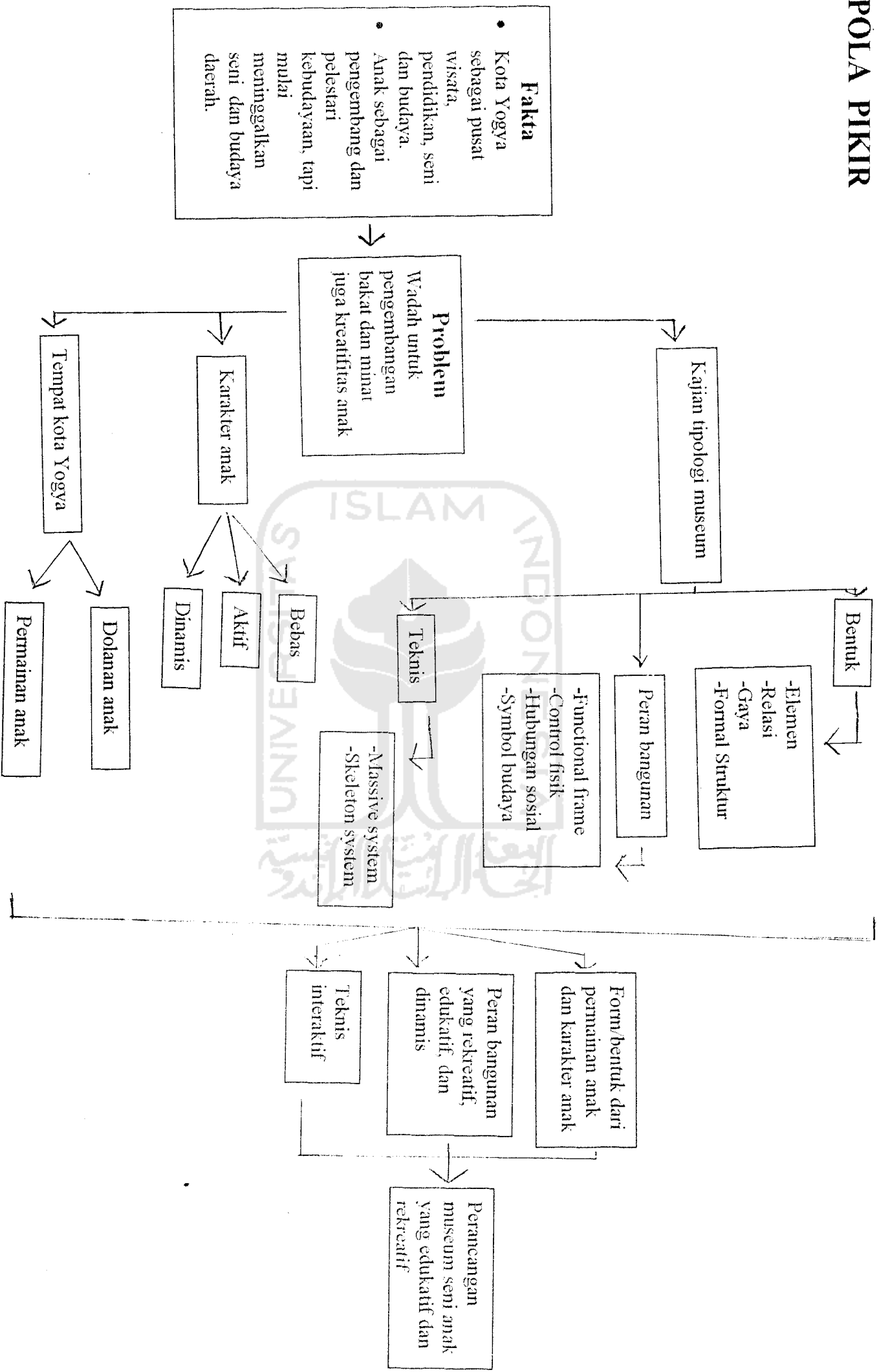


POLA PIKIR



Contoh – contoh Museum dan Fasilitas Anak di Yogyakarta



Gambar 1. Museum Biologi



Gambar 2. Museum Panglima Besar Jend. Soedirman

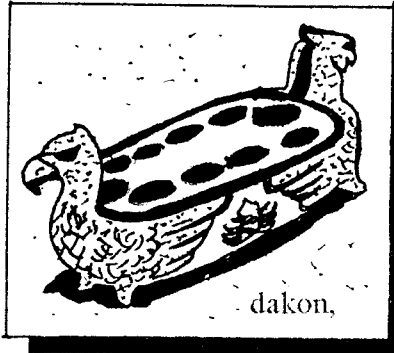
Contoh – contoh Museum dan Fasilitas Anak di Yogyakarta



