BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pusat Peragaan Permainan Tradisional Bugis

2.1.1 Definisi Pusat Peragaan

Kerap kali Pusat Peragaan dianggap sebagian masyarakat khususnya anak-anak sebagai tempat yang menimbulkan persepsi yang kuno. Sedikit banyak yang beranggapan alat peraga adalah sesuatu yang membosankan. Apresiasi masyarakat untuk mengunjungi pusat peragaan tradisional ini masih minim, yang menyebabkan sangat mempengaruhi keberadaannya. Padahal hal tersebut merupakan tempat berbagai macam peninggalan permainan sejarah yang harus dijaga dan dilestarikan.

Pusat, definisi dari kata ini dijabarkan beberapa pengertian sebagai tempat yang letaknya di bagian tengah, titik yang di tengah-tengah benar (bulatan bola, lingkaran, disebagainya), pokok pangkal atau yang menjadi pumpunan (berbagai-bagai urusan, hal), orang yang membawakan berbagai bagian, orang yang menjadi pumpunan dari bagian-bagian. Sedangkan peragaan adalah memberikan ruang untuk memamerkan objek tertentu. Sehingga pusat peragaan adalah sebagai tempat yang menyediakan di dalamnya ruang pamer serta ruang raga, dan memiliki hubungan yang erat antar dua ruang yang berbeda secara fungsi dan penempatannya.

Para pakar menjelaskan tentang 3 fungsi utama yang sedemikian juga mencakup tentang pusat peragaan yang menjadi objek, antara lain:

1. Melaksanakan pelestarian terhadap berbagai benda atau artefak dari masa lalu yang dianggap penting.
2. Menyediakan sarana pendidikan dan ilmu pengetahuan dalam bentuk visual.
3. Sebagai tempat rekreasi yang dapat dijadikan tujuan wisata masyarakat.

Ketiga fungsi utama yang diterangkan oleh para ahli memiliki tujuan yang menjadi satu kesatuan yaitu dasar wadah pembelajaran terhadap kisah masa lalu yang dirangkum menjadi koleksi-koleksi yang bias berupa artefak sejarah dalam bentuk visual. Selain sebagai wadah terhadap ilmu pengetahuan, diharapkan juga apresiasi masyarakat lebih meningkat dan aktif dalam bersama-sama menghidupkan kembali yang tadinya hambar karena kurangnya tanggapan positif dari masyarakat.

Dalam pengembangan pusat peragaan dibutuhkan tiga komponen yang saling berinteraksi satu sama lainnya. Pengelola, sajian pameran (sebagai produk) dan pengunjung (masyarakat sebagai konsumen). Untuk pengelola dijelaskan secara garis besarnya, yaitu pemerintah dan swasta.

Pihak pemerintah selaku sebagai penyelenggara, baik pemerintah pusat, pemerintah propinsi, ataupun kabupaten. Swasta juga selaku pengelola, dimana masyarakat di luar lembaga pemerintahan yang mengambil peran dalam hal ini. Pusat peragaan jenis ini berdiri atas inisiatif perseorangan, lembaga swasta atau kelompok lainnya yang pembiayaannya didapatkan dari sumber keuangan di luar dana resmi pemerintah (swasta).

Sajian pameran sebagai produk ini berupa benda peninggalan sejarah atau objek-objek dari peradaban kuno, artefak zaman purba dan karya seni lainnya.

Dilihat dari ruang dan tempat pamer, sajian pameran di bagi menjadi ruang pamer *indoor* dan ruang peragaan. Berbagai benda sejarah yang ditata di ruang pamer menghasilkan berbagai macam produk, antara lain:

- Produk harus dimanfaatkan di tempatnya, artinya tidak bisa dibawa-bawa untuk dinikmati di sembarang tempat oleh konsumennya.
- Produk bukan sesuatu yang dapat dipakai atau dikonsumsi, melainkan untuk keperluan kognisi memori.
- Produk berkenaan dengan kemasalaluan dan dokumentasi pencapaian peradaban, bukan bersifat kekinian dan masa yang akan datang.

Dalam menghidupkan suasana pada objek, peran masyarakat sangatlah penting. Masyarakat yang berperan sebagai konsumen memegang andil yang besar dalam perkembangan suatu pusat peragaan permainan ini. Kategori masyarakat sebagai pengunjung ini terbagi dalam empat kategori.

a. Masyarakat pada umumnya.

b. Pelajar dan para intelektual, serta peneliti.

c. Tokoh masyarakat dan budayawan.

d. Pejabat resmi pemerintahan.

Mengapresiasikan pusat peragaan dari setiap kategori pengunjung mempunyai opini dan pendapat tersendiri yang berbeda. Kajian terhadap opini yang berbeda itu menjadi penting bagi pengembangan objek selanjutnya.

2.1.2 Komponen Pusat Peragaan

Pusat Peragaan yang menitikberatkan pada pembelajaran di luar pendidikan sekolah. Banyak alat peraga yang dapat dimainkan sendiri oleh

pengunjung di pusat peragaan ini. Tidak hanya itu, pengunjung juga dapat memperlajari lebih jelas tata atur dan cara pembuatan dari alat peraga.

Dengan memperkuat adanya komponen-komponen tersebut dilakukan studi banding terhadap objek yang memiliki fungsi yang sama, yakni di Pusat Peragaan Iptek TMII dan Museum Fatahillah.

2.1.2.1 Pusat Peragaan Iptek TMII

Pusat Peragaan Iptek TMII berlokasi di wilayah timur kompleks TMII yang tepat berada di sebelah selatan Taman Burung. Luas Pusat Peraga Iptek TMII sekitar 42.300 m^2 dengan bentuk bangunan yang khas yang lebih mirip mahkota raja dan memberi kesan monumental. Pusat Peragaan Iptek TMII ini dibangun dengan maksud untuk menyadarkan masyarakat mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dunia. Fasilitas-fasilitas di Pusat Peragaan Iptek ini memiliki kurang lebih 250 alat peraga interaktif yang terbagi dalam 12 wahana meliputi:

1. Wahana Ilmu Dasar

   Pada wahana ini terdapat sekitar 26 alat peraga yang setiap alat peraga dapat dimainkan oleh pengunjung. Alat peraga yang berupa prinsip-prinsip mengenai IPA dan Matematika.

Gambar 2.1 Wahana Ilmu Dasar
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2012)

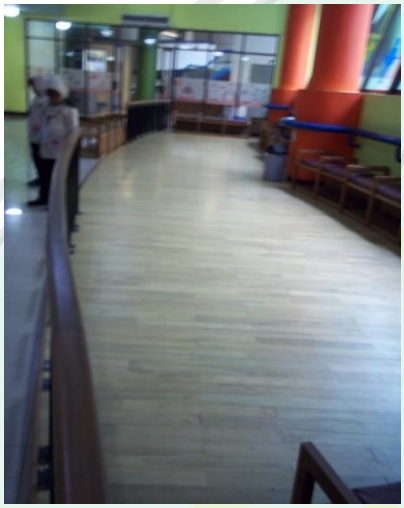
2. Wahana Listrik dan Magnet

Terdapat sekitar 14 alat peraga interaktif yang berhubungan dengan dasar ilmu kelistrikan dan sifat kemagnetan, serta hubungan keduanya (elektromagnetik). Pengunjung dapat memanipulasi dan membuktikan tentang apa yang dipahami sebelumnya dengan melihat fenomena aliran listrik yang dapat disaksikan langsung oleh mata.

Gambar 2.2 Wahana Magnet dan Listrik
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2012)

3. Wahana Peneliti Cilik

Pada wahana ini tersedia 13 alat peraga yang semuanya penuh dengan warna. Dalam wahana ini merupakan wahana bermain sambil belajar bagi anak dibawah 9 tahun. Mereka dapat melatih panca indera, kecerdasan serta saraf motorik dan tetap dibawah pengawasan orang tua.



Gambar 2.3 Wahana Peneliti Cilik
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2012)

4. Wahana Transportasi Darat

Terdapat 9 alat peraga yang merupakan prinsip dasar dari teknologi transportasi darat. Pengunjung dapat mempelajari mengenai bentuk roda, kecepatan putaran roda, rem cakram, simulasi gerak mesin kendaraan roda empat.

Gambar 2.4 Wahana Transportasi Darat
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2012)

5. Wahana Transportasi Laut

Sebuah model kapal layar dan sebuah computer simulasi mengenai teknologi peti kemas adalah alat peraga yang ada di wahana ini.

Gambar 2.5 Wahana Transportasi Laut
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2012)

6. Wahana Transportasi Udara

Pada wahana ini terdapat 25 alat peraga yang mencakup Hukum Bernoulli, gaya dorong, inovasi model pesawat terbang dan teknologi pesawat terbang, dimana pengunjung dapat dengan mudah mempelajari prinsip-prinsip yang melandasi pembuatan pesawat.

Gambar 2.6 Wahana Transportasi Udara
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2012)

7. Wahana Optik (Istana Cahaya)

   Terdapat 50 alat peraga interaksi tentang cahaya dan benda-benda optic seperti lensa, cermin dan filter cahaya.

Gambar 2.7 Wahana Optik
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

8. Wahana Energi dan SDA

   Jumlah total alat peraga dalam wahana ini terhitung 11 alat peraga yang bertemakan kalor, hubungan antara energy dengan nuklir, teknologi serat karbon dan teknologi pengolahan ikan. Pengunjung dapat mengopresikan sekaligus dapat memahami konsep energi yang merupakan fenomena menarik.

Gambar 2.8 Wahana Energi dan SDA
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

9. Wahana Telekomunikasi

   Di dalam wahana ini terdapat 8 alat peraga yang bergerak di bidang gelombang bunyi, rambatan gelombang bunyi serta teknologi komunikasi.

10. Wahana Komputer

    Alat peraga di wahana ini berjumlah 8, diantaranya simulasi intenet, game hitungan dan uji pengetahuan wawasan Indonesia. Pengenalan komputer di usia dini melalui program-program yang telah disajikan.

Gambar 2.9 Wahana Komputer
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

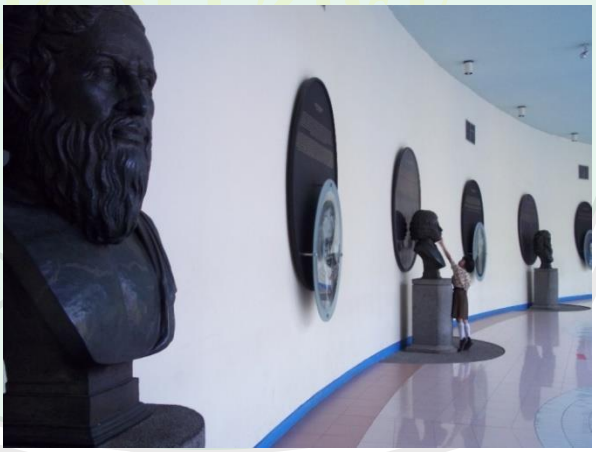
11. Wahana Biologi

    Wahana ini berbasis tentang makhluk hidup yang terdapat 14 alat peraga, di antaranya mengenai tubuh manusia, mekanisme pernafasan, jarring-jaring makanan, kehidupan lebah serta mengenal organ bagian dalam manusia.

Gambar 2.10 Wahana Biologi
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

12. Wahana Galileo

    Terdapat 34 alat peraga yang berupa portable dan bersifat temporer. Sebagian dari alat peraga merupakan alat peraga yang biasanya digunakan untuk kegiatan iptek keliling.



