

PERANCANGAN ARSITEKTUR RUANG BERMAIN MASA DEPAN DI PLUIT

Laurensia Virginia Wijaya¹⁾, Maria Veronica Gandha²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Laurenvirginia.LV@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Mariag@ft.untar.ac.id

Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang dan memberikan banyak manfaat dalam perkembangan moral, motorik, kognitif, bahasa serta perkembangan sosial terutama dalam bersosialisasi dan berkomunikasi antara pemain dan lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan bagian terpenting dalam perkembangan anak-anak serta merupakan salah satu sarana hiburan dalam menghilangkan penat bagi mereka yang sudah memasuki dunia kerja maupun mereka yang sedang dalam masa studi (pelajar). Permainan tradisional dan permainan modern memberikan nilai tersendiri terhadap anak-anak dan orang tua. Pada masa sekarang dengan teknologi yang ada pada saat ini, permainan tradisional sudah mulai jarang dikenal oleh anak-anak generasi sekarang. Tidak menutup kemungkinan di masa depan teknologi akan menjadi semakin canggih dan permainan tradisional akan semakin lebih tidak dikenal lagi oleh anak-anak generasi akan datang. Lantas bagaimana permainan tradisional dapat selalu dikenal anak-anak generasi yang akan datang dengan diiringi oleh perkembangan teknologi yang akan menjadi semakin canggih. Proyek ini hadir sebagai sebuah tempat untuk bersenang-senang dengan bermain dan berteknologi bagi semua kalangan baik tua-muda, pelajar-pekerja, individu maupun kelompok. Dengan mengemas permainan tradisional dan teknologi menjadi satu kesatuan tanpa meninggalkan nilai-nilai yang bermanfaat bagi anak-anak generasi sekarang dan akan datang serta dapat dinikmati juga oleh orang tua yang termasuk dalam generasi baby boomers sampai generasi Y.

Kata kunci: Bermain ; Berteknologi ; Masa depan

Abstract

Playing is an activity of expressing yourself without coercion with pleasure provides many benefits in moral development, motoric, cognitive, language and social development, especially in socializing and communicating between players and their surroundings. In the infancy of children playing also one of the important part, not only for children but also adults who need time to relax their mind by playing. There are two types of games, namely traditional games, which are rarely found compared to modern games, which are rarely found compared to modern games that are more interested. Nowadays, many traditional games have been replaced with modern games, so that many children are slowly forgetting traditional games. With the development of technology and the increasing willingness of society, so many new and very modern games have emerged. With this project will unite two different games into one unit. Enjoy games for both children and adults. Creating values that can be useful for children and not forgetting traditional games or replacing them with modern games today.

Keywords: Future ; Playing ; Technology

1. PENDAHULUAN

Dalam pengertian yang lebih luas, arsitektur mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan. Mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan perkotaan, arsitektur lanskap, hingga ke level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot, dan desain produk.

Kota Jakarta merupakan kota di Indonesia yang berkembang dengan pesat terlihat dari banyaknya gedung pencakar langit dan jalan-jalan yang ada di Jakarta. Disamping perkembangan infrastruktur terdapat kebutuhan yang terabaikan seperti ruang terbuka untuk bermain, berkreasi dan bersosialisasi.

Menurut Mulyadi (2004) terdapat lima pengertian bermain: (1) Sesuatau yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik ; (2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik ; (3) Bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih ; (4) Melibatkan peran aktif ; (5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya. Bermain memiliki banyak manfaat baik untuk anak-anak, pelajar maupun pekerja. Sehingga aktivitas bermain merupakan kegiatan yang berkaitan erat dengan kehidupan manusia. Permainan tradisional memberikan lebih banyak nilai dan manfaat dalam perkembangan anak dari pada permainan modern yang dipenuhi dengan teknologi. Tetapi dalam perkembangan zaman di masa depan teknologi akan semakin berkembang dan semakin dekat dengan kehidupan manusia sehingga tidak menutup kemungkinan sejak dini kita sudah harus mengenal teknologi. Dengan demikian, anak-anak generasi yang akan datang (generasi alpha, dst) akan semakin tidak mengenal permainan tradisional. Maka dari itu, perancangan ini akan membahas tentang ruang bermain untuk semua kalangan yang mengemas permainan tradisional dan teknologi dalam satu kesatuan tanpa meninggalkan nilai-nilai dari permainan tradisional.



Gambar 1. Ilustrasi Isu
Sumber : Penulis, 2020

Dari gambar ilustrasi diatas dapat dilihat bahwa isu yang mendasari penelitian ini adalah “Bagaimana permainan tradisional dapat tetap dikenal sampai generasi mendatang bersamaan dengan perkembangan permainan modern?”