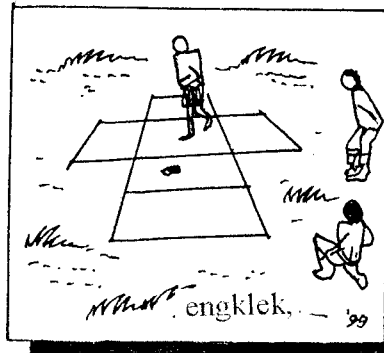
Gambar 3. Museum Perjuangan



Gambar 4. Taman Permainan Anak Purawisata



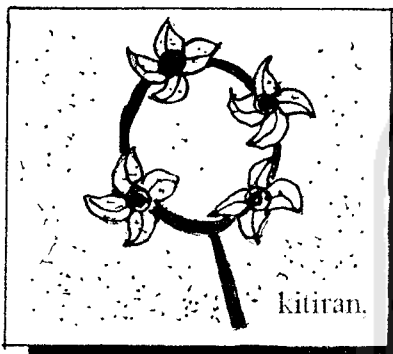
dakon,



engklek,



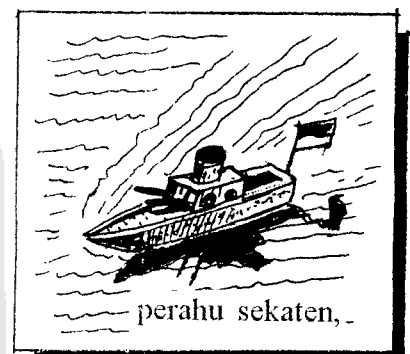
gangsingan,



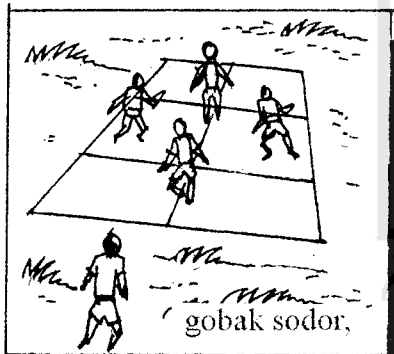
kitiran,



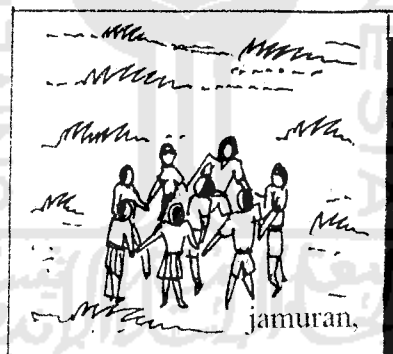
othok-othok,



perahu sekaten,



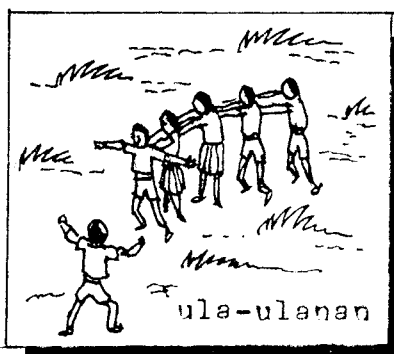
gobak sodor,



jamuran,



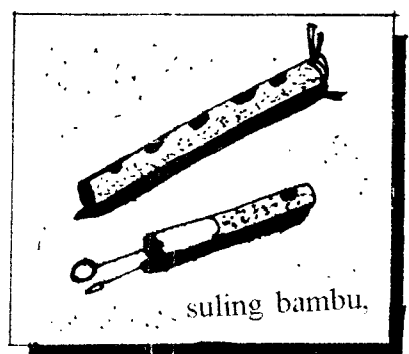
jethungan



ula-ulanan



ancak-ancak alis



suling bambu,

- Legenda:
- 1. Kantor Pemerintah
 - 2. Kantor Persewaan
 - 3. Rumah Perumahan
 - 4. Rumah Perumahan
 - 5. Rumah Perumahan
 - 6. Rumah Perumahan
 - 7. Rumah Perumahan
 - 8. Rumah Perumahan
 - 9. Rumah Perumahan
 - 10. Rumah Perumahan
 - 11. Rumah Perumahan
 - 12. Rumah Perumahan
 - 13. Rumah Perumahan
 - 14. Rumah Perumahan
 - 15. Rumah Perumahan
 - 16. Rumah Perumahan
 - 17. Rumah Perumahan
 - 18. Rumah Perumahan
 - 19. Rumah Perumahan
 - 20. Rumah Perumahan
 - 21. Rumah Perumahan
 - 22. Rumah Perumahan
 - 23. Rumah Perumahan
 - 24. Rumah Perumahan
 - 25. Rumah Perumahan
 - 26. Rumah Perumahan
 - 27. Rumah Perumahan
 - 28. Rumah Perumahan
 - 29. Rumah Perumahan
 - 30. Rumah Perumahan
 - 31. Rumah Perumahan
 - 32. Rumah Perumahan
 - 33. Rumah Perumahan
 - 34. Rumah Perumahan
 - 35. Rumah Perumahan
 - 36. Rumah Perumahan
 - 37. Rumah Perumahan
 - 38. Rumah Perumahan
 - 39. Rumah Perumahan
 - 40. Rumah Perumahan
 - 41. Rumah Perumahan
 - 42. Rumah Perumahan
 - 43. Rumah Perumahan
 - 44. Rumah Perumahan
 - 45. Rumah Perumahan
 - 46. Rumah Perumahan
 - 47. Rumah Perumahan
 - 48. Rumah Perumahan
 - 49. Rumah Perumahan
 - 50. Rumah Perumahan
 - 51. Rumah Perumahan
 - 52. Rumah Perumahan
 - 53. Rumah Perumahan
 - 54. Rumah Perumahan
 - 55. Rumah Perumahan
 - 56. Rumah Perumahan
 - 57. Rumah Perumahan
 - 58. Rumah Perumahan
 - 59. Rumah Perumahan
 - 60. Rumah Perumahan
 - 61. Rumah Perumahan
 - 62. Rumah Perumahan
 - 63. Rumah Perumahan
 - 64. Rumah Perumahan
 - 65. Rumah Perumahan
 - 66. Rumah Perumahan
 - 67. Rumah Perumahan
 - 68. Rumah Perumahan
 - 69. Rumah Perumahan
 - 70. Rumah Perumahan
 - 71. Rumah Perumahan
 - 72. Rumah Perumahan
 - 73. Rumah Perumahan
 - 74. Rumah Perumahan
 - 75. Rumah Perumahan
 - 76. Rumah Perumahan
 - 77. Rumah Perumahan
 - 78. Rumah Perumahan
 - 79. Rumah Perumahan
 - 80. Rumah Perumahan
 - 81. Rumah Perumahan
 - 82. Rumah Perumahan
 - 83. Rumah Perumahan
 - 84. Rumah Perumahan
 - 85. Rumah Perumahan
 - 86. Rumah Perumahan
 - 87. Rumah Perumahan
 - 88. Rumah Perumahan
 - 89. Rumah Perumahan
 - 90. Rumah Perumahan
 - 91. Rumah Perumahan
 - 92. Rumah Perumahan
 - 93. Rumah Perumahan
 - 94. Rumah Perumahan
 - 95. Rumah Perumahan
 - 96. Rumah Perumahan
 - 97. Rumah Perumahan
 - 98. Rumah Perumahan
 - 99. Rumah Perumahan
 - 100. Rumah Perumahan

