

MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL MELAYU RIAU

Junaidi¹, imbardi², Sudarmin³

¹²³Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning
Jl. Yos Sudarso km. 8 Rumbai, Pekanbaru, Telp. (0761) 52324
imbardi@unilak.ac.id, sudarmin@unilak.ac.id

ABSTRAK

Masa kecil merupakan masa yang paling bahagia setiap orang tak terkecuali bagi orang melayu Riau, biasanya masa anak-anak sarat dengan permainan dan hiburan. Ada berbagai macam permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak suku melayu di Riau dulunya. Namun tampaknya pada zaman sekarang permainan-permainan tradisional ini sudah mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka kini lebih suka dengan mainan-mainan *modern*. Tujuan penelitian ini yaitu merancang suatu wadah untuk masyarakat Riau untuk mengetahui peninggalan budaya melayu Riau dalam bentuk permainan tradisional masyarakat melayu Riau. Metode penelitian yang digunakan dengan pendekatan arsitektur melayu. Museum permainan tradisional melayu Riau ialah suatu wadah atau tempat mengumpulkan, memelihara, meneliti, memamerkan, rekreasi dan edukasi mengenai beraneka jenis permainan tradisional melayu Riau.

Kata Kunci : Melayu Riau, Museum, permainan tradisional

ABSTRACT

Childhood is the happiest time for everyone, including the Malay people in Riau, usually, childhood is full of games and entertainment. There are various kinds of games that are usually played by children of the Malay tribe in Riau in the past. now, these traditional games have begun to be abandoned by children. They now prefer modern toys. This research aims to design a forum for the people of Riau to find out the heritage of Riau Malay culture in the form of traditional games of the Riau Malay community. The research method used is the Malay architectural approach. The Riau Malay traditional game museum is a forum or place to collect, maintain, research, exhibit, recreation, and education about various types of Riau Malay traditional games.

Keywords: *Riau Malay, Museum, traditional games*

PENDAHULUAN

Masa kecil merupakan masa yang paling bahagia setiap orang tak terkecuali bagi orang melayu riau, biasanya masa anak-anak sarat dengan permainan dan hiburan. ada berbagai macam permainan yang biasa di mainkan oleh anak-anak suku melayu di riau dulunya. namun tampaknya pada zaman sekarang permainan-permainan tradisional ini sudah mulai di tinggalkan oleh anak-anak. mereka kini lebih suka dengan mainan-mainan modern.

Untuk mempertahankan budaya permainan tradisional melayu riau, dapat di lakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan membuat museum permainan tradisional melayu Riau. Dengan demikian bidang arsitektur dapat di aplikasikan secara lebih akompleks di dalam kehidupan manusia, arsitektur memberikan beragam makna baik itu seni maupun pengetahuan.

Museum permainan tradisional Melayu ini di bangun, sebagai wadah untuk menyimpan dan menjaga benda-benda atau alat-alat permainan tradisional Melayu riau, supaya dapat di wariskan peninggalan budaya dalam bentuk permainan tradisional melayu kepada generasi yang akan datang. Adapun permasalahan yang sering di hadapi yaitu pencurian budaya yang sangat merugikan bangsa Indonesia, karena identitas Indonesia semakin pudar. khususnya dalam masalah budaya yang bersifat *intern*, sebagai contoh pencurian budaya saat ini adalah budaya melayu, yang di antara pencuriannya adalah alat music tradisional dan tarian daerah.

Hal ini di karenakan pola fikir masyarakat yang semakin modern dan adanya asimilasi dari budaya daerah lainnya. Oleh karena itu untuk menjaga peninggalan budaya melayu dalam bentuk permainan tradisional masyarakat melayu, maka perlunya suatu wadah yang bisa menyimpan dan menjaga alat-alat permainan peninggalan budaya. Tujuan penelitian ini adalah merancang konsep bangunan sebuah museum permainan tradisional melayu Riau. supaya bisa memperkenalkan permainan tradisional melayu Riau, sebagai sumber pengetahuan dan pusat penelitian.