2. KAJIAN LITERATUR

Dwelling

Dalam buku Doxiadis (1968) membagi permukiman manusia berdasarkan skala, dimana yang paling kecil adalah manusia, lalu kamar dan kemudian *Dwelling*. *Dwell* jika dilihat dari kata *Dwellan*, berarti mengembara (*To wander*), bertahan/ menertap (*To linger*). Menurut Norberg- Schluz dalam

Wandering in Dwelling (2008), *dwelling* berarti bertemu orang lain untuk pertukaran produk, ide dan perasaan yaitu mengalami kehidupan sebagai kemungkinan- kemungkinan. Definisi kedua, *dwelling* sebagai cara untuk mencapai suatu persetujuan atau persamaan dengan orang lain. Definisi ketiga adalah *dwelling* sebagai diri sendiri, rasa memiliki salah satu bagian dunia untuk kita sendiri. Dari definisi tersebut terlihat bahwa *dwelling* dapat dialami pada skala yang lebih luas dan *dwelling* memiliki satu hal yang sama, yaitu interaksi. Untuk menjelaskan perbedaan ruang dan mewadahi interaksi tersebut, terdapat empat moda *dwelling* yaitu lihat pada Tabel-1.

Tabel 1. Taksonomi Dwelling

Moda Dwelling	<i>Built Form</i>	Arti
<i>Natural</i>	Permukiman (<i>Settlement</i>)	<i>Domestication of nature</i>
<i>Collective</i>	Ruang Urban (<i>Urban Space</i>)	Pertukaran, percampuran dan interaksi
<i>Public</i>	Institusi	Nilai-nilai kesamaan
<i>Private</i>	Rumah (<i>House</i>)	Mendefinisikan identitas

Sumber: *Private Dwelling: Contemplating The Use Of Housing*

Bermain dan Permainan

Menurut Jesper Juul (2005) perbedaan antara *Play* (bermain) dan *Game* (permainan). Dalam bahasa Prancis, Spanyol, atau Jerman perbedaannya tidak ada, sedangkan dalam Bahasa Inggris tidak jelas karena *play* adalah kata benda dan kata kerja (*You play game*), sedangkan *game* sebageian besar adalah kata benda. Dalam Bahasa Inggris, adalah hal umum untuk melihat game sebagai bagian dari *play*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang sedangkan permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipergunakan; mainan. Sehingga dapat disimpulkan bermain dan permainan merupakan hal yang terikat satu sama lain. Untuk menjelaskan lebih lanjut tentang apa itu bermain? Dan mengapa bermain itu penting? Lihat pada Tabel-2

Tabel 2. Apa itu bermain dan Mengapa bermain itu penting?

Apa itu bermain?	Mengapa bermain itu penting?
Bermain adalah serangkaian aktivitas yang di lakukan untuk kepentingan, kesenangan, dan kepuasan mereka sendiri.	Anak-anak senang bermain
Serangkaian kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas hidup anak.	Anak-anak memiliki dorongan bawaan untuk bermain.
Semua anak bermain meskipun sifat lingkungan/ masyarakat lokal tempat mereka tinggal akan membentuk karakter permainan mereka.	Meskipun di lakukan untuk kepentingan, kesenangan, dan kepuasan. Permainan anak secara tidak sengaja mendukung perkembangan fisik, emosional, intelektual, sosial dan budaya anak.
Serangkaian kegiatan, yang kualitasnya dapat ditingkatkan dan peluang yang dapat diperluas melalui desain ruang yang cermat dan intervensi orang dewasa.	Bermain dapat memanusiakan lingkungan dan ruang kota lainnya, memperkaya kehidupan komunitas dengan menegaskan bahwa ruang publik adalah kesenangan orang.

Sumber: *Making Space for Play in European Cities* (2007)

Selain itu, karakteristik bermain pada anak dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain dan dapat diklasifikasikan menjadi : Lihat pada Gambar-2.



Gambar 2. Karakteristik Bermain
Sumber : Penulis, 2020

Permainan dibagi menjadi 2, yakni permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan oleh generasi ke generasi sesuai dengan ketentuan yang memiliki dampak positif bagi yang memainkan permainan tersebut dan juga memiliki nilai-nilai kemanusiaan yang terkandung dalam permainan tersebut. Contoh permainan : Engklek, kelereng, lompat tali, petak umpet, dsb. Permainan modern adalah bentuk kegiatan bermain yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional, permainan modern berasal dari industri dan pada umumnya menggunakan teknologi dalam pembuatan serta permainannya. Contoh permainan: Arcade game, PC game, Console game, Handheld game, Mobile game.

