
PERANCANGAN MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA DI JAKARTA TIMUR Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Cahyani Isma Puspitasari¹, Atie Ernawati², Wiyoga Triharto³

¹Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur
cahyanisari@ymail.com

²Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur
atie2373@gmail.com

³Universitas Indraprasta PGRI, Program Studi Arsitektur
wiyogatriharto@yahoo.com

Abstract : Indonesia is a country of islands that has a tribal variety, race, religion, and culture. One of the Indonesian cultural diversity is traditional game. In this modern era, traditional game rarely played and even started forgotten where he was by the kids. They prefer modern games than traditional games because it is more interesting. When the traditional game is an Indonesian culture that must be preserved and influence on children's behavior. This is the background for the Design of the Indonesian Traditional Games Museum. With this museum, it is expected to introduce knowledge of any kind of Indonesian child game and the values of conceivable values in it. This decree used a custom - Tailable approach to a museum function, which is to be for children. A very suitable approach is approximate to the prime architecture. Concept of design uses is the characteristic child. The concept of shape transformation is taken from the curved lines that depict characters in children who are cheerful, stable and dynamics. While characteristics were wondering, explorative, active and energetic enabled in space organizations and space circulation. The transformation of the shape in the building's facade makes the children's traditional game museum increasingly characterized in the design area.

Keywords: *Traditional Games, Children's, Behavioral Architecture, Recreation, Edutainment*

Abstrak : Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki beragam suku, ras, agama, dan budaya. Salah satu dari keragaman budaya Indonesia yaitu permainan tradisional. Pada era modern ini, permainan tradisional jarang dimainkan dan bahkan sudah mulai dilupakan keberadaannya oleh anak-anak. Mereka lebih menyukai permainan modern ketimbang permainan tradisional karena bentuknya lebih menarik. Padahal permainan tradisional merupakan budaya Indonesia yang harus dilestarikan dan berpengaruh pada perilaku anak. Hal tersebut yang melatar belakangi Perancangan Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia. Dengan hadirnya museum ini, diharapkan dapat memperkenalkan kembali pengetahuan mengenai macam-macam permainan tradisional anak Indonesia serta nilai-nilai kebudayaan yang terkandung didalamnya. Perancangan ini menggunakan pendekatan yang disesuaikan dengan fungsi target museum, yaitu diperuntukkan untuk anak-anak. Pendekatan yang sesuai yaitu pendekatan Arsitektur Prilaku. Konsep desain yang digunakan adalah karakteristik anak. Konsep transformasi bentuk di ambil dari garis lengkung yang menggambarkan karakter pada anak yang ceria, stabil, dan dinamis. Sedangkan karakteristik rasa ingin tahu, eksploratif, aktif dan energik diaplikasikan pada organisasi ruang dan sirkulasi ruang. Transformasi bentuk pada fasad bangunan menjadikan museum permainan tradisional anak semakin berkarakter didalam kawasan perancangan.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Anak-anak, Arsitektur Perilaku, Rekreatif, Edukatif

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa, dimana masyarakatnya memanfaatkan

pemberian alam dan lingkungan tempat tinggal sebagai peralatan untuk bermain. Pemberian alam

yang dimaksud misalnya batu-batuan, kayu, bambu, rotan, dan sebagainya.

Pada era modern ini, permainan tradisional jarang dimainkan dan bahkan sudah mulai dilupakan keberadaannya oleh anak Indonesia. Hal ini sangat disayangkan melihat anak zaman sekarang sibuk dengan *handphone* masing-masing dan lebih menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Perilaku yang seperti itu akan berdampak yang kurang baik bagi kehidupan sosial anak. (Super buku, 2014) Salah satu dampak dari permainan modern, yaitu permainan modern biasanya bersifat pribadi. Anak hanya akan bermain seorang diri tanpa berinteraksi dan terlibat secara emosional dengan teman-teman sebaya. Hal ini akan menghambat perkembangan kepribadiannya sehingga anak akan menjadi pemalu, kurang bisa menyesuaikan diri, dan tidak mampu berdiskusi atau bermusyawarah. Oleh karena itu, diperlukan tindakan nyata untuk menyelamatkan keberadaan permainan tradisional sebagai wujud pelestarian. Salah satu upayanya adalah dengan membangun museum permainan tradisional Anak.