Gambar 2.11 Wahana Galileo
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

Wahana-wahana tersebut merupakan pusat peraga yang menjadi ruang utama di Pusat Peraga Iptek TMII, selain itu, beberapa ruang-ruang penunjang yang mendukung keberadaan ruang utama, di antaranya adalah:

1. Auditorium berkapasitas 125 kursi yang dapat digunakan untuk menyaksikan film-film populer ilmiah.

Gambar 2.12 Auditorium
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

2. Ruang seminar.

Gambar 2.13 Ruang Seminar
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

3. Perpustakaan dengan koleksi buku baca lebih dari 5.000 buku iptek popular.

Gambar 2.14 Perpustakaan
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

4. Laboratorium penelitian, Laboratorium Fisika dan Kimia

Gambar 2.15 Laboratorium
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

5. Bengkel dan Ruang Kelas.

Gambar 2.16 Bengkel dan Ruang Kelas
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

6. Kantin, toko souvenir, musholla dan halaman parkir.

Gambar 2.17 Toko Souvenir
(Sumber : Dokumentas Pribadi, 2012)

2.1.2.2 Museum Fatahillah

Museum Fatahillah yang juga dikenal dengan nama lain, yaitu Museum Sejarah Jakarta atau Museum Batavia terletak di Jalan Taman Fatahillah, Jakarta Barat dengan luas lebih dari 1.300 m^2. Museum ini dibangun pada tahun 1707-1710, awalnya museum ini adalah sebuah Balai Kota yang menyerupai Istana Dam di Amsterdam. Museum yang terdiri atas bangunan utama dengan dua sayap di bagian timur dan barat serta bangunan sanding yang digunakan sebagai kantor, ruang pengadilan, dan ruang-ruang bawah tanah yang dipakai sebagai penjara.

1. Ruang Utama

   Ruang utama terletak di lantai dasar museum. Beberapa koleksi masa lalu dari sejarah Kota Jakarta terpajang dan di tata selayaknya sebuah rumah lengkap dengan perabotnya. Tidak hanya perabot rumah, tapi juga kegiatan-kegiatan para pekerja balai kota (sebelum jadi museum sekarang) dengan menampilkan replika para staf.

Gambar 2.18 Ruang Utama Museum Fatahillah
(Sumber : www. jalanjalan.blogspot.com)

Suasana ruang yang menceritakan kehidupan sehari-hari terkesan natural dengan perpaduan warna dinding dan warna asli kayu pada perabot. Pada sayap sisi bangunan utama, timur dan barat menjadi ruang pamer sejarah Jakarta. Sayap sisi barat menampilkan suasana ibukota masa sekarang dan terdapat juga replika peninggalan masa Tarumanegara yang ditemukan di Jakarta. Selanjutnya ruang Padjajaran yang menampilkan prasasti dan gerabah, serta benda-benda zaman VOC yang terdapat di ruang Portugis.

2. Ruang Pamer

Ruang pamer letak yang sama dengan ruang utama. Di ruang pamer dipajang beberapa lukisan dan berbagai jenis rupa seni budaya seperti ondel-ondel, pakaian hingga alat musik.

Gambar 2.19 Ruang Pamer
(Sumber : www. jalanjalan.blogspot.com)

3. Ruang Pengadilan

Di lantai dua adalah ruang sidang yang tepat di pojok ruangan terpadat tangga melingkar menuju tempat hukuman mati para pidana setelah dijatuhkan hukuman di ruang sidang. Di sisi lain ruang sidang terdapat jendela besar yang

menghadap ke halaman depan yang luas, yang dulu merupakan alun-alun. Di samping jendela terdapat tulisan yang menceritakan bahwa melalui jendela inilah para pimpinan Belanda memberikan perintah untuk menjalankan hukuman mati yang dilaksanakan di tengah-tengah alun-alun tersebut.

4. Ruang Bawah Tanah

   Di ruangan ini dulunya adalah penjara bawah tanah, untuk para pidana baik itu rakyat jelata maupun para petinggi zaman Belanda dulu.

Dengan sistem ini, pengunjung akan secara langsung menjadi pelaku atau pelaksana yang sangat berperan penting dalam kegiatan pada pusat peragaan. Cakupan dari kegiatan pengunjung menjadi pedoman untuk menghasilkan komponen-komponen dalam pusat peragaan.

Tabel 2.1 Tinjauan Objek Pusat Peragaan

No	Komponen Pusat Peraga	PP IPTEK TMII		Museum Fatahillah		Taman Pintar Yogyakarta		Total Nilai
		Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak ada	Ada	Tidak ada	
1	Ruang peraga	10	0	10	0	10	0	30
2	Ruang pamer	10	0	10	0	10	0	30
3	*Workshop*	10	0	10	0	10	0	30
4	Ruang kelas	10	0	0	0	0	0	10
5	Laboratorium	10	0	0	0	0	0	10
6	Auditorium	10	0	0	0	0	0	10
7	Ruang seminar	10	0	0	0	10	0	20
8	*Playground*	10	0	0	0	10	0	20
9	*Food court*	10	0	0	0	10	0	20
10	Musholla	10	0	0	0	10	0	20
11	Restoran/Cafe	10	0	0	0	10	0	20
12	Toko souvenir	10	0	0	0	10	0	20
13	Ruang administrasi	10	0	10	0	10	0	30
14	Kantor pengelolah	10	0	10	0	10	0	30

Sumber : Hasil Analisis 2012

Dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Batas atas = 30

Batas bawah = 10

Ranger: 30 –10 = 20

Banyaknya kelas: 1 + 3,3 log 14 = 1 + 3,3 (1,01)

= 1 + 3,68

= 4,68 ≈ 5

Panjang kelas: 20/5 = 6

Hasil: 10 – 13 (batas bawah) : Tidak perlu

14 – 17 : Cukup perlu (sesuai dengan kebutuhan)

18 – 21 (batas tengah) : Penunjang

22 – 25 : Perlu ada

26 – 30 (batas atas) : Wajib ada

Dari hasil analisis, diperoleh komponen-komponen dari Pusat Peragaan sebagai berikut:

Tabel 2.2 Hasil Analisis Tinjauan Pusat Peragaan

No	Komponen Pusat Peragaan	Total Nilai	Keterangan
1	Ruang peraga	30	Wajib ada
2	Ruang pamer	30	Wajib ada
3	Work shop	30	Wajib ada
4	Ruang kelas	10	Tidak perlu
5	Laboratorium	10	Tidak perlu
6	Auditorium	10	Tidak perlu
7	Ruang seminar	20	Penunjang
8	Playground	20	Penunjang
9	Food court	20	Penunjang
10	Musholla	20	Penunjang
11	Restoran/Café	20	Penunjang
12	Toko souvenir	20	Penunjang
13	Ruang administrasi	30	Wajib ada
14	Kantor pengelolah	30	Wajib ada

Sumber: Analisis 2012

A. Ruang Peragaan dan Alat Peraga

Ruang peraga adalah salah satu ruang dalam pusat peragaan, dimana di ruang peraga pengunjung dapat berinteraksi langsung, merancang, merakit dan memperagakan sebuah alat peraga sesuai dengan metode yang ada. Dalam permainan tradisional Bugis ini dibagi menjadi dua jenis permainan sesuai dengan tempat bermainnya, yaitu permainan *indoor* dan permainan *outdoor*.

1. Ruang Peraga Indoor
2. Ruang Peraga Outdoor

Gambar 2.20 Ruang Peraga
(Sumber : www.cipuceb.blogspot.com)

Alat peraga ditata dengan mempertimbangkan alur untuk mempermudah pengunjung memainkan dan memperagakannya. Secara umum, alat peraga adalah sebagai alat bantu sehingga mempermudah pemahaman dalam proses belajar. Berbagai sudut pandang, maksud atau tujuan tertentu menyebabkan timbulnya berbagai pendapat para ahli yang menjelaskan pengertian alat peraga.

a. Menurut Gagne, alat peraga adalah komponen sumber, yang menjelaskan bahwa alat peraga sebagai: " komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar".

b. Menurut Briggs, alat peraga adalah penghubung yang mengkomunikasikan materi (pesan kurikuler) agar terjadi proses belajar. Sehingga mendefinisikan alat peraga sebagai "wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran".

c. Menurut Wilbur Schramm, alat peraga dalam pendidikan sebagai suatu strategi untuk menyampaikan pesan, yang didefinisikan, sebagai berikut: "Alat peraga adalah tehnologi pembawa informasi atau pesan pembelajaran".

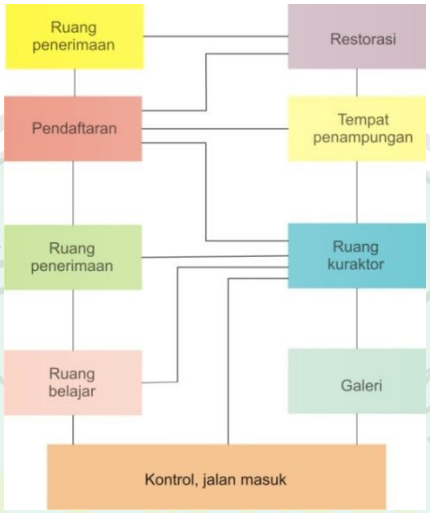
Dari definisi alat peraga yang dijelaskan dari beberapa ahli, sehingga muncul dua kategori alat peraga yaitu alat peraga yang melatih daya psikomotorik otak dan alat peraga sebagai panjangan tanpa melakukan kontak langsung yang hanya mengandalkan kontak visual saja.

B. Ruang Pamer

Ruangan yang cukup luas difungsikan sebagai tempat pamer atau sebagai tempat kegiatan yang mempertunjukan benda maupun replika dalam bentuk pameran peragaan yang dapat dilihat, didengar, diraba serta bentuk permainan.

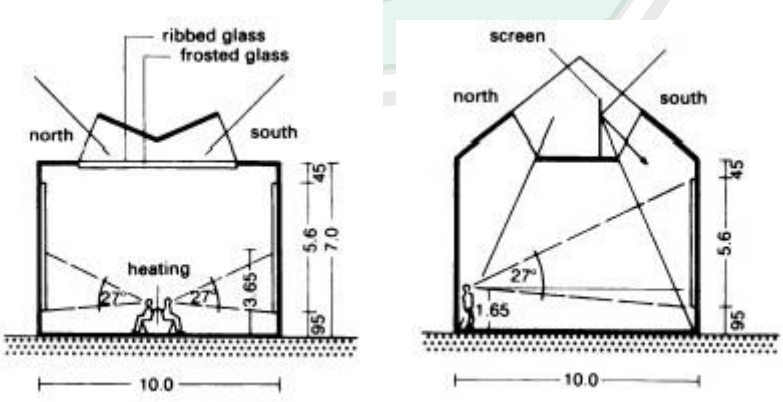
Gambar 2.21 Ruang Pamer
(Sumber : www.kedaikebun.com)

Ruang pameran dapat dinikmati pengunjung tanpa ada rasa lelah dan bosan. Susunan ruangan dibatasi dengan perubahan bentuk ruang. Luasan dan besaran ruang juga menjadi faktor kenyaman pengunjung di dalam ruangan.

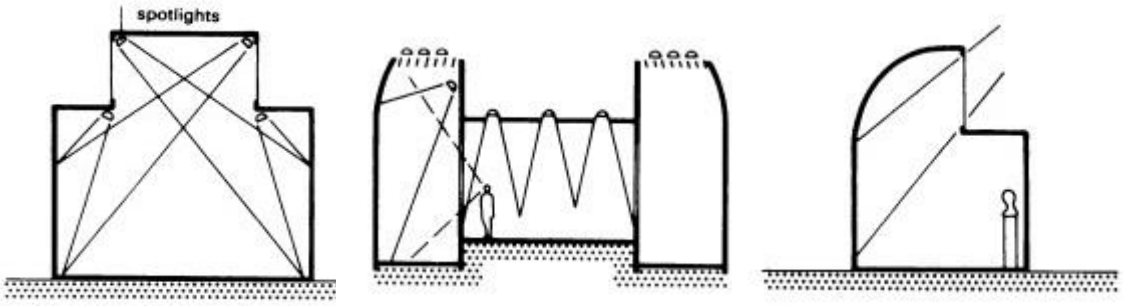


Skema 2.1 Diagram Sirkulasi
Sumber : Ernst Neufert, 2002

Benda pamer dua maupun tiga dimensi di sesuaikan dengan luasan ruang. Jika benda pamer lebih besar maka di berikan *space* yang lebih besar pula dengan sudut pandang normal adalah 54^o atau 27^o yang terdapat di sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya dari jarak 10 m.



