

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 REDESAIN

2.1.1 Definisi Redesain

Redesain yang dalam bahasa inggris terdiri dari 2 kata re- “kembali” dan desain “kerangka atau rancangan” dapat di artikan sebagai proses merancang ulang suatu objek atau produk dengan tujuan memperbaiki dan memperbaharui objek sesuai dengan keadaan pengguna terkini (Amalia, M. F. 2021). Menurut beberapa sumber redesign dapat diartikan sebagai berikut:

- a) Menurut ulrich, k. T., & eppinger, s. D. (2016) dalam bukunya yang *product design and development* redesign di Amalia, M. F. (2021)definisikan sebagai proses memodifikasi suatu produk dan sistem untuk memperbaiki kinerja, menambah nilai, dan menyesuaikan kembali dengan kebutuhan pengguna.
- b) Menurut teori helmi (2008) redesign adalah sebuah perencanaan dan perancangan ke,bali suatu karya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.
- c) Menurut john m. Echols (1975) redesign merupakan sebuah kegiatan merancang dan merencanakan kembali sebuah bangunan untuk menghasilkan perubahan fisik tanpa merubah fungsi baik dari perluasan, perubahan atau pemindahan lokasi.

Dari hasil beberapa arti dan pengertian redesign di atas dapat disimpulkan dalam aspek arsitektur bahwa redesign merupakan kegiatan perancangan dan perencanaan ulang suatu objek atau bangunan yang sudah

tidak dapat dimanfaatkan seperti fungsi semula untuk menghasilkan rancangan yang lebih fungsional efisien dan menjawab kebutuhan pelaku sesuai dengan keadaan terkini.

Pada lingkup arsitektur, redesain atau merancang kembali sama dengan menghidupkan kembali karya arsitektur yang ada dengan mengubah, mengurangi ataupun menambahkan unsur pada suatu bangunan yang direncanakan secara matang (Ameilia, 2018). Dari pendalaman terkait redesain atau merancang kembali tujuan dilakukannya redesain dapat tergambar jelas dengan output yang akan dihasilkan seperti meningkatkan kualitas dan nilai objek, menyesuaikan kebutuhan pengguna objek terkini, dan meningkatkan nilai fungsionalitas objek. Untuk mencapai tujuan tersebut, suatu objek tidak semata-mata dapat di redesain dengan tanpa faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor penyebab terjadinya redesain dapat berasal dari perubahan kebutuhan pengguna, kemajuan teknologi, desain awal yang memiliki kelemahan dan kekurangan setelah objek digunakan, perubahan tren desain hingga umpan balik pengguna objek.

2.1.2 Prosedur Redesain

Berdasarkan Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan dari Kementerian PUPR dan Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang. Prosedur umum dalam penataan ulang (Redesain) khususnya taman kota, dilakukan dengan cakupan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a) Analisis Kebutuhan dan Fungsi Taman
- b) Pengumpulan Data Eksisting Terkini
- c) Evaluasi Dampak Lingkungan

- d) Analisis dampak Sosial-Ekonomi yang terjadi
- e) Pengadaan diskusi publik pengguna taman
- f) Mengevaluasi keseluruhan Penggunaan Taman

2.1.3 Peraturan Redesain

Dalam peraturan pemerintah Indonesia, tidak ada ketentuan baku yang mengatur rentang waktu minimal untuk melakukan redesain atau penataan ulang (redevelopment) lanskap atau taman kota. Namun, penataan ulang taman kota biasanya mempertimbangkan beberapa faktor, seperti:

- a) **Kondisi Fisik Taman:** Jika taman mengalami kerusakan atau penurunan kualitas, misalnya kerusakan fasilitas, tanaman yang layu, atau elemen lanskap yang rusak, maka redesain atau renovasi dapat dilakukan lebih cepat dari waktu tertentu.
- b) **Kebutuhan dan Perkembangan Wilayah:** Penataan ulang juga dilakukan jika terdapat perkembangan demografi atau perubahan fungsi tata ruang kota, seperti perluasan akses publik, kebutuhan ruang bermain anak, atau penambahan fasilitas umum lainnya.
- c) **Penyelarasan dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW):** Dalam UU No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, setiap wilayah kota diwajibkan menyediakan 30% ruang terbuka hijau (RTH) dari luas wilayahnya. Peninjauan RTRW dilakukan setiap 5 hingga 10 tahun yang dapat menjadi pertimbangan apakah taman kota memerlukan pembaruan.

2.2 DESAIN LANSEKAP

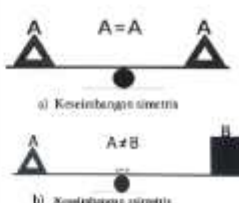
2.2.1 Definisi Desain Lansekap

Dalam KBBI lansekap memiliki arti tatanan ruang pada area luar sebuah Gedung (dengan tujuan untuk mengatur pemandangan alam). Menurut Wibisono (2008), Lansekap merupakan suatu area dengan lahan atau daratan yang mempunyai kualitas visual berbentuk lahan, susunan bebatuan, elemen air dan memiliki pola tanaman yang berbeda. Sedangkan, menurut Purwanto (2007) lanskap merupakan karakter juga wajah bagi lahan atau site dari bagian bumi dengan berbagai kehidupan dengan macam hal yang ada didalamnya (alami maupun buatan manusia). Element alami (natural landscape) dan elemen buatan (artificial landscape) hingga penghuni makhluk hidup yang ada didalamnya menurut Suharto (1994) juga termasuk dalam bagian lansekap. Dalam mendesain lansekap integritas antara pengaruh ekologi dan manusia sangat mempengaruhi untuk menghasilkan perwujudan lanskap yang baik.

