

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Judul

“Children’s Traditional Game Center”

1.2 Latar Belakang

Permainan tradisional sangatlah populer dimainkan ketika belum masuknya teknologi seperti sekarang. Permainan tradisional sangatlah digemari anak-anak pada zamannya serta juga permainan yang mengajarkan nilai-nilai kebaikan. Namun, anak-anak sekarang lebih menggemari permainan yang berbaur teknologi seperti permainan yang tersedia di komputer dan menyebabkan permainan tradisional yang perlahan-lahan mulai ditinggalkan.

Permainan modern semakin hari semakin berkembang dengan pesat, dikarenakan permainan modern mudah didapat oleh kalangan masyarakat. Namun, permainan modern tidak memperhatikan nilai-nilai serta norma-norma tradisional di dalamnya. Permainan modern cenderung membuat anak menjadi asosial karena permainan ini cukup dengan dimainkan seorang diri dan terpaku pada layar digital. Bahkan anak-anak yang masih berusia dini telah diperkenalkan dengan permainan modern yang canggih sehingga bisa berakibat pada pola pikirnya yang menjadi lebih konsumtif. Zaman sekarang tidak lagi seperti zaman dahulu yang dimana anak-anak sangat antusias bermain permainan tradisional. Sebab kini permainan tradisional intensitasnya kurang besar dibandingkan dengan permainan modern yang ada. Adapun kendala lainnya seperti tidak tersedia lahan kosong dikarenakan pembangunan yang tanpa memikirkan perlunya ruang terbuka. Dalam era sekarang ini sangat disayangkan apabila permainan tradisional terlupakan, faktanya bahwa permainan tradisional mengandung banyak nilai yang bisa diperoleh serta dapat melestarikan budaya dari waktu ke waktu.

Khususnya bagi anak-anak untuk perkembangannya dengan bermain permainan tradisional dapat memicu anak melatih kemampuan sosial, mempelajari pengetahuan, melatih kemampuan motorik, dan menjaga budaya daerahnya sendiri. Bisa dilihat dengan jelas permainan tradisional jauh berbeda dengan permainan modern. Jika dalam permainan modern memanfaatkan teknologi yang canggih dalam memainkannya serta permainan modern cenderung lebih bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak dapat bersifat agresif karena pengaruh dari permainan tersebut, maka pada permainan tradisional hanya menggunakan alat seadanya dan melibatkan beberapa orang untuk memainkannya dan juga permainan tradisional dapat membuat anak melatih pengembangan kecerdasannya.

Kota Palembang sebagai ibu kota Sumatera Selatan yang memiliki banyak potensi wisata didalamnya terutama wisata budaya. Namun, pemerintah setempat kurang memperhatikan sehingga berdampak pada menurunnya tingkat wisatawan yang berkunjung ke beberapa destinasi di Kota Palembang. Hal itu membuat tidak ada keseimbangan antara wisata tradisional atau wisata alam dengan wisata modern. Selain peran dari pemerintah, peran lainnya yang sangat diperlukan adalah peran dari masyarakat setempat untuk mendukung berkembangnya wisata di kota Palembang. Selain itu kota Palembang mengalami lonjakan pengunjung pariwisata secara signifikan, dapat dilihat dari data pemerintah kota yang mengalami peningkatan jumlah wista nusantara maupun wisata mancanegara setiap tahunnya yang dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Jumlah pengunjung wisatawan

Tahun	Jumlah pengunjung
2014	1.828.207
2015	1.732.303
2016	1.906.793

Sumber: Dinas Pariwisata Kota Palembang

Dilihat dari tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa jumlah pengunjung wisata di Kota Palembang mengalami peningkatan, walaupun pada tahun 2014 ke 2015 mengalami penurunan jumlah pengunjung wisata tetapi pada tahun 2016 jumlah pengunjung wisata kembali mengalami peningkatan. Pada

dasarnya jumlah pengunjung wisata di Kota Palembang akan terus menerus mengalami peningkatan. Palembang memiliki potensi yang besar dalam bidang budaya serta alam yang perlu dikembangkan dan dilestarikan sebagai identitas yang lebih terlihat di kota Palembang. Sangat banyak tujuan destinasi wisata di kota Palembang, tetapi masyarakat lebih tertarik pada wisata berbasis permainan modern seperti Amanzi, Fantasi Island, dan Mall. Hal ini dikarenakan wisata budaya dan wisata alam belum maksimal dari segi fasilitas, keamanan yang kurang serta dari pihak pemerintah yang belum maksimal dalam mempromosikan aset dibidang budaya dan alam.

