

PERENCANAAN KAWASAN PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN TIMUR DI KOTA SAMARINDA

Bagus Kurnia Iriandi¹, Lisa Astria Milasari², Khairul Huda³

¹Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945

^{2,3}Dosen Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945

Email: baguskurnia777@gmail.com

ABSTRAKSI

Permainan tradisional Kalimantan Timur merupakan aset kebudayaan bangsa dan berkembang di masyarakat dari sejak dulu dan di zaman modern ini permainan tradisional Kalimantan Timur semakin hari semakin hilang dan dampak pada masyarakat tidak akan mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional Kalimantan Timur di Kota Samarinda untuk perencanaannya akan di fokuskan pada fasilitas seperti pameran sejarah, souvenir, RTH dan 9 permainan tradisional Kalimantan timur ialah batu lele, Begasing, Sumpit, Belincar, Pindah bintang, Kelom panjang, Behempas bantal, Batungkau, dan Belogo. Permainan tradisional Kalimantan Timur di Kota Samarinda ini akan memiliki kawasan permainan bertemakan arsitektur lanskap meliputi soft material dan hard material . dalam mengaplikasikan suatu kawasan permainan tradisional Kalimantan timur di Kota Samarinda dengan merencanakan sesuai dengan 4 unsur-unsur utama, yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur. Dengan adanya kawasan permainan tradisional ini di harapkan permainan tradisional tidak akan hilang di zaman modern ini dan perencanaan ini dapat menjadikan kajian pembahasan arsitektur lebih lanjut. sehingga bermanfaat bagi keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap arsitektur lanskap.

Kata kunci: permainan tradisional, perencanaan kawasan.

ABSTRACT

The traditional games of East Kalimantan are a cultural asset of the nation and have developed in society from a long time ago and in modern times, the traditional games of East Kalimantan are increasingly disappearing and the impact on society will not recognize traditional games. The planning of East Kalimantan traditional games in Samarinda City will focus on facilities such as historical exhibitions, souvenirs, green open space and 9 traditional games of East Kalimantan, namely catfish, Begasing, Chopsticks, Belincar, Moving Bintang, Kelom Panjang, Behempas Pillow, Batungkau, and Belogo. . This traditional East Kalimantan game in Samarinda City will have a game area with the theme of landscape architecture including soft and hard materials. in applying a traditional game area of East Kalimantan in Samarinda City by planning according to the 4 main elements, namely line, shape, color and texture. With the existence of this traditional game area, it is hoped that traditional games will not be lost in this modern era and this planning can make further study of architectural discussions. so that it is useful for architectural scholarship and understanding of landscape architecture.

Keywords: traditional games, area planning

PENDAHULUAN

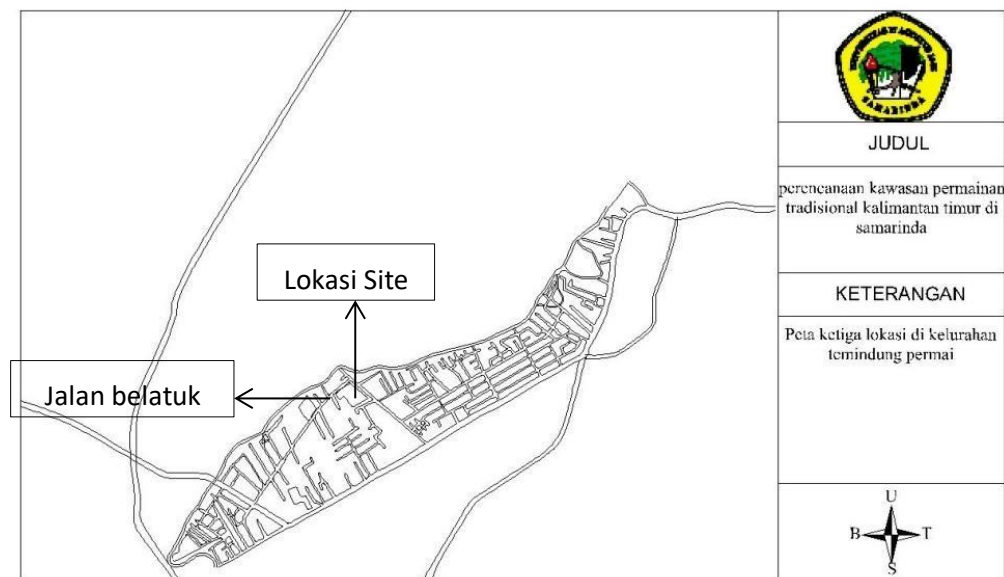
Permainan tradisional Kalimantan Timur merupakan aset kebudayaan bangsa dan berkembang di masyarakat dari sejak dulu dan di zaman modern ini permainan tradisional Kalimantan Timur semakin hari semakin hilang dan dampak pada masyarakat tidak akan mengenal permainan tradisional. Berdasarkan survey lapangan di Kota Samarinda bahwa di Komite permainan rakyat dan olahraga tradisional di stadion sempaja Kota Samarinda yang di lakukan pada setiap hari minggu pagi terdiri dari permainan enggrang, batu lele, begasing, batungkau, belogo dan engklek di temukan permasalahan dalam kegiatan permainan yaitu tidak ada tempat penunjang permainan tradisional tersebut sedangkan peminat pengunjung sangat antusias dalam permainan tradisional ini. Permainan tradisional Kalimantan Timur di Kota Samarinda untuk perencanaannya akan di fokuskan pada fasilitas seperti pameran sejarah yang menampilkan frame sejarah permainan tradisional indonesia, souvenir/penjualam permainan tradisional, RTH/taman dan 9 permainan tradisional Kalimantan timur ialah batu lele, Begasing, Sumpit, Belincar, Pindah bintang, Kelom panjang, Behempas bantal, Batungkau, dan Belogo. Pusat kawasan permainan tradisional ini di harapkan mengandung nilai-nilai pendidikan dan memberikan rasa senang, kepuasan dan mengembangkan potensi yang ditunjukkan dengan perilaku penyesuaian sosial dalam permainan tradisional Kalimantan Timur di Kota Samarinda. Permainan tradisional Kalimantan Timur di Kota Samarinda ini akan memiliki kawasan permainan bertemakan arsitektur lanskap meliputi soft material dan hard material . dalam mengaplikasikan suatu kawasan permainan tradisional Kalimantan timur di Kota Samarinda dengan merencanakan sesuai dengan 4 unsur-unsur utama, yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang di gunakan adalah data primer dan data sekunder, dengan pendekatan arsitektur lanskap yang mampu mengaplikasikan ke suatu kawasan ruang terbuka permainan tradisional yang meliputi soft material dan hard material. Konsep softscape berupa jenis tanaman lanskap, danau buatan dan teknik penataan dan konsep hardscape berupa perkerasan lanskap meliputi patung, lampu taman, gazebo, selasar, kursi taman, paving block dan grass block. lokasi site berada di jalan Belatuk, Kelurahan Temindung Permai, Kecamatan Sungai Pinang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan TImur. Perencanaan kawasan permainan tradisional Kalimantan Timur ini dengan pendekatan arsitektur lanskap yaitu untuk memberi kesan estetika, luas, teduh dan hijau dalam perencanaan kawasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi site berada di jalan Belatuk, Kelurahan Temindung Permai, Kecamatan Sungai Pinang, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur. Lokasi ini merupakan termasuk dalam kawasan pendidikan sebagaimana di maksud pasal 7 huruf b sub pusat pelayanan kota berfungsi sebagai pusat pelayanan sarana pendidikan dan sarana pelayanan umum di Kecamatan sungai pinang.



