

LAPORAN SKRIPSI

**MUSEUM MAINAN ANAK DI MALANG
DENGAN TEMA
ARSITEKTUR POST MODERN**

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GENAP 2009-2010

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Arsitektur**



Disusun Oleh :

**TEGUH IMAN SANTOSO
NIM. 97.22.143**

Dosen Pembimbing :

**Ir. Daim Triwahyono, MSA
Ir. Bambang J W U, MSA**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2010**

LAJANG BUKU

MUSEUM HAYAM ANAK DI HALANG

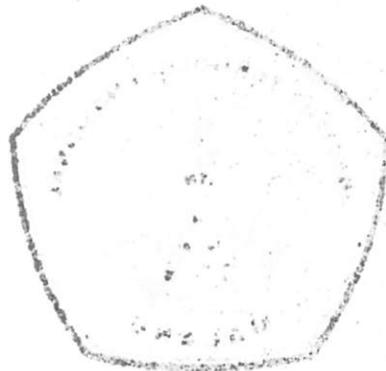
BERKAITAN DENGAN

ASISTENSI PORT MUSEUM

SAHIB - AR 8334

SEKSI BINA BANGUNAN

dan lain-lain yang berkaitan dengan pembangunan kota
dan lingkungan



Penyusun :

LEON MAH SARDI

MM. 97.52.143

Penyunting :

Dr. Hain Triwiyono, MSA

Dr. Bambang W U, MSA

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNIK NEGERI HALANG
2019

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

MUSEUM MAINAN ANAK DI MALANG DENGAN TEMA POST MADERN

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur di Program Studi Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun oleh :
Nama : Teguh Iman Santoso
NIM : 97.22.143

MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I,



(Ir. Daim Triwahyono, MSA)
NIP:195603241984031002

Dosen Pembimbing II,



(Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT)
NIP: 196111071993031002



Ketua Program Studi Arsitektur

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)

NIP: 103.900.0215

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

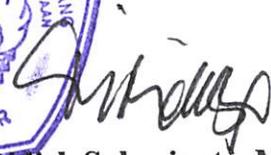
Nama : TEGUH IMAN SANTOSO
NIM : 97.22.143
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : MUSEUM MAINAN ANAK DIMALANG DENGAN TEMA
POSTMODERN

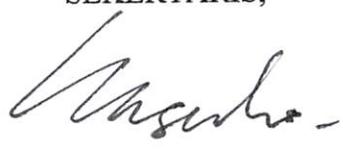
Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : SENIN
Tanggal : 26 JULI 2010
Dengan Nilai : C

PANITIA UJIAN SKRIPSI



KETUA,

(Ir. Didiek Suhariyanto, MT)
NIP: 103.900.0215

SEKERTARIS,

(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)
NIP: 102.850.0114

ANGGOTA PENGUJI

PENGUJI I,

(Ir. Yuni Setyo Pramono, MT)
NIP: 196306091993021001

PENGUJI II,

(Ir. Djoko Suwanto)
NIP: 1018800184

LEMBAR PENGESAHAN Pengerjaan Skripsi

Nama : TEGUH IMAN SANTOSO

NIM : 97.22.143

Program Studi : ARSITEKTUR

Judu : MUSEUM MAINAN ANAK DI MALANG DENGAN TEMA
POST MODERN

Waktu Pelaksanaan : 24 Maret s/d 28 Juli 2010

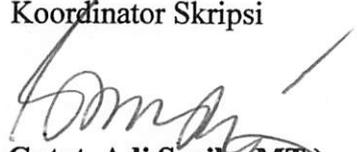
Waktu Pengujian : 26 Juli 2010

Hasil Ujian : **Lulus Nilai C**

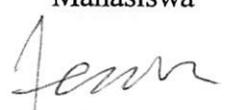
No	Tahap Pelaksanaan	Minggu ke																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Visualisasi Desain	■	■	■	■	■	■	■	■											
2	Proses Desain									■	■	■	■	■						
3	Drafting														■	■	■			
4	Penyusunan Laporan																		■	■

Malang , 28 Juli 2010

Koordinator Skripsi


(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)
NIP: 101.880.0185

Mahasiswa


(Teguh Iman Santoso)
NIM: 97.22.143

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahuwataallah yang dengan ijinnya dan Kasih sayangNya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul "Museum Mainan Anak di Malang".

Laporan ini disusun guna memenuhi persyaratan akademis dalam menyelesaikan jenjang S1 (Strata Satu) pada jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang. Dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini, maka penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Ir. Agus selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Ir. Didiek Suharjanto ,MT selaku ketua jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang.
3. Bapak Ir. Daim Triwahyono ,MSA selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir pada tahap Analisa dan Konsep, serta Visualisasi Desain.
4. Bapak Ir. Bambang J W U ,MSA selaku Dosen Pembimbing II Tugas Akhir pada tahap Analisa dan Konsep, serta Visualisasi Desain.
5. Bapak Ir. Gatot Adi Susilo ,MT selaku kordinator studio Tugas Akhir periode 24 Tahun 2010.
6. Bapak Ir. Yuni Setyo Pramono ,MT selaku Dosen Penguji I pada tahap Analisa dan Konsep, serta Visualisasi Desain.
7. Bapak Ir. Djoko Suwanto , selaku Dosen Penguji II pada tahap Analisa dan Konsep, serta Visualisasi Desain.
8. Seluruh Dosen jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang.

Kepada mereka penyusun mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan bantuannya selama proses Studio hingga terselesaikanya laporan ini.

ABSTRAKSI

Dalam hidup ini masa anak-anak paling berharga sebagai mana kertas putih yang bersih itulah masa anak-anak yang akan menjadikan awal dari kehidupannya seterusnya, kenangan akan masa anak-anak terlebih lagi dalam hal permainannya secara tidak langsung memberikan suatu pengajaran yang tidak terlupakan sampai saat ini.

Yang terlupakan itulah kisah dari mainan tradisional yang tergeser oleh mainan jaman sekarang, dari itulah dasar pembuatan judul tugas akhir ini ,bermaksud untuk mencoba mengangkat sebagai nilai-nilai dari khasanah kekayaan bangsa yang harus dilestarikan.

Berbagai jenis mainan dan permainan anak dari berbagai jenis maupun daerah ternyata mengandung suatu makna yang sederhana yang akan membawa dampak yang besar dikemudian hari.

Kiranya masih banyak kekurangan dalam penyusunan laporan ini baik dari kekurangan data yang ada maupun penyajiannya, mohon maaf sebesar-besarnya, tapi kiranya ini sebagai awal, Semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya . Amien.

Malang, 21 Agustus 2010

Teguh .I.S

UCAPAN TERIMA KASIH

Hujani aku dengan butiran permata

Sebesar gunung sarondid.

Banjiri aku dengan butiran emas

Selama napas masih melekat, rezeki tak pernah

Beranjak dariku.

Jikalau aku mati, kuburan menantiku.

(Imam Syafi'i)

- Terima kasihku kepada Gusti Alloh SWT yang selalu melimpahkan Kasih dan SayangNya padaku, untuk junjungan hamba Kanjeng nabi Muhammad SAW salam sejahtera beserta keluarga dan para sahabat,
- Guru-guru hamba yang selalu menemani hamba perkataanya, lakunya serta pengajaranya semoga derajatnya ditinggikan disisi Alloh SWT, amien
- Untuk ibu dan bapakku yang sabar menanti terima kasih dan maafkan salah anakmu, semoga ini bisa memberikan sedikit senyum ☺
- Terima kasih kepada kakakku dan adikku yang selalu memberikan dukungan moral dan material I am not Forget !. dan untuk adikku selamat ya, atas pernikahanmu semoga menjadi keluarga sakinah dan islami. (cepet punya momongan lho! Biar tambah rame)
- Para dosen ITN Arsitektur yang mengisi cerita hidupku *Matur Nuwun* , semoga tambah sukses selalu.
- Untuk teman-temanku yang membantuku dalam memberikan saran dan kritik juga proses visual, Kang Dodik, Kang Marcel *suwun yo Ker!* (*Kapan ngumpul bareng mane*).

- Terima kasih untuk teman-teman para penghuni STUDIO24 terima kasih telah memberikan warna dalam hidupku , semoga ini menjadikan kita tambah menghargai perbedaan.
- Untuk temanku cak sugik, kang Hari, cak To, terima kasih atas diskusinya kita akan selalu mengembara, mendaki, melintasi dengan kesungguhan dan kesabaran. (*Ambek ngopi tambah ganyeng!*)
- Untuk teman-temanku yang tidak disebutkan maafkan keterbatasanku dan terima kasih sebanyak-banyaknya.

Malang, 21 Agustus 2010

(*TEGUH IMAN SANTOSO*)

DAFTAR ISI

1.	LEMBAR PERSETUJUANi
2.	LEMBAR PENGESAHANii
3.	TIME SCHEDULEiii
4.	KATA PENGANTARiv
5.	ABTRAKSIv
6.	DAFTAR ISIvi
7.	BAB I PENDAHULUAN	
	1.1 Pemahaman Judul1.1
	1.2 Latar Belakang2.2
	1.3 Maksud3.3
	1.4 Tujuan4.4
	1.5 Sasaran5.5
	1.6 Batasan6.6
8.	BAB II TINJAUAN UMUM	
	1.1 Tinjauan Objek1.1
	1.2 Pengertian Judul Proyek2.2
	1.3 Pemahaman Judul3.3
8.	BAB III STUDI BANDING	
	1.1 Studi Literatur1.1
	1.2 Kesimpulan2.2
9.	BAB IV TELAAH PUSTAKA	
	1.1 Arsitektur Postmodern1.1
	1.2 Kajian Tema Postmodern2.2
10.	BAB V DATA DAN FAKTA PADA LOKASI SITE	
	1.1 Lokasi Site1.1
	1.2 Tinjauan Lokasi2.2
	1.3 Exsiting Tapak1.3
	1.4 Tinjauan terhadap Potensi Dan Hambatan Pada Tapak1.4

1.4 Tinjauan terhadap Potensi Dan Hambatan Pada Tapak	1.4
11. BAB VI PROGRAMING DAN ANALISA ARSITEKTUR	
1.1 Analisa Perancangan	1.1
1.2 Konsep Perancangan	2.2
12. BAB VII VISUALISASI DAN DESAIN	
1.1 Hasil Perancangan	1.1
1.2 Detail Arsitektural dan Foto Maket	1.2
13. BAB VIII : DAFTAR PUSTAKA	



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 PEMAHAMAN JUDUL

Judul yang diambil pada skripsi ini adalah museum dengan spesifikasi khusus dimaksudkan untuk memberikan suatu sarana pembelajaran dan pendidikan dan tidak lupa untuk melestarikan benda atau budaya yang ada pengambilan lokasi berada di kota Malang dengan memakai Tema Postmodern maka perlu adanya pemahaman terhadap judul tersebut dengan melihat beberapa hal antara lain yaitu.

1.2 LATAR BELAKANG

Latar belakang pengambilan judul skripsi ini terkait dengan kondisi yang ada secara umum dan hubungannya dengan perancangan arsitektur serta pemahaman tentang keduanya.

1.2 a LATAR BELAKANG SECARA UMUM

Secara umum pengambilan judul proyek ini terkait dengan kondisi bangsa terhadap kekayaan dan kelestarian budaya maupun benda yang terkait dengan permainan tradisional yang semakin hari semakin dilupakan maka perlunya suatu wadah untuk mengumpulkan dan melestarikannya dimana museum, seperti buku juga kita bisa belajar sesuatu darinya, tentang kepedulian dan kegembiraan dan suka cita saling membagi apa yang kita miliki dan bermanfaat bagi orang lain, terlebih lagi kita dirangsang untuk peduli akan kebudayaan dan berusaha untuk melestarikannya yang semakin hari semakin dilupakan.

1.2 b LATAR BELAKANG SECARA KHUSUS

Dimana dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak-anak bermain selalu menyenangkan tetapi bermain bukan sekedar bermain didalamnya ada proses pembelajaran , menambah ilmu pengetahuan hal ini terkait dengan jenis mainan dan permainannya. Terlebih lagi mainan dan permainan tradisional yang banyak mengajarkan tentang banyak hal seperti mengembangkan kemampuan emosional, kreativitas , fisik, sosial, disesuaikan dengan kebutuhannya.

Secara khusus latar belakang pengambilan judul ini dilihat dari segi arsitektural dimana secara arsitektural sebuah museum mainan anak yang mampu memberikan nilai lebih bukan hanya menyimpan dan melestarikan tetapi juga sebagai sarana rekreasi dan pembelajaran terhadap orang yang mengunjunginya ini juga berfungsi dari memperkuat akan jati diri bangsa yang semakin hari semakin terkikis oleh waktu dan perkembangan jaman

Dari keberadaan museum saat ini didapat suatu bangunan kuno atau bangunan seadanya kadang hanya ruang kosong pada bangunan agar bisa terpakai maka fungsi dan berdirinya bangunan belum mencerminkan segi arsitekturalnya baik dari kenyamanannya maupun dari keamanannya melupakan unsur pembelajaran dan rekreatif juga pencitraan dari bangunan tersebut.

1.3 MAKSUD

Maksud dari dibangunnya museum mainan anak di Malang ini untuk menyediakan suatu sarana dan prasarana dalam melestarikan mainan dan permainan tradisional yang resperstatif juga bisa memenuhi dari kegiatan masyarakat terhadap proses pembelajaran akan ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

1.4 TUJUAN

- Tujuan dengan didirikannya museum anak ini masyarakat dapat mempelajari akan jenis mainan dan permainan tradisional yang ada di Indonesia
- Agar masyarakat juga ikut melestarikan dan mempelajari nilai-nilai luhur bangsa yang disisipkan dalam mainan maupun permainan agar dapat dilaksanakan oleh anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran dan tanpa adanya paksaan.
- Mengenal berbagai jenis mainan maupun permainan tradisional yang ada dari berbagai daerah.
- Menyediakan sarana dan prasarana yang bagi masyarakat untuk belajar sekaligus berrekreasi.

1.5 SASARAN

- Sasaran dari pada museum mainan anak adalah masyarakat khususnya anak-anak lebih bisa mengenal dengan mainan tradisional berinteraktif juga ikut melestarikannya.
- Masyarakat khususnya anak-anak bisa memahami nilai-nilai dan norma-norma yang luhur.
- Dari permainan tradisional timbul berguna bagi anak-anak meningkatkan daya kreativitas yang tidak mahal dan bisa terbuat dari alam. Ramah lingkungan.
- Untuk memberikan nilai pada suatu bangunan dari segi arsitekturalnya juga menjadikan alternatif wisata bagi keluarga.
- Menjadikan nilai tambah dari segi ekonomi dan wisata pada perkembangan perkotaan Malang.

1.6 BATASAN

- Batasannya terletak pada jenis mainan dan permainan yang dimainkan sesuai dengan umur anak-anak sampai remaja.
- Permainan Tradisional yaitu permainan yang sederhana tanpa menggunakan mesin dan biasanya terbuat dari alam.
- Bangunan berfungsi sebagai penyimpanan, melestarikan juga demi ilmu pengetahuan, memperkenalkan kebudayaan dan juga alternatif berrekreasi bagi masyarakat.
- Dimaksudkan agar para penelitian lebih bisa meneliti terhadap mainan dan permainan tradisional bangsa bertujuan untuk dunia ilmu pengetahuan.
- Dari bangunan seminim mungkin memanfaatkan cahaya alami dan juga penghawaan yang maksimal bertujuan menghemat dari penggunaan cahaya dan penghawaan buatan.
- Bangunan yang ada harus mencerminkan dasar dari mainan itu sendiri yang menarik, riang, dan gembira.

BAB II

TINJAUAN UMUM

1.1 TINJAUAN OBJEK

1.2 Sejarah Perkembangan Museum

Museum berasal dari kata latin “museion”, yaitu kuil untuk sembilan dewi Muse, anak-anak Dewa Zeus yang tugas utamanya adalah menghibur. Dalam perkembangannya museion menjadi tempat kerja para ahli-ahli piker zaman Yunani kuno, seperti sekolahnya Pythagoras dan Plato. Dianggapnya tempat penyelidikan dan pendidikan filsafat sebagai ruang lingkup ilmu dan kesenian adalah tempat pembaktian diri terhadap kesembilan Dewi Muse.

