

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki beragam kebudayaan dan kesenian tradisional salah satunya adalah permainan tradisional anak. Permainan tradisional yang ada banyak dimainkan oleh anak pada zaman dahulu, seperti petak umpet, egrang, galasin, bentengan, lompat tali, congklak, gunungan, nenek ubi koladi, bekel. Permainan yang mulai hilang dikarenakan perkembangan jaman, karena semakin kurangnya ketertarikan anak pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang cenderung menjadikan mereka manusia-manusia individual yang tak mengenal cara bersosialisasi di dalam masyarakat. Permainan tradisional yang dulu banyak di gemari oleh anak-anak hingga kalangan dewasa sehingga permainan tradisional di Inonesia dapat di mainkan di segala usia.

Hampir semua daerah di Indonesia memiliki permainan Tradisional. Aceh memiliki 14 jenis permainan, Sumatera Utara memiliki 15 jenis permainan, Riau memiliki 15 jenis permainan, Jambi memiliki 15 jenis permainan, Sumatera Barat memiliki 15 jenis permainan, Sumatera selatan memiliki 15 jenis permainan, Bengkulu memiliki 15 jenis permainan, Lampung memiliki 15 jenis permainan, Jakarta memiliki 15 jenis permainan, Banten memiliki 8 jenis permainan, Jawa Barat memiliki 15 jenis permainan, Jawa Tengah memiliki 14 jenis permainan, D.I Yogyakarta memiliki 15 jenis permainan, Jawa Timur memiliki 15 jenis permainan, Bali memiliki 15 jenis permainan, Nusa Tenggara Barat memiliki 15 jenis permainan, Nusa Tenggara Timur memiliki 10 jenis permainan, Timor Timur memiliki 3 jenis permainan, Kalimantan Barat memiliki 15 jenis permainan, Kalimantan Tengah memiliki 6 jenis permainan, Kalimantan Selatan memiliki 15 jenis permainan, Kalimantan Timur memiliki 15 jenis permainan, Sulawesi Utara memiliki 15 jenis permainan, Sulawesi Tengah memiliki 15 jenis permainan, Sulawesi Selatan memiliki 15 jenis permainan, Sulawesi Tenggara memiliki 15

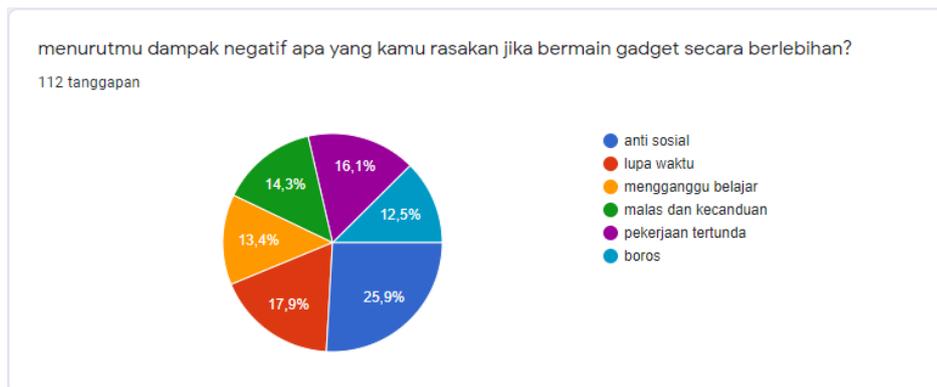
jenis permainan, Maluku memiliki 15 jenis permainan, Irian Jaya memiliki 15 jenis permainan

Diatas adalah jumlah permainan tradisional yang ada di daerah-daerah Indonesia yang jumlahnya mencapai 385 permainan yang tersebar di Indonesia menurut buku yang dibuat Hamzuri dan Siregar. Berdasarkan kesamaan cara bermainnya permainan tersebut di kelompokkan menjadi 55 jenis, yang selanjutnya di kelompokkan lagi menjadi 2 kelompok yaitu, permainan tradisional yang menggunakan alat bantu atau benda sebanyak 37 jenis permainan tradisional contohnya patil lele yaitu dengan menggunakan dua bilah kayu untuk memainkan, selain ada juga kasti yaitu menggunakan sebuah kayu dan sebuah bola untuk memainkannya dan permainan 18 permainan lainnya tidak menggunakan benda contohnya gobag sodor, engklek, benteng-bentengan hanya menggunakan lapangan yang luas untuk memainkannya.