III Perencanaan Lahan Perumahan
 Perumahan Perumahan
 Perumahan Perumahan

IV Perencanaan Lahan Perumahan
 Perumahan Perumahan
 Perumahan Perumahan



PELAJARAN TUGASANGGUKA
 SISTEM PERENCANAAN DAERAH

No.	Nama	Alamat	Telepon
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56			
57			
58			
59			
60			
61			
62			
63			
64			
65			
66			
67			
68			
69			
70			
71			
72			
73			
74			
75			
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84			
85			
86			
87			
88			
89			
90			
91			
92			
93			
94			
95			
96			
97			
98			
99			
100			



AREA PERENCANAAN
 MUSEUM SENI ANAK

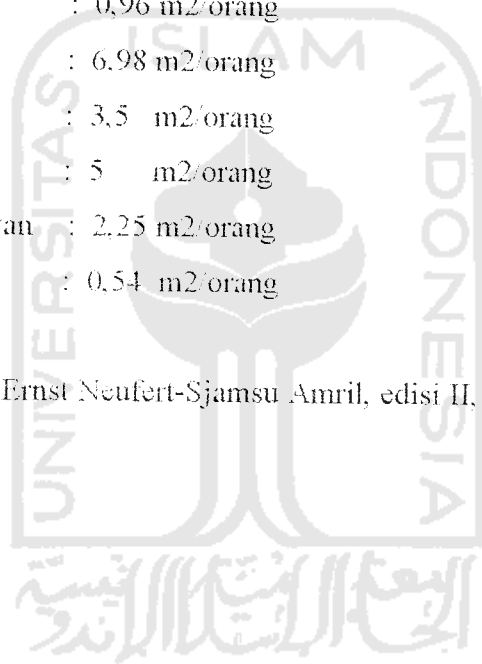
AREA PENDIDIKAN / SEKOLAH
 MUSEUM
 TAMAN BERTAMAN ANAK

BESARAN-BESARAN RUANG

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

1. Parkir untuk sepeda motor: 2,25 m²/motor
2. Parkir untuk mobil : 22.5 m²/mobil
3. Parkir untuk bus : 33 m²/bus
4. Pos satpam/informasi : 2,16 m²/orang
5. Ruang kepala : 36 m²/orang
6. Ruang kepala bagian : 12.96 m²/orang
7. Ruang audio visual : 0,96 m²/orang
8. Ruang kantor : 6.98 m²/orang
9. Ruang rapat : 3,5 m²/orang
10. Ruang tamu : 5 m²/orang
11. Ruang istirahat karyawan : 2.25 m²/orang
12. Ruang kantin : 0,54 m²/orang

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



PERHITUNGAN BESARAN RUANG

1. Area Parkir

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

- 3 bus dan luasan @ 33 m²/bus: $3 \times 33 = 99 \text{ m}^2$
- 20 mobil dan luasan @ 22,5 m²/mobil: $20 \times 22,5 = 450 \text{ m}^2$
- 100 motor dan luasan @ 2,25 m²/motor: $100 \times 2,25 = 225 \text{ m}^2$

Jadi jumlah luasan parkir untuk umum atau pengunjung yaitu: 774 m²

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

- 7 mobil dan luasan @ 22,5 m²/mobil: $7 \times 22,5 = 157,5 \text{ m}^2$
- 20 motor dan luasan @ 2,25 m²/motor: $20 \times 2,25 = 45 \text{ m}^2$

Jadi luasan area parkir untuk karyawan museum yaitu: 176,5 m²

2. Entrance

- Pos Satpam dengan 2 orang satpam dan luasan 2,16 m²/orang, maka riancian yang diperoleh yakni: $2 \times 2,16 = 4,32 \text{ m}^2$
- Informasi pengunjung dengan 2 petugas dan luasan 2,16 m²/orang, maka rincian yang didapat yaitu: $2 \times 2,16 = 4,32 \text{ m}^2$

Jadi luasan untuk entrance yaitu 8,64 m²

3. Ruang Pamer

- Untuk ruangan pameran yang interaktif dan sudah termasuk fasilitas perpustakaan khusus dan fasilitas workshop di dalamnya diasumsikan tiap ruang pameran interaktif membutuhkan lahan 400 m², karena terdapat 4 buah ruang pameran interaktif yang masing-masing mewadahi hasil seni dan budaya, maka luasan lahan untuk ruang pameran ialah: $4 \times 400 = 1600 \text{ m}^2$.
- Ruang kepala pengelola yang luasannya 36 m² per orang, maka didapat: $1 \times 36 = 36 \text{ m}^2$
- Ruang pengelola atau staf, terdapat 8 orang staf yang mana luasan untuk kantor 6,98 m²/orang sehingga diperoleh: $8 \times 6,98 = 63,84 \text{ m}^2$

- Untuk hall serbaguna karena berupa ruang tanpa penyekat, maka diambil perhitungan dariluas per anak yaitu 2,5 m²/anak, karena dimungkinkan untuk menampung 200 anak, maka diperoleh perhitungan: $200 \times 2,5 = 500 \text{ m}^2$

Jadi luasan untuk ruang pameran yakni: 2011,8 m²

4. Ruang Perpustakaan Umum

- Ruang baca + ruang buku yang berisi 2000 buku diasumsikan dengan luasan 75 m²
- Ruang penitipan barang dengan 2 petugas dan luasan 2,16 m²/orang, maka diperoleh hasil yaitu: $2 \times 2,16 = 4,32 \text{ m}^2$
- Ruang karyawan perpustakaan dengan 3 karyawan dan luasan 6,98 m²/orang, maka diperoleh hasil: $3 \times 6,98 = 20,94 \text{ m}^2$