Gambar 1 : Peta Kelurahan Temindung Permai

Sumber: hasil penulis, 2020

Site berada di pusat kota. Tinjauan struktur di jalan belatuk ini memiliki tempat yang strategis dan berada ditengah kota dengan kawasan pendidikan dan lingkungan, yang memiliki kepadatan lalu lintas cukup tinggi, akses mudah di jangkau dengan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum dari segala arah, jaringan utilitas, sarana dan prasarana tersedia cukup baik ukuran lahan sekitar 1,5 hektar dan mempunyai GSB 12,5 meter dan untuk lebar jalan yaitu 6 meter dengan lebar drainase 1 meter dengan kedalaman 80 cm. Berdasarkan dari perhitungan *google earth* adapun batasan wilayah adalah:

1. Sebelah utara, jalan belatuk
2. Sebelah selatan, jalan ahmad yani
3. Sebelah timur, jalan gelatik
4. Sebelah barat, jalan mayor jendral S.parman

ANALISA PERENCANAAN KEBUTUHAN RUANG

Merupakan untuk mengetahui ruang-ruang apa saja yang di butuhkan dalam ruang *indoor* maupun ruang *outdoor* yang dibutuhkan oleh kawasan permainan tradisional Kalimantan timur di kota samarinda. aktivitas yang direncanakan agar dapat berfungsi dan berjalan dengan baik, sehingga tercipta keberlangsungan aktivitas di kawasan.

Table 1. Aktifitas Kegiatan Site

Pelaku	Aktivitas kegiatan	Kebutuhan ruang
Pemain permainan batu lele	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain batu lele 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan batu lele 4. lele 5. Mushola 6. Toilet umum Area parkir
Pemain permainan begasing	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain begasing 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan begasing 4. begasing 5. Mushola 6. Toilet umum Area parkir
Pemain permainan sumpit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain sumpit 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan sumpit 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir
Pemain permainan belincar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain belincar 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan belincar 4. belincar 5. Mushola 6. Toilet umum Area parkir
Pemain permainan pindah bintang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain pindah bintang 4. 5. Sholat 6. Buang air besar/kecil Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan pindah bintang 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir

Pemain permainan kelom panjang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain kelom panjang 4. 5. Sholat 6. Buang air besar/kecil Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan kelom panjang 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir
Pemain permainan behempas bantal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain behempas bantal 4. 5. Sholat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan behempas bantal 4. Mushola

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Toilet umum 6. Area parkir
Pemain permainan batungkau	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain batungkau 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan batungkau 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir
Pemain permainan belogo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Bermain belogo 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area permainan belogo 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir
Pengunjung taman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Istirahat/bersantai 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Area taman/RTH 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir
Pengunjung pameran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Melihat pameran 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Ruang pameran 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir

Pengunjung souvenir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Mengisi data 3. Membeli souvenir 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby 3. Ruang penjualan 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir
Staff pengelola	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Bekerja 3. Istirahat/bersantai 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Lobby dan kantor 3. Area taman/RTH 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir
Staff pemeliharaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Bekerja 3. Istirahat/bersantai 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Gudang dan ruang c.s 3. Area taman/RTH 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parker
Staff keamanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parkir kendaraan 2. Bekerja 3. Istirahat/bersantai 4. Sholat 5. Buang air besar/kecil 6. Pulang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area parker 2. Pos jaga 3. Area taman/RTH 4. Mushola 5. Toilet umum 6. Area parkir