Manfaat permainan tradisional bagi anak diantaranya adalah mengembangkan kecerdasan intelektual contohnya dalam permainan dakon disini anak dapat menggunakan strategi bagaimana dapat mengumpulkan biji lebih banyak, lalu mengembangkan kreatifitas anak contohnya membuat pesawat-pesawat dari kertas, meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan kerja sama contohnya gobag sodor permainan bersifat kelompok ini memberikan kesempatan pada anak untuk berkomunikasi antara satu regu, dan yang terakhir melatih kemampuan motorik pada anak contohnya saat bermain engklek. Namun permainan tradisional juga memiliki sisi negatif diantaranya jika anak berlebihan dalam memainkan akan menjadikan anak lupa waktu tidak hanya itu jika dimainkan tidak dengan hati-hati maka anak akan memungkinkan terjadinya cedera disebabkan oleh jenis permainan kejar-kejaran, gobag sodor, tekongan dan lain sebagainya. Permainan tradisional dulu banyak dimainkan oleh anak-anak tapi kini sudah mulai jarang dimainkan, anak-anak masa kini sudah terbiasa dengan adanya *gadget*, televisi, *game*, komputer dan internet. Teknologi tersebut telah menjadi bagian sehari-hari dari kehidupan anak-anak masa kini. Hal tersebut memang pada awalnya memberikan dampak positif, media yang membawa muatan prososial dan acara pendidikan dan informasi yang bermanfaat melalui TV, buku cerita anak, situs-situs pendidikan di internet, film-

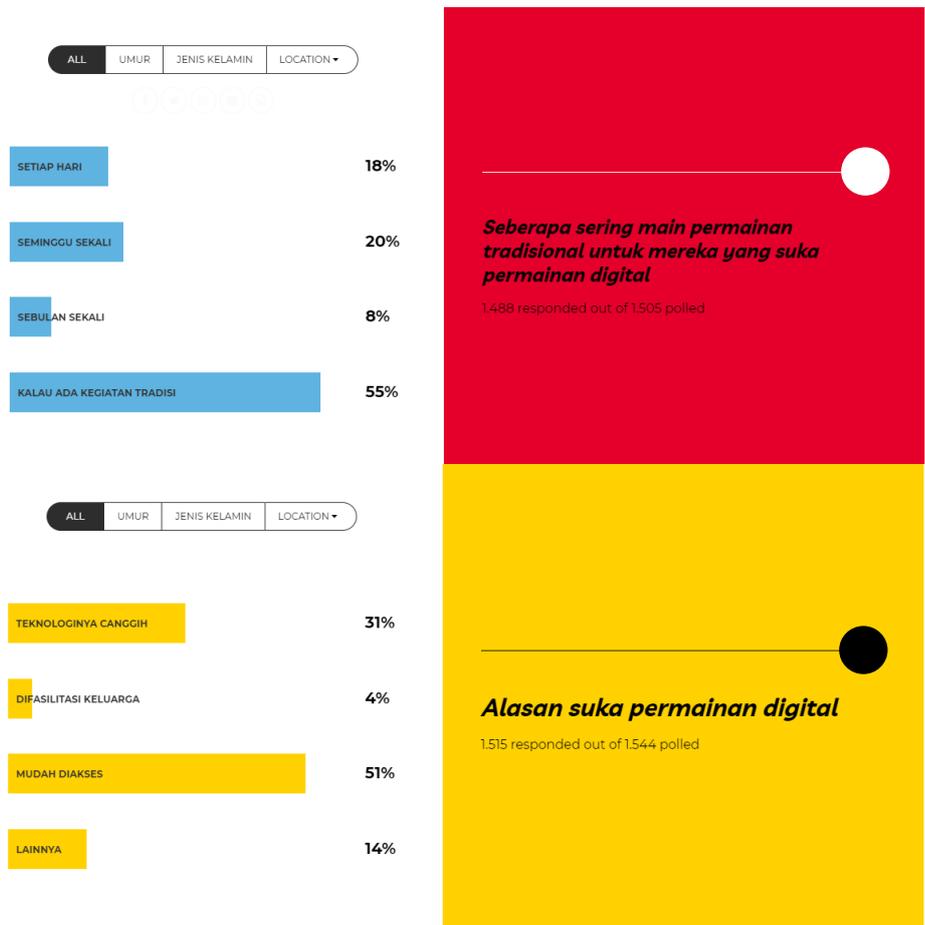
film yang mendidik dan menghibur, atau video *game* yang sehat bagi anak. Akan tetapi yang perlu diperhatikan adalah dampak negatifnya. Di Sidoarjo merupakan kota dengan pengguna gadget yang sangat banyak khususnya anak-anak. Dampak dari penggunaan gadget yang berlebih seperti berikut yang sudah saya lakukan survey oleh siswa siswi yang ada di Sidoarjo dan didapatkan 112 responden.