Jadi luasan untuk ruang perpustakaan yaitu: 100,26 m²

5. Ruang Audio-Visual

Ruang audio-visual diasumsikan untuk menampung 50 orang anak dan luasannya 0,96 m²/orang, maka diperoleh hasil: $50 \times 0,96 = 48 \text{ m}^2$

6. Ruang Kantor Karyawan

- Ruang direktur dengan 1 direktur dan luasannya 36 m²/orang kemudian diperoleh hasil seperti berikut: $1 \times 36 = 36 \text{ m}^2$
- Ruang Tata usaha dengan 11 pegawai dan luasannya 6,98 m²/orang, maka didapat perhitungan: $11 \times 6,98 = 76,78 \text{ m}^2$
- Ruang Rapat dengan 15 anggota rapat dan luasannya 3,5 m²/orang, maka didapat perhitungan seperti berikut: $15 \times 3,5 = 52,5 \text{ m}^2$
- Ruang Tamu dengan kapasitas 5 orang dan luasannya 5 m²/orang, maka diperoleh perhitungan: $5 \times 5 = 25 \text{ m}^2$

Jadi luas ruang kantor karyawan yakni: 190,28 m²

7. Ruang Kuratorial

- Ruang kabag kurator dengan 1 orang kabag dan luasannya 12,96 m²/orang, maka perhitungan yang muncul: $1 \times 12,96 = 12,96 \text{ m}^2$

- Ruang karyawan kuratorial dengan 5 karyawan dan luasannya 6,98 m²/orang, maka diperoleh perhitungan: $5 \times 6,98 = 34,9 \text{ m}^2$

Ruang ganti yakni diasumsikan 12 m

Jadi luasan ruang kuratorial 59,86 m²

8. Ruang Preparasi

- Ruang kabag preparasi dengan 1 orang preparator dan luasannya 12,96 m²/orang, maka didapat: $1 \times 12,96 = 12,96 \text{ m}^2$

- Ruang karyawan preparasi dengan 5 pegawai dan luasan 6,98 m²/orang, maka didapat perhitungan: $5 \times 6,98 = 34,9 \text{ m}^2$

Ruang ganti diasumsikan 12 m²

Jadi luasan ruang preparasi yakni 59,86 m²

9. Area Istirahat

- Ruang istirahat karyawan dengan 12 karyawan dan luasan 2,25 m²/orang, maka diperoleh perhitungan: $12 \times 2,25 = 27 \text{ m}^2$

- Ruang kantin pengunjung untuk 50 orang dan luasannya 0,54 m²/orang, maka diperoleh perhitungan: $50 \times 0,54 = 27 \text{ m}^2$

Taman bermain diasumsikan dengan luasan 300 m²

Penjualan souvenir diasumsikan dengan luasan 75 m²

Jadi luasan total area istirahat ialah 429 m²

10. Ruang Gudang Sementara Pameran

Ruang gudang sementara untuk kegiatan penyimpanan, kuratorial dan preparasi diasumsikan sebesar 100 m²

