

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.

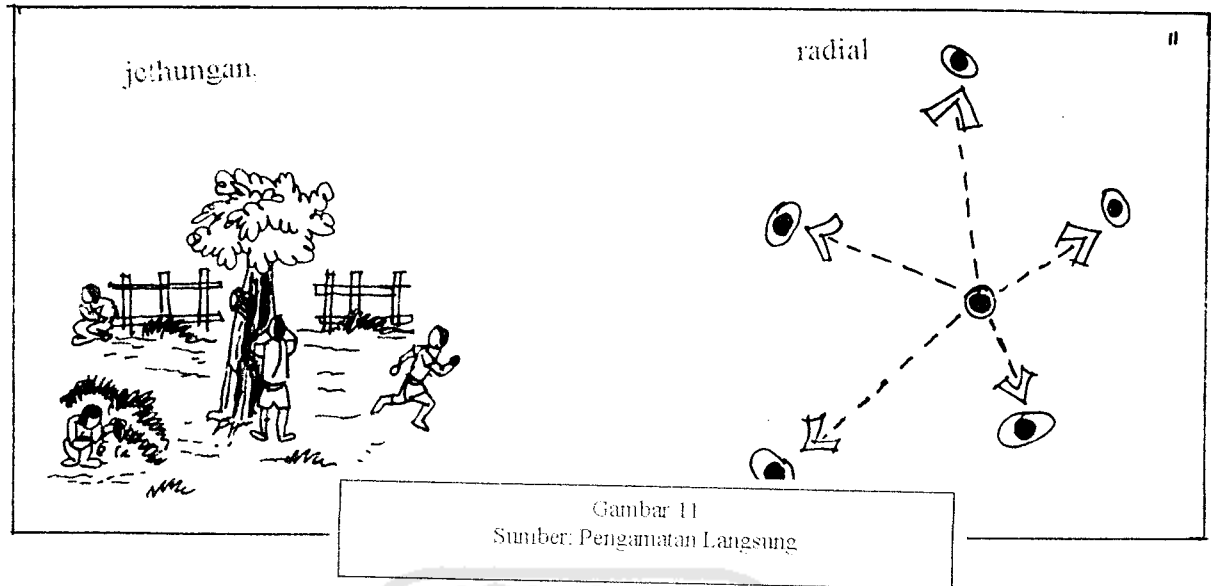
Kota Yogyakarta yang sangat kaya akan dolanan anak yang merupakan salah satu sarana bagi anak untuk mengenal batas-batas ruang dan waktu. Dari hal tersebut diharapkan akan dapat membentuk anak menjadi generasi penerus yang tidak saja cakap dalam berpikir, akan tetapi juga sehat jasmani, sehat rohani,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

Interelasi antara Bentuk Bangunan dengan Kota Yogyakarta

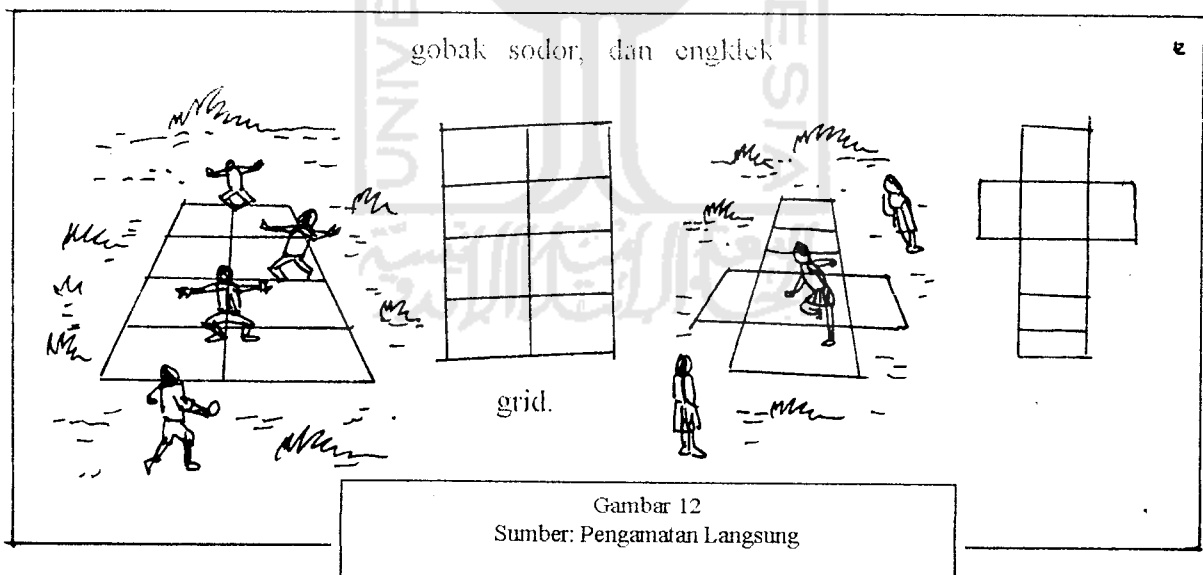
Kota Yogyakarta yang mempunyai beranekaragam hasil dan budaya salah satu yang menonjol ialah seni permainan atau *dolanan* anak. Seni permainan anak ini yang merupakan wahana bagi anak untuk mengembangkan aspek psikomotorik mereka, selain pelajaran-pelajaran sosial kemasyarakatan maupun teori-teori dari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

