

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Objek

Era sekarang ini permainan menjadi salah satu aspek yang berkembang sangat cepat. Hal ini terbukti dari berbagai macam penemuan yang menggunakan teknologi untuk mendukung adanya pembuatan permainan, mulai dari permainan digital yang didukung oleh peralatan visualisasi super canggih yang dikendalikan oleh satu media komputerisasi, sampai permainan teknologi yang melibatkan fisik sebagai objek utama. Perkembangan permainan modern dapat dikatakan memiliki perkembangan yang sangat pesat, dikarenakan semakin populernya permainan modern dikalangan masyarakat. Pengembangan permainan digital yang semakin hari semakin mengalami peningkatan pengguna permainan modern. Selain alasan tersebut, permainan modern tergolong mudah di dapat sehingga hal tersebut adalah salah satu faktor pendukung percepatan penyebaran.

Perkembangan permainan modern saat ini mengalami peningkatan secara sepihak tanpa mengimbangi dengan permainan yang memiliki nilai dan norma tradisional didalamnya. Banyak anak-anak muda kurang mengenal kesenian permainan tradisional mereka (anak muda) lebih senang dengan kesenian dan tradisi luar yang tidak jelas benar dari mana asalnya(sri Handayani , 2008).Hal ini dikarenakan permainan modern memiliki intensitas yang lebih dibandingkan permainan tradisional yang ada. Fakta ini berakibat semakin bergesernya budaya

mengenai permainan tradisional dan semakin populernya permainan modern. Tidak adanya penyeimbang antara permainan tradisional dan permainan yang berdampak pada aspek budaya lokal, semakin lama dapat semakin hilang, sehingga perlu adanya penyeimbang untuk mempertahankan intensitas permainan tradisional yang di miliki budaya kita. Permainan tradisional telah kehilangan makna, baik makna filosofi maupun sosialnya yang telah semakin terpinggirkan. Permainan tradisional tidak lagi memiliki pewaris aktif yang memiliki komitmen kuat untuk melestarikannya. Langkah nyata untuk memberi tempat bagi pelestarian pusaka budaya terutama permainan tradisional masih jauh dari harapan.(Sutarto, 2009)

Dalam hadist HR. muslim menegaskan bahwa pentingnya untuk menjaga dan melestarikan budaya ataupun sesuatu karunia, yang nantinya hal diterapkan dalam setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

“Apabila Allah memberikan kenikmatan kepada seseorang hendaknya dia pergunakan pertama kali untuk dirinya dan keluarganya”((HR. Muslim))

Dari hadist di atas menjelaskan bahwa sebuah bangsa memiliki identitas-identitas didalamnya, dimana identitas tersebut merupakan karunia yang telah diberikan oleh Allah SWT salah satunya lewat karya-karya permainan tradisional. Hal tersebut menjelaskan betapa pentingnya arti dari anugerah yang di berikan oleh pada Allah SWT dan manusia hendaknya mensyukuri anugerah yang telah di berikan dengan cara melestarikan memanfaatkan dengan sebaik-baiknya sesuai dengan budaya yang telah di berikan serta tradisi yang baik.

Kota Batu salah satu korban dari ketidak seimbangan yang terjadi antara budaya modern dengan budaya tradisional. Selain itu kota Batu merupakan salah satu kota pariwisata yang mengalami lonjakan pengunjung secara signifikan, terlihat dari data pemerintah kota yang setiap tahun mengalami peningkatan jumlah pengunjung wisata yang dapat dilihat pada tabel 1.1

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisata Kota Batu

Tahun	Jumlah kunjungan
2005	942.065
2006	946.764
2007	1.122.037
2008	950.525
2009	1.011.231

Sumber : BPS kota Batu :2010

Menurut data tabel 1.1 diatas menunjukkan bahwa pengunjung Kota Batu rata-rata mengalami peningkatan terlihat dari tahun 2005 sampai 2007 mengalami peningkatan jumlah pengunjung dan pada tahun 2008 mengalami penurunan dan pada tahun 2009 kembali mengalami peningkatan jumlah pengunjung. Dan pada dasarnya peningkatan jumlah pengunjung diperkirakan mengalami peningkatan secara terus-menerus. Namun pada kondisi kota Batu saat ini para wisatawan hanya disuguhi oleh permainan-permainan yang bersifat modern terlihat dari tempat wisata seperti Jawa Timur Park, Batu night Spektakuler, Museum Satwa dan lain-lain yang mengusung konsep modern. Padahal kota Batu bukan hanya memiliki potensi itu saja namun Kota Batu masih banyak memiliki potensi dalam bidang budaya serta alam yang keduanya perlu adanya pelestarian sebagai identitas yang lebih terlihat dari kota tersebut.

