

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).

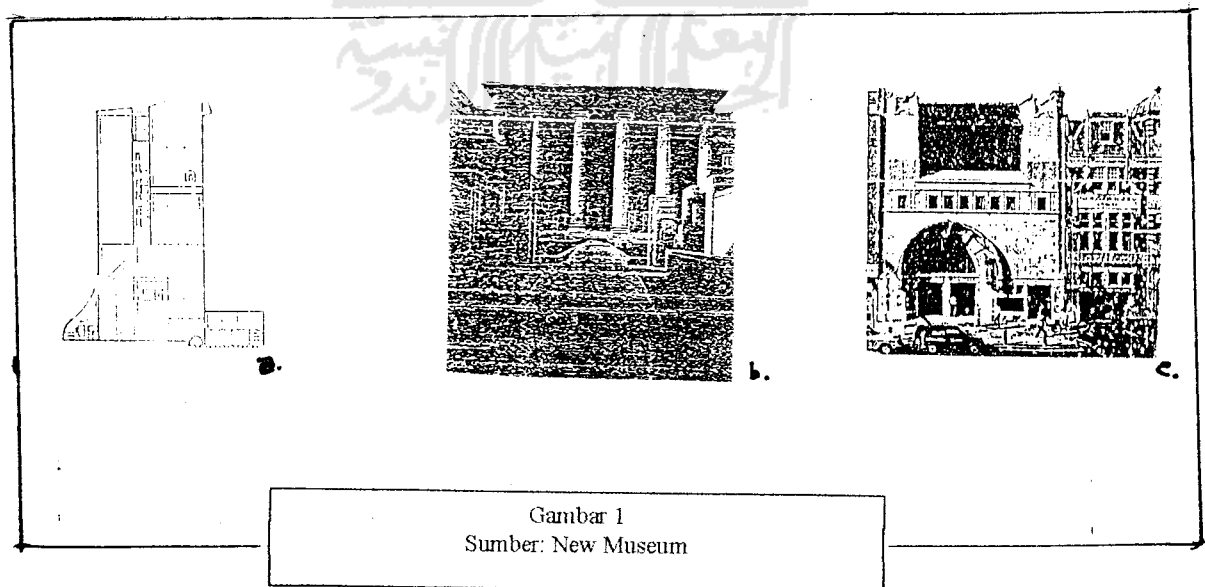
Dalam kajian tipologi ini dibahas mengenai arti dan tipe museum yang menyangkut hal-hal seperti fungsi, bentuk, peran bangunan, dan teknis dari bangunan tersebut. Hal tersebut diperoleh melalui perbandingan contoh-contoh museum ditinjau dari ketiga aspek tersebut. Bangunan museum menurut *Museum Basic* (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.

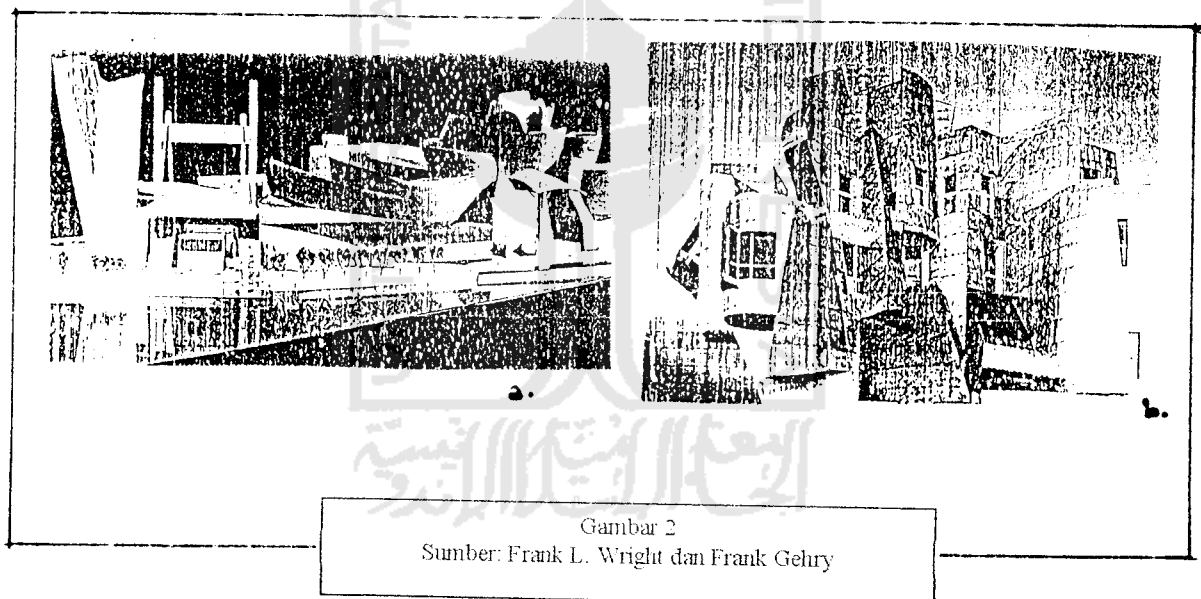
Museum ditinjau dari Bentuk, Peran Bangunan dan Teknis

