

# 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.

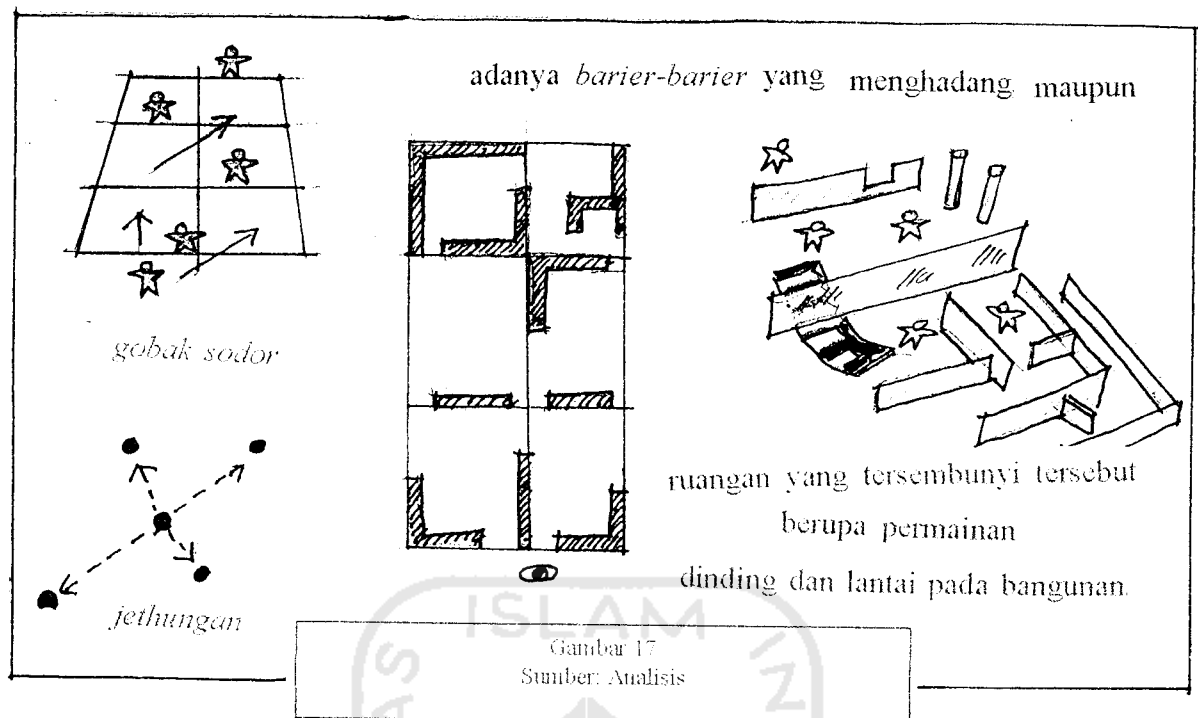
#### Sirkulasi yang *Experience Sequence*

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).

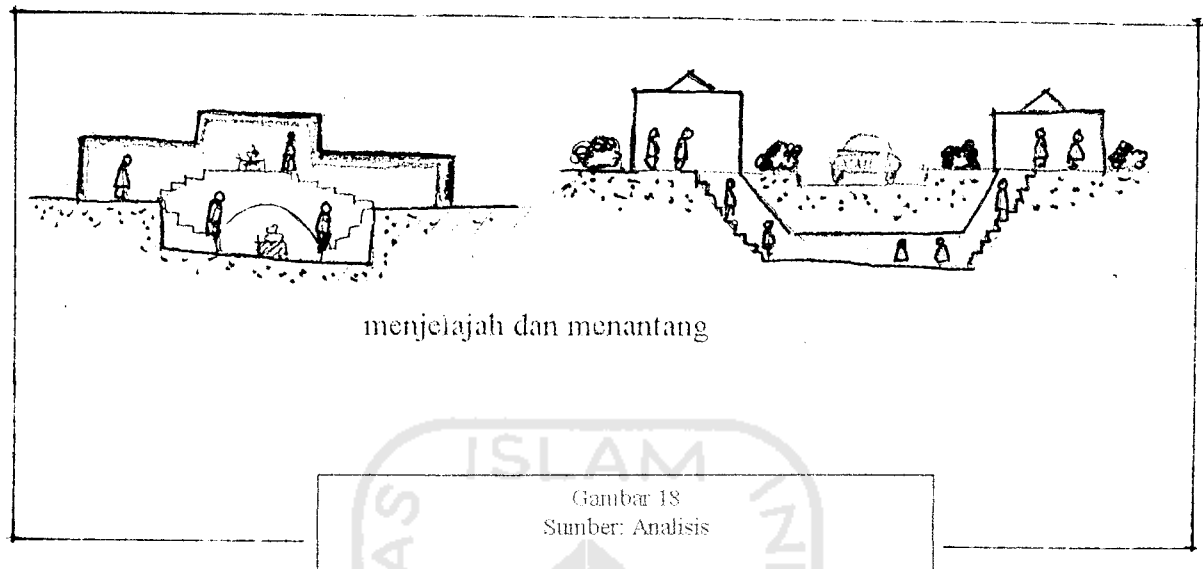


Sirkulasi dalam bangunan museum seni anak ini dibagi menjadi dua yakni pola sirkulasi dalam bangunan dan pola sirkulasi luar bangunan. Sirkulasi dalam bangunan yang mewadahi kegiatan interaktif bagi anak dibuat dengan pola menjelajah dari dasar permainan anak, sedangkan untuk kegiatan administratif, 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.



