

**TUGAS AKHIR**

**MUSEUM SENI ANAK DI YOGYAKARTA  
YANG EDUKATIF DAN REKREATIF**



**Indriyananto Ariyo Anggoro**

**94 340 018 / TA**

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

# LEMBAR PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### MUSEUM SENI ANAK DI YOGYAKARTA YANG EDUKATIF DAN REKREATIF

Disusun oleh:

Indriyananto Ariyo Anggoro  
No. Mhs: 94 340 018  
NIRM : 940051013116120018

Yogyakarta, September 1999

Mengetahui

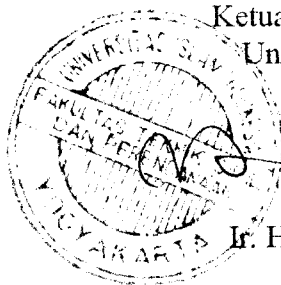
Pembimbing Utama Tugas Akhir

Pembimbing Kedua Tugas Akhir



Ir. Djatmika Adi Suryabrata, MSc, Ph.d

Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA



Ketua Jurusan Teknik Arsitektur  
Universitas Islam Indonesia

Ir. H. Munichy B.E, M. Arch

*Karya Ini Kupersembahkan*

*Untuk "Bumiku Yang Satu",*

*Bumi Yogyakarta*

*Untuk Almamaterku, UIN*

*Untuk Dosen-Dosenku,*

*Untuk Ayah Bundaku,*

*Adik-Adikku,*

*Semua Sahabat Baikku,*

*dan Yang Tersayang,*

*Yang Telah Medukungku.*

*The Mind is not Vessel to be Filled  
but a Fire to be Sparked.*

(Plutarch, Roman Philosopher)

*Sebuah Bejana di Buat.*

*Tujuannya Rongga yang ada di Dalam.*

*Sebuah Massa di Gubah.*

*Tujuannya Ekspresi yang Timbul.*

*Sebuah Ruang di Bentuk.*

*Tujuannya Impresi yang Terkandung.*

*Pada Hakikatnya Arsitektur adalah*

*Seni Mencipta.*

*Semua Falsafah hanyalah Titik Tolak.*

*Semua Sistem hanyalah Jalan.*

*Semua Aliran adalah Semu.*

*Semua Teori tidak menjanjikan hasil  
akhir.*

(Zou Fu Yuan, Arsitek Muda Indonesia  
Penjelajah, 1990-1995)

## ABSTRAK

### CHILDREN'S ART MUSEUM IN YOGYAKARTA

Kota Yogyakarta sebagai pusat pendidikan, pusat seni dan budaya mempunyai potensi yang cukup besar bagi pengembangan bakat, minat, intelegensi, dan kreatifitas anak di Yogyakarta dengan berbagai macam fasilitas pendidikannya. Pada saat ini anak-anak sudah mulai meninggalkan *dolanan* dan *kesenian* daerahnya, untuk itu diperlukan *wadah* yang dapat memberikan solusi bagi pengembangan bakat dan kreatifitas melalui pendidikan, penerangan, dan pelatihan kepada anak. *Wadah* yang dimaksud ialah suatu bangunan museum untuk anak yang menampilkan koleksi permainan anak dan kesenian tradisional Yogyakarta. Museum seni anak ini menampilkan suasana yang bernuansa edukatif, rekreatif, dan dinamis sebagai sarana pengembangan seni dan budaya melalui pengembangan bakat, minat, imajinasi, kreatifitas, dan kecintaan anak pada kesenian dan kebudayaan daerah, khususnya seni dan budaya Yogyakarta.

Penulisan ini berisi tentang kajian teori dan contoh-contoh yang akan dipergunakan sebagai dasar bagi konsep perencanaan dan perancangan Museum Seni Anak di Yogyakarta. Kajian tersebut membahas mengenai bangunan museum dan mengenai anak yang mengarah pada kesimpulan bahwa bangunan museum seni anak yang edukatif, rekreatif, dan dinamis dapat dicapai dengan pengolahan sirkulasi yang *experience sequence*, permainan lantai, dinding, dan kolom pada bangunan.

Untuk mendapatkan sirkulasi yang *experience sequence*, dinding, lantai, dan kolom yang interaktif yakni dengan menggunakan penyelesaian memanipulasi elemen-elemen seperti warna, skala, pencahayaan, bentuk bangunan. Pemanipulasian tersebut dengan cara menggunakan beberapa macam warna pada bangunan, skala disesuaikan dengan skala untuk anak atau ergonomi anak, pencahayaan dirancang agar tidak merusak benda koleksi, dan bentuk bangunan yang menampilkan tokoh yang digemari anak.

## KATA PENGANTAR

Penulisan tugas akhir dengan judul *Museum Seni Anak di Yogyakarta yang Edukatif dan Rekreatif* ini mengambil inspirasi dari pertanyaan yang terus ada dalam pikiran saya *mengapa karya seni yang dihasilkan oleh anak tidak diabadikan dalam sebuah tempat tertentu*. Dengan dasar tersebut saya kemudian mencoba untuk menulis tentang perancangam suatu tempat khusus bagi pewadahan hasil kreatifitas anak maupun karya yang dibuat untuk anak. Selain dari hal tersebut juga saya maksudkan untuk lebih dapat menyelami dan mendalami dunia anak yang dilihat dari segi psikologisnya dan dari pewardahannya dalam suatu bangunan. Harapan saya semoga hasil penulisan ini dapat bermanfaat dan memperkaya dunia pustaka rancang bangun khususnya bagi tugas akhir di Universitas Islam Indonesia (UII).

Tahap penulisan ini merupakan tahap awal dari tugas akhir untuk meraih gelar kesarjanaan Strata 1 (S1) di Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP), Jurusan Teknik Arsitektur, UII. Saya tahu bahwa hasil penulisan ini masih jauh dari sempurna dan saya dapat menerima kritik dan saran untuk menjadikan penulisan ini mendekati sempurna.

Tidak lupa saya panjatkan puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya dan tidak lupa pula shalawat dan salam bagi nabi Muhammad S.A.W, beserta keluarganya. Saya haturkan pula banyak terima kasih kepada Ir. Djatmika Adi Suryabrata, MSc, Ph.d, selaku pembimbing I (pertama) tugas akhir dan Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA, selaku pembimbing II (kedua) tugas akhir atas petunjuk, bimbingan, saran-sarannya, dan pengarahannya. Dan ucapan terima kasih pula kepada dekan FTSP beserta staf yang turut membantu kelancaran tugas akhir ini. Juga kepada Bpk. Mudjiman, KaSi Bidang Kesenian, Dinas Kebudayaan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dan segenap karyawan instansi-instansi terkait yang telah banyak membantu memberikan data. Bapak, ibu, dik lin, dan dik Seto yang telah memberikan dorongan dan dukungan baik moril maupun materiil. Semoga sukses untuk semua kru *A-94 Knights Thuba* "Rina" Fitrina, Anna "Uwi" Rulia, Abdul "Iyel" Syayid, Joko "JK" Budi, dan Hasnan "Ipul" Aziz yang sama-sama menempuh tugas akhir ini. Dan teman-teman arsitek 94 yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dorongan, bantuannya untuk kelancaran tugas akhir ini. Semoga semua pihak yang telah membantu kelancaran dan kesuksesan tugas akhir ini mendapat balasan dari Allah S.W.T, Amin.

Yogyakarta, Agustus 1999

Penulis

# DAFTAR ISI

**Judul**

**Lembar Pengesahan**

**Lembar Persembahan**

**Abstrak**

**Kata Pengantar**

**Daftar Isi**

**Daftar Gambar**

## **BAB I. PENDAHULUAN**

1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Tujuan dan Sasaran Penulisan	3
1.3. Keaslian Penulisan	3
1.4. Lingkup dan Cara Pembahasan	4

## **BAB II. KAJIAN MUSEUM SENI ANAK SARANA EDUKASI DAN REKREASI**

2.1. Kajian Tipologi Museum	7
2.2. Kajian tentang Karakter Anak dan Pewadahnya dalam Bangunan	13
2.3. Museum Seni Anak yang Kreatif dan Edukatif	20

## **BAB III. MUSEUM SENI ANAK SARANA REKREATIF-EDUKATIF DI YOGYAKARTA**

3.1. Bentuk Bangunan Museum Seni Anak di Yogyakarta	23
3.2. Fungsi Bangunan Museum Seni Anak	28
3.3. Teknis Bangunan Museum Seni Anak	36

## **BAB IV. SENI DAN BUDAYA SEBAGAI DASAR PERANCANGAN MUSEUM SENI ANAK YOGYAKARTA**

4.1. Permainan Anak merupakan Dasar Perancangan Ruang	39
4.2. Bangunan Museum yang Dinamis, Edukatif, dan Kreatif	47
4.3. Program Ruang pada Bangunan Museum Seni Anak	55

**Daftar Pustaka**

**Lampiran**

1. Data awal
2. Pola pikir
3. Contoh-contoh bangunan museum dan fasilitas anak di Yogyakarta
4. Peta kota Yogyakarta
5. Besaran-besaran ruang
6. Data statistik kepariwisataan DIY tahun 1996-1998.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Museum ditinjau dari bentuk	8
Gambar 2. Museum ditinjau dari bentuk	9
Gambar 3. Museum ditinjau dari peran bangunan	10
Gambar 4. Museum ditinjau dari peran bangunan	11
Gambar 5. Museum ditinjau dari teknis	12
Gambar 6. Kegiatan sekolah Montesorri	15
Gambar 7. Kegiatan sekolah Apollo	16
Gambar 8. Fasilitas anak ditinjau dari bentuk	17
Gambar 9. Fasilitas anak ditinjau dari peran bangunan	18
Gambar 10. Fasilitas anak ditinjau dari teknis	19
Gambar 11. Permainan anak tradisional di Yogyakarta	25
Gambar 12. Pola permainan anak	25
Gambar 13. Hubungan dalam ruang secara visual dan fisik	31
Gambar 14. Pencahayaan alami dan buatan	34
Gambar 15. Macam-macam pola sirkulasi	35
Gambar 16. Dinding dan kolom yang edukatif dan rekreatif	37
Gambar 17. Pola sirkulasi diambil dari permainan anak	41
Gambar 18. Pola sirkulasi yang menciptakan <i>experience sequence</i>	42
Gambar 19. Organisasi massa yang dinamis	43
Gambar 20. Pola peruangan berdasarkan permainan anak	45
Gambar 21. Pola peruangan radial dan grid	46
Gambar 22. Formal struktur	47
Gambar 23. Dinding yang dinamis, rekreatif dan edukatif	48
Gambar 24. Kolom yang dinamis, rekreatif dan edukatif	49
Gambar 25. Tinggi rendah lantai	50
Gambar 26. Buka-an-bukaan	51
Gambar 27. Hubungan ruang	53
Gambar 28. Kegiatan interaktif dalam ruang	54
Gambar 29. Kegiatan interaktif di luar ruang	55
Gambar 30. Pembagian skala ruang	56
Gambar 31. Skala yang sesuai dengan anak	57
Gambar 32. Pembatas	58
Gambar 33. Pencahayaan	59



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dalam latar belakang ini akan dibahas mengenai kota Yogyakarta sebagai pusat seni dan budaya daerah, anak sebagai subyek pengembang seni dan budaya daerah, dan wadah bagi anak yang dapat mengembangkan seni dan budaya daerah. Yang mana tempat tersebut berupa sebuah tempat pendidikan non formal yang bersifat edukatif dan rekreatif.

#### Yogyakarta sebagai Pusat Seni dan Budaya

Kesenian yang berasal dari kata dasar *seni*, atau *art* dalam bahasa Inggrisnya merupakan salah satu sebutan bagi kota Yogyakarta ini, selain sebagai kota pelajar. Disebut sebagai kota pelajar karena di Yogya inilah pusat berkumpulnya pelajar dari berbagai daerah, bahkan dari luar negeri dan di Yogya ini terdapat berbagai macam fasilitas pendidikan, dari taman kanak-kanak (TK) sampai perguruan tinggi yang tersebar diseluruh penjuru kota. Kota Yogyakarta dengan 3.1 juta penduduknya merupakan salah satu tujuan wisata di Indonesia seperti tercantum dalam Arahan Program Pengembangan Produk Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) disebutkan bahwa program pengembanaan obyek dan daya tarik wisata budaya untuk kurun waktu 1999 – 2013 yaitu : *investasi seni, budaya dan adat istiadat Jawa* untuk obyek dan daya tarik wisata budaya, dan juga *pembinaan dan pengembangan seni dan budaya* untuk obyek dan daya tarik wisata budaya.

Dengan demikian wisatawan domestik maupun manca negara akan semakin tertarik karena keragaman seni dan budayanya. Keragaman seni dan budaya ini ditunjukkan dengan adanya beraneka ragam jenis kesenian, seniman - seniwati, dan sanggar - sanggar yang tumbuh berkembang di kota Yogya ini, seperti dari seni musik, seni teater, seni tari, seni lukis dan seni sastra.

#### Anak sebagai Subyek Pengembangan Seni dan Budaya

Anak merupakan individu yang fisik maupun jiwanya tengah mengalami perkembangan menuju kearah kedewasaan. Dalam perkembangannya, anak seperti *tunas* yang apabila dipupuk

akan tumbuh berkembang dengan baik seperti pohon yang sehat dengan buah yang lebat, hal tersebut dapat diwujudkan apabila ada suatu media yang mampu menunjang pengembangan potensi dan kreativitasnya di bidang seni. Kreatifitas seni pada diri anak – anak akan berkembang bila ditanamkan dan dikenalkan rasa keindahan pada diri anak – anak. Penanaman dan pengenalan rasa keindahan ke dalam diri anak dengan melalui pemberian informasi mengenai berbagai macam hasil karya seni anak – anak yang bermutu, selain itu agar anak tertarik dan senang akan seni, juga memberi pancingan untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak.

Di kota Yogyakarta, seniman – seniman muda dan anak – anak yang berbakat tumbuh dan berkembang terutama di bidang seni. Contoh-contoh kesenian yang sering mendapat perhatian di dunia internasional, seperti: seni lukis, seni tari, seni kerajinan gerabah, dan juga masih banyak kesenian yang lain.

Pada saat ini karya – karya seni anak – anak di Yogyakarta yang bermutu tersebut masih belum dapat ditampung dan dirawat dengan baik, meskipun kerap kali diadakan pagelaran pameran seni untuk anak, namun karena belum adanya *tempat* yang tetap untuk pameran hal ini menyebabkan informasi yang ditujukan untuk masyarakat terutama anak – anak masih kurang.

Dengan melihat kenyataan seperti itu, maka diperlukan suatu tempat yang dapat menampung, merawat, memamerkan dan mewadahi kegiatan seni anak – anak. Tempat tersebut diharapkan dapat memberikan inspirasi dan mendidik bagi anak, sehingga anak – anak akan dapat belajar dan menambah pengetahuannya serta menggugah daya imajinasi anak untuk berkreativitas pada seni.

Di sini penulis melihat bahwa pada saat ini anak-anak kecil sangat terobsesi dengan *game-game* atau permainan seperti *playstation*, *ding-dong* dan *nintendo* dan kurang antusias terhadap apa yang dinamakan “dolan rakyat”, seperti: *dakon*, *engklek*, *gobak sodor*, *jamuran*, dan *jethungan*. Selain itu anak-anak juga mulai meninggalkan kesenian daerahnya seperti: seni pahat, seni tari, seni lukis, dan seni patung.

Dengan melihat hal tersebut, maka diperlukan sebuah tempat yang dapat mendidik bagi anak yang bernama Museum Seni Anak yang merupakan sarana pendidikan yang santai. Hal tersebut juga didukung oleh data-data bahwa museum merupakan tempat pemberian informasi dan pendidikan non formal untuk melengkapi pendidikan formal di sekolah, akan tetapi mengingat sifat anak-anak yang senang bermain dan tidak terikat, maka diperlukanlah suatu suasana yang santai dan relaks.

## Permasalahan

Dari latar belakang dan kajian teori di atas dapat dimunculkan suatu permasalahan yaitu: bagaimanakah suatu museum seni anak dapat memunculkan suasana yang bernuansa edukatif-rekreatif sebagai sarana pengembangan seni budaya melalui pengembangan bakat, minat, imajinasi, kreatifitas, dan kecintaan anak pada kesenian dan kebudayaan daerah, khususnya seni dan budaya Yogyakarta.

### 1.2. Tujuan dan Sasaran Penulisan

Tujuan dari penulisan Museum Seni Anak ini adalah untuk memberikan solusi bagi pengembangan bakat dan kreatifitas anak melalui pengembangan suatu konsep perancangan museum yang mampu memberikan pendidikan, penerangan dan pelatihan secara tidak langsung kepada anak.

Sasaran yang ingin dicapai yaitu memperoleh suatu dasar perancangan Museum Seni Anak di Yogyakarta yang bernuansa *playfull*, rekreatif, dan edukatif. Sehingga anak-anak dapat dengan bebas bermain sekaligus belajar di dalamnya.

### 1.3. Keaslian Penulisan

Dalam hal ini penulis mengetengahkan tulisan yang berjudul Museum Seni Anak yang Edukatif dan Rekreatif, penulis pernah menemui judul yang menyangkut masalah museum seni dan galeri seni yang keduanya mengetengahkan permasalahan yang sama, yaitu: tugas akhir milik Arief Budiarto dengan judul Museum Seni Rupa Modern di Yogyakarta dan Aris Budi Siswanto dengan judul Galeri Seni Lukis di Yogyakarta, keduanya Tugas Akhir mahasiswa UII jurusan Teknik Arsitektur. Perbedaan antara tugas akhir milik Arief Budiarto dan Aris Budi Siswanto dengan milik penulis ialah bahwa tugas akhir milik Arief Budiarto mengetengahkan permasalahan mengenai: bagaimanakah menciptakan museum yang dapat sebagai tempat preservasi, pusat ilmu pengetahuan, dan pusat informasi bagi umum dan Aris Budi Siswanto mengetengahkan permasalahan mengenai: bagaimanakah menciptakan gallery dengan suasana alami dan komunikatif, sedangkan tugas akhir milik penulis mengetengahkan permasalahan mengenai: bagaimanakah merancang museum bagi anak yang edukatif, rekreatif, dan playfull.

Tapi penulis juga menemukan suatu rancangan Museum Anak di Hyogo karya dari seorang arsitek negeri sakura, Tadao Ando. Perbedaan museum dari Tadao Ando dengan museum milik penulis ialah bahwa museum anak Tadao Ando berada dalam konteks negeri Jepang dan merupakan museum yang mewadahi semua yang berbau anak, sedangkan museum seni anak milik penulis berada dalam konteks Yogyakarta dan hanya terbatas pada pewadahan hasil karya seni dan budaya putra-putri Yogyakarta.

#### 1.4. Lingkup, Cara Pembahasan, dan Sistematika Penulisan

Lingkup pembahasan ini terbatas pada permasalahan perencanaan *bentuk, peran, dan teknis bangunan* yang mencerminkan suasana yang *playfull*, edukatif dan rekreatif.

##### Cara Pembahasan

Dalam metode dan sistematika pembahasan akan diketengahkan oleh penulis mengenai proses suatu penulisan yang dimulai dari pencarian data sampai perancangan akhir. Tahap-tahap dari penulisan yang merupakan pokok bahasan di sini.

Hal pertama yang dilakukan oleh penulis untuk mulai melakukan penulisan yakni setelah penulis mendapatkan fakta yang didapat secara langsung yakni dengan wawancara dan pengamatan langsung dilapangan, maka selanjutnya penulis membandingkan dengan contoh-contoh fakta yang didapatkan secara tidak langsung yakni dari buku dan literatur. Setelah perbandingan tersebut didapatkan kenyataan bahwa anak-anak sekarang mulai tidak suka terhadap seni budaya daerahnya oleh karena itu penulis kemudian mendapatkan suatu permasalahan yang dalam hal ini yakni: bagaimana suatu bangunan pendidikan non formal yang mampu mewadahi kegiatan edukasi dan rekreatif bagi pengembangan bakat, minat, dan kreatifitas anak. Dari hal tersebut penulis kemudian akan membuat tulisan tentang Museum Seni Anak yang khusus bagi anak dan melengkapi fasilitas pendidikan formal yang ada bagi anak.

Museum seni anak ini berbeda dengan museum ataupun tempat-tempat permainan anak yang lain. Karena di dalam museum seni anak ini terdapat ruangan yang dapat dipergunakan oleh anak untuk melakukan permainan, eksperimen dan percobaan-percobaan untuk membuat suatu karya seni seperti yang ditunjukkan sambil bersantai dan bermain dengan bebas. Di sini penulis mencoba merangkum dari sifat dan karakter anak yang muncul dan diterapkan dalam bangunan.

Kemudian perancangan bangunan museum ini merupakan penjabaran dari salah satu seni dan kebudayaan khas anak di Yogyakarta yaitu permainan atau dolanan anak, karena sifat anak yang senang akan suatu permainan. Ruang-ruang dalam museum ini disesuaikan dengan jenis kegiatan yang diwadahi didalamnya, seperti: preservasi, konservasi, pendidikan, pengembangan bakat dan minat anak, rekreasi, dan melatih anak mencoba membuat sesuatu yang baru. Hal tersebut juga didukung oleh faktor-faktor yang mendukung fungsi ruangan tersebut, seperti: pencahayaan dalam ruangan, warna ruangan yang mencerminkan sifat anak yang dinamis sehingga anak betah didalamnya, dan dipadu dengan pola sirkulasi yang menciptakan suatu perjalanan untuk menemukan sesuatu di dalam bangunan, sehingga anak-anak dapat menikmati perjalanan mereka.

### Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini akan membahas mengenai isi dari bab pertama hingga bab terakhir. Isi dari *Pendahuluan* yang berada dalam bab pertama akan membahas mengenai latar belakang tentang kota Yogyakarta dan kajian tentang anak sebagai subyek pengembang dan pelestari seni dan budaya daerah. Juga akan dibahas mengenai tujuan dan sasaran penulisan tentang Museum Seni Anak yang akan dibandingkan dengan karya tulis yang lain yang mempunyai kesamaan maupun perbedaan dengan penulisan ini hal tersebut merupakan bagian dari suatu keaslian dari sebuah penulisan tugas akhir. Pada penulisan ini agar tidak membahas kemana-mana, maka pembahasan dalam penulisan ini dibatasi dengan lingkup pembahasan sedangkan metode pembahasan akan membahas tentang bagaimana cara dalam mendapatkan dan memperoleh data. Dan bagian terakhir dari bab pertama ini ialah tentang sistematika penulisan yang membahas tentang urutan-urutan dalam penulisan untuk menjadi sebuah karya tulis.

Bab kedua akan membahas tentang *Museum Seni Anak sebagai Sarana Edukasi dan Rekreasi* yang mengkaji tentang data-data dan teori-teori yang mendukung penulisan ini seperti sifat-sifat anak beserta pewardahannya dalam bangunan. Kemudian membandingkan contoh-contoh fasilitas anak dengan fasilitas museum. Dari hasil perbandingan tersebut kemudian dirangkum dan disimpulkan tentang Museum Seni Anak yang rekreatif dan edukatif.

Kemudian bab ketiga berisi pembahasan yang akan ditinjau dari tiga segi yakni bentuk bangunan, fungsi atau peran bangunan, dan masalah teknis dari sebuah bangunan museum khususnya tentang *Museum Seni Anak sebagai Sarana Edukatif dan Rekreatif di Yogyakarta*. Dan

pada bab terakhir yakni pada bab keempat ini akan membahas tentang konsep perancangan bangunan museum yang mana *Seni dan Budaya Yogyakarta sebagai Dasar Perancangan Museum Seni Anak*.

## BAB II

# MUSEUM SENI ANAK

### SARANA EDUKASI DAN REKREASI

Dalam kajian ini akan dibahas mengenai museum dan fasilitas pendidikan anak yang menyangkut hal-hal seperti bentuk, fungsi atau peran bangunan, dan teknis bangunan tersebut. Hal itu diperoleh dari perbandingan contoh-contoh museum dan fasilitas pendidikan anak yang ditinjau dari ketiga aspek tersebut. Selain itu juga akan dibahas mengenai sifat dan perilaku anak dalam kesehariannya dan akan dibahas pula mengenai pengertian tentang edukasi dan rekreasi.

#### 2.1. Kajian Tipologi Museum

Kata museum sendiri berasal dari bahasa Yunani *museion* yang bermakna bangunan suci untuk para *muse* atau dewi ilmu pengetahuan seperti dalam *Encyclopedia Americana*. Sedangkan secara arsitektural berarti bangunan atau gedung yang digunakan untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti: peninggalan sejarah; seni; dan ilmu pengetahuan hal ini terdapat dalam *The New Grolier Webster International Dictionary* (Institute of America, 1975).

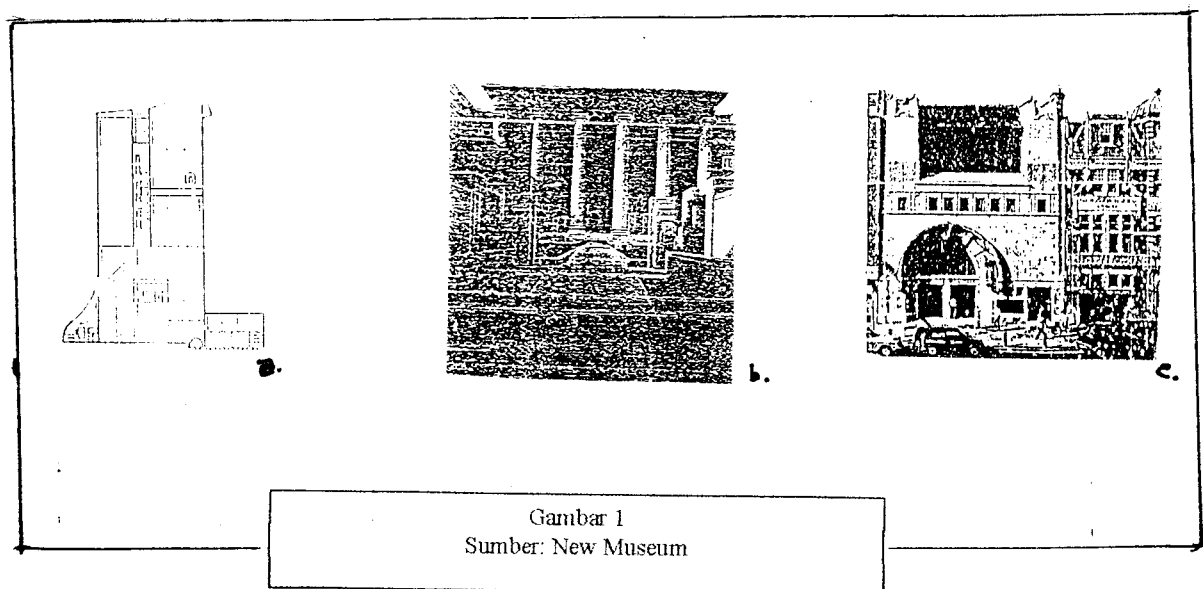
Dalam kajian tipologi ini dibahas mengenai arti dan tipe museum yang menyangkut hal-hal seperti fungsi, bentuk, peran bangunan, dan teknis dari bangunan tersebut. Hal tersebut diperoleh melalui perbandingan contoh-contoh museum ditinjau dari ketiga aspek tersebut. Bangunan museum menurut *Museum Basic* (Timothy Ambrose dan Crispin Paine, 1993) ada beberapa macam, yakni ditinjau dari fungsi yang akan diwadahnya seperti museum arkeologi, museum seni, museum sejarah, museum umum, museum geologi, museum ilmu pengetahuan, dan museum militer. Ditinjau dari pelayanan yang akan diberikan pada pengunjung seperti museum untuk pendidikan, museum khusus, dan museum untuk umum. Ditinjau dari luas pelayanannya yaitu seperti museum dengan taraf nasional, museum untuk taraf regional, dan museum untuk pelayanan lokal. Ditinjau dari badan atau instansi yang mengelolanya seperti museum milik pemerintah, museum pribadi, museum milik universitas, museum milik militer, dan museum yang bersifat komersial. Jika ditinjau dari pameran yang diselenggarakan dan juga dapat ditinjau dari bagaimana mereka menyajikan benda koleksi seperti secara tradisional, pameran terbuka, maupun

dalam bentuk sebuah rumah bersejarah. Karena museum berfungsi juga untuk menjaga, memamerkan, merawat dan menyimpan barang-barang, maka macam-macam fasilitas yang terdapat di dalam museum secara umum dapat dijabarkan sebagai berikut fasilitas perawatan dan pengawetan, fasilitas pameran dan pertunjukan, dan fasilitas perpustakaan.

### Museum ditinjau dari Bentuk, Peran Bangunan dan Teknis

Dalam hal ini bangunan museum ditinjau dari segi bentuk, peran bangunan dan teknis. Dan dari ketiga aspek tinjauan tersebut berikut ini akan diketengahkan mengenai contoh dari bermacam-macam museum yang memiliki karakter yang berbeda-beda antara museum satu dan museum yang lain. Dengan melihat perbedaan-perbedaan yang terdapat dalam suatu museum, maka kita akan dapat lebih memahami tentang apa-apa yang terdapat dalam suatu museum.

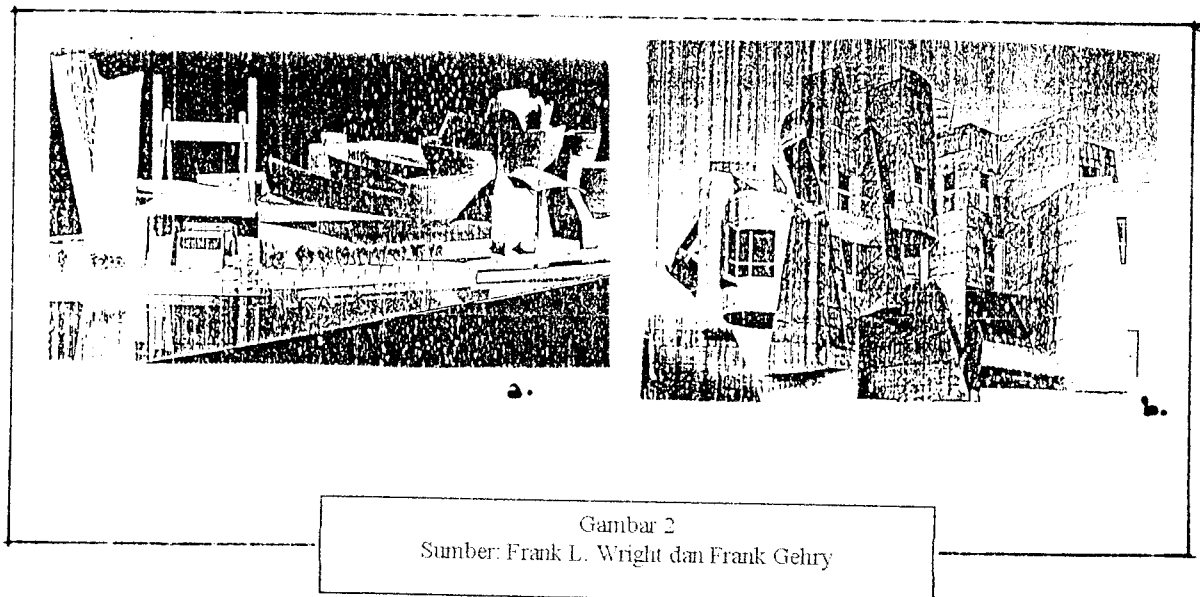
Dalam buku *Intentions in Architecture* (Norberg-Schulz, 1965) disebutkan bahwa bentuk sendiri terdiri dari elemen, formal struktur, relasi dan gaya. Dari aspek bentuk, disini dapat diambil beberapa contoh museum yang ketiganya diambil dari buku *New Museum* (Josep M. Montaner, 1990), yakni: the Renania Museum of North Westphalia yang mengadopsi bentuk linier dan fasadenya berbentuk kurva (Gambar 1a). National Gallery in the Pallazo della Pilotta yang mengadopsi bentuk bangunan bersejarah karena berada dalam kompleks bangunan bersejarah Pallazo della Pilotta (Gambar 1b). kemudian Whitechapel Art Gallery yang mempertahankan konsep bangunan lama karena merupakan model duplikat dari art gallery-nya C. Harrison Townsend salah satu contoh Art Nouveau di London (Gambar 1c).