Perencanaan museum permainan tradisional ini didasarkan pada anjang-jancang Pemerintah Indonesia untuk menjaga permainan tradisional agar tidak punah, yang tercantum dalam UU nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Dimana Pemajuan Kebudayaan ini memiliki 10 objek pemajuan kebudayaan, yang salah satunya yaitu permainan rakyat atau permainan tradisional.

Perancangan museum permainan tradisional ini di khususkan untuk anak-anak. Dimana anak-anak memerlukan pendekatan khusus sesuai perilaku yang melekat pada diri mereka. Maka dari itu, dalam proses perancangan tersebut diperlukan pendekatan agar lebih terarah dalam penerapannya. Pendekatan yang dipilih dalam perancangan museum permainan anak yang sesuai adalah pendekatan Arsitektur Prilaku. Dimana bangunan yang akan dirancang nanti adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat

bermain sekaligus mendidik khususnya untuk anak.

METODOLOGI

Metode Penelitian

Metode Penelitian dilakukan dengan metode deskriptif, yaitu menguraikan dan menjelaskan data kualitatif, kemudian dianalisa untuk memperoleh suatu kesimpulan. Pengumpulan data diperoleh dengan cara :

- a. Studi Literatur
Melakukan studi literature dan pustaka baik melalui media buku, majalah, maupun internet tentang museum dan permainan tradisional anak, serta semua hal-hal yang berkaitan dengan rekreasi dan edukasi untuk anak dan remaja.
- b. Studi Banding
Dengan mencari informasi beberapa project atau bangunan yang berkait dengan perancangan, lalu melakukan perbandingan dari segi arsitektural yang di rancang untuk memperoleh gambaran secara obyektif tentang arah perencanaan desain dengan melakukan pengamatan langsung.
- c. Observasi Lapangan
Observasi lapangan dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pendataan langsung pada tapak yang akan dijadikan lokasi rencana.
- d. Pengumpulan Data
Mengumpulkan seluruh data untuk kemudian dapat dianalisis.

Tema Perancangan

Tema yang diambil dalam perancangan ini adalah yang berorientasi pada anak, dimana anak-anak sangat senang bermain sehingga dapat dicapai visi yang menciptakan lingkungan pendidikan yang rekreatif bagi anak. Maka dari itu tema yang di ambil adalah Rekreatif edukatif. Yang mendasari dipilihnya tema adalah tujuan dari perancangan itu sendiri yaitu untuk mewujudkan desain perancangan museum permainan tradisional anak yang dapat menjadi tempat pembelajaran anak secara rekreatif edukatif, dimana bangunan yang

akan dirancang nanti adalah bangunan yang berfungsi sebagai tempat bermain sekaligus mendidik khususnya untuk anak.

Metode Pendekatan

Metode perancangan yang digunakan untuk merancang bangunan Museum Permainan Tradisional Anak di Jakarta Timur dipilih berdasarkan beberapa aspek permasalahan diantaranya :

1. Sebagian besar anak-anak Indonesia saat ini cenderung memilih jenis permainan modern yang bentuknya lebih menarik tetapi memiliki manfaat yang lebih sedikit.
2. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan *teknologi* dapat dikatakan sebagai pemicu lunturnya warisan budaya Indonesia khususnya permainan tradisional.
3. Berkurangnya lahan terbuka telah mengubah pola bermain anak-anak padahal permainan tradisional merupakan budaya Indonesia yang berpengaruh pada perilaku anak.

