

PERANCANGAN MUSEUM PUSAT PERMAINAN TRADISIONAL DI KABUPATEN LAMONGAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KLASIK

Ainur Rahmat Amin¹
Mimin Aminah Yusuf²
Dhiah Agustina Q³

Fakultas Teknik, Universitas Islam Darul `Ulum Lamongan^{1,2,3}

ABSTRAK

Pendirian museum pusat permainan tradisional bertujuan untuk mempertahankan, melestarikan, dan mendokumentasikan permainan-permainan tradisional di Lamongan. Museum ini juga akan menjadi pusat edukasi untuk masyarakat lokal dan pengunjung tentang pentingnya memahami dan memelihara warisan budaya. Selain itu pendekatan arsitektur klasik dipilih untuk menegaskan keanggunan, keabadian, dan keindahan dalam desain museum. Gaya ini akan mencerminkan nilai-nilai estetika yang sejalan dengan nilai-nilai tradisional dan sejarah permainan-permainan tradisional. Pembangunan museum ini diharapkan akan mendukung pembangunan ekonomi lokal dan pariwisata di Kabupaten Lamongan. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap warisan budaya mereka sendiri serta memberikan dorongan bagi pengembangan industri kreatif dan pariwisata budaya.

Kata Kunci: Museum Permainan Tradisional, Kabupaten Lamongan, Arsitektur Klasik

ABSTRACT

The establishment of a traditional games museum aims to preserve, maintain, and document traditional games in Lamongan. This museum will also serve as an educational center for the local community and visitors about the importance of understanding and preserving cultural heritage. Additionally, a classical architectural approach has been chosen to emphasize elegance, timelessness, and beauty in the museum's design. This style will reflect aesthetic values in line with traditional values and the history of traditional games. The construction of this museum is expected to support local economic development and tourism in Lamongan Regency. It is anticipated to raise community awareness about their own cultural heritage and provide a boost to the creative industry and cultural tourism development.

Keywords: Traditional Games Museum, Lamongan Regency, Classical Architecture

PENDAHULUAN

Di Indonesia, setiap daerah memiliki yang namanya permainan tradisional, termasuk Kabupaten Lamongan. Permainan-permainan ini tidak hanya sebagai hiburan saja tetapi juga mewarisi nilai-nilai budaya dan keterampilan tradisional yang unik dari Lamongan. Kabupaten Lamongan merupakan bagian penting dari wilayah Jawa Timur yang memiliki potensi ekonomi dan kekayaan budaya yang beragam. permainan tradisional yang telah turun temurun dari generasi ke generasi ini tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga merupakan bagian penting dari identitas budaya lokal.

Permainan yang belum tersentuh oleh perkembangan teknologi dan perkembangan zaman ini sudah jarang kita jumpai, bahkan sampai ke pelosok- pelosok desa. Meskipun ada, hanya beberapa anak yang memainkannya. Sekarang permainan tradisional sudah digeser oleh canggihnya teknologi. Teknologi *gadget* mengalahkan permainan-permainan tradisional, Anak- anak zaman sekarang lebih memilih memainkan permainan dari *gadget* karena dianggap lebih praktis.

Pendirian museum pusat permainan tradisional bertujuan untuk mempertahankan, melestarikan, dan mendokumentasikan permainan-permainan tradisional di Lamongan. Museum ini juga akan menjadi pusat edukasi untuk masyarakat lokal dan pengunjung tentang pentingnya memahami dan memelihara warisan budaya. Selain itu pendekatan arsitektur *classic* dipilih untuk menegaskan keanggunan, keabadian, dan keindahan dalam desain museum. Gaya ini akan mencerminkan nilai-nilai estetika yang sejalan dengan nilai-nilai tradisional dan sejarah permainan-permainan tradisional.

Pembangunan museum ini diharapkan akan mendukung pembangunan ekonomi lokal dan pariwisata di Kabupaten Lamongan. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap warisan budaya mereka sendiri serta memberikan dorongan bagi pengembangan industri kreatif dan pariwisata budaya. Dengan proses perancangan dan pembangunan museum akan melibatkan partisipasi aktif dari masyarakat setempat, pakar budaya, arsitek, dan pemerintah daerah untuk memastikan bahwa museum ini menjadi representasi yang akurat dan bermanfaat bagi semua pihak.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan beberapa tinjauan studi yang digunakan untuk landasan teori serta pembandingan dengan penelitian yang dilakukan. Tinjauan dalam penelitian ini akan membandingkan dari berbagai sumber. Dalam hal ini, penelitian yang dijadikan acuan terkait Sebagai salah satu alternatif pemerintah untuk mempertahankan permainan tradisional

dan menjadikan Museum Pusat Permainan Tradisional yang ada di Lamongan sebagai tempat adanya *event-event* yang diadakan oleh pemerintahan Lamongan.

Museum adalah sebuah lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan terbuka untuk umum, memperoleh, merawat, menghubungkan dan memamerkan artefak-artefak perihal jati diri manusia dan lingkungannya untuk tujuan studi, pendidikan dan rekreasi. (*Intenasional Council of Museum (ICOM) : dalam Pedoman Museum Indoneisa, 2008*). Sedangkan berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi III, 2013), museum didefinisikan sebagai gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa museum adalah sebuah tempat yang memiliki fungsi sebagai tempat pameran dan pelestarian benda-benda yang penting dan memiliki nilai dalam waktu yang panjang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah sistem yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, gambaran, atau pun ide yang mampu menunjang proses perencanaan dan perancangan. Adapun metode yang digunakan adalah pengumpulan data, analisis, konsep dan desain.