2.2.2 Prinsip Perancangan Desain Lansekap

Untuk mewujudkan perancangan desain lanskap, ada beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip yang dimaksud antara lain sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Prinsip Perancangan Desain Lansekap

Keseimbangan	Perasaan persamaan berat, perhatian, atau daya Tarik dari elemen yang ada pada komposisi sebagai saran mewujudkan kesatuan ada dua macam keseimbangan	
--------------	---	---

	sehingga mata pengguna akan terpaku dan memberikan hasil komposisi yang indah.	
Kesatuan	Prinsip gabungan dari prinsip yang ada yang mana merupakan hasil akhir dalam komposisi ketika semua prinsip rancangan terhubung secara harmonis bersana dan memberikan penampilan yang memberi rasa kepuasan	
Ruang/Space	Merupakan prinsip yang mana jarak dan interval akan mempengaruhi kenyamanan pada lanskap komposisi antara objek terukur dengan rapi membentuk bentuk komposisi yang diinginkan (dua dimensi atau tiga dimensi)	

2.2.3 Unsur-Unsur Desain Lansekap

Dalam desain lansekap aspek yang perlu diperhatikan merupakan fungsi dan estektika yang mana akan memberikan penekanan pada kegunaan dan manfaat dari fasilitas dan elemen yang dirancang dengan menekankan usaha dalam menghasikan nilai keindahan visual (Tamara, 2017). Fungsi dan estetikan akan dihasilkan oleh unsur-unsur bentuk, tekstur, warna dan garis yang mana menurut (Hakim, 2012) karya desain harus memenuhi kriteria unsur komposisi seperti:

- Bentuk : unsur yang mempunyai banyak variasi seperti bentuk lingkaran, kotak, segitiga bola dan lainnya

- b) Tekstur :merupakan struktur dan kondisi permukaan bahan material atau vegetasi terasa kasar atau halus
- c) Warna :unsur yang akan mempengaruhi psikologi ruang dan lingkup yang akan di rancang
- d) Garis :unsur dengan tanda actual yang mana dapat terletak di sepanjang border tanaman secara dominan, pembentuk sirkulasi, jalan dan tepi taman,
- e) Kesan :unsur yang dipengaruhi oleh derajat terang dan gelapnya warna yang digunakan pada komposisi taman.

2.3 NOSTALGIA

2.3.1 Definisi Nostalgia

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), nostalgia merupakan kerinduan terhadap sesuatu yang letaknya sangat jauh atau kenangan manis pada masa yang telah lama silam (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2016). Davis mengungkapkan bahwa nostalgia bagian dari identitas seseorang, yang membentuk bagaimana seseorang melihat masa lalunya untuk memberikan makna bagi masa kini dan masa depan (Fred Davis, 1979). Dalam Bahasa Yunani istilah 'Nostalgia' terdiri dari kata *nostos* dan *algos* yang berarti kerinduan yang menyakitkan untuk dapat kembali ke rumah (Ramadhoni, 2019). Dengan ini, Nostalgia dapat digaris besarkan akan relevan dengan mengenang peristiwa masa lalu yang berputar di sekitar diri sendiri karena selalu ditampilkan sebagai protagonis dalam narasi dalam konteks sosial.

2.3.2 Jenis Nostalgia

Dalam kegiatan bernostalgia, terdapat 2 jenis bentuk nostalgia berdasarkan fokus pengalaman yang ingin di kenang diantaranya yaitu personal nostalgia dan historical nostalgia. Personal nostalgia merujuk pada kerinduan atau keinginan seseorang untuk kembali ke pengalaman atau momen spesifik dalam kehidupan pribadinya dan bersifat individual, biasanya melibatkan peristiwa, tempat, atau hubungan yang pernah dialami secara langsung. Sedangkan historical nostalgia merupakan perasaan rindu terhadap periode atau era di masa lalu yang tidak pernah dialami secara langsung oleh individu, tetapi dirasakan melalui cerita, film, buku, atau pengaruh budaya lainnya yang lebih kolektif dan sering kali berfokus pada zaman yang dipandang lebih "sederhana," "romantis," atau "ideal" dalam ingatan budaya atau sejarah (Wildschut, T., Sedikides, C., Arndt, J., & Routledge, C. 2006)

