

# Rencana Desain Gale-galean di SD Negeri 29 Dangin Puri Denpasar

Galih Arswendo<sup>1</sup>, Cokorda Gede Alit Semarajaya<sup>1\*</sup>, I Nyoman Gede Astawa<sup>2</sup>

1. Program Studi Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia
2. Program Studi Agroekoteknologi, Fakultas Pertanian, Universitas Udayana, Denpasar, Indonesia

\*E-mail: [coksemarajaya@unud.ac.id](mailto:coksemarajaya@unud.ac.id)

## Abstract

**Planning Design of Gale-galean in Public Elementary School 29 Dangin Puri, Denpasar.** Playing is the main things for children study. It needs to be inserted by moral values and local culture so that can be delivered and well preserve. Indonesia has aware of importance from playing and built some playing space such as children playground in green space and school which apply a concept of SRA (Sekolah Ramah Anak). inside SRA one importance component is children playground. One of children games/dolanan in Indonesia is gale-galean. Inside gale-galean contains every aspect in outdoor game which stimulate physique, social, cognitive, and emotional development of children. The purpose of this Research is to design gale-galean which located at SD 29 Dangin Puri. Research method has been used was qualitative descriptive which contains 4 systematic element such as: preparation, inventory, analysis, and synthesis. The result of this research is design plan of gale-galean in SD 29 Dangin Puri front yard which use colour dan shape as lines and implement the concept of mandala. Beside that this research consider six criteria in children playground planning. Which is safety, health, comfort, convenience, security, and beauty. This research can be used for preserve gale-galean and beneficial for children grow development.

**Keywords:** *Dolanan, Gale-galean, SRA, Children Playground*

## 1. Pendahuluan

Menurut (Elicker & Benson, 2013), bermain merupakan alat utama belajar anak sehingga perlu disisipkan nilai-nilai moral sehingga nilai-nilai tersebut dapat tersampaikan dan terjaga dengan baik. Salah satu bentuk permainan anak adalah dolanan. Namun dewasa ini pola permainan anak mulai bergeser dari pola permainan tradisional ke pola permainan modern. Pola permainan modern lebih bersifat individual yang tidak mengembangkan keterampilan sosial anak. Pemerintah sebenarnya telah mengambil langkah-langkah dalam melestarikan dolanan salah satunya seperti yang tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan yang tertuang pada Bab 1 Pasal 5, Objek Pemajuan Kebudayaan yang salah satunya meliputi dolanan. Selain itu Pemerintah juga menyelenggaraan Pekan dan Kejuaraan Olahraga Rekreasi Nasional, yang merupakan sebuah katalisator dalam upaya pelestarian dolanan. Salah satu dolanan yang paling populer di kota Denpasar pada masa lampau adalah *gale-galean*/benteng-bentengan/gobak sodor/hadang.

Menurut (Benzaquén, 2009) ada dua hal penting yang terkait dengan bermain yaitu: (1) *place*, tempat dimana aktivitas bermain dilakukan; (2) *things*, alat bermain. Terbatasnya fasilitas dolanan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan dolanan mulai ditinggalkan dan terancam punah. Hingga saat ini, di kota Denpasar, kegiatan bermain juga sudah mulai dianggap penting dan juga fasilitas taman bermain mulai dibangun di ruang-ruang terbuka hijau dan juga di sekolah-sekolah yang menerapkan konsep "Sekolah Ramah Anak". Salah satu komponen penting sekolah ramah anak atau yang disingkat SRA adalah sarana prasarana mencakup ruang bermain anak yang diterapkan dalam sebuah lanskap sekolah. hal itu tertuang di dalam (Peraturan Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Anak Republik Indonesia No. 8 Tahun 2014 Bab 3). Hal yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti terkait dengan rencana desain gale-galean di SD Negeri 29 Dangin Puri Denpasar karena merupakan salah satu SRA di kota Denpasar sekaligus salah satu sekolah yang paling aktif dalam kegiatan upaya pelestarian dolanan di kota Denpasar namun belum memiliki sarana tetap yang dapat digunakan untuk bermain gale-galean. Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rencana desain *gale-galean* untuk diterapkan di SD Negeri 29 Dangin Puri Denpasar.

## 2. Metode Penelitian

### 2.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 29 Dangin Puri Denpasar, yang berada di Jl. Letda Tantular No 52 Kelurahan Dangin Puri Kelod Kecamatan Denpasar Timur. Penelitian ini dimulai dari bulan Mei 2020 hingga bulan Maret 2021

### 2.2 Alat dan Bahan

Alat penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian adalah alat tulis, *smartphone* untuk pengambilan gambar, komputer dengan menggunakan perangkat lunak *AutoCAD*, *SketchUP*, *Adobe Photoshop*, *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Power Point*, *Google Earth* dan *Google Map*. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini berupa *site plan* tapak dan literatur yang terkait dengan penelitian.