Lama kelamaan gedung museum tersebut yang pada mulanya tempat pengumpulan benda-benda dan alat-alat yang diperlukan bagi penyelidikan ilmu dan kesenian, ada yang berubah menjadi tempat pengumpulan benda-benda yang dianggap aneh. Perkembangan ini meningkat pada abad pertengahan dimana yang di sebut museum adalah tempat benda-benda pribadi milik pangeran, bangsawan, dan para pencipta seni dan budaya, para pencipta ilmu pengetahuan, dimana dari kumpulan benda (koleksi) yang ada mencerminkan apa yang khusus yang menjadi minat dan perhatian pemiliknya.

Museum sebagai sebuah lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiel hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya, guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa masih mampukah museum menjadi salah satu benteng pertahanan warisan budaya, sebagai etalase sebuah perjalanan

sejarah bangsa, Museum harus mampu mengaktualisasi diri sebagai tontonan dan tuntunan bagi pengunjung.



1.2 Pengertian Museum

Pengertian Museum diambil dari beberapa sumber dan tokoh diantaranya adalah sebagai berikut :

- Ac. Parker (Sarjana Museologi, Amerika Serikat)
Museum merupakan lembaga aktif melaksanakan tugasnya dalam hal yang menerangkan dunian manusia dan alam.

- Collier's Enclopedia, vol. 16 (1963 : 716)
Museum adalah suatu institusi yang terbuka untuk umum dan pengelolaanya demi kepentingan umum untuk tujuan konservasi, pemeliharaan, pendidikan, pengelompokkan, serta memamerkan obyek yang memiliki nilai pendidikan dan budaya.

- Getrud Rudolf Hille (ahli museum dari jerman barat)
 - Museum bukan saja mengumpulkan barang-barang antik atau barang-barang bagi penyelidikan ilmu pengetahuan, tetapi barang-barang itu adalah warisan kebudayaan dan segala hubungannya harus dipamerkan kepada umum
 - Museum bukan merupakan tempat atau ruangan-ruangan untuk kepentingan para paminat/ kaum sarjana saja, namun harus terbuka bagi semua orang dan dapat menambah pengetahuan.

- Icom (International Council of Museum)
Museum merupakan lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, merawat dan menghubungkan dan memamerkan untuk tujuan studi pendidikan dan kesenian, barang-barang pembuktian manusia dan lingkungannya.

1.4 Fungsi Museum

Adapun beberapa fungsi umum museum, antara lain :

- Pusat dokumentasi dan penelitian ilmiah
- Media pembinaan pendidikan, kesenian dan ilmu pengetahuan
- Pusat penikmat karya seni, pengenalan kebudayaan antar daerah maupun antar bangsa
- Cermin sejarah manusia, alam dan kebudayaan
- Obyek wisata

Museum menurut (Amir Sutaarga, 1982) merupakan penggabungan dari rasa ingin tahu dan kebutuhan akan hiburan pada pengunjung serta rasa manfaat dari pihak penyelenggara museum, yaitu :

A. Konservasi

Pengumpulan atau pengadaan benda-benda yang dapat dimasukkan dalam museum hanya benda-benda tertentu saja. Sebelum menjadi koleksi benda-benda tersebut harus diketahui latar belakang sejarahnya

B. Preservasi

Pemeliharaan dalam museum meliputi dua segi, yaitu segi teknis dan segi administrasi. Dalam segi teknis benda koleksi harus dipelihara atau diawetkan, dicegah dari kemungkinan kerusakan. Sedangkan dari segi administrasi benda koleksi tersebut dicatat menyangkuy semua data-data yang berhubungan dengan benda-benda tersebut.

C. Pengamanan

Pengamanan benda-benda koleksi meliputi kegiatan-kegiatan perawatan, perbaikan, pencegahan benda-benda koleksi dari penyebab kerusakan.

D. Penelitian meliputi :

- penelitian intern, yaitu penelitian yang dilakukan oleh curator museum untuk kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan.
- Penelitian ekstern, yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti luar seperti para ahli, sarjana, mahasiswa, dll untuk kepentingan ilmiah.

E. Penerangan

Merupakan usaha untuk mempublikasikan ilmu pengetahuan melalui pengadaan pameran benda-benda koleksi beserta dokumentasinya kepada khalayak umum.

F. Pendidikan

Pendidikan pada museum ditekankan pada pengenalan benda-benda koleksi. Kelengkapan dan kebenaran benda koleksi baik dalam arti bendanya maupun informasi dari cerita dibalik benda tersebut yang sangat membantu dalam pendidikan sejarah di sekolah.

G. Rekreasi

Sifat pameran dalam museum mengandung arti untuk dinikmati dan di hayati. Dari kegiatan ini diharapkan adanya peningkatan pengetahuan budaya sesuai dengan fungsi museum sebagai tempat pendidikan. Disamping itu kegiatan bersifat rekreatif yang dapat mendukung kegiatan museum dengan tujuan meningkatkan jumlah pengunjung dapat dilakukan seperti pagelaran seni dan budaya.

1.3 Klasifikasi Museum

Klasifikasi museum dapat dipandang dari berbagai sudut seperti yang sudah dikutip oleh Sekar (1987 : 8-12)

- a. Berdasarkan lingkup wilayah dan tugasnya, museum dapat dibedakan menjadi:
 - Museum nasional
 - Museum regional

- Museum local
 - Museum lapangan terbuka
- b. Berdasarkan ilmu yang timbul antara alam, bumi dan manusia
- Museum Ilmu Alam
 - Museum teknologi dan Industri
 - Museum Sejarah dan Arkeologi
 - Museum Antropologi dan Etnografi
 - Museum Pendidikan
- c. Berdasarkan materi koleksi
- Museum Umum
 - Museum Khusus
 - Museum Pendidikan
- d. Berdasarkan status hukum, museum dapat dibedakan menjadi :
- Museum Pemerintah
 - Museum Swasta
- f. Berdasarkan bentuk bangunan
- Museum Terbuka
 - Museum Tertutup

1.3 PEMAHAMAN JUDUL

1.1 Syarat-syarat sebuah Museum

Adapun syarat-syarat dalam sebuah bangunan Museum, adalah sebagai berikut :

a. Syarat lokasi

Harus strategis, mudah dijangkau oleh umum

Lokasi harus sehat, tidak berada di daerah industri yang banyak pengotoran udara.

Tidak berada di daerah berlumpur, berpasir dan kelembaban udara setidak-tidaknya harus terkontrol, yaitu 55%-65%

b. Syarat koleksi

Mempunyai nilai sejarah, ilmiah dan estetis

Dapat diidentifikasi wujud, type, gaya, fungsi, makna, asal secara histories dan geografis.

Harus dapat dijadikan dokumen sebagai bukti kenyataan dan kehadiran bagi penelitian alami.

Dapat dijadikan monument.

Benda asli (realita), reproduksi/ replica yang sah menurut persyaratan museum.

c. Syarat peralatan museum

Peralatan kantor : untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan administrative perkantoran museum

Peralatan teknis : untuk melaksanakan kegiatan teknis permuseuman (peralatan untuk bidang koleksi, konservasi, dan preparasi bimbingan).

d. Syarat organisasi dan ketenangan

Bid. Tata usaha : keamanan, kepegawaian dan keuangan

Bid. Pengelola koleksi : Identifikasi, Klasifikasi, Presentasi, Konsevasi, Restorasi.

Bid. Bimbingan dan Publikasi

Bid. Pengelola Perpustakaan

f. Syarat Bangunan

Menurut "Time Saver Standard For Building Type (second Edition)"

Kriteria Museum adalah sebagai Berikut:

1. Pencahayaan bisa di peroleh secara alami dari sisi atas dan sisi samping bangunan

2. Ruang yang berhubungan dengan publik, kurang lebih 50% dari jumlah luas total.
Ruang perlengkapan dan servis (heating and electrical, repair shop, garasi, dsb) tempat penyimpanan (wood, textile, material minyak, bahan bakar dan sebagainya) di bangun pada jarak yang pantas dari bangunan utama.
3. Taman akan di pakai display (misalnya patung modern jika iklim lokal baik dan bagian lainnya bisa di pakai untuk parkir kendaraan.
4. Type dan bahan benda benda sejarah di yang di pameran akan mempengaruhi struktur bangunan, ukuran ruang pameran dan servis.
5. Harus mempertimbangkan segi ekonomi dan sosial.
6. Museum harus mudah di capai dari semua bagian kota dengan transportasi umum dan dekat dengan sekolah, college, universitas dan perpustakaan.
7. Museum harus di rancang dengan memperhatikan proporsi, menciptakan suasana akrab, welcoming, menghibur hati, dan pengunjung merasa senang menikmati galeri.
8. Museum yang terlalu dekat dengan jalanan umum:
 - Di pisahkan dengan arus lalu lintas dengan deretan pepohonan.
 - Set back entrance pada sudut yang sepi.
Menyediakan parkir umum.
9. Ekspansi secara horisontal lebih baik, keuntungannya, ruang pameran tetap pada satu level dan atap tetap di biarkan bebas sebagai pencahayaan alami dari atas.
10. General planning pada museum:
 - Entrance dan Exit
 - Sitem Pencahayaan.
 - Servis Umum.
 - Instalasi Teknik.
 - Sirkulasi.

12. Sistem Sirkulasi bisa merupakan kronologis, mengikuti bahan display atau secara berurutan dengan informasi yang di berikan.
13. Entrance hanya ada satu, di pisahkan dari ruangan lainnya. Di entrance ini terdapat penjualan tiket, pelayanan informasi, penjualan katalog dan postcard
14. Entrance hall harus terlihat aktraktif untuk mengundang minat pengunjung. Perabot di meja entrance hall.

1.3 PERMAINAN ANAK

Permainan tradisional yaitu permainan yang sederhana tanpa menggunakan mesin dan biasanya terbuat dari alam, yang dimainkan oleh anak-anak indonesia dengan alat yang sederhana, tanpa mesin bahkan ada yang bermodal "badan sehat" Maksudnya ,asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain. Jenis permainan ini juga sering disebut " dolanan" .

Permainan tradisional bukanlah permainan yang tanpa makna melainkan permainan yang penuh nilai-nilai dan norma-norma luhur yang berguna bagi anak-anak untuk memahami dan mencari keseimbangan dalam tatanan kehidupan. Oleh karena itu, permainan tradisional yang diciptakan oleh leluhur bangsa ini pun berdasar atas banyak pertimbangan dan perhitungan.

Hal ini karena leluhur kita mempunyai harapan agar nilai-nilai yang disisipkan pada setiap permainan tersebut dapat dilaksanakan anak-anak dalam setiap tindakan dan perbuatannya dengan penuh kesadaran atau tanpa adanya paksaan.

Permainan tradisional terbagi 2 :

- a. Permainan didalam rumah yaitu permainan yang biasa dilakukan didalam rumah dan biasanya tidak memerlukan banyak tempat juga

- b. Permainan diluar ruangan yang mana memerlukan ruang dan banyak aktivitasnya

Disini beberapa contoh mainan dan cara memainkannya,

Congklak



Permainan congklak merupakan permainan yang dimainkan oleh dua orang yang biasanya perempuan. Alat yang digunakan terbuat dari kayu atau plastik berbentuk mirip perahu dengan panjang sekitar 75 cm dan lebar 15 cm. Pada kedua ujungnya terdapat lubang yang disebut induk. Diantar keduanya terdapat lubang yang lebih kecil dari induknya berdiameter kira-kira 5 cm. Setiap deret berjumlah 7 buah lubang. Pada setiap lubang kecil tersebut diisi dengan kerang atau biji-bijian sebanyak 7 buah.

Cara bermain:

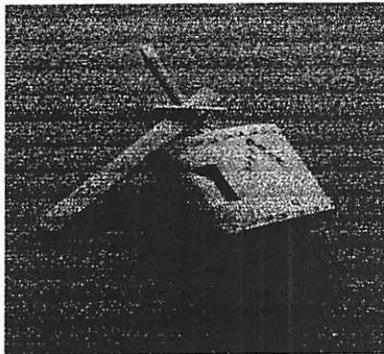
Tiap lubang kecil diisi dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau plastik. Kecuali lubang induk yang dibiarkan kosong. Setelah menentukan siapa yang akan mulai lebih dulu, maka permainan dimulai dengan memilih salah satu lubang dan menyebarkan biji yang ada di lubang tersebut ke tiap lubang lainnya searah jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji. Bila biji terakhir jatuh di lubang yang ada biji-bijian lain maka biji yang ada di lubang tersebut diambil lagi untuk diteruskan mengisi lubang-lubang selanjutnya. Jangan lupa untuk mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya. Sedangkan lubang induk lawan tidak perlu diisi

Bila biji terakhir ternyata masuk dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi bila ternyata saat biji terakhir diletakkan pada salah satu lubang kosong, berarti giliran untuk lawan

kita. Bila lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta 1 biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan masuk dalam lubang induk kita.

Gasing

Gasing menggunakan mainan yang terbuat dari kayu berbentuk kerucut dan tali.



Cara bermainnya

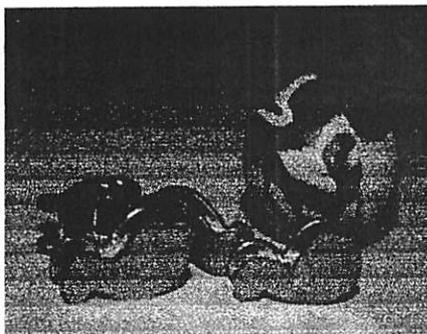
Memainkan adalah dengan memutarinya, dengan cara melilitkan tali pada ujung kerucut, kemudian dilemparkan ke bawah sampai tali

tertarik

dan gasing berputar. Lemparan juga boleh diarahkan ke gasing lain agar terjatuh. Dibuat lingkaran untuk arena melemparkan gasing. Gasing yang berputar tidak boleh keluar dari lingkaran tersebut. Gasing yang berputar paling lama adalah pemenangnya.

Permainan Beklen (Bekel)

Permainan bekel ini merupakan adu ketangkasan antara 2 atau 4 orang anak perempuan yang berumur 7-12 tahun, alat yang dipergunakan



adalah bola bekel dari karet berdiameter 3cm dan kulit kerang atau *kewuk/kuningan* yang berjumlah 10 buah. Permainan bekel menggunakan bola berwarna-warni yang terbuat dari karet dan biji berbentuk khusus yang terbuat dari kuningan.

Cara bermain:

Setelah menentukan giliran siapa yang mulai lebih dulu, permainan dimulai dengan melemparkan bola keatas dan menghamparkan biji. Setelah bola memantul sekali, bola harus diambil kembali.

Kemudian, pemain harus mengambil satu per satu biji yang terhampar secara langsung. Setelah terambil semua, biji dihamparkan kembali dan diambil kali ini sekaligus dua buah biji. Begitu selanjutnya sampai sejumlah biji yang dimainkan. Setelah mengambil biji secara langsung selesai, maka kini pemain harus mengubah biji menjadi bentuk tertentu sebelum diambil. Urutan posisinya adalah pit (bentuk seperti kursi), ro (kebalikan posisi pit), cin (singkatan licin yaitu posisi miring tanpa ada bintik di permukaan biji) dan peng (singkatan bopeng yaitu posisi miring dengan ada bintik di permukaan biji). Biji yang dipergunakan umumnya berjumlah 6 sampai 10 biji.

Petak Umpet

Petak umpet dimainkan oleh banyak anak.



Cara Bermainnya

Satu orang pemain yang kalah akan menutup matanya pada salah satu tempat yang dianggap sebagai benteng, sementara yang lain mencari tempat untuk bersembunyi. Setelah menghitung sampai jumlah tertentu, maka mulailah pemain yang menutup mata tersebut mencari tiap orang yang bersembunyi. Bila telah menemukan orang yang bersembunyi, pencari ini harus cepat-cepat berlari ke benteng sambil menyebut nama orang yang ketahuan persembunyiannya. Begitu juga dengan anak yang ketahuan, karena bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng, maka pada tahap selanjutnya dia tidak akan jaga. Anak lain yang

Galah Asin atau Gobak Sodor

Permainan galah asin atau gobak sodor (kadang disebut galasin) ini biasa dilakukan di lapangan. Arena bermain merupakan kotak persegi panjang dan diberi garis di dalamnya.

