

PERANCANGAN TAMAN EDUKASI DOLANAN TRADISIONAL SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR



DISUSUN OLEH :
OTNIEL RENALDI SAPUTRA
61160117

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
2020/2021

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Otniel Renaldi Saputra
NIM : 61160117
Program studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“TAMAN EDUKASI DOLANAN TRADISIONAL SURAKARTA DENGAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR”

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 29 Juni 2021

Yang menyatakan



(Otniel Renaldi Saputra)
NIM. 61160117

TUGAS AKHIR

Perancangan Taman Edukasi Permainan Tradisional Surakarta
dengan Pendekatan Neo Vernakular

Diajukan kepada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Arsitektur

Disusun Oleh :

OTNIEL RENALDI SAPUTRA

61160117

Diperiksa di : Yogyakarta

Tanggal : 29 Juni 2021

Dosen Pembimbing I



Dr. – Ing., Wiyatiningsih, ST., MT.

Dosen Pembimbing II



Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Dr.-Ing. Sita Yulastuti Amijaya, S.T., M.Eng.

LEMBAR PENGESAHAN

: Perancangan Taman Edukasi Permainan Tradisional Surakarta dengan Pendekatan Neo Vernakular

Mahasiswa : **OTNIEL RENALDI SAPUTRA**

: **61160117**

uliah : Tugas Akhir

ster : GENAP

as : Fakultas Arsitektur dan Desain

rsitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Kode : DA8336

Tahun Akademik : 2020/2021

Prodi : Arsitektur

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana – Yogyakarta
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada tanggal : 8 Juni 2021

Yogyakarta, 29 Juni 2021

Dosen Pembimbing I



Dr. – Ing., Wiyatiningsih, ST., MT.

Dosen Penguji I



Dr. – Ing., Gregorius Sri W P.U., S.T., M.Arch.

Dosen Pembimbing II



Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc.

Dosen Penguji II



Tutun Seliari S.T., M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi:

PERANCANGAN TAMAN EDUKASI PERMAINAN TRADISIONAL DENGAN PENDEKATAN NEO VERNAKULAR

adalah benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, ide, maupun kutipan langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 29 - Juni - 2021



Otnel Kenaldi Saputra
NIM 61 . 16 . 0117

KATA PENGANTAR

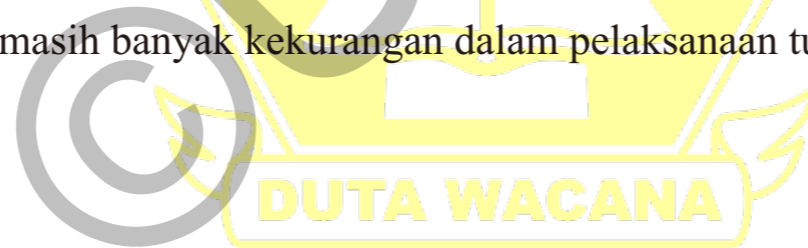
Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, karena berkat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Taman Edukasi Permainan Tradisional dengan Pendekatan Neo Vernakular” sebagai syarat menyelesaikan Program Sarjana (S1) di Fakultas Arsitektur dan Desain, Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Duta Wacana.

Laporan tugas akhir ini berisi hasil tahap programming serta tahap studio. Hasil pada tahap programming berupa grafis yang berfungsi sebagai pedoman untuk masuk ke tahap studio. Kemudian, hasil dari tahap studio berupa poster yang berisi permasalahan dan konsep, gambar kerja, dan animasi. Pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang selama ini memberi dukungan dalam bentuk doa, bimbingan, dan bantuan dari awal hingga akhir proses pengerjaan tugas akhir. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

- a. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan penyertaan dan kasih karuniaNya kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir,
- b. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan doa dan moral bagi penulis,
- c. Ibu Dr. – Ing., Wiyatiningsih, ST., MT. dan Bapak Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang membimbing selama proses pengerjaan tugas akhir,
- d. Bapak Dr. – Ing., Gregorius Sri W P.U., S.T., M.Arch. dan Ibu Tutun Seliari S.T., M.Sc. selaku dosen penguji,
- e. Bapak Adimas Kristiadi, S.T., M.Sc. selaku dosen wali penulis,
- f. Bapak Christian N. Octarino, S.T., M.Sc. selaku koordinator tugas akhir,
- g. Bapak/Ibu dosen UKDW yang telah berdedikasi mengajar, membimbing, dan berbagi ilmu serta pengalaman kepada penulis,
- h. Komunitas Anak Bawang,
- I. Rekan-rekan Arsitektur 2016.

Dalam tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan tugas akhir sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya.

Atas perhatiannya, penulis ucapkan terimakasih.



Yogyakarta, 29 Juni 2021
Penulis,

Daftar Isi

Halaman Judul i	BAB I PENDAHULUAN 1	BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8	BAB III ANALISIS SITE 22
Lembar Persetujuan ii	Kerangka Berpikir 2	Studi Literatur 9	Alternatif Site 23
Lembar Pengesahan iii	Arti Judul 3	Studi Preseden 18	Profil Site 25
Pernyataan Keaslian iv	Latar Belakang 4	Perbandingan Studi Preseden 21	Analisis Site 26
Kata Pengantar v	Fenomena 5		
Daftar Isi vi	Permasalahan 6		
Abstrak vii	Ide Solusi 7		
Abstract viii			
BAB IV PROGRAMMING 30	BAB V KONSEP 34	DAFTAR PUSTAKA 42	
Pengguna & Aktivitas 31	Zonasi 35		
Klasifikasi Ruang 32	Gubahan Massa 35		
Hubungan Ruang 32	Neo Vernakular 36		
Besaran Ruang 33	Konsep Perancangan 37		

Taman Edukasi Dolanan Tradisional Surakarta dengan Pendekatan Neo Vernakular

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu budaya bangsa Indonesia yang patut dilestarikan. Dari permainan tradisional, banyak hal positif yang terkandung disetiap permainan yang ada salah satunya rasa sosialisasi dan komunikasi yang erat dengan orang lain. Di zaman dahulu, permainan ini sangat digemari khususnya di kalangan anak-anak dalam mengisi waktu luangnya bersama teman-teman. Namun, kehadiran permainan tradisional mulai tergeser dan tergantikan dengan permainan digital yang lebih menarik anak-anak di zaman sekarang. Kehadiran teknologi yang canggih dalam bentuk game digital membuat anak-anak menjadi pasif saat bermain. Kota Surakarta merupakan salah satu kota budaya yang ada di Indonesia. Di kota ini terdapat komunitas yang bergerak untuk menghidupkan dan melestarikan permainan tradisional di semua kalangan terkhususnya untuk anak-anak.

Permainan tradisional sangat erat dengan budaya Indonesia. Arsitektur Neo Vernakular merupakan salah satu penyelesaian untuk memunculkan nilai-nilai budaya Kota Surakarta dan dapat diimplementasikan kedalam bangunan, baik *facade* maupun ruang. Hal ini difungsikan sebagai salah satu bentuk edukasi kepada anak-anak mengenai budaya. Penerapan batik dan prinsip rumah Joglo dapat diambil sebagai unsur tradisional pada konsep ini. Arsitektur Neo Vernakular tidak hanya membawa konsep budaya namun juga dapat mengadaptasi konsep modern yang dapat dikombinasikan dengan arsitektur vernakular. Berangkat dari pemikiran tersebut maka dirancanglah Taman Edukasi Dolanan Tradisional Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Neo Vernakular.

Tempat Edukasi Dolanan Tradisional Surakarta dirancang agar dapat membantu mengedukasi lewat bantuan dari Komunitas Anak Bawang di Surakarta kepada masyarakat terkhususnya anak-anak agar lebih ikut peduli budaya bangsa untuk ikut melestarikan serta membangun karakter anak-anak lewat setiap permainan tradisional yang ada.

Kata Kunci : permainan tradisional, taman edukasi, neo vernakular



Yogyakarta, 29 Juni 2021

Penulis,

Surakarta Traditional Dolanan Educational Park with Neo Vernacular Approach

Abstract

Traditional games are one of the Indonesian culture that should be preserved. From traditional games, there are many positive things contained in each game, one of which is a sense of socialization and close communication with others. In ancient times, this game was very popular, especially among children in spending free time with friends. However, the presence of traditional games has begun to be shifted and replaced by digital games that are more attractive to children today. The presence of sophisticated technology in the form of digital games makes children passive when playing. Surakarta is one of the cultural cities in Indonesia. In this city there are those who move to revive and establish traditional games in all circles, especially for children.

Traditional games are very closely related to Indonesian culture. Neo Vernacular architecture is one solution to bring out the cultural values of Surakarta City and can be implemented into buildings, both facades and spaces. It is functioned as a form of education to children about culture. The application of batik and the principle of the Joglo house can be taken as traditional elements in this concept. Neo Vernacular architecture not only brings cultural concepts but can also adapt modern concepts that can be combined with vernacular architecture. Departing from this thought, the Surakarta Traditional Dolanan Educational Park was designed with a Neo Vernacular Architectural Approach.

The Surakarta Traditional Dolanan Education Center is designed to be able to help educate through assistance from the Anak Bawang Community in Surakarta to the community, especially children, to be more involved in caring for the nation's culture to participate in preserving and building children's character through every existing traditional game.

Keywords: traditional games, educational park, neo vernacular



Yogyakarta, June 29, 2021

Writer,

BAB I PENDAHULUAN

Kerangka Berpikir	2
Arti Judul	3
Latar Belakang	4
Fenomena	5
Permasalahan	6
Ide Solusi	7

LATAR BELAKANG

- **Surakarta** sebagai salah satu kota yang kaya akan **budaya** di Indonesia
- **Permainan Tradisional** merupakan salah satu kebudayaan di Indonesia, terutama di Kota Surakarta
- Permainan Tradisional memiliki banyak hal positif yang dapat diperoleh, sebagai contoh adalah hal bersosialisasi

FENOMENA

- Kebudayaan Permainan Tradisional di zaman sekarang mulai ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia, terutama anak-anak dengan faktor tempat yang tidak ada hingga angapan kuno
- Kehadiran Komunitas Anak Bawang di Surakarta menjadi penggerak untuk melestarikan permainan tradisional

PERMASALAHAN

- Belum adanya wadah atau tempat untuk memwadahi suatu kegiatan melestarikan dan ruang untuk mengedukasi anak-anak tentang kebudayaan permainan tradisional di kota Surakarta
- Surakarta sebagai kota budaya yang memiliki nilai budaya pada setiap bangunan, namun kurang diminati karena kurang menocok atau dikenal

IDE SOLUSI

- Perancangan **Taman Wisata Permainan Tradisional** Surakarta dengan Pendekatan **Arsitektur Neo-Vernakular**

METODE

- **Primer**
 - Wawancara
 - Studi Kasus
 - Kuisisioner Terbuka & Tertutup
 - Observasi
 - Dokumentasi
- **Sekunder**
 - Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031
 - Surakarta dalam Angka 2020 (Sumber : BPS Kota Surakarta)
 - Peraturan Daerah Kota Surakarta
 - Literatur, Buku, Jurnal, Internet, dan sebagainya

TINJAUAN PUSTAKA

- **Studi Literatur**
 - Taman Edukasi
 - Edukasi Anak
 - Permainan Tradisional
 - Neo-Vernakular
- **Studi Hasil Pengukuran**
- **Studi Preseden**
 - KoBe House of Culture
 - Malaysia National Theatre
 - Taman Pintar Yogyakarta

ANALISIS SITE

- **Kriteria Pemilihan Site**
Kriteria apa saja untuk memilih site
- **Evaluasi Site**
- **Profil Site terpilih**
- **Analisis Site**

PROGRAMMING

- **Klasifikasi Pengguna & Aktivitas Pengguna**
- **Kebutuhan Ruang**
- **Hubungan Antar**
- **Bubble Diagram**
- **Besaran Ruang**

KONSEP DESAIN

- **Zonasi & Gubahan Massa**
- **Penerapan Neo Vernakular**
- **Konsep**



Taman



Kata "Taman" merujuk pada suatu ruang terbuka yang ditanami pepohonan yang difungsikan sebagai tempat bersenang senang. Sebuah taman identik dengan lapangan hijau luas yang ditanami pepohonan yang disusun menggunakan landscape. Sedangkan kata "Edukasi" merupakan sebuah proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri. Jadi, Taman Edukasi merupakan sebuah fasilitas publik yang difungsikan sebagai tempat mengedukasi sesuatu hal kepada pengguna melalui ruang dan aktivitas.