### 2.3 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan utama dari penelitian deskriptif adalah meneliti suatu objek dan menggambarkan suatu hasil penelitian (Sugiyono, 2005). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang dilakukan melalui empat pendekatan sistematis sesuai yang dikemukakan (Gold, 1980) yaitu persiapan, inventarisasi, analisis, dan sintesis. Luarannya berupa perencanaan desain *gale-galean*.

#### 2.3.1 Tahap Persiapan

Tahap Persiapan dilakukan dengan perizinan. Perizinan dilakukan kepada pihak terkait dengan lokasi penelitian yakni di SD Negeri 29 Dangin Puri Denpasar untuk mendapatkan izin lokasi dan pelaksanaan penelitian dan pemberitahuan pada dinas kebudayaan kota Denpasar.

#### 2.3.2 Tahap Inventarisasi

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dan informasi pendukung kegiatan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan (a) studi pustaka untuk mendapatkan data sebagai data penunjang penelitian, (b) observasi lapang, yaitu survei secara langsung untuk mendapatkan data primer di lapangan, (c) wawancara, untuk menggali data dan informasi pendukung dari pihak terkait pada lokasi penelitian.

#### 2.3.3 Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan melalui metode analisis deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan konsep penerapan *gale-galean* berdasarkan karakter pengguna, budaya dan disesuaikan dengan lokasi penelitian serta upaya-upaya yang diperlukan dalam rangka melestarikan *gale-galean*.

#### 2.3.4 Tahap Sintesis

Tahap sintesis merupakan tahap perancangan dari hasil analisis sebagai pemecahan masalah berdasarkan data yang faktual terkait dengan tujuan penelitian. Tahap sintesis dalam penelitian ini adalah menghasilkan rencana desain *gale-galean* di SD Negeri 29 Dangin Puri Denpasar. Didalam nya berisi desain tempat bermain dan teknis permainan.

### 2.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

#### 2.4.1 Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca sumber informasi di media cetak maupun media elektronik, sehingga diperoleh secara teori mengenai permasalahan yang dibahas untuk mendapatkan data di lapangan sebagai data penunjang penelitian. Data yang diambil terkait dengan sejarah, kebudayaan, serta teknis dalam permainan *gale-galean*.

#### 2.4.2 Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan cermat dengan melihat mengamati langsung di lapangan. Observasi yang dilakukan untuk mencari data terkait dengan tapak berupa view, Letak, luas, batas tapak, fasilitas dan aksesibilitas.

### 2.4.3 Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan merupakan wawancara terbuka. Wawancara ini bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara. Wawancara dilakukan pada pakar budaya di FORMI, beberapa perwakilan murid, wali kelas, guru di SD 29 Dauh Puri dan pihak-pihak lain yang terkait.

## 2.5 Data Penelitian

Secara rinci data yang dicari dengan metode diatas adalah sebagai berikut:

### 2.5.1. Data fisik dan biofisik

Data fisik dan biofisik terdiri dari lokasi tapak, hidrologi, dan iklim. Lokasi tapak memuat data letak, luas, batas tapak, fasilitas dan aksesibilitas yang didapat dari data sekolah, dan observasi. Hidrologi memuat data tentang peta drainase di sekolah yang didapat dari wawancara perangkat sekolah dan peta sekolah. Sementara iklim memuat data tentang intensitas penyinaran dan curah hujan yang didapat dari BMKG.

### 2.5.2. Data Sosial

Data sosial terdiri dari pengguna, aktivitas dan preferensi. Pengguna memuat data jumlah murid yang didapat dari data sekolah. Aktivitas dan preferensi memuat data tentang kegiatan siswa yang didapat dari wawancara guru dan beberapa murid. Poin utama wawancara adalah: (1) pengetahuan terkait *gale-galean*, (2) aktivitas bermain pada saat di sekolah (3) preferensi pada saat bermain (4) lokasi-lokasi yang memungkinkan untuk penerapan desain (5) waktu dan durasi bermain.

### 2.5.3. Data Budaya

Data budaya terdiri dari sejarah dan kebudayaan yang didapat dari hasil studi pustaka, wawancara dengan pakar budaya di FORMI kota Denpasar. Point utama wawancara adalah: (1) sejarah *gale-galean* (2) teknis permainan dari mulai cara bermain aturan bermain dan lain-lain (3) Nilai moral *gale-galean*.

## 2.6 Batasan Penelitian

Lokasi penelitian dibatasi pada halaman bermain yang terletak di SD Negeri Daging Puri Denpasar. Penelitian ini juga dibatasi sampai dengan menghasilkan rencana desain *gale-galean* dalam rangka melestarikan *gale-galean* agar dapat memberikan manfaat bagi siswa dan siswi di sekolah tersebut.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Gambaran Umum Lokasi

Sekolah Dasar Negeri 29 Daging Puri terletak di jalan Letda Tantular nomor 52 desa Daging Puri Kelod, kecamatan Denpasar Timur, kota Denpasar. Sekolah ini memiliki luas total 2240 m<sup>2</sup> dengan halaman luas di depan gedung sekolah. Sekolah ini pertama dirintis sejak tahun 1983 yang semula terdiri dari dua sekolah dasar yang kemudian digabungkan menjadi satu dengan jumlah total kelas sebanyak 12. Jumlah keseluruhan siswa mencapai 368 siswa dengan rincian 195 siswa laki-laki dan 173 siswa perempuan pada tahun pelajaran 2020/2021 dan memiliki 20 guru. Sekolah ini merupakan salah satu SRA di kota Denpasar sekaligus salah satu sekolah yang paling aktif dalam kegiatan upaya pelestarian dolanan di kota Denpasar. FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) kota Denpasar juga sering mengadakan kolaborasi dengan sekolah ini terkait partisipasi pelestarian dolanan.