2.3.3 Mengolah Memori Nostalgia dalam Otak Manusia

Pada otak manusia penyimpanan memori terletak pada Hipokampus yang letaknya berada di lobus temporal yang pada pusat utama proses pembentukan dan penyimpanan memori jangka Panjang. Hipokampus akan berperan penting dalam mengingat kejadian-kejadian dari masa lalu terutama memori episodic dalam menyimpan pengalaman pribadi. Dari mengingat kejadian masa lampau tersebut, korteks prefrontal akan membantu seseorang untuk merenungkan ingatan masa lalunya dengan menciptakan emosi yang timbul dari kenangan dan akan membandingkan kondisi sekarang juga masa lalu yang mana menjadikan nostalgia sebagai memori refleksi aktif tentang masa lalu

2.3.4 Cara Membangkitkan Memori Nostalgia

Peran sensorik dalam aktivitas nostalgia seperti penciuman, pendengaran dan pengelihatan dalam mengaktifkan dan membangkitkan kenangan masa lalu sangat berperan penting. Fenomena ini dikenal sebagai **"cue-dependent memory"**, di mana kenangan diaktifkan melalui isyarat eksternal yang memicu respons emosional dan memori yang dalam. Sosial dan identitas juga terlibat dalam membangkitkan kenangan masa lalu terutama dalam konteks bersama teman atau keluarga, nostalgia akan membantu dalam memperkuat rasa keterhubungan sosial. Nostalgia terlihat menunjukkan fungsi mekanisme pengaturan emosi yang mana dengan mengingat masa lalu yang menyenangkan otak dapat mengalihkan fokus dari situasi stress menjadi memori dan pikiran yang lebih positif

2.3.5 Aspek yang Membangkitkan Memori Nostalgia

Dengan keterkaitan yang kuat dengan suatu proses emosional Nostalgia dapat dipicu dengan beberapa Aspek. Aspek berikut biasanya berhubungan dengan pengalaman sensorik, konteks sosial, dan kondisi emosional yang kuat dengan detail seperti berikut:

- a) **Aspek Sensorik**, aspek ini meliputi indra penciuman, indra pendengaran dan Indera pengelihatan
- b) **Aspek Emosional**, aspek ini biasanya bangkit dikarenakan peristiwa emosional yang sangat bermakna
- c) **Aspek Sosial**, aspek ini biasanya dipicu oleh kegiatan interaksi antar individu yang sebelumnya pernah terlibat dalam kenangan masa lalu

- d) **Aspek Lingkungan**, aspek ini meliputi Lokasi dan tempat seperti suatu lingkungan seseorang tumbuh atau berekreasi
- e) **Aspek Objek atau Barang**, aspek ini dipicu oleh objek yang memiliki nilai sentimental
- f) **Aspek Situasional**, aspek ini akan membangkitkan nostalgia ketika situasi mirip dengan kejadian masa lalu seseorang.

2.3.6 Wadah dalam Membangkitkan Memori Nostalgia

Memori nostalgia dapat dibangkitkan melalui berbagai **wadah** atau media yang menyimpan dan menyampaikan kenangan masa lalu. Wadah-wadah ini sering kali bersifat simbolis dan berfungsi sebagai pemicu yang menghubungkan individu dengan pengalaman, perasaan, atau periode hidup sebelumnya. Dalam kebudayaan lokal, permainan tradisional dapat diterapkan sebagai wadah pengantar dalam membangkitkan memori nostalgia. Hal ini terbukti karena kegiatan dalam permainan tradisional akan dapat merangsang memori masa lalu semua kalangan ketika melihat secara visual maupun ketika melakukannya secara langsung yang mana akan menyentuh emosional diri dan akan memunculkan semua ingatan kenangan positif. Sedangkan dalam arsitektur, wadah dan media dalam membangkitkan memori nostalgia dengan menggunakan seluruh aspek pembangkit memori masalalu salah satunya dengan ruang publik, elemen arsitektural dengan mengacu pada aspek tradisi lokal, ruang yang mewadahi kegiatan masalalu Masyarakat lokal atau replikasi/restorasi bangunan lokal yang ikonik sehingga dapat dengan mudah membuat seseorang mengenang masa lalunya.

2.3.7 Strategi Membangkitkan Nostalgia – Permainan Tradisional

Penerapan pembangkit nostalgia pada Taman Nostalgia dengan menggunakan permainan tradisional yang sering di lakukan oleh orang-orang terdahulu akan mengikutsertakan aspek sensorik dalam pengaplikasiannya. Aspek sensorik yang dimaksud berkaitan dengan aspek visual, aspek audio, aspek kinestetik dan aspek taktil.

a. Aspek Visual

Pada dasarnya untuk pengguna dengan usia tua, melihat berlangsungnya kegiatan memainkan permainan tradisional secara langsung dapat membangkitkan nostalgia mereka seketika. Namun, untuk pengguna dengan usia yang belia hingga remaja diperlukan penunjang tambahan dalam mendalami nostalgia dalam aspek ini, seperti dengan menghadirkan warna dan bahan alami khas permainan tradisional kupang (gunakan warna-warna alami dari daun pandan atau kulit kayu untuk tali *feto molo*, atau warna cokelat dari kayu untuk gasing *pake*), dekorasi alat permainan (peralatan permainan memiliki ukiran tradisional atau di cat warna alami).

