

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG PENGADAAN PROYEK

Proyek yang diusulkan dalam penulisan Tugas Akhir ini berjudul Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta. Era globalisasi yang begitu cepat berkembang dengan berbagai teknologi yang tinggi dikhawatirkan akan menggeser keberadaan permainan anak-anak tradisional yang membentuk citra anak-anak di Yogyakarta. Tanpa disadari, berbagai permainan tradisional yang telah ada memberikan kontribusi secara makro kepada keanekaragaman budaya, dan secara mikro kepada psikologis masing-masing anak. Berangkat dari permasalahan tersebut, diharapkan dengan adanya museum ini maka permainan tradisional dapat terus dikonservasi dan dilestarikan untuk anak-anak baik warga Yogyakarta maupun wisatawan sehingga budaya pun dapat terus dilestarikan.

Alasan pemilihan tipologi bangunan ini didasarkan pada rencana yang telah disusun oleh pemerintah Indonesia dan dituangkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia no. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional. Dalam peraturan tersebut telah dilampirkan peta rencana pembangunan pariwisata dalam skala nasional yang terbagi menjadi beberapa bagian didasarkan pada provinsi di Indonesia. Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi di Pulau Jawa yang ikut direncanakan dalam pembangunan kepariwisataannya. Peta rencana pembangunan pariwisata di DIY dituangkan dalam peta pada bagian lampiran.

Rencana skala nasional tersebut kemudian dikembangkan menjadi Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Provinsi DIY. Terdapat 10 rencana pengembangan pariwisata yang utama pada daerah wisata DIY dan Borobudur yaitu :

1. Wisata Budaya Peninggalan Sejarah : Candi Borobudur
2. Wisata Budaya Peninggalan Sejarah : Keraton Yogyakarta
3. Wisata Budaya Peninggalan Sejarah : Candi Prambanan
4. Wisata Budaya Peninggalan Sejarah : Dataran Tinggi Dieng
5. Wisata Etnik Desa Wisata : Desa Wisata Sleman
6. Wisata Bahari Pantai : Pesisir Selatan Yogyakarta
7. Wisata Bahari Pantai : Pesisir Selatan Gunung Kidul
8. Wisata Kota / Belanja : Malioboro
9. Wisata Kota / Belanja & Etnik Peninggalan Sejarah : Kota Gede
10. Wisata Ekologi Hutan & Gunung : Gunung Merapi dan Merbabu
(Kementerian Pariwisata dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2011)

Perencanaan proyek Museum Permainan Tradisional juga didasarkan pada visi dan misi Daerah Istimewa Yogyakarta seperti yang telah disampaikan oleh Sultan Hamengku Buwono X pada RPJPD tahun 2005-2025. Beliau menyampaikan bahwa RPJPD tahun 2005-2025 merupakan kaidah penuntun pembangunan daerah yang memuat haluan dan arah kebijakan dalam perspektif 20 tahun ke depan guna mengangkat derajat manusia seutuhnya bagi seluruh lapisan rakyat DIY, dengan menempatkan dimensi budaya sebagai arus utama (*mainstream*) pembangunan¹.

Pelaksanaan RPJPD tersebut berjalan seiringan dengan visi dan misi DIY yang telah dirumuskan. Visi pembangunan Daerah Istimewa Yogyakarta tahun 2025 adalah mewujudkan DIY menjadi “Pusat Pendidikan, Budaya, dan Daerah Tujuan Wisata Terkemuka di Asia Tenggara dalam Lingkungan Masyarakat yang Maju, Mandiri, dan Sejahtera.”².

¹ (Hamengku Buwono X, 2012)

² (Hamengku Buwono X, 2012)

Adapun misi Daerah Istimewa Yogyakarta³ tahun 2005 - 2025 seperti yang tertera pada RPJPD yang disusun oleh Sultan Hamengku Buwono X yaitu :

1. Mewujudkan pendidikan berkualitas, berdaya saing, dan akuntabel yang didukung oleh sumber daya pendidikan yang handal.
2. Mewujudkan budaya adiluhung yang didukung dengan konsep, pengetahuan budaya, pelestarian dan pengembangan hasil budaya, serta nilai-nilai budaya secara berkesinambungan.
3. Mewujudkan kepariwisataan yang kreatif dan inovatif.
4. Mewujudkan sosio kultural dan sosio-ekonomi yang inovatif berbasis kearifan budaya lokal, ilmu pengetahuan dan teknologi bagi kemajuan, kemandirian, dan kesejahteraan rakyat.