METODA PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan hubungan terhadap arsitektur melayu. Arsitektur Melayu adalah suatu bangunan dan lingkungannya yang berbentuk struktur, fungsi, ornament dan cara pembuatannya di wariskan secara turun temurun yang berfungsi sebagai wadah aktifitas manusia, rumah tradisional melayu merupakan budaya melayu dalam konteks arsitektur di rancang dan di bangun dengan kreatifitas dan kemampuan estetika oleh masyarakat melayu itu sendiri

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan untuk perancangan museum permainan tradisional melayu riau antara lain :

1. Studi Literatur dengan mencari literature, baik yang berupa buku tugas akhir, teks, makalah, jurnal, laporan, seminar, artikel dan majalah untuk pemahaman yang lebih mendalam mengenai pokok perancangan yang di ambil.
2. Studi Banding melakukan peninjauan ke tempat-tempat yang sejenis dengan museum tradisional lainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui internet, artikel, dan majalah

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Lokasi

Lokasi terletak di Jl. Tuantu Tambusai 2 & Jl. Jendral sudirman dengan luas 15.000 m² berada di kecamatan pekanbaru kota.

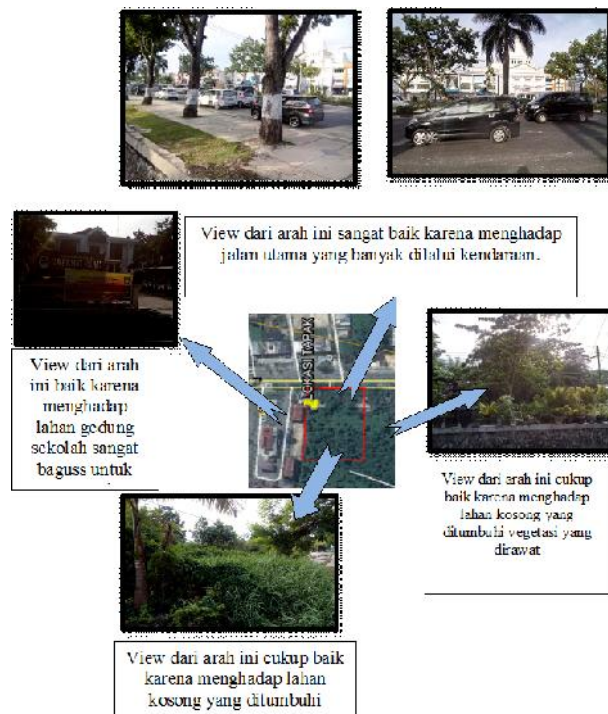


Gambar 1. Lokasi

Lokasi tapak ini karena memiliki potensi sebagai berikut :

- a. Pencapaian ; Mudah dicapai dengan kendaraan umum maupun pribadi karena letaknya yang berada di jalan utama sehingga akses masuk dan keluar bangunan dapat dicapai dengan mudah.
- b. Fasilitas pendukung di lingkungan tapak ; Adanya fasilitas pendukung dan prasarana umum yang cukup memadai yang bisa mendukung keberadaan tempat ini seperti : jalan yang dilintasi kendaraan dari arah jalan lintas selatan yang akan menuju ke pusat kota, Halte Bus Trans-metro Pekanbaru.

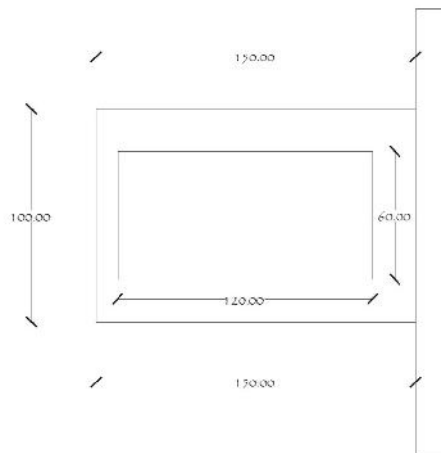
Batas-Batas Dimensi tapak dengan lingkungan