Hubungan *Play and Game*

Dalam *Toward a Ludic Architecture : The Space of Play and Games*, Stefan P. Walz berpendapat bahwa 'bermain adalah dasar dari suatu permainan, dan tidak ada yang bisa ada tanpa yang lain' (2010:22). Memperluas persepsi Buytendijk (1933) tentang permainan yang berakar pada gerakan, Walz memahami permainan didasarkan pada gerakan, ritme, dan kesenangan. Permainan berlangsung melalui gerakan. Dinamika yang diciptakan oleh keseimbangan antara ketegangan dan penghentian. Dalam pergerakan harus ada aksi berulang-ulang antara satu permainan dan pihak lain. Yang lainnya bisa berupa bola, bidak catur, atau orang. Irama terbentuk dengan sendirinya dalam gerakan yang dilakukan antara pemain. Menurut Walz, gerakan dan ritme melibatkan integritas, kecepatan, dan pola selama amplitudo antara ketegangan dan penghentian (2010:44-45).

Ruang Bermain

Ruang secara umum menurut Francis DK Ching (1994) terbentuk dari batas vertikal (berupa bidang dasar/ alas dan bidang atas) dan batas horizontal (berupa bidang samping/ dinding). Sebuah ruang

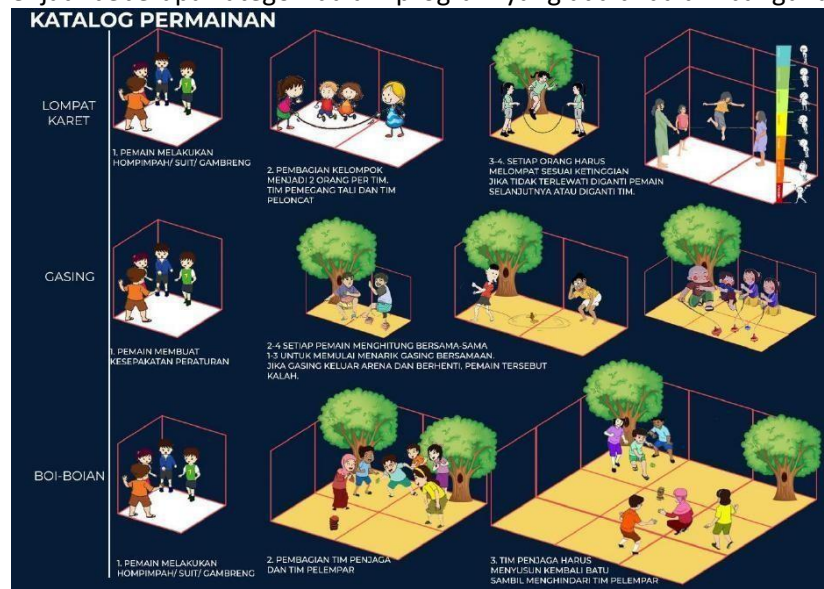
dapat tercipta jika terdapat salah satu dari elemen tersebut. Misalnya bidang datar, perbedaan ketinggian dapat mendefinisikan sebuah ruang yang berbeda. Bidang samping dapat dibedakan oleh perbedaan tekstur. Sedangkan sebuah pohon dengan ranting dan daunnya yang rimbun. Dapat membentuk bidang atas sehingga tercipta ruang di bawahnya. Ruang yang tercipta dari batas-batas tersebut dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, termasuk bermain. Ruang pada tempat bermain dapat terbentuk dari perbedaan ketinggian, material permukaan alas, atau bahkan oleh jarak antar alat permainan.

