



**PERANCANGAN PUSAT PERMAINAN  
TRADISIONAL DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN  
PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF**  
*DESIGN OF TRADITIONAL GAME CENTER IN YOGYAKARTA CITY WITH  
NARRATIVE ARCHITECTURE APPROACH*

Ditulis oleh :  
Fauzan Zam'an  
16512159

Dosen Pembimbing :  
Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., PhD

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
YOGYAKARTA  
2020/2021





## LEMBAR PENGESAHAN

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:**

*Final Architecture Design Studio Entitled:*

**Perancangan Pusat Permainan Tradisional di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan  
Arsitektur Naratif**

*Design of Traditional Game Center in Yogyakarta City with Narrative Architecture  
Approach*

**Nama Lengkap Mahasiswa** : Fauzan Zam'an  
*Student's Full Name*

**Nomor Mahasiswa** : 16512159  
*Students Identification*

**Telah Diuji dan Disetujui pada** : Yogyakarta, 25 Januari 2021  
*Has been evaluated and agreed on* Yogyakarta, January 25<sup>th</sup> 2021

**Pembimbing**  
*Supervisor*

**Penguji 1**  
*Jury*

**Penguji 2**  
*Jury*

(Arif Budi Sholihah, S.T.,  
M.Sc., PhD)

(Tony Kunto Wibisono,  
Ir., MSc)

(Wisnu Hendrawan  
Bavuaji., ST., MA)

Diketahui oleh / Acknowledge by

**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**  
*Head of Undergraduate Program in Architecture*



Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI

## KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb.,

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan studio akhir desain arsitektur dengan judul “Perancangan Pusat Permainan Tradisional Di Kota Yogyakarta Dengan Pendekatan Arsitektur Naratif”. Shalawat serta salam penulis sampaikan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara materi maupun non-materi sehingga dapat selesai dengan tepat waktu. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberi karunia, petunjuk, kemudahan, dan kuasa-Nya dalam setiap proses penelitian maupun penyusunan laporan studio akhir desain arsitektur sehingga penulis dapat menyelesaikannya.
2. Rasulullah SAW, yang selalu memberikan inspirasi dari keteladanan beliau.
3. Keluarga tercinta yaitu kedua orang tua dan kakak yang penulis hormati dan sayangi yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan motivasi.
4. Ibu Arif Budi Sholihah selaku dosen pembimbing yang memiliki peran penting dalam penelitian maupun penyusunan laporan studio akhir desain arsitektur ini yang dengan segala kesabaran dan keikhlasannya telah memberikan bimbingan, masukan – masukan serta ilmu kepada penulis.
5. Bapak Tony Kunto Wibisono dan Bapak Wisnu Hendrawan Bayuaji selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran kepada penulis sehingga penulisan laporan ini dapat menjadi lebih baik.
6. Teman satu grup studio akhir desain arsitektur yang saling memberi semangat dan motivasi untuk bersama menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
7. Seluruh teman-teman Arsitektur 2016 yang selalu bekerja keras dan saling mendukung satu sama lain.
8. Semua pihak yang sudah memberikan dukungan dan doanya kepada penulis yang mohon maaf tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu



Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini jauh dari kata sempurna, baik dari segi bahasa, penyusunan, maupun penulisan. Namun penulis tetap berharap laporan ini bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 20 Januari 2021

Penulis,



Fauzan Zam'an





### CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan tugas akhir:

Nama Mahasiswa : Fauzan Zam'an

Nomor Mahasiswa : 16512159

Judul Tugas Akhir :

Perancangan Pusat Permainan Tradisional di Kota Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Naratif

*Design of Traditional Game Center in Yogyakarta City with Narrative Architecture Approach*

Kualitas laporan buku tugas akhir ini sebagai berikut:

Sedang\*

Baik\*

Sangat Baik\*

Sehingga dengan adanya buku ini direkomendasikan/ tidak direkomendasikan\* untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

\*mohon dilingkari

Yogyakarta, 25 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Arif Budi Sholihah, S.T., M.Sc., PhD



## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauzan Zam'an  
Nomor Mahasiswa : 16512159  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Judul Studio Akhir Desain Arsitektur: Perancangan Pusat Permainan Tradisional di Kota  
Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Naratif

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya atau sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 20 Januari 2021

Penulis,

Fauzan Zam'an





## **PERANCANGAN PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NARATIF**

**Fauzan Zam'an | 16512159**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,  
Universitas Islam Indonesia  
*Email* : zmnfauzan@gmail.com

### **ABSTRAK**

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, budaya modern lambat laun terus menggerus budaya tradisional. Salah satu produk budaya yang mulai ditinggalkan adalah permainan tradisional. Padahal banyak manfaat permainan tradisional yang sangat berguna untuk tumbuh kembang anak jika dibandingkan dengan permainan modern. Banyak kegiatan permainan tradisional diselenggarakan oleh pemerintah maupun komunitas masyarakat. Kegiatan pelestarian permainan tradisional di Kota Yogyakarta hanya bersifat temporer. Masyarakat atau anak-anak dapat bermain apabila kegiatan tersebut ada yang menyelenggarakan. Adanya fasilitas edukasi, rekreasi dan konservasi permainan tradisional menjadi penting sebagai tempat untuk mendokumentasikan, mempelajari dan memainkan permainan tradisional. Pendekatan Naratif dipilih karena permainan memiliki narasi sendiri yang bisa diceritakan. Pemilihan narasinya adalah dari permainan Nini Thowong. Narasi yang dibangun terdapat pada aspek tata ruang dan tata massa. Variabel lain yang menjadi bahan pertimbangan adalah keamanan dan kenyamanan ruang bermain serta konteks site yang berada di area sumbu filosofis Yogyakarta.

Kata kunci : Permainan Tradisional, Pendekatan Naratif, Keamanan, Kenyamanan



## ***DESIGN OF TRADITIONAL GAME CENTER IN YOGYAKARTA CITY WITH NARRATIVE ARCHITECTURE APPROACH***

**Fauzan Zam'an | 16512159**

*Department of Architecture, Faculty of Civil Engineering and Planning,  
Universitas Islam Indonesia  
Email : zmnfauzan@gmail.com*

### ***ABSTRACT***

*Along with the development of science and technology, modern culture is gradually eroding traditional culture. One of the cultural products that is starting to be abandoned is traditional games. Even though there are many benefits of traditional games that are very useful for children's development when compared to modern games. Many traditional game activities are organized by the government and the community. The activity of preserving traditional games in Yogyakarta City is only temporary. The community or children can play if the activity is organized. The existence of educational facilities, recreation and conservation of traditional games is important as a place to document, study and play traditional games. The Narrative Approach was chosen because the game has its own narrative that can be told. The narrative selection is from Nini Thowong's play. The narrative that is built depends on the spatial and mass planning aspects. Other variables that are taken into consideration are the safety and comfort of the playroom as well as the context of the site on the philosophical axis of Yogyakarta.*

*Keywords: Traditional Games, Narrative Approach, Security, Comfort*





## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>CATATAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>ABSTRACT</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang .....	2
1.1.1. Mantrijeron sebagai Kawasan Penyangga Pariwisata.....	2
1.1.2 Permainan Tradisional kurang diminati.....	3
1.1.3 Upaya Pelestarian Permainan Tradisional .....	4
1.1.4 Pendekatan Arsitektur Naratif.....	6
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.2.1 Peta Konflik.....	7
1.2.2 Permasalahan Umum.....	7
1.2.3 Permasalahan Khusus .....	7
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	8
1.3.1 Tujuan.....	8
1.3.2 Sasaran.....	8
1.4 Batasan Perancangan.....	8
1.5 Proses Perancangan .....	9
1.5.1 Peta Persoalan.....	9
1.5.2 Kerangka Berpikir.....	10
1.6 Tabel Pemecahan Permasalahan .....	11
1.7 Metode Perancangan .....	13
1.7.1. Teknik Pengumpulan Data .....	14
1.7.2. Teknik Analisis.....	14
1.7.3. Uji desain.....	15

1.8 Keaslian Penulisan .....	15
<b>BAB 2 KAJIAN TEORI</b> .....	17
2.1 Kajian Konteks Site.....	18
2.2 Kajian Permainan Tradisional.....	20
2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional.....	20
2.2.2 Jenis Permainan Tradisional.....	21
2.2.3 Manfaat Permainan Tradisional.....	29
2.2.4 Permainan Nini Thowong.....	30
2.3 Kajian Tema Perancangan.....	32
2.4 Kajian Tipologi Perancangan.....	36
2.5.1 Pusat Permainan Tradisional .....	36
2.5.2 Kajian Museum.....	36
2.5.3 Kajian Ruang Bermain .....	42
2.6 Kajian Preseden.....	45
2.6.1 Preseden Fungsi Bangunan Serupa.....	45
2.6.2 Preseden Pendekatan Arsitektur Naratif .....	47
<b>BAB 3 ANALISIS KONSEP RANCANGAN DESAIN</b> .....	51
3.1 Analisis Tema Perancangan .....	52
3.1.1 Pemilihan Narasi Nini Thowong .....	52
3.1.2 Dari Nini Thowong ke Arsitektur.....	58
3.2 Analisis Program Ruang.....	69
3.2.1 Analisis Kegiatan.....	69
3.2.2 Analisis Kebutuhan Ruang .....	71
3.2.3 Analisis Besaran Ruang.....	72
3.2.4 Analisis Pola Hubungan Ruang.....	75
3.3 Integrasi Narasi dan Konteks Tapak .....	76
3.3.1 Analisis Konteks Lingkungan sekitar Tapak.....	76
3.3.2 Analisis Entrance Tapak.....	78
3.3.3 Analisis Kebutuhan Area Parkir .....	78
3.3.4 Analisis View Tapak.....	79
3.3.5 Analisis Orientasi Matahari .....	81
3.3.6 Analisis Orientasi Angin.....	81
3.3.7 Analisis Kebisingan .....	82





3.3.8	Analisis Tata Massa .....	82
3.3.9	Analisis Zonasi dan Tata Ruang .....	84
3.3.10	Analisis Penampilan Bangunan .....	85
3.3.11	Analisis Lansekap .....	86
<b>BAB 4 RANCANGAN SKEMATIK .....</b>		<b>88</b>
3.4	Rancangan Skematik Kawasan Tapak .....	89
3.5	Rancangan Skematik Bangunan.....	90
3.6	Rancangan Skematik Detail Khusus .....	93
3.7	Rancangan Skematik Selubung Bangunan.....	94
3.8	Rancangan Skematik Interior Bangunan.....	95
3.9	Rancangan Skematik Sistem Struktur .....	96
3.10	Rancangan Skematik Sistem Utilitas .....	96
3.11	Rancangan Skematik Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan.....	97
3.12	Uji Desain.....	98
<b>BAB 5 DESKRIPSI HASIL RANCANGAN .....</b>		<b>103</b>
5.1	Deskripsi Rancangan.....	104
5.2	Rancangan Tapak .....	104
5.3	Rancangan Bangunan .....	106
5.4	Rancangan Selubung Bangunan.....	109
5.5	Rancangan Interior Bangunan .....	110
5.5	Rancangan Lansekap.....	114
5.6	Rancangan Sistem Struktur .....	116
5.7	Rancangan Sistem Utilitas .....	117
5.8	Rancangan Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan.....	120
5.9	Rancangan Detail Interior .....	122
5.10	Rancangan Detail Arsitektural Khusus .....	123
<b>BAB 6 EVALUASI RANCANGAN .....</b>		<b>125</b>
6.1	Taman bermain yang “inviting” untuk anak dari luar tapak .....	126
6.2	Taman bermain yang spesifik permainan tertentu .....	128
6.3	Tampilan interior dan eksterior yang “fun” untuk anak-anak.....	132
6.4	Aspek keselamatan bangunan .....	135
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>137</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Mantrijeron sebagai kawasan penyangga budaya.....	2
Gambar 2 Peta Konflik .....	7
Gambar 3 Peta Persoalan .....	9
Gambar 4 Kerangka Berpikir.....	10
Gambar 5 Peta lokasi site.....	18
Gambar 6 Peta Guna Lahan .....	19
Gambar 7 Perspektif pengguna jalan raya .....	35
Gambar 8 Standar jarak penglihatan ruang pameran.....	39
Gambar 9 Sirkulasi ruang pameran.....	40
Gambar 10 Tata letak ruang pameran.....	40
Gambar 11 Pencahayaan buatan ruang pameran .....	41
Gambar 12 Halaman Depan Komunitas Hong .....	45
Gambar 13 (A) Lapangan A .....	46
Gambar 14 (B) Amfiteater .....	46
Gambar 15 (C) Lapangan B.....	46
Gambar 16 (D) Lapangan C.....	46
Gambar 17 Denah Komunitas Hong.....	46
Gambar 18 Jewish Museum.....	47
Gambar 19 The Voids.....	48
Gambar 20 The Axes .....	48
Gambar 21 The Holocaust Tower.....	48
Gambar 22 The Garden of Exile.....	49
Gambar 23 Museum Tsunami Aceh .....	49
Gambar 24 Tahapan Bermain .....	59
Gambar 25 Konsep structuring .....	60
Gambar 26 Konsep Interior Museum .....	61
Gambar 27 Konsep Digital Art.....	62
Gambar 28 Konsep Amphiteater .....	63
Gambar 29 Konsep Ruang Bermain Indoor.....	64
Gambar 30 Transformasi Pola Bermain .....	65
Gambar 31 Transformasi Alat Bermain.....	66
Gambar 32 Analisis kegiatan .....	71



Gambar 33 Pola Hubungan Ruang .....	75
Gambar 34 Analisis Konteks Lingkungan sekitar Tapak .....	76
Gambar 35 Analisis Entrance Tapak .....	78
Gambar 36 Analisis View dari Luar ke Dalam Tapak.....	79
Gambar 37 Analisis View dari Dalam ke Luar Tapak.....	80
Gambar 38 Analisis Orientasi Matahari .....	81
Gambar 39 Analisis Orientasi Angin.....	81
Gambar 40 Analisis Kebisingan .....	82
Gambar 41 Analisis tata massa.....	83
Gambar 42 Analisis Zonasi.....	84
Gambar 43 Sketsa Analisis Zonasi .....	84
Gambar 44 Eksplorasi bentuk.....	85
Gambar 45 Ornamen arsitektur Jawa.....	85
Gambar 46 Transformasi Warna pada Boneka Nini Thowong .....	86
Gambar 47 Skematik Siteplan .....	89
Gambar 48 Skematik Denah Lantai Dasar.....	90
Gambar 49 Skematik Denah Lantai Satu.....	90
Gambar 50 Skematik Tampak Barat dan Timur.....	91
Gambar 51 Skematik Tampak Utara dan Selatan.....	91
Gambar 52 Skematik Potongan Bangunan .....	92
Gambar 53 Skematik Fasad Lobby.....	93
Gambar 54 Skematik Secondary Skin Museum .....	93
Gambar 55 Skematik Selubung Bangunan .....	94
Gambar 56 Skematik Interiror Museum .....	95
Gambar 57 Skematik Interior R. Bermain .....	95
Gambar 58 Skematik Sistem Struktur.....	96
Gambar 59 Skematik Sistem Air Bersih.....	97
Gambar 60 Skematik Sistem Air Kotor .....	97
Gambar 61 Skematik Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan .....	98
Gambar 62 Situasi.....	105
Gambar 63 Rancangan Tapak.....	105
Gambar 64 Denah .....	106
Gambar 65 Tampak Barat.....	107



Gambar 66 Tampak Timur.....	107
Gambar 67 Tampak Utara.....	107
Gambar 68 Tampak Selatan.....	108
Gambar 69 Potongan Bangunan .....	108
Gambar 70 Visualisasi Selubung Bangunan.....	109
Gambar 71 Detail Selubung Bangunan.....	110
Gambar 72 Detail Selubung Bangunan 2.....	110
Gambar 73 Sequence Narasi .....	111
Gambar 74 Interior Museum Gelap .....	111
Gambar 75 Interior Museum Terang .....	112
Gambar 76 Lorong Digital Art .....	112
Gambar 77 Amphiteater.....	113
Gambar 78 R. Bermain Indoor.....	113
Gambar 79 Lobby .....	114
Gambar 80 Restoran .....	114
Gambar 81 Toko Souvenir.....	114
Gambar 82 Mushola.....	114
Gambar 83 Rancangan Lansekap.....	115
Gambar 84 View dari sitting area timur .....	116
Gambar 85 Lapangan bermain.....	116
Gambar 86 Lapangan bermain.....	116
Gambar 87 Sitting area utara .....	116
Gambar 88 Sistem Struktur.....	116
Gambar 89 Skema Penyediaan Air Bersih.....	117
Gambar 90 Skema Penyediaan Air Kotor.....	118
Gambar 91 Sistem Penyediaan dan Distribusi Listrik .....	118
Gambar 92 Skema Penghawaan Alami dan Buatan .....	119
Gambar 93 Skema Pencahayaan Alami .....	119
Gambar 94 Skema Transportasi Vertikal.....	120
Gambar 95 Sistem Barrier Free Design .....	121
Gambar 96 Sistem Keselamatan Bangunan.....	121
Gambar 97 Rancangan Detail Interior .....	122
Gambar 98 Rancangan Detail Amphiteater .....	122





Gambar 99 Detail Fasad Lobby .....	123
Gambar 100 Detail Sitting Area .....	123
Gambar 101 Detail Sitting Area 2 .....	124
Gambar 102 Area Bermain Lapangan 1 .....	129
Gambar 103 Ruang Bermain 1 .....	130
Gambar 104 Ruang Bermain 2 .....	130
Gambar 105 Ruang Bermain 3 .....	131
Gambar 106 Ruang Bermain 4 .....	132

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Pemecahan Permasalahan .....	11
Tabel 2 Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog .....	21
Tabel 3 Bermain dan olah pikir .....	23
Tabel 4 Bermain dan adu ketangkasan .....	24
Tabel 5 Permainan undian .....	25
Tabel 6 Permainan luar ruangan .....	26
Tabel 7 Permainan dalam ruangan.....	28
Tabel 8 Dari Nini Thowong ke Arsitektur.....	60
Tabel 9 Lagu Pengiring Permainan Nini Thowong .....	67
Tabel 10 Analisis kebutuhan ruang.....	71
Tabel 11 Ruang utama .....	73
Tabel 12 Ruang bermian indoor .....	73
Tabel 13 Ruang bermian indoor .....	74
Tabel 14 Ruang bermian outdoor .....	74
Tabel 15 Ruang Pengelola .....	74
Tabel 16 Total luas bangunan.....	75
Tabel 17 Analisis Lansekap .....	86
Tabel 18 Uji Desain .....	98
Tabel 19 Property Size.....	104
Tabel 20 Taman bermain yang “inviting” untuk anak dari luar tapak.....	126
Tabel 21 Taman bermain yang spesifik permainan tertentu.....	128
Tabel 22 Tampilan interior yang “fun” untuk anak-anak .....	132
Tabel 23 Tampilan eksterior yang “fun” untuk anak-anak.....	133





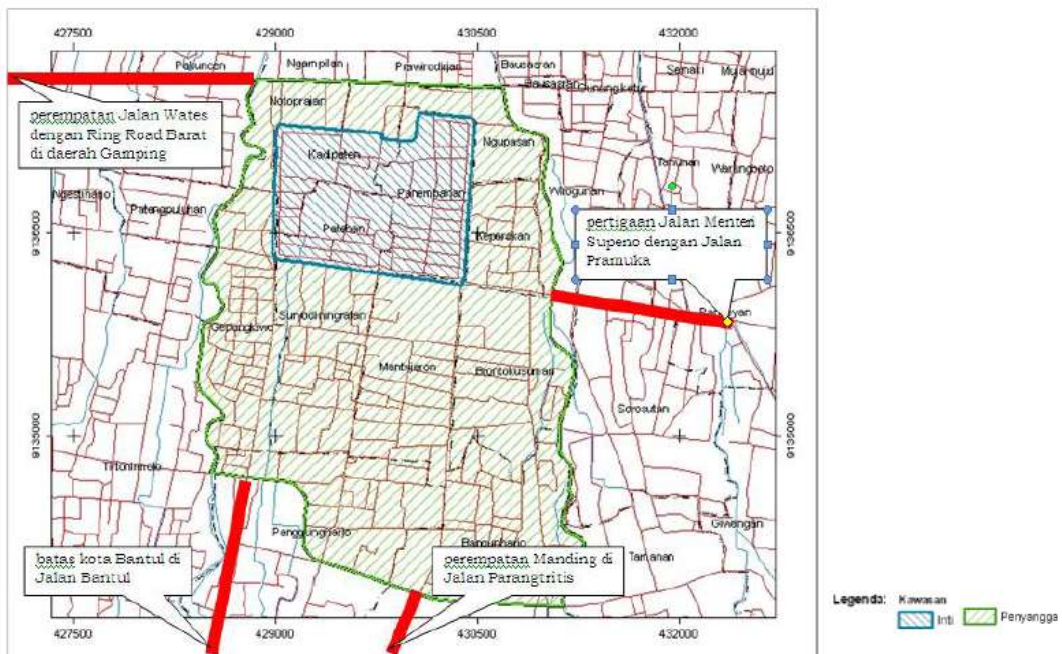
# **BAB 1**

# **PENDAHULUAN**

## 1.1. Latar Belakang

### 1.1.1. Mantrijeron sebagai Kawasan Penyangga Pariwisata

Mantrijeron adalah kecamatan yang berada di selatan Kota Yogyakarta, berbatasan dengan Kabupaten Bantul. Kecamatan ini dilewati oleh sumbu filosofis tata ruang Kota Yogyakarta (Gunung Merapi, Tugu Pal Putih, Alun-alun, Keraton, Panggung Krapyak, Laut Selatan) yang menjadikannya salah satu kawasan penyangga pariwisata. Tata ruang Kota Yogyakarta sendiri menggunakan konsep berlapis dengan Keraton sebagai pusatnya. Berdasarkan Pergub DIY No. 40 Tahun 2014, Keraton sebagai kawasan cagar budaya merupakan zona inti (*protection zone*), sementara Mantrijeron adalah zona penyangga (*buffer zone*). Pemanfaatan ruang yang diperbolehkan pada zona penyangga adalah kegiatan ekonomi, wisata budaya dan sejarah, penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, bangunan pendukung fungsi kawasan cagar budaya dan ilmu pengetahuan.



Gambar 1 Mantrijeron sebagai kawasan penyangga budaya  
 Sumber : Pergub DIY No.40 Tahun 2014

Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke Kota Yogyakarta menjadikan peluang untuk mengembangkan kawasan Mantrijeron. Pada kawasan ini terdapat objek wisata seperti kampung wisata, panggung krapyak, plengkung nirbaya gading hingga galeri dan sanggar seni. Lokasinya yang strategis membuat penginapan seperti hotel dapat dengan mudah ditemukan di kawasan ini.

Sebagai zona penyangga, kawasan Mantrijeron aktif dalam kegiatan kebudayaan. Ratih (2019) dalam [bernas.id](http://bernas.id) menyebutkan Kecamatan Mantrijeron menyelenggarakan



perhelatan Festival Jogja Kota dalam rangka HUT Kota Yogyakarta ke 263. Kegiatan yang dilakukan selama 2 hari tersebut diawali dengan gebyar potensi UMKM, senam masal, pawai budaya dan pentas budaya. Kegiatan tersebut dapat menjadi daya tarik wisata yang berbasis budaya.

Ramainya geliat pariwisata membuat sektor ekonomi semakin berkembang sehingga bangunan di pinggir jalan menjadi bernilai ekonomi tinggi. Berdasarkan riset yang dilakukan penulis pada tugas STUPA 7, area di koridor jalan sumbu filosofis, bangunannya banyak yang beralih fungsi dari rumah tinggal menjadi tempat komersial seperti toko. Hal ini mengakibatkan tidak adanya karakter budaya pada tampilan bangunan di area tersebut.

#### 1.1.2 Permainan Tradisional kurang diminati

Arus Modernisasi secara tidak langsung berpengaruh terhadap budaya tradisional masyarakat. Salah satu produk budaya yang mulai tergerus adalah permainan tradisional. Permainan tradisional sebagai produk budaya yang bersifat non fisik (*intangible*) kalah bersaing dengan permainan modern yang dapat diakses dengan mudah, dimanapun dan kapanpun.

Permainan tradisional merupakan warisan leluhur yang diturunkan dari generasi ke generasi. Banyak ditemukan ragam permainan tradisional di Indonesia yang diyakini tidak diciptakan hanya karena faktor kesenangan semata, namun dengan penanaman nilai-nilai tertentu yang diharapkan secara sadar atau tidak sadar dapat terimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Bermain permainan tradisional merupakan kegiatan yang spontan dilakukan anak-anak untuk mengisi waktu luang. Namun seiring berkembangnya zaman, permainan tradisional kini jarang dimainkan oleh anak-anak. Tedi (2015) menyatakan bahwa ada beberapa sebab hilangnya permainan tradisional diantaranya sarana tempat bermain berkurang, penyempitan waktu yang membebani anak-anak, adanya permainan modern yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun serta tidak diturunkannya permainan tradisional oleh generasi sebelumnya.

Bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai-nilai moral yang dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Tim penyusun Panduan Pemanfaatan Permainan Tradisional untuk Anak Usia dini (2004) menguraikan ada 9 (sembilan) kecerdasan yang mampu di stimulasi oleh permainan tradisional yaitu kecerdasan linguistik (kemampuan berbahasa); kecerdasan logika matematika (kemampuan menghitung); kecerdasan visual-spasial (kemampuan ruang); kecerdasan musikal (kemampuan musik/ irama); kecerdasan kinestetika

(kemampuan fisik baik motorik kasar dan halus); kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (kemampuan hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (kemampuan memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan Tuhan). Hal ini tentu membuat permainan tradisional semakin diperlukan karena banyak manfaatnya bagi perkembangan anak.

Kebanyakan orang tua tidak mengetahui manfaat permainan tradisional dan tidak memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anaknya. Orang tua lebih memilih memberikan gawai untuk memperkenalkan permainan modern. Hal tersebut berimbas pada anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional. Tidak adanya penyeimbang antara permainan tradisional dan permainan modern berdampak pada aspek budaya lokal yang semakin lama semakin menghilang. Sehingga perlu adanya penyeimbang untuk mempertahankan kelestarian permainan tradisional.

### 1.1.3 Upaya Pelestarian Permainan Tradisional

Yogyakarta sebagai kota budaya dan pariwisata merupakan pusat budaya Jawa. Aneka ragam budaya dapat ditemukan, salah satu diantaranya adalah permainan tradisional. Sebagai pusat budaya, Kota Yogyakarta aktif dalam kegiatan pelestarian permainan tradisional. Upaya pemerintah diantaranya mendorong sekolah-sekolah dan kampung kota untuk turut aktif dalam melestarikan permainan tradisional.

Adanya program Kampung Ramah Anak (KRA) menjadi jalan untuk memperkenalkan permainan tradisional kepada anak-anak. Hal ini berdasarkan Perwal No 71 Tahun 2018 tentang Kampung Ramah Anak yang menyebutkan bahwa terdapat 5 variabel pengembangan KRA, yaitu: a) Pemenuhan hak sipil dan kebebasan, b) Lingkungan keluarga dan pengasuhan alternatif, c) Kesehatan dasar dan kesejahteraan, d) Pendidikan, pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya dan e) Perlindungan khusus. Pada uraian D no. 12 menyebutkan untuk dapat menghidupkan permainan tradisional.

Kampung Gedongkiwo, Mantrijeron merupakan salah satu Kampung Ramah Anak yang berada di Yogyakarta. Seperti halnya kampung kota lainnya, padatnya populasi dan bangunan di kampung kota memunculkan ruang bermain atau ruang sosial yang tidak terencana. Ruang sosial di Gedongkiwo, Mantrijeron adalah ruang yang secara tingkat keamanan dan kenyamanan sangat rendah, seperti tepian sungai, gang, trotoar, jalan raya, pasar dan lahan bekas reruntuhan bangunan (Sitompul, 2019). Walaupun terdapat keterbatasan dalam lahan bermain, upaya kampung Gedongkiwo, Mantrijeron untuk

menjadi Kampung Ramah Anak patut diapresiasi sehingga tumbuh kembang anak akan dapat lebih terjaga.

Upaya lain terkait pelestarian permainan tradisional yaitu adanya kegiatan seminar, festival, lomba, atau workshop. Kegiatannya dilakukan baik oleh pemerintah maupun komunitas masyarakat. Dilansir dari pendidikan.jogjakota.go.id (2019) Kecamatan Mantrijeron angkat olahraga tradisional pada peringatan Hari Olahraga Nasional (Haornas). Kegiatan ini diikuti oleh 11 Sekolah Dasar di wilayah Kecamatan Mantrijeron dengan peserta berjumlah 180 siswa. Lomba yang diadakan yaitu lomba egrang, balap karung dan bakiak di Lapangan Minggiran, Yogyakarta. Kegiatan serupa juga dilaksanakan oleh Kepatihan Pakualaman Jogja (Tirtana, 2019), ratusan anak mengikuti lomba dolanan anak dalam rangka peringatan Hadeging Kadipaten Pakualaman. Peserta berasal dari Yogyakarta dan Jawa Tengah. Kegiatan ini sesuai dengan visi misi Adipati Kadipaten Pakualaman KGPAA PA X, yaitu pengembang kebudayaan.

Komunitas masyarakat juga aktif dalam pelestarian permainan tradisional. Dalam Attamimi (2018) menyebutkan terdapat kegiatan pelestarian permainan tradisional di Kilometer Nol Yogyakarta yang diselenggarakan oleh komunitas Omah Kreatif dan Perempuan Bertato Indonesia. Kegiatan ini dilatar belakangi oleh anak-anak zaman sekarang yang sudah terlalu asyik dengan permainan modern sehingga permainan tradisional ditinggalkan. Di Yogyakarta juga terdapat komunitas bernama Kampoeng Hompimpa Yogyakarta yang turut serta melestarikan permainan tradisional. Komunitas ini didirikan pada tahun 2017 dengan pengurus dari mahasiswa berbagai perguruan tinggi di Yogyakarta. Komunitas ini sering menyelenggarakan kegiatan di Alun-Alun Kidul setiap dua minggu sekali. Selain itu mereka juga hadir dalam acara *car free day* di Jalan Sudirman, Yogyakarta (Akmala, 2018).

Kegiatan pelestarian permainan tradisional yang berada di Yogyakarta hanya bersifat temporer. Kegiatannya diselenggarakan dalam satu tempat, waktu dan penyelenggara yang berbeda-beda. Masyarakat dapat mengikuti permainan tradisional ketika kegiatan tersebut ada yang menyelenggarakan. Padahal Yogyakarta merupakan kota tujuan wisata budaya yang dikunjungi oleh turis lokal maupun mancanegara. Untuk itu, diperlukan suatu fasilitas pelestarian permainan tradisional sebagai wadah bagi masyarakat atau turis untuk bermain dan belajar kapan pun. Adanya fasilitas ini dapat menjadi tambahan daya tarik dan sarana rekreasi budaya di Yogyakarta.

#### 1.1.4 Pendekatan Arsitektur Naratif

Sebuah karya arsitektur dapat menggunakan pendekatan perancangan yang bermacam-macam. Salah satunya adalah pendekatan naratif. Naratif berasal dari kata *narratio*, yang berarti cerita. Pendekatan ini biasanya dipilih berdasarkan pemahaman bahwa setiap bangunan memiliki cerita masing-masing. Cerita yang ditampilkan dapat dari berbagai hal seperti puisi, naskah film, lukisan atau produk kebudayaan seperti permainan.

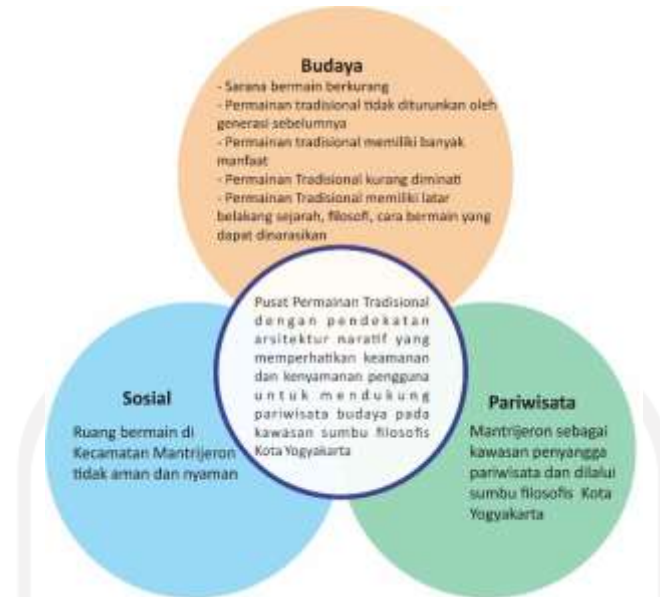
Karya arsitektur tidak hanya dapat dipahami hanya sekedar bangunan yang berdiri kokoh, lebih dari itu arsitektur memiliki pesan dan tujuan dibalikinya. Sama halnya dengan permainan yang dibuat oleh nenek moyang kita tidak hanya untuk kesenangan semata, namun secara implisit terdapat pesan dan tujuannya pula. Arsitektur dan Permainan dapat berdiri sejajar dengan adanya beberapa unsur pada keduanya, seperti makna, waktu, masyarakat dan budaya.

Permainan dijadikan ide dalam pemecahan permasalahan perancangan Pusat Permainan Tradisional. Permainan yang dipilih adalah permainan Nini Thowong karena permainan ini dapat dihubungkan dengan objek perancangan. Cara bermain Nini Thowong yaitu dengan memasukan roh halus ke dalam sebuah boneka. Pada zaman dulu, salah satu tujuan dari permainan ini adalah untuk pengobatan. Artinya ada penyakit yang harus diobati. Sama seperti objek perancangan, terdapat permasalahan berupa anak-anak yang tidak menggemari permainan tradisional dan sederet dampak negatif permainan modern. Maka diperlukan ‘obat’ berupa edukasi pada anak-anak. Perancangan Pusat Permainan Tradisional berupaya menginterpretasikan proses bermain Nini Thowong dalam pencariannya terhadap obat. Obat yang dimaksud tentu bukan untuk sebuah penyakit tertentu. Tetapi sebuah pengetahuan akan pentingnya permainan tradisional serta menumbuhkan cinta dan keterampilan dalam memainkannya.



## 1.2 Rumusan Masalah

### 1.2.1 Peta Konflik



Gambar 2 Peta Konflik  
(Sumber : Penulis, 2020)

### 1.2.2 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang Pusat Permainan Tradisional dengan pendekatan arsitektur naratif yang memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna untuk mendukung pariwisata budaya pada kawasan sumbu filosofis Kota Yogyakarta?

### 1.2.3 Permasalahan Khusus

1. Bagaimana merancang tata ruang dengan pendekatan narasi permainan Nini Thowong pada fungsinya sebagai tempat bermain dan belajar namun tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna?
2. Bagaimana merancang tata massa dengan pendekatan narasi permainan Nini Thowong yang sesuai ketentuan pada area sumbu filosofis Yogyakarta?
3. Bagaimana merancang fasad dan material yang sesuai ketentuan pada area sumbu filosofis Yogyakarta dengan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna?
4. Bagaimana merancang lansekap dengan pendekatan narasi permainan Nini Thowong yang sesuai ketentuan pada area sumbu filosofis Yogyakarta dengan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna?