Pendekatan yang dipilih disesuaikan dengan fungsi target museum yaitu diperuntukkan untuk anak-anak. Karakter anak yang berbeda dengan orang dewasa menyebabkan perlunya pengolahan secara khusus terhadap penataan ruang dalam untuk menampung kegiatan anak. Berikut merupakan beberapa karakteristik anak :

1. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Yaitu anak cenderung memerhatikan, membicarakan, dan mempertahankan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengar terutama terhadap hal-hal baru.
2. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba dan mempelajari hal-hal baru.
3. Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas. Selama terjaga dari tidur, anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah bosan dan tidak pernah berhenti dari aktifitasnya. Terlebih

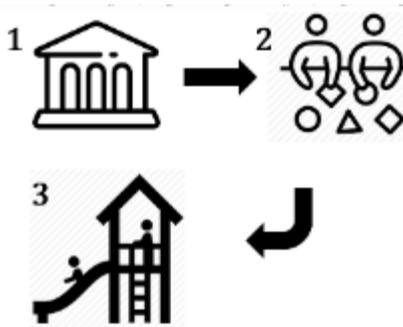
lagi jika anak dihadapkan pada aktivitas yang baru.

Pendekatan yang dipilih dalam perancangan museum permainan tradisional anak yang sesuai adalah pendekatan Arsitektur Perilaku. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Penggunaan metode pendekatan arsitektur perilaku ini dirasa tepat dengan perancangan Museum Permainan Tradisional Anak, karena pengguna utama bangunan ini yaitu anak-anak dan remaja.

Dalam merancang bangunan terutama dalam Behavioral Architecture hal yang harus diperhatikan supaya peran bangunan dapat berfungsi sebagai suatu pelayanan social dalam arti luas maka elemen-elemen yang harus dipertimbangkan adalah :

1. Kegiatan social yang ditampung dalam bangunan
2. Fleksibilitas yang dibutuhkan pada tiap kegiatan
3. Kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi dan dipengaruhi
4. Latar belakang dan sasaran dari pengguna ruang (partisipasi)

Karakter anak yang telah disebutkan, di visualisasikan kedalam desain museum permainan tradisional sebagai alur kegiatan dalam museum permainan tradisional anak.



Gambar 1. Alur kegiatan museum permainan tradisional anak



Gambar 2. Lokasi Tapak

1. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias divisualisasikan kedalam ruang auditorium dan museum
2. Eksploratif dan berjiwa petualang di visualisasikan kedalam ruang workshop
3. Aktif dan energik di visualisasikan kedalam area bermain anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Tapak

Dalam konteks perkotaan lokasi berada pada kota Jakarta Timur dan masuk kedalam kawasan Taman Mini Indonesia Indah yang merupakan rangkuman kebudayaan bangsa Indonesia.

Jakarta Timur merupakan salah satu Kotamadya yang berada dalam Provinsi DKI Jakarta yang terletak antara Bujur Timur dan Lintang Selatan, memiliki luas wilayah 188,03 km². Luas wilayah itu merupakan 28,39 % wilayah Provinsi DKI Jakarta yang sebesar 662,33 km². Batas Wilayah Kotamadya Jakarta Timur adalah :

- a. Utara : Kotamadya Jakarta Utara
- b. Timur : Kabupaten Bekasi
- c. Selatan : Kabupaten Bogor
- d. Barat : Kotamadya Jakarta Selatan

Lokasi Perencanaan



Gambar 3. Lokasi Tapak

Pada perancangan Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia, lokasi proyek berada di RT.4/RW.2, Ceger, Cipayung, Kota Jakarta Timur. Wilayah site dekat dengan beberapa permukiman dan area rekreasi atau jasa. Bangunan jasa di dominasi oleh area Taman Mini Indonesia Indah dimana pemukiman penduduk menjadi sasaran utamanya. Lokasi ini merupakan tanah kosong dengan total luas lahan 17000m². Berikut adalah batasan-batasan pada site :

Batas Utara : Museum Tionghoa dan Museum Cheng Ho

Batas Selatan : Tanah Lapang dan Pemukiman

Batas Timur : Tanah Lapang dan Pemukiman

Batas Barat : Tanah Lapan

Untuk lahan terbangun yang akan dirancang di Jakarta Timur yaitu sebagai berikut :