Gambar 1  
Sumber: New Museum



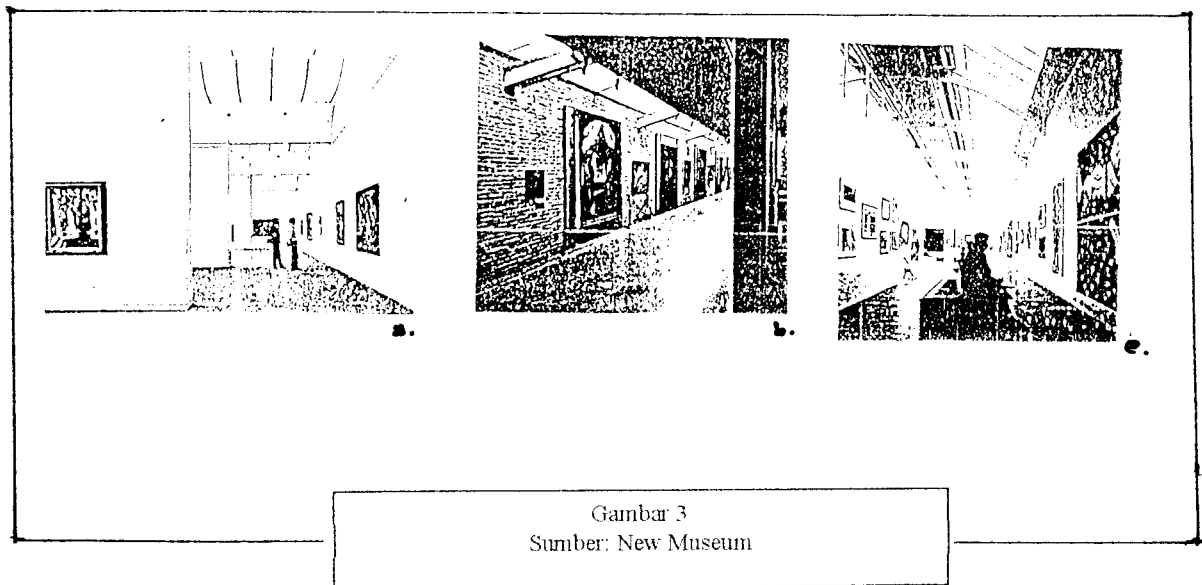
Contoh museum lain yang terdapat dalam *Architectural Design for Today* (Pierre Terrail, 1991) yakni Louvre Museum yang bentuk bangunannya mengambil dari model bangunan piramida Mesir tapi terbuat dari kaca. Bentuk piramida dijadikan bentuk museum karena museum tersebut dikelilingi oleh komplek bangunan kuno di Perancis. Bangunan museum ini mencoba untuk tampil modern tetapi dengan bentuk kuno, Guggenheim Museum yang berbentuk kurvalinier selain itu ruangan dalam museum tersebut juga berbentuk kurva. Bangunan museum ini ditampilkan dengan bentuk modern, yang merupakan ungkapan imajinasi tentang bangunan masa depan yang terdapat dalam *Frank Lloyd Wright The Master Work* (Frank Lloyd Wright, 1993). Guggenheim Museum karya Frank Gehry karena terletak ditepian sebuah sungai, maka bentuk bangunan museum ini mengadopsi dari bentuk batu pada sungai dengan susunannya yang rumit (Gambar 2a), sedangkan Weisman Art Museum (Gambar 2b) juga karya dari Frank Gehry dengan bentuknya yang sangat rumit dan tidak teratur (Frank Gehry, New York, 1985).



Dengan melihat perbandingan mengenai bentuk tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk bangunan museum mempunyai banyak variasi pada *formal structure* bangunan, hal tersebut memberi kesan bahwa bangunan museum tidak selamanya berkesan bangunan kuno dan tidak banyak melakukan *cut and fill* pada tapak.

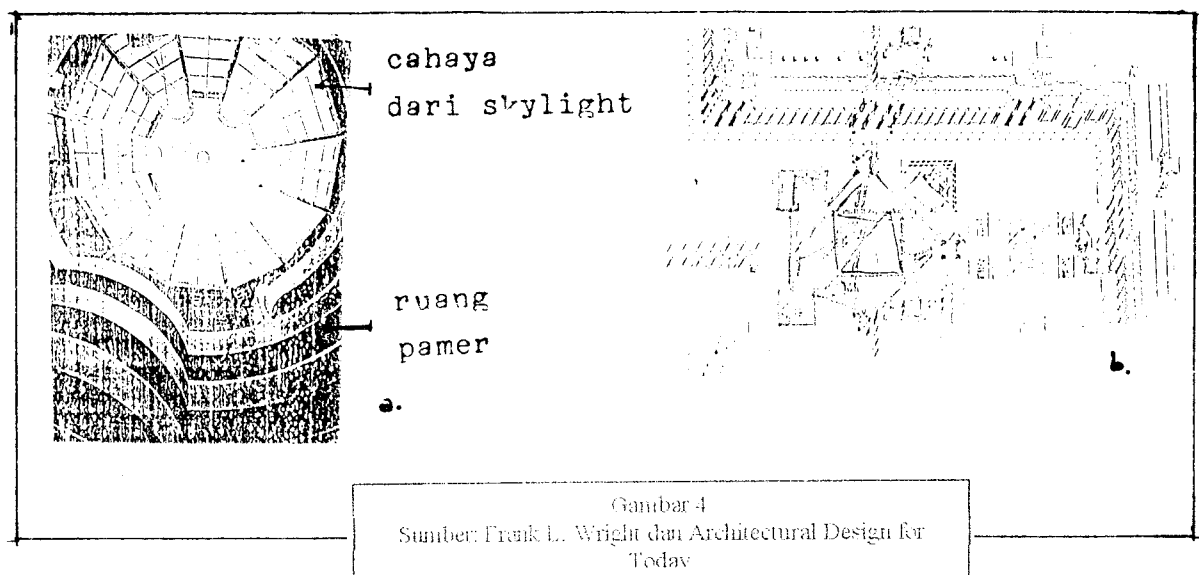
Dari segi peran bangunan dapat ditinjau dari beberapa aspek, yakni; aspek fisik seperti cahaya, suara, dan bau, kemudian *functional frame* dan simbol kebudayaan. Dan contoh-contoh

museum, ditinjau dari peran bangunannya, sistem pencahayaan the Renania Museum of North Westphalia yang didesain untuk menciptakan pencahayaan yang optimal pada lorong yang memperlihatkan ruangan yang sambung menyambung (Gambar 3a), sedangkan hall yang digunakan sebagai tempat pameran berkala dan teater menggunakan pencahayaan alami yang masuk melalui atap dan dinding yang dilapis dengan *sun screen*. Ruang-ruang lantai bawahnya digunakan sebagai conference hall dan lantai atasnya digunakan untuk kantor, perpustakaan dan administrasi. National Gallery di Palazzo della Pilotta dengan sistem pencahayaan buatan (Gambar 3b), berfungsi sebagai pertunjukan theater, exhibisi dan pameran lukisan. Gallery-nya memuat banyak koleksi lukisan antara abad 14 sampai abad 18 seperti lukisan Tuscan, lukisan dari Italia, lukisan Emilian dan Lombardian, lukisan Corregio dan Parmigiano, serta lukisan neoklasikal. Whitechapel Art Gallery dikhususkan hanya untuk pameran saja dan pencahayaan buatan dalam ruangan dan didukung oleh tembok dan struktur atap yang bercat putih sehingga menambah terang suasana ruangan (Gambar 3c).



Louvre Museum dengan pencahayaan alamiah pada siang hari yang masuk lewat kaca yang merupakan dinding bangunan tersebut, dan pada malam hari bangunan itu akan menjadi demikian indah karena lampu-lampu dari dalam bangunan tersebut (Gambar 4b), Guggenheim Museum yang mempergunakan lubang pada atapnya (skylight) untuk pencahayaan didalam ruangan dan dipergunakan untuk museum seni lukis. Untuk menghindari cahaya langsung, maka

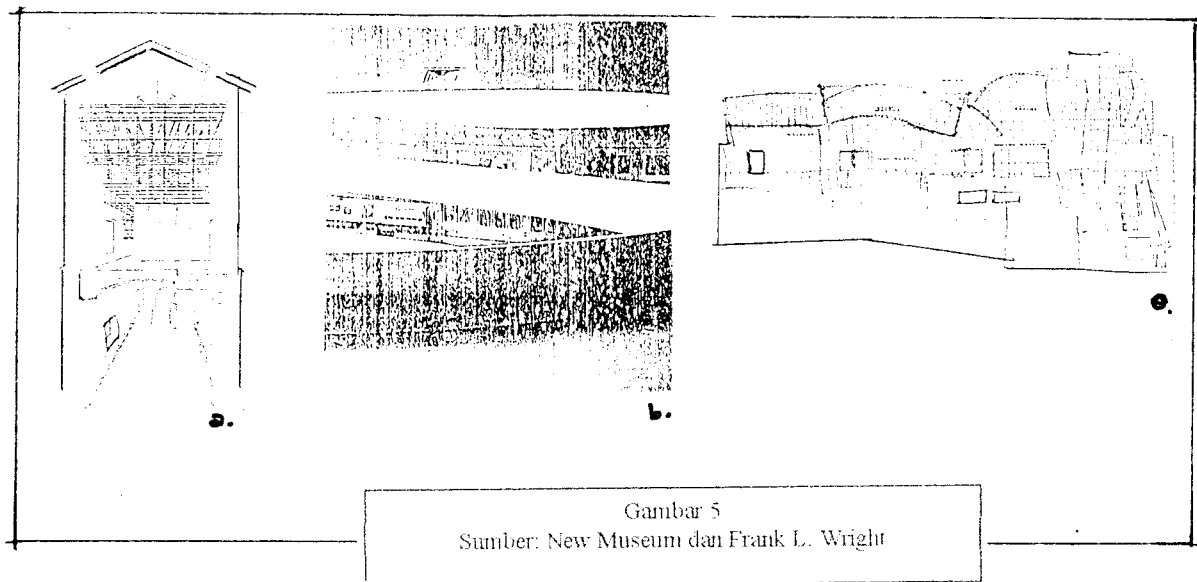
lukisan diletakkan sekeliling ruang di bawah *skylight* tersebut (Gambar 4a). Selain itu juga terdapat fasilitas pendukung seperti toko buku dan kafe.



Guggenheim Museum-nya Frank Gehry dengan sistem pencahayaan lewat lubang pada atapnya (*skylight*), dan teknik pencahayaan Weisman Art Museum diperoleh dari tiga cerobong asap pada langit-langit yang telah dibuat sedemikian rupa sehingga arah sinar yang masuk tidak langsung kena pada bidang koleksi, dan diperuntukkan bagi penerangan pada auditorium, gallery, dan benda-benda koleksi yang bersifat tetap. Lantai bawah bangunan tersebut digunakan sebagai area parkir dan ruang studio mempergunakan pencahayaan buatan, sedangkan tower di atas gallery difungsikan sebagai kantor mempergunakan pencahayaan alami dari jendela pada bangunan. Dan dari keempat contoh tersebut pencahayaan dalam museum mempergunakan pencahayaan alami pada seperti area perpustakaan, dan cahaya buatan seperti pada area penyimpanan.

Jika ditinjau dari aspek teknis-nya, maka dapat dilihat dari dua bagian yakni *massive system* dan *skeleton system*. Seperti pada contoh museum the Renania Museum of North Westphalia dinding luar menggunakan batu granit dan di dalam bangunan mempergunakan partisi dari struktur metalic dan digantung pada langit-langit, yang dapat dipindah-pindah sesuai dengan kebutuhannya. Dinding luar National Gallery di Palazzo della Pilotta mempergunakan batu bata ekpose yang identik dengan bangunan bersejarah, sedangkan tempat pejalan kaki (*pedestrian*) pada tiap tingkat mempergunakan *new metallic footbridges* yang dihubungkan dengan langit-

langit bangunan tersebut (Gambar 5a). Struktur kerangka bangunan Louvre Museum terbuat dari baja dengan dinding terbuat dari kaca tembus pandang (Gambar 5b). Struktur bangunan Guggenheim Museum dibuat dengan metode *plastic structure* dan memakai rangka baja, yang saling berhubungan. Sedangkan Guggenheim Museum karya Frank Gehry menggunakan konstruksi tradisional dari batu-batu sungai dan hiasan-hiasan pada atap yang mempersatukan bangunan dan Weisman Art Gallery karya Frank Gehry juga mempergunakan lempengan logam *stainless steel* untuk fasadenya (Gambar 5c).



Dari uraian perbandingan museum-museum yang dilihat dari bentuk, peran bangunan dan tekniknya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Variasi yang terdapat dalam *formal structure* bangunan museum memberi kesan bahwa bangunan museum tidak selalu berkesan bangunan kuno, namun juga dapat berkesan modern tergantung dari elemen, relasi, dan gaya bangunan lingkungan di sekitarnya
- Bangunan museum berkesan sangat menjaga barang di dalamnya hal tersebut dikarenakan berguna untuk memamerkan, menyimpan, dan merawat lukisan, patung, dan benda-benda yang lain. Untuk mendukung tugas dan fungsi pokok museum sebagai bangunan konservasi dan preservasi, maka di dalam bangunan tersebut memiliki fasilitas-fasilitas khusus untuk perawatan dan pengawetan benda-benda bersejarah.
- Sirkulasi dalam bangunan mangacu pada pola “experience sequence” yakni mengajak pengunjung untuk berkeliling ruangan dalam museum dan ikut merasakan atmosfer di dalam

museum tersebut. Hal tersebut dimaksudkan agar pengunjung dapat menikmati keseluruhan ruang dalam bangunan tersebut.

- Ruang dalam bangunan museum terdapat ruang pertunjukan langsung, ruang pameran dengan bentuk diorama, ruangan informasi yang berupa perpustakaan, dan ruangan yang lain. Hal tersebut karena museum merupakan tempat pendidikan non-formal yang harus dapat memberikan hiburan dan informasi terhadap pengunjung.

## 2.2 Kajian tentang Karakter Anak dan Pewadahnya dalam Bangunan

Dalam bagian ini akan ditinjau mengenai kajian tentang perilaku, sikap dan sifat anak-anak yang berbeda-beda menurut tingkat perkembangan intelegensi anak yang seiring dengan pertambahan usia anak. Dalam buku *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Singgih D. Gunarsa dan Y. Singgih D. Gunarsa, 1986) hal pembagian anak ini dibagi menjadi dua kelompok yakni anak masa pra sekolah antara umur dua sampai enam tahun dan anak masa sekolah antara umur enam sampai dua belas tahun.

Secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Anak Masa Pra-Sekolah (umur 2-6 tahun)

Pada masa ini anak-anak mulai berkembang dari segi motorik, bahasa, berpikir, dan sosialnya. Pada masa perkembangan motorik mereka mulai mengembangkan pikiran mereka dengan bermain kubus-kubusan, permainan balok, menyusun kotak, dan alat-alat permainan pengasah otak seperti *puzzle*. Sedangkan pada perkembangan bahasa dan cara berpikir, mereka mulai bertanya tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh mereka, pada masa ini mereka nampak "haus nama". Dan pada perkembangan sosial dunia pergaulan anak semakin luas, anak semakin ingin melakukan bermacam-macam kegiatan. Dan inisiatif anak akan berkembang selama orang tua memberi kebebasan dan tidak menghambat fantasi dan kreasi anak dalam bermain.

### 2. Anak Masa Sekolah (umur 6-12 tahun)

Sedangkan pada masa sekolah anak mulai mengalihkan perhatian hubungan intim keluarga ke dalam kerjasama antar teman dan sikap-sikap terhadap kerja atau belajar. Dan anak pada masa ini mempunyai beberapa sifat seperti suka membanding-bandingkan antara dirinya dengan temannya, anak pada masa ini mudah sekali dihindangi rasa ketakutan akan kegagalan, dan anak mulai belajar untuk mengendalikan emosi dalam dirinya.

Setelah melihat sifat dan perilaku anak yang dilihat dari sudut pandang faktor psikologisnya dan ditambah dengan beberapa contoh-contoh aktifitas keseharian anak dalam lingkup pendidikan sekolah atau lingkup pendidikan rumah seperti dibawah ini, bahwa karakter anak meliputi hal-hal sebagai berikut:

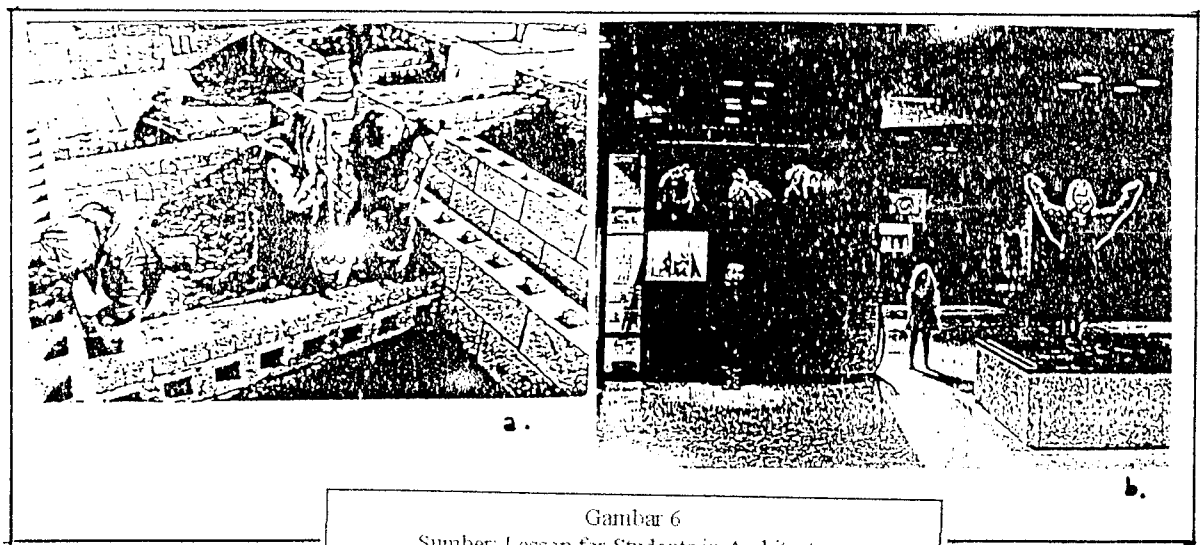
- *Senang beraktifitas*, hal tersebut seperti terlihat dalam sekolah, area bermain dan lingkungan rumah yang mana anak-anak suka sekali membuat pekerjaan tangan, berolah raga, dan bermain-main.
- *Suka bermain*, hal itu ditunjukkan oleh anak bila ada tempat maupun ada alat permainan dan juga ada teman bermain, seperti di lapangan sekolah, area bermain anak, dan juga di rumah.
- *Bebas*, anak akan menunjukkan sikap ingin bebas dan lepas di rumah dengan duduk sendirian dan menjauh dari orang tuanya. dan jika bepergian ia inginnya lepas dari orang tuanya dan berkumpul bersama dengan teman yang sebaya dengannya.
- *Suka berfantasi*, pikiran tersebut akan terlintas dalam benak anak-anak apabila mereka sedang melihat film ataupun patung-patung dan gambar-gambar yang menampilkan tokoh idola mereka, dan mereka senang memainkannya dengan teman-teman mereka.
- *Suka mencari teman*, hal tersebut terlihat di sekolah maupun di lingkungan tempat tinggal mereka dimana anak-anak akan berusaha berkomunikasi dengan teman sebaya atau pada orang yang agak lebih besar darinya untuk diajaknya berbicara ataupun melakukan suatu kegiatan tertentu.
- *Senang berkelompok*, anak-anak suka sekali berkelompok apabila sedang melakukan kegiatan belajar, piknik, berdiskusi, mendengarkan cerita. membuat pekerjaan tangan, dan juga apabila mereka sedang melakukan suatu permainan. baik itu di sekolah, di tempat wisata maupun di rumah.
- *Suka pamer atau menunjukkan ketrampilannya*, dalam hal ini anak-anak suka sekali menunjukkan hasil pekerjaannya kepada orang lain dan dibandingkan dengan hasil pekerjaan temannya. Dan anak akan merasa senang dan bangga apabila ada orang lain yang memuji hasil pekerjaannya. Di sekolah hasil pekerjaan tangan anak sering dipajang ditempat-tempat yang terlihat oleh umum, seperti didalam ruang kelas maupun didekat jendela kelas mereka.

Hal-hal tersebut di atas berkembang dalam diri anak dikarenakan pada masa itu anak sedang berusaha melakukan pencarian jati dirinya. Dan hal tersebut wajar bagi anak yang sedang berangkat menuju kearah remaja, bahkan dewasa. Berikut ini contoh-contoh kegiatan dan

perilaku anak-anak dalam suatu fasilitas sekolah yang setara dengan sekolah TK di sini, yang dirancang oleh seorang arsitek yakni Herman Hertz Berger, antara lain seperti:

### 1. Sekolah Montesorri yang bertempat di Delft

Bangunan sekolah tersebut sangat berbeda dengan bangunan sekolah yang ada di Indonesia, bangunan tersebut dirancang agar para murid dapat menikmati pelajaran mereka tanpa merasa bosan karena mereka diajak untuk bermain sambil belajar. Dalam bangunan tersebut dinding-dinding ruangnya dibuat sebuah lubang atau ceruk untuk memajang hasil pekerjaan tangan para murid (Gambar 6b). Kemudian mereka juga belajar mengembangkan bakat dan imajinasi secara mandiri serta bekerjasama dalam membuat sesuatu, seperti membuat bangunan dari batu bata dan pasir secara sendiri maupun berkelompok (Gambar 6a). Hal kemasyarakatan juga ditumbuhkan dalam diri anak dengan adanya tempat-tempat *communal space* (Gambar 6b) yang memungkinkan anak-anak untuk saling bermain dan bertemu dengan kawan-kawannya.

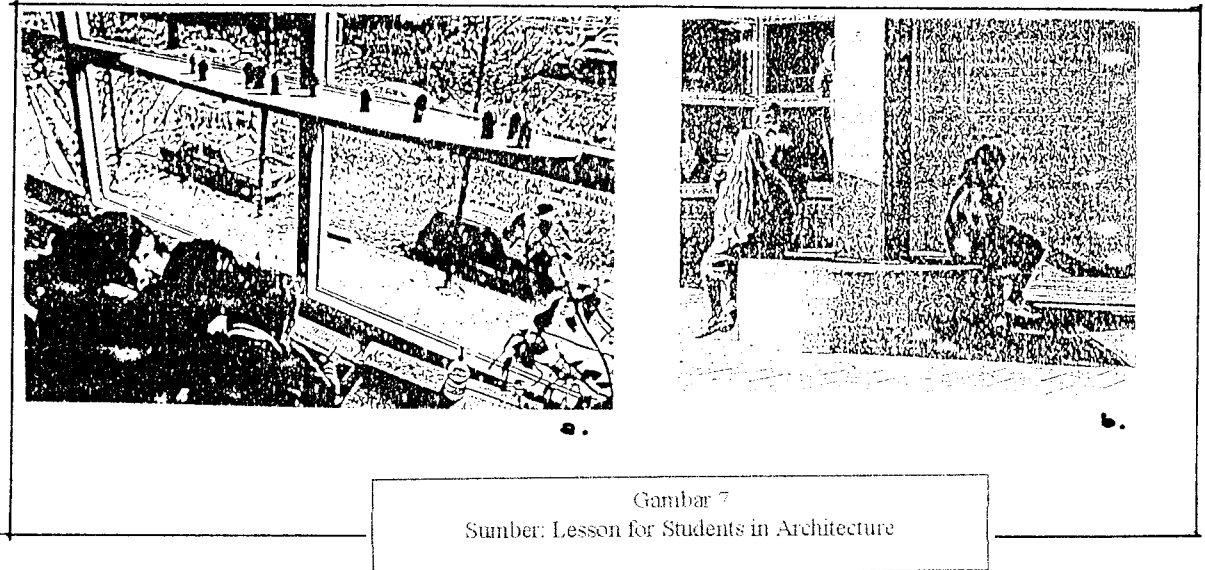


Gambar 6  
Sumber: Lesson for Students in Architecture

### 2. Sekolah Apollo

Dalam bangunan sekolah ini seperti juga sekolah Montesorri, bangunan sekolah ini dirancang supaya anak-anak dapat mengembangkan bakat dan imajinasi mereka dengan membuat suatu hasil pekerjaan tangan yang kemudian dipajang didekat jendela dalam ruang kelas mereka (Gambar 7a). Selain itu lorong dan hall dalam sekolah juga dapat dipergunakan

oleh murid untuk kegiatan berinteraksi dengan temannya dan bahkan kegiatan-kegiatan yang lain seperti pertunjukan bakat. Kolom-kolom pada bangunan sekolah juga seringkali dipakai oleh murid-murid untuk bermain petak umpet pada waktu istirahat (Gambar 7b).



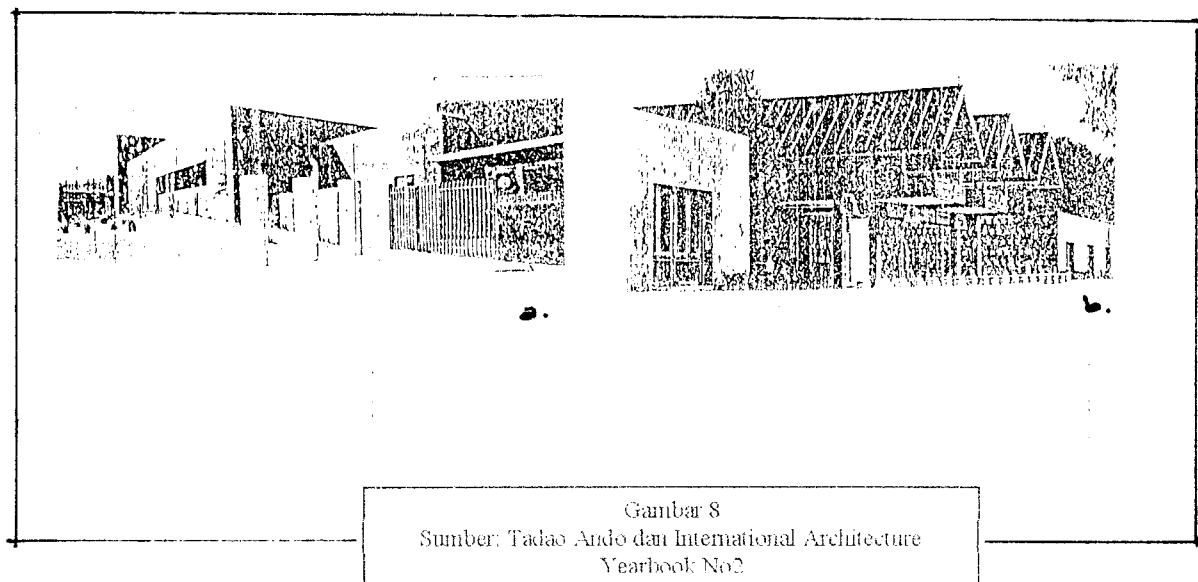
Kedua contoh bangunan di atas di ambil dari buku *Lesson For Students In Architecture* (Herman Hertz Berger, 1991)

Setelah melihat tentang karakter anak beserta contoh-contoh kegiatan anak-anak di dalam sekolah, maka berikut ini merupakan contoh dari berbagai macam jenis fasilitas anak beserta fasilitas pendukungnya meliputi bangunan sebagai berikut: Museum Anak di Hyugo (Children's Museum), Sekolah TK Jerry Lewis (Jerry Lewis Elementary School) dan Pusat Anak Nasional (the National Children's Center) yang akan dibahas dari tiga aspek yakni aspek bentuk, peran bangunan dan teknisnya.

Macam-macam jenis bangunan fasilitas untuk anak yang ditinjau dari segi bentuk, seperti Children's Museum di Hyugo (Tadao Ando, 1991) yang mana bentuk bangunannya mengikuti kontour tanah pegunungan, dan dalam bangunan ini terdapat tiga buah bangunan yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain. Bangunan tersebut memadukan elemen air dan tanah yang merupakan unsur dalam bangunan, selain itu juga terdapat ruang terbuka untuk melihat pemandangan alam bebas. Dari buku *International Architecture Yearbook No 2* (The Images Publishing Group Pty Ltd, 1996) yakni Jerry Lewis Elementary School yang mana bentuk

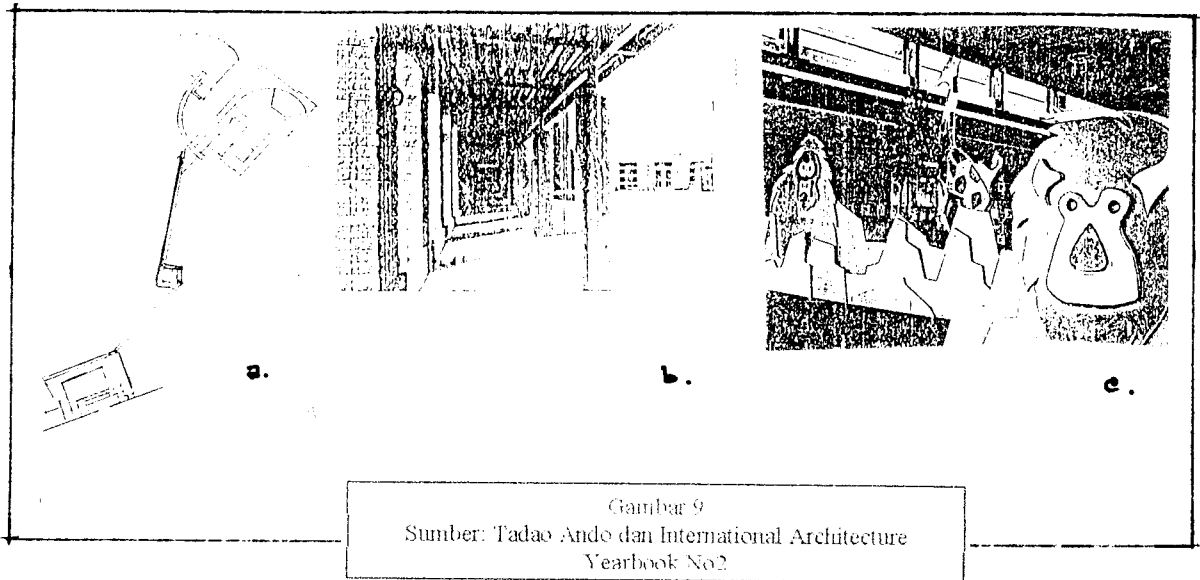


bangunan diadopsi dari konteks padang pasir, dengan memadukan batu-batuan dan pohon-pohon khas padang pasir sebagai elemen bangunan (Gambar 8a). Dan the National Children's Center yang bentuk bangunannya diambil dari konsep bangunan-bangunan hunian disekelilingnya, seperti pintu masuk dan kanopinya diadopsi dari tempat pemberhentian bus, dan bentuk bangunan didesai dengan sedemikian rupa sehingga kesan yang ditimbulkan yakni bukan bangunan pendidikan, tapi semacam tempat rekreasi, bermain anak (Gambar 8b).