### 1.3 Tujuan dan Sasaran

#### 1.3.1 Tujuan

Menghasilkan desain Pusat Permainan Tradisional dengan pendekatan arsitektur naratif yang memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna untuk mendukung pariwisata budaya pada kawasan sumbu filosofis Kota Yogyakarta

#### 1.3.2 Sasaran

1. Desain Pusat Permainan Tradisional dengan tata ruang menggunakan pendekatan narasi permainan Nini Thowong pada fungsinya sebagai tempat bermain dan belajar namun tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna
2. Desain Pusat Permainan Tradisional dengan tata massa menggunakan pendekatan narasi permainan Nini Thowong yang sesuai ketentuan pada area sumbu filosofis Yogyakarta
3. Desain Pusat Permainan Tradisional dengan fasad dan material yang sesuai ketentuan pada area sumbu filosofis Yogyakarta dengan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna
4. Desain Pusat Permainan Tradisional dengan pendekatan narasi permainan Nini Thowong yang sesuai ketentuan pada area sumbu filosofis Yogyakarta dengan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan pengguna

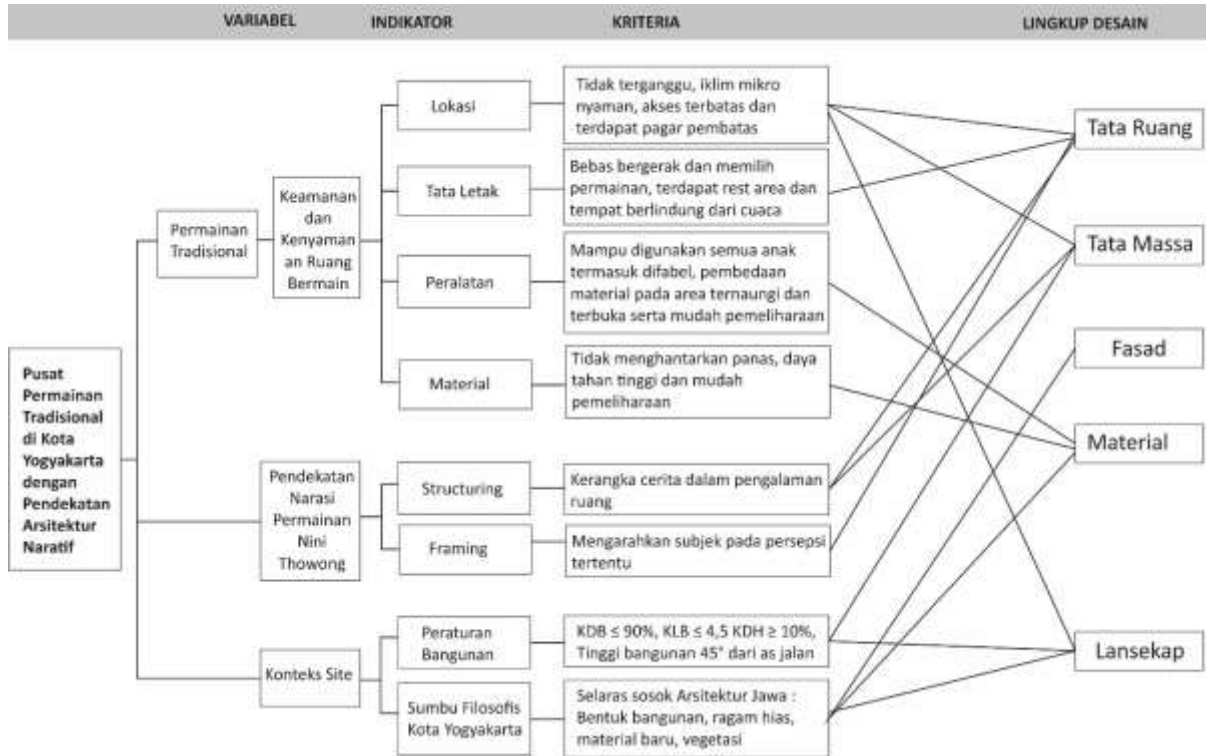
### 1.4 Batasan Perancangan

Perancangan Pusat Permainan Tradisional memiliki fungsi bermain dan belajar dengan pendekatan arsitektur Naratif yang memperhatikan keamanan dan kenyamanan ruang bermain pada kawasan sumbu filosofis Yogyakarta. Narasi yang ingin ditampilkan adalah dari Permainan Nini Thowong. Aspek yang dikaji adalah dari bentuk, tata ruang, tata massa, fasad, material dan lansekap. Adapun asal permainan tradisional yang akan ditampilkan, dimainkan dan didokumentasi adalah permainan dari seluruh Indonesia.



## 1.5 Proses Perancangan

### 1.5.1 Peta Persoalan

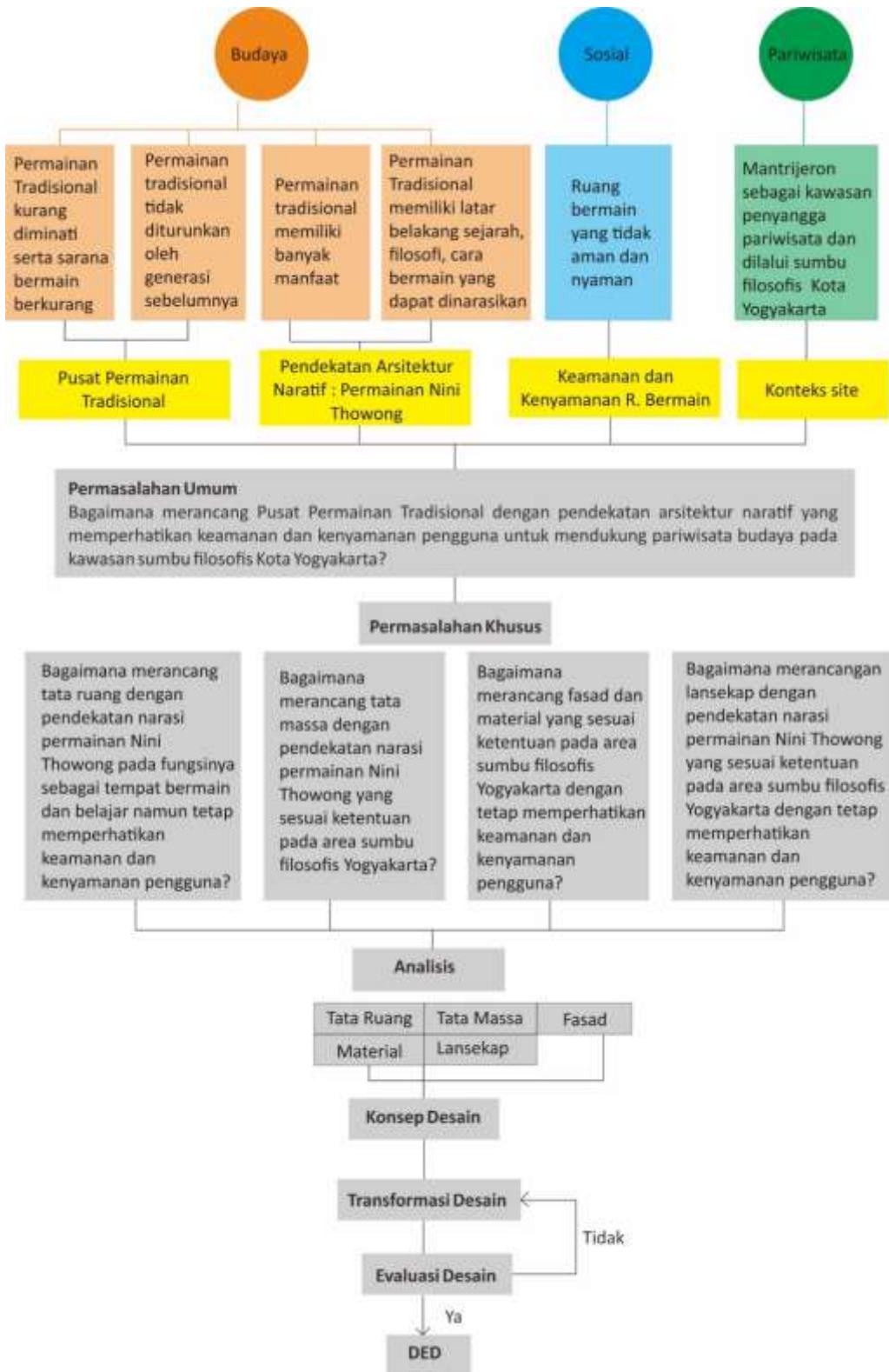


Gambar 3 Peta Persoalan

(Sumber : Penulis, 2020)



### 1.5.2 Kerangka Berpikir



Gambar 4 Kerangka Berpikir

(Sumber : Penulis, 2020)



## 1.6 Tabel Pemecahan Permasalahan

Tabel 1 Pemecahan Permasalahan

Lingkup Desain	Variabel	Indikator	Tolok Ukur	Cara Uji
<b>Tata Ruang</b>	Keamanan	Tata Letak	Orang tua / pendamping dapat mengawasi anak bermain	Penunjukan dengan denah dan 3D bahwa orang tua / pendamping dapat mengawasi anak bermain dari ruang tertentu
	Kenyamanan	Tata Letak	Anak-anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lain	Penunjukan dengan denah dan 3D bahwa anak-anak bebas bergerak
			Terdapat permainan yang ternaungi dan terbuka	Penunjukan dengan denah dan 3D bahwa terdapat permainan yang ternaungi dan terbuka
			Terdapat rest area	Penunjukan dengan denah dan 3D bahwa terdapat fasilitas rest area
			Terdapat fasilitas berlindung apabila hujan atau gangguan alam lainnya	Penunjukan dengan denah dan 3D bahwa terdapat fasilitas untuk berlindung
	Naratif	Linking	Structuring	Kerangka cerita dalam pengalaman ruang
Framing		Mengarahkan subjek pada persepsi tertentu	Penunjukan dengan denah dan 3D yang sesuai dengan narasi yang ingin ditampilkan	
<b>Tata Massa</b>	Naratif	Structuring	Kerangka cerita dalam pengalaman ruang	Penunjukan dengan 3D yang sesuai dengan narasi yang ingin ditampilkan
	Konteks Site	Peraturan Bangunan	KDB $\leq$ 90%, KLB $\leq$ 4,5 KDH $\geq$ 10%, Tinggi bangunan $45^\circ$ dari as jalan	Penunjukan dengan perhitungan



<b>Fasad</b>	Konteks Site	Pola Selaras Sosok	Bentuk bangunan sesuai dengan tipe – tipe bentuk Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya, sedangkan konstruksi yang tidak tampak dari luar dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi	Penunjukan dengan 3D bahwa bentuk sesuai dengan tipe Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya
			Ragam hias sesuai dengan tipe – tipe ragam hias Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya	Penunjukan dengan 3D bahwa ragam hias sesuai dengan tipe Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya
<b>Material</b>	Kenyamanan	Peralatan	Peralatan permainan mampu digunakan oleh semua anak-anak termasuk yang memiliki keterbatasan fisik	Penunjukan jenis material yang digunakan
			Pembedaan material pada area yang ternaungi dan terbuka	Penunjukan jenis material yang digunakan
			Mudah dalam pemeliharaan	Penunjukan jenis material yang digunakan
		Material	Area dengan intensitas matahari tinggi tidak digunakan bahan yang mudah menghantarkan panas	Penunjukan jenis material yang digunakan
	Daya tahan tinggi, higienis dan mudah dalam pemeliharaan		Penunjukan jenis material yang digunakan	
	Konteks Site	Pola Selaras Sosok	Material yang dipakai dapat menggunakan material baru hasil perkembangan teknologi namun secara visual harus masih memperlihatkan kemiripan dengan material yang dipakai Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya	Penunjukan jenis material yang digunakan
<b>Lansekap</b>	Keamanan	Lokasi	Akses masuk dibatasi	Penunjukan dengan denah dan 3D



	Kenyamanan		Membatasi pergerakan dari dalam dan luar kawasan	Penunjukan dengan denah dan 3D
			Tidak terganggu aktivitas dari luar kawasan	Penunjukan dengan denah dan 3D
			Iklim mikro nyaman dengan area yang ternaungi vegetasi/bangunan	Penunjukan dengan denah dan 3D
Naratif	Structuring		Kerangka cerita dalam pengalaman ruang	Penunjukan dengan denah dan 3D yang sesuai dengan narasi yang ingin ditampilkan
Konteks Site	Peraturan Bangunan	Pola Selaras Sosok	KDB $\leq$ 90%, KLB $\leq$ 4,5 KDH $\geq$ 10%, Tinggi bangunan 45° dari as jalan	Penunjukan dengan perhitungan
			Vegetasi disesuaikan dengan vegetasi asli di KCB tersebut	Penunjukan dengan denah jenis vegetasi yang digunakan
			Perabot ruang luar didesain selaras dengan tipe-tipe ragam hias di KCB-nya dan tidak menghalangi pandangan ke Bangunan Cagar Budaya	Penunjukan dengan 3D jenis perabot yang digunakan

(Sumber : Penulis, 2020)

### 1.7 Metode Perancangan

Perancangan Pusat Permainan Tradisional menggunakan metode perancangan rasional. Metoda perancangan ini menggunakan data primer dan sekunder yang menyangkut objek perancangan. Data primer didapatkan dari survey ke lapangan berupa wawancara dan dokumentasi berupa foto-foto yang memuat data-data. Data Sekunder didapatkan dari studi literatur terkait objek perancangan. Data primer dan sekunder selanjutnya akan diolah menjadi analisa-analisa yang menjadi pertimbangan perancangan.

### 1.7.1. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan/tapak dilakukan untuk mempermudah analisa-analisa yang dilakukan.

#### b. Data Sekunder

##### 1. Kondisi Kawasan

Adanya pandemi *covid-19* membatasi ruang untuk berpergian sehingga kondisi kawasan dikaji melalui data-data Studio Perancangan Arsitektur 7 milik penulis.

Kondisi kawasan yang dimaksud berupa :

- Luasan tapak
- Lingkungan tapak
- Perilaku pengguna

##### 2 Studi Literatur

Studi literatur berasal dari buku referensi, hasil penelitian, teori mengenai konteks perancangan pusat permainan tradisional, catatan dan lain-lain yang berguna untuk memperdalam sebuah analisa dan perencanaan desain. Data sekunder studi literatur yang diperoleh berasal dari buku, teori para ahli, internet, dan kebijakan peraturan pemerintah dengan sumber yang kredibel.

### 1.7.2. Teknik Analisis

#### 1. Analisis Tapak

Proses pemahaman lokasi tapak di perlukan untuk mempertimbangkan faktor yang di butuhkan dalam pemikiran awal mengenai perencanaan design yang selaras dengan kawasan sekitar sehingga menimbulkan respon yang sesuai dengan kondisi di luarnya.

Analisis mengenai tapak yang akan di bahas meliputi :

- Lokasi
- Pola lingkungan
- Dimensi tapak
- Iklim
- Infrastruktur yang terdapat dalam kawasan
- Kepadatan traffic di sekitar

#### 2. Analisis Program Ruang

Analisis program ruang di perlukan untuk mengetahui kebutuhan ruang yang akan digunakan didalam perencanaan Pusat Permainan Tradisional. Analisis program ruang di gunakan agar di dalam kawasan tercipta sebuah aktivitas yang di inginkan.

### 1.7.3. Uji desain

Pengujian desain menggunakan metode checklist terhadap kriteria pendekatan naratif, keamanan, kenyamanan dan ketentuan bangunan di sumbu filosofis Yogyakarta. Pengujian desain dilakukan dengan pengamatan objek 3D dan denah Pusat Permainan Tradisional. Parameternya terdapat yang bersifat kualitatif dan kuantitatif.

## 1.8 Keaslian Penulisan

Untuk meghindari adanya kesamaan pada judul dan penekanan, maka perlu ditinjau tugas akhir yang sudah ada. Penulis mencari dengan kata kunci “Pusat Permainan Tradisional”, maka didapatkan beberapa karya tulis yang serupa namun berbeda dalam judul dan penekanan perancangan. Berikut adalah karya tulis yang dimaksud :

1. Nama Proyek : Perancangan Wisata Permainan Tradisional Anak di Batu (Tema: Arsitektur Perilaku)
  - Tahun : 2015
  - Penulis : Rahmad Deky Zakaria
  - Bentuk : Tugas Akhir
  - Penekanan : Arsitektur Perilaku sebagai pendekatan utama perancangan
  - Persamaan : Fungsi bangunan sebagai wadah bermain permainan tradisional
  - Perbedaan : Pendekatan perancangan yang diambil
2. Nama Proyek : Pusat Kreativitas Anak di Surakarta: Permainan Anak dan Idiom-idiom karya Michael Graves sebagai pendekatan perancangan
  - Tahun : 2001
  - Penulis : Dewi Sari Sukowati
  - Bentuk : Tugas Akhir
  - Penekanan : Idiom-idiom karya Michael Graves sebagai pendekatan utama perancangan
  - Persamaan : Fungsi bangunan sebagai pusat bermain dan mengembangkan potensi anak
  - Perbedaan : Pendekatan perancangan yang diambil
3. Nama Proyek : Arena Permainan Tradisional dan Modern di Yogyakarta dengan





### Pendekatan Arsitektur Regionalisme

- Tahun : 2014
- Penulis : Titis Cita Laksana
- Bentuk : Tugas Akhir
- Penekanan : Perancangan arena permainan dengan memadukan antara lokalitas dan teknologi modern
- Persamaan : Fungsi bangunan sebagai wadah bermain permainan tradisional
- Perbedaan : Objek permainan dan pendekatan perancangan yang diambil
4. Nama Proyek : Taman Bermain Anak di Yogyakarta dengan Pendekatan Konsep Kualitas Ruang yang Mendukung Kedekatan Orang Tua dan Anak
- Tahun : 2000
- Penulis : Rochman Diansyah
- Bentuk : Tugas Akhir
- Penekanan : Karakter ruang yang dapat mendekatkan orang tua dan anak
- Persamaan : Fungsi bangunan sebagai wadah bermain bagi anak
- Perbedaan : Pendekatan perancangan yang diambil
5. Nama Proyek : Kawasan Wisata Belajar dan Bermain Anak: Rancangan Bangunan yang Dapat Merespon Proses Perkembangan Anak di Ternate
- Tahun : 2009
- Penulis : Olivia Irene
- Bentuk : Tugas Akhir
- Penekanan : Rancangan bangunan yang dapat membantu merespon proses belajar dan bermain berdasarkan keterampilan motorik, kognitif dan sensormotorik pada anak yang berusia sekitar 3-12 tahun. Dengan situasi kondisi perkembangan masyarakat Ternate.
- Persamaan : Fungsi bangunan sebagai wadah bermain bagi anak
- Perbedaan : Objek permainan dan pendekatan perancangan yang diambil



## **BAB 2**

# **KAJIAN TEORI**

## 2.1 Kajian Konteks Site

### 2.1.1 Kajian Site

Site berada di kawasan Mantrijeron yang merupakan kawasan budaya. Kawasan ini berada area sumbu filosofis Yogyakarta yang membentang dari Gunung Merapi-Tugu Pal Putih-Keraton-Panggung Krapyak-Laut Selatan, sumbu tersebut merupakan konfigurasi tata ruang kota Yogyakarta yang melambangkan hubungan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan alam dan manusia dengan manusia. Kawasan Mantrijeron juga memiliki sarana dan prasarana yang memadai yaitu adanya instansi pendidikan, pasar tradisional, restoran hingga hotel. Site terpilih berada di Jl. DI Panjaitan, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Luas site yaitu 6120 m<sup>2</sup> dengan panjang ±93 m dan lebar ±62 m. Site terdapat di pertigaan Jl. DI Panjaitan dan Jl. Jogokaryan sehingga memiliki aksesibilitas yang baik. Bentuk site memanjang dari barat ke timur yang mendukung kenyamanan termal dan pencahayaan pada lingkungan.



Gambar 5 Peta lokasi site  
 (Sumber : Penulis, 2020)

Batas utara : Jl. Jogokaryan

Batas timur : Pemukiman kepadatan sedang

Batas selatan : Pemukiman kepadatan sedang

Batas barat : Jl. DI Panjaitan



## 2.1.2 Peraturan Bangunan



Gambar 6 Peta Guna Lahan  
(Sumber : Perwal no.23 th.2016)

Berdasarkan Peraturan Walikota No. 23 tahun 2006, peruntukan lahan pada site yang dipilih merupakan area Perdagangan dan Jasa dengan peraturan sesuai ketentuan pada area sumbu filosofis Yogyakarta, yaitu :

KDB =  $\leq 90\%$

KLK =  $\leq 4,5$

KDH =  $\geq 10\%$

Tinggi Bangunan =  $45^\circ$  dari as jalan

Berdasarkan Pergub DIY No. 40 Tahun 2014, Keraton sebagai kawasan cagar budaya merupakan zona inti (*protection zone*), sementara Mantrijeron adalah zona penyangga (*buffer zone*) yang merupakan suatu kawasan/ruang tambahan yang melingkupi cagar budaya dan diatur dengan peraturan tambahan, baik berupa larangan adat maupun hukum formal, dalam rangka memperkuat upaya perlindungan terhadap cagar budaya tersebut. Pemanfaatan ruang yang diperbolehkan pada zona penyangga adalah kegiatan ekonomi, wisata budaya dan sejarah, penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, bangunan pendukung fungsi kawasan cagar budaya dan ilmu pengetahuan.

Arsitektur bangunan baru pada situs dan kawasan Kawasan Cagar Budaya harus memenuhi ketentuan pola arsitektur sebagai berikut:

- a. bangunan baru yang berada pada zona inti menggunakan pola arsitektur lestari asli atau selaras sosok;
- b. bangunan baru yang berada pada zona penyangga, paling sedikit menggunakan pola arsitektur selaras sosok;
- c. bangunan baru yang berada pada zona pengembangan, menggunakan pola arsitektur selaras parsial; dan
- d. bangunan baru yang berada pada zona penunjang, menggunakan pola arsitektur selaras parsial.

Panduan gaya arsitektur bangunan baru pada Kawasan Cagar Budaya ditetapkan sebagai berikut:

- a. KCB Malioboro memakai gaya arsitektur Indis atau Cina;
- b. KCB Kraton memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa grand arsitektur atau kerakyatan/profan, serta dimungkinkan memakai gaya arsitektur Indis;
- c. KCB Pakualaman memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa atau Indis;
- d. KCB Kotabaru memakai gaya arsitektur Indis atau Kolonial;
- e. KCB Kotagede memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa atau Klasik; dan
- f. KCB Imogiri memakai gaya arsitektur Tradisional Jawa atau Klasik.

## 2.2 Kajian Permainan Tradisional

### 2.2.1 Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut Suyadi dalam Marzoan, Hamidi (2017) merupakan permainan yang diwariskan antar generasi oleh nenek moyang. Permainan tersebut mengandung makna-makna simbolis yang dapat bermanfaat bagi perkembangan anak sehingga bisa menjadi sarana belajar untuk kehidupan pada saat dewasa. Sejalan dengan pernyataan tersebut, Darajat (2018) menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah budaya masyarakat yang hidup dan tumbuh hingga saat ini. Permainan tersebut diturunkan oleh nenek moyang dengan ciri khas tertentu sesuai dengan daerahnya. Permainan tradisional bermanfaat untuk mengasah keterampilan, keuletan, kecekatan, ketangkasan dan lain sebagainya.

Permainan tradisional merupakan bagian integral dari kehidupan anak-anak kecil di sebuah wilayah negara (Kovačević, 2014) oleh karena itu permainan-permainan tersebut tidak dapat dilihat di luar konteks waktu dan tempat mereka hidup sebelumnya, sehingga dengan mempelajari hal itu kita dapat melihat sejarah sebuah negara. Dalam menjaga



permainan tradisional, hubungan dengan generasi sebelumnya menjadi penting karena mereka berperan dalam memahami dan membagi pengalaman tersebut ke anak-anak. Anak-anak pun lebih memahami tradisi dan budaya, selain karena bermanfaat dalam menambah kualitas waktu bermain anak (Kovačević, 2014).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan secara turun-temurun yang memiliki ciri khas kedaerahan dengan filosofi tertentu yang dapat bermanfaat untuk kehidupan anak-anak. Hubungan dengan generasi yang lebih tua menjadi penting karena inti pelestarian permainan tradisional adalah diturunkan dari generasi ke generasi. Dengan adanya permainan tradisional maka kita dapat mengenal jati diri suatu bangsa.

### 2.2.2 Jenis Permainan Tradisional

Ada banyak jenis permainan tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia. Jenis-jenis permainan tradisional dapat dikategorisasi menurut pola permainan, yaitu : (Dharmamulya, 2005)

- a. Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog

Tabel 2 Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog

No	Jenis Permainan	Jumlah Pemain	Ukuran Lapangan	Cara Bermain
1	Ancak-ancak Alis	6 orang atau lebih	Menyesuaikan	Dipilih 2 orang berperan sebagai petani lalu mereka berhadapan membentuk portal. Pemain lain berbaris memasuki portal sambil bernyanyi.
2	Cacah Bencah	5-10 orang	Menyesuaikan	Pemain duduk berjajar sambil menyanyikan sebuah lagu. Apabila nyanyian berakhir pada kata 'tung' maka kaki dilipat. Orang yang melipat kaki pertama harus jongkok dan diikuti pemain lain dengan berpegangan. Orang terakhir berkewajiban untuk melepas ikatan barisan tersebut.



3	Cublak-cublak Suweng	5-7 orang	Menyesuaikan	Pemain A menelungkup sementara pemain lain meletakkan tangan di atas punggung pemain A. Mereka menyanyikan suatu lagu sambil memindahkan suatu benda di tangan masing-masing pemain.
4	Dhingklik Oglak- Aglak	3-5 orang	Menyesuaikan	Peserta membentuk lingkaran dengan saling bertolak belakang. Satu kaki ditumpangkan ke kaki peserta lain lalu berputar sambil menyanyikan sebuah lagu.
5	Epek-epek	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Pemain A berusaha menangkap pemain lain. Setelah pemain lain semua tertangkap, maka pemain membentuk lingkaran dan menyanyikan sebuah lagu. Apabila lagunya sampai pada kata 'wer' dan jari telunjuk A menunjuk suatu pemain, maka pemain tersebutlah yang harus menangkap semua pemain (seperti pemain A di awal).
6	Lepetan	7-15 orang	Menyesuaikan	Semua pemain berdiri bergandengan tangan menghadap ke arah yang sama. Pemain pertama masuk ke bawah tangan pemain lain, begitu terus sampai ujung sambi menyanyikan sebuah lagu.
7	Sliring Gending	4-8 orang	3x3 m	Pemain dibagi kedalam kelompok A dan B. Semua pemain membentuk lingkaran



				bergandengan tangan dengan posisi selang seling anggota A dan B. Sebuah objek diletakan di tengah. Anggota A berusaha mencapai objek yang di tengah dengan kaki, sementara anggota B berdiri. Mereka lalu berputar sampai anggota A terjatuh. Permainan dilakukan dengan menyanyikan sebuah lagu.
8	Soyang	5-10 orang	Menyesuaikan	Pemain A duduk menghadap pemain lain yang menyanyikan sebuah lagu sambil maju mundur. Pada akhir lagu semua pemain jongkok di depan A dan timbul tanya jawab.

Sumber : Dharmamulya, 2005

b. Bermain dan olah pikir

Tabel 3 Bermain dan olah pikir

No	Jenis Permainan	Jumlah Pemain	Ukuran Lapangan	Cara Bermain
1	Bas-basan Sepur	2 orang	2 m <sup>2</sup>	Membuat arena permainan dari karton atau di tanah dengan pola tertentu. Masing-masing pemain memiliki orang-orangan/pion. Permainan dilakukan bergiliran dengan strategi. (mirip dam-daman, dsb)
2	Dhakon / Congklak	2 orang	2 m <sup>2</sup>	Alat dari kayu yang diberi cekukan dengan pemain mengisi cekukan tersebut dengan kelereng dsb. Permainan ini



				berguna untuk mengajari perhitungan.
3	Macanan	2 orang	2 m <sup>2</sup>	Mirip bas-basan sepur namun berbeda pola arena permainan. Masing-masing pemain memiliki pion. Permainan dilakukan bergiliran dengan strategi.
4	Mul-mulan	2 orang	2 m <sup>2</sup>	Mirip bas-basan sepur namun berbeda pola arena permainan. Masing-masing pemain memiliki pion. Permainan dilakukan bergiliran dengan strategi.

Sumber : Dharmamulya, 2005

c. Bermain dan adu ketangkasan

Tabel 4 Bermain dan adu ketangkasan

No	Jenis Permainan	Jumlah Pemain	Ukuran Lapangan	Cara Bermain
1	Engklek	2-6 orang	3 m <sup>2</sup>	Membuat pola petak-petak pada sebidang tanah. Lalu pemain melompati petak tersebut dengan aturan tertentu.
2	Bengkat	2-6 orang	4 x 10 m	Membuat sebuah arena dengan meletakkan tumpukan benda pada kedua ujungnya. Pemain yang menang undian harus merobohkan benda tersebut.
3	Benthik	4 orang atau lebih	Menyesuaikan	Menggunakan 2 buah tongkat ukuran 30 cm dan lubang pada tanah. Pemain yang menang undian mendorong tongkat satu dengan yang lainnya pada lubang tersebut sejauh mungkin.

4	Dhul-dhulan	2-12 orang	3x10 m	Buat 2 lingkaran dengan jarak 4-6 meter. Pemain yang jaga berdiri diantara lingkaran itu dan pemain lain berusaha berpindah dari satu lingkaran ke lingkaran lain.
5	Jeg-jegan	6 orang atau lebih	5x10 m	Buat lingkaran dengan jarak 6 – 7 m. Terdapat 2 kelompok yang saling merebutkan lingkaran lawan.
6	Layung	8-16 orang	5x12 m	Terdapat 2 kelompok yang menduduki arena yang telah dibagi 2. Permainan adalah dengan melempar sebuah bola dan kelompok lain harus menangkapnya. Apabila bola jatuh, maka poin diberikan kepada tim lawan.
7	Gasingan	2 orang atau lebih	2x2 m	Mengadu gasing sampai keluar arena

Sumber : Dharmamulya, 2005

Sementara dalam Husna, 2009 permainan tradisional dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu permainan undian, permainan luar ruang dan permainan dalam ruang.

a. Permainan Undian

Permainan undian adalah permainan yang dilakukan untuk menentukan peran antar masing-masing pemain. Permainan ini sering dilakukan pada saat sebelum permainan utama dimulai. Berikut beberapa jenis permainan undian :

Tabel 5 Permainan undian

No	Jenis Permainan	Cara Bermain
1	Suit	Permainan pengundian satu lawan satu dengan hanya menggunakan 3 jari yaitu jempol, telunjuk, kelingking



2	Suit Jepang	Hampir sama dengan suit di atas, tapi menggunakan kepalan tangan, tangan terbuka dan bentuk 2 jari sebagai representasi batu, kertas dan gunting.
3	Cang kacang panjang	Berkumpul membentuk lingkaran, salah satu tangan pemain digunakan dalam permainan dengan membuka telapak tangan, yang kalah adalah yang berbeda posisi
4	Hom pim pa	Minimal 3 orang dengan membuka dan menutup telapak tangan, yang kalah adalah yang berbeda posisi
5	Lempar koin	Terdiri dari dua kelompok dengan menebak bagian koin

Sumber : Husna, 2009

#### b. Permainan Luar Ruangan

Permainan luar ruangan merupakan jenis permainan yang dilakukan pada area terbuka dimana area tersebut memiliki lahan yang cukup luas. Biasanya permainan yang dilakukan memiliki pemain yang banyak. Adapun jenis-jenis permainan luar ruangan adalah sebagai berikut :

Tabel 6 Permainan luar ruangan

No	Jenis Permainan	Jumlah Pemain	Ukuran Lapangan	Cara Bermain
1	Gobak Sodor	6 orang atau lebih	4x9 m	Terdiri dari 2 grup yaitu grup jaga dan grup lawan
2	Boy-boyan	4 orang atau lebih	Menyesuaikan	Terdiri dari 2 grup, satu grup merubuhkan genting dan satunya menjaga
3	Ucing-ucingan	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Terdapat pemain yang menjadi kucing
4	Ular naga	6 orang atau lebih	Menyesuaikan	Dua anak bergandengan membentuk terowongan



				dan pemain lain melewatinya
5	Kethek menek	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Menghindari kejaran si kethek dengan memanjat barang yang memiliki posisi lebih tinggi
6	Oray-orayan	6 orang atau lebih	Menyesuaikan	Pemain berbaris membentuk ular, terdapat pemimpin yang menuntun dan meliuk-liuk
7	Lompat tali	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Terdiri dari 2 pemain yaitu 2 penjaga sebagai pemegang karet yang diputar
8	Lompat jauh	2 orang atau lebih	Menyesuaikan	Sapu lidi yang dijadikan batas lompatan, pemain harus melompat sejauh lidi yang ditentukan
9	Sapintrong	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	2 orang memegang karet dan memutarnya. Orang lain melompat.
10	Sorodot Gaplok	2 orang atau lebih	Menyesuaikan	Terdiri dari 2 grup penjaga dan pemain
11	Sedang apa	4 orang atau lebih	Menyesuaikan	2 grup yang saling berhadapan
12	Sondah	2 orang atau lebih	1,5 x 1 m	Pemain melewati kotak yang telah dibuat
13	Bebentengan	4 orang atau lebih	Menyesuaikan	2 kelompok dengan masing-masing berjumlah 4-8 orang. Setiap kelompok harus mengambil alih benteng lawan.

14	Layang-layang	2 orang atau lebih	Menyesuaikan	Memerlukan tempat luas untuk menerbangkan layangan
15	Egrang	2 orang atau lebih	5 m <sup>2</sup> / orang	Pemain menaiki alat dari bambu atau kayu

Sumber : Husna, 2009

### c. Permainan Dalam Ruang

Permainan dalam ruang merupakan permainan yang dilakukan di dalam ruangan. Permainan yang dilakukan biasanya tidak memerlukan tempat yang luas dan cenderung memakai wawasan dan strategi dalam bermain. Adapun jenis permainannya adalah sebagai berikut :

Tabel 7 Permainan dalam ruangan

No	Jenis Permainan	Jumlah Pemain	Ukuran Lapangan	Cara Bermain
1	Do Mi Ka Do	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Pemain membentuk lingkaran, telapak tangan kanan diatas telapak tangan kiri temannya. Permainan dimulai telapak tangan pemain menepuk tangan temannya
2	Congklak	2 orang	Menyesuaikan	Menggunakan alat permainan berupa kayu yang terdapat cekungan. Bermain secara bergiliran memasukan benda pada cekungan tersebut secara berurutan.
3	Kata bersambung	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Pemain membentuk lingkaran, pemain pertama menyebutkan satu kata dan



				pemain lain melanjutkan kata tersebut
4	Numpang tanya	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Membentuk lingkaran dan menepuk tangan sampingnya dengan bernyanyi
5	Cingciripit	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Seorang yang kalah dalam permainan undian menjadi penebak siapa pemain yang menyembunyikan batu
6	Si Lutung	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Antar pemain mencubit punggung temannya
7	Tebak gambar	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Terdiri dari 2 grup. Masing-masing grup menggambar dan menebak
8	Bingo	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Setiap pemain membuat kotak 5x5 dan setiap kotak diisi 1-25 secara acak. Setiap pemain menyebut angka dan mencoretnya
9	Perintah terbalik	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Pemain berkonsentrasi untuk menaati perintah si wasit namun kebalikannya misal acungan tangan kiri tapi harus tangan kanan
10	Gagarudaan	3 orang atau lebih	Menyesuaikan	Menjawab serta mencari kata-kata dari suatu abjad yang telah ditentukan. Permainan ini memerlukan kosakata yang cukup banyak

Sumber : Husna, 2009

### 2.2.3 Manfaat Permainan Tradisional

Permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini (Haris, 2017) seperti :

- a. Aspek motorik: Melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- b. Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- c. Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- d. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- e. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- f. Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
- g. Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

#### 2.2.4 Permainan Nini Thowong

Permainan Nini Thowong dalam Ulivia (2018) merupakan permainan yang memasukan roh halus ke dalam sebuah boneka. Roh halus dianggap memiliki kekuatan yang dapat membantu manusia, salah satunya adalah pengobatan. Keberadaan roh halus di dalam boneka akan menunjukkan isyarat seperti mengangguk dan menggeleng-geleng. Pergerakan tersebut menjadi acuan pemain untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaannya. Mengangguk berarti "ya" dan menggeleng-geleng berarti "tidak".

Peralatan permainan Nini Thowong dalam Dharmamulya (2005) dibuat dari *siwur* (gayung air terbuat dari tempurung bertangkai panjang). *Siwur* dibuat seolah menjadi kepala dan badanya terbuat dari *icir* (alat penangkap ikan). *Siwur* dihias seperti wajah anak perempuan dan *icir* dihias dengan pakaian wanita seperti selendang, kain dan ikat pinggang. Alat lainnya yaitu *gandhik* (batu untuk menghaluskan bahan-bahan jamu tradisional) yang kemudian digambari mirip bayi. Bayi ini dianggap anak Nini Thowong. Terakhir adalah sesaji yang sesuai adat setempat. Namun ada dua sesaji yang tidak boleh terlewat yaitu bunga dan kemenyan. Dalam perkembangannya, permainan ini tidak hanya untuk keperluan upacara, tetapi untuk permainan anak-anak saja. Walaupun sebagai permainan, tetapi syarat berupa bunga dan kemenyan tidak boleh ditinggalkan.



Jumlah pemain Nini Thowong tidak ada batasan, semakin banyak maka semakin meriah. Pemimpin permainan merupakan seorang pawang yang dianggap memiliki kekuatan gaib. Terdapat beberapa pemain yang memegang boneka sembari yang lainnya menyanyikan beberapa lagu pengiring. Masing-masing lagu dinyanyikan sesuai tahap permainan.