b. Aspek Audio

Kegiatan permainan tradisional yang merupakan sebuah kegiatan dengan interaksi sosial yang kuat antar individu, tidak menutup kemungkinan akan menimbulkan suara riuh kegembiraan yang dihasilkan dari kegembiraan dalam memainkan permainan tersebut. Selain itu, suara permainan yang sedang digunakan seperti suara gasing yang berputar atau suara permainan tepukan saat bermain kasti juga akan ikut memeriahkan suasana taman. Untuk menunjang dan

mengimbangi suara yang ditimbulkan dari kegiatan tersebut, pengeras suara akan di pasang untuk memberikan suara-suara yang akan mengiringi kegiatan yang ada di taman sehingga pengguna semakin nyaman dalam menikmati kegiatan taman, sekaligus akan menguatkan rasa nostalgia yang ada pada taman dengan menarik perhatian dan membangkitkan memori pengguna saat mendengarkannya.

c. Aspek Kinestetik

Kinestetik yang berhubungan dengan gerak tubuh sangat lekat dengan permainan tradisional karena dapat merasakan tekstur, berat dan gerakan. Hal ini dikarenakan hampir semua permainan tradisional menggunakan sentuhan dan gerak dalam menghidupkan pengalaman bermainnya. Dengan menyediakan alat permainan tradisional yang mengedepankan aspek ini tujuan nostalgia akan tercapai dengan menciptakan koneksi emosional dan membawa kenangan masa kecil mereka saat bermain.

d. Aspek Taktil

Aspek taktil yang lebih mengarah ke indra peraba terutama kulit dengan merasakan tektur, suhu dan tekanan dapat di terapkan pada permainan tradisional dengan menciptakan permainan berkelompok yang melibatkan Kerjasama atau kompetisi yang kemudian pengguna dapat menciptakan adanya kolaborasi, sosialisasi antar individu, hingga canda tawa yang akan membangkitkan emosi nostalgia dalam kegembiraan dan kebersamaan yang terberntuk.

2.4 FASILITAS PENDUKUNG

2.4.1 Definisi Fasilitas Pendukung

Fasilitas Pendukung atau biasa disebut dengan infrastruktur penunjang merupakan sarana dan prasarana tambahan yang disediakan untuk memperkaya pengalaman pengguna dan menunjang kegiatan utama dalam suatu kawasan dengan tujuan untuk meningkatkan aksesibilitas dan kenyamanan terkait jalur pedestrian, area parkir, penerangan dan toilet umum (Eddy Mulyadi, 2009). Dengan menyediakan fungsi tambahan tersebut sebagai element tata ruang, fasilitas pendukung menjadi infrastruktur layanan dasar yang akan meningkatkan daya Tarik dan juga kegunaan dari ruang public bagi Masyarakat.

2.4.2 Fasilitas Pendukung Taman

Fasilitas pendukung taman adalah elemen yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengunjung di taman, seperti tempat duduk, toilet, area bermain anak, dan jalur pejalan kaki. Fasilitas ini tidak hanya berfungsi untuk mendukung aktivitas rekreasi, tetapi juga meningkatkan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna taman.

fasilitas pendukung taman yang lengkap dan terintegrasi dengan baik dapat meningkatkan nilai estetika taman dan memberikan pengalaman yang lebih holistik bagi pengunjung sehingga cenderung lebih sering dikunjungi dan berkontribusi terhadap kesehatan mental dan fisik masyarakat. Selain itu, taman yang dirawat dengan baik dan memiliki fasilitas yang mendukung akan mendorong interaksi sosial antar pengunjung, menciptakan komunitas yang lebih erat, serta mempromosikan penggunaan ruang terbuka hijau sebagai bagian dari gaya hidup sehat.

2.4.3 Fungsi Fasilitas Pendukung Taman

Pada hakikatnya fungsi dari fasilitas pendukung taman ialah meningkatkan pengalaman pengunjung dalam berkegiatan pada taman dengan asas kenyamanan dan keamanan pengguna yang terus diciptakan oleh cakupan elemen fasilitas pendukung atau infrastruktur penunjang taman.

2.4.4 Jenis Fasilitas Pendukung Taman

Dalam pemenuhan infrastruktur penunjang pada taman terdapat variable yang berpengaruh dalam memberikan sebuah kenyamanan dan keamanan bagi pengguna taman. Variable tersebut terdiri dari elemen lunak, elemen keras, dan elemen pendukung. Elemen keras dalam lanskap mencakup perkerasan dan struktur seperti jalur pejalan kaki atau sirkulasi taman serta tangga. Sementara itu, elemen lunaknya terdiri dari vegetasi tanaman pada taman. Selain itu, elemen pendukung lanskap juga mencakup berbagai fasilitas seperti tempat duduk, toilet, tempat sampah, papan pengumuman, lampu taman, area bermain anak, dan patung. Elemen pendukung meliputi lampu untuk pejalan kaki, penerangan jalan, petunjuk arah, tempat sampah, vegetasi, dan kamar mandi merupakan elemen pendukung yang harus ada dalam RTH (Azzaki, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian Siregar (2015) tentang Tingkat kenyamanan taman sebagai ruang interaksi Masyarakat perkotaan, sebuah taman sosial direkomendasikan harus memiliki beberapa kategori pengadaan fasilitas seperti:

- a) Prasarana dan Sarana yang Memadai; toilet bersih, fasilitas olahraga, aktivitas pendukung

- lansekap, akses drinking water, banyak teempat duduk, fasilitas internet, jalur pejalan kaki
- b) Vegetasi yang Memadai; pepohonan rimbun, vegetasi yang cukup, Pohon teduh, Penghijauan taman, Tumbuhan Beragam, Tanaman Hijau dan Bunga
 - c) Bersih; Bebas sampah dan tidak berserakan, bersih dan rapi, tidak becek, tidak kotor, jauh dari tumpukan sampah.

2.5 FASILITAS PENDUKUNG BERBASIS KEBUDAYAAN LOKAL

2.5.1 Definisi Fasilitas Pendukung Berbasis Kebudayaan Lokal

Kebudayaan lokal merupakan pandangan hidup dan pengetahuan serta sebagai strategi kehidupan berwujud aktifitas yang dilakukan oleh Masyarakat lokal dalam memenuhi kebutuhan mereka yang mana adat dan kebiasaan yang telah mengtradisi dilakukan oleh sekelompok Masyarakat secara turun temurun yang hingga saat ini masih dipertahankan beradaannya oleh masyarakat (Alfian, 2013) dalam (Komariah, 2018). Kearifan lokal dapat dipahami sebagai suatu cara pada golongan Masyarakat tertentu yang berkumpul secara bersama-sama yang didasari oleh ideologi, pandangan hidup dan falsafah hidup dari suatu budaya yang menjadi sebuah tradisi dalam tata nilai kehidupan (Darmastuti, dkk, 2016 dalam Widyastuty, 2021). Sehingga dengan ini, fasilitas pendukung berbasis kebudayaan lokal didefinisikan sebagai infrastruktur tambahan pada ruang publik yang mencerminkan kebiasaan dan kepercayaan Masyarakat setempat yang tidak hanya mendukung fungsi fisik ruang publik tetapi juga menjadi sarana edukasi, pelestarian kebudayaan yang

mengintegrasikan aspek kebudayaan lokal seperti tanaman atau vegetasi yang dianggap sacral atau simbolik, ukiran tradisional, serta area terbuka untuk kegiatan setempat.

2.5.2 Fasilitas Pendukung Pendorong Interaksi Kebudayaan

Fasilitas pendukung dirancang untuk mendorong interaksi kebudayaan pada ruang publik memiliki peran penting dalam menghidupkan kembali kebudayaan lokal dengan membangun komunitas yang lebih interaktif. Tambahan estetika dan fungsi fasilitas publik sebagai alat untuk memfasilitasi dan memperkuat hubungan sosial juga memperkenalkan dan melestarikan warisan budaya lokal merupakan fungsi yang akan mendorong interaksi kebudayaan itu sendiri. Interaksi kebudayaan tersebut diwadahi dalam fasilitas di antaranya:

- a. Koridor Sejarah atau Koridor Kebudayaan
- b. Amphiteater Terbuka
- c. Ruang Pamer / Ruang Galeri Kebudayaan
- d. Tempat Berkumpul Berbasis Tradisi Lokal
- e. Area bermain bertema budaya/Permainan tradisional setempat
- f. Papan informasi edukatif

2.5.3 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan nenek moyang yang dilestarikan turun temurun, didalamnya mengandung unsur dan nilai dengan manfaat besar bagi pelaku permainan tersebut (Melinda, 2017). Jika didasari dari akar katanya, permainan tradisional adalah pewaris dari generasi terdahulu dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan dan tumbuh berkembang pada setiap daerah sehingga memiliki jenis yang beragam (Azizah, 2016) dalam

(Melinda, 2017). Menurut Kurniawati, permainan tradisional adalah kegiatan permainan yang tumbuh dan berkembang pada daerah tertentu yang kuat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan Masyarakat dan diajarkan turun temurun dari generasi satu kegenerasi berikutnya.

Menurut Husna dalam bukunya 100+ permainan tradisional Indonesia, permainan tradisional dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu Permainan Tradisional Luar Ruangan (*Out Door*) dan Permainan Tradisional Dalam Ruangan (*In Door*). Perbedaan dari dua kelompok permainan tradisional tersebut berada di lokasi dari aktivitas bermain berlangsung dan Teknik yang digunakan ketika bermain. Contohnya, permainan tradisional yang dilakukan di dalam ruangan umumnya tidak memerlukan kekuatan fisik yang cukup besar namun menggunakan wawasan, strategi atau ketangkasan dalam bermain. Sedangkan, permainan tradisional luar ruangan memerlukan lahan luas dengan melibatkan pemain yang cukup banyak ataupun aktivitas gerak yang beragam.