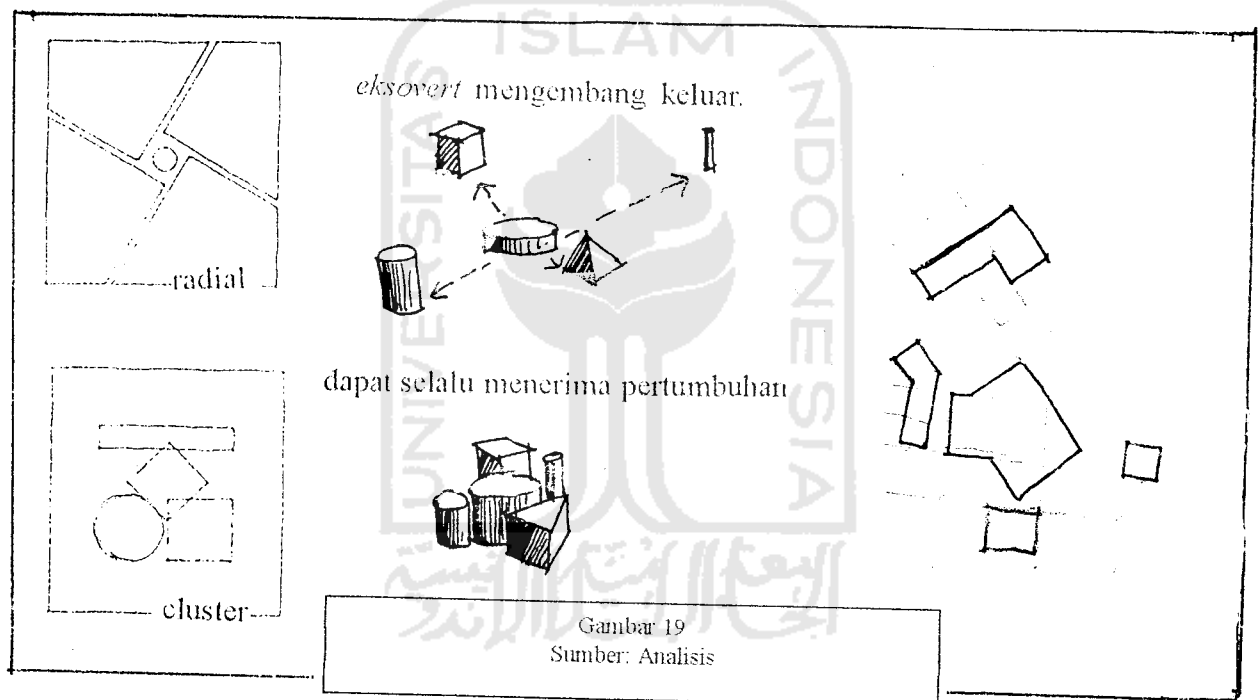
### Organisasi Massa pada Bangunan

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 penyusunan 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.

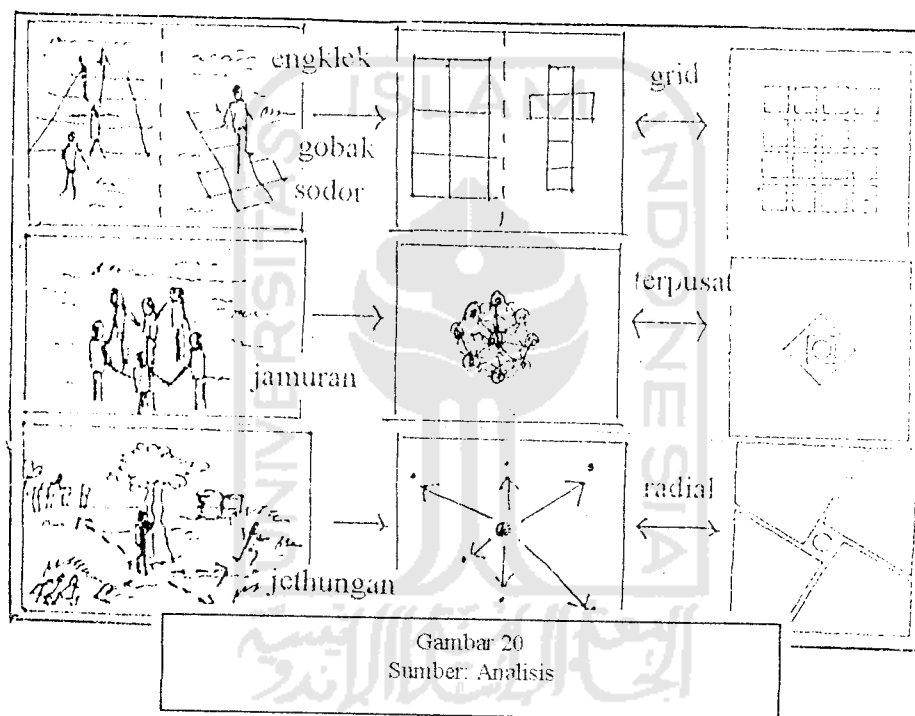
### Perancangan Ruang pada Bangunan

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 mana ruang-ruang yang berderet lurus searah dengan sumbu, organisasi radial yang mana organisasi ruangnya menyebar, organisasi cluster dengan ruang-ruang yang berkumpul dalam satu kawasan tertentu, dan organisasi grid yang mana 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.

