

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 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*.

