

**TAMAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SPORT CENTER KALIMANTAN SELATAN
(TRADITIONAL GAMES PARK AT SOUTH BORNEO'S SPORT CENTER)****Nabila Emiliyana Putri**Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1710812120017@ulm.ac.id**Bani Noor Muchamad**Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
bani.nm@ulm.ac.id**ABSTRAK**

Provinsi Kalimantan Selatan berencana terlibat dalam event olahraga nasional dengan membangun Sport Center sebagai wadah pembinaan atlet, sehingga terdapat peluang dan tantangan untuk menjangkau sasaran pembangunan yang lebih luas yaitu bagaimana menciptakan ruang olahraga bagi masyarakat umum. Melalui konsep Organized Flexible Space, rancangan Taman Permainan Tradisional di Sport Center dapat menjadi wadah pengembangan dan pembinaan olahraga rekreatif oleh dan untuk masyarakat melalui ruang yang fleksibel untuk mengakomodasi berbagai fungsi (olahraga, permainan, dan edukasi) yang dibatasi pada konteks aktivitas fisik permainan tradisional. Pendekatan Arsitektur Modular akan mempermudah dan mempercepat proses perancangan dalam mencapai fleksibilitas ruang dalam dan ruang luar dengan sirkulasi yang terorganisir serta penataan yang menarik dan aman pada tapak berkontur.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Pusat Olahraga, Arsitektur Modular, Fleksibel.

ABSTRACT

South Kalimantan will be involving in national sports events by building a Sports Center as a place for training athletes, so there are opportunities and challenges to reach broader development targets, namely how to create a sports space for the public. Through the concept of Organized Flexible Space, the design of a Traditional Game Park in a Sports Center can become a forum for the development and fostering of recreational sports for the public community through flexible spaces to accommodate various functions (sports, games, and education) based on the context of physical activity of traditional games. The Modular Architecture Approach will ease and accelerate the design process in achieving indoor and outdoor spaces with organized circulation and an attractive and safe arrangement on the contour site.

Keywords: Traditional Games, Sport Center, Modular Architecture, Flexible.

PENDAHULUAN

Pemerintah Kabupaten Banjar dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kalimantan Selatan Tahun

2016-2021 merencanakan pembangunan kawasan sport center di Kota Banjarbaru dan menawarkan "Meratus Forest" sebagai konsep global kawasan dimana berbagai biodiversitas, alam pegunungan, dan budaya

Dayak Meratus dihadirkan dalam tampilan visual setiap venue olahraga serta penataan lingkungan kawasannya. Mengangkat konsep kekayaan budaya Kalimantan Selatan ini adalah strategi agar Provinsi Kalimantan Selatan terpilih sebagai tuan rumah PON berikutnya.

Pembangunan Sport Center hendaknya mewadahi 3 aspek keolahragaan dalam UU No. 3 Tahun 2005 Bab VI pasal 17 sehingga fungsi Sport Center dapat dimaksimalkan dalam jangka panjang. Hal ini dicapai dengan tidak saja melibatkan atlet dalam olahraga prestasi dan pendidikan, tetapi juga menjangkau seluruh masyarakat untuk sehat dan bugar melalui Olahraga Tradisional yang berkembang dari permainan rakyat. Olahraga ini merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia.



Gambar 1. Kegiatan wawancara penulis
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2021)

Menurut hasil wawancara dengan Ketua Yayasan Kampung Permainan Tradisional Banua (KPTB) di Pendamai, Banjarmasin tenggelamnya budaya olahraga tradisional tentunya merupakan suatu keprihatinan bagi kita semua. Jika generasi saat ini tidak berusaha melestarikan maka lambat laun budaya tradisional akan semakin tenggelam dan suatu saat akan punah.

Jika melihat minat dan persepsi masyarakat mengenai permainan tradisional di Indonesia, ternyata dari hasil survei yang dilakukan komunitas Traditional Games Returns (TGR) menunjukkan 32% lebih suka permainan digital karena jarang memainkan permainan tradisional. Hal ini terbukti

sebanyak 55% responden turut bermain hanya ketika ada kegiatan tradisi atau menjadi media mengenang kegiatan permainan tradisional.



Gambar 2. Hasil Survei Minat dan Persepsi
Sumber : olahan penulis dari data TGR (2017)

Namun, 68% responden menyukai permainan tradisional karena merupakan kegiatan yang melatih kekompakan sekaligus melestarikan budaya (ragam permainan tradisional).