11. Ruang Servis

Untuk ruang Mechanical dan Electrical diasumsikan dengan luasan 40 m²

Untuk ruang dapur diasumsikan dengan luasan 20 m²

Untuk gudang alat diasumsikan 10 m²

Jadi ruang servis dengan luasan 70 m²

Jadi luasan total dari museum tersebut yaitu sebesar 3999,56 m²

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



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

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

LAMPYAN PERANAN ANAK

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

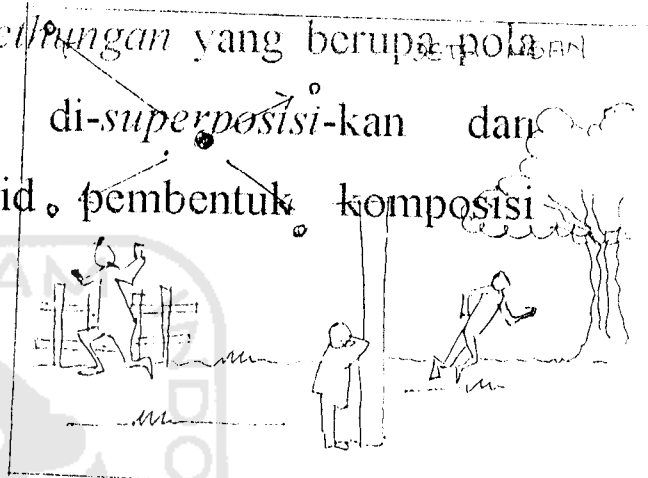


INDRIYANANTO
ARIYO ANGGORO

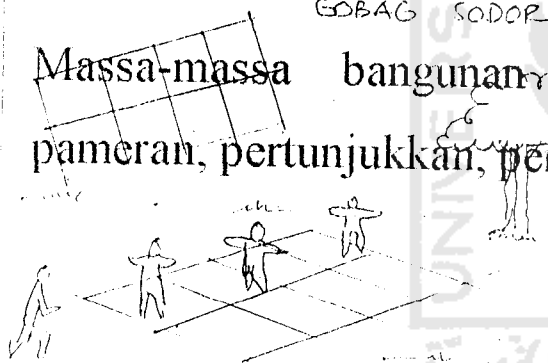
94 340 018

KONSEP

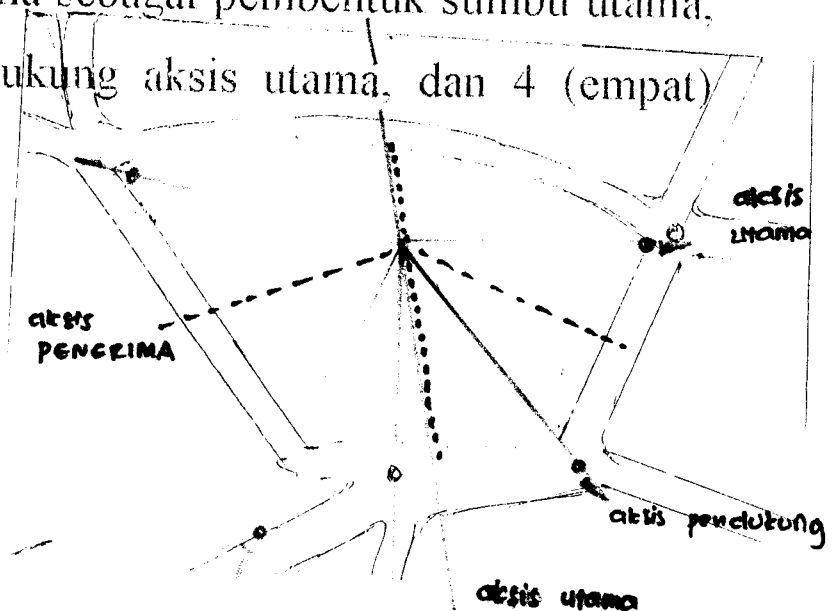
Permainan anak tradisional dari Yogyakarta yakni *Gobag Sodor* yang berupa grid dan *Jelanjangan* yang berupa pola yang menyebar, keduanya di-superposisi-kan dan dimunculkan sebagai grid-grid pembentuk komposisi massa bangunan.



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



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



Ketiga aksis utama tersebut ialah:

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

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

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

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

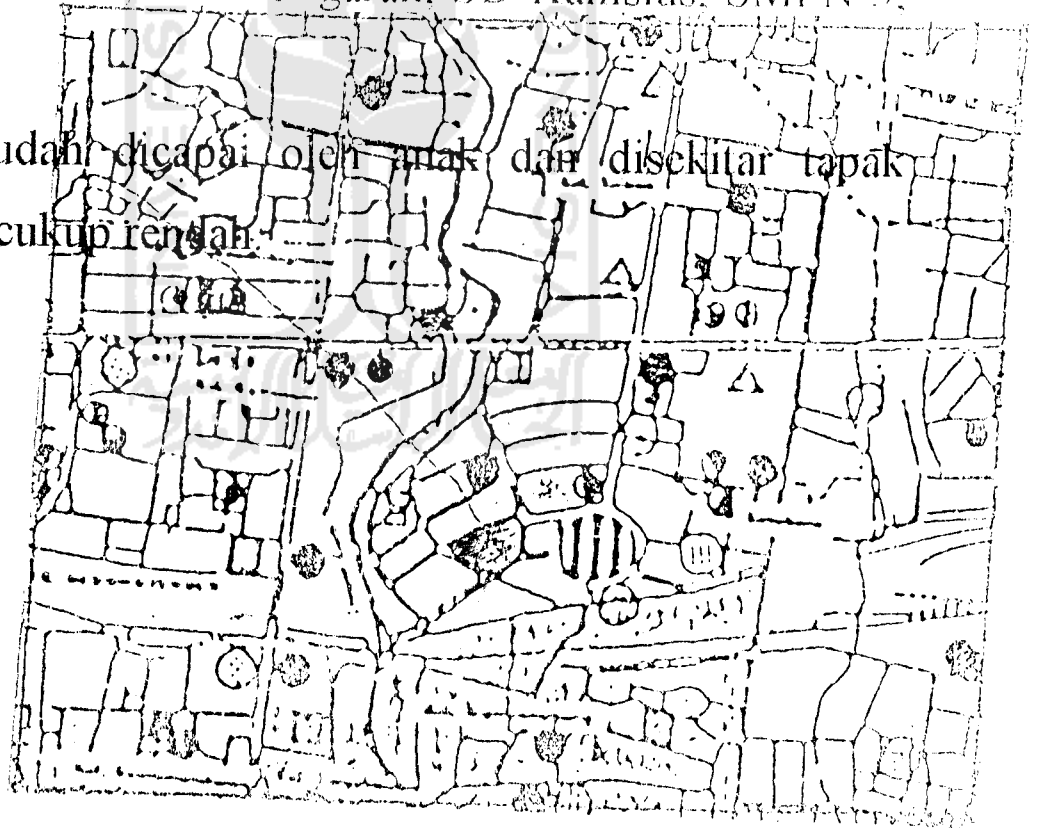
keluar masuk dengan bebas. Selain itu dimunculkan pula pola sirkulasi yang *experience sequence* menjelajah keseluruhan bangunan, pengolahan tinggi rendah lantai dan didukung oleh *barier-barier* penghadang yang merupakan pengejawantahan dari permainan anak tradisional *gobag sodor* dan *jethungan* yang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