Permainan tradisional di Nusa Tenggara Timur khususnya Kota Kupang memiliki makna yang berarti dengan dasar berpikir dan bertindak yang berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Rangku Ulu atau tari tongkat adalah permainan tradisional yang menjadi ciri khas NTT. Tetapi, selain Rangku Ulu masih ada beberapa permainan tradisional yang kerap dan erat di mainkan oleh anak-anak NTT khususnya Kota Kupang.

a. Permainan Tradisional Luar Ruang Kota Kupang

Tabel 2. 2 Permainan Tradisional Luar Ruang Kota Kupang

Nama Permainan	Alat Permainan	Kebutuhan Lahan
Galah asing	Garis diarea permainan	Tempat 4x10m
Laying – layang	Layangan	Lahan yang cukup luas
Geundeue – geudewe (sejenis permainan sumo dari Jepang)	-	Lahan yang cukup luas
Sepatu kaleng	Kaleng bekas	Lahan yang cukup luas
Tempak – tebakan	Sumpit, anak panah dan sasaran tembakan	Lahan yang cukup luas
Gelang rotan	Rotan yang sudah dilingkar seperti gelang besar	Area yang tidak terpapar angin
Sepatu batok kelapa	Sandal dari batok kelapa yang dibagi 2	Lahan yang tidak cukup luas
Baling – baling (batang ubi)	Baling-baling tangkai daun ubi	Area yang tepapar angin
Tekong	Kartu bergambar atau bola kasti	Area yang bebas dan luas



Sepatu bambu	Bambu sebagai pijakan kaki	Lahan yang cukup luas
Siki doka lampu	Batu ceper	Lahan yang tidak cukup luas
Siki doka salib	Batu ceper	Lahan yang tidak cukup luas
Siki doka empat	Batu ceper	Lahan yang tidak cukup luas
Fiti	Cabang kayu yang dipotong dan diikat dengan karet	Lahan yang tidak cukup luas
Sepak rego	Bola	Lahan yang tidak cukup luas
Tekle	Sandal kayu dengan lebar 10 cm, Panjang 1m	Lahan yang cukup luas
Kelereng	Kelereng	Lahan yang tidak cukup luas
Orang buta	Penutup mata	Lahan yang cukup luas
Boi	Bola kasti, batu ceper 10 buah	Lahan yang tidak cukup luas
Tarik tambang	Tali tambang	Lahan yang cukup luas



Tempar kaleng	Kaleng sebanyak 24 buah	Lahan yang tidak cukup luas
Gasing	Gasing	Lahan yang tidak cukup luas
Tali merdeka	Karet gelang yang di gabung menjadi tali 2m	Lahan yang tidak cukup luas
Tulang anjing	Kayu dengan Panjang 20 cm	Lahan yang tidak cukup luas
Sapu tangan	Batu dan sapu tangan	Lahan yang tidak cukup luas
Ban	Ban motor bekas dan kayu	Area yang bebas dan luas
Balap karung	Karung	Area yang bebas dan luas
Gigit sendok	Sendok dan kelereng	Lahan yang tidak cukup luas
Perang – perangan	Tempat sembunyi dan pelepah pisang sebagai senjata	Area yang bebas dan luas
Gendong – gendongan	-	Area yang bebas dan luas



Tempak bambu	Bambu dilubangu dan peluru dari kertas	Area yang bebas dan luas
Tembak pelepah pisang	Pelepah pisang	Area yang bebas dan luas
Kacang Panjang kacang pendek	-	Area yang bebas dan luas
Perosotan	Tempat pelosotan	Area perosotan
Beta kaya, beta miskin	-	Lahan yang tidak cukup luas
Pak polisi	-	Area yang bebas dan luas
Lempar selang	Selang seperti gelang besar dan kayu	Lahan yang tidak cukup luas

b. Permainan Tradisional Dalam Ruangan Kota Kupang

Tabel 2. 3 Permainan Tradisional Dalam Ruang Kota Kupang

Nama Permainan	Alat Permainan	Kebutuhan Ruang
Panko	Meja	Ruang relative sempit berukuran 2 meter



Batu lima	Batu 5 biji	Dimainkan dilantai datar
Gasing	Gasing dan area gasing	Ruang yang tidak cukup luas
Adu karet gelang	2 buah karet gelang	Ruang relative sempit berukuran 2 meter
Congklak	Papan congklak dan biji congklak	Ruang relative sempit berukuran 2 meter
Masak – masakan	Peralatan dapur mainan	Ruang yang tidak cukup luas
Buang karet	Karet dan lidi	Ruang yang tidak cukup luas
Rumah – rumahan	Peralatan rumah tangga mainan	Ruang yang tidak cukup luas
Balapan	Benda bentuk stir mobil	Ruang yang tidak cukup luas
Yo-yo	Yo-yo	Ruang yang tidak cukup luas
Bendera inggris	Batu 3 buah dan gambar bendera inggris	Ruang yang tidak cukup luas

Tumbu – tumbu Lalang	-	Ruang yang tidak cukup luas
Sembunyi batu	Batu	Ruang yang tidak cukup luas
domikado	-	Ruang yang tidak cukup luas