PERMASALAHAN

Dalam rangka pelestarian salah satu budaya lokal yaitu olahraga tradisional maka pada perencanaan Sport Center Kalimantan Selatan akan direncanakan sebuah Taman Permainan dan Olahraga Tradisional.

Fasilitas ini akan memenuhi kebutuhan olahraga rekreasi pada Sport Center Kalimantan Selatan sehingga semua lingkup olahraga yang termuat dalam sistem keolahragaan nasional terpenuhi dan akan membuat Sport Center Kalimantan Selatan menjadi kompleks olahraga yang dapat memperkenalkan Budaya Kalimantan Selatan jika diadakan multi event nasional bahkan internasional.

Berdasarkan hasil analisis pencarian masalah, permasalahan arsitektural yang dihadapi dalam perancangan yaitu bagaimana rancangan;

- Taman tematik yang mampu menginterpretasikan identitas kawasan Sport Center?
- Mewadahi dan memfasilitasi sarana olahraga tradisional untuk menarik minat masyarakat mencapai sehat dan bugar melalui aktivitas fisik dari memainkan ragam permainan tradisional sekaligus melestarikannya?

TINJAUAN PUSTAKA

Michael Sorkin mengatakan dalam pengantarnya di buku “*A Variation on Theme Park: The New American City and the End of Public Space*”, memberikan definisi tentang theme park sebagai ‘dunia’ atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti.

A. TINJAUAN JUDUL

1. Taman Tematik di Sport Center

Di Indonesia khususnya Bandung menurut Friska (2015) taman tematik yang memiliki tema berbeda-beda sangat populer seperti Taman Film, Taman Skateboard, Taman Jomblo, Taman Panda, dll. Masing-masing taman memiliki karakter yang dapat dinikmati sebagai ruang terbuka hijau sekaligus tempat wisata murah meriah bagi semua kalangan masyarakat. Rata-rata aktivitas pengguna di taman tematik adalah untuk berkumpul dengan komunitasnya.

Istilah pusat olahraga atau *Sport Center* menurut sasmito (2017) adalah kawasan yang sarana dan prasarannya sebagai media pembinaan atau kompetisi olahraga.

2. Permainan Tradisional

Dalam jurnalnya Agustin (2013), permainan tradisional identik dengan istilah olahraga tradisional, di mana kegiatan bermain tersebut harus mengandung unsur fisik yang melibatkan otot-otot besar dan hadirnya strategi serta dasarnya tidak sungguh-sungguh terlihat seperti yang ditampilkannya. Karena mengandung unsur gerak, kegiatan bermain mampu

meningkatkan kesehatan dan kesegaran jasmani.

Dapat disimpulkan bahwa Taman Permainan Tradisional di *Sport Center* adalah taman bertema permainan tradisional dan dapat dinikmati sebagai tempat wisata maupun berolahraga yang berada diantara gedung-gedung olahraga yang terpusat di satu lokasi bernuansa Pegunungan Meratus dan ditujukan bagi masyarakat untuk mencapai sehat dan bugar.

B. TINJAUAN ARSITEKTURAL

1. Pola Aktivitas Pelaku

Dalam olahraga terdapat ruang lingkup yang akan memberikan sebuah batasan atau pengelompokan terhadap aktivitas fisik pelaku. Untuk menarik minat berolahraga sekaligus melestarikan olahraga tradisional, menurut Edward (1973) kegiatan olahraga harus bergerak dari konsep *play, games,* dan *sport*.

2. Kebutuhan Rancangan

Untuk mendukung ruang terbuka aktif yang diminati dan berkarakter, sarana yang disediakan dalam taman, antara lain; fasilitas galeri display permainan-olahraga tradisional, *foodcourt*, studio produksi alat permainan (*toys*) dari material alam, toko *souvenir*, lapangan olahraga dan tribun, ruang bermain *outdoor* yang mewadahi aktivitas komunal untuk bermain, berlomba, bertanding, serta event pelestarian dan pengembangan olahraga tradisional.