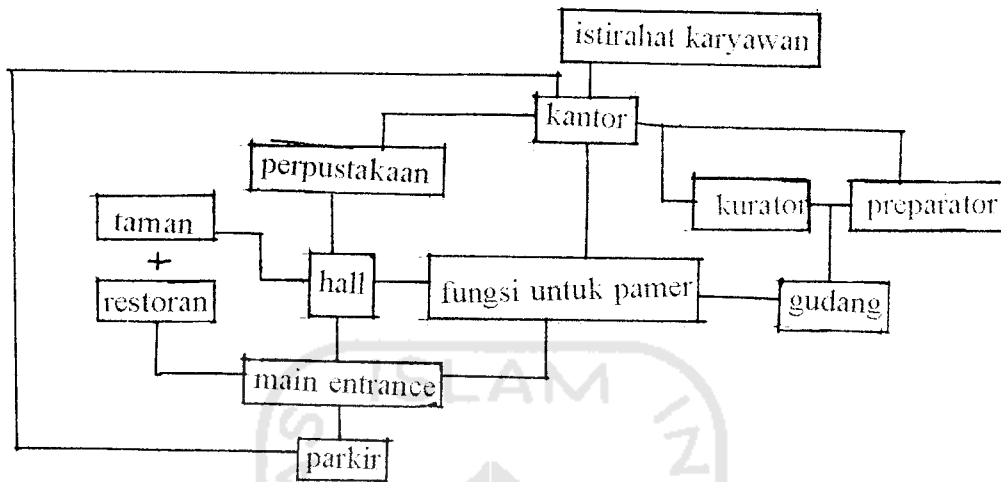
Organisasi ruang dalam sebuah bangunan dalam buku *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (Francis D.K. Ching, 1991) disebutkan bahwa organisasi ruang terdiri dari 5 (lima) macam, yakni organisasi terpusat yang mana ruang-ruang sekunder mengelilingi ruang pusat, organisasi linier yakni ruang-ruang 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.

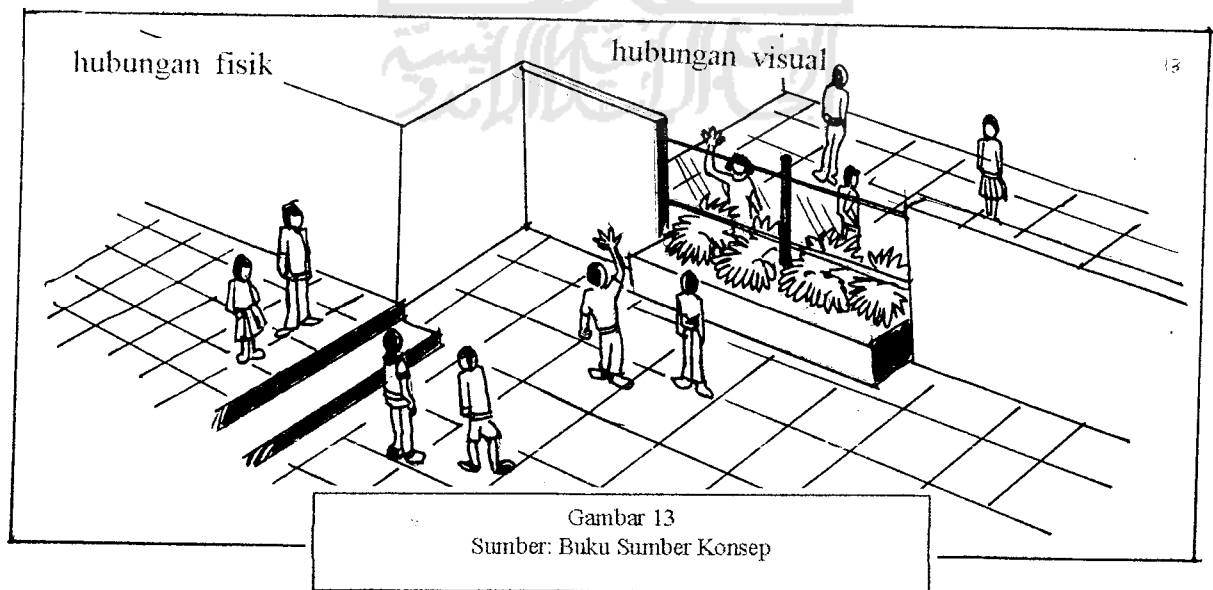
Sedangkan dalam hubungan antara ruang dengan ruang terdapat beberapa macam hubungan yakni hubungan langsung, tidak langsung, dan tidak berhubungan. Dengan melihat hubungan antar ruang tersebut, maka peruangan dalam museum juga menggunakan ketiga macam hubungan ruang tersebut, yang mana hal itu akan mengelompokkan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

