

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan
Periode 86 Semester Ganjil 2024/2025

PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI KOTA BANJARBARU

Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh :
SHAHAZ ALYA RASHIFA
2010812320012

Dosen Pembimbing :
Dr. IRA MENTAYANI, S.T., M.T.
NIP. 197408011998032001

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2024

PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI KOTA BANJARBARU

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai landasan konseptual perancangan arsitektur dan sebagai syarat bagi mahasiswa untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Skripsi ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars) dari Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.



Diajukan oleh :
SHAHNAZ ALYA RASHIFA
2010812320012

Dosen Pembimbing :
Dr. IRA MENTAYANI, S.T., M.T.
NIP. 197408011998032001

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2024

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR
Pusat Permainan Tradisional Anak di Kota Banjarbaru

oleh

Shahnaz Alya Rashifa (2010812320012)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 03 Oktober 2024 dan dinyatakan

LULUS

Komite Penguji :

Ketua : Dr. Dahliani, S.T., M.T.

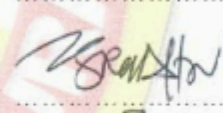
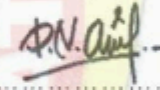
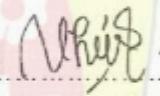
NIP 197509242002122001

Anggota : Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc.

NIP 198302222006042003

Pembimbing : Dr. Ira Mentayani, S.T., M.T.

Utama NIP 197408011998032001



Banjarbaru, **07 OCT 2024**

diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,



Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,



Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.
NIP 198102102005011012

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi atau tugas akhir yang berjudul "Pusat Permainan Tradisional Anak di Kota Banjarbaru" sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Arsitektur di Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Di kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, membimbing, dan mendukung penulis selama proses penyusunan laporan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Iphan Fitriani Radam, S.T., M.T., IPU selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T., selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc., Ibu Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc., dan Ibu Prima Widia Wastuty, S.T., M.T. selaku dosen koordinator mata kuliah skripsi yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dalam pengerjaan laporan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, masukan, ilmu, dan dukungan moral kepada penulis selama berkuliah di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
5. Ibu Dr. Ira Mentayani, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, ilmu, dan dukungan moral kepada penulis selama proses penyusunan laporan skripsi sampai selesai.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan membantu selama penulis berkuliah di Program Studi Arsitektur.
7. Orang tua, kakak-kakak dan adik-adik, serta keluarga besar penulis yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan baik moril maupun materil, dan sebagai tempat berkeluh kesah.
8. Ghina, Vidia, Nada, Uci, Indah, dan Icha sebagai sahabat yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah, memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
9. Erin, Ike, Agis, Farras, Dhea, dan teman-teman Linethetic sebagai sahabat dan teman seperjuangan dalam meraih gelar sarjana.
10. Diri sendiri yang telah berjuang dan bersabar dalam melewati segala proses pengerjaan skripsi hingga selesai.
11. Semua pihak yang telah berkontribusi dan tidak dapat disebutkan namanya satu persatu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulisan memberikan kesempatan kepada seluruh pihak untuk menyampaikan kritik, masukan, dan saran yang konstruktif. Penulis berharap laporan penulisan skripsi ini dapat menambah ilmu dan wawasan yang bermanfaat bagi semua pihak.

Banjarbaru, 6 Maret 2024



Shahnaz Alya Rashifa

PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI KOTA BANJARBARU

Shahnaz Alya Rashifa

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

2010812320012@mhs.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 memwadahi 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

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Arsitektural.....	4
1.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	4
1.4 Kerangka Alur Berpikir.....	5
1.5 Keaslian Penulisan.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Objek Perancangan.....	7
2.1.1 Pengertian Permainan.....	7
2.1.2 Pengertian Permainan Tradisional.....	7
2.1.3 Pengertian Pusat Permainan Tradisional Anak.....	7
2.1.4 Jenis Permainan Tradisional.....	8
2.2 Tinjauan Tentang Anak.....	10
2.2.1 Pengertian Anak.....	10
2.2.2 Tahap Perkembangan Anak.....	10
2.2.3 Karakteristik Anak Gen Alpha.....	10
2.3 Tinjauan Metode Psikologi Arsitektur.....	11
2.4 Tinjauan Konsep Rekreatif-Edukatif.....	12
2.5 Tinjauan Arsitektural.....	15
2.5.1 Teori Bentuk untuk Anak.....	15
2.5.2 Teori Warna.....	15
2.6 Studi Kasus.....	17
2.6.1 Komunitas Hong.....	17
2.6.2 Hangzhou Shengli Elementary School New City Campus and Kindergartens Affiliated / UAD.....	20
2.6.3 Ordos Smart Sports Park.....	21
2.6.4 Kesimpulan Studi Kasus.....	22
BAB III.....	24
ANALISIS.....	24
3.1 Fungsi.....	24
3.1.1 Analisis Fungsi Objek Perancangan.....	24
3.1.2 Analisis Pelaku.....	27
3.1.3 Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang.....	27
3.1.4 Analisis Besaran Ruang.....	33
3.1.5 Analisis Organisasi Ruang.....	38
3.2 Tapak.....	39