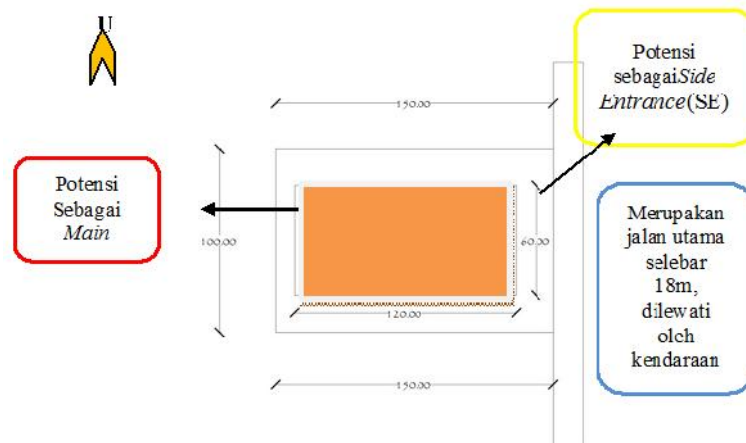
Gambar 2. analisis view

$$\begin{aligned} \text{Luasan Tapak} &= P \times L \\ &= 150.00 \times 100 \\ &= 15.000 \end{aligned}$$

ukuran Tapak



Gambar 3. Ukuran tapak



Gambar 4. Aksesibilitas

Pada tapak dibagi menjadi beberapa zoning secara general yang nantinya akan di kembangkan lebih spesifik pada rancangan, zoning ini ialah : Zoning Fasilitas Utama, Zoning Service, Zoning Penunjang & Parkir, dan Open Space.

2. Analisis Aspek Bangunan

Perancangan Museum permainan tradisional melayu Riau menggunakan konsep dasar perancangan yang berlandaskan pada topik arsitektur melayu, dengan pendekatan rancangan berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur kotemporer.

Arsitektur melayu kotemporer merupakan suatu bentuk arsitektur melayu tetapi sudah di transformasikan dengan bentuk melayu moderen.

Besaran Ruang

Tabel 1. Besaran ruang fasilitas Pengelola

FASILITAS PENGELOLA MUSEUM								
No	Jenis Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah Unit	Luas Ruang	Keterangan
(1)	(2)	(3)		(4)		(5)	(3)x(4)x(5)	
FASILITAS PENGELOLA								
1	Direktur	1	Org	4	m ²	1	4	A
2	Toilet Direktur	1	Org	2.34	m ²	1	2.34	A
3	Sekretaris	1	Org	3.5	m ²	1	3.5	A
4	R.Tamu	5	Org	2	m ²	1	10	A
5	Konservasi & Preparasi	1	Org	3.5	m ²	1	3.5	A
6	Labor Konservasi & Preparasi	10	Org	1.2	m ²	1	12	A
7	R.Staff K&P	4	Org	6	m ²	1	24	A
8	Registrasi & Dokumentasi	1	Org	3.5	m ²	1	3.5	A
9	R.Staff R&D	4	Org	6	m ²	1	24	A
10	Kuratorial	1	Org	3.5	m ²	1	3.5	A
11	Labor Kuratorial	10	Org	1.2	m ²	1	12	A
12	R.Staff Kuratorial	4	Org	6	m ²	1	24	A
12	R.Kepala Perpustakaan	1	Org	3.5	m ²	1	3.5	A
13	R.Staff Perpustakaan	2	Org	3	m ²	1	6	A
14	Bimbingan & Publikasi	1	Org	3	m ²	1	3	TSS
15	R.Staff B & P	4	Org	6	m ²	1	24	TSS
16	R.rapat	25	Org	3.5	m ²	1	87.5	A
17	R.arsip	4	Org	1.6	m ²	1	6.4	AD
18	Pantri	2	Org	1.6	m ²	1	3.2	A
19	Toilet Kepala Bagian	8	Org	2.34	m ²	1	18.72	AD
20	Toilet Staff	8	Org	2.34	m ²	2	37.44	A
(A) SUB JUMLAH							316.1	
(B) SIRKULASI 30%							63.22	
JUMLAH (A)+(B)							379.32	