Permainan Tradisional



Permainan Tradisional menurut Mulyani (2016: 47-48) adalah suatu permainan wisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai nilai kearifan lokal. Sedangkan menurut Marzoan & Hamidi (2017: 46) menyimpulkan bahwa "permainan tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun temurun".

Surakarta



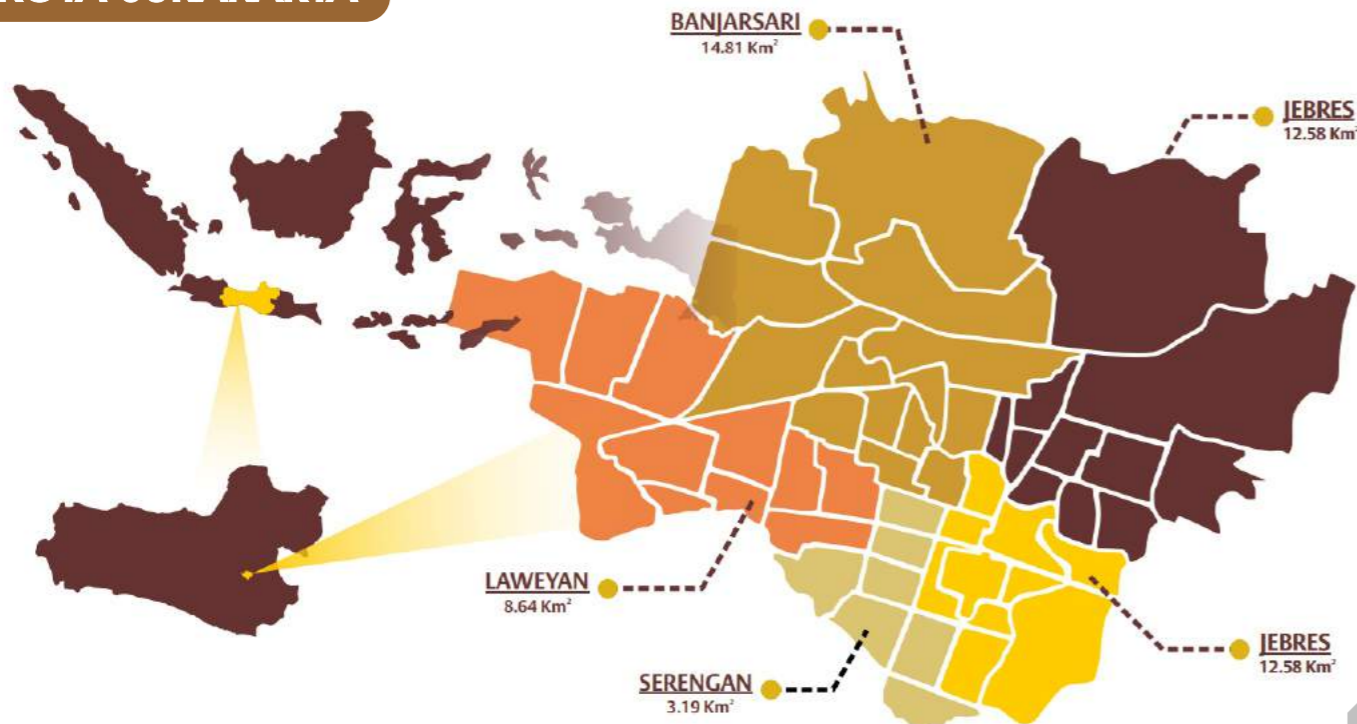
Surakarta pada judul merujuk pada lokasi Taman Edukasi Dolanan Tradisional yang akan dirancang. Menurut situs resmi pemerintahan Kota Surakarta merupakan sebuah kota yang berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar sebelah Utara, Kabupaten Sukoharjo di sebelah Selatan, Kabupaten Karanganyar dan Boyolali sebelah Barat, dan Kabupaten Karanganyar sebelah Timur

Neo Vernakular



Arsitektur Neo Vernakular merujuk pada penyelesaian arsitektur yang berasal dari dua kata yaitu "Neo" yang berarti baru dan "Vernakular" yang berarti bahasa setempat. Dalam arsitektur Neo Vernakular memiliki prinsip dimana arsitektur yang mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

KOTA SURAKARTA

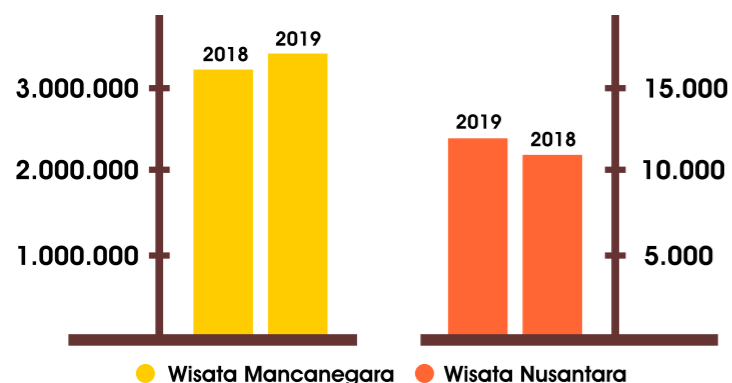


Potensi yang dapat dikembangkan



Surakarta merupakan salah satu kota yang penuh akan budaya yang ada di Indonesia. Dengan semboyan "Solo the Spirit of Java" membuat kota ini semakin berharga dan bernilai di mata masyarakat Indonesia. Banyak hal yang dapat kita jumpai di Kota ini dan salah satunya adalah kebudayaan. Dari seni rupa, seni tari, seni drama, dan lain-lain. Namun, tanpa kita sadari ternyata Permainan Tradisional merupakan salah satu kebudayaan yang di zaman sekarang mulai ditinggalkan masyarakat Indonesia, terutama anak-anak.

Data Wisatawan Surakarta



Sumber : Kota Surakarta dalam Angka 2020 (BPS 2020)

Tempat Wisata	Wisatawan
Kraton Kasunanan	3020
Mangkunegaran	34.250
Pasar Kliwon	86.890
Jebres	147.694
Taman Balekambang	2.601.656
Taman Satwa Jurug	534.692

Sumber : Kota Surakarta dalam Angka 2019 (BPS 2019)

Data Penduduk Surakarta

Kecamatan	Jumlah Penduduk
Laweyan	102.524
Serengan	54.761
Pasar Kliwon	86.890
Jebres	147.694
Banjarsari	183.451
Total	575.230

Sumber : Kota Surakarta dalam Angka 2020 (BPS 2020)

Jumlah Anak yang usia aktif bermain

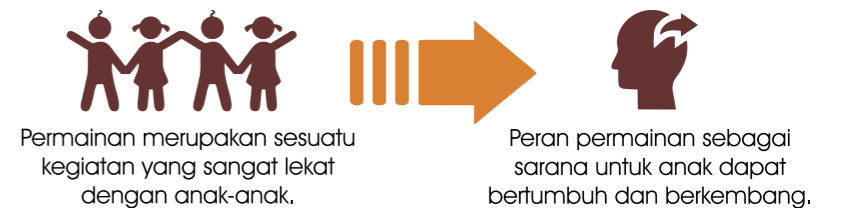
Kelompok Umur	Jenis Kelamin/Sex		
	Laki-Laki Male	Perempuan Female	Jumlah Total
(1)	(2)	(3)	(4)
0-4	17.693	16.881	34.574
5-9	18.251	17.346	35.597
10-14	17.592	16.999	34.591
15-19	22.334	24.467	46.801

Sumber : Kota Surakarta dalam Angka 2020 (BPS 2020)

PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan?

Permainan merupakan bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, Psikologi Perkembangan, 2005).

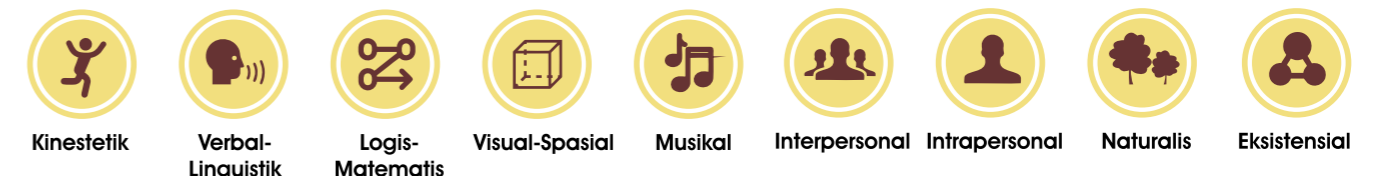


Mengapa harus Permainan Tradisional?

Permainan tradisional merupakan sebuah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan berkembang dari suatu kebiasaan yang diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan ini menjadikan anak mengenal dan mengerti betapa pentingnya kehidupan bersosialisasi dan memunculkan nilai-nilai yang dapat anak-anak petik dalam setiap permainannya.

Sebagai sarana anak bertumbuh dan berkembang

Sebagai sarana menumbuhkan 9 kecerdasan anak



KOTA SURAKARTA



Kota Surakarta sebagai salah satu kota budaya di Jawa Tengah

Bangunan Tradisional sebagai salah satu ciri khas Surakarta sebagai kota budaya

Banyak budaya di Kota Surakarta yang dapat digali menjadi satu ciri khas tersendiri dari Kota Surakarta, dari kegiatan buduaya, karya yang dihasilkan dari budaya, dan juga arsitekturnya. Banyak bangunan budaya peninggalan sejarah yang masih ada di Kota Surakarta dan dijadikan tempat wisata maupun dijadikan tempat tinggal.

KOMUNITAS ANAK BAWANG



Agenda Komunitas Bawang

Car Free Day : Setiap Minggu, pukul 07.00 - 09.00 WIB

Sosialisasi ke Sekolah-sekolah mengenai Permainan Tradisional

Permasalahan yang dialami

Di kota Surakarta terdapat komunitas yang memiliki harapan untuk menggiatkan kembali permainan tradisional di kalangan anak-anak sebagai media permainan sehari-hari, yaitu **Komunitas Anak Bawang**. Komunitas ini sudah ada sejak 10 November 2012 yang berangkat dari Seminar Permainan Tradisional oleh Program Studi Psikologi Universitas Sebelas Maret Surakarta serta keinginan yang kuat dari anak-anak muda untuk melestarikan permainan tradisional

Problem?

Belum adanya tempat/wadah yang tetap untuk komunitas mereka dalam mengedukasi anak-anak mengenai permainan tradisional



PERMAINAN TRADISIONAL

Mulai ditinggalkan



Anak-anak di zaman sekarang kecanduan dalam bermain game digital

Anak-anak di zaman sekarang mulai meninggalkan permainan tradisional

Anggapan kuno dan ketinggalan zaman

Anak-anak zaman sekarang yang mulai menganggap bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang jadul, kuno atau ketinggalan zaman. Mereka juga menilai bahwa permainan tradisional kurang menarik sehingga mereka lebih memilih permainan digital.

Kurangnya Edukasi terutama Orang tua

Orang tua di zaman sekarang lebih memilih untuk memberikan mereka smartphone agar mereka tidak keluar rumah dan dapat mengontrol anaknya saat bermain, padahal manfaat permainan tradisional lebih banyak dibanding permainan digital

Kurangnya lahan yang cocok untuk bermain

Semakin lama perkampungan di Kota Surakarta semakin padat, dan lahan semakin sempit. Dulu, anak-anak sering bermain di perkampungan dimana kondisi perkampungan masih banyak lahan untuk dimanfaatkan sebagai area bermain, namun sekarang banyak lahan tersebut dipakai sebagai perumahan.



Dosen Psikolog Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah, Rahmia Dewi mengatakan, kecanduan bermain game online merupakan suatu perilaku yang dilakukan ketika gamer (pemain) mulai mengalami kepuasan, maka mereka akan terus mengulanginya sehingga mempengaruhi psikologinya.

