

# **Main Yuk! : Pengembangan Mobile Application Sebagai Solusi Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kota Bandar Lampung**



**Main Yuk!**

**ELBATHRA**

Tobi Santoso - [tobisan.me@gmail.com](mailto:tobisan.me@gmail.com)  
Alfira Khansa Firdaus  
Muhamad Arwin Wijaya



**Institut Teknologi Sumatera**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan dan Hasil .....	4
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	
2.1 Ruang Terbuka Hijau.....	5
2.1.1 Definisi Ruang Terbuka Hijau.....	5
2.1.2 Tujuan Ruang Terbuka Hijau .....	5
2.1.3 Taman Kota.....	6
2.1.4 Kondisi Ruang Terbuka Hijau di Bandar Lampung .....	6
2.2 Permainan Tradisional .....	
2.2.1 Definisi Permainan Tradisional.....	6
2.2.2 Manfaat Permainan Tradisional .....	7
 <b>BAB III PEMBAHASAN .....</b>	
3.1 Penjelasan dan Deskripsi Taman.....	8
3.2 Aplikasi dan Mekanisme Permainan Tradisional .....	9
3.3 Strategi Bisnis .....	13
3.4 Marketing Mix .....	14
3.5 Canvas Business Plan .....	15
 <b>BAB IV PENUTUP.....</b>	
4.1 Kesimpulan.....	16
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>17</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. LATAR BELAKANG

Menurut Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 57 Tahun 2010, di seluruh wilayah Indonesia khususnya di perkotaan sedang dilakukan pembangunan dalam berbagai aspek guna meningkatkan mutu kehidupan masyarakat. Hal ini juga menjadi landasan utama untuk mewujudkan *smart city* atau kota pintar. Menurut Kourtit & Nijkamp (2012), *smart city* merupakan hasil dari pengembangan pengetahuan yang intensif dan strategi kreatif dalam peningkatan kualitas sosial-ekonomi, ekologi, dan daya kompetitif kota. Kemunculan *smart city* merupakan hasil dari gabungan modal sumber daya manusia, modal infrastruktur, sosial dan modal entrepreuneurial. Pemerintahan yang kuat dan dapat dipercaya disertai dengan orang-orang yang kreatif dan berpikiran terbuka akan meningkatkan produktifitas lokal dan mempercepat pertumbuhan ekonomi suatu kota yang bersumber dari pembangunan.

Pembangunan yang ada dilatar belakangi oleh meningkatnya pertumbuhan penduduk. Pertumbuhan penduduk yang semakin bertambah menjadi salah satu faktor dalam meningkatnya jumlah kepadatan permukiman di suatu daerah. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan dan pemikiran yang matang dalam pembangunan yang baik tanpa harus mengganggu ketersediaan ruang publik atau Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang terdapat di lingkungan masyarakat.

Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Indonesia diatur dalam Undang-undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang yang mengharuskan penyediaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) minimal 30% dari luas wilayah suatu daerah, dimana 20% merupakan ruang publik dan sebesar 10% ruang privat. Akan tetapi pada kenyataannya penggunaan atau pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau (RTH) khususnya Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) yang terdapat di lingkungan masyarakat saat ini masih kurang maksimal, bahkan terkadang pemanfaatannya yang kurang sesuai dan tidak sedikit keberadaan Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) tersebut yang tidak memberikan efek atau dampak positif untuk masyarakat sekitar. Contohnya Taman Hutan Kota Way Halim di Kota Bandar Lampung dialih fungsikan menjadi ruang komersial yang akan semakin mengurangi ketersediaan wilayah RTH di Bandar Lampung yang saat ini hanya mencapai 11,08 % dari luas areal kota. Luas RTH yang tersedia di Kota Bandar Lampung hanya 2.185,59 hektar dari 19.722 hektar wilayah Kota Bandar Lampung. Dari jumlah luasan RTH tersebut, 289,70 ha merupakan RTH privat dan 1.895,89 hektar merupakan RTH publik, termasuk Taman Hutan Kota (THK) Way Halim yang akan dieksploitasi secara komersil. Seharusnya keberadaan Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) tersebut dapat dimanfaatkan lebih dan dijadikan salah satu tempat beraktivitas sosial oleh masyarakat.

Untuk kembali mengoptimalkan pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau Publik (RTHP) di Bandar Lampung, kami berinovasi untuk membuat taman tematik yang bernama **Main Yuk!**. Alasan kami untuk memilih taman bertemakan permainan tradisional adalah untuk mengenalkan dan membangkitkan kembali semangat masyarakat terlebih sejak usia dini, khususnya di Kota Bandar Lampung, kepada permainan-permainan tradisional yang perlahan sudah mulai ditinggalkan karena tersingkirkan oleh permainan modern dengan seiring berkembangnya teknologi. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang tetap harus dilestarikan. Oleh karena itu, kami berupaya untuk mengembalikan ketertarikan masyarakat untuk bermain permainan tradisional dengan tetap mendapatkan sentuhan teknologi yaitu dengan dukungan aplikasi Main Yuk!

Taman Main Yuk! ini merupakan sebuah taman yang memanfaatkan Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang didesain berbasis IT yaitu dapat diakses melalui aplikasi yang dinamakan Main Yuk! dengan beberapa fitur pendukung. Beberapa fitur pendukungnya yaitu profil, lokasi, forum, obrolan personal, misi permainan, poin dan hadiah, sejarah permainan tradisional, info acara dan lomba, info permainan, dan ranking.