Proses pengumpulan merupakan tahapan dalam pencarian data-data pendukung tentang tema ataupun objek agar mempermudah proses perancangan. Pada proses ini terdapat dua kategori pengumpulan data primer ataupun data sekunder. Adapun penjelasan tentang kategori pengumpulan data primer maupun data sekunder.

1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2018:456) Data primer yaitu sumber data yang diperoleh secara langsung dan memberikan data kepada pengumpul data. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan, Adapun Metode yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya sebagai berikut literatur dan Jurnal mengenai tema dan objek rancangan, untuk mengumpulkan data yang relavan dengan perancangan *Sport Center* di Kabupaten Lamongan Dengan Pendekatan Arsitektur Modern, sehingga akan memperoleh informasi dan data untuk menjadikan acuan merancang objek dan tema rancangan.

2. Data Skunder

Menurut Hasan (2002) Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Adapun Metode yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya sebagai berikut, literatur dan Jurnal mengenai tema dan objek rancangan, untuk mengumpulkan data yang relavan dengan perancangan *Gedung Sport Center* di Kabupaten Lamongan Dengan Pendekatan Arsitektur Modern, sehingga akan memperoleh informasi dan data untuk menjadikan acuan merancang objek dan tema rancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Tapak pada perancangan Musem Pusat Permainan Tradisional di Kabupaten Lamongan ini dipilih karena lokasi yang strategis karena lokasi yang kurang memiliki fasilitas maksimal untuk kegiatan edukasi pembelajaran yaitu tempatnya berada di Jl. Soekarno Hatta Kelurahan Sukomulyo Kecamatan Lamongan Kabupaten Lamongan Jawa Timur.



Gambar 1. Lokasi Tapak

Kawasan museum ini irancang dengan pendekatan arsitektur klasik agar terkesan tradisional dan tidak meninggalkan budaya yang kita miliki.



Gambar 2. Kawasan museum

KESIMPULAN

Perancangan Museum Permainan Tradisional di Kabupaten Lamongan diharapkan dapat mempertahankan, melestarikan, dan mendokumentasikan permainan-permainan tradisional di Lamongan. Museum ini juga akan menjadi pusat edukasi untuk masyarakat lokal dan pengunjung tentang pentingnya memahami dan memelihara warisan budaya. Selain itu pendekatan arsitektur *classic* dipilih untuk menegaskan keanggunan, keabadian, dan keindahan dalam desain museum. Gaya ini akan mencerminkan nilai-nilai estetika yang sejalan dengan nilai-nilai tradisional dan sejarah permainan-permainan tradisional.

Pembangunan museum ini diharapkan akan mendukung pembangunan ekonomi lokal dan pariwisata di Kabupaten Lamongan. Hal ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap

warisan budaya mereka sendiri serta memberikan dorongan bagi pengembangan industri kreatif dan pariwisata budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrullah, Hanif. 2017. *Museum Permainan Tradisional Anak Jawa di Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Venakular*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ashadi. 2020. *Teori Arsitektur dari zaman Klasik hingga Pasmodern*. Jakarta Pusat: Arsitektur MNJ Press.
- Drs. Ars. Eko Nursanty, S.T., MT. 2023. *Teori Pengembangan Arsitektur Klasik (Yunani, Romawi, dan Mesir)*. Demak: Yayasan Drestanta Pelita Indonesia.
- Zsdfghjklp;0o.,lkmjhnbgfvrbyhujygbv cxdfe2w3
- Neufert, Ernest. (1996). *Data Arsitek*, jilid
<https://monalisaword.files.wordpress.com/2015/12/neufert-data-arsitek-jilid-1.pdf>.
- Neufert, Ernest. (2002). *Data Arsitek*, jilid 1. 2.
<https://monalisaword.files.wordpress.com/2015/12/neufert-data-arsitek-jilid-2.pdf/>
- Pungki Nur Indro Wicaksono, M. Mukhdif Al-Afghoni. 2022. PERANCANGAN MUSEUM BUDAYA KABUPATEN BOJONEGORO MENGGUNAKAN PENDEKATAN EXTENDING TRADITION (DEARSIP: Journal Of Architecture And Civil 2 (1), 39-51)
- Yusuf, MA., Konsep Penataan Jalan Lingkungan Desa Sebagai Tempat Bermain Anak Usia Dini Berdasarkan Persepsi Orang Tua. Dearsip: Journal Of Architecture And Civil 3 (01), 55-66
- M Koderi, B Soemardiono, M Faqih., [The Sustainability Of The Pegat Lake As The Centre For The Orientation Of The Giri Kingdom, Socio-Cultural Studies](#) (IOP Conference Series: Earth And Environmental Science 1007 (1), 012014) 2022
- Muhamad Koderi, Zuraida Zuraida. Telaga Pegat Sebagai Wujud Penanggulangan Bencana Berbasis Budaya Pada Kerajaan Giri Di Gresik. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PLANOEARTH 2, 126-132 2021
- Jumaeroh Jumaeroh, Eko Daniyanto, Ainun Nurin Sharvina. Penerapan Arsitektur Neo Vernakular Pada Perancangan Griya Batik Jonegoroan Di Bojonegoro (Dearsip, Vol. 02 No. 02) 2022