"Jika permainan itu dilakukan terus dan terus diulang, efeknya akan mengalami kecanduan dan akan ketergantungan pada permainan tersebut, sehingga mempengaruhi kehidupan sosial mereka," katanya kepada AJNN, Kamis (17/1).

Dampak dari Game Digital



Kecanduan

Akan bergantung pada Smartphone setiap hari untuk bermain game



Konten Negatif

Banyak dari game terdapat konten-konten negatif



Malas

Mereka akan malas untuk melakukan sesuatu karena asik bermain



Rasa Sosial Menurun

Karena mereka main game menjadi pasif dan tidak bersosialisasi, maka sosial menurun



Kesehatan Mata Menurun

Mata akan menurun tingkat kesehatannya karena lelah



Kesehatan Mata Menurun

Mata akan menurun tingkat kesehatannya karena lelah



Anak-anak di zaman sekarang kecanduan untuk bermain game digital

Komunitas Anak Bawang

Tidak ada tempat space di perkampungan untuk anak-anak bermain permainan tradisional

Surakarta sebagai salah satu kota Budaya Bangsa Indonesia



Minat anak bermain dan mengenal Permainan Tradisional menurun

Belum adanya wadah atau tempat untuk mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak di zaman sekarang



Bangunan tradisional sebagai ciri khas bangunan budaya semakin kalah dominan daripada bangunan modern/post-modern di masa sekarang

Anak-anak menjadi pasif dalam bermain

Sehingga

Karena

PERMASALAHAN FUNGSIONAL

PERMASALAHAN ARSITEKTURAL

Belum adanya wadah untuk mengenalkan dan memberikan ruang untuk bermain permainan tradisional kepada anak-anak di zaman sekarang dengan tujuan untuk mengedukasi juga lewat permainan tradisional agar tertanam kesadaran untuk ikut melestarikan kebudayaan Indonesia terutama di kota Surakarta

TAMAN EDUKASI

PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR

Bangunan budaya di Surakarta yang sekarang kalah dominan daripada bangunan masa kini yang mengarah ke modern dan post-modern. Bagaimana menciptakan bangunan yang mengangkat unsur budaya Surakarta yang mewadahi Permainan Tradisional namun tetap bertahan dan beradaptasi di zaman arsitektur modern maupun post-modern yang bertujuan untuk melestarikan budaya Surakarta

IDE SOLUSI



RUMUSAN MASALAH



Permainan tradisional mulai menurun di kalangan anak-anak



Bangunan budaya kini mulai tergeser dengan bangunan masa kini

Bagaimana merancang sebuah Taman Edukasi Permainan Tradisional yang menerapkan budaya Surakarta untuk mengangkat dan mengenalkan kembali serta dapat beradaptasi terhadap arsitektur masa kini dengan Arsitektur Neo Vernakular ?

TUJUAN



Mewadahi fasilitas untuk bermain dan mengedukasi lewat permainan tradisional untuk menanamkan terkhususnya kepada anak-anak di zaman sekarang tentang betapa pentingnya melestarikan budaya, serta ingin mengangkat kembali budaya Surakarta lewat karya Arsitektur yang dapat beradaptasi dengan bangunan-bangunan masa kini

METODE

PRIMER



Wawancara



Kuisisioner



Dokumentasi



Observasi

SEKUNDER

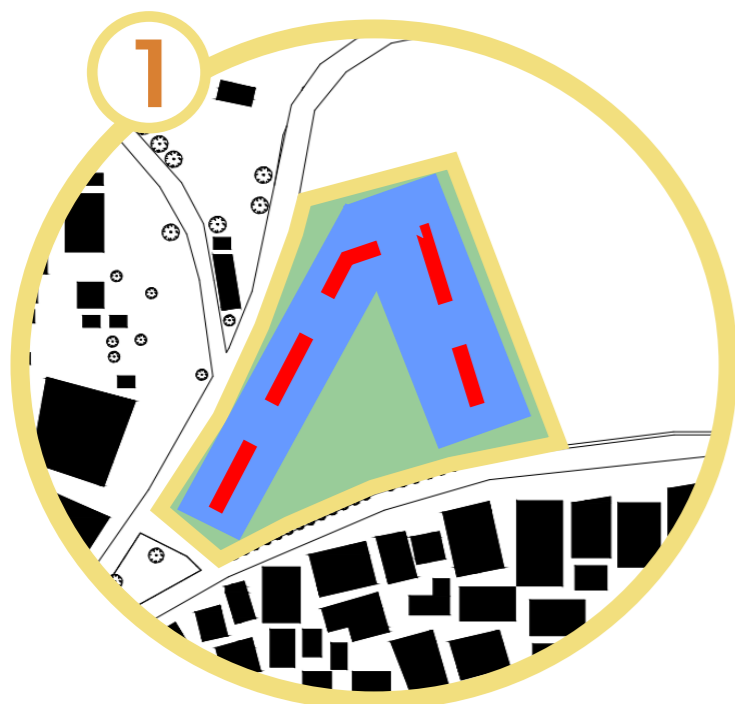
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031
- Surakarta dalam Angka 2019 (BPS Surakarta)
- Surakarta dalam Angka 2020 (BPS Surakarta)
- Peraturan Daerah Kota Surakarta
- Literatur Buku, Jurnal, Internet, dan sebagainya

BAB V KONSEP

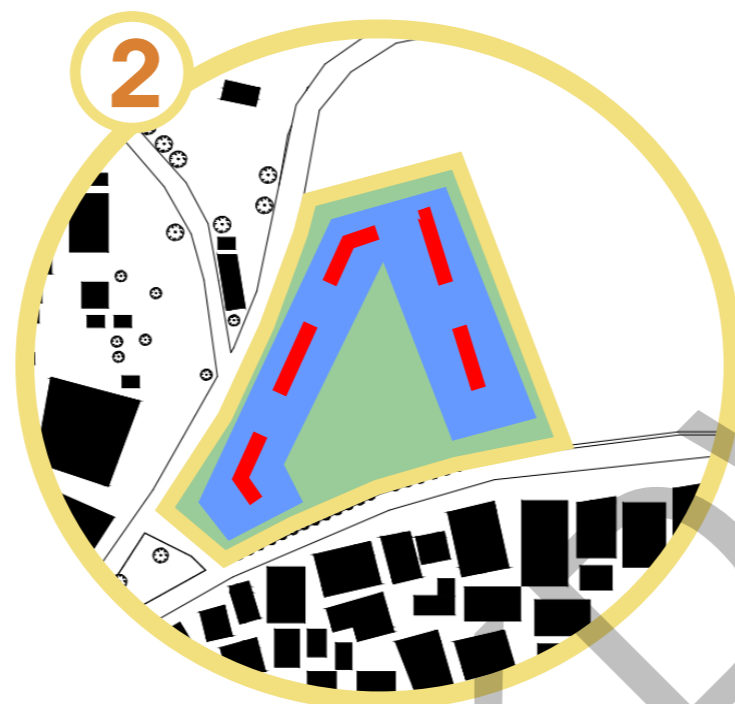
Zonasi	35
Gubahan Massa	35
Neo Vernakular	36
Konsep Perancangan	37

©UKKDN

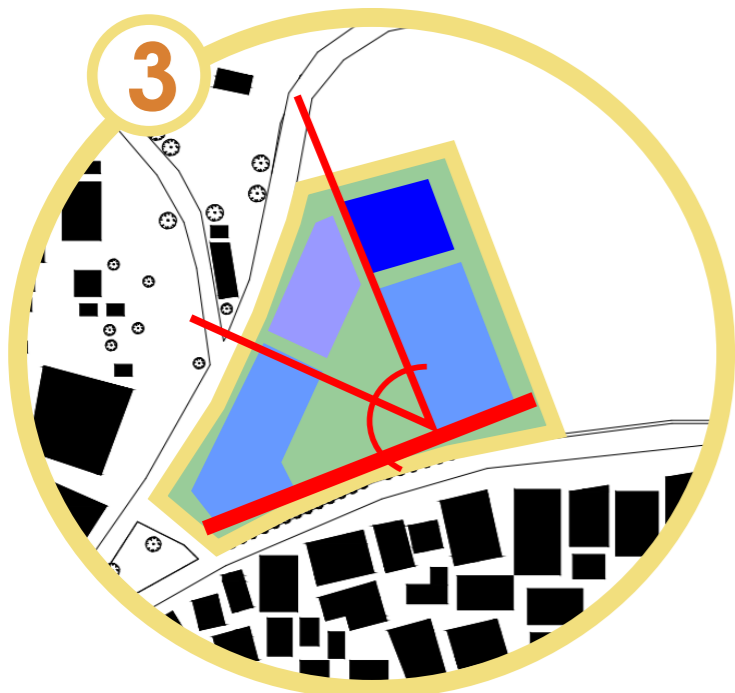
ZONASI



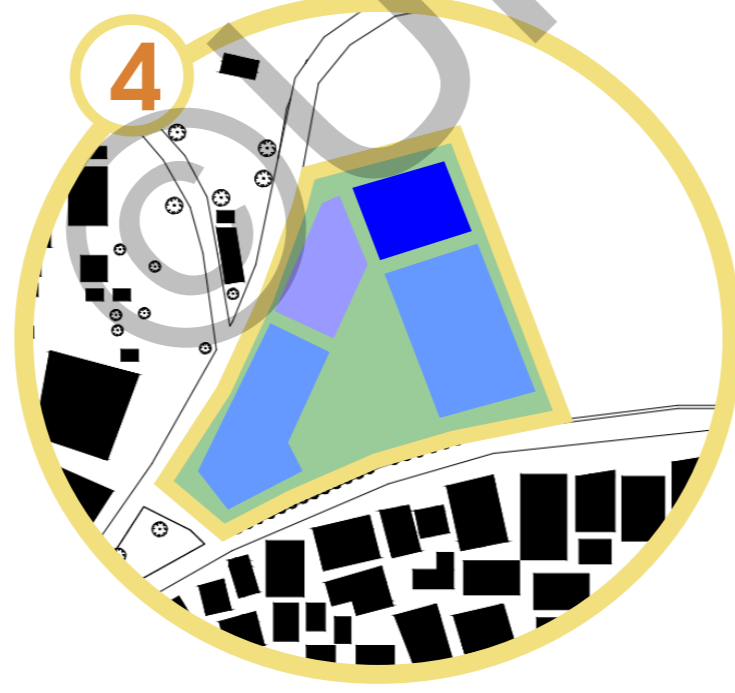
Membentuk massa menyerupai bentuk angka tujuh dengan bertujuan menyesuaikan bentuk site yang menyudut