Sumber: penulis, 2020

ANALISA PERENCANAAN BESARAN RUANG

merupakan analisa yang bertujuan untuk mengetahui kapasitas dan besaran ruang di dasarin dari kondisi saat ini yang terjadi yaitu adanya wabah corona, jadi untuk standar orang di dasarkan *social distancing* dalam perencanaan kawasan permainan tradisional dengan ilustrasi pada tabel analisa besaran berikut ini:

Table 2. Rekapitulasi Besaran Ruang

AREA OUTDOOR				
Kegiatan	Luas Ruang	Jumlah unit	sirkulasi	Luas total
a. Area permainan batu lele	196,875 m ²	1	50 %	295 m ²
b. Area permainan begasing	191,25 m ²	1	30 %	249 m ²
c. Area permainan sumpit	595 m ²	1	30 %	773,5 m ²
d. Area permainan belincar	52,25 m ²	1	30 %	68 m ²
e. Area permainan behempas	60 m ²	3	50 %	270 m ²

bantal				
f. Area permainan kelom panjang	1008,75 m ²	1	30 %	1311m ²
g. Area permainan pindah bintang	24 m ²	3	50 %	108 m ²
h. Area permainan batungkau	151,25 m ²	1	50 %	227m ²
i. Area permainan belogo	618,75 m ²	1	50 %	928 m ²
j. Area ruang terbuka hijau/taman	995 m ²	1	50 %	1492,5 m ²
k. Area parker motor	320 m ²	1	30 %	416 m ²
l. Area parker mobil	1380 m ²	1	30 %	897 m ²
m. Area parker sepeda	60 m ²	1	30 %	78 m ²
TOTAL				7.113 m²
AREA INDOOR				
a. Ruang pameran	113,7 m ²	1	30 %	148 m ²
b. Ruang penjualan	35,25 m ²	1	30 %	46 m ²
c. Lobby	75,75 m ²	1	30 %	98 m ²
d. Ruang kantor	42,75 m ²	1	30 %	56 m ²
e. Musholla	38,4 m ²	1	30 %	50 m ²
f. Gudang	27,25 m ²	1	40 %	38 m ²
g. Cleaning service	12,45 m ²	1	30 %	16 m ²
h. Toilet pria	11,75 m ²	2	30 %	30 m ²
i. Toilet wanita	11,75 m ²	2	30 %	30 m ²
j. Toilet difabel	23,76 m ²	4	30 %	124m ²
k. Pos jaga	7,325 m ²	2	30 %	19 m ²
TOTAL				655 m²

Sumber: penulis, 2020

KONSEP KDB, KDH DAN KEBUTUHAN LUASAN SITE

Jadi di dalam menghitung program ruang kawasan perlu adanya sirkulasi 70% di dapat dari *time server standart of building* berkaitan dengan banyak kegiatan di kawasan. Jadi total besaran ruang di tambah sirkulasi 70% adalah **13.205m²**.

Luas lahan = 21.291 m²

GSB = 12,5 x 110 lebar lahan =
1.375 m²

Lahan efektif = 19.916m²

KDBr 30% = 13.205x30% = 3.961,5 m²

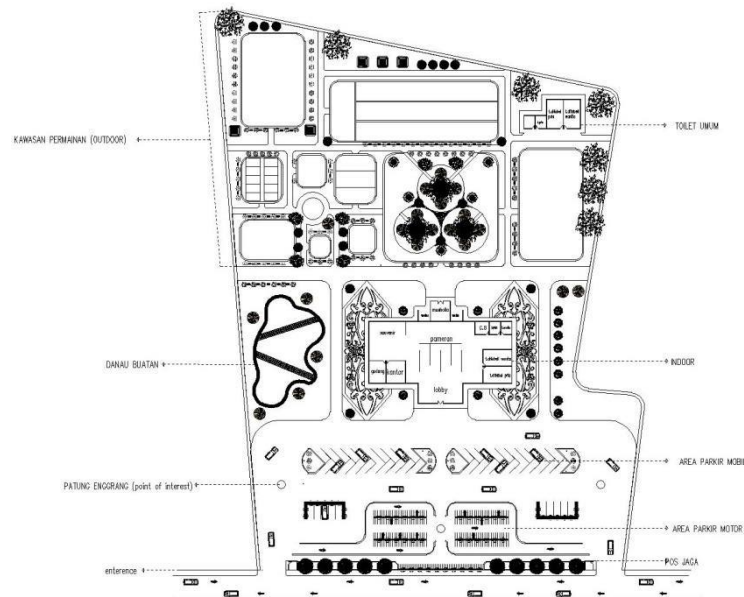
KDH 70% = 13.205x70% = 9.243,5 m²

$$\text{KDB}^s = 19.916 \times 30\% = 5.974,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Jadi} = \text{KDB}^s > \text{KDB}^r$$

Dengan hasil perhitungan diatas dan luas lahan sebesar 19.916 m² maka sisa lahan sebesar 6711 m² akan dipakai untuk RTH seperti Taman, lahan parker, pedestrian dengan perkerasan yang menyerap air dan lain-lain.

