UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Gelanggang Dolanan dengan Pendekatan Arsitektur Interaktif di Yogyakarta
Sania Dyna Khalida, Labdo Pranowo, S.T., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup masyarakat modern, khususnya dalam pola interaksi sosial dan aktivitas bermain generasi muda. Ketergantungan yang tinggi terhadap perangkat digital mendorong pergeseran aktivitas bermain dari bentuk fisik dan sosial menuju interaksi virtual, yang berdampak pada menurunnya intensitas aktivitas fisik, kualitas interaksi sosial, serta keterhubungan dengan nilai-nilai budaya lokal. Salah satu bentuk budaya yang terdampak adalah permainan tradisional, yang sejatinya memiliki peran penting sebagai media pembelajaran sosial, pembentukan karakter, dan pelestarian warisan budaya tak benda.

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan kebudayaan memiliki potensi besar dalam upaya pelestarian permainan tradisional. Namun, keterbatasan ruang publik yang secara khusus mewadahi aktivitas bermain fisik dan interaktif, ditambah dengan pesatnya pembangunan kawasan terbangun, menyebabkan praktik permainan tradisional semakin terpinggirkan. Ruang-ruang yang ada umumnya masih bersifat statis dan belum mampu menghadirkan pengalaman bermain yang aktif dan partisipatif, sehingga kurang relevan bagi karakter generasi muda di era digital.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan Gelanggang Dolanan diusulkan sebagai pusat edukasi dan rekreasi permainan tradisional yang mampu menjadi wadah pelestarian budaya sekaligus ruang sosial baru bagi masyarakat. Pendekatan arsitektur interaktif diterapkan sebagai strategi perancangan untuk menghadirkan pengalaman ruang yang aktif, partisipatif, dan responsif terhadap pengguna. Melalui keterlibatan langsung pengunjung dalam aktivitas bermain, Gelanggang Dolanan diharapkan dapat menghidupkan kembali eksistensi permainan tradisional, memperkuat interaksi sosial, serta menjembatani warisan budaya dengan kebutuhan rekreatif masyarakat modern.

Kata kunci: permainan tradisional, gelanggang dolanan, arsitektur interaktif, ruang publik, edukasi dan rekreasi

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Gelanggang Dolanan dengan Pendekatan Arsitektur Interaktif di Yogyakarta
Sania Dyna Khalida, Labdo Pranowo, S.T., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2026 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has significantly transformed modern lifestyles, particularly in patterns of social interaction and play activities among younger generations. A high level of dependence on digital devices has shifted play activities from physical and social forms toward virtual interactions, resulting in reduced physical activity, diminished quality of social engagement, and a weakening connection to local cultural values. One cultural element notably affected by this shift is traditional games, which inherently play an important role as a medium for social learning, character development, and the preservation of intangible cultural heritage.

The Special Region of Yogyakarta, recognized as a city of education and culture, holds substantial potential for the preservation of traditional games. However, the limited availability of public spaces specifically designed to accommodate physical and interactive play, combined with the rapid expansion of the built environment, has led to the marginalization of traditional game practices. Existing public spaces tend to be static in nature and have not yet been able to offer active and participatory play experiences, making them less relevant to the characteristics and preferences of younger generations in the digital era.

In response to these issues, the design of Gelanggang Dolanan is proposed as an educational and recreational center for traditional games, functioning both as a medium for cultural preservation and as a new social space for the community. An interactive architecture approach is employed as a design strategy to create spatial experiences that are active, participatory, and responsive to users. Through direct engagement in play activities, Gelanggang Dolanan is expected to revive the presence of traditional games, strengthen social interaction, and bridge cultural heritage with the recreational needs of contemporary society.

Keywords: traditional games, gelanggang dolanan, interactive architecture, public space, education and recreation