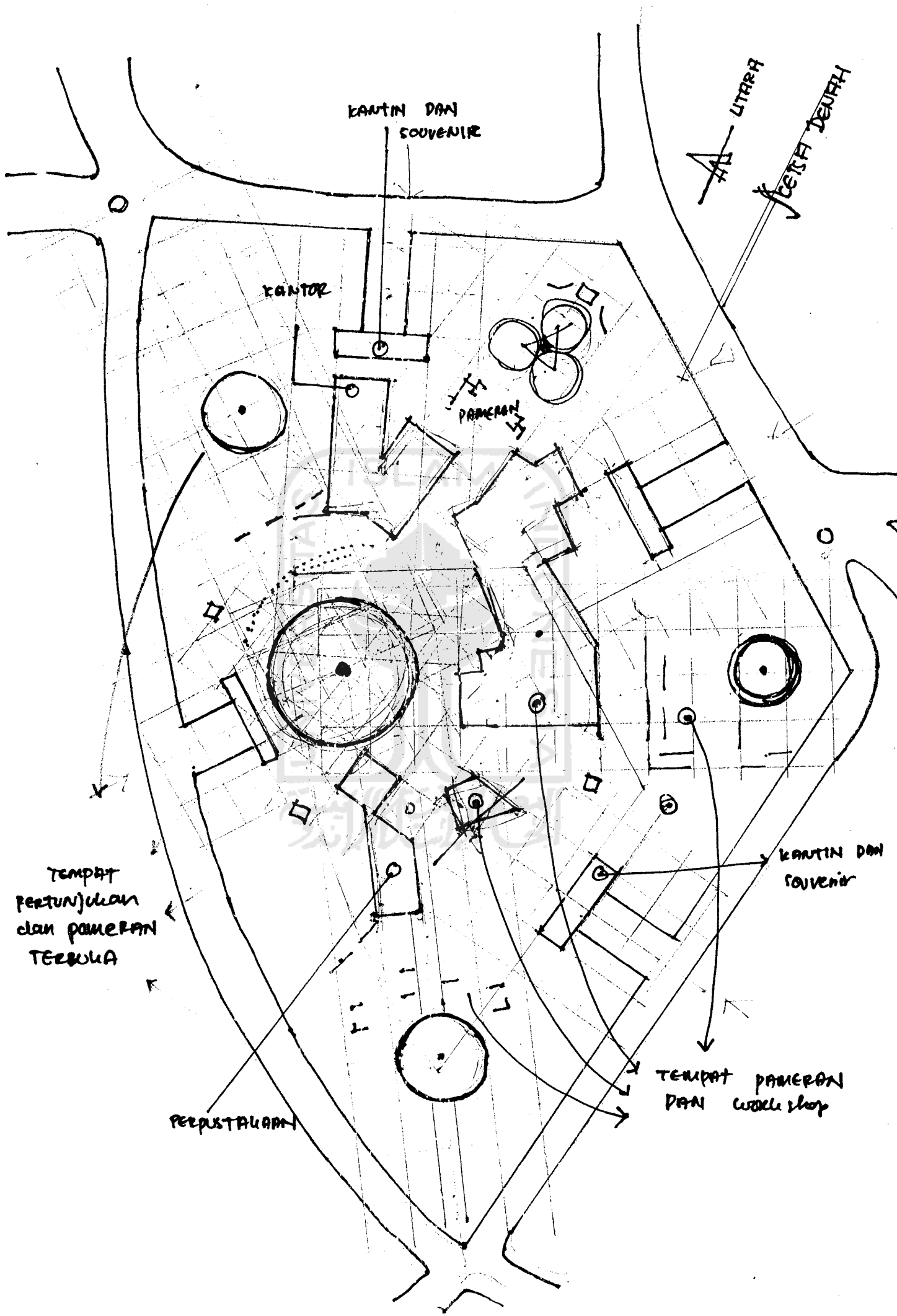
TAPAK

Tapak terletak di pusat kota Yogyakarta tepatnya di kawasan Kotabaru di sebelah timur Stadion Kridosono, dengan luas 3999,56 m².