Gambar 3. 11 Olahraga Tradisional
Sumber: Kumpulan Olahraga Tradisional (2002)

Direktorat Ditjen Olahraga Tahun 2002 sendiri dalam usaha menggali, menumbuhkan, melestarikan, dan mengembangkan olahraga asli /tradisional,

telah menyusun buku “Kumpulan Olahraga Tradisional” yang dijadikan pedoman dalam melaksanakan permainan atau perlombaan dengan peraturan baku. Terdapat 11 permainan tradisional.

C. TINJAUAN KONSEP

Fleksibilitas penggunaan ruang adalah suatu sifat dimana sebuah ruang dapat digunakan untuk bermacam-macam sifat dan kegiatan, dan dapat dilakukannya perubahan susunan ruang. Untuk mencapai tujuan tersebut, terdapat 4 kriteria umum yang harus dimiliki oleh arsitektur fleksibel:

1. Adaptasi

Desain yang adaptasi merupakan suatu strategi dimana suatu bangunan tidak selalu menjadi bangunan yang akan dihuni seseorang atau sebuah kelompok saja, melainkan untuk sekumpulan orang lain yang akan menggunakan bangunan itu di masa selanjutnya. Dengan pendekatan arsitektur adaptasi, bangunan berpotensi untuk berubah secara berkelanjutan (Muhamad Khoirul Anam, 2013).

2. Interaktif

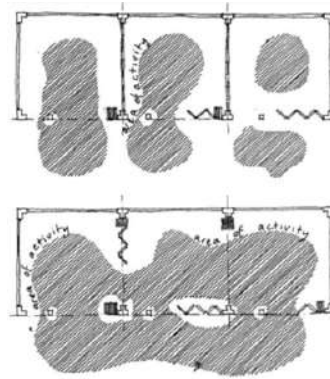
Arsitektur interaktif mengandalkan teknologi dalam penerapannya. Tujuannya adalah membuat bangunan yang pintar sehingga dapat memenuhi kebutuhan penghuni.

3. Movability

Desain diterapkan dengan membuat bangunan menjadi „portable“, yaitu, dapat dibongkar bagian per bagian namun dapat dirakit kembali hingga menjadi utuh seperti semula.

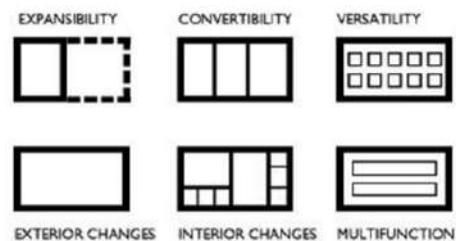
4. Transformasi

Transformasi pada bangunan adalah arsitektur yang erat hubungannya dengan kinetik atau gerakan-gerakan membuka, menutup, meluas, dan menyempit.



Gambar 4. Transformasi Ruang
Sumber : *Guidelines for The Design of Centres for Street Children* (Barbara, 1997)

Penerapan elemen fleksibilitas pada ruang, menurut Ahsana, dkk (dalam Toekio, 2000) terdapat tiga konsep fleksibilitas ruang, yaitu *Expansibility*, *Convertibility* dan *Versatility*.



Gambar 5. Flexibility Architecture
Sumber : *Problem Seeking* (William M. Pena, Steven A. Parshal)

- *Expansibility*

Ekspansibilitas adalah konsep fleksibilitas yang penerapannya pada ruang atau bangunan yaitu bahwa ruang dan bangunan yang dimaksud dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan. Ruang atau bangunan dapat bersifat multifungsi.

- *Convertibility*

Perubahan suasana dan orientasi bangunan dimungkinkan dalam jangka waktu kedepan sesuai keinginan pengguna, tanpa harus merombak secara keseluruhan.

- *Versatility*

Memungkinkan penggunaan ruang multifungsi yang dapat memwadahi aktivitas beragam dalam satu ruang yang sama dengan jangka waktu yang berbeda.

Konsep ini berfokus pada aksesibilitas yang terorganisasi agar mampu beradaptasi dan mendukung potensi topografi tapak dan fleksibilitas ruang terhadap aktivitas.