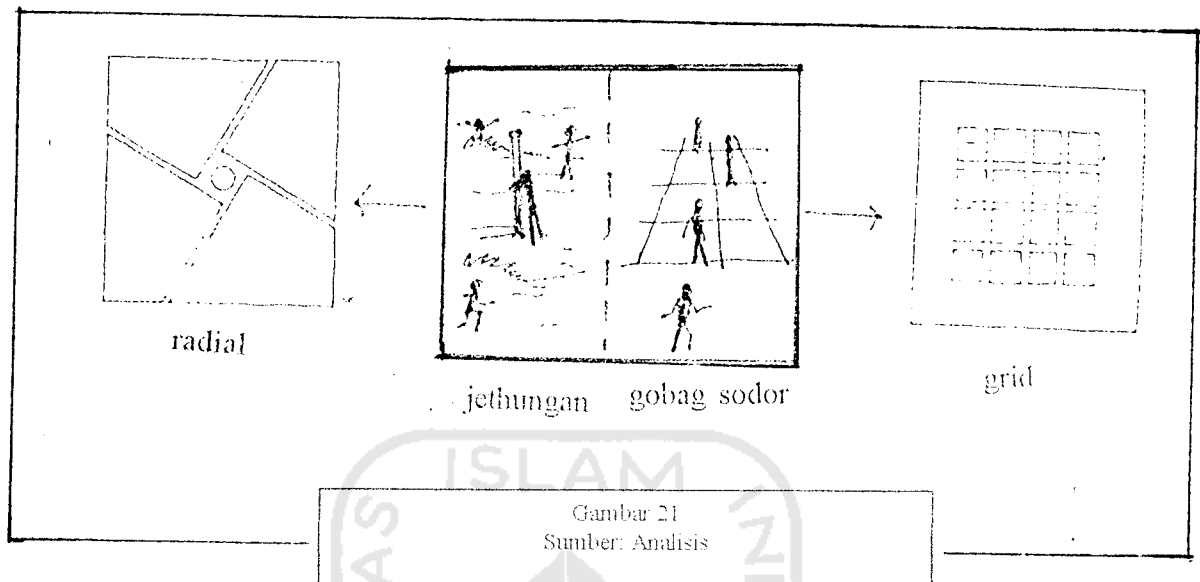
Macam-macam permainan anak tradisional dari Yogyakarta yang dapat menggambarkan suatu konfigurasi ruang yakni permainan *jethungan*, *jamuran*, *gobak sodor*, dan *engklek*. Permainan *jethungan* yaitu permainan dengan pola yang menyebar, *jamuran* yakni permainan dengan pola yang terpusat, *gobak sodor* 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 dimbil 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.

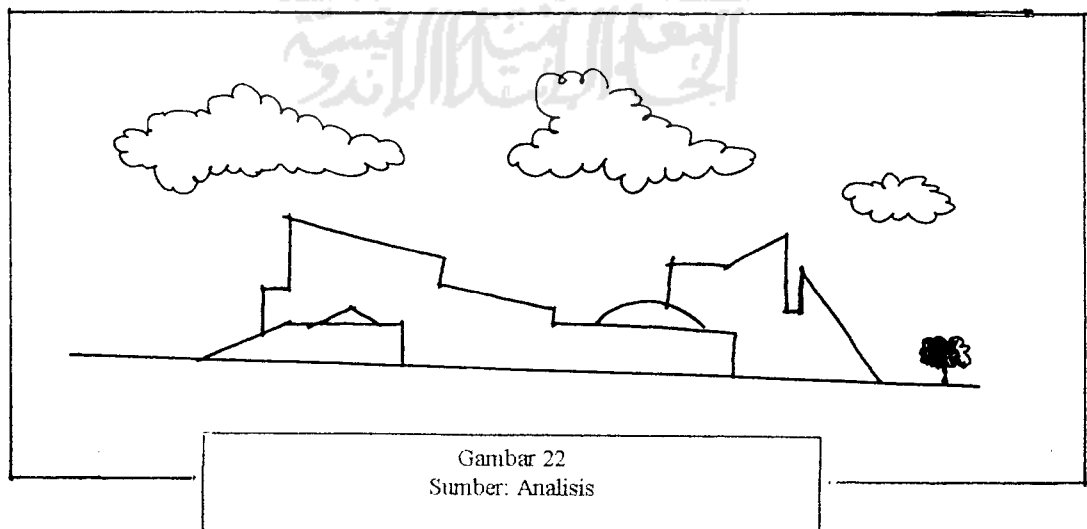
#### 4.2. Bangunan Museum yang Dinamis, Edukatif, dan Rekreatif

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.