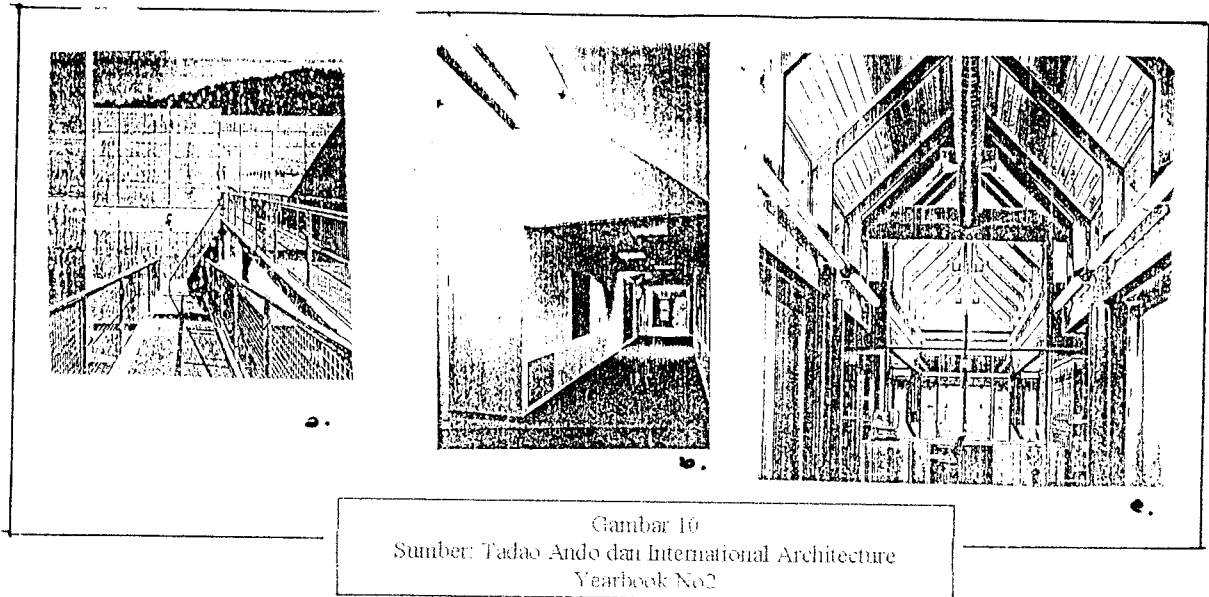
Gambar 8  
Sumber: Tadao Ando dan International Architecture  
Yearbook No.2

Bangunan fasilitas untuk anak yang dilihat dari tinjauan peran bangunan, seperti Children's Museum di Hyogo yang pencahayaannya didapat dari bukaan-bukaan yang banyak sekali pada bangunan museum tersebut, bangunan utama museum ini berfungsi sebagai perpustakaan, teater di dalam ruangan, teater di luar ruangan, gallery, hall dan juga restoran. Plaza tengah berfungsi sebagai rekreasi luar ruangan dan sekaligus sebagai tempat penelitian dan disana dapat measakan udara bersih dan suara alam. Dan ruang studio berfungsi agar anak-anak dapat menyalurkan inspirasinya dengan membuat sesuatu dengan bebas tanpa terikat (Gambar 9a). Jerry Lewis Elementary School yang mana bangunan tersebut murni sebagai bangunan pendidikan sekolah dasar, dalam ruang-ruang terbuka sebagai tempat bermain atau halaman bermain anak pada bangunan tersebut terdapat tembok-tembok pelindung bagi anak berfungsi sebagai penahan hawa panas dan angin yang kencang dari padang pasir (Gambar 9b). Dan the National Children's Center yang mana merupakan pusat pendidikan, pelatihan, dan rekreasi bagi anak yang didalamnya terdapat area untuk bermain dan membuat ketrampilan tangan (Gambar 9c).



Gambar 9  
 Sumber: Tadao Ando dan International Architecture  
 Yearbook No2

Bangunan pendidikan anak ditinjau dari segi teknik, yakni: Children's Museum di Hyugo dengan sirkulasi yang menerus untuk mempermudah anak dalam menuju ke ruang-ruang yang lain. Bangunan tersebut dirancang agar aman bagi anak seperti balkon diberi riling (pembatas), kolam yang tidak terlalu dalam (Gambar 10a). Banyak terdapat ruang terbuka yang memungkinkan anak untuk beraktifitas. Dinding bangunan dibuat menyerupai permainan anak dan didominasi dengan satu warna saja Jerry Lewis Elementary School yang menggunakan berbagai macam warna untuk dinding pada bangunan yang dapat menarik perhatian anak, hal tersebut juga berguna meminimalkan kesan koridor yang panjang pada ruangan agar terkesan sederhana dan mudah untuk dijelajahi (Gambar 10b). Dan the National Children's Center bangunan ini menggunakan bermacam-macam warna pada ruangan dan bangunannya. Orientasi koridor yang dapat memudahkan anak untuk mencari ruangan dan sekaligus menyajikan suatu lingkungan yang menantang dan aman untuk dijelajahi (Gambar 10c).



Dari perbandingan antara museum anak dengan fasilitas pendidikan anak dapat diambil kesimpulannya bahwa:

- Bangunan yang diperuntukkan bagi anak tidak berkesan terlalu formal, akan tetapi berkesan santai dan relaks dan menyenangkan bagi anak, yang dapat membangkitkan imajinasi serta kreatifitas anak. Bangunannya tidak banyak melakukan *cutn fill* pada tapak.
- Pada bangunan dibuat banyak bukaan untuk menunjukkan hasil karya anak dan juga untuk menunjukkan bahwa anak itu bersifat terbuka.
- Pencahayaan seperti pada bangunan pada umumnya yaitu menggunakan pencahayaan alami dan buatan.
- Warna bangunan anak menggunakan warna-warna cerah yang mengundang, dan tidak hanya dengan satu warna saja akan tetapi bermacam-macam warna. Hal ini dimaksudkan agar anak tertarik dan memunculkan image anak yang aktif dan dinamis dalam menemukan jati diri mereka.
- Sistem sirkulasi dengan mempergunakan pola “experience sequence” yang sederhana dan mudah agar anak tidak kebingungan dalam mencari sesuatu dan tertantang untuk menjelajahnya.
- Bangunan tersebut memiliki area bermain yang dilengkapi dengan patung-patung maupun benda-benda yang disukai oleh anak-anak, seperti: binatang, kubus, balok dan lain-lainnya.

- Bangunan harus aman bagi penggunaannya dari bahaya yang mungkin timbul, seperti: balkon harus ada railingsnya, kolam tidak terlalu dalam, dan masih banyak yang lain.

### 2.3. Museum Seni Anak yang Rekreatif dan Edukatif

Di dalam sub bab ini merupakan kesimpulan sub bab-sub bab terdahulu yang akan dibahas mengenai museum, seni, anak, rekreatif, edukatif dan juga museum seni anak yang rekreatif dan edukatif.

Museum ialah sebuah bangunan atau suatu area yang dipergunakan untuk exhibisi yang menampilkan objek-objek yang menarik yang berkaitan dengan literatur, seni, ilmu pengetahuan, sejarah ataupun alam *The New Grolier Webster International Dictionary* (Institute of America, 1975). Selain itu museum juga merupakan tempat penyimpanan, pelestarian, pangawetan, dan pameran baik berupa benda maupun tulisan yang bermanfaat bagi masyarakat luas.

Jika dilihat dari pengertiannya anak ialah individu yang berumur antara masa kecil dan masa remaja *The New Grolier Webster International Dictionary* (Institute of America, Vol 1, 1975). Namun anak juga merupakan individu yang tengah mengalami perkembangan fisik, psikologis dan perkembangan motorik dari inderanya. Oleh karena itu anak perlu mendapat pendidikan yang berupa permainan interaktif maupun ketrampilan untuk menciptakan sesuatu yang baru supaya anak dapat berkreatifitas dan berimajinasi untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan dan daya berfikir anak.

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa museum seni anak ialah tempat untuk memamerkan, memelihara benda-benda hasil cipta, rasa dan karsa manusia yang ditujukan oleh anak dan untuk anak, agar dapat membantu mengembangkan imajinasi, kreatifitas dan rasa seni yang ada dalam diri anak-anak. Kemudian akan timbul pertanyaan bagaimanakah museum seni anak yang rekreatif dan edukatif tersebut.

Rekreatif yaitu berasal dari kata *recreation* yang berarti kegiatan *mencipta kembali* atau *recreate* dengan kata lain tercipta kembali oleh suatu kesibukan yang menyenangkan, pelaku waktu atau kegembiraan (Kutipan Kamus Oxford, Ira Mentayani). Juga ada pendapat lain yaitu bahwa rekreatif ialah *penyegaran kembali badan dan pikiran* dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Dep. P dan K, 1995). Pengertian rekreatif ini didukung pula oleh fasilitas-fasilitas pendukungnya seperti: taman kota, tempat bermain, tempat pariwisata seperti: hutan wisata, desa

wisata, dan masih banyak yang lain, semua tempat tersebut bertujuan untuk memulihkan kejernihan pikiran setelah sekian lama bekerja keras.

Edukasi ialah *proses belajar atau pengembangan pikiran yang dihasilkan dari proses diber pelajaran dan pelatihan dalam The New Glorier Webster International Dictionary* (Institute of America, 1975). Ada juga yang berpendapat bahwa edukatif menurut arti bahasanya ialah *didik, mendidik dan memberi latihan atau ajaran kepemimpinan dan kecerdasan pikiran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Dep. P dan K, 1995). Dari kedua hal tersebut dapat dikatakan bahwa edukatif merupakan proses pendidikan seseorang yang dimaksudkan untuk mengembangkan pikiran seseorang melalui berbagai macam fasilitas pendidikan, seperti: sekolah, pusat pelatihan, dan juga tempat-tempat seperti museum dan yang lainnya yang menyelenggarakan pendidikan non formal.

Jadi pengertian rekreatif dan edukatif dalam artian umum ialah usaha memberikan pendidikan dengan disertai usaha untuk menciptakan kembali sesuatu dan bertujuan untuk menciptakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan menyegarkan kembali fisik dan jiwa setelah kerja yang dilakukan. Sedangkan pengertian rekreatif dan edukatif secara arsitektural ialah memberikan suatu pendidikan sekaligus rekreasi di dalam sebuah tempat yang interaktif sehingga orang akan dapat menyatu dan melakukan suatu kegiatan dengan menyenangkan di tempat tersebut. Setelah pengertian mengenai museum seni anak dan arti dari rekreatif dan edukatif didapatkan, baik dalam artian umum maupun arti secara arsitektural, maka dapat diperoleh pengertian mengenai museum seni anak yang rekreatif dan edukatif.

Pengertian museum seni anak yang rekreatif dan edukatif secara umum ialah tempat atau bangunan yang digunakan untuk merawat, memamerkan atau exhibisi kepada anak-anak pada khususnya dan masyarakat pada umumnya, dan bertujuan untuk menggugah bakat, minat, kreatifitas, dan rasa anak untuk memiliki dan melestarikan hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang bernilai tinggi dalam diri anak. Dan pengertiannya secara arsitektural ialah: suatu bangunan yang unsur-unsur pendukung dari bangunan tersebut seperti dinding bangunan tersebut berfungsi untuk memajang hasil karya anak dan kolomnya dapat dijadikan tempat untuk bermain seperti: petak umpet. Yang mana didalam bangunan museum tersebut terdapat fasilitas-fasilitas untuk pengembangan bakat dan kreatifitas seperti: fasilitas workshop dan fasilitas bermain interaktif. Dengan adanya fasilitas tersebut diharapkan anak-anak dapat belajar, dapat mengerti tentang

sesuatau, dan dapat menghasilkan sesuatu untuk mengembangkan daya berpikir, daya imajinasi dan kecerdasan otak anak.

Setelah pembahasan yang dilakukan di atas tentang bangunan museum baik secara umum maupun secara arsitektural, maka diperoleh kriteria-kriteria tentang museum seni anak yang rekreatif dan edukatif ialah sebagai berikut:

1. Bentuk bangunan menyesuaikan dengan keadaan topografi yakni tidak terlalu banyak melakukan *cut and fill* pada tapak, bentuk bangunan, dan keadaan alam lingkungan sekitar bangunan maupun dalam bangunan.
2. Pola sirkulasi diutamakan pada pola *experience sequence* yang sederhana dan mudah bagi anak dalam proses menemukan sesuatu, yang mana akan mengajak pengunjung untuk menjelajahi setiap bagian dari bangunan tersebut.
3. Pencahayaan pada bangunan menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari pada tempat-tempat yang tidak terdapat benda yang terpengaruh oleh efek sinar matahari dan untuk benda-benda yang terpengaruh oleh sinar matahari menggunakan pencahayaan buatan.
4. Fasilitas yang terdapat di dalamnya meliputi: fasilitas untuk bermain, fasilitas untuk pendidikan, fasilitas untuk exhibisi dan fasilitas untuk perawatan, seperti: gallery, tempat pameran dan pertunjukan, perpustakaan, dan sarana pendukung lainnya.

# BAB III

## MUSEUM SENI ANAK

### SARANA REKREATIF-EDUKATIF DI YOGYAKARTA

Dalam bab ketiga ini akan dilakukan pembahasan dan analisa dari data-data mengenai sarana atau wadah bagi anak yang dapat mendidik anak sekaligus berekreasi secara interaktif dalam upaya pengembangan dan perkembangan psikomotorik anak. Analisa data tersebut didasarkan pada bentuk, fungsi atau peran bangunan, dan aspek teknis dari bangunan museum yang terletak di kota Yogyakarta.

#### 3.1. Bentuk Bangunan Museum Seni Anak di Yogyakarta

Dalam aspek bentuk dari museum seni anak ini yang didasarkan pada aspek pentingnya kota Yogya bagi anak yang mana di kota Yogya ini terdapat beraneka ragam hasil seni dan kebudayaan anak, salah satunya yakni permainan anak khas dari Yogyakarta. Dengan melihat permainan anak sebagai dasar perancangan museum seni anak di Yogyakarta, hal ini diharapkan dapat memberikan kesan edukatif dan rekreatif bagi anak-anak, sehingga perkembangan pengetahuan anak akan semakin meningkat.

#### Arti Penting Kota Yogyakarta untuk Anak

Kota Yogyakarta dengan berbagai macam sarana pendidikan, hasil, seni, dan kerajinannya mampu menarik minat wisatawan domestik maupun manca negara yang berkunjung ke kota Yogyakarta ini. Dari berbagai macam hasil seni dan kerajinan tersebut yang mempunyai daya tarik bagi anak ialah keanekaragaman seni permainan maupun dolanan anak-anak yang khas dari kota Yogyakarta. Dengan dasar permainan anak inilah yang merupakan sarana awal untuk menumbuhkan minat anak terhadap seni dan kebudayaan daerahnya. Sehingga anak tidak hanya tertarik dengan permainan elektronik saja, namun anak juga harus dapat mengenal dan mempelajari permainan tradisional sekaligus permainan modern, bahkan akan sangat bagus apabila dapat menggabungkan kedua permainan tersebut.

Seni permainan anak di Yogyakarta ini sangat banyak ragamnya, dari yang memakai alat untuk bermain sampai dengan yang hanya mengandalkan kelincahan dan keluwesan gerak tubuh

pemainnya. Contoh-contoh permainan anak yang terdapat di Yogyakarta ini seperti *jepungan*, *dakon*, *engklek*, *benthik* dan *ancak-ancak alis*. Permainan-permainan tersebut lebih mengutamakan gerak motorik pikiran yang dipadukan dengan gerak anggota badan, hal tersebut sangat berbeda dengan permainan elektronik yang hanya menggunakan kemampuan pikiran saja untuk menyelesaikan satu level permainan.

Kota Yogyakarta yang sangat kaya akan dolanan anak yang merupakan salah satu sarana bagi anak untuk mengenal batas-batas ruang dan waktu. Dari hal tersebut diharapkan akan dapat membentuk anak menjadi generasi penerus yang tidak saja cakap dalam berpikir, akan tetapi juga sehat jasmani, sehat rohani, serta paham akan arti kehidupan bermasyarakat dan bersosial.

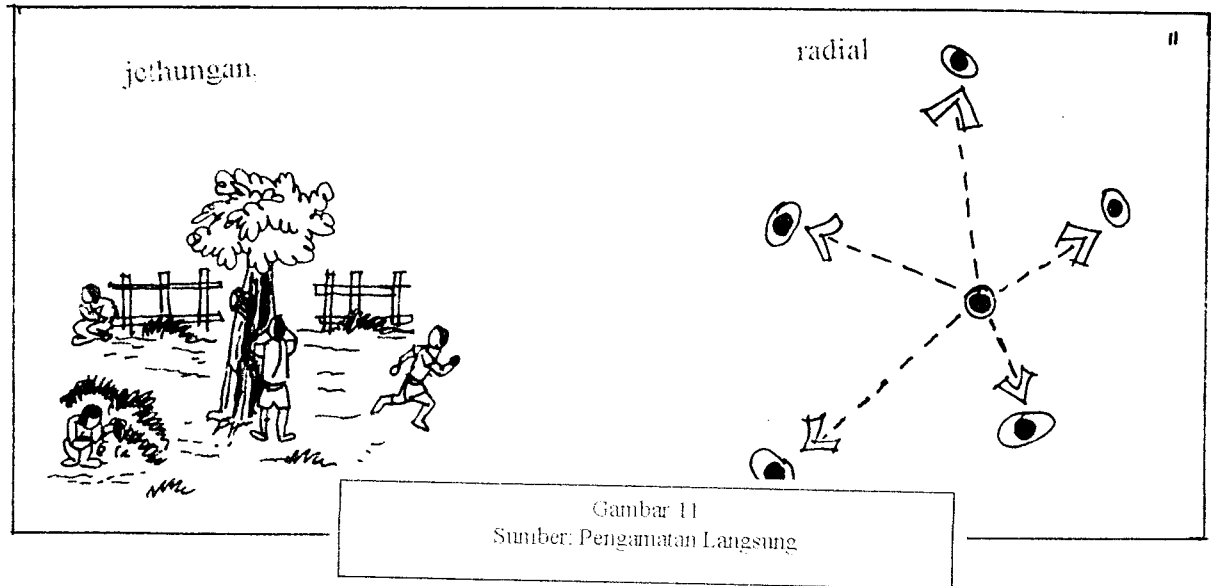
### Interelasi antara Bentuk Bangunan dengan Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta yang mempunyai beranekaragam hasil dan budaya salah satu yang menonjol ialah seni permainan atau *dolanan* anak. Seni permainan anak ini yang merupakan wahana bagi anak untuk mengembangkan aspek psikomotorik mereka, selain pelajaran-pelajaran sosial kemasyarakatan maupun teori-teori dari ilmu-ilmu pasti.

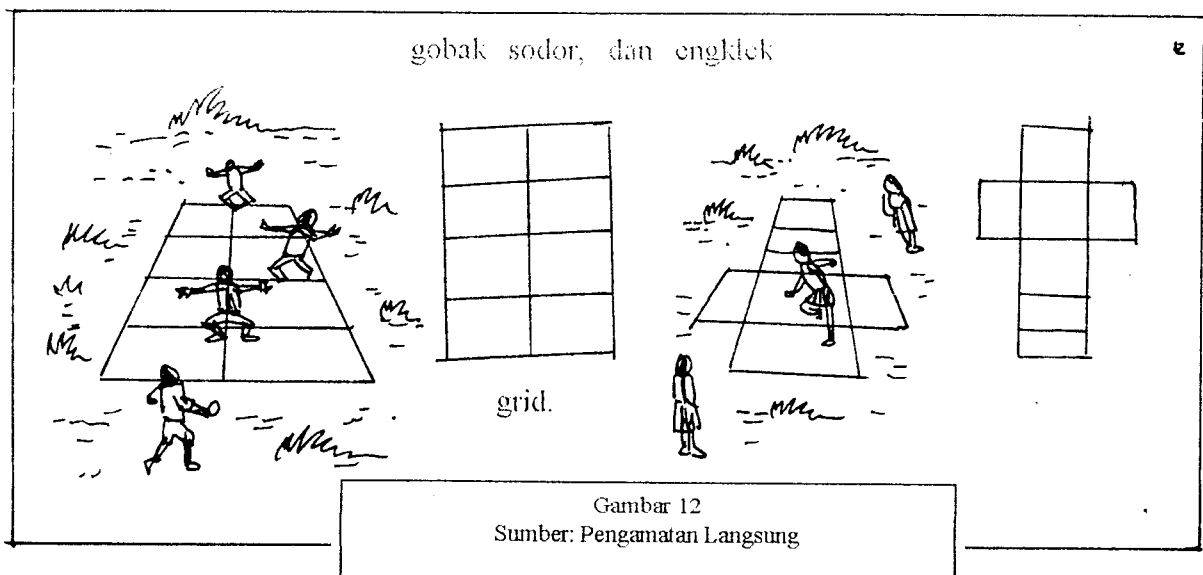
Dolanan anak disini dibagi menjadi dua kategori yakni *dolanan* yang berupa suatu permainan dengan atura-aturan tertentu dan dolanan yang berupa benda atau mainan. Macam jenis permainan anak tradisional di kota Yogyakarta ini antara lain *jethungan*, *jamuran*, *gobak sodor*, *ula-ulan*, dan *engklek*. Sedangkan macam jenis mainan anak tradisaional di Yogyakarta ini seperti *dakon*, *bekelan*, *gangsingan*, dan *othok-othok*. Diantara sekian banyak permainan dan mainan anak tradisional tersebut terdapat beberapa permainan yang mempergunakan pola-pola peruangan seperti dalam bangunan secara arsitektural. Permainan-permainan tersebut seperti *jethungan*, *gobak sodor*, dan *engklek*.

Permainan anak tradisional *jethungan* ini merupakan pola permainan yang mempergunakan cara mencari dan menemukan sesuatu yang tersembunyi yakni permainan yang mempergunakan satu bagian sebagai pusat dan bagian-bagian lain yang tersebar namun masih berhubungan dengan pusatnya. Hal ini dalam arsitektural dikenal sebagai pola peruangan radial yakni menyebar. Pola radial atau menyebar bagi anak merupakan suatu pola yang mewakili sifat anak yang aktif dan dinamis (Gambar 11).





Sedangkan permainan anak tradisional yang lain seperti *gobak sodor* dan *engklek* yang merupakan permainan strategi dan kelincahan gerak anggota tubuh. Pada kedua permainan ini yang mempergunakan suatu ruang yang membatasi area gerak mereka yang berupa kotak-kotak pembentuk ruang, hal ini dalam arsitektural dikenal dengan pola peruangan grid (Gambar 12)



Dengan dasar permainan tradisional anak-anak di atas yang akan dipergunakan sebagai pembentuk pola-pola ruangan dalam museum seni anak di Yogyakarta ini. Hal tersebut diharap

akan dapat lebih menciptakan ruangan yang edukatif, aktif, dinamis, dan dapat memunculkan suatu penjelajahan dalam mencari sesuatu.

### Macam dan Bentuk Ruang yang Mendukung Proses Edukasi dan Rekreasi di Yogyakarta

Di dalam konteks bangunan Museum Seni Anak ini ruang-ruang yang ada didalamnya harus mampu mewadahi kegiatan edukatif sekaligus kegiatan rekreatif. Selain itu ruang-ruang tersebut harus mampu memberikan *stimulan* atau rangsangan bagi anak untuk mengembangkan minat, bakat, imajinasi dan kreatifitas mereka.

Macam fungsi ruangan dalam museum tersebut merupakan ruangan yang dapat digunakan oleh anak untuk melakukan kegiatan selain kegiatan melihat pameran saja, akan tetapi ruangan tersebut juga mendukung anak untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Jika dilihat dari faktor daya tarik kota Yogyakarta bagi anak, maka dapat diambil kesimpulannya bahwa permainan anak merupakan faktor utama daya tarik bagi anak. Oleh karena itu, maka bentuk-bentuk ruangan dalam Museum Seni Anak ini didasarkan pada permainan anak-anak dari Yogyakarta seperti permainan *jethungan* yang mana dalam ruangan tersebut anak-anak ditantang untuk mencari sesuatu karena benda-benda koleksi yang diletakkan berpencar pada tempat yang tidak terlihat sehingga seperti permainan petak umpet, dengan sistem permainan *gobak sodor* dan permainan *engklek* yang mana pola grid-gridnya menghubungkan antara ruang yang satu dengan ruang yang lain.

Dalam hal ini macam dan bentuk ruangan dikategorikan dalam tiga kategori yakni *space*, *mass*, dan *entitas topologis*. Dalam segi *space*-nya bangunan museum yang bentuknya diturunkan dari konsep permainan anak di Yogyakarta mengambil dari permainan *jethungan* yang berpola radial, yang mana *space-spaceny*a menyebar. Dalam segi *mass*-nya bangunan museum ini yang juga diturunkan dari konsep permainan anak di Yogyakarta mengambil dari permainan *gobak sodor* dan *engklek* yang berupa grid-grid yang mengatur pola-pola tutupan atau batas pada ruangan dalam museum tersebut. Dan dari segi *entitas topologis*-nya yang merupakan pembahasan dari gabungan kedua pola di tersebut yang mana bentuk bangunan yang mempergunakan pola radial untuk *space*-nya dan pola grid untuk *mass*-nya yang disuperposisikan dan akan menciptakan suatu peruangan yang dapat menimbulkan kesan luas, interaktif, dan *playfull* bagi anak..

## Penentuan Lokasi Tapak Bangunan Museum Seni Anak di Yogyakarta

Kota Yogyakarta terpilih sebagai lokasi untuk bangunan Museum Seni Anak dikarenakan kota Yogyakarta selain sebagai tempat tujuan wisata juga merupakan kota budaya dan kota pendidikan. Hasil-hasil seni dan budaya seperti seni lukis, seni tari, seni permainan dan dolanan anak sangat banyak dan beragam di kota Yogyakarta ini. Tetapi sangat disayangkan, karena kemajuan teknologi dan kemajuan jaman mengakibatkan hasil-hasil karya seni yang bernilai sejarah tersebut lambat laun tergeser oleh permainan dengan teknologi elektronik yang canggih.

Hal tersebut sangat mengkuatirkan, sebab sudah terasa bahwa permainan maupun hasil karya seni yang lain yang sudah ada sejak kakek dan nenek moyang dahulu sudah tidak lagi dihiraukan oleh anak-anak pada umumnya karena sudah ada hasil kebudayaan yang lebih canggih. Keadaan tersebut dapat diatasi apabila terdapat wahana yang tepat untuk anak-anak yang dapat memberikan pendidikan bagi anak tentang keanekaragaman seni dan budaya, sekaligus anak dapat bersantai dan tercapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Dan bangunan Museum Seni Anak merupakan wahana yang tepat untuk pendidikan dan pengembangan minat dan bakat serta kreatifitas anak.

Untuk menentukan tapak bangunan Museum Seni Anak tersebut, maka diperlukan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Pencapaian ke bangunan atau aksesibilitas mudah, bangunan mudah dicapai oleh pengunjung lokal dan luar daerah.
2. Lokasi tapak dekat dengan pusat-pusat pendidikan formal seperti sekolah dan pusat pendidikan non-formal seperti museum dan fasilitas pendidikan dan permainan bagi anak.
3. Tapak berada pada daerah dengan mobilitas rendah.
4. Kondisi tapak harus bebas dari polusi, kebisingan, dan selain itu tapak juga harus mempunyai suasana yang menarik, sehingga pengunjung merasa betah dan dapat menikmati suasana di sekitar tapak tersebut.

Untuk mendapatkan tapak dengan kriteria seperti di atas dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan daerah pusat-pusat pendidikan yang dikaitkan dengan keberadaan fasilitas pendidikan non-formal seperti museum atau tempat bermain anak. Di Yogyakarta ini terdapat banyak sekali museum dan fasilitas bermain untuk anak yang letaknya berada dalam wilayah pusat pendidikan, dalam hal ini kami telah mengelompokkannya menjadi beberapa kelompok, yakni seperti:

1. Museum TNI A.D. di Jl. Solo dengan pusat pendidikan formal seperti: TK Masjid Syuhada, Sekolah Dasar (SD) Ungaran, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 5, SMP 8, Sekolah Menengah Umum (SMU) 9, dan SMU 6.
2. Museum Biologi, Museum Pang. Jend. Sudirman dan Museum Ki Hajar Dewantoro yang berhubungan dengan SD dan SMP Muhammadiyah, SD dan SMP Tamansiswa.
3. Museum Perjuangan dan Purawisata dengan SD Kintelan dan SD Dipowinatan.
4. Museum Sono Budoyo dan Benteng Vredenbergh dengan SD Keputran, SD Pangudi Luhur, dan SMP 2.
5. Kebun Binatang Gembira Loka dengan pusat pendidikan seperti: SD Balerejo dan SMU 8.

Dari kelima konstelasi pusat pendidikan formal dengan pusat pendidikan non-formal tersebut yang dapat memenuhi kriteria tentang lahan seperti yang telah diutarakan di atas, hanya diperoleh tiga kelompok saja yaitu: konstelasi Museum TNI A.D. di Jl. Solo dengan TK Masjid Syuhada dan SD Ungaran; kemudian Museum Biologi, Museum Pang. Jend. Sudirman dan Museum Ki Hajar Dewantoro dengan SD dan SMP Tamansiswa serta SD dan SMP Muhammadiyah; dan Kebun Binatang Gembira Loka dengan SD Balerejo dan SMU 8.

Dari ketiga konstelasi tersebut dengan berdasarkan penilaian site yang didasarkan pada kriteria pemilihan site, maka dapat diambil kesimpulannya bahwa lahan atau site yang sesuai dengan kriteria yang ada ialah site di sekitar kawasan Museum TNI A.D. di kawasan Kota Baru beserta fasilitas pendidikan pendukungnya.

### **3.2. Fungsi Bangunan Museum Seni Anak**

Bangunan Museum Seni Anak bertujuan untuk memberikan pendidikan dan pelatihan non-formal kepada anak-anak. Hal ini diharapkan dapat memacu anak dalam mengembangkan bakat dan kemampuannya, serta membantu anak dalam perkembangan motorik otaknya.

Selain itu kegiatan-kegiatan yang terdapat pada museum seni anak bertujuan untuk memperkenalkan hasil seni pada khalayak ramai dan juga menjaga benda seni tersebut dari kerusakan. Macam-macam kegiatan yang ada dalam museum, seperti: pameran tetap hasil seni dan kebudayaan kota Yogyakarta baik berupa lukisan; benda; diorama 3d; dan foto-foto, pameran maupun pertunjukan seni secara temporer atau berkala, penyampaian pengetahuan melalui buku ataupun pemutaran film, slide proyektor dan bahkan lewat media komputer, workshop anak-anak, kegiatan preservasi dan konservasi hasil-hasil seni, selain itu anak-anak juga dapat bermain dan

belajar memainkan permainan anak-anak dari Yogyakarta secara interaktif, selain itu ada juga fasilitas untuk istirahat.

### **Peruangan didasarkan pada Jenis Kegiatan**

Seperti terlihat di atas bahwa banyak sekali kegiatan yang terdapat dalam suatu museum, hal ini akan berpengaruh terhadap beragamnya kebutuhan akan fungsi ruang dalam sebuah museum. Ruang-ruang dalam Museum Seni Anak ini merupakan ruangan yang interaktif, selain sebagai wadah benda-benda koleksi, namun ruangan tersebut juga dapat dipergunakan oleh anak-anak untuk bermain tentang permainan anak tradisional dan dapat pula sebagai tempat belajar membuat sesuatu hasil pekerjaan tangan.

Dalam hal ini fungsi yang ada dalam museum ini dikategorikan menjadi dua hal yakni fungsi sebagai ruang dan fungsi sebagai fasilitas. Dalam pembahasan tentang fungsi sebagai ruang dan fasilitas ini seperti yang telah diutarakan di atas bahwa ruangan dalam bangunan tersebut merupakan ruangan yang memadukan antara unsur pendidikan dan unsur bermain sehingga anak akan dapat belajar sekaligus anak juga dapat menikmati suasana ruang permainan di dalamnya. Fungsi atau peran sebagai ruang yakni ruang-ruang yang memiliki batas-batas tertentu yang melingkupi ruang-ruang tersebut. Sedangkan fungsi sebagai fasilitas yakni berbagai macam fasilitas yang mendukung anak untuk dapat belajar sekaligus bermain dengan mempergunakan berbagai macam fasilitas yang terdapat dalam ruangan tersebut.

Fungsi sebagai ruang yang terdapat dalam sebuah museum yakni seperti kegiatan administrasi, perawatan dan pelestarian benda-benda koleksi museum tersebut yang meliputi ruang kantor, ruang preparator, ruang kuratorial, ruang untuk pemutaran slide proyektor maupun film dokumenter, ruang ruang penjualan souvenir, ruang informasi, ruang penitipan barang, ruang gudang sementara, dan ruang-ruang pendukungnya.

Fungsi sebagai fasilitas yang dibutuhkan dalam museum tersebut meliputi, seperti: fungsi untuk tempat pameran tetap yang mewadahi hasil-hasil seni dan budaya yang merupakan koleksi tetap museum tersebut, fungsi yang mewadahi fasilitas sebagai ruang diorama 3 (tiga) dimensi yang memuat tentang diorama tentang kegiatan seni dan budaya yang bukan berupa benda koleksi, fungsi yang mewadahi fasilitas untuk studio atau workshop untuk anak yang mewadahi fasilitas kegiatan workshop atau pekerjaan tangan anak-anak, fungsi yang mewadahi perpustakaan yang mana tempat ini merupakan perpustakaan untuk buku dan sekaligus sebagai

perpustakaan elektronik, seperti mempergunakan komputer interaktif, dan fungsi yang mewadahi fasilitas tempat bermain anak secara interaktif, yang mana keenam fungsi yang mewadahi fasilitas pendidikan dan rekreasi untuk anak yang tersebar dalam seluruh ruangan yang berfungsi sebagai ruang yang mewadahi fasilitas rekreatif dan edukatif bagi anak.