Di area Taman Main Yuk! terdapat beberapa fasilitas, yaitu arena bermain berbagai permainan tradisional dari seluruh wilayah Indonesia, sejarah permainan tradisional, mini area pembuatan permainan tradisional, dan saung untuk membeli permainan tradisional. Tujuan dibangunnya Taman Main Yuk! sebagai fasilitas masyarakat yang dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai pusat interaksi publik sekaligus sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan, mengembalikan semangat, dan meningkatkan kecintaan pada permainan tradisional Indonesia agar tetap dapat dilestarikan karena permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya bangsa Indonesia.

Bermain permainan tradisional juga memiliki banyak manfaat seperti dapat menciptakan keceriaan, melatih kerja sama, dan kreativitas. Maka dari itu bermain permainan tradisional di Taman Main Yuk! ini tidak hanya ditujukan untuk anak-anak saja. Namun untuk semua kalangan usia juga sangat dianjurkan untuk berkunjung dan bermain di taman ini.

## **2. RUMUSAN MASALAH**

Merujuk pada permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka hal yang paling mendasar dari permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Bandar Lampung?
2. Apa salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan fungsi RTH di Bandar Lampung?
3. Mengapa permainan tradisional semakin tergerus zaman dan sudah mulai ditinggalkan oleh masyarakat?
4. Apakah salah satu upaya melestarikan permainan tradisional?

## **3. TUJUAN DAN HASIL**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan permasalahan yang ada terdapat beberapa tujuan yang akan menciptakan hasil sebagai berikut:

1. Sebagai Taman Kota tematik pertama di Bandar Lampung yang menyediakan fasilitas permainan tradisional.
2. Tempat berkumpul dan sarana edukasi untuk seluruh masyarakat tanpa batasan usia.
3. Melestarikan permainan tradisional sebagai salah satu warisan budaya Bangsa Indonesia di seluruh kalangan masyarakat.
4. Menanamkan dan meningkatkan manfaat permainan tradisional kepada masyarakat seperti dari segi nilai sportivitas, kinestetik, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan logika, kegembiraan, kreativitas, spiritual dan kerja sama.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 RUANG TERBUKA HIJAU**

##### **2.1.1 DEFINISI RUANG TERBUKA HIJAU**

Berdasarkan UU Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, menyatakan bahwa Ruang Terbuka Hijau (RTH) merupakan tempat tumbuh tanaman baik disengaja atau tidak pada area berbentuk memanjang atau mengelompok. Ruang-ruang di dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjang/jalur yang dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan yang berfungsi sebagai kawasan pertamanan kota, hutan kota, rekreasi kota, kegiatan olahraga, pemakaman, pertanian, jalur hijau dan kawasan hijau pekarangan.

Untuk mencapai fungsi utama dari ruang terbuka hijau berdasarkan pengertian di atas, perencanaan tata ruang wilayah harus memuat rencana penyediaan dan pemanfaatan ruang terbuka hijau yang luas minimalnya sebesar 30% dari luas wilayah kota. Proporsi RTH pada wilayah perkotaan adalah sebesar minimal 30% yang terdiri dari 20% ruang terbuka hijau publik dan 10% terdiri dari ruang terbuka hijau privat. Proporsi 30% merupakan ukuran minimal untuk menjamin keseimbangan ekosistem, baik keseimbangan sistem hidrologi dan keseimbangan mikroklimat, maupun sistem ekologis lainnya.

##### **2.1.2 TUJUAN RUANG TERBUKA HIJAU**

Ruang terbuka hijau kota merupakan bagian dari ruang terbuka (*open spaces*) suatu wilayah perkotaan yang diisi oleh tumbuhan dan vegetasi. Manfaat yang di hasilkan RTH kota yaitu keamanan, kenyamanan, kesejahteraan, dan keindahan wilayah perkotaan tersebut (Dep. Pekerjaan Umum, 2008). Keberadaan RTH sangat berperan dalam memperbaiki kualitas hidup masyarakat. Jika dipandang dari fungsinya, maka ruang terbuka hijau dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik atau ruang tempat berinteraksi manusia. ruang publik berkembang sejalan dengan kebutuhan manusia dalam melakukan kegiatan bersama baik berkaitan dengan sosial, ekonomi, dan budaya (E. Darmawan, 2006). Berdasarkan penjelasan Pasal 29 Ayat (1) UU Nomor 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang, bahwa RTH publik merupakan RTH yang dimiliki dan dikelola oleh pemerintah daerah kota yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum. RTH publik meliputi taman kota, taman pemakaman umum, dan jalur hijau sepanjang jalan, sungai, dan pantai. Sedangkan ruang terbuka hijau privat meliputi kebun atau halaman rumah/gedung milik masyarakat/swasta yang ditanami tumbuhan.

Departemen Dalam Negeri Republik Indonesia mengeluarkan Instruksi Menteri Dalam Negeri Nomor 14 Tahun 1988 tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau (RTH) di Wilayah Perkotaan, dengan memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Meningkatkan kondisi lingkungan perkotaan yang nyaman, segar, indah, bersih dan sebagai sarana penyangga lingkungan perkotaan.
2. Menciptakan keserasian lingkungan alam dan lingkungan binaan yang berguna untuk kepentingan masyarakat.

### **2.1.3 TAMAN KOTA**

John Brinckerhoff Jackson (1984) mengatakan bahwa, kota adalah suatu tempat tinggal manusia yang merupakan manifestasi dari perencanaan dan perancangan yang dipenuhi oleh berbagai unsur seperti bangunan, jalan dan ruang terbuka hijau.