### 3.2 Tahap Inventarisasi

Inventarisasi bertujuan untuk mempermudah dalam hal menganalisis kondisi tapak dan mensintesisnya. Berbagai data yang telah dikumpulkan bertujuan sebagai pertimbangan dalam perencanaan disain.

#### 3.2.1. Lokasi Tapak

Lokasi tapak berbatasan dengan Jalan Letda Tantular di selatan, Jalan Letda Kajeng di timur. Berlokasi di area pusat pemerintahan provinsi Bali menjadikan sekolah ini cukup strategis sebagai lokasi percontohan. Site penerapan rencana desain *gale-galean* berada di halaman depan sekolah dengan luas halaman 864 m<sup>2</sup>. Dimana berupa ruang terbuka yang cukup luas dan biasa difungsikan untuk berbagai macam hal seperti olahraga, upacara, bermain, maupun kegiatan sekolah lainnya.

### 3.2.2. *Kondisi Iklim*

Kecamatan Denpasar Timur termasuk daerah beriklim tropis yang dipengaruhi angin musim sehingga musim kemarau dengan angin timur (Juni-Desember) dan musim hujan dengan angin barat (September – Maret) dan diselingi oleh musim pancaroba. Pada tahun 2019 suhu rata-rata berkisar antara 24,4°C – 31,4°C dengan suhu maksimum pada bulan Januari dan suhu minimum pada bulan Agustus. Jumlah curah hujan berkisar 0-406 mm dan rata-rata 97,1 mm (BPS Kota Denpasar, 2019). Presentase lama penyinaran matahari di kota Denpasar dikisaran 37-59% dengan rata-rata 49,9% (Hamzah, 2016).

### 3.2.3. *Drainase*

Drainase adalah lingkungan atau saluran air di permukaan atau di bawah tanah, baik yang terbentuk secara alami maupun dibuat oleh manusia. Drainase menjadi penting karena lokasi desain berada di luar ruangan tepatnya di halaman sekolah yang akan sangat mempengaruhi keberlanjutan dari desain. Eksisting dari drainase di SD Negeri 29 Dangin Puri sudah cukup baik di area sekitaran gedung namun agak kurang baik di area halaman dikarenakan penempatan lokasi input drainase yang kurang tepat. Pada halaman kemiringan lahan mengarah keselatan tepatnya ke saluran air dipinggir jalan dengan titik tertinggi di utara.

### 3.2.4. *Aspek Sosial*

Pengguna halaman sekolah ini sebagian besar merupakan siswa dan guru. Mereka melakukan aktivitas saat pagi, jam istirahat maupun jika ada kegiatan yang dilakukan di halaman. Aktivitas yang dilakukan banyak menggunakan unsur sosial, yaitu dimana pengguna saling berinteraksi satu sama lain. Aktivitas yang dilakukan oleh murid kebanyakan adalah melakukan aktivitas fisik yaitu bermain. Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa wali kelas, ketika istirahat para murid, guru dan yang lain banyak yang menyempatkan diri ke kantin lalu setelah itu para murid lebih cenderung memanfaatkan waktu untuk bermain namun fasilitas bermain yang ada masih kurang.

### 3.2.5. *Aspek Budaya*

Di Indonesia banyak jenis permainan yang sama namun memiliki nama berbeda di setiap daerah. Hal ini dipengaruhi oleh akulturasi budaya yang menyebar dengan budaya dari daerah itu sendiri. Dolanan *gale-galean* merupakan penamaan di Bali, sedangkan di Sunda disebut galah asin dan di Jawa Tengah dikenal dengan gobak sodor. Permainan ini mulai berkembang dan disebarkan pada masa Kerajaan Majapahit dengan nama Sodoran yang menggunakan tombak tanpa ujung yang tajam dengan maksud melatih keterampilan dalam perang. Dari sanalah permainan Gobak Sodor pun mulai berkembang hingga seperti sekarang ini. Menurut Ariani dalam (Izza et al., 2018), awal mula permainan tradisional gobak sodor muncul karena diilhami oleh pelatihan prajurit kraton yang sedang melakukan perang-perangan yang biasanya dilakukan di alun-alun. Tak hanya nama nya saja yang beragam, tata cara dolanan *gale-galean* pun juga beragam.

## 3.3 *Tahap Analisis*

Analisis dilakukan terhadap potensi dan kendala pada kawasan penelitian. Analisis tersebut berguna untuk perancangan dolanan *gale-galean*, yaitu dengan memecahkan masalah yang dihadapi dan mengetahui potensi dan kendala tapak yang akan dirancang.