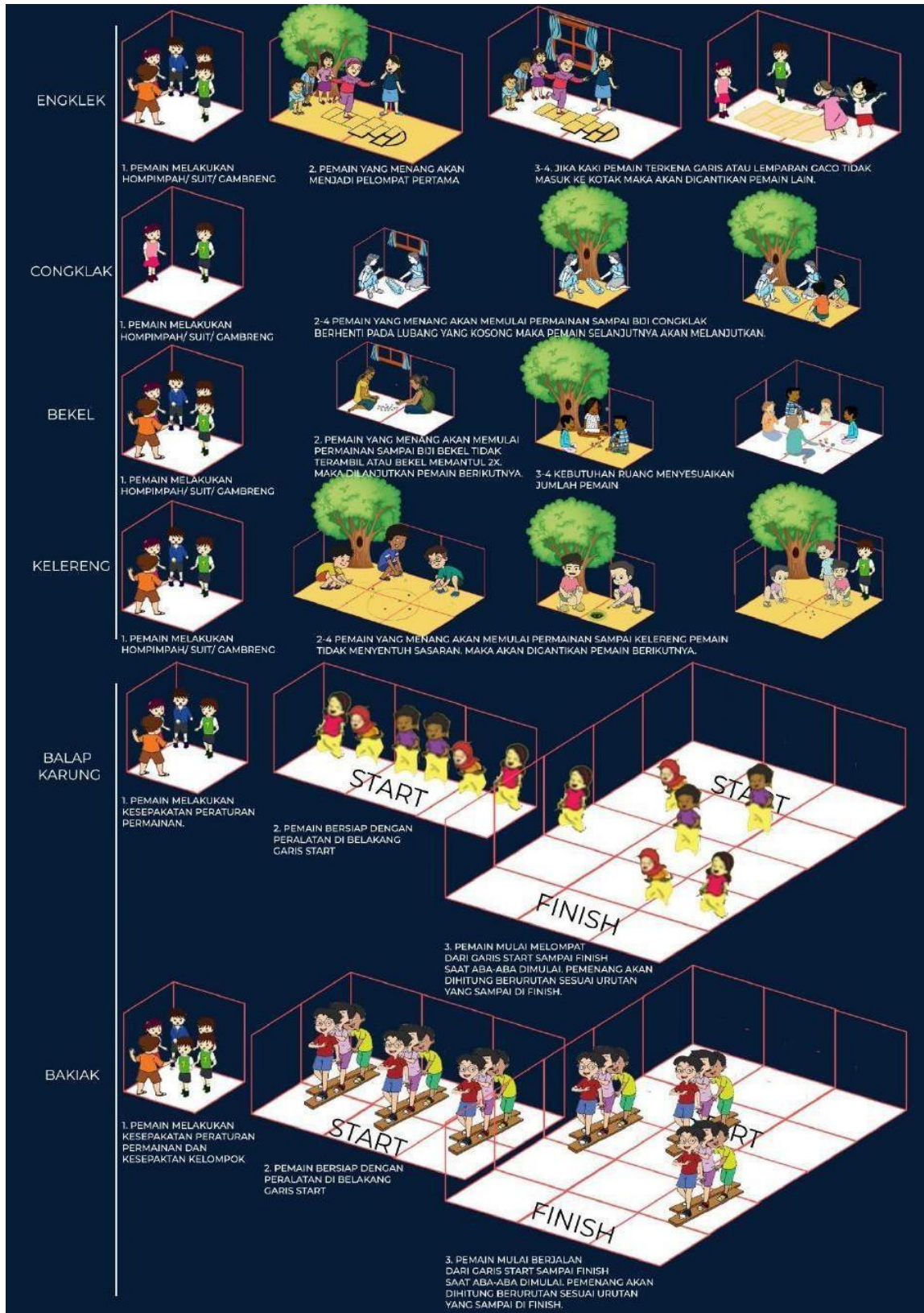
Menurut Mitsuru Senda, sebuah ruang bermain mempunyai 4 aspek penting, yaitu suatu tempat untuk bermain, waktu untuk bermain, teman bermain, dan apa yang dilakukan (bermain apa). Pengguna ruang bermain kebanyakan adalah anak-anak, oleh sebab itu kualitas ruang bermain berbeda dengan ruang lainnya dan terdiri dari berbagai elemen yang dapat merangsang stimulus anak.