Cara Bermain (Dharmamulya, 2005) :

1. Perlengkapan permainan disimpan di atas nyiru. Pemimpin permainan dan pembantu-pembantunya membawa nyiru ke tempat yang dianggap keramat misalnya kuburan, pohon beringin, pohon randu alas tua, jembatan, dan lain sebagainya. Dalam perjalanan, mereka bersama-sama menyanyikan lagu dengan lirik :

*Padha mbuwang bocah bajang*

*Rambute arang abang.*

2. Setelah sampai di tempat tujuan, nyiru beserta isinya diletakan di tanah. Pemimpin permainan kemudian membakar kemenyan sembari memohon kepada penunggu tempat keramat tersebut agar permainan ini dapat terlaksana dengan baik. Setelah itu mereka meninggalkan tempat tersebut, 30-45 menit kemudian nyiru dan isinya diambil kembali. Apabila boneka Nini Thowong terasa lebih berat, maka ritualnya berhasil. Pada perjalanan kembali ke rumah, pemain menyanyikan lagu :

*Padha mupu bocah bajang*

*Rambute arang abang*

3. Setelah sampai di halaman rumah, nyiru diletakkan di atas tanah. Nini Thowong dipegang oleh dua orang anak sementara pemimpin permainan membakar kemenyan. Pemain yang lain berkerumun dengan menyanyikan lagu :

*Bageya, bageya*

*Mbok Lara kang lagi teka*

*Dst...*

Lagu tersebut dinyanyikan berkali-kali disusul lagu lainnya. Apabila kepala Nini Thowong mulai bergerak-gerak maka roh halus sudah memasuki boneka tersebut. Nyanyian terus dilantunkan sementara Nini Thowong bergerak semakin cepat.

4. Tahap berikutnya berupa kegiatan puncak yaitu bertanya kepada Nini Thowong. Apabila ingin menanyakan mengenai obat, maka Nini Thowong diajak pergi ke kebun. Pemain menanyakan obat dari suatu penyakit. Nini Thowong akan menjawab dengan isyarat mengangguk yang berarti “ya” atau menggeleng-gelengkan kepala yang berarti “tidak”.

### 2.3 Kajian Tema Perancangan

Narasi berasal dari bahasa latin gnarus yang artinya mengetahui. Berasal dari kata *narratio*, yang berarti cerita. Naratif mengandung arti pengetahuan (*know*), yang diperoleh melalui pengalaman hidup. Sejak usia yang sangat muda manusia mempelajari kompleksitas menggunakan narasi, misalnya dengan dongeng dan orang bijak yang berisi pesan-pesan pendidikan. Setelah itu kami menggunakan narasi sebagai orang dewasa untuk membentuk identitas kami dan sebagai panduan menjalani hidup kami.

Narasi dapat dibagi menjadi dua aspek (Tissink, 2016) : 1) cerita itu sendiri, isi, dan 2) wacana, ekspresi atau cara penyampaiannya. Dengan demikian, narasi bukan sekadar isi cerita, atau interpretasi cerita, tetapi juga cara cerita itu disusun dan disajikan kepada pembaca oleh seorang penulis. Narasi ada dua dalam interaksi, karena selalu menyangkut narator / penulis dan pembaca / pendengar, mirip dengan bagaimana arsitektur membutuhkan arsitek dan pengguna. Ceritanya adalah 'apa' dan narasi adalah 'bagaimana' dan 'apa' digabungkan. Dengan narasi, produk dan proses memainkan peran, bentuk itu sendiri, dan penciptaan bentuk itu. Dengan demikian, setiap cerita adalah sebuah narasi, namun tidak setiap narasi adalah cerita dengan awal, tengah, dan akhir. Narasi selalu dikaitkan dengan dua komponen konteks: 1) waktu dan 2) ruang. Sebuah cerita tanpa kronologi sulit untuk diikuti, cerita tanpa latar atau set panggung juga. Di sinilah arsitektur dan narasi bertemu. Arsitek membentuk ruang dalam konteks yang terus berubah.

#### 1. *Linking* (Menghubungkan)

Peran pertama, peran menghubungkan, memberikan jawaban atas pertanyaan pertama tentang relevansi narasi. Ini menyangkut kita semua dan berasal dari psikologi naratif. Psikologi naratif didasarkan pada asumsi bahwa orang membangun identitasnya dengan bercerita tentang dirinya dan apa yang terjadi pada dirinya. Menurut psikologi naratif, pemikiran, penafsiran, imajinasi, dan pengambilan keputusan kita terjadi dalam struktur naratif. Struktur ini dibahas pada bab berikutnya. Dalam pengertian ini kesadaran manusia muncul melalui cerita. Kesadaran kita bahkan dapat dilihat sebagai mesin mendongeng, seperti yang diklaim oleh ahli saraf Antonio Damasio. Orang memperoleh makna dari pengalaman dengan meneruskannya dalam bentuk narasi. Melalui narasi, cerita, peristiwa dan kenangan kita merasa terhubung dengan lingkungan kita dan kita membentuk identitas kita. Narasi berisi informasi tentang dari mana kita berasal, sehingga kita dapat memahami siapa diri kita dan

memiliki gambaran tentang bagaimana kita memandang masa depan kita. Dengan cara ini narasi membentuk hubungan antara konteks, kita, orang lain, dan lingkungan kita.

Filep menempatkan narasi sebagai penghubung antara alam, lingkungan fisik, dan identitas kita. Mereka membantu kita untuk mengontekstualisasikan hubungan antara identitas kita dan lingkungan fisik. Mereka memberi kita kerangka kerja, koherensi, struktur dan perspektif di mana kita melihat kota masa depan kita. Kaitan dengan tempat, jenis arsitektur, lingkungan tertentu ini membantu kita menghasilkan ide baru untuk membayangkan masa depan, tetapi juga mewarnai imajinasi kita.

Di Selandia Baru, misalnya, di antara suku Maori, bangunan tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal orang, tetapi juga secara eksplisit merepresentasikan sejarah nenek moyang dan imajinasi mereka di masa depan. Cerita-cerita ini diintegrasikan ke dalam desain panel dinding dan pahatan kayu pada struktur bangunan. Contoh lain adalah gereja Gotik, yang berfungsi sebagai memori kolektif di Abad Pertengahan, sebagai kitab suci dan ensiklopedia bagi kaum terpelajar, tetapi juga sebagai buku bergambar bagi kaum buta aksara.

Menghubungkan lingkungan dan identitas adalah alasan mengapa narasi bisa menjadi penting bagi desainer. Peran menghubungkan adalah peran yang agak pasif, karena menyangkut hubungan implisit antara manusia dan lingkungannya. Menciptakan identitas adalah proses kompleks yang seringkali melampaui hati nurani. Contoh dari gereja gothic dan ukiran kayu Maori sangat spesifik budaya dan berhubungan dengan tradisi dan bangunan tua. Modernisme dan fungsionalisme telah menghilangkan kemungkinan untuk menghubungkan diri kita dengan narasi pada bangunan, membatasi ekspresi fasad menjadi satu-satunya ekspresi fungsi. Peran kedua, Penataan, berpotensi lebih dapat diterapkan dalam proses desain.

## 2. *Structuring* (Penataan)

Narasi juga dapat memiliki peran menambahkan struktur tertentu ke cara kita mengalami sesuatu. Peran penataan ini, menyisir bagian-bagian yang terpisah menjadi satu kesatuan lebih diarahkan kepada perancang atau pengarang. Mendesain bukanlah proses linier, tetapi narasi dapat membantu bertindak sebagai cerita inti yang darinya segala sesuatu dibingkai atau digantung. Dengan berpikir dalam narasi, arsitek dapat menentukan program dan kebutuhan tugas desain untuk memberikan bentuk fisik pada proses dan pengalaman yang dibutuhkan untuk rumah. Untuk melakukan ini, desainer harus membuat dan memanfaatkan narasi yang mengarahkan desain, menjelaskan apa itu bangunan dan apa yang bukan, membantu menentukan program dan menentukan bahan dari langkah-langkah desain. Dengan

demikian, narasi adalah proses atau 'aktivitas' dari memilih, mengatur, dan menyajikan materi cerita agar memiliki efek khusus pada penonton.

Contoh narasi penataan digunakan oleh Libeskind untuk desain Museum Yahudi di Berlin (2001). Dalam proyek ini, seluruh denah bangunan berasal dari sebuah cerita: garis-garis di fasad, lantai dan langit-langit adalah terjemahan literal dari garis-garis yang digambar Libeskind di atas Peta Berlin, menghubungkan rumah-rumah tempat orang Yahudi dibunuh di dunia kedua. perang. Selain itu, lapisan kedua kekosongan ditambahkan, mencoba menunjukkan kekosongan dari sejarah yang tidak bisa dipahami.

Sebuah koridor panjang mengarah ke pintu yang berat, di belakangnya muncul ruang yang tinggi dan dingin, di mana strip sempit di langit-langit tinggi menyediakan satu-satunya cahaya. Di sini, pengunjung merasakan kekuatan ruang dan ketakutan. Lantainya, dipenuhi dengan kepala besi cor yang berat, menekankan bahwa itu adalah ruang di mana banyak cerita berkumpul, di mana kesendirian yang dingin tiba-tiba membangkitkan pengalaman yang intens untuk mengetahui dan ketidakmampuan untuk memahami.

Dalam analisis bangunan, pengalaman kekosongan itu hampir tidak mungkin dipadatkan dalam sebuah gambar. Cerita pertama secara literal dan cerita kedua secara simbolis berfungsi sebagai struktur yang mendasari pembuatan museum ini.

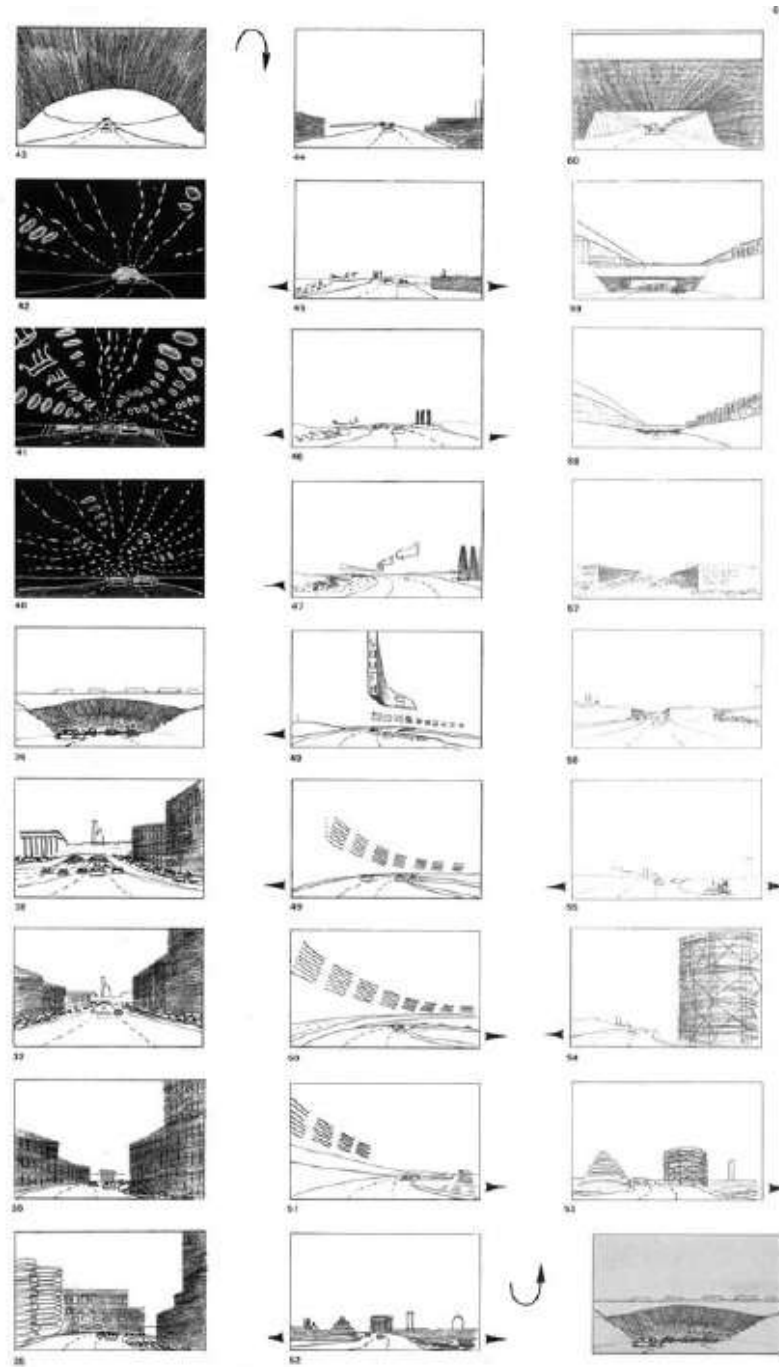
Penataan sangat berguna bagi desainer itu sendiri, karena struktur metode desain, sebagai semacam payung, konsep utama dari mana keputusan desain dapat diambil. Peran ketiga, pembingkai, mempengaruhi tugas desainer untuk lebih memanipulasi persepsi pengamat dan dibahas selanjutnya.

### 3. *Framing* (Pembingkai)

Peran ketiga untuk narasi melibatkan apa yang ditunjukkan oleh desainer kepada pengamat. Ini menyiratkan kekuatan desainer untuk memanipulasi persepsi pengamat. Menurut narratologi, narasi adalah rangkaian peristiwa kronologis yang berhubungan dengan yang lain, yang disajikan oleh seorang narator. Dimensi waktu membuat urutan. Dengan demikian narasi dapat berfungsi sebagai bentuk representasi, pembingkai, terikat pada urutan, ruang dan waktu itu. Dengan framing, pembaca atau pengamat diarahkan ke perspektif tertentu, melalui rute yang ditetapkan, tertarik pada elemen panggung tertentu, yang dibentuk oleh desainer.

Merujuk pada contoh Museum Yahudi Libeskind di Berlin, bangunan ini tidak hanya menata desain arsiteknya, tetapi juga membawa pengunjung dalam perjalanan melalui sebuah cerita, dengan membingkai pengalaman ketakutan pada masa itu.

Contoh kedua, lebih banyak digunakan untuk analisis, adalah Pemandangan dari jalan raya, ditunjukkan pada gambar 13. Di sini Kevin Lynch mempelajari bagaimana perspektif pengendara jalan raya berubah, melalui serangkaian gambar. Perancang melangkah dalam posisi pengamat, menyadari kekuatannya untuk mengubah perspektif tentang lingkungan binaan. Urutan adegan ini menawarkan kemungkinan untuk menekankan elemen tertentu, atau menyamarkannya.



Gambar 7 Perspektif pengguna jalan raya

(Sumber : Tissink, 2016)



## 2.4 Kajian Tipologi Perancangan

### 2.5.1 Pusat Permainan Tradisional

Pusat Permainan Tradisional merupakan fasilitas edukasi, rekreasi dan konservasi permainan tradisional. Menurut Tucker (1979) definisi pusat sumber belajar (*media centre*) adalah suatu departemen yang memberikan fasilitas pendidikan, latihan dan pengenalan. Dalam KBBI, rekreasi berarti penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan, piknik. Sementara konservasi berarti pemeliharaan dan perlindungan sesuatu secara teratur untuk mencegah kerusakan dan kemusnahan dengan jalan mengawetkan; pengawetan; pelestarian.

Pusat Permainan Tradisional secara tipologi fungsi bangunan tidak ada pengertian yang baku. Untuk itu, penulis mengkaji fasilitas serupa yang berada di Bandung, Jawa Barat yaitu Komunitas Hong. Komunitas Hong adalah sebuah pusat kajian permainan tradisional yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat. Komunitas Hong didirikan pada tahun 2003 dan telah melakukan penelitian sejak tahun 1996 dengan menggali dan merekonstruksi tradisi lisan maupun naskah-naskah kuno. Nama komunitas ini berasal dari kata yang selalu disebutkan oleh anak-anak saat bermain petak umpet yaitu 'hong'. Komunitas Hong berusaha untuk mengajarkan pola pendidikan leluhur untuk mengenal dirinya, alam dan Tuhannya. Dengan merujuk pada pandangan tersebut, maka tujuan didirikannya Komunitas Hong adalah untuk melestarikan berbagai macam permainan tradisional, melakukan pembinaan dan pelatihan kepada anak-anak agar permainan tradisional tetap lestari dan mengembangkan aneka permainan tradisional dengan tujuan edukasi.

Berdasarkan uraian di atas, maka Pusat Permainan Tradisional dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Fasilitas edukasi, rekreasi dan konservasi permainan tradisional
2. Melestarikan permainan tradisional
3. Melakukan pembinaan dan pelatihan kepada anak-anak
4. Mengembangkan permainan tradisional

### 2.5.2 Kajian Museum

#### a. Pengertian Museum

Museum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno;



Sementara menurut Peraturan Pemerintah nomor 66 tahun 2015 tentang Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

Sedangkan menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa museum adalah tempat yang digunakan untuk mengoleksi, mengonservasi, meriset, mengomunikasikan dan memamerkan kepada masyarakat benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu.

#### b. Klasifikasi Museum

Menurut *International Council of Museums (ICOM)*, museum dapat dibagi menjadi 6 jenis. Ada beberapa jenis museum berikut:

1. Museum Seni

Museum Seni atau Museum Seni adalah museum yang mengelola, menyimpan, dan mengumpulkan benda-benda yang berkaitan dengan seni.

2. Museum Arkeologi dan Sejarah

Museum Arkeologi dan Sejarah adalah museum yang melestarikan benda-benda arkeologi dan sejarah yang mendokumentasikan sejarah dan peradaban umat manusia.

3. Museum nasional

Museum nasional atau museum nasional umumnya menyimpan benda-benda dari berbagai daerah di negara di mana museum berada.

4. Museum Sejarah Alam

Museum Sejarah Alam adalah museum ilmu pengetahuan alam yang membahas masalah peradaban ilmu pengetahuan alam.

5. Museum Sains dan Teknologi

Museum Sains dan Teknologi adalah museum yang isinya berkaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

6. Museum Khusus

Museum khusus atau museum khusus umumnya didedikasikan untuk objek tertentu yang berbeda dari lima jenis museum.

Berdasarkan klasifikasi museum diatas, maka museum pada Pusat Permainan Tradisional termasuk museum khusus yang didedikasikan untuk permainan tradisional saja.

### c. Standar Kebutuhan Ruang Pamer

#### 1. Standar Luas Ruang Pamer

Dalam ruang objek pameran perlu memperhatikan objek apa saja yang akan dipamerkan. Sudut pandang mata manusia dapat disesuaikan dengan objek pameran yang disinari cahaya. (Larenahadi, 2017)

Lukisan	: 3-5 m <sup>2</sup>
Patung	: 6-10 m <sup>2</sup>
Benda kecil	: 1 m <sup>2</sup> ruang lemari

#### 2. Teknik Perletakan dan Metoda Penyajian Pada Ruang Pamer

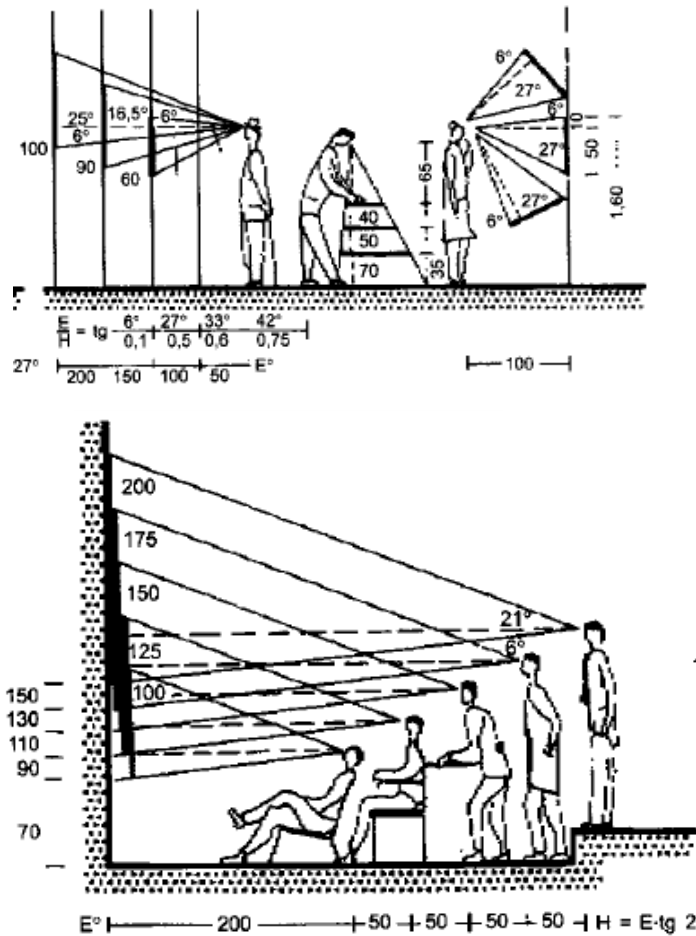
Standar Teknik penyajian meliputi ukuran minimal vitrin dan panel, tata warna, tata cahaya, tata letak, tata warna, tata suara, tata pengaman, foto penunjang dan labeling(Larenahadi, 2017)

Metode penyajian yang merupakan hasil dari beberapa penelitian museum di eropa yang dilakukan dalam kurun waktu 3 tahun menghasilkan data sebagai berikut(Larenahadi, 2017):

- Metode penyajian edukatif atau intelektual, yaitu tidak hanya memamerkan koleksi benda saja, tapi juga terkait semua hal yang berkaitan dengan benda tersebut, contohnya seperti cerita asal usulnya, cara pembuatan hingga fungsinya.
- Metode penyajian artistik, yaitu memamerkan koleksi-koleksi yang mengandung unsur keindahan
- Metode penyajian romantik atau evokatif, yaitu memamerkan koleksi-koleksi dengan semua unsur suasana lingkungan dimana koleksi berada.

#### 3. Standar Visual Objek Pamer

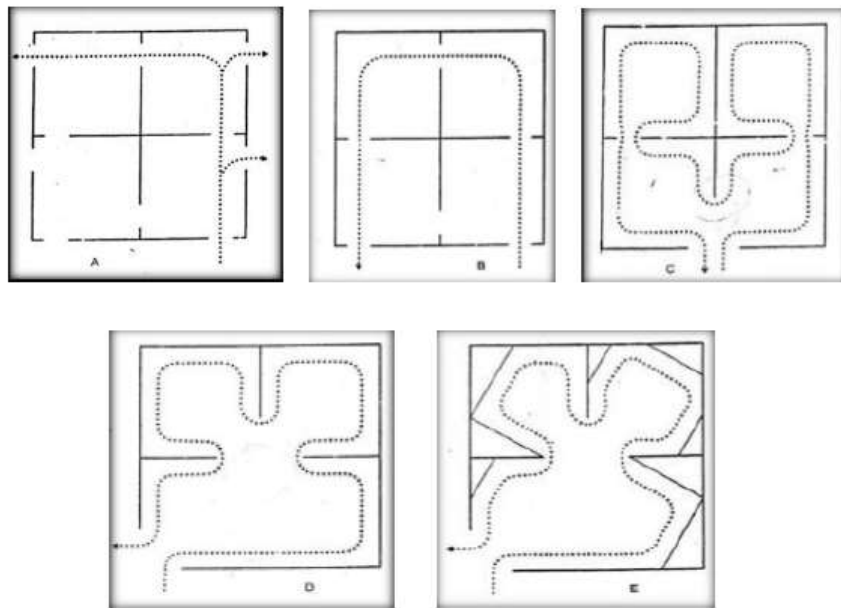
Ruang Pameran / Display adalah sebuah wadah atau ruang dengan visualisasi (objek yang dipamerkan) yang bersih tanpa ada gangguan visualisasi bagi objek yang akan dipamerkan. Bahan atau material permukaan display tidak boleh teridentifikasi secara pola atau tekstur. (Larenahadi, 2017)



Gambar 8 Standar jarak penglihatan ruang pameran  
Sumber: Data Arsitek, Ernst Neufert, dalam (Larenahadi, 2017)

#### 4. Macam-Macam Sirkulasi Ruang Pameran

Sirkulasi menjadi salah satu aspek terpenting dalam layout tata ruang pameran dalam bangunan museum. Sirkulasi mempengaruhi ruang gerak pengunjung dalam penataan ruang pameran atau ruang display. Dalam buku *Museum Building*, Laurence V Coleman menjelaskan bahwa ada beberapa jenis sirkulasi yang ada dalam bangunan museum, diantaranya:

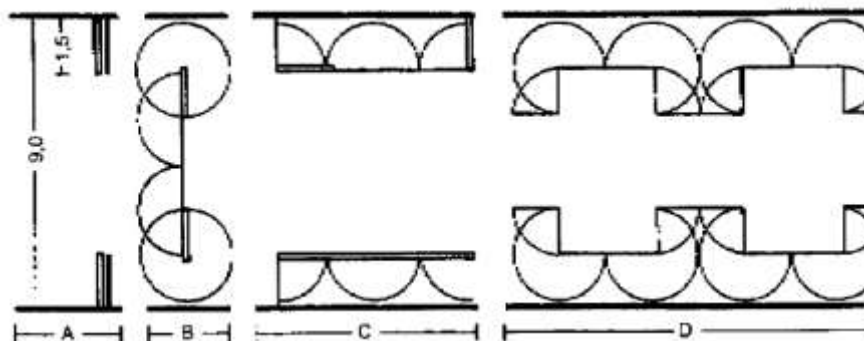


Gambar 9 Sirkulasi ruang pameran  
Sumber: Museum Buildings, 1950

Sirkulasi dalam museum tercipta biasanya sesuai dengan layout bangunan. Pengarahan sirkulasi dapat dilakukan agar kegiatan pameran dapat berjalan dengan lebih menarik. Pengaturan pada susunan koridor ke ruang, dan susunan lingkaran terpusat lebih baik daripada susunan euang ke runag (Febrina L Barus, 2011)

#### 5. Tata Letak Ruang

Tata letak ruang dan sirkulasi berhubungan penting dalam aspek perancangan ruang pameran dalam bangunan museum. Dengan tata ruang pamer yang tepat tidak menyebabkan pengunjung merasa Lelah (Ernst Neufert, 1979). Berikut ini adalah standar tata letak ruang pamer menurut Ernst Neufert:



Gambar 10 Tata letak ruang pameran  
Sumber: Data Arsitek, Eernst Neufert dalam (Larenahadi, 2017)

## 6. Persyaratan Ruang

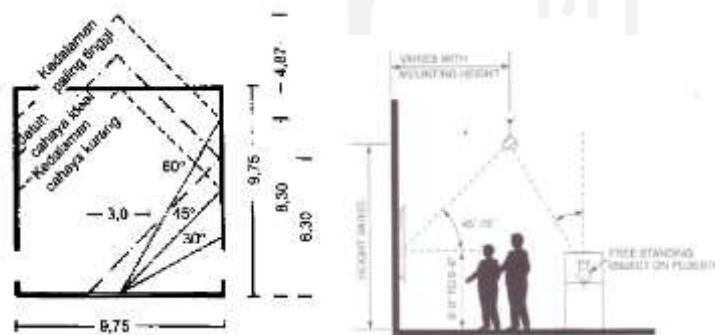
Persyaratan untuk ruangan pameran atau display objek koleksi museum adalah sebagai berikut:

- a. Setiap objek mendapat pencahayaan yang baik, dengan cara membagi ruang sesuai dengan jenis koleksi yang ada. Pembagian ruang berdasarkan koleksi:
  - Benda Koleksi untuk dipajang seperti panel, lukisan, patung, furniture, dan keramik.
  - Benda koleksi untuk pembelajaran seperti benda-benda peninggalan ukiran, barang maka diletakkan dalam wadah dan disimpan dalam lemari kaca yang disesuaikan dengan ukuran bendanya.
- b. Ruang dapat melindungi dari pengrusakan, kebakaran, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu.

## 7. Pencahayaan

### a. Pencahayaan Buatan

Beberapa standar ruang display atau pameran dengan pencahayaan dari samping yaitu tinggi tempat gantung yang baik adalah antara  $30^\circ$  dan  $60^\circ$ , dengan ketinggian ruang 6,7 meter. Tinggi 2,1 meter untuk objek Gambar atau 2D dan 3 – 3,65 meter untuk objek Miniatur, sculpture, dan objek 3D lainnya. (Larenahadi, 2017)



Gambar 11 Pencahayaan buatan ruang pameran

Sumber: : *Data Arsitek (Ernst Neufert) dan Time Saver Standart for Building Types, dalam (Larenahadi, 2017)*

## 8. Standar Proporsi dan Skala pada Ruang Pameran

Proporsi dan skala dalam ruang pameran menjadi aspek penting dalam sebuah perancangan. Proporsi dan skala dalam perancangan museum meliputi skala kenyamanan visual dan ketinggian plafon dalam ruang. Dalam skala ketinggian plafon, ketinggian menurut standar yang disesuaikan oleh Gilman Grave dalam buku *Museum Building* yaitu setinggi 34 feet atau 10,6 meter. Sedangkan pada ruang pameran yang menggunakan

pencahayaannya buatan, ketinggian plafon 20 feet atau 6 meter karena lebih menggunakan pencahayaan buatan daripada pencahayaan alami.

### 2.5.3 Kajian Ruang Bermain

#### 1. Pengertian Taman Bermain

Taman bermain anak (Baskara, 2011) adalah tempat yang di desain untuk anak-anak melakukan aktivitas bermain dengan riang dan gembira agar mengakomodasi perkembangan kemampuan kognitif, fisik, sosial dan emosinya. Aktivitas bermain dapat dilakukan di area terbuka atau tertutup dengan berbagai fasilitas alat bermain di dalamnya.

#### 2. Faktor yang diperhatikan dalam desain Taman Bermain

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam desain taman bermain (US CPSC, 2010) diantaranya :

##### a. Aksesibilitas

Taman bermain dapat diakses oleh anak-anak dengan mudah termasuk penyandang disabilitas. Pemilihan alat bermain, lokasi taman dan material penutup lantai penting untuk dipertimbangkan.

##### b. Pemisahan kelompok usia

Taman bermain yang dirancang untuk berbagai usia, tata letaknya harus menunjukkan perbedaan zonasi kelompok usia. Areanya dapat dipisahkan dengan semak atau bangku.

##### c. Pemisahan zona aktivitas

Area bermain harus diatur menjadi beberapa zonasi. Zona aktif dan pasif harus dipisahkan agar anak-anak tidak cedera. Area peralatan bermain dan lapangan terbuka dipisahkan. Selain itu, alat bermain yang populer dapat disebar agar tidak terjadi keramaian.

##### d. Pengawasan

Desain taman bermain dapat memungkinkan anak-anak mudah untuk diawasi dengan cara mengurangi hambatan visual yang ada.

#### 3. Tahapan bermain anak

Tahap bermain berdasarkan usia anak dapat dibagi menjadi tiga (Gallahue dalam Hutapea dkk, 2014) diantaranya:

a. *Exploratory stage*, yaitu tahap anak dibawah 2 tahun. Pada tahap ini anak baru mengenal benda di sekitarnya dan belum dapat mengendalikan tubuhnya dengan baik.



- b. *Mastery stage*, yaitu tahap anak usia 2-6 tahun. Pada tahap ini anak sudah dapat mengendalikan tubuhnya. Peran bermain menjadi penting untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotrik dan emosinya.
- c. *Achievement stage*, yaitu tahap anak usia 7 tahun ke atas. Pada tahap ini anak dapat bermain dengan berkelompok dan belajar berkompetisi.

#### 4. Kenyamanan Ruang Bermain

Kenyamanan dan perasaan nyaman adalah penilaian seseorang terhadap lingkungannya. Manusia menilai kondisi lingkungan berdasarkan rangsangan yang masuk ke dalam dirinya melalui keenam indera melalui syaraf dan dicerna otak untuk dinilai. Dalam hal ini yang terlibat tidak hanya masalah fisik biologis, namun juga perasaan. Suara, cahaya, bau, suhu dan lain-lain. (Satwiko, 2009)

Ruang bermain harus memenuhi berbagai kebutuhan penggunaannya termasuk kebutuhan kenyamanan fisik. Kenyamanan fisik menurut Karyono (2010) terdiri dari kenyamanan spasial (ruang), visual (penglihatan), auditorial (pendengaran), termal (suhu) dan olfaktual (penciuman-bau). Apabila kebutuhan tersebut tidak dapat terpenuhi dengan baik maka aktivitas bermain menjadi tidak optimal dan mengganggu kenyamanan pengguna.

Komponen aspek keamanan dan kenyamanan ruang bermain menurut Baskara (2011) diantaranya :

##### 1. Lokasi

###### a. Kenyamanan

- Penetapan lokasi bermain berdasarkan kebutuhan stakeholder setempat
- Taman bermain tidak mengganggu aktivitas di luar kawasan
- Iklim mikro nyaman dengan area yang ternaungi vegetasi/bangunan

###### b. Keamanan

- Akses masuk dibatasi (tidak sembarang orang bisa masuk)
- Dibatasi pagar untuk membatasi pergerakan dari dalam dan luar kawasan

##### 2. Tata Letak

###### a. Kenyamanan

- Anak-anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lain
- Anak bebas memilih permainan
- Terdapat permainan yang ternaungi dan terbuka
- Terdapat rest area
- Terdapat fasilitas berlindung apabila hujan atau gangguan alam lainnya

b. Keamanan

- Orang tua / pendamping dapat mengawasi anak bermain

3. Peralatan

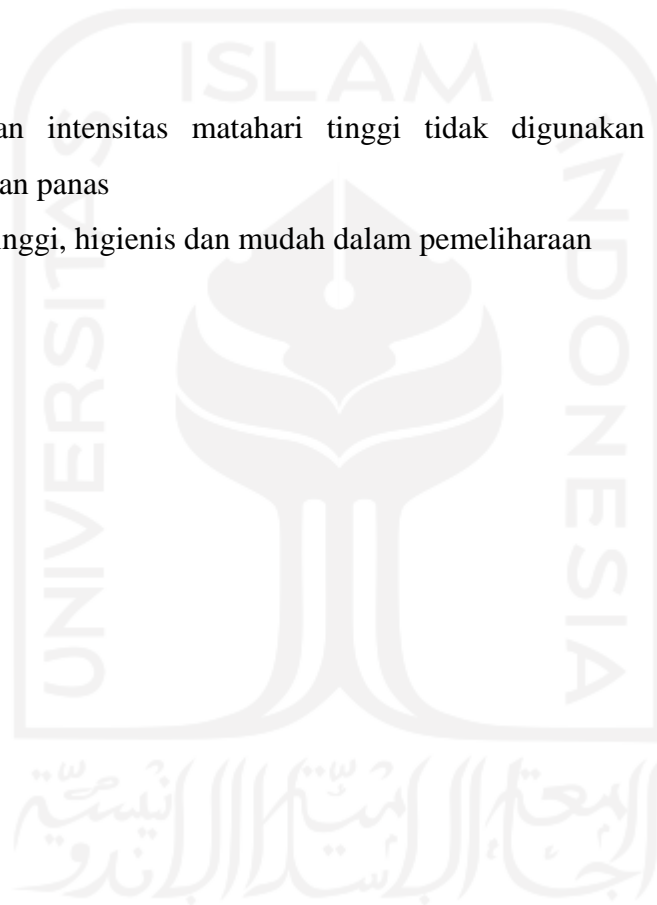
a. Kenyamanan

- Peralatan permainan mampu digunakan oleh semua anak-anak termasuk yang memiliki keterbatasan fisik
- Pembedaan material pada area yang ternaungi dan terbuka
- Mudah dalam pemeliharaan

4. Material

a. Kenyamanan

- Area dengan intensitas matahari tinggi tidak digunakan bahan yang mudah menghantarkan panas
- Daya tahan tinggi, higienis dan mudah dalam pemeliharaan



## 2.6 Kajian Preseden

### 2.6.1 Preseden Fungsi Bangunan Serupa

#### **Komunitas Hong, Bandung**



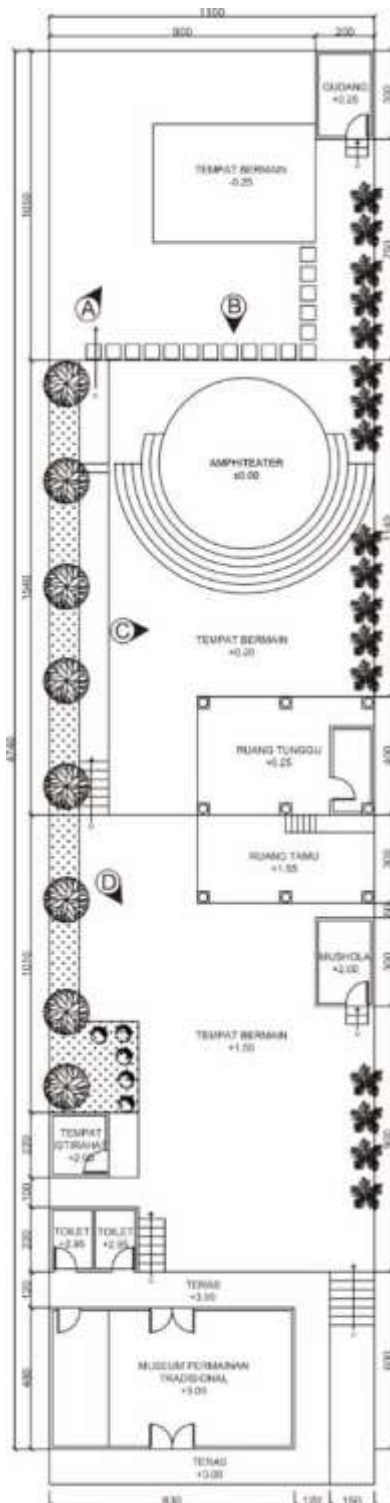
Gambar 12 Halaman Depan Komunitas Hong

(Sumber : Penulis, 2019)

Komunitas Hong adalah sebuah pusat kajian permainan tradisional yang berlokasi di Bandung, Jawa Barat. Komunitas Hong banyak dikunjungi oleh pengunjung yang ingin bermain permainan tradisional. Pengunjungnya beragam mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa. Komunitas Hong menetapkan batas kunjungan antara 60-100 orang dengan durasi acara 120 menit. Untuk menunjang kegiatan bermain terdapat beberapa fasilitas diantaranya amfiteater, lapangan bermain, museum permainan tradisional, gudang penyimpanan mainan, ruang tunggu, ruang istirahat dan musala. Komunitas ini memanfaatkan ruang luar sebagai area bermain.