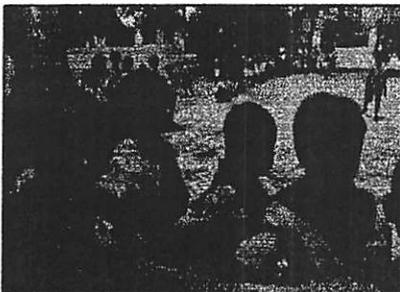
Cara bermain:

Anak-anak dibagi menjadi 2 tim. Setelah menentukan tim mana yang jaga, permainan dapat dimulai. Anggota tim jaga harus menjaga di masing-masing garis yang telah ditentukan dan boleh bergerak sepanjang garis tersebut untuk menyentuh anggota tim lawan. Tim yang tidak berjaga berdiri di garis yang paling depan dan berusaha menerobos garis-garis tersebut dan tidak boleh sampai tersentuh oleh tim yang jaga.

Setelah berhasil menerobos garis paling akhir, mereka harus berusaha kembali ke tempat pertama mereka mulai. Bila berhasil, mereka akan mendapatkan satu nilai. Sedangkan bila ada anggota tim yang tersentuh berarti giliran berganti. Tim yang tersentuh akan bertugas untuk menjaga. Tim yang menang adalah yang mengumpulkan nilai paling banyak.

Petak Benteng

Permainan berkelompok yang terbagi menjadi 2 tim.



Cara bermain:

Masing-masing tim menentukan bentengnya, dapat berupa pohon, tiang, atau tembok. Mereka berusaha menawan anggota tim lawan agar dapat merebut benteng lawan. Permainan dimulai dengan salah satu anggota keluar dari benteng, maka anggota tim lawan akan berusaha menyentuh orang tersebut. Tetapi anggota tim pertama dapat langsung menyerang dengan berusaha menyentuh pemain yang keluar tersebut begitu pula dengan tim lawan. Untuk menghindari disentuh, mereka dapat kembali

ke benteng masing-masing. Siapa yang tersentuh akan ditawan di benteng lawan. Teman satu tim dapat berusaha menyelamatkan teman-teman yang tertawan dengan mendatangi benteng lawan dan menyentuh teman-temannya, tetapi tentu saja tidak boleh tersentuh lawannya. Harus ada anggota tim yang menjaga bentengnya. Bila benteng lawan tidak ada yang menjaga, maka pemain dapat menyentuh benteng tersebut yang berarti tim tersebut menjadi pemenangnya.

Taplak

Dapat digunakan kapur untuk menggambar arena yang akan digunakan untuk bermain. Arena berbentuk kotak-kotak, ada satu kotak dan kotak yang terbagi 2 dengan gambar setengah lingkaran pada bagian atas yang



menyerupai gunung. Ada pula arena bermain yang berbentuk kotak-kotak seperti jaring-jaring kubus.

Cara bermain:

Tiap anak mengambil batu kecil dan berusaha melemparkan ke arena, mulai dari kotak yang pertama. Lalu anak akan berjinjit masuk ke dalam kotak-kotak tersebut. Setelah berhasil sampai ujung, anak akan berusaha kembali ke tempat asal, sambil memungut batu miliknya pada kotak sebelum kotak yang terdapat batu miliknya. Giliran akan berganti bila saat anak berjinjit, dia menyentuh garis atau salah melemparkan batu. Setelah berhasil menempatkan batu sampai ujung, dia akan mendapatkan bintang. Dimana bintang diletakkan, ditentukan dengan melemparkan batu ke kotak yang diinginkan. Kotak yang terdapat bintang miliknya tidak boleh diinjak oleh lawan-lawannya sehingga akan menyulitkan lawan. Anak yang paling banyak mendapatkan bintang adalah pemenangnya.

3. Batok Kelapa



Pada permainan batok kelapa alat yang dipergunakan adalah dua buah batok kelapa yang dibagi dua sehingga berbentuk setengah bola. Pada bagian tengahnya dilubangi dan dipasang tali yang menghubungkan antara satu batok dengan batok lainnya sepanjang kira kira 1,5 - 2 meter. Permainannya adalah berlomba secepat mungkin berjalan menggunakan batok kelapa tadi dari satu sisi lapangan ke sisi lapangan lainnya. Orang yang paling cepat ia lah yang menjadi pemenangnya.

Permainan Tradisional Bermanfaat untuk Anak

Permainan-permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Selain itu, dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim.

Kendalanya adalah terbatasnya lapangan di kota-kota besar, sementara banyak permainan yang memerlukan arena yang luas. Kendala besar lainnya adalah karena larangan dari orang tua. Mereka takut anak-anak mereka terluka, kotor atau kulit anak menjadi terbakar karena bermain di lapangan terbuka. Hasilnya, banyak orang tua yang memberikan mainan elektronik yang disukai anak. Padahal permainan ini cenderung membuat anak sulit bersosialisasi sehingga anak menjadi pemalu, penyendiri dan individualistis. Juga makin banyak anak menjadi obesitas karena kurang bergerak.

Memberi kebebasan secara seimbang untuk anak bermain bersama teman-temannya dapat memberikan nilai positif. Bermain dapat menjadi sarana belajar dan mengembangkan nilai EQ pada anak. Tetapi, tentu saja harus

dalam pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar tidak semua waktu digunakan untuk bermain.

Jika Anda belum pernah mengenal permainan tradisional tersebut, coba tanyakan kepada orang tua Anda berbagai jenis permainan yang seru dan bernilai positif tersebut. Jika Anda sering bermain permainan tersebut di masa kecil, ajarkan permainan yang mungkin belum diketahui anak sembari Anda bernostalgia saat memainkan permainan tersebut saat masih kecil. Sesekali Anda juga dapat ikut bermain sehingga hubungan Anda dan anak akan semakin dekat.

Sumber : <http://kumpulan.info>

PERMAINAN MASYARAKAT JAWA

Dimainkan Oleh Anak Laki-laki

Permainan Layangan

Permainan ini terbuat dari kertas tipis yang terbuat dari bambu dengan ukuran sebesar lidi untuk dibuat kerangka yang berbentuk macam-macam sesuai dengan keinginan sipembuatnya bentuk pelaksanaan bersifat hiburan, rekreatif dan bersifat kompetitif. Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak laki-laki dengan tidak mengenal batas usia, tidak pandang kaya maupun miskin.

Permainan Yoyo

Sebuah benda yang terbuat dari kayu dibentuk menyerupai roda berbelah dan berporos di bagian dalam, untuk memainkan alat tersebut dengan bantuan tali yang pada kedua ujungnya disatukan pada kalep dari bahan kulit yang dikaitkan pada poros tersebut. Bentuk permainannya bersifat hiburan

dan dimainkan secara tunggal, dan biasanya dilakukan oleh anak laki-laki yang berusia antara 7 - 15 tahun.

Permainan Wayang Kaper

Dalam bahasa Melayu Kuno Wayang berarti bayangan sedangkan Kaper berupa kupu-kupu kecil yang terban pada malamhari. Berarti wayang kaperberarti suatu pertunjukan wayang dalam ukuran kecil dan biasanya dilakukan oleh anak laki-laki. Pertunjukan ini biasanya hanya sebagai latihan mendalang, memainkan anak wayang, dan memvisualkan jalan ceritanya, serta tidak diiring dengan musik gamelan

memegang kedua tongkat itu, harus berhasil memukul tongkat kecil semakin jauh. Jika gagal maka pemain harus diganti lagi dengan tim yang sama dari awal lagi. Jika tongkat berhasil dipukul dan tidak tertangkap, poinnya adalah 5. Namun jika lawan berhasil menangkap dengan tangan kanan, lawan mendapat tambahan poin 5, jika dengan tangan kiri poin 10, jika kaki kanan 15, kaki kiri 20. Jika lawan tidak dapat menangkap tongkat maka permainan akan menuju level 3.

Piccek Baju

permainan perorangan. Garis kotak di tanah menyerupai model pakaian. Peserta meloncat-loncat dengan satu kaki. Untuk mengambil piccek pun dilarang pakai anggota tubuh lain selain telapak tangan (tidak boleh bertumpu ke lengan). Umumnya permainan perempuan, tapi banyak juga laki-laki berminat.

4. Egrang

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda-beda seperti : sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama Tengkek-tengkek dari kata Tengkek (pincang), Ingkau yang dalam

bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu dan di Jawa Tengah dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Dalam bahasa Banjar di Kalimantan Selatan disebut batungkau

Egrang terbuat dari batang bambu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Sekitar 50cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar kurang lebih 20cm. Cara memainkannya adalah dengan berlomba berjalan menggunakan egrang tersebut dari satu sisi lapangan ke sisi lainnya. Orang yang paling cepat dan tidak terjatuh dialah pemenangnya

.Kalereng

Permainan ini cukup umum di Indonesia. Namun ada yang unik di Sibolga, karena cara memainkannya adalah dengan melentingkan kelereng ke sasaran yang hanya pakai satu tangan.

Permainan Riau

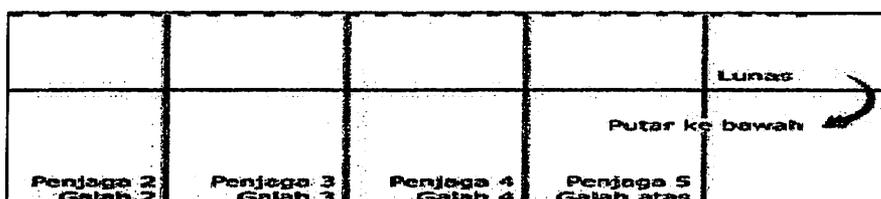
Permainan Galah

Istilah permainan galah lebih dikenal di Kepulauan Natuna, sementara di beberapa daerah Kepulauan Riau lainnya lebih dikenal dengan nama main galah panjang. Di daerah Riau Daratan, permainan galah panjang ini disebut main cak bur atau main belon. Biasanya, anak-anak bermain galah pada waktu sore atau malam hari di saat terang bulan.

Pemain dan Tempat Permainan

Jumlah pemain per kelompok antara 3-6 orang dengan usia antara 7-20 tahun, bisa dimainkan oleh siapa saja. Permainan galah dilakukan di tanah lapang. Di tanah lapang tersebut dibuat garis lurus memanjang dan garis galah lintang. Garis lurus memanjang disebut garis galah panjang atau lunas galah, letaknya di tengah-tengah, lurus pada garis-garis lintangnya;

sementara garis galah lintang pada posisi sejajar, jaraknya sama antara satu dengan lainnya, berjumlah sesuai dengan jumlah pemain dikurangi 1. Jika satu regu berjumlah 6 orang, garis galahnya $6-1=5$.



sumber: <http://www.melayuonline.com>

Aturan Permainan

1. Ada dua jenis tangkap dalam permainan ini, yaitu tangkap lekat dan tangkap sekedar menyentuh tubuh atau anggota badan lainnya. Bila yang disepakati adalah tangkap lekat, maka penghadang harus menangkap penyerang dengan cara merangkul hingga bergumul. Si penyerang boleh meronta, tapi tidak boleh meninju; sebaliknya, bila yang disepakati hanya dengan menyentuh tubuh atau anggota badan penyerang, maka penghadang cukup menyentuh tubuh atau anggota badan penyerang tersebut.
2. Bila pihak penghadang memangkah kaki penyerang hingga terjatuh, maka penyerang dibebaskan naik ke galah atas dan dibebaskan pula turun hingga mendapatkan nilai caboo (mendapatkan point) sekali.
3. Bila penyerang keluar dari garis permainan, atau memperlambat waktu dengan cara duduk-duduk di lapangan permainan, maka dilakukan tukar bebas, yaitu penghadang berganti posisi menjadi penyerang, karena penyerang dianggap telah melakukan kesalahan.

Proses Permainan

Permainan ini terdiri dari penghadang dan penyerang. Pihak penghadang dipimpin oleh penjaga lunas, yaitu pemain yang berjaga di garis galah panjang. Penjaga lunas bebas menggunakan galah, boleh ke atas dan ke

bawah di sepanjang galah tersebut untuk mengejar para penyerang yang masuk, sedangkan pemain-pemain yang lain menjaga garis galah lintang.

Berbeda dengan kelompok penghadang, kelompok penyerang tidak memiliki struktur pimpinan dan anggota.

Proses permainan galah diawali dengan suit untuk mencari pihak yang kalah dan yang menang. Pihak yang kalah menjadi penghadang, sementara yang menang menjadi penyerang.

Selanjutnya, kedua kelompok mulai mengatur siasat untuk memulai permainan. Kelompok penghadang berjaga di garis galah yang sudah tersedia, ketua kelompok berjaga di garis galah panjang, sementara anggota-anggota yang lain masing-masing berjaga di garis-garis galah lintang sesuai denganj umlah mereka berkelompok.

Di lain pihak, kelompok penyerang berusaha untuk memasuki garis galah panjang atau lintang yang dijaga oleh kelompok penghadang, baik dari sisi kiri atau kanannya. Bila salah seorang penyerang sudah dapat memasuki garis lintang satu, maka dia akan berusaha untuk menerobos garis lintang berikutnya.

Para penyerang yang lain juga harus melakukan hal yang sama. Apabila salah satu pemain dari kelompok penyerang dapat melewati garis galah hingga ke atas, kemudian berhasil kembali ke garis galah pertama dan meneriakkan caboo, maka kelompok penyerang tersebut mendapat sekali caboo. Seiring dengan teriakan caboo tersebut, maka permainan dinyatakan selesai dan harus dimulai kembali dari awal untuk pengumpulan poin (caboo) berikutnya.

Penyerangan dianggap batal jika salah satu dari kelompok penyerang dapat ditangkap oleh kelompok penghadang, baik tangkap lekat atau hanya disentuh. Seiring dengan itu, kemudian terjadi pergantian posisi, kelompok penghadang berganti posisi menjadi penyerang, dan sebaliknya. Begitulah

selanjutnya proses permainan ini, kelompok yang menjadi penghadang dan penyerang akan berganti posisi silih berganti.

Setelah permainan usai, maka dihitunglah jumlah caboo masing-masing kelompok, yang paling banyak mengumpulkan caboo dinyatakan sebagai pemenang. Kelompok yang kalah dikenakan sanksi, dengan mendukung (menggendong dari belakang) kelompok yang menang di sepanjang lunas galah panjang secara bolak balik. Inilah akhir dari permainan galah tersebut.

Depdikbud, Permainan Rakyat Daerah Riau, Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Pekanbaru, 1984.

Jenis-jenis Permainan di Masyarakat Sunda Lama

Berikut adalah beberapa jenis permainan yang berkembang di tatar Sunda:

Bebeletokan

Suling

Ketepel

Anjang-anjangan

Encrak

Panggal-gasing

Sasapian

Angsretan

Bedil Sorolok

Tok-tokan

Celepung

Karinding

Jajangkungan

Kukudaan

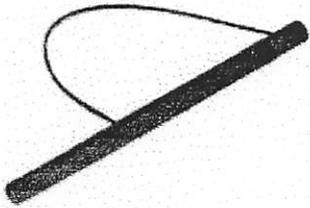
Sesengekan

Kelom batok

Kokoprak

Empet-empetan
Bangbara
ngapung
Ker-keran
Sumpit
Bedil jepret
Rorodaan
Gogolekan
Keprak
Ewod
Kekerisan
Simeut cudang
Sisimeutan
Posong
Pamikatan
Nok-nok
Dog-dog
Hatong
Toleot
Hahayaman
jukut
Dodombaan
Kakalungan
Golek kembang
Kolecer
Sanari

Bedil Jepret ,alat permainan Sunda



Anak-anak sedang memainkan permainan *Jajangkung*



Seseorang yang sedang memasang permainan *Kolecer*

BAB III

STUDI BANDING

Dimana studi banding dilakukan untuk mendapatkan suatu bangunan yang didasari oleh aturan yang ada dan juga sebagai pertimbangan dalam perancangan sehingga membantu dalam menentukan dari hasil rancangan.

1.1 STUDI LITERATUR

a. Ruang

Ruang untuk memperagakan hasil karya seni, benda - benda budaya dan ilmu pengetahuan, harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- Benar - benar terlindung dan pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
- Setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik (untuk kedua bidang tersebut).
- Biasanya ruang dibagi - bagi menurut : benda koleksi untuk studi (misalnya mengukir dan menggambar) diletakan dalam kantong - kantongnya dan disimpan di dalam lemari (dilengkapki laci) yang kira - kira berukuran 80 dan tinggi 60; benda koleksi untuk pajangan (misalnya lukisan, lukisan dinding, patung, keramik dan furniture.