Cukup banyak tujuan pariwisata yang ada di Kota Batu. Namun hal tersebut tidak diimbangi dengan pemerataan wisata yang hanya memusat pada pusat kota saja. Sehingga jika fenomena tersebut tidak diatasi mengakibatkan kemacetan pada daerah-daerah tertentu. Selain itu, tingkat ekonomi yang ada di Kota Batu juga tergolong sulit untuk adanya pemerataan.

Terlihat dari data pengunjung tempat pariwisata dimana terjadi lonjakan jumlah pengunjung yang cukup tajam terlihat pada tabel 1.2

Tabel 1.2 Jumlah Pengunjung Objek Wisata tahun 2005-2009

Tahun	Jatim Park	Selekta	Bns	Kusuma Agro	Songgoriti	Cangar
2005	304.253	278.400	-	179.226	6.229	7.983
2006	371.105	277.514	-	121.474	57.319	839
2007	470.123	284.793	-	167.423	65.536	19.183
2008	602.483	307.271	-	183.379	65.536	21.373
2009	722.376	478.946	252.973	83.451	65.536	302.888

Sumber : BPS kota Batu :2010

Dari tabel 1.2 menunjukkan bahwa tempat wisata berbasis permainan modern sangatlah diminati dibandingkan dengan objek wisata yang berbasis alam. Terlihat dari data pengunjung pada tahun 2007 sampai 2009 minat terhadap objek wisata Jatim Park, Selekta, Bns yang semua objek wisata tersebut berbasis permainan modern mengalami lonjakan yang sangat cepat dibandingkan dengan objek wisata Songgoriti, dan Canggar tergolong wisata alam yang juga mengalami peningkatan namun tidak seperti objek wisata berbasis modern.

Permainan tradisional merupakan permainan yang kaya akan identitas budaya lokal dan memiliki manfaat yang sangat besar bagi seorang anak. Haris Iskandar (2010) menyatakan bahwa “permainan tradisional dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seorang anak. Selain itu, permainan tradisional bisa juga dapat mengembangkan aspek pengembangan moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik”. Hal ini membuktikan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai media yang baik untuk memperkenalkan pada anak sehingga mereka dapat belajar berinteraksi. Permainan tradisional merupakan salah satu hiburan yang dapat mengajarkan anak pada nilai-nilai kekeluargaan maupun mengembangkan serta permainan yang dapat meningkatkan pengetahuan anak.

Permainan tradisional memiliki manfaat dari sisi psikologi antara lain : permainan tradisional dapat mengembangkan tingkat kecerdasan anak, mengembangkan emosi antar personal, Mengembangkan kecerdasan logika, mengembangkan kecerdasan kinestetik, mengembangkan kecerdasan natural, mengembangkan kecerdasan spasial, mengembangkan kecerdasan musical. Hal tersebut merupakan manfaat dari permainan tradisional, maka dari itu permainan tradisional memiliki potensi yang sangat besar untuk media pembelajaran dan permainan anak yang dimana di dalam Perancangan Permainan Tradisional Anak diharapkan dapat menjadikan tempat pembelajaran anak serta upaya mempertahankan budaya lokal yang semakin lama semakin mengalami kehilangan identitas.

1.1.2 Latar Belakang Tema

Perancangan wisata perancangan permainan tradisional anak adalah tempat yang diperuntukan bagi anak –anak, dimana anak-anak merupakan subjek khusus yang memerlukan pendekatan khusus sesuai dengan perilaku yang melekat pada mereka. Kebiasaan- kebiasaan serta kesenangan anak adalah aspek yang mutlak ada di perhitungkan dalam perancangan pusat permainan tradisional anak untuk mewujudkan tempat wisata yang aman dan nyaman sesuai dengan perilaku anak, Selain itu permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang dapat membantu perkembangan anak dalam hal, pengembangan emosional pada anak dalam arti menerapkan permainan yang memerlukan kerjasama atau saling membantu sehingga dapat mengasah emosional tolong menolong pada anak, meningkatkan kecerdasan logika pada anak, mengembangkan kecerdasan kinestik, mengembangkan kecerdasan spasial, dan mengembangkan kecerdasan musikal.