Membentuk bidang baru seolah menyerupai huruf U

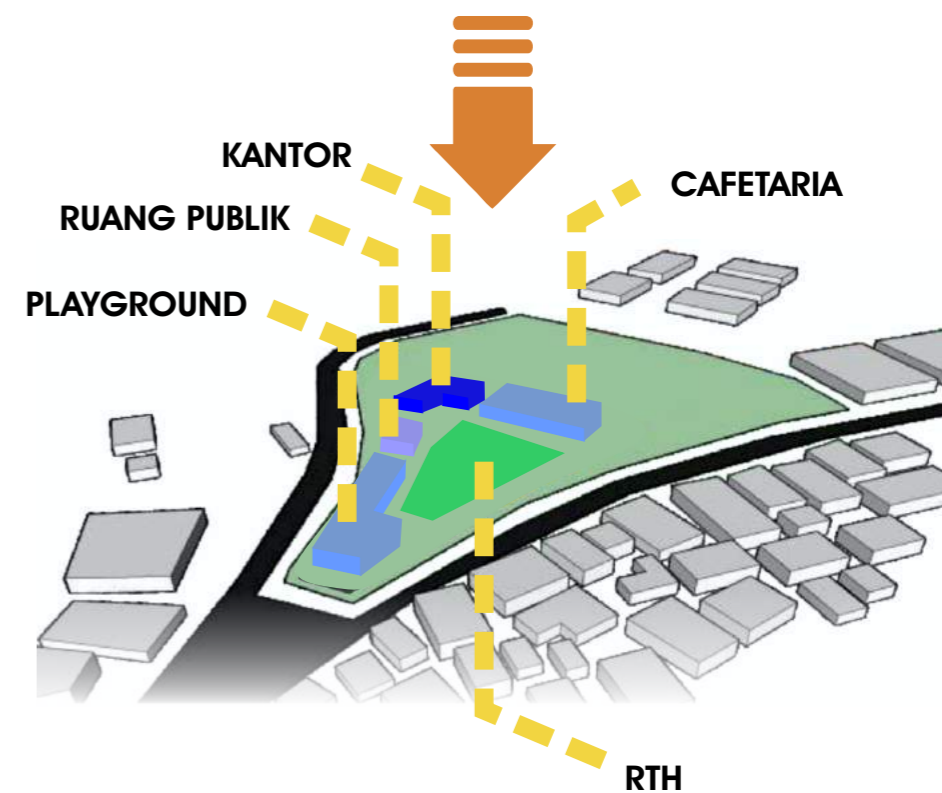
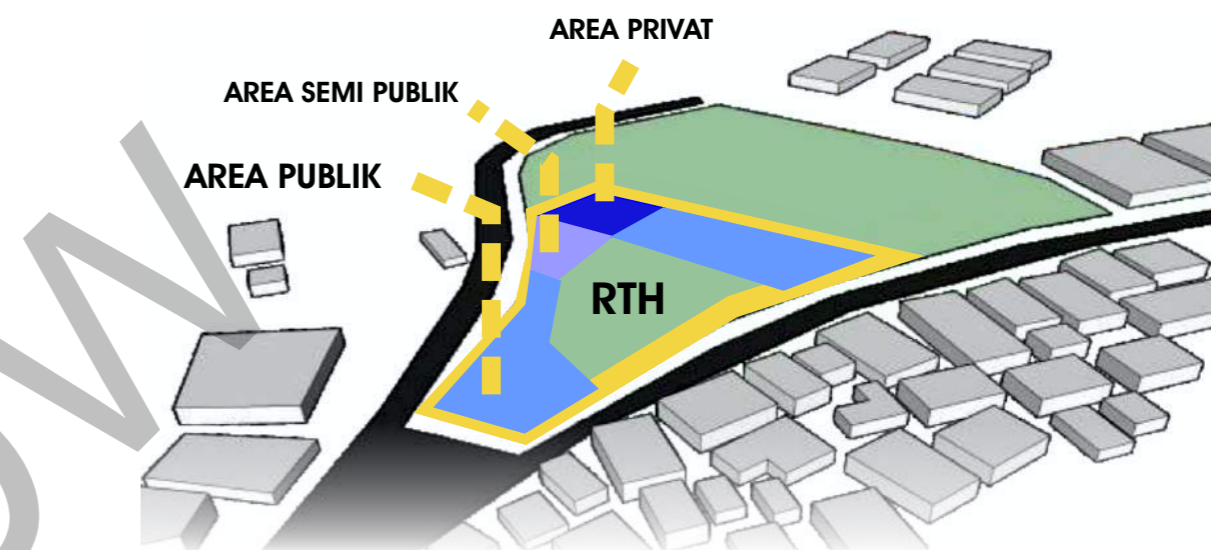


Memotong massa bangunan menjadi 4 dengan pedoman sudut 45°



Membagi menjadi 4 massa bangunan yang berbeda

GUBAHAN MASSA



NEO VERNAKULAR

PENGERTIAN NEO VERNAKULAR

Prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

CIRI-CIRI ARSITEK NEO VERNAKULAR



Dimana Neo Vernakular harus Kriteria sebagai berikut

- Bentuk-bentuk menerapkan unsur-unsur budaya
- Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern, tetapi juga elemen non-fisik
- Produk bangunan tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan sebuah karya baru

Unsur Budaya yang ada di Surakarta

Yang bisa diambil dari untuk diterapkan dalam arsitektur Neo-Vernakular

Motif Batik



Batik Solo

Menggunakan motif batik sebagai facade bangunan dan juga sebagai hiasan dinding untuk mengangkat kembali kebudayaan Kota Surakarta lewat kerajinan batiknya



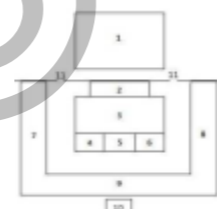
Atap Joglo & Soko Guru

Material kayu jati merupakan material khas Surakarta yang digunakan sebagai material rumah adat Joglo



Material Kayu Jati

Material kayu jati merupakan material khas Surakarta yang digunakan sebagai material rumah adat Joglo



Pola Ruang Rumah Joglo

Menerapkan pola ruang rumah Joglo yang mengutamakan tingkat privasi suatu bangunan. Semakin kedalam semakin privat

PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan Tradisional merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, diatur oleh peraturan permainan yang dijalankan berdasar tradisi turun temurun (Maoson & Hamidi, 2017)

Permainan Tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena setiap permainannya mengandung nilai-nilai kearifan lokal (Mulyani, 2016)

Menggolongkan Permainan Indoor & Outdoor

OUTDOOR

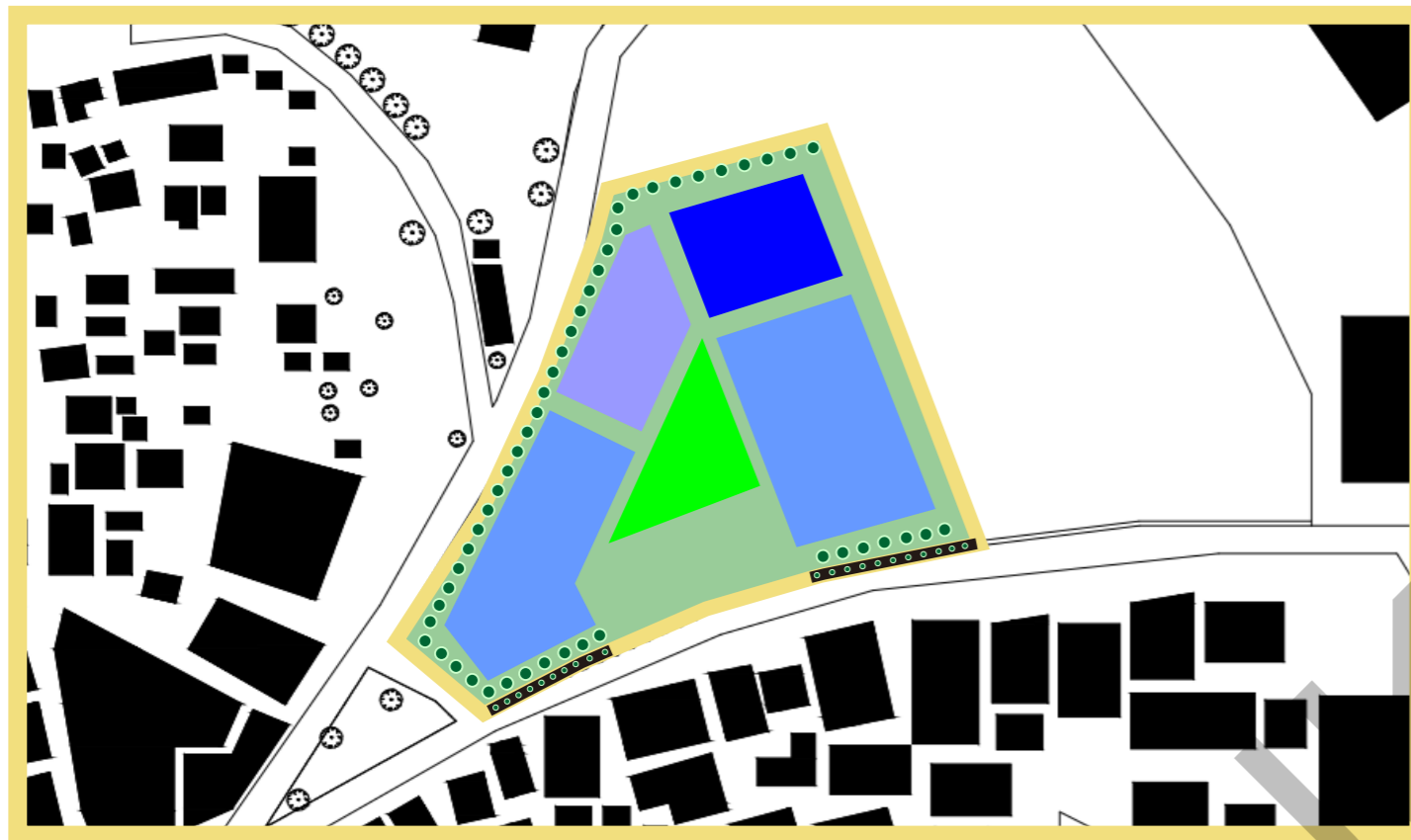
- Bethengan
- Balap Karung
- Egrang
- Balapan Ban
- Boi-boinan
- Gatrik
- Lari Tempurung
- Bakiyak

INDOOR

- Gobak Sodor
- Ular Naga
- Lompat tali
- Engklek
- Rangku Alu
- Congklak
- Gasing
- Kucing Tikus
- Cublak Suweng
- Gasing

Mengkombinasikan penerapan neo vernakular dengan wadah atau tempat untuk melestarikan permainan tradisional yang dapat diwakili dengan pengolahan ruang, fasade, dan struktur yang tradisional namun dapat bertahan di masa modern

KONSEP VEGETASI



Jenis Vegetasi

Peneduh



Pohon Mahoni



Pohon Tanjung



Ketapang Kencana

Selain untuk peneduh, pohon-pohon ini juga difungsikan sebagai pereduksi suara yang masuk ke dalam area ini, sehingga tidak mengganggu aktivitas bangunan di dalamnya

Pembatas



Kuncup merah



Duranta

Sebagai pembatas bangunan dengan landscape, sehingga terlihat untuk mempertegas batas.