### Hubungan antar Peran Ruang dalam Bangunan

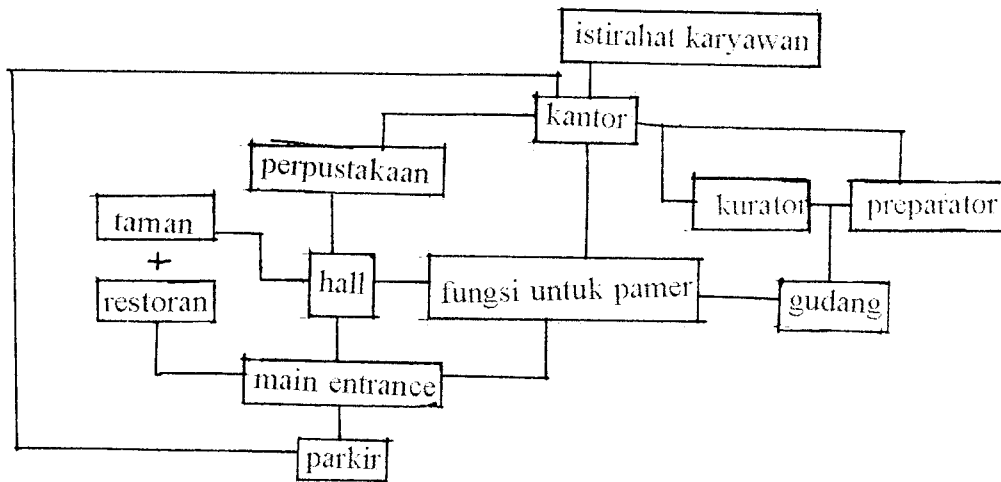
Organisasi ruang dalam sebuah bangunan dalam buku *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (Francis D.K. Ching, 1991) disebutkan bahwa organisasi ruang terdiri dari 5 (lima) macam, yakni organisasi terpusat yang mana ruang-ruang sekunder mengelilingi ruang pusat, organisasi linier yakni ruang-ruang dalam organisasi ini merupakan sederetan ruang yang dihubungkan oleh jalur yang linier, organisasi radial yang mana organisasi yang memadukan unsur-unsur linier dan terpusat, organisasi cluster ialah organisasi yang terdiri dari sekumpulan ruang kurang mempunyai keteraturan geometris, dan organisasi grid yaitu organisasi ruang yang hubungan antar ruangnya diatur oleh grid 3 (tiga) dimensi.

Dalam konteks bangunan Museum Seni Anak yang rekreatif dan edukatif yang mana melihat juga tentang karakter anak yang baru tumbuh, dinamis dan aktif, maka organisasi ruang yang dapat mewakili pertumbuhan, keaktifan dan kedinamisan anak tersebut ialah seperti organisasi ruang radial dan cluster. Organisasi ruang radial dengan bentuknya yang *ekstrovert* atau mengembang keluar dan akan menghasilkan suatu pola yang dinamis, sedangkan organisasi cluster ini dengan polanya yang luwes akan dapat selalu menerima pertumbuhan dan perubahan langsung tanpa berpengaruh pada karakter bangunan. Oleh karena itu organisasi radial dan cluster merupakan organisasi ruang yang akan digunakan untuk bangunan Museum Seni Anak ini.

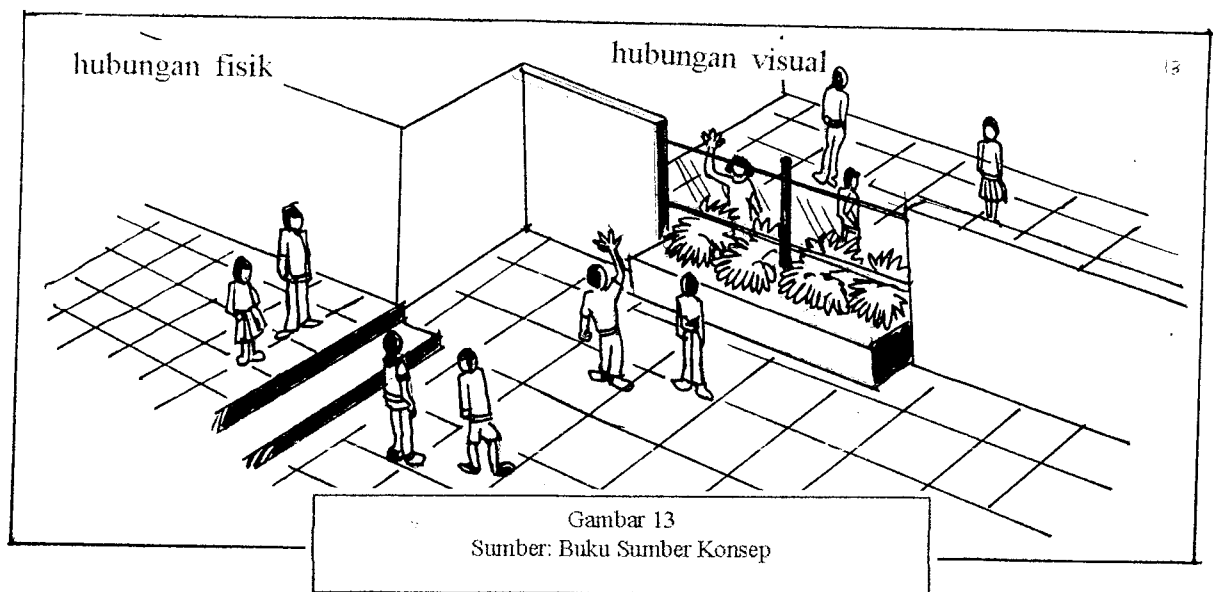
Sedangkan dalam hubungan antara ruang dengan ruang terdapat beberapa macam hubungan yakni hubungan langsung, tidak langsung, dan tidak berhubungan. Dengan melihat hubungan antar ruang tersebut, maka peruangan dalam museum juga menggunakan ketiga macam hubungan ruang tersebut, yang mana hal itu akan mengelompokkan antara ruang-ruang dalam bangunan yang mempunyai kesamaan fungsi dan kegiatan.

Dalam hal ini fungsi-fungsi dalam ruangan yang berhubungan secara langsung seperti fungsi parkir dengan main entrance, kemudian antara entrance, fungsi untuk pameran, hall dan perpustakaan, antara area halaman taman dengan restoran, antara fungsi pameran dengan ruang preparator, ruang kurator dan gudang, dan antara ruang kantor, ruang kurator, ruang preparator,

dan gudang. Kemudian fungsi-fungsi dalam ruangan yang berhubungan secara tidak langsung seperti area halaman taman dengan fungsi parkir. Dan fungsi-fungsi dalam ruangan yang tidak berhubungan yakni antara ruang kurator, gudang dengan area taman dan restoran, fungsi pameran dan hall dengan ruang istirahat karyawan.



Hubungan antara ruang-ruang tersebut juga dipengaruhi oleh hubungan fisik dan hubungan visual pengunjung. Ruang yang memiliki hubungan fisik yakni ruangan yang dapat mempertemukan antara pengunjung yang satu dengan pengunjung yang lain. Sedangkan hubungan visual yakni pengunjung hanya dapat berhubungan secara visual saja. Dan perancangan dalam museum menggunakan kualitas ruang yang dapat mempertemukan pengunjung untuk saling berinteraksi maupun yang hanya dapat berhubungan secara visual saja (Gambar 13).



Gambar 13  
Sumber: Buku Sumber Konsep

Penzoningan dalam bangunan museum ini didasarkan pada 4 (empat) area pembagian, yakni area publik, area semi publik, area servis, dan area prifat. Yang mana hal tersebut masih dapat dibagi menjadi dua kategori yakni dilihat dari sisi pengelola dan dilihat dari sisi pengunjung. Jika dilihat dari sisi pengelola, maka area privat yakni meliputi ruang kurator dan ruang preparator, area publik yakni ruang kantor, kantin dan tempat istirahat karyawan, area semi publik yakni gudang, dan area servis yakni tempat istirahat, gudang dan kantin. Dan jika dilihat dari sisi pengunjung, maka area publik seperti: area parkir, hall pertunjukkan, dan halaman untuk istirahat dan bermain anak, kemudian area privat seperti pameran interaktif dan ruang audio visual, area semi publik seperti perpustakaan sedangkan area servis seperti: parkir dan area istirahat.

Selain beberapa aspek di atas masih banyak terdapat aspek-aspek lain yang mendukung fungsi atau peran dari sebuah bangunan museum, yakni antara lain: aspek warna bangunan, aspek pencahayaan pada bangunan, dan aspek sirkulasi pengunjung pada bangunan tersebut.

### **Warna yang dipakai untuk Museum dengan Karakteristik Anak**

Warna merupakan unsur dalam bangunan yang mampu menarik atau bahkan mampu menolak orang yang akan masuk ke dalam bangunan tersebut. Pada bangunan Museum Seni Anak ini warna bangunan merupakan faktor yang mendukung untuk menarik anak untuk masuk dan anak akan terasa betah tinggal di dalamnya.

Ditinjau dari fungsi dan sifat museum yang ada pada bab terdahulu didapatkan bahwa fungsi dan sifat museum yakni melindungi, aman, menarik, dan damai. Menurut buku *Communication* (Larry L. Barker dan Deborah A. Gaut, 1996) dan dari *Color Harmony 2* (Bride M. Wheland, 1994) disebutkan bahwa warna mempunyai arti dan dapat memberikan kesan pada bangunan, seperti bangunan museum yang memiliki sifat seperti di atas dapat ditransformasikan melalui warna, untuk sifat melindungi dengan warna merah, coklat, biru, ungu, dan hitam, untuk sifat aman dengan warna biru, untuk sifat menarik dengan warna merah, dan untuk sifat damai dengan warna-warna biru dan hijau.

Jika ditinjau dari kajian tentang karakteristik anak pada bab terdahulu dapat diambil kesimpulannya bahwa anak tersebut selalu bergerak, ceria, aktif dan dinamis, selalu senang dan ceria. Karakter anak tersebut jika diimplementasikan ke dalam suatu warna yang dapat mewakili kedinamisan, keceriaan, dan keaktifan menurut buku *Communication* (Larry L. Barker dan



Deborah A. Gaut, 1996) dan dari *Color Harmony 2* (Bride M. Whelan, 1994) dapat diwakili dengan warna kuning dan merah.

Dari kedua tinjauan di atas mengenai museum dan karakter anak yang dihubungkan dengan warna, dapat diambil kesimpulannya bahwa bangunan Museum Seni Anak yang Rekreatif dan Edukatif harus bersifat aman, melindungi, damai, menarik, stimulan atau mendidik, ceria, aktif dan dinamis. Dengan melihat hal tersebut, maka bangunan Museum Seni Anak ini akan mempergunakan warna-warna yang dapat mencerminkan karakteristik tersebut, dengan demikian maka warna yang dipakai tidak hanya dengan satu macam warna saja seperti: merah, kuning, biru, hijau, ungu, coklat dan hitam.

### Pencahayaan yang dipergunakan untuk Museum

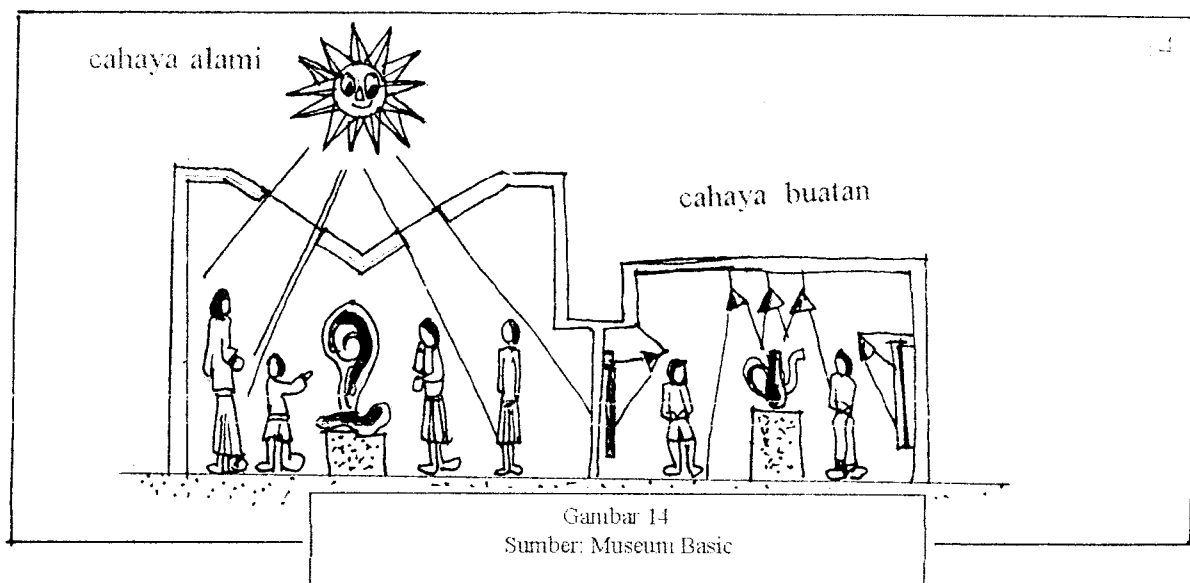
Di dalam bangunan suatu museum faktor pencahayaan sangatlah penting sebab berkaitan dengan faktor benda-benda koleksi dalam museum tersebut. Seperti dalam bangunan-bangunan pada umumnya yang mempergunakan dua macam pencahayaan yakni pencahayaan alami dan pencahayaan buatan, bangunan museum juga mempergunakan kedua buah jenis pencahayaan tersebut.

Akan tetapi pencahayaan yang dipergunakan di dalam bangunan museum memperhatikan faktor-faktor positif dan faktor negatif dari pencahayaan alami dan buatan, sebab di dalam museum terdapat benda-benda koleksi yang apabila salah dalam memberi cahaya dapat mengakibatkan kerusakan pada benda koleksi tersebut. Faktor-faktor yang berpengaruh dari pencahayaan pada benda koleksi ialah faktor sinar ultra violet dan cahaya penyinaran yang memberi warna atau kesan hidup pada benda.

Seperti yang tercantum dalam *Museum Basic* (Timothy Ambrose and Crispin Paine, 1993) bahwa cahaya alami dan buatan terdapat kelebihan dan kelemahan. Cahaya alami mudah sekali didapat tanpa mengeluarkan biaya, dapat memberikan dan memunculkan image benda koleksi dengan bagus, dan cahaya alami juga memberikan kesan pada ruang pameran akan adanya hubungan antara ruang dalam dengan dunia luar, akan tetapi cahaya alami mengandung radiasi sinar ultra violet yang tinggi yang dapat memungkinkan kerusakan pada benda koleksi jika terkena secara langsung pada benda koleksi. Sedangkan cahaya buatan yang berasal dari cahaya lampu memiliki karakter sebagai berikut: cahaya buatan dapat pula memberikan atau memunculkan warna atau image dari benda koleksi, selain itu cahaya buatan hampir tidak

memancarkan radiasi sinar ultra violet, namun pencahayaan buatan memancarkan radiasi panas yang tidak bagus pada benda koleksi jika terkena secara langsung.

Pada bangunan Museum Seni Anak ini cahaya yang akan dipergunakan dengan menggunakan pencahayaan alami dan buatan. Untuk pencahayaan alami, agar benda-benda koleksi terhindar dari kerusakan akibat sinar ultra violet, maka cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan diatur sedemikian rupa sehingga tidak langsung mengenai secara langsung pada benda koleksi (Gambar 14a). Hal tersebut dapat dengan memberikan penutup pada bukaan ataupun dengan mempergunakan kaca sun screen pada bangunan. Sedangkan untuk pencahayaan buatan, cahaya dapat langsung diarahkan pada benda koleksi, namun mengingat radiasi panas yang ditimbulkan oleh lampu yang berpengaruh buruk pada benda koleksi, maka letak lampu diatur sedemikian rupa sehingga tidak terlalu dekat dengan benda koleksi (Gambar 14b).



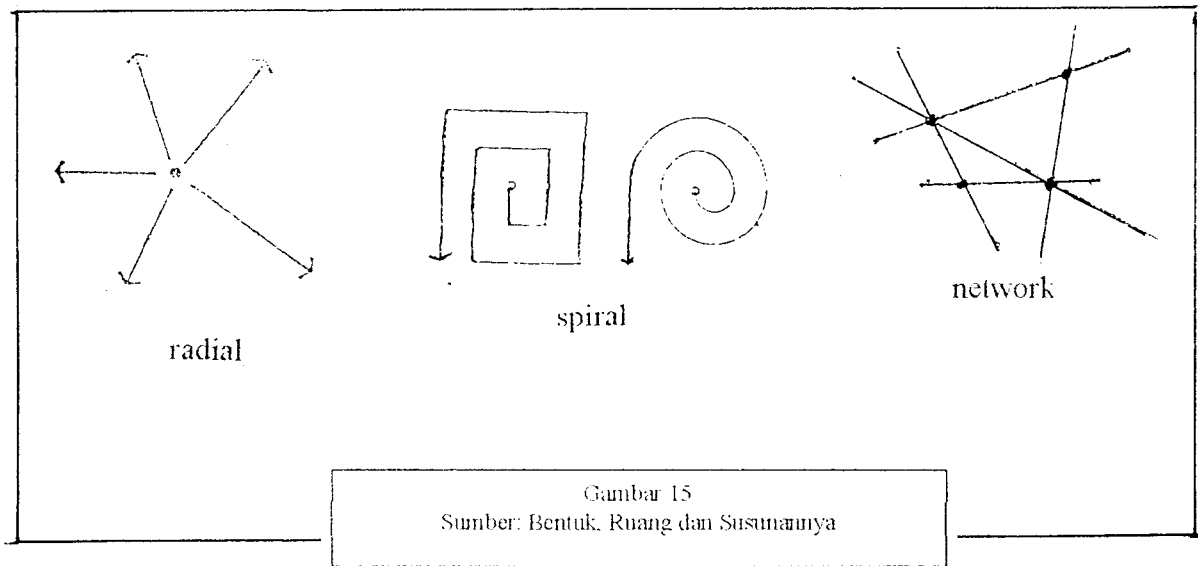
### Sirkulasi untuk Pengunjung dan untuk Koleksi

Pola sirkulasi dalam sebuah bangunan merupakan suatu hal yang dapat mendukung kelancaran pergerakan orang maupun barang dalam suatu bangunan. Dalam hal bangunan museum sirkulasi dalam bangunan bertujuan untuk membuat orang menjelajah ke setiap tempat dalam museum tersebut secara runtut.

Dalam buku *Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (Francis D.K. Ching, 1991) disebutkan bahwa jalur jalan yang mendukung alur gerak pengunjung di dalam bangunan untuk menuju ke ruang-ruang di dalam bangunan terbagi dalam 3 (tiga) pola yakni: pola linier yang mana pola ini berupa jalur jalan yang lurus, pola radial yakni berupa pola yang berpencar ke segala arah, pola

spiral yakni pola yang menerus dan berputar mengelilingi ruang dalam bangunan, pola grid yakni pola jalur jalan yang membentuk grid-grid atau bujur sangkar, pola network merupakan pola yang menghubungkan jalur-jalur jalan antara yang satu dengan yang lain, dan pola komposit ialah pola gabungan antara dua pola jalur jalan atau lebih.

Dalam bangunan museum ini sirkulasi untuk pengunjung dan untuk benda koleksi berupa sebuah jalur saja yang mana hal tersebut dikarenakan waktu antara pengunjung untuk berkunjung dan waktu barang koleksi untuk datang tidaklah sama. Jalur sirkulasi dalam museum dibuat agar pengunjung dapat berkeliling dan menjelajahi semua tempat yang ada dalam bangunan museum tersebut dan berpola *experience sequence*. Dengan jalur sirkulasi yang berpola *experience sequence*, maka dapat mempergunakan pola gabungan, yakni pola yang merupakan gabungan dari pola-pola seperti radial, spiral, dan pola network. Yang mana pola-pola tersebut menggunakan prinsip jalur yang berputar dan bersifat menjelajah ke dalam seluruh ruangan dalam bangunan tersebut (Gambar 15).



Setelah membahas tentang fungsi atau peran bangunan museum, maka sekarang akan dibahas mengenai benda-benda maupun hasil-hasil seni dan kebudayaan apa saja dari kota Yogyakarta yang akan diwadahi dalam bangunan museum tersebut.

Benda yang merupakan perbendaharaan dari museum ini merupakan interaksi beberapa tipe dan jenis benda maupun hasil kesenian yang merupakan ciri khas kota Yogyakarta yakni

antara lain: benda-benda hasil karya anak-anak yang bermutu, hasil karya seseorang yang khusus diperuntukkan bagi anak-anak, dan hasil seni budaya di Yogyakarta.

Macam-macam benda koleksi tersebut antara lain seperti:

1. Macam-macam permainan tradisional anak beserta alat yang dipergunakan untuk bermain, contoh *dolanan* tradisional anak seperti: *dakon, engklek, jamuran, benthik, wri-uri, bekel lompat tali, pasaran, kempyeng, cing ciripit, dan gobak sodor.*
2. Macam-macam *dolanan* untuk anak seperti: *neker* atau kelereng, *layangan, perahu sekaten, suling bambu, gangsingan, othok-othok, kitiran, plintheng* atau ketapel, dan kereta-keretaan.
3. Macam-macam hasil karya anak, seperti: karya seni lukis, seni patung, dan hasil kerajinan tangan, contohnya hasil kerajinan gerabah; dan anyaman bambu.
4. Macam-macam karya seni dari Yogyakarta yang perlu diketahui oleh anak, akan tetapi karya tersebut perlu dipertunjukkan kepada anak-anak agar anak lebih mencintai hasil seni dan kebudayaan daerahnya.

### 3.3. Teknis Bangunan Museum Seni Anak

Dalam sub bab ini akan dibahas mengenai dinding dan kolom yang mendukung bangunan museum seni anak tersebut, baik yang bersifat sebagai struktur maupun hanya bersifat sebagai pemanis ruangan saja. Dan hal tersebut bermanfaat bagi pendidikan anak yang mendukung terciptanya suasana yang rekreatif dan edukatif dalam bangunan museum tersebut.

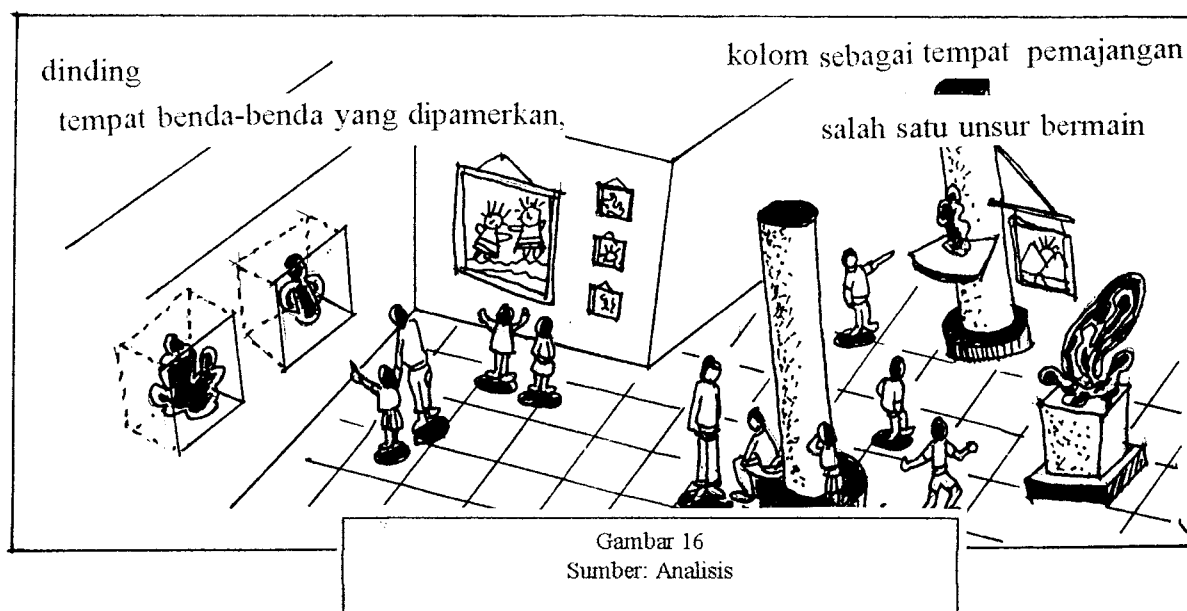
#### Dinding Penyekat dan Kolom pada Bangunan yang mendukung proses Edukasi dan Rekreasi

Dinding dan kolom pada bangunan merupakan bagian dari unsur yang mendukung berdirinya sebuah bangunan dan merupakan pembentuk dari ruang dalam bangunan. Selain itu dinding dan kolom pada bangunan juga harus dapat membantu kelancaran aktifitas kegiatan yang terjadi dalam bangunan tersebut.

Jika dilihat dari kajian tentang tinjauan mengenai ruang-ruang kelas yang ada di sekolah-sekolah seperti sekolah Montesorri dan sekolah Apollo, maka dapat dilihat bahwa dinding dan kolom pada ruang-ruang dalam sekolah merupakan sarana pendukung bagi kelancaran dan keberhasilan proses belajar mengajar anak. Oleh karena itu bangunan museum yang juga merupakan tempat pendidikan dan sekaligus tempat berekreasi harus didukung pula oleh bentuk-

bentuk dan susunan kolom dan dinding ruangan yang dapat mencerminkan suasana edukatif namun rekreatif. Terlebih lagi bangunan museum ini lebih dikhususkan untuk anak-anak sehingga keberadaan dinding dan kolom dalam ruangan harus dapat mendukung mereka dalam beraktifitas seperti bermain, berinteraksi dengan teman, dan mendukung anak dalam menampilkan karya mereka.

Bangunan Museum Seni Anak ini dituntut dapat menampilkan suasana edukatif dan rekreatif bagi pengunjung. Oleh sebab itu ruangan dalam bangunan ini berupa tempat pendidikan yang tidak langsung, maka bangunan museum ini menampilkan dan memajang hasil-hasil karya seni baik yang dibuat oleh anak maupun yang dibuat untuk anak. Dalam hal memajangkan dan memamerkan hasil karya seni tersebut dapat dipajang dengan menyediakan tempat khusus seperti pada dinding maupun pada kolom. Dinding dalam museum tersebut mempunyai beberapa macam dinding yang dipergunakan yakni dinding yang merupakan struktur, menyatu dengan struktur, dan yang hanya berfungsi seperti dinding saja. Dinding-dinding dalam ruangan haruslah merupakan dinding yang dapat dijadikan tempat benda-benda yang dipamerkan, sehingga bentuk dinding yang digunakan dalam ruang pameran tersebut merupakan dinding yang berupa dinding datar untuk memajang lukisan namun juga dinding yang berupa ceruk sehingga dapat untuk memajang hasil pekerjaan tangan maupun dapat merupakan tempat untuk mendisplaykan diorama (Gambar 16a). Sedangkan dinding-dinding partisi yang tidak bersifat permanen juga dipakai untuk pameran pada ruangan terbuka baik dalam maupun di luar ruangan yang mana dapat dibongkar pasang sesuai dengan kegiatan yang akan diselenggarakan.



Dalam mendukung proses edukasi dan rekreasi dalam bangunan Museum Seni Anak ini selain dinding-dinding pada ruangan, kolom-kolom pada ruangan-pun harus mendukung pula proses edukasi dan rekreasi bagi anak. Dalam bangunan tersebut terdapat dua macam kolom yakni kolom yang mendukung struktur bangunan maupun kolom-kolom yang berdiri sendiri tanpa terikat oleh struktur pada bangunan tersebut. Kolom-kolom pada bangunan tersebut juga harus dapat merupakan tempat pemajangan hasil karya anak dan juga dapat pula berfungsi sebagai salah satu unsur bermain bagi anak-anak, misalnya untuk bermain petak umpet dan lain sebagainya (Gambar 16b). Kolom dalam ruangan tersebut berupa kolom yang aman bagi anak dari bahaya terbentur dan lain sebagainya.

## BAB IV

### SENI DAN BUDAYA YOGYAKARTA

### DASAR PERANCANGAN MUSEUM SENI ANAK

Konsep perancangan ini akan membahas bangunan museum seni anak dari tiga aspek yakni permainan anak sebagai dasar perancangan, bangunan yang dinamis, edukatif dan rekreatif, yang terakhir ialah program peruangan. Yang mana ketiga aspek tersebut didasari oleh konsep permainan anak dari Yogyakarta dan juga konsep bangunan dan ruangan yang dinamis, edukatif dan rekreatif.

#### 4.1. Permainan Anak merupakan Dasar Perancangan Ruang

Di sini akan dibahas mengenai elemen-elemen pembentuk ruang dan sirkulasi yang bersifat menjelajah, organisasi antar massa dalam bangunan dan perancangan ruang dalam pada sebuah bangunan. Yang mana hal-hal tersebut didukung oleh permainan anak yang merupakan dasar dari perancangan bangunan museum seni anak ini.

##### Sirkulasi yang *Experience Sequence*

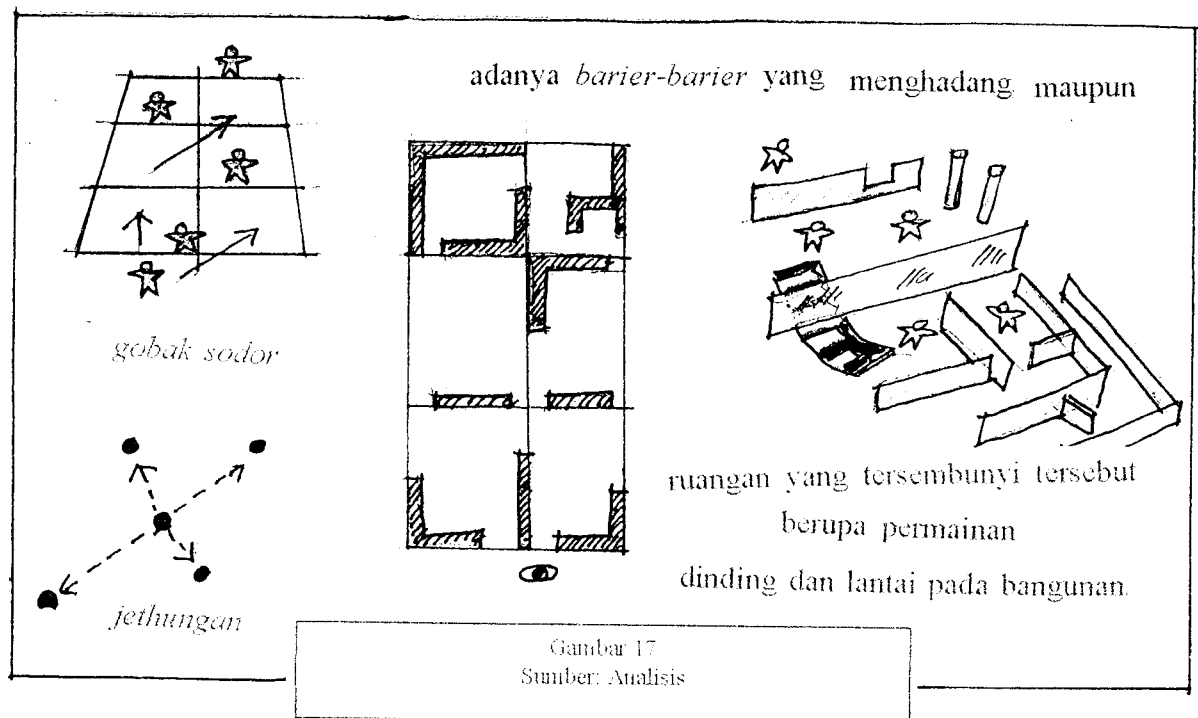
Sirkulasi dalam perancangan bangunan museum ini yang dirancang agar pengguna khususnya anak-anak dapat menjelajahi ruangan-ruangan yang ada dalam bangunan museum ini, dan merasa tertantang untuk mencari sesuatu yang terdapat dalam bangunan museum ini. Hal ini didasari dari inti dari permainan anak yang berusaha untuk mencari sesuatu seperti permainan *jethungan* sampai dengan permainan yang menantang untuk melewatinya seperti *gobak sodor*.