Gambar 2.22 Sudut Pandang
Sumber : Ernst Neufert, 2002



Gambar 2.23 Pencayaan Ruang Pamer
Sumber : Ernst Neufert, 2002

C. *Workshop*

Merupakan ruangan dengan berbagai macam aktifitas yang mengandalkan semua panca indera. Ruangan yang difungsikan sebagai tempat mengolah daya kreatifitas dan menghasil sebuah karya tangan sesuai dengan keinginan.

Gambar 2.24 *Workshop*
Sumber : www.litlecare.org

D. Ruang Seminar

Ruang dengan kapasitas yang menampung lebih banyak pengunjung untuk acara edukasi. Seperti beberapa pagelaran budaya yang diperankan oleh anak anak didik.

Gambar 2.25 Ruang Seminar
Sumber : www. Bpkpenabur.or.id

E. *Food Court*

Salah satu fasilitas penunjang dari pusat peragaan. Biasanya selain tempat makan, food court juga dijadikan tempat istirahat setelah berkunjung ke tempat wisata. Pada umumnya *food court* di tempat wisata biasanya dirancang semi *outdoor*. Sambil menikmati santapannya, juga dapat menikmati suasana tempat wisata, salah satunya pusat peragaan.

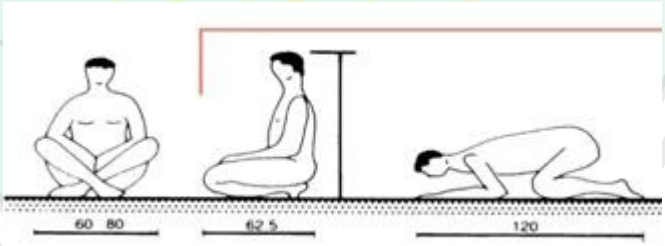
Gambar 2.26 *food court*
Sumber : www. pojokjogja.or.id

F. Musholla

Musholla menjadi fasilitas penunjang dari pusat peragaan. Jam kerja di pusat peragaan sekitar 8 jam. Dari rentang waktu 8 jam tadi, terdapat sholat wajib bagi umat muslim, yaitu waktu dhuhur dan ashar.

Gambar 2.27 Musholla
Sumber : Ernst Neufert, 2000

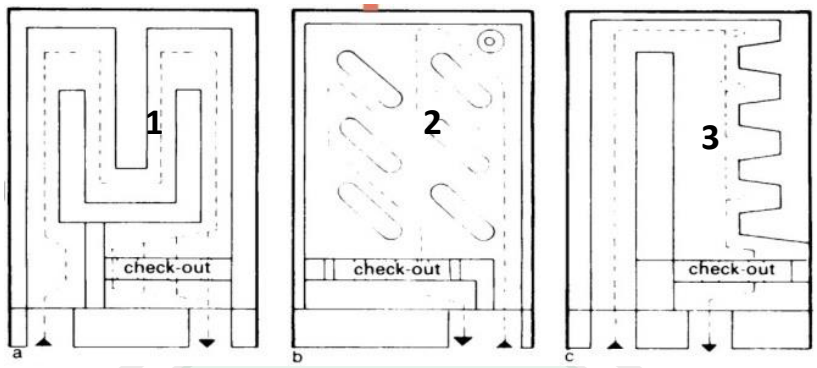
Arahnya mengikuti suatu area sholat untuk satu orang dengan ukuran sekitar 0,85m^2 yang menghadap kiblat. Dalam melaksanakan shoalt tempat wanita dan pria dipisah.



Gambar 2.28 Gerakan Sholat
Sumber : Ernst Neufert, 2000

G. Toko Souvenir

Tempat yang menyediakan cinderamata yang dapat dijadikan sebagai kenang-kenangan. Biasanya dibagi menjadi beberapa kios dan cinderamata yang disediakan berbeda dengan kios satu dengan yang lainnya.

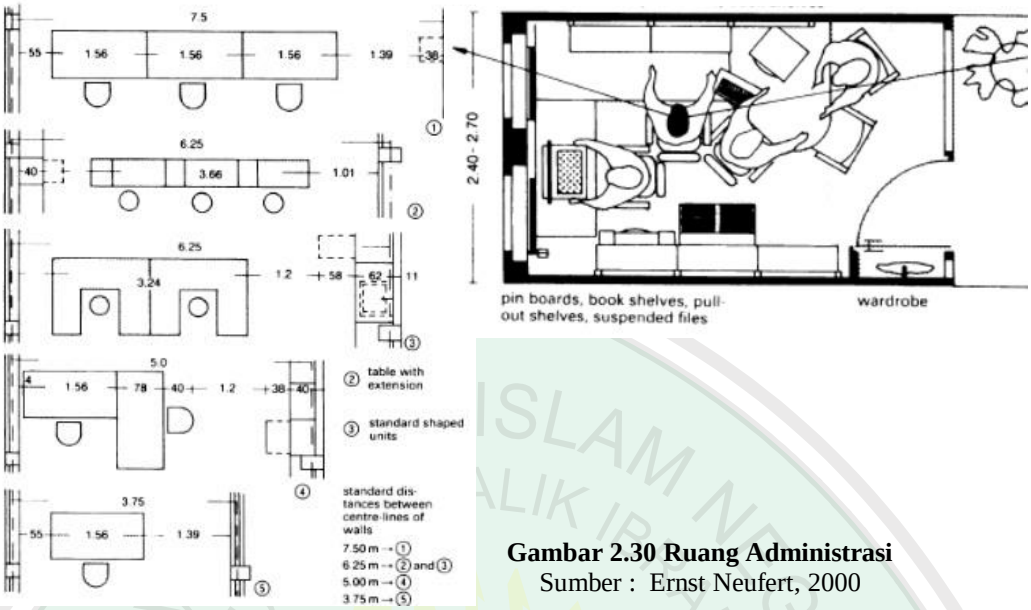


Gambar 2.29 Alur Toko Souvenir
Sumber : Ernst Neufert, 2000

Setiap kios memiliki alur yang berbeda sesuai dengan kebutuhan ruang dan jenis cinderamata. Tidak hanya cinderamata yang ada, biasanya kios-kios juga menyediakan beberapa jajanan kecil khas daerah.

H. Ruang Administrasi dan Ruang Pengelola

Dalam ruang administrasi dan pengelolah diperlukan susunan ruang yang sesuai dengan hubungan organisasi perkantoran, baik antara karyawan maupun antara karyawan dengan atasan. Luas bidang tempat kerja berlandaskan peraturan ketenagakerjaan. Untuk ruang kerja yang nyaman minimum memiliki luasan sekitar 8 m^2 dengan ruang gerak yang leluasa bagi setiap karyawan 1,5 m^2. Ruang yang cukup padat dengan beberapa karyawan di dalamnya menggunakan ruang udara sekitar 12 m^3 ditambah dengan aktivitas menjadi 15 m^3. Kedalaman ruangan tergantung pada luas ruangan. Kedalaman rata-rata ruang kantor 4,50-6,00 m.



Gambar 2.30 Ruang Administrasi
Sumber : Ernst Neufert, 2000

2.2 Permainan Tradisional Bugis

Menurut Hans Daeng, permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak yang merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Dengan sebuah permainan, dapat membantu terbentuknya kecerdasan intelektual seorang anak. Permainan akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Ketika bermain, anak-anak akan mulai melepaskan emosinya. Mereka akan tertawa, berteriak, maupun berlari. Emosi yang dikeluarkan seperti ini akan menjadi terapi bagi psikologi anak. Hal seperti ini baik bagi kecerdasan emosi sehingga timbulnya sikap toleransi dan empati terhadap orang lain. Salah satu contohnya *Makbenteng*, permainan tradisional bugis yang dimainkan secara berkelompok ini diperlukan kerjasama dalam timnya.

Lain halnya dengan Andang Ismail (2009: 26) yang menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah.

Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Permainan yang kompetitif, kemenangan dalam suatu permainan akan menjadi tujuan akhir. Sportifitas dipermainan antara personal maupun antara tim menjadi pembelajaran sendiri bagi anak yang kelak bermanfaat dalam suatu kompetisi di kehidupan yang nyata.

Menurut Kimpraswil (As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan bahwa definisi permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik. Maqgaleceng misalnya, permainan yang dulunya dilakukan malam sampai pagi hari sebagai acara rangkaian perkabungan ini perlu perhitungan yang tepat dalam peletakan biji (kerikil), dan pemenangnya yang mempunyai biji (kerikil) yang lebih banyak dari lawan mainnya.

Dari sudut pandang yang berbeda, definisi 'permainan' yang diterapkan oleh Huizinga banyak dianut oleh para ahli. Huizinga yang mengungkapkan konsep bermain merupakan suatu kegiatan manusia, didefinisikan sebagai;

(a) *A voluntary activity existing out-side 'ordinary' life* (aktivitas sukarela yang ada di luar sisi kehidupan biasa);

(b) *Totally absorbing* (penyerapan total);

(c) *Unproductive* (tidak produktif);

(d) *Occurring within a circumscribed time and space* (terjadi dalam waktu dan ruang yang terbatas);

(e) *Ordered by rules* (diatur oleh peraturan);

(f) *Characterized by group relationships which surround themselves by secrecy and disguise* (ditandai dengan hubungan kelompok yang mengelilingi kerahasian diri dan penyamaran).

Dari berbagai definisi yang dijelaskan oleh Huizinga, maka berbagai jenis kegiatan masyarakat adalah bermain. Tidak hanya manusia, kehidupan hewan juga dikenal kata ‘bermain’, sehingga Huizinga menyimpulkan bahwa suatu permainan sudah ada jauh sebelum dikenalnya budaya.

Dengan demikian permainan tradisional adalah kegiatan manusia yang mengekspresikan emosi yang bersifat hiburan dengan konseptual tertentu dan tetap berpegang teguh pada norma serta adat kebiasaan yang telah ada secara turun-temurun.

Bugis merupakan salah satu suku di Sulawesi Selatan yang mencakup hampir sebagian besar wilayah di Sulawesi Selatan. Bugis adalah suku yang tergolong dalam suku-suku Melayu Deutero. Kata "Bugis" berasal dari kata *To Ugi*, yang berarti orang Bugis. Penamaan "ugi" merujuk pada raja pertama kerajaan Cina yang terdapat di Pammana, Kabupaten Wajo saat ini, yaitu La Sattumpugi. Ketika rakyat La Sattumpugi menamakan dirinya, maka mereka merujuk pada raja mereka. Mereka menjuluki dirinya sebagai To Ugi atau orang-orang atau pengikut dari La Sattumpugi.

Permainan Tradisional Bugis adalah Aktifitas bermain yang tidak hanya memperoleh kesenangan tapi juga sebagai aktifitas olah gerak fisik dengan memadukan daya imajinasi dan olah pikir. Tidak hanya anak-anak, orang dewasa

juga dapat memberikan peran dalam permainan tradisional Bugis ini. Setiap permainan tradisional Bugis memiliki filosofi sendiri. Pada zaman dahulu dapat dikatakan bahwa hampir semua permainan tradisional Bugis dilakukan setelah panen. Hal tersebut disebabkan karena waktu panen hanya dilakukan dalam setahun sekali. Sehingga untuk mengisi waktu senggang yang cukup panjang maka lahirlah berbagai macam permainan tradisional Bugis.

Permainan yang tidak hanya dilakoni oleh satu atau dua pemain saja, bahkan terdiri dari lebih dua pemain yang menjadi satu tim. Sebuah tim dalam permainan memberikan nilai kerjasama dan tanggung jawab terhadap tugas masing-masing pemain dalam satu tim. Permainan tradisional memiliki dua kategori, yaitu permainan yang bersifat kompetisi dan permainan yang bersifat hiburan. Berikut adalah permainan tradisional Bugis baik yang bersifat kompetisi maupun hiburan.

