

PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI KOTA BANJARBARU

Shahnaz Alya Rashifa

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812320012@mhs.ulm.ac.id

Ira Mentayani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
ira_arch@ulm.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan berjalannya waktu, anak-anak zaman sekarang mulai menghibur diri dengan permainan modern, sehingga menyebabkan permainan tradisional kehilangan eksistensinya. Maka dari itu, Kota Banjarbaru melakukan upaya untuk pelestarian permainan tradisional dengan melaksanakan kegiatan lomba permainan tradisional yang diikuti oleh beberapa pelajar yang ada di Banjarbaru. Selain itu, Kota Banjarbaru juga dinobatkan sebagai Kota Layak Anak dengan diterbitkannya peraturan daerah Nomor 16 tahun 2019. Untuk mendukung pemenuhan hak anak yang terdapat di dalam peraturan tersebut dan belum tersedianya tempat yang dapat mewadahi pengenalan, pelestarian, serta fasilitas bermain permainan tradisional di Banjarbaru, maka perlunya sebuah Pusat Permainan Tradisional Anak di Kota Banjarbaru. Untuk menyelesaikan permasalahan rancangan, digunakannya konsep rekreatif-edukatif sebagai bentuk perwujudan aktivitas, fisik, dan ruang yang dapat membuat anak-anak merasa senang, terhibur, bergembira sekaligus mendapatkan pelajaran tentang permainan tradisional yang ada di pusat permainan ini dan konsep dipadukan dengan metode Psikologi Arsitektur sebagai batasan umur untuk pelaku dan patokan untuk perwujudan fisik rancangan.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Kota Layak Anak, Pusat Permainan, Rekreatif-Edukatif, Psikologi Arsitektur

ABSTRACT

As time goes by, today's children begin to entertain themselves with modern games, causing traditional games to lose their existence. Therefore, Banjarbaru City made efforts to preserve traditional games by organizing traditional game competitions which were attended by several students in Banjarbaru. In addition, Banjarbaru City was also named as a Child Friendly City with the issuance of regional regulation Number 16 of 2019. To support the fulfillment of children's rights contained in the regulation and the unavailability of a place that can accommodate the introduction, preservation, and playing facilities of traditional games in Banjarbaru, there is a need for a Children's Traditional Game Center in Banjarbaru City. To solve the design problem, the concept of educational recreation is used as a form of activity, physical, and spatial embodiment that can make children feel happy, entertained, happy while getting lessons about traditional games in this game center and the concept is combined with the Architectural Psychology method as an age limit for actors and a benchmark for the physical embodiment of the design.

Keywords: *Traditional Games, Child Friendly City, Game Center, Recreative-Educative, Architectural Psychology*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, rekreasi adalah salah satu tujuan utama dari pariwisata maka dari itu pariwisata adalah kegiatan yang terkait dengan perjalanan rekreasi (Alinur & Daulay, 2024). Menurut Barudin, dkk. (2017), tujuan terbesar kedua dalam melangsungkan perjalanan yaitu rekreasi. Maka dari itu, rekreasi menjadi hal yang diminati oleh masyarakat. Menurut Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan per tahun 2022, lokasi yang sering dikunjungi oleh wisatawan dalam negeri untuk berwisata terbesar kedua dan terbesar ketiga oleh wisatawan luar negeri diduduki oleh Kota Banjarbaru dengan jumlah pengunjung dalam negeri mencapai 2.217.478 dan untuk pengunjung luar negeri sebesar 1666. Melihat data Dinas Pariwisata Provinsi tersebut, Kota Banjarbaru memiliki potensi yang besar sebagai tempat tujuan untuk berwisata dan berekreasi. Berdasarkan objeknya, rekreasi dapat dibedakan menjadi 4 seperti rekreasi budaya, rekreasi buatan, rekreasi agro, dan rekreasi alam (Zuastika, 2010). Rekreasi budaya berfokus pada kekayaan masyarakat masa lalu atau tempat perlindungan yang memiliki monumen, situs sejarah, arsitek, atau artefak (Ardiwidjaja, 2020). Salah satu bagian dari budaya Indonesia yaitu permainan tradisional, yang mana menurut Balai Pengembangan Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda dalam (Sumarsono, 2022), permainan tradisional adalah hasil dari eksplorasi budaya bangsa yang di dalamnya terkandung nilai-nilai pendidikan karena anak yang memainkannya akan merasa gembira, senang, dan ceria saat melakukan permainannya. Selain itu, permainan tradisional merupakan warisan budaya karena dalam permainannya pemain menyanyikan lagu daerah yang mana hal ini harus dilindungi dan diabadikan (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Seiring dengan berjalannya waktu, anak-anak mulai menghibur diri dengan

permainan modern atau non tradisional dan hal ini menjadi salah satu faktor yang menjadikan permainan tradisional kehilangan eksistensinya. Jenis permainan modern yang tengah populer di kalangan anak-anak jaman sekarang seperti game online. Peristiwa kepopuleran permainan modern ini membuat permainan tradisional yang merupakan budaya Indonesia mulai ditinggalkan sebab lazimnya dimainkan menggunakan teknologi sederhana dan dianggap sudah ketinggalan zaman.