Menurut dari buku *Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (Francis D.K. Ching, 1991) bahwa pola sirkulasi dalam bangunan terbagi atas enam pola yakni: pola linier, pola radial, pola spiral, pola grid, pola network, dan pola komposit. Pola linier yakni pola dengan jalur yang lurus, pola radial yakni berupa pola yang berpencar ke segala arah, pola spiral yakni pola yang berputar dan menerus dalam bangunan, pola grid yakni pola yang berbentuk jalur-jalur jalan yang membentuk grid, pola network yakni pola yang menghubungkan jalur-jalur yang satu dengan jalur-jalur yang lain, dan pola komposit yakni pola yang merupakan gabungan dua jalur atau lebih.

Keenam pola sirkulasi tersebut di atas tidak semuanya dapat menciptakan sirkulasi yang *experience sequence* yakni sirkulasi yang menjelajah ke seluruh tempat dalam bangunan. Dari keenam pola sirkulasi tersebut yang dapat menciptakan sirkulasi yang *experience sequence* berdasarkan dari bab tentang data dan analisa didapatkan yakni pola-pola yang cocok dipergunakan untuk sirkulasi dalam bangunan museum yakni pola linier, pola spiral, dan pola network. Pola linier dapat menciptakan sirkulasi yang menjelajah karena dengan pola tersebut akan didapatkan sirkulasi yang terus-menerus atau berkesinambungan antar ruang atau antar massa dalam bangunan tersebut, sehingga menciptakan suatu urutan atau *sequence* dalam bangunan. Pola spiral seperti halnya pola linier yang dapat menimbulkan suatu urutan pengalaman dalam menjelajah antar ruang atau antar massa dalam bangunan. Dan pola network yang mana akan menciptakan suatu urutan yang acak dan menantang dalam penjelajahan dalam bangunan, sehingga menciptakan suatu *experience sequence* yang menarik untuk dijelajahi.

Dari uraian di atas didapatkan bahwa pola sirkulasi yang menjelajah yakni pola linier, spiral, dan network, ketiganya apabila dibandingkan dengan pola permainan anak tradisional Yogyakarta yang menjadi dasar perancangan bangunan yakni *gobak sodor* dan *jethungan*, akan didapatkan bahwa pola yang sesuai dengan permainan anak tersebut yakni pola network. Permainan anak *gobak sodor* dan *jethungan* yang menjadi dasar konsep perancangan bangunan dengan polanya yang menjelajah akan dapat menciptakan suatu *experience sequence* bagi pengunjung. Penjelajahan dalam bangunan tersebut didukung oleh adanya *barier-barier* yang menghadang, sehingga untuk mencapai suatu tempat tertentu orang harus memilih jalan lain yang tersedia, hal ini seperti dalam permainan *gobak sodor*. Dalam permainan *jethungan* kita harus mencari sesuatu yang tersembunyi oleh karena itu dalam bangunan ini selain terdapat *barier* juga terdapat ruang-ruang yang akan dapat dicapai dengan mencari jalan untuk sampai ke ruangan tersebut. Penghalang dan jalan maupun ruangan yang tersembunyi tersebut berupa permainan dinding dan lantai pada bangunan, ada yang direndahkan sehingga dapat dilewati dan ada yang ditinggikan sehingga harus mencari jalan lain untuk melewatinya (Gambar 17).



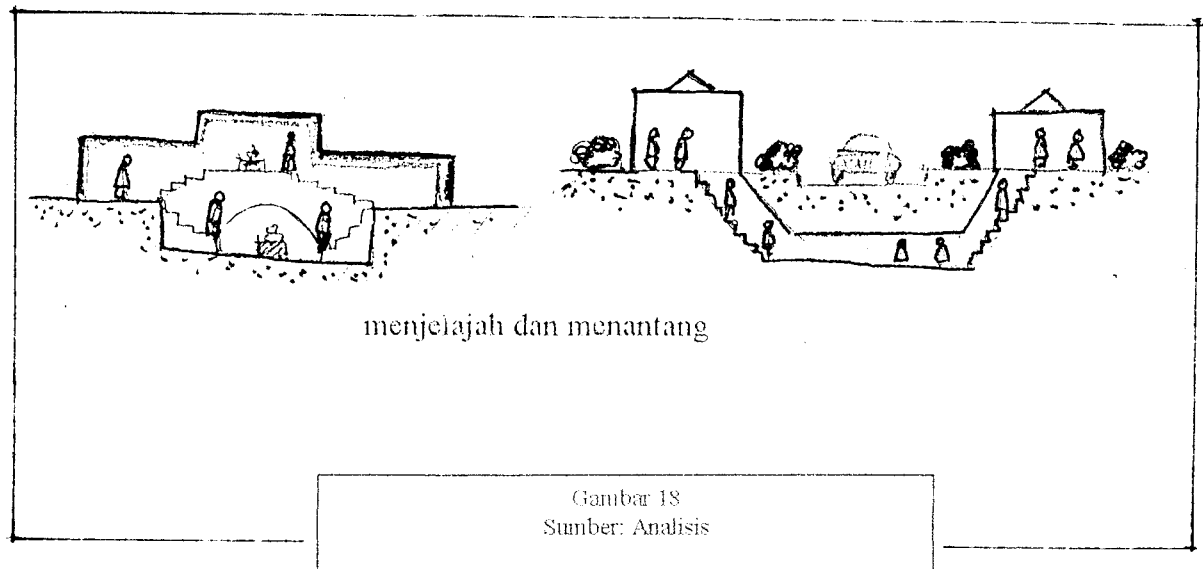


Sirkulasi dalam bangunan museum seni anak ini dibagi menjadi dua yakni pola sirkulasi dalam bangunan dan pola sirkulasi luar bangunan. Sirkulasi dalam bangunan yang mewadahi kegiatan interaktif bagi anak dibuat dengan pola menjelajah dari dasar permainan anak, sedangkan untuk kegiatan administratif, perawain, audio visual dan perpustakaan tidak dibuat menjelajah namun dengan pola linier saja. Sirkulasi di luar bangunan mempergunakan pola yang menjelajah dengan dasar permainan anak *gobak sodor* dan *jethungan*.

Jalur-jalur sirkulasi dapat terbentuk dari beberapa faktor yakni: dinding, lantai, tanaman, dan air. Dinding-dinding dalam bangunan dapat membentuk jalur sirkulasi di tengah-tengah antara dinding satu dengan dinding yang lain. Lantai dapat menciptakan sirkulasi dengan adanya perbedaan tinggi rendah lantai dalam bangunan tersebut. Tanam-tanaman dan air dalam bangunan tersebut juga dapat menciptakan jalur sirkulasi, komponen pembentuk sirkulasi tersebut dapat berfungsi sebagai pengarah maupun sebagai pembatas dalam bangunan.

Sirkulasi dalam bangunan museum seni anak ini akan menampilkan sirkulasi yang menjelajah dan menantang juga mengasyikkan bagi pengunjung (Gambar 18). Di sini pengunjung diajak untuk dapat menikmati seluruh fasilitas yang ada dalam bangunan museum ini. Sirkulasi tersebut dibagi menjadi dua macam yakni sirkulasi di dalam bangunan dan sirkulasi di luar bangunan, sirkulasi di luar bangunan terbentuk dari permainan elemen dinding, air, dan

pepohonan, sedangkan sirkulasi di dalam bangunan terbentuk dari permainan elemen air, dinding dan lantai.



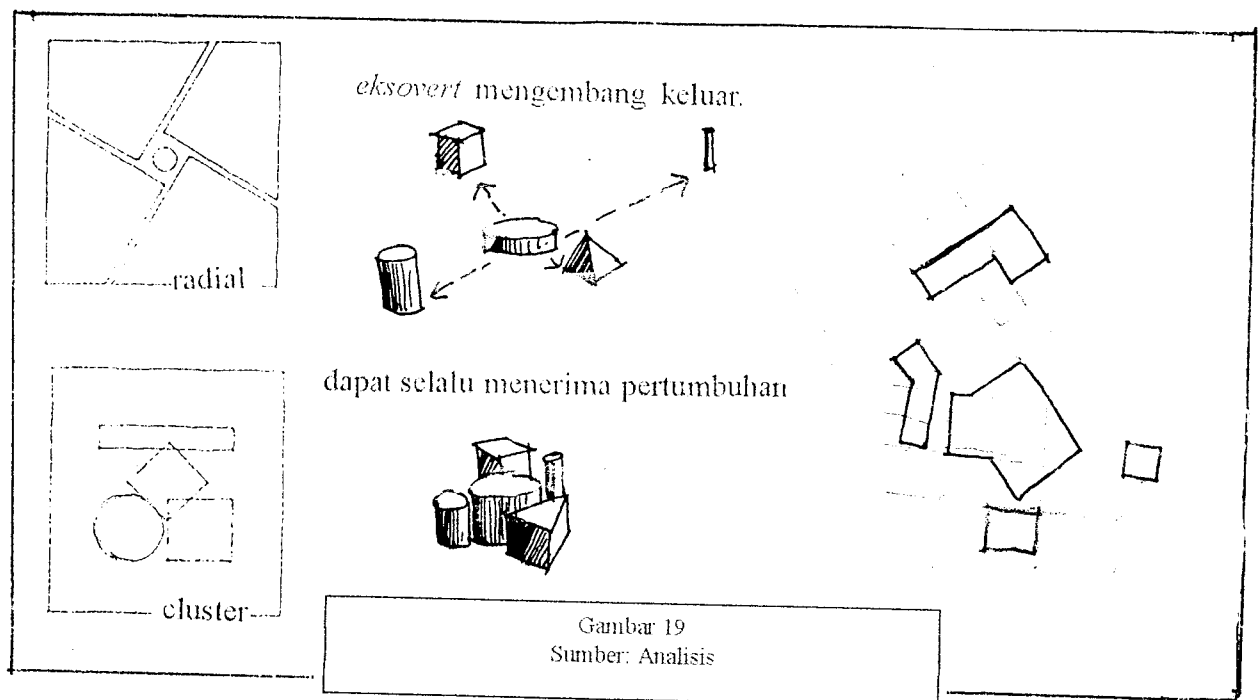
### Organisasi Massa pada Bangunan

Dalam bangunan museum ini tidak hanya terdiri dari satu massa saja, akan tetapi terdiri dari beberapa massa. Dan massa-massa dalam bangunan tersebut mempunyai suatu pola penyusun massa-massa tersebut menjadi satu kesatuan.

Dari buku *Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (Francis D.K. Ching, 1991) disebutkan bahwa terdapat lima organisasi dalam penyusunan massa, yakni: organisasi terpusat, organisasi linier, organisasi radial, organisasi cluster, dan organisasi grid. Organisasi terpusat ialah organisasi dimana terdapat massa dominan yang dikelilingi massa sekunder, organisasi linier yaitu massa-massa tersusun dalam suatu garis lurus, organisasi radial yaitu organisasi yang mana massa-massa-nya yang *eksovert* tersebar mengembang keluar menurut bentuk jari-jarinya, organisasi cluster yaitu massa-massa yang berkelompok menjadi satu dan dapat menerima pertumbuhan dan perubahan, dan organisasi grid yaitu organisasi yang mana massa-massa dalam bangunan tersusun dalam gri-grid tiga dimensi.

Massa-massa dalam bangunan museum ini dikelompokkan dalam satu pola organisasi massa yang mengesankan karakter anak yang dinamis dan aktif. Dinamis dalam hal ini berarti bahwa hal tersebut akan selalu mengalami perubahan, tumbuh dan berkembang.

Dari penjelasan di atas telah dijelaskan tentang berbagai macam organisasi massa yang dapat diambil beberapa pola organisasi massa yang berkesan dinamis bagi bangunan museum yang berhubungan dengan anak-anak. Dinamis dalam hal ini yakni adanya keberagaman letak massa dan bentuk massa yang tidak monoton atau tidak memiliki perulangan yang sama. Organisasi massa yang telah dibahas meliputi lima macam organisasi massa, dan diantara kelimanya terdapat beberapa pola organisasi yang mewakili kesan dinamis pada organisasi massa dalam bangunan museum ini. Organisasi massa yang dapat mewakili kesan dinamis yakni organisasi radial dan cluster (Gambar 19). Organisasi radial yang mana dengan bentuk organisasinya yang *eksovert* mengembang keluar, sedangkan organisasi cluster dengan pola organisasinya yang dapat selalu menerima pertumbuhan dan perubahan massanya tanpa berpengaruh pada karakter bangunan.



Kemudian dalam bangunan untuk menampilkan kesan dinamis pada massanya yakni dengan jalan memencarkan antara massa yang satu dengan massa yang lain. Dengan meletakkan massa secara terpisah tanpa menurut suatu urutan atau garis tertentu akan dapat membuat bangunan tersebut berkesan dinamis.

Perancangan organisasi massa pada bangunan museum ini untuk menimbulkan kesan dinamis, maka dipilih pola organisasi radial yang berkesan mengembang keluar dan pola organisasi cluster yang bersifat selalu dapat menerima pertumbuhan dan perubahan massa pada

bangunan tanpa berengaruh pada karakter bangunan. Dengan berdasar pada pemilihan tersebut, maka massa dalam museum seni ini untuk memunculkan kesan dinamis dipergunakanlah beberapa massa. Dengan mempergunakan banyak massa, banyak sekali kemungkinan ruang-ruang antara yang timbul yang mana dapat memperkuat kesan dinamis pada bangunan dan banyak pula massa-massa yang harus dijelajahi oleh pengunjung sehingga kesan dinamis, rekreatif, dan edukatif dapat dimunculkan. Selain itu juga akan menciptakan *space between buildings* yang berfungsi sebagai tempat bermain anak.

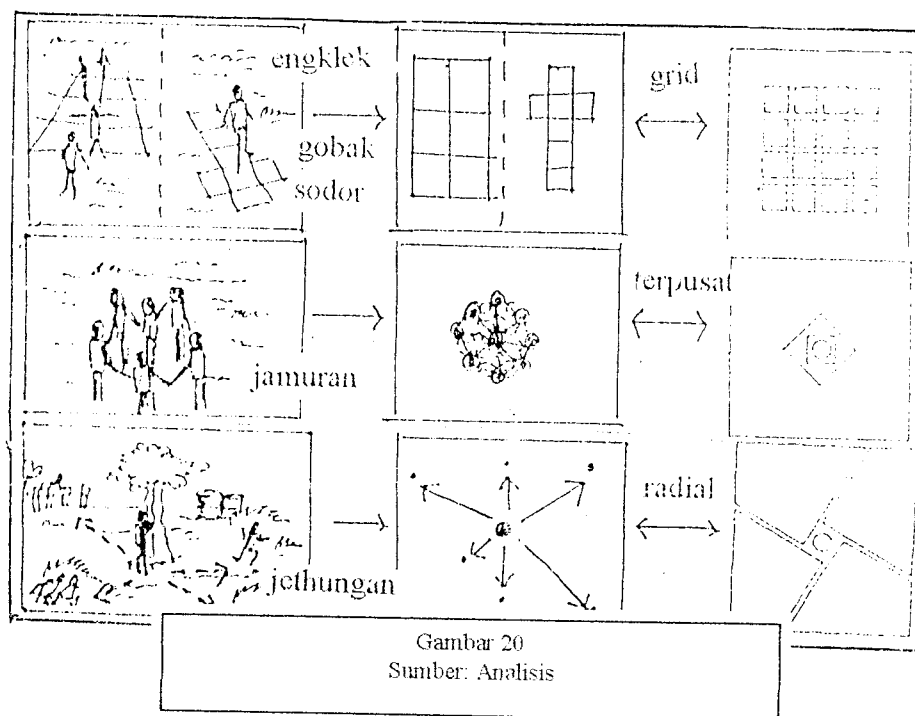
### Perancangan Ruang pada Bangunan

Perancangan ruang pada bangunan museum seni anak ini dikategorikan menjadi dua yakni perancangan ruang utama dan perancangan ruang pendukung. Ruang utama yang menampung fungsi khusus yakni ruang yang menampung fungsi kegiatan pameran interaktif dan perawatan, sedangkan ruang pendukung yang menampung fungsi yang tidak khusus yakni ruang yang menampung fungsi kegiatan servis. Di sini terlebih dahulu akan dibahas mengenai unsur-unsur pembentuk ruang, unsur-unsur pembentuk ruang dalam maupun ruang luar bangunan yakni: dinding, tinggi rendah lantai, vegetasi, air, dan cahaya. Dinding sebagai pembentuk ruang dapat berupa dinding permanen maupun hanya dinding partisi, permainan tinggi rendah lantai dapat pula memunculkan suatu ruang baru. Unsur-unsur dari alam seperti vegetasi yang berupa pohon-pohonan, air, dan cahaya dapat membentuk suatu ruang tertentu.

Dalam buku *Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (Francis D. K. Ching, 1991) disebutkan bahwa pengorganisasian ruang-ruang pada suatu bangunan dibagi dalam lima macam organisasi yakni organisasi terpusat yang mana ruang-ruang berkumpul dalam satu ruang pusat, organisasi linier yang ruang-ruang yang berderet lurus searah dengan sumbu, organisasi radial yang organisasi ruangnya menyebar, organisasi cluster dengan ruang-ruang yang berkumpul dalam satu kawasan tertentu, dan organisasi grid yang organisasi ruangnya membentuk grid-grid tiga dimensi.

Perancangan ruang dalam bangunan Museum Seni Anak ini didasarkan pada pola permainan tradisional anak di Yogyakarta. Yang mana permainan tradisional anak yang dimaksud disini ialah permainan yang berbentuk suatu permainan atau *games* bukan mainan atau *toys*. Setelah melihat tinjauan tentang organisasi ruang di atas didapat suatu kesamaan antara beberapa permainan anak di Yogyakarta dengan pola-pola organisasi ruang di atas.

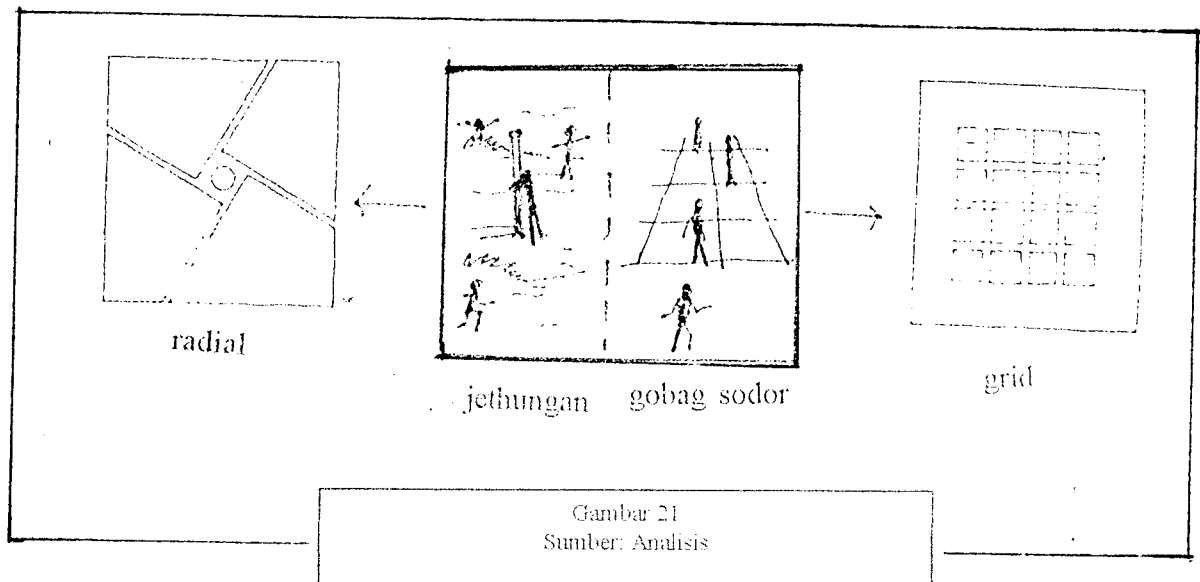
Macam-macam permainan anak tradisional dari Yogyakarta yang dapat menggambarkan suatu konfigurasi ruang yakni permainan *jethungan*, *jamuran*, *gobak sodor*, dan *engklek*. Permainan *jethungan* yaitu permainan dengan pola yang menyebar, *jamuran* yakni permainan dengan pola yang terpusat, *gobak sodor* dan *engklek* dengan pola permainan yang berbentuk grid-grid. Keempat macam permainan tersebut bila dilihat dalam pola peruangan mempunyai suatu kesamaan, yakni: permainan *jethungan* yang menyebar mempunyai kesamaan dengan pola peruangan radial, permainan *jamuran* yang terkumpul mengelilingi pusatnya mempunyai kesamaan dengan pola peruangan terpusat, permainan *gobak sodor* dan *engklek* yang menggunakan grid-grid mempunyai kesamaan dengan pola peruangan grid (Gambar 20).



Berdasarkan pembahasan di atas, dimana pola peruangan yang digunakan dalam bangunan museum ini mengacu pada pola permainan anak yang dapat menimbulkan kesan aktif dan kedinamisan anak. Dari keterangan tersebut diperoleh beberapa permainan yang mempunyai kesamaan dengan pola peruang dari teori yang ada dan hal tersebut dapat dijadikan dasar perancangan dari ruang-ruang dalam pada bangunan museum ini.

Dari keempat jenis pola permainan anak dan peruangan tersebut yang akan dijadikan pola peruangan dalam museum seni anak ini ialah pola peruangan radial yang diambil dari permainan

*jethungan* dan pola grid yang diambil dari pola permainan *gobag sodor* (Gambar 21). Kedua pola peruangan tersebut yang akan disuperposisikan untuk membentuk ruang-ruang dalam pada bangunan museum tersebut.



Perancangan ruang dalam pada bangunan Museum Seni Anak ini akan mempergunakan unsur-unsur seperti: dinding, lantai, dan cahaya untuk membentuk suatu kualitas ruang pada bangunan tersebut. Dinding pada ruang-ruang tersebut akan mempergunakan dinding masif maupun partisi, pengaturan tinggi rendah lantai untuk membedakan antara ruang yang satu dengan ruang yang lain, dan pencahayaan pada ruangan tersebut akan memunculkan suatu kualitas ruang tersendiri. Hal tersebut dipergunakan untuk ruangan dengan fungsi khusus sedangkan untuk ruangan yang tidak mengandung fungsi khusus tidak memerlukan perlakuan yang khusus.

Perancangan ruang pada museum ini tidak hanya terbatas pada ruang dalam saja namun juga meliputi perancangan ruang luar dari bangunan tersebut. Seperti yang diutarakan di atas bahwa faktor pembentuk ruang selain dinding, lantai, dan pencahayaan masih ada yang lain lagi yakni vegetasi atau pohon-pohonan dan air. Dalam perancangan ruang luar ini akan dibahas mengenai vegetasi dan air sebagai pembentuk suatu ruang.

Pohon-pohonan atau vegetasi merupakan salah satu pembentuk ruang, pada perancangan museum ini pohon-pohonan akan dijadikan sebagai pembentuk ruang luar dari bangunan museum. Pohon-pohonan ini dalam suatu bangunan mempunyai beberapa fungsi antara lain yakni sebagai pembatas dan sebagai pengarah namun dalam bangunan museum ini yang mana

dipergunakan oleh anak-anak yang senang akan suatu permainan, maka pohon-pohonan tersebut juga berfungsi sebagai tempat untuk bermain anak.

Air dalam bangunan museum ini juga mempunyai beberapa fungsi seperti: pengarah, pembatas, dan penyejuk pada bangunan. Karena bangunan museum ini untuk anak, maka unsur air pada bangunan ini juga difungsikan sebagai tempat bermain bagi anak.

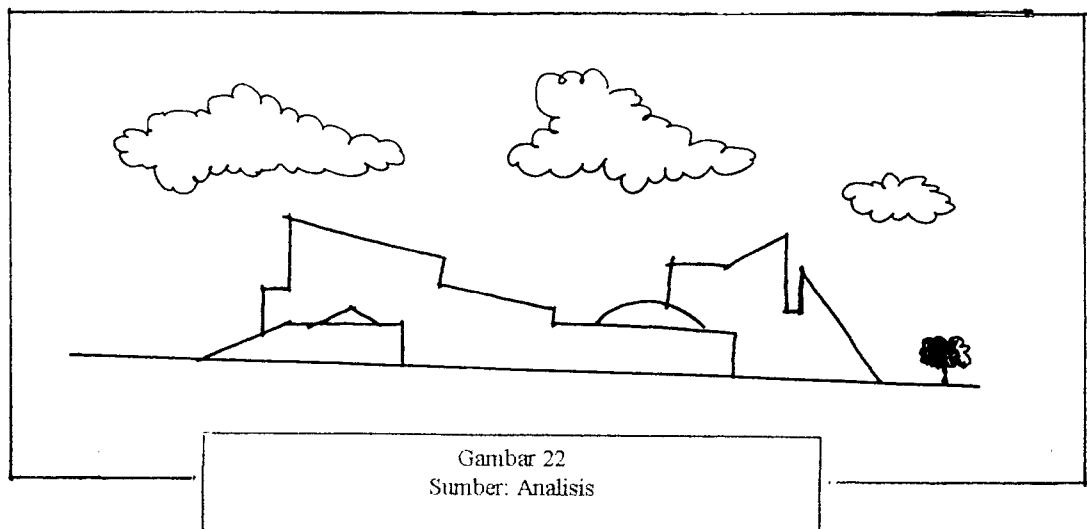
#### 4.2. Bangunan Museum yang Dinamis, Edukatif, dan Rekreatif

Dalam pembahasan ini akan dibahas tentang bangunan museum seni anak yang berkesan dinamis, edukatif, dan rekreatif. Hal tersebut didukung dengan faktor-faktor seperti berikut : bentuk bangunan, organisasi massa dan warna dari bangunan, dan penataan ruang dalam dan luar bangunan.

##### Bentuk Bangunan Museum Seni Anak

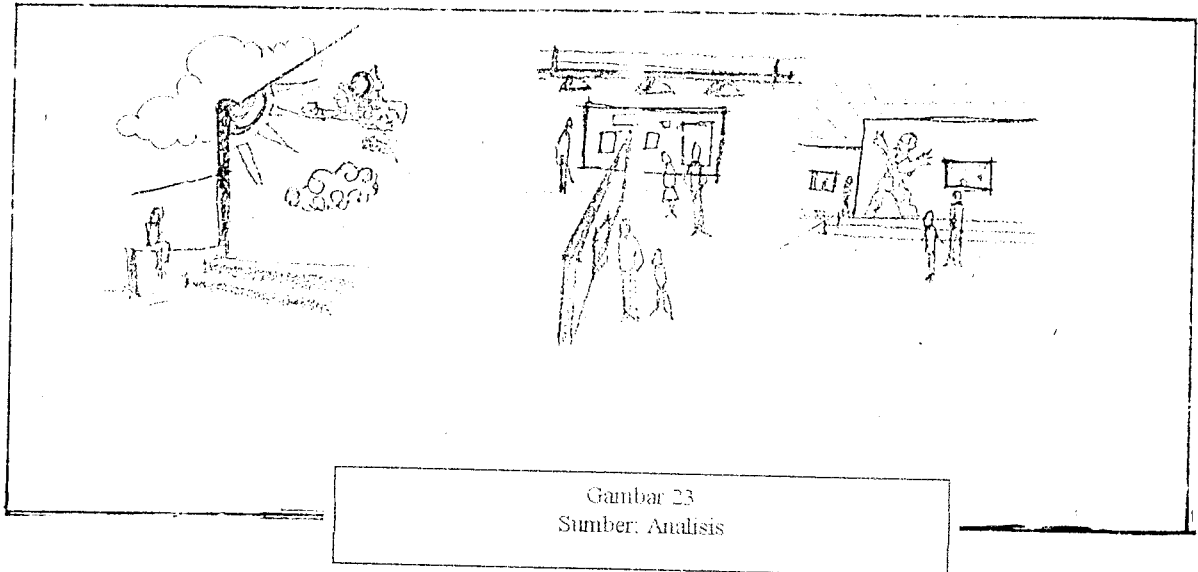
Dalam masalah bentuk bangunan ini akan dirancang dengan sifat yang dinamis, baik dalam perancangan bangunan, dinding, kolom, *statue* atau patung-patungnya, lantai, dan bukaanya. Dari keenam unsur tersebut akan dibahas yang berkaitan dengan unsur dinamis, edukatif, dan rekreatif pada bangunan museum ini.

Dalam perancangan bangunan mempergunakan permainan tinggi rendah bangunan yang menimbulkan kesan kedinamisan Bentuk bangunan tersebut *ter-cover* dengan bentukan-bentukan yang masif yang saling mendukung antara yang satu dengan yang lain (Gambar 22).



Gambar 22  
Sumber: Analisis

Perancangan pada dinding untuk menampilkan kesan dinamis, edukatif, dan rekreatif akan dipergunakan dinding baik yang masif maupun yang dapat dibongkar pasang, dinding juga tidak saja hanya berupa sebuah bidang datar saja namun dinding dalam bangunan ini ada yang dilubangi untuk meletakkan karya seni yang dipamerkan, dan juga ada permainan dinding yang maju mundur untuk menimbulkan kesan dinamis (Gambar 23). Selain itu dinding pada bangunan museum tersebut juga ada yang diberi relief-relief tentang cerita atau dongeng anak-anak, seperti: si kancil.

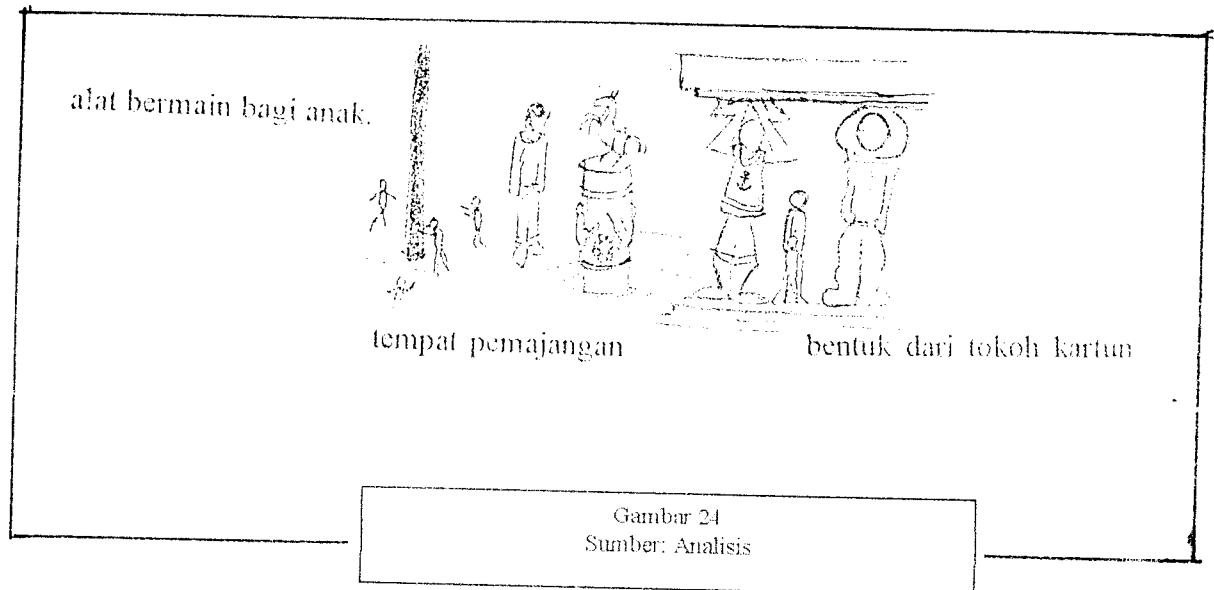


Dinding-dinding pada bangunan juga dikategorikan menjadi tiga bagian yakni untuk dinding pada fasade bangunan dan ruang interaktif dinding dibuat dengan cara-cara khusus seperti di atas, untuk hall serbaguna dinding mempergunakan dinding yang dapat dibongkar pasang menurut keperluannya, dan untuk ruang-ruang kegiatan administrasi seperti kantor, dindingnya tidak memerlukan suatu dinding dengan perlakuan yang khusus.