Rencana pengembangan pariwisata tersebut telah dimulai dan ditargetkan untuk meraih Yogyakarta sebagai destinasi wisata yang unggul di Indonesia pada tahun 2050. Rencana telah dimulai oleh Pemerintah Provinsi DIY salah satunya dengan merencanakan kawasan wisata 3 in 1 pada rute Taman Budaya – Taman Pintar – Benteng Vrederburg yang di kemudian hari akan dihubungkan oleh bus listrik sehingga wisatawan dapat mengunjungi ketiga obyek dengan lebih nyaman dan mudah.

Rencana pengembangan tersebut menjadi landasan pengadaan proyek Museum Permainan Tradisional. Pemilihan tipologi bangunan didasarkan pada rencana pembangunan yang telah ada, di mana Yogyakarta sebagai destinasi wisata, memiliki fokus jenis wisata budaya, etnik, bahari, ekologi dan wisata belanja. Usulan pengadaan proyek Museum Permainan Tradisional diharapkan dapat menunjang pengembangan wisata budaya dan etnik.

³ (Hamengku Buwono X, 2012)

Pemilihan tipologi Museum Permainan Tradisional didasarkan pada sebuah landasan pemikiran bahwa masa kecil adalah masa yang paling penting dan bahagia bagi sebagian besar masyarakat. Masyarakat Indonesia yang memiliki suku dan etnis yang beragam pasti memiliki budaya yang berbeda-beda pada masa kanak-kanaknya. Begitu pula masyarakat Yogyakarta yang memiliki budaya sendiri dalam masa kanak-kanaknya.

Permainan tradisional merupakan suatu harta karun bagi anak-anak pada masa sebelum adanya permainan digital yang berteknologi tinggi. Arsitek mengangkat tema tersebut untuk mengenalkan kepada generasi masa kini yang sudah jarang mengenal permainan sederhana yang dibuat dengan tangan dengan bahan yang sederhana. Arsitek melakukan pengamatan bahwa banyak mainan tradisional yang dibuat dari bahan daur ulang. Permainan tradisional pun secara dominan dimainkan secara berkelompok di luar rumah sehingga menuntut adanya kerjasama, kebersamaan, dan keakraban satu sama lain dengan alamnya. Adapun aturan-aturan dalam setiap permainan yang dilakukan sehingga anak-anak sebagai pelaku permainan tersebut akan dilatih untuk menghargai aturan dengan cara yang menyenangkan untuk pembentukan karakter anak. Ide tersebut yang menjadi dasar pengadaan proyek Museum Permainan Tradisional ini.

Dengan adanya museum ini, diharapkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berhasil dilestarikan dan digemari kembali, namun akan memberikan kontribusi positif bagi kesehatan, pendidikan, dan efek psikologis bagi anak. Setelah mengalami permainan tradisional yang beraneka ragam, diharapkan anak akan menghabiskan waktu lebih banyak bersama alam dan teman-teman seusianya, daripada menghabiskan waktu terlalu banyak bermain dengan alat canggih yang dilakukan secara individual.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan hal berikut. Proyek yang diusulkan adalah Museum Permainan Tradisional yang berlokasi di Yogyakarta. Pemilihan proyek dan lokasi didasarkan pada rencana pemerintah di skala nasional dan provinsi yang merencanakan adanya pengembangan pariwisata budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Masa kecil yang begitu berharga bagi sebagian besar

masyarakat sebaiknya dihabiskan dengan hal-hal bermanfaat yang memberikan kesan indah bagi tiap individu. Permainan anak-anak tradisional yang khas menjadi suatu memori yang indah bagi anak-anak Indonesia masa lalu. Dengan adanya kemajuan teknologi yang menyediakan permainan anak secara digital ini dikhawatirkan akan menggeser keberadaan permainan tradisional. Maka dari itu diusulkan untuk adanya pelestarian permainan tradisional sebagai usaha pelestarian budaya secara khusus budaya Jawa di Daerah Istimewa Yogyakarta. Arsitek juga mengharapkan adanya Museum Permainan Tradisional akan mampu memberikan kontribusi positif bagi konservasi budaya, edukasi, dan pembentukan karakter anak.