DESIGN OF  
**TRADITIONAL GAME CENTER**  
IN YOGYAKARTA CITY WITH NARRATIVE ARCHITECTURE  
APPROACH



Gambar 17 Denah Komunitas  
Hong  
(Sumber : Penulis, 2019)



Gambar 13 (A) Lapangan A  
(Sumber : Penulis, 2019)



Gambar 14 (B) Amfiteater  
(Sumber : Penulis, 2019)



Gambar 15 (C) Lapangan B  
(Sumber : Penulis, 2019)



Gambar 16 (D) Lapangan C  
(Sumber : Penulis, 2019)

Dari gambar dapat dilihat bahwa bangunan yang ada di Komunitas Hong mengadaptasi arsitektur sunda dengan atap pelana, material kayu dan sistem konstruksi panggung. Hal ini membuat bangunan ramah terhadap iklim tropis dan suasana tradisionalnya dapat terasa.

Dari tata ruang terdapat bangunan fisik dan lapangan bermain. Bangunan fisik meliputi museum permainan tradisional di bagian depan sebagai pengenalan awal bagi para pengunjung. Selanjutnya pengunjung akan diarahkan ke area amfiteater untuk pengenalan permainan dengan praktek langsung. Setelah itu pengunjung dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk bermain di lapangan yang tersedia. Terakhir pengunjung akan diajak untuk membuat mainan dari bahan-bahan alami.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelajaran yang dapat diambil adalah :

1. Adaptasi iklim tropis dengan konstruksi bangunan panggung, material kayu dan atap pelana
2. Tata ruangnya mempunyai *sequence* (urutan) area penyambutan dan pengenalan mainan di museum, selanjutnya pengenalan secara praktek di area amfiteater, mencoba berbagai permainan di lapangan dan terakhir workshop membuat mainan.

## 2.6.2 Preseden Pendekatan Arsitektur Naratif

### a. Jewish Museum, Berlin / Studio Libeskind



Gambar 18 Jewish Museum  
(Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com))

Bangunannya zigzag dengan fasad *titanium-zinc* dan memiliki sumbu bawah tanah, dinding bersudut, dan "void" beton tanpa pemanas atau AC. Dengan desain "*Between the Lines*"-nya, Daniel Libeskind tidak ingin sekadar mendesain bangunan museum, tetapi juga menceritakan sejarah Jerman-Yahudi.

Interiornya terdiri dari beton bertulang yang memperkuat momen-momen ruang kosong dan jalan buntu di mana hanya secercah cahaya yang memasuki ruang. Ini adalah simbolis bagi pengunjung untuk mengalami apa yang orang-orang Yahudi rasakan selama



Perang Dunia II, bahkan di saat-saat tergelap di mana pengunjung merasa seperti tidak akan pernah bisa melarikan diri, sedikit cahaya memulihkan harapan.

### 1. *The Voids* :

Daniel Libeskind menggunakan voids tersebut untuk membuat kekosongan fisik yang diakibatkan oleh pengusiran, penghancuran, dan pemusnahan kehidupan Yahudi di Shoah, yang tidak dapat diisi ulang setelah kejadian tersebut. Dia ingin membuat kerugian ini terlihat dan nyata melalui arsitektur.



Gambar 19 The Voids  
 (Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com))

### 2. *The Axes* (Sumbu) :

Tiga sumbu bersilangan di lantai bawah gedung Libeskind, melambangkan tiga perkembangan sejarah kehidupan Yahudi di Jerman: *the Axis of Exile, the Axis of the Holocaust, and the Axis of Continuity*.



Gambar 20 The Axes  
 (Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com))

Di sepanjang sumbu ini, ditampilkan objek yang menceritakan kisah orang Yahudi yang dianiaya dan dibunuh selama masa Sosialisme Nasional dan harus beremigrasi. Etalase paling menonjol di awal *Axis of Exile* menyelidiki sejarah konservasi benda-benda selama era Nazi: kenang-kenangan disimpan karena keluarga membawanya saat mereka beremigrasi. Benda-benda yang telah dicuri ditemukan kembali sepotong demi sepotong setelah perang berakhir dan dikembalikan kepada pemiliknya. *the Axis of Continuity* berakhir di tangga yang curam, dengan proyeksi cahaya yang dipancarkan ke ujung atasnya. Melalui 82 anak tangganya, pengunjung mencapai pintu masuk ke pameran inti di lantai 2.

### 3. The "Holocaust Tower"

*The Axis of the Holocaust* berakhir di "Voided Void," atau Menara Holocaust, bangunan terisolasi yang satu-satunya koneksi ke gedung tersebut adalah dari bawah tanah. Cahaya yang hari yang menembus menara hanya melalui celah sempit pada dinding beton hingga suara dari luar pun dapat teredam. Banyak pengunjung mengalami perasaan penindasan atau kecemasan di dalam *Holocaust Tower*.



Gambar 21 The Holocaust Tower  
 (Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com))





#### 4. The Garden of Exile

*Axis of Exile* mengarah ke *Garden of Exile*, yang terletak di luar gedung. Empat puluh sembilan pilar beton diletakkan di dalam bentuk persegi berukuran 7x7 di atas tanah miring. Semak zaitun Rusia yang tumbuh di atas pilar adalah simbol harapan. Tanah miring di *Garden of Exile* memberi pengunjung perasaan tidak stabil dan disorientasi yang membingungkan. Satu-satunya vegetasi terletak jauh dari jangkauan. Libeskind menginginkan pengalaman spasial ini untuk mengingat kurangnya orientasi dan ketidakstabilan yang dirasakan oleh para emigran yang dipaksa keluar dari Jerman.



Gambar 22 The Garden of Exile  
(Sumber : *archdaily.com*)

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelajaran yang dapat diambil adalah :

- Pengunjung dapat merasakan narasi yang dirancang arsitek melalui ekspresi arsitektur yang dibentuk yaitu dari tata ruang, bentuk, material dan pencahayaan
- *Structuring* berupa narasi yang disuguhkan pada masing-masing sumbu axis
- *Framing* terdapat pada lampu yang mengarahkan pada masing-masing sumbu axis

#### b. Museum Tsunami Aceh / Urbane Indonesia



Gambar 23 Museum Tsunami Aceh  
(Sumber : *minews.id*)

Museum Tsunami Aceh berlokasi di Banda Aceh, Indonesia. Sebuah museum yang didesain untuk mengenang bencana Tsunami pada tahun 2004. Museum yang dirancang dengan judul 'Rumoh Aceh' as *Escape Hill* ini menggabungkan konsep rumah

Aceh (rumah bertipe panggung) dengan konsep *escape building hill* atau bukit untuk menyelamatkan diri.

Untuk menikmati museum, pengunjung diundang masuk melalui koridor yang gelap dan sempit diantara dua dinding air yang tinggi. Dimaksudkan untuk membuat dan menyerupai suara kejadian tsunami. Setelah itu, pengunjung akan memasuki ruangan korban dengan nama-nama mereka ditulis pada dinding dan aula peringatan yang gelap berisi 20 LCD menggambarkan tsunami dan usaha untuk meringankan dampak bencana.

Museum Tsunami Aceh didesai untuk menjadi landmark baru setelah masjid Baiturrahman, ruang publik baru, mengenang dan menjadi *escape hill* (untuk pencegahan bencana).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pelajaran yang dapat diambil adalah :

- Pengunjung dapat merasakan narasi yang dirancang arsitek melalui ekspresi arsitektur yang dibentuk yaitu dari tata ruang, bentuk, pencahayaan, visual, audial
- *Structuring* berupa narasi yang disuguhkan pada masing-masing ruang utama
- *Framing* terdapat pada ruang yang mengarahkan seperti koridor



# BAB 3

# ANALISIS KONSEP

# RANCANGAN DESAIN



### 3.1 Analisis Tema Perancangan

#### 3.1.1 Pemilihan Narasi Nini Thowong

Dalam menentukan narasi permainan, penyusun melakukan beberapa tahapan diantaranya mengkaji beberapa permainan, menganalisis kelebihan dan kekurangan, menganalisis jawaban terhadap persoalan desain dan terakhir kesimpulan. Berikut adalah proses pemilihan narasinya :



Tabel 8. Opsi Permainan Tradisional untuk dinarasikan

NO	PERMAINAN	KEGIATAN	LATAR			ALAT BERMAIN	MAKNA ALAT BERMAIN	MAKNA LAGU / PERCAKAPAN	MANFAAT PERMAINAN
			TEMPAT	WAKTU	SUASANA				
1	Nini Thowong	Membuat boneka, dibawa ke tempat keramat untuk izin ke roh halus, lalu bermain di halaman rumah dan terakhir di kebun bertanya tentang obat-obatan ke roh halus	Pohon Keramat	Saat bulan purnama	Menakutkan, adanya harapan	Boneka, sesaji	Aksesoris Bunga : Manusia dalam kehidupannya di dunia sebenarnya tidak terlepas dari alam sekitarnya.	Peringatan bagi manusia supaya tidak mengabaikan perkembangan generasi mudanya.	Bernyanyi, olahraga, menghargai kehidupan semesta
			Halaman Rumah		Riuh, bersenang-senang, bernyanyi, ramai		Wajah dari Tempurung Kelapa : Dalam diri manusia terdapat sifat baik yang dilambangkan dengan warna putih dan buruk dengan warna hitam.	Sebuah ajakan supaya manusia dalam bertindak tidak tergesa-gesa.	
			Kebun		Antusias		Pakaian : Manusia dihinggapi duniawi, baik yang berupa harta benda (kekayaan) maupun derajat pangkat.	Mengingatkan manusia tentang adanya kehidupan lain yang akan dihadapi.	



2	Cublak-cublak Suweng	Pemain A menelungkup sementara pemain lain meletakkan tangan di atas punggung pemain A. Mereka menyanyikan suatu lagu sambil memindahkan suatu benda di tangan masing-masing pemain.	Halaman atau teras rumah	Sore hari	Meriah, antusias	Batu kerikil	Piranti berupa biji atau kerikil diibaratkan sebagai suweng yaitu perhiasan wanita Jawa berupa anting. Piranti tersebut menggambarkan suatu harta yang sangat berharga. Mengajarkan agar tidak serakah dan berbagi kepada yang kurang beruntung.	Harta sejati itu sebenarnya sudah ada berserakan di sekitar kita, namun kita tidak menyadarinya. Banyak orang berusaha mencari harta sejati itu. Bahkan orang-orang bodoh ikut mencari harta itu dengan penuh keserakahan. Meskipun hartanya melimpah, ternyata itu bukan harta atau kebahagiaan sejati. Agar dapat menemukan harta atau kebahagiaan sejati itu, orang harus melepaskan diri dari harta benda duniawi, mengosongkan diri dari sifat-sifat yang buruk dan senantiasa mengasah hati nurani.	Mengajarkan kebersamaan, Edukasi untuk berpikir kritis, Berbagi dengan orang lain, Mengajarkan ikhlas, Bernilai religius
3	Bi-Bibi Tumbas Timun	Ada yang berperan sebagai Bibi dan anak- anak. Anak- anak ditugaskan untuk membeli mentimun kepada bibi. Percakapan	Halaman yang luas	Sore hari	Riuh, bersenang- senang, bernyanyi, ramai	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Belajar bahasa Jawa krama, bernyanyi, menari, menghormati yang lebih tua, belajar jual beli







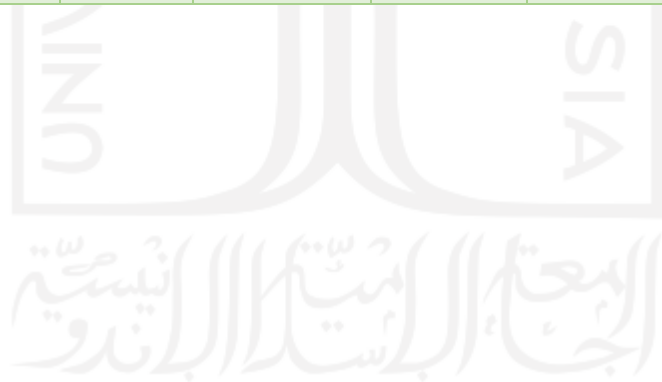
		diantara mereka dilakukan dengan beberapa syair.							
4	Soyang	Permainan dilakukan dengan percakapan, bernyanyi dan bergerak. Ada yang berperan sebagai Embok, lurah dan anak-anak. Embok bercakap dengan lurah agar anak-anak embok dapat dititipkan ke lurah. Karena embok sudah tidak mampu merawat anak-anaknya. Anak-anak akhirnya diserahkan ke Lurah satu	Halamn rumah atau sebidang tanah	Sore hari	Riuh, bersenang-senang, bernyanyi, ramai	Tidak ada	Tidak ada	Tidak ada	Berlatih tampil di depan umum, belajar komunikasi, nilai-nilai kekeluargaan





DESIGN OF  
**TRADITIONAL GAME CENTER**  
IN YOGYAKARTA CITY WITH NARRATIVE ARCHITECTURE  
APPROACH

		<p>persatu dan mereka dipekerjakan. Beberapa lama kemudian, Embok melihat anak-anaknya kembali dan tidak terima. Embok pun meminta anak-anaknya satu persatu.</p>							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--





5	Jamuran	Misal 10 orang yang bermain kemudian diundi dengan melakukan hompipa untuk menentukan siapa yang harus jaga. Yang kalah harus berada dilingkaran (boleh dengan posisi duduk maupun berdiri), dan yang menang akan membuat lingkaran besar dengan bergandengan tangan dan bernyayi	Halamn rumah atau sebidang tanah	Sore hari	Riuh, bersenang-senang, bernyayi, ramai	Apapun, sesuai yang disebutkan pemain	Filosofi dari permainan jamuran sama halnya dengan kita sebagai manusia yang bermanfaat bagi orang lain tetapi bukan tidak mungkin kita menjadi pengganggu bagi pihak lain.	Tidak ada	Nilai-nilai pendidikan yang diajarkan seperti kebersamaan atau bersosialisasi, ketanggaksan gerak sesuai dengan irama, kemampuan berekspresi hingga kemampuan memahami perintah.
---	---------	---	----------------------------------	-----------	---	---------------------------------------	---	-----------	--

(Sumber : Penulis, 2020)



Tabel 9. Analisis kelebihan dan kekurangan permainan sebagai bentuk narasi

NO	PERMAINAN	KELEBIHAN	KEKURANGAN	KESIMPULAN
1	Nini Thowong	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat latar tempat, waktu dan suasana</li> <li>• Terdapat 3 latar yang digunakan selama bermain</li> <li>• Tiap tempat memiliki suasana nya masing-masing</li> <li>• Terdapat alat bermain</li> <li>• Terdapat nilai-nilai filosofis yang bermanfaat</li> <li>• Banyak aspek yang dapat dikaji sehingga eksplorasi dalam merancang akan lebih variatif dan mendalam</li> <li>• Dapat menjawab persoalan perancangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat ritual mistis, namun seiring berkembangnya zaman, permainan ini hanya berfokus ada pertunjukan bermain tidak pada aspek ritualnya</li> </ul>	<p>Permainan Nini Thowong yang terpilih untuk menjadi narasi dalam Pusat Permainan Tradisional. Karena permainan ini banyak yang bisa dieksplorasi berupa latar, suasana sampai nilai filosofis.</p> <p>Pendekatan yang ditekankan pada perancangan ini bukan mengenai ritual mistis, tetapi pada aspek nilai dan makna yang terkandung di dalamnya. Nilai dan makna dalam permainan ini cocok untuk menjawab permasalahan perancangan berupa wisata budaya, tempat bermain serta keamanan dan kenyamanan anak.</p>
2	Cublak-cublak Suweng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat latar tempat, waktu dan suasana</li> <li>• Terdapat alat bermain walaupun dengan bentuk yang sederhana</li> <li>• Terdapat nilai-nilai filosofis yang bermanfaat</li> </ul>	Hanya satu latar yang digunakan selama permainan	
3	Bi-Bibi Tumbas Timun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat latar tempat, waktu dan suasana</li> <li>• Terdapat nilai-nilai filosofis yang bermanfaat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya satu latar yang digunakan selama permainan</li> <li>• Tidak terdapat alat bermain dan makna filosofis</li> </ul>	
4	Soyang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat latar tempat, waktu dan suasana</li> <li>• Terdapat nilai-nilai filosofis yang bermanfaat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hanya satu latar yang digunakan selama permainan</li> <li>• Tidak terdapat alat bermain dan makna filosofis</li> </ul>	
5	Jamuran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat latar tempat, waktu dan suasana</li> <li>• Terdapat alat bermain</li> <li>• Terdapat nilai-nilai filosofis yang bermanfaat</li> </ul>	Hanya satu latar yang digunakan selama permainan	

(Sumber : Penulis, 2020)

### 3.1.2 Dari Nini Thowong ke Arsitektur

Pada permainan Nini Thowong, terdapat beberapa aspek yang dapat diaplikasikan kedalam objek perancangan, diantaranya tempat permainan dan suasana di dalamnya, alur permainan yang membentuk sequence, pola bermain yang ditransformasikan ke dalam gubahan massa dan alat bermain untuk material, warna dan fasad.

### a. Tahap Bermain

Pada permainan Nini Thowong dapat dibagi ke dalam 4 tahapan bermain. Tapak dianalogikan permainan Nini Thowong yang memiliki beberapa tahap bermain. Masing-masing fungsi dan massa bangunan merepresentasikan tahapan bermain Nini Thowong.



Gambar 24 Tahapan Bermain  
(Sumber : Penulis, 2020)

Gambar di atas menunjukkan tahap 1 berupa pembuatan peralatan bermain yang diinterpretasikan menjadi fungsi ruang workshop, tahap 2 berupa pengisian roh halus ke dalam boneka yang diinterpretasikan sebagai pengisian pengetahuan dengan fungsi ruang museum. Tahap 3 adalah proses bermain di halaman rumah dengan dikerumuni banyak penonton, diinterpretasikan menjadi fungsi ruang amphiteater. Tahap 4 adalah puncak bermain berupa pencarian obat-obatan yang ditunjukkan oleh boneka Nini Thowong. Obat-obatan digunakan untuk penyembuhan penyakit. Sementara dalam konteks permainan tradisional, agar manfaatnya dapat dirasakan secara langsung oleh anak-anak maka diperlukan simulasi bermain. Fungsi ruang yang dirancang adalah ruang bermain.

### b. Sequence

Arsitektur naratif memiliki 2 unsur pokok yaitu *Structuring* dan *Framing*. Kedua hal ini akan membentuk sequence pada objek perancangan yang dapat mengarahkan pengunjung untuk merasakan cerita yang ingin dinarasikan. Untuk mendapatkan konsep sequencenya, penyusun menganalisis tempat yang dijadikan latar dalam permainan Nini Thowong, yaitu pohon keramat, halaman rumah dan kebun. Selanjutnya dapat dilihat kegiatan dan karakter

suasana yang terbangun pada masing-masing tempat. Data tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam sequence objek perancangan.

Tabel 8 Dari Nini Thowong ke Arsitektur

No	Tempat	Kegiatan	Suasana
1	Pohon Keramat	Meminta izin dan mengisi roh halus kedalam boneka	- Menakutkan -Adanya harapan
2	Halaman Rumah	Berkumpul, bernyanyi, melakukan ritual lanjutan	Ramai, riuh
3	Kebun	Bertanya mengenai obat-obatan	Ramai, riuh

(Sumber : Penulis, 2020)

### 1. Structuring

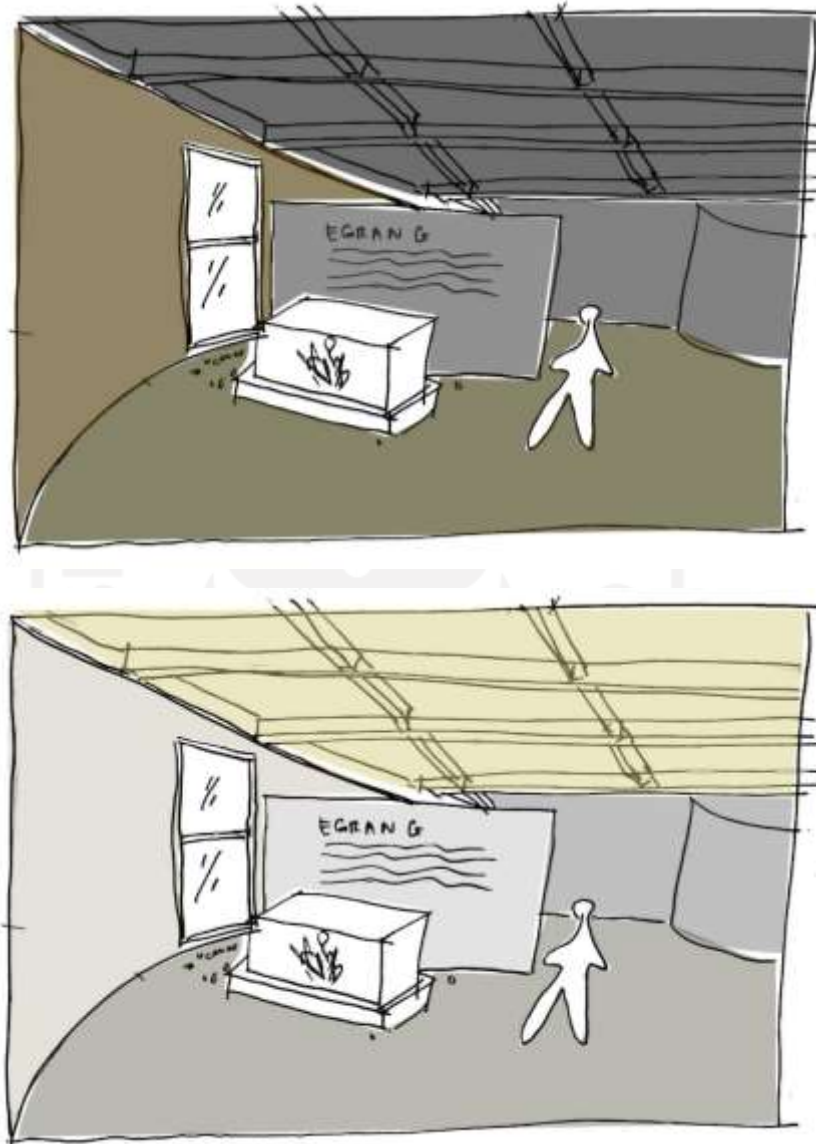


Gambar 25 Konsep structuring  
(Sumber : Penulis, 2020)



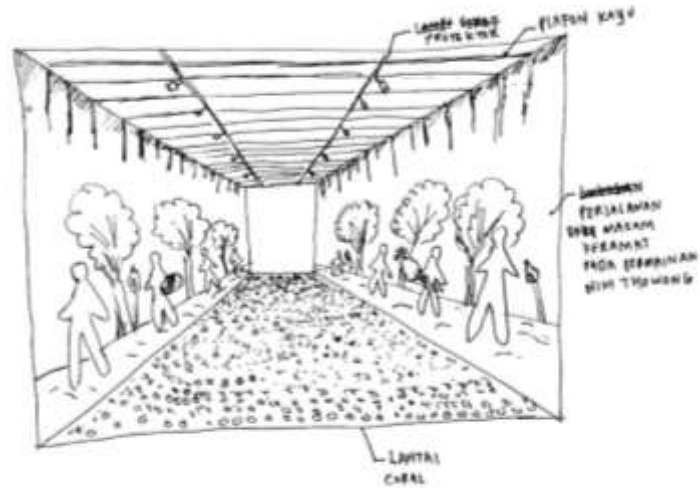


Pada Pusat Permainan Tradisional, narasi yang ditampilkan adalah proses bermain Nini Thowong. Namun karena fungsi bangunannya adalah tempat bermain dan belajar untuk anak, maka konsep sequencenya tetap dirancang menyenangkan.

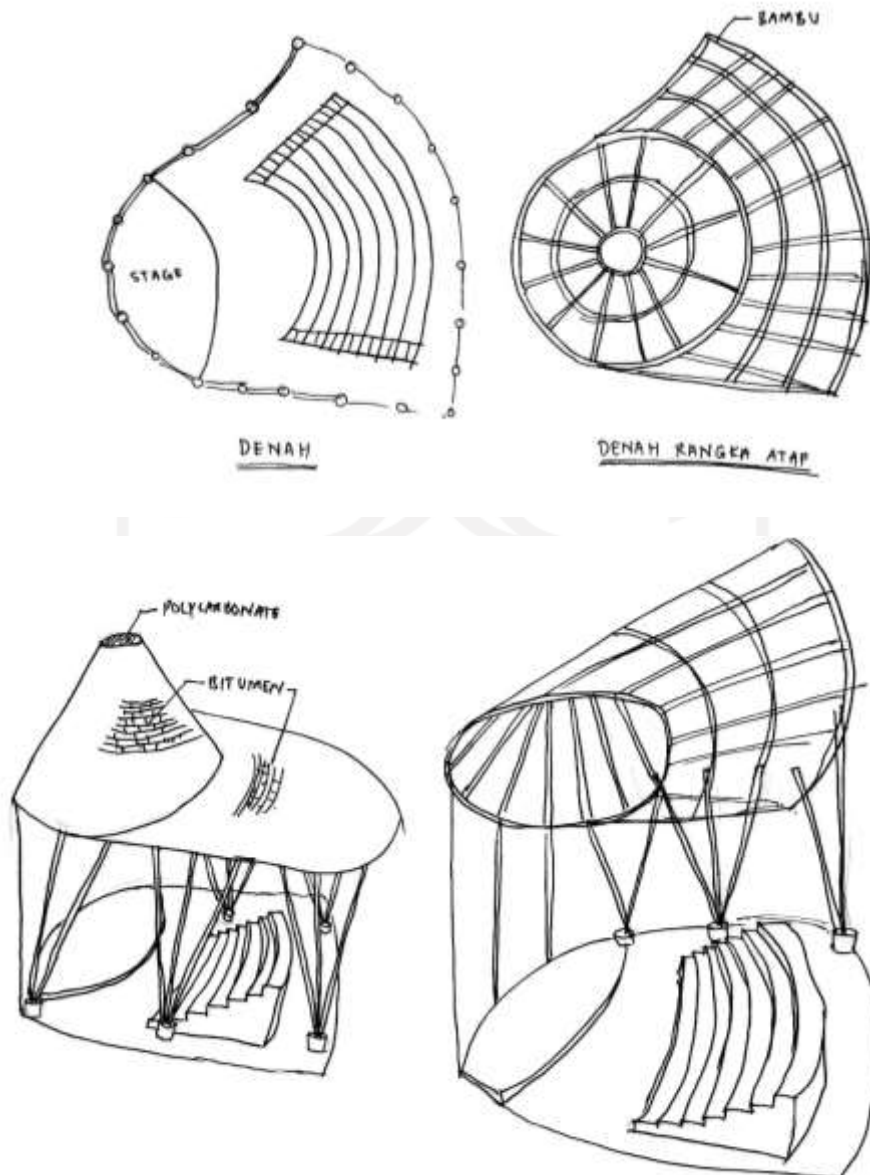


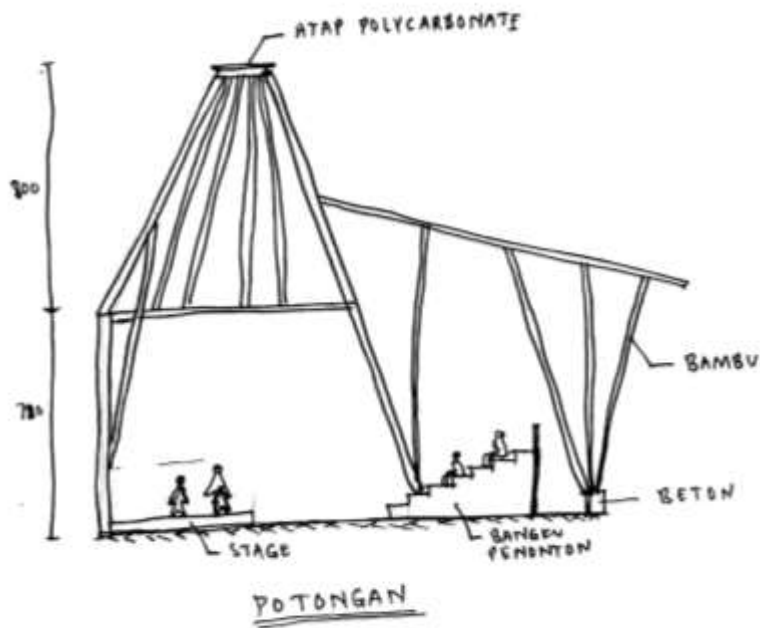
Gambar 26 Konsep Interior Museum  
(Sumber : Penulis, 2020)

Sequence 1 adalah museum permainan tradisional dengan suasana menakutkan diterapkan pada interior dengan dominasi warna gelap. Adanya harapan diinterpretasikan menjadi interior dengan warna yang lebih terang. Pohon keramat diinterpretasikan menjadi kolom dengan elemen arsitektural yang menyerupai dahan pohon.



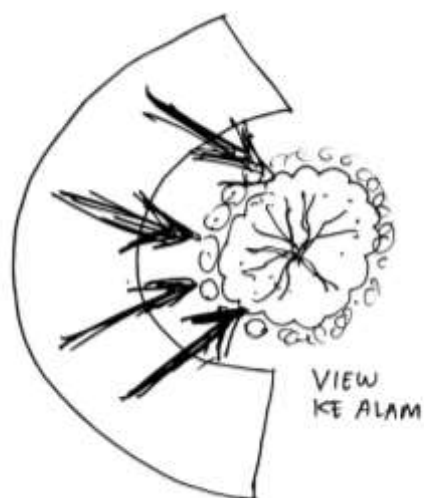
Gambar 27 Konsep Digital Art  
(Sumber : Penulis, 2020)

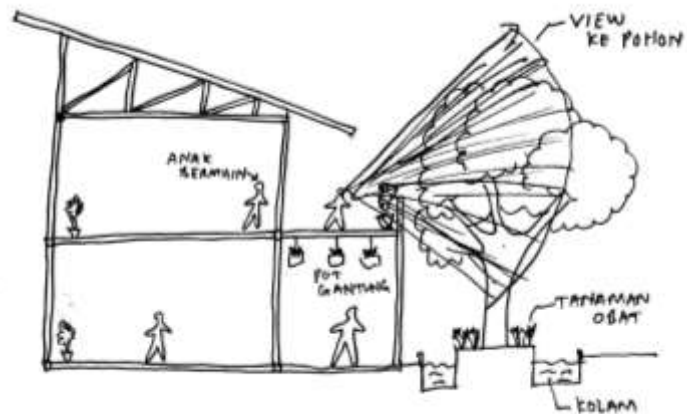
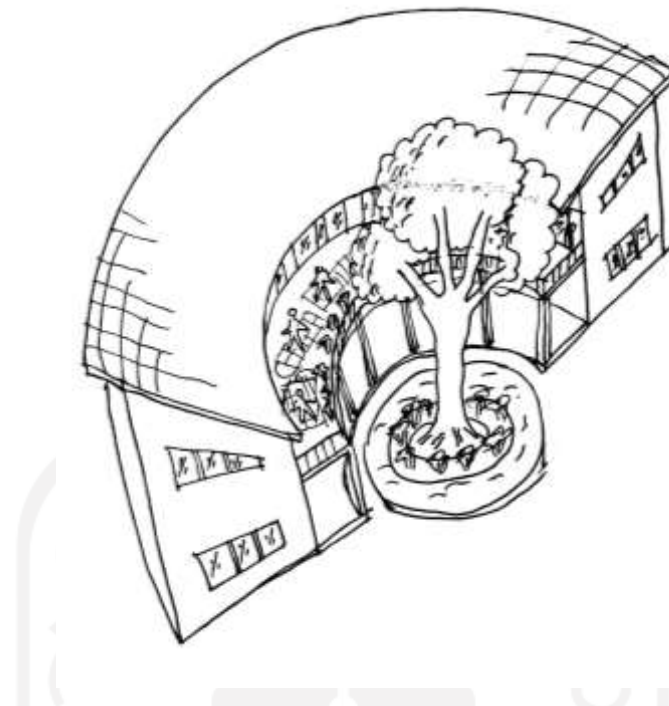




Gambar 28 Konsep Amphiteater  
(Sumber : Penulis, 2020)

Sequence 2 adalah amphiteater dengan interpretasi keramainan pada permainan Nini Thowong dengan stimulasi visual, penciuman, pendengaran dan perabaan. Stimulasi visual, penciuman dan pendengaran diaplikasikan pada perjalanan menuju amphiteater yaitu dengan adanya digital art yang menarik secara visual, adanya bebauan dan audio yang mengiringinya. Setelah itu, stimulasi perabaan terdapat pada amphiteater yang menggunakan material bertekstur. Amphiteater dibuat semi terbuka dengan skala atap yang monumental sehingga memberikan kesan kecil.





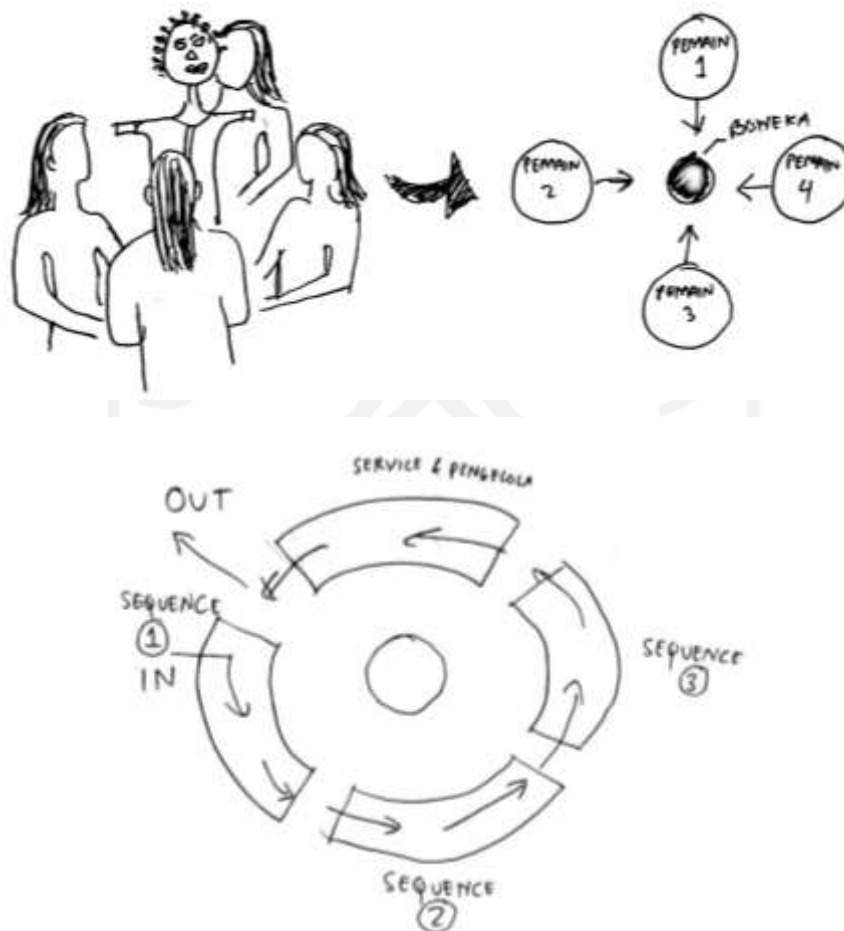
Gambar 29 Konsep Ruang Bermain Indoor  
(Sumber : Penulis, 2020)

Sequence 3 adalah ruang bermain indoor dan outdoor. Ruang bermain indoor dirancang dengan konsep yang playful yaitu penggunaan warna kontras yang dapat menstimulasi keceriaan anak-anak. Interpretasi adanya harapan yang diwujudkan berupa bangunan yang kontras dari fungsi bangunan sebelumnya dengan style yang lebih minim ornamen dan detail. Ruang bermainnya juga dirancang menyatu dengan alam, ada hubungan ruang luar dan dalam. Ruang bermain outdoor dirancang memiliki banyak vegetasi agar menambah kesan seperti sedang berada di kebun.