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).



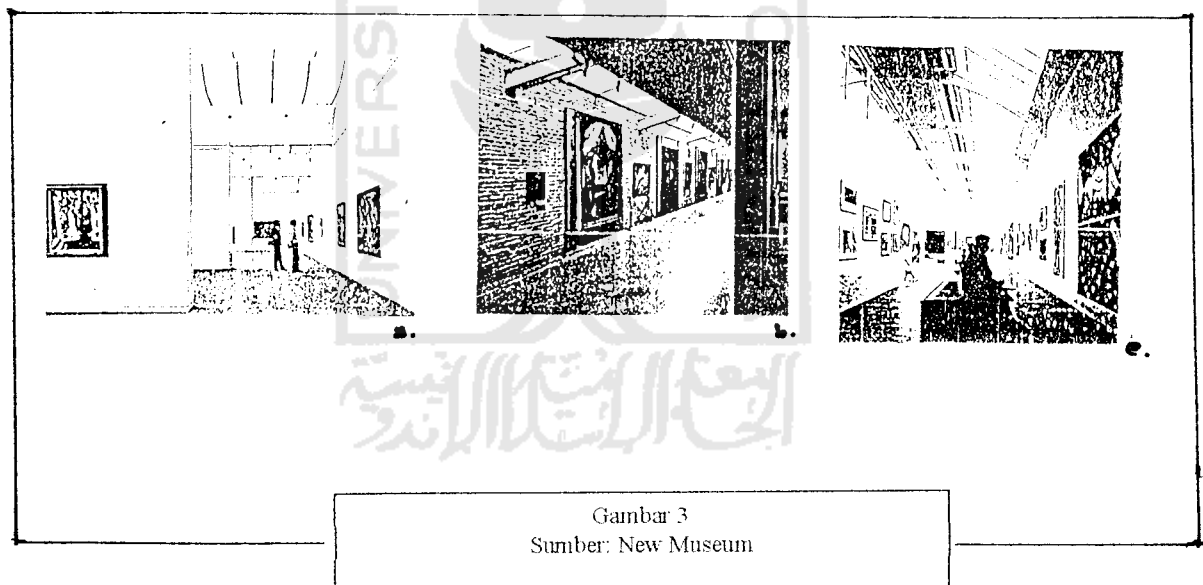
Contoh museum lain yang terdapat dalam *Architectural Design for Today* (Pierre Terrail, 1991) yakni Louvre Museum yang bentuk bangunannya mengambil dari model bangunan piramida Mesir tapi terbuat dari kaca. Bentuk piramida dijadikan bentuk museum karena museum tersebut dikelilingi oleh komplek bangunan 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.