### 3.3.1. *Fisik dan Biofisik*

Salah satu area sekolah yang belum dimanfaatkan dengan optimal adalah halaman sekolah yang berpotensi untuk ditingkatkan fungsinya. Kendala yang dihadapi di area penelitian ini adalah area tapak yang terkadang sangat panas pada siang hari dimana sebagian besar aktifitas bermain anak rata-rata dilakukan pada waktu tersebut. Walaupun sudah terdapat drainase bawah tanah namun masih ada genangan air yang menjadi bukti penempatan resapan untuk drainase bawah tanah kurang efektif. Drainase di area halaman masih menyisakan genangan-genangan air di beberapa titik yang mana dapat merusak perkerasan. Kendala selanjutnya adalah zonasi halaman masih belum jelas dikarenakan tidak ada batasan yang terlihat.

### 3.3.2. *Sosial dan Budaya*

Sekolah ini memiliki potensi untuk menjadi sekolah percontohan dalam hal pelestarian *gale-galean* yang di dalamnya terdapat nilai moral dan sejarah yang kaya akan kearifan lokal. Selain itu sekolah ini juga aktif dalam kegiatan melestarikan dolanan di tingkat Kota Denpasar. Kendala selanjutnya adalah mengenai fasilitas yang tidak optimal dalam hal fungsi terutama pada halaman sekolah. Waktu yang terbatas juga

menjadi pertimbangan dikarenakan sekolah memiliki jadwal sehingga bermain di halaman sangat tergantung oleh jadwal ataupun situasi lain yang mendukung.

### 3.4 Tahap Sintesis

Tahap sintesis merupakan tahap untuk menggabungkan dan mempertimbangkan semua potensi dan kendala yang ada guna membentuk suatu rencana desain yang saling berkaitan. Dengan mempertimbangkan hasil analisis terkait lokasi, iklim, drainase, sosial budaya dan peruntukan, maka peneliti menetapkan halaman di depan sekolah untuk ditambahkan sebuah sarana dolanan *gale-galean* dengan konsep permainan *outdoor* yang menstimulasi perkembangan fisik, sosial, kognitif dan emosional dari anak. Hasil analisis terbagi menjadi aspek fisik dan biofisik, sosial dan budaya. Aspek fisik dan biofisik terdiri dari lokasi sekolah, tapak, iklim, drainase. Aspek sosial terdiri dari pengguna, aktivitas, dan preferensi. Sedangkan aspek budaya menyangkut nilai-nilai yang terkandung dalam *gale-galean* baik nilai sejarah ataupun nilai moral. Berikut lebih jelas hasil analisis dan sintesis pada tabel 1.

Tabel 1. Tabel Analisis dan Sintesis

No	Aspek	Analisis	Sintesis
1	Tapak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada halaman semua tertutup perkerasan paving</li> <li>Zonasi halaman yang tidak jelas menyebabkan banyak area yang tak termanfaatkan karena terdapat pembatas social</li> <li>Kurangnya daya tarik dari halaman.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penambahan zonasi halaman dapat mengoptimalkan fungsi halaman terutama tempat parkir</li> <li>Menjadikan dolanan <i>gale-galean</i> menjadi daya tarik dari halaman itu sendiri.</li> </ul>
2	Iklim	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kota Denpasar termasuk iklim tipe A yaitu Sangat Basah dan presentase lama penyinaran matahari di kota Denpasar dikisaran 37-59% dengan rata-rata 49,9</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemilihan material yang tahan lama terhadap curah hujan yang cukup tinggi. Serta engelolaan hidrologi tapak juga menjadi penting terutama terkait aliran dan resapan air.</li> </ul>
3	Drainase	<ul style="list-style-type: none"> <li>Drainase halaman kurang baik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penataan input air untuk drainase bawah tanah dan pembuatan resapan air di area tertentu. Penentuan lokasi ditinjau dari eksisting tapak dan efektifitas agar tidak terdapat genangan yang menggenang terlalu lama.</li> </ul>
4	Pengguna Tapak	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengguna utama halaman adalah siswa dan seluruh perangkat di sekolah baik guru maupun pegawai. Terkadang juga ada tamu yang menggunakan halaman tersebut</li> <li>Dalam hal bermain siswa lebih banyak mendominasi, terdapat 6 jenjang kelas sekolah dasar dengan masing-masing jenjang terdapat 2 kelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penyesuaian dolanan <i>gale-galean</i> agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar tanpa merupah prinsip dasar dari dolanan <i>gale-galean</i> itu sendiri.</li> </ul>