PERMASALAHAN

Forum Pemberdayaan Perempuan Indonesia (FPPI) yang dilansir dalam aktual.com juga menyampaikan bahwa sekitar 65% anak-anak yang ada di Indonesia sudah tidak mengenal lagi permainan tradisional akibat daripada perkembangan teknologi yang tengah terjadi di zaman ini (Hamid, 2017).

Selain itu, sebuah komunitas yang sadar akan pentingnya pengenalan permainan tradisional bernama *Traditional Games Return* (TGR) mengadakan survei yang berkaitan dengan minat masyarakat Indonesia terhadap permainan tradisional saat ini. Hasil yang didapatkan yaitu untuk orang-orang yang menyukai permainan digital, angka yang tercapai sebesar 55% untuk keadaan memainkan permainan tradisional jika dilaksanakannya kegiatan tradisi (*Traditional Games Returns*, 2017).

Dalam rangka melestarikan permainan tradisional yang kini mulai meredup eksistensi dan tetap menjaga keberadaannya, melalui Dinas Olahraga, Budaya, dan Pariwisata (Disporabudpar), Kota Banjarbaru melakukan upaya pelestarian permainan ini. Dilansir pada surat kabar online poroskalimantan.com, diadakan lomba permainan tradisional di GOR Rudy Resnawan yang diikuti oleh ratusan pelajar dari tingkat SD, SMP, dan SMA se Banjarbaru. Beberapa permainan

yang dilombakan seperti gobak sodor, bakiak, dan balogo (Bastara, 2023). Upaya yang dilakukan oleh Disporabudpar Kota Banjarbaru ini memperlihatkan bahwa pemerintah pun turut ikut ke dalam melestarikan permainan tradisional yang memang seharusnya tetap dipertahankan.

Kota Banjarbaru dinobatkan sebagai Kota Layak Anak yang kemudian diterbitkannya peraturan daerah Kota Banjarbaru Nomor 16 tahun 2019. Melalui penobatan tersebut, Pemerintah Kota Banjarbaru juga gencar dalam membangun area rekreasi yang aman serta nyaman bagi anak. Tentunya dalam peraturan daerah Kota Banjarbaru Nomor 16 tahun 2019 terdapat poin-poin yang menyatakan hak anak, seperti tercantum pada pasal nomor 8 ayat 6 huruf d yang menyatakan bahwa hak anak meliputi pendidikan, pemanfaatan waktu luang, dan kegiatan budaya. Kemudian pada pasal 12 tersedia fasilitas untuk kegiatan kreatif dan rekreatif yang Ramah Anak, di luar sekolah, yang dapat diakses oleh semua anak. Berdasarkan pasal tersebut, terdapat fasilitas-fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan tersebut. Namun terlihat bahwa Kota Banjarbaru belum tersedia fasilitas rekreatif yang edukatif berbasis permainan tradisional. Sebagai bentuk pemenuhan hak anak, maka Pusat Permainan Tradisional Anak di Kota Banjarbaru diperlukan sebagai fasilitas yang ramah untuk anak dapat melakukan kegiatan yang rekreatif sekaligus edukatif serta menyenangkan dan nyaman secara psikologis dengan suasana yang mendukungnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diulas sebelumnya, maka didapatkan rumusan permasalahan arsitektural yaitu bagaimana rancangan pusat permainan tradisional anak yang menerapkan suasana yang rekreatif-edukatif pada bangunan dan lanskap untuk anak-anak?

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Objek Perancangan

1. Pengertian Permainan Tradisional

Mulyani (2016) menyimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan yang berasal dari nenek moyang atau leluhur dan wajib dilestarikan sebab mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Dan melalui permainan tradisional, kita bisa mengasah berbagai aspek tumbuh-kembang anak.

2. Pengertian Pusat Permainan Tradisional Anak

Pusat permainan tradisional anak merupakan tempat pokok utama yang dijadikan sebagai fasilitas untuk rekreasi, edukasi, dan konservasi permainan tradisional; wadah pelatihan serta pembinaan kepada anak-anak; dan sebagai tempat pengembangan permainan tradisional.

3. Jenis Permainan Tradisional

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan (1982) sebagai budaya dari bangsa, permainan tradisional tumbuh dan berkembang di setiap daerah yang ada di Indonesia. Beberapa permainan tradisional yang ada di Kalimantan Selatan seperti berikut:

Tabel 1. Jenis Permainan Tradisional Banjar

No.	Nama Permainan	Jumlah Pemain	Tipe Permainan	Area Bermain	Alat Permainan	Cara Bermain
1.	Banangkau	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	Bambu/kayu	Pemain harus menyembungkan diri di atas alat permainan yang berbentuk seperti huruf d kemudian saling bertolakan untuk menuju garis finish.
2.	Bacukuk Bimbi	3-5 orang	Berkesompok	Outdoor /indoor	Undas	Salah seorang yang kalah menjadi penebak dan pemain lain akan bertanya sambil menyembunyikan undas.
3.	Badaiu	2 orang	Berkesompok	Outdoor /indoor	Papan permainan dengan biji buah	Setiap lubang papan permainan akan terisi oleh beberapa biji yang kemudian tujuan akhir semua akan berada di lubang yang disebut rumah.
4.	Bagesing	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor /indoor	Gasing dan tali	Pemain akan saling berada gasing yang diputar dan jika salah satu terjatuh maka ia yang kalah.
5.	Bagugulungan	1-5 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	2 roda serta tangkai kayu	Pemain akan mendorong alat permainan hingga melaju bergerak ke depan.
6.	Bakakapalan	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	Kertas	Kertas akan dilipat menyulikan dengan bentuk kapal udara atau kapal air.
7.	Balogo	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	Tempurung kelapa (logo) dan sebilah bambu	Pemain memukul logo menggunakan sebilah bambu.
8.	Batatampungan	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	Tempurung kelapa dan tali	Tempurung kelapa akan dikat dengan tali yang kemudian tempurung ditolak dan pemain akan berjalan dengan mengedalikan tali untuk mengarahkan tujuan.