2.6 STUDI PRESEDEN TIPOLOGI

2.6.1 People's Park – Chengdu, China



Gambar 2. 1 Peta People's Park – Chengdu, China

Sumber: <https://www.travelchinaguide.com/attraction/sichuan/chengdu/peoples-park.htm>



Gambar 2. 2 People's Park – Chengdu, China

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto-foto/peoples-park-in-chengdu-china> , 2024

Merupakan Pusat kehidupan sosial tradisional China. Orang-orang tua datang untuk bermain mahjong, melakukan tai chi, atau sekadar minum teh di paviliun teh tradisional. Aktivitas ini menciptakan suasana nostalgia bagi pengunjung yang ingin mengingat kehidupan tradisional Tiongkok di masa lampau, ketika taman-taman umum menjadi pusat interaksi sosial. Tempat ini telah menjadi tempat penting bagi masyarakat Chengdu. Ini adalah dunia kecil di dalam taman tempat Anda dapat melihat gaya hidup santai masyarakat Chengdu.

2.6.2 Jardin Majorelle – Marrakesh, Maroko



Gambar 2. 3 Peta Jardin Majorelle – Marrakesh, Maroko

Sumber: <https://jardinsdepan.fr/le-jardin-majorelle-de-marrakech/> , 2024



Gambar 2. 4 Jardin Majorelle – Marrakesh, Maroko

Sumber: Penulis, 2024

Taman ini menggabungkan unsur-unsur arsitektur dan desain khas Maroko, dengan warna-warna cerah dan pola geometris yang menjadi ciri khas budaya Berber. Fasilitas seperti museum dan galeri di dalam taman ini menampilkan artefak dan seni tradisional Maroko.

2.6.3 Table Kesimpulan Preseden Tipologi

Tabel 2. 4 Kesimpulan Preseden Tipologi

	People's Park	Jardin Majorelle
Luasan	112.639 m ³	9.000 m ²
Lokasi	Chengdu, China	Marrakesh, Maroko
Deskripsi Topik	Taman yang dikenal sebagai tempat berkumpul bagi komunitas lokal. People's Park memberikan keseimbangan antara alam dan lingkungan urban, menawarkan ruang terbuka yang teduh dan nyaman untuk bersantai, berkumpul, dan menikmati suasana tenang.	Taman dengan ikonik warna biru bobalt khas (blue Majorelle), memamerkan spesies tumbuhan esotik khas maroko dengan suasana damai yang dipenuhi oleh fasilitas penunjang seperti kolam kecil, air pancur dan Lorong berturap. Memiliki museum berber untuk memaparkan warisan budaya Masyarakat Berber.
Karakter Taman	• Memiliki kegiatan budaya the • Memiliki vegetasi yang rindang dan sejuk • Puast sosial komunitas lokal • Dinding pertemuan untuk pasangan • Memiliki monument bersejarah dan landmark	• Memiliki gaya seni dan warna khas • Reka bentuk Eksotik Maghribi tradisional dengan sentuhan moden • Memiliki tumbuhan khas maroko • Mencapai Suasana Damai • Memiliki kaitan dengan seni dan budaya

Aspek Nostalgia	• Suasana taman • Kegiatan pelaku taman • Kebudayaan lokal	• Sejarah dan Kebudayaan • Arsitektur dan Warna Klasik
Kegiatan	Pengguna taman menikmati nostalgia dengan merasakan suasana yang diciptakan oleh kegiatan pelaku taman dengan umur yang mayoritas orang tua.	Pengguna dapat menikmati nostalgia dengan melakukan kegiatan fotografi, berkunjung pada Muzium Berber dan menikmati lanskap lokal
Cara Membangkitkan Nostalgia	Aktivitas tradisional dengan pertunjukan musik dan menari pagi Hari, Kegiatan minum the yang mayoritas pelaku merupakan lansia.	Penggunaan warna Biru Majorelle dan tanaman yang khas sekaligus memiliki Muzium Berber
Vegetasi	• Pohon besar (pinus, camphor, oak) • Bunga Teratai • Tanaman hias dan Semak • Rumput hijau	• Tumbuhan Eksotik (Kaktus, bambu, palma, agave) • Tumbuhan tropis
Fasilitas Pendukung	• Kedai the • Area permainan anak • Jalur pejalan kaki dan sepeda • Area olah raga • Gazebo • Fasilitas air • WC dan Mushola • Pusat informasi • Taman permainan	• Muzium Berber • Kafe dan Restoran • Area Duduk • Fasilitas Toilet • Akses Ramah difabel
Nostalgia yang Diciptakan	• Nostalgia kebudayaan • Nostalgia aktivitas • Nostalgia visual	• Nostalgia Sejarah dan budaya • Nostalgia Artistik • Nostalgia visual