---

5	Aktivitas dan Preferensi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktifitas bermain pada waktu tertentu saja dan dengan durasi yang terbatas</li> <li>• Halaman memiliki nuansa yang hambar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyesuaian teknis dolanan <i>gale-galean</i> agar sesuai dengan kondisi durasi yang terbatas tanpa mengurangi esensi dan keseruan dari dolanan <i>gale-galean</i> itu sendiri.</li> <li>• Anak-anak cenderung menyukai nuansa yang berwarna sesuai dengan karakteristiknya. Sehingga penerapan perpaduan warna yang ceria menjadi salah satu elemen penting</li> </ul>
7	Budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyisipkan nilai moral dari dolanan <i>gale-galean</i></li> <li>• Menyisipkan nilai sejarah dan seni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diimplementasikan ke teknis dolanan <i>gale-galean</i> yang sudah disesuaikan untuk karakteristik anak-anak sekolah dasar</li> <li>• Diimplementasikan ke edukasi dan corak/motif yang di gunakan dalam desain dolanan <i>gale-galean</i>.</li> </ul>

---

### 3.5 Konsep Dasar

Untuk memaksimalkan fungsi dari halaman sekolah, maka dibuatlah sarana dolanan *gale-galean* dengan konsep permainan outdoor yang menstimulasi perkembangan fisik, sosial, kognitif dan emosional dari anak. Dikarenakan bermain merupakan alat utama belajar anak sehingga perlu disisipkan nilai-nilai moral dan kearifan lokal sehingga nilai-nilai tersebut dapat tersampaikan dan terjaga dengan baik. Dolanan *gale-galean* dirancang berdasarkan hasil sintesis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, dengan mempertimbangkan enam kriteria dalam perancangan taman bermain anak oleh (Baskara, 2011), yaitu keselamatan, kesehatan, kenyamanan, kemudahan, keamanan, dan keindahan.

### 3.6 Konsep Pengembangan

Mengembangkan konsep untuk *gale-galean* didasari pada pengembangan model sekolah ramah anak yang mampu mewartahi kebutuhan anak, tidak hanya fisik, tetapi juga mental, sosial, dan kebutuhan-kebutuhan lainnya, maka perlu untuk menggunakan pendekatan arsitektur perilaku. Pengembangan pada tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget (1966) dalam pengembangan arsitektur perilaku (Fakriah, 2015). Dalam pengembangannya konsep yang dipakai terdiri dari 3 yaitu: konsep ruang, konsep sirkulasi, dan konsep *gale-galean*.

#### 3.6.1. Konsep Ruang

Dalam perencanaan dolanan *gale-galean*, pendekatan konsep ruang yang digunakan berdasarkan aktivitas karena *gale-galean* adalah sebuah aktivitas bermain. Pembagian ruang menurut aktivitas dibagi menjadi dua bagian, yaitu konsep ruang pasif dan aktif. Pembagian ruang rencana desain *gale-galean* meliputi seluruh halaman karena tapak merupakan bagian dari halaman dan sekolah yang berkaitan satu sama lain.

#### 3.6.2. Konsep Sirkulasi

Konsep sirkulasi yang diterapkan pada halaman adalah sirkulasi dengan pola campuran dimana terdapat beberapa pola sirkulasi yang saling mendukung satu sama lain. Jalur sirkulasi dimulai dari satu titik akses menuju ke dalam tapak dan berakhir di titik yang sama setelah melewati semua ruang atau bagian pada tapak. Halaman menjadi titik sentral jalur sirkulasi juga berkembang dari atau menuju suatu titik sentral.

#### 3.6.3. Konsep Gale-galean

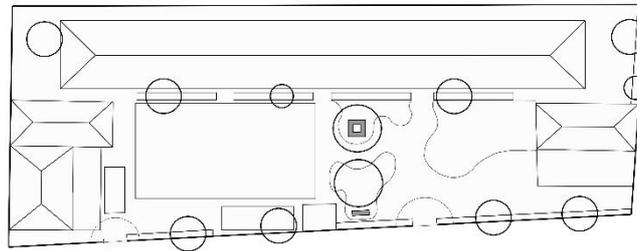
Secara umum *gale-galean* adalah permainan grup yang terdiri dari dua grup dimana masing-masing tim terdiri dari 3-5 orang. Terdiri dari grup menyerang dan menghadang, inti dari permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak bias lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik dan untuk mendapatkan poin anggota grup harus melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah disediakan. Permainan ini menggunakan area segiempat yang dibagi menjadi 6 bagian. Lapangan *gale-galean* secara kompetitif dengan kategori umum berukuran Panjang 15 m dan lebar 9 m yang dibagi menjadi 6 petak masing-masing 4,5x5 m dengan garis selebar 5 cm. Permainan berlangsung selama 2x15 menit. Dalam penerapannya untuk anak-anak di sekolah dasar diperlukan penyesuaian baik itu dalam teknis, luas lapangan, maupun waktu pertandingan. Dengan menambahkan unsur budaya yakni mandala yang berarti berisi makna yang lebih dalam.

### 3.7 Perencanaan Desain

Perencanaan desain *gale-galean* disesuaikan dengan kondisi tapak dengan hasil analisis yang sudah dilakukan dan konsep-konsep yang sudah dikembangkan. Perencanaan menghasilkan *siteplan*. Konsep pengembangan terdiri dari perencanaan ruang, sirkulasi, dan *gale-galean*.