Sumber : Seman, 2008

Selain itu, terdapat permainan Indonesia yang umumnya sudah dikenal oleh masyarakat banyak. Beberapa permainan itu seperti:

Tabel 2. Jenis Permainan Tradisional Indonesia

No.	Nama Permainan	Jumlah Pemain	Tipe Permainan	Area Bermain	Alat Permainan	Cara Bermain
1.	Lompat Tali Karet	1-5 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	Tali	2 pemain akan memutar tali dan pemain lainnya akan melompati tali.
2.	Engklek	1-6 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	Undas	Pemain akan melompati area lompatan dan menghindari area yang terdapat undas.
3.	Bola Bekel	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor/indoor	Bola dan kerikil	Pemain melempar bola kemudian berusaha mengambil semua kerikil yang ada sebelum bola terjatuh mengenai lantai.
4.	Ketapel	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor/indoor	Kayu dan karet	Pemain membidik sasaran yang akan ditembak dengan alat tembakan.
5.	Lempar Karet	1-4 orang	Individu/berkelompok	Outdoor/indoor	Karet	Pemain akan melempar karet dengan ujung jari mengenai sasaran.
6.	Kalarang	2-4 orang	Berkesompok	Outdoor	Kalarang	Membidik kalarang yang ada di dalam area bermain untuk keluar dari garis lingkaran area bermain.
7.	Kuda Loucat	1-6 orang	Individu/berkelompok	Outdoor	Kuda Loucatan (orang atau benda loucatan)	Pemain melompat benda loucatan yang melompat merupakan orang yang menang ruit sedangkan yang kalah ruit akan menjadi kuda loucatan.
8.	Gobak Sodor	3-6 orang	Berkesompok	Outdoor	-	Kelompok A akan bertugas menjadi penjaga dan kelompok B sebagai pemain yang berusaha melewati penjaga tanpa tersentuh.

Sumber : Kristiani, 2015; Yulita, 2017

B. Tinjauan Tentang Anak

1. Tahap Perkembangan Anak

Menurut Riyanti, dkk. (1996) tahap perkembangan anak dibedakan menjadi 2 periode yaitu:

a. Periode Anak-Anak Awal (*Early Childhood*)

Anak yang berusia dua tahun sampai enam tahun terhitung pada periode ini. Para psikolog percaya jika periode ini merupakan masa umur berkelompok (*gang-age*). Anak cenderung untuk bergaul dengan teman sebayanya dengan jenis kelamin dan gaya bahasa yang sama. Dalam kelompok tersebut, anak belajar untuk tunduk pada kehendak mayoritas (kelompoknya).

b. Periode Anak-Anak Akhir (*Late Childhood*)

Dimulainya periode ini ketika anak menginjak usia 6 tahun sampai organ seksualnya matang. Kematangan seksual ini bervariasi antar jenis kelamin atau perbedaan budaya. Secara umum, hal ini dapat terjadi antara usia 12 dan 13 tahun untuk wanita dan 14 dan 15 tahun untuk pria.

Anak menjadi lebih mandiri pada usia sekolah dan mulai membandingkan segala sesuatu di rumah mereka dengan apa yang mereka lihat di luar, seperti di sekolah atau rumah teman.

2. Karakteristik Anak Gen Alpha

Generasi alpha adalah generasi yang lahir pada tahun 2010 hingga saat ini. Menurut Sigit (2018 dalam Hasibuan, R. H. dkk., 2023) generasi alpha adalah generasi yang

paling akrab dengan teknologi digital dan diklaim sebagai generasi yang paling cerdas dibanding generasi sebelumnya. Namun mereka memiliki kekurangan seperti individualis, bossy, dominan, suka mengatur, tak suka berbagi, tidak mau mengikuti aturan, kemampuan berkomunikasi langsung jauh berkurang.

C. Tinjauan Metode Psikologi Arsitektur

Menurut Halim (2005) psikologi arsitektur adalah ilmu yang mempelajari bagaimana bangunan mempengaruhi perilaku manusia. Hal ini juga dapat berfokus pada kondisi psikologis sekelompok pengguna bangunan yang memiliki karakter yang sejenis. Dalam dunia arsitektur, indera penglihatan menempati posisi yang paling vital karena karya arsitektur merupakan objek yang dinikmati dengan memberi sensasi langsung pada mata. Sehingga arsitektur sering disebut sebagai seni visual. Beberapa aspek yang mempengaruhi indera penglihatan dalam psikologi arsitektur yaitu bentuk ruang dan warna.