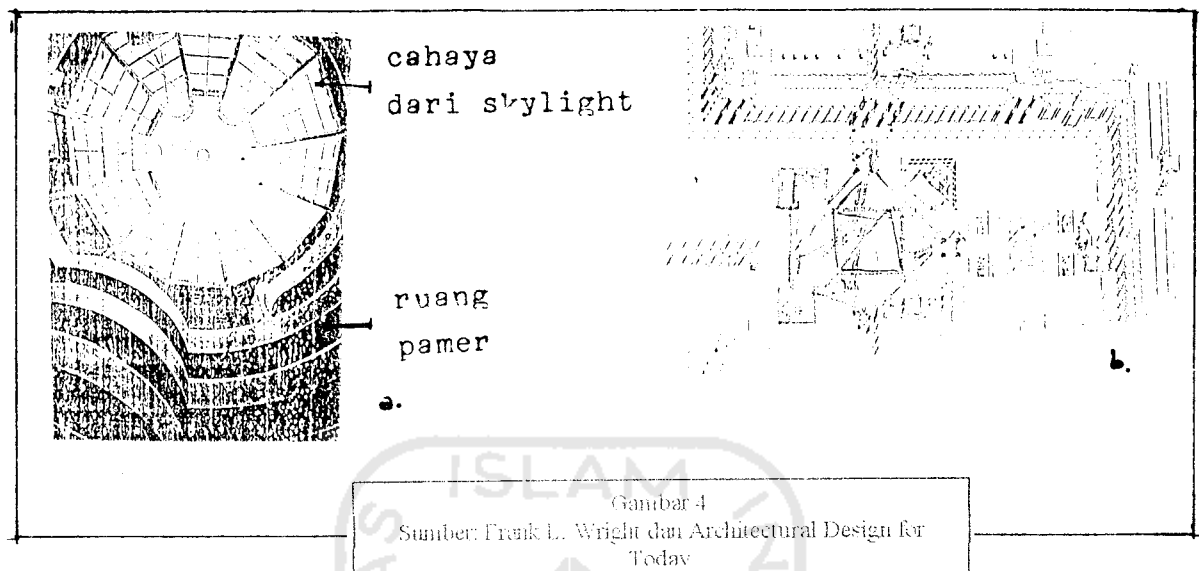
Dari segi peran bangunan dapat ditinjau dari beberapa aspek, yakni; aspek fisik seperti cahaya, suara, dan bau, kemudian *functional frame* dan simbol kebudayaan. Dan contoh-contoh

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 indahnya 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

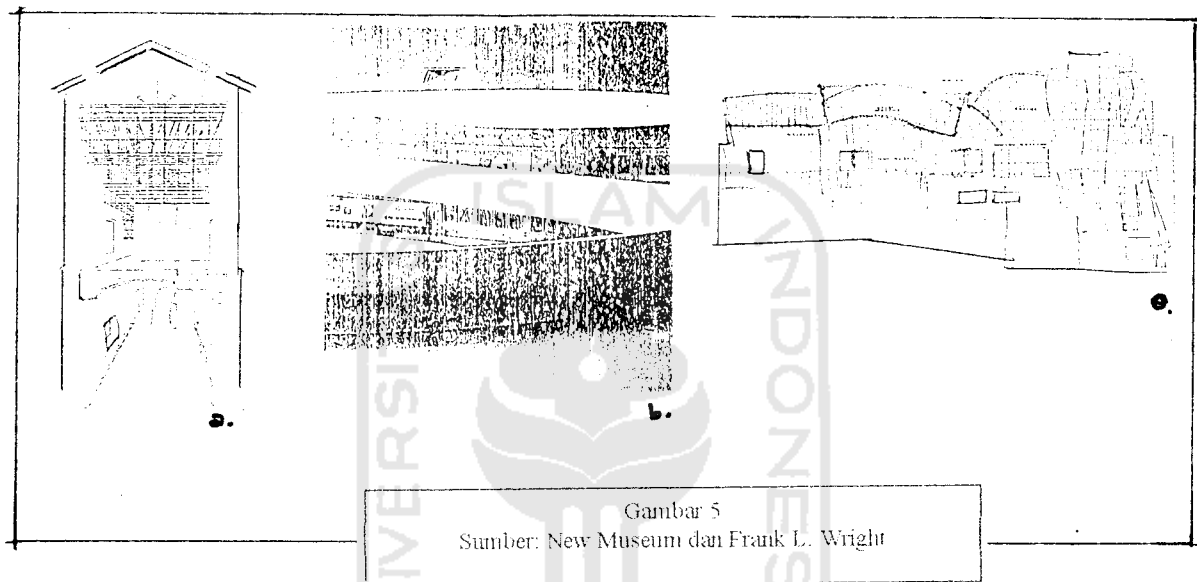
lukisan diletakkan disekeliling ruang di bawah *skylight* tersebut (Gambar 4a). Selain itu juga terdapat fasilitas pendukung seperti toko buku dan kafe.