I.2 LATAR BELAKANG PENEKANAN STUDI

Fenomena yang menjadi latar belakang permasalahan arsitektur atas usulan perencanaan Museum Permainan Tradisional ini yaitu adanya kekhawatiran akan lunturnya budaya Indonesia yang khas, mengingat pesatnya peningkatan teknologi mutakhir yang menawarkan aneka ragam permainan digital untuk anak-anak pada masa kini. Kekhawatiran tersebut memunculkan kepekaan dan keinginan untuk melestarikan budaya yang telah ada agar budaya tersebut dapat terus dijaga dan diingat oleh masyarakat modern.

Adapun rencana pemerintah yang secara arsitektural juga merencanakan untuk adanya pembangunan sektor pariwisata di beberapa daerah termasuk Yogyakarta. Secara tidak langsung rencana pengembangan sektor pariwisata akan berpengaruh pada elemen pembentuk kota serta sektor transportasi. Rencana pemerintah Yogyakarta akan pembuatan rute wisata 3 in 1 merupakan salah satu faktor pendukung yang menjadi landasan pengadaan proyek Museum Permainan Tradisional sebagai pendamping wisata 3 in 1 yang telah ada. Museum Permainan Tradisional akan menjadi bagian dari rute wisata usulan baru yaitu rute wisata 4 in 1 yang terdiri atas Jogja National Museum – Museum Permainan Tradisional – Museum Bahari – Museum Amri Yahya.

Latar belakang permasalahan arsitektur berikutnya adalah pemahaman bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang harus dilestarikan

demikian mempertahankan citra budaya Jawa terutama di Yogyakarta. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk kebudayaan yang diturunkan oleh pendahulu masyarakat Indonesia. Permainan tradisional membentuk suatu kebiasaan dan perilaku yang tentu saja akan berpengaruh pada kehidupan baik secara personal maupun kelompok. Kurangnya kesadaran akan fenomena budaya ini dapat pula menimbulkan adanya perubahan pada kebiasaan sehari-hari manusia yang dikhawatirkan akan melunturkan ciri khas dan citra masyarakat Indonesia.

Fenomena yang menjadi latar belakang permasalahan arsitektur yang pertama yaitu adanya kekhawatiran akan lunturnya budaya khas nusantara, khususnya Yogyakarta, karena kemajuan teknologi yang menawarkan berbagai hal baru yang meninggalkan permainan tradisional. Faktor yang kedua yaitu adanya rencana pemerintah untuk pengembangan pariwisata di Indonesia terutama di Yogyakarta yang mempengaruhi pada perencanaan arsitektural kota dan elemen pembentuk kota. Permasalahan yang ketiga yaitu pemahaman bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari budaya yang berpengaruh pada citra dan perilaku manusia. Ketiga permasalahan tersebut menjadi latar belakang permasalahan arsitektur pada proyek Museum Permainan Tradisional ini. Berdasarkan isu-isu yang telah diuraikan di atas, maka apabila disederhanakan, permasalahan arsitektural yang diuraikan yaitu implementasi rancangan arsitektural dapat berdiri di era yang baru, namun mempertahankan budaya tradisional sesuai dengan konteks lokal, demi usaha konservasi budaya terutama yaitu permainan tradisional di Yogyakarta.

Keberadaan sebuah museum dibutuhkan sebagai usaha preservasi budaya dan sejarah dengan didukung adanya kegiatan edukasi yang berkelanjutan. Keberlanjutan tersebut menjadi penentu keberadaan obyek yang dikonservasi dalam museum agar selalu diingat dan menjadi budaya dalam kehidupan.

Permasalahan arsitektur yang pertama dan menjadi penentu rancangan Museum Permainan Tradisional adalah visi dan misi pengadaan proyek Museum Permainan Tradisional. Visi dan misi yang dirumuskan secara garis besar adalah mewujudkan sebuah lokasi konservasi budaya yang bergerak di bidang pariwisata, edukasi, dan kebudayaan sekaligus sebagai usaha peningkatan kesejahteraan masyarakat dengan menyediakan lapangan kerja yang memungkinkan masyarakat untuk meningkatkan kondisi ekonomi. Visi dan misi ini tentunya akan menjadi landasan rancangan arsitektur untuk Museum Permainan Tradisional, agar realisasi proyek dapat sesuai dengan visi dan misinya. Visi dan misi tersebut juga akan diimplementasikan dalam konsep perancangan.