Gallion dan Eisner (1994) taman kota merupakan transisi antara perkembangan kota dan daerah pedesaan, yang terletak di luar konsentrasi penduduk. Taman kota dibentuk sebagai penyekat hijau untuk memisahkan berbagai penggunaan lahan dalam kota.

Dari kedua pengertian di atas taman kota merupakan sarana pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau atau Ruang Publik Hijau untuk beraktivitas dan berinteraksi sosial guna mendapatkan manfaat ketenangan, kegembiraan, kenyamanan, dan juga menjadi daya tarik masyarakat yang menunjukkan pribadi suatu kota.

### **2.1.4 KONDISI RUANG TERBUKA HIJAU DI BANDAR LAMPUNG**

Fitri Yanti (2016) dalam jurnalnya mengatakan sebagian besar tipe RTH publik di Kota Bandar Lampung saat ini merupakan taman lapangan, hutan kota, sabuk hijau, jalur hijau jalan, embung, dimana seharusnya keberadaan RTH tersebut mampu mengakomodir aktivitas masyarakat sehari-hari, antara lain untuk berjalan kaki, rekreasi, olahraga, makan, minum, perdagangan/komersil, upacara, beribadah maupun tempat bermain. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Simon (1984), fungsi ruang publik adalah sebagai fungsi biologis, fungsi estetik (membentuk perspektif dan efek enam visual bagi lingkungan), fungsi rekreatif, fungsi ekologis (sebagai barrier lingkungan), fungsi sosial (sebagai tempat untuk kontak sosial masyarakat). Akan tetapi, RTH publik Kota Bandar Lampung belum bisa dikatakan berkualitas karena selain keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di RTH publik tersebut, tidak adanya pemeliharaan juga menjadi kendala untuk Kota Bandar Lampung serta komitmen dari pemerintah daerah dalam menyediakan RTH publik yang berkualitas untuk masyarakatnya.

Di sejumlah sebaran jenis RTH publik di Kota Bandar Lampung terdapat 19 jenis, penulis mengedepankan beberapa tempat yang seyogyanya sudah mewakili keberadaan RTH Publik tersebut, seperti Lapangan Merah, Lapangan Kalpataru dan Embung Sukarame atau Taman Kota. Adapun pemilihan tiga lokasi ini berdasarkan keterwakilan wilayah tujuh (Tanjung Karang Pusat, Kemiling dan Sukarame) dan dari pengamatan awal sarana dan prasarana penunjang kualitas suatu RTH di lokasi tersebut sangat minim, belum dilengkapi dengan fasilitas umum seperti toilet, tempat pembuangan sampah, drainase, zona khusus/ruang khusus, pepohonan, lampu taman, area parkir, dll. Seharusnya ruang publik tersebut dapat menimbulkan rasa nyaman untuk melakukan interaksi dalam berbagai kegiatan serta. Pada kenyataannya di Kota Bandar Lampung belum mempunyai RTH yang berkualitas.

## **2.2 PERMAINAN TRADISIONAL**

### **2.2.1 DEFINISI PERMAINAN TRADISIONAL**

Permainan tradisional anak-anak merupakan bentuk folklor dimana peredarannya dilakukan secara lisan, berbentuk tradisional, dan diwariskan secara turun-temurun. Oleh sebab itu, terkadang asal-usul dari permainan tradisional tidak diketahui secara pasti siapa penciptanya dan darimana asalnya, karena penyebarannya yang berupa lisan. Terkadang, permainan tradisional ini mengalami perubahan nama atau bentuk walaupun dasarnya sama. Contohnya permainan congklak di Jawa Barat dan permainan dakon di Jawa Tengah yang memiliki peraturan dan cara bermain yang sama, namun berbeda cara penyebutannya. Jika dilihat dari akar katanya, permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia dengan tujuan mendapat kegembiraan (James Danandjaja, 1987).

### 2.1.2 MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL

Menurut Sukirman Dharmamulya ada beberapa manfaat permainan tradisional dan unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional sebagai berikut:

1. Nilai Demokrasi

Dalam bermain setiap anggota memiliki kedudukan yang sama sebagai peserta permainan. Apabila dilakukan adu “suit” dan “hompipa” atau semacam bentuk undian untuk menentukan kalah atau menang dan untuk memilih seseorang untuk menempati posisi terkait aturan sebuah permainan, maka akan terasa pula bagi mereka bahwa masing-masing punya hak dan kedudukan yang sama. Siapa yang beruntung atau yang menang, maka dia itulah yang memang berhak.

2. Pimpinan Kelompok

Dalam permainan kelompok biasanya mereka dengan sendirinya memilih seorang untuk berperan sebagai pimpinan kelompok. Setiap peserta wajib untuk memiliki rasa solidaritas kelompok dan mentaati saran-saran dari pemimpin kelompok.

3. Tanggungjawab

Dalam bermain, seorang anak memiliki penuh rasa tanggungjawab untuk berhasil mendapatkan kemenangan. Semisal pada permainan yang dilakukan satu lawan satu, maka kemenangan yang diperoleh benar-benar prestasi si pelaku sendiri. Kemenangan ini bagi si pelaku benar-benar berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan jiwanya.

