

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### 1.1 Latar Belakang

Pada era saat ini manusia selalu ingin maju dengan mengikuti perkembangan zaman. Setiap zaman menghadirkan warna kehidupan tersendiri yang berbeda dengan zaman lampau dan sesudahnya. Begitupun juga dengan kehidupan anak. Anak-anak memiliki warna kehidupan yang berbeda setiap zaman. Beberapa tahun silam ketika media elektronik bukan merupakan barang yang mewah, permainan tradisional begitu lekat dengan kehidupan anak-anak. Anak-anak lebih senang menghabiskan hari-hari mereka dengan memainkan berbagai permainan tradisional. Ketika pulang sekolah mereka menghabiskan waktu bersama untuk bermain dengan permainan tradisional. Tidak jarang dari mereka tertawa lepas dengan segala kegembiraannya. Permainan tradisional muncul hampir di seluruh daerah di Indonesia. Permainan tradisional yang dimiliki setiap daerah di seluruh Indonesia merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya Indonesia.

Menurut James Danandjaja (1987) dalam Keen Achroni (2012), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun-temurun, serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri dari permainan tradisional anak adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal-usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asalnya. Biasanya disebar dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia atau anak-anak dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan.<sup>1</sup>

Seiring dengan kemajuan teknologi yang hadir dalam masyarakat semakin menggerus segala bentuk permainan tradisional. Sudah semakin jarang menjumpai anak-anak bermain dengan permainan tradisional. Anak-anak selalu di hadapkan pada fakta bahwa teknologi selalu berdampak baik pada kehidupan. Yang terjadi permainan tradisional hingga kini hadir dalam masyarakat dalam bentuk berbagai fasilitas yang belum mampu diterima oleh masyarakat. Dibutuhkan suatu upaya baru agar permainan tradisional berdiri berdampingan dengan fasilitas lain di tengah masyarakat. Melalui pendidikan merupakan upaya yang dapat ditawarkan kepada masyarakat agar permainan tradisional tetap lestari.

Menurut laporan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada Indonesia Statistic in Brief 2015/2016 Indonesia terdiri dari 34 provinsi, 514 kabupaten/kota dengan jumlah penduduk 255,5 juta dan penduduk usia sekolah sebesar 109,2 juta. Peran pemerintah selalu mendukung berbagai jenis pendidikan yang berkembang pada masyarakat. Bahkan mewajibkan bentuk pendidikan mengenai nilai-nilai budaya diterapkan pada sekolah. Bentuk pendidikan seperti ini dapat diterapkan melalui program pengembangan bakat dan minat yang dimuat dalam Kurikulum 2013. Sedangkan dari data kota Surabaya pada tahun 2017 menunjukkan bahwa jumlah penduduk kota Surabaya 3.016.653 jiwa dengan jumlah penduduk 497.346 usia sekolah pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah dari 31 Kecamatan. Data tersebut selalu mengalami kenaikan setiap tahun.

Nilai nilai budaya lokal melalui permainan tradisional pada masa ini sudah mengalami pergeseran akibat arus globalisasi. Pemerintah sangat mendukung upaya untuk menghidupkan kembali permainan tradisional pada dunia pendidikan. Namun melalui upaya tersebut masih belum mampu mengubah pemikiran masyarakat terhadap warisan budaya yang hampir punah. Menanggapi masalah tersebut mendorong peneliti untuk mengambil judul Perancangan Fasilitas Edukasi Berbasis Permainan Tradisional di Surabaya Timur.

## 1.2 Identifikasi Masalah

---

<sup>1</sup> Keen Achroni, Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak (Yogyakarta: Penerbit Javalitera, 2012)

Berkaitan dengan latar belakang masalah maka identifikasi terkait masalah tersebut terdiri dari :

a. Arsitektural (Fisik)

1. Luas lahan yang semakin sempit dan terbatas di kota Surabaya akibat jumlah populasi masyarakat yang meningkat.
2. Belum tersedianya fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan bermain menggunakan media permainan tradisional.

b. Non Arsitektural (Non fisik)

1. Bentuk pendidikan yang dapat diterapkan pada fasilitas edukasi permainan tradisional.
2. Bentuk permainan tradisional yang dapat diterapkan pada fasilitas edukasi permainan tradisional.