Tabel 2. Besaran ruang fasilitas Service

FASILITAS SERVICE								
No	Jenis Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah Unit	Luas Ruang	Pengelola
(1)	(2)	(3)		(4)		(5)	(3)x(4)x(5)	
1	R.Security	10	Org	3	m ²	1	30	A
2	R.CCTV	3	Org	4	m ²	1	12	A
4	R.Cleaning service	15	Org	1.2	m ²	1	18	AD
5	Toilet	8	Org	2.34	m ²	1	18.72	AD
6	R.Pompa	2	Org	15	m ²	1	30	A
7	R.AHU	2	Org	15	m ²	1	30	A
8	R.Panel	2	Org	5	m ²	1	10	A
9	Gudang	20	Org	2.5	m ²	1	50	A
10	R.ME	3	Org	1.2	m ²	1	3.6	AD
(A) SUB JUMLAH							202.32	
(B) SIRKULASI 20%							40.464	
JUMLAH (A)+(B)							242.784	

Tabel 3. Besaran ruang fasilitas Penunjang

FASILITAS PENUNJANG								
No	Jenis Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah Unit	Luas Ruang	Keterangan
(1)	(2)	(3)		(4)		(5)	(3)x(4)x(5)	
FASILITAS PENUNJANG								
1	Café	30	Org	1.5	m ²	1	45	A
2	Toilet Café	8	Org	2.34	m ²	2	37.44	AD
3	Dapur Café	5	Org	2.25	m ²	1	11.25	A
4	Gudang Café	5	Org	3.5	m ²	1	17.5	A
5	Pengelola Café	7	Org	3.5	m ²	1	24.5	A
6	WC café	1	Org	2.34	m ²	1	2.34	A
7	Food Cort	150	Org	2	m ²	1	300	AD
8	Toilet Food Cort	8	Org	2.34	m ²	4	74.88	AD
9	Dapur Food Cort	7	Org	2.25	m ²	1	15.75	A
10	Gudang Food Cort	7	Org	3.5	m ²	1	24.5	A
11	Auditorium	150	Org	2.4	m ²	1	360	AD
12	Toilet Auditorium	8	Org	2.34	m ²	2	37.44	AD
13	Perpustakaan	42	Org	2.5	m ²	1	105	A
14	Toilet Perpustakaan	8	Org	2.34	m ²	1	18.72	AD
15	Mushallah	60	Org	2.25	m ²	1	135	A
16	Gudang	5	Org	6	m ²	1	30	A
17	Toko Retail	2	Org	3.5	m ²	1	7	A
(A) SUB JUMLAH							1246.32	
(B) SIRKULASI 35%							249.264	
JUMLAH (A)+(B)							1495.584	

Tabel 4. Besaran ruang fasilitas Utama

No	Jenis ruang	Asumsi jumlah	standar	Jumlah unit	Luas ruang	keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	Lobby	50	15	1	75	A
2	R.ticket	4	2	2	16	AD
3	Toilet lobby	8	2.34	2	37.44	A
4	R.bermain	42	2	1	84	A
SUB JUMLAH		296,44				
SIRKULASI 40		92.888				
JUMLAH (A)+(B)		389,328				