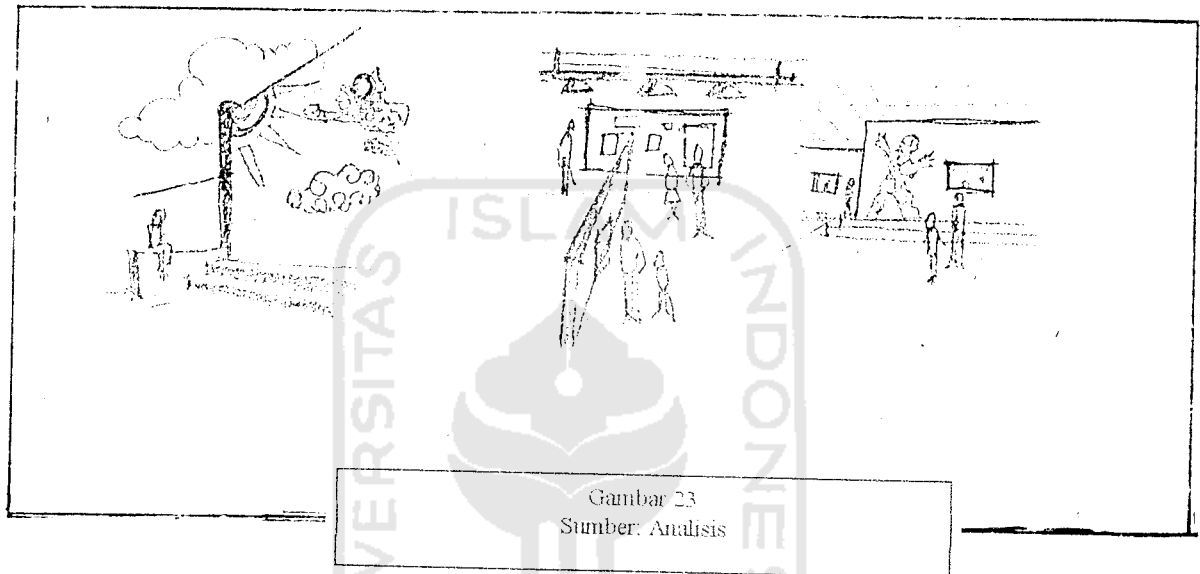
##### Bentuk Bangunan Museum Seni Anak

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).



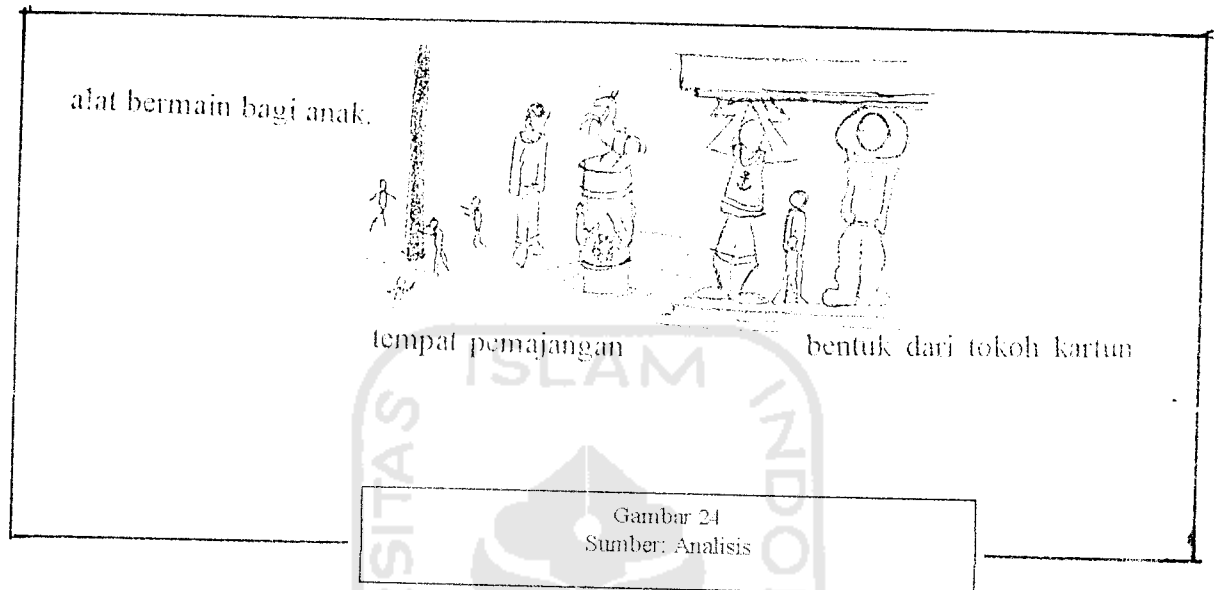
Perancangan pada dinding untuk menampilkan kesan dinamis, edukatif, dan rekreatif akan dipergunakan dinding baik yang masif maupun yang dapat dibongkar pasang, dinding juga tidak saja hanya berupa sebuah bidang datar saja namun dinding dalam bangunan ini ada yang dilubangi untuk meletakkan karya seni 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).