- a. Luas Lahan : 17000 m²
- b. KDB : 30%
- c. KLB : 1.2
- d. KDH : 45%

Kondisi Eksisting Tapak

Kondisi tapak berupa lahan kosong yang tidak terdapat bangunan fungsional di dalam site. Kondisi site di tumbuh rerumputan dan beberapa pohon yang terdapat di bagian pinggir site tersebut. Pohon-pohon yang mengelilingi bagian pinggir tapak dapat dimanfaatkan sebagai pembatas lahan



Gambar 4. Kondisi Eksisting Tapak

View

Site terletak di dekat Museum Tionghoa dan Telaga Mina, dimana Museum Tionghoa dan Telaga Mina menjadi view bagian utara site. View timur dan barat merupakan wilayah rumah warga sekitar yang masih memiliki lahan kosong sebagai kebun. Kemudian view bagian timur site merupakan lahan kosong yang di tumbuh rerumputan dan pepohonan.



Gambar 5. Analisa View

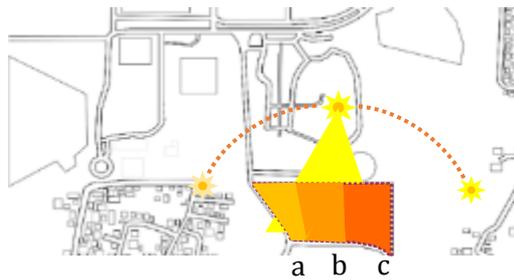
Tanggapan Rancangan

Perencanaan bangunan Museum Permainan Tradisional anak dapat diarahkan menuju selatan sebagai arah bangunan. Sedangkan pada arah timur dan barat akan ditanami pepohonan untuk menutupi view, karena view pada posisi tersebut di dominasi oleh permukiman warga.

Pencahayaan dan Penghawaan

Arah matahari terbit dari arah pemukiman. Curah hujan rata-rata mencapai 243,14mm dengan curah hujan tertinggi yakni 1081,4 mm.

Pada lokasi site dalam pencahayaan dibagi menjadi beberapa area tingkat paparan sinar matahari. Zonaa A merupakan area yang mendapatkan sinar matahari sore, sinar ini bersifat panas dan menyilaukan. Zona B merupakan area yang mendapatkan sinar matahari siang, sinar ini bersifat panas dan menyilaukan. Zona C merupakan area yang mendapat sinar matahari pagi, sinar ini bersifat hangat namun tidak silau.

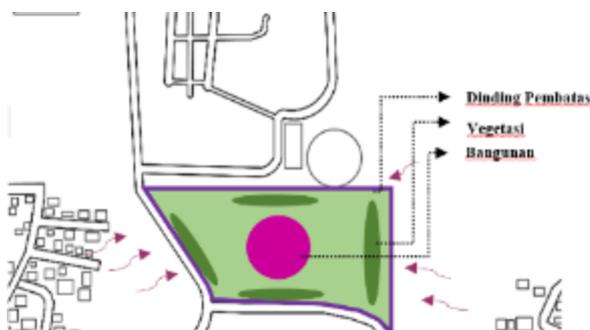


Gambar 6. Pencahayaan pada Tapak

Tanggapan Rancangan

Pada zona C bangunan diberi pohon peneduh dan bukaan besar karena mendapat suhu matahari yang baik. Sedangkan pada zona A diberi partisi pada bangunan dan pohon peneduh serta ditambahkan taman untuk mengurangi cahaya berlebih yang masuk kedalam bangunan.

Kebisingan



Gambar 7. Kebisingan pada Tapak

Tingkat kebisingan bersumber dari permukiman warga. Kebisingan muncul dari arah kanan dan kiri site, karna lokasi permukiman berada pada posisi tersebut.