3.2.1 Tinjauan Umum Tapak.....	39
3.2.2 Kriteria Pemilihan Tapak.....	40
3.2.3 Deliniasi Tapak.....	41
3.2.4 Analisis Aksesibilitas.....	42
3.2.5 Analisis Perletakkan Bangunan.....	43
3.2.6 Analisis View.....	43
3.2.7 Analisis Iklim pada Tapak.....	44
3.3 Fisik.....	45
3.3.1 Analisis Ruang dan Bentuk.....	45
3.3.2 Analisis Warna.....	46
3.3.3 Analisis Struktur dan Material.....	47
3.3.4 Analisis Utilitas.....	50
BAB IV.....	53
KONSEP.....	53
4.1 Konsep Programatik.....	53
4.2 Konsep Rancangan.....	54
4.2.1 Konsep Zonasi.....	54
4.2.2 Konsep Tatahan Massa.....	55
4.2.3 Konsep Bentuk Bangunan dan Lanskap.....	56
4.2.4 Konsep Sirkulasi.....	57
4.2.5 Konsep Ruang.....	58
4.2.6 Konsep Utilitas.....	66
4.3 Rancangan Awal.....	68
BAB V.....	72
KESIMPULAN.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN.....	75
BIODATA.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alokasi Total Perjalanan Wisatawan Nusantara Berdasarkan Tujuan Kunjungan Tahun 2016-2017 dalam Satuan persen.....	1
Gambar 1.2 Jumlah Wisatawan yang Berkunjung di Kalimantan Selatan Sesuai dengan Kabupaten/Kota per tahun 2022.....	1
Gambar 1.3 Hasil survei komunitas TGR terhadap minat masyarakat Indonesia pada permainan tradisional.....	3
Gambar 1.4 Beberapa Pelajar yang Mengikuti Lomba Permainan Tradisional yang Diselenggarakan Oleh Disporabudpar Banjarbaru.....	3
Gambar 1.5 Kerangka Alur Pikir.....	5
Gambar 2.1 Metode Belajar dengan Permainan.....	12
Gambar 2.2 Metode Dialog Edukasi dan Pemanduan.....	13
Gambar 2.3 Metode Praktik di Ruang Praktik atau Laboratorium.....	13
Gambar 2.4 Metode Audio Visual dan Audio.....	14
Gambar 2.5 Metode Visual dan Media Komputer.....	14
Gambar 2.6 Komunitas Hong.....	17
Gambar 2.7 Denah Area Kawasan Komunitas Hong.....	18
Gambar 2.8 Pola Ruang Kawasan Komunitas Hong.....	19
Gambar 2.9 Tipologi Bangunan di Komunitas Hong.....	19
Gambar 2.10 Bentuk Bangunan Hangzhou Shengli Elementary School.....	20
Gambar 2.11 Warna Bangunan Hangzhou Shengli Elementary School.....	20
Gambar 2.12 Perpustakaan Hangzhou Shengli Elementary School.....	21
Gambar 2.13 Lanskap Ordos Smart Sports Park.....	21
Gambar 2.14 Area Anak-Anak pada Ordos Smart Sports Park.....	22
Gambar 3.1 Pengelompokan Permainan Tradisional Berdasarkan Setting dan Cara Bermain.....	25
Gambar 3.2 Pengelompokan Permainan Tradisional Berdasarkan Kebutuhan Alat Bermain.....	26
Gambar 3.3 monitor touch screen, TV touch screen, dan VR (Virtual Reality).....	27
Gambar 3.4 Organisasi Ruang Bangunan Utama.....	38
Gambar 3.5 Organisasi Ruang Kantor Staf & Pengelola.....	39
Gambar 3.6 Organisasi Ruang Bangunan Servis.....	39
Gambar 3.7 Lokasi Tapak.....	40
Gambar 3.8 Deliniasi Tapak.....	41
Gambar 3.9 Analisis Aksesibilitas Alternatif 1.....	42
Gambar 3.10 Analisis Aksesibilitas Alternatif 2.....	42
Gambar 3.11 Analisis Perletakkan Bangunan.....	43
Gambar 3.12 Analisis View.....	44
Gambar 3.13 Analisis Matahari.....	44
Gambar 3.14 Ilustrasi Kontur Tapak.....	44
Gambar 3.15 Analisis Curah Hujan.....	45
Gambar 3.16 Tipologi Bangunan Komunitas Hong.....	45
Gambar 3.17 Bentuk Bangunan dan Transformasinya.....	46
Gambar 3.18 Analisis Warna.....	47
Gambar 3.19 Pondasi Batu Kali.....	47
Gambar 3.20 Pondasi Batu Kali Terhadap Bangunan.....	47
Gambar 3.21 Kolom Beton dan Busa Pelindung Kolom.....	48