## 2. Framing

Framing diartikan sebagai sesuatu yang mengarahkan dan membuat persepsi terhadap pengamat. Framing yang akan digunakan adalah adanya lampu yang menuntun pengunjung untuk menikmati ruang sesuai dengan narasi permainan Nini Thowong.

### c. Pola Bermain



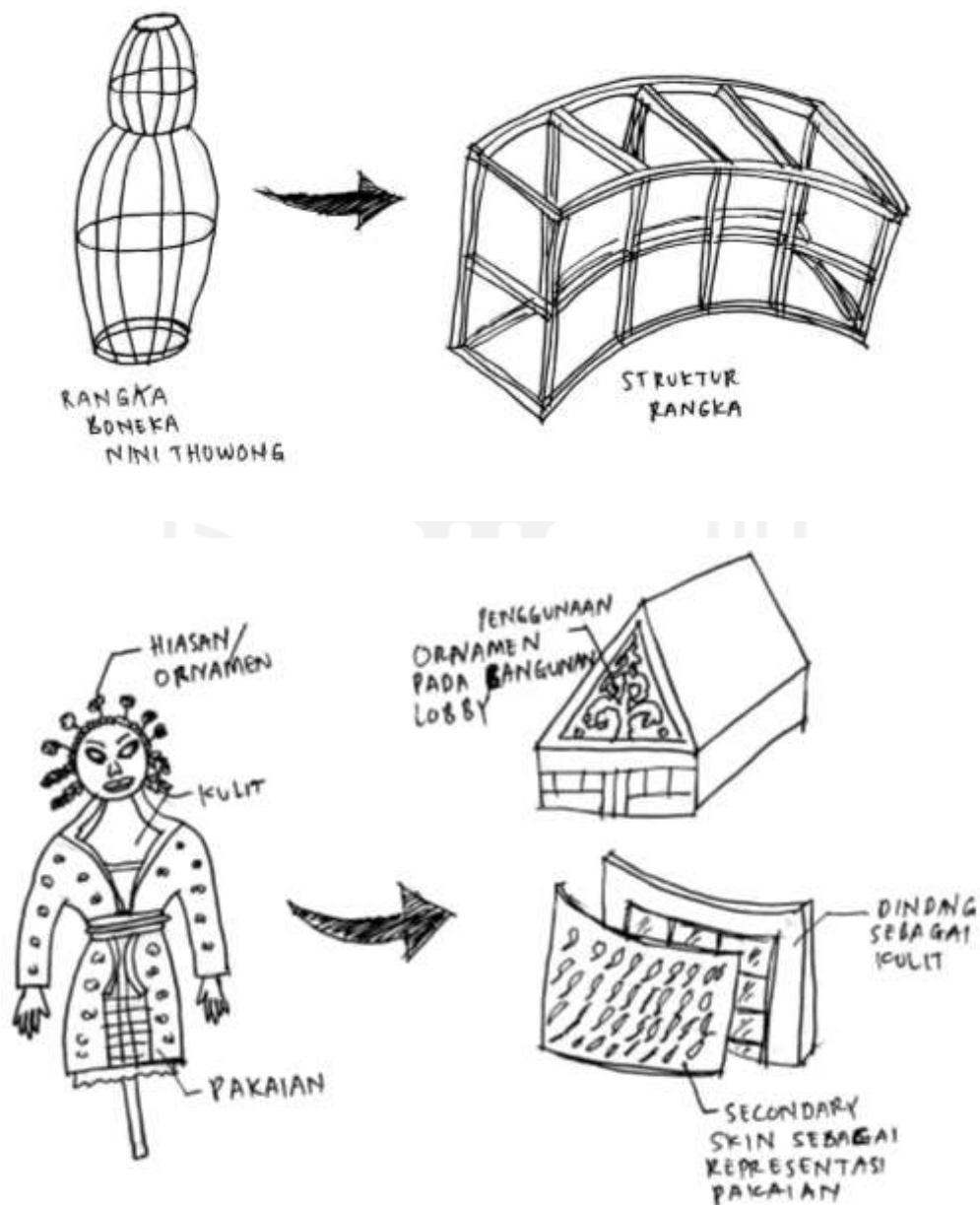
Gambar 30 Transformasi Pola Bermain

(Sumber : Penulis, 2020)



Pemain Nini Thowong berjumlah 4 orang yang semuanya memegang satu boneka untuk digerak-gerakan secara bersamaan. Pola bermain tersebut dapat membentuk lingkaran. Pola lingkaran akan membentuk narasi yang menerus dari awal hingga akhir. Pola bermain Nini Thowong akan ditransformasikan menjadi gubahan massa. Tiap massa bangunan akan memiliki narasinya masing-masing.

d. Alat Bermain



Gambar 31 Transformasi Alat Bermain

(Sumber : Penulis, 2020)



Salah satu peralatan bermain Nini Thowong adalah boneka yang dirancang dari Icir (alat menangkap ika yang terbuat dari bambu) sebagai rangkanya. Siwur (gayung air yang terbuat dari tempurung kelapa) digunakan sebagai kepala boneka. Selanjutnya boneka tersebut diberikan pakaian dan riasan layaknya manusia. Rangka boneka Nini Thowong ditransformasikan sebagai struktur bangunan yang menggunakan sistem rangka. Riasan pada kepala boneka ditransformasikan menjadi ornamen di bangunan lobby sebagai tempat awal pengunjung. Pakaian diinterpretasikan sebagai secondary skin yang berfungsi menghalau sinar matahari yang berlebih.

e. Lagu Pengiring

Pada permainan Nini Thowong terdapat berbagai macam lagu yang digunakan sebagai pengiring. Di bawah ini adalah beberapa lagu yang digunakan untuk bermain Nini Thowong. Lagu tersebut diambil intisari maknanya yang penulis peroleh dari Ulivia, 2018. Selanjutnya penulis menginterpretasikan makna lagu tersebut ke dalam objek perancangan. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Tabel 9 Lagu Pengiring Permainan Nini Thowong

DAFTAR LAGU	MAKNA	INTERPRETASI	KESIMPULAN
<b>Ayo Mupu Bocah Bajang Rambute arang-abang</b>	Bahwa dalam kehidupan di masyarakat manusia tidak lepas dari lingkungan sosialnya. Ini tampak dari syair lagu yang merupakan ajakan kepada orang untuk ikut memperhatikan anak bajang atau anak yang kurang mampu. Hal ini mempunyai makna yang sangat mendalam terhadap masyarakat pemangku kebudayaan tersebut. Ini merupakan peringatan bagi manusia supaya tidak mengabaikan perkembangan generasi mudanya. Sebab masa depan suatu masyarakat itu selain tidak hanya tergantung generasi tua, yang terpenting adalah bagaimana keadaan generasi muda atau penerusnya. Dengan demikian syair lagu tersebut	Peran orang tua dalam membentuk perkembangan anak adalah faktor yang penting. Bermain adalah kegiatan yang dapat membentuk perkembangan anak baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotrik. Agar anak dapat bebas bermain, maka perancangan tempat bermainnya perlu memperhatikan keamanan dan kenyamanan anak.	Perancangan sesuai dengan standar keamanan dan kenyamanan ruang bermain



	mempunyai nilai yang cukup penting bagi masyarakat.		
<b><i>Bageya- bageya Mbok Lara Lagi Teka</i></b>	Sebuah ajakan supaya manusia dalam bertindak tidak tergesa-gesa, mau menunggu untuk sementara waktu. Hal ini tampak pada syair lagu yang berbunyi mbok lara lagi teka. Kata lara bisa diarttikan sakit. Namun karena depannya terdapat kata mbok, tampaknya kata lara itu untuk menyebut orang perempuan misalnya anak dipedesaan yang menyebut ibunya dengan kata mbok. Dengan kata lain lagu bageyayang dilantunkan berulang mempunyai makna yaitu mengajak manusia untuk memiliki sifat sabar dan juga tepasliraatau rasa toleransi terhadap sesamanya.	Untuk menikmati benda pamer di museum, maka pengunjung sebaiknya tidak tergesa-gesa dan memperhatikan pameran dengan seksama. Maka untuk membentuk perilaku tidak tergesa-gesa, layout ruangan perlu di desain sedemikian rupa. Dengan merujuk pada standar ruang pameran sehingga dapat membentuk perilaku diatas.	Perancangan sesuai dengan standar ruang pameran



<i>Ilir-ilir</i>	Mengingatnkan manusia tentang adanya kehidupan lain yang akan dihadapi. Dalam hidupnya, manusia supaya mempunyai keseimbangan antara kebutuhan rohani dan jasmaninya. Disini manusia diingatkan, mumpung padang rembulane, mumpung jembar kalangane, yaitu mumpung masih mempunyai waktu dan mempunyai kesempatan hal-hal yang tidak benar supaya diperbaiki. Masih ada kesempatan untuk menyeimbangkan antara kebutuhan jasmani dengan rohaninya. Hal ini dimaksudkan sebagai bekal menghadapi maut, menghadapi kehidupan selanjutnya yaitu kehidupan di akhirat di mana semua yang dilakukan selama di dunia dipertanggungjawabkan kepada Tuhan.	Hidup hanyalah sementara. Lagu ini mengingatkan manusia akan adanya kehidupan lain yaitu akhirat. Dengan mayoritas penduduk Indonesia adalah muslim, maka penambahan fungsi Mushola pada perancangan Pusat Permainan Tradisional menjadi hal yang penting.	Penambahan fungsi mushola
------------------	--	--	---------------------------

(Sumber : Penulis, 2020)

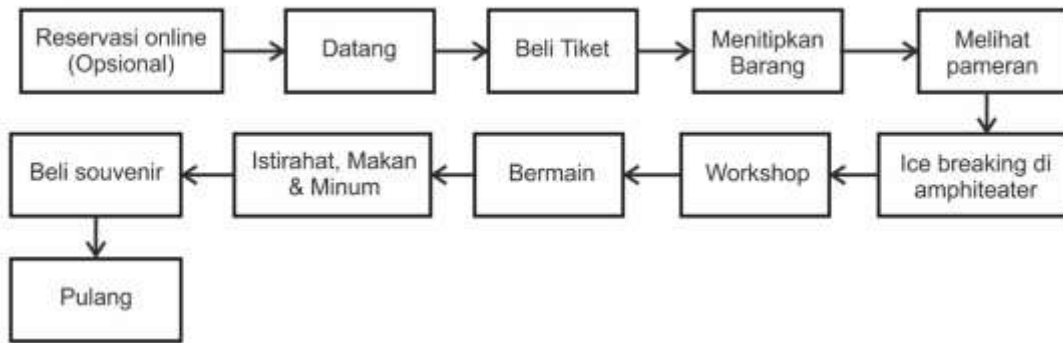
### 3.2 Analisis Program Ruang

#### 3.2.1 Analisis Kegiatan

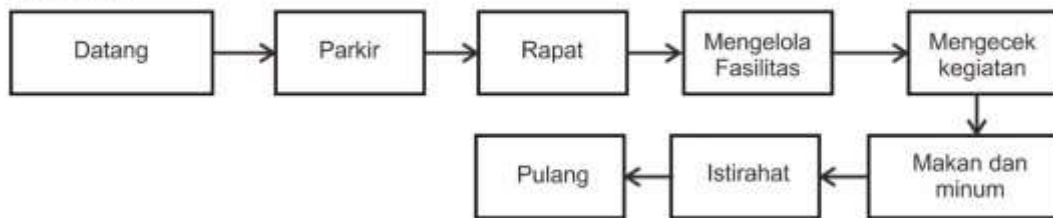
Analisis kegiatan ditujukan untuk mengetahui aktivitas pengguna fasilitas Pusat Permainan Tradisional sehingga kebutuhan ruangnya dapat teridentifikasi.



- Pengunjung



- Pengelola



- Staff Informasi



- Instruktur



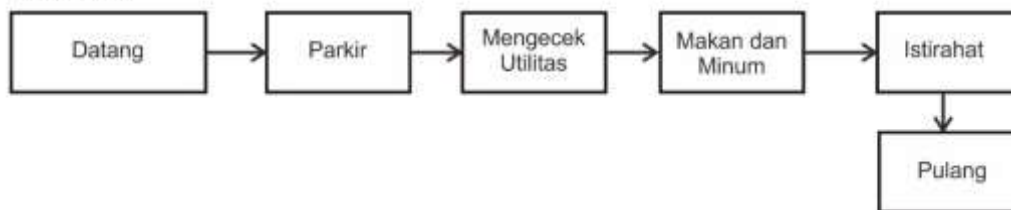
- Staff Administrasi dan Keuangan



- Staff Keamanan



- Staff MEE



Gambar 32 Analisis kegiatan  
 (Sumber : Penulis, 2020)

### 3.2.2 Analisis Kebutuhan Ruang

Pengguna pada fasilitas Pusat Permainan Tradisional secara umum adalah pengelola dan pengunjung. Target pengunjungnya adalah anak-anak, orang tua/wali/guru dan pengunjung lain seperti turis atau mahasiswa. Dari pengelompokan ini, maka dapat diidentifikasi kebutuhan ruangnya.

Tabel 10 Analisis kebutuhan ruang

PELAKU	BENTUK KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG
<b>Anak-anak</b>	Datang	Lobby
	Melihat Pameran	Museum
	Pengenalan Permainan	Amphiteater
	Membuat Mainan	Area Workshop
	Bermain	R. Bermain Indoor & Outdoor
	Makan & Minum	Restoran
	Membeli souvenir	Souvenir shop
	Ibadah	Mushola
	Penunjang	Lavatori
<b>Orang Tua / Wali</b>	Datang	Lobby
	Membeli Tiket	Loket
	Menitipkan barang	T. Penitipan barang
	Melihat Pameran	Museum
	Mengawasi anak	Ruang tunggu
	Makan & Minum	Restoran
	Membeli souvenir	Souvenir shop
	Ibadah	Mushola
	Penunjang	Lavatori
	Datang	Lobby

<b>Pengunjung lain</b>	Membeli Tiket	Loket
	Menitipkan barang	T. Penitipan barang
	Melihat Pameran	Museum
	Membuat Mainan	Area Workshop
	Bermain	R. Bermain Indoor & Outdoor
	Makan & Minum	Restoran
	Membeli souvenir	Souvenir shop
	Ibadah	Mushola
	Penunjang	Lavatori
<b>Pengelola</b>	Datang	Lobby
	Rapat / briefing	R. Rapat
	Menyimpan dokumen	R. Arsip
	Merawat & menyimpan alat	Gudang
	Mengelola manajemen	R. Pimpinan
	Mengelola administrasi	R. Tata Usaha
	Mengelola keuangan	R. Tata Usaha
	Memberikan keamanan	R. Keamanan
	Mengelola MEP	R. MEP
	Istirahat	R. Istirahat
	Makan & Minum	Restoran
	Ibadah	Mushola
	Penunjang	Lavatori

(Sumber : Penulis, 2020)

### 3.2.3 Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang ditujukan agar dalam perancangan dapat memenuhi kenyamanan pengguna sesuai dengan aktivitas di dalamnya. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam menganalisis besaran ruang, yaitu kapasitas, jenis kegiatan, standar kebutuhan ruang dan kebutuhan sirkulasi. Penentuan besaran ruang didapat berdasarkan referensi :

1. Data Arsitek oleh Ernst Neufert
2. Time-saver Standards for Building Types oleh Joseph De Chiara & John Callender

Sementara untuk mengetahui besaran ruang pada jenis-jenis permainan tradisional adalah dari :

1. Permainan Tradisional Jawa oleh Sukirman Dharmamulya, dkk
2. 100+ Permainan Tradisional Indonesia oleh A. Husna M.

Berikut adalah pertimbangan sirkulasi yang dibutuhkan berdasarkan jenis kegiatan :

- 5% - 10% = Standar minimum
- 20% = Kebutuhan keleluasaan sirkulasi



- 30% = Tuntutan kenyamanan fisik
- 40% = tuntunan kenyamanan psikologis
- 50% = tuntunan spesifikasi kegiatan
- 60% - 100% = Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Sebagai batasan, luasan ruang yang dihitung tidak melebihi ketentuan dari peraturan daerah. Berikut adalah perhitungan batasan luas berdasarkan peraturan pada site :

1. KDB= 90% x 6120 m<sup>2</sup> = 5508 m<sup>2</sup>
2. KLB = 4,5 x 6120 m<sup>2</sup> = 27.540 m<sup>2</sup>
3. KDH = 10% x 6120 m<sup>2</sup> = 612 m<sup>2</sup>

Walaupun koefisien maksimal yang diperbolehkan cukup tinggi, penulis tidak akan sepenuhnya menggunakan ketentuan diatas. Penulis menetapkan maksimal KDB 60% agar lebih banyak ruang terbuka di dalamnya. Berikut adalah hasil perhitungan luas masing-masing ruang berdasarkan referensi diatas :

a. Ruang Utama

Tabel 11 Ruang utama

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS (ORANG)	STANDAR (M2)	PERGERAKAN (%)	LUAS (M2)
1	Lobby	30	1,5	20%	54
2	Loket	3	1,5	20%	5,4
3	T. Penitipan barang	3	1,5	20%	5,4
4	Museum	120	1,5	30%	234
5	Amphiteater	120	1,5	20%	216
6	Area Workshop	120	1,5	30%	234
7	Ruang tunggu & Istirahat	20	1,5	20%	36
8	Souvenir shop	30	1,5	20%	54
Luas Total					<b>838,8</b>

(Sumber : Penulis, 2020)

b. Ruang Bermain Indoor : Zona bermain dan bernyanyi, dan atau dialog

Tabel 12 Ruang bermian indoor

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS (ORANG)	STANDAR (M2)	PERGERAKAN (%)	LUAS (M2)
1	Ancak-ancak Alis	10	Lapangan 3x10	20%	36
2	Cacah Bencah	10	Lapangan 4x10	20%	48
3	Cublak-cublak Suweng	10	1	20%	12
4	Dhingklik Oglak-Aglik	5	1,5	20%	9
5	Epek-epek	10	1,5	30%	19,5
6	Lepetan	10	1,5	30%	19,5
7	Sliring Gending	8	Lapangan 3x3	20%	10,8
8	Soyang	10	Lapangan 3x10	20%	36
9	Prang-Pring	10	1,5	30%	19,5

10	Paciwit-ciwit Lutung	10	1	20%	12
Luas Total					<b>222,3</b>

(Sumber : Penulis, 2020)

c. Ruang Bermain Indoor : Zona bermain dan olah pikir

Tabel 13 Ruang bermain indoor

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS (ORANG)	STANDAR (M2)	PERGERAKAN (%)	LUAS (M2)
1	Bas-basan Sepur	10	2	20%	24
2	Dhakon / Congklak	10	2	20%	24
3	Macanan	10	2	20%	24
4	Mul-mulan	10	2	20%	24
Luas Total					<b>96</b>

(Sumber : Penulis, 2020)

d. Ruang Bermain Outdoor : Zona bermain dan adu ketangkasan

Tabel 14 Ruang bermain outdoor

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS (ORANG)	STANDAR (M2)	PERGERAKAN (%)	LUAS (M2)
1	Gobak Sodor	10	Lapangan 4x9	30%	46,8
2	Boy-boyan	10	Lapangan 4x9	30%	46,8
3	Ucing-ucingan	10	Lapangan 6x6	30%	46,8
4	Egrang	10	Lapangan 10x15	30%	195
5	Engklek	10	Lapangan 2x6	30%	15,6
6	Bengkat	10	Lapangan 4x10	30%	52
7	Dhul-dhulan	10	Lapangan 3x10	30%	39
8	Jeg-jegan	10	Lapangan 5x10	30%	65
9	Layung	10	Lapangan 5x12	30%	78
10	Gasingan	10	2	30%	26
Luas Total					<b>611</b>

(Sumber : Penulis, 2020)

e. Ruang Pengelola

Tabel 15 Ruang Pengelola

NO	KEBUTUHAN RUANG	KAPASITAS (ORANG)	STANDAR (M2)	PERGERAKAN (%)	LUAS (M2)
1	R. Rapat	20	1,5	30%	39
2	R. Arsip	2 orang + Lemari 1,2 m2	2	20%	7,68
3	Gudang	2	15	20%	36
4	R. Pimpinan	1	9	30%	11,7
5	R. Tata Usaha	4	3	30%	15,6
6	R. Keamanan	2	3	20%	7,2
7	R. Istirahat	30	1	30%	39
8	Restoran	30	2	30%	78
9	Mushola	30	1	30%	39
10	Lavatori	6 orang x 3 buah	1	20%	21,6
11	R. Genset		16		16

12	R. Pompa		16		16
13	R. Panel		16		16
Luas Total					<b>342,78</b>

(Sumber : Penulis, 2020)

f. Total Luas Bangunan

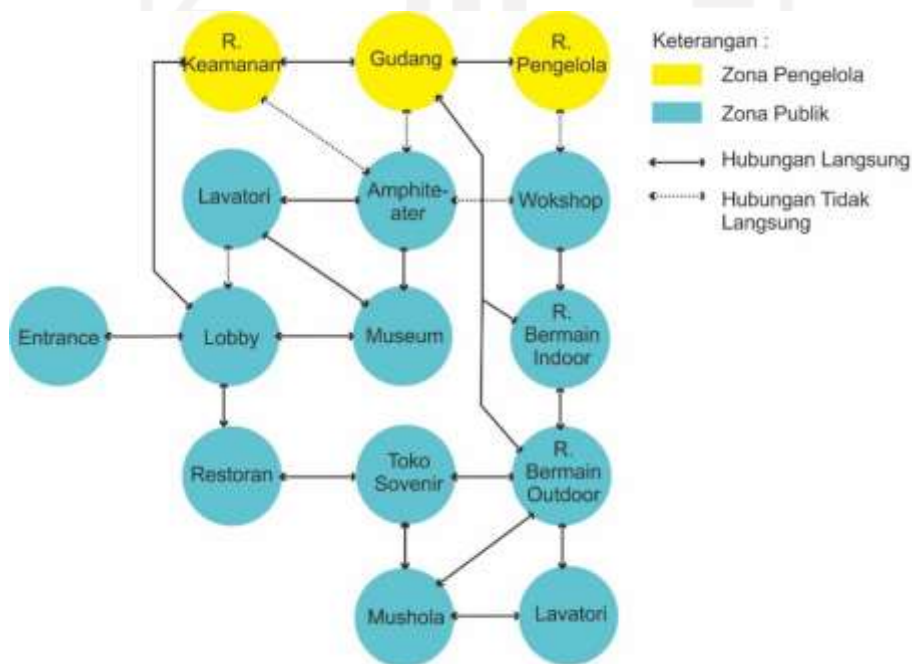
Tabel 16 Total luas bangunan

NO	PENGELOMPOKAN RUANG		LUAS (M2)
1	Ruang Utama		838,8
2	Ruang Bermain Indoor	Bermain dan bernyanyi, dan atau dialog	222,3
3		Bermain dan olah pikir	96
4	Ruang Bermain Outdoor	Bermain dan adu ketangkasan	611
5	Ruang Pengelola		342,78
Luas Total			<b>2110,88</b>

(Sumber : Penulis, 2020)

3.2.4 Analisis Pola Hubungan Ruang

Dari analisis diatas, maka didapatkan pola hubungan ruang sesuai dengan konsep bangunannya. Alur kegiatan pengunjung berdasarkan urutan Lobby - Museum – Amphiteater – Workshop – R. Bermain Indoor – R. Bermain Outdoor – Toko Souvenir – Restoran dan kembali ke Lobby. Sehingga dari pola hubungan ini tata ruangnya akan memutar dari titik pertama dan akhirnya kembali ke titik awal. Hal ini agar tujuan edukasi kepada pengunjung dapat tersampaikan mulai dari proses mengetahui, memahami dan melaksanakan permainan tradisional.



Gambar 33 Pola Hubungan Ruang  
 (Sumber : Penulis, 2020)



### 3.3 Integrasi Narasi dan Konteks Tapak

#### 3.3.1 Analisis Konteks Lingkungan sekitar Tapak

Tapak terpilih berada pada kawasan dengan karakteristik tertentu sesuai dengan analisis konteks lingkungan tapak sebagai berikut :



Gambar 34 Analisis Konteks Lingkungan sekitar Tapak  
(Sumber : Penulis, 2020)

Tapak berada di kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta. Berdasarkan Pergub DIY No. 40 Tahun 2014, Keraton sebagai kawasan cagar budaya merupakan zona inti (protection zone), sementara Mantrijeron adalah zona penyangga (buffer zone). Salah satu fungsi zona ini yaitu sebagai kawasan wisata budaya dan sejarah. Banyak peninggalan sejarah pada kawasan ini diantaranya bangunan cagar budaya yaitu Plengkung Gading dan Panggung Krapyak. Selain itu pada kawasan ini juga terdapat toponim Kampung Abdi Dalem. Pada kawasan yang dideliniasi terdapat kampung abdi dalem Gebayanan, Minggiran dan Maosan.

Pada kawasan ini terdapat kampung wisata Gedongkiwo yang dinobatkan menjadi Kampung Ramah Anak (KRA). Namun pada area ini ruang sosial anak tidak memenuhi persyaratan keamanan dan kenyamanan anak. Ruang sosial anak didominasi oleh tempat seperti pinggiran kali dan area reruntuhan bangunan.

Dari segi zonasi kawasan, tapak berada di kawasan dengan fungsi perumahan tingkat kepadatan sedang. Sementara area jalan difungsikan sebagai zona komersial. Tapak juga dekat dengan kawasan perumahan kepadatan tinggi serta RTH lapangan olahraga yaitu lapangan minggiran. Sebelah barat tapak adalah jalan yang menjadi sumbu filosofis Kota Yogyakarta yang menghubungkan salah dua dari bangunan cagar budaya yaitu Plengkung Gading dan Panggung Krapyak. Seiring meningkatnya potensi kawasan, bangunan rumah warga banyak dialihfungsikan menjadi bangunan komersial terutama pada zona yang dekat dengan jalan utama. Hal ini mengakibatkan pudarnya karakter kawasan karena fasad bangunan yang tidak tertata.

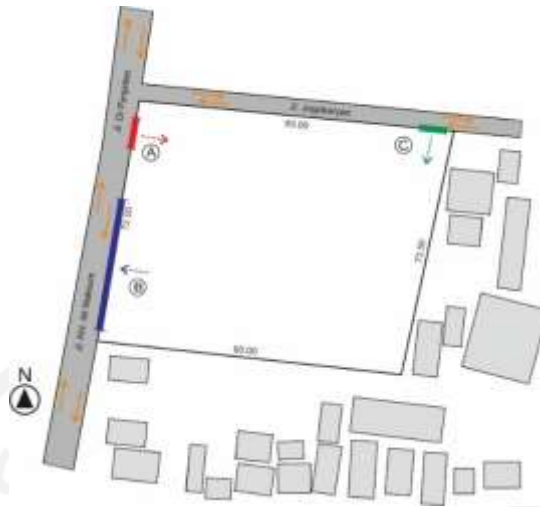
Karakter arsitektur tradisional Jawa dapat ditemui baik bangunan peninggalan masa lalu seperti Ndalem Suryodiningratan atau bangunan baru seperti Balai Laboratorium Kesehatan dan Pasar Gading. Masih berdasarkan Pergub DIY No. 40 Tahun 2014, bangunan baru pada zona cagar budaya harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya penerapan karakter arsitektur tradisional Jawa.

Berdasarkan analisis di atas, maka kawasan ini memerlukan fasilitas wisata budaya sebagai penguat sumbu filosofis Kota Yogyakarta yang dapat mendukung perkembangan anak dan memperhatikan standar keamanan dan kenyamanan dengan adaptasi arsitektur tradisional Jawa. Penulis sebelumnya telah mengangkat isu global berupa permainan tradisional yang kurang diminati dan mulai ditinggalkan. Maka dari itu, kawasan ini cocok untuk menjadi tapak untuk perancangan Pusat Permainan Tradisional.





### 3.3.2 Analisis Entrance Tapak



Gambar 35 Analisis Entrance Tapak  
(Sumber : Penulis, 2020)

#### Titik A

Titik A merupakan area yang potensial menjadi sirkulasi masuk karena letaknya berhadapan dengan sumbu filosofis Yogyakarta yaitu Jl. DI Panjaitan.

#### Titik B

Titik B berpotensi menjadi area sirkulasi keluar sehingga menerus dari titik A ke titik B yang masih berada di Jalan sumbu filosofis.

#### Titik C

Titik C berhadapan dengan Jl. Jogokaryan yang cukup kecil dan bukan jalan utama. Jalan dapat menjadi akses untuk area service seperti loading dock atau parkir pengelola.

### 3.3.3 Analisis Kebutuhan Area Parkir

Peraturan bangunan pada site perancangan yaitu  $KDB = \leq 90\%$  dan  $KLB = \leq 4,5$ . Namun penulis tidak akan memaksimalkan sesuai peraturan karena bangunan akan terlalu masif dan minim ruang terbuka. Penulis menetapkan  $KDB = 60\%$  dan  $KLB = 2$ . Maka populasi bangunannya adalah :

Luas Lantai (LL)

$$LL = \text{Luas Tanah} \times KLB$$

$$LL = 6.120 \times 2$$

$$LL = 12.240 \text{ m}^2$$

Standar besar ruang gerak manusia dengan fungsi rekreasi menurut Neuffer, 2000 adalah  $1,44 - 3 \text{ m}^2$  :



$K_b = LL / \text{Area Gerak}$

$K_b = 12.240 / 3 = 4080 \text{ orang}$

Berdasarkan perhitungan tersebut, maka kebutuhan parkirnya adalah sebagai berikut :

A. Pengguna Mobil Pribadi = 30%

1 mobil 4 orang =  $122/4 = 30,5 \sim 30$  mobil

Luasan 1 parkir mobil =  $12,5 \text{ m}^2$

Kebutuhan parkir mobil =  $30 \times 12,5 = 375 \text{ m}^2$

B. Pengguna Bus = 20%

1 bus 40 orang =  $81/40 = 2$  bus

Luasan 1 parkir bus =  $42,5 \text{ m}^2$

Kebutuhan parkir mobil =  $85 \text{ m}^2$

C. Pengguna Motor = 30%

1 motor 2 orang =  $122/2 = 61$  motor

Luasan 1 parkir motor =  $1,5 \text{ m}^2$

Kebutuhan parkir motor =  $91,5 \text{ m}^2$

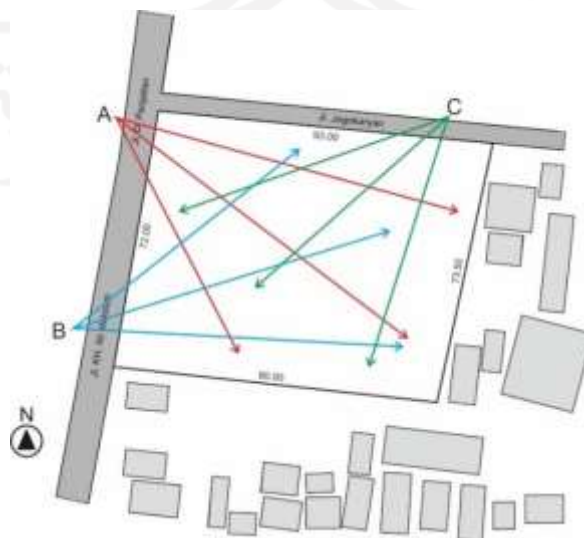
D. Jalan Kaki = 20%

Total luasan parkir =  $375 + 85 + 91,5 + 30\% \text{ sirkulasi} = 551,5 + 165,45 = 716,95 \sim 717 \text{ m}^2$

Berdasarkan hitungan di atas, maka lahan parkir masih memungkinkan untuk dibangun di atas tanah (tidak menggunakan basement).

### 3.3.4 Analisis View Tapak

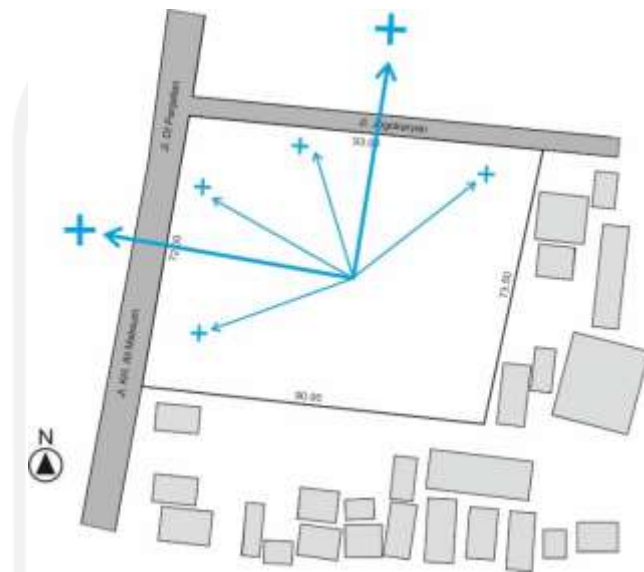
a. Analisis View dari Luar ke Dalam Tapak



Gambar 36 Analisis View dari Luar ke Dalam Tapak  
(Sumber : Penulis, 2020)

Secara garis besar, tapak dapat dilihat dari dari tiga titik, yaitu titik A, B dan C. Tanda A merupakan view dari arah Jl. DI Panjaitan yang berasal dari pusat kota. Tanda B merupakan view dari Jl. KH. Ali Maksum yang berasal dari daerah Panggung Krapyak. Sementara tanda C merupakan view dari arah Jl. Jogokaryan. Tiga titik view ini dapat menjadi pertimbangan arah fasad bangunan sehingga orang dari setiap sudut melihat pemandangan fasad secara langsung. Hal itu juga sebagai penarik perhatian untuk mengunjungi Pusat Permainan Tradisional.

b. Analisis View dari Dalam ke Luar Tapak

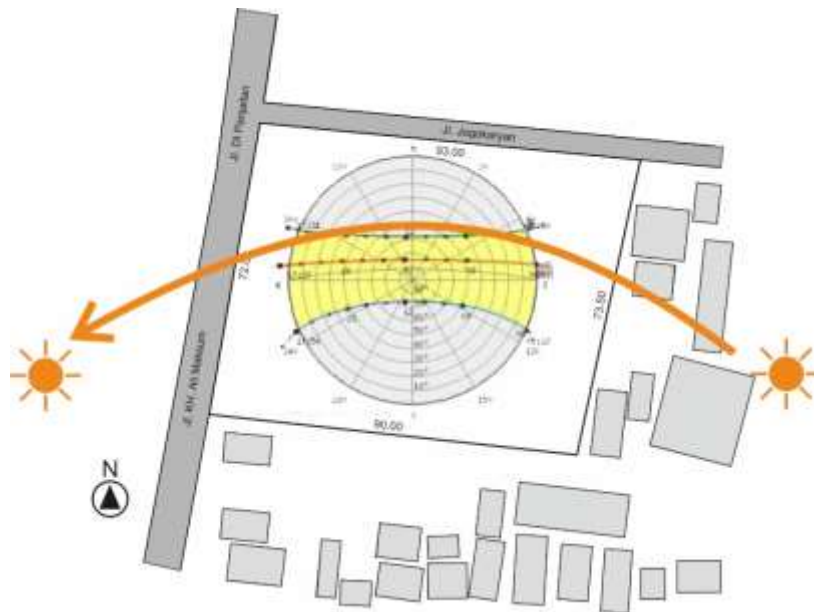


Gambar 37 Analisis View dari Dalam ke Luar Tapak  
(Sumber : Penulis, 2020)

Sisi timur dan selatan tapak merupakan kawasan pemukiman sehingga view tidak disarankan menghadap ke arah tersebut. View yang baik berada pada sisi barat dan utara ke arah gunung merapi sehingga fasad akan diarahkan pada sisi tersebut. Walaupun peran view pada Perancangan Pusat Permainan Tradisional tidak terlalu signifikan. View akan dimaksimalkan ke area dalam tapak yang merupakan ruang terbuka dan tempat bermain permainan tradisional.