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 atmosfir 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:

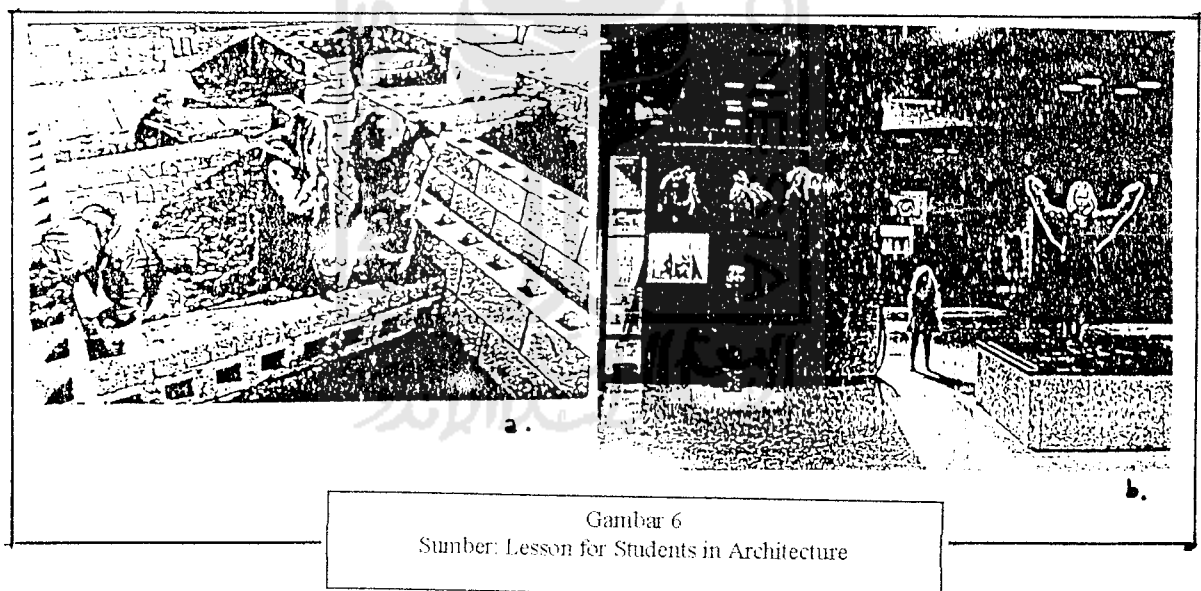
- *Senang beraktifitas*, hal tersebut seperti terlihat dalam sekolah, area bermain dan lingkungan rumah yang mana anak-anak suka sekali membuat pekerjaan tangan, berolah raga, dan bermain-main.
- *Suka bermain*, hal itu ditunjukkan oleh anak bila ada tempat maupun ada alat permainan dan juga ada teman 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

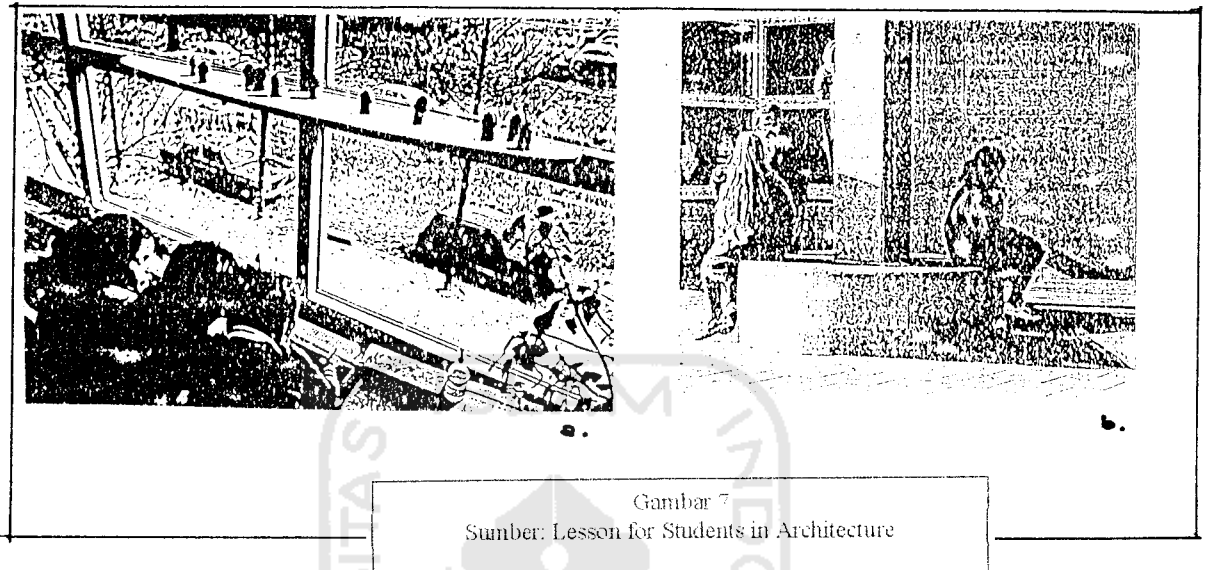
Bangunan sekolah tersebut sangat berbeda dengan bangunan sekolah yang ada di Indonesia, bangunan tersebut dirancang agar para murid dapat menikmati pelajaran mereka tanpa merasa bosan karena mereka diajak untuk bermain sambil belajar. Dalam bangunan tersebut dinding-dinding ruangnya dibuat sebuah lubang 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.