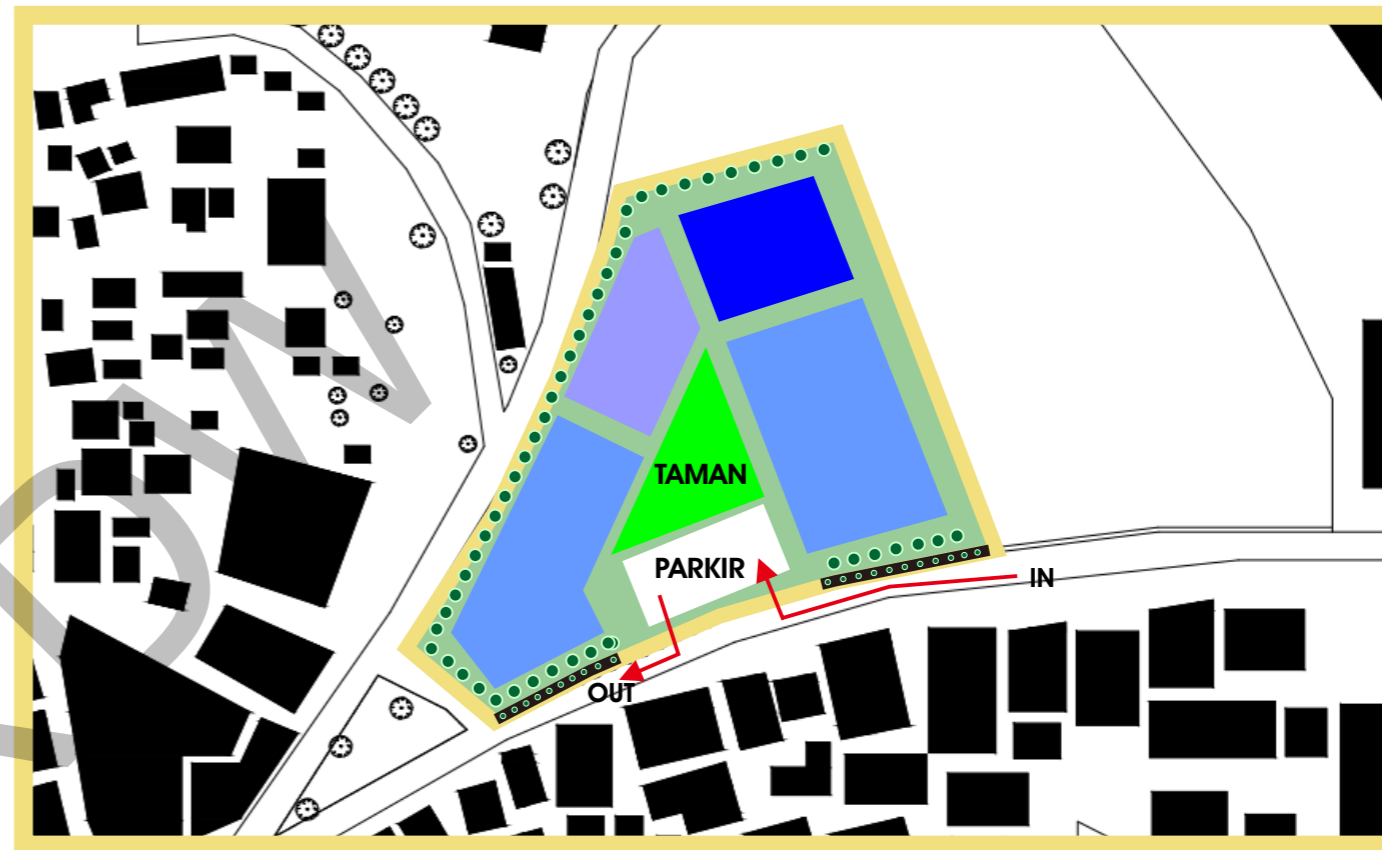
Ground Cover



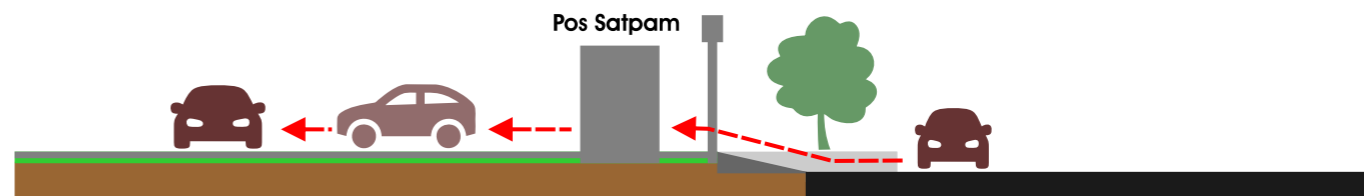
Rumput Gajah

Rumput Gajah merupakan yang paling cocok karena mudah perawatannya

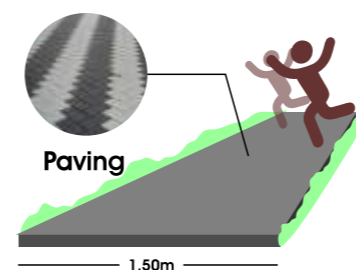
KONSEP SIRKULASI



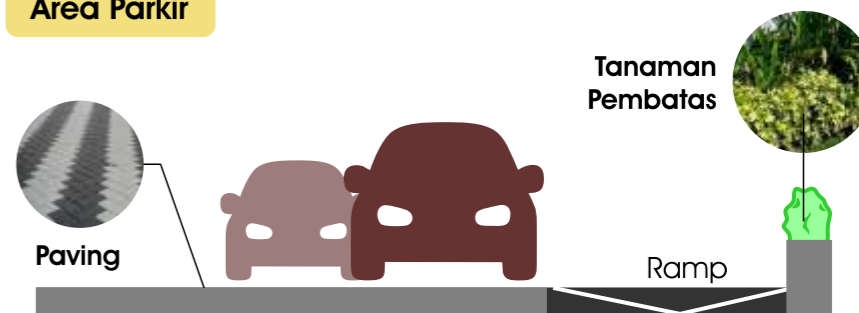
POTONGAN JALAN MASUK & KELUAR



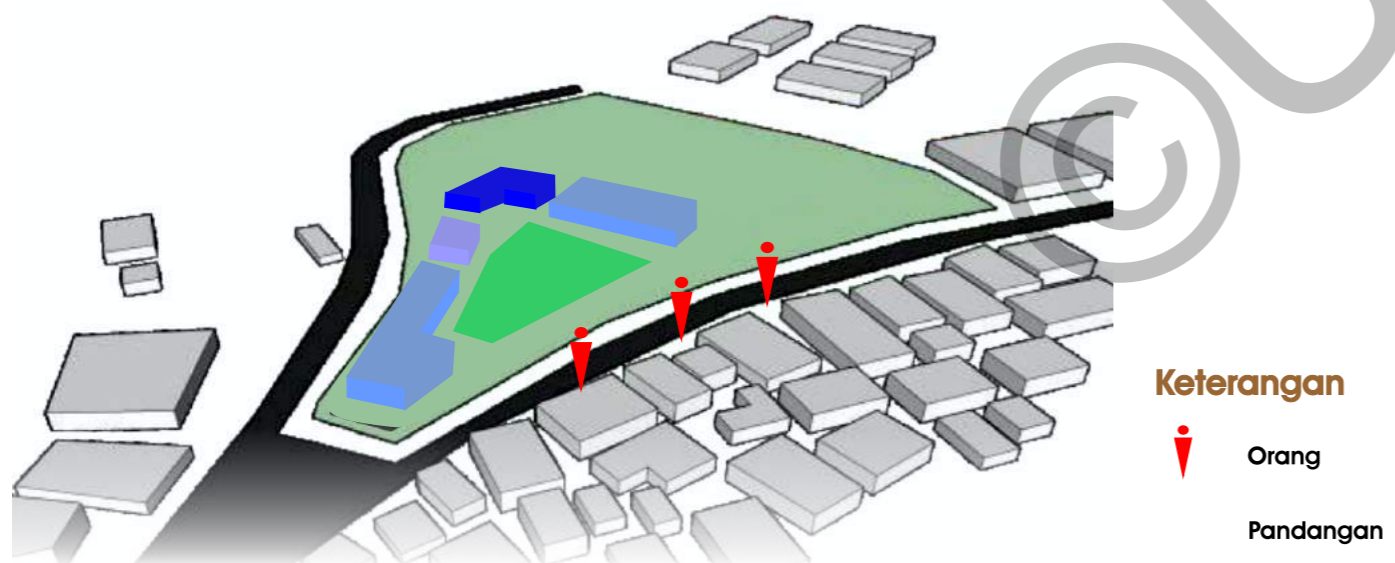
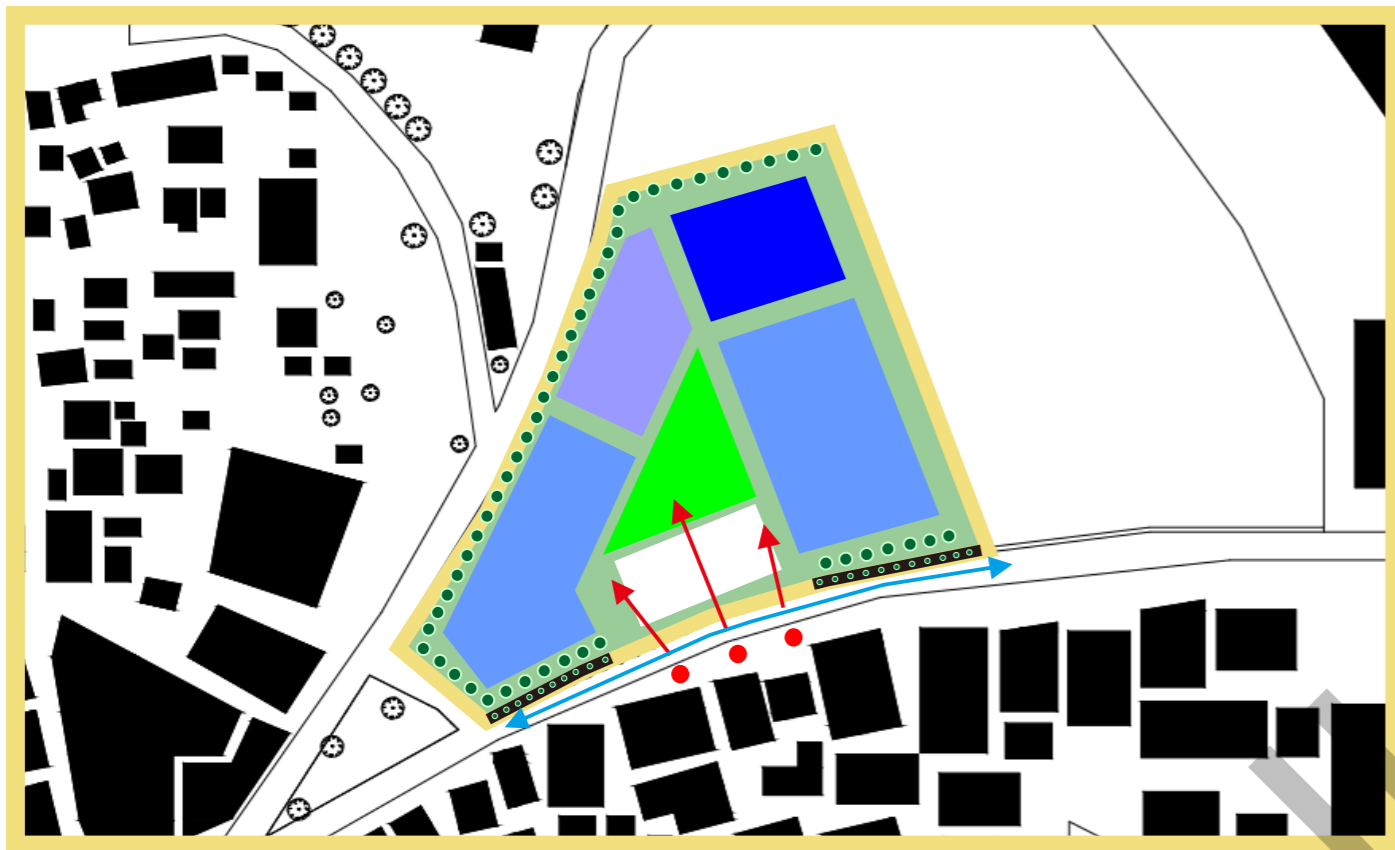
Jalan Setapak & Motor