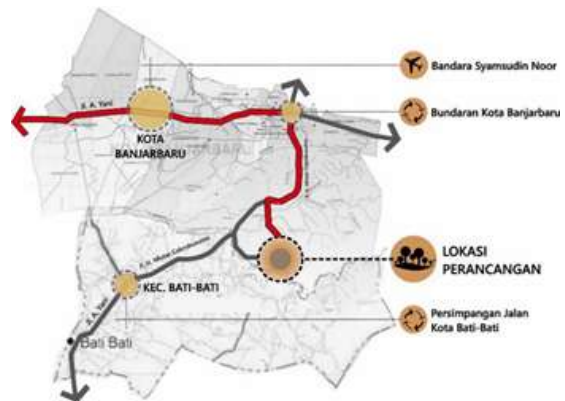
Fleksibilitas ruang dengan pendekatan Arsitektur Modular akan menciptakan pengalaman eksplorasi ruang yang menarik dan aman pada tapak berkontur, sehingga masyarakat terpicu untuk beraktivitas fisik sekaligus berkontribusi terhadap pelestarian Permainan Tradisional.

Desain modular atau modularitas dalam desain mengacu pada prinsip desain yang membagi sistem menjadi bagian yang lebih kecil yang (modul) yang dapat dibuat secara independen, dimodifikasi, diganti, atau ditukar dengan modul lain atau di antara sistem yang berbeda.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

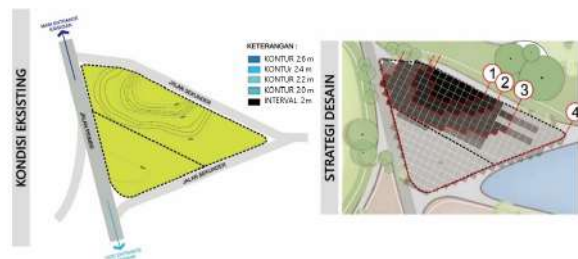
Lokasi perancangan Taman Permainan Tradisional berada di Kalimantan Selatan, Kota Banjarbaru, Kecamatan Cempaka, Kelurahan Sungai Tiung, titik koordinat 3°33'11"S 114°51'48"E.



Gambar 7. Analisis Pencapaian Menuju Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Taman Permainan Tradisional ini menjadi perancangan ruang terbuka pada kawasan perencanaan Sport Center Kalsel yang lokasinya telah termuat dalam SK. Gubernur No 188.44/0111/KUM/2019.

Mengacu pada perencanaan Tata Guna Lahan Sport Center, tapak berdekatan dengan lingkungan yang intensitas penggunaannya tinggi (wisma atlet, Sekolah Khusus Olahraga) sebagai potensi pelaku dalam tapak dan fasilitas pelayanan (kesehatan dan relaksasi) yang mampu mendukung kegiatan dalam tapak. Pada sisi lain, tapak berdekatan dengan pocket parkir dan wisata olahraga air.



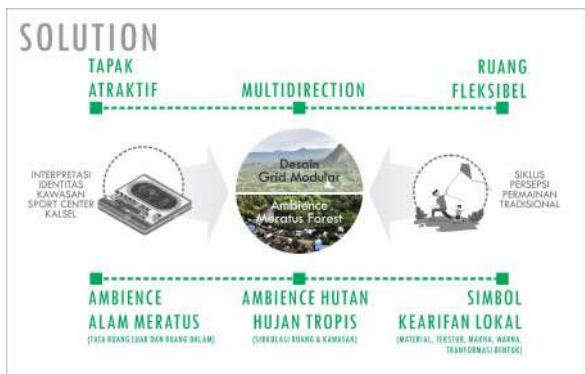
Gambar 8. Konsep Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Menanggapi kondisi topografi tapak, penerapan prinsip Adaptif terhadap topografi tapak dan pendekatan sistem modular menjadi solusi dalam mencapai tujuan rancangan dengan membagi tapak menjadi 4 jaringan modul. Tiap layer memiliki keunikan kontur yang direspon oleh penulis sebagai berikut:

1. Titik tertinggi tapak memiliki view pegunungan terbaik sehingga dijadikan ruang olahraga (hirarki tertinggi) berupa lapangan *multiuse* sebagai titik berkumpul .
2. Layer 2 dan 3 memiliki kontur beragam dengan kemiringan yang landai dan masih memiliki potensi view beragam, akan dijadikan aktivitas utama yaitu bermain dan komersial.
3. Layer 4 memiliki area terluas dan cenderung datar sehingga potensial sebagai plaza tempat berlangsungnya multi event pertandingan olahraga tradisional dengan fasilitas tribun.

B. Konsep Rancangan

Konsep perancangan merupakan gagasan yang digunakan sebagai solusi dari permasalahan arsitektural dalam menyelesaikan perancangan Taman Permainan Tradisional di Sport Center Kalimantan Selatan.