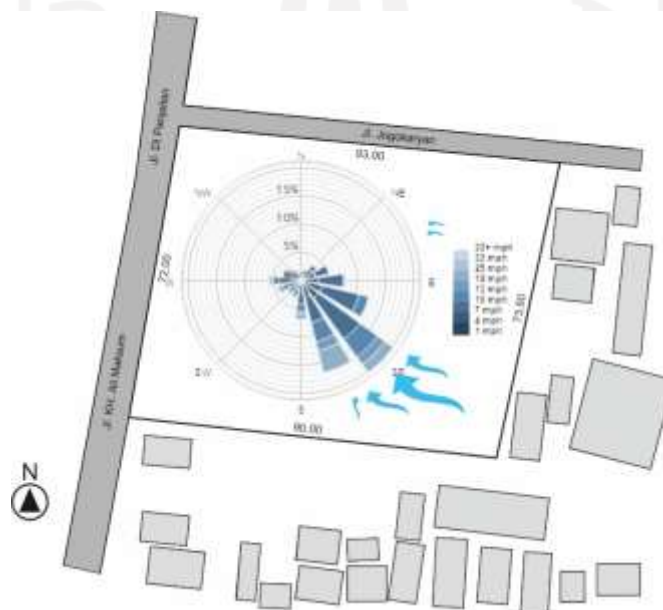
### 3.3.5 Analisis Orientasi Matahari



Gambar 38 Analisis Orientasi Matahari  
(Sumber : Penulis, 2020)

Analisis matahari bertujuan agar bangunan tidak mendapatkan panas yang berlebihan sehingga dapat meminimalisir penggunaan penghawaan buatan. Bagian tapak yang terkena panas matahari yang terik yaitu jam 10.00 – 15.00 adalah bagian tenggara dan barat daya dengan azimuth  $120^\circ$  dan  $252^\circ$ . Pada bagian tersebut akan digunakan strategi yang akan mengurangi panas, seperti bukaan yang diperkecil, secondary skin atau yang lainnya.

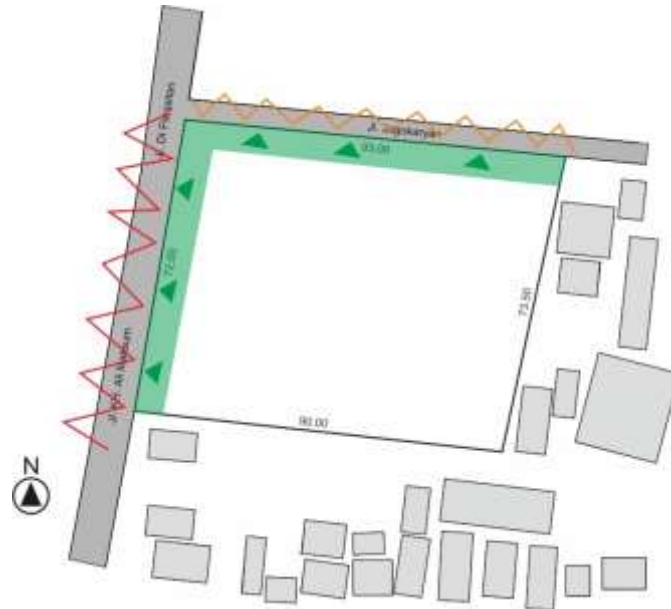
### 3.3.6 Analisis Orientasi Angin



Gambar 39 Analisis Orientasi Angin  
(Sumber : Penulis, 2020)

Arah angin yang cukup besar rata-rata berasal dari tenggara sehingga bukaan akan dimaksimalkan ke arah tersebut. Hal itu bertujuan agar dapat mengurangi penggunaan penghawaan buatan.

### 3.3.7 Analisis Kebisingan



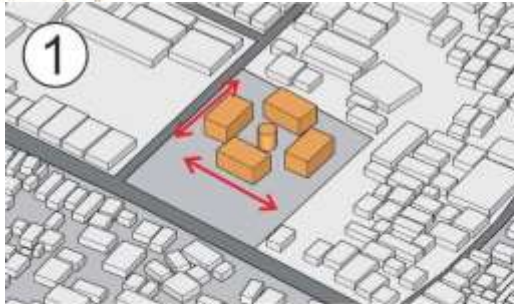
Gambar 40 Analisis Kebisingan  
 (Sumber : Penulis, 2020)

Sumber kebisingan terbesar berasal dari arah barat yaitu jalan DI Panjaitan karena merupakan jalan utama. Kebisingan sedang berasal dari arah utara yaitu jalan Jogokaryan. Sementara dari arah timur dan selatan kebisingan tidak terlalu menjadi perhatian karena merupakan pemukiman. Untuk itu, tapak pada area barat dan utara akan di batasi dengan vegetasi yang dapat mereduksi kebisingan dari jalan.

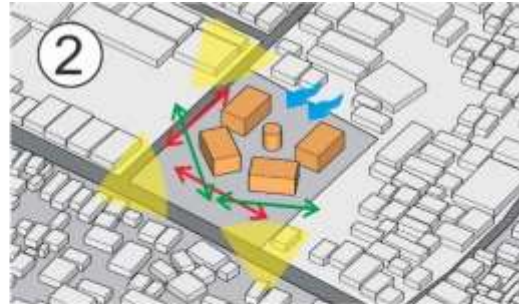
### 3.3.8 Analisis Tata Massa

Penataan massa diadaptasi dari kegiatan bermain Nini Thowong yang selanjutnya ditransformasikan sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah transformasi yang dimaksud :

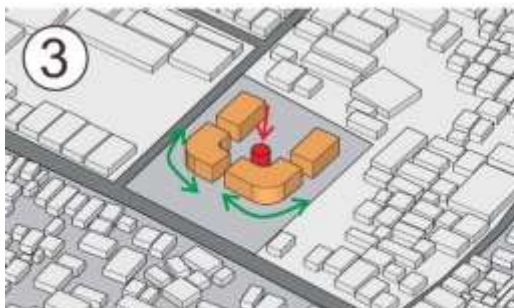




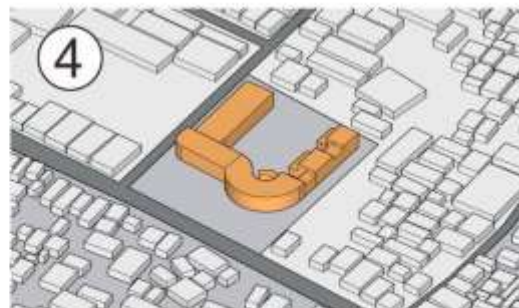
Gubahan awal mengikuti pola bermain Nini Thowong. Axis warna merah berorientasi tegak lurus terhadap sumbu filosofis



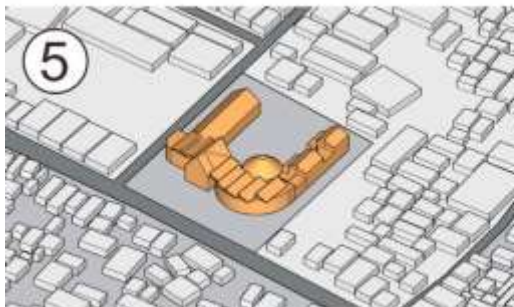
Massa bangunan diurai, menjadikan bagian timur menjadi kosong agar lebih banyak ruang terbuka yang tersedia. Selain itu, penataan ini lebih menguntungkan dari segi view, sirkulasi udara, keamanan, dan mengurangi kebisingan ke dalam tapak.



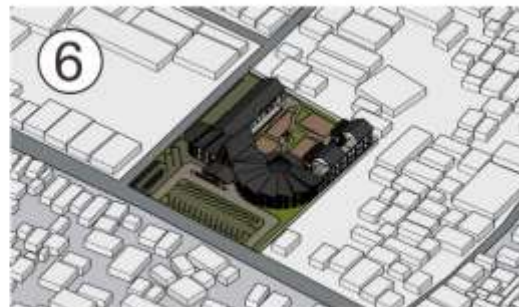
Massa bagian barat tapak dibuat lengkung agar terkesan dinamis dan aktif sesuai dengan karakter anak. Massa warna merah diletakan di sisi bagian lengkungan agar menggambarkan boneka Nini Thowong yang selalu bergerak dinamis mengikuti irama para pemain.



Penyesuaian massa bangunan dengan fungsi dan organisasi ruang



Atap bangunan mengadopsi bentuk atap tradisional Jawa untuk merespon konteks site



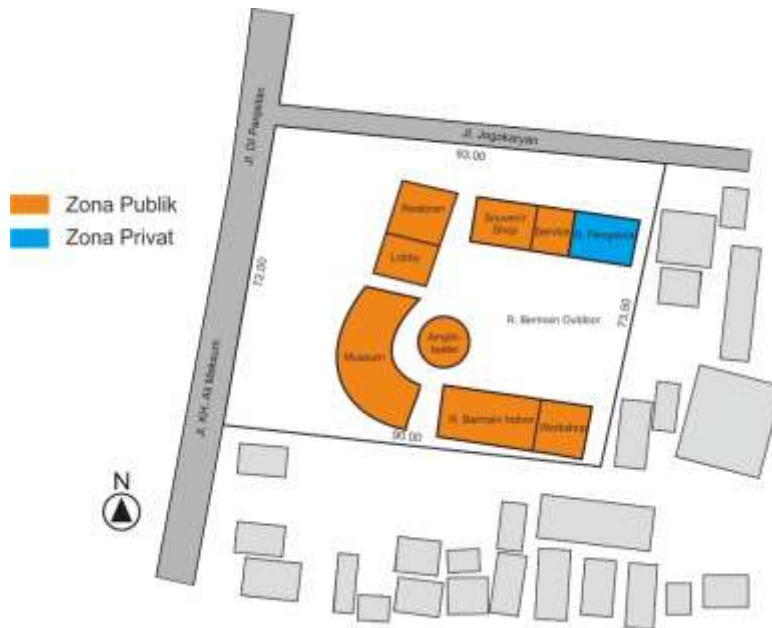
Hasil akhir tata massa

Gambar 41 Analisis tata massa

(Sumber : Penulis, 2020)

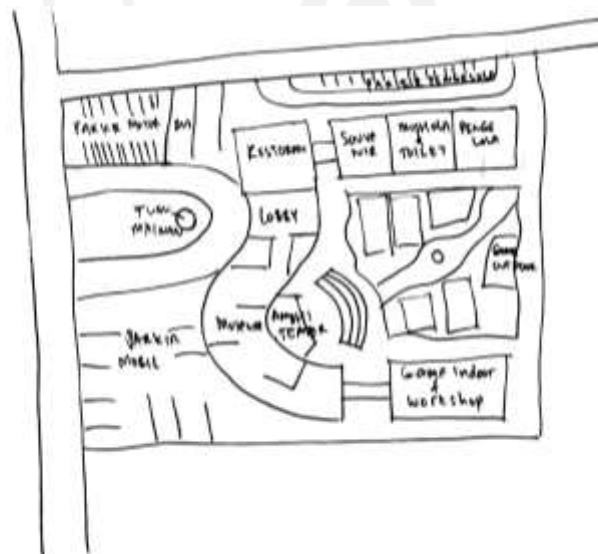


### 3.3.9 Analisis Zonasi dan Tata Ruang



Gambar 42 Analisis Zonasi  
(Sumber : Penulis, 2020)

Zonasi pada tapak terbagi menjadi dua bagian yaitu zona publik dan privat. Zona publik diletakan di bagian depan tapak. Secara umum, zona publik pada Pusat Permainan Tradisional meliputi lobby, museum, amphiteater, ruang bermain indoor, outdoor, ruang workshop, restoran dan souvenir shop. Sementara zona privat yaitu ruang pengelola diletakan dibagian belakang agar lebih mudah dalam mengakses ruang bermain serta tidak tercampur dengan zona publik.

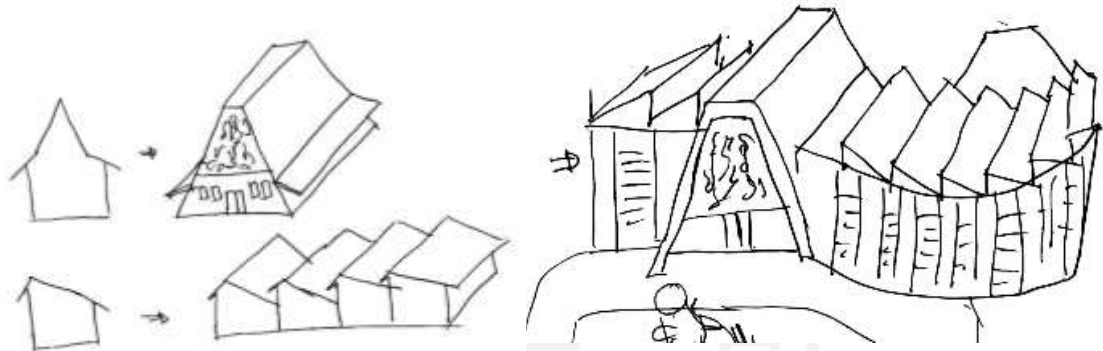


Gambar 43 Sketsa Analisis Zonasi  
(Sumber : Penulis, 2020)



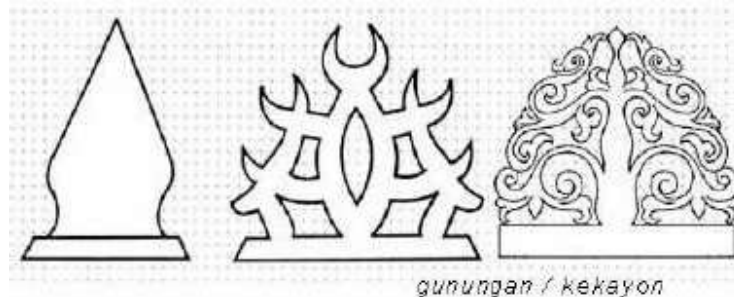
### 3.3.10 Analisis Penampilan Bangunan

Bangunan mengambil analogi bentuk atap rumah joglo dan panggang pe. Kedua tipologi bangunan tersebut digabungkan sesuai dengan kebutuhan ruang. Analogi bentuk atap joglo diaplikasikan pada ruang lobby sebagai tempat pertama pengunjung. Setelah itu atap rumah panggang pe direpetisi pada bagian ruang museum agar memberikan pencahayaan dari skylight. Berikut adalah transformasinya :



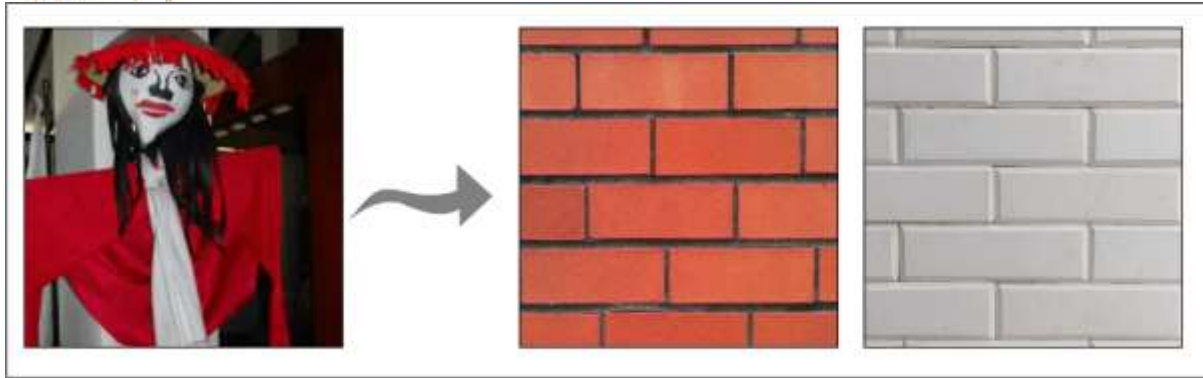
Gambar 44 Eksplorasi bentuk  
(Sumber : Penulis, 2020)

Ornamen arsitektur jawa diaplikasikan menjadi fasad pada ruang lobby. Fasadnya berpola ornament gunungan.



Gambar 45 Ornamen arsitektur Jawa  
(Sumber : Penulis, 2020)

Warna dan material fasad bangunan mengadaptasi arsitektur tradisional Jawa dengan dominasi warna kayu yaitu coklat. Material batu bata ekspose juga diterapkan pada fasad bangunan agar rancangan dapat menyatu dengan sekitarnya. Pemilihan batu bata merah dan putih sebagai transformasi dari boneka Nini Thowong.




Gambar 46 Transformasi Warna pada Boneka Nini Thowong  
 (Sumber : Penulis, 2020)


### 3.3.11 Analisis Lanskap

Berdasarkan Peraturan Gubernur DIY No.40 Tahun 2014 tentang Panduan Arsitektur Bangunan Baru Bernuansa Budaya Daerah, komponen lanskap yang diatur berupa vegetasi, perabot ruang luar, papan penanda & informasi/ papan penunjuk jalan / nama jalan/ iklan/ baliho/peta/videotron, drainase, *circulation paving*, *sculpture*, gapura/regol/gerbang, dan pagar. Pada Pusat Permainan Tradisional akan menyesuaikan dengan peraturan tersebut. Berikut adalah komponen lanskap yang akan diterapkan :

Tabel 17 Analisis Lanskap

No	Komponen	Penggunaan
	Vegetasi	 <p>Vegetasi yang dipilih merupakan pohon tanjung dan sawo kecik karena merupakan pohon yang bernilai filosofis di kompleks Keraton. Selain itu, pohon ini juga bisa menjadi peneduh dan penahan kebisingan. Penempatan pohonnya akan berada di area barat dan utara tapak serta di dalam <i>innercourtyard</i> bangunan.</p>



	Perabot Ruang Luar	 <p>Perabot ruang luar menyesuaikan dengan ciri khas perabot di Kota Yogyakarta seperti penggunaan lampu dan tempat duduk.</p>
	Sculpture	Agar menyesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai tempat bermain dan belajar permainan tradisional, maka bentuk sculpture yang digunakan berupa salah satu permainan tradisional. Sculpture tersebut akan ditempatkan di bagian dalam bangunan yaitu di ruang bermain outdoor sebagai penanda identitas.
	Pagar	Agar terkesan tidak tertutup, maka Pusat Permainan Tradisional tidak menggunakan pagar pembatas pada area samping jalan. Pada area tersebut akan dibatasi oleh tanaman perdu. Sementara batas yang bersinggungan dengan rumah warga dibatasi oleh dinding setinggi 2 meter.

(Sumber : Penulis, 2020)



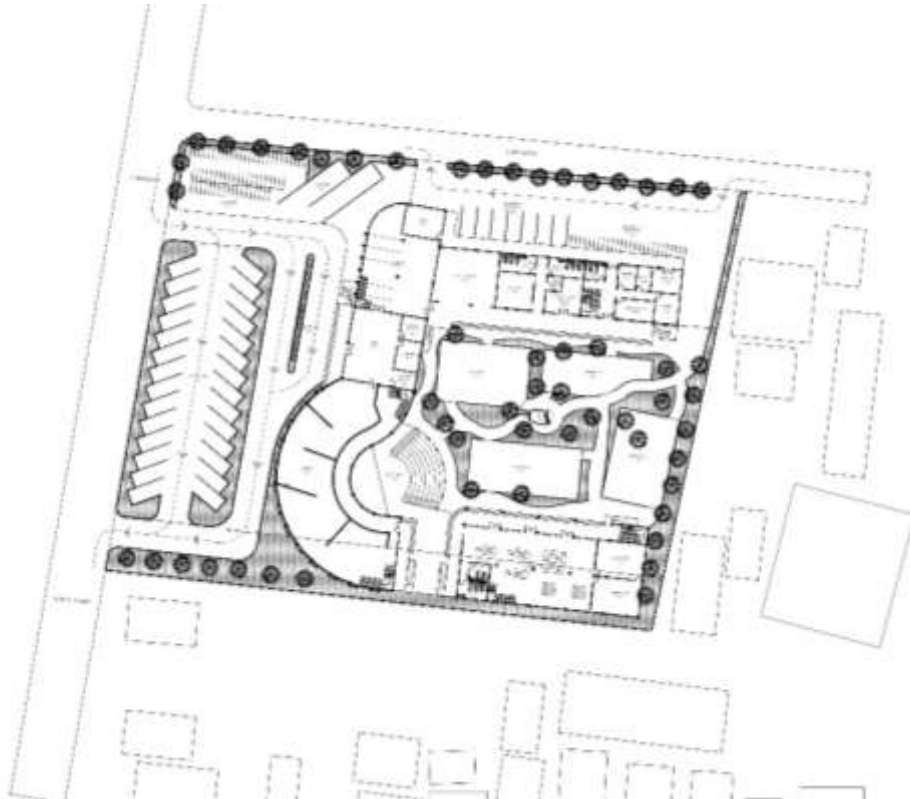
# **BAB 4**

# **RANCANGAN**

# **SKEMATIK**



### 3.4 Rancangan Skematik Kawasan Tapak



Gambar 47 Skematik Siteplan  
(Sumber : Penulis, 2020)

Tapak diolah dengan merespon lokasi area tapak. Jalur masuk dan keluar pengunjung berada di area barat yaitu di Jl. DI Panjaitan karena jalan ini merupakan jalan utama sumbu filosofis Yogyakarta sehingga intensitas kendaraan lebih tinggi. Sementara Jl. Jogokaryan menjadi jalur untuk pengelola dan service Pusat Permainan Tradisional. Parkir untuk pengunjung terdiri dari parkir mobil, bus dan motor. Adanya parkir bus karena Pusat Permainan Tradisional merupakan tempat rekreasi sehingga ada kemungkinan rombongan datang berkunjung.

Pengunjung yang datang ke Pusat Permainan Tradisional akan memasuki area lobby terlebih dahulu, selanjutnya diarahkan ke area museum permainan yang berada di selatan tapak. Area kedua adalah amphiteater sebagai tempat ice breaking dan pengenalan awal permainan. Setelah itu pengunjung akan diajak untuk bermain di area ruang bermain indoor dan outdoor serta workshop membuat mainan. Apabila acara utama telah selesai, pengunjung akan melewati area mushola, took souvenir, restoran dan terakhir kembali ke Lobby.



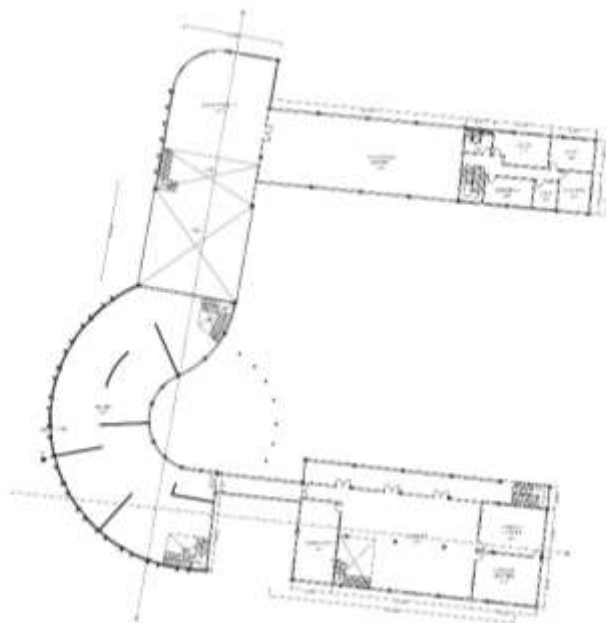


### 3.5 Rancangan Skematik Bangunan

#### a. Denah



Gambar 48 Skematik Denah Lantai Dasar  
(Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 49 Skematik Denah Lantai Satu  
(Sumber : Penulis, 2020)

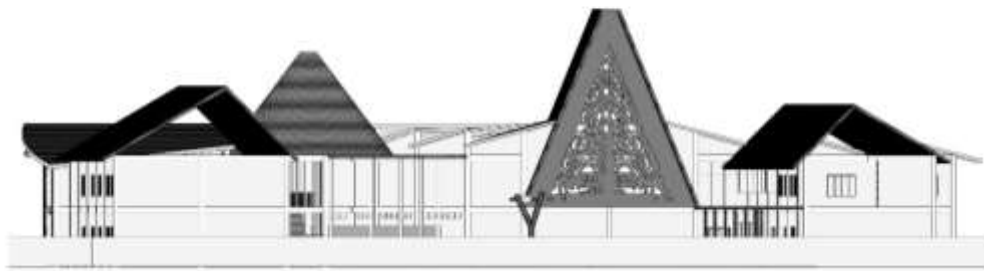
Denah Pusat Permainan Tradisional dibuat dengan sirkulasi memutar dari lobby kembali ke lobby sehingga pengunjung dapat merasakan sequence dari transformasi permainan Nini Thowong pada tata ruang. Urutannya yaitu lobby, museum, amphiteater, ruang bermain indoor / outdoor, workshop, mushola, toko souvenir, restoran dan kembali ke lobby.



b. Tampak



TAMPAK BARAT



TAMPAK TIMUR

Gambar 50 Skematik Tampak Barat dan Timur  
(Sumber : Penulis, 2020)



TAMPAK UTARA



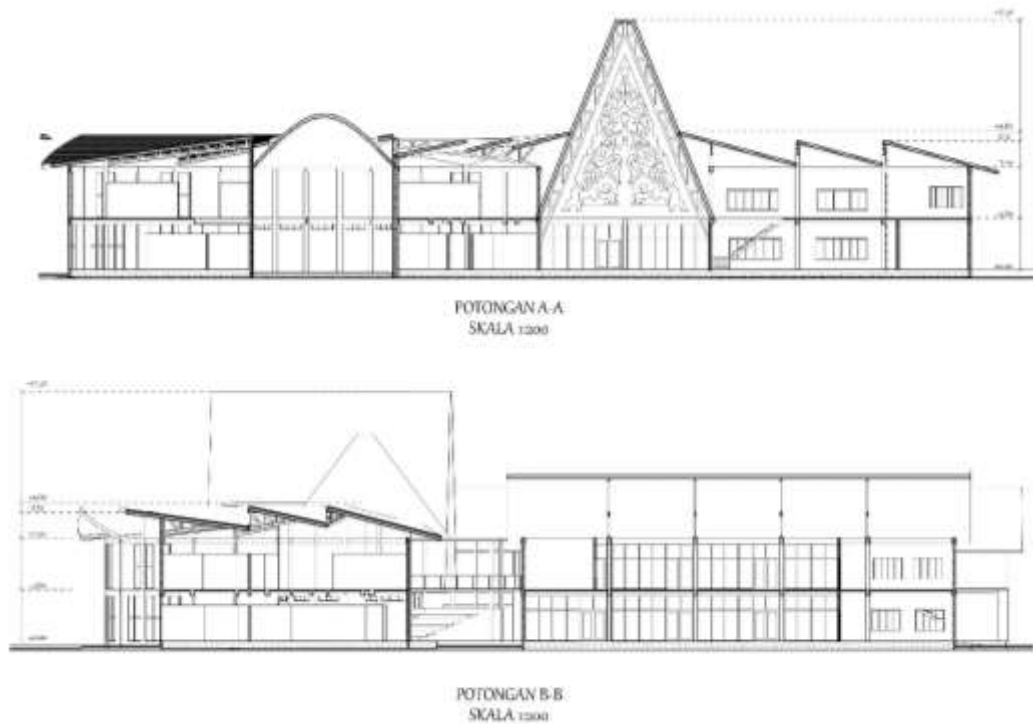
TAMPAK SELATAN

Gambar 51 Skematik Tampak Utara dan Selatan  
(Sumber : Penulis, 2020)

Tampak bangunan didesain dengan mempertimbangkan area tapak dan fungsi bangunan. Penggunaan secondary skin difungsikan sebagai penahan cahaya matahari yang berlebih karena langsung menghadap barat.



c. Potongan



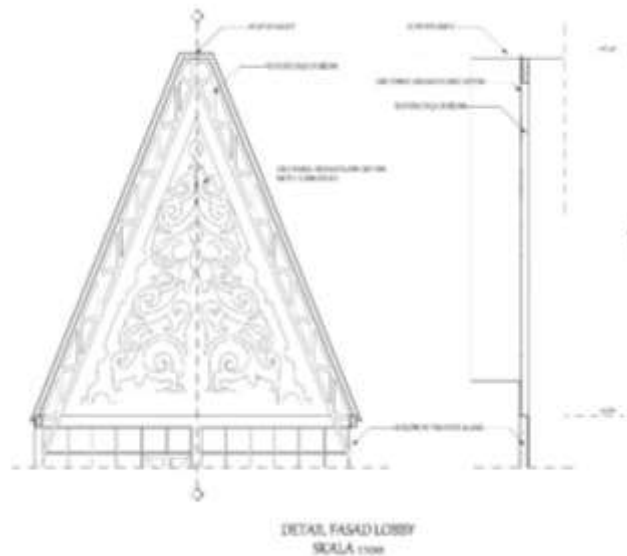
Gambar 52 Skematik Potongan Bangunan  
(Sumber : Penulis, 2020)

Potongan menunjukkan penggunaan struktur dan ketinggian tiap lantai. Struktur yang digunakan adalah beton bertulang dengan bagian atap menggunakan baja. Tinggi antar lantai adalah 3,6 meter dengan puncak atap tertinggi adalah 17,5 meter.



### 3.6 Rancangan Skematik Detail Khusus

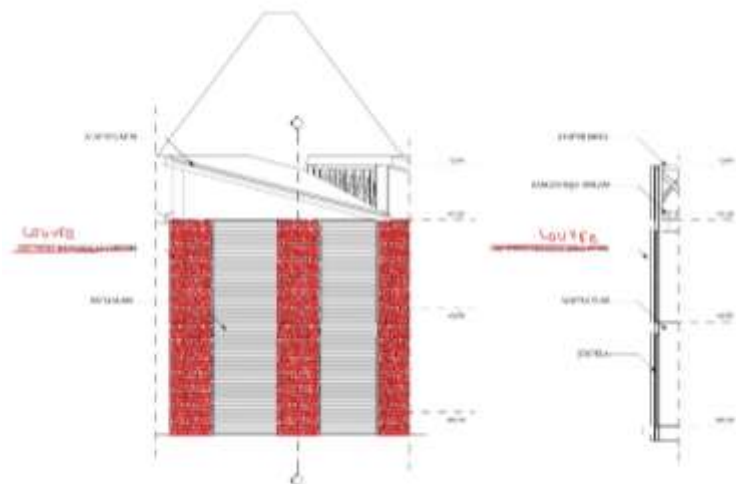
#### a. Fasad Lobby



Gambar 53 Skematik Fasad Lobby  
(Sumber : Penulis, 2020)

Atap area lobby menggunakan transformasi bentuk atap joglo dengan bagian depannya terdapat motif ornamen arsitektur Jawa yaitu gunung. Hal ini untuk memenuhi persyaratan bangunan baru pada kawasan cagar budaya dengan transformasi dari arsitektur Jawa. Struktur utama menggunakan baja dan motif gunung menggunakan grc costum.

#### b. Secondary Skin Museum



Gambar 54 Skematik Secondary Skin Museum  
(Sumber : Penulis, 2020)

Secondary skin difungsikan sebagai penahan panas yang berlebih karena fasad menghadap barat secara langsung. Selubung bangunan Pusat Permainan Tradisional menggunakan louvre aluminium pada area jendela yang dipasang horizontal.

### 3.7 Rancangan Skematik Selubung Bangunan

Selubung bangunan menggunakan secondary skin pada area museum. Area lobby menggunakan transformasi bentuk atap joglo dan terdapat motif gunung. Area restoran menggunakan bata ekspose.



Gambar 55 Skematik Selubung Bangunan  
(Sumber : Penulis, 2020)





### 3.8 Rancangan Skematik Interior Bangunan

Interior museum :



Gambar 56 Skematik Interiror Museum  
(Sumber : Penulis, 2020)

Interior Ruang Bermain Indoor :

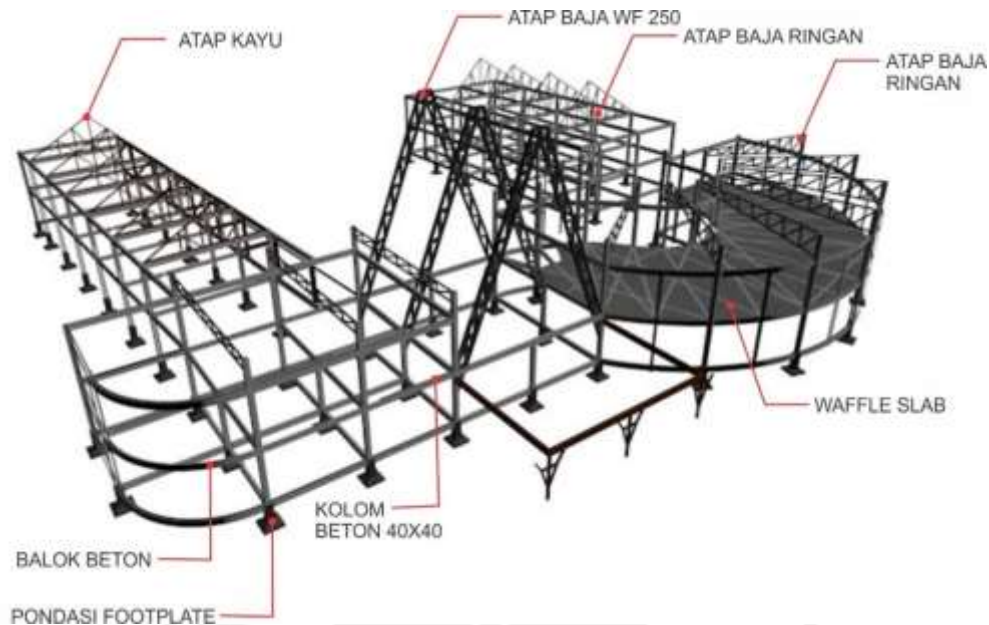


Gambar 57 Skematik Interior R. Bermain  
(Sumber : Penulis, 2020)



### 3.9 Rancangan Skematik Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem rangka beton bertulang dengan atap menggunakan baja. Adapun pada ruang museum menggunakan waffle slab karena kebutuhan akan bentang lebar.



Gambar 58 Skematik Sistem Struktur

(Sumber : Penulis, 2020)

### 3.10 Rancangan Skematik Sistem Utilitas

#### a. Air bersih

Sistem air bersih pada Pusat Permainan Tradisional yaitu menggunakan sistem downfeed dengan sumber air dari PDAM. Air ditampung pada GWT selanjutnya dipompa ke tandon air untuk didistribusikan ke sumber air yang tersedia.



Gambar 59 Skematik Sistem Air Bersih  
(Sumber : Penulis, 2020)

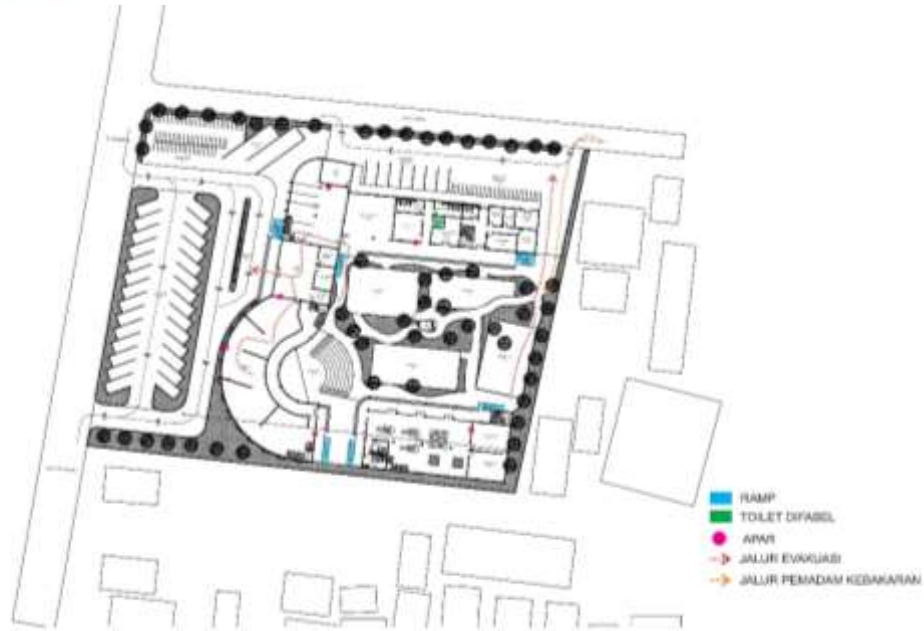
b. Air Kotor



Gambar 60 Skematik Sistem Air Kotor  
(Sumber : Penulis, 2020)

### 3.11 Rancangan Skematik Sistem Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

Terdapat fasilitas ramp dan toilet untuk difabel. Ramp berada di area entrance site selanjutnya toilet difabel disediakan di dekat mushola.