4. Sifat Jujur atau sportif

Setiap pemain harus dituntut untuk bertindak jujur dan sportif baik dari dirinya sendiri maupun turut serta mengawasi teman sepermainannya agar selalu bertindak jujur. Apabila ada yang mengetahui perbuatan tidak jujur, mereka berkewajiban pula untuk saling mengingatkan.

5. Saling membantu dan menjaga

Dalam permainan kelompok, setiap peserta berkewajiban untuk dapat saling membantu dan saling menolong demi keutuhan kelompok dan mendapatkan kemenangannya.

6. Melatih kecakapan berpikir

Dalam permainan tradisional yang menggunakan strategi, maka para pelaku secara kontinyu berlatih berpikir baik dalam skop luas dan sempit, serta gerak langkah saat ini dan masa depan yang kesemuanya untuk mendapatkan kemenangan atas hasil kecermatan dan kejeliannya.

7. Melatih keseimbangan dan memperkirakan

Dalam berbagai permainan terdapat permainan yang menggunakan gerak langkah keseimbangan yang memerlukan pemusatan perhatian. Apalagi dalam permainan engklek, Ketika melemparkan benda untuk ditujukan pada sasaran jelas memerlukan kesungguhan hati dan tidak asal-asalan.

8. Melatih mengenal lingkungan

Dalam beberapa permainan tradisional para peserta dituntut untuk mengenali betul arena permainan yang akan digunakan. Biasanya terdiri atas lingkungan daerah setempat dimana anak-anak tinggal.

### BAB III

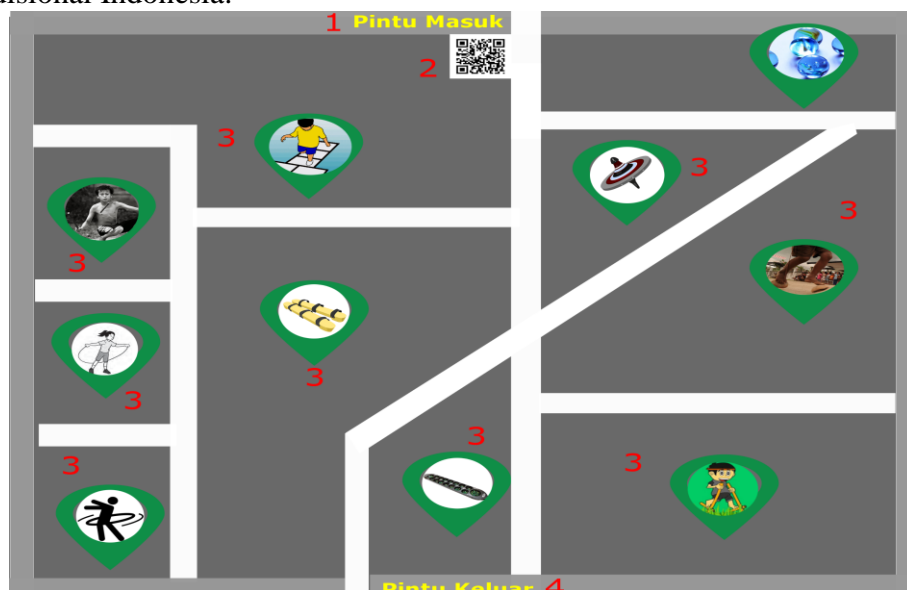
#### PEMBAHASAN

#### 3.1 PENJELASAN DAN DESKRIPSI TAMAN MAIN YUK!

Taman Main Yuk! merupakan taman yang mengusung tema utama permainan tradisional. Tema ini dipilih karena permainan tradisional merupakan salah satu aset dan warisan budaya Indonesia yang harus dijaga keeksisannya dalam seluruh kalangan masyarakat. Namun, kenyataannya pada masa sekarang permainan tradisional mulai tergerus zaman dan perlahan ditinggalkan oleh masyarakat. Salah satu penyebabnya adalah berkembang pesatnya teknologi permainan modern dari luar negeri yang masuk ke Indonesia. Diantaranya PSP, puzzle, monopoli, billiard, dan lain sebagainya. Permainan-permainan tersebut menggeser posisi permainan anak tradisional karena permainan tersebut dianggap lebih modern, instan, menarik dan menyenangkan. Padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat dari segi nilai sportivitas, kinestetik, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan logika, kegembiraan, kreativitas, spiritual dan kerja sama.

Pada area Taman Main Yuk! terdapat beberapa fasilitas penunjang, diantaranya sebagai berikut:

1. Spot permainan tradisional  
Terdapat spot permainan tradisional dengan berbagai fasilitas mainan tradisional yang tersebar di beberapa titik dalam area Taman Main Yuk!. Spot permainan tradisional yang ada di Taman Main Yuk! diantaranya, yaitu holahop, egrang, congklak, balap bakiak, gasing, engklek, lompat tali, layangan, lari tempurung, bentik
2. Mini saung pembuatan permainan tradisional  
Saung yang digunakan untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mengetahui cara pembuatan permainan tradisional dan belajar untuk membuatnya.
3. Spot sejarah permainan tradisional  
Pada spot ini terdapat gambar dan penjelasan sejarah permainan tradisional.
4. Spot jajanan tradisional  
Pada spot ini terdapat beberapa tenant yang menjual bermacam jenis jajanan tradisional Indonesia.



Gambar Area Taman Main Yuk!