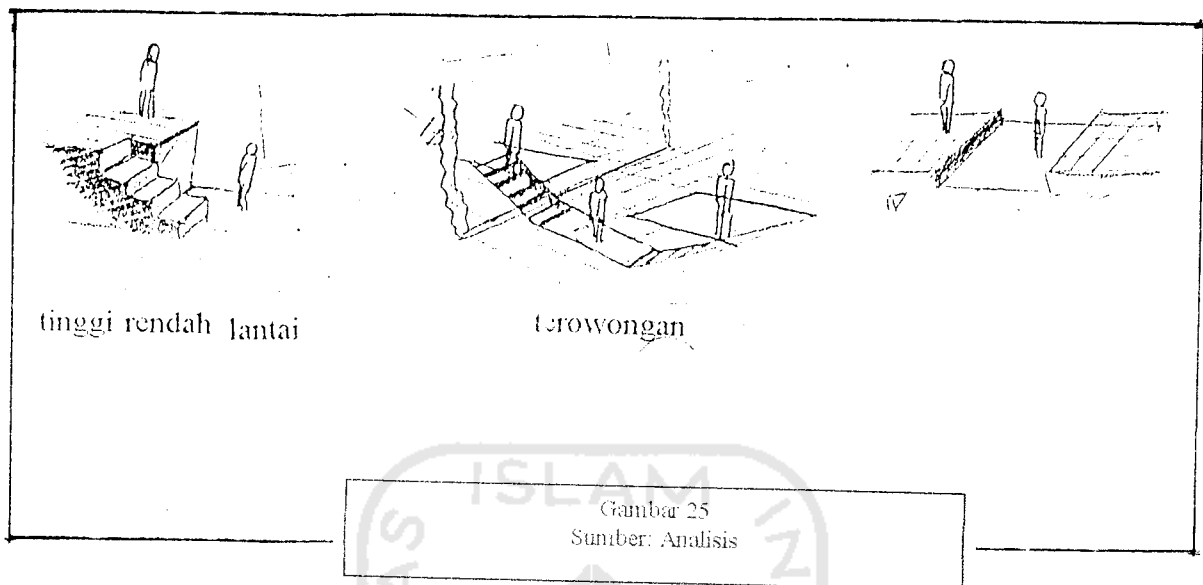


Gambar 24  
Sumber: Analisis

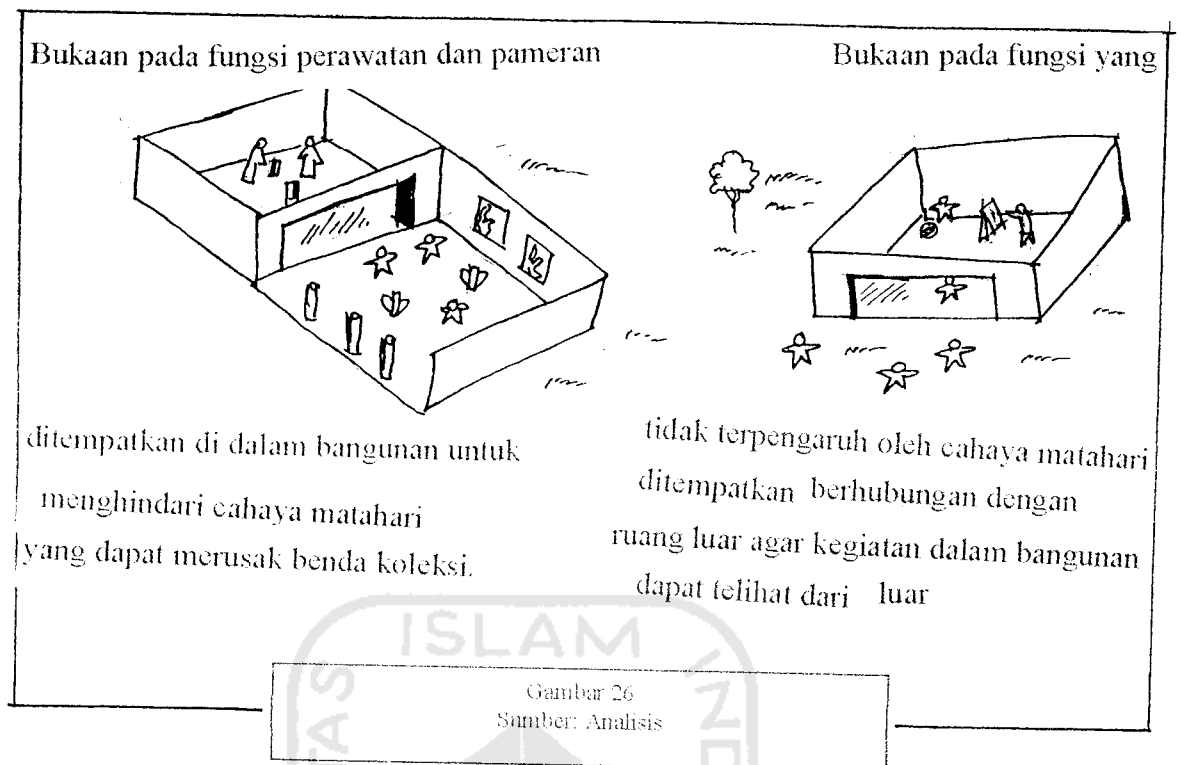
Dalam perancangan pada patung-patung dan bentuk-bentuk pada bangunan tersebut yang menunjukkan unsur dinamis yakni dengan cara membuat patung-patung maupun bentuk-bentuk yang tidak monoton, tidak hanya dengan sebuah patung saja namun dengan berbagi macam patung dari dongeng anak-anak maupun dari tokoh-tokoh 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

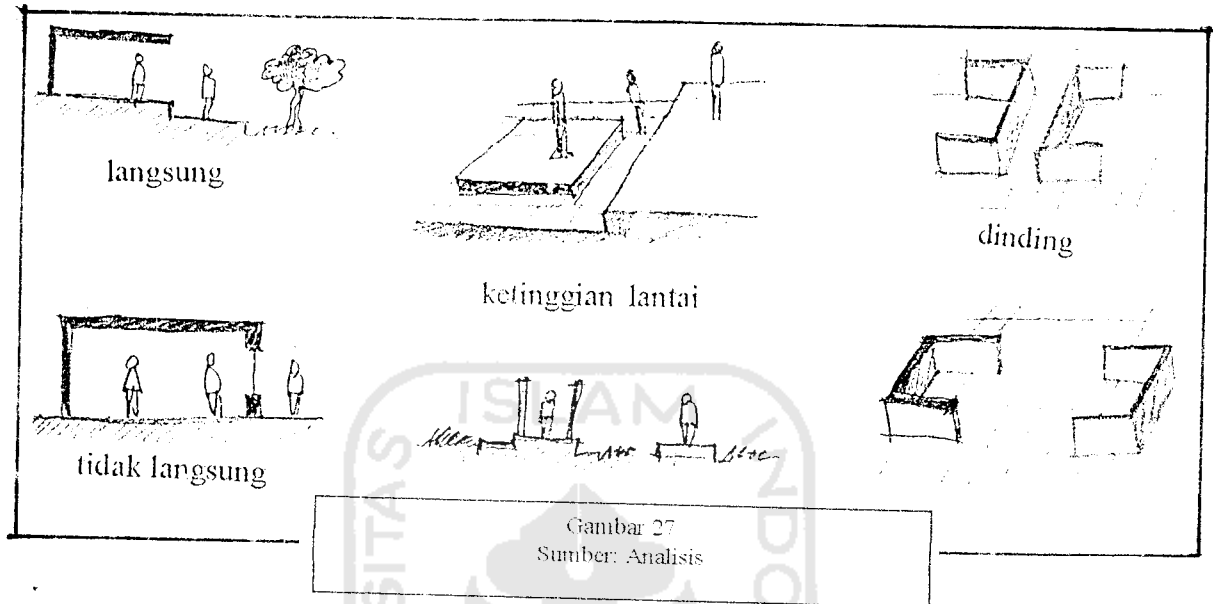
hijau, biru, kuning, dan merah dan untuk main entrance digunakan warna-warna yang mengundang yakni dengan warna merah, selain itu main entrance juga menampilkan warna-warna yang ditimbulkan dari suasana alam untuk menimbulkan kesan damai, melindungi dan aman, seperti warna dari pohon yang menimbulkan 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**