Peragaan benda - benda tersebut hendaknya dapat dilihat tanpa kesulitan, karenanya perlu pemilihan yang tepat dan penataan ruang yang jelas, dengan keragaman, bentuk dan urutan ruang - ruang yang sesuai. Sedapat mungkin. masing - masing kelompok gambar ditempatkan dalam satti wang atau dalam rangkaian ruang yang berurutan dan setiap gambar tersebut letakan pada dinding itu sendiri, misalnya sejumlah ruang - wang kecil. Dalam hal ini akan memerlukan wang dinding yang lebih banyak (dalam kaitannya dengan luas lantai) dibandingkan dengan penyediaan ruang yang besar, hal ini sangat

diperlukan untuk lukisan - lukisan besar di mana ukuran ruang tergantung pada ukuran lukisan.

Sudut pandang manusia (biasanya 54 atau 27° dan ketinggian mata) dapat disesuaikan terhadap lukisan yang diberi cahaya pada jarak 10 m, artinya tinggi gantungan lukisan 4900 di atas ketinggian mata dan kira - kira 700 di bawahnya. Hanya untuk gambar - gambar yang besar, akan memerlukan pandangan mata yang menjelajah dan bagian bawah bingkai sampai atas ke sudut pandang. Posisi

gantungan yang terbaik untuk gambar - gambar yang kecil : titik berat penentuannya adalah (garis ketinggian horizontal gambar) pada ketinggian mata.

- Ruang yang dibutuhkan / lukisan 3 - 5 m² luas dinding

Perhitungan untuk pencahayaan galeri sangat bersifat teoritis di mana mutu pencahayaannya sendiri yang terpenting.

b. Sistem Pencahayaan

• *Pencahayaan Alami*

Pencahayaan alami merupakan salah satu subyek yang penting dalam suatu perancangan bangunan museum. Kendala pencahayaan alami adalah mengkararakteristik pada waktu dan tempat yang berbeda. Karenanya, suatu bangunan harus direncanakan untuk memberikan manfaat yang terbaik dan cahaya alami ini. Cahaya matahari masuk ruangan dan atas atau dan samping. Skylight ditempatkan di atas ruang pameran, pada awal. Sesudahnya, satu atau lebih dinding ditembus jendela, dimana ketinggian dan lebarnya harus diputuskan menurut keperluan masing-masing.

Pencahayaan/penerangan alami pada bangunan museum terbagi atas pencahayaan dan atas dan pencahayaan dan samping:

- *Pencahayaan dari atas*

Pencahayaan dari atas, sering disebut *overhead lighting*. merupakan pencahayaan yang disukai oleh perancang museum, untuk mendapat keuntungan-keuntungan yang nyata, yaitu:

1. Suplai sinar yang lebih bebas dan tetap, tidak terlalu dipengaruhi oleh aspek yang berbeda dan bermacam-macam ruang dalam bangunan dan pieh rintangan dan samping

misal: bangunan lain, pepohonan) mengubah kualitas dan kuantitas dan cahaya itu sendiri.
2. Kemungkinan penyesuaian sejumlah lampu pada lukisan atau pameran lainnya dan pencahayaan yang seragam dan terjamin penuh, akan membeii penglihatan yang baik dan refleksi yang minimum, dan distorsi yang minimum pula.
3. Penghematan ruang pada dinding untuk pameran
4. Ruang gerak yang maksimal dalam perencanaan ruang-ruang di dalam bangunan, yang dapat dibagi tanpa pembuatan taman atau shaft lampu.
5. Untuk fasilitas keamanan, memperlihatkan beberapa bukaan pada dinding luar.

Kekurangan yang didapat dan pencahayaan atas dapat ditanggulangi dengan teknik yang cocok dan tindakan struktural, yaitu:

1. Kelebihan pencahayaan menyebar atau pencahayaan panjang diselingi dengan sinar yang tidak rata.
2. Kekurangan dan sistem skylight (misal, penambahan berat dan atap atau langit-langit, dapat tertutup oleh debu, resiko kerusakan pada kaca, bahaya curahan hujan, radiasi sinar matahari, dan sebagainya.)

3. Sifat yang membosankan dan cahaya/efek menyesak dan ketakutan atas ruang sempit dan tertutup bagi pengunjung yang berjalan melalui rangkaian ruang panjang yang disinari dari atas.
4. Kompleksitas masalah arsitektural dan teknis (sehubungan dengan kualitas tahan cuaca, panas, pemeliharaan, kebersihan, keamanan, dan sebagainya)

- *Pencahayaan dari samping*

Pencahayaan dan samping disediakan oleh jendela biasa dengan berbagai bentuk dan ukuran, yang ditempatkan pada jarak yang sesuai di dinding atau oleh hukaan yang terus menerus. Jendela yang terpisah maupun menerus mempunyai satu kekurangan yang serius, yaitu dinding dimana jendela itu ditempatkan menjadi tidak berguna. Dinding yang tidak berseberangan dengan dinding itupun juga tidak berguna, karena lemari kaca, lukisan dan obyek lainnya dengan permukaan refleksi yang lembut akan saling mempengaruhi dan refleksi yang menghalangi pandangan.

Efek pencahayaan samping adalah timbulnya kualitas plastik dan berkilauan dan lukisan dan patung. Jendela samping merupakan suatu metode yang sederhana untuk pengaturan ventilasi dan temperatur dalam ruangan dengan tidak memakai peralatan AC yang mahal. Keuntungan lain adalah jendela yang diletakkan pada tingkat yang biasa, beberapa diantaranya dapat diletakkan kaca transparan sehingga memberi pemandangan yang menyenangkan dan area luar (taman, halaman, dsb) yang secara arsitektural menarik. Pemakaian kaca transparan ini akan mengalihkan perhatian dan mengistirahatkan pandangan pengunjung dan menyegarkan pikiran.

Jendela yang diletakkan pada tempat yang tinggi, terlebih lagi jika jendela diletakkan pada lebih dan satu dinding, akan memberi lebih banyak sinar dan membiarkan kesemua dindingnya bebas untuk pameran. Tetapi jendela-jendela itu mesti ditempatkan pada ketinggian yang harus diperhitungkan lebih

dulu. Bila ingin menghindari kesilauan pengunjung, maka ruang-ruang harus mempunyai langit-langit yang tinggi

Ukuran pada ruang-ruang pameran diperkirakan berdasarkan ukuran terbesar benda karya seni yang dipamerkan secara umum. Semakin besar skala pelayanannya, maka semakin besar dan lengkap pula kebutuhan ruangnya.

c. Sirkulasi

Sistem sirkulasi adalah prasarana perhubungan vital yang menghubungkan berbagai kegiatan dan penggunaan lahan. Sistem sirkulasi juga membentuk hirarki arus lalu lintas serta mengubah skala jalan, dan jalan utama ke jalan lokal didalam lingkup proyek dan juga menghubungkannya dengan jaringan jalan diluar tapak untuk mengangkut orang serta barang kedalam tapak. dalam kaitannya dengan bangunan atau fasilitas rekreasi, pola sirkulasi didalam tapak dapat memenuhi kebutuhan pencapaian yang semuanya tersusun suatu sistem yang teratur dan terorganisasi dengan baik.

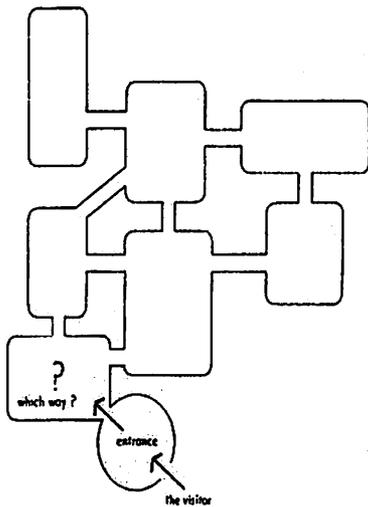
Unsur-unsur sirkulasi yang harus diperhatikan yaitu:

- Pencapaian bangunan.
- Jalan masuk kedalam bangunan.
- Konfigurasi jalan
- Hubungan jalan-ruang
- Bentuk ruang sirkulasi.

d. Ruang Pamer

Pengertian ruang pameran cukup banyak, dari pendapat-pendapat dijelaskan sebagai berikut:

Hall adalah suatu ruangan luas terbuka berfungsi untuk menyediakan ruang-ruang display (peragaan/pameran) untuk pameran konvensional dan pameran perdagangan, dimana terlihat didalamnya peralatan khusus untuk stand-stand, pencahayaan, penyimpanan, pembongkaran muatan dan pengepakan barang-barang yang dipamerkan.



Suatu struktur lantai yang luas dengan ukuran yang bervariasi dengan tidak ada kapasitas tempat duduk yang tetap atau permanent, dipakai untuk umum atau perdagangan dimana para dieler pabrik dan pengusaha-apengusaha lainnya memerlukan dan memeragakan produk mereka pada para pembeli yang potensial.

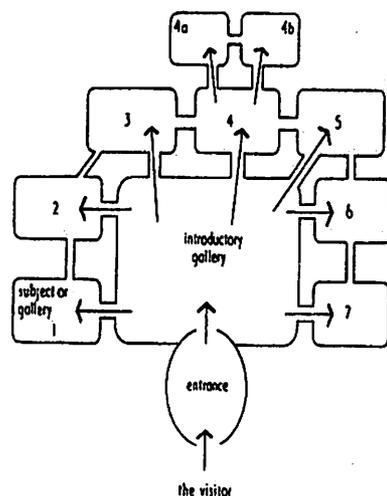
Ukuran pada ruang-ruang pameran diperkirakan berdasarkan ukuran terbesar benda karya seni yang dipamerkan secara umum.

Semakin besar skala pelayanannya, maka semakin besar dan lengkap pula kebutuhan ruangnya. Galeri dengan skala kecil, pada entrance cukup dilengkapi dengan rak postcard atau catalog

1. Lay Out Area display.

Lay Out Acak

Rangkaian ruang – ruang pameran diatur dalam urutan yang acak. Obyek – obyek pameran, misalnya lukisan, diperoleh satu demi satu dan ditampung dimanapun ada ruangan. Papan atau tanda petunjuk jalan yang digunakan malah bisa membingungkan, karena peletakan obyek tidak diatur secara tertentu, sehingga penunjuk jalan biasa berubah sewaktu – waktu.



Lay Out Dengan Galeri Pengantar

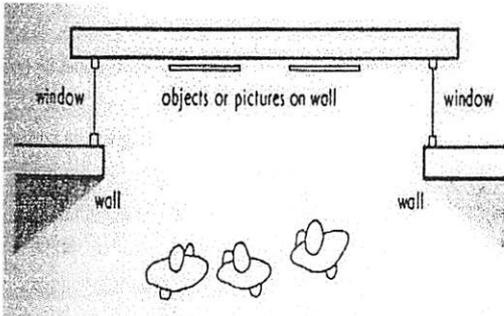
Pengunjung dituntun dari enterace ke galeri pengantar yang dapat berisi display, ringkasa tema, dan subyek galeri. Bila pengunjung melihat suatu obyek khusus, para pengunjung akan diarahkan dengan segera menuju galeri samping yang menampilkan obyek tersebut dengan lebih detail.

pencahayaan yang baik

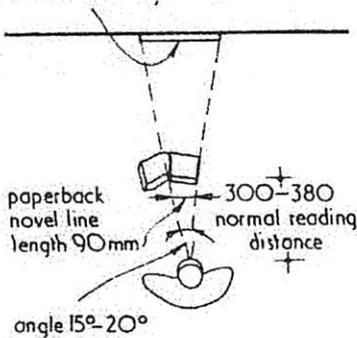
- *Pandangan (view.)*

Batas normal pandangan tanpa menggerakkan kepala adalah sudut 40° . Lukisan hanya dapat dipandang dengan nyaman secara utuh dari jarak dua kali diagonal. Meski dengan jarak pandang satu kali diagonal cukup untuk melihat detail lukisan, namun masih perlu menggerakkan kepala untuk melihat

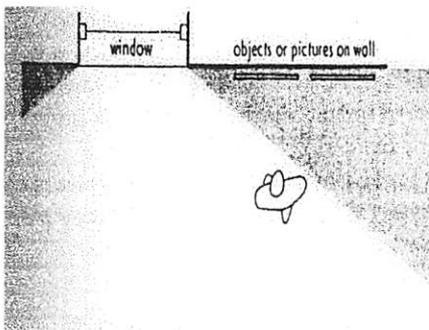
secara keseluruhan. Bentuk jendela yang normal akan menimbulkan bayangan pada dinding di sebelahnya sehingga mengganggu kenyamanan/kejelasan pada suatu obyek yang diletakkan pada dinding tersebut.



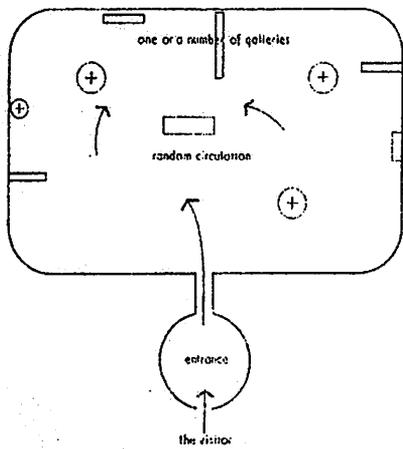
Bentuk jendela dan penempatan obyek pameran yang baik. Papan Deskripsi dan label



*Tulisan pada panel dinding
1.10m dari pembaca.
Panjang garis 0.3m-0.35*



Gambar metode pemberian ukuran untuk diskripsi obyek, papan nama

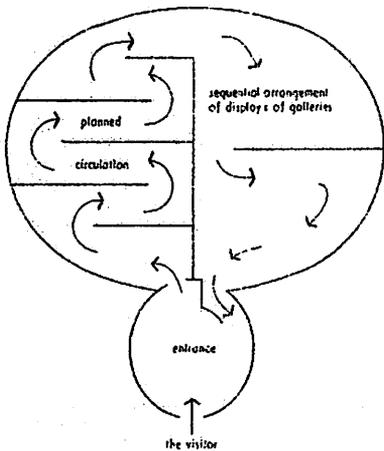


2. Sirkulasi *Sirkulasi Acak*

Sirkulasi ini sesuai untuk subyek dimana kegiatan melihat – lihat diperlukan.

Sirkulasi Berurutan

Sirkulasi ini sesuai untuk pengaturan secara kronologis atau bila ada storyline yang perlu di ikuti dari awal sampai akhir. Pada sirkulasi ini diperlukan penunjuk jalan dari awal sampai akhir



Sirkulasi Untuk Penderita Cacat

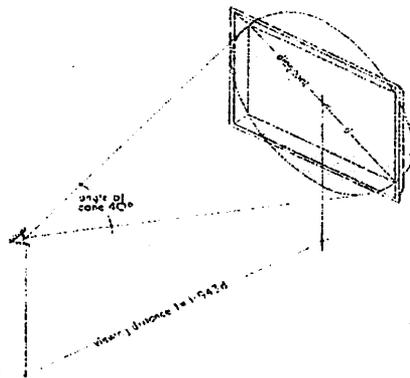
Bila pada rute display terdapat perbedaan ketinggian lantai (tingkat) atau kesulitan lain untuk pengguna kursi roda, maka harus dibuat ramp atau disediakan lifft. Peyediaan sarana ini cukup ditunjukkan dengan

penunjuk jalan. Secara umum, akses satu kursi roda pada setiap tingkat sudah cukup.

3. Detail Display.

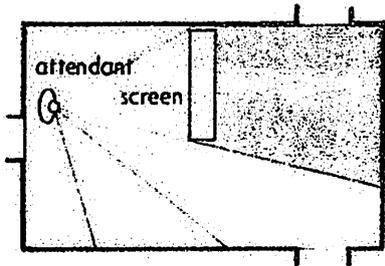
Pada bangunan museum, obyek dapat diletakkan pada display yang berupa:

1. Lemari kaca
2. Berdiri sendiri diatas lantai atau pada pendukung
3. Pada dinding
4. Pada papan.

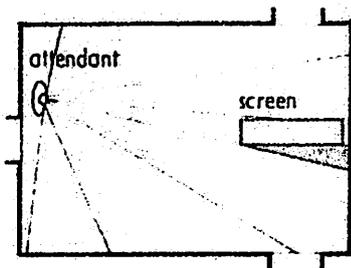


4. Keamanan

Bangunan museum berisikan benda – benda yang bernilai seni tinggi, sehingga pengamanan perlu dilakukan secara memadai. Secara konvensional, Faktor kepercayaan menjadi utama dalam pelayanan dan



pengawasan. Dalam hal ini penting untuk mendesai tiap – tiap galeri. Untuk mencakup yang maksimal dari posisi pengawas. Selain itu, alat – alat elektronik dapat juga digunakan.