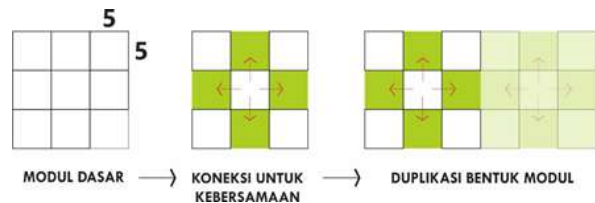
Gambar 9. Konsep Rancangan
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Ukuran modul tapak adalah persegi 40x40 meter bertujuan agar tercipta serangkaian lorong-lorong yang memungkinkan pengunjung menjelajah secara terorganisir, kontinu dan aman.



Gambar 10. Konsep Bentuk Tata Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Sedangkan modul bangunan adalah persegi sempurna 15 x 15 meter sebagai ruang minimum untuk mawadahi beberapa fungsi yang cocok untuk sekelompok orang.



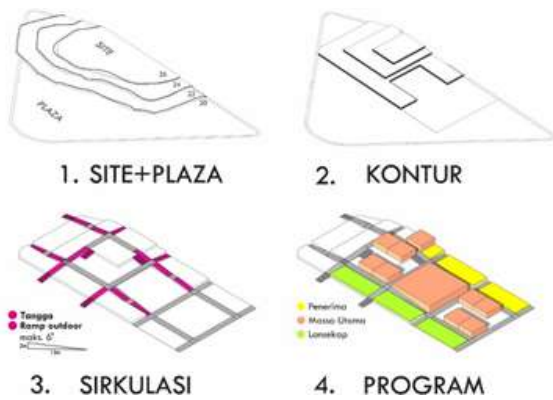
Gambar 11. Konsep Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Rasa kebersamaan dalam bermain permainan tradisional dihadirkan dalam gubahan massa, sehingga modul bangunan akan dibuat terkoneksi dengan alam dan fleksibel agar pengguna memaknainya sebagai ruang milik bersama.

1. Konsep Ruang Luar

1.1 Konsep Bentuk Tapak dan Sirkulasi

Kontur tapak akan dibentuk dengan cara cut and fill hingga tercipta pola yang menguatkan bentuk dan sirkulasi modular. Karena setiap modul memiliki perbedaan ketinggian 2 m, maka dibuat sirkulasi penghubung untuk perpindahan aktivitas yang aman dengan penggunaan ramp dan tangga. Sirkulasi kawasan dengan lebar 5 m didesain dapat menjadi jalur berolahraga dan jalur pejalan kaki.



Gambar 12. Pengolahan Kontur Tapak
 Sumber: Analisis Pribadi (2021)

1.2 Konsep Zonasi

Karena kontur tapak selaras dengan pola alam meratus, yaitu dari bukit menuju lembah maka sebagai wujud interpretasinya, tapak dibagi menjadi 3 area berdasarkan ketinggian yaitu bukit tapak sebagai wujud ambience alam perbukitan, punggung tapak sebagai ruang ber ambience permukiman meratus, dan lembah tapak sebagai ruang ber ambience sungai meratus. Pemilihan jenis pohon, semak dan tanaman merambat disesuaikan berdasarkan tema zonasi.

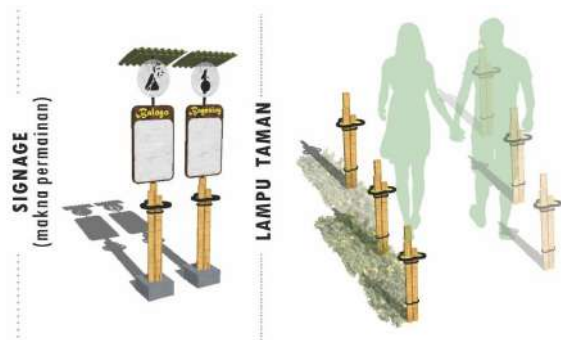


Gambar 13. Konsep Tema Zonasi
 Sumber: Analisis Pribadi (2021)

1.3 Konsep Lanskap

Rancangan ini menyediakan 3 titik lanskap bermain. Setiap lanskap bermain menggunakan perkerasan alami dan aman untuk aktivitas bermain. Dan sebagai pembatas antar ruang main yang berbeda ketinggian digunakan pagar alami yaitu

semak dan cor beton sebagai dinding penahan tanah.