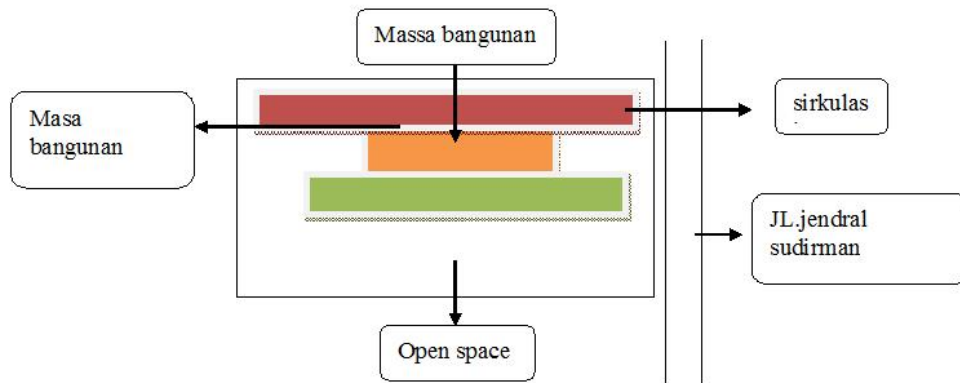
Tabel 5. Besaran ruang fasilitas Parkir

FASILITAS PARKIR								
No	Jenis Ruang	Asumsi Jumlah		Standar		Jumlah Unit	Luas Ruang	Keterangan
(1)	(2)	(3)	(4)	(4)	(5)	(5)	(3)x(4)x(5)	
Pengunjung								
1	Roda 4	150	Unit	12.5	m ²	1	1875	DA
2	Roda 2	200	Unit	2	m ²	1	400	DA
Pengelola								
1	Roda 4	25	Unit	12.5	m ²	1	312.5	DA
2	Roda 2	30	Unit	2	m ²	1	60	DA
(A) SUB JUMLAH							2647.5	
(B) SIRKULASI 20%							529.5	
JUMLAH (A)+(B)							3177	

Tabel 6. Rekapitulasi Besaran Ruang

NO	NAMA FASILITAS	LUAS
1	FASILITAS PENGELOLA	379.32
2	FASILITAS PENUNJANG	1495.584
3	FASILITAS UTAMA	389,328
4	FASILITAS PARKIR	3177
TOTAL LUAS BANGUNAN		5.441,232

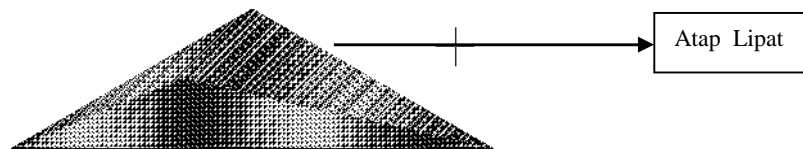
3. Konsep



Gambar 5. Konsep zoning tapak

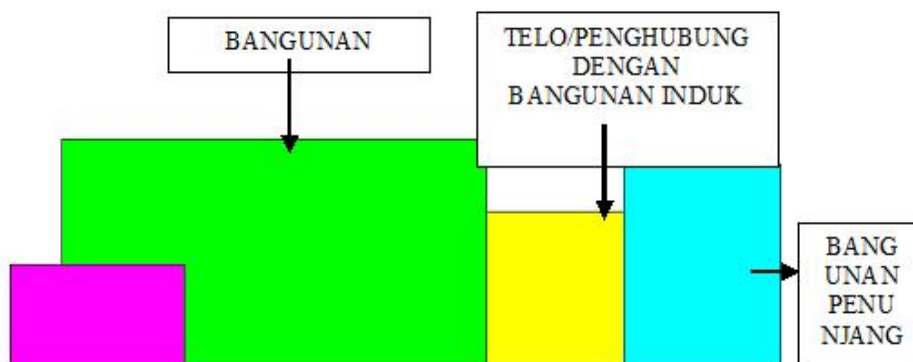
Konsep Wujud Massa Bangunan

1). konsep atap di ambil dari bentuk atap tradisional melayu yaitu atap lipat.