Area Parkir



KONSEP ORIENTASI BANGUNAN

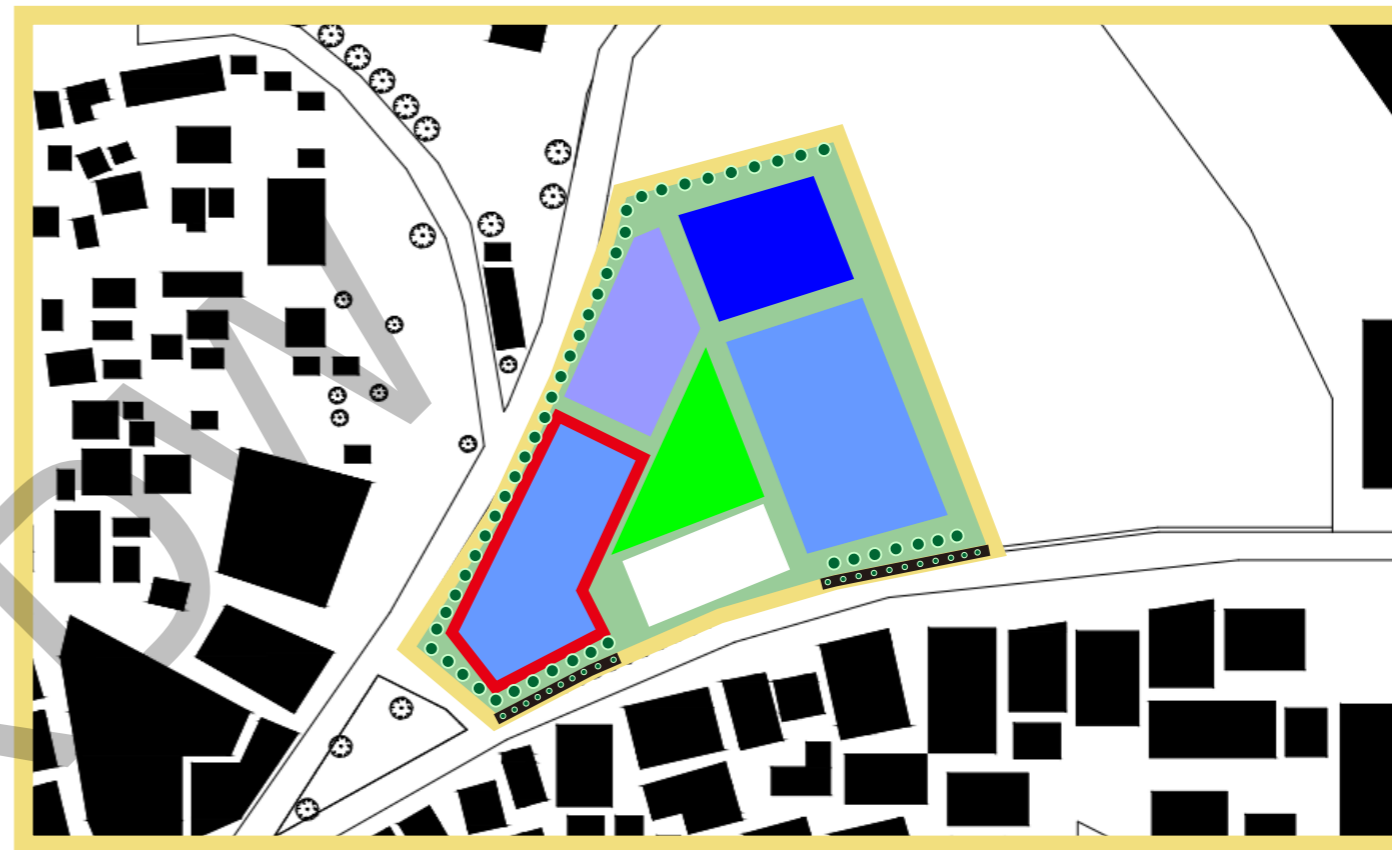


Keterangan

-  Orang
-  Pandangan











Orientasi bangunan mengarah ke arah Barat Daya karena menghadap jalan raya tempat pejalan kaki dan juga pengendara motor melintas di sepanjang jalan.

RUANG BERMAIN INDOOR



Konsep Ruang

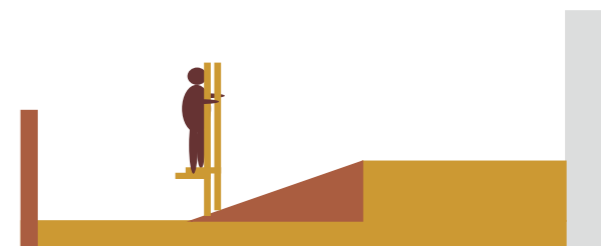
INDOOR

-  Gobak Sodor
-  Congklak
-  Ular Naga
-  Gasing
-  Lompat tali
-  Kucing Tikus
-  Engklek
-  Cublak Suweng
-  Rangku Alu
-  Gasing

Pembatas



Ruang dibentuk terbuka agar tidak menciptakan kesan kaku pada anak-anak

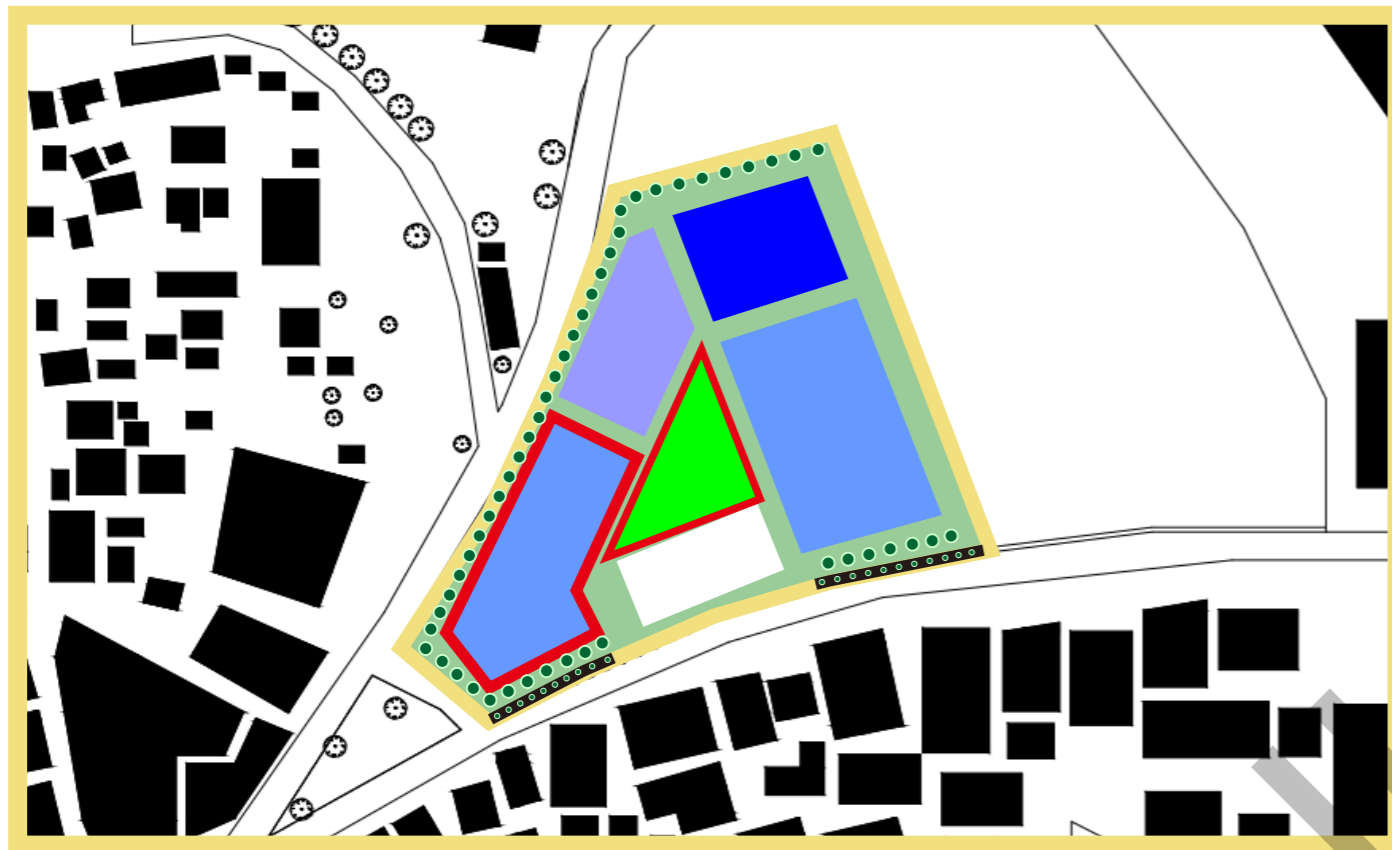


Ruang diberikan rintangan untuk jenis permainan egrang yang bisa didesain untuk permainan indoor agar tidak terkesan monoton dalam bermainnya

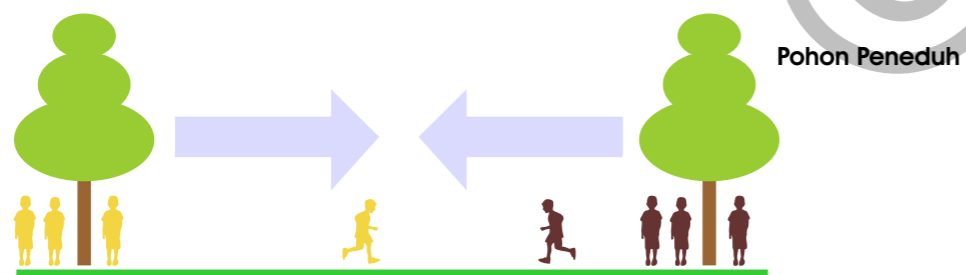
Material

Penggunaan **karpét** sebagai alas dapat mengurangi resiko anak terjatuh saat bermain

RUANG BERMAIN OUTDOOR & TAMAN

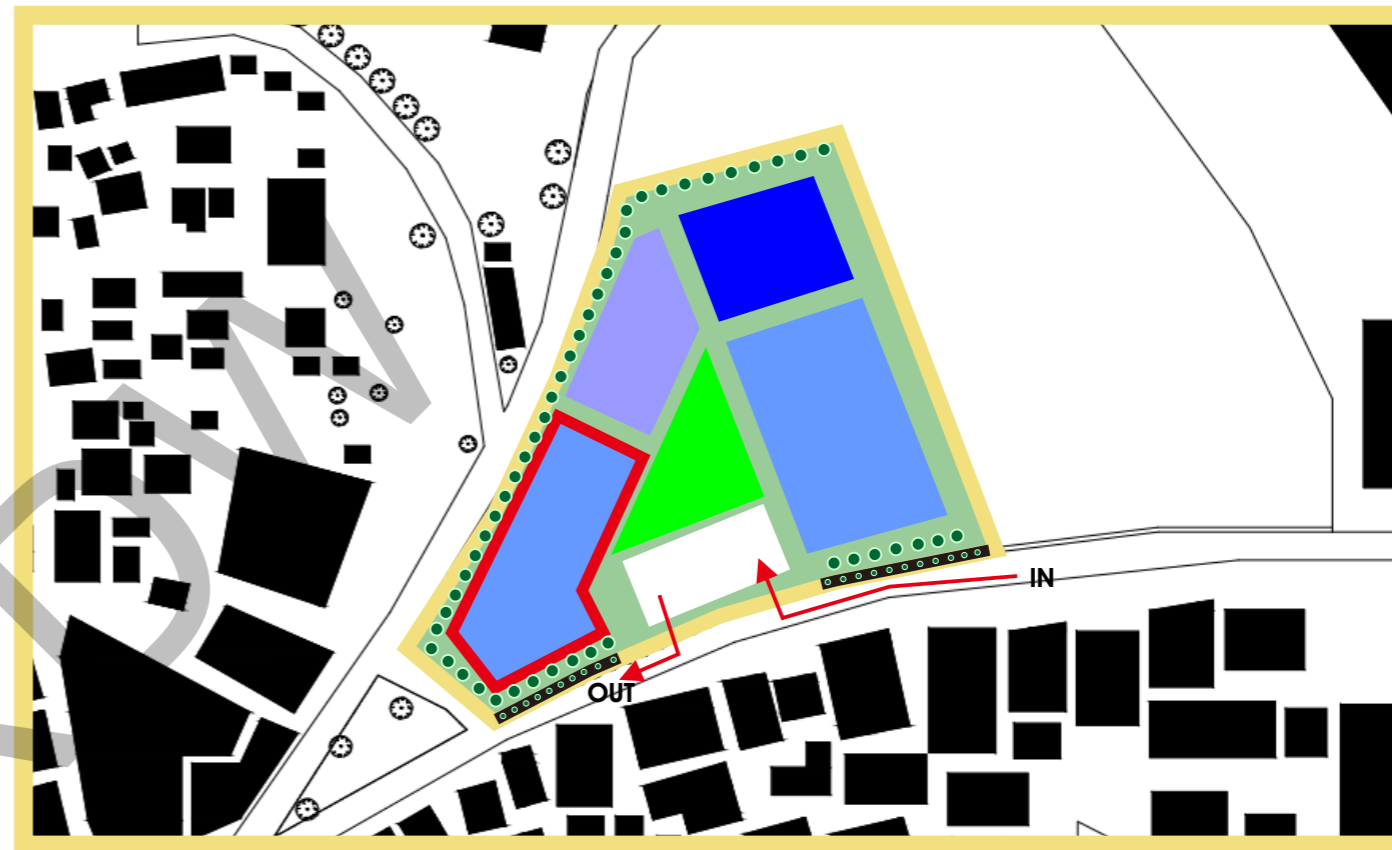


Dengan permainan outdoor tidak membutuhkan pembatas atap, namun memerlukan pembatas vertikal. Ambil contoh permainan Bethengan yang hanya menyediakan lapangan luas dengan pohon/tiang sebagai sarana mereka untuk bermain



- OUTDOOR**
- Bethengan
 - Balap Karung
 - Egrang
 - Balapan Ban
 - Gatrik
 - Lari Tempurung
 - Bakiyak
 - Boi-boinan

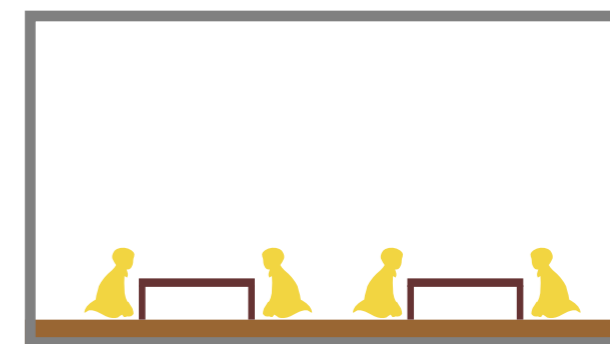
RUANG WORKSHOP



Konsep Ruang

Dalam ruang workshop anak-anak dan remaja bereksplorasi dan belajar bagaimana caranya membuat peralatan untuk permainan tradisional.