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).



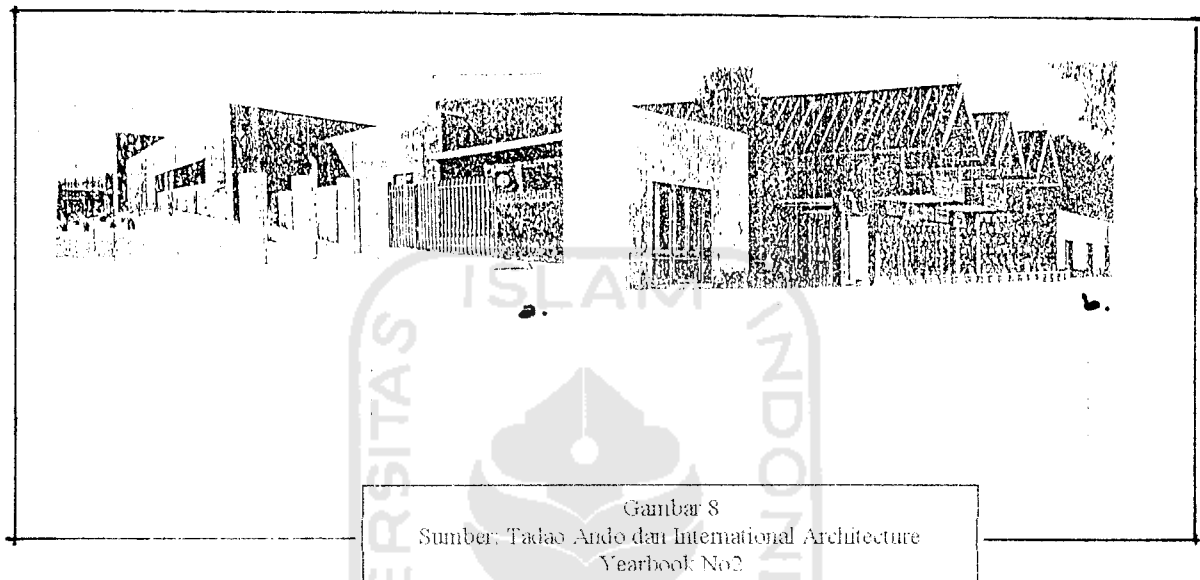
Gambar 7
Sumber: *Lesson for Students in Architecture*

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

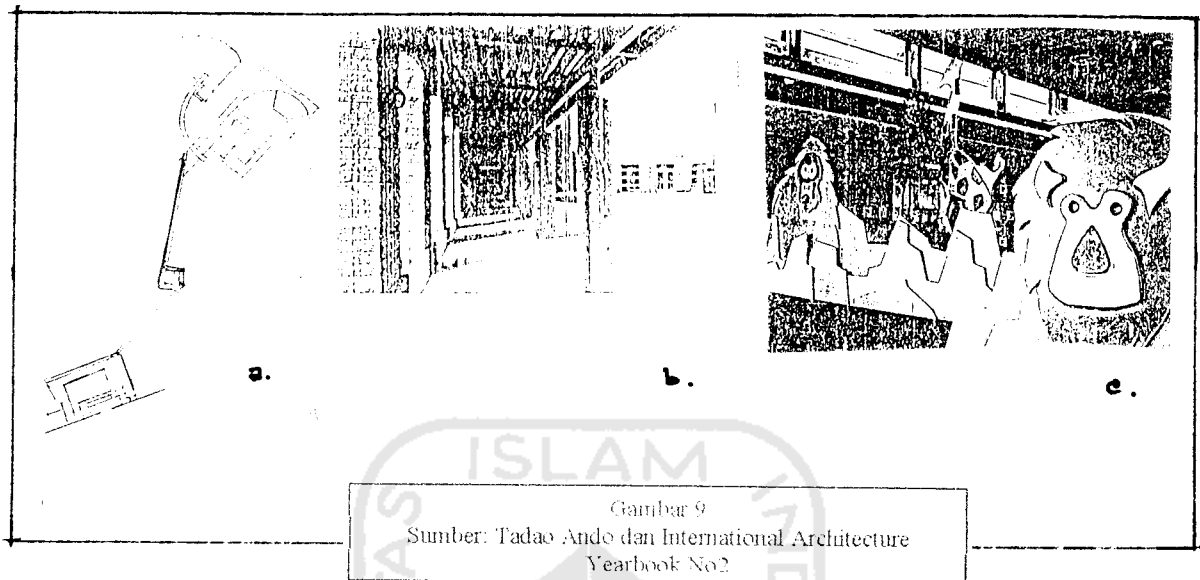
Setelah melihat tentang karakter anak beserta contoh-contoh kegiatan anak-anak di dalam sekolah, maka berikut ini merupakan contoh dari berbagai macam jenis fasilitas anak beserta fasilitas pendukungnya meliputi bangunan sebagai berikut: Museum Anak di Hyugo (Children's Museum), Sekolah TK Jerry Lewis (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).