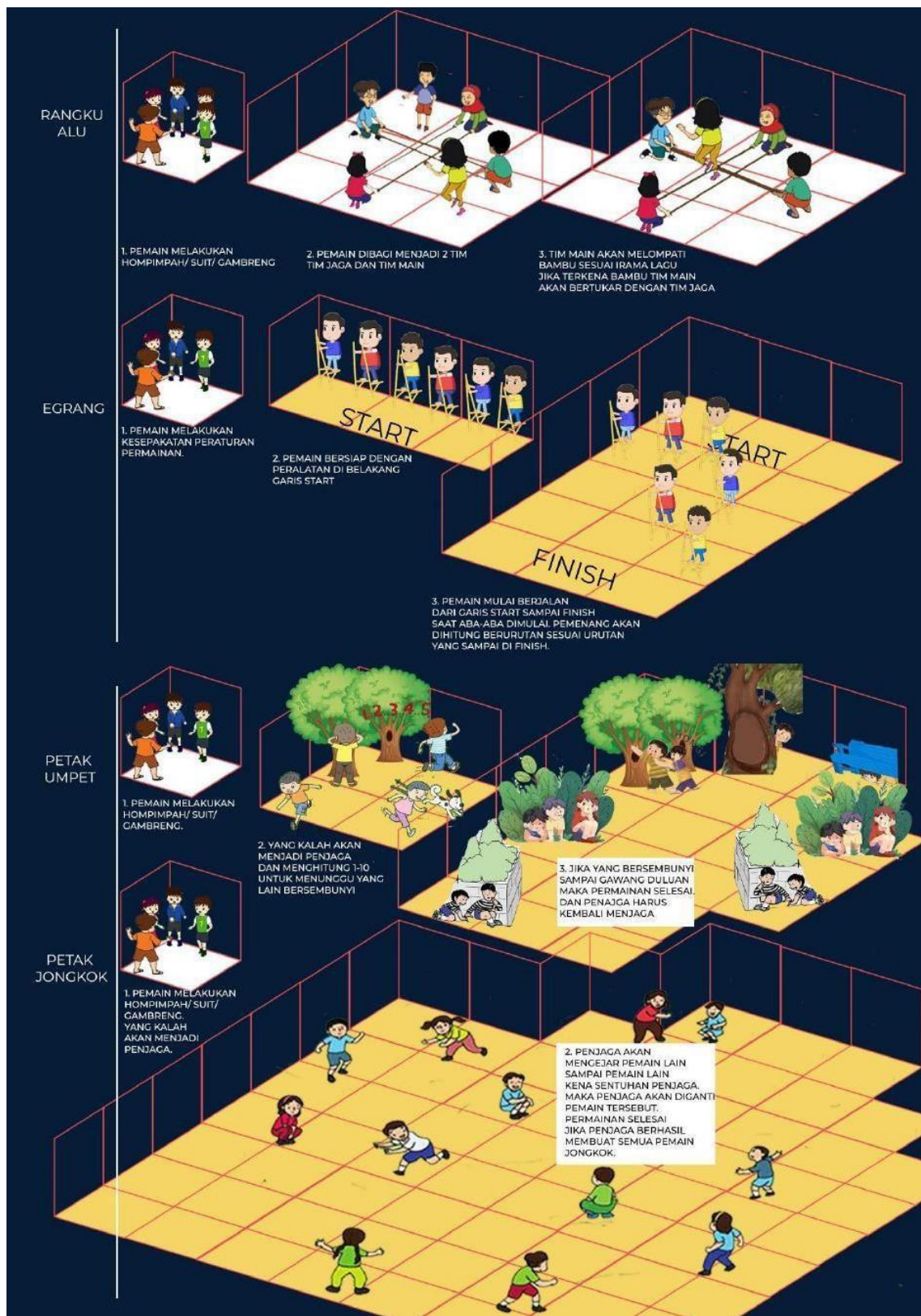
Kegiatan bermain dapat dilakukan di ruang terbuka dan ruang tertutup. Keduanya dapat memenuhi fungsi bermain itu sendiri. Perbedaannya adalah suasana ruang terbuka lebih menarik karena langsung bertemu dengan elemen natural yang ada disekitarnya. Selain itu, ruang terbuka lebih memungkinkan kegiatan bermain yang lebih bervariasi.

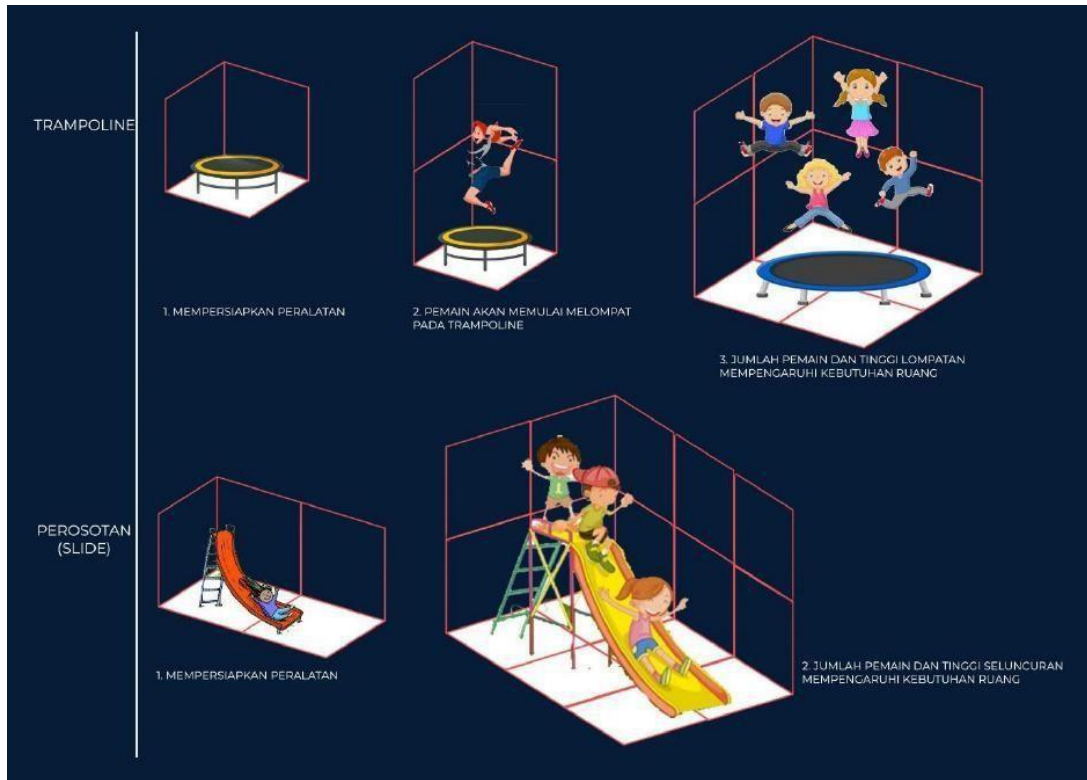
Katalog Permainan

Katalog permainan ini dibuat untuk melihat kebutuhan ruang dari setiap permainan tradisional, kebutuhan alat permainan dari masing-masing permainan dan kebutuhan pemain yang akan dikategorikan menjadi beberapa kategori dalam program yang ada di dalam bangunan.