2.2.1 Maraga

Raga
(bola dari anyaman rotan)

Gambar 2.31 Permainan *Maraga*
(Sumber : www.tribunnews.com)

Permainan *Maraga* atau yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan nama bermain raga atau bersepak raga. Di dalam permainan ini terdiri dari beberapa pemain yang dibagi menjadi dua tim. Setiap pemain memainkan sepak raga dengan mempertahankan raga (bola dari anyaman rotan) agar tidak terjatuh sehingga menuntut setiap pemain harus menguasai raga. Tidak hanya itu, sepak raga juga mengandalkan kerjasama tim dan menghasilkan sebuah permainan raga yang indah.

Tidak heran jika zaman dahulu *maraga* menjadi salah satu ukuran kesempurnaan pemuda Bugis. Bahkan seorang pemuda belum bisa menikah sebelum mahir bermain *maraga. Maraga* juga pernah menjadi ukuran status sosial dimana para pemainnya akan dikelompokkan sesuai derajat sosial mereka di masyarakat (Pabittei, 2009). Tingginya minat permainan *maraga* dalam masyarakat Bugis disebabkan oleh filosofi yang diajarkan nenek moyang dari beberapa aspek permainan ini, di antaranya:

- Tendangan membumbung (*massempeq aratiga*), dimaknai sebagai kewaspadaan yang harus dimiliki kerajaan dan masyarakat terhadap semua kemungkinan adanya bahaya dari musuh.
- Tendangan balasan (*massempeq mappalece*), dimaknai bahwa konflik harus dihindari dalam masyarakat (Mengemba, 1959).

Permainan *maraga* umumnya dimainkan oleh kaum laki-laki. Jumlah pemain berjumlah antara 5-15 orang yang dimainkan di lapangan yang ukurannya tergantung banyaknya pemain. Pemain akan berkuranng seiring ketidaktangkasannya dalam memainkan dan mempertahankan raga. Pemain

diwajibkan memakai busana adat Bugis lengkap dengan ikat kepalanya. Permainan juga akan diiringi oleh musik tradisional yang membuat gerakan pemain seakan menari.

2.2.2 Makbenteng

Makbenteng berasal Bahasa Bugis yang terdiri dari dua kata, yaitu *mak* yang berarti tiang, dan *benteng* yang berarti tempat pertahanan. Dengan demikian, *makbenteng* dapat diartikan sebagai usaha mempertahankan benteng. Pada masa lalu, permainan *makbenteng* diselenggarakan oleh dan untuk kerajan. Artinya, hanya para remaja bangsawanlah yang melakukannya. Selain sebagai hiburan bagi para bangsawan dan keluarganya, juga menanamkan rasa cinta tanah air dan menjunjung tinggi kebesaran kerajaan. Tidak hanya itu, melalui permainan ini anak-anak remaja kaum bangsawan akan terlatih dalam membela dan mempertahankan kerajaan dari serangan musuh. Seiring dengan perkembangan zaman, permainan ini tidak hanya dimainkan oleh para bangsawan lagi, melainkan seluruh rakyat dari berbagai kalangan.

Permainan *makbenteng* termasuk dalam kategori permainan yang keras, karena membutuhkan fisik yang kuat dan tenaga yang prima. Sehingga permainan ini pada umumnya hanya dimainkan oleh anak laki-laki yang berusia sekitar 10-16 tahun. Dalam permainan ini dibagi menjadi dua tim yang masing-masing beranggotakan 4 pemain.

Gambar 2.32 Permainan *Makbenteng*
(Sumber : www. Veiledveiled.blogspot.com)

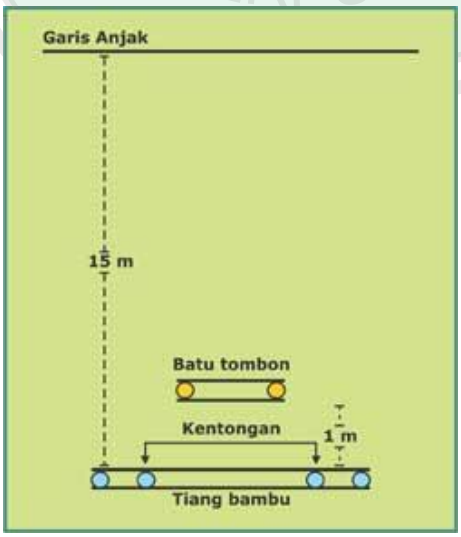
Permainan ini memerlukan tempat yang agak luas sekitar 10x20m^2. Luas tersebut dibagi menjadi dua bagian, sebagian untuk tim yang satu dan sebagian untuk tim yang lainnya. Tidak banyak alat yang digunakan dalam permainan ini, hanya dua buah bendera berbentuk segiempat yang berukuran 15x20cm^2, dua buah tiang bendera dengan tinggi 1,5 meter, dan sebuah kentongan bambu beserta kayu pemukulnya yang nantinya akan digunakan oleh wasit untuk mengatur jalannya permainan. Wasit dalam permainan ini termasuk salah seorang penonton. Tim yang dinyatakan sebagai pemenang adalah tim yang dapat mengumpulkan nilai lebih banyak dari tim yang lawannya. Tim yang menang ini disebut sebagai *topuang* (penguasa). Sedangkan tim yang kalah disebut sebagai *batuah musuk* (orang yang dijadikan budak karena kalah perang). Namun apabila perolehan nilai dalam permainan sama, maka penentuannya adalah dengan menghitung banyaknya pelanggaran ringan yang dilakukan oleh setiap pemain dalam sebuah tim. Jika ternyata pelanggaran yang dilakukan oleh kedua tim itu sama banyaknya,

maka jumlah pelanggaran berat akan dihitung, seperti membanting secara sengaja dan menyakiti lawan (*taupaliki*).

2.2.3 *Makkatto*

Permainan *makkatto* berawal dari kebiasaan yang dilakukan oleh petani pada saat akan menuai padi. Pada saat seperti itu biasanya kepala desa membunyikan (memukul) kentongan yang kemudian diikuti oleh warganya sebagai tanda bahwa padi siap dituai. Setelah itu, warga bersama-sama pergi ke sawah dan menuai padi di sana. Ketika para orang tua membawa hasil panen ke tempat penampungan padi (lumbung) dan menyimpannya di sana, biasanya anak-anak masih tetap tinggal di sawah dan bermain kentongan. Kebiasaan inilah yang kemudian melahirkan suatu permainan yang disebut sebagai *makkatto*.

Makkatto itu sendiri sebenarnya merupakan kata yang berasal dari kata *mak* yang berarti melakukan sesuatu, dan *katto* yang berarti kentongan. Dengan demikian, *makkatto* dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan kentongan. *Makkatto* adalah permainan tim, artinya permainan ini dapat dilakukan jika ada dua tim.



Gambar 2.33 Permainan *Makkatto*
(Sumber : www. melayuonline.com)

Jumlah keseluruhan pemainnya adalah 4 orang. Permainan anak-anak yang berumur 6-15 tahun ini umumnya dilakukan oleh anak laki-laki. Arena permainan ini dapat dilakukan di mana saja, dengan syarat minimal panjangnya 15 meter. Inti dari permainan ini adalah pelontaran batu (*paklekbak*) kea rah batu sasaran yang disebut batu *tombon*. Apabila berhasil mengenai batu *tombo*, maka dua pemain (perwakilan) dari masing-masing kelompok akan berlomba memukul ketongan sambil berteriak "*kattoo"*. Jadi aturan mainnya adalah saling melempar ke arah batu *tombon*, kemudian berlari untuk memukul kentongan. Di antara kedua tim yang dapat melempar batu *paklekbak* dan memukul kentongan terbanyak akan menjadi pemenangnya.

2.2.4 Mallulok

Merupakan kata yang terdiri dari dua kata, yakni *ma* yang berarti melakukan sesuatu, dan *Iulok* berarti nama sebuah alat yang digunakan untuk menghalau bintang, terutama unggas. Alat ini jika dipergunakan akan mengeluarkan suara yang bising. Kebisingan inilah yang kemudian membuat binatang atau unggas ketakutan dan lari menjauh. Pada awalnya permainan ini dilakukan oleh anak-anak petani ketika sawah telah kering dan bersih dari tanaman padi setelah panen. Dalam permainan ini, siapa yang kalah harus berteriak-teriak, sehingga para unggas pemakan tanaman padi ketakutan dan beterbangan. Dalam perkembangannya, permainan ini tidak hanya dimainkan di sawah saja, melainkan di sekitar permukiman penduduk (perkampungan). Teriakan-teriakan keras yang dilakukan oleh pemain yang kalah tentunya menganggu ketenangan warga dan karenanya banyak yang melarang. Kemudian

sebagai gantinya teriakan pemain diganti menjadi batu berbentuk pipih yang jika dilontarkan akan mengeluarkan suara yang menyerupai suara *lulok*. Suara yang keluar dari batu pipih tersebut tidak terlalu bising, tapi dianggap dapat menggantikan suara teriakan pemain yang kalah.

Permainan *mallulok* dimainkan di area yang luasnya 8x10m^2. Luas yang 80m^2 tadi diberi 3 buah garis batas lontar. Garis pertama jaraknya sekitar 9 meter dari batu lontar, garis kedua sekitar 7,5 meter dan untuk garis yang ketiga jaraknya sekitar 6 meter. Peralatan yang digunakan adalah batu yang bentuk agak bulat dan pipih dangan diameter sekitar 6cm untuk setiap pemain. Batu tersebut bukan buatan pemain tapi batu alam yang dapat diperoleh di sekitar sungai. Batu ini sering disebut batu *pangngambak*.selain itu, ada juga batu *lulok* yang berukuran besar (sebesar buah kelapa) yang digunakan sebagai sasaran lontaran.

2.2.5 Akmemu-memu

Akmemu-memu merupakan dua kata dengan arti yang berbeda. *Ak* yang berarti melakukan sesuatu dan *memu* yang berarti tupai, jadi *akmemu-memu* dapat diartikan sebagai "melakukan sesuatu yang menyerupai seekor tupai". Permainan ini konon berasal dari kebiasaan yang dilakukan oleh penduduk Ara yang sering ke hutan untuk mencari kayu bakar. Pada saat di hutan tersebut, mereka menjumpai pertikaian antara sekelompok tupai dengan seekor monyet yang saling memperebutkan buah-buahan di atas pohon. Perkelahian inilah yang pada akhirnya dijadikan sebagai sebuah permainan oleh anak-anak.

Permainan *akmemu-memu* adalah permainan kelompok, yang permainannya dapat dilakukan jika terdapat dua tim. Jumlah keseluruhan

pemainnya 6-9 pemain. Pada umumnya dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan yang berumur 6-13 tahun. Dari ke-9 pemain tersebut, hanya seorang diantara mereka yang dijadikan sebagai monyet (penyerang), yang dipilih karena dianggap benar-benar kuat dan dapat mengatasi semua rintangan yang akan dihadapi selama permainan berlangsung. Sedangkan pemain yang lain akan berperan sebagai *memu* yang dipimpin oleh pemain yang juga dianggap sama kuatnya dengan penyerang (*doeng*). Dalam permainan, para pemain dibagi menjadi dua tim, yaitu tim tupai (*memu*) dan tim penyerang (*doeng*) yang diibaratkan sebagai monyet. Tim penyerang nantinya akan merebut anggota regu *memu* dengan cara memukulnya menggunankan ekor. Apabila jumlah anggota kedua tim telah seimbang, maka akan diadakan tarik-menarik, baik dengan tangan ataupun dengan kain sarung untuk menentukan pemenangnya.