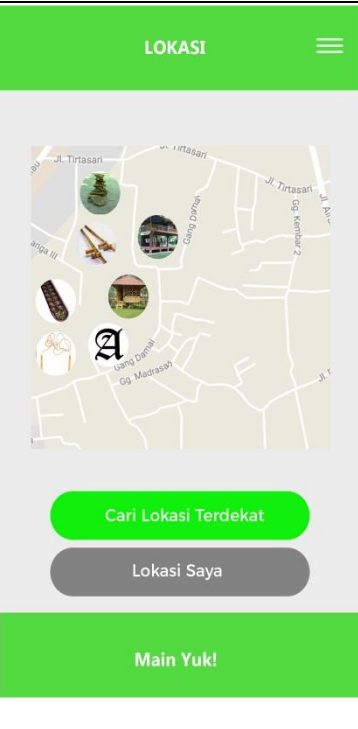

Alur bermain permainan tradisional di Taman Main Yuk!


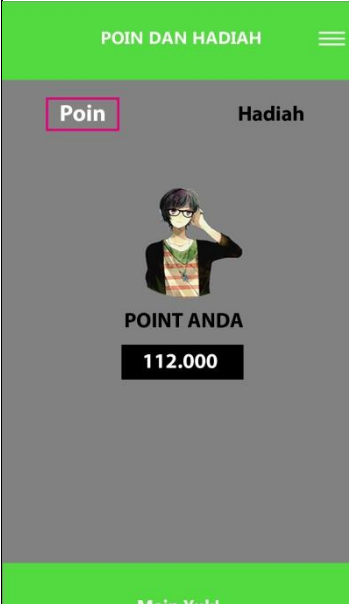
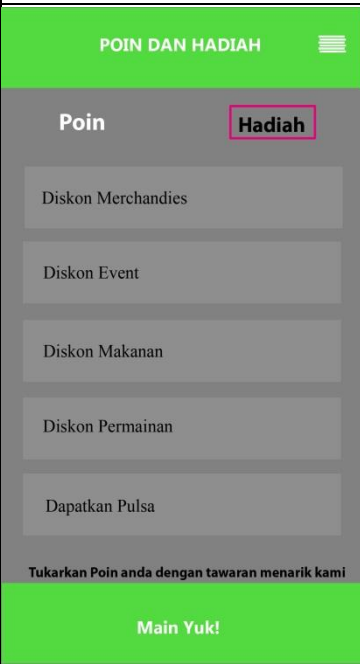
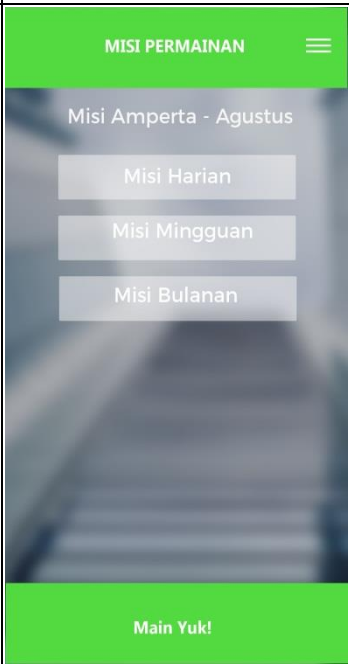
1. Pemain masuk ke area Taman Main Yuk! melalui pintu masuk Taman Main Yuk!
2. Pemain login dengan melakukan Scan QR (Barcode) dipintu masuk untuk mengidentifikasi user yang digunakan agar terkoneksi di fitur aplikasi Main Yuk!
3. Pemain bebas memilih permainan mana yang ingin dimainkan
4. Setelah bermain pemain bisa juga mengunjungi spot sejarah permainan, mini saung pembuatan permainan tradisional, dan spot jajanan tradisional.
5. Pemain yang sudah selesai bermain keluar melalui pintu keluar Taman Main Yuk!







### 3.1.2 APLIKASI DAN MEKANISME PERMAINAN TRADISIONAL “AYO MAIN PERMAINAN TRADISIONAL”

Taman Main Yuk! ini merupakan sebuah taman yang memanfaatkan Ruang Terbuka Hijau (RTH) yang didesain berbasis IT yaitu dapat diakses melalui aplikasi yang dinamakan “Ayo Main Permainan Tradisional” dengan beberapa fitur pendukung. Beberapa fitur pendukungnya yaitu profil, lokasi, forum, obrolan personal, misi permainan, poin dan hadiah, sejarah permainan tradisional, info acara dan lomba, info permainan, dan ranking. Berikut penjelasan kegunaan fitur dan user interface aplikasi Main Yuk! :

Desain Fitur	Keterangan Fitur	Desain Fitur	Keterangan Fitur
	<p><b>Tampilan Awal</b></p> <p>Pada tampilan awal ditampilkan logo aplikasi Main Yuk! dengan tag line “Ayo Main Permainan Tradisional”.</p>		<p><b>Menu Awal</b></p> <p>Pada Menu Awal berisi kumpulan semua fitur yang ada pada aplikasi Main Yuk! ini. Fitur yang ada diantaranya adalah Profil, Forum, Obrolan Personal, Lokasi, Poin dan Hadiah, Misi Game, Sejarah Permainan Tradisional. Info Acara, Info Permainan, dan Peringkat.</p>