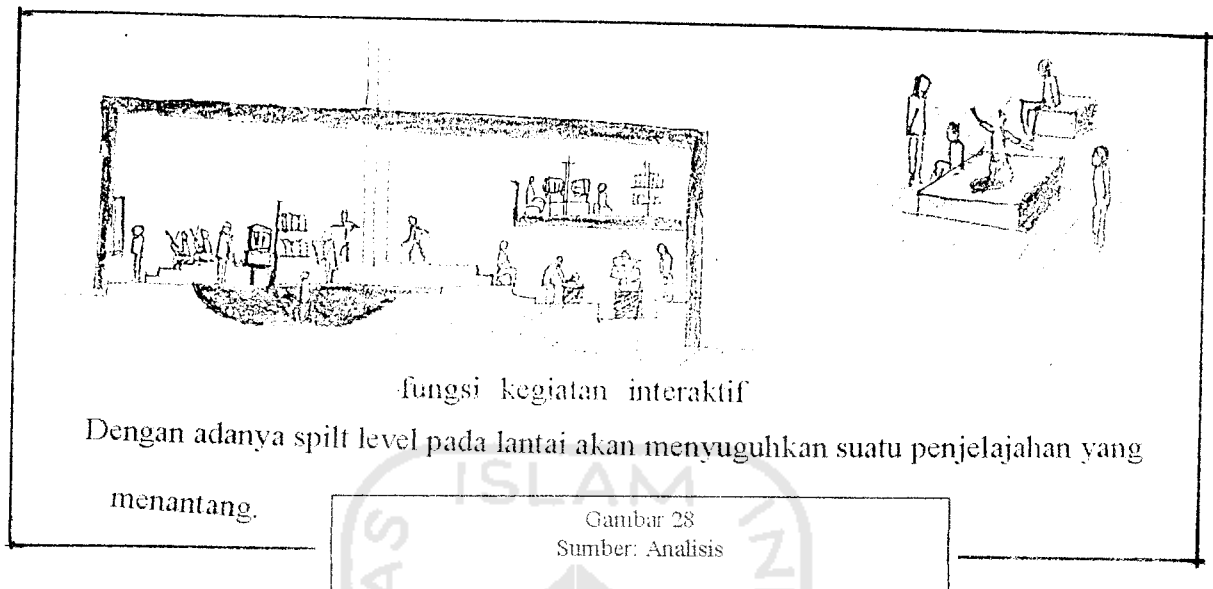
Pada perancangan ruang museum ini akan dibahas mengenai hubungan antar ruang dalam bangunan, perancangan ruang dalam, dan perencanaan ruang luar. Pada perencanaan hubungan antar ruang dalam bangunan ini akan diketengahkan tentang hubungan antara ruang dalam, selasar, dan ruang luar dari bangunan.

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, anatara 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.