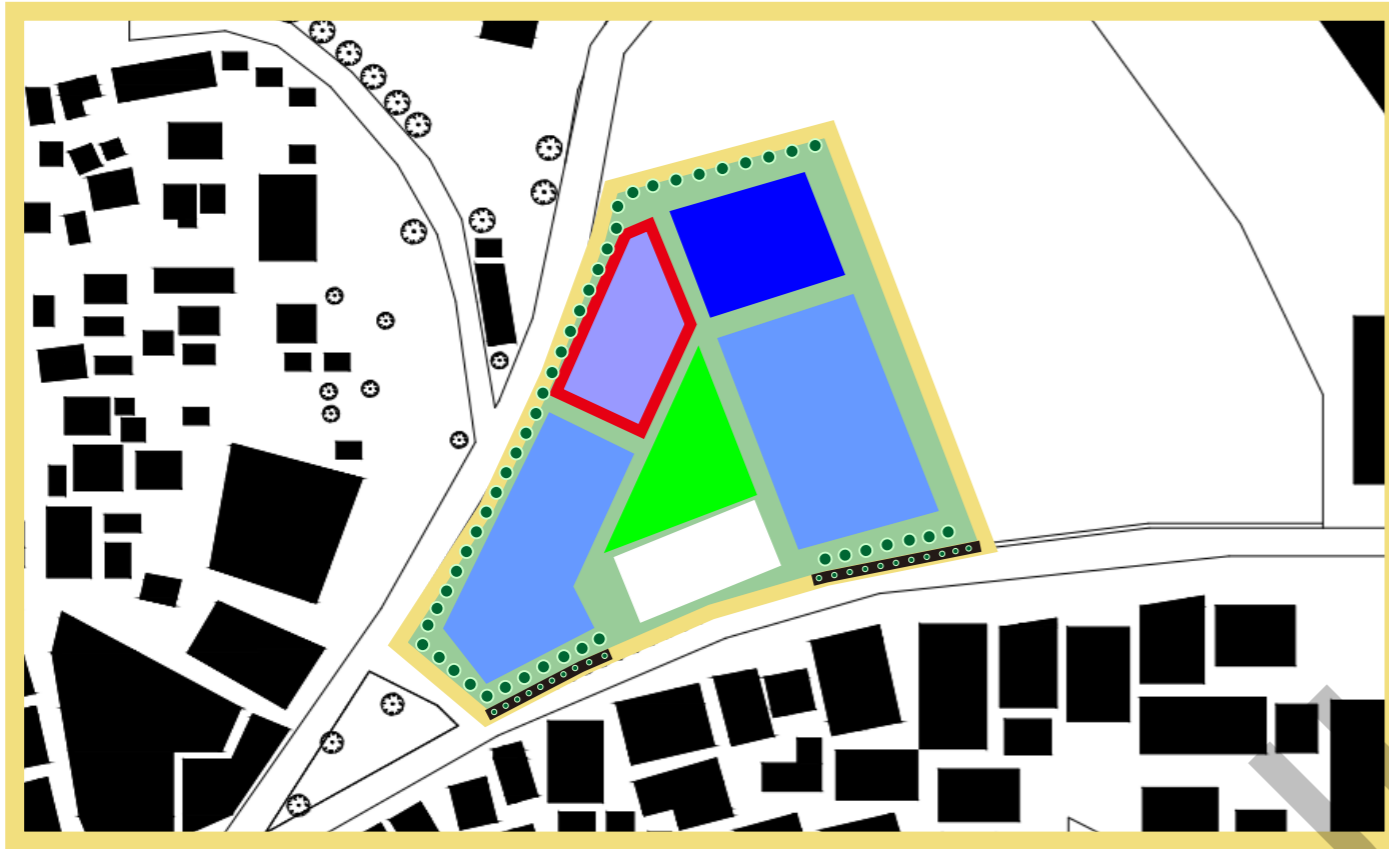
Alat Permainan Tradisional



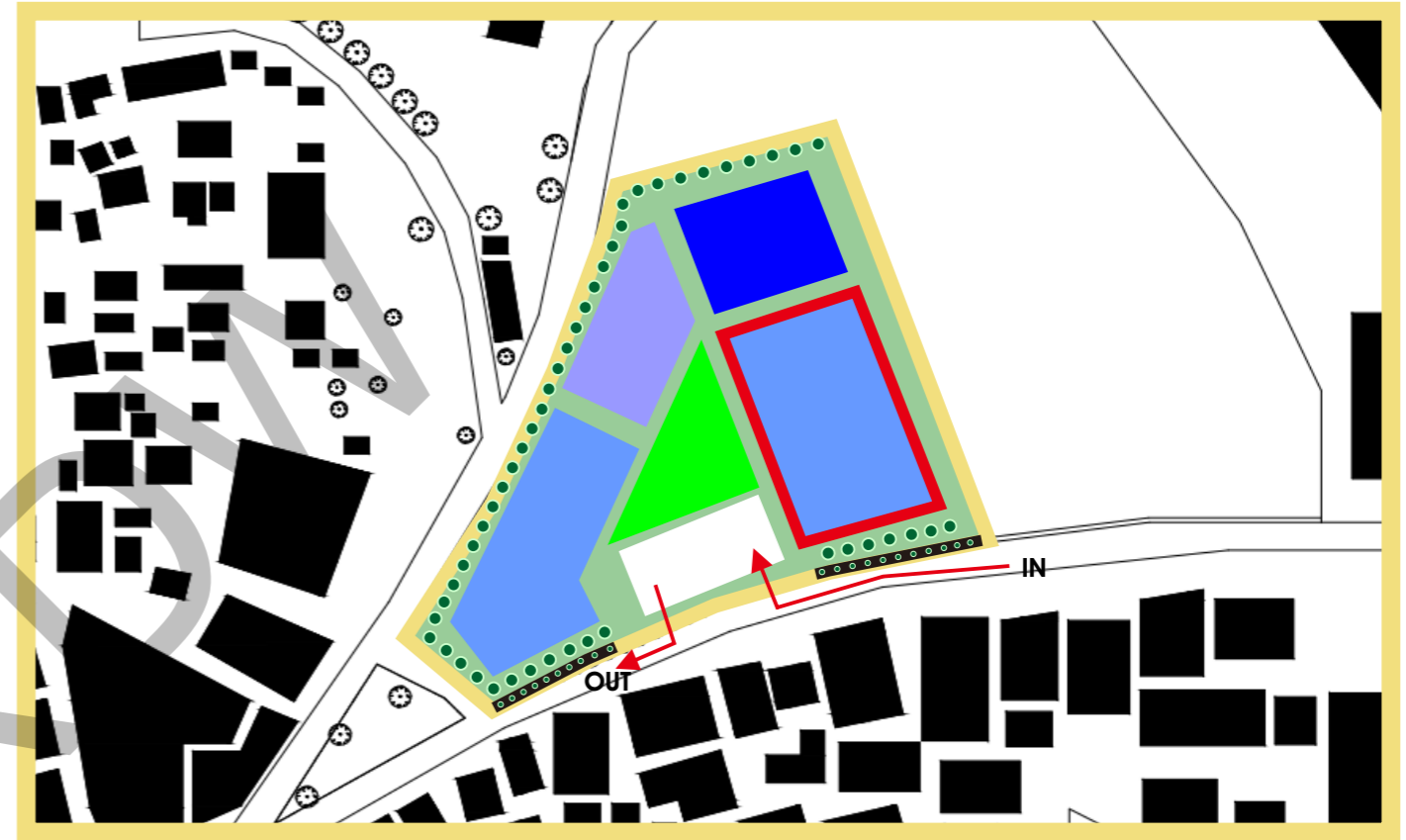
Visual-Spasial

Dimana fokus dari 9 Kecerdasan Visual Spasial adalah membuat karya. Dan 4 permainan tersebut menggunakan alat untuk bermain, dan anak-anak belajar untuk membuat alat bermain tersebut

AUDITORIUM & EXHIBITION



CAFETARIA & SOUVENIR



Material

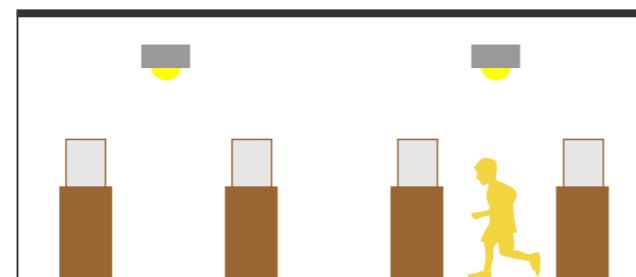
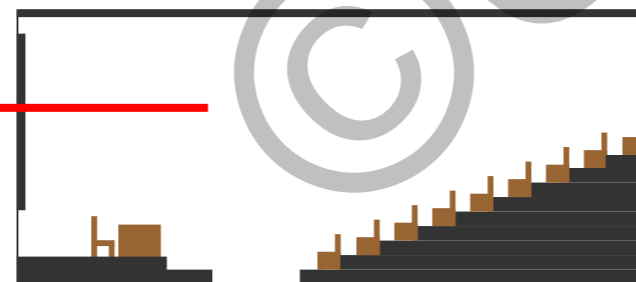


Beton Kaca Egg Foam Accoustic

Untuk Ruang Auditorium difungsikan sebagai seminar untuk orang tua dan mahasiswa dalam mengedukasi mereka untuk ikut melestarikan permainan tradisional

Untuk Exhibition berupa karya anak-anak dalam workshop yang sudah mereka ikuti, lalu dijadikan display untuk dipamerkan. Dari karya mereka membuat sendiri mainan tradisional seperti gasing, bakiyak, dsb.