Pengaturan obyek yang kurang baik, tidak semua area dapat diawasi pengawas.

Pengaturan lay Out yang baik. Sebagian besar area dapat dilihat pengawas.

5. Kerusakan

Untuk mencegah terjadinya kerusakan pada obyek yang dipamerkan. beberapa cara yang bisa ditempuh :

1. Mencegah pemindahan obyek, yaitu dengan menempatkannya pada kotak yang aman atau pada struktur yang kokoh.
2. Mencegah membawa benda-benda yang berbahaya atau yang dapat merusak, misalnya payung sehingga menyediakan tempat penitipan barang dapat menghindari masuknya barang-barang tersebut.
3. Menghindarkan sudut-sudut yang dapat dipakai untuk menyembunyikan paket bom.

6. Kebakaran

Kerusakan obyek tidak hanya berasal dan kebakaran itu sendiri, tapi juga oleh air yang dipakai untuk memadamkan api. Karena itu perhatian harus lebih berfokus pada usaha pencegahannya. Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk mencegah kebakaran antara lain:

1. Struktur dan penyelesaian gedung seharusnya tahan api
2. Setelah ada pelarangan merokok di dalam bangunan-bangunan tertentu, penyebab utama lainnya adalah kesalahan pemasangan kabel listrik atau aksesoris.

Alat-alat yang dapat digunakan untuk mencegah timbulnya kebakaran antara lain:

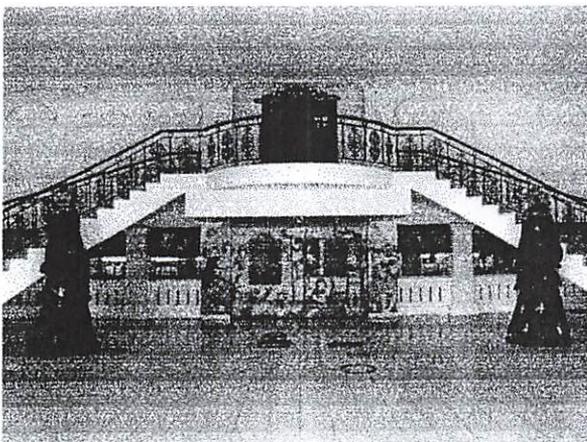
1. Detektor kebocoran merupakan alat yang hampir paling lengkap untuk mengurangi kemungkinan adanya kebakaran
2. Terkait dengan temperatur. Orang yang bekerja dan yang mengunjungi galeri perlu kondisi yang nyaman.



STUDI BANDING OBJEK SEJENIS

A. MUSEUM ANAK KOLONG DI YOGYAKARTA

Yogya kini telah memiliki museum mainan anak, Museum Anak Kolong Tangga. Dinamai 'Kolong Tangga' karena tempatnya terletak di



bawah tangga Taman Budaya Yogyakarta. Entah kenapa disebut 'museum anak', bukan 'museum mainan anak', mungkin karena mainan otomatis melekat dengan dunia anak. Yang jelas museum ini memang utamanya diperuntukkan bagi anak-anak.

Kehadiran museum ini sejak Februari lalu tidak saja signifikan secara kultural dan historis, tetapi juga menghibur. Bagi anak-anak sekarang pun, yang namanya mainan selalu punya daya tarik. Sedang bagi orang dewasa, koleksi museum ini pernah menjadi bagian akrab keseharian mereka. Karenanya, di sini tanpa sadar saya –yang sudah ‘kepala empat’ ini-- kerap tersenyum atau tertawa sendiri, melihat umbulan bergambar tokoh wayang atau pun otopet kayu, teringat masa kecil. Mungkin benar yang dikatakan Goenawan Mohamad dalam sajak ‘Kwattrin tentang Sebuah Poci’: “sesuatu yang kelak retak dan kita membikinya abadi”. Harga nostalgia tentulah relatif. Di sebuah toko buku bekas di Jakarta, selembor kecil umbulan lama



dihargai lima ribu rupiah. Kalau satu lembar besar umbulan terdiri dari 100 lembaran kecil berarti totalnya setengah juta rupiah. Di sisi lain, banyak orang yang membuang umbulan ke keranjang sampah sebagai kertas tak berharga.

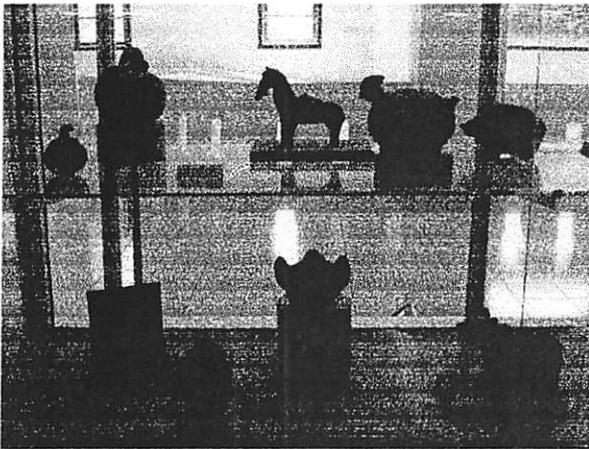
Karcis masuk museum ini sangat murah, hanya Rp 1.000 per orang. Meski demikian pada hari Senin-Jumat pengunjungnya agak sepi. Paling ramai pada hari Minggu, sedikitnya dikunjungi 20 orang.

Di pintu masuk, pengunjung disambut patung monyet lucu bertopi yang memegang botol susu. Juga tulisan peringatan untuk menjaga kebersihan dengan memosisikan rasa memiliki pengunjung, seperti “ini museum kalian” atau “museum ini adalah untuk kalian”.

Museum ini memiliki koleksi mainan yang beragam, baik zaman dulu maupun kini, baik lokal maupun luar negeri. Bahannya mulai dari yang sederhana dan alami, seperti bambu, kayu, tanah liat, batu, sampai yang

pabrikan, olahan, kimiawi, seperti plastik dan aluminium. Jenis mainan terbanyak adalah boneka, alat masak, perkakas rumah tangga, dan kendaraan. Lainnya adalah beragam alat musik tradisional, topeng kertas, senjata, alat tulis (termasuk batu tulis), dan permainan (kartu, halma, ular tangga). Ada kartu domino dari batu, buatan tahun 1910.

Yang paling tua adalah mainan batu dari zaman Majapahit, berupa patung dan celengan. Yang paling populer saat itu katak dan gajah. Lainnya, kuda, babi hutan, buaya, ayam, dan kerbau. Bisa jadi, inilah boneka pada zaman itu.



Boneka

Boneka-boneka pada pameran ini semuanya tiga dimensi, kecuali wayang yang hanya dua sisi. Selain wayang kulit, ada pula wayang rumput, padi dan singkong. Wayang-wayang nonkulit ini meski sederhana dan

terkesan rapuh tapi teknik menganyamnya butuh keahlian tersendiri.

Boneka kayu tertua koleksi museum ini adalah perempuan berkebaya dan berkonde dengan cat memudar, yang berusia sekitar 120 tahun. Boneka kayu Jawa lainnya juga berpakaian tradisional, seperti lelaki bersurjan dan berblangkon, penjual sate, penari, tentara keraton Yogya, dan niyaga beserta perangkat gamelannya. Ada pula 'punkies', boneka kayu dekoratif dari Jawa Tengah. Tidak semuanya lucu atau naturalis. Tampilan boneka atau patung kayu dari Timor Leste, yang diduga dipakai untuk upacara ritual, cukup menyeramkan bagi anak-anak.

Tak ada boneka 'barbie' di sini. Tetapi boneka ala Barat (seperti Susan-nya Ria Enes), dengan mata belok dan rambut pirang, cukup banyak dalam

berbagai ukuran. Ada pula boneka-boneka Jepang, India, Burma, Srilanka, Cina, Guatemala, dan Belgia.

Alat masak dan rumah tangga

Mainan 'role playing' anak perempuan sebagai ibu-ibu, selain boneka, adalah alat masak dan perkakas rumah tangga.

Nyaris semua macam alat masak dan perkakas makan tradisional ada di museum ini. Dari yang khas –seperti kendi, cowek, uleg, anglo– sampai yang umum –seperti kompor minyak, timbangan, wajan, sutil (spatula), teko, piring dan gelas. Alat-alat ini paling banyak terbuat dari bambu dan kayu. Ada juga batu, keramik dan aluminium. Kendi keramik di sini diperkirakan berusia 1.000 tahun. Lalu, tahukah Anda, mainan alat makan aluminium pada 100 tahun yang lalu ternyata hanya dinikmati orang-orang Belanda dan orang Jawa yang kaya? Harganya mahal saat itu karena harus diimpor dari Eropa.

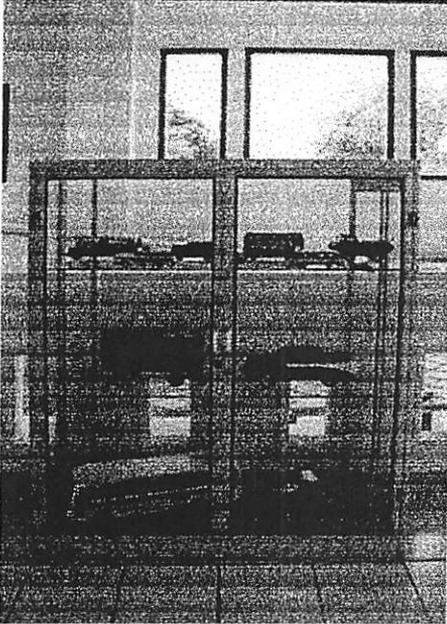
Mainan perkakas rumah tangga mencakup tempat tidur besi gaya klasik Eropa, bufet, mesin jahit model kuno, dan setrika arang. Ada pula perangkat 'lulaby', seperti ranjang bayi buatan tahun 1910, dan 'kokorakan' Sunda atau lonceng dan peluit untuk bayi buatan 1920.

Yang juga menarik adalah alat industri rumah tangga berupa alat pres kapas berbahan kayu dari Timor Leste. Miniatur ini cukup informatif karena jarang yang mengetahui alat-alat semacam ini.

Zaman sekarang mainan alat masak dan rumah tangga banyak diproduksi dari bahan plastik dan mudah didapat dengan harga terjangkau, terlebih produksi negara China. Namun demikian, meski mainan modern ini menyediakan kulkas dan kompor gas tetapi tentu saja tidak ada kendi, cowek, dan anglo.

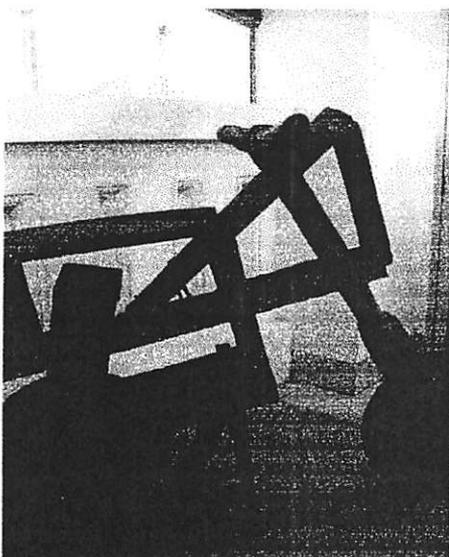
Kendaraan

Mainan kendaraan tampil dalam berbagai ukuran, termasuk yang bisa dinaiki. Ada beberapa sepeda anak sederhana dari kayu --dengan roda kayu dan ban mati-- dan sepeda roda tiga dari Eropa. Juga otopet kayu. Ada pula



sejumlah kuda kayu, baik yang bergoyang (rocking horse) maupun yang beroda. Yang unik adalah kuda besi berjalan dari Jerman, 75 tahun yang lalu.

Sedangkan mainan kendaraan miniatur mencakup hampir semua jenis kendaraan, dari kayu dan aluminium, baik darat, air dan udara, maupun bermotor dan tidak bermotor. Yang aluminium khusus kendaraan modern. Ada tank baterai pertama buatan China, dan mobil VW baterai pertama buatan Jerman. Ada pula lokomotif kereta api dari Eropa dan Jepang, serta stasiun KA Inggris bertahun 1930. Negeri kita menyumbang KA terkecil di dunia berbahan kayu, tahun 2006.



Kendaraan nonpabrik yang terbuat dari bambu dan kayu seperti gokar beroda dua dari Bali dan oto-oto beroda empat dari Sumatera Barat juga ditampilkan, sayang sekali hanya dalam bentuk foto. Contoh mainan keseharian yang bisa dibuat sendiri ini agaknya perlu diperbanyak, dan bukan hanya dalam foto.

Sejumlah permainan tradisional juga dipaparkan dalam foto beserta keterangan pendek, seperti sapi sapo, ancak-ancak alis, dan plong-plong bolong. Agar lebih menarik --karena permainan merupakan dinamika gerak-- mungkin

permainan-permainan semacam ini bisa diperagakan setiap hari Minggu, atau ditayangkan melalui video secara berkala. Setiap hari Minggu, di museum ini memang diselenggarakan acara untuk anak-anak, seperti story telling atau membuat prakarya dari tanah liat. Juga untuk menghidupkan suasana, setiap harinya museum bisa memperdengarkan lagu-lagu dolanan anak bagi para pengunjung.

Mainan menembus batas bangsa

Dari informasi yang dipaparkan, pengunjung tahu bahwa sejumlah alat permainan dan jenis permainan di Indonesia dimainkan pula oleh bangsa lain. Misalnya, ular tangga (Nepal), dakon (Afrika), gatrik (Belanda, Inggris), gasing (Jepang, Belanda, Indian Sioux), yoyo (Korea), theklek panjang (Cina). Demikian juga kuda lumping, main gelinding, lompat kijang, baling-baling, gundu, dan enggrang. Gasing malah telah ada di Roma pada tahun 200. Jadi, seperti kesenian dan olahraga, mainan bisa menjadi sarana komunikasi lintas budaya dan bangsa.

Di pintu keluar museum, pengunjung disambut figur boneka berdasarkan cerita anak-anak mancanegara, 'Jack dan pohon kacang'. Cerita ini imajinatif dan terkenal, hanya saja secara didaktis sebenarnya patut dipertanyakan karena 'happy ending'-nya adalah si pemalas Jack menjadi kaya mendadak dari harta curian milik sang raksasa.

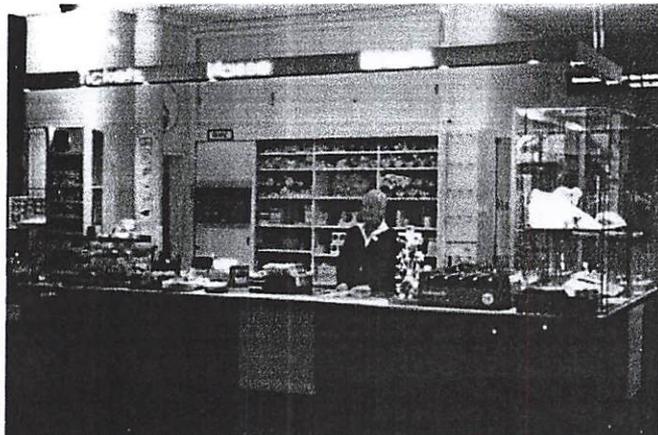
Buku tamu museum rata-rata bernada apresiatif, seperti menilai bagus, unik, dan keren. Pengunjung anak-anak senang melihat berbagai jenis dan bentuk mainan. Sedangkan pengunjung dewasa menilainya sebagai nostalgia, yang mengingatkan pada masa kecil mereka.

Yang jelas, secara keseluruhan Museum Anak Kolong Tangga telah berjasa dalam memelihara dan memperlihatkan satu jejak peradaban manusia, yakni mainan hasil kreativitas seni kriya dan teknologi, serta permainan imajinatif dalam relasi antarmanusia dan relasi manusia dengan alam. Dari museum ini pula, saat kembali dalam hidup keseharian, pengunjung menyadari bahwa

mainan elektronik dan pabrikan kian laris, perlahan dan pasti meninggalkan mainan tradisional.