2.2.6 Gallak-gallak

Gallak-gallak yang berarti nama gelar tertentu yang menunjukkan status sosial seseorang dalam masyarakat. Orang-orang yang secara genealogis masih keturunan raja-raja Bugis-Makassar menempati lapisan atas yang disebut sebagai bangsawan (karaeng). Kemudian, orang-orang yang secara genealogis bukan keturunan raja-raja disebut sebagai orang biasa (tusamara). Sedangkan, orang-orang yang menjadi tawanan karena kalah perang disebut sebagai hamba/budak (ata). Dewasa ini mereka hanya mengenal dua golongan dalam stratifikasi sosialnya, yaitu karaeng dan tusamara karena golongan ata sudah lama hilang seiring dengan runtuhnya kerajaan-kerajaan di daerah Sulawesi Selatan.

Dengan demikian, *gallak-gallak* dapat diartikan sebagai suatu permainan pemberian gelar jadi-jadian bagi pemain yang berhasil melewati tahap-tahap permainan. Dalam konteks ini, sebuah regu akan menebak anggota regu lawan yang menyembunyikan batu di dalam genggaman tangannya. Apabila tebakan salah, maka si pemain yang menyembunyikan batu tersebut akan melangkah pada garis-garis yang telah ditentukan, hingga melewati seluruh garis menuju sebuah lingkaran untuk mendapatkan gelar galararung (raja/bangsawan).

Gallak-gallak adalah permainan kelompok. Jumlah keseluruhan pemainnya 8-14 orang (bergantung dari banyaknya garis tingkatan). Apabila jumlah garis yang dibuat untuk mencapai tingkatan galararung hanya tiga buah, maka untuk satu tim jumlahnya hanya 4 pemain dengan seorang pemimpin atau pagallak dan 3 orang pemain atau tunigallak. Sedangkan, apabila garisnya 6 buah, maka jumlah pemainnya untuk satu tim adalah 7 pemain dengan seorang pagallak dan 6 tunigallak. Permainan gallak-gallak ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan yang berumur 6-13 tahun. Luas arena permainan gallak-gallak bergantung dari jumlah pemainnya. Apabila pemainnya 14 orang, maka luas arenanya sekitar 22x10m^2. Arena tersebut dibagi menjadi dua bagian, kemudian ditengahnya dibuat sebuah lingkaran sebagai "tempat pengukuhan" pemenang permainan. Sedangkan, di setiap bagian akan dibuat 6 buah garis dengan jarak antargaris sekitar 2. Apabila jumlah pemainnya hanya 8 orang, maka luas arena hanya sekitar 16 x10m^2, karena hanya memerlukan 3 buah garis pada setiap bagiannya. Permainan ini biasanya dilakukan pada sore hari di tanah lapang atau pekarangan rumah yang agak luas.

2.2.7 Mallogo/Allogo

Mallogo adalah salah satu permainan tradisional yang mengandung nilai pendidikan seperti kejujuran dan sportivitas. Permainan *mallogo* berupa tempurung kelapa kering yang dibentuk segitiga (*logo*), lalu dipukul dengan sepotong bambu yang dibelah dan dibentuk seperti golf. Dahulu *mallogo* biasa dimainkan masyarakat sebagai hiburan untuk mengisi waktu sembari menunggu seusai panen. Pada masa lalu, selain masyarakat awam, *mallogo* atau *allogo* juga lazim dimainkan oleh kaum bangsawan. Oleh karena itu, terdapat dua jenis *logo*. *Logo* untuk bangsawan terbuat dari tanduk kerbau, seng, atau besi yang disepuh emas, sedangkan *logo* untuk rakyat dari tempurung kelapa kering. Permainan ini hanya memerlukan perlatan sederhana, yaitu *logo* dari tempurung kelapa kering dan sebilah bambu sebagai pemukul (*paqcambaq*). *Logo* dibuat dua bentuk, yaitu *logo* kecil ukuran 7-8 cm sebanyak 6-8 buah dan *logo* besar ukurannya 15 cm. *logo* kecil akan dijajarkan berurutan ke belakang dan *logo* besar berfungsi untuk menembak *logo* kecil. Selain *logo*, permainan ini juga memerlukan pemukul (*paqcambaq*). Pemukul terbuat dari sebilah bambu berukuran 30-50 cm. *Mallogo* dimainkan oleh dua orang atau lebih. Rata-rata pemain adalah anak-anak atau remaja laki-laki maupun perempuan yang biasanya dimainkan di pinggir sawah atau halaman rumah. Secara umum, ada tiga aturan dalam permainan *mallogo* atau *allogo.* Pemain dianggap pemenang jika dapat menjatuhkan semua *logo*, dan dapat kembali memukul. Jika pemain pertama tidak dapat menjatuhkan semua *logo*, maka permainan berpindah ke lawan. Nilai pemenang ditentukan dari jumlah *logo* yang jatuh. Permainan *mallogo* melatih ketangkasan dan ketenangan,

jika pemain yang tidak tangkas dan tenang, pukulannya akan sering meleset bahkan jauh dari sasaran.

2.2.8 Abbatu Samba

Abbatu samba merupakan gabungan dari kata *ab* yang berarti melakukan sesuatu, kata *batu* yang berarti biji, dan kata *samba* yang berarti asam. Dengan demikian, dapat diartikan sebagai suatu permainan yang berkenaan dengan biji asam. Dalam konteks ini, biji-biji asam disusun dalam sebuah lubang yang pinggirnya dilingkari dengan sebuah garis yang melingkar. Dalam permainan, biji-biji tersebut pada gilirannya dilempar dengan batu *pengngambak*. Dan, yang dikenainya akan menjadi milik si pelempar. Pada masa lalu garis yang melingkari lubang tidak pernah ada. Jadi, ketika itu biji yang terkena batu *penggambak* dan keluar dari lubang, maka biji tersebut menjadi milik si pelempar. Namun, setelah adanya garis melingkar dengan jarak sekitar satu jengkal dari lubang, maka yang akan jadi milik si pelempar adalah biji yang keluar dari garis.

Peralatan yang digunakan dalam permainan *abbatu samba* adalah sebuah batu *pengngambak* dan sejumlah biji asam untuk setiap pemain. Batu *pengngambak* yang akan digunakan sebagai pelontar sebenarnya adalah juga biji asam. Namun, yang dipilih untuk dijadikan *pengngambak* biasanya adalah biji yang agak besar dan berat, sehingga ketika dilontarkan dapat dengan mudah menghamburkan biji-biji asam lain yang berada di dalam lubang. Sedangkan biji-biji asam lain yang dibawa oleh pemain, adalah sebagai taruhan yang nantinya akan dimasukkan dalam lubang untuk dikenai oleh batu *pengngambak*. Jumlah biji-biji asam yang harus dibawa bergantung dari kesepakatan pemain. Permainan

abbatu samba tidak memerlukan tempat yang luas, sebab arena permainannya hanya berupa sebuah lubang berdiameter 10 cm dengan kedalaman sekitar 5 cm. Dengan ukuran arena yang relatif kecil tersebut, tentu saja permainan dapat dilakukan di mana saja, asalkan di atas tanah, seperti di pekarangan rumah atau lapangan. Sekitar 20 cm dari lubang, terdapat garis yang melingkar yang berfungsi sebagai garis batas biji asam taruhan diambil. Para pemain yang akan bermain biasanya akan berjongkok sekitar satu meter dari garis batas tersebut sebelum melakukan lontaran. Permainan ini pada umumnya hanya dimainkan oleh anak laki-laki yang berusia sekitar 6-12 tahun, dengan jumlah pemain minimal 2 orang dan maksimal 4 orang. Permainan ini dilakukan secara individual dan bukan kelompok.

2.2.9 Maggasing

Maggasing dalam bahasa Indonesia umumnya dikenal dengan nama bermain gasing. Penamaan permainan ini bersumber dari peralatan pokok yang digunakan dalam bermain yaitu gasing. Asal usul permainan gasing menurut Kuderen dan Mathes dalam "Tot Bijdragen de Etnologie van Zuid Celebes", berasal dari daerah Sumatera, kemudian berkembang ke daerah-daerah lainnya sesudah Islam, melalui hubungan dagang. Jumlah pemain *maggasing* 2—6 orang. Secara umum *maggasing* dimainkan oleh kaum laki-laki, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa.

Maggasing dapat dilakukan di mana saja, dapat dilakukan di halaman rumah, di halaman rumah adat, ataupun di lapangan pada waktu pagi dan atau sore hari. Peralatan yang digunakan adalah sebuah gasing yang terbuat dari kayu yang

berkualitas baik, seperti kayu jati, teras batang nangka, kayu bayam, teras batang jambu dan kepundung. Kayu tersebut dibentuk dengan garis tengah antara 2,5—4 cm. Bagian bawahnya agak runcing, kemudian ujungnya dibentuk seperti paku dengan tonjolan sepanjang kira-kira 2 mm. Saat ini tonjolan tersebut sebagian besar sudah menggunakan paku besi. Paku inilah yang nantinya akan menyentuh tanah sewaktu gasing berputar. Peralatan lainnya adalah ulang atau benang yang diameternya sekitar 1 mm dan panjangnya 3 meter. Salah satu ujung benang dibuhul kuat-kuat. Ujung yang lain dikaitkan pada kayu kecil sebesar lidi yang panjangnya 3 cm. Kayu ini berfungsi sebagai penahan benang sewaktu gasing dilontarkan.

Gasing

Gambar 2.34 Permainan *Maggasing*
(Sumber : www. melayuonline.com)

Ada dua jenis permainan *maggasing* ini, yaitu permainan yang mengutamakan bentuk, keindahan, serta lamanya perputaran gasing dan permainan kompetisi. Pada permainan pertama yang dinilai tidak hanya bentuk, keindahan, ukuran, tinggi badan gasing, kehalusan rautannya dan lamanya putaran, tetapi juga keseimbangannya dalam berputar. Peserta yang paling memenuhi kriteria itu dinyatakan sebagai pemenangnya. Sedangkan pada

permainan kedua lebih mengutamakan keahlian seseorang dalam bermain dan dapat mengeluarkan semua gasing lawan dari lingkaran. Pemain yang dapat melakukannya dianggap sebagai pemenang.

2.2.10 Macukke

Berasal dari bahasa Bugis yaitu *Cukke* yang artinya ungkit, dengan demikian *Maccukke* berarti bermain ungkit. Permainan *cukke* termasuk permainan musiman yang umumnya dilakukan sesudah panen sampai pada waktu menjelang turun ke sawah dan dilakukan pada siang hari. Dalam sejarahnya, permainan *macukke* dipahami mengandung filosofi menanam, yakni tanah yang dilubangi dianggap sebagai symbol tanah yang akan ditanami. Kayu atau rotan yang dicungkil merupakan harapan agar tanaman yang ditanam tumbuh dengan baik. Lalu pukulan pada kayu merupakan symbol usaha petani yang keras untuk mendapatkan panen yang memuaskan.

Gambar 2.35 Permainan *Macukke*
(Sumber : www. melayuonline.com)

Permainan *macukke* hanya memerlukan peralatan sederhana, yaitu kayu atau rotan yang dicungkil dan untuk mencungkil atau memukul. Kayu atau rotan yang dicungkil disebut *anaq cukke* dengan ukuran yang lebih pendek dari kayu atau rotan untuk mencungkil yang disebut dengan *indoq cukke* yang ukurannya sekitar 30-60cm. Permainan *macukke* dilakukan dengan cara mencungkil sepotong kayu atau rotan yang diletakkan di atas tanah yang di lubangi, lalu dipukul saat kayu atau rotan tersebut melayang ke udara. Alat untuk mencungkil juga berupa kayu atau rotan. *Macukke* umumnya dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan berjumlah 2 hingga 6 pemain yang dibagi dalam dua kelompok saling berpasangan dengan pihak lawan. Pemenang dalam permainan *macukke* biasanya ditentukan dari siapa yang lebih dulu mencapai target yang telah ditentukan. Terlebih dahulu menetukan siapa yang memulai permainan, biasanya menggunakan pingsuit (menggunakan jari tangan). Sebagai hukuman yang kalah biasanya harus menggendong yang pihak menang.