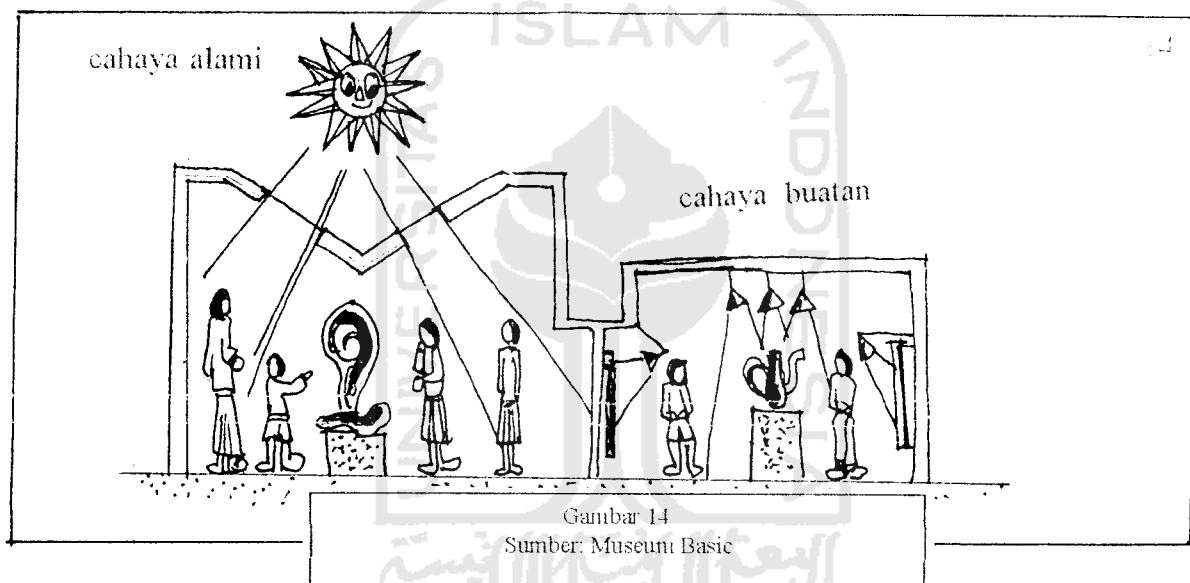
Di dalam bangunan suatu museum faktor pencahayaan sangatlah penting sebab berkaitan dengan faktor benda-benda koleksi dalam museum tersebut. Seperti dalam bangunan-bangunan pada umumnya yang mempergunakan dua macam pencahayaan yakni pencahayaan alami dan pencahayaan buatan, bangunan museum juga mempergunakan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



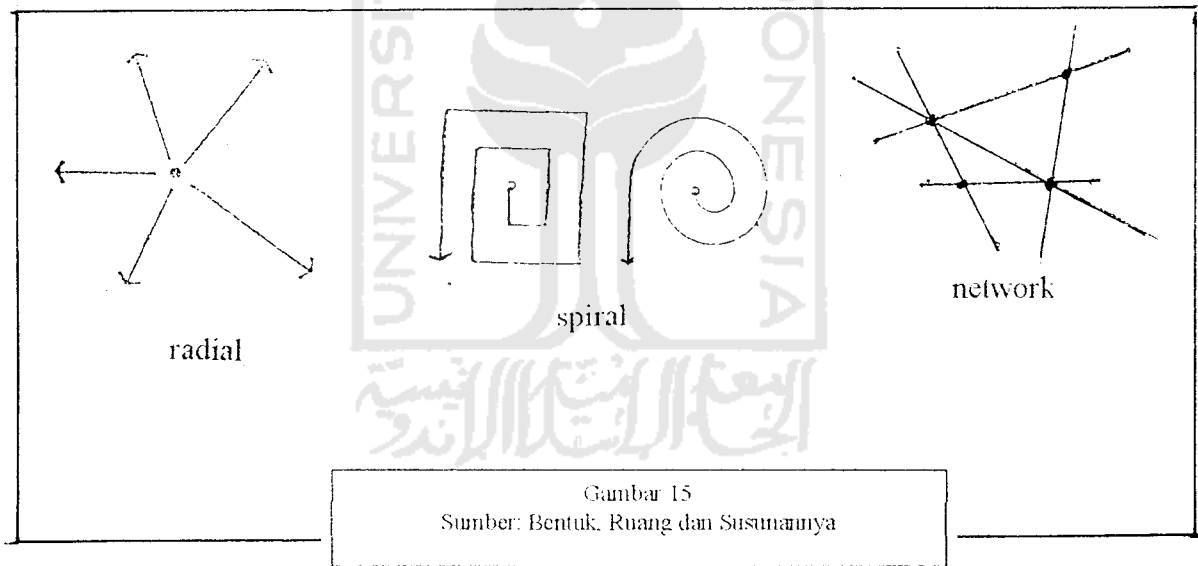
Sirkulasi untuk Pengunjung dan untuk Koleksi

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, gangsiangan, 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.