Menurut Weisten dan David (1987 dalam Nabilah, dkk., 2020) terdapat beberapa prinsip yang perlu dicermati dalam penggunaan psikologi arsitektur meliputi kemampuan untuk berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas pelakunya dengan cara yang nyaman dan menyenangkan, nilai estetika yang terpenuhi, serta memperhatikan kondisi dan perilaku dari pengguna. Selain itu, Nabilah et al. (2020) menjabarkan kriteria-kriteria prinsip psikologi arsitektur untuk anak-anak yaitu:

- Menggunakan warna yang dapat membangkitkan imajinasi anak
- Bentuk yang atraktif, menarik dan imajinatif yang memiliki makna tersendiri sehingga dapat dipahami oleh pelaku.
- Skala dan proporsi yang disesuaikan dengan pelaku utama yaitu anak-anak.
- Lingkungan yang aman, nyaman, bebas dan dapat menstimulasi penggunaannya.
- Bukaan yang dapat mempengaruhi ruang sehingga menghasilkan kepribadian pada bangunan.
- Keberagaman material yang digunakan.
- Dapat memikat atensi anak-anak.

D. Tinjauan Konsep Kreatif-Edukatif

Faisyah (2019) mendefinisikan kreatif sebagai aktivitas yang bersifat rekreasi. Rekreasi memiliki kata asal dari bahasa Latin yaitu *creature* yang artinya mencipta, kemudian ditambahkan awalan "re" yang dimaknai sebagai penyegaran atau pemulihan daya cipta. Seymour M. Gold (dalam Zuastika, 2010) memaparkan jika suasana kreatif dapat diciptakan dengan memperoleh beberapa hal yaitu:

- Memuat beberapa unsur alam ke bangunan seperti air atau tanaman
- Adanya pergerakan manusia dan aktivitas
- Ruang yang bisa dipakai secara bersama-sama
- Manusia dapat saling melihat
- Eksploratif
- Informal
- Dinamis
- Unsur Cahaya
- Bentuk yang beragam dari bangunan

- Susunan Ruang atau Tata Letak serta fasilitas yang disediakan
- Sekuens ruang yang beragam
- Triangulasi

E. Tinjauan Arsitektural

1. Teori Bentuk untuk Anak

Menurut Sanjaya (dalam Harmastuti, 2009) pada umumnya, persyaratan untuk menggunakan bentuk untuk anak-anak adalah:

- Sesuaikan bentuk dan ukuran dengan kelompok usia anak, terutama pada perabotan.
- Menggunakan serta memilih bentuk tumpul dan melengkung, dapat memastikan anak-anak aman dari cedera.
- Agar anak-anak menjadi tertarik serta mengurangi bosan pada visualisasinya, unsur-unsur fisik pada bangunan dapat dihadirkan dengan berbagai bentuk.
- Menggunakan bentuk sederhana yang mudah dibersihkan.

Sujarwati (2005) mengartikan bahwa edukatif adalah sebuah kegiatan yang membina, menanamkan pengetahuan, melatih, dan mengajar yang dianggap sebagai pendidikan. Brüninghaus dan Knubel (2004 dalam Widadi, 2010) menyatakan beberapa metode edukasi yang dapat digunakan pada fasilitas edukasi-rekreasi seperti:

- Metode Belajar dengan Permainan
- Metode Dialog Edukasi dan Pemanduan
- Metode Praktik di Ruang Praktik atau Laboratorium

- Metode Audio Visual dan Audio
- Metode Visual dan Media Komputer

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Tapak perancangan Pusat Permainan Tradisional Anak berlokasi di Jalan STM, Kecamatan Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan, dengan titik koordinat yaitu -3.442492, 114.842929. Dengan luasan kurang lebih 5000 m².



Gambar 1. Lokasi Tapak

Sumber: <https://maps.google.com>

Dalam peraturan daerah (perda) Kota Banjarbaru nomor 13 tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarbaru tahun 2014-2034, didapatkan data teknis terkait lokasi perancangan sebagai berikut:

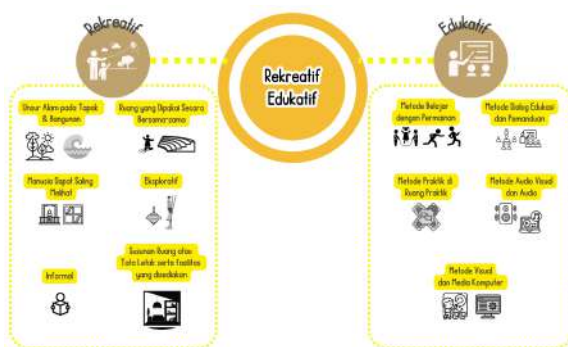
- Garis Sempadan Bangunan (GSB)
: minimal 7 meter dari jalan lingkungan
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB)
: maksimal 80%
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB)
: maksimal 1,8
- Koefisien Dasar Hijau (KDH)
: minimal 10%

B. Konsep Rancangan

1. Konsep Program

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan dari perancangan Pusat Permainan Tradisional Anak di Kota Banjarbaru yaitu bagaimana rancangan pusat permainan tradisional anak yang menerapkan suasana yang rekreatif-edukatif pada bangunan dan lanskap untuk anak-anak, maka untuk menjawab permasalahan tersebut diterapkan konsep rekreatif-edukatif pada perancangan ini.