Gambar 3.22 Atap UPVC.....	48
Gambar 3.23 Cat Tembok dan Ilustrasi Busa Pelindung Dinding pada Area Bermain Indoor.....	49
Gambar 3.24 Ilustrasi Mural pada Ruang Workshop.....	49
Gambar 3.25 Pemakaian Jenis Lantai pada Ruang.....	49
Gambar 3.26 Sistem Utilitas Air Bersih.....	50
Gambar 3.27 Perletakan Sistem Utilitas Air Bersih.....	51
Gambar 3.28 Sistem Utilitas Air Kotor (Cair).....	51
Gambar 3.29 Perletakan Sistem Utilitas Air Kotor.....	52
Gambar 3.30 Sistem Jaringan Listrik.....	52
Gambar 4.1 Konsep Rekreatif-Edukatif.....	53
Gambar 4.2 Zonasi pada Tapak.....	55
Gambar 4.3 Tatahan Massa Bangunan.....	56
Gambar 4.4 Bentuk Bangunan.....	57
Gambar 4.5 Bentuk Lanskap.....	57
Gambar 4.6 Sirkulasi pada Tapak.....	58
Gambar 4.7 Konsep Area Bermain Outdoor.....	59
Gambar 4.8 Konsep Area Bermain Indoor.....	60
Gambar 4.9 Konsep Ruang Workshop.....	61
Gambar 4.10 Konsep Ruang Baca.....	62
Gambar 4.11 Konsep Ruang Multifungsi.....	63
Gambar 4.12 Konsep Ruang Tunggu Orang Tua.....	63
Gambar 4.13 Konsep Ruang Tunggu Orang Tua.....	64
Gambar 4.14 Konsep Kantin/Kafetaria.....	65
Gambar 4.15 Konsep Kolam Air.....	66
Gambar 4.16 Rencana Utilitas Air Bersih.....	66
Gambar 4.17 Rencana Utilitas Air Kotor.....	67
Gambar 4.18 Situasi.....	68
Gambar 4.19 Siteplan.....	68
Gambar 4.20 Perspektif 1.....	69
Gambar 4.21 Perspektif 2.....	69
Gambar 4.22 Perspektif 3.....	70
Gambar 4.23 Perspektif 4.....	70
Gambar 4.24 Perspektif 5.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan.....	6
Tabel 2.1 Jenis Permainan Tradisional Banjar.....	8
Tabel 2.2 Jenis Permainan Tradisional Indonesia.....	9
Tabel 2.3 Efek psikologis warna.....	16
Tabel 2.4 Kesimpulan dan penerapan desain berdasarkan studi kasus.....	22
Tabel 3.1 Tabel Pelaku, Aktivitas, dan Kebutuhan Ruang.....	28
Tabel 3.2 Jumlah Pelaku Staf dan Pengelola.....	31
Tabel 3.3 Jadwal Pemakaian Ruang Permainan Tradisional Outdoor.....	32
Tabel 3.4 Durasi Permainan Digital.....	32
Tabel 3.5 Jadwal Kegiatan untuk Pemakaian Ruang Multifungsi.....	33
Tabel 3.6 Standar Persentase Sirkulasi Ruang.....	33
Tabel 3.7 Analisis Besaran Area Bermain Permainan Tradisional Outdoor.....	33
Tabel 3.8 Analisis Besaran Area Bermain Permainan Tradisional Indoor.....	34
Tabel 3.9 Analisis Besaran Area Bermain Digital.....	34
Tabel 3.10 Analisis Besaran Ruang Pendukung.....	34
Tabel 3.11 Analisis Besaran Ruang Luar Pendukung.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Arena Bermain di Kota Banjarbaru.....	75
Lampiran 2. Kuisisioner Minat Terhadap Permainan Tradisional.....	78