KONSEP GUBAHAN MASSA



Gambar 2 : Gubahan massa

Sumber: hasil penulis, 2020

Pada konsep perencanaan kawasan permainan tradisional ini memiliki 4 macam zona yang saling terintegrasi dengan pola pola pada perencanaan tapak yang sudah di analisis yaitu pola linier menerus. Masa bangunan yang terdiri dari 4 macam gubahan yaitu terdiri dari :

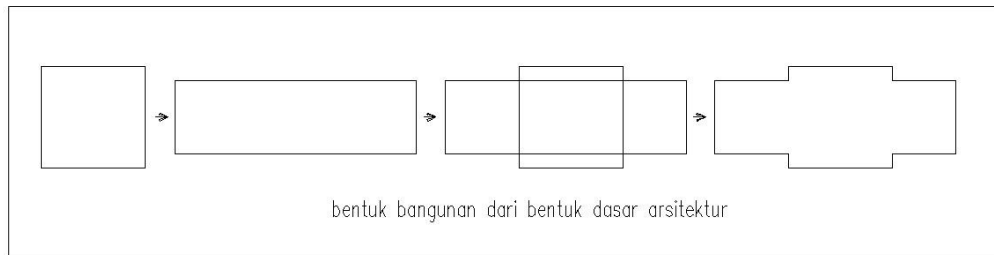
3. Bangunan *indoor*
4. zona outdoor

1. Zona parkir
2. *Point of interest*

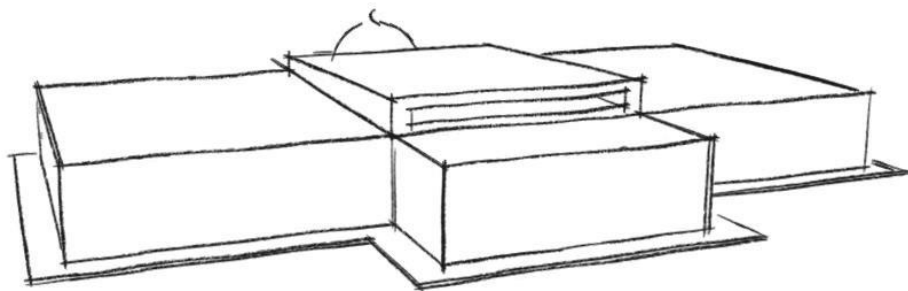
KONSEP BENTUK BANGUNAN

Konsep pada tampak bangunan permainan tradisional Kalimantan Timur di analisis dari beberapa elemen bentuk dasar dari bentuk kotak dan persegi panjang. Seperti dapat di terapkan sebagai berikut:

1. Melindungi bangunan dari sinar matahari pagi maupun sore
2. Penghias bentuk tampak
3. Pembentuk jendela, ruang dan dinding bangunan



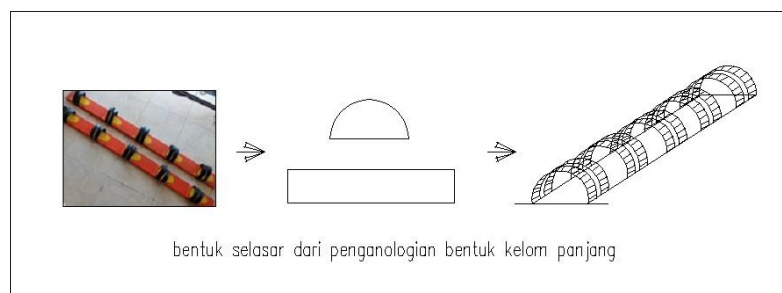
Gambar 3 : konsep bentuk bangunan indoor
 Sumber: hasil penulis, 2020



Gambar 4 : 3D bangunan indoor
 Sumber: hasil penulis, 2020

Konsep pada selasar di analisis dari penganalogian dari bentuk permainan kelom panjang yang mempunyai bentuk dasar persegi panjang dan setengah lingkaran. Seperti dapat di terapkan sebagai :

1. Pelindung pejalan kaki dari sinar matahari
2. Penghias ruang terbuka hijau
3. bentuk bangunan yang unik

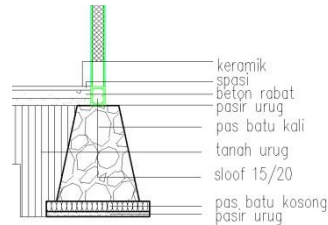


Gambar 5: konsep bentuk selasar
 Sumber: hasil penulis, 2020

KONSEP STRUKTUR BANGUNAN

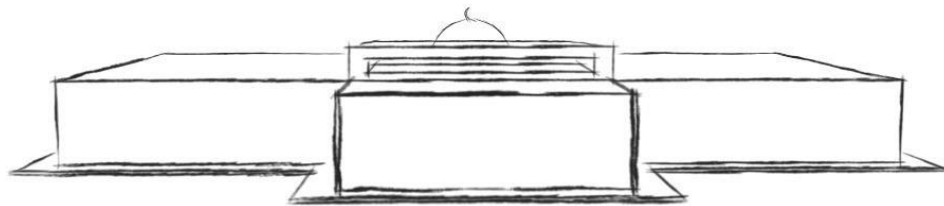
Pada konsep perencanaan kawasan permainan tradisional struktur yang di gunakan adalah struktur beton mengikuti bentuk bangunan. Pada stuktur

pondasi menggunakan pondasi batu kali dan menyesuaikan bentuk bangunan *indoor*.