#### 3.7.1. Perencanaan Ruang

Perencanaan ruang dilakukan meliputi seluruh halaman dikarenakan tapak merupakan bagian dari halaman dan sekolah yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Menindaklanjuti tahap konsep pengembangan ruang akan dihasilkan sebuah zonasi. Setiap zonasi dibentuk berdasarkan aktivitas yang dapat dilakukan dan penempatan zonasi sesuai kondisi tapak. Setelah zonasi maka dibentuklah pola ruang yang sesuai dengan kondisi yang ada. Ruang-ruang yang terbentuk akan ditandai atau dibatasi oleh pemberian pola garis dengan warna. Pola garis yang akan digunakan merupakan perpaduan antara pola berbentuk gelombang dan garis lurus yang melambangkan sekolah tidak hanya merupakan lembaga pendidikan yang formal tapi juga dinamis yang menampilkan kesan keramahan dimana tumbuh kembang anak diasah. Adapun zonasi halaman dan transformasi zonasi menjadi sebuah pola ruang dapat dilihat pada Gambar 1 dan 2 berikut



Gambar 1. Pola Ruang Halaman

#### 3.7.2. Perencanaan Sirkulasi

Perencanaan sirkulasi ini untuk mempermudah pengguna untuk menuju ke lokasi tapak atau menuju antar ruang dan fasilitas. Jalur sirkulasi dimulai dari satu titik akses menuju ke dalam tapak, dan berakhir di titik yang sama setelah melewati semua ruang pada tapak. Kolaborasi antara pola linear dan radial untuk menghasilkan jalur sirkulasi yang atraktif dan sesuai fungsi yang diharapkan. Dimensi jalur sirkulasi sangat penting untuk diperhatikan guna menciptakan kenyamanan, keamanan, dan kemudahan aksesibilitas bagi pengunjung.

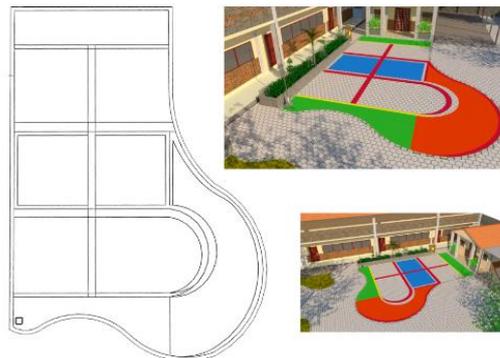
#### 3.7.3. Perencanaan Desain Gale-galean

Terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kategori umum dan kategori anak-anak dalam *gale-galean* terutama dalam hal ukuran lapangan. Dalam buku pedoman festival olahraga baik itu di tingkat Nasional ataupun kota Denpasar belum ada yang menjelaskan secara rinci terkait dengan *gale-galean* untuk kategori anak-anak dalam hal ini adalah anak-anak sekolah dasar sehingga diperlukan penyesuaian-penyesuaian. Dalam pengembangannya penulis memperhatikan beberapa aspek sesuai dengan sasaran pengguna yaitu sebagai berikut:

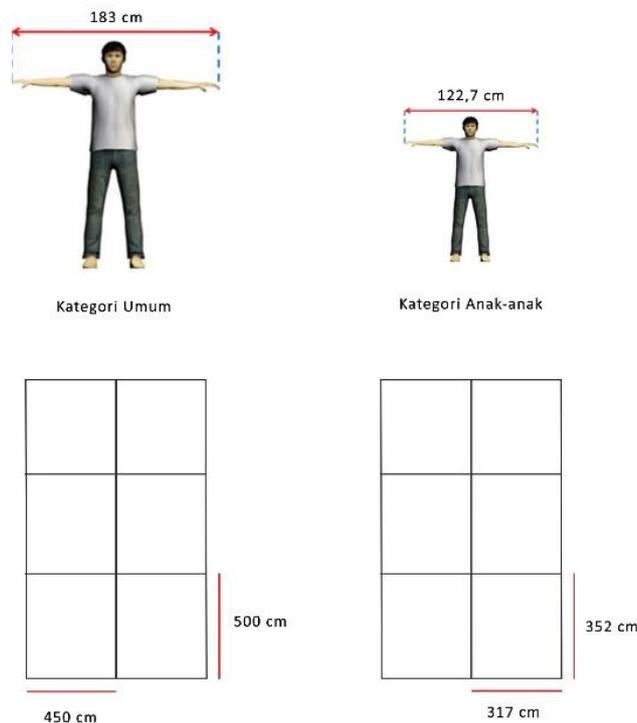
##### 1. Bentuk dan Ukuran

Bentuk yang digunakan dalam desain ini mengikuti pola ruang yang dibentuk agar menyatu dengan lingkungan disekitar. Selanjutnya adalah ukuran, dalam permainan *gale-galean* lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 9 x 15 m untuk kategori umum dan belum ada ukuran yang pasti untuk kategori anak-anak. Untuk menentukannya penulis mencoba membandingkan berdasarkan data-data yang ada. Sebelum membandingkan perlu juga diketahui terkait skala manusia atau biasa disebut antropometri. Singkatnya antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Berdasarkan ilustrasi antropometri (Ching, 2007) dengan tinggi 174 cm panjang total panjang regangan tangan adalah 183 cm.