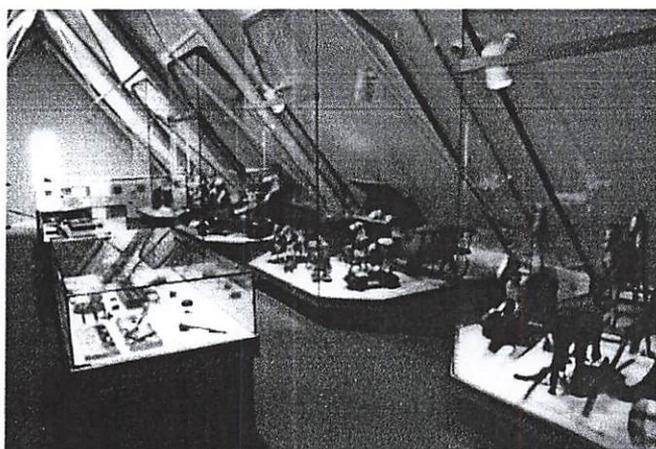
B.MUSEUM SPIEL ZEUG GERMAN.

Disini museum Spiel Zeug di Jerman memadukan unsur-unsur yang ceria terlihat pada pemakaian warna dan penampilan dari benda-benda



koleksi menarik dari segi penataan dan tata cahaya yang menerangi ruang maupun dari pembagian dari koleksi yang dipamerkan. Koleksi yang dipamerkan memberikan suatu efek dramatis terlihat pada

penataan lampu dan pemakaian display yang pas sesuai dengan besar kecilnya koleksi yang dipamerkan , penggunaan elemen kaca juga memberikan perlindungan pada benda koleksi yang dipamerkan .



Pada penataan ruang display koleksi pengunjung bisa menikmati dari jarak yang ideal, sirkulasi pengunjung tidak terganggu sebab jarak yang terlihat cukup untuk dilewati dua orang

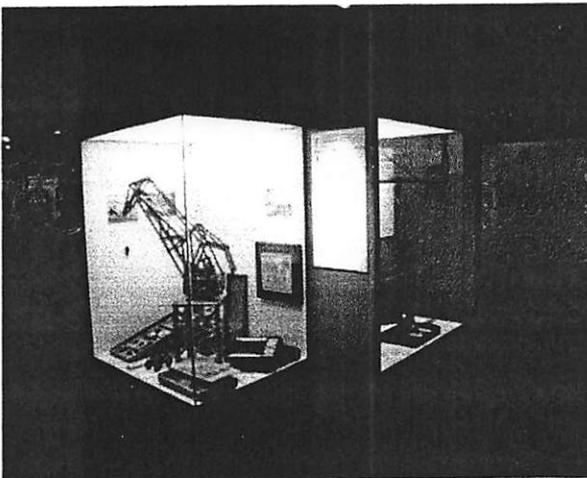
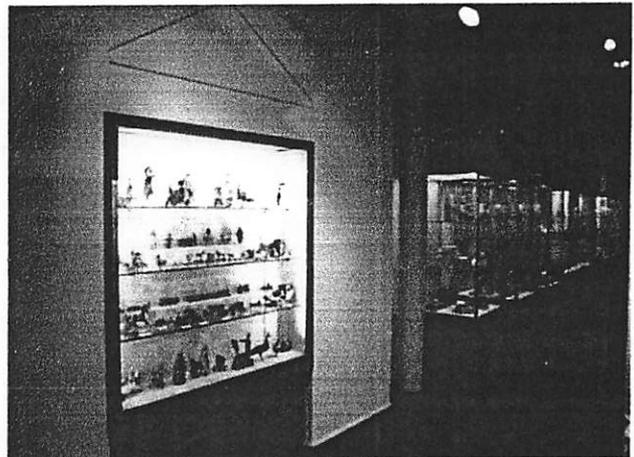
MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

Dari ruang pameran pemanfaatan dinding untuk pendisplayan barang koleksi cukup menarik sehingga ruangan terlihat maksimal untuk



menampilkan barang koleksi, Untuk langit-langit terlihat penggunaan cahaya buatan memberikan penerangan yang cukup dramatis, memberikan kesan mengingat akan masa lalu.

Penggunaan lampu display yang lebih terang dari lampu ruang dimaksud untuk menarik pengunjung untuk melihat, juga memperlihatkan detail pada benda koleksi, penggunaan lampu yang berwarna juga bermaksud sama pada benda koleksi dan juga pada ruang pameran.



Tulisan pada panel dinding terlihat sangat jelas bagi pengunjung, bagi anak-anak tidak akan kesulitan untuk melihat benda koleksi ini terlihat dari tinggi display tidak terlalu tinggi untuk ukuran anak kecil..

KESIMPULAN

Dari hasil yang ada didapatkan beberapa kesimpulan yang terlihat diatas yaitu :

1. Studi literature dilakukan untuk mendapatkan standart bagaimana mendirikan sebuah museum juga untuk pelaksanaan dilapanganya.
2. Pemanfaatan dari display benda koleksi memberikan suatu nilai dari koleksi itu sendiri itu, juga memberikan kesan terhadap ruangan pameran .
3. Untuk melihat kelebihan dan kekuranganya agar memberikan didapat bangunan yang layak dari segi kenyamanan, keamanan dan arsitektural.
4. Penggunaan cahaya alami seharusnya menjadi prioritas lebih dalam mendirikan sebuah museum ini dimaksudkan museum berorientasi pada mencari keuntungan sehingga penggunaan cahaya alami lebih dimaksimalkan.
5. Ruang pameran seharusnya menjadi daya tarik bagi pengunjung sehingga tidak monoton.
6. Museum lebih dikembangkan lagi bukan sekedar konservasi dan pemelitan juga sebagai rekreasi bagi seluruh keluarga.
7. Studi banding untuk mendapatkan bahan atau bentukuan yang sesuai dan memberikan alternatif dalam perancangan nantinya.

BAB IV

TELAAH PUSTAKA

1.1 KAJIAN TEMA

Arsitektur Postmodern istilah Post-Modern sebenarnya sudah dikenal sejak pertengahan tahun 1970-an tidak hanya didunia arsitektur tetapi juga pada dunia seni lukis, tari, patung, film, dan bahkan ideology. Pada dasarnya Post-Modern merupakan reaksi (anti-thesis) dari Modernisme (thesis) yang sudah berjalan sangat lama. Irwing Howe menggambarkannya sebagai "the radical breakdown of the modernist" jadi keduanya memang tidak bisa dipisahkan satu sama lain dan berkelanjutan.

Post-Modern bukanlah gerakan revolusioner yang ingin lepas dan membuang nilai-nilai modernisme (Stern,1980). Perkembangan Post-Modern bahkan sangat dipengaruhi oleh Modernisme. Didunia arsitektur sendiri gerakan ini sering disebut sebagai *Beyond the Modern Movement* karena memang berkembang setelah *Modern Movement*.

Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya Post-Modern menyebutkan adanya 3 alasan yang mendasari timbulnya Post-Modern, yaitu:

1. Kehidupan kita sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke desa-desa (*wold village*) yang tanpa batas. Perkembangan ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2. Canggihnya teknologi telah memungkinkan dihasilkannya produk-produk yang bersifat pribadi, lebih dari sekedar produksi massal dan tiruan massal yang merupakan ciri khas modernisme.

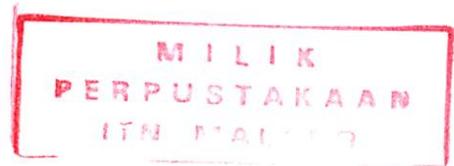
3. Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional (traditional values) atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh kebelakang.

Dengan demikian, Arsitektur Post Modern adalah percampuran antara tradisional dengan non-tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah non-modern mempunyai style yang hybrid (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*,

1.1 a Ciri-ciri dan Aliran yang Berkembang

Dua ciri pokok Arsitektur Post- Modern adalah anti rasional dan neo-sculptural, berbeda dengan Arsitektur Modern yang rasional dan fungsional. Ciri-ciri bangunan yang sculptural sangat menonjol karena dihiasi dengan ornament-ornamen dari zaman Baroque dan Renaissance. Budi sukada (1988) menyebutkan ada 10 ciri Arsitektur Post-Modern, Yaitu :

1. Mengandung unsur-unsur komunikatif yang bersifat local atau popular.
2. Membangkitkan kembali kenangan historic
3. Berkonteks urban
4. Menerapkan kembali teknik ornamentasi
5. Bersifat representasional
6. Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain)
7. Dihasilkan dari partisipasi
8. Mencerminkan aspirasi umum
9. Bersifat plural
10. Bersifat eklektik



Untuk dapat dikategorikan sebagai Arsitektur Post-Modern tidak harus memenuhi kesepuluh ciri diatas. Sebuah karya arsitektur yang mempunyai

enam atau tujuh ciri diatas dapat dikategorikan kedalam Arsitektur Post-Modern.

Aliran-aliran Arsitektur Post-Modern dibedakan berdasarkan konsep perancangan dan reaksi terhadap lingkungannya. Di dalam evolutionary tree-nya, Charles Jencks mengelompokkan Arsitektur Post-Modern menjadi 6 (enam) aliran. Aliran-aliran ini menurutnya sudah mulai sejak tahun 1960-an, keenam aliran tersebut adalah :

1. Historicism

Pemakaian elemen-elemen klasik (misalnya Ionic, Doric, dan Corinthian) pada bangunan yang digadungkan dengan pola-pola modern.

Contoh : Aero Saarinen, Phillip Jonson, Robert Venturi, Kisho Kurawa, Kyonori Kikutake.

2. Straight Revivalism

Membangkitkan kembali langam neo-klasik kedalam bangunan yang bersifat monumental dengan irama komposisi yang berulang dan simetris.

Contoh : Aldo Rossi, Monta Mozuna, Ricardo Bofill, Mario Botta.

3. Neo-Vernacularism

Menghidupkan kembali suasana atau elemen tradisional dengan membuat bentuk dan pola-pola bangunan local.

Contoh : Darboume & Darke Joseph Esherick, Aldo van Eyck.

4. Contextualism (Urban+Ad Hoc)

Memperhatikan lingkungan dalam penempatan bangunan sehingga didapatkan komposisi lingkungan yang serasi. Aliran ini sering disebut dengan Urbanism.

Contoh : Lucien Kroll, Leon krien, James stirling.

5. Methaphor & Metaphysical

Mengekspresikan secara eksplisit dan implisit ungkapan metafora dan metafisika (spiritual) kedalam bentuk bangunan.

Contoh : Stanley Tigerman, Antonio Gaudi Mimoru Takiyama.

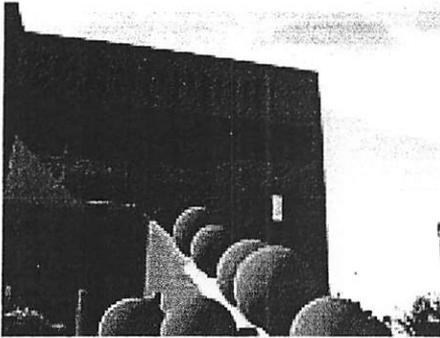
6. Post-Modern Space

Memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri.

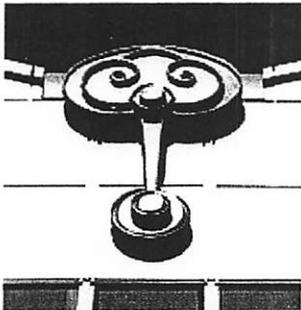
Contoh : Peter Eisenman, Robert Stern, Charles Moore, Kohn, Pederson-Fox.

Dengan demikian, Arsitektur Post Modern adalah percampuran antara tradisional dengan non-tradisional, gabungan setengah modern dengan setengah non-modern mempunyai style yang hybrid (perpaduan dua unsur) dan bermuka ganda atau sering disebut sebagai *double coding*, ia mewakili dua kutub yang berbeda yang masing-masing berbicara soal yang berbeda pula. Melalui unsur komunikasi dalam Arsitektur Postmodern arsitek menjadi lebih dekat dengan konteks geografis dan budaya setempat sehingga masyarakat tidak merasa asing dengan lingkungan binaannya sendiri.

Karya-karya Arsitek dengan mengambil Arsitektur Post-Modern.



San Antonio Public Library, Texas



Ancient *ruyi* symbol adorning Taipei 101 (Taiwan)

BAB V

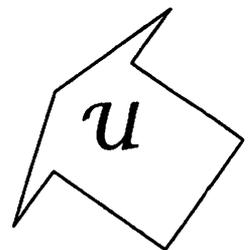
DATA DAN FAKTA

PADA LOKASI SITE

1.1 LOKASI SITE

Kriteria pemilihan lokasi site didasarkan dari fungsi dan guna pada bangunan itu sendiri yang terkait dengan kondisi lokasi site sekitarnya dimaksudkan sesuai dengan peruntukan lahan pada kawasan itu.

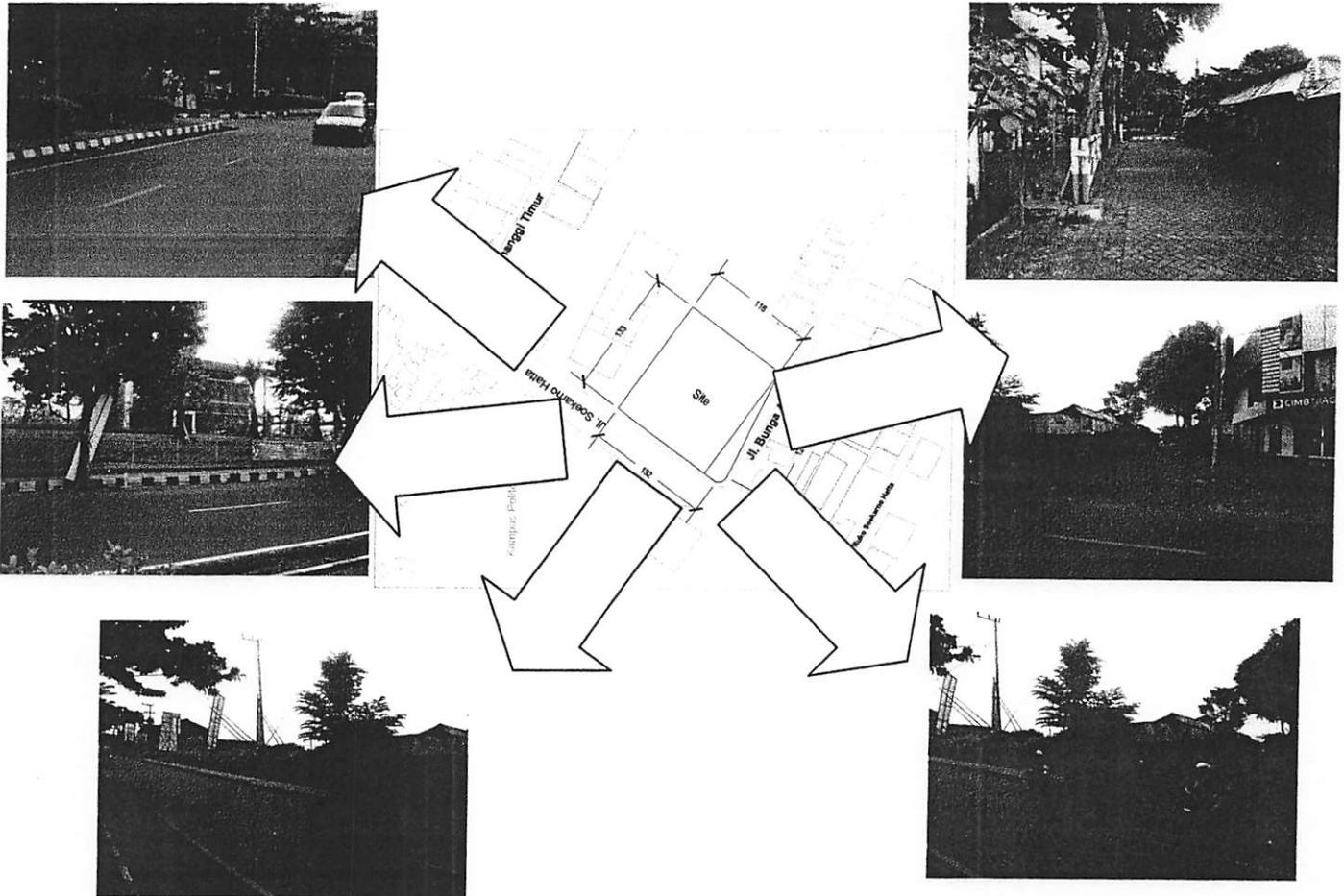
- Letak Site harus bisa diakses secara visual maupun fisik oleh pengunjung baik yang berkendara maupun pejalan kaki, mudah dicapai atau dilewati oleh kendaraan umum maupun pribadi.
- Jauh dari pabrik dan bahan-bahan kimia yang bisa merusak barang koleksi.
- Tidak terlalu jauh dari lokasi pendidikan sehingga memudahkan para pelajar untuk mengunjunginya.