2.2.11 Maggalecceng

Permainan dilakukan malam sampai pagi hari sebagai acara rangkaian perkabungan, dimana penyelenggaraannya berlangsung sampai pada upacara pemasangan batu bata dan nisan kuburan orang yang meninggal yang didaerah Bugis disebut dengan *matampung*. *Maggaleceng* biasanya berlangsung selama tujuh malam , 40 malam ataukah 100 malam jika yang berkabung adalah keluarga raja. Dengan melihat suasana permainannya menunjukkan bahwa permainan ini juga berfungsi untuk menghibur keluarga yang berkabung dan selama berjaga-

jaga supaya tidak mengantuk. Pada zaman dahulu, oleh masyarakat tradisional Bugis, yang termasuk jenis permainan sakral, berhubungan dengan nuansa magis.

Gambar 2.36 Permainan *Maggaleceng*
(Sumber : www. melayuonline.com)

Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Umumnya permainan *maggalecceng* pada zaman dulu dilakukan di teras rumah atau di bawah pohon yang rindang dengan terlebih dulu menggelar tikar. Untuk memulai permainan yang melibatkan dua orang ini, keduanya akan mengundi atau ping sut untuk menentukan siapa yang jalan duluan.

2.2.12 Mallongngak

Berasal dari kata longak yaitu nama makhluk halus sejenis jin yang bentuk badannya sangat tinggi, dimana kata longak diartikan juga dengan tinggi atau jangkung. Menurut Dr. B. F. Matthes *mallongngak* berasal dari nama seorang raksasa. *Mallongngak* merupakan permainan yang digemari rakyat pada umumnya karena cukup menarik, dengan melihat bentuk dan cara bermain, termasuk jenis permainan olahraga. Sehubungan dengan fungsi permainan ini, Dr. Matthes mengemukakan bahwa kemungkinan dahulu permainan ini merupakan salah satu

bentuk pertunjukan upacara. Didalam kehidupan masyarakat tradisional bugis dimasa silam, penyelenggaraan permainan ini berkaitan dengan masalah magis yang tentunya tidak terlepas dari kepercayaan masyarakat yang mistik religious. Antara lain dapat dilihat dalam fungsi permainan yang dianggap sebagai penangkal penyakit. Apabila disuatu kampung terdapat penyakit yang merajalela, maka tujuh orang pria dari kampung tersebut dengan berpakaian putih semacam talqun, *malongak* mengitari kampung selama tujuh kali dengan maksud mengusir roh jahat yang menyebabkan wabah tersebut. Dengan cara ini mereka yakin bahwa *longngak* yaitu makhluk halus yang dianggapnya baik itu akan turut membantu mereka. Di dalam perkembangan selanjutnya, terutama setelah ajaran-ajaran islam tersebar luas dalam masyarakat bugis, maka fungsi religious ini tidak berfungsi lagi, melainkan dilakukan hanya sekedar bermain di kalangan anak-anak dan remaja.

Gambar 2.37 Permainan *Mallongngak*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

Mengenai asal usul permainan ini belum dapat dipastikan benar, sebab selain di daerah bugis juga dijumpai dibeberapa daerah lainnya seperti Minahasa

dan Mongondou di Sulawesi Utara yang disebut Mogilangkadan. Orang Mori di Palu dan Poso menyebutnya Motilako, di pulau Jawa dengan nama *jangkungan* dan juga terdapat di pulau Buton, Sulawesi Tenggara dan di Sumatera. Mallongngak merupakan salah satu kebudayaan penting yang ada sejak dahulu. Perlengkapan permainan terdiri atas dua batang bambu yang kuat dan panjangnya lebih dua kali tinggi badan yaitu sekitar 3 meter. Mengenai panjang bambu tergantung pada tingkat perkembangan usia dan keberanian seorang pemain.

2.2.13 Majekka

Kata *majekka* berasal dari kata *jeka* yang artinya jalan. Merupakan permainan masyarakat pada umumnya karena bahan utamanya mudah diperoleh. Perlengkapan permainan terdiri atas tempurung kelapa yang utuh dan kuat tiap belahan ujungnya diberi lubang. Juga terdapat dua utas tali yang ujungnya kurang 1,5 meter.

Gambar 2.38 Permainan *Majekka*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

2.2.14 Mapassajang

Gambar 2.38 *Mapassajang*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

Berasal dari kata *sajang* yang artinya melayang. Orang bugis lainnya yang menetap di Sidenreng Rappang menamainya Malambaru, berasal dari kata *lambaru,* yang artinya ikan pari. Penamaan ini berdasarkan kepada bentuk peralatan pokok dari permainan ini, yaitu menyerupai ikan pari. Dan saat ini lebih popular dengan nama permainan layang-layang. Bentuk dan ragam hias laying-layang berbagai macam, tetapi masyarakat bugis tradisional umumnya menggunakan bentuk dan corak binatang. Menurut sejarahnya bahan yang digunakan pada mulanya adalah jenis dedaunan yang lebar dan telah kering kemudian diberikan tali. Setelah penggunaan kertas dikenal, mulailah dijadikan seba

2.2.15 Maggeccik

Berasal dari kata *geccik* yang artinya menyentik. *Maggeccik* merupakan permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh kalangan masyarakat biasa. Peralatan permainan ini adalah biji-bijian, biasanya biji yang popular digunakan

adalah biji asam. Lahan bermain tidak perlu luas yang bisa di lakukan di dalam maupun di teras rumah di waktu senggang.

2.2.16 Mattojang

Mattojang berasal dari kata *tojang*. Dalam bahasa Bugis lainnya disebut *mappare* yang artinya sama yaitu ayunan. Permainan ini adalah permainan ayunan atau berayun. Pada umumnya *mattojang* diselenggarakan dalam rangka memeriahkan pesta-pesta tertentu, yaitu pesta panen, pernikahan dan kelahiran seorang bayi. Menurut mitos yang melatarbekangi penyelenggaraan permainan bahwa dimaksudkan untuk mengingatkan kembali prosesi diturunkannya manusia yang pertama yaitu Batara Guru dari Boting Langiq atau kayangan ke bumi. Beliau di turunkan ke bumi dengan toang pulaweng atau ayunan emas. Batara Guru inilah yang dianggap sebagai nenek moyang manusia dan merupakan nenek dari Sawerigading, tokoh legendaris yang terkenal dalam mitos rakyat bugis. Kemudian berkembang dalam bentuk permainan sebagai tanda syukur atas berhasilnya panen. Menurut Kauderen bahwa permainan ayunan kemungkinan berasal dari jawa yang mulai masuk dan berkembang di Indonesia bersamaan dengan kedatangan pengaruh Hindu.

Adapun perlengkapan *mattojang*, terdiri atas dua batang kelapa atau bambu betung dengan tinggi kurang lebih 10 meter untuk tiang ayunan. Tali yang terbuat dari kulit kerbau yang dililit dan panjangnya sedikit lebih pendek dari tiang ayunan. *Tudangeng* merupakan tempat duduk yang terbuat kayu. *Peppa* yaitu alat penarik ayunan yang terbuat dari rotan atau tali sabut yang panjangnya 3-4 meter, dimana salah satu ujung *peppa* dikaitkan pada bagian bawah larik.

Mattojang dilakukan oleh minimal 3 orang. Seorang berayun dan dua orang yang menarik dan mengayun-ayunkan ke muka dan ke belakang silih berganti. Pengayunan ini disebut *Padere*.

Gambar 2.40 Permainan *Mattojang*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

2.2.17 Mappadendang

Berasal dari kata *dendang* yang berarti irama atau alunan bunyi. Pada masa silam, *mappadendang* dilakukan di malam hari sewaktu bulan purnama. Selain itu diselenggarakan dalam kaitannya dengan upacara tertentu yakni pernikahan dan panen yang berhasil. *Mappadendang* hanya dilakukan oleh gadis-gadis dan pemuda-pemuda dari kalangan masyarakat biasa.

Gambar 2.41 Permainan *Mappadendang*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

Pada dasarnya permainan ini berasal dari bunyi tumbukan alu ke lesung yang silih berganti sewaktu menumbuk padi. Irama ini kemudian dikembangkan menjadi *mappadendang* dengan menambah bobot irama tumbukan alu ke lesung. Pada fase berikutnya, permainan ini lebih dikembangkan lagi, dimana alunan irama lebih teratur disertai dengan variasi bunyi dan gerakan bahkan diiringi dengan tarian.

2.2.18 Mallanca

Berasal dari kata *lanca*, yaitu menyepak dengan menggunakan tulang kering, yang sasarannya ialah *ganca-ganca*, yakni bagian kaki diatas tumit. Permainan ini termasuk yang digemari oleh masyarakat Bugis tradisional dalam rangkaian penyelenggaraan pesta-pesta adat dan hanya dilakukan oleh kalangan budak (*ata*). Sebagaimana halnya dengan permainan lain, maka *mallanca* ini pada mulanya hanya sekedar hiburan kalangan bangsawan yang kemudian turut digemari oleh masyarakat luas.

Gambar 2.42 Permainan *Mallanca*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

2.2.19 Mammencak

Gambar 2.43 Permainan *Mammencak*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

Berasal dari kata *mencak* yang artinya pencak atau silat, jadi yang dimaksud adalah permainan pencak silat. Dilakukan pada pesta-pesta/keramaian adat yang diselenggarakan oleh suatu keluarga serta upacara adat lainnya yang diselenggarakan oleh masyarakat. Asal permainan ini diperkirakan dari Semenanjung Malayu melalui Sumatera, dengan perantaraan dari orang-orang Melayu yang dating ke Sulawesi Selatan dimasa silam. Hal ini didasarkan pada penamaannya yang juga disebut dengan Silak Melayu atau Silat Melayu.

2.2.20 Magetah

Permainan individu ini sering dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Ada dua jenis permainan *magetah* sesuai dengan pemainnya. Permainan *magetah* untuk laki-laki memerlukan kawasan gelanggang yang sederhana dan cukup luas. Tidak memerlukan banyak peralatan, selain kayu yang dibenamkan ke dalam tanah, setiap pemain perlu memiliki getah (karet gelang) induk masing-masing. Setiap pemain meletakkan getah taruhan masing-masing.

Pemain giliran pertama melakukan lastikan menggunakan getah induk, dan getah yang jatuh diambil menjadi miliknya untuk menambah koleksi getah pemain.

Gambar 2.44 Permainan *Magetah Untuk Anak Laki-laki*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

Gambar 2.45 Permainan *Magetah Untuk Anak Perempuan*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis,

Untuk *magetah* bagi anak-anak perempuan, getah dijalin menjadi rantaian getah yang panjang. Sebelum bermain, para pemain melakukan undian untuk menentukan giliran tempat pertama, kedua dan seterusnya. Pemain yang kalah di dalam undian ini akan mengambil giliran di tempat yang terakhir. Dua orang di antara pemain ditugaskan memegang kedua belah ujung rantaian getah dan pemain pertama memulai permainan dengan cara melompat rantaian getah. Ketinggian gatah dinaikkan mengikuti tahap permainan yang telah ditetapkan. Jika pemain pertama gagal meraih rantaian getah, maka pemain ini akan gugur dan giliran selanjutnya dilanjutkan oleh pemain berikutnya.

2.2.21 Macubbu

Berasal dari kata *cubbu* yang berarti sembunyi, atau dengan kata lain *maccubbu* berarti bermain sembunyi-sembunyian. Termasuk dalam permainan ini adalah *mallojo-lojo, enggo, mappajolekka* dan *mallonci*. Pada zaman dahulu, dimainkan pada bulan purnama, dimana ketika itu anak-anak keluar rumah

bermain bersuka cita. Merupakan permainan rakyat yang sangat disukai oleh kalangan anak-anak.