Anak merupakan objek khusus yang memiliki kebiasaan dan perilaku tersendiri dalam semua kegiatannya. Berbeda dengan orang dewasa cenderung perilaku mereka lebih tertata. Tema arsitektur perilaku merupakan tema yang memperhatikan psikologi seorang pengguna dengan kata lain mengarahkan pengguna untuk suatu tujuan tertentu seperti halnya bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang melibatkan beberapa orang, maka perlu adanya penyesuaian yang tepat lewat *behavior setting* dalam perancangan. Selain *behavior setting*, objek juga memerlukan prinsip persepsi lingkungan untuk mendukung pengalaman, pengetahuan akan permainan tradisional dan menjadi

usaha untuk pelestarian permainan tradisional. Maka Tema arsitekur perilaku adalah tema yang dirasa lebih dapat memahami khususnya perilaku anak untuk mendukung adanya permainan tradisional. dikarenakan tema arsitektur perilaku lebih mengfokuskan pada objek yang bersangkutan semisal pada objek pusat permainan tradisional anak yang mengedepankan perilaku anak pada perancangan. Dari tema arsitektur perilaku dapat mengetahui kebiasaan - kebiasaan anak yang sering di lakukan dan dari penelitian tersebut dapat menjadi dasar pembuatan rancangan.

Oleh karena itu untuk mendukung potensi yang terkandung dalam permainan tradisional, maka perlunya penyesuaian antara ilmu arsitektur dengan ilmu psikologi, khususnya psikologi anak untuk mendukung perancangan pusat permainan tradisional anak, upaya tersebut dilakukan dengan memasukkan unsur perilaku (behaviour) sebagai tema dalam perancangan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan dari rancangan wisata permainan tradisional anak di Batu adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Rancangan wisata permainan tradisional anak dapat menjadi salah satu tujuan pariwisata yang edukatif dan rekreatif ?
2. Bagaimana menerapkan rancangan wisata permainan tradisional anak bertemakan arsitektur perilaku dengan menggunakan prinsip *behaviour setting*, persepsi, serta teritori?

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan wisata permainan tradisional anak di Batu adalah sebagai berikut:

1. Menjadikan Rancangan wisata Permainan Tradisional Anak dapat menjadi salah satu tujuan pariwisata yang edukatif dan rekreatif.
2. Menerapkan rancangan permainan tradisional anak yang menerapkan arsitektur perilaku dengan menggunakan prinsip *behaviour setting*, persepsi, serta teritori.

1.4 Manfaat

Dalam perancangan pusat permainan tradisional anak di Batu memiliki manfaat bagi Pemerintah, masyarakat, anak-anak. Berikut manfaat yang di peroleh sebagai berikut:

a. Pemerintah

1. Membantu pihak pemerintah dalam upaya melestarikan budaya lokal khususnya dalam ranah permainan tradisional Indonesia.
2. Menambah devisa daerah lewat adanya pusat permainan tradisional anak.

b. Masyarakat

1. Sebagai wadah sosialisasi bagi masyarakat yang memiliki unsure rekreatif serta edukatif.
2. Membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar dengan menyediakan stand yang ada di pusat permainan tradisional anak.

c. Anak –anak

Sebagai media pengembangan kecerdasan anak lewat permainan-permainan tradisional yang juga dapat mengembangkan emosional anak terhadap rasa tolong menolong serta kepedulian terhadap alam.

1.5 Batasan

Batasan yang diberikan dalam rancangan wisata permainan tradisional anak di Kota Batu adalah sebagai berikut:

a. Batasan pelayanan

Batasan skala wilayah pelayanan pada perancangan wisata permainan tradisional anak di Batu mencakup wilayah Jawa Indonesia.

b. Batasan objek

1. Mempunyai fungsi utama sebagai wadah untuk bersosialisasi antar sesama individu.
2. Sebagai sarana bermain yang menyenangkan namun masih mengandung pembelajaran.

c. Batasan skala kegiatan

1. Sosial

Jenis permainan bersifat membentuk rasa emosional terhadap sesama sehingga menimbulkan berinteraksi antar individu dengan individu lain.

2. Pendidikan

Mengadakan kegiatan permainan yang memiliki unsur pengetahuan, mengembangkan emosiaonal anak terhadap rasa kebersamaan, meningkatkan imajinasi anak.

3. **Rekreatif**

Dapat di artikan kegiatan yang menarik, menyenangkan, dan menantang yang dapat mengembangkan daya imajinasi, kemampuan berfikir kritis, kemampuan mengekspresikan serta dapat mengembangkan rasa emosional pada anak lewat permainan tradisional yang mengalami adaptasi dengan zaman.

d. **Batasan lokasi**

Rancangan wisata permainan tradisional anak ini mengambil lokasi di Kota Batu. Karena menurut analisis sederhana Kota Batu merupakan salah satu kota yang memiliki daya tarik yang cukup besar. Perancangan ini bertempat di area pabrik yang lama mengalami vakum produksi, Terletak di perbatasan persawahan dan perkantoran.

e. **Batasan Tema**

Tema dalam perancangan pusat permainan tradisional anak adalah arsitektur perilaku yang mencakup behavior setting, persepsi, serta teritori.