Data dari *Food and Agriculture Organizations of the United Nations* (FAO, 2017) mengenai tinggi badan anak ideal dari berbagai negara menunjukkan bahwa rata-rata tinggi badan anak di Indonesia usia sekolah dasar adalah 122,7 cm, karena dalam dolanan *gale-galean* yang dipergunakan adalah garis-garis dalam lapangan permainan maka variabel yang digunakan dalam perbandingan adalah garis-garis yang digunakan sebagai jalur menghadang. Panjang garis hadang total adalah 15 m dibagi tiga area hadang maka setiap garis hadang panjang nya 5 m. Sementara lebar total nya adalah 9 m dibagi dua area hadang maka setiap garis hadang adalah 4,5 meter. Menggunakan perbandingan matematika maka jika orang dewasa dengan rentang tangan 183 cm panjang garis hadang nya adalah 450 cm dan 500 cm maka anak-anak sekolah dasar dengan rentang tangan 122,7 panjang garis hadang nya adalah 317 cm dan 352 cm, berikut adalah penjelasan dengan ilustrasi pada Gambar 3 serta ilustrasi detail desain bentuk lapangan pada Gambar 2.



Gambar 2. Detail Bentuk Lapangan Gale-galean



Gambar 3. Ilustrasi Perbandingan Antropometri

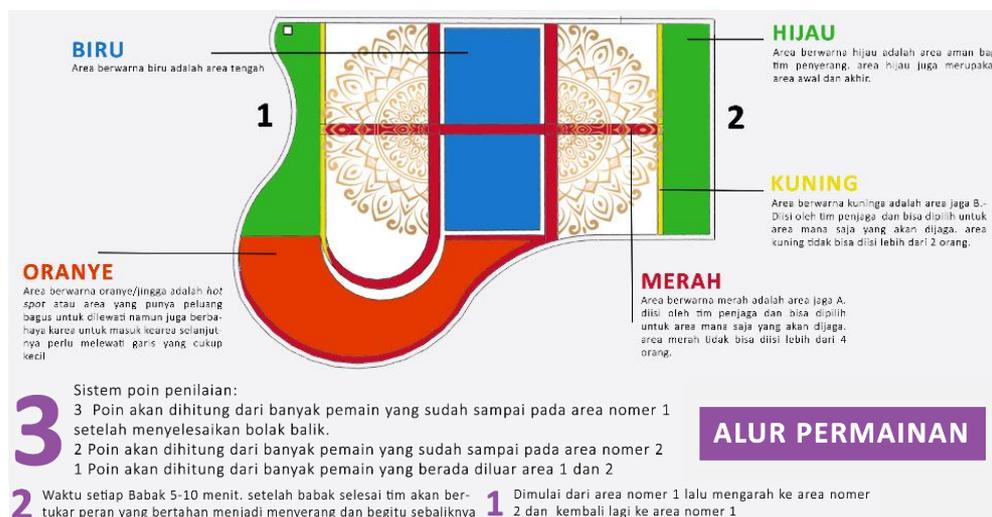
## 2. Warna

Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Selain itu warna juga berperan sebagai rangsangan, dengan menggunakan warna-warna cerah yang disukai anak dan menarik perhatian. Warna memiliki karakteristik energi yang berbeda apabila diaplikasikan. Warna yang digunakan dalam desain ini adalah merah, kuning, hijau, biru, dan

oranye/jingga. Berikut adalah gambar detail pemilihan warna dalam desain gale-galean adalah sebagai berikut: Merah merupakan warna paling kuat, memiliki efek ambisius, energik, dan aktif. Merah dikaitkan dengan bahaya, keinginan, kecepatan, kekuatan, tanda berhenti, meningkatkan kewaspadaan, dll, Kuning merupakan warna yang identik dengan matahari, memiliki kesan kehangatan, kekayaan dan kebahagiaan. Warna kuning menimbulkan rasa bahagia, banyak energi, dan juga meningkatkan konsentrasi. Hijau merupakan warna yang segar, mewakili alam, lingkungan, kesehatan, keberuntungan yang baik, pemuda, dan kesuburan. Biru merupakan warna universal penuh kedamaian, ketenangan, stabilitas, kepercayaan diri, keamanan, loyalitas, dll, Jingga melambangkan kebahagiaan, antusiasme, dan fokus.

### 3. Teknis Gale-galean

Teknis *gale-galean* dirancang sesederhana mungkin agar mudah dimainkan untuk anak-anak sekolah dasar. Menyederhanakan teknis dengan tetap mempertahankan esensi dan karakter dari dolanan itu sendiri. Yang pada awalnya berpatokan dengan garis maka dalam desain ini berpatokan pada warna. Warna dipilih karena agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar. Poin penilaian juga disederhanakan menjadi lebih sederhana. Waktu diperpendek agar sesuai dengan jadwal istirahat atau tidak terlalu lama karena anak-anak cenderung mudah bosan. Berikut adalah ilustrasi pada Gambar 4 untuk teknis/alur *gale-galean* dalam rencana desain ini.