Gambar 3. Katalog Permainan

Sumber : Penulis, 2020

Katalog permainan ini dibuat untuk mengetahui kebutuhan ruang secara vertikal maupun horizontal dari setiap permainan-permainan yang ada. Yang selanjutnya akan di proses menjadi program permainan pada proyek ini.

3. METODE

Perancangan dilakukan melalui metode experimental. Arsitektur Experimental adalah sebuah cara menempatkan arsitektur pada sebuah titik spekulasi dengan semangat utopis didalamnya. Arsitektur Experimental juga merupakan sebuah area desain arsitektur yang berkaitan dengan pengembangan proyek konseptual yang menantang praktik konvensional dengan semangat spekulasi. Tujuan utamanya adalah untuk mengeksplorasi jalur pemikiran asli dan mengembangkan 'pemikiran', 'alat', 'metodologi desain' serta 'gambar' yang inovatif menuju sebuah semangat kebaruan dalam arsitektur. (Sutanto,2020). Experimental arsitektur memberikan pengalaman baru dalam bermain permainan tradisional yang dikembangkan mengiringi perkembangan teknologi tanpa mengurangi nilai-nilai di dalamnya. Pada proyek penelitian ini, penulis menggunakan *paper experiment* untuk mendapatkan gubahan massa yang lebih menarik.

4. DISKUSI DAN HASIL

Tapak

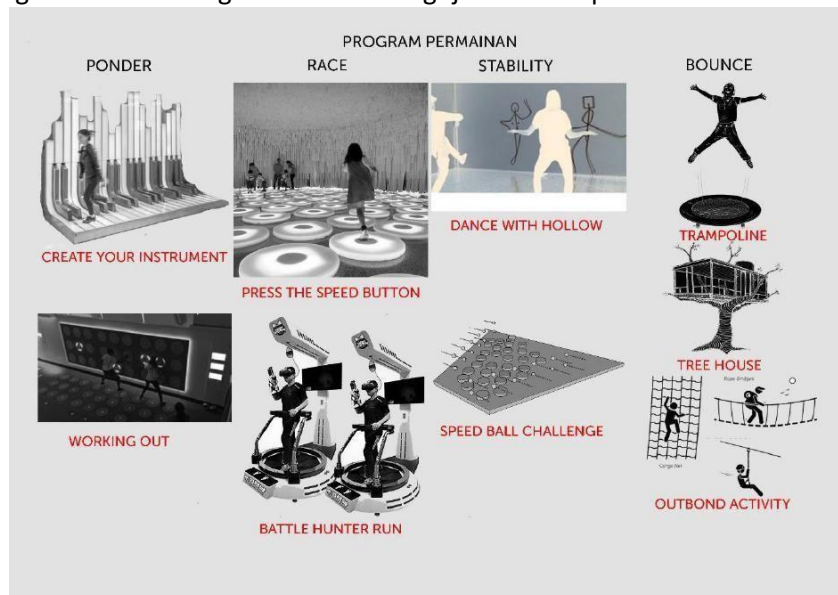
Tapak terpilih berada di Jalan Pluit Karang Barat, Penjaringan, Pluit, Jakarta Utara. Tapak ini dipilih dengan kriteria berada pada kawasan permukiman yang lebih memiliki kebutuhan ruang terbuka untuk anak-anak bermain serta tapak mudah dijangkau dengan transportasi umum. Selain pada Jalan Pluit Karang Barat, Proyek ini juga dapat di bangun pada tapak lain yang memiliki kriteria pemilihan tapak yang sama.



Gambar 4. Tapak Terpilih
Sumber: Jakartasatu.Jakarta.go.id,2020

Program

Program Permainan didapatkan dengan membagi katalog permainan menjadi kategori-kategori berdasarkan kesamaan nilai-nilai yang didapat dari setiap permainan. Terdapat 4 kategori permainan, yakni Ponder dengan kekuatan nilai-nilai kelincahan diaman setiap pemain harus bergerak cepat mengikuti lampu-lampu yang menyala, Race dengan kekuatan nilai-nilai kerjasama karena pada kategori ini permainan dimainkan dengan partner, Stability dengan kekuatan nilai-nilai kesabaran karena dalam permainan ini pemain harus sabar dengan tempo-tempo random yang harus dilalui, dan kategori Bounce dengan kekuatan nilai-nilai keberanian karena dalam setiap permainan yang ada dalam kategori ini akan menguji adrenalin pemain.