	<p><b>Profil</b></p> <p>Fitur Profil merupakan fitur yang berisi informasi pribadi pemilik akun atau yang disebut dengan pemain. Informasi yang ada diantaranya adalah nama pemain, usia, nomor handphone, dan QR Barcode.</p>		<p><b>ID User</b></p> <p>Terdapat Barcode yang digunakan untuk mendeteksi ID user pada setiap masuk Area Taman Main Yuk!</p>
	<p><b>Lokasi</b></p> <p>Fitur Lokasi ini akan mempermudah pemain untuk melacak lokasi dimana Taman Main Yuk! terdekat dengan lokasi pemain berada. Selain itu, fitur lokasi ini juga menginformasikan spot masing-masing permainan tradisional yang ada di Taman Main Yuk! yang dituju.</p>		<p><b>Forum</b></p> <p>Fitur forum berfungsi untuk dapat melakukan obrolan dengan pemain lainnya yang termasuk ke dalam anggota Taman Main Yuk!. Fitur forum juga dapat memudahkan anggota untuk langsung terhubung dengan komunitas pecinta permainan tradisional yang ada di beberapa daerah.</p>

	<h3>Obrolan Personal</h3> <p>Fitur ini bertujuan agar pemain dapat melakukan obrolan secara personal atau one-on-one dengan pemain lainnya.</p>		<h3>Poin</h3> <p>Fitur ini akan menginformasikan data poin yang didapat oleh pemain setiap kali memenangkan permainan. Misalnya, Andi menang juara satu permainan balap bakiak, Andi berhak mendapatkan 10 poin.</p>
	<h3>Hadiah</h3> <p>Setiap pemain yang memiliki poin dapat menukarkan poinnya di fitur hadiah ini. Apabila pemain dapat mengumpulkan poin sesuai target dan ketentuan, pemain dapat menukarkan poinnya dengan hadiah menarik yang ada, yaitu diskon merchandise (mainan tradisional), diskon mengikuti acara dan lomba yang diselenggarakan di Taman Main Yuk! setiap satu bulan sekali, diskon makanan jajanan tradisional (tenan bazar makanan tradisional ketika acara bulanan Taman Main Yuk!), dan berbagai macam hadiah lainnya.</p>		<h3>Misi Permainan</h3> <p>Di dalam fitur ini terdapat tiga kategori misi permainan, yaitu misi harian, misi mingguan, dan misi bulanan. Pemain ditantang untuk dapat menyelesaikan misi permainan yang berbeda disetiap kategori.</p>

<div><div>SEJARAH</div><div><div>Congklak</div><div>Egrang</div><div>Engklek</div><div>Layangan</div><div>Gasing</div><div>Hulahop</div><div>Bentik</div><div>Lompat Tali</div><div>Lari Tempurung</div><div>Bakiak</div></div><div>Main Yuk!</div></div>	<div><div>Sejarah</div><p>Dalam fitur sejarah terdapat informasi cerita sejarah permainan tradisional Indonesia, hal ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan, kepedulian, dan kecintaan pemain pada permainan tradisional Indonesia.</p></div>	<div><div>INFO PERMAINAN</div><div><div>Game : Engrang</div><div>Syarat-syarat bermain :</div><div></div><div>Engrang permainan tradisional yang mempergunakan bambu dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu kecepatan dengan menempuh jarak yang telah ditentukan.</div></div><div>Main Yuk!</div></div>	<div><div>Info Permainan</div><p>Fitur ini berisi informasi tentang syarat-syarat bermain masing-masing cabang permainan yang ada, yaitu cara bermain, dapat dilakukan berkelompok atau individu, peraturan permainan, dan manfaat permainan tradisional yang dimainkan.</p></div>																										
<div><div>INFO ACARA</div><div><div><div>Egrang Turnamen</div><div>12 Desember 2017 13.00-15.00</div><div>Bagikan</div></div><div><div>Engklek Turnamen</div><div>18 Januari 2018 13.00-15.00</div><div>Bagikan</div></div><div><div>Bakiak Turnamen</div><div>21 Januari 2018 16.00-17.30</div><div>Bagikan</div></div><div><div>Congklak Turnamen</div><div>28 Februari 2018 16.00-17.30</div><div>Bagikan</div></div><div><div>Egrang Turnamen</div><div>02 Maret 2018 16.00-17.30</div><div>Bagikan</div></div></div><div>Main Yuk!</div></div>	<div><div>Info Acara</div><p>Fitur ini menginformasikan jadwal acara festival permainan tradisional. Acara festival permainan tradisional di Taman Main Yuk! diadakan satu bulan sekali &amp; acara tahunan terbesar akan diadakan pada Hari Kemerdekaan RI. Agenda acara bulanan yaitu perlombaan salah satu permainan yang dikelompokkan sesuai kategori usia peserta, pertunjukkan tarian dan nyanyian daerah , bazar mainan tradisional dan jajanan tradisional. Sedangkan agenda acara tahunan (terbesar), yaitu perlombaan semua permainan tradisional yang ada di Taman Main Yuk! Dan sama seperti agenda acara yang ada di acara bulanan</p></div>	<div><div>PERINGKAT</div><div><div>Congklak</div><div>Layangan</div><div>Gasing</div><div>Engklek</div><div>Hulahop</div><div>Bentik</div><div>Lompat Tali</div><div>Kelereng</div><div>Lari</div><div>Tempurung</div><div>Bakiak</div></div><div><table><tr><th>NAMA</th><th>POIN</th></tr><tr><td>1. Tobi</td><td>87.000</td></tr><tr><td>2. Arwin</td><td>86.000</td></tr><tr><td>3. Khansa</td><td>84.500</td></tr><tr><td>4. Anto</td><td>82.500</td></tr><tr><td>5. Anti</td><td>81.000</td></tr><tr><td>6. Niko R</td><td>80.000</td></tr><tr><td>7. Habib</td><td>79.000</td></tr><tr><td>8. Sulos</td><td>77.000</td></tr><tr><td>9. Arsin</td><td>75.000</td></tr><tr><td>10. Arson</td><td>72.000</td></tr><tr><td>11. Arsitee</td><td>71.000</td></tr><tr><td>12. Angga</td><td>69.000</td></tr></table><div><div>Previous</div><div>Next</div></div></div></div> <div>Main Yuk!</div>	NAMA	POIN	1. Tobi	87.000	2. Arwin	86.000	3. Khansa	84.500	4. Anto	82.500	5. Anti	81.000	6. Niko R	80.000	7. Habib	79.000	8. Sulos	77.000	9. Arsin	75.000	10. Arson	72.000	11. Arsitee	71.000	12. Angga	69.000	<div><div>Peringkat</div><p>Di dalam fitur peringkat terdapat data pemain dengan poin peringkat teratas pada masing-masing cabang permainan tradisional. Adanya info data peringkat pemain bertujuan agar pemain merasa tertantang dan bersemangat untuk melakukan permainan dan berusaha mendapatkan peringkat teratas. Fitur ini akan selalu ter-update setiap waktunya.</p></div>
NAMA	POIN																												
1. Tobi	87.000																												
2. Arwin	86.000																												
3. Khansa	84.500																												
4. Anto	82.500																												
5. Anti	81.000																												
6. Niko R	80.000																												
7. Habib	79.000																												
8. Sulos	77.000																												
9. Arsin	75.000																												
10. Arson	72.000																												
11. Arsitee	71.000																												
12. Angga	69.000																												