Gambar 2.46 Permainan *Macubbu*
(Sumber : Dokumentasi Mahasiswa Anak Bugis, 2010)

Dari beberapa permainan tradisional Bugis yang dipaparkan dibagi ke dalam dua jenis permaianan, yaitu permainan *indoor* dan *outdoor.*

Tabel 2.3 Permainan Tradisional Bugis

No.	**Nama Permainan**	**Jenis Permainan**		**Jumlah Pemain**	**Luas Lahan yang Dibutuhkan**
		Indoor	Outdoor		
1	Maraga		V	5-15 orang	10 x 10 m^2
2	Makbenteng		V	2 tim @4 orang	10 x 20 m^2
3	Makkato		V	4 orang	10 x 15 m^2
4	Mallulok		V	4 orang	8 x 10 m^2
5	Akmemu-memu		V	6-9 orang	Jarak antara kedua tim minimal 15m

No.	Nama Permainan	Jenis Permainan		Jumlah Pemain	Luas Lahan yang Dibutuhkan
		Indoor	Outdoor		
6	Gallak-gallak		V	8-14 orang	10 x 22 m^2
7	Mallogo		V	Minimal 2 orang	Jarak minimal 5 m
8	Abbatu Samba		V	2-4 orang	2 x 2 m^2
9	Maggasing		v	2-6 orang	Minimal 5 x 5 m^2
10	Macukke		v	2-6 orang	Jarak minimal kedua tim 10m
11	Maggaleceng	v		2 orang	1 x 1 m^2
12	Mallonggak		v	Minimal 2 orang	Jarak minimal 10m
13	Majekka		v	Minimal 2 orang	Jarak minimal 10m
14	Mapassajang		v	Minimal 2 orang	Bebas
15	Mageccik	v		Minimal 2 orang	2 x 2m^2
16	Mattojang		v	Minimal 3 orang	Jarak minimal 10 m
17	Mappadendang		v	Minimal 5orang	Bebas
18	Mallanca		v	Minimal 4 orang	2 x 2 m^2
19	Mammencak		v	Minimal 2 orang	5 x 5 m^2
20	Magetah		v	Minimal 2 orang	2 x 2 m^2
21	Maccubu	v	v	Minimal 2 orang	Bebas

Sumber: Analisis 2012

Dari table di atas dapat disimpulkan, bahwa permainan tradisional lebih banyak *outdoor* dibandingkan *indoor*.

Tabel 2.4 Nilai-nilai Permainan Tradisional Bugis

No.	**Permainan**	**Nilai-nilai**					
		Kerjasama	Sportivitas	Kejujuran	Ketangkasan	Keindahan	Keteliti an
1	Maraga	v	v		v	v	
2	Makbenteng	v	v		v		v
3	Makkato	v	v		v		
4	Mallulok	v	v		v		
5	Akmemu-memu	v	v		v		
6	Gallak-gallak	v	v		v		
7	Mallogo		v	v			
8	Abbatu Samba		v	v			v
9	Maggasing					v	v
10	Macukke	v	v	v	v		
11	Maggalecen g			v			v

No.	Permainan	Nilai-nilai					
		Kerjasama	Sportivitas	Kejujuran	Ketangkasan	Keindahan	Keteliti an
12	Mallonggak				v		V
13	Majekka		v		v		V
14	Mapassajang				v	v	V
15	Mageccik		v	v			V
16	Mattojang	v				v	V
17	Mappadendang					v	V
18	Mallanca		v		v		
19	Mammencak		v		v	v	
20	Magetah		v	v	v		
21	Maccubu	v					V

Sumber: Analisis 2012

2.3 Tinjauan Objek Pusat Peragaan

Dalam suatu perancangan dibutuhkan tinjauan objek sebagai dasar merancang objek penelitian. Objek ditinjau dari dua sudut pandang yang mendukung, tinjauan non arsitektural dan tinjauan secara arsitektural.

2.3.1 Tinjauan Non Arsitektural

Dalam peraturan pemerintah ini yang dimaksud dengan:

1. Benda cagar budaya adalah:
    a. Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.
    b. Benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengtahuan, dan kebudayaan.

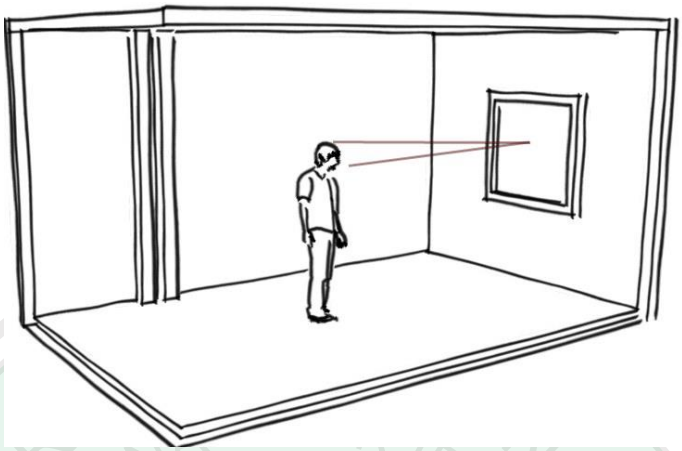
2.Benda cagar budaya di museum adalah semua koleksi museum berupa benda cagar budaya bergerak atau benda cagar budaya tertentu yang disimpan, dirawat, diamankan,dan dimanfaatkan di museum.

3.Menteri adalah Menteri yang bertanggung jawab di bidang kebudayaan.

2.4.2 Tinjauan Arsitektural

Konteks arsitektural pusat peragaan yang menerangkan tentang objek pamer serta tata cara penyajian objek. Sistem penyajian ruang pamer untuk Pusat Peragaan Permainan Tradisional Bugis ini meliputi beberapa aspek, antara lain:

1. Satu Sudut Pandang

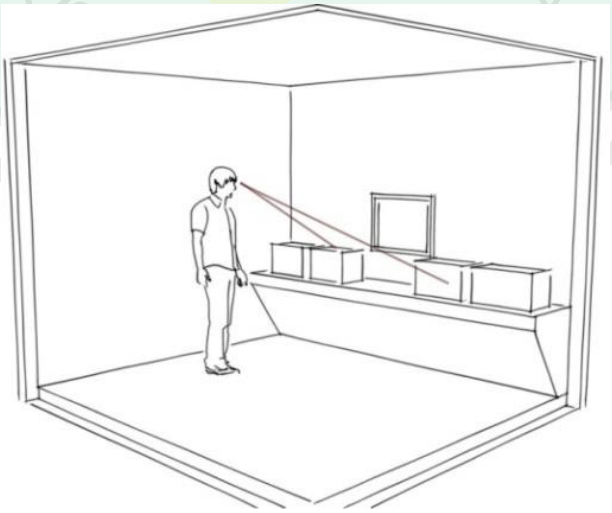


Gambar 2.47 Satu Sudut Pandang

Tata penyajian yang hanya dapat dinikmati dari satu sudut pandang, berupa benda dua dimensi, serta benda tiga dimensi yang ditata dalam satu bidang dan dapat dinikmati lebih dari satu sudut pandang.

2. Lebih Dari Satu Sudut Pandang

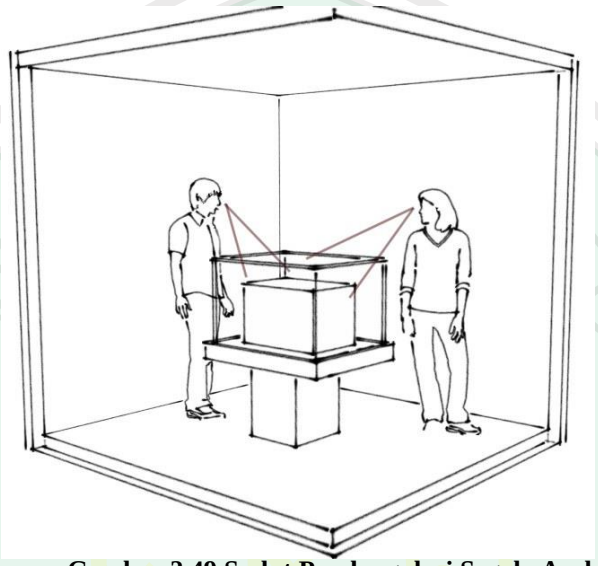
Tata penyajian yang dinikmati lebih dari satu sudut pandang, yaitu benda tiga dimensi yang ditata horizontal.



Gambar 2.48 Lebih dari Satu Sudut Pandang

3. Sudut Pandang Dari Segala Arah

Tata penyajian yang dapat dinikmati dari segala arah, untuk koleksi yang ditata secara lugas, pada bidang dasar datar baik secara berkelompok ataupun tunggal.



Gambar 2.49 Sudut Pandang dari Segala Arah

Faktor cahaya yang merupakan faktor pendukung dari visual objek pamer. Pencahayaan dikemukan terbagi menjadi dua menurut sumber dari cahayanya, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

- Pencahayaan alami, yang bersumber dari matahari. Efek yang dihasilkan dari pencahayaan alami ini akan menghasilkan kesan lebih nyata pada objek permainan. Elemen cahaya langsung yang diperlukan untuk menambah kesan alami dalam suatu permainan.

Gambar 2.50 Pencahayaan alami
(Sumber : www.eramuslim.com)

- Pencahayaan buatan, berbeda dengan pencahayaan alami. Pencahayaan buatan memberikan efek warna dalam suatu ruangan, yang mana akan mempengaruhi daya visual seseorang.

Gambar 2.51 Pencahayaan buatan
(Sumber : www.rudydewanto.com)

2.4 Tinjauan Tema

Extending tradition, yang secara kata berarti ‘Memperluas tradisi’. Makna dari Tradisi itu sendiri adalah adat kebiasaan turun-temurun (dari nenek moyang)

yg masih dijalankan dalam masyarakat; penilaian atau anggapan bahwa cara-cara yg telah ada merupakan yg paling baik dan benar.

Memperluas tradisi yang sama halnya mencakup konseptual yang berkelanjutan. Di dalam sebuah tradisi yang ada pada zaman silam dihidupkan kembali di masa yang lebih modern. Konsep berkelanjutan yang dihasilkan oleh arsitektur dengan tidak meninggalkan konsep arsitektur tradisional, tetapi menerapkan konsep tradisional ke dalam desain arsitektur di masa sekarang yang tidak lain untuk tetap melestarikan dan memperkenalkan budaya yang ada.

Menurut Ernaning Setyowati, M.T, *Extending Tradition* adalah:

- Mencari keberlanjutan dengan tradisi lokal
- Mengutip secara langsung dari bentuk masa lalu
- Tidak dilingkupi oleh masa lalu, melainkan menambahkannya dengan cara inovatif
- Interpretasi kita tentang masa lalu dirubah berdasar kepada perspektif dan kebutuhan masa kini dan masa depan
- Mencoba melebur masa lalu dengan penemuan baru
- Menggunakan struktur vernakular dan tradisi craftsmanship
- Mencari inspirasi dalam bentuk dan teknik yang unik dari bangunan tradisional

Beliau juga menjelaskan bahwa *extending tradition*, yaitu menggunakan elemen-elemen tradisional dan konsep vernakular (misal: struktur dan *craftmanship*) untuk digunakan pada perspektif, kebutuhan, serta pengalaman masa kini.

Beberapa penerapan arsitektur berkelanjutan diantaranya, sebagai berikut:

- Efisiensi penggunaan energi
    - Pemaksimalan sinar matahari
    - Penghawaan alami (*cross ventilation*)
    - Pemanfaatan air hujan
- Efisiensi dalam penggunaan lahan
    - Menggunakan seperlunya lahan yang ada. Tidak semua semua lahan ditutupi bangunan.
    - Potensi hijau lahan yang dimaksimalkan atau ditambahkan dengan beberapa inovasi yang memperkuat potensi hijau di lahan.
    - Desain terbuka dengan ruangan yang terbuka ke arah taman dapat menjadikan inovasi yang mengintegrasikan luar dan dalam bangunan, memberikan fleksibilitas ruang yang lebih besar.
- Efisiensi dalam penggunaan material
    - Memanfaatkan material sisa untuk digunakan dalam pembangunan, sehingga memaksimalkan pemanfaatan material.
    - Pemanfaatan potensi material di sekitar lahan tapak.
- Efisiensi dalam penggunaan teknologi dan material baru
    - Pemanfaatan potensi energi yang ada seperti angin, cahaya matahari, dan air untuk menghasilkan energi listrik domestik dalam bangunan itu sendiri maupun bangunan yang lain secara independen.
    - Material baru dengan inovasi yang secara global lebih mudah ditemukan dapat membuka kesempatan menggunakan material yang cepat diproduksi dan murah, misalnya bambu.