Gambar 61 Skematik Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

(Sumber : Penulis, 2020)

### 3.12 Uji Desain

Tabel 18 Uji Desain

Lingkup Desain	Variabel	Indikator	Tolok Ukur	Keterangan	Checklist
Tata Ruang	Keamanan	Tata Letak	Orang tua / pendamping dapat mengawasi anak bermain	Terdapat sitting area yang berdekatan dengan ruang bermain	✓
	Kenyamanan	Tata Letak	Anak-anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lain	Anak bebas bergerak dari satu permainan ke permainan lain. Antar lapangan dibatasi oleh jalan dan vegetasi.	✓



Lingkup Desain	Variabel	Indikator	Tolok Ukur	Keterangan	Checklist
			Terdapat permainan yang ternaungi dan terbuka	Vegetasi disusun mengelilingi lapangan bermain	✓
			Terdapat rest area	Rest area berupa sitting area untuk pengunjung beristirahat	✓
			Terdapat fasilitas berlindung apabila hujan atau gangguan alam lainnya	Area ruang terbuka dekat dengan bangunan disebelahnya sehingga bisa digunakan untuk berlindung dari cuaca	✓
	Naratif	Structuring	Kerangka cerita dalam pengalaman ruang	Cerita yang ditampilkan berupa tahapan permainan yang diimplementasikan kedalam 3 sequence: museum, amphiteater, ruang bermain	✓
		Framing	Mengarahkan subjek pada persepsi tertentu	Pola lantai yang mengarahkan pada sequence tertentu	✓
	Tata Massa	Naratif	Structuring	Kerangka cerita dalam pengalaman ruang	Cerita yang ditampilkan berupa tahapan permainan yang diimplementasikan kedalam 3 sequence: museum,





Lingkup Desain	Variabel	Indikator	Tolok Ukur	Keterangan	Checklist
	Konteks Site	Peraturan Bangunan	KDB ≤ 90%, KLB ≤ 4,5 KDH ≥ 10%, Tinggi bangunan 45° dari as jalan	amphiteater, ruang bermain	✓
				KDB= $(1932/6120) \times 100\% = 31,5\%$ KLB= $3864/6120 = 0,63$ KDH=68,5% Tinggi bangunan= memenuhi	
Fasad	Konteks Site	Pola Selaras Sosok	Bentuk bangunan sesuai dengan tipe – tipe bentuk Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya, sedangkan konstruksi yang tidak tampak dari luar dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi	Bentuk bangunan transformasi atap pada arsitektur Jawa	✓
				Ragam hias sesuai dengan tipe – tipe ragam hias Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya	Motif gunungan pada area lobby
Material	Kenyamanan	Peralatan	Pembedaan material pada area yang ternaungi dan terbuka	Ruang bermain menggunakan material pasir agar dapat meminimalisir cedera, mudah perawatan, tidak menghantarkan panas	✓
		Material	Mudah dalam pemeliharaan		



Lingkup Desain	Variabel	Indikator	Tolok Ukur	Keterangan	Checklist
			menghantarkan panas		
			Daya tahan tinggi, higienis dan mudah dalam pemeliharaan		
	Konteks Site	Pola Selaras Sosok	Material yang dipakai dapat menggunakan material baru hasil perkembangan teknologi namun secara visual harus masih memperlihatkan kemiripan dengan material yang dipakai Bangunan Cagar Budaya di KCB-nya	Penggunaan GRC costum untuk fasad area lobby	✓
Lansekap	Keamanan	Lokasi	Akses masuk dibatasi	Ruang bermain berada di innercourtyard sehingga terbebas dari gangguan luar. Selain itu pada area ini ditanami berbagai vegetasi yang meneduhkan.	✓
			Membatasi pergerakan dari dalam dan luar kawasan		
	Kenyamanan		Tidak terganggu aktivitas dari luar kawasan		
			Iklim mikro nyaman dengan area yang ternaungi vegetasi/bangunan		
	Naratif	Structuring	Kerangka cerita dalam pengalaman ruang	Cerita yang ditampilkan berupa tahapan permainan yang diimplementasikan kedalam 3 sequence: museum, amphiteater, ruang bermain	✓



Lingkup Desain	Variabel	Indikator	Tolok Ukur	Keterangan	Checklist
	Konteks Site	Peraturan Bangunan	KDB $\leq$ 90%, KLB $\leq$ 4,5 KDH $\geq$ 10%, Tinggi bangunan 45° dari as jalan	KDB= (1932/6120)x10 0%= 31,5% KLB= 3864/6120= 0,63 KDH=68,5% Tinggi bangunan= memenuhi	✓
			Vegetasi disesuaikan dengan vegetasi asli di KCB tersebut	Penggunaan pohon tanjung	✓
		Pola Selaras Sosok	Perabot ruang luar didesain selaras dengan tipe-tipe ragam hias di KCB-nya dan tidak menghalangi pandangan ke Bangunan Cagar Budaya	Penggunaan street furniture khas Yogyakarta	✓

(Sumber : Penulis, 2020)



# BAB 5

# DESKRIPSI HASIL

# RANCANGAN

## 5.1 Deskripsi Rancangan

### Lokasi Site

Lokasi perancangan berada di sebelah utara Panggung Krapyak, bertepatan di Jl. DI Panjaitan, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta dengan luas site 6120 m<sup>2</sup>.

### Property Size

Koefesien Dasar Bangunan : 2,096 m<sup>2</sup> = 34%

Koefesien Lantai Bangunan : 4192 m<sup>2</sup> = 1.45

Koefesien Daerah Hijau : 38%

Berikut ini tabel property size dan program ruang pada Pusat Permainan Tradisional :

Tabel 19 Property Size

Nama Ruang	Total Luasan (m <sup>2</sup> )	Persentase
<b>Fasilitas Utama</b>	<b>1956.5</b>	<b>59%</b>
Museum	967	
Amphiteater	184.5	
Ruang Bermain Indoor	724	
Ruang Workshop	81	
<b>Fasilitas Pendukung</b>	<b>874</b>	<b>26%</b>
Lobby	144	
Restoran	637	
Toko Souvenir	93	
<b>Fasilitas Servis</b>	<b>519</b>	<b>15%</b>
Mushola	48	
Lavatory	174.25	
Kantor Pengelola	217	
Ruang Servis	79.75	
<b>Total</b>	<b>3349.5</b>	<b>100%</b>

(Sumber : Penulis, 2020)

## 5.2 Rancangan Tapak

Perancangan Pusat Permainan Tradisional berlokasi di area perumahan penduduk dengan bangunan samping jalan adalah area komersial. Selain itu terdapat juga Pondok Pesantren di sebelah barat dan PO Bus Karya Jasa di sebelah utara. Tapak berlokasi di Jl. Di Panjaitan yang berada di sumbu filosofis Kota Yogyakarta. Akses ke tapak dapat melalui Jl. Di Panjaitan yang berada di sebelah barat dan Jl. Jogokaryan yang berada di sebelah utara. Jl. Di Panjaitan menjadi akses utama untuk pengunjung karena jalannya yang ramai, lebar serta berada di sumbu filosofis Yogyakarta dan Jl. Jogokaryan digunakan untuk akses pengelola.





Gambar 62 Situasi

(Sumber : Penulis, 2020)

Perancangan Pusat Permainan Tradisional dibuat dengan sequence yang menerus dari Museum-Amphiteater-Ruang Bermain. Untuk mengakomodasi keterbatasan lahan, bangunan dibuat mengitari tapak yang membuat adanya innercourtyard untuk ruang bermain outdoor.



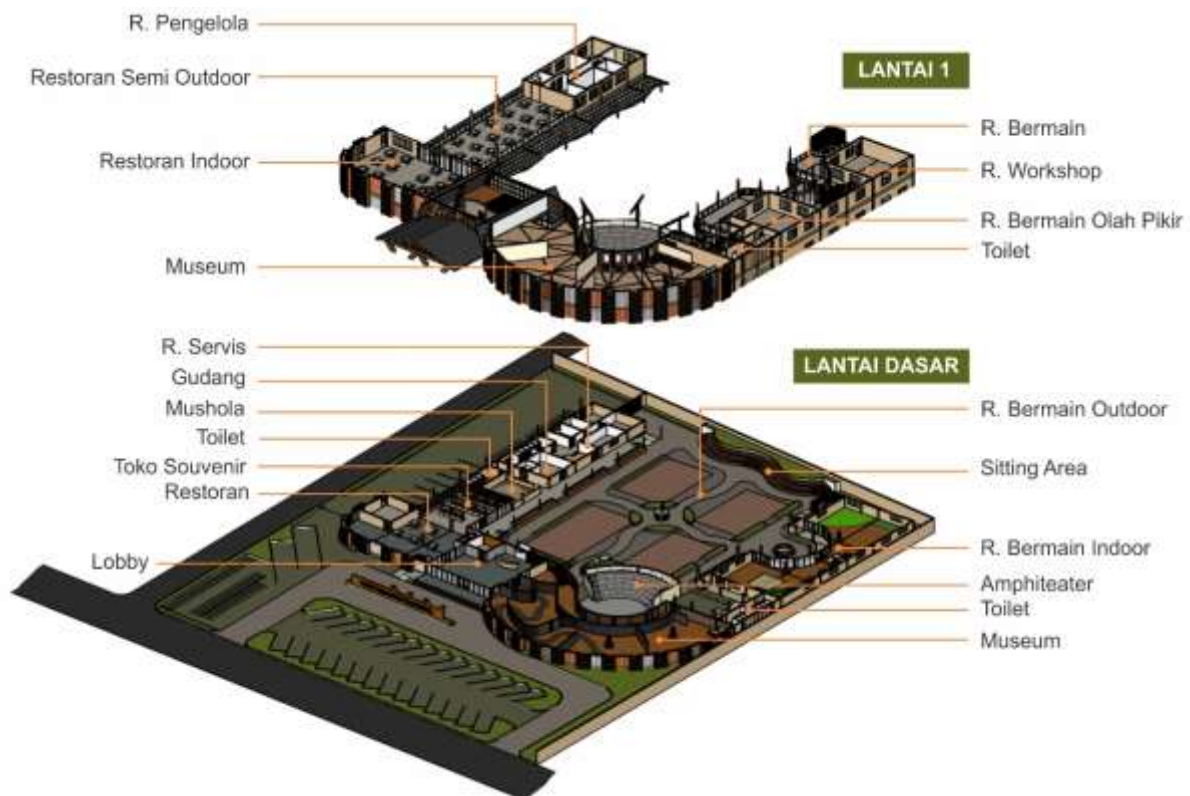
Gambar 63 Rancangan Tapak

(Sumber : Penulis, 2020)

Pengunjung yang datang ke Pusat Permainan Tradisional akan memasuki area lobby terlebih dahulu, selanjutnya diarahkan ke area museum permainan yang berada di selatan tapak. Area kedua adalah amphiteater sebagai tempat ice breaking dan perkenalan awal permainan. Setelah itu pengunjung akan diajak untuk bermain di area ruang bermain indoor dan outdoor serta workshop membuat mainan. Apabila acara utama telah selesai, pengunjung akan melewati area mushola, toko souvenir, restoran dan terakhir kembali ke Lobby

### 5.3 Rancangan Bangunan

#### a. Denah



Gambar 64 Denah

(Sumber : Penulis, 2020)

Perancangan Pusat Permainan Tradisional terdiri dari satu massa yang membentuk innercourtyard. Lantainya berjumlah dua buah. Lantai dasar terdiri dari Lobby, Museum, Amphiteater, R. Bermain Indoor dan Outdoor, R. Servis dan ruang penunjang seperti Restoran dan Toko Souvenir. Lantai satu terdiri dari Museum, Restoran, R.workshop, R. Bermain Olah Pikir dan R. Pengelola.



b. Tampak

Pada tampak bangunan menunjukkan penggunaan material dan ketinggian bangunan. Fasad barat menggunakan shading louvre aluminium dan batu bata, sementara area lobby menggunakan secondary skin dari GRC costum motif gunung pada arsitektur Jawa.



Gambar 65 Tampak Barat



Gambar 66 Tampak Timur



Gambar 67 Tampak Utara

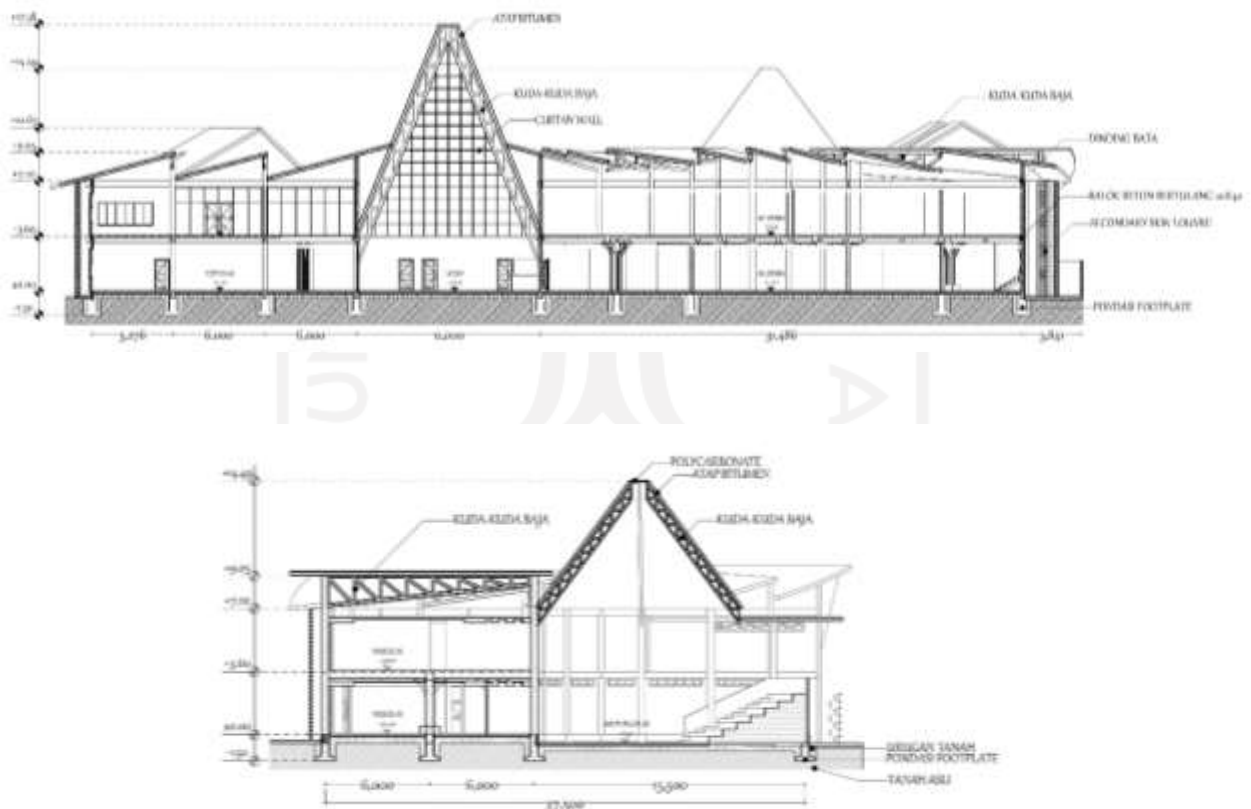


Gambar 68 Tampak Selatan

(Sumber : Penulis, 2020)

c. Potongan

Pada potongan dapat terlihat bahwa bangunan Pusat Permainan Tradisional menggunakan struktur rangka beton bertulang dan rangka atap menggunakan baja IWF untuk mengakomodasi bentang yang lebar.



Gambar 69 Potongan Bangunan

(Sumber : Penulis, 2020)





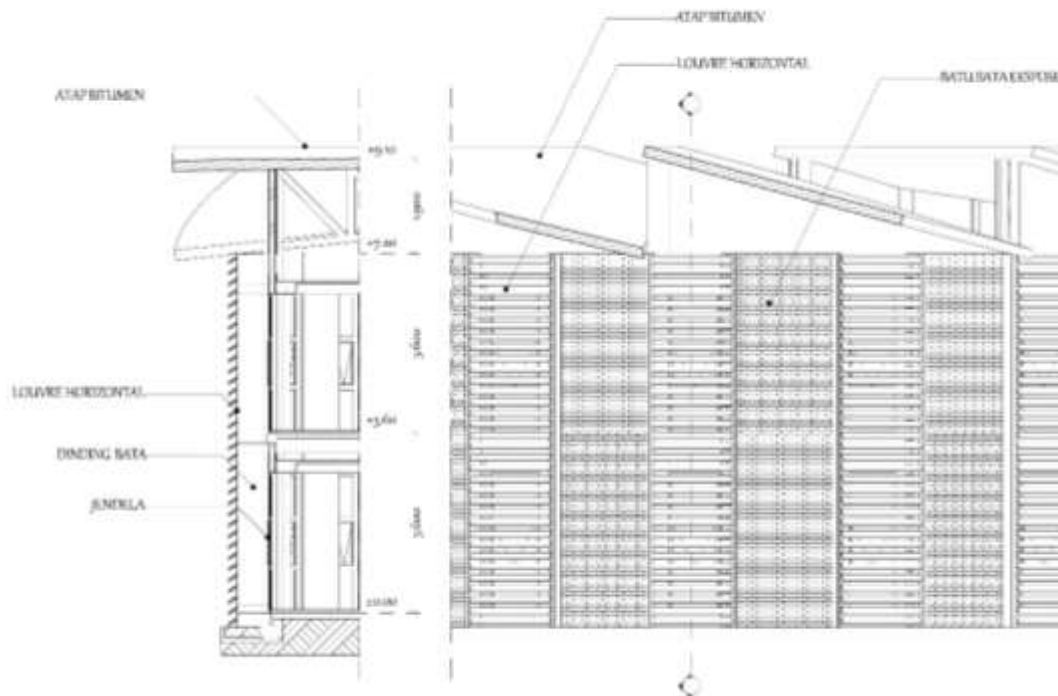
#### 5.4 Rancangan Selubung Bangunan



Gambar 70 Visualisasi Selubung Bangunan

(Sumber : Penulis, 2020)

Selubung bangunan Pusat Permainan Tradisional menggunakan secondary skin louvre aluminium pada area jendela yang dipasang horizontal. Penggunaan elemen ini untuk menyiasati fasad yang menghadap barat agar tidak langsung terpapar sinar matahari dengan sudut jatuh 39 derajat. Sementara disamping louvre menggunakan bata ekspose warna merah dan putih yang dipasang zigzag pada tiap lantai. Area lobby menggunakan secondary skin dari GRC costum motif gunungan pada arsitektrur Jawa.



Gambar 71 Detail Selubung Bangunan

(Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 72 Detail Selubung Bangunan 2

(Sumber : Penulis, 2020)

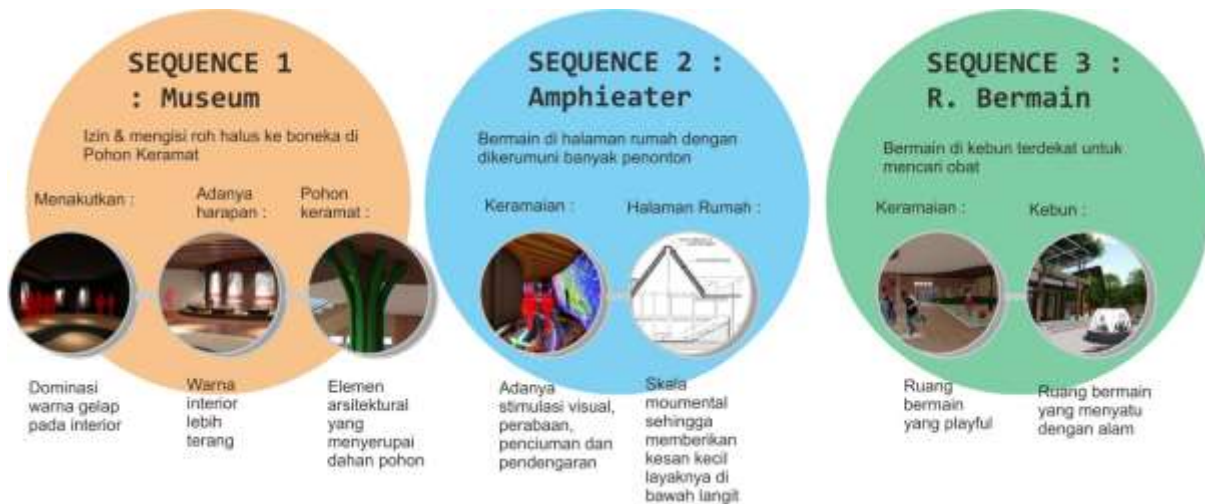
### 5.5 Rancangan Interior Bangunan

Pusat Permainan Tradisional menggunakan pendekatan Naratif. Pendekatan ini memiliki dua unsur pokok, yaitu structring dan framing. Structring berupa narasi dari salah satu permainan tradisional yaitu Permainan Nini Thowong. Sementara Framing berupa jalan



dengan lebar satu meter (warna hitam dan putih pada gambar) untuk menunjukkan kemenerusan dari museum.

Pada Pusat Permainan Tradisional terdapat 3 sequence yang akan menggambarkan suasana pada saat bermain Nini Thowong. Sequence 1 yaitu museum, sequence 2 yaitu amphiteater dan sequence 3 yaitu ruang bermain. Berikut adalah diagram yang menjelaskan tiap sequence.



Gambar 73 Sequence Narasi

(Sumber : Penulis, 2020)

### 1. Museum

Rancangan museum permainan tradisional menggunakan interior yang menyesuaikan dengan konsep sequence. Untuk konsep structuring lantai dasar, yaitu menggunakan warna hitam dan coklat pada interior. Sementara framing menggunakan karpet hitam yang mengarahkan pengunjung menyusuri tiap sudut ruang.



Gambar 74 Interior Museum Gelap

(Sumber : Penulis, 2020)

Rancangan konsep structuring pada lantai satu yaitu dengan warna yang lebih terang namun tetap dengan nuansa warna coklat. Konsep framing menggunakan karpet warna putih

sebagai penunjuk jalan. Material dinding yang digunakan adalah dinding batu bata plester, lantai menggunakan parket kayu dan plafon menggunakan gypsum dengan sistem drop panel.

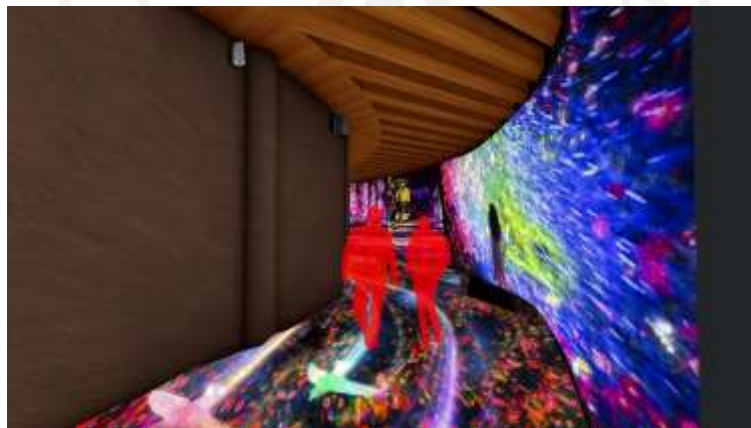


Gambar 75 Interior Museum Terang

(Sumber : Penulis, 2020)

## 2. Amphiteater

Setelah menikmati pameran di area museum, pengunjung selanjutnya akan diarahkan melewati lorong digital art permainan dengan stimulasi visual, perabaan, penciuman dan pendengaran. Hal ini sebagai interpretasi dari keramaian pada permainan Nini Thowong. Aspek visual yaitu dari digital art yang atraktif, aspek perabaan yaitu dengan digital art yang berkonsep interaktif, aspek penciuman yaitu adanya wewangian tertentu yang mewakili suatu permainan tradisional, serta aspek pendengaran berupa digital art yang dilengkapi dengan audio proses suatu permainan tertentu.



Gambar 76 Lorong Digital Art

(Sumber : Penulis, 2020)

Pada ujung lorong digital art yaitu amphiteater yang digunakan untuk pengenalan, atraksi dan pemanasan permainan tradisional yang dipandu oleh instruktur. Pengunjung akan

mencoba beberapa permainan. Dari segi interior, konsep warna dinding adalah gradasi warna coklat dengan atap yang dibuat monumental.



Gambar 77 Amphiteater

(Sumber : Penulis, 2020)

### 3. Ruang Bermain Indoor

Ruang bermain indoor dibuat dengan konsep yang fun dan menyatu dengan alam. Konsep yang fun yaitu dengan bentuk-bentuk dinamis pada interior dan warna yang cerah. Konsep menyatu dengan alam yaitu dengan penggunaan warna hijau pada interior serta bukaan yang lebar mengarah ke R. Bermain Outdoor .



Gambar 78 R. Bermain Indoor

(Sumber : Penulis, 2020)

### 4. Ruangan Penunjang

Ruangan penunjang seperti lobby, restoran, toko souvenir dan mushola menggunakan gradasi warna coklat muda hingga tua. Lantai keramik dengan motif kayu digunakan pada lobby, restoran dan toko souvenir, sementara lantai mushola menggunakan parket kayu. Penutup atap menggunakan plafon gypsum dengan sistem drop panel.





Gambar 79 Lobby

(Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 80 Restoran

(Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 81 Toko Souvenir

(Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 82 Mushola

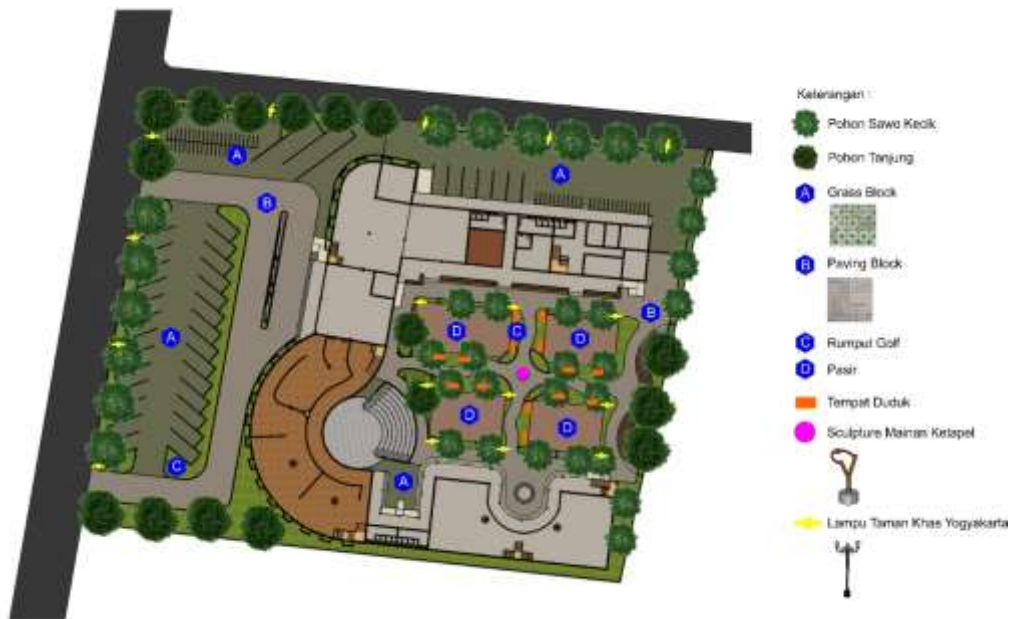
(Sumber : Penulis, 2020)

### 5.5 Rancangan Lansekap

Rancangan lansekap yaitu dengan menyesuaikan peraturan pemerintah pada area cagar budaya sumbu filosofis Kota Yogyakarta. Pohon yang dipilih merupakan pohon tanjung dan sawo kecil karena merupakan pohon yang bernilai filosofis di kompleks Keraton. Selain itu, pohon ini juga bisa menjadi peneduh dan penahan kebisingan. Penempatan pohonnya berada di area barat dan utara tapak serta di dalam innercourtyard bangunan. Penggunaan rumput golf juga digunakan pada area parkir dan ruang bermain outdoor. Agar anak-anak dapat aman bermain, maka pasir digunakan untuk lapangan bermain selain karena bahannya yang tidak menghantarkan panas.

Pada area parkir digunakan grass block agar dapat menyerap air hujan ke dalam tanah. Jalan pada tapak menggunakan paving block karena lebih aman digunakan untuk berjalan dan bermain. Tempat duduk disediakan pada titik tertentu di samping lapangan. Agar menyesuaikan dengan fungsi bangunan sebagai tempat bermain dan belajar permainan tradisional, maka dipasang sculpture permainan ketapel yang ditempatkan di bagian dalam

bangunan yaitu di ruang bermain outdoor sebagai penanda identitas. Terakhir lampu taman khas Yogyakarta juga dipasang dengan jarak maksimal 20 meter.



Gambar 83 Rancangan Lanskap

(Sumber : Penulis, 2020)

Lanskap pada innercourtyard terdiri dari ruang bermain outdoor yang berupa lapangan berjumlah 4 buah. Lapangan ini dibuat ditengah agar pada samping lapangan digunakan untuk orang tua menunggu dan mengawasi anak bermain. Konsep lapangan pada Pusat Permainan Tradisional adalah fleksibel yang berarti tiap lapangan dapat digunakan untuk berbagai macam permainan tradisional. Hal ini karena luas tapak yang tersedia terbatas sementara permainan tradisional banyak macamnya sehingga tidak memungkinkan dibuat lapangan khusus untuk tiap permainan.





Gambar 84 View dari sitting area timur

(Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 85 Lapangan bermain

(Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 86 Lapangan bermain

(Sumber : Penulis, 2020)

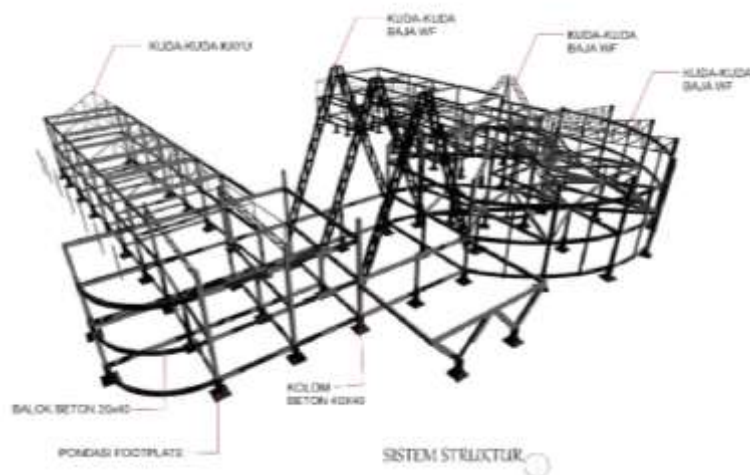


Gambar 87 Sitting area utara

(Sumber : Penulis, 2020)

## 5.6 Rancangan Sistem Struktur

Sistem struktur yang digunakan adalah sistem rangka beton bertulang dengan atap menggunakan baja karena kebutuhan akan bentang lebar.



Gambar 88 Sistem Struktur

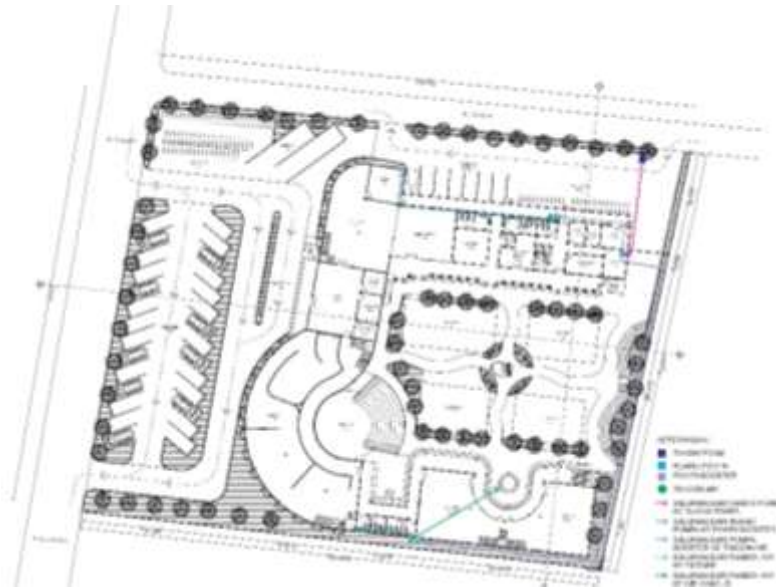
(Sumber : Penulis, 2020)



## 5.7 Rancangan Sistem Utilitas

### a. Skema Penyediaan Air Bersih dan Pengelolaan Air Kotor

Pada skema penyediaan air bersih di Pusat Permainan Tradisional menggunakan sistem *downfeed* dimana sumber air berasal dari PDAM. Air dari PDAM dimasukkan ke dalam ground tank untuk selanjutnya dipompa ke dalam ruang pompa, lalu air didistribusikan ke beberapa tandon air dengan menggunakan pompa booster. Kemudian Air dari tandon di salurkan ke fixture.



Gambar 89 Skema Penyediaan Air Bersih

(Sumber : Penulis, 2020)

Sedangkan skema pengelolaan limbah air kotor yaitu limbah dari fixture disalurkan ke STP (Sewage Treatment Plant). Setelah limbah diolah di STP, kemudian disalurkan ke sumur resapan.

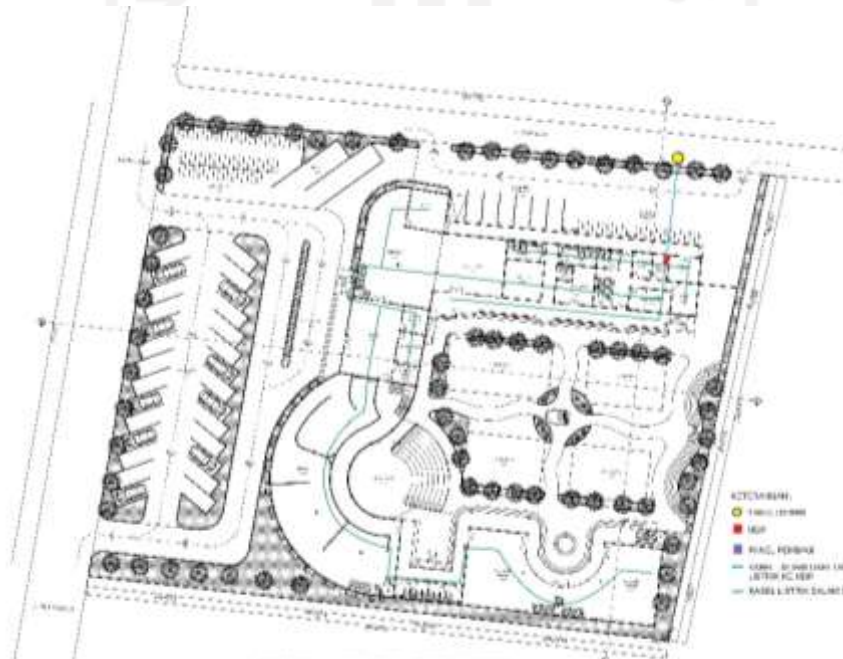


Gambar 90 Skema Penyediaan Air Kotor

(Sumber : Penulis, 2020)

#### b. Sistem Penyediaan dan Distribusi Listrik

Penyediaan energi listrik pada Pusat Permainan Tradisional disalurkan dari PLN ke MDP yang berada di ruang panel. Selanjutnya listrik didistribusikan ke seluruh bagian gedung melalui panel pembagi.



Gambar 91 Sistem Penyediaan dan Distribusi Listrik

(Sumber : Penulis, 2020)





### c. Skema Penghawaan Alami dan Buatan

Penghawaan alami menggunakan ventilasi silang yang berasal dari jendela satu ke jendela lainnya. Pada gambar ditunjukkan ruang bermain indoor.