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



TAPAK



KANTIN DAN SOUVENIR

LITARA
#A
JERUSALEM

KANTOR

PAMERAN

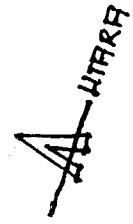
TEMPAT PERTUNJUKAN dan pameran TERBUKA

KANTIN DAN SOUVENIR

PERPUSTAKAAN

TEMPAT PAMERAN DAN work shop

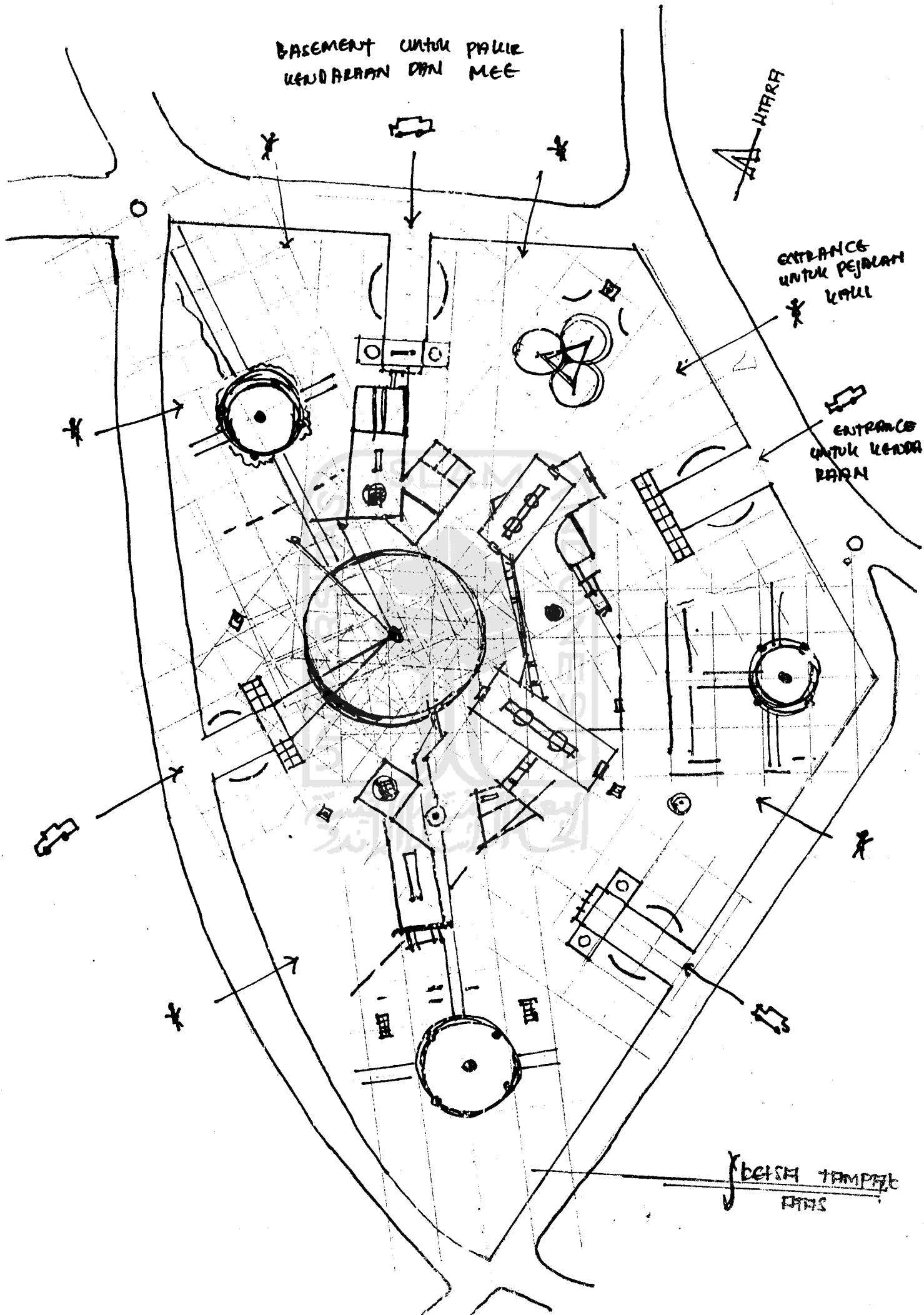
BASEMENT UNTUK PARKIR
KENDARAAN DAN MEE

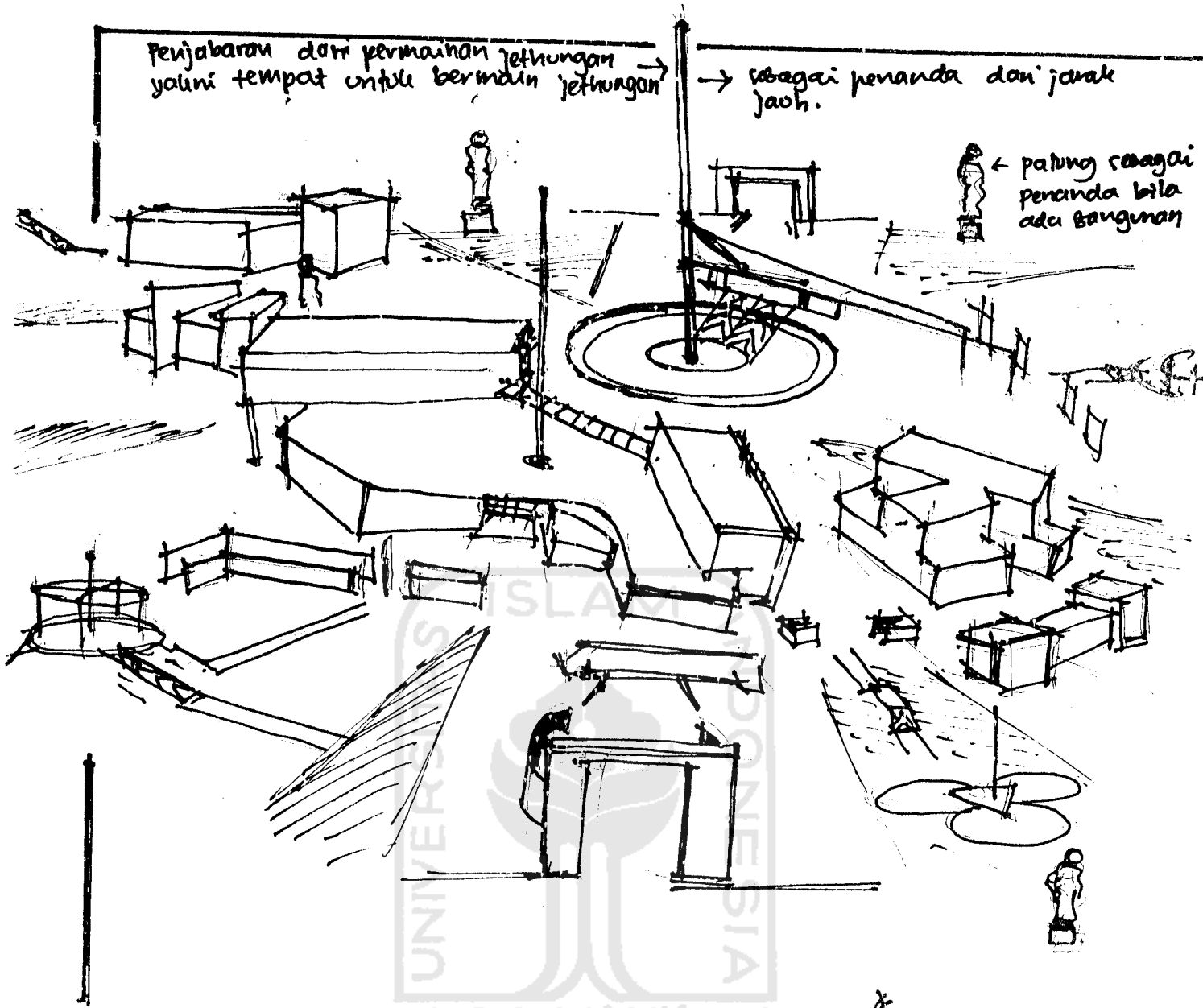


ENTRANCE
UNTUK PEJALAN
KAWU

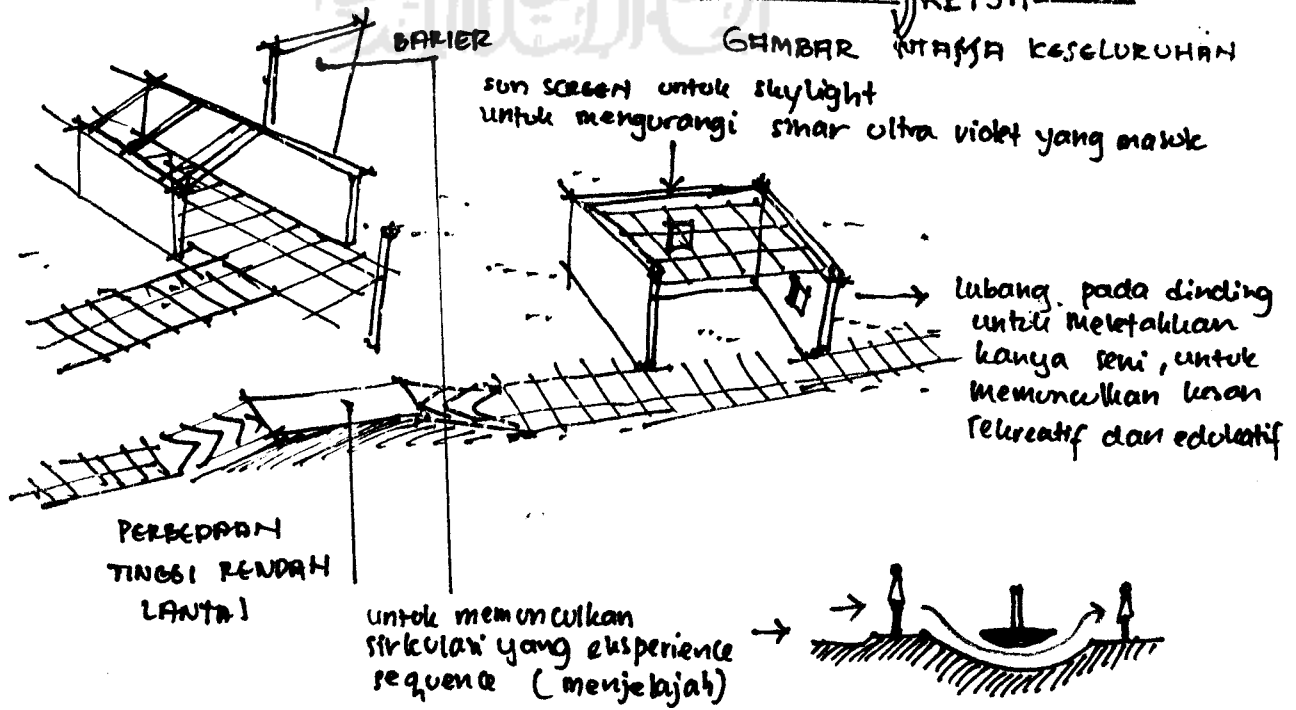
ENTRANCE
UNTUK KENDA
RAAN

JERSEY TAMPIL
PARKIR



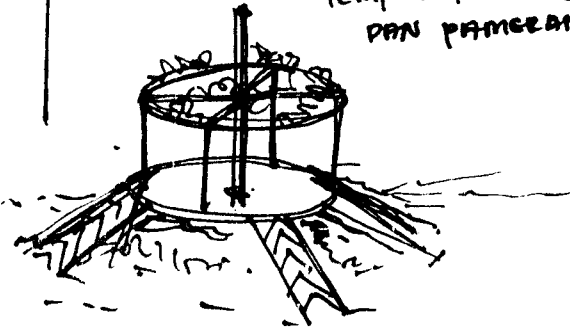


SKETSA
GAMBAR WITAJA KESELURUHAN