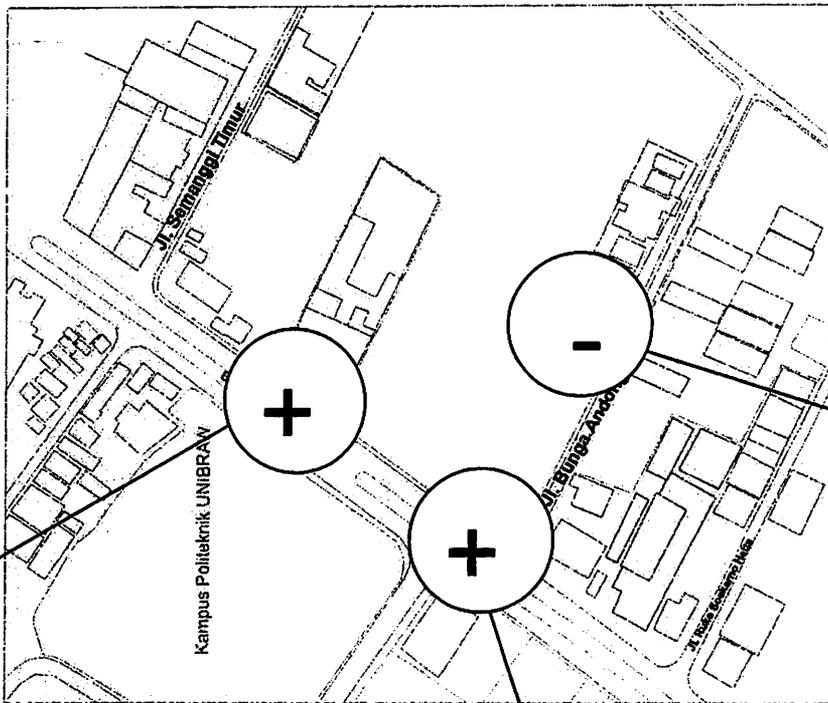
Kondisi Lingkungan site

Potensi di lingkungan site

Jln Soekarno Hatta disini potensi adanya vegetasi dan site berbatasan sebelah dengan area perdagangan dan pemukiman penduduk, secara visual site mempunyai nilai lebih



Disini banyak terjadinya kepadatan lalu lintas pada jam tertentu
Sehingga berpotensi menimbulkan kebisingan, Pada site



Disini pada jl Soekarno/Hatta view dari site baik karena banyak dilalui oleh pemakai jalan begitu pula view ke site

Disini view from site sangat baik dikarenakan langsung menjadi point interes dari site

Pada jln Bunga Andong view kurang begitu baik dikarenakan jarang dilalui pemakai jalan

Potensi Site dilihat dari kebisingan

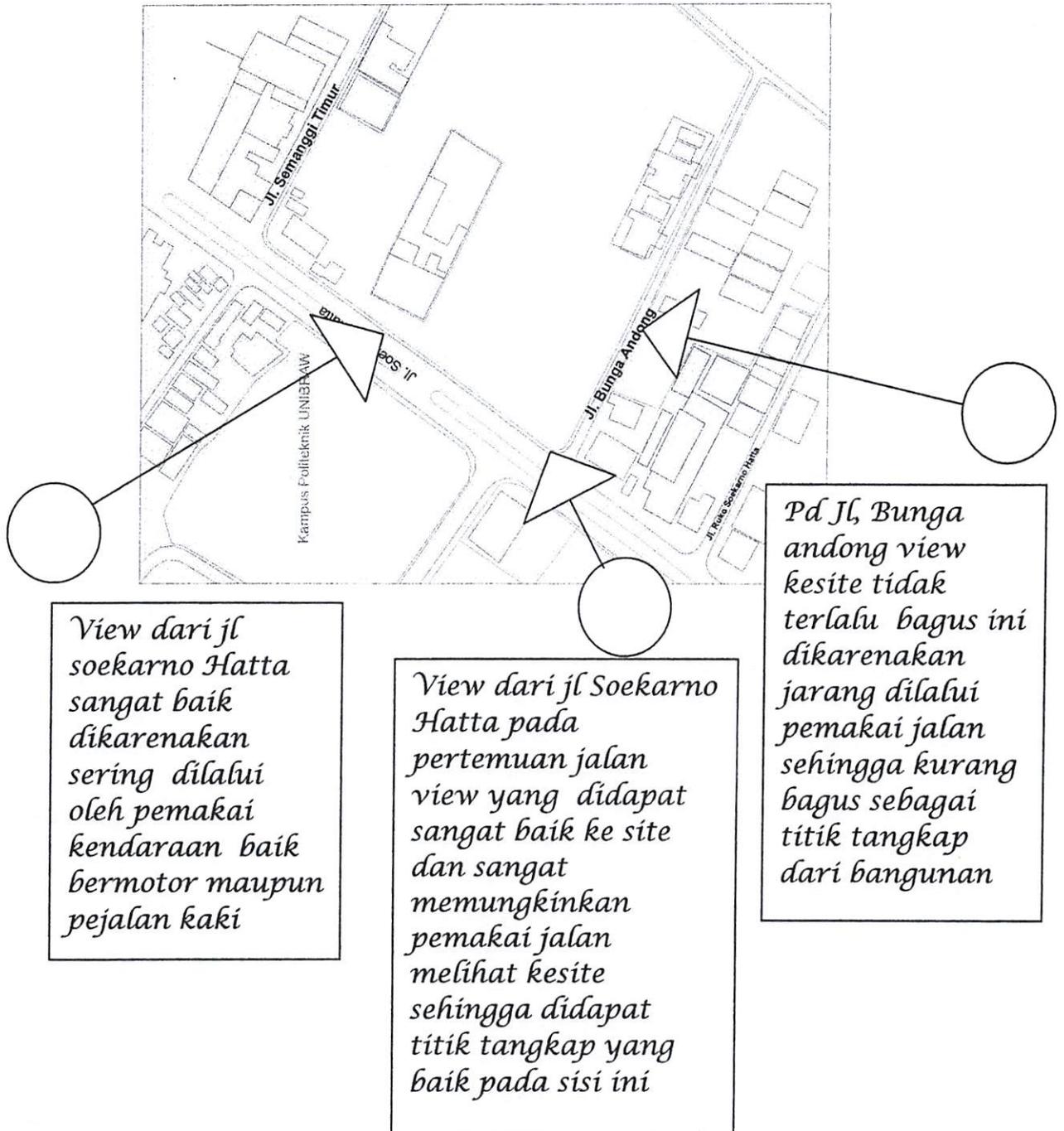
Pada daerah ini lokasi berdampingan dengan bangunan jadi tidak terlalu bising cukup dengan penanaman vegetasi



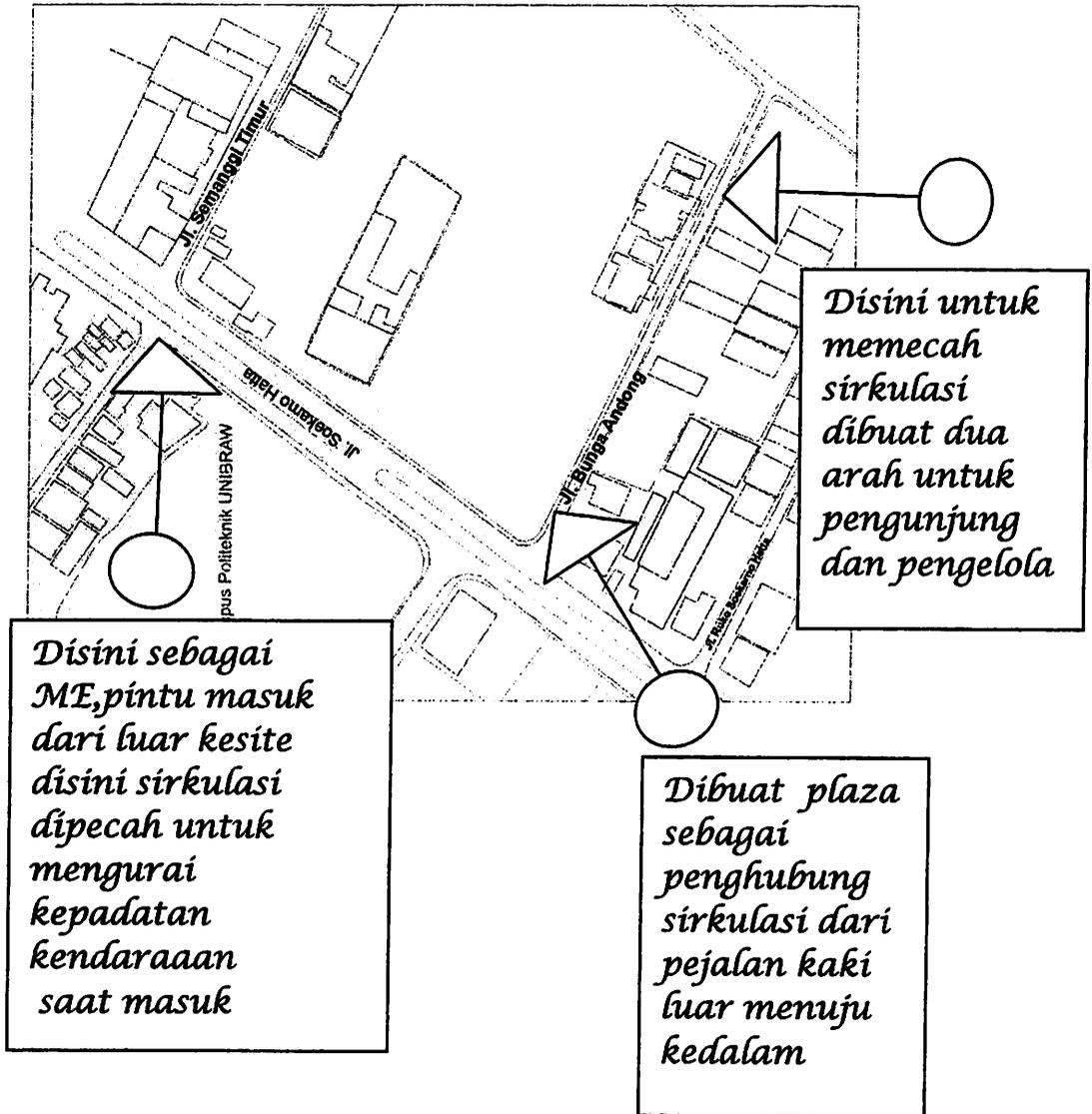
Pada jl Soekarno/Hatta kebisingan sangat tinggi dikarenakan tingkat arus lalu lintas sangat padat pada jam-jam tertentu pada waktu pagi dan sore maka perlu disiasati dengan pemakaian buffer peninggian site dan penanaman vegetasi bergunamengurangi polusi suara.

Disini site tidak terlalu bising dikarenakan pada jln Bunga Andong Arus lalu lintas tidak terlalu padat disini cukup disiasati dengan penanaman vegetasi sebagai buffer untuk menyaring kebisingan

View To site



Rencana Sirkulasi Pejalan kaki dan kendaraan



BAB IV

KONSEP DESAIN

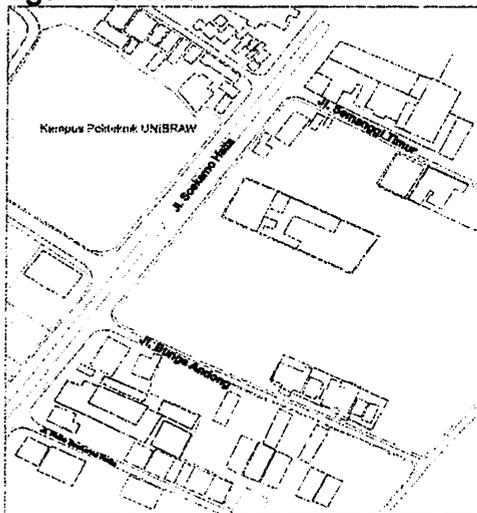
Arsitektur postmodern disebut “arsitektur kompleks dan kontradiktif” dengan karakter berikut: hybrid bukan pure ,kompromi bukan clean ,distorsi bukan straightforward, ambiguitas bukan artikulasi, perverse “melawan” dan juga impersonal, membosankan sekaligus menarik,konvensional bukan didesain, akomodatif bukan peniadaan ,samaran bukan simple ,vestigial(bekas) dan juga inovatif(baru) tidak konsisten dan samara bukan langsung.

Terkait dengan Tapak

- Bangunan yang ada mengikuti pola site tanpa mengurangi potensi dari site itu sendiri, dengan memberikan suatu bentukan yang baru tanpa meninggalkan yang ada kekurangan pada site seperti kebisingan diminimalkan dengan pohon atau peningian tanah

Bentukan Massa

Bentuk massa diambil dari bentuk dasar segitiga dan kotak lingkaran dengan kesan yang ringan bebas dan riang dimaksudkan agar menarik



Agar mengurangi dari pemakaian AC bukannya di berikan tanpa mengenai langsung cahaya matahari agar panas yang diterima tidak langsung

BAB V

KONSEP RUANG

V.1. Ruang dan Besarannya

a. Ruang Utama

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
Entrance/ Hall	1	200 org	15 x 12	180
Lobby	1	120 org	12 x 12	144
R. Informasi	1	5 org	4 x 4.125	16.5
Loket	2	4 org	4 x 3	12
R. Penitipan barang	1	400 org	8 x 6.75	54
R. Klsi Mainan Trdisional	1	300 unit	30 x 40	1200
R. Klsi Mainan Luar	1	250 unit	25 x 40	1000
R. Klsi Mainan Modern	1	200 unit	30 x 40	1200
R. Klsi Dlm Negeri	1	250 unit	25 x 40	1000
R. Klsi Interakif	1	250 unit	25 x 40	1000
Auditorium	1	120 org	13.5 x 16	216
Operator	1	3 org	3 x 4	12
Panggung	1	17 org	11.5x11.47	132
R. Ganti	1	3 org	6 x 6	36
R. perpustakaan				
R catalog	1	3 Almari	1.2 x 1.8	2.16
R. Referensi	1	4 org	4 x 6	24
R. Baca	1	120 org	20 x 21.6	432
R. Buku	1	8 rak	8 x 6.75	54
R. Kpl Perpus	1	1 org	4 x 5	20
R. Staff	1	8 org	4 x 8	32
R. Edukator	1	5 org	7 x 5	35
R. Workshop	1	30 org	8.66 x 9	78
Toilet	2 unit l/p	45 org	6 x 6.5	39
Jumlah				6915.66
Sirkulasi 30%				2074.698
Total Luas				8990.358

Ruang Administrasi (Penunjang)

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
R. Rapat	1	20 org		80
R. Arsip	1	3 almari	1.5 x1.5	63
R. Staff Tata Usaha	1	20 org	4 x 8.8	44
R. Kpl Museum	1	2 org	20 x 20	40
R. Wkl Kpl Museum	1	1	4 x 6	24
R Tamu	1	6	4 x 5	20
R. Kpl Bgn Tata Usaha	1	1	4 x 5	20
Gudang	1	3 Almari	4 x 5	20
Toilet	2	4 org	4 x 3	12
Jumlah				323
Sirkulasi 20%				64.4
Total Luas				387.6

b. Area Penunjang

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
Galeri	1	110 org	10 x 9.5	95
Cafeteria	1	125 org	10x 14.55	145.5
Wartel	5 unit	10 org	5 x 2.5	12.5
R. Foto copy	1	2	2 x 1.93	3.8
Musholla	1	20 org	4 x 11	44
Toilet / T. wudhu	1	45 org	6 x 6.5	39
Jumlah				339.8
Sirkulasi 30%				101.94
Total Luas				441.74

c. Area Penunjang Pengelola Teknis

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
R. Kepala Bgn Koleksi	1	1 org	5 x x	25
R. Staff	1	8 org	4 x 8	32
R. Studio	1	5 org	7 x 5	35
Gudang	1	5 org	5 x 10	50
R. Konservasi	1	5 org	5 x 8	40
R. R preparasi	1	5 org	5 x 8	40
R. Kurator & Registrasi	1	10 org	10 x 8	80
R. Fumigasi	1	5 org	5 x 8	40
R. Arsip	1	3 almari	1.5 x1.5	3
Jumlah + Sirkulasi 30%				382.9

d. Area Servis

Jenis Ruang	Jumlah	Kapasitas	Ukuran	Luas (m ²)
R. Genset	1	2 org	4 x 9.5	38
R. AC	1	2 org	4 x 8	32
R. Panel	1	2 org	2 x 3.2	6.4
R. Mecanical & Elektrical	1	6 org	6 x 6.5	39
R. Cleaning Servis	1	10 org	3 x 6	18
R. Keamanan	1	7 org	4 x 8.5	34
Loading Dock	1	2 mobil	5 x 8	40
Gudang	1	5 org	5 x 10	50
Toilet	2	4 org	4 x 3	12
Jumlah + Sirkulasi 30%				350.22

Tabel Luasan Besaran Keseluruhan

Kelompok Kegiatan	Besaran Ruang
Kebutuhan ruang pengelola	387.6 m²
Kebutuhan ruang pameran	8990.358 m²
Kebutuhan ruang penunjang teknis	382.9 m²
Kebutuhan ruang pegelola teknis	441.74 m²
Area Servis	350.22 m²
	10552.18 m²

V. 2 Prasyarat Ruang

a. Konsep Pencahayaan Penghawaan

- Ruang Pamer tradisional & Modern

Dimana pencahayaan alami dan buatan dibuat seimbang dengan adanya bukaan dari atas dengan bukaan secara tidak langsung dan pemakaian material yang tidak terlalu banyak menyerap panas, bukaan-bukaan dibuat tidak langsung mengenai objek, untuk memberikan suasana ruang perlu adanya pencahayaan alami.