Untuk mengurangi intensitas kebisingan pada site, maka perlu diterapkan dinding pembatas yang diletakkan pada keliling site. Pada bagian timur dan barat akan diberi vegetasi, selain untuk mengurangi kebisingan vegetasi juga dapat mengurangi debu dan sinar

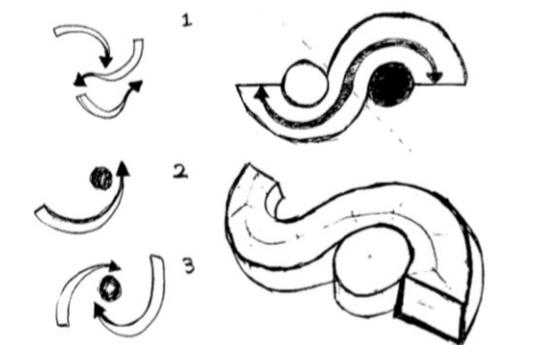
matahari yang masuk kedalam site. Sedangkan bagian utara dan selatan yang mendapatkan kebisingan relatif rendah akan ditanami beberapa vegetasi sebagai ruang terbuka hijau pada site.

Potensi Lahan

Setiap site memiliki potensi yang dapat dimanfaatkan. Pada site juga memiliki potensi dalam beberapa hal, diantaranya :

- a) Lokasi site berada dekat dengan area rekreasi yaitu Taman Mini Indonesia Indah, yang merupakan suatu kawasan taman wisata bertema budaya Indonesia.
- b) Terdapat vegetasi yang sudah tumbuh disekitar tapak.
- c) Akses menuju lokasi mudah, karena dekat dengan Tol Lingkar Luar TMII – Cikunir
- d) Tapak bias diakses menggunakan kendaraan maupun berjalan kaki.
- e) Daerah sekitar merupakan pemukiman warga, sangat cocok karna sasaran merupakan masyarakat, lokasinya pun tidak jauh dari pinggir kota.

Gubahan Massa

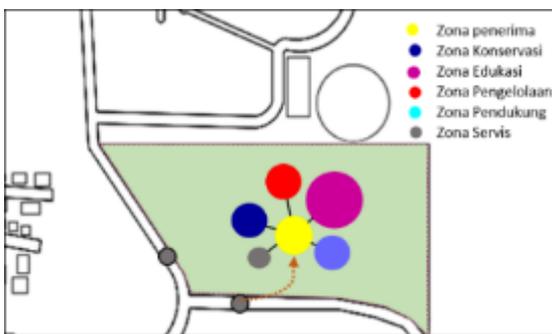


Gambar 8. Gubahan Massa

- 1. Konsep transformasi bentuk yang di ambil pada perancangan museum permainan tradisional anak ini berupa garis lengkung yang mencerminkan karakter pada anak.

2. Garis lengkung menggambarkan seorang anak yang sedang mengelilingi suatu objek mainan yang di gambarkan berupa lingkaran.
3. Pada garis melengkung kesan yang ditimbulkan adalah ceria, stabil, dan dinamis. Bentuk ini juga sesuai dengan karakter anak yang dinamis dan bentukan ini mengurangi bentuk yang menyudut sehingga aman untuk aktifitas yang dilakukan oleh anak-anak

Zoning Area



Gambar 9. Zoning Area

Dalam perancangan Museum permainan tradisional anak penzoningan dibagi sebagai berikut :