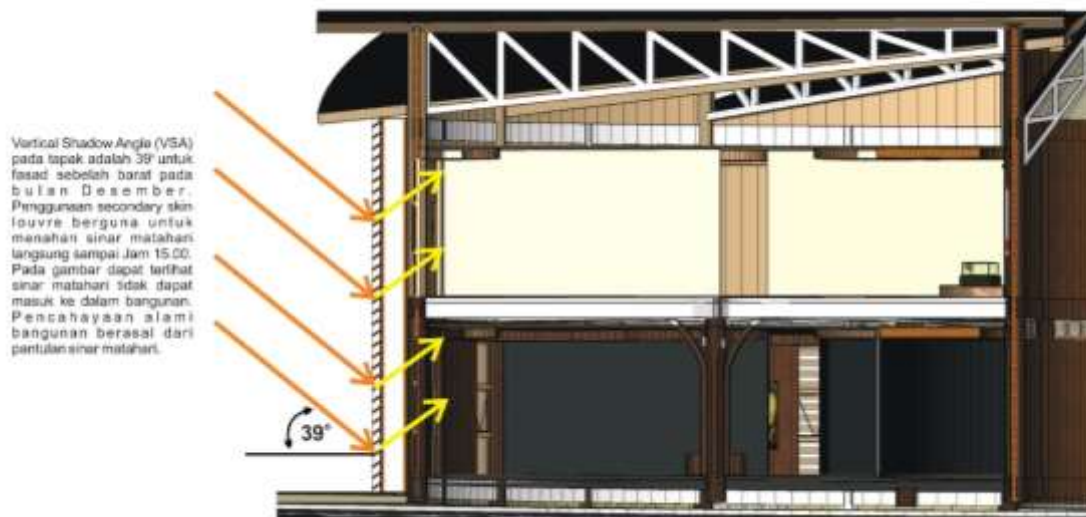


Gambar 92 Skema Penghawaan Alami dan Buatan

(Sumber : Penulis, 2020)

### d. Skema Pencahayaan Alami

Cahaya matahari langsung sebisa mungkin dihindari agar tercapainya kenyamanan termal. Untuk itu, pada jendela diberikan shading. Sementara cahaya berasal dari pantulan sinar matahari ke benda lain.



Gambar 93 Skema Pencahayaan Alami

(Sumber : Penulis, 2020)

#### e. Skema Transportasi Vertikal

Ketinggian lantai dasar adalah +0.50 yang berarti 50 cm di atas tanah tapak. Maka digunakan tangga dengan tinggi step 17 cm. Kemudian ramp digunakan untuk pengguna difabel dan keperluan stok barang. Pusat Permainan Tradisional menggunakan tangga untuk transportasi vertikal karena bangunannya yang hanya 2 lantai.



Gambar 94 Skema Transportasi Vertikal

(Sumber : Penulis, 2020)

### 5.8 Rancangan Akses Difabel dan Keselamatan Bangunan

#### a. Sistem Barrier Free Design

Untuk sistem Barrier Free Design pada Pusat Permainan Tradisional terdapat parkir difabel, ramp, toilet difabel dan tangga dengan lift difabel.





Gambar 95 Sistem Barrier Free Design

(Sumber : Penulis, 2020)

b. Sistem Keselamatan Bangunan

Terdapat 2 jalur untuk menuju ke titik kumpul yaitu melalui depan bangunan dan belakang bangunan. Pada depan bangunan titik kumpulnya berada di parkir mobil sementara belakang bangunan titik kumpulnya berada di parkir pengelola.



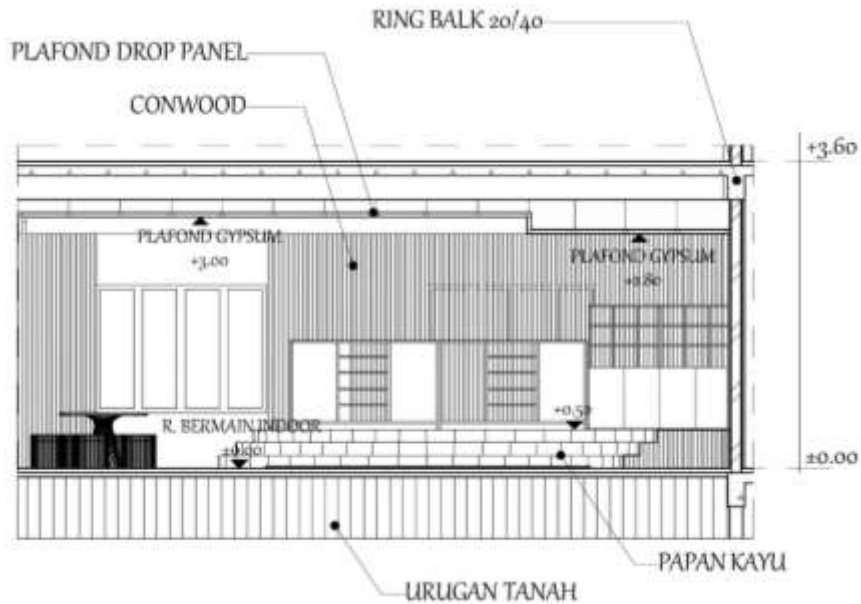
Gambar 96 Sistem Keselamatan Bangunan

(Sumber : Penulis, 2020)



### 5.9 Rancangan Detail Interior

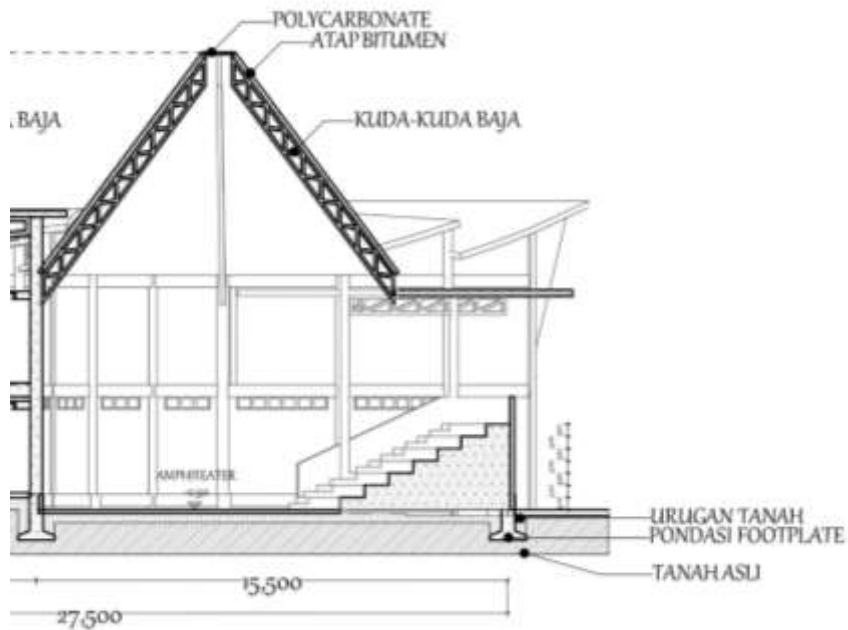
Berikut ini adalah detail rancangan interior pada ruang bermain indoor. Pada dinding menggunakan panel conwood dan plafon menggunakan sistem drop panel.



Gambar 97 Rancangan Detail Interior

(Sumber : Penulis, 2020)

Berikut adalah interior pada amphiteater.



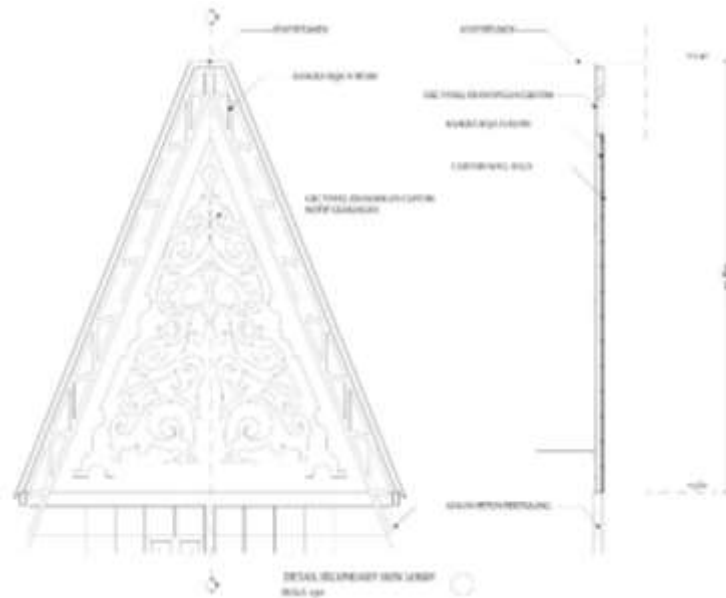
Gambar 98 Rancangan Detail Amphiteater

(Sumber : Penulis, 2020)

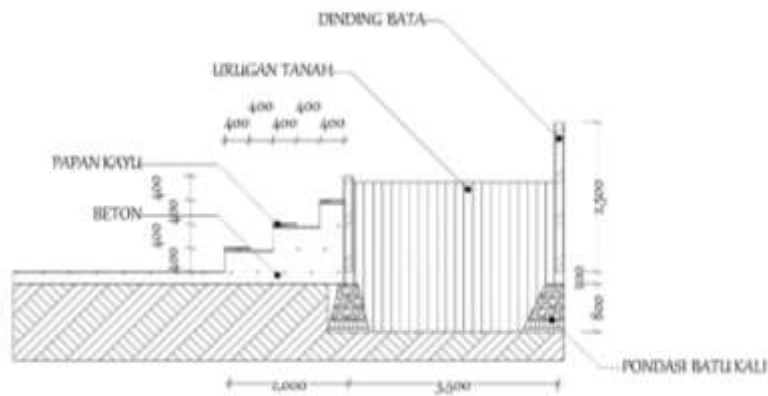


### 5.10 Rancangan Detail Arsitektural Khusus

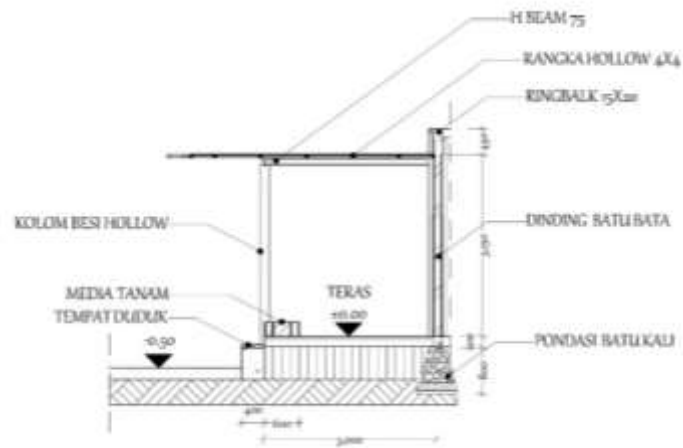
Pada area lobby menggunakan secondary skin motif gunung pada arsitektur Jawa. Sementara sitting area yang berada di area timur dan utara menggunakan material beton dan kayu.



Gambar 99 Detail Fasad Lobby  
 (Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 100 Detail Sitting Area  
 (Sumber : Penulis, 2020)



Gambar 101 Detail Sitting Area 2  
(Sumber : Penulis, 2020)





DESIGN OF  
**TRADITIONAL GAME CENTER**  
IN YOGYAKARTA CITY WITH NARRATIVE ARCHITECTURE  
APPROACH



# **BAB 6**

# **EVALUASI**

# **RANCANGAN**



Pada BAB ini membahas mengenai hasil evaluasi yang didiskusikan pada tanggal 22 Januari 2021 antara penulis, dosen pembimbing dan dosen penguji. Berikut adalah respon penulis terhadap masukan yang diberikan dosen :

#### 6.1 Taman bermain yang “inviting” untuk anak dari luar tapak

Target pengunjung pada Pusat Permainan Tradisional adalah anak-anak, namun rancangan tapak tidak cukup “inviting” untuk anak-anak agar tertarik bermain karena pada dua muka bangunan yang ditampilkan adalah tempat parkir. Alangkah lebih baik apabila taman bermainnya dapat terlihat dari luar tapak sehingga anak dapat tertarik untuk bermain. Berikut adalah penambahan ruang bermain pada area depan tapak.

Tabel 20 Taman bermain yang “inviting” untuk anak dari luar tapak

#### **Sebelum Perbaikan**

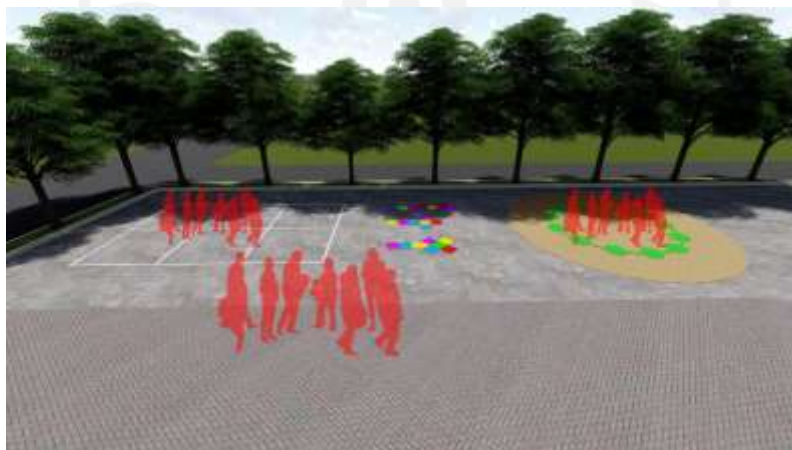
Ruang bermain pada rancangan tapak awal berada di area innercourt agar areanya terlindungi dari area luar juga dari segi pendekatan naratif, ruang bermain menjadi sequece puncak untuk mengalami dan memainkan permainan tradisional.





### Setelah Perbaikan

Ruang bermain outdoor diletakan di area depan tapak agar dapat mengundang anak untuk datang dan bermain permainan tradisional. Lapangan yang disediakan berupa lapangan permainan gobak sodor, engklek dan ucing-ucingan. Pemilihan tersebut karena ke tiga permainannya tidak memerlukan alat bermain, bersifat umum dan mudah dimainkan.



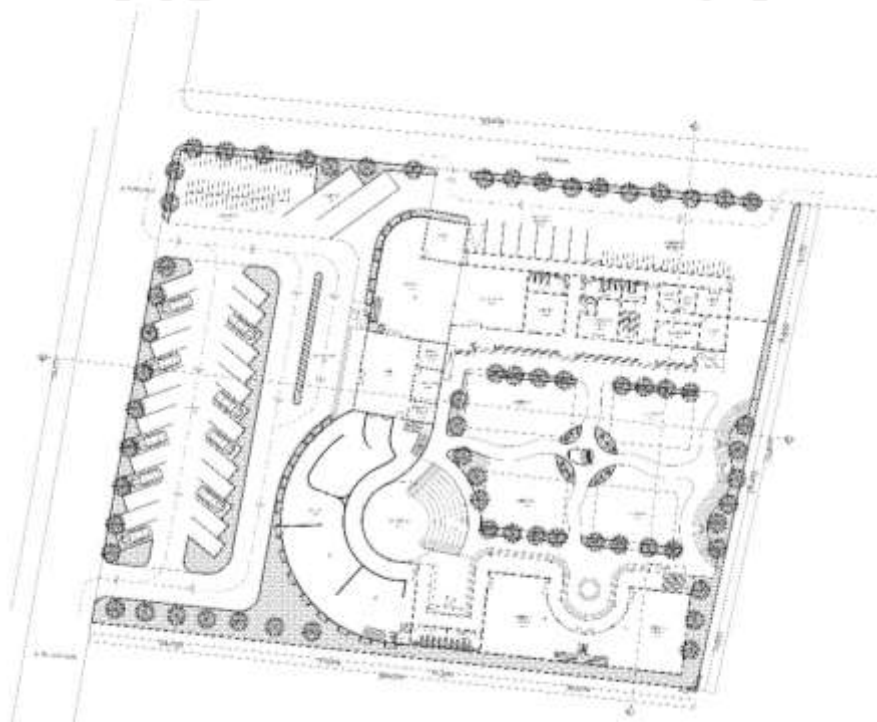
## 6.2 Taman bermain yang spesifik permainan tertentu

Pada rancangan awal Pusat Permainan Tradisional, ruang bermain yang disediakan bersifat fleksibel, dapat dimainkan oleh permainan apapun. Perbaikan dilakukan pada rancangan agar ruang bermain bisa lebih spesifik pada permainan tertentu sesuai dengan keriterianya masing-masing. Berikut adalah perbaikan yang dilakukan.

Tabel 21 Taman bermain yang spesifik permainan tertentu

### Sebelum Perbaikan

Rancangan awal tapak dengan ruang bermain outdoor berjumlah 4 buah. Ruang bermain tersebut dapat digunakan untuk permainan apapun sesuai dengan permintaan pengunjung pada instruktur.





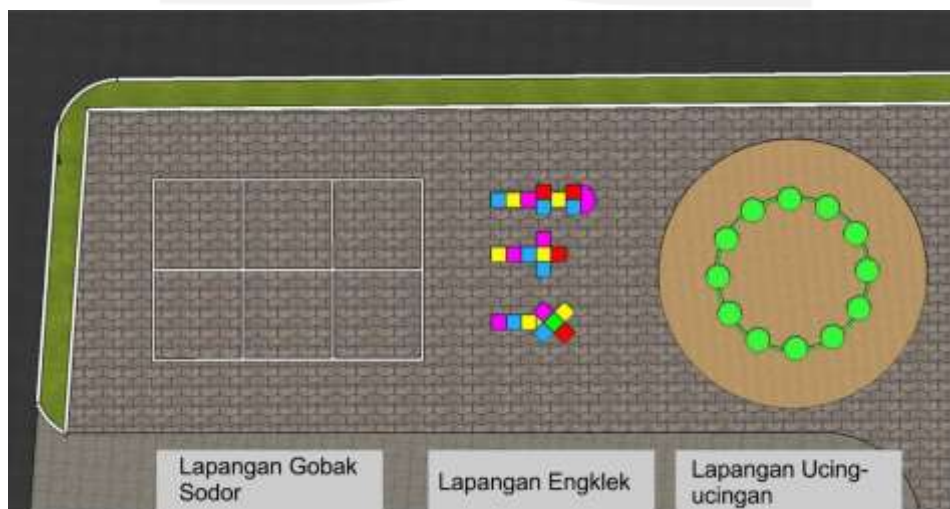
### Setelah Perbaikan

Penambahan zonasi ruang bermain outdoor menjadi dua buah: Area lapangan 1 yang berguna untuk menarik minat pengunjung untuk datang bermain. Sementara area lapangan 2 berada di innercourtyard dengan empat area bermain.



#### a. Area Lapangan 1

Lapangan 1 terdapat tiga permainan yaitu gobak sodor, engklek dan ucing-ucingan. Tiap ruang bermain menyesuaikan dengan karakteristik permainannya masing-masing.



Gambar 102 Area Bermain Lapangan 1

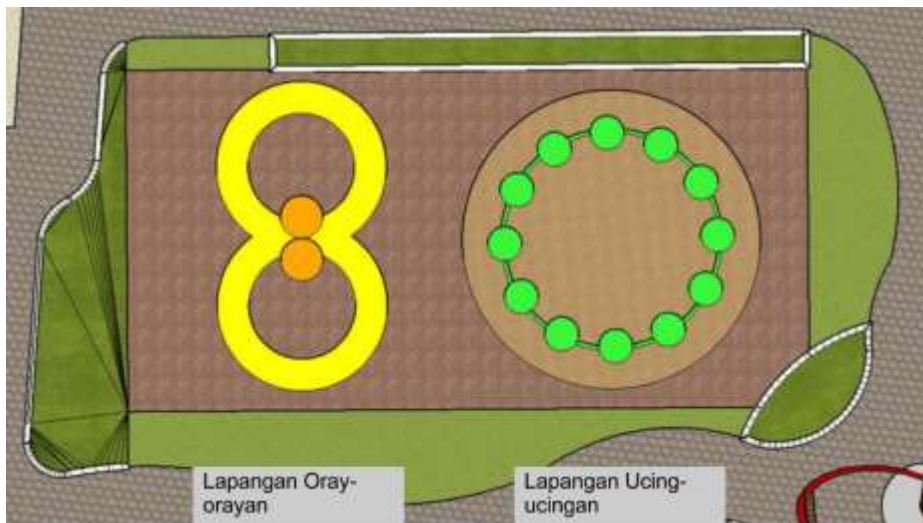


b. Area lapangan 2

Area lapangan 2 terdapat 4 ruang bermain yang masing-masing memiliki fungsi masing-masing. Berikut adalah ruang bermain yang dimaksud.

**Ruang bermain 1**

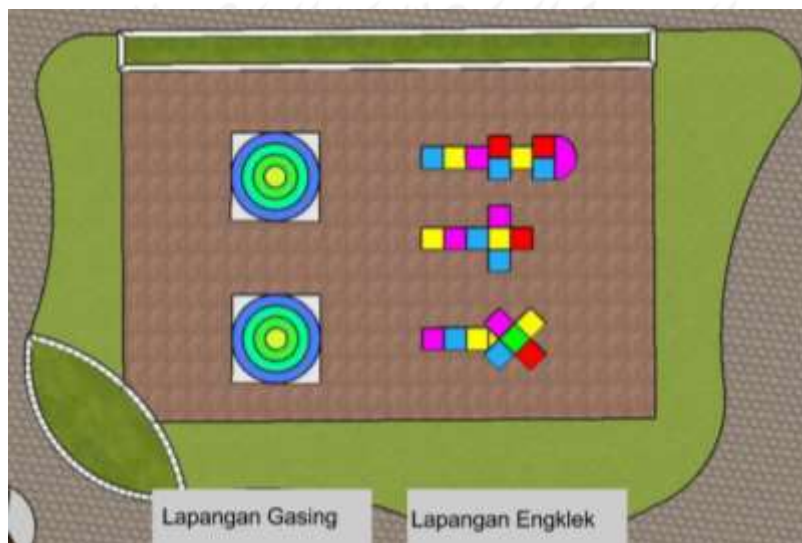
Pada ruang bermain 2 terdapat dua permainan yaitu oray-orayan dan ucing-ucingan. Masing-masing permainan dapat menampung 10-15 orang pemain. Area ruang bermain yang berada di lapangan berbentuk persegi panjang dimaksudkan untuk adanya sirkulasi pemain dan ruang penonton.



Gambar 103 Ruang Bermain 1

**Ruang bermain 2**

Ruang bermain ini terdapat dua permainan yaitu gasing dan engklek. Arena gasing terdapat dua buah dan engklek 3 buah.

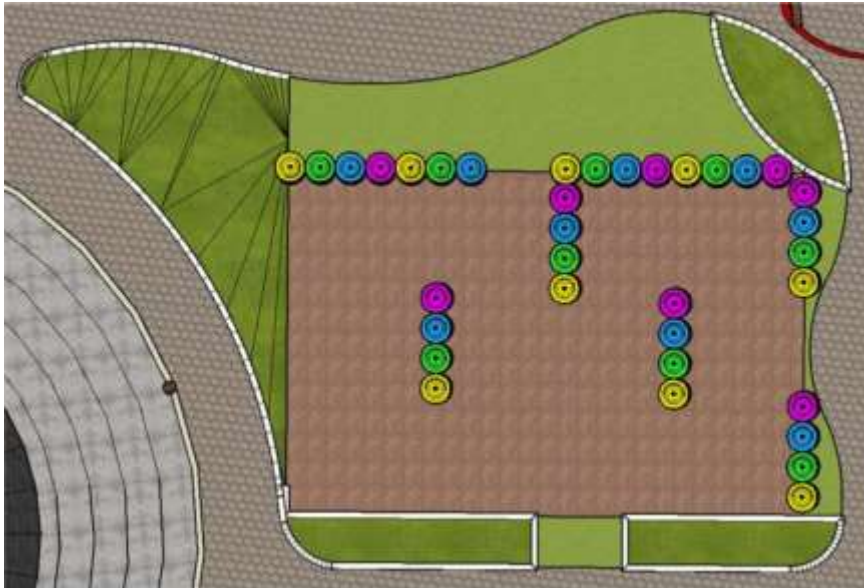


Gambar 104 Ruang Bermain 2



### Ruang bermain 3

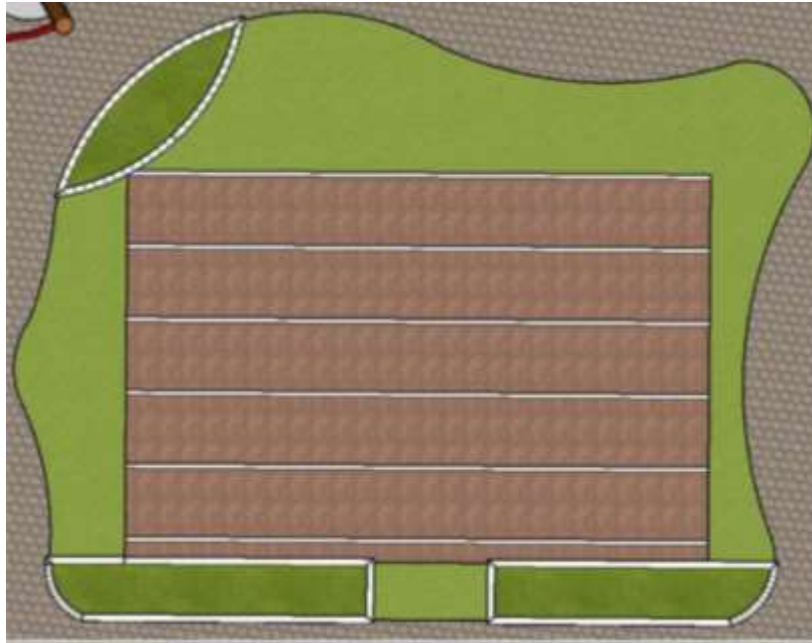
Ruang bermain ini dapat digunakan untuk tipe permainan yang membutuhkan strategi, sembunyi dan lari mengejar target tertentu. Lapangan bermain dibatasi dengan ban motor bekas yang dicat warna kuning, hijau, biru dan pink agar menambah keceriaan bermain. Contoh permainan yang dapat dimainkan yaitu bebedilan, petak umpet, boy-boyan dan sebagainya.



Gambar 105 Ruang Bermain 3

### Ruang bermain 4

Ruang bermain ini dapat digunakan untuk tipe permainan perlombaan dengan pergerakan lurus tau bolak-balik. Masing-masing pemain akan mendapat ruang dengan lebar 1,5 meter. Contoh permainan yang dapat dimainkan adalah egrang, rorodaan, momobilan, bakiak dan sebagainya.



Gambar 106 Ruang Bermain 4

### 6.3 Tampilan interior dan eksterior yang “fun” untuk anak-anak

#### 6.3.1 Interior

Rancangan interior Pusat Permainan Tradisional belum terdapat karakter “fun” untuk anak-anak. Berikut adalah perbaikan yang ditampilkan pada 3D interior ruang bermain indoor.

Tabel 22 Tampilan interior yang “fun” untuk anak-anak

#### **Sebelum Perbaikan**

Ruang bermain indoor didominasi oleh warna coklat dan sedikit warna hijau. Hal itu kurang dapat menggugah anak untuk bermain.





### Setelah Perbaikan

Perbaikan dilakukan dengan penambahan warna hijau muda hingga tua, warna coklat muda hingga tua. Hal ini dimaksudkan agar interior bangunan tetap sesuai dengan konsep sequence ke 3 naratif Nini Thowong yaitu “fun” dan “menyatu dengan alam”. Geometri yang berbentuk dinamis seperti lingkaran dan lengkung agar mencerminkan keceriaan anak-anak bermain yang selalu dinamis dalam bermain.



#### 6.3.2 Eksterior

Rancangan eksterior Pusat Permainan Tradisional belum terdapat karakter “fun” untuk anak-anak. Berikut adalah perbaikan yang ditampilkan pada 3D eksterior fasad barat.

Tabel 23 Tampilan eksterior yang “fun” untuk anak-anak

### Sebelum Perbaikan

Rancangan fasad Pusat Permainan Tradisional lebih mempertimbangkan konteks site yang berada di area cagar budaya sehingga bentuk dan warna fasad menyesuaikan dengan arsitektur tradisional Jawa. Warna coklat digunakan untuk penggambaran warna kayu dan batu bata sebagai material yang umum di daerah setempat. Namun karakter fasad yang diperuntukan untuk anak-anak masih belum tergambar.



### Setelah Perbaikan

Pada perbaikan yang telah dilakukan, pemakaian warna merah, oranye, hijau dan biru pengganti batu bata tempel pada fasad agar lebih menyesuaikan konsep “fun” untuk anak-anak sebagai pengguna utama Pusat Permainan Tradisional. Warna coklat dan secondary skin louvre tetap dipertahankan.





#### 6.4 Aspek keselamatan bangunan

Pada rancangan Pusat Permainan Tradisional sudah terdapat skema keselamatan bangunan namun penggambarannya masih kurang jelas. Berikut perbaikan yang telah dilakukan.

Tabel 24 Aspek keselamatan bangunan

#### Sebelum Perbaikan

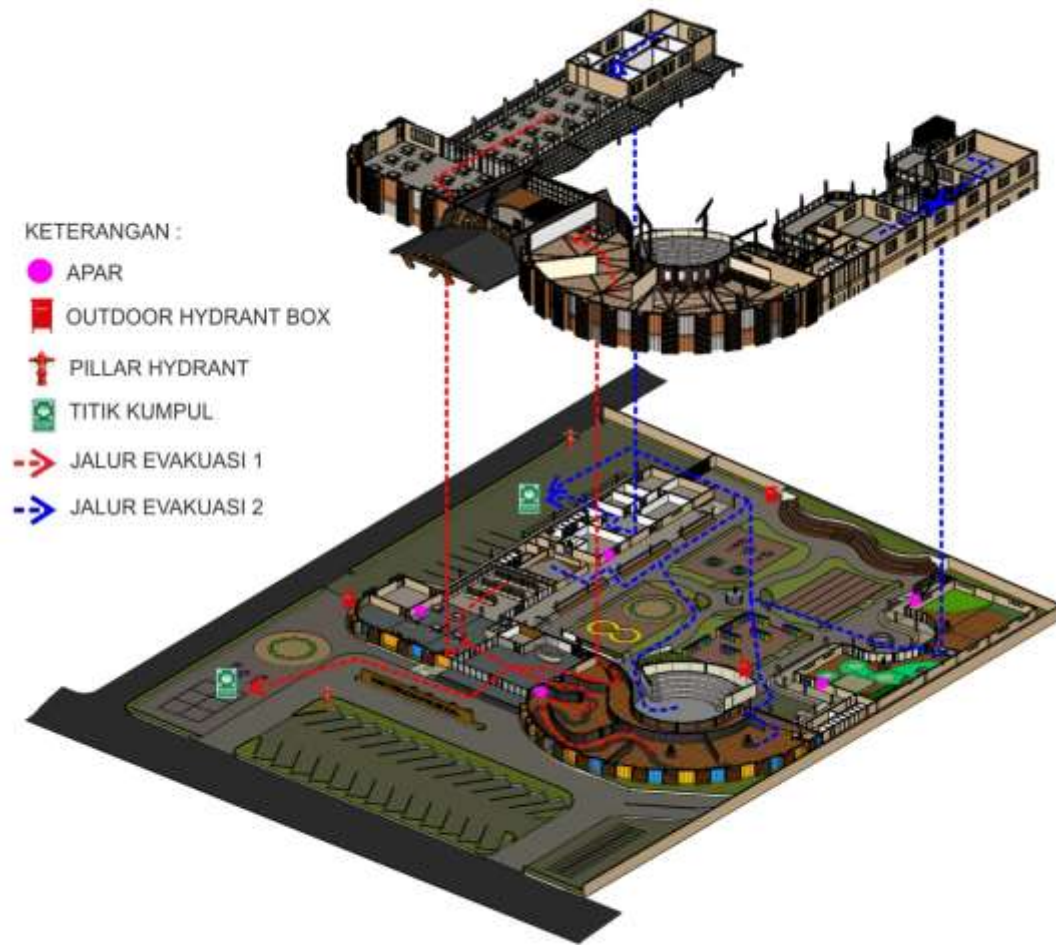
Pada rancangan terdapat dua zona titik kumpul yang berada di parkir pengunjung dan parkir pengelola. Area museum, lobby, restoran dan toko souvenir memiliki jalur evakuasi ke arah titik kumpul di area parkir pengunjung. Sementara ruang bermain dan amphiteater memiliki jalur evakuasi ke arah titik kumpul di area parkir pengelola.



#### Setelah Perbaikan

Pada perbaikan yang dilakukan, skema keselamatan bangunan dipresentasikan dengan bentuk axonometri agar dapat lebih mudah tersampaikan. Pada gambar dapat terlihat bahwa bangunan Pusat Permainan Tradisional memiliki 2 lantai dengan skema 2 jalur evakuasi. Jalur pertama ditandai warna merah menuju ke area ruang bermain di depan tapak. Jalur kedua ditandai warna biru menuju ke area parkir pengelola. Penyediaan APAR, Hydrant Box, Pillar Hydrant juga diletakan pada titik-titik tertentu.





## DAFTAR PUSTAKA

- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 3(1).
- Darajat, Erlina Zakiah. (2018) Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas 3 SD Islam Sabilul Khoir. Undergraduate (S1) thesis, University of Muhammadiyah Malang
- Dharmamulya, S. (2005). Permainan Tradisional Jawa. Kepel Press.
- Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta. 2014. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 40 Tahun 2014 Panduan Arsitektur Bangunan Baru Bernuansa Budaya Daerah. Yogyakarta.
- Husna, A. M. (2009). 100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk kreativitas, ketangkasan, dan keakraban. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hutapea, C. R., Razziati, H. A., & Sujudwijono, N. (2015). Taman Bermain Anak dengan Penekanan Aspek Keamanan dan Kenyamanan di Tarekot Malang. *Jurnal Mahasiswa Jurusan Arsitektur*, 3(3).
- Karyono, T. H. (2010). Kenyamanan Termal dan Penghematan Energi: Teori dan Realisasi dalam Desain Arsitektur. In Seminar dan Pelatihan Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), Gedung Jakarta Desain Center, 20 Maret 2010.
- Kovačević, T. dan Opić, S. (2014) "Contribution of traditional games to the quality of students' relations and frequency of students' socialization in primary education," *Croatian Journal of Education*, 16 (SPEC. EDITION 1), hal. 95–112.
- Larenahadi, R. (2017). Museum Kuliner Nusantara Di Yogyakarta.
- Marzoan, Hamidi. (2017) "Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa" *Journal Annafs: Vol. 2 No. 1 Juni 2017*
- Presiden Republik Indonesia (2015). Peraturan Pemerintah nomor 66 tahun 2015 tentang Museum.
- Satwiko, P. (2009). Pengertian Kenyamanan Dalam Suatu Bangunan. Yogyakarta, Wignjosoebroto.
- Sitompul, C. M. (2019, August). Ruang Sosial Anak Di Kampung Kota Pemukiman Gedongkiwo, Mantrijeron, Yogyakarta. In Seminar Nasional Pembangunan Wilayah dan Kota Berkelanjutan (Vol. 1, No. 1).

- Tedi, W. (2015) Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau, S-1 Sosiologi, 3(4), hal. 1–17.
- Tissink, F. E. (2016) “Narrative-driven design Roles of narratives for designing the built environment,”
- Tucker, Richard N., (1979) "The Organisation and Management of Educational Technology, London.
- Ulvia, U. (2018). MITOLOGI KESENIAN NINI THOWONG. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 16(1), 58-72.
- US Consumer Product Safety Commission. (2010). Handbook for public playground safety. US Consumer Product Safety Commission.
- Walikota Yogyakarta. 2018. Peraturan Walikota Yogyakarta No 71 Tahun 2018 tentang Kampung Ramah Anak. Yogyakarta
- Situs Web :
- Akmala, N. (2018). Kampoeng Hompimpa, jaga asa mainan tradisional di tengah candu ga. Retrieved October 1, 2020, from <https://www.brilio.net/komunitas/kampoeng-hompimpa-jaga-asa-mainan-tradisional-di-tengah-candu-gadget-180306z.html>
- Attamimi, N. (2018). Festival Dolanan Tradisional Digelar di Titik Nol Yogyakarta - kumparan.com. Retrieved October 1, 2020, from <https://kumparan.com/tugujogja/festival-dolanan-tradisional-digelar-di-titik-nol-yogyakarta-27431110790551214>
- Ratih, D. (2019). Pentas Budaya Tutup Festival Jogja Kota Kecamatan Mantrijeron - bernas.id. Retrieved October 1, 2020, from <https://www.bernas.id/69844-pentas-budaya-tutup-festival-jogja-kota-kecamatan-mantrijeron.html>
- Tirtana, G. A. (2019). Kenalkan Permainan Tradisional, Tak Hanya Main Gadget • Radar Jogja. Retrieved October 1, 2020, from <https://radarjogja.jawapos.com/2019/03/04/kenalkan-permainan-tradisional-tak-hanya-main-gadget/>
- Web Dinas Pendidikan, A. (2019). DINAS PENDIDIKAN KOTA YOGYAKARTA. Retrieved October 1, 2020, from <https://pendidikan.jogjakota.go.id/detail/index/7797>





DEPARTMENT of  
**ARCHITECTURE**