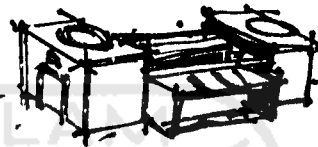
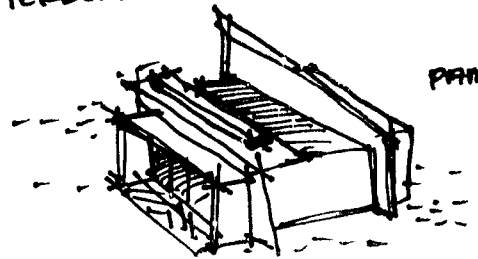


DESAIN PER-MASSA

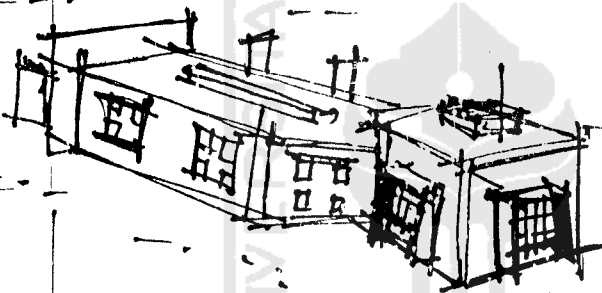
TEMPAT PERTUNJUKAN
DAN PAMERAN TERBUKA



PAMERAN

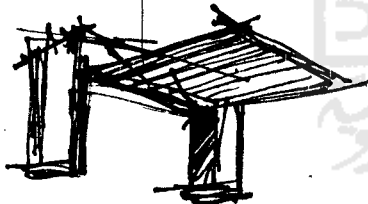


TEMPAT KANTIN
DAN SOUVENIR

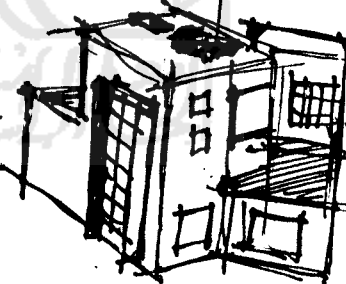


PERPUSTAKAAN

BANYAK BUKAN AGAR
CAHAYA MAMPU DENGAN
LELUASA UNTUK MENDU-
KUNG KESAN REKREATIF
DAN EDUKATIF, AGAR
LEBIHNYA DIDALAMNYA

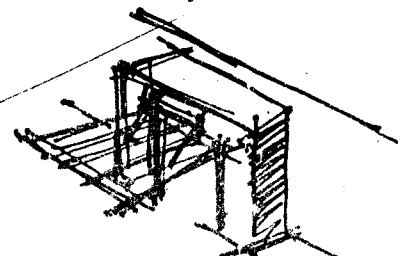


PINTU UTAMA PERPUSTAKAAN

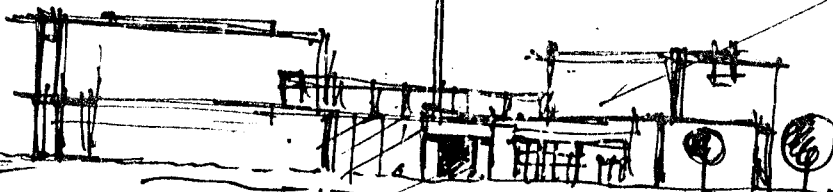


KANTOR

DAPAT TERLIHAT



pintu utama
ruang pameran



PAMERAN