Pada perancangan ini diterapkan 6 poin unsur penciptaan suasana rekreatif dari 10 poin unsur yang telah dikemukakan oleh Seymour M. Gold yaitu memuat unsur alam pada tapak dan bangunan, ruang yang bisa dipakai bersama-sama, manusia dapat saling melihat, eksploratif, informal, susunan ruang atau tata letak serta fasilitas yang disediakan. Sedangkan untuk memunculkan suasana edukatif, perancangan ini berpaku pada 5 teori yang telah dikemukakan oleh Brüninghaus dan Knubel yaitu metode belajar dengan permainan, metode dialog edukasi dan pemanduan, metode praktik di ruang praktik atau laboratorium, metode audio visual dan audio, metode visual dan media komputer.



Gambar 2. Konsep Rekreatif-Edukatif
Sumber: Analisis Penulis (2024)

2. Zonasi

Zonasi dikelompokkan berdasarkan jenis aktivitas, hasil analisis internal dan eksternal. Sehingga tapak dibagi menjadi beberapa zonasi seperti zona penerima, zona inti, zona pengelola & staf, dan zona servis.



Gambar 3. Hubungan Ruang dan Fungsi
Sumber: Analisis Penulis (2024)

3. Tata Letak Massa

Massa Massa bangunan dibagi menjadi 4 dengan fungsi masing-masing yaitu bangunan utama ditempatkan di depan karena memuat fungsi utama yaitu sebagai tempat bermain, kantor staf & pengelola ditempatkan di pojok kanan untuk mendapatkan privasi yang lebih, bangunan servis ditempatkan di tengah untuk menunjang aktivitas bangunan lainnya, dan pos jaga ditempatkan dekat dengan pintu masuk pengawasan sebagai bentuk pengawasan petugas keamanan kepada pengunjung yang masuk. Kemudian parkir staf & pengelola ditempatkan dekat dengan kantor agar memudahkan aksesibilitas.

Untuk bagian area bermain outdoor terdapat amphitheater yang ditempatkan di tengah agar memudahkan penglihatan pengunjung yang ingin melihat anak-anak saat bermain. Permainan tradisional yang memakai lapangan dengan ukuran besar (batangkau, bagugulungan, batatampurungan, balogo) ditempatkan pada ujung kanan & kiri untuk memudahkan

menyesuaikan kondisi iklim. Bentuk balok atau persegi dipilih juga karena merupakan bentuk yang efisien dan fungsional. Kemudian sudut-sudut bangunan ditumpulkan atau dibuat bentuk yang lembut, dengan tujuan menghindarkan sudut yang lancip dan aman untuk anak-anak.



Lanskap untuk area bermain outdoor mengambil bentuk bulat yang bersifat dinamis dan luwes untuk memudahkan sirkulasi anak saat bermain.



Gambar 6. Bentuk Lanskap
Sumber: Analisis Penulis (2024)

Sirkulasi yang digunakan pada perancangan Pusat Permainan Tradisional Anak di Banjarbaru ini merupakan sirkulasi dengan bentuk linear. Sirkulasi linear membuat urutan ruang yang jelas, sehingga membuat ruang mudah dikenali serta memudahkan anak-anak untuk memasuki ruang publik yang diinginkan dan dituju. Sirkulasi pada tapak terdapat 3 jalur untuk menuju ke beberapa fasilitasnya yaitu sirkulasi utama, pedestrian way, dan jalur menuju kolam air.

Bentuk massa bangunan mengikuti studi kasus Komunitas Hong yang memiliki bentuk tipologi massa bangunan rumah tradisional Sunda dengan berbentuk balok dan persegi serta bentuk atap pelana



Gambar 7. Sirkulasi pada Tapak
Sumber: Analisis Penulis (2024)

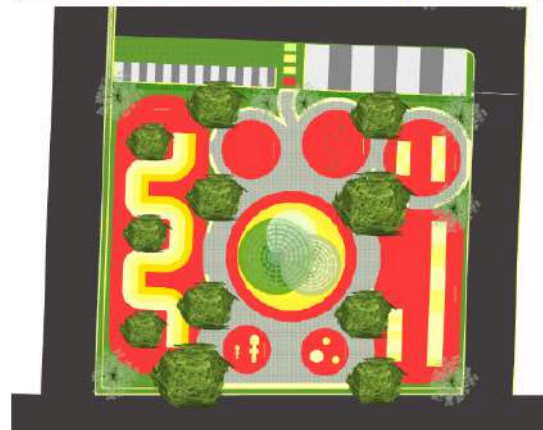
6. Ruang

a. Area Bermain Outdoor

Area bermain *outdoor* dibagi berdasarkan jenis permainannya. Terdapat 7 area permainan dengan 10 jenis permainan. 2 jenis area permainan digabung lapangannya karena memiliki luasan yang sama, area ini yaitu area permainan batungkau, bagugulungan, batatampurungan, serta kelereng dan bagasing. Permainan juga terdiri dari 2 skala ukuran yaitu kecil dan besar. Area bermain *outdoor* dilingkupi dengan pengaman pagar dari *stainless* serta tanaman asoka sebagai bentuk keamanan anak dari bahaya. Pada pelaksanaannya, permainan tradisional dapat dipandu oleh staf yang berperan sebagai pemandu serta pemain

tambahan untuk membina anak-anak. Untuk informasi yang bisa digali sendiri oleh anak-anak, disediakan papan informasi mengenai permainan tradisional.