Kolom pada bangunan Museum Seni Anak ini akan dirancang agar menimbulkan kesan dinamis pada bangunan. Kolom pada bangunan dibagi menjadi dua yakni kolom sebagai struktur dan kolom yang berdiri sendiri tidak menyangga struktur dan berfungsi sebagai tempat karya seni maupun sebagai pengarah saja. Kolom pada ruangan yang mewadahi kegiatan interaktif bagi anak kolom dibuat dan dibentuk dengan bentuk dari tokoh yang digemari anak, kolom tersebut juga merupakan tempat pemajangan benda koleksi dan sebagai salah satu tempat bermain bagi anak. Kolom pada ruang yang mewadahi fungsi pendukung seperti fungsi administrasi, tidak



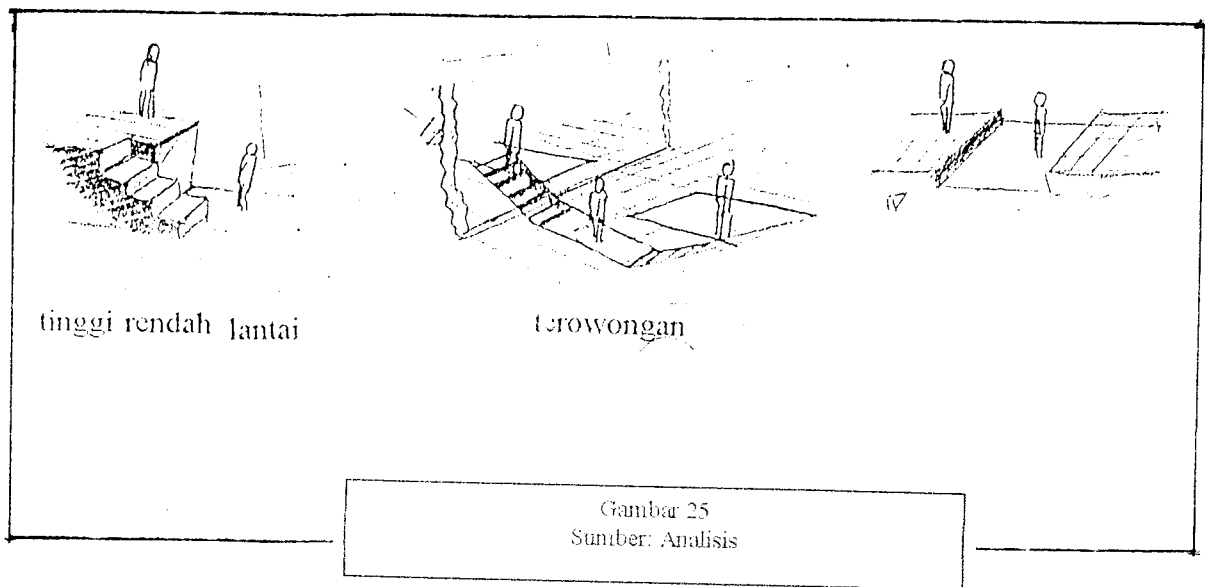
dibuat dengan bentuk khusus. Kolom yang berada di luar ruangan yang mewadahi fungsi bermain anak dibuat dengan tokoh kartun misalnya dari *Walt Disney*, dan kolom yang tidak menyangga struktur atau berdiri sendiri sebagai hiasan saja, hal-hal tersebut dibuat untuk menimbulkan kesan dinamis, edukatif, dan rekreatif pada bangunan museum ini (Gambar 24).



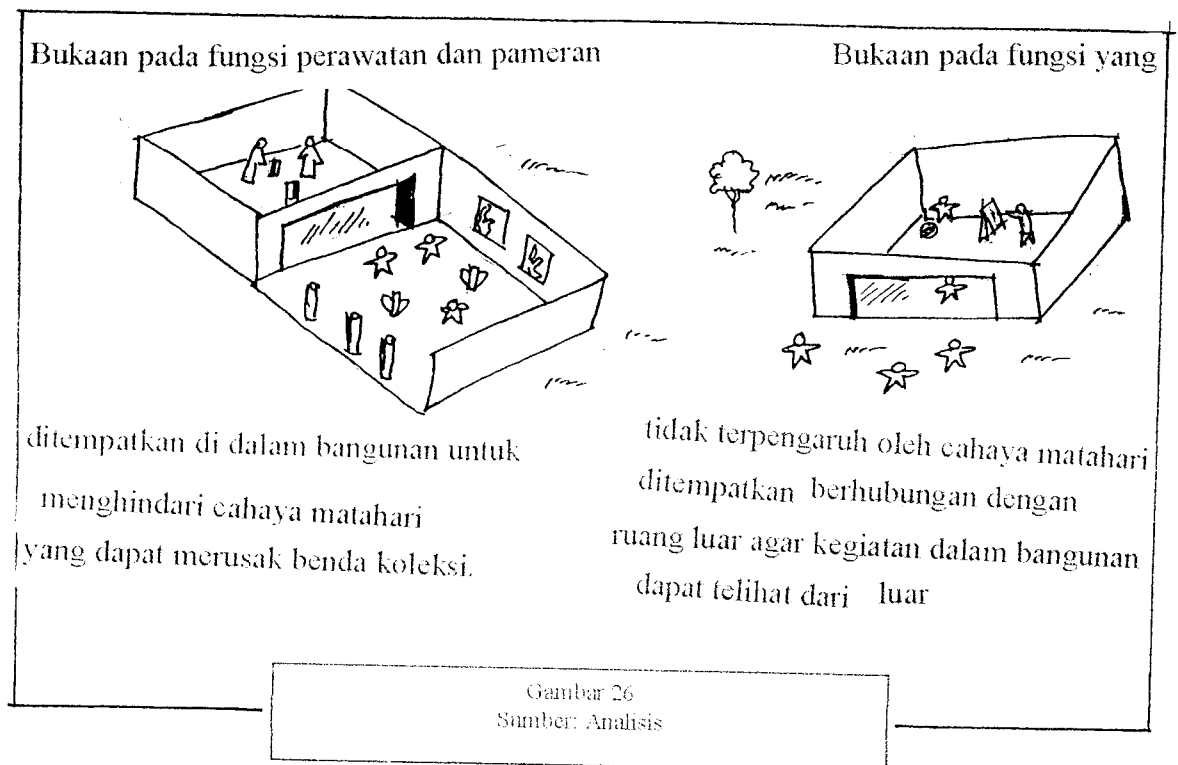
Dalam perancangan pada patung-patung dan bentuk-bentuk pada bangunan tersebut yang menunjukkan unsur dinamis yakni dengan cara membuat patung-patung maupun bentuk-bentuk yang tidak monoton, tidak hanya dengan sebuah patung saja namun dengan berbagai macam patung dari dongeng anak-anak maupun dari tokoh-tokoh yang populer dikalangan anak-anak. Patung tersebut hanya ditempatkan pada ruang interaktif, jalur sirkulasi bangunan dan halaman luar.

Perancangan lantai pada bangunan museum ini mempergunakan permainan tinggi rendah lantai untuk menciptakan kesan yang dinamis, edukatif, dan rekreatif. Untuk menambah kesan tentang penjelajahan, maka dibuat semacam terowongan kecil pada lantai, agar anak dapat memperkaya pengetahuannya tentang perbedaan tempat, ruang, dan waktu (Gambar 25).

Untuk ruang yang berhubungan dengan fungsi interaktif bagi anak dibuat semacam penjelajahan dengan dibuatkan terowongan yang menghubungkan tempat yang satu dengan tempat yang lain selain itu juga dibuat perbedaan tinggi rendah lantai. Untuk ruang yang tidak mengandung fungsi interaktif hanya dibuat dengan permainan tinggi rendah lantai saja.



Perancangan bukaan-bukaan pada museum yang berfungsi sebagai pencahayaan dibuat untuk menampilkan kesan dinamis, rekreatif, dan edukatif. Kesan dinamis, edukatif, dan rekreatif ditampilkan dengan bukaan yang lebar sehingga kegiatan anak didalamnya dapat terlihat dari luar bangunan. Bukaan pada bangunan yang berupa jendela maupun *skylight* dirancang selain untuk pencahayaan juga untuk menimbulkan kesan rekreatif dan edukatif. Pada fungsi-fungsi yang berhubungan dengan perawatan dan pameran pencahayaan didapat dari *skylight* pada atap dan mempergunakan *sunscreen* sebagai filter agar benda koleksi tidak rusak. Pada fungsi-fungsi perpustakaan, administrasi, dan workshop bukaan dibuat banyak dan lebar sehingga cahaya dapat masuk dan juga bukaan akan menjadi *frame* yang menampilkan gambaran aktifitas didalamnya. Pada fungsi perawatan khusus yang berada dalam bangunan dibuat bukaan yang lebar sehingga anak akan dapat melihat aktifitas kurator dalam melakukan perawatan benda-benda koleksi museum tersebut (Gambar 26).



### Warna Bangunan

Untuk perancangan warna pada bangunan museum seni anak dengan memunculkan kesan yang dinamis, edukatif, dan rekreatif yakni dengan cara menggunakan berbagai macam warna pada bangunan museum tersebut. Warna-warna yang dipakai untuk bangunan tersebut ialah warna-warna yang berkesan melindungi, aman, menarik, dan damai. Menurut buku *Communication* (Larry L. Baker dan Deborah A. Gaut, 1996) dan dari *Color Harmony 2* (Bride M. Wheland, 1994) disebutkan bahwa warna mempunyai arti dan dapat memberikan kesan pada bangunan, seperti bangunan museum yang memiliki sifat seperti di atas dapat ditransformasikan melalui warna-warna seperti warna merah, coklat, biru, ungu, dan hitam untuk sifat melindungi, jika warna biru untuk sifat aman, sedangkan warna merah untuk sifat yang menarik, dan untuk warna biru dan hijau untuk sifat damai. Sifat dinamis, aktif, ceria, dan selalu bergerak dapat dimunculkan dalam warna yakni dengan warna kuning dan merah.

Jadi warna-warna yang akan dipakai untuk warna dalam bangunan Museum Seni Anak ini akan mempergunakan warna merah, kuning, coklat, biru, hijau, ungu, dan hitam. Aplikasi dari warna-warna tersebut diterapkan pada ruang-ruang pada museum disesuaikan fungsinya. Dalam ini untuk ruang luar yang berhubungan dengan kegiatan untuk anak seperti taman bermain dan tempat istirahat mempergunakan warna-warna yang ceria, damai, dan aktif seperti warna

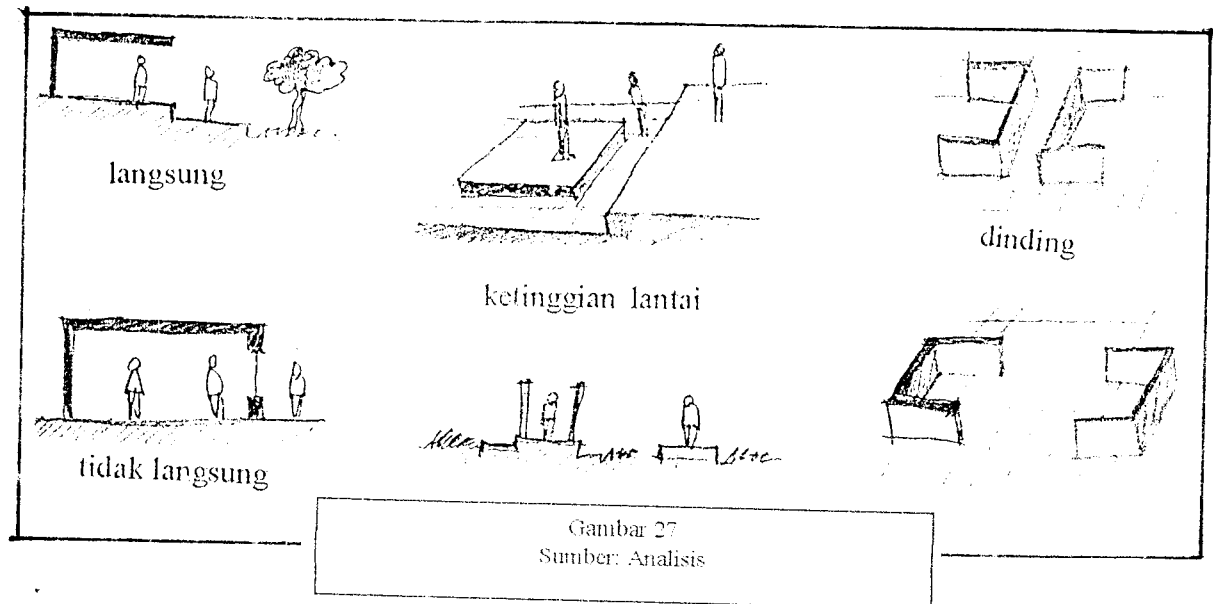
hijau, biru, kuning, dan merah dan untuk main entrance digunakan warna-warna yang mengundang yakni dengan warna merah, selain itu main entrance juga menampilkan warna-warna yang ditimbulkan dari suasana alam untuk menimbulkan kesan damai, melindungi dan aman, seperti warna dari pohon yang menimbulkan kesan melindungi, dan juga warna dari air dengan warna biru yang memberi kesan aman. Kemudian untuk ruang dalam yang bersifat interaktif mempergunakan warna-warna yang mempunyai sifat dari anak yang ceria, aktif, dan dinamis yaitu ditampilkan dengan warna kuning dan merah, selain warna itu bangunan juga menggunakan warna yang bersifat aman dan damai seperti warna biru dan hijau. Ruang dalam yang mewadahi fungsi perawatan dan melestarikan benda-benda koleksi mempergunakan warna yang bersifat melindungi dan aman seperti: merah, coklat, biru, ungu, dan hitam. Dan untuk bangunan seperti kantor dan area pendukung yang tidak berhubungan dengan anak mempergunakan warna-warna seperti: putih dan krem. Dan untuk ruang dalam yang mewadahi kegiatan administratif menggunakan warna putih yang netral.

### **Penataan Ruang pada Museum Seni Anak**

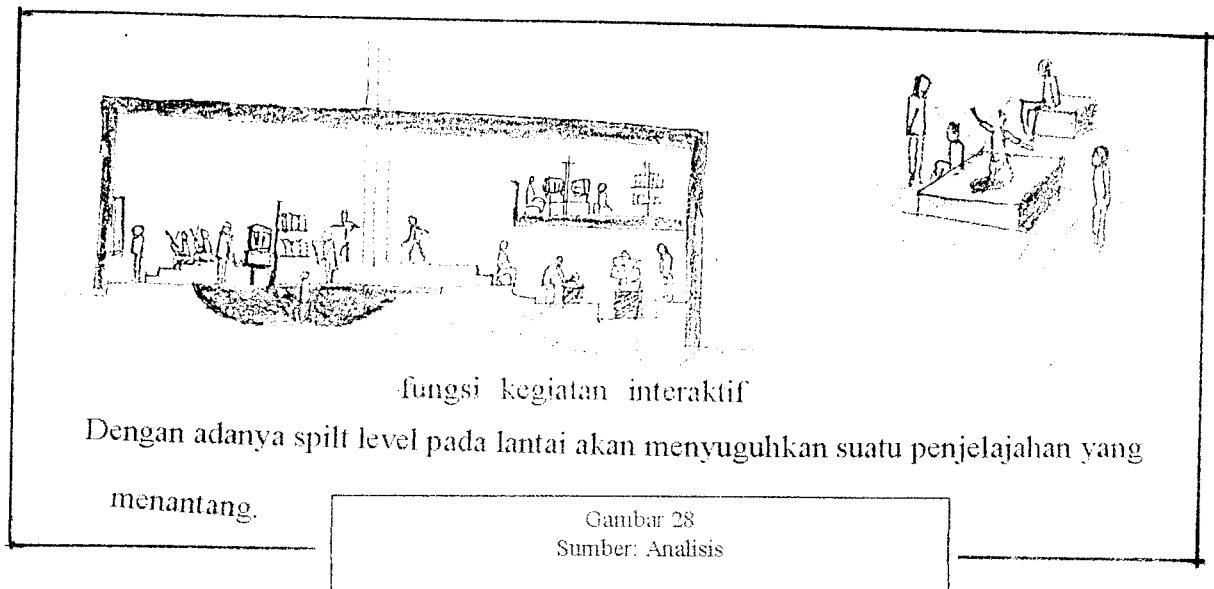
Pada perancangan ruang museum ini akan dibahas mengenai hubungan antar ruang dalam bangunan, perancangan ruang dalam, dan perencanaan ruang luar. Pada perencanaan hubungan antar ruang dalam bangunan ini akan diketengahkan tentang hubungan antara ruang dalam, selasar, dan ruang luar dari bangunan.

Hubungan ruang-ruang dalam pada bangunan museum ini ada yang berhubungan secara langsung, dipisahkan oleh ketinggian lantai maupun dipisahkan oleh dinding partisi baik yang tembus pandang maupun yang tidak, atau mungkin malah sama sekali tidak berhubungan (Gambar 27). Hubungan antara ruang-ruang dalam museum ini dibagi dalam beberapa bagian yakni antar ruang interaktif, antara ruang perawatan dengan ruang lain, antara selasar dengan ruang dalam, dan antara selasar dengan ruang luar. Hubungan antara ruang yang mewadahi fungsi interaktif hanya dibedakan oleh perbedaan level lantai, sedangkan hubungan antara ruang perawatan atau kurator dengan ruang yang lain dipisahkan dengan dinding dari kaca tembus pandang dimaksudkan supaya anak-anak juga dapat mengetahui perawatan benda-benda koleksi tersebut dan dinding masif dengan ruangan yang lain. Sedangkan hubungan antara selasar dengan ruang dalam dapat hanya dibedakan dengan ketinggian lantai dan dipisah dengan dinding masif

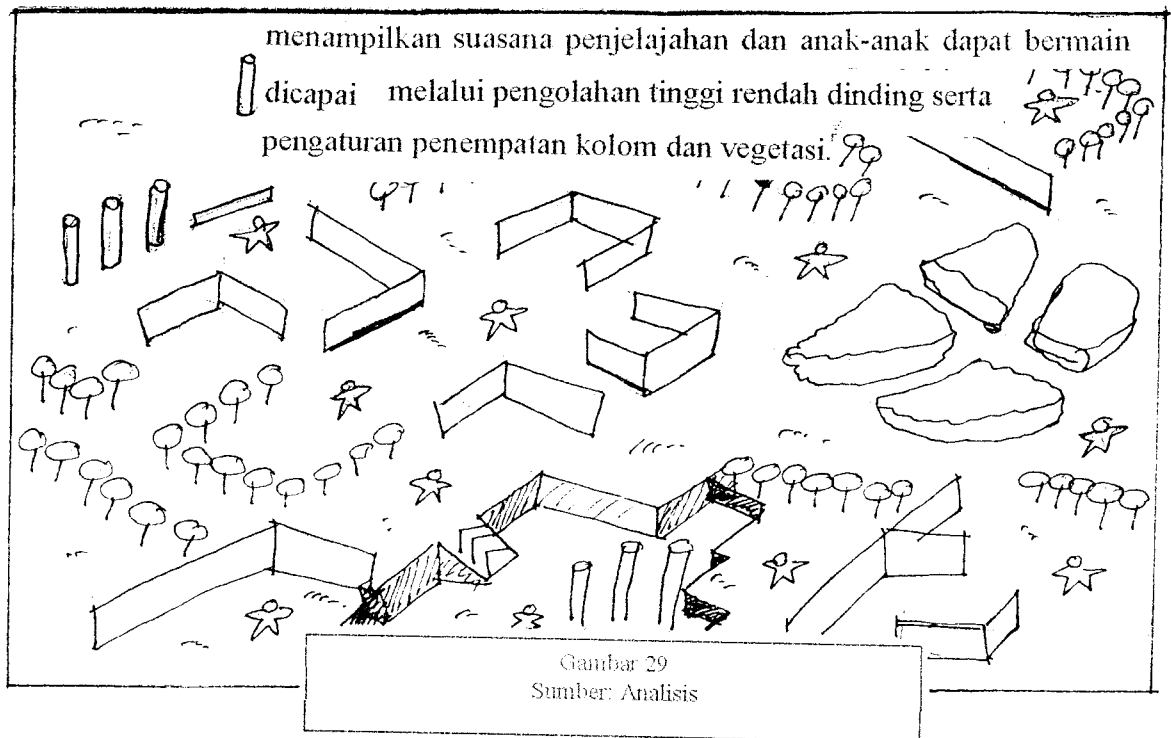
maupun partisi yang tembus pandang maupun yang tidak. Sedangkan hubungan antara selasar dengan ruang luar dapat dipisahkan dengan batas dari dinding, pohon maupun air.



Perencanaan ruang dalam pada bangunan museum dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu ruang-ruang yang mewadahi fungsi-fungsi kegiatan interaktif yang berhubungan dengan anak, kegiatan perawatan dan ruang-rung yang mewadahi fungsi pendukung. Ruang-ruang yang mendukung kegiatan interaktif untuk anak dirancang dengan permainan tinggi rendah lantai, skala ruang, pencahayaan, perencanaan dinding dan kolom pada bangunan yang dinamis, edukatif, dan rekreatif (Gambar 28). Ruang yang mewadahi fungsi perawatan dirancang agar tidak banyak bukaan pada ruangnya dan untuk ruang yang mengandung kegiatan pendukung dirancang dengan dibuat banyak bukaan dan untuk lantai hanya mempergunakan perbedaan tinggi rendah lantai saja.



Perencanaan ruang luar pada bangunan museum ini dirancang untuk menimbulkan suasana yang dinamis, edukatif, dan rekreatif. Pada perencanaan ruang luar hal ini diperoleh dengan pengelolaan vegetasi atau pohon-pohonan, air, dan fasilitas bermain bagi anak menjadi satu kesatuan yang dapat menciptakan suasana dinamis, edukatif, dan rekreatif. Hal tersebut dapat dicapai dengan pengolahan dinding dan kolom sebagai tempat bermain, vegetasi yang berupa pohon-pohonan tidak saja sebagai peneduh namun juga dijadikan sarana bermain bagi anak seperti penataan pohonnya dibuat berputar seperti *puzzle*, dan air. Unsur-unsur tersebut dibuat dan diolah dengan dasar konsep permainan anak tradisional Yogyakarta yakni *gobak sodor* dan *jethungan*. Yang mana berdasarkan konsep permainan tersebut pengolahan dinding, kolom, vegetasi dan air dibuat sebagai penghalang-penghalang dan dibuat sebagai tempat bersembunyi, yang mana hal tersebut untuk menampilkan suasana penjelajahan dan anak-anak dapat bermain sambil mengasah otak menemukan apa yang mereka cari (Gambar 29). Hal tersebut dapat dicapai melalui pengolahan tinggi rendah dinding serta pengaturan penempatan kolom dan vegetasi.



#### 4.3. Program Ruang Bangunan Museum Seni Anak

Pada sub bab ini akan dibahas mengenai jenis-jenis ruang pada bangunan museum seni anak beserta persyaratan-persyaratan teknis pada bangunan museum seni anak. Yang mana jenis-jenis dan persyaratan ruang didasarkan pada fungsi bangunan Museum Seni Anak tersebut.

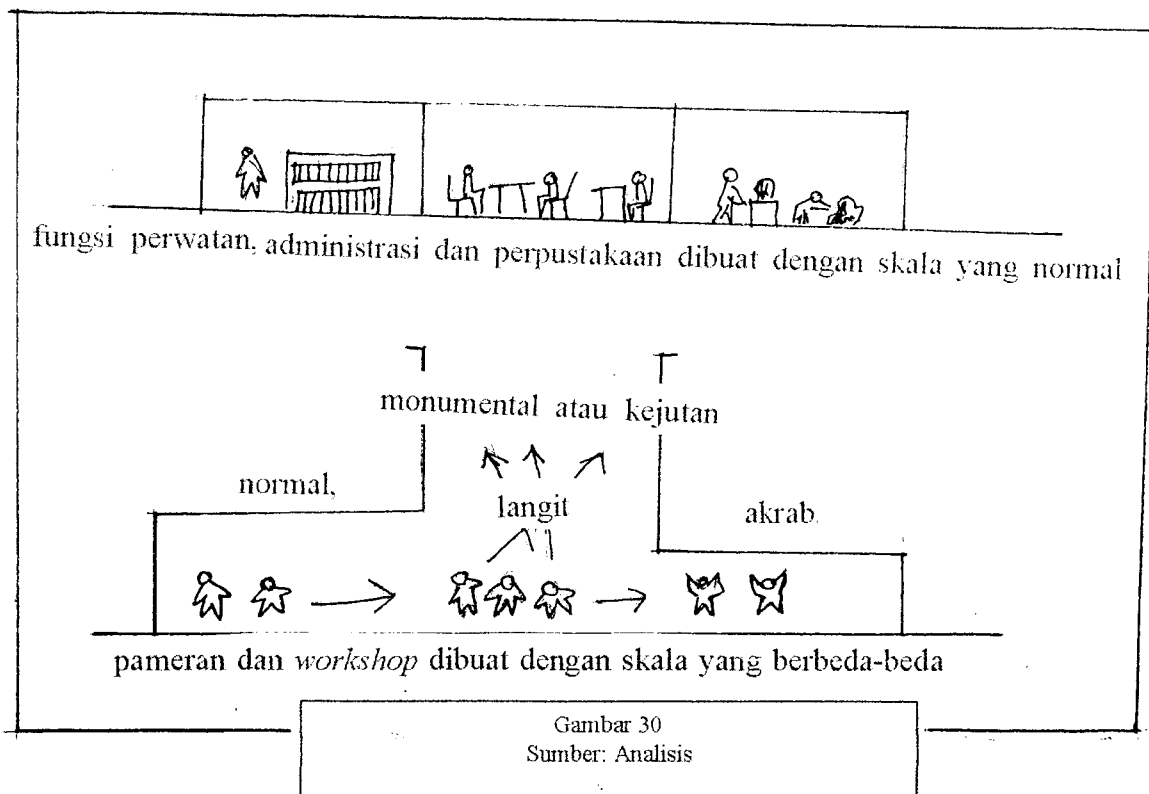
Dalam hal ini akan dibahas mengenai ruang-ruang yang ada di dalam bangunan Museum Seni Anak. Namun terlebih dahulu akan dibahas mengenai jenis-jenis ruangan yang ada dalam sebuah museum, dan ruangan-ruangan yang ada dalam Museum Seni Anak.

Ruangan-ruangan yang terdapat dalam sebuah museum dapat dikategorikan dalam dua jenis kategori yakni ruang yang mewadahi kegiatan utama dari museum dan ruang yang mewadahi kegiatan pendukung dari sebuah museum. Ruang yang mewadahi kegiatan utama dari museum dapat dibagi lagi yakni ruang yang harus ada dalam sebuah museum dan ruang yang ada pada Museum Seni Anak. Ruang-ruang yang harus ada dalam sebuah bangunan museum yakni ruang kantor, ruang istirahat karyawan, ruang gudang sementara benda koleksi, ruang gudang peralatan, publikasi atau tempat souvenir, ruang pameran sementara, ruang informasi, ruang istirahat pengunjung, dan ruang security. Sedangkan ruang-ruang yang terdapat pada Museum Seni Anak yakni ruang interaktif yang dipergunakan untuk pameran, permainan, pendidikan atau perpustakaan, juga workshop anak, ruang perpustakaan, dan ruang audio visual.

## Skala Ruang dan Fasilitas bagi Anak

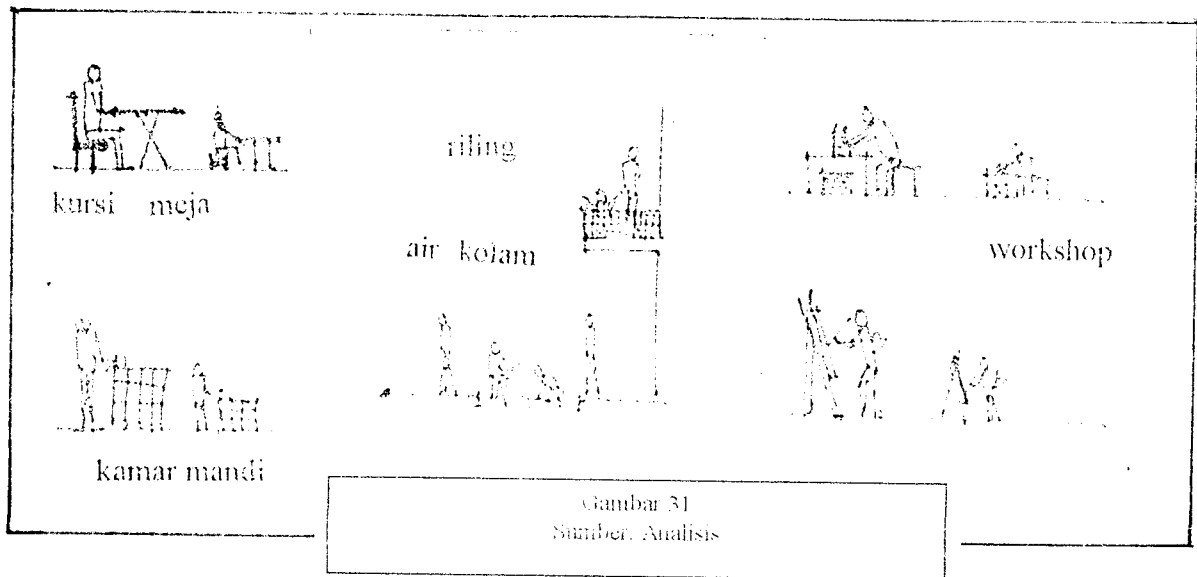
Skala ruang pada sebuah bangunan dirancang untuk menimbulkan suatu kesan yang dinamis pada bangunan, yakni dengan membuat permainan tinggi rendah pada lantai dan pada langit-langit. Skala untuk bangunan museum ini yang dikhususkan untuk anak-anak dibuat dengan tujuan agar anak di dalam bangunan tidak merasa tertekan bahkan takut.

Skala-skala ruang pada bangunan museum ini menggunakan tiga macam yakni skala akrab, skala normal, dan skala monumental atau kejutan. Penggunaan berbagai macam skala ruang tersebut diaplikasikan pada bangunan museum seni anak dengan penerapannya sebagai berikut: pada ruang-ruang yang berhubungan dengan fungsi perawatan, administrasi dan perpustakaan dibuat dengan skala yang normal agar orang yang bekerja dan membaca tidak merasa tertekan berada di dalamnya. Kemudian untuk fungsi yang berhubungan dengan aktifitas anak seperti pameran dan *workshop* dibuat dengan skala yang berbeda-beda, hal tersebut dimaksudkan agar anak dapat merasakan keakraban ruangan yakni anak merasa bahwa dirinya dapat menyentuh langit-langit dan ada kalanya anak akan merasa dirinya berada di tempat yang begitu jauh dari jangkauan karena hanya langit saja yang dapat dipandang (Gambar 30). Skala ruang tersebut dapat diciptakan dengan pengolahan tinggi rendah lantai dan langit-langit.





Untuk ukuran barang-barang pada fasilitas dalam bangunan museum ini disesuaikan dengan skala untuk anak-anak dan ergonomi anak. Fasilitas untuk anak seperti workshop untuk anak dibuat agar mudah dijangkau oleh anak dan mudah memakainya. Fasilitas bermain untuk anak dibuat agar aman bagi anak, seperti diberi riling pada tangga dan ruang-ruang atas, kolom yang tidak mudah menciderai anak, dan air kolam yang hanya sebatas mata kaki saja. Dan ukuran fasilitas pendukung seperti kamar mandi, kursi dan meja yang dibuat pendek khusus untuk anak-anak (Gambar 31).

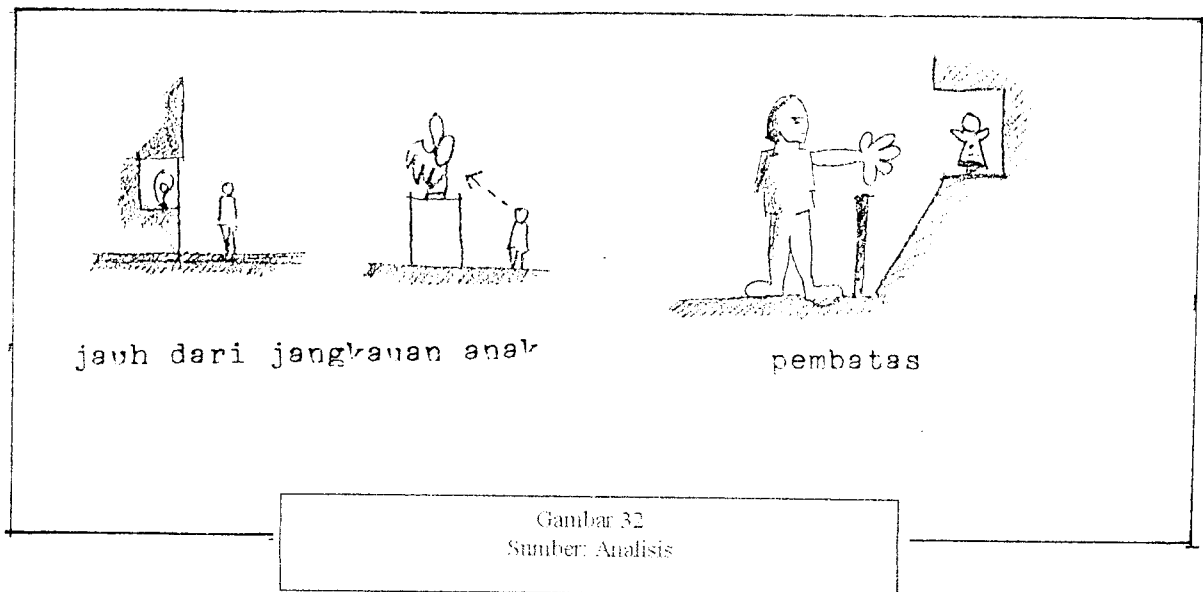


### Persyaratan Teknis Bangunan Museum Seni Anak

Dalam perencanaan tentang persyaratan teknis bangunan akan dibahas mengenai keamanan, penghawaan, pencahayaan dan lift pada bangunan. Dalam hal keamanan akan dibahas keamanan dari pencurian dan dari kebakaran, juga tentang pencahayaan yang aman bagi benda koleksi suatu museum.