Gambar 1.1 Diagram dampak negatif dari bermain gadget



Sumber : Data Survey Google Form

Data diatas menunjukkan anti sosial mendapatkan 25,9% (29 responden), lupa waktu 17,9% (20 responden), pekerjaan tertunda 16,1% (18 responden), malas dan kecanduan 14,3% (16 responden), mengganggu belajar 13,4% (15 responden), boros 12,5% (14 responden). Hasil diatas menunjukkan bahwa sebagian besar anak jika bermain gadget secara berlebihan menyebabkan anti sosial, tidak peka terhadap lingkungan sekitar. Berikut adalah survey yang dilakukan oleh *U-REPORT Indonesia* tentang ketertarikan mengapa alasan anak suka bermain *gadget* dan didapatkan 1515 orang yang merespon dari 1544 yang disurvei dan seberapa sering main permainan tradisional untuk mereka yang suka permainan digital dan didapatkan 1488 orang yang merespon dari 1505 yang disurvei berikut presentase yang telah di survei.



Gambar 1.2 alasan anak suka bermain permainan digital dan tradisional  
Sumber : U-REPORT Indonesia

Dari diagram diatas menunjukkan permainan digital banyak diminati karena mudah diakses yang dimaksud adalah dapat dimainkan dimana saja dan teknologinya canggih dimaksud adalah permainan yang disajikan oleh *gadget* tidak membosankan. Pada anak-anak permainan tradisional hanya sebatas dimainkan pada saat ada kegiatan tradisional atau event tahunan, sedikitnya sebulan sekali permainan tradisional dimainkan. Dapat disimpulkan bahwa kurangnya anak-anak untuk memaikan permainan tradisional dan kurangnya rasa melestarikan permainan tradisional. Khususnya sidoarjo yang kini kotanya mulai berkembang dengan pesat dan tekonologi yang mulai berkembang juga, dimana kecenderungan anak bermain gadget sangat tinggi di daerah perdesaan maupun daerah perkotaan.

Melalui sarana atau wadah untuk menghadirkan kembali pengetahuan diharapkan Museum ini bisa memperkenalkan kembali permainan tradisional yang ada di Indonesia agar tidak hilang karena perkembangan teknologi yang

berkembang pesat saat ini. Dan tujuan dibuatnya Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia di Sidoarjo supaya pengunjung dapat mengenal jenis permainan tradisional dan melestarikan. Serta pengunjung juga dapat memainkan permainan tradisional yang ada di Indonesia karena permainan daerahnya sendiri yang merupakan warisan budaya bangsa yang harus dijaga.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran**

### **1.2.1 Tujuan**

- a) Sebagai sarana hiburan dan pelestarian permainan tradisional di kota Sidoarjo.
- b) Meberi wadah untuk mengeksplorasi dan wadah untuk edukasi pada warga Sidoarjo khususnya kepada anak-anak apa itu permainan tradisional.
- c) Pengunjung bisa merasakan permainan tradisional yang ada di Indonesia

### **1.2.2 Sasaran**

- a) Merancang Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia di Sidoarjo
- b) Menyediakan fasilitas edukasi bagi masyarakat khususnya anak-anak di Sidoarjo untuk lebih mengenal apa itu permainan tradisional yang lama kelamaan hilang karena perkembangan teknologi.