Gambar 6: pondasi
Sumber: hasil penulis, 2020

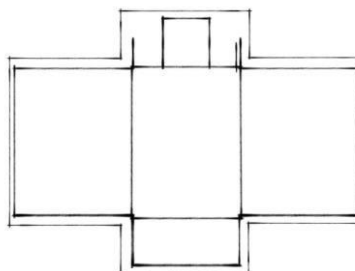
Pada struktur dinding terdapat dua macam pilihan material yaitu bata merah dan dinding beton, karena dua material tersebut dapat di padukan dan saling mendukung untuk menyesuaikan dengan keadaan iklim di tapak dan batu bata bisa di *exspose* dalam ruangan pameran, dan dinding beton dapat di aplikasikan ke bangunan *indoor*.



Gambar 7: dinding
Sumber: hasil penulis, 2020

Pada struktur kolom menggunakan kolom dengan material beton bertulang dan pada perencanaan perhitungan kolom mengikuti standar jarak antar kolom.

Pada struktur atap menggunakan atap cordak yang berfungsi sebagai menahan suhu panas dan di padukan kaca untuk pencahayaan alami.



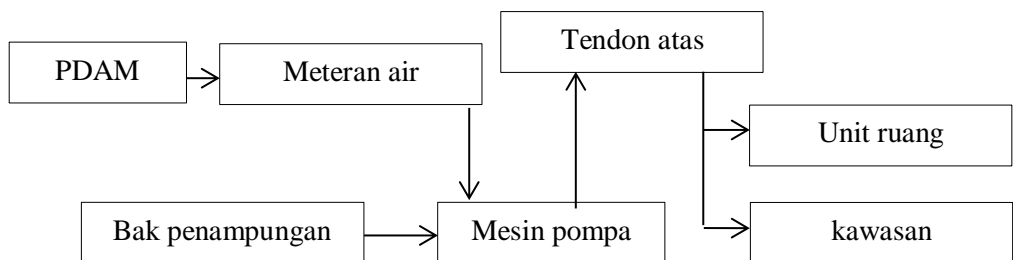
Gambar 8: cordak
Sumber: hasil penulis, 2020

KONSEP UTILITAS

1. Sistem penyediaan air bersih

Penyediaan air bersih digunakan untuk persediaan air pada bangunan dan pada sistem pemadam kebakaran, pengisian air kolam renang, dan taman. Sumber pada sistem penyediaan air bersih pada bangunan dan kawasan permainan tradisional menggunakan air PDAM sebagai penyediaan air bersih.

Tabel 1 skema air bersih

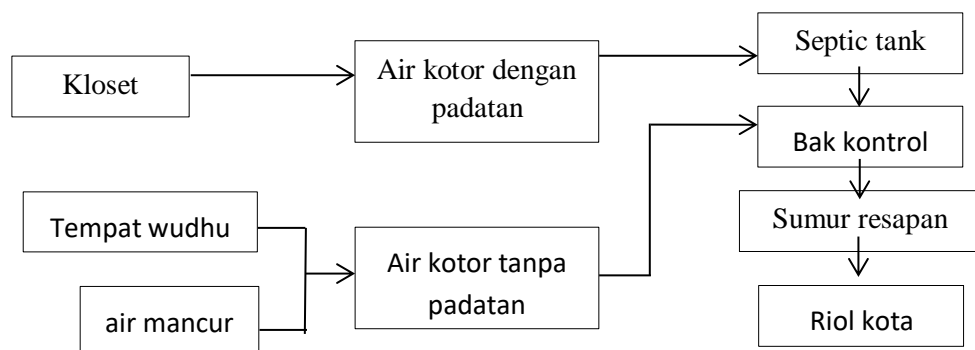


Sumber: penulis, 2020

2. Sistem pembuangan air kotor

Sistem pembuangan air kotor pada bangunan dan kawasan permainan tradisional terdiri dari 2 jenis yaitu limbah cair dan limbah padat. Limbah cair merupakan limbah yang berasal dari air sisa buangan pada saluran kamar mandi, tempat wudhu, air kolam dan taman Sedangkan limbah padat merupakan limbah kotoran manusia yang berasal dari kloset yang terdapat di toilet.

Tabel 2 skema air kotor

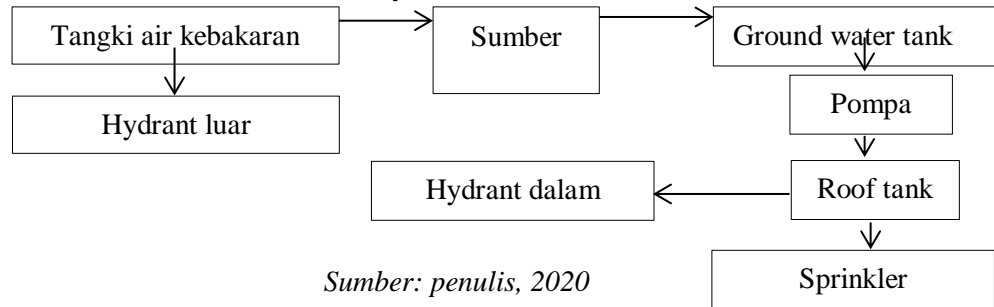


Sumber: penulis, 2020

3. Sistem pemadam kebakaran

Konsep sistem pemadam kebakaran dan pencegah kebakaran pada bangunan Gedung dan kawasan permainan tradisional ini menggunakan beberapa alat, seperti *fire alarm protection*, pencegahan (*portable extinguisher*), *fire hydrant* dan *sprinkle*.