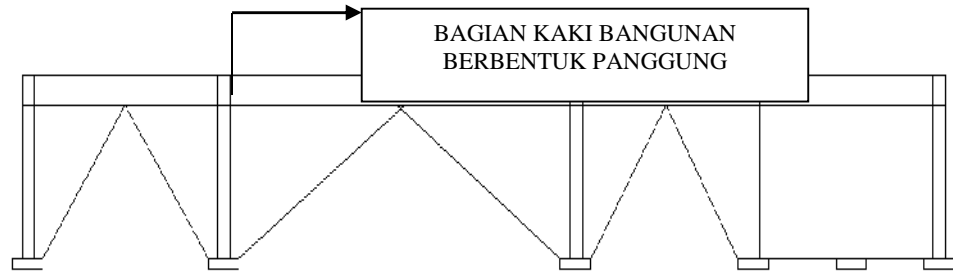
Gambar 5. Konsep bentuk atap

2). konsep massa bangunan yaitu memanjang dan memiliki rumah induk



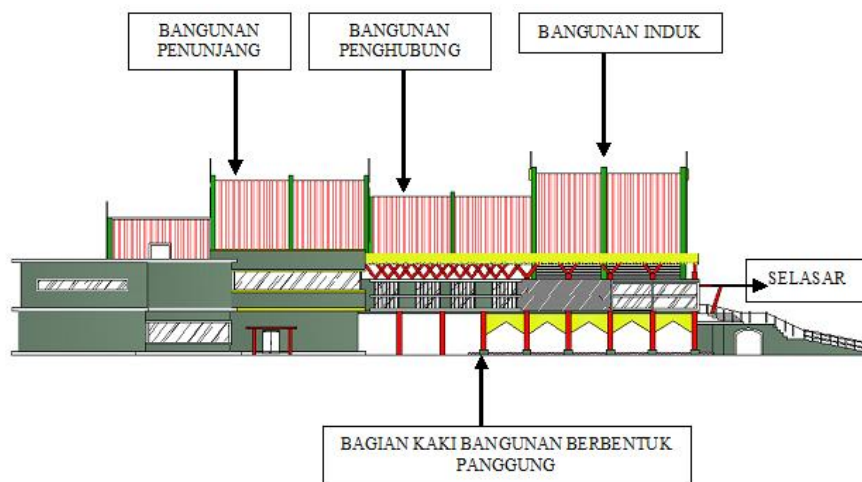
Gambar 6. Konsep massa bangunan

3). konsep kaki bangunan berbentuk panggung



Gambar 7. Konsep kaki bangunan

4). Hasil transformasi bentuk bangunan



Gambar 8. Konsep transformasi gubahan massa

Konsep Ruang Dalam; ruang pameran menggunakan warna-warna melayu dan ornamen-ornamen melayu. Sedangkan Konsep perencanaan ruang luar bangunan yaitu mampu memberikan kenyamanan serta daya tarik pada wujud bangunan dalam tapak, sehingga membentuk suatu hubungan objek dengan pengunjung yang merasakannya. Objek tersebut terdiri dari elemen-elemen seperti, *sculpture*, tanaman adalah:

- Sebagai penghubung kelompok antar kegiatan yang ada.
- Sebagai tempat berinteraksi antar aktifitas.
- Sebagai sarana peneduh alami



Gambar 9. Konsep ruang dalam

Pohon yang di gunakan diantaranya pohon pelindung seperti pohon ketapang kencana dan pohon pengarah seperti pohon cemara (gambar 10)



Pohon ketapang kencana



Pohon cemara

Gambar 10. Pohon Pelindung dan pohon pengarah



Gambar 11. pohon pelindung

KESIMPULAN

Museum permainan tradisional melayu Riau di Kawasan jl.jendral sudirman adalah suatu wadah atau tempat yang berawal dari adanya keinginan “Memahami serta Mempelajari” bentuk permainan tradisional melayu Riau di wujudkan dalam bentuk museum, untuk mewariskan budaya permainan tradisional melayu riau kepada anak-anak generasi yang akan datang, supaya warisan budaya bisa di jaga dan tetap di pertahankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Broadbent Geoffrey, 1995, Design in Architecture, David Fulton, London.
- Carpentier [Alejo](#), 1993, Cahaya Dan Bayang, Alianza Editorial, Spanyol.
- Ching, Francis D.K, 2007, Arsitektur – Bentuk, Ruang dan Tatanan, Edisi Pertama,: Penerbit Erlangga Jakarta.
- Ching, Francis D.K, 2007, Arsitektur – Bentuk, Ruang dan Tatanan, Edisi Kedua,: Penerbit Erlangga Jakarta.
- Ching, Francis D.K, 2007, Arsitektur – Bentuk, Ruang dan Tatanan, Edisi Ketiga,: Penerbit Erlangga Jakarta.
- Charles Jenks, 1977, The Language of Post Modern Architecture, Academy Editions, London.
- Francis DH. Ching, 1994, “Bentuk Ruang Dan Susunannya”, Erlangga, Jakarta.
- Frick, Heinz, 2008, Bambang Suskiyanto, Fisika Bangunan Yayasan Kanisius, Yogyakarta:.,
- G.Z. Brown. 1990. Matahari, Angin, dan Cahaya.: Penerbit Intermatra Bandung.