2.7 STUDI PRESEDEN PEDEKATAN

2.7.1 Taman Pintar, Yogyakarta



Gambar 2. 6 Entrance Taman Pintar, Yogyakarta

Sumber: <https://atourin.com/destination/yogyakarta/taman-pintar> , 2024

Taman Pintar di Yogyakarta adalah pusat ilmu pengetahuan atau "Science Center" yang dikelola oleh Pemerintah Kota Yogyakarta. "Science Center" ini secara

umum berfungsi sebagai "museum" yang memamerkan berbagai hal terkait ilmu pengetahuan, dengan pendekatan interaktif dan hands-on yang mendorong pengunjung untuk bereksperimen dan mengeksplorasi (Dinas Pariwisata Yogyakarta, 2019). Taman Pintar juga menampilkan koridor kearifan lokal yang mencerminkan budaya Indonesia dan Jawa, baik dari aspek filosofis maupun fisik. Dengan demikian, nilai-nilai budaya lokal dapat beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melalui integrasi konsep edukasi dan hiburan, Taman Pintar memberikan pengalaman edukatif yang berkesan, baik bagi orang tua maupun anak-anak, untuk memahami sejarah permainan dan nilai-nilai sosial yang terkandung dalam berbagai kegiatan di taman ini.

2.7.2 Parque Guell – Barcelona, Spanyol



Gambar 2. 7 Peta Parque Guell – Barcelona, Spanyol
Sumber: <https://www.barcelona-tickets.com/park-guell/map/> , 2024



Gambar 2. 8 Parque Guell – Barcelona, Spanyol

Sumber: <https://www.istockphoto.com/id/foto/park-guell-di-barcelona-spanyol-gm148543868-19276639>, 2024

Parque Güell terletak di La Salut, sebuah lingkungan di distrik Gracia Barcelona. Taman ini awalnya merupakan bagian dari situs perumahan komersial yang gagal, gagasan Count Eusebi Güell, yang dinamai taman itu. taman ini membawa nostalgia bagi mereka yang mencintai arsitektur modernisme awal abad ke-20. Pengunjung sering mengenang suasana magis dari mosaik berwarna-warni, jalan berliku, dan pemandangan Barcelona yang menawan dari era sebelum modernisasi kota.

2.7.3 Table Kesimpulan Preseden Pendekatan

Tabel 2. 5 Kesimpulan Preseden Pendekatan

	Taman Pintar	Parque Guell
Luasan	12.000 m ²	170.000 m ²
Lokasi	Yogyakarta, Indonesia	Barcelona, Spanyol
Deskripsi Tapak	Taman edukasi interaktif untuk memperkenalkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam suasana yang menyenangkan.	Taman awan yang memiliki tujuan awal sebagai kawasan perumahan mewah, menampilkan gaya seni

	Taman ini menghadirkan berbagai wahana dan alat peraga interaktif yang memungkinkan pengunjung untuk belajar melalui eksplorasi dan eksperimen langsung.	bina modernis dengan unsur organik dan elemen geometri. Taman dipenuhi dengan mosaik berwarna cerah dengan motif alam dan lengkung yang mencerminkan gaya khas Gaudi.
Karakter Taman	• Taman edukasi interaktif • Pendekatan hand-on and experiential • Integrasi budaya lokal • Penggabungan konsep edukasi kebudayaan dan hiburan • Permainan bertema ilmu pengetahuan	• Memiliki gaya modernism catalonia (khas Gaudi) • Sentuhan fantasi • Penggunaan mozaik keramik sebagai keunikan pada taman • Memiliki pemandangan panoramic • Selaras dengan Alam
Aspek Nostalgia	• Sejarah dan kebudayaan • Kegiatan masa kecil • Permainan tradisional	• Fantasi masa kecil • Suasana • Sejarah dan Kebudayaan
Kegiatan	Pengguna menikmati nostalgia dengan mempraktekan langsung kegiatan interaktif dan edukatif yang di sediakan pada taman, mendengarkan lagu dan suara khas masa lalu serta menikmati pameran replika arsitektur kebudayaan.	Pengguna dapat menikmati nostalgia dengan menikmati pemandangan kota, bersantai pada ruang terbuka, dan menjelajahi arsitektur gaudi.
Cara Membangkitkan Nostalgia	Permainan dan alat peraga tradisional, zona bermain yang beragam,	Penggunaan seni khas gaudi, Ornamen Mozaik dengan warna yang

	penampilan seni kebudayaan, penggunaan lagu dan suara khas masa lalu	cerah, Pemandangan kota dari taman.
Fasilitas Pendukung	• Area parkir • Pusat informasi • Food court • Toilet dan fasilitas cuci tangan • Ruang laktasi • Area duduk dan tempat istirahat • Pusat oleh-oleh • Mushola • Keamanan • Jalur khusus disabilitas	• Pusat Informasi • Kios Souvenir • Area Duduk dan Teras • Kafe • Toilet Umum • Fasilitas Aksesibilitas • Papan Informasi
Vegetasi	• Pohon daerah tropis (asam, Ketapang, kamboja) • Tanaman hias (bougainvillea, bunga Sepatu) • Rumput dan penutup tanah	• Tumbuhan lokal (zaitun, pinus, palm) • Bunga warna-warni
Nostalgia yang Diciptakan	• Nostalgia Masa Kecil • Nostalgia Sejarah	• Nostalgia Masa Kecil dan Fantasi • Nostalgia Arsitektur • Nostalgia Artistik