Keamanan pada museum merupakan hal yang penting, disini keamanan dibagi dalam dua macam yakni keamanan terhadap bahaya pencurian atau kerusakan akibat ulah anak-anak dan keamanan dari bahaya kebakaran. Untuk keamanan dari pencurian ataupun kerusakan akibat aktifitas pengunjung dapat diamankan dengan cara seperti: khusus untuk pencurian selain dengan petugas *security* dan dengan alarm untuk benda-benda koleksi yang mempunyai nilai seni yang

tinggi ditempatkan dalam sebuah ruang kecil tembus pandang yang hanya dapat dilihat saja dan tidak dapat disentuh. Dan untuk keamanan dari aktifitas anak yang mungkin dapat memecahkan benda koleksi, maka benda koleksi harus dijauhkan dari jangkauan anak seperti dimasukkan dalam sebuah ceruk pada dinding, dibuat seperti diorama, maupun ditempatkan pada tempat yang agak tinggi namun masih tetap terjangkau oleh penglihatan anak-anak (Gambar 32).

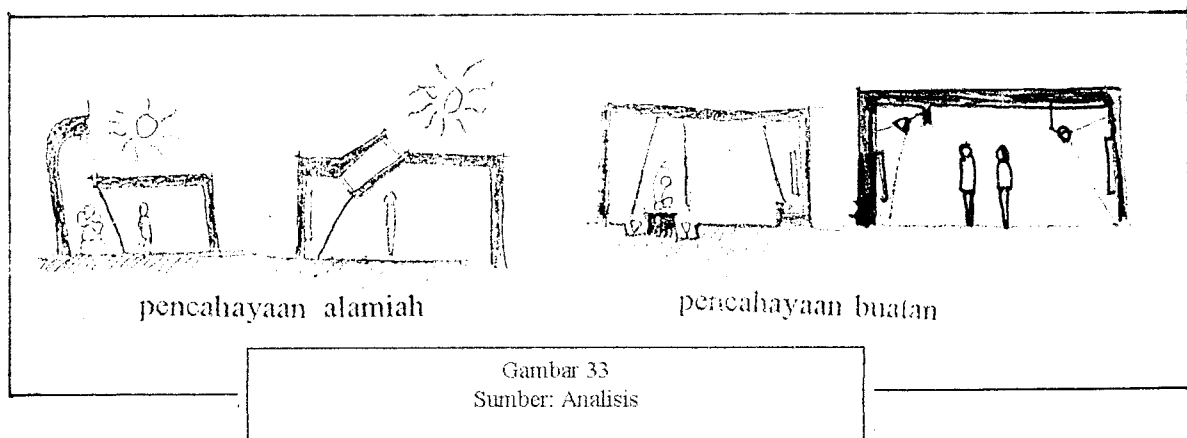


Untuk keamanan dari bahaya kebakaran, maka pada ruangan museum dilengkapi dengan alat pendeteksi kebakaran dan alat pemadam kebakaran. Alat pendeteksi kebakaran yakni *smoke detector*, dan untuk alat pemadamnya mempergunakan *hydrant* dan *extinguisher*.

Pencahayaan pada bangunan museum dengan menggunakan pencahayaan alamiah dan buatan (Gambar 33). Pencahayaan alami pada bangunan yang mempunyai pengaruh buruk pada benda koleksi bila terkena secara langsung, oleh karena itu pencahayaan alamiah harus diarahkan tidak langsung pada benda koleksi atau bukaan diarahkan agar cahaya tidak terkena langsung pada benda koleksi dan pada bukaan diberi sun screen untuk menghambat sinar ultra violet dari matahari. Sedangkan pencahayaan buatan dapat langsung diarahkan pada benda koleksi dengan menggunakan cahaya dari *lampu tungstein* dan *lampu flourecent*. Intensitas cahaya yang masuk dalam ruang pameran dan untuk benda koleksi berbeda yakni untuk ruang pameran menggunakan cahaya dengan intensitas 150 lux dan untuk benda koleksi menggunakan cahaya dengan intensitas

50 lux. Hal-hal tersebut dipergunakan sebagai perancangan pencahayaan pada ruang-ruang seperti ruang pameran, ruang auditorium, ruang penyimpanan, ruang persiapan, dan ruang perawatan. Dan untuk ruang-ruang yang lain seperti perpustakaan, kantor, dan ruang-ruang pendukung lainnya tidak memerlukan penerangan dengan cara yang khusus.

Untuk memunculkan kesan bahwa pencahayaan juga dapat sebagai sarana pendidikan, maka pencahayaan dalam ruang-ruang tertentu, seperti ruang pameran interaktif maupun lorong-lorong pencahayaannya diatur sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat bermain dan belajar dengan cahaya. Bermain dan belajar dengan cahaya yakni mengenai perpaduan dari berbagai macam warna pada cahaya yang dikenakan pada sebuah bidang dengan warna tertentu akan dapat menimbulkan warna yang lain, seperti cahaya yang dipancarkan pada koridor dengan warna tertentu jika mengenai benda yang dibawa oleh anak, maka akan timbullah suatu warna yang lain pada benda tersebut dan anak akan tahu bahwa perpaduan antara kedua warna tersebut akan menghasilkan warna baru pada benda.



Untuk alat transportasi antar lantai pada bangunan yakni mempergunakan *lift*. Lift ini dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak tidak dapat bermain-main dengan benda tersebut, seperti tombol pada lift dirancang jauh dari jangkauan anak.

Selain hal-hal tersebut, hal-hal mechanical dan electrical akan diselesaikan nanti pada perancangan di studio.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Anonim, 1972, *Encyclopedia Americana*, Vol. 19, New York: America Corporation
2. Ando, Tadao, 1991, *The Japan Architect*, The Inaugural Issue of the quarterly JA
3. Ambrose, Timothy dan Crispin Paine, 1993, *Museum Basic*, London: Routledge
4. Baker, Larry L. dan Deborah A. Gaut, *Communication*. Massachusetts. 1996
5. Ching, Francis D. K, 1991, *Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Jakarta: Enecona
6. Dep. Pendidikan dan Kebudayaan, 1995, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
7. Gehry, Frank. 1985, *Frank Gehry*. New York: Rizzoli International Publication Inc
8. Gunarsa, Singgih D. dan Singgih D. Gunarsa, 1986, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: Gunung Mulia
9. Hertz Berger, Herman. 1991, *Lesson For Students In Architecture*, Rotterdam: Uitgeverij 010 Publishers
10. Institute of America, 1975, *The New Glorier Webster International Dictionary*, New York: The English Language Institute of America, Inc
11. *International Architecture Yearbook*, No 2, 1996, Australia: The Images Publishing Group Pty Ltd
12. Ma Montaner, Josep, 1990, *New Museum*, London: Architecture Design and Technology Press
13. Neufert, Ernest-Sjamsu Amril, 1989-1990, *Data Arsitek 1*, Edisi II, Jakarta: Erlangga
14. Neufert, Ernest-Sjamsu Amril, 1989-1990, *Data Arsitek 2*, Edisi II, Jakarta: Erlangga
15. Norberg-Schulz, 1965, *Intention in Architecture*, Massachusetts: The Massachusetts Institute of Technology
16. Terrail, Pierre, 1991, *Architectural Design For Today*, London: Academy Group Ltd

17. Whelan, Bride M, 1994, *Color Harmony 2*, Massachusetts: Rockport Publisher, Inc
18. Wright, Frank L, 1993, *Frank Lloyd Wright The Master Work*, London: Thames and Hudson Ltd

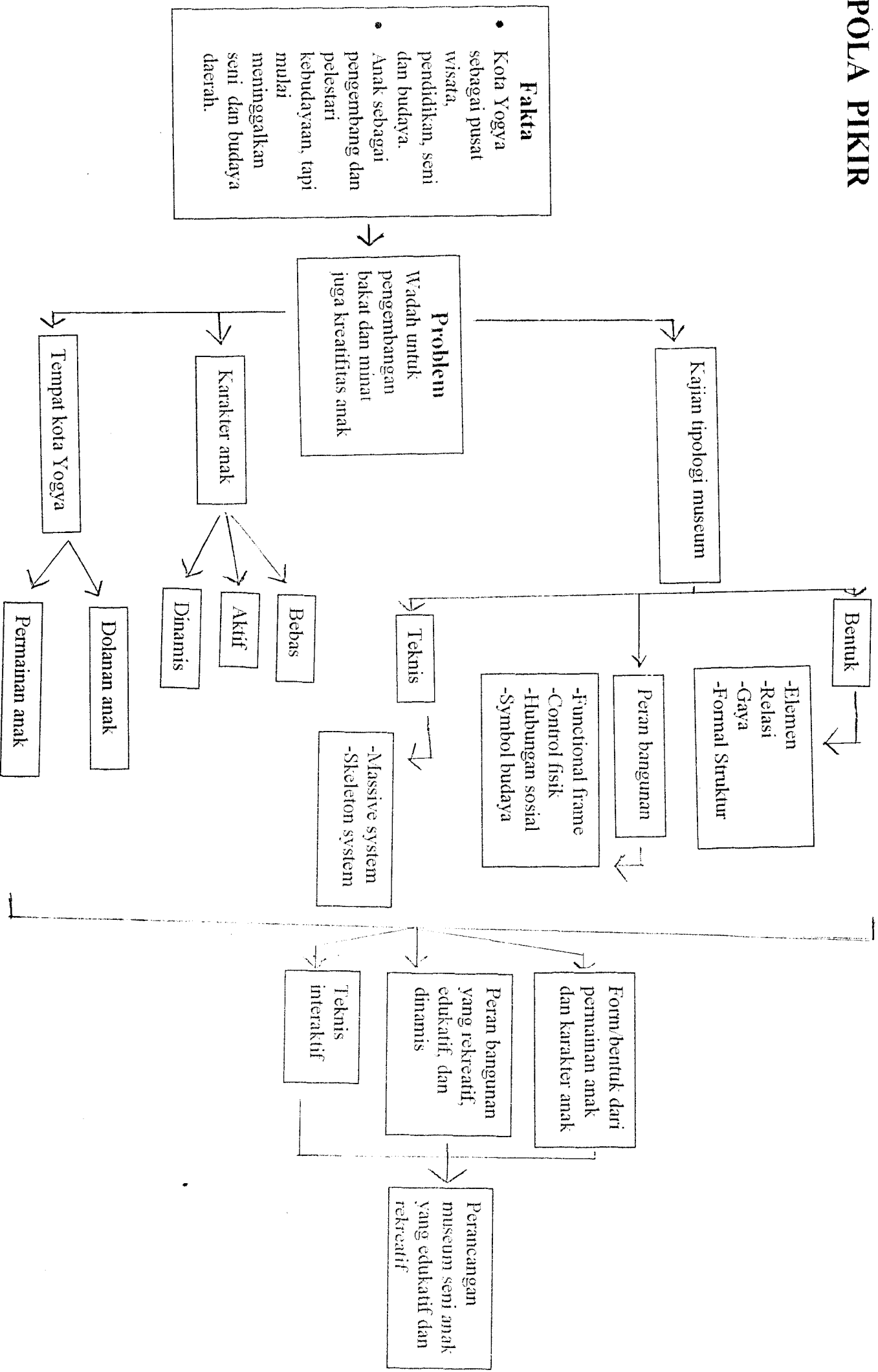
## DAFTAR BACAAN

1. Clark, Roger H. dan Michael Pouse, 1985, *Preceden Dalam Arsitektur*, Bandung:
2. Hill, An B, Carol G. Lane, Uriel Cohen, Gary T. Moore, Tim Mc Ginty, 1978, *Abstracts On Child Players and Child Support Facilities*, The School of Architecture and Urban Planning, The University of Wisconsin-Milwaukee
3. Passini, Romedi, 1984, *Wayfinding in Architecture*, New York: Van Nostrand Reinhold Company Inc
4. Sutaarga, M. Amir, 1971, *Persoalan Museum di Indonesia*, Jakarta: Direktorat Museum Dep. Pendidikan dan Kebudayaan
5. White, Edward T, 1985, *Buku Sumber Konsep*, Bandung: Intermedia

## DATA AWAL

1. Bpk. Mudjiman, KaSi Bidang Kesenian, Dinas Kebudayaan Propinsi DIY, wawancara tgl 24 April 1999.
2. Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah Propinsi DIY tahun 1999, Dinas Pariwisata Propinsi DIY.
3. Rencana Tata Ruang Wilayah DIY, Dinas BAPPEDA Propinsi DIY.
4. Rencana Umum Tata Ruang Kota, Dinas BAPPEDA Dati II Kotamadya Yogyakarta.
5. Rencana Detail Tata Ruang Kota, Dinas BAPPEDA Dati II Kotamadya Yogyakarta.

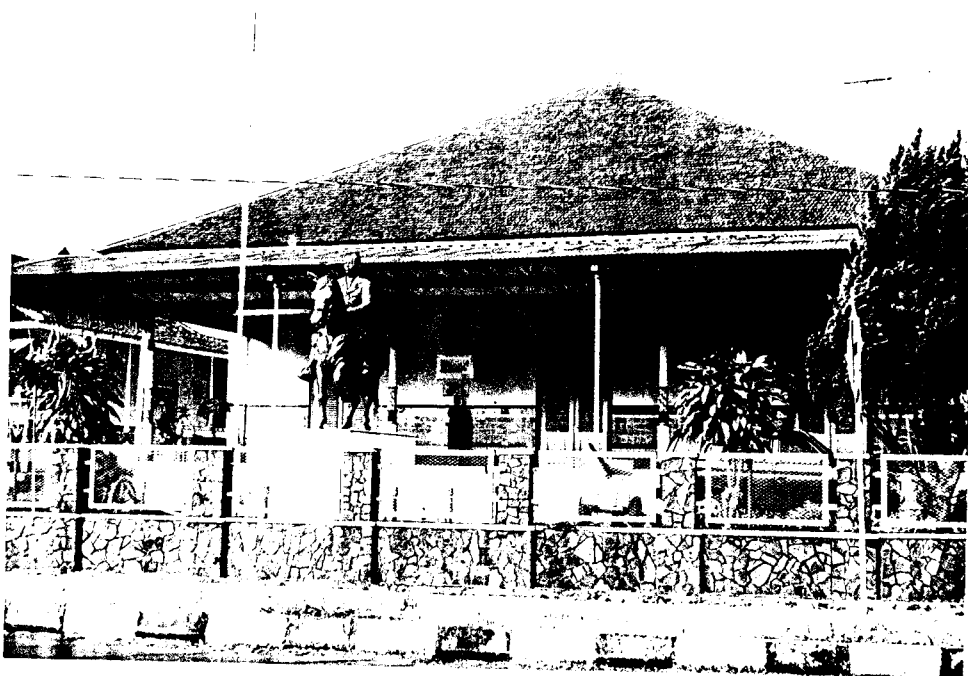
# POLA PIKIR



Contoh – contoh Museum dan Fasilitas Anak di Yogyakarta



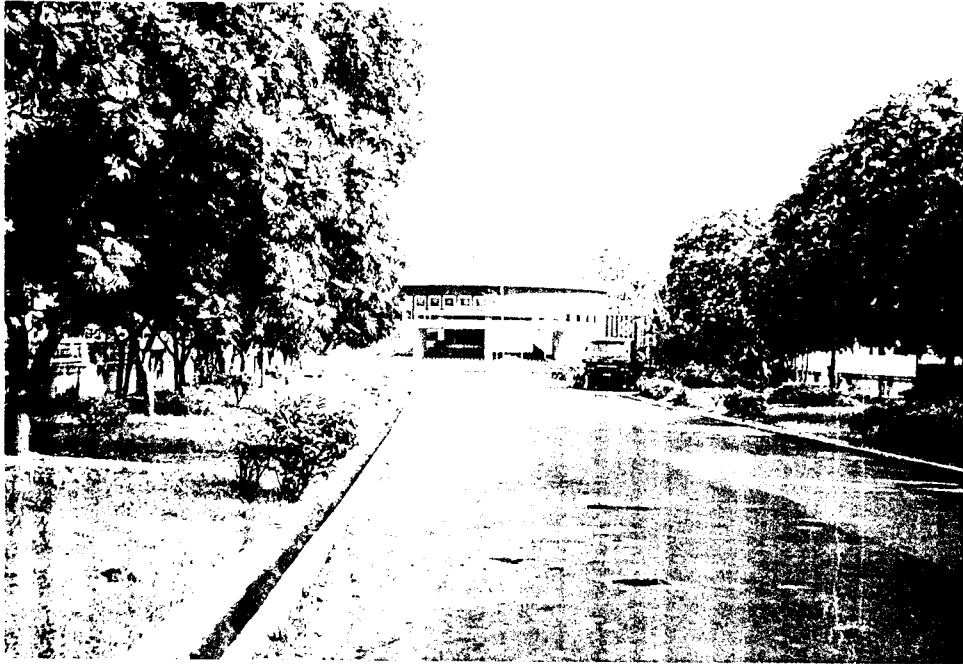
Gambar 1. Museum Biologi



Gambar 2. Museum Panglima Besar Jend. Soedirman



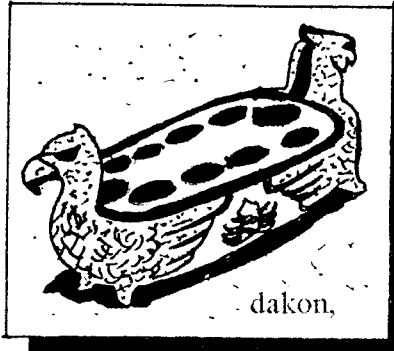
Contoh – contoh Museum dan Fasilitas Anak di Yogyakarta



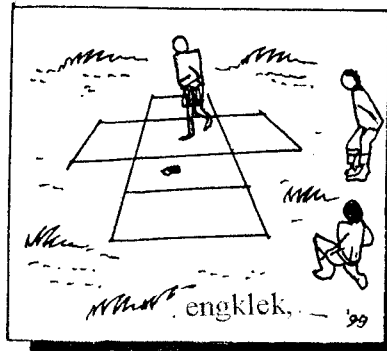
Gambar 3. Museum Perjuangan



Gambar 4. Taman Permainan Anak Purawisata



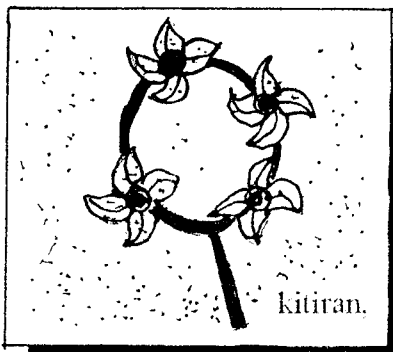
dakon,



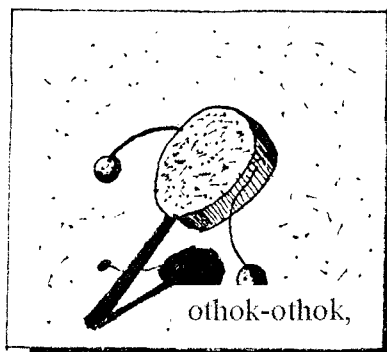
engklek,



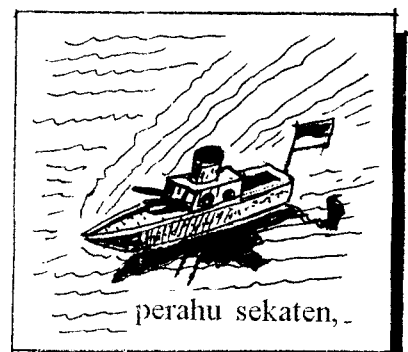
gangsingan,



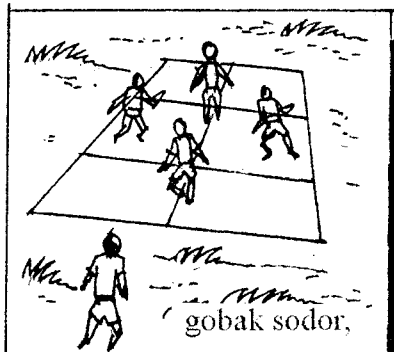
kitiran,



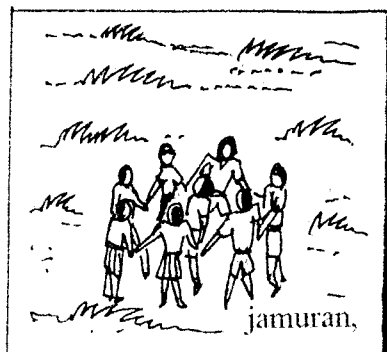
othok-othok,



perahu sekaten,



gobak sodor,



jamuran,



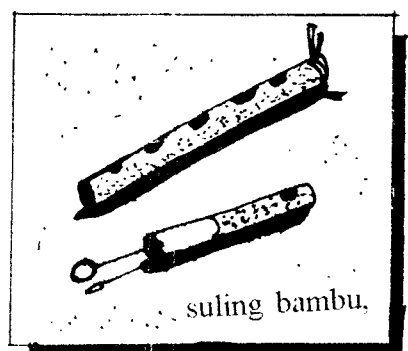
jethungan



ula-ulanan



ancak-ancak alis



suling bambu,

DAFTAR KAWASAN PERENCANAAN  
 PERATURAN DAERAH  
 NO. ZAMARAH DAIRY 1336/2004  
 No. 6... Tahun 1994

- 1. Kawasan Perumahan
- 2. Kawasan Industri
- 3. Kawasan Perdagangan
- 4. Kawasan Perikanan
- 5. Kawasan Industri
- 6. Kawasan Industri
- 7. Kawasan Industri
- 8. Kawasan Industri
- 9. Kawasan Industri
- 10. Kawasan Industri
- 11. Kawasan Industri
- 12. Kawasan Industri
- 13. Kawasan Industri
- 14. Kawasan Industri
- 15. Kawasan Industri
- 16. Kawasan Industri
- 17. Kawasan Industri
- 18. Kawasan Industri
- 19. Kawasan Industri
- 20. Kawasan Industri

**Perencanaan**

- 1. SPT (Sewa Tanah)
- 2. Fasilitas Pelayanan Budaya
- 3. Perencanaan Lahan Pertanian
- 4. Perencanaan Lahan Perikanan
- 5. Perencanaan Lahan Industri
- 6. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 7. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 8. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 9. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 10. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 11. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 12. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 13. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 14. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 15. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 16. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 17. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 18. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 19. Perencanaan Lahan Pertambangan
- 20. Perencanaan Lahan Pertambangan

**Kawasan**

- 1. RUM
- 2. Kawasan Industri dan Pertambangan
- 3. Kawasan Industri
- 4. Perencanaan Lahan Pertambangan

1:10000



PELAJANGARA (SUDIRKANI)  
 SISTEM PELAYANAN KEMAHAN

No.	Nama Kawasan	Kategori	Status
1	Kawasan Perumahan	Perumahan	Perencanaan
2	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
3	Kawasan Perdagangan	Perdagangan	Perencanaan
4	Kawasan Perikanan	Perikanan	Perencanaan
5	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
6	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
7	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
8	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
9	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
10	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
11	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
12	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
13	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
14	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
15	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
16	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
17	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
18	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
19	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan
20	Kawasan Industri	Industri	Perencanaan

PENYUSUNAN KAWASAN  
 LAYANAN KEMAHAN



- AREA PERENCANAAN MUSIUM SENI ANAK
- AREA PENDIDIKAN / SEKOLAH
- MUSIUM
- TAMAN BERTEMA ANAK

## BESARAN-BESARAN RUANG

Besaran Ruang-ruang yang dibutuhkan tiap orang dalam bangunan Museum Seni Anak ini menurut jenis kegiatan tiap-tiap orang dan fungsi ruangan pada bangunan, yaitu sebagai berikut:

1. Parkir untuk sepeda motor: 2,25 m<sup>2</sup>/motor
2. Parkir untuk mobil : 22.5 m<sup>2</sup>/mobil
3. Parkir untuk bus : 33 m<sup>2</sup>/bus
4. Pos satpam/informasi : 2,16 m<sup>2</sup>/orang
5. Ruang kepala : 36 m<sup>2</sup>/orang
6. Ruang kepala bagian : 12.96 m<sup>2</sup>/orang
7. Ruang audio visual : 0,96 m<sup>2</sup>/orang
8. Ruang kantor : 6.98 m<sup>2</sup>/orang
9. Ruang rapat : 3,5 m<sup>2</sup>/orang
10. Ruang tamu : 5 m<sup>2</sup>/orang
11. Ruang istirahat karyawan : 2,25 m<sup>2</sup>/orang
12. Ruang kantin : 0,54 m<sup>2</sup>/orang

Sumber dari *Data Arsitek* (Ernst Neufert-Sjamsu Amril, edisi II, 1989-1990)

# PERHITUNGAN BESARAN RUANG

## 1. Area Parkir

Area parkir untuk umum diasumsikan untuk kebutuhan 3 buah bus, 20 buah mobil, dan 100 buah motor didapat luasan dengan perincian sebagai berikut:

- 3 bus dan luasan @ 33 m<sup>2</sup>/bus:  $3 \times 33 = 99 \text{ m}^2$
- 20 mobil dan luasan @ 22,5 m<sup>2</sup>/mobil:  $20 \times 22,5 = 450 \text{ m}^2$
- 100 motor dan luasan @ 2,25 m<sup>2</sup>/motor:  $100 \times 2,25 = 225 \text{ m}^2$

Jadi jumlah luasan parkir untuk umum atau pengunjung yaitu: 774 m<sup>2</sup>

Area parkir untuk karyawan yang mempergunakan 6 buah mobil dan 18 buah motor, didapat luasan dengan perincian sebagai berikut:

- 7 mobil dan luasan @ 22,5 m<sup>2</sup>/mobil:  $7 \times 22,5 = 157,5 \text{ m}^2$
- 20 motor dan luasan @ 2,25 m<sup>2</sup>/motor:  $20 \times 2,25 = 45 \text{ m}^2$

Jadi luasan area parkir untuk karyawan museum yaitu: 176,5 m<sup>2</sup>

## 2. Entrance

- Pos Satpam dengan 2 orang satpam dan luasan 2,16 m<sup>2</sup>/orang, maka riancian yang diperoleh yakni:  $2 \times 2,16 = 4,32 \text{ m}^2$
- Informasi pengunjung dengan 2 petugas dan luasan 2,16 m<sup>2</sup>/orang, maka rincian yang didapat yaitu:  $2 \times 2,16 = 4,32 \text{ m}^2$

Jadi luasan untuk entrance yaitu 8,64 m<sup>2</sup>

## 3. Ruang Pamer

- Untuk ruangan pamer yang interaktif dan sudah termasuk fasilitas perpustakaan khusus dan fasilitas workshop di dalamnya diasumsikan tiap ruang pamer interaktif membutuhkan lahan 400 m<sup>2</sup>, karena terdapat 4 buah ruang pamer interaktif yang masing-masing mewadahi hasil seni dan budaya, maka luasan lahan untuk ruang pamer ialah:  $4 \times 400 = 1600 \text{ m}^2$ .
- Ruang kepala pengelola yang luasannya 36 m<sup>2</sup> per orang, maka didapat:  $1 \times 36 = 36 \text{ m}^2$
- Ruang pengelola atau staf, terdapat 8 orang staf yang mana luasan untuk kantor 6,98 m<sup>2</sup>/orang sehingga diperoleh:  $8 \times 6,98 = 63,84 \text{ m}^2$

- Untuk hall serbaguna karena berupa ruang tanpa penyekat, maka diambil perhitungan dariluas per anak yaitu 2,5 m<sup>2</sup>/anak, karena dimungkinkan untuk menampung 200 anak, maka diperoleh perhitungan:  $200 \times 2,5 = 500 \text{ m}^2$

Jadi luasan untuk ruang pameran yakni: 2011,8 m<sup>2</sup>

#### 4. Ruang Perpustakaan Umum

- Ruang baca + ruang buku yang berisi 2000 buku diasumsikan dengan luasan 75 m<sup>2</sup>
- Ruang penitipan barang dengan 2 petugas dan luasan 2,16 m<sup>2</sup>/orang, maka diperoleh hasil yaitu:  $2 \times 2,16 = 4,32 \text{ m}^2$
- Ruang karyawan perpustakaan dengan 3 karyawan dan luasan 6,98 m<sup>2</sup>/orang, maka diperoleh hasil:  $3 \times 6,98 = 20,94 \text{ m}^2$

Jadi luasan untuk ruang perpustakaan yaitu: 100,26 m<sup>2</sup>

#### 5. Ruang Audio-Visual

Ruang audio-visual diasumsikan untuk menampung 50 orang anak dan luasannya 0,96 m<sup>2</sup>/orang, maka diperoleh hasil:  $50 \times 0,96 = 48 \text{ m}^2$

#### 6. Ruang Kantor Karyawan

- Ruang direktur dengan 1 direktur dan luasannya 36 m<sup>2</sup>/orang kemudian diperoleh hasil seperti berikut:  $1 \times 36 = 36 \text{ m}^2$
- Ruang Tata usaha dengan 11 pegawai dan luasannya 6,98 m<sup>2</sup>/orang, maka didapat perhitungan:  $11 \times 6,98 = 76,78 \text{ m}^2$
- Ruang Rapat dengan 15 anggota rapat dan luasannya 3,5 m<sup>2</sup>/orang, maka didapat perhitungan seperti berikut:  $15 \times 3,5 = 52,5 \text{ m}^2$
- Ruang Tamu dengan kapasitas 5 orang dan luasannya 5 m<sup>2</sup>/orang, maka diperoleh perhitungan:  $5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$

Jadi luas ruang kantor karyawan yakni: 190,28 m<sup>2</sup>

#### 7. Ruang Kuratorial

- Ruang kabag kurator dengan 1 orang kabag dan luasannya 12,96 m<sup>2</sup>/orang, maka perhitungan yang muncul:  $1 \times 12,96 = 12,96 \text{ m}^2$

- Ruang karyawan kuratorial dengan 5 karyawan dan luasannya 6,98 m<sup>2</sup>/orang, maka diperoleh perhitungan:  $5 \times 6,98 = 34,9 \text{ m}^2$

Ruang ganti yakni diasumsikan 12 m<sup>2</sup>

Jadi luasan ruang kuratorial 59,86 m<sup>2</sup>

#### 8. Ruang Preparasi

- Ruang kabag preparasi dengan 1 orang preparator dan luasannya 12,96 m<sup>2</sup>/orang, maka didapat:  $1 \times 12,96 = 12,96 \text{ m}^2$

- Ruang karyawan preparasi dengan 5 pegawai dan luasan 6,98 m<sup>2</sup>/orang, maka didapat perhitungan:  $5 \times 6,98 = 34,9 \text{ m}^2$

Ruang ganti diasumsikan 12 m<sup>2</sup>

Jadi luasan ruang preparasi yakni 59,86 m<sup>2</sup>

#### 9. Area Istirahat

- Ruang istirahat karyawan dengan 12 karyawan dan luasan 2,25 m<sup>2</sup>/orang, maka diperoleh perhitungan:  $12 \times 2,25 = 27 \text{ m}^2$

- Ruang kantin pengunjung untuk 50 orang dan luasannya 0,54 m<sup>2</sup>/orang, maka diperoleh perhitungan:  $50 \times 0,54 = 27 \text{ m}^2$