Permainan Tradisional bisa menjadikan anak menjadi kreatif, membuatnya menambah banyak teman, dan membuat seorang anak lebih percaya diri. Dan juga permainan tradisional di Indonesia mengandung identitas budaya lokal yang harus dijaga dan dilestarikan. Beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang dapat ditanamkan dalam diri anak antara lain rasa senang, adanya rasa beban, rasa berteman, rasa demokrasi, penuh tanggung jawab, rasa patuh dan rasa saling membantu yang kesemuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Marzoan & Hamidi, 2017:42; Ariani, 1998). Oleh karena itu permainan tradisional sangat baik dijadikan sebagai perantara untuk mengajarkan anak nilai-nilai sosial yang membuat seorang anak dapat menambah pengetahuannya dan permainan tradisional untuk anak yang akan dirancang diharapkan dapat terus bisa melestarikan dan menjaga identitas budaya lokal serta menjadi wadah kegiatan pembelajaran bagi anak. Children's Tradisional Game Center ini akan mengenalkan kepada anak dengan menyediakan sarana belajar bermain langsung permainan tradisional yang setiap jenis permainan memiliki tata letak yang berbeda-beda disesuaikan dengan pola permainan, aturan, sifatnya, maupun kebutuhan ruang yang sesuai dengan tiap jenis permainannya agar sesuai dengan aktivitas yang dijalankan dan mengenalkan sejarah-sejarahnya serta mengajarkan cara membuat kerajinan permainan tradisional tersebut. Menjadi tempat wisata budaya yang mengangkat permainan tradisional pada wisatawan nusantara maupun

mancanegara sebagai pusat permainan tradisional, sarana edukasi pendidikan luar sekolah, sarana rekreasi berbasis permainan tradisional, menjadi identitas budaya.

1.3 Latar Belakang Tema

Perancangan Children's Traditional Game Center akan diterapkan Tema "*Learning and Playful*". Tema *Learning and Playful* menekankan pada "menciptakan suasana keceriaan dalam bermain sekaligus mendapatkan pengetahuan". Learning merupakan proses memperoleh pengetahuan. Learning (belajar) dapat didefinisikan sebagai hal utama dalam desain yang memberikan informasi dengan mewujudkannya melalui penerapan berbagai macam sarana dan fasilitas permainan yang mendukung belajar sambil bermain. Playful (Ceria) dapat diartikan menambah suasana ceria yang bisa menciptakan kenyamanan bagi anak agar dapat meningkatkan kreativitas. Dalam arsitektur "*Learning and Playful*" menghadirkan konsep-konsep dasar yang akan menciptakan suasana yang ceria, edukatif, dan rekreatif dengan melalui perilaku anak sebagai pelaku utama yang dilihat dari sirkulasi gerak anak dan hal-hal dasar yang mudah diingat oleh seorang anak. Rutinitas dan kesenangan anak merupakan aspek yang penting untuk perancangan Children's Traditional Game Center dalam mewujudkan tempat wisata yang aman dan nyaman sesuai dengan perilaku anak. Anak memiliki karakteristik yang dinamis seperti aktif, energik, bebas, imajinatif, memiliki pribadi yang unik dan anak masih memiliki perilaku yang labil dalam kondisi apapun. Anak-anak masih butuh kebebasan berekspresi, bergerak, tidak terikat dengan suatu apapun, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar serta anak cenderung tidak memikirkan secara detail tentang suatu hal yang dapat mengakibatkan hal yang negatif.