## **1.3 Batasan dan Asumsi**

### **1.3.1 Batasan**

Untuk menghindari adanya pelebaran bahasan yang tidak seharusnya, maka perlu, maka perlu adanya batasan-batasan dalam perancangan Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia, yaitu :

- a) Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia memiliki jam Operasional pada pukul 09.00 -16.00 WIB.
- b) Para pengguna Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia di Sidoarjo.
- c) Batasan usia pengunjung adalah semua usia.

### **1.3.2 Asumsi**

Asumsi perancangan Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia adalah :

- a) Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia akan dikelola oleh pemerintah
- b) Daya tampung pada bangun Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia di Sidoarjo sekitar 600 orang hingga 15 tahun kedepan

#### **1.4 Tahapan Perancangan**

Dalam melaksanakan segala rencana dan strategi dalam merealisasikan proyek ini, maka dibutuhkan sebuah tahapan perancangan, yaitu:

1) Interpretasi Judul

Menguraikan pokok judul yang dimaksud sehingga pada perancangan ada goal yang jelas.

2) Pengumpulan Data

Tahap kedua melakukan pengumpulan data secara menyeluruh dan lengkap. Data yang dikumpulkan adalah data primer maupun sekunder

3) Menyusun Azas dan Metode Perancangan

Menentukan teori-teori perancangan serta metode apa yang akan digunakan dalam proses merancang sehingga ada pijakan teori yang jelas.

4) Konsep dan Tema

Konsep dan tema mulai dijelaskan pada tahap ini. Menilik jauh ke depan, kira-kira akan seperti apa hasil dari perancangan ini. Pendekatan perancangan mulai dimasukkan, serta tema mulai disusun agar pada proses perancangan terdapat batas-batas merancang yang jelas.

5) Gagasan Ide

Melanjutkan tahap keempat melahirkan sebuah ide yang jelas yang sesuai dengan batasan-batasan merancang. Menimbulkan sebuah pandangan bentuk dan fisik seperti apa yang akan digunakan pada objek rancang.

6) Pengembangan Rancangan

Mengaplikasikan semua syarat-syarat, batas-batas, serta *guide* untuk merancang dan merealisasikan proyek yang dikehendaki.

#### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Pada laporan ini terdapat struktur atau sistematika pembahasan yang mengelompokkan pokok bahasan menjadi beberapa bab, yaitu:

1) **Bab I** — Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang perancangan Museum Permainan Tradisional Anak Indonesia di Sidoarjo, tujuan, sasaran, batasan, asumsi, serta tahapan perancangan yang akan digunakan.

2) **Bab II** — Tinjauan Objek Perancangan

Secara keseluruhan membahas studi kasus objek serupa yang kemudian di dapatkan analisa aktivitas, fungsi, ruang, dll. yang kemudian dapat disimpulkan menjadi data penunjang dalam tahap merancang.

3) **Bab III** — Tinjauan Lokasi Perancangan

Membahas tentang tinjauan lokasi perancangan yaitu di daerah Sidoarjo

4) **Bab IV** — Analisa Perancangan

Membahas tentang analisa tapak perancangan, bentuk, maupun tampilan bangunan.

5) **Bab V** — Konsep Rancangan

Pada bab ini membahas rumusan faktas, isu, dan gol perancangan, penentuan tema rancangan, metode rancangan yang meliputi tatanan masa, bentuk tampilan, ruang luar, ruang dalam, konstruksi, struktur, utilitas, pencahayaan, dll.