Terdapat amphitheater untuk hiburan pengunjung yang memang ingin menyaksikan aktivitas permainan tradisional yang dilakukan oleh pengunjung lain.

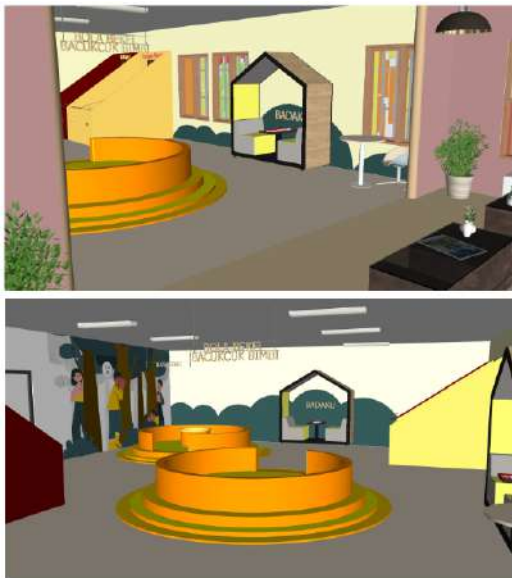


Gambar 8. Area Bermain Outdoor
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)

b. Area Bermain Indoor

Area bermain *indoor* mewadahi 6 jenis permainan tradisional yaitu bola bekel yang area bermainnya bergabung dengan bacukcuk bimbi karena sama-sama dimainkan secara lesehan, bagasing bermainnya secara lesehan yang juga disediakan wadah untuk saling mengadu gasing, lempar karet dan ketapel dengan sistem seperti permainan arkade, dan badaku yang dibuat pergola menyerupai rumah untuk

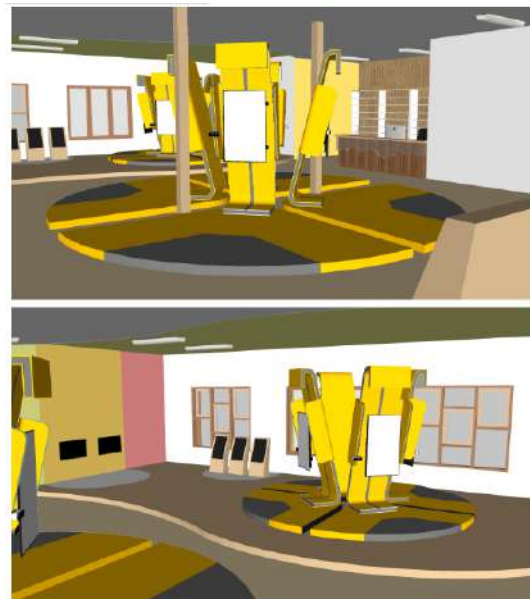
membangun suasana setting latar permainan baduku. Untuk permainan yang dilakukan dengan duduk lesehan disediakan area khusus dengan ketinggian yang dinaikkan serta berpelengkap dengan busa sebagai bentuk pembedaan area pada area bermain *indoor* ini. Permainan dihadirkan secara open plan agar anak dapat bebas memilih permainan yang ingin dimainkannya. Area bermain dilengkapi dengan penanda nama agar mudah dipahami oleh anak-anak. Pada dinding juga ditambahkan mural yang berkaitan dengan permainan tradisional yang mana hal ini juga dapat mengedukasi anak-anak melalui visual. Cat dinding dibuat menyatu dengan mural yaitu adanya gambar semak-semak serta diaplikasikan warna kuning untuk membuat suasana cerah pada ruang. *Furniture* menggunakan warna oranye dan coklat untuk menciptakan suasana hangat serta ramah sesuai dengan sifat psikologi warna tersebut. Lantai ruangan juga menggunakan lantai karpet untuk menjamin keselamatan dan kenyamanan anak saat bermain.



Gambar 9. Area Bermain Indoor
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)

c. Area Bermain Digital

Area bermain digital adalah area yang menyediakan permainan tradisional namun secara digital melalui monitor, tv, dan VR. Area bermain dikelompokkan menjadi 2 area yaitu area untuk anak berumur 2-5 tahun dan 6-14 tahun. Ketinggian alat bermain juga menyesuaikan umur anak yang diwadahi. Juga terdapat area kasir untuk penukaran tiket dan pembelian *souvenir*. Area bermain digital ini juga dimuat dengan open plan sebagai bentuk kebebasan anak saat bermain. Untuk area bermain anak umur 2-5 tahun dibedakan dengan ketinggian lantai yang dinaikkan.