- Penghawaan disini dibuat sistem buatan dan alami dan dibuat nyaman mungkin dimaksudkan agar pengunjung bisa menikmati koleksi, juga mengurangi kelembapan yang bisa merusak koleksi museum Untuk mengurangi panas bukaan dari bawah disebar menuju atas dan silang.

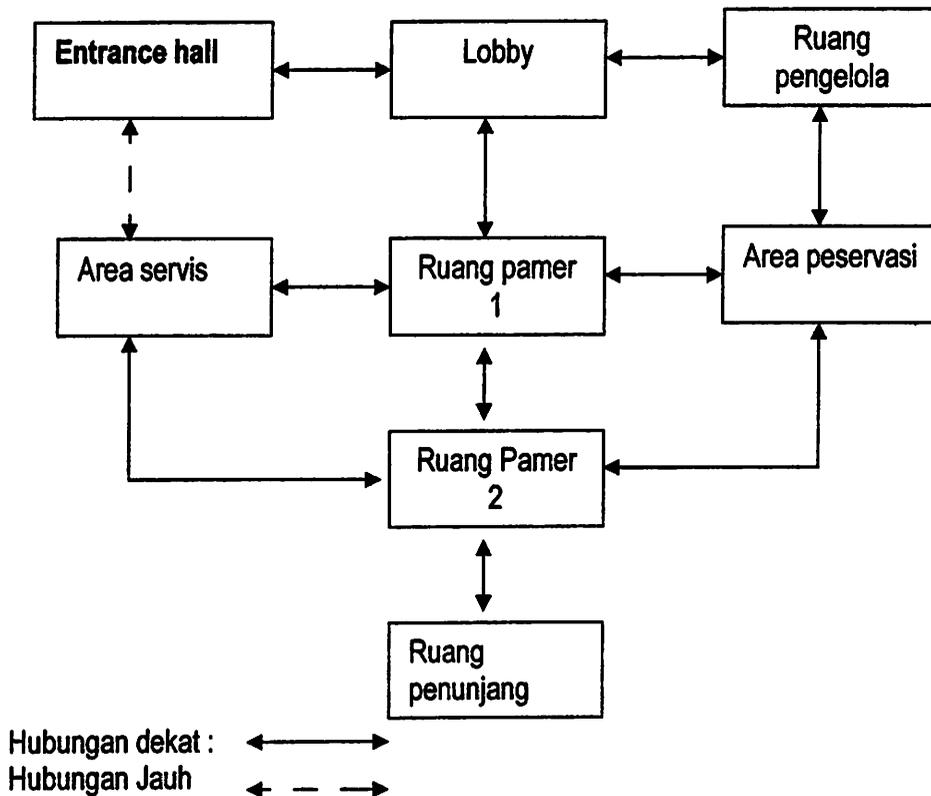
b. Konsep sirkulasi

- Sirkulasi dibuat linier yang mana penunjang tidak menumpuk pada satu titik dan juga menerapkan beda tinggi lantai dan untuk mengurangi agar pengunjung tidak lelah dibuat dengan kelandaian lantai. Pemakaian etalase bisa juga pengarah dari sirkulasi

c. Konsep suasana ruang

- Untuk ruang pameran karakteristik disesuaikan dengan tampilan yang menyenangkan dan riang dan juga mengenang masa kecil dan juga memperkenalkan budaya bangsa.
- Tampilan dari etalase koleksi secara tidak langsung memberikan nilai tambah dari koleksi yang ada juga akan menambah nilai suatu ruang.

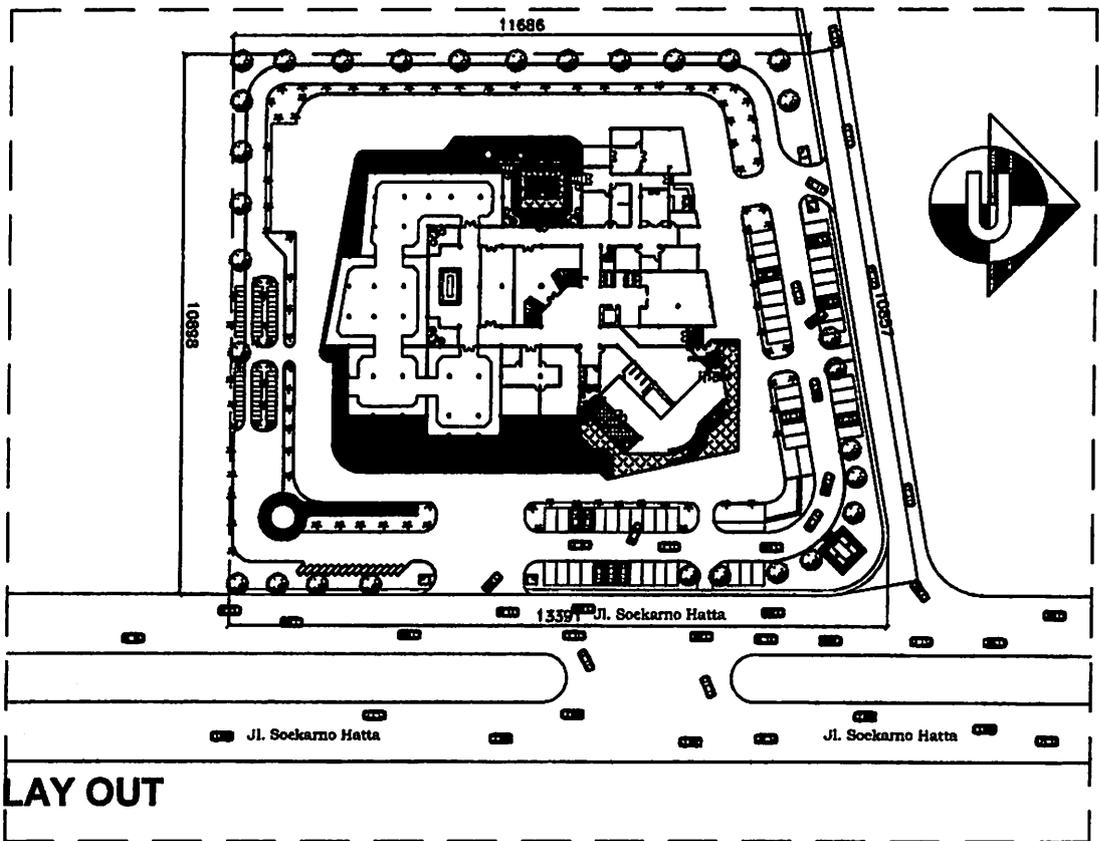
d. Organisasi Ruang

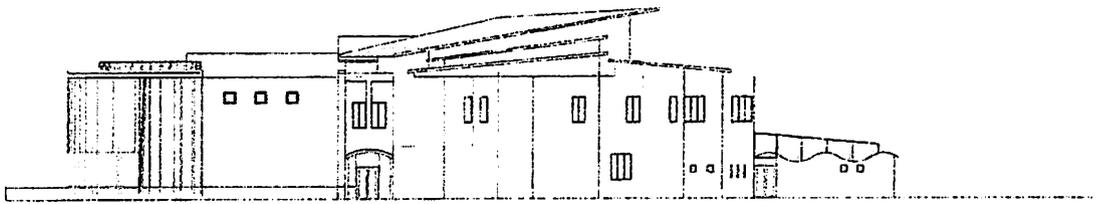


BAB VII

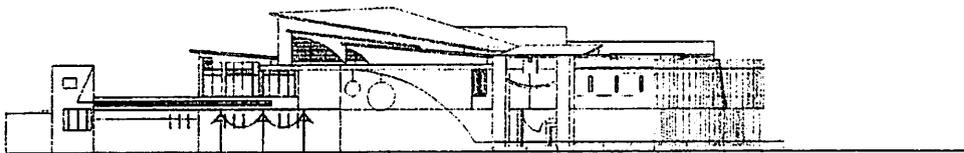
VISUALISASI DAN DESAIN

VII.1. Hasil Perancangan

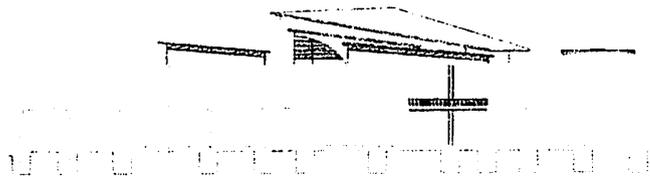




TAMPAK SAMPING



TAMPAK SAMPING

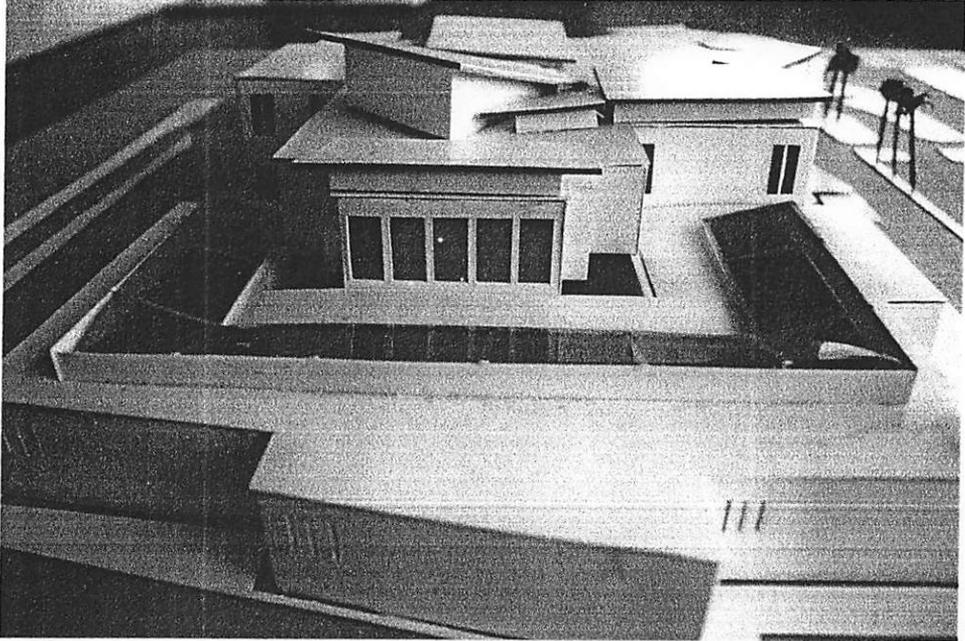


POTONGAN A-A

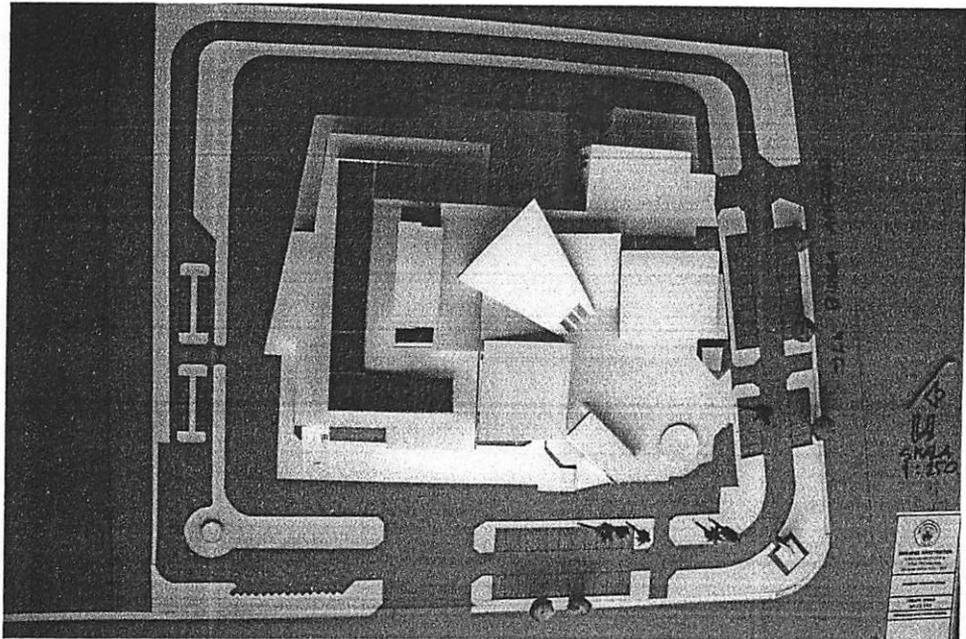


POTONGAN B-B

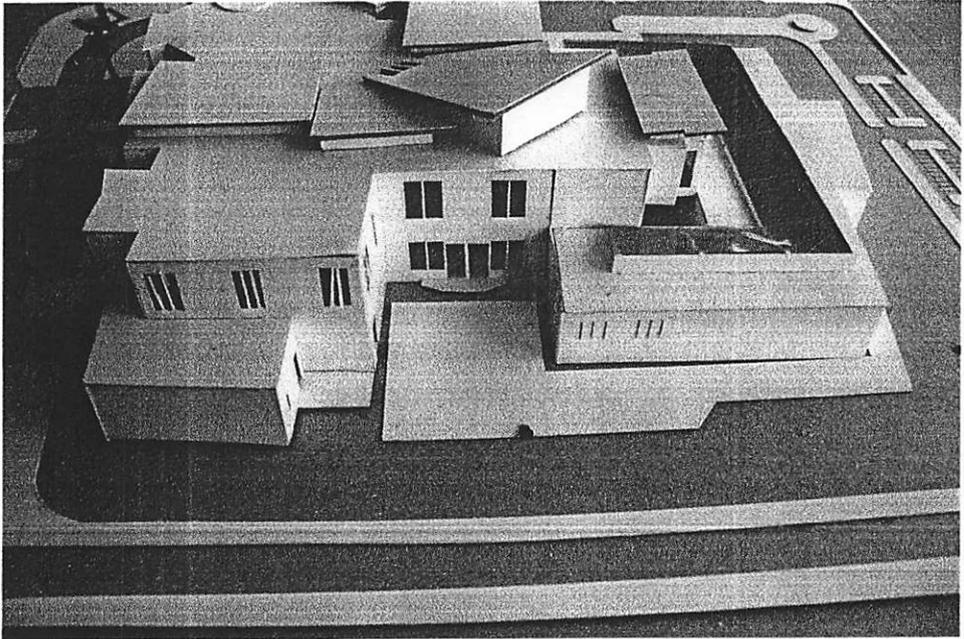
VII.2. Foto Maket