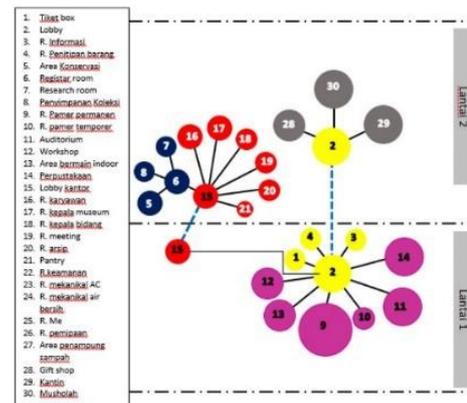
- a. Zona penerimaan :
Merupakan daerah yang dipergunakan pengunjung yang meliputi tiket box, lobby, ruang informasi, ruang penitipan barang serta toilet.
- b. Zona Konservasi :
Merupakan daerah yang dipergunakan pengelola berupa ruang registrar, ruang konservasi dan ruang penyimpanan permainan tradisional.
- c. Zona Edukasi :
Merupakan daerah yang dipergunakan pengunjung yang meliputi auditorium, dan ruang pameran
- d. Zona Pengelolaan :
Area yang hanya dapat digunakan oleh pengelola, pengunjung sudah tidak dapat masuk ke area tersebut. Seperti : ruang karyawan, ruang meeting, dan sebagainya.
- e. Zona pendukung :

Merupakan daerah yang dipergunakan baik oleh pengunjung, tamu ataupun pengelola. Daerah ini antara lain mushola, kantin dan gift shop.

- f. Zona Service :
Yaitu area pelayanan yang meliputi toilet, dapur, gudang dan sebagainya

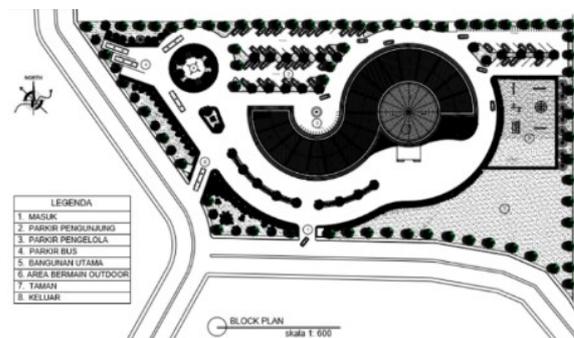
Organisasi Ruang

Organisasi ruang ini memperkuat dari konsep transformasi bentuk yang menghasilkan bentuk bangunan fleksibel dan dinamis. Berikut organisasi ruang pada perancangan museum permainan tradisional anak:



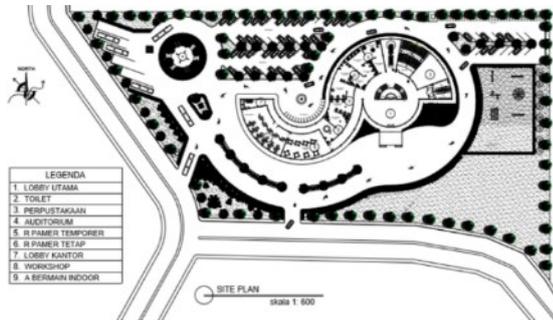
Gambar 10. Organisasi Ruang Makro

Blok Plan



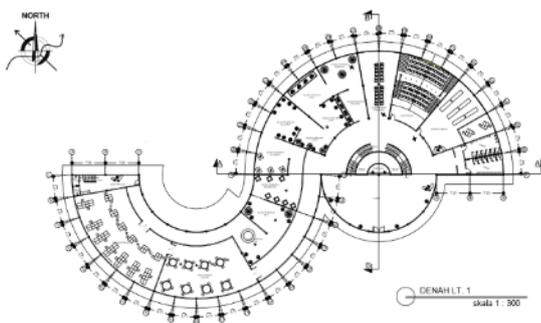
Gambar 11. Blok Plan

Site Plan

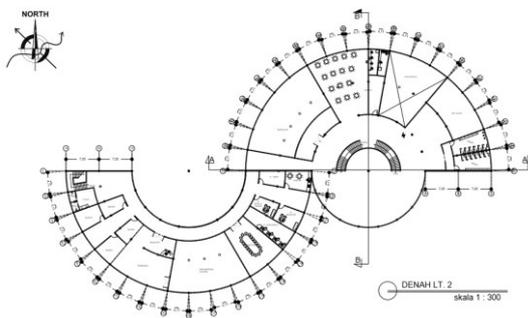


Gambar 12. Site Plan

Denah Museum



Gambar 12. Denah Museum lantai 1

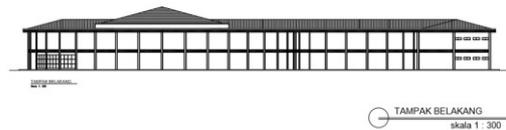


Gambar 13. Denah Museum lantai 2

Tampak Museum

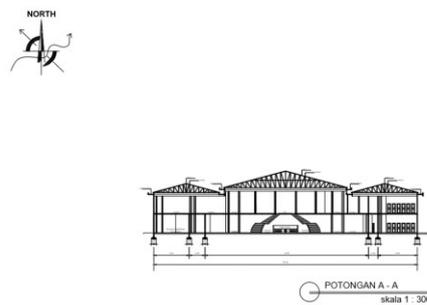


Gambar 14. Tampak Depan Museum

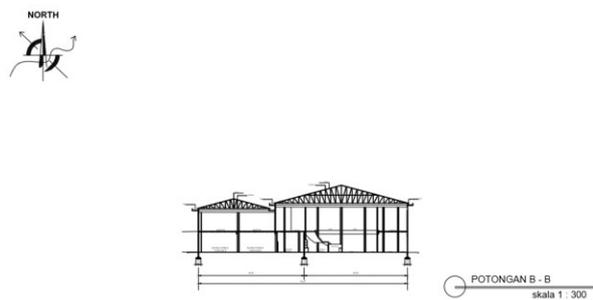


Gambar 15. Tampak Belakang Museum

Potongan Museum



Gambar 16. Potongan A-A



Gambar 17. Potongan B-B

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari Perancangan Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia di Jakarta Timur adalah sebagai berikut :

1. Dengan hadirnya museum ini, diharapkan dapat memperkenalkan kembali pengetahuan mengenai macam-macam permainan tradisional anak Indonesia serta nilai-nilai kebudayaan yang terkandung didalamnya.
2. Diharapkan dapat mempengaruhi kebiasaan anak jaman sekarang yang cenderung konsumtif menjadi anak-anak yang kreatif
3. Pada sekeliling tapak diberi partisi pada bangunan dan pohon peneduh serta ditambahkan taman untuk mengurangi cahaya berlebih yang masuk kedalam bangunan.
4. Untuk mengurangi intensitas kebisingan pada site, maka perlu diterapkan dinding pembatas yang diletakkan pada keliling site.
5. Arah muka bangunan Perencanaan Museum Permainan Tradisional anak diarahkan ke Selatan
6. Perancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur perilaku karena disesuaikan dengan fungsi target museum, yaitu diperuntukkan untuk anak-anak.

Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil pembahasan Perancangan Museum Permainan Tradisional anak, terdapat saran dan rekomendasi yang dapat dipertimbangkan antara lain :

1. Perancangan museum permainan tradisional anak dapat memperoleh suatu perubahan untuk wilayah tersebut.
2. Pentingnya suatu sirkulasi yang baik untuk akses bagi masyarakat sekitar.
3. Pengaplikasian tema rekreatif edukatif dengan pendekatan Arsitektur perilaku dimana semua hal yang mesti diperhatikan

mulai dari kondisi lingkungan dan perencanaan museum permainan tradisional anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Alif, M. Zainil. (2015). *Ensiklopedia Mozaik Seni dan Budaya Indonesia : Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Citra Aji Parama, Yogyakarta

Super Buku (2014, Februari). Dampak Permainan Anak Modern. Retrieved April, 29, 2019, from

<http://bukupaud.com/dampak-permainan-anak-modern.html>

Depdikbud. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.

Neufert, E. (1996). *Data Arsitek* (33 ed.). (S. Tjahjadi, Trans.) Jakarta: Erlangga

Peraturan Perundangan

Undang-undang nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Pasal 18 ayat (5) undang-undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya

Peraturan pemerintah republik Indonesia nomor 66 tahun 2015 tentang museum.

Pasal 2, Museum mempunyai tugas pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.