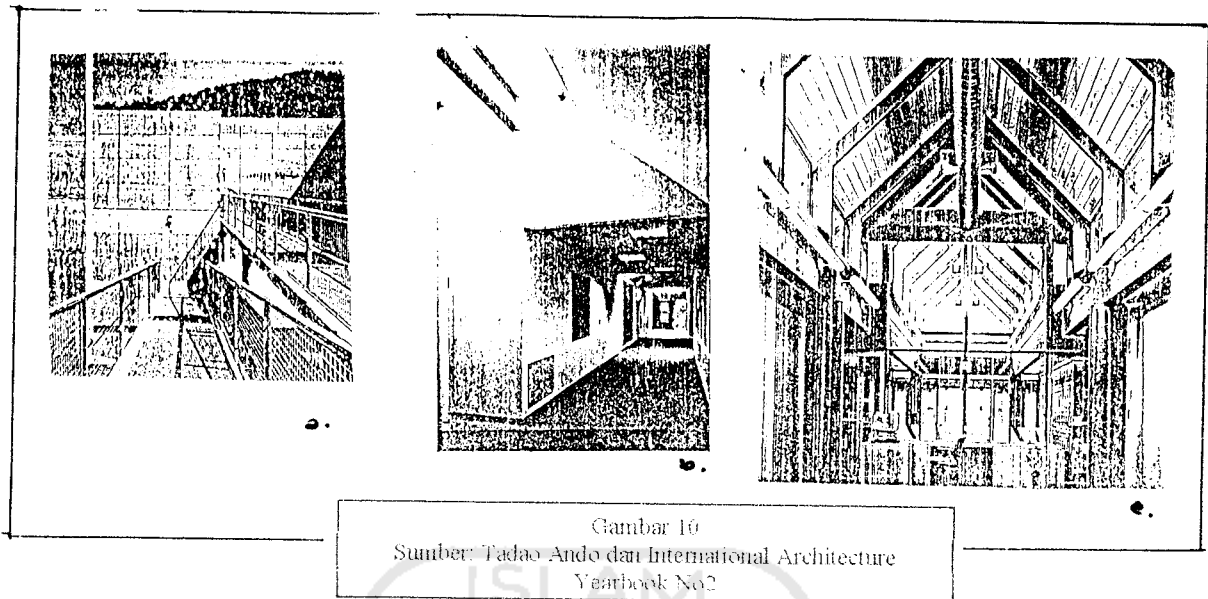


Bangunan fasilitas untuk anak yang dilihat dari tinjauan peran bangunan, seperti Children's Museum di Hyogo yang pencahayaannya didapat dari bukaan-bukaan yang banyak sekali pada bangunan museum tersebut, bangunan utama museum ini berfungsi sebagai perpustakaan, teater di dalam ruangan, teater di luar ruangan, gallery, hall dan juga restoran. Plaza tengah berfungsi sebagai rekreasi luar ruangan dan sekaligus sebagai tempat penelitian dan disana dapat merasakan 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 penggunanya dari bahaya yang mungkin timbul, seperti: balkon harus ada railingnya, 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.