Permasalahan arsitektur yang kedua adalah konteks. Konteks baik secara geografis maupun nilai kearifan lokal juga menjadi pertimbangan bagi rancangan Museum Permainan Tradisional. Terletak di Yogyakarta, museum ini hendaknya akan melakukan proses adaptasi yang bersifat kontekstual sehingga dapat menjadi bagian yang selaras bagi Yogyakarta. Museum ini merupakan bagian tubuh Yogyakarta sehingga diharapkan dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitar baik secara pendekatan iklim, budaya, sosial, maupun citra dirinya. Proses adaptasi tersebut dilakukan secara arsitektural melalui pendekatan rancangan ruang, fasad, dan hubungan antara pengguna dan ruang itu sendiri. Proses adaptasi tersebut diharapkan menghasilkan sebuah output berupa rancangan arsitektural yang kontekstual terhadap Yogyakarta beserta budayanya, sehingga dapat diterima oleh masyarakat secara selaras dan sesuai dengan jiwa Yogyakarta tanpa menimbulkan adanya *cultural shock*.

Permasalahan arsitektur yang berikutnya yaitu didasarkan pada latar belakang pengadaan proyek, yaitu majunya teknologi masa kini yang dikhawatirkan menggeser keberadaan budaya lokal. Permasalahan arsitektur yang dimaksud adalah bagaimana sebuah desain dapat menggabungkan prinsip Arsitektur Jawa dengan prinsip Arsitektur Kontemporer sehingga dapat menjadi sebuah penyelesaian bagi masyarakat Indonesia saat ini yang tetap maju dalam jaman dan teknologi, namun tidak meninggalkan budaya lokalnya.

Secara arsitektural, pengadaan proyek Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta dilatarbelakangi oleh tiga faktor. Faktor yang pertama yaitu visi dan misi pengadaan museum yaitu sebagai lokasi konservasi budaya. Faktor kedua yaitu pendekatan kontekstual antara desain dengan keberadaannya di dalam suatu jaringan yang senantiasa terhubung baik dengan manusia maupun penataan kota Yogyakarta. Faktor ketiga yaitu bagaimana pendekatan prinsip Arsitektur Jawa dan Arsitektur Kontemporer dapat diimplementasikan dalam desain Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta.

I.3 RUMUSAN PERMASALAHAN

Bagaimana wujud rancangan bangunan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta yang berfungsi edukatif dengan pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer?

I.4 TUJUAN DAN SASARAN

I.4.1 TUJUAN

Menciptakan suatu konsep rancangan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta yang berfungsi edukatif dengan pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer.

I.4.2 SASARAN

1. Terwujudnya suatu konsep rancangan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta yang berfungsi edukatif.
2. Terwujudnya suatu konsep rancangan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta yang menggunakan pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer.

I.5 LINGKUP PEMBAHASAN

I.5.1. MATERI STUDI

1. Lingkup Spasial

Bagian obyek studi yang menjadi batasan atau lingkup spasial yaitu rancangan ruang luar dan ruang dalam museum permainan tradisional.

2. Lingkup Substansial

Batasan substansi pada rancangan Museum Permainan Tradisional meliputi tata ruang museum, rancangan yang mendukung fungsi utama museum maupun fungsi pendukungnya, serta pendekatan simbiosis budaya tradisional Jawa dan kontemporer pada rancangan museum.

3. Lingkup Temporal

Lingkup temporal atau batasan waktu yang sesuai dengan usulan konsep rancangan proyek Museum Permainan Tradisional disesuaikan dengan rencana Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tentang rencana pembangunan sektor pariwisata yaitu hingga tahun 2025. Maka dari itu, rancangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk lingkup temporal selama 10 tahun dari waktu perancangan konsep ini.

I.5.2 PENDEKATAN STUDI

Penyelesaian rancangan Museum Permainan Tradisional dilakukan dengan cara pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer.