Dari hal tersebut, Children's Traditional Game Center dirancang dengan mengambil tema "*Learning and Playful*". Tema ini diwujudkan dalam konsep dinamis. penerapan konsep dinamis sebagai karakter ilmu anak yang berkembang setiap saat dan bentuk dinamis sendiri secara psikologi dapat merangsang anak-anak dalam mengeksplorasi diri mereka yang sedang senang

dengan kegiatan menjelajahi, berinteraksi dan bermain di bangunan itu sendiri.

Tema ini diwujudkan dengan sesuai perilaku anak dengan penggunaan warna-warna cerah yang anak-anak suka, bentuk-bentuk yang dinamis yang mengadaptasi bentuk gasing yang menggambarkan karakteristik anak, yaitu aktif, energik dan bebas yang diibaratkan sebagai gasing yang terus berputar serta memiliki karakter yang kuat, keseimbangan yang tinggi, dinamis dari segi bentuk dan pergerakan berputarnya, serta gasing juga merupakan permainan yang seru dimainkan dengan mengaduh kekuatan maupun ketahanan dan memiliki nilai seni dan budaya tradisional. Berbentuk bulat, tidak memiliki sudut sehingga aman untuk anak, dan Bentuk dinamis yang membuat anak tidak cepat bosan dan bentuk dinamis sendiri secara psikologi dapat merangsang anak-anak dalam mengeksplorasi diri mereka yang sedang senang dengan kegiatan menjelajahi, berinteraksi dan bermain di bangunan itu sendiri. Konsep dinamis pada fasade massa bangunan menggunakan bentuk level bangunan yang memiliki ketinggian yang berbeda-beda dan pergerakan perubahan bangunan sebagai aplikasi dari karakter anak yang dinamis. Pada ruang dalam yang menghadirkan sirkulasi yang dinamis ataupun berubah-ubah dapat memberikan kesan dimensi ruang yang luas ataupun dari ketinggian ruang dikarenakan dapat mengekspresikan karakter anak yang aktif, bebas, dan energik di dalam ruang. Pada ruang luar yang diberikan batas-batas yang memiliki pola dinamis agar tidak monoton agar anak-anak tidak mengalami kejenuhan dan pembatas alami berupa vegetasi yang memiliki nilai estetika pada ruang luar sekaligus menjadi area hijau yang memberikan kenyamanan untuk anak. Penerapan elemen-elemen ruang dengan bentukan lengkung, kurva yang yang mewujudkan kesan menyenangkan dan aplikasi dengan banyak bukaan untuk pencahayaan alami yang baik untuk aktivitas anak serta bentuk dengan permainan level lantai sebagai pemisah ruang.

Diagram Penjabaran Tema pada Perancangan Children's Tradisional Game Center:

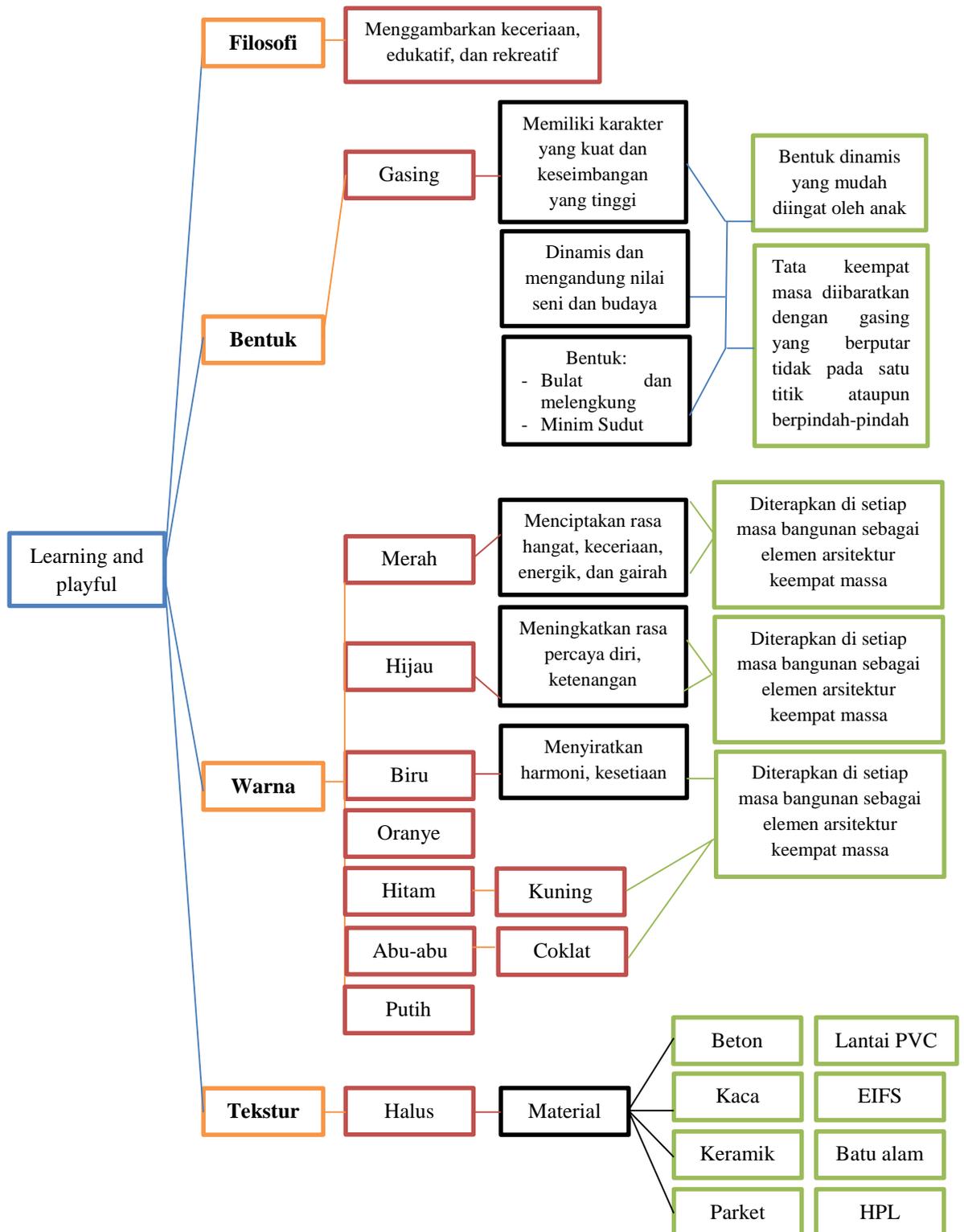


Diagram 1.1. Penjabaran tema pada perancangan Children's Tradisional Game Center

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ditetapkan adalah bagaimana merencanakan dan merancang Children's Tradisional Game Center dengan suasana ceria, edukatif, rekreatif melalui penerapan bentuk desain dan elemen-elemen ruang dengan pendekatan perilaku anak?

1.5 Tujuan

Merencanakan dan merancang Children's Tradisional Game Center yang bertema "*Learning and Playful*" dengan pendekatan perilaku anak dan dilengkapi dengan beragam sarana permainan tradisional, pameran permainan tradisional, restoran, kerajinan permainan tradisional, penginapan, ruang kesehatan sebagai salah satu objek wisata budaya yang bersifat edukatif, menyenangkan, dan menarik.

1.6 Sasaran

Beberapa hal yang ingin dicapai dari perencanaan dan perancangan Children's Tradisional Game Center adalah sebagai berikut:

- 1.6.1 Merencanakan dan merancang Pusat Children's Tradisional Game Center yang di dalamnya terdiri atas sarana permainan tradisional baik dalam ruangan maupun luar ruangan, pameran permainan tradisional, restoran, kerajinan permainan tradisional, penginapan, ruang kesehatan dan fasilitas lainnya yang mampu mewadahi beragam aktivitas kebutuhan secara keseluruhan.
- 1.6.2 Merencanakan dan merancang Children's Tradisional Game Center menggunakan pola sirkulasi linier dengan Pola sirkulasi ruang melalui garis yang mempunyai arah dan dapat diperoleh dari perubahan secara proposional dalam dimensi suatu bentuk atau melalui pengaturan sederet bentuk-bentuk sepanjang garis.