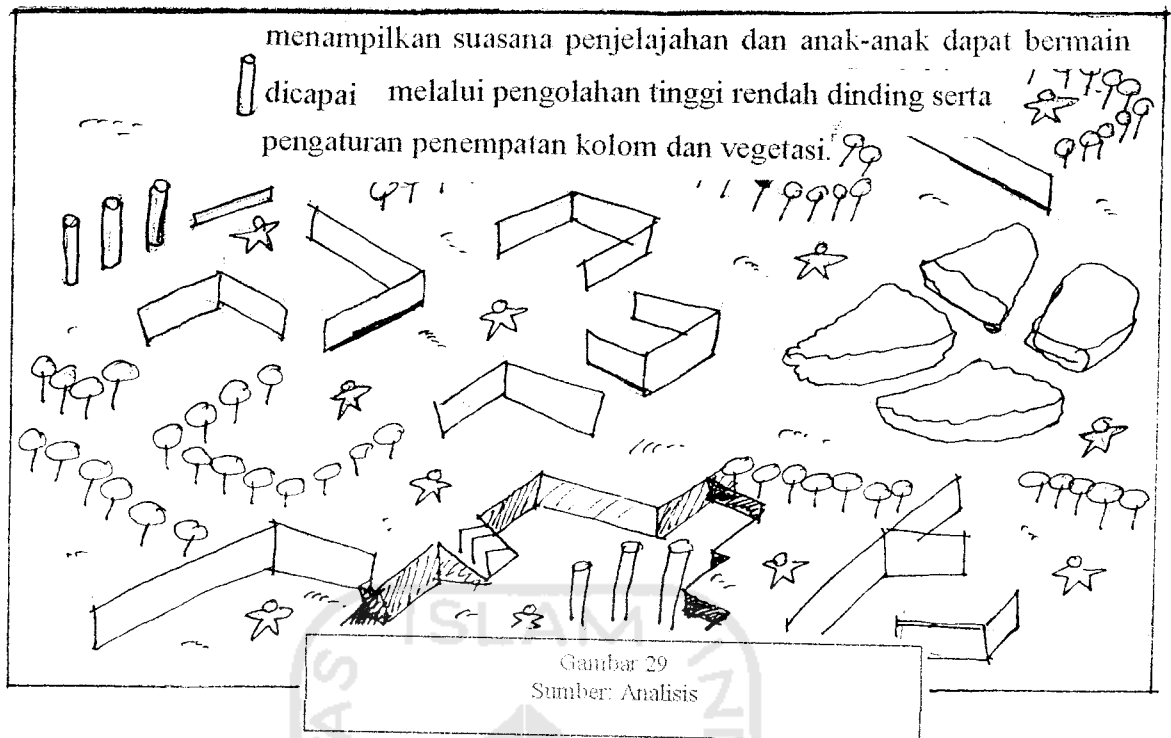


Perencanaan ruang dalam pada bangunan museum dikelompokkan menjadi tiga kelompok yaitu ruang-ruang yang mewadahi fungsi-fungsi kegiatan interaktif yang berhubungan dengan anak, kegiatan perawatan dan ruang-rung yang mewadahi fungsi pendukung. Ruang-ruang yang mendukung kegiatan interaktif untuk anak 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.

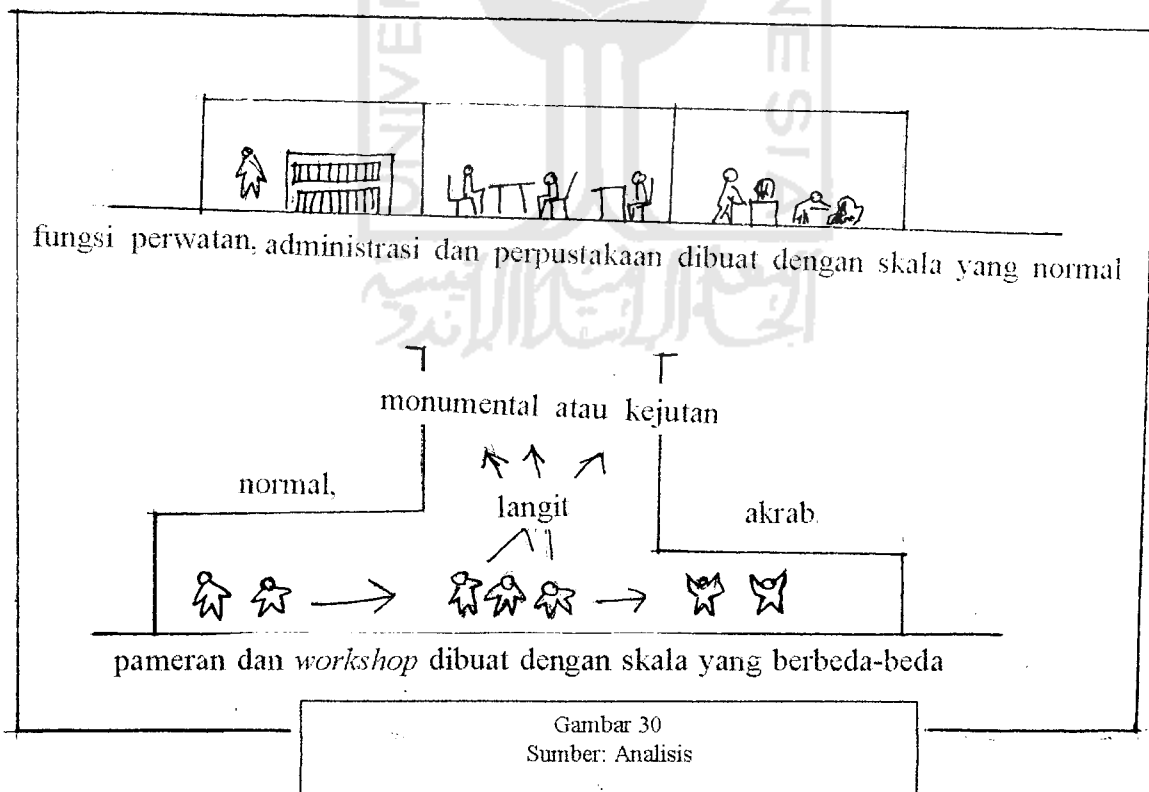
Dalam hal ini akan dibahas mengenai ruang-ruang yang ada di dalam bangunan Museum Seni Anak. Namun terlebih dahulu akan dibahas mengenai jenis-jenis ruangan yang ada dalam sebuah museum, dan ruangan-ruangan yang ada dalam Museum Seni Anak.

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.