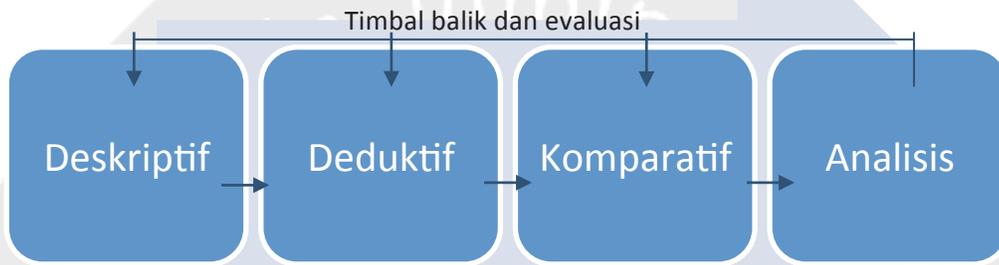
1.5.2.1 Pengertian dan Batasan Simbiosis

Simbiosis budaya terkait arsitektur memiliki makna interaksi antara karya arsitektur yang berasal dari budaya yang berbeda. Simbiosis dalam arsitektur yang dimaksud dalam rancangan konsep untuk Museum Permainan Tradisional ini adalah simbiosis arsitektur Jawa dan kontemporer.

I.6 METODE STUDI

I.6.1 Metode Prosedural

Proses pemecahan rumusan masalah dilakukan dengan prinsip tahapan yang dijelaskan dalam diagram berikut.



Gambar 1.1 Diagram Metode Prosedural Penyusunan Konsep Perancangan
Sumber : analisis penulis

Diagram tersebut dijelaskan dengan deskripsi sebagai berikut.

1. Deskriptif

Metode deskriptif bertujuan untuk menjelaskan tentang Museum Permainan Tradisional, latar belakang dan fenomena yang terjadi yang mendukung pengadaan proyek tersebut, serta alternatif pemecahan permasalahannya secara terjabar.

2. Deduktif

Metode deduktif dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi yang mendukung studi tentang Museum Permainan Tradisional, serta studi tentang penekanan studi penggabungan arsitektur tradisional Jawa dan arsitektur kontemporer.