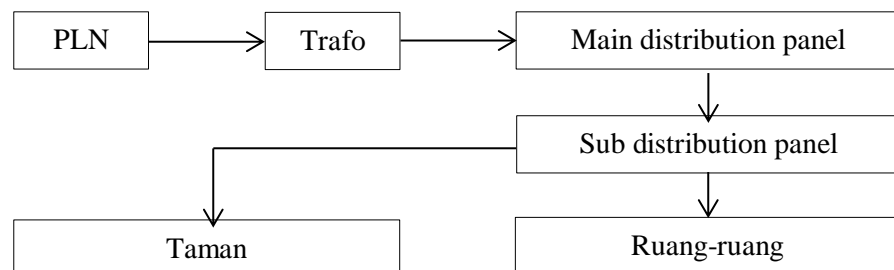
Tabel 3 skema pemadam kebakaran



4. Sistem jaringan listrik

Konsep sistem jaringan listrik pada bangunan dan kawasan permainan tradisional digunakan untuk keperluan sehari-hari. penyediaan jaringan listrik digunakan untuk persediaan listrik pada bangunan dan kawasan. Sumber pada sistem penyediaan jaringan listrik pada bangunan dan kawasan permainan tradisional dengan system penyaluran dari PLN.

Tabel 4 skema jaringan listrik

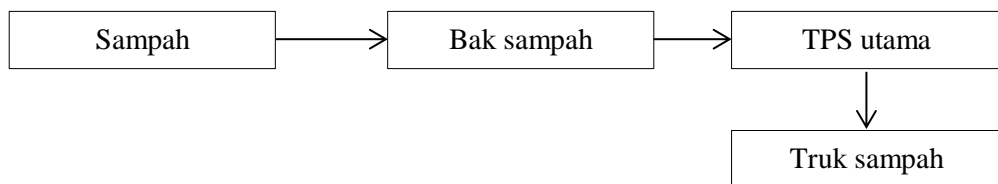


5. Sistem pembuangan sampah

Limbah sampah yang terdapat pada kawasan permainan tradisional terdiri dari 2 jenis, yaitu sampah organik dan sampah non organik. Sampah organik merupakan limbah yang berasal dari sisa makanan sayuran buah dan daun kering yang gugur dari pohon nya. Sedangkan sampah non

organik merupakan limbah yang sulit diuraikan atau memakan waktu yang sangat lama untuk penguraian secara alami, seperti plastik, kaca, kertas, besi, dll. Konsep sistem pembuangan sampah pada kawasan permainan tradisional dibedakan berdasar jenisnya adapun sistem pembuangan sampah pada kawasan permainan tradisional dan fasilitasnya sebagai berikut :

Tabel 5 skema pembuangan sampah



sumber: penulis, 2020


KONSEP LANSKAP




Dalam arsitektur lansekap dikenal 2 bagian besar material lansekap, yakni material lunak (*soft materials*) dan material keras (*hard materials*).

Soft material

Kelebihan dari arsitektur lansekap dalam mengubah ruang adalah dapat mengubah ruang dengan komponen material lunak yaitu tanaman atau pepohonan dan air dalam perencanaan lanskap kawasan dalam permainan tradisional.

Tabel 8 soft material

No	Nama dan gambar	Fungsi dan ciri-ciri
1.	Pohon cemara 	Pohon hias,peredam dan penebuh didalam konsep lanskap berada di di pinggir tapak Ciri-ciri: <ul style="list-style-type: none"> • Berukuran tinggi dan berbentuk kerucut. • Daunnya berbentuk ramping dan runcing yang berguna untuk mengurangi penguapan. Bentuk daun tersebut juga merupakan adaptasi pohon cemara terhadap lingkungan yang panas. • Warna daun pohon cemara biasanya hijau gelap, tetapi ada beberapa spesies yang berwarna hijau terang. Tinggi: 5-10 meter Asumsi jumlah: 100

2.	<p>Pohon trengguli wanggang</p> 	<p>Pohon peneduh, hias dan kemampuan menyerap polutan polutan di sekitarnya. didalam konsep lanskap berada di area bermain dan taman</p> <p>Ciri-ciri:pohon yang pertumbuhannya cepat, gugur atau semi-gugur yang berbunga di musim semi dan menggugurkan daunnya di musim dingin. Memiliki batang tegak lurus</p> <p>Tinggi: 25-40 meter Asumsi jumlah: 20</p>
3.	<p>Pohon pinus halepensis</p> 	<p>Pohon hias dan pelindung di dalam konsep lanskap berada di dekat bangunan</p> <p>Ciri-ciri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • daunya berbentuk jarum • merupakan tumbuhan gymnospermae yang artinya pinus merupakan tumbuhan berbiji terbuka yang mana bakal biji nya tidak di lindungi bakal buah • tidak mempunyai bunga sejati <p>Tinggi: 15-25 meter Asumsi jumlah: 10</p>
4.	<p>Pohon cupressus Atlantica</p> 	<p>Pohon hias,peredam dan peneduh didalam konsep lanskap berada di area bermain</p> <p>Ciri-ciri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berukuran tinggi dan berbentuk kerucut. • Daunnya berbentuk ramping dan runcing yang berguna untuk mengurangi penguapan. Bentuk daun tersebut juga merupakan adaptasi pohon cemara terhadap lingkungan yang panas. <p>Tinggi: 15-25 meter Asumsi jumlah: 10</p>