### 3.1.3 STRATEGI BISNIS

#### Analisis SWOT



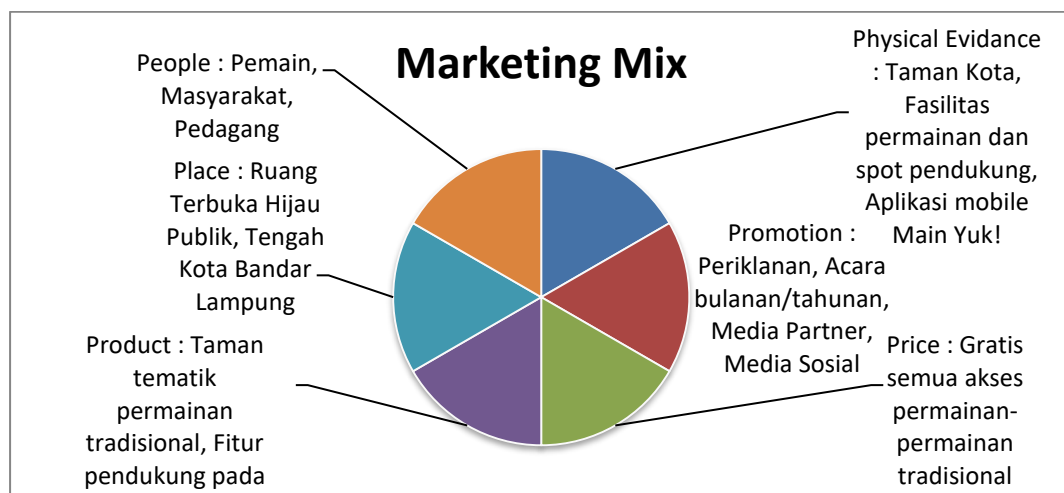
#### Cash In

Keterangan	Tahun 2017		
	Optimis	Realistis	Pesimis
Iklan dari aplikasi Main Yuk!	Rp40.000.000	Rp35.000.000	Rp. 30.000.000
Merchant	Rp70.000.000	Rp65.000.000	Rp. 60.000.000
Investasi	Rp35.000.000	Rp30.000.000	Rp. 25.000.000
Total	Rp145.000.000	Rp130.000.000	Rp. 115.000.000
Tahun	Optimis	Realistis	Pesimis
2018	Rp155.000.000	Rp135.000.000	Rp115.000.000
2019	Rp170.000.000	Rp150.000.000	Rp130.000.000
2020	Rp190.000.000	Rp170.000.000	Rp150.000.000
2021	Rp220.000.000	Rp.200.000.000	Rp180.000.000

## Cash Out

Keterangan	Tahun 2017			
	Item	Harga	Kuantitas	Jumlah
Biaya perawatan taman permainan	1 bulan	Rp1.000.000	12 bulan	Rp12.000.000
Biaya gaji penjaga taman Main Yuk!	1 penjaga / bulan	Rp2.000.000	3 penjaga / 12 bulan	Rp72.000.000
Biaya kebersihan taman Main Yuk!	1 bulan	Rp1.000.000	12 bulan	Rp12.000.000
Biaya pengembangan aplikasi Main Yuk!	Pembuatan aplikasi Main Yuk!	Rp5.000.000	1 aplikasi	Rp5.000.000
	Biaya registrasi aplikasi ke play store	Rp335.000	1 aplikasi	Rp335.000
Biaya pembuatan souvenir taman Main Yuk!	Gantung kunci	Rp2.000	120 buah	Rp240.000
	Gelang	Rp10.000	120 buah	Rp1.200.000
	Stiker	Rp2.000	120 buah	Rp240.000
Biaya pembuatan iklan	Banner	Rp30.000	3 banner	Rp90.000
	Iklan Koran	Rp100.000	1 halaman Koran	Rp100.000
	Media partner	Rp50.000	2 media partner	Rp100.000
Total				Rp103.235.000
Tahun	Estimasi Total Cash Out			
2018	Rp100.025.000			
2019	Rp105.200.000			
2020	Rp109.300.000			
2021	Rp112.000.000			