Gambar 6. Alur/Teknis Gale-galean

## 4. Simpulan dan Saran

### 4.1 Simpulan

Hasil dari penelitian ini adalah rencana desain *gale-galean* berlokasi di halaman SD Negeri 29 Dangin Puri Denpasar yang dapat digunakan sebagai sarana bermain serta dapat digunakan sebagai percontohan dalam penerapan *gale-galean*. Didalamnya terdapat desain lapangan permainan dan teknis permainan *gale-galean*. Selain untuk upaya pelestarian *gale-galean* juga dapat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak, walaupun dalam penerapannya diperlukan penyesuaian yang cukup banyak agar nyaman dimainkan oleh anak-anak terutama murid sekolah SD 29 Dangin Puri. Potensi dan kendala yang ada di sekolah ini dapat diatasi dengan perubahan seminimal mungkin agar mudah untuk diterapkan dengan menciptakan sarana *gale-galean* dengan konsep permainan outdoor yang menstimulasi perkembangan fisik, sosial, kognitif dan emosional dari anak. Masih belum banyak literasi yang membahas terkait penerapan dolanan atau permainan tradisional sehingga sedikit menjadi kendala, namun telah digantikan oleh sumber praktisi, budayawan, dan dinas terkait sebagai narasumber.

#### 4.2 *Saran dan Rekomendasi*

Melalui penelitian ini saran dan rekomendasi yang dapat di kemukakan adalah: Pembuatan zonasi halaman dengan menggunakan garis, pola, atau warna tertentu agar memperjelas fungsi dan mengefektifkan penggunaan halaman serta menambah estetika, penataan lokasi input drainase bawah tanah dan peletakan kembali titik-titik resapan air agar mengurangi terjadinya genangan air, rencana desain ini harapannya dapat bermanfaat baik untuk dijadikan referensi maupun percontohan dalam penelitian terkait, penetapan peraturan yang ada belum mencakup berbagai macam kategori yang tersedia sehingga perlu ditambahkan peraturan atau standar baku yang akan menjadi patokan inti dalam permainan tradisional atau dolanan. Penerapannya tetap bisa disesuaikan sesuai keadaan di masing-masing daerah karena pengaruh budaya.

#### 5. *Daftar Pustaka*

- Baskara, M. (2011). Prinsip Pengendalian Perancangan Taman Bermain Anak di Ruang Publik. *Lanskap Indonesia*, 3(1), 27–34.
- Benzaquén, A. (2009). Children at Play: An American History. *Journal of The History of The Behavioral Sciences - J HIST BEHAV SCI*, 45, 75–77. <https://doi.org/10.1002/jhbs.20356>
- BPS (Badan Pusat Statistik), Kota Denpasar. (2019). Kecamatan Denpasar Timur Dalam Angka Tahun 2019. BPS Kota Denpasar.
- Ching, F. D. K. (2007). *Architecture (Form, Space, and Order)*. Third Edit.
- Dharmawijaya, Selly. (2018). Gadget dan Anak di Zaman "Now" Ketua TP PKK, Ny. Selly Ajak Memanfaatkan Waktu Luang Bersama. *Balipuspa News*. Tersedia online pada: [balipuspanews.com/gadget-dan-anak-di-zaman-now-ketua-tp-pkk-ny-selly-ajak-memanfaatkan-waktu-luang-bersama.html](http://balipuspanews.com/gadget-dan-anak-di-zaman-now-ketua-tp-pkk-ny-selly-ajak-memanfaatkan-waktu-luang-bersama.html).
- Elicker, J., & Benson, M. (2013). Developmentally appropriate. *Young Children*.
- Fakriah, N. (2015). Pendekatan Arsitektur Perilaku dalam Pengembangan Konsep Model Sekolah Ramah Anak. *www.sekolahramahanak.com* Vol. 1, No. 2, September 2015 | 1, 1(2), 1–14.
- FAO (Food and Agriculture Organization of United Nation). (2017). Inilah Tinggi Badan Anak Indonesia sesuai Usianya. *Klikdokter*. Tersedia online pada: [klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/](http://klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/). (diakses pada Maret 2022).
- Hamzah, A. A. (2016). Rencana Kerja Pembangunan Kota Denpasar Tahun 2016. 1, 5.
- Gold, S. M. (1980). *Recreation, Planning, and Design*. The McGraw-Hill Companies. New York.
- Izza, S., Nurizqi, T. L., & Ayuningrum, R. D. (2018). Permainan Tradisional (Gobak Sodor) Dalam Membangun Karakter Cinta Tanah Air Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Dalam Menghadapi Tantangan Global,"* 0291, 80–85.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. (2014). Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2014 Tentang Kebijakan Sekolah Ramah Anak. 1–30. <https://doi.org/10.1016/j.gaitpost.2018.03.005>.
- Republik Indonesia. (2017). Undang-undang Republik Indonesia Nomer 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan. Bab 1 Pasal 5, Objek Pemajuan Kebudayaan
- Sugiyono. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.