Taman bermain diasumsikan dengan luasan 300 m<sup>2</sup>

Penjualan souvenir diasumsikan dengan luasan 75 m<sup>2</sup>

Jadi luasan total area istirahat ialah 429 m<sup>2</sup>

#### 10. Ruang Gudang Sementara Pameran

Ruang gudang sementara untuk kegiatan penyimpanan, kuratorial dan preparasi diasumsikan sebesar 100 m<sup>2</sup>

#### 11. Ruang Servis

Untuk ruang Mechanical dan Electrical diasumsikan dengan luasan 40 m<sup>2</sup>

Untuk ruang dapur diasumsikan dengan luasan 20 m<sup>2</sup>

Untuk gudang alat diasumsikan 10 m<sup>2</sup>

Jadi ruang servis dengan luasan 70 m<sup>2</sup>

Jadi luasan total dari museum tersebut yaitu sebesar 3999,56 m<sup>2</sup>

Luasan ruangan diperoleh dari *Data Arsitek 1 dan 2* (Ernst Neufert-Sjamsu Amril, Edisi II, 1989-1990)

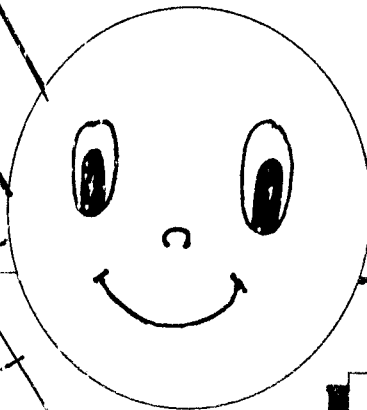


**PERKEMBANGAN JUMLAH PENGUNJUNG MUSEUM /MONUMEN PERJUANGAN BANGSA DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
TAHUN : 1996 - 1998**

NO	MUSEUM	1996			1997			1998		
		WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH	WISMAN	WISNUS	JUMLAH
1.	M. Sonobudoyo	11.013	152.089	163.102	18.521	119.645	138.166	6.198	41.406	47.604
2.	M. Sasmitaloka Pangsar Jend. Sudirman	178	8.470	8.648	555	17.435	17.990	286	10.594	10.880
3.	M. Taman Siswa Dewanlata Kiri Gryo	-	10.670	10.670	36	6.362	6.398	11	6.662	6.673
4.	M. Pangeran Diponegoro	29	7.001	7.030	24	4.451	4.475	26	2.193	2.219
5.	M. Pusat Dharmawiratama	235	5.274	5.509	142	4.604	4.746	138	7.400	7.538
6.	M. TNI AU Dirgantara Mandala	214	172.392	172.606	339	152.956	153.295	103	81.480	81.583
7.	M. Perjuangan	22	3.748	3.770	29	5.013	5.042	54	2.225	2.279
8.	M. Biologi UGM	80	11.480	11.560	81	10.500	10.581	52	7.436	7.488
9.	M. Kereta Keraton	559	60.816	61.375	475	69.938	70.413	21.676	74.100	95.776
10.	M. Benteng Vredenberg	2.279	286.150	288.429	2.279	7.394	9.673	473	90.115	90.588
11.	M. Affandi	1.955	4.712	6.667	1.768	4.155	5.923	389	1.221	1.610
12.	M. Monumen Yogya Kembali	1.088	641.996	643.084	577	559.062	559.639	237	191.263	191.500
13.	M. Geo Teknologi Mineral UPN	18	2.468	2.486	13	1.739	1.752	71	409	409
14.	M. Wayang Kekayon	35	517	552	64	2.434	2.498	-	2.127	2.198
15.	M. Pendidikan Islam	-	-	-	-	-	-	-	-	-
16.	M. Seni Lukis Kontemporer	473	3.540	4.013	19	73	92	22	72	94
17.	M. HB IX	196.559	342.412	538.971	158.288	311.084	469.375	54.191	211.716	265.907
18.	M. Puro Paku Alaman	205	502	707	141	1.479	1.620	-	10	10
19.	Pagelaran Siti Hinggil	18.091	285.581	303.672	12.663	342.697	355.369	63	419	-
20.	M. Budaya Jawa Ulen Sentanu	-	-	-	-	-	-	-	-	-
21.	M. Budaya Jawa Ulen Sentanu	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	<b>JUMLAH</b>	233.033	1.999.818	2.232.851	196.014	1.621.021	1.817.035	29.799	519.132	548.931

# LAMPUNAN PERANAN ANAK

MUSEUM SENI ANAK DI YOGYAKARTA  
YANG REKREATIF DAN EDUKATIF

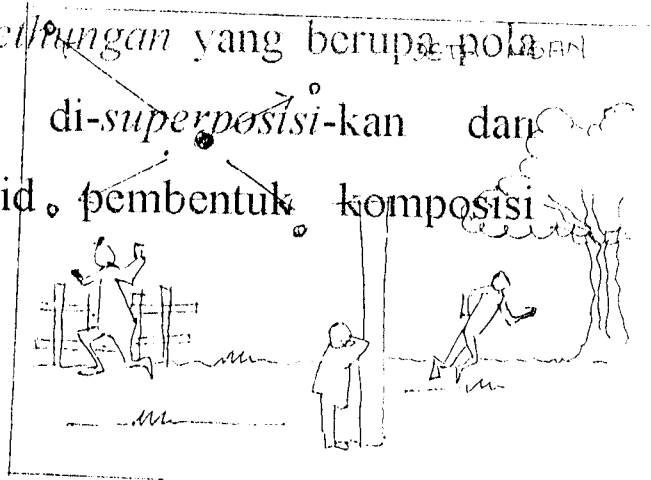


INDRIYANANTO  
ARIYO ANGGORO

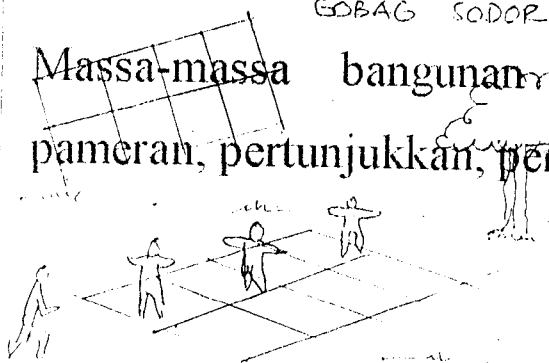
94 340 018

# CONCEPT

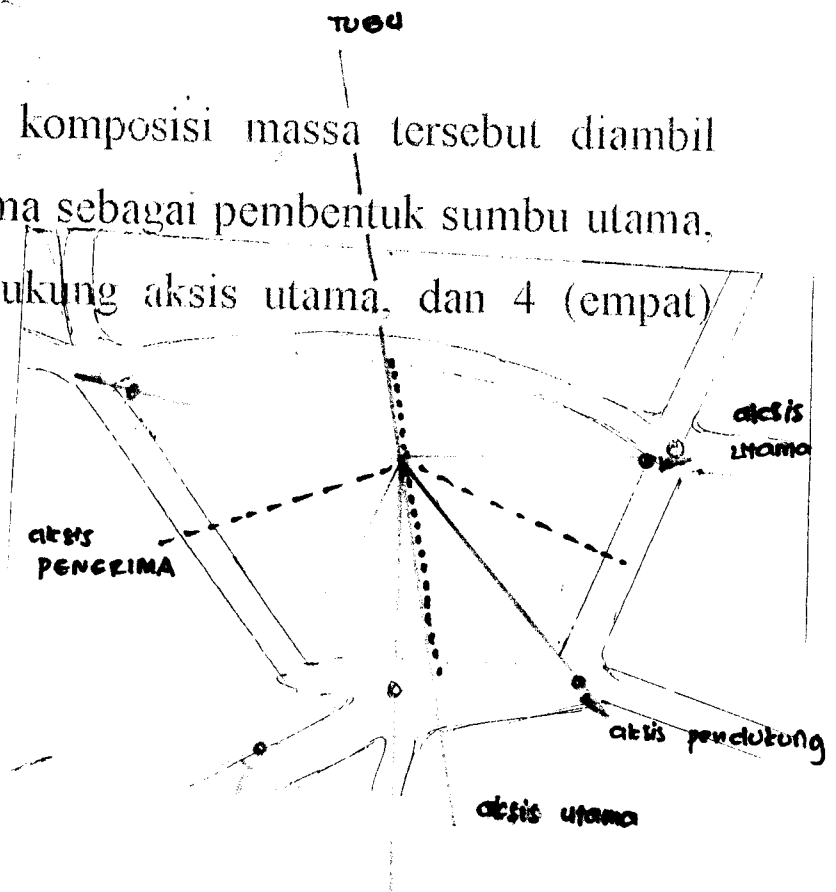
Permainan anak tradisional dari Yogyakarta yakni *Gobag Sodor* yang berupa grid dan *Jelanjangan* yang berupa pola yang menyebar, keduanya di-superposisi-kan dan dimunculkan sebagai grid-grid pembentuk komposisi massa bangunan.



Massa-massa bangunan tersebut mewadahi kegiatan pameran, pertunjukkan, perpustakaan, dan administrasi.



Grid-grid pembentuk komposisi massa tersebut diambil dari 3 (tiga) aksis utama sebagai pembentuk sumbu utama, 4 (empat) aksis pendukung aksis utama, dan 4 (empat) aksis penerima.



Ketiga aksis utama tersebut ialah:

- Tugu sebagai sumbu kota Yogyakarta juga dijadikan sebagai sumbu utama grid pada tapak.
- Dua buah tugu penanda kecil disekitar tapak sebagai penentu titik temu pada sumbu utama.

Keempat aksis sebagai pendukungnya yakni diambil dari keempat sudut pada sisi-sisi tapak tersebut sebagai pembentuk grid massa bangunan.

Dan keempat aksis sebagai aksis penerima yakni dari titik tengah pada keempat sisi tapak tersebut sebagai *entrance* dalam memasuki bangunan.

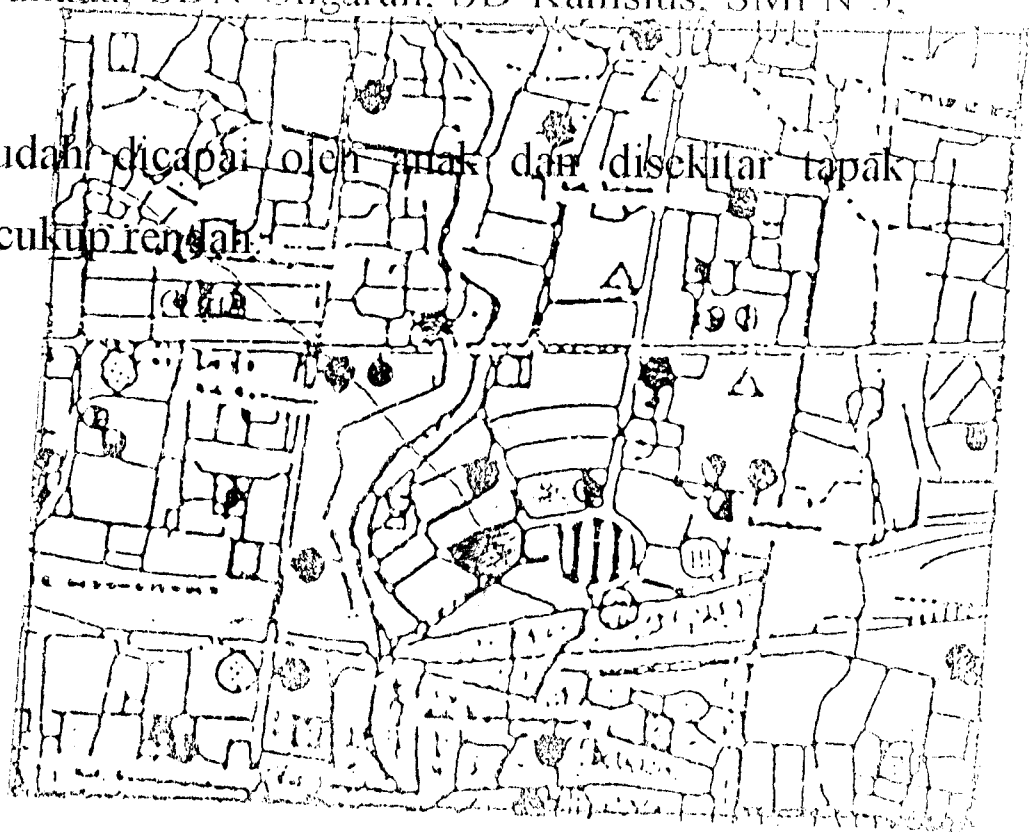
Kesan *rekreatif* dan *edukatif* dimunculkan dengan pengolahan tapak yakni dengan penempatan massa-masaa bangunan pada tengah tapak dan area sekitarnya menjadi tempat pertunjukkan dan pameran terbuka. Hal tersebut berdasarkan karena letak tapak tersebut berada di tengah-tengah 7 (tujuh) jalur jalan, maka bangunan tersebut selain sebagi museum seni anak juga merupakan *garden city* sehingga tapak tersebut tidak dibatasi dan orang dapat

keluar masuk dengan bebas. Selain itu dimunculkan pula pola sirkulasi yang *experience sequence* menjelajah keseluruhan bangunan, pengolahan tinggi rendah lantai dan didukung oleh *barier-barier* penghadang yang merupakan pengejawantahan dari permainan anak tradisional *gobag sodor* dan *jethungan* yang bersifat menjelajah untuk menemukan sesuatu. *Barier-barier* penghadang selain untuk memperkuat kesan penjelajahan juga berfungsi sebagai tempat pemajangan hasil karya seni sehingga lebih memunculkan kesan *rekreatif* dan *edukatif*.

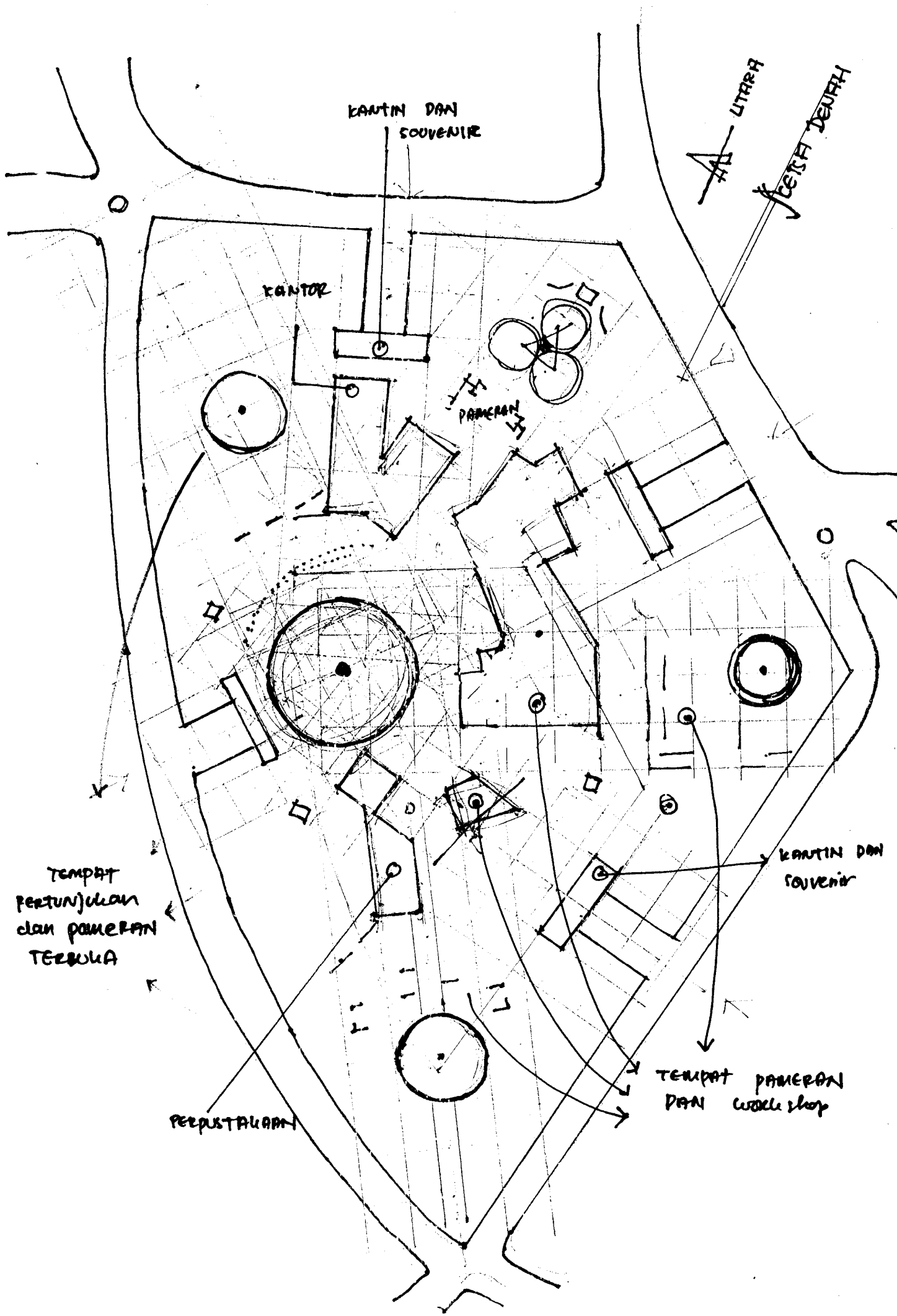
# TAPAK

Tapak terletak di pusat kota Yogyakarta tepatnya di kawasan Kotabaru di sebelah timur Stadion Kridosono, dengan luas 3999,56 m<sup>2</sup>.

- Cukup dekat dengan pusat pendidikan baik formal maupun non formal, seperti Museum TNI AD, TK Masjid Syuhada, SDN Ungaran, SD Kanisius, SMPN 5, SMPN 8.
- Tapak mudah dicapai oleh anak dan disekitar tapak mobilitas cukup rendah.



TAPAK



KANTIN DAN SOUVENIR

KANTOR

PAMERAN

TEMPAT PERTUNJUKAN dan pameran TERBUKA

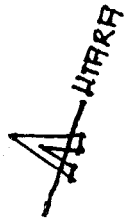
PEPUSTAKAAN

KANTIN DAN SOUVENIR

TEMPAT PAMERAN DAN WORKSHOP

LITARA  
JERUSALEM

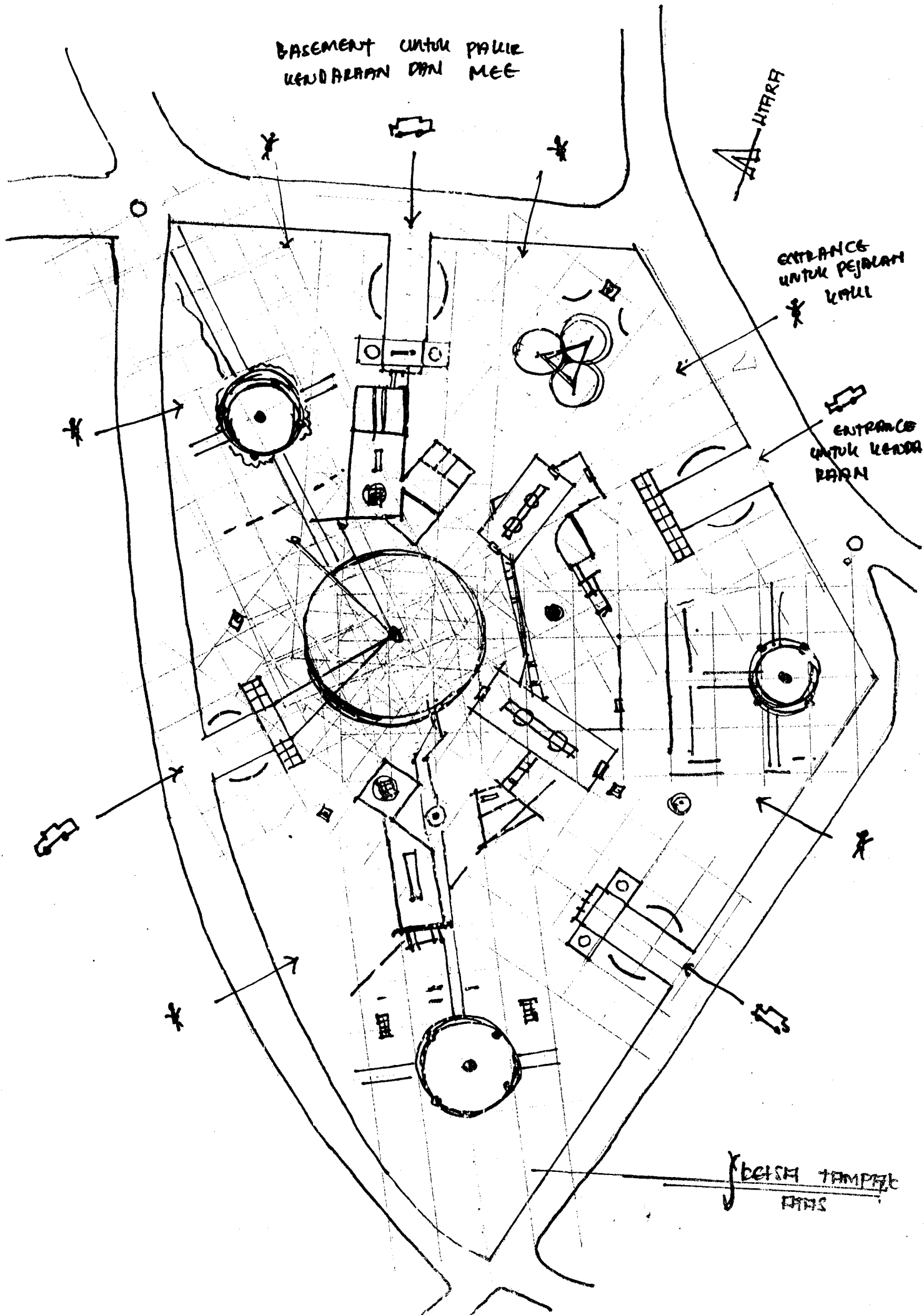
BASEMENT UNTUK PARKIR  
KENDARAAN DAN MEE



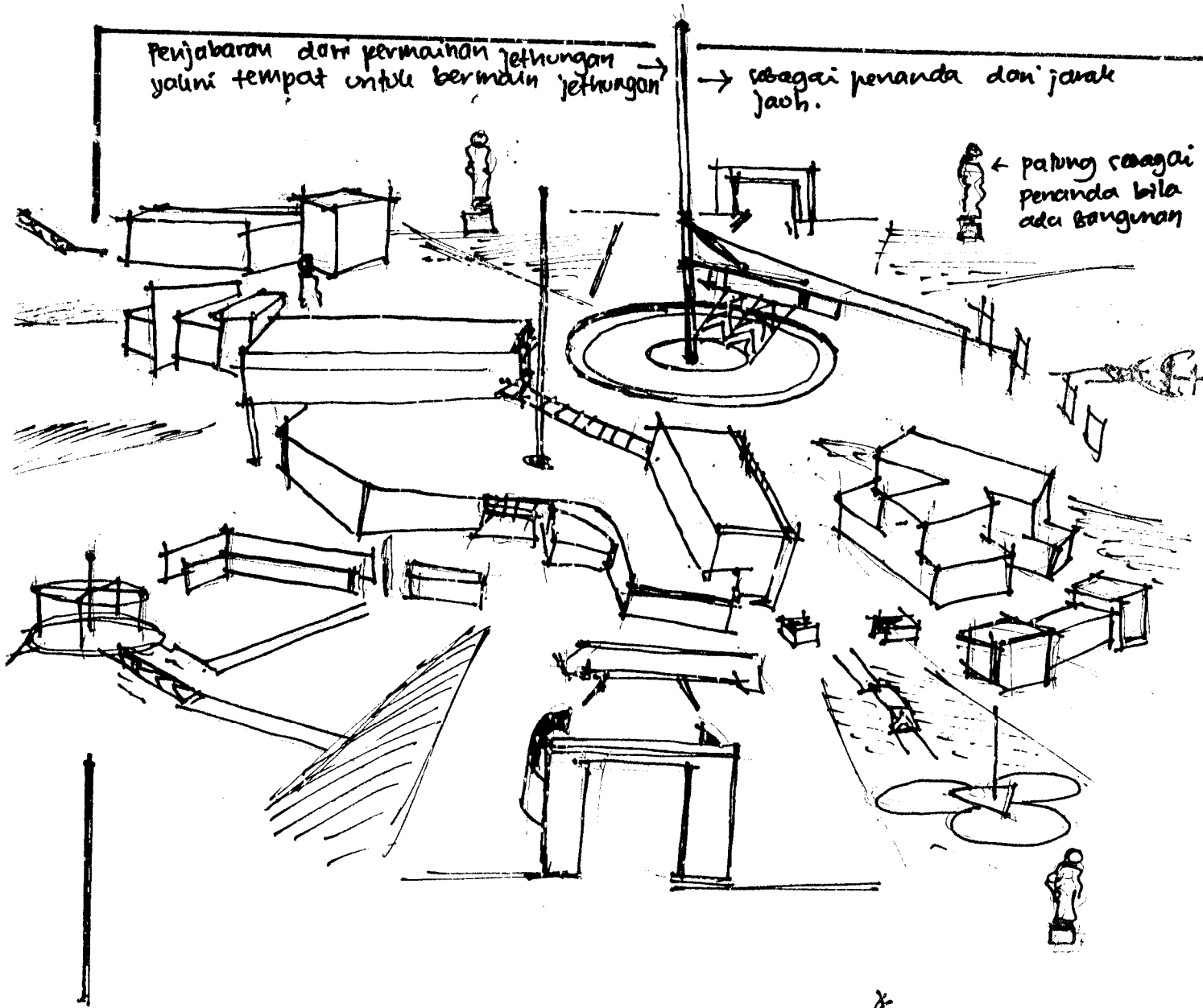
ENTRANCE  
UNTUK PEJALAN  
KAWU

ENTRANCE  
UNTUK KENDA  
RAAN

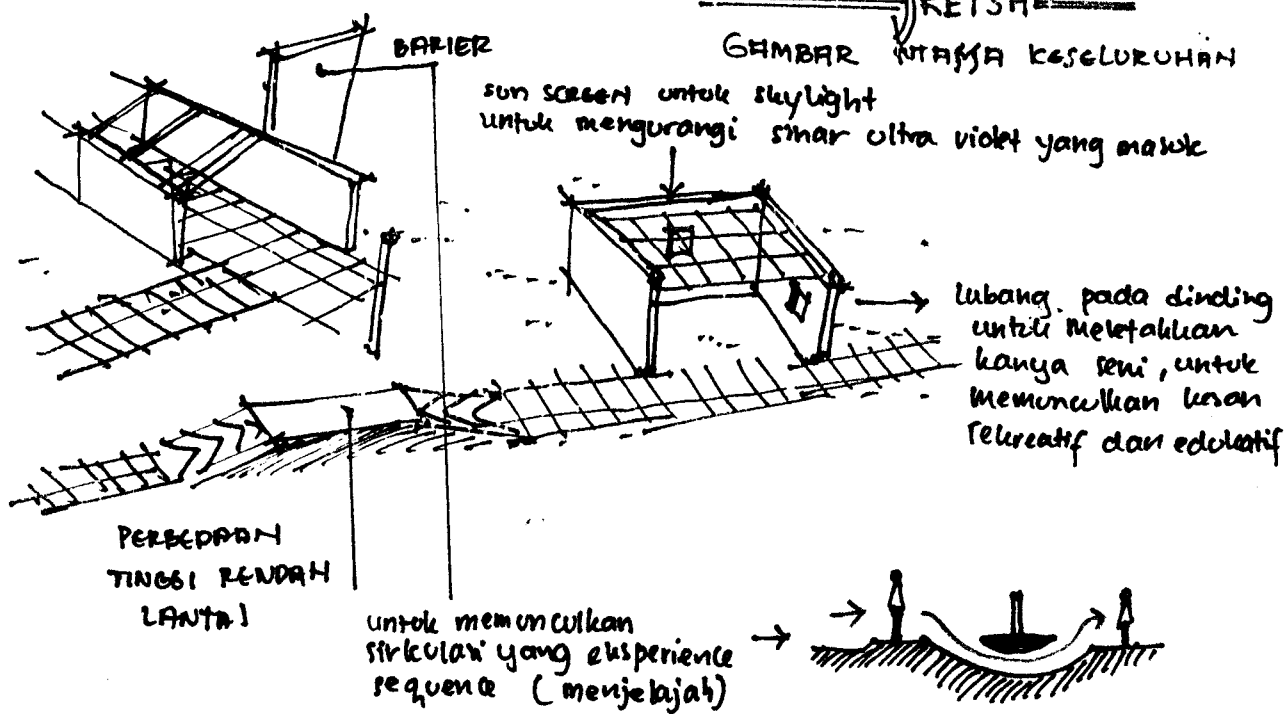
JERSEY TAMPIL  
RIBIS





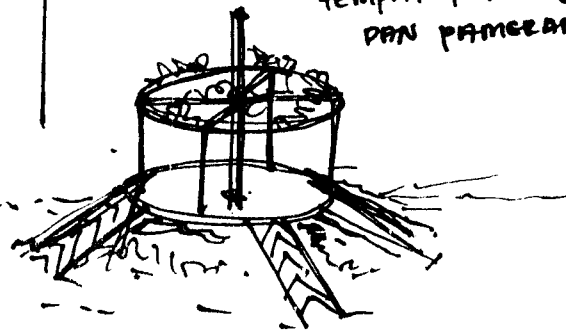


SKETSA  
GAMBAR WATAFA KESELURUHAN

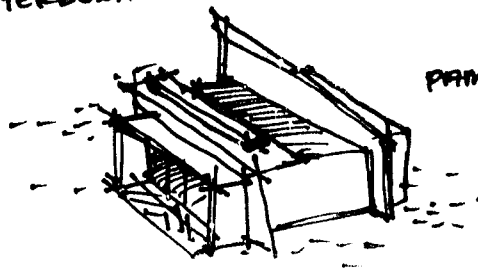


DESAIN PER-MASSA

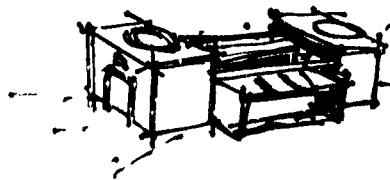
TEMPAT PERTUNJUKAN DAN PAMERAN TERBUKA



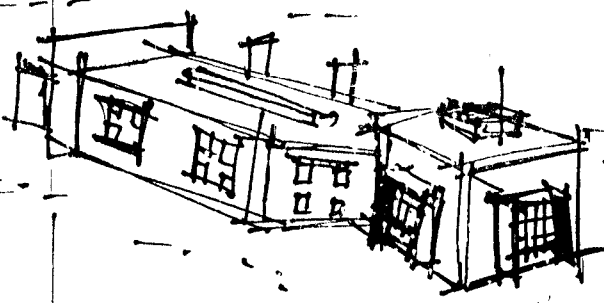
PAMERAN



TEMPAT KANTIN DAN SOUVENIR



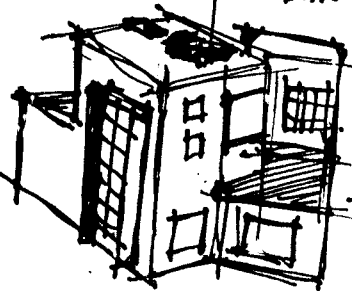
PERPUSTAKAAN



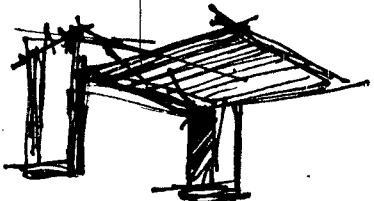
BANYAK BUKAN AGAR CAHAYA MAMAK DENGAN LEWASA UNTUK MENDUKUNG USAN REKREATIF DAN EDUKATIF, AGAR LEBIHAN DIDALAMNYA

KANTOR

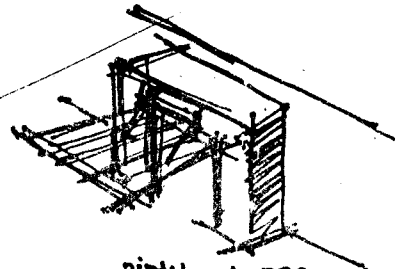
DAPAT TERLIHAT



PINTU UTAMA PERPUSTAKAAN



pintu utama ruang pameran



PAMERAN