Gambar 5. Kategori Permainan
Sumber: Diolah dari berbagai foto google.com,2020

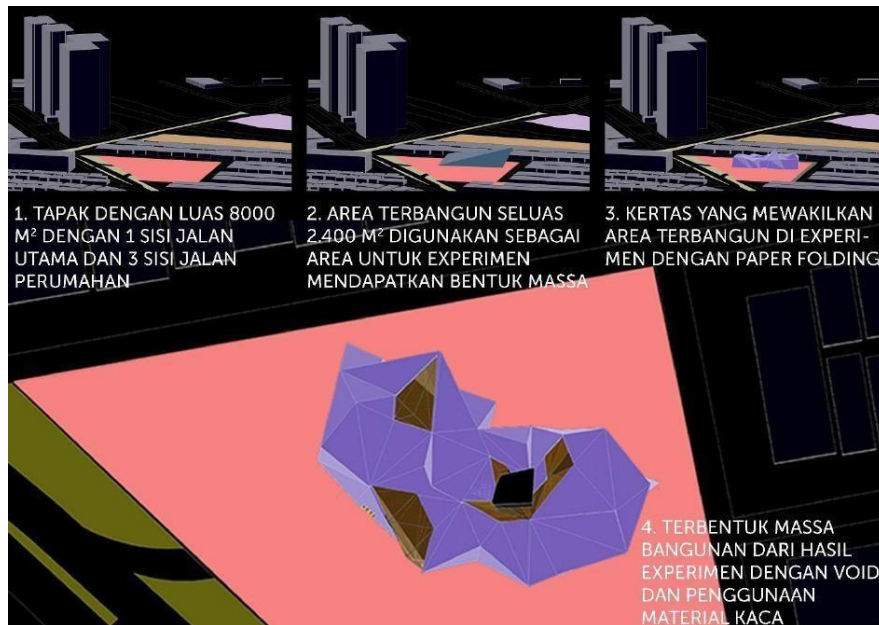
Kategori Permainan ini didapat pengelompokkan nilai-nilai yang didapat dari setiap permainan yang ada pada katalog permainan. Setelah itu nilai-nilai tersebut diadaptasi menjadi permainan modern dengan perkembangan teknologi yang ada.

Konsep

Perancangan dilakukan untuk menghadirkan solusi terhadap permasalahan yang dimiliki dengan menghadirkan sebuah bangunan yang memberikan kebebasan kepada para penunjang dalam mencari ketenangan dan kesenangan dengan program-program yang ada. Selain itu, untuk mencapai lokasi tapak proyek ini menggunakan konsep *Transit- Oriented Development (TOD)* agar hadirnya proyek ini tidak semakin menambah kemacetan di kawasan sekitar tapak. Para pengunjung yang berada di kawasan sekitar dapat datang dengan berjalan kaki, bersepeda, ataupun dengan mikrolet, sedangkan untuk pengunjung yang berada diluar kawasan sekitar dapat menggunakan Bus Transjakarta yang sudah terintegrasi dengan banyak angkutan umum lainnya di DKI Jakarta.



Gambar 6. Konsep Pemikiran Awal dan Sirkulasi
Sumber : Diolah dari Peta Jakartasatu.Jakarta.go.id,2020



Gambar 7. Proses Gubahan Massa

Sumber : Penulis, 2020

Dalam proses gubahan massa, peneliti menggunakan *paper experiment* dengan melipat, menggabungkan hasil lipatan-lipatan kertas tersebut dan menggunting bagian tertentu untuk mendapatkan solid void sehingga massa bangunan tidak terlalu *bulky* untuk mendapatkan bentuk seperti pada gambar-7.

Fasad

Dilihat dari analisa solid & void, kawasan di sekitar tapak dikelilingi kebanyakan bangunan solid sehingga terkesan sangat padat. Maka dari itu desain fasad bangunan dibuat dengan material rumput sehingga hadirnya bangunan ini tetap memberikan pengaruh ekologis terutama dalam mengatur suhu udara disekitar tapak yang dapat membantu mengurangi fenomena *Urban Heat Island (UHI)*. Selain itu dengan hadirnya RTH yang memiliki daya serap air yang baik dapat membantu meningkatkan kualitas atmosfer yang menunjang kelestarian air dan tanah di kawasan sekitartapak.