### 3.1.4 Marketing Mix



### 3.1.5 CANVAS BUSSINESS PLAN

			Main Yuk! “Ayo Main Permainan Tradisional”	
<b>Key Partners</b>  <b>Strategic Alliance:</b> Dengan pemerintah daerah untuk menyediakan infrastruktur dan fasilitas taman. <b>Joint Ventures:</b> Merchant dengan berbagai kategori dan untuk semua kalangan	<b>Key Activities</b>  <b>Platform Network:</b> - Mengadakan acara perlombaan permainan tradisional dengan hadiah dan merchandise bagi para pemenang guna meningkatkan semangat dan ketertarikan masyarakat pada permainan tradisional. - Tempat berkumpulnya masyarakat tanpa batasan usia - Berkumpulnya komunitas dan forum pecinta permainan tradisional.	<b>Value Proposition</b>  <b>Newness:</b> - Tempat bersantai dan rekreasi keluarga dengan fasilitas permainan tradisional. - Aplikasi pertama yang  <b>Performance:</b> Meningkatkan semangat dan ketertarikan untuk bermain permainan tradisional  <b>Customization:</b> Tedapat forum dan komunitas permainan tradisional sesuai dengan cabang permainan tradisionalnya masing-masing.	<b>Customer Relationships</b>  <b>Community:</b> Terdapat tempat khusus untuk komunitas permainan tradisional tertentu yang terdapat di forum online maupun offline. forum online terdapat di aplikasi sedangkan forum offline diadakan langsung di <i>smart city place</i> .	<b>Customer Segments</b>  <b>1.</b> Masyarakat yang sedang lelah setelah bekerja, bisa refreshing dengan mendatangi smart city ini <b>2.</b> Komunitas pencinta permainan tradisional <b>3.</b> Pengguna gadget akut yang anti sosial <b>4.</b> Semua kalangan umur yang ingin bersantai atau Refreshing
	<b>Key Resources</b> <b>1. Physical asset:</b> fasilitas permainan tradisional, ruang terbuka, hadiah <b>2. Human:</b> Penjaga tempat permainan		<b>Channels</b> <b>Direct:.</b> karena ini agenda <i>founder</i> maka akan ada <i>reward</i> , terlepas dari itu user bebas berkunjung kapanpun ke smartcity.	
<b>Cost Structure</b>  <b>Fixed Cost :</b> Gaji penjaga permainan Taman Main Yuk! <b>Variabel cost :</b> Biaya hadiah untuk pemenang acara permainan tradisional			<b>Revenue Streams</b>  <b>Asset Sale :</b> Penjualan permainan tradisional dan jajanan. <b>Subscription Fees :</b> Pemasangan Iklan dan media partner.	



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 KESIMPULAN**

Luas minimal untuk pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau adalah sebesar 30% dari luas wilayah kota, namun pada kenyataannya Ruang Terbuka Hijau di Kota Bandar Lampung hanya sebesar 11.02%. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di RTH publik tersebut, tidak adanya pemeliharaan juga menjadi kendala untuk Kota Bandar Lampung serta komitmen dari pemerintah daerah dalam menyediakan RTH publik yang berkualitas untuk masyarakatnya. Salah satu upaya untuk mengoptimalkan kembali pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau publik yang bermanfaat bagi masyarakat di Kota Bandar Lampung adalah dengan mendirikan Taman Main Yuk!. Taman Main Yuk! adalah taman tematik yang berfokus untuk melestarikan salah satu warisan budaya Indonesia yaitu permainan tradisional guna membangkitkan kembali semangat masyarakat terlebih sejak usia dini, khususnya di Kota Bandar Lampung, kepada permainan-permainan tradisional yang perlahan sudah mulai ditinggalkan karena tersingkirkan oleh permainan modern dengan seiring berkembangnya teknologi. Taman Main Yuk! juga dilengkapi dengan pengembangan aplikasi *mobile* yang dilengkapi fitur-fitur menarik untuk meningkatkan minat masyarakat bermain permainan tradisional yang juga mendapatkan dukungan teknologi.



## DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, E. 2006. Teori dan Kajian Ruang Publik Kota. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Elizabeth B. Hurlock, 2005. Perkembangan Anak jilid 1, edisi keenam, alih bahasa dr. Med. Meitasari Tjandrasa dan Dra.Muslchah Zarkasih. Jakarta :Penerbit Erlangga.
- Gallion, A.B. and Eisner, S. (1963), *The Urban Pattern: City Planning and Design, Second Edition*, Princeton: D.Van Nostard Company, Inc.
- James Danandjaja. 1987. *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Jevalitera. Jogjakarta
- Jackson, John Brinckerhoff. 1984. *Discovering the vernacular Landscape*. New Haven: Yale University Press.
- Kourtit, Karima & Nijkamp, Peter (2012). *Smart cities in the innovation age. The European Journal of Social Science Research*, Vol.25, Juni 2012, 93-95. Routledge.
- Simond, John Omsbee. 1961. *Landscape Architecture. Mc Graw Hill Book Company, Inc. New York-Toronto-London*.
- Dharmamulya, Sukirman. 1992. *Transformasi nilai melalui Permainan Rakyat*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.