5.	<p>Pohon Acacia baileyana</p> 	<p>Pohon hias dan peneduh di dalam konsep lanskap berada di taman dan dekat bangunan</p> <p>Ciri-ciri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada tanaman akasia baileyana ini terdapat pinnae (pembagian daun menyirip) panjangnya hingga 30 mm dan berwarna abu-abu keperakan • Tanaman ini memiliki kulit coklat halus keabu-abuan. Cluster bunga kuning cerah berbentuk bulat dan di produksi di axils daun di akhir musim dingin hingga musim semi. <p>Tinggi: 3-10 meter Asumsi jumlah: 20</p>
6.	<p>Pohon acacia dealbata</p> 	<p>Pohon hias dan peneduh di dalam konsep lanskap berada di taman</p> <p>Ciri-ciri:</p> <p>Ini adalah pohon cemara yang tumbuh cepat atau semak yang tumbuh hingga 30 m, biasanya spesies perintis setelah kebakaran. Daunnya bipinnate, biru-hijau, hijau keabu-abuan keperakan, panjang 1-12 cm (kadang-kadang sampai 17 cm) dan lebar 1–11 cm, dengan 6–30 pasang pinnae, masing-masing pinna dibagi menjadi 10-68 pasang selebaran; selebaran tersebut memiliki panjang 0,7–6 mm dan lebar 0,4–1 mm. Bunga-bunga diproduksi dalam <u>perbungaan</u> besar <u>racemose</u> terdiri dari berbagai bunga kecil kuning cerah 13-3 individu bunga.</p> <p>Tinggi: 30 meter Asumsi jumlah: 20</p>
7.	<p>Pohon trembesi</p> 	<p>Pohon peneduh dan bisa menyerap co2 berada di depan tapak agar polutan dari kendaraan dapat berkurang.</p> <p>Ciri-ciri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tajuknya lebar berbentuk menyerupai payung • Trembesi memiliki batang yang permukaannya kasar, beralur, dan berwarna cokelat kehitaman <p>Tinggi: 15-25 meter Asumsi jumlah: 50</p>

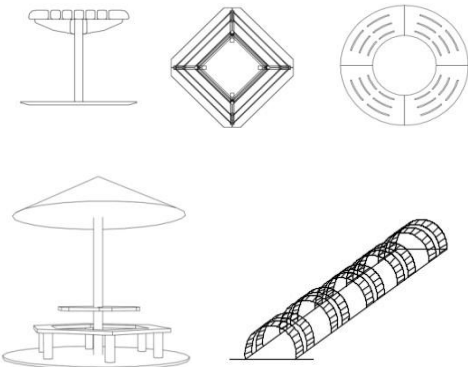
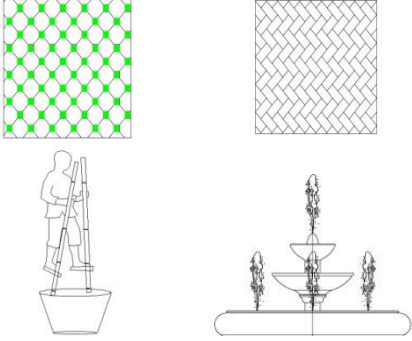
8.	<p>Rumput gajah mini</p> 	<p>Tanaman penutup tanah di dalam konsep lanskap berada pada taman di dalam konsep lanskap berada di taman</p> <p>Ciri-ciri:</p> <p>Rumput Gajah Mini yaitu daun hijau pekat, tebal dan sejuk dipandang mata. Mempunyai tepi daun yang keriting merupakan ciri khas dari rumput gajah mini. Panjang daun rumput gajah mini sekitar 5cm bahkan ada yang 10cm, dengan akar sepanjang 5cm-8cm. Rumput gajah mini digunakan sebagai penutup tanah seperti karper hijau nan alami</p>
9.	<p>Kana presiden</p> 	<p>Tanaman pengarah jalan dan pembatas atau pagar di dalam konsep lanskap berada di taman dan sekitar bangunan</p> <p>Tanaman hias kana merupakan jenis tanaman yang memiliki warna yang indah dan menarik dan banyak digunakan sebagai penghias taman rumah ataupun taman kota. spesifikasi : ukuran tanaman 30 - 50 cm tanaman siap tanam</p>
10.	<p>Anggrek hitam</p> 	<p>Tanaman hias di dalam konsep lanskap berada di taman dan sekitar bangunan</p> <p>Ciri-ciri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • jumlah bunga dalam satu gerombol ada 1-14 kuntum • Garis tengah setiap bunga 10 cm • Daunnya memiliki panjang 5-6 cm dan lebar 2-3 cm • Berbau semerbak <p>Asumsi jumlah: 50</p>
11.	<p>Danau buatan</p> 	<p>Danau buatan berada di tengah tapak</p> <p>Asumsi jumlah: 1</p>

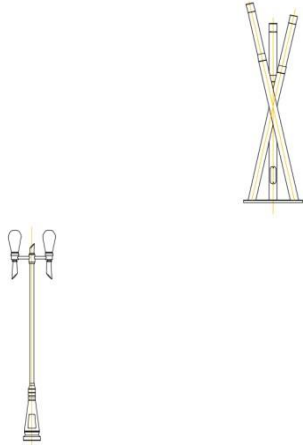
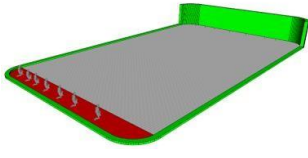