Gambar 8. Perspektif Eksterior

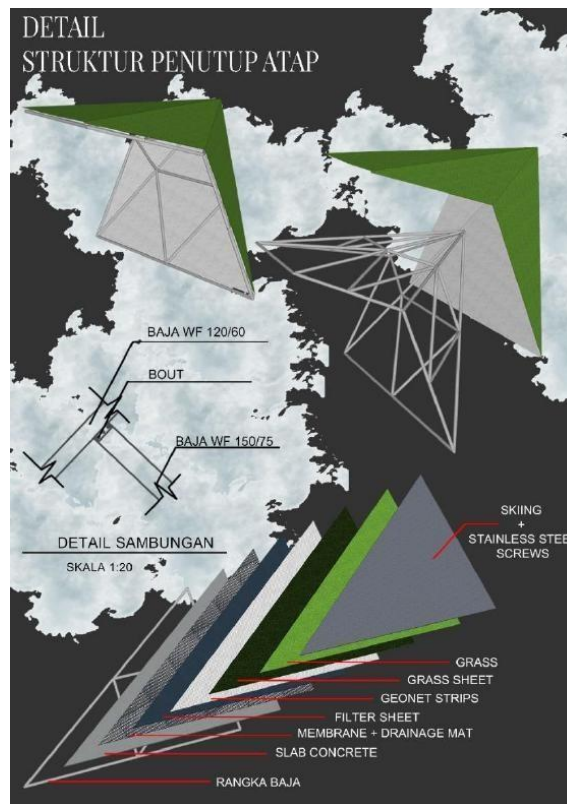
Sumber : Penulis, 2020



Gambar 9. Tampak
Sumber : Penulis, 2020

Detail

Atap menggunakan struktur rangka baja untuk menopang lapisan atap yang terdiri dari beton sampai pada rumput yang dapat menampung kegiatan manusia di atasnya. Dalam menggunakan struktur atap ini penulis melakukan studi preseden pada proyek *Copenhill* karya BIG. Selain itu, Atap pada bangunan ini harus dapat menampung beban dari aktivitas yang dilakukan di atasnya seperti duduk santai, dan berjalan karena pada proyek ini selain permainan indoor juga terdapat permainan outdoor yang dapat mengakses ke atap untuk pengunjung yang ingin bersantai menikmati udara Kota Jakarta.



Gambar 10. Detail penutup atap
Sumber : Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Semakin berkembangnya teknologi dalam permainan secara tidak langsung akan membuat permainan tradisional terlupakan oleh anak-anak generasi mendatang. Nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional sangat membantu dalam tumbuh kembang anak-anak terutama dalam bersosialisasi. Dengan permainan modern anak-anak akan menjadi bersikap individualis dan tidak peduli dengan orang yang ada disekitar mereka. Untuk mencegah itu terjadi, salah satu hal yang dapat dilakukan adalah mencoba membuat permainan dengan penggabungan antar permainan tradisional dan perkembangan teknologi sehingga nilai-nilai yang ada dalam permainan tradisional tetap akan berdampak pada tumbuh kembang anak dan anak-anak akan tetap *updated* dengan perkembangan teknologi. Karena di masa depan teknologi akan terus berkembang yang tidak mungkin bisa kita hindari tetapi kita harus terus berinovasi untuk memberikan manfaat positif dari perkembangan teknologi itu. Oleh sebab itu, **Happy Place – Play and Tech** hadir untuk menjadi salah satu jawaban permasalahan tersebut dengan target pengguna adalah anak-anak generasi alpha dan generasi akan datang serta generasi baby boomers sampai generasi Y.

Saran

Penulis memberikan saran kepada peneliti selanjutnya agar dapat menyesuaikan perkembangan teknologi yang sedang terjadi dan yang akan terjadi pada saat melanjutkan penelitian dengan permasalahan yang sama. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat menambah lebih banyak lagi permainan tradisional yang ingin diangkat nilai-nilainya.

REFERENSI

- Ching, F. D.K. (1994). *Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Constantinos, A. (1968). *Doxiadis Ekistics : An Introduction to the Science of Human Settlements*. Great Britain: Anchor Press.
- Dalimunthe, A. (2018, Januari Jumat). *Jakarta Minim Ruang Bermain Anak Yang Memenuhi Standar*. Retrieved from Industry.co.id: <https://www.industry.co.id/read/23783/jakarta-minim-ruang-bermain-anak-yang-memenuhi-standar>
- Effendy, S. (2009). Dampak Pengurangan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Perkotaan Terhadap Peningkatan Suhu Udara Dengan Metode Penginderaan Jauh. *J. Agromet* 23(2), 169-181.
- King, P. (2004). *Private Dwelling : Contemplating The Use Of Housing* . New York: Taylor and Fransis Group.
- Larsen, L. J. (2015, Oktober). *Play And Space: Towards a Formal Definition of Play*. Retrieved from ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/282656958_Play_and_Space_Towards_a_Formal_Definition_of_Play
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2015). *RTRW Kota/Kabupaten Administrasi Provinsi DKI Jakarta 2030*. Jakarta: Pemprov DKI Jakarta.
- Susanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Walz, S. P. (2010). *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games*. London: ETC Press.
- Wolford, R. (2008). *Wandering In Dwelling*. Pullman: Washington State University.