Gambar 14. Potongan Lanskap Bermain 1
 Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Sirkulasi dilengkapi lampu taman untuk mempertegas jalur dan signage sebagai edukasi nama serta makna permainannya. Aktifitas fisik yang muncul dari kegiatan di lanskap bermain meliputi gerak berdiri, jongkok, loncat, berjalan bahkan berlari tergantung jenis permainannya.

2. Konsep Ruang Dalam

2.1 Konsep Ambience Sirkulasi Ruang

Sirkulasi setiap bangunan didesain bernuansa hutan tropis yang diwujudkan melalui transformasi bentuk pohon bercabang yang berbeda ketinggian dengan penutup bermotif struktur batang dikotil yang akan terlihat saat tersorot sinar matahari.



Gambar 15. Konsep Ambience Hutan Meratus
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

2.2 Konsep Fleksibilitas Ruang

Fleksibilitas ruang bertujuan memaksimalkan fungsi ruang artinya ruang dapat difungsikan baik saat hari biasa, akhir pekan atau saat event besar, sehingga tidak ada ruang yang berfungsi pasif pada saat tertentu. Ruang yang dirancang fleksibel adalah Bangunan komunal. Bangunan lapangan dan bangunan komersil.

Penerapannya, Lapangan multiuse memiliki fleksibilitas ruang yang rendah tetapi fleksibilitas aktivitasnya tinggi karena lapangan dirancang multifungsi dan adaptif untuk dapat mengakomodasi kegiatan fisik, seperti berolahraga sekaligus kegiatan non fisik, seperti pameran temporer & festival kesenian dimana aktivitas akan berorientasi ke tengah lapangan dengan tribun sebagai media penonton. Kemudian lapangan juga mendukung kegiatan dokumenter video dan workshop dengan memanfaatkan panggung dan dinding atraktif.



Gambar 16. Fleksibilitas Ruang dan Aktivitas
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Untuk bangunan komersil dirancang memiliki fleksibilitas ruang yg tinggi artinya ruang dapat mengalami perluasan secara horizontal sehingga mampu menampung pengguna yang lebih banyak saat ada event, melalui perubahan tata layout perabot berupa dinding semi terbuka sebagai meja/kursi custom dengan rak display untuk penguat suasana kenangan.



Gambar 17. Fleksibilitas Ruang
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

Terakhir bangunan Komunal, Dirancang memiliki fleksibilitas ruang yg tinggi artinya ruang dapat berubah fungsi dan beradaptasi terhadap perubahan kebutuhan kegiatan kreatif para komunitas pada hari biasa, kegiatan workshop untuk pengunjung di akhir pekan serta kegiatan servis para atlet saat event keolahragaan dan ketiganya didukung dengan 3 perabot custom multifungsi.



Gambar 18. Fleksibilitas Ruang dan Aktivitas
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

HASIL

Konsep *Organized Flexible Space* yang dikombinasikan dengan pendekatan Arsitektur Modular merupakan gagasan penulis yang memperhitungkan seluruh aspek mulai dari analisis interpretasi identitas Kawasan Sport Center dan penerapannya pada rancangan ruang terbuka hingga rancangan ruang yang fleksibel terhadap program rutin Komunitas Pelestarian sehingga pengguna taman akan memiliki rasa keingintahuan dan kekaguman yang tinggi tidak hanya terhadap objek permainannya tetapi juga ruang bermainnya.

A. Situasi



Gambar 19. Situasi
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

B. Site Plan

Agar rancangan dapat berperan dalam pelestarian, maka masing-masing persepsi tersebut dijadikan sebagai siklus yang terus berulang dan Grid modular dipilih menjadi bentuk sirkulasi kawasan karena mampu mengintegrasikan 4 sisi persepsi.