1.7 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan pada Children's Tradisional Game Center ini memiliki batasan yang meliputi:

1. Children's Tradisional Game Center yang ditekankan pada perencanaan dan perancangan dengan pendekatan perilaku anak dengan penyediaan fasilitas meliputi: sarana permainan tradisional baik dalam ruangan maupun luar ruangan, pameran permainan tradisional, restoran, kerajinan permainan tradisional, penginapan, ruang kesehatan, auditorium.
2. mencakup tentang sirkulasi bangunan, tata ruang luar, tata ruang dalam, serta mengenai bentuk, tekstur, warna, jenis bahan, skala, proporsi dan pembatas ruang yang dapat mengekspresikan keceriaan, kenyamanan, dan kreativitas.

1.8 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan, yaitu:

1.8.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke lapangan untuk mendapatkan data-data yang akurat. Pengamatan yang dilakukan berhubungan dengan pokok pembahasan, yakni Children's Tradisional Game Center.

2. Kepustakaan

Adapun maksud dari metode ini adalah melakukan pengumpulan teori-teori dari buku, materi kuliah, maupun mengakses internet mengenai data-data yang berhubungan dengan Children's Tradisional Game Center.

3. Wawancara

Metode ini dilakukan melalui proses diskusi dan tanya jawab untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk mendukung kelayakan studi proyek, baik dengan instansi pemerintah maupun swasta.

1.8.2 Analisis

1. Aspek Tapak

- | | |
|---------------|--------------------|
| a. Pencapaian | d. Orientasi Massa |
| b. Sirkulasi | e. Zoning |
| c. Parkir | |

2. Aspek Bangunan

- | | |
|--------------|------------------------|
| a. Modul | d. Bentuk massa |
| b. Struktur | e. Penampilan bangunan |
| c. Sirkulasi | |

3. Fungsi dan Kegiatan

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| a. Arena permainan tradisional | e. Auditorium |
| b. Museum permainan tradisional | f. Penginapan |
| c. Kerajinan permainan tradisional | |
| d. Restoran tradisional | |

1.8.3 Konsep Perancangan

Konsep perancangan didapatkan melalui proses analisa yang telah dilakukan dan ditarik simpulan untuk diwujudkan dalam bentuk perancangan tiga dimensi. Konsep perancangan secara keseluruhan Children's Tradisional Game Center menerapkan tema "*Learning and Playful*" dengan pendekat perilaku anak.