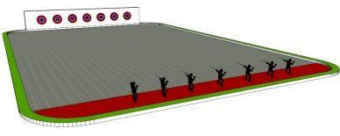
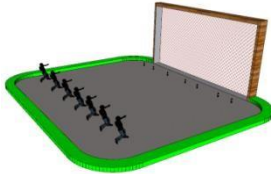
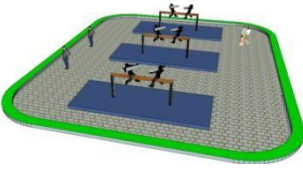
Sumber: penulis, 2020

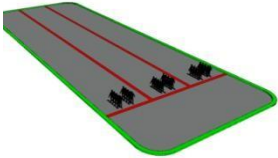


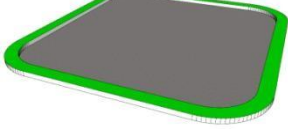
Hard material

Hard material adalah unsur-unsur material buatan selain vegetasi yang dimaksudkan adalah bendabenda pembentuk taman, terdiri dari bangunan, gazebo, kursi taman, danau buatan, air mancur, lampu taman, batu, kayu, patung dan lain.

Tabel 9 hard material

No	Material	Gambar	Fungsi
1.	<p>1. Material keras alami</p> <p>a. Kayu</p> <p>Jenis kayu: Jati Bamboo</p>		<p>Sebagai tempat duduk pada taman dan memberi kenyamanan pada pengunjung taman</p> <p>Selasar sebagai pejalan kaki dan estetika</p>
2.	<p>1. Material keras buatan</p> <p>a. pasir jenis pasir: pasir sungai b. semen jenis semen: Portland Composite Cement (PCC)</p>		<p>Paving block dan grass block sebagai jalan menuju parkir, pejalan kaki di selasar dan taman.</p> <p>Air mancur dan patung sebagai estetika dalam lanskap</p>

3.	<p>1. Material Keras Buatan Bahan Metal</p> <p>a. Aluminium Jenis alumunium: Alumunium alloy b. Besi Jenis besi: Besi hollow</p>		<p>Lampu taman sebagai penerangan dalam kawasan dan berestetika</p>
4.	<p>Material pijakan berupa paving block sebagai serapan air dan tembok sebagai pelindung</p>		<p>Sebagai tempat bermain permainan belogo</p>
5.	<p>Material berupa kayu sebagai alas bermain dan di beri paving block</p>		<p>Sebagai tempat bermain permainan begasing</p>
6.	<p>Material pijakan berupa grass block sebagai resapan air dan di beri tembok dan papan target sebagai media menembak</p>		<p>Sebagai tempat bermain permainan sumpit</p>
7.	<p>Material pijakan berupa paving block sebagai resapan air dan di beri penahan jaring besi</p>		<p>Sebagai tempat bermain permainan belincar</p>
8.	<p>Material berupa kayu sebagai dudukan bermain dan di beri alas matras dan sekitar di beri paving block sebagai resapan air</p>		<p>Sebagai tempat bermain permainan behempas bantal</p>

9.	Material pijakan berupa paving block sebagai resapan air		Sebagai tempat bermain permainan kelom panjang
10.	Material pijakan berupa paving block sebagai resapan air		Sebagai tempat bermain permainan pindah bintang
11.	Material pijakan berupa grass dan dinding penghalang		Sebagai tempat bermain permainan batu lele
12.	Material pijakan berupa paving block sebagai resapan air		Sebagai tempat bermain permainan batungkau

Sumber: penulis, 2020

KESIMPULAN

Seminar tugas akhir dengan judul perencanaan kawasan permainan tradisional Kalimantan

Timur di Samarinda berlokasi di jalan belatuk, Kelurahan Temindung Permai, Kecamatan Sungai Pinang, Kota Samarinda. Kawasan ini merupakan sebuah wadah untuk anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua bagaimana bermain permainan tradisional Kalimantan Timur. Dengan adanya kawasan permainan tradisional ini di harapkan permainan tradisional tidak akan hilang di zaman modern ini dan perencanaan ini dapat menjadikan kajian pembahasan arsitektur lebih lanjut. sehingga bermanfaat bagi keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap arsitektur lanskap.

Daftra pustaka

Ching, Francis D. K. 2016. *Arsitektur – Bentuk, Ruang, dan Tataan*. Edisi 3.

Rustam, 2012 halama *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap – Prinsip, Unsur dan Aplikasi Desain*. Edisi 2.

Ir. Primi Artiningrum M.arch *perencanaan arsitktur 3*

Rahman, Z. 2010. *Pertamanan Sebagai Ilmu dan Seni Pencipta Lingkungan Indah Dan Berguna*.

Ir. Primi Artiningrum M.arch *perencanaan arsitktur 3*

Arli, Dini Aqmarani Mauliditha. "PERENCANAAN KAWASAN CAGAR BUDAYA MASJID SHIRATHAL MUSTAQIEM DI KOTA SAMARINDA DENGAN PENEKANAN ARSITEKTUR LANSEKAP." *Jurnal Totem: Architecture, Environment, Region and Local Wisdom* 1.1 (2020): 8-23.

Chairunnisa, *Taman sebagai pendukung aktivitas bermain anak dan berolahraga di permukiman*, arsitektur, universitas Indonesia, 2011

Kemala, Karismaning. "*Konsep Perencanaan Dan Perancangan Taman Permainan*

Tradisional Sebagai Sarana Rekreasi Edukasi Di Yogyakarta." (2014).

Zakaria, Rahmad Diky. *Perancangan wisata permainan tradisional anak di Kota Batu: Tema arsitektur perilaku*. Diss. Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim, 2015.