Gambar 10. Area Bermain Digital
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)

d. Ruang Baca

Area baca indoor dilengkapi dengan buku fisik dan tablet untuk membaca secara online atau digital yang berkaitan tentang permainan tradisional, baik itu sejarah, cara bermain, ataupun

fakta-fakta unik. Area baca *outdoor* menghadap ke arah taman kecil yang ditumbuhi oleh bunga asoka ungu dan melati jepang. Membaca terhubung dengan alam merupakan konsep dari rekreatif yaitu informal, dimana membaca bukan lagi di dalam ruangan melainkan terhubung dengan area *outdoor*. Warna dari ruang ini yaitu menggunakan warna alam seperti hijau dan coklat sebagaimana konsep dari rekreatif adalah memuat unsur alam ke bangunan. Warna alam ini juga menenangkan selaras dengan kegiatan membaca yang dilakukan secara tenang.



*Gambar 11. Ruang Baca
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)*

e. Ruang Multifungsi

Ruangan multifungsi digunakan untuk kegiatan *workshop* membuat permainan tradisional atau rapat/diskusi staf dan pengelola. Meja dan kursi dapat diatur ketinggian dan susunannya sehingga meja kursi lebih fleksibel digunakan oleh anak-anak, staf dan pengelola. Ruangan dilengkapi dengan mural anak-anak yang sedang bermain permainan tradisional yaitu

layang-layang, sebagai bentuk dari media edukasi secara visual.



*Gambar 12. Ruang Multifungsi
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)*

f. Ruang Tunggu Orang Tua

Ruang tunggu orang tua dibiarkan open plan dengan area bermain indoor agar orang tua lebih mudah untuk mengawasi anaknya saat bermain. Pada sofa dibuat sandaran agar orang tua merasa nyaman saat menunggu anaknya bermain. Juga disediakan majalah yang ditaruh pada meja jika orang tua merasa jenuh.



*Gambar 13. Ruang Tunggu Orang Tua
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)*

g. Lobi

Sebagai ruang yang pertama kali dimasuki oleh pengunjung di bangunan utama, maka ceiling pada ruang dibuat menarik untuk pengunjung merasakan pengalaman yang berkesan. Ruang ini menggunakan warna yang hangat dan cerah seperti kuning dan coklat serta dipadukan dengan warna netral yaitu putih. Ruangan ini dilengkapi dengan

media edukasi seperti tv dan speaker yang menampilkan informasi terkait permainan tradisional. Ruangan ini memuat beberapa fungsi yaitu untuk menyambut pengunjung, menitipkan barang pengunjung kepada staf resepsionis, area *souvenir*, dan membeli kartu untuk membayar di *gate* keluar tapak.



Gambar 14. Lobi
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)

h. Kantin/Kafetaria

Kantin/kafetaria tidak *full* dengan dinding untuk daya tarik visual pengunjung yang berada di kantin terhadap area kolam air sekaligus pengawasan orang tua untuk anak yang sedang bermain di kolam air. Kantin/kafetaria dilengkapi dengan alat permainan tradisional yang dapat dieksplorasi yaitu miniatur gasing.



Gambar 15. Kantin/Kafetaria
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)

i. Kolam Air

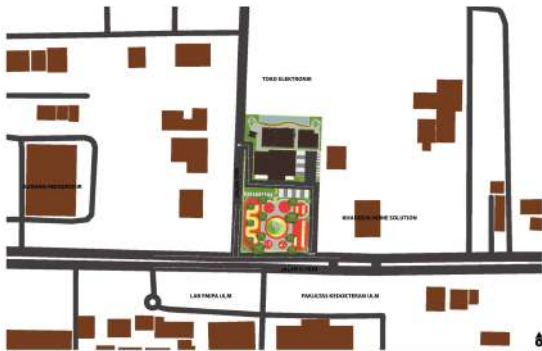
Kolam air digunakan sebagai penampungan air hujan yang bisa digunakan kembali untuk flush kloset atau menyiram tanaman juga sebagai area rekreatif untuk anak bermain air. Kolam air ini merupakan perwujudan unsur konsep rekreatif yaitu menghadirkan unsur alam pada tapak & bangunan. Permainan tradisional yang dapat dimainkan pada area ini yaitu bakakapalan. Kedalaman air sekitar 10 cm sehingga masih terbilang aman untuk anak saat bermain. Bentuk kolam memanjang menyesuaikan bentuk tapak yang kemudian pada bagian depan kolam dihadirkan bentuk lengkung untuk menambah kesan dinamis, luwes, mengalir seperti gelombang air.



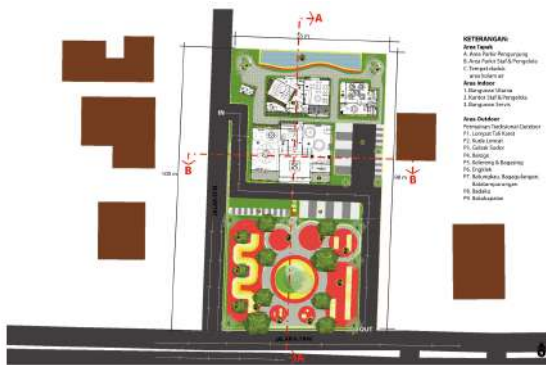
Gambar 16. Kolam Air
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)

HASIL

Dari pemecahan masalah melalui metode psikologi arsitektur dan konsep rekreatif-edukatif didapatkan hasil rancangan seperti gambar di bawah ini:



Gambar 17. Situasi
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)



Gambar 18. Siteplan
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)



Gambar 19. Perspektif 1
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)



Gambar 20. Perspektif 2
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)



Gambar 21. Perspektif 3
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)



Gambar 22. Perspektif 4
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)



Gambar 23. Perspektif 5
Sumber: Ilustrasi Penulis (2024)

KESIMPULAN

Perancangan Pusat Permainan Tradisional Anak di Kota Banjarbaru dirancang untuk menjawab permasalahan yang telah disimpulkan dari isu-isu yang muncul yaitu bagaimana rancangan pusat permainan tradisional anak yang menerapkan suasana yang rekreatif-edukatif pada bangunan dan lanskap untuk anak-anak? Pusat permainan ini berfokus pada membuat area bermain yang nyaman, ramah, serta menyenangkan untuk anak. Selain itu, pada pusat permainan ini juga anak bisa berekreasi melalui bermain sekaligus mengedukasi diri tentang permainan tradisional Banjar dan Indonesia. Digunakan metode psikologis arsitektur untuk melihat batasan umur pelaku utama, pemilihan bentuk yang ada di bangunan, *furniture*, dan warna. Pada perancangan ini diterapkan 6 poin unsur penciptaan suasana rekreatif dari 10 poin unsur yang telah dikemukakan oleh Seymour M. Gold yaitu memuat unsur alam pada tapak & bangunan, ruang yang bisa dipakai bersama-sama, manusia dapat saling melihat, eksploratif, informal, dan susunan ruang atau tata letak serta fasilitas yang disediakan. Sedangkan untuk memunculkan suasana edukatif, perancangan ini berpaku pada 5 teori yang telah dikemukakan oleh

Brüninghaus dan Knubel yaitu metode belajar dengan permainan, metode dialog edukasi dan pemanduan, metode praktik di ruang praktik atau laboratorium, metode audio visual dan audio, serta metode visual dan media komputer.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Alinur, & Daulay, D. E. (2024). Peran Olahraga Rekreasi Dalam Meningkatkan Pariwisata.
- Ardiwidjaja, R. (2020). Pariwisata Budaya Pelestarian Budaya Sebagai Daya Tarik Ke-Indonesiaan. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Barudin, Fitriyani, I. A., & Indriati, D. (2017). Kajian Data Pasar Wisatawan Nusantara. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan. (1982). Permainan Rakyat Daerah Kalimantan Selatan.
- Faisyah, R. (2019). Konsep Arsitektur Rekreatif dalam Perancangan Perpustakaan di Kota Baru Parahyangan (KBP) di Kota Bandung Barat. Jurnal Arsitektur TERRACOTTA, Vol. I.
- Halim, D. (2005). Psikologi Arsitektur Pengantar Kajian Lintas Disiplin. PT. Gramedia.
- Hasibuan, R. H. et al. (2023). Pengembangan Konsep Dasar Pendidikan AUD Pada Generasi Alpha. Penerbit Adab.
- Kristiani, D. (2015). Ensiklopedia Negeriku Permainan Tradisional. Buana Ilmu Populer.
- Mulyani, N. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Diva Press.
- Nabilah, D. P., Hardiyati, & Sumaryoto (2020). Penerapan Psikologi Arsitektur Pada Perancangan Sekolah Pendidikan Anak Usia Dini di Surakarta.
- Riyanti, B. P. D., Prabowo, H., & Puspitawati, I. (1996). Psikologis Umum I (H. Prabowo, Ed.). Gunadarma.
- Seman, S. (2008). Permainan Tradisional Orang Banjar. Lembaga Pengkajian dan Pelestarian Budaya Banjar Kalimantan Selatan.
- Sumarsono, R. N. (2022). Permainan Tradisional Nusantara. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak.
- Zuastika, I. (2010). Family Adventure World (Dunia Petualangan Keluarga).

Website

- Bastara, M. (2023) *Ratusan Pelajar Banjarbaru Meriahkan Lomba Permainan Tradisional di GOR Rudy Resnawan*. Diambil kembali dari <https://poroskalimantan.com/ratusan-pelajar-banjarbaru-meriahkan-lomba-permainan-tradisional-di-gor-rudy-resnawan/>
- Hamid, A. A. (2017). *FPPI: 65 Persen Anak Indonesia Sudah Tidak Mengenal Permainan Tradisional*. Diambil kembali dari <https://aktual.com/fppi-65-persen-anak-indonesia-sudah-tidak-mengenal-permainan-tradisional/>
- Traditional Games Returns. (2017) *Hasil Survei Peminat Permainan Tradisional. TGR Campaign*. Diambil kembali dari <https://tgrcampaign.com/read/58/hasil-survei-peminat-permainan-tradisional-tahun-2017>

Skripsi dan Tesis

- Harmastuti, A. S. (2009). Perencanaan dan Perancangan Interior Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Surakarta.
- Sujarwati, S. (2005). Perpustakaan di Kota Sragen Cafe sebagai Fasilitas Pendukung Pembentuk Suasana Ruang yang Edukatif- Rekreatif.
- Widadi, Z. (2010). "Peran Edukasi Museum" Studi Kasus Museum Batik di Pekalongan.