1.9 Kerangka Pemikiran

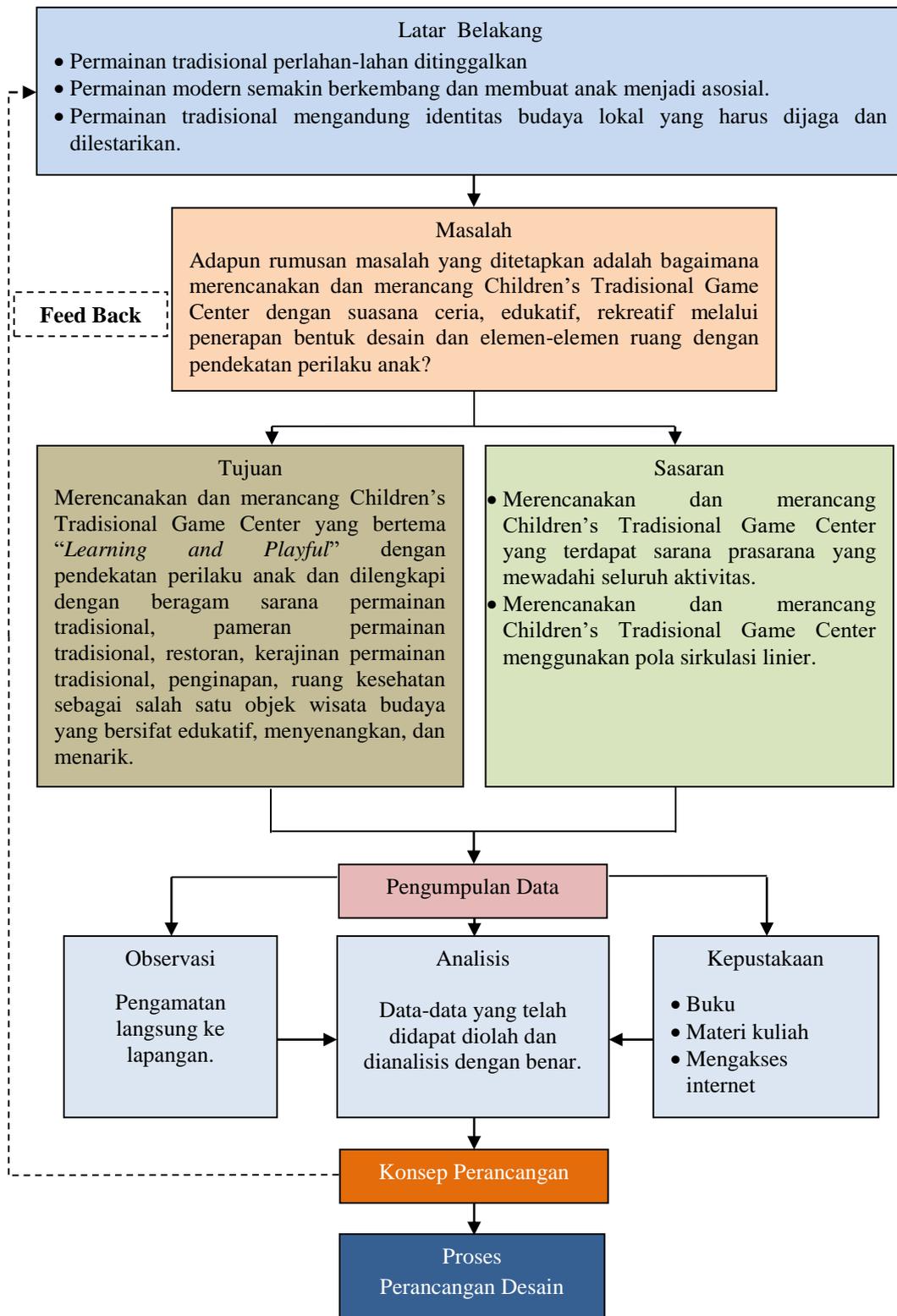


Diagram 1.2. Kerangka pemikiran

1.10 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum mengenai judul, latar belakang, latar belakang tema, rumusan masalah, tujuan, sasaran, ruang lingkup pembahasan, metodologi penelitian, kerangka pemikiran, serta sistematika penulisan laporan Children's Tradisional Game Center.

BAB II TINJAUAN TEORI

Berisi tentang tinjauan teori mengenai Children's Tradisional Game Center. Selain itu juga akan dipaparkan penjelasan mengenai tinjauan proyek sejenis, simpulan dari tinjauan proyek sejenis, serta tinjauan arsitektur.

BAB III TINJAUAN PROYEK

Menguraikan mengenai tinjauan Kota Palembang, tinjauan lokasi dan tapak, tinjauan kawasan, serta tinjauan khusus Children's Tradisional Game Center.

BAB IV ANALISIS

Menganalisis data yang telah diperoleh, terdiri dari analisis tapak, analisis aspek manusia, analisis sirkulasi dan tata letak, serta analisis aspek bangunan.

KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang uraian mengenai konsep dasar perencanaan yang akan diterapkan pada perancangan Children's Tradisional Game Center.