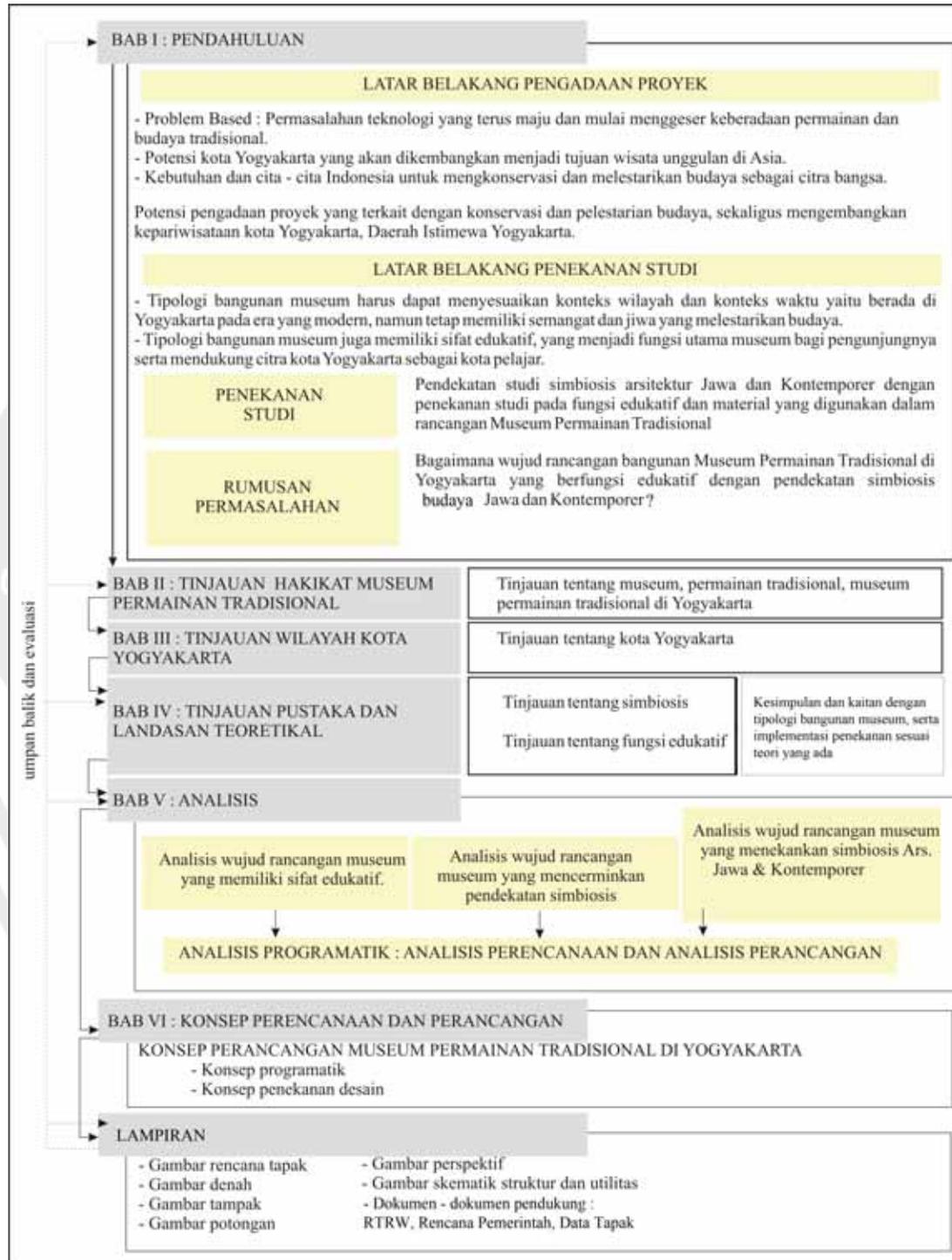
3. Komparatif

Metode komparatif dilakukan dengan cara melakukan studi banding terhadap obyek serupa yang memiliki fungsi museum, maupun obyek yang berada di sekitar tapak. Metode ini digunakan untuk memperkaya kosakata bentuk dalam merancang serta menemukan dan memilih pemecahan masalah yang tepat untuk konsep rancangan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta.

4. Analisis

Analisis dilakukan dengan mengompilasikan data yang telah dikumpulkan baik tentang Museum Permainan Tradisional, kajian tapak dan konteks wilayah, maupun penekanan rancangan untuk menemukan alternatif pemecahan masalah berupa konsep rancangan.

I.6.2 Metode Perancangan Konsep



Gambar 1.2 Diagram Metode Perancangan Konsep

Sumber : analisis penulis



I.7. SISTEMATIKA PENULISAN

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan arsitektur, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, dan metode studi.

2. BAB II : TINJAUAN TENTANG HAKIKAT PROYEK

Bagian ini berisi tentang penjelasan mengenai Museum Permainan Tradisional termasuk definisi museum, definisi permainan tradisional, dan penjelasan mengenai permainan tradisional yang menjadi bagian dari museum. Adapun kajian tentang pemilik museum, kapasitas museum, visi dan misi serta program yang berkaitan dengan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta.

3. BAB III : TINJAUAN WILAYAH KOTA YOGYAKARTA

Bagian ini berisi penjelasan tentang wilayah Kota Yogyakarta sebagai lokasi tapak Museum Permainan Tradisional.

4. BAB IV : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Bagian ini berisi tentang hal – hal yang terkait dengan Museum Permainan Tradisional yang berlandaskan pada suatu sumber berupa buku, jurnal, karya tulis, atau artikel dalam situs jejaring internet yang relevan dan menjadi dasar dalam perancangan konsep bangunan yang terkait.

5. BAB V : ANALISIS

Bagian analisis berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan bangunan yang terkait dengan kebutuhan ruang, program ruang, hubungan antar ruang, analisis tapak, dan perlengkapan dan kelengkapan bangunan yang kemudian digunakan untuk menyusun konsep perancangan bangunan.

6. BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bagian ini menjelaskan tentang konsep perencanaan dan perancangan Museum Permainan Tradisional secara grafis. Konsep merupakan hasil implementasi dari analisis ke dalam rancangan bangunan secara fisik.