### 1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah dapat dirumuskan bahwa tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

- 1 Bagaimana rancangan fasilitas agar mampu mewadahi kegiatan belajar dan bermain menggunakan media permainan tradisional dengan memanfaatkan potensi site yang terpilih ?
- 2 Bagaimana rancangan fasilitas agar mampu merepresentasikan karakter fasilitas edukasi permainan tradisional ?
- 3 Bagaimana rancangan bentuk bangunan agar sesuai dengan karakter fasilitas edukasi permainan tradisional ?

### 1.4 Ide

Munculnya ide atau gagasan “Perancangan Fasilitas Edukasi Berbasis Permainan Tradisional di Surabaya Timur” yaitu menanggapi wacana yang telah disampaikan oleh Walikota Surabaya, Tri Rismaharini tentang upaya agar permainan tradisional mampu edukasikan pada masyarakat dalam dunia pendidikan dan mendorong agar permainan tradisional di hidupkan kembali.

Di era modern melihat anak kecil bermain gadget sudah sangatlah lumrah. Hal tersebut menjadi kekhawatiran bagi Walikota Surabaya Tri Rismaharini karena hanya sedikit anak yang mengenal permainan tradisional terlebih dikota besar seperti Surabaya. Walikota Surabaya juga menyatakan sedang membuat permainan tradisional digabungkan dengan teknologi sehingga dapat diterapkan di ponsel.<sup>2</sup>

Selain itu peran Dinas Pendidikan Kota Surabaya juga mendukung upaya permainan tradisional dapat edukasikan anak melalui pengembangan bakat dan minat sebagaimana kurikulum sebagai proses yang dimuat pada Kurikulum 2013. Permainan tradisional dapat di edukasikan pada peserta didik melalui beberapa upaya yaitu diketahui, dimengerti dan disosialisasikan kepada masyarakat.

## 1.5 Tujuan dan Sasaran

### a. Tujuan

Merencanakan dan merancang fasilitas edukasi berbasis permainan tradisional di Surabaya Timur yang mampu menyediakan kebutuhan masyarakat akan tantangan globalisasi sehingga masyarakat lebih mengenal budaya setempat akibat arus perubahan zaman.

### b. Sasaran

Merumuskan konsep perancangan fasilitas edukasi berbasis permainan tradisional, yang meliputi :

1. Penentuan lokasi dan site yang sesuai dengan peruntukan bangunan fasilitas edukasi dengan mempertimbangkan peraturan yang telah ada.

---

<sup>2</sup> Radar Surabaya, 12 Mei 2017

2. Penerapan pola pembelajaran dengan menggunakan media permainan tradisional pada peserta didik.
3. Desain ruang-ruang pada fasilitas edukasi permainan tradisional diharapkan sesuai dengan suasana belajar dan bermain.
4. Penentuan konsep setiap ruang dengan pertimbangan atas kebutuhan pelaku dan kenyamanan serta desain sirkulasi mampu mengungkapkan visualisasi pengamat pada kegiatan belajar maupun bermain.
5. Penentuan konsep penampilan bangunan sesuai dengan fungsi bangunan dalam mewadahi masing-masing kegiatan.

#### 1.6 Batasan

Lingkup yang menjadi batasan dalam penelitian yaitu mengenai permainan tradisional meliputi :

- c. Jenis permainan tradisional yang dikemas dalam fasilitas yang ada pada masyarakat.
- d. Permainan tradisional yang masih dimainkan dan berkembang pada masyarakat.
- e. Ruang yang dijadikan sarana kegiatan bermain menggunakan permainan tradisional di masyarakat.
- f. Bentuk edukasi yang di ajarkan kepada masyarakat melalui permainan tradisional.
- g. Peran pemerintah terkait permainan tradisional dalam dunia pendidikan.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I        PENDAHULUAN

Mengungkapkan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ide, tujuan dan sasaran dan batasan serta sistematika penulisan.

BAB II        TINJAUAN PUSTAKA

Mengungkapkan pengertian judul, studi literatur, aspek legal, studi banding objek sejenis dan karakter objek.

BAB III        METODE PEMBAHASAN

Mengungkapkan alur pemikiran dan penjelasan alur pemikiran.

BAB IV        DATA DAN ANALISA

Mengungkapkan pengertian dan batasan proyek, tinjauan kondisi lokasi (eksisting) atau penetapan tapak, karakter pelaku, karakter lokasi, konsep dasar, analisis fungsi dan

BAB V        KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Mengungkapkan kesimpulan, rekomendasi dan daftar pustaka serta lampiran yang terdiri dari proses transformasi dan pengolahan tapak dan bangunan.