- Efisiensi dalam manajemen limbah
    - Pembuatan system pengolahan limbah domestic seperti air kotor (*black water, grey water*) yang mandiri dan tidak membebani system aliran kota.
    - Membuat inovasi system dekomposisi limbah organik agar terurai secara alami dalam lahan, yang tadinya limbah atau sampah domestik yang mudah didekomposisi secara alami.

2.4.1 Studi Banding Tema

Balicamp adalah sebuah *camp* khusus pengembangan *software* yang terletak di daerah Bedugul, tepatnya di Baturiti. Balicamp dibuat dengan konsep yang memadukan dua budaya yang berbeda antara budaya gaya barat (*western modern*) dan budaya gaya timur (*eastern ancient*).

Gambar 2.52 Balicamp, Hackerspace Dan Silicon Valley Indonesia

2.4.1.1 Pertapakan

Balicamp terletak di dataran tinggi daerah Baturiti. Kondisi di Baturiti masih alami karena terletak di daerah pegunungan yang asri dengan keadaan tanah yang berkontur. Perancangan bangunan ini tetap mempertahankan kontur pada

tapak dengan menyesuaikan letak banguna terhadap kontur. Tidak hanya penyesuaian terhadap kontur, tetapi potensi yang ada pada kontur dimanfaatkan maksimal. Salah satu contohnya dengan memanfaatkan pepohonan yang sudah ada sebelumnya.

Pemanfaatan potensi tapak dengan tidak mengurangi pohon yang sudah ada sebelumnya dan massa bangunan yang mengikuti pola kontur

Gambar 2.53 Balicamp, Hackerspace Dan Silicon Valley Indonesia
(Sumber: www.visipramudia.wordpress.com)

2.4.1.2 Perangkaan

Balicamp yang merupakan pusat pembuatan perangkat lunak menggunakan sistem modern. Dalam hal ini fungsi Balicamp dipadukan dengan konsep tradisional yang bentuknya dapat diterima dalam kehidupan modern saat ini. Penggunaan material lokal seperti yang tidak begitu diperhatikan dalam kehidupan sekarang dapat dipadupadakan dalam proyek Balicamp.Struktur serta material lokal tetap digunakan dalam bangunan dengan tidak melepaskan struktur modern pada bagian yang membutuhkan kekuatan struktur yang lebih kuat.

Gambar 2.54 Balicamp
(Sumber: www.visipramudia.wordpress.com)

2.4.1.3 Peratapan

Bentuk atap dengan ketinggian yang berbeda dengan menyesuaikan bentuk tapak yang memiliki ketinggian kontur yang bermacam-macam.

Gambar 2.55 Balicamp
(Sumber: www.visipramudia.wordpress.com)

Dengan metode struktur atap yang sederhana tapi tidak meninggalkan kesan modern yang masih menggunakan struktur kayu. Bentuk atap dengan menyesuaikan bentuk kontur yang memiliki ketinggian yang berbeda tiap bentuknya. Sama halnya atap tradisional lainnya, di Balicamp juga menggunakan material lokal yang sering dijumpai di daerah Bali.

2.4.1.4 Persungkupan

Material yang tidak hanya digunakan sebagai struktur tapi juga menambahkan estika yang memberikan kesan tradisional

Gambar 2.56 Ruang Dalam Balicamp
(Sumber: www.visipramudia.wordpress.com)

Sebuah sangkar burung ditengah ruangan memberikan kesan terbuka dan hidup. Penggunaan material kayu pada sangkar lebih memperlihatkan adanya kaitan antara konsep modern yang dipadukan dengan konsep tradisional. Elemen-elemen tradisional pada persungkupannya disesuaikan akan kebutuhan masa sekarang. Untuk area duduk dibuat agak terbuka dengan menambahkan jendela yang mengarah langsung keluar bangunan dan dipadukan dengan perabot kayu yang tetap pada warna aslinya.

2.4.1.5 Persolekan

Kesan yang timbul adalah perpaduan perasaan modern dan elemen tradisional yang menjadi satu di dalam ruang

Gambar 2.57 Ruang Dalam Balicamp
(Sumber: www.visipramudia.wordpress.com)

Suasana ruang lebih modern tidak menghilangkan kesan tradisional pada ruangan. Meskipun tidak lebih detail dari konsep tradisional yang lain, tapi kesan tradisional juga didapatkan dengan mengatur cahaya alami yang dipadukan dengan cahaya buatan. Peralatan modern tidak menjadi kendala untuk memberikan kesan tradisional. Penambahan corak dan tekstur pada interior adalah salah satu unsure yang menciptakan suasana tradisional pada umumnya. Pada persolekan, cenderung menggunakan permainan cahaya, bayangan, dan ruang luar sebagai bingkai untuk memperindah ruang.

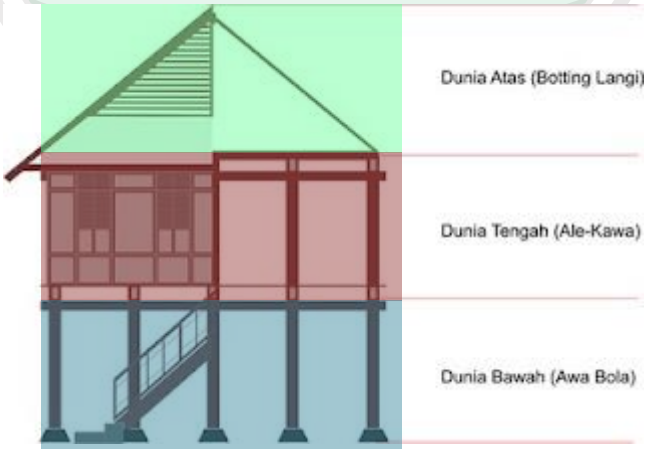
2.4.2 Rumah Bugis

Di Sulawesi Selatan terdapat empat etnik suku, yaitu Bugis, Makassar, Mandar dan Toraja. Suku Bugis memiliki populasi terbesar dan mendiami sebagian besar wilayah Sulawesi Selatan. Umumnya orang Bugis tinggal di rumah panggung dari kayu berbentuk empat segi panjang dengan tiang-tiang yang tinggi memikul lantai dan atap. Rumah tinggal suku Bugis dibedakan berdasarkan status

sosial, dalam suku Bugis dikenal dengan istilah *Saoraja* (rumah raja), *Salassa* (bangsawan) dan *Bala* (rakyat biasa). Untuk rumah para *Saoraja*, ukurannya lebih besar daripada rumah *Salassa* dan *Bala* dengan jumlah tiang yang lebih banyak pula.

Gambar 2.58 Rumah Bugis
(Sumber: www.melayuonline.com)

Dalam pandangan kosmologis Bugis, rumah tradisional Bugis adalah mikro kosmos dan juga merupakan refleksi dari makro kosmos dan wujud manusia serta alam. Tradisi Bugis menganggap bahwa Jagad Raya (makro kosmos) bersusun tiga, yaitu *boting langi* (dunia atas), *ale kawa* (dunia tengah), dan *awa bola* (dunia bawah). Ketiga susun dunia itu tercermin pada bentuk rumah tradisional Bugis.

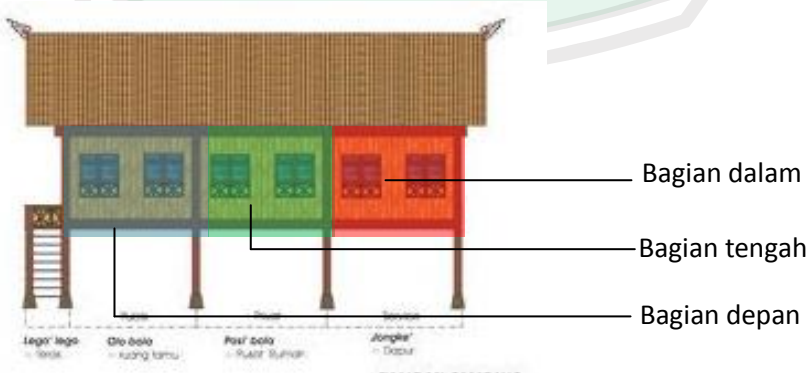


Gambar 2.59 Rumah Bugis
(Sumber: www.melayuonline.com)

Dunia Atas (*Botting langi*) adalah kehidupan diatas alam sadar manusia yang terkait dengan kepercayaan yang tidak nampak, suci, kebaikan, sugesti dan sakral. Sebagaimana dalam pemahaman masyarakat Bugis, bahwa dunia atas adalah tempat bersemayamnya Dewi padi (*Sange-Serri*). Dengan pemahaman ini banyak masyarakat Bugis menganggap bahwa bagian atas rumah (*Botting langi*) dijadikan sebagai tempat penyimpanan padi atau hasil pertanian lainnya. Selain itu biasa juga dimanfaatkan untuk tempat persembunyian anak-anak gadis yang sedang dipingit.

Dunia Tengah (a*le kawa*) adalah Kehidupan di alam sadar manusia yang terkait dengan aktivitas keseharian. *Ale kawa* atau badan rumah dibagi menjadi tiga bagian:

1. Bagian depan, dimanfaatkan untuk menerima para kerabat/keluarga serta tempat kegiatan adat.
2. Bagian tengah, dimanfaatkan untuk ruang tidur orang-orang yang dituakan termasuk kepala keluarga (ayah dan ibu).
3. Ruang dalam, dimanfaatkan untuk dapur dan area servis.



Gambar 2.60 Rumah Bugis
(Sumber: www.melayuonline.com)

Dunia Bawah (*Awa Bola*/kolong rumah) terkait dengan media yang digunakan untuk mencari rejeki, termasuk alat-alat pertanian, tempat menenun, kandang binatang dan tempat bermain bagi anak-anak.

Konstruksi rumah dibuat secara lepas-pasang (*knock down*) sehingga bisa dipindahkan dari satu tempat ke tempat lain. Orang Bugis memandang rumah tidak hanya sekedar tempat tinggal tetapi juga sebagai ruang pusat siklus kehidupan, mulai dari dilahirkan, dibesarkan, nikah dan akhirnya meninggal. Orang Bugis membangun rumah tanpa gambar. Pembangunan dilaksanakan oleh *Panrita Bola* (ahli rumah) dan *Panre Bola* (tukang rumah). *Panrita Bola* menangani hal-hal yang bersifat spiritual, adat dan kepercayaan, untuk *Panre Bola* mengerjakan yang bersifat teknis, misalnya mengolah bahan kayu menjadi komponen struktur sampai rumah berdiri dan siap dihuni.

Sistem Struktur dan konstruksi rumah terdiri atas lima komponen yang semua dibuat dengan sistem *knock down* adalah sebagai berikut:

1. Rangka utama, tiang dan balok induk
2. Struktur lantai
3. Struktur dinding
4. Struktur atap
5. Struktur tangga

Tiang, balok induk seta tangga dibuat dari kayu kelas satu, sedangkan komponen struktur lainnya, misalnya lantai, dinding dan atap dibuat dari kayu kelas dua.

Pekerjaan biasanya dimulai dengan membuat *Posi Bola* (pusar rumah), sebuah tiang yang dianggap symbol ‘perempuan’, ibu yang mengendalikan kehidupan rumah tangga. Jumlah tiang rumah tergantung pada besarnya rumah, biasanya terdiri dari 20 tiang dengan 5x4 baris tiang atau 30 tiang dengan 5x6 baris tiang. Jumlah tiang menunjukkan status sosial penghuni. Semakin banyak tiang pada rumah maka akan semakin tinggi status sosial pemilik rumah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
PUSAT PERPUSTAKAAN