Gambar 20. Site Plan
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

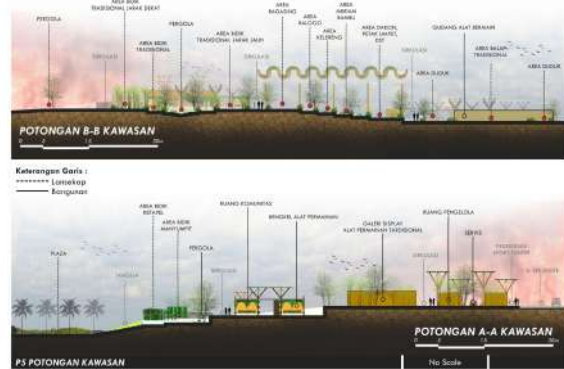
C. Tampak Bangunan

Agar dapat kembali dirasakan pengguna taman secara menerus yang berimbas pada tingkat kepedulian terhadap keberadaan permainan tradisional, maka Grid modular juga diterapkan pada bentuk bangunan dan setiap grid diselingi ruang terbuka sebagai wujud hunian meratus yang saling berjarak menciptakan halaman berkumpul.





Gambar 21. Tampak Galeri Alat Permainan & Olahraga Tradisional
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 23. Potongan Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

E. Perspektif Eksterior

Jalur kebersamaan dari konsep tata kawasan diwujudkan menjadi Main Entrance yang seolah2 menyambut pengunjung dari berbagai lapisan.



Gambar 22. Tampak Lapangan Multiuse
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 24. Perspektif Main Entrance
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

D. Potongan Kawasan

Desain ruang luar direncanakan sebagai wadah pengenalan Permainan dan Olahraga Tradisional pada area berkонтur dan wadah event ataupun festival olahraga pada area datar.

Wujud jalur kesenangan berupa lanskap bermain dan lapangan olahraga yang menjadi media beraktivitas fisik secara rekreatif agar sehat dan bugar yang tergantung intensitasnya.



Gambar 25. Lanskap Lost & Found di Bukit
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 26. Lanskap Play & Imagine di
Punggung Tapak
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 27. Lanskap Run & Stop di Lembah
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

F. Perspektif Interior

Fasad bangunan dengan fungsinya masing-masing ini didominasi oleh material bambu warna coklat muda dengan highlight bambu hijau besar berpola perbukitan yang secara fungsi menjadi pencahayaan saat malam hari dan bambu di cor langsung ke balok beton



Gambar 28. Interior & Eksterior bangunan
komersial di depan area parkir
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 29. Interior & Eksterior bangunan galeri
Sumber: Analisis Pribadi (2021)



Gambar 30. Interior lapangan multiuse &
bengkel alat
Sumber: Analisis Pribadi (2021)

KESIMPULAN

Strategi rancangan yang digunakan agar dapat menyelesaikan 2 poin besar permasalahan adalah dengan menghadirkan

desain taman berambience alam hutan meratus melalui bayangan, ketinggian, pola, ataupun bentuk dan mewujudkan 4 persepsi masyarakat sendiri kedalam 4 fasilitas taman yaitu bangunan Edukasi, Entrance, Komersial, dan Olahraga dengan adanya program rutin dari komunitas sehingga pengguna taman memiliki rasa keingintahuan dan kekaguman yang tinggi tidak hanya terhadap objek permainannya tetapi juga ruang bermainnya.

Ruang-ruang dirancang dengan prinsip *adaptive, transformation, movability* dan *interactive* sehingga ruang terdefiniskan tidak melalui fungsinya saja namun potensi ruang itu sendiri. Konsep fleksibilitas ruang dengan pendekatan Arsitektur Modular akan menciptakan pengalaman eksplorasi ruang yang menarik dan aman pada tapak berkontur, sehingga masyarakat terpicu untuk beraktivitas fisik sekaligus berkontribusi terhadap pelestarian Permainan Tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Kronenburg, R. (2007). *Flexible: Architecture that Responds to Change*. Laurence King Publishers.
- Freska, I, (2015). Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung. *RUANG*, 1, 21-30.
- Tseng, Mitchell M., Yue Wang, Dimengerti J. Jiao. (2018). *Desain Modular*. In L. L. Chatti S. (Ed.), *CIRP Encyclopedia of Production Engineering*. Springer, Berlin, Heidelberg.
- Bambang Laksono, d. (2012). *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta : Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Khamdani, A. (2010). *Olahraga Tradisional Indonesia*. Klaten: PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Ching, F. D. (2000). *Arsitektur Bentuk dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Ernst, Neufert, (1987). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi Kedua*, Jakarta: Erlangga.

Website

- Koekoe, Iman. (2013, Januari 6). *Konsep Game, Play and Sport*. Diambil kembali dari <https://imankoekoeh.blogspot.com/2013/01/konsep-game-play-and-sport.html>