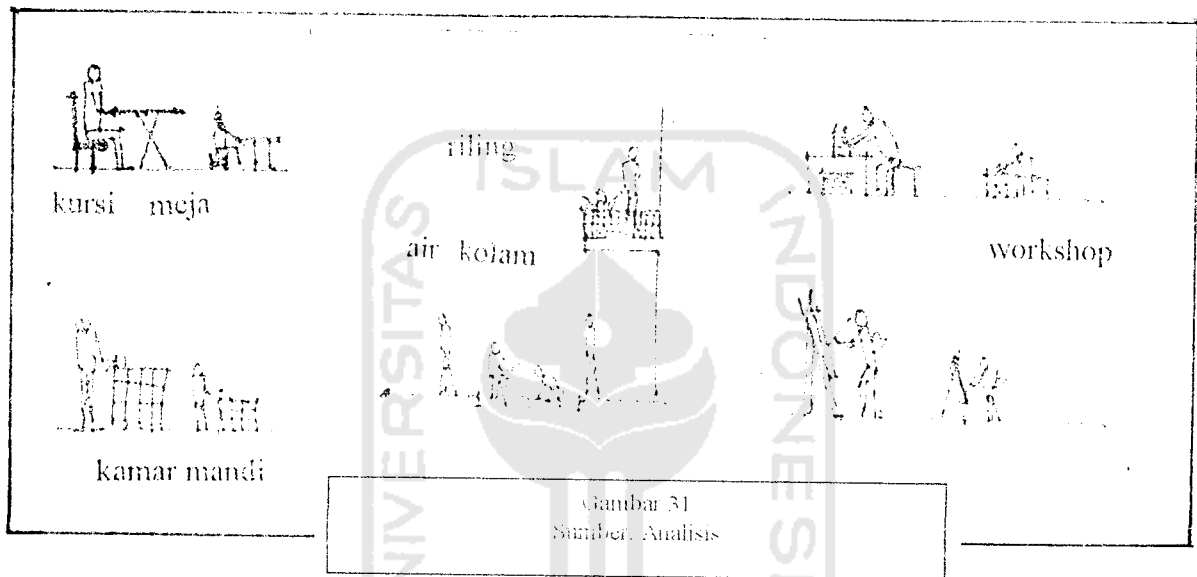
## Skala Ruang dan Fasilitas bagi Anak

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).



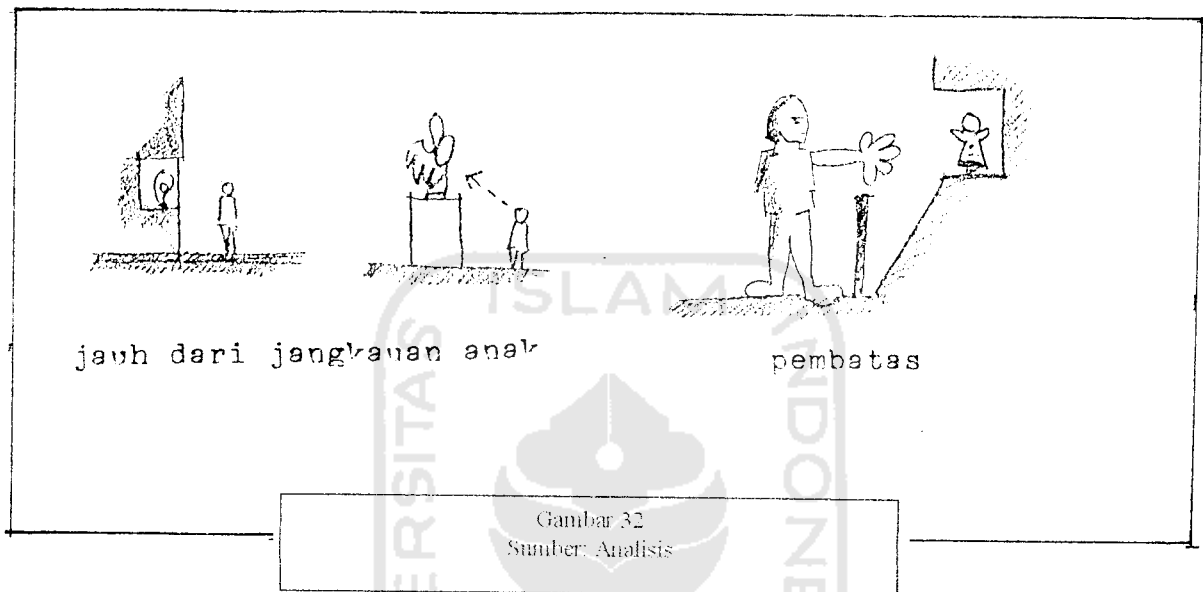
Gambar 31  
Sumber: Analisis

### 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).

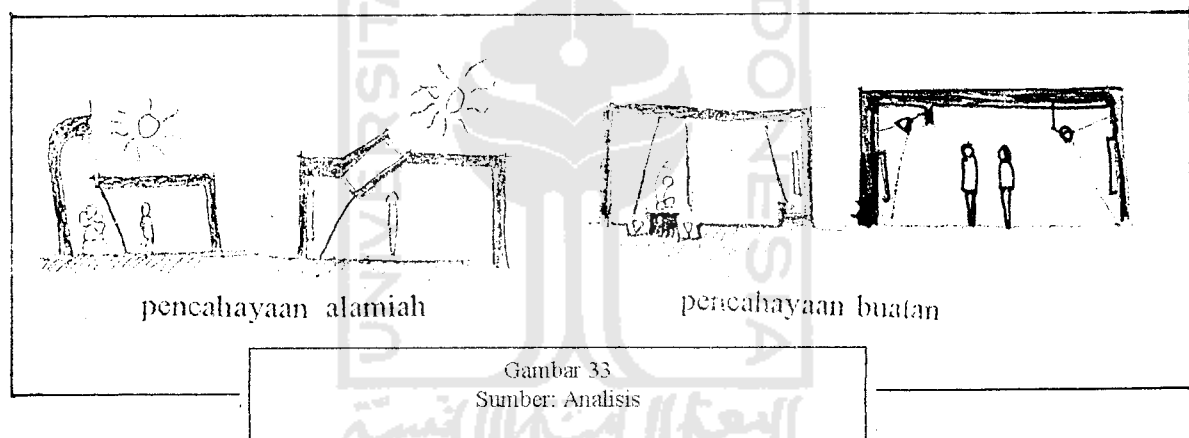


Untuk keamanan dari bahaya kebakaran, maka pada ruangan museum dilengkapi dengan alat pendeteksi kebakaran dan alat pemadam kebakaran. Alat pendeteksi kebakaran yakni *smoke detector*, dan untuk alat pemadamnya mempergunakan *hydrant* dan *extinguisher*.

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.