Konsep Ruang

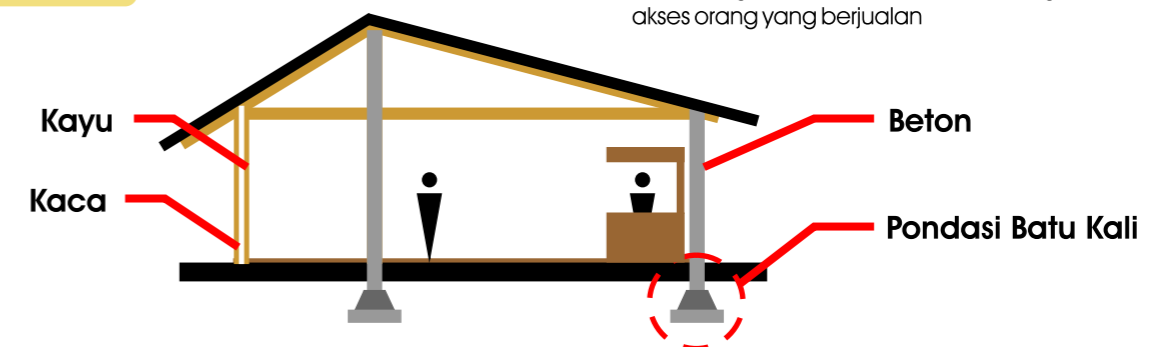


Material



Beton Kayu Kaca

Struktur

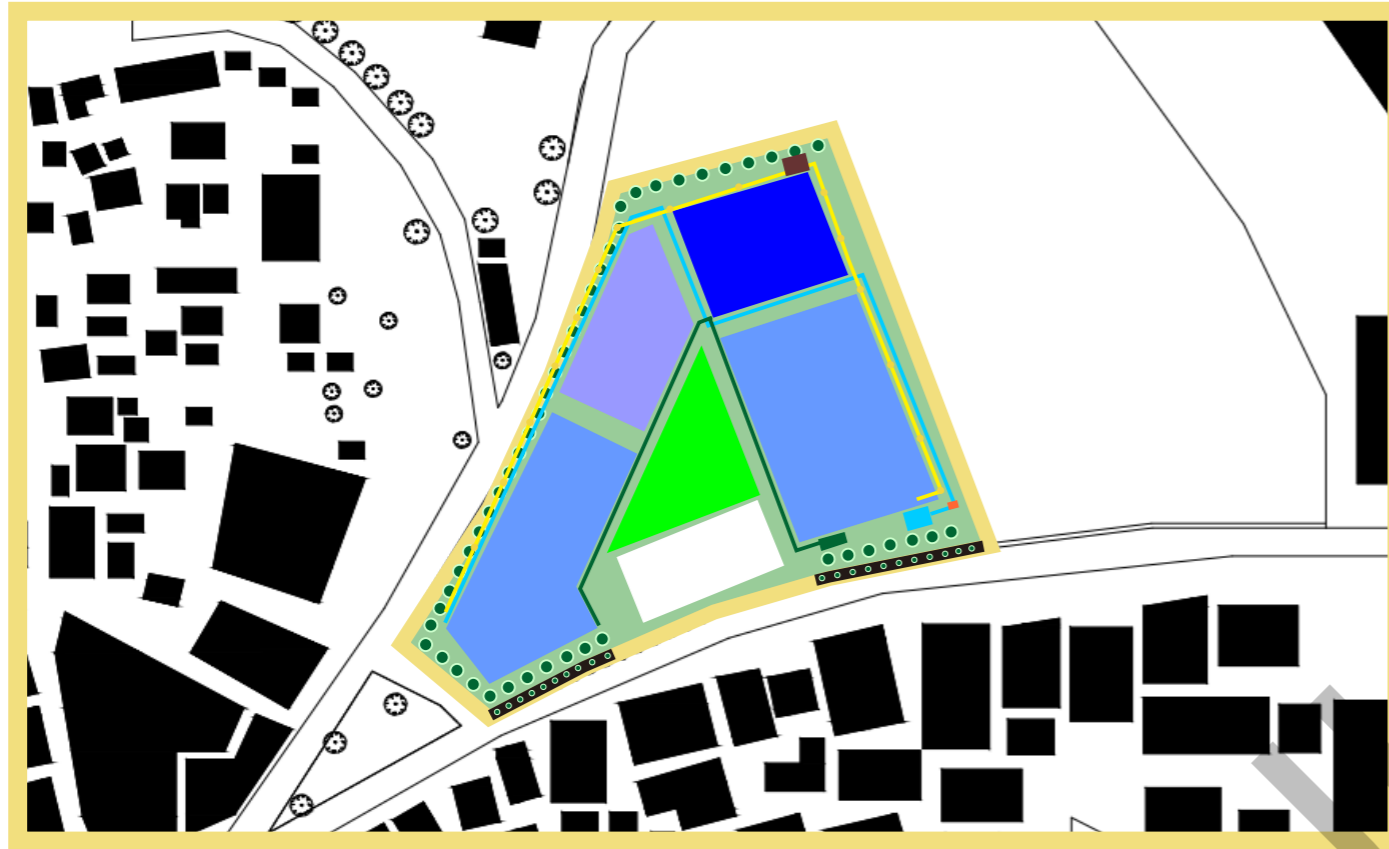


Konsep Ruang

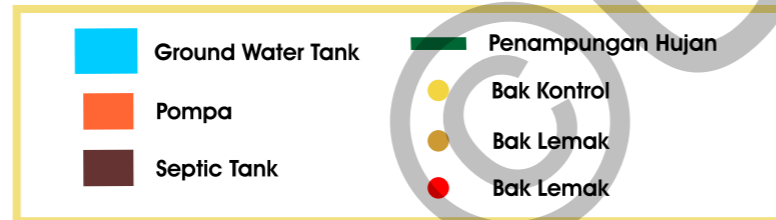


Souvenir dan Cafeteria berbentuk stand-stand sehingga bisa diangkat dan tidak permanen agar mempermudah akses orang yang berjalan

KONSEP DRAINASE



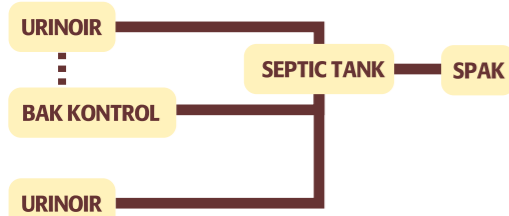
KETERANGAN



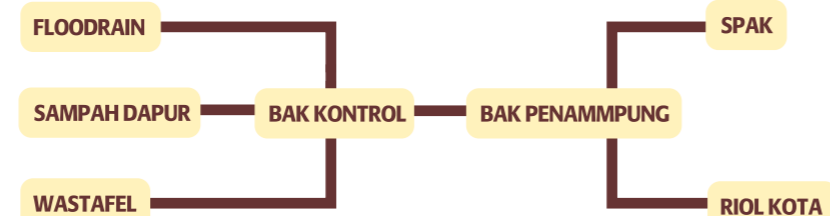
SKEMA AIR BERSIH & AIR HUJAN



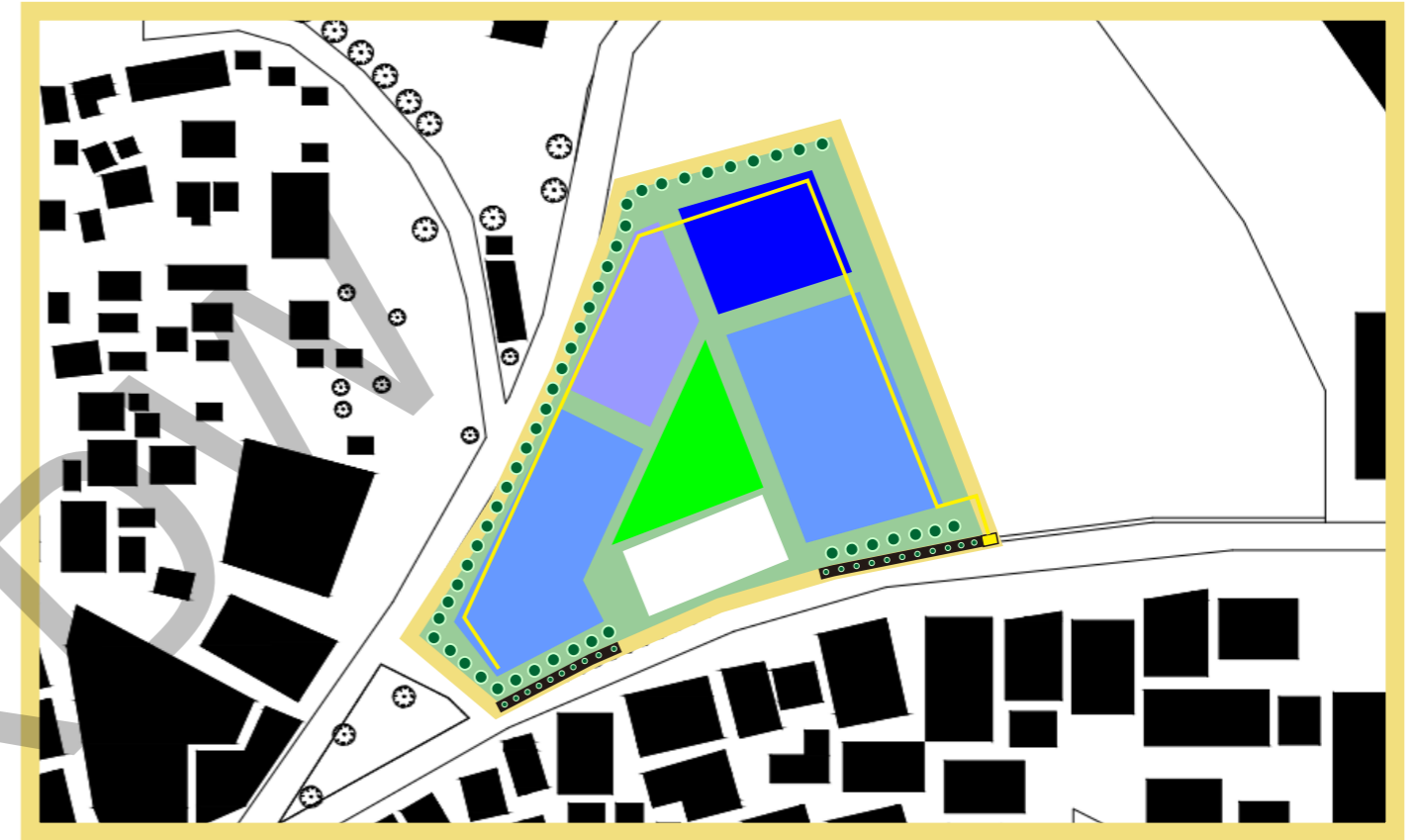
SKEMA AIR KOTOR (TINJA & URINE)



SKEMA AIR KOTOR (LEMAK, SABUN, AIR BEKAS)



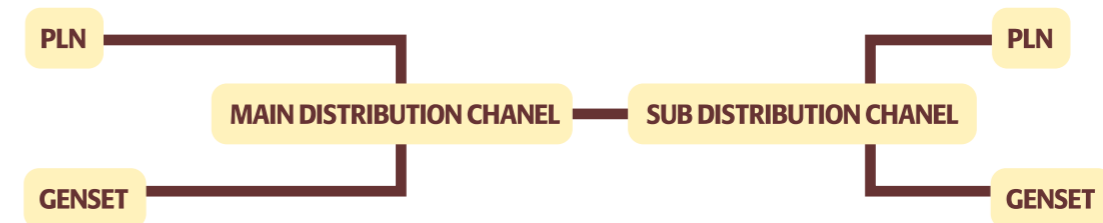
KONSEP LISTRIK



KETERANGAN



SKEMA LISTRIK



JURNAL

- Surakarta, 2010. Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Surakarta. Surakarta: Dinas Tata Ruang Kota Surakarta
- Surakarta, 2019. Surakarta dalam Angka 2019. Surakarta: Badan Pusat Statistika
- Surakarta, 2020. Surakarta dalam Angka 2020. Surakarta: Badan Pusat Statistika
- Neufert, Ernst (2002), Data Arsitek Jilid 1 & Data Arsitek Jilid 2, Terjemahan Sunarto Tjahajadi, PT. Erlangga, Jakarta
- Nurhayati, Iis (2012), Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini (Studi di Paud Geger Sunten, Desa Suntenjaya)
- Rizky, Wahyu Faizal (2017) Taman Edukasi Sosial dan Budaya di Kota Yogyakarta
- Dyos, Pangendra (2018) Penerapan Unsur-Unsur Arsitektur Neo Vernakular pada Perancangan Galeri Seni Budaya Melayu Riau di Pekanbaru
- Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum, Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligence)

INTERNET

- KO.BE House of Culture, <https://www.mvrdv.nl/projects/50/kube-house-of-culture-and-movement>
- KO.BE House of Culture, <https://www.archdaily.com/794532/ke-house-of-culture-in-movement-mvrdv-plus-adept>
- Malaysia National Theatre, <https://en.wikiarquitectura.com/building/malaysian-national-theatre-istana-budaya/>
- Taman Pintar Yogyakarta, www.tamanpintar.co.id
- The Asian Parents, <https://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan>
- Anak Bawang Solo, www.anakbawangsolo.org
- Google Maps, www.maps.google.co.id

DOKUMENTASI

- Dokumentasi Pribadi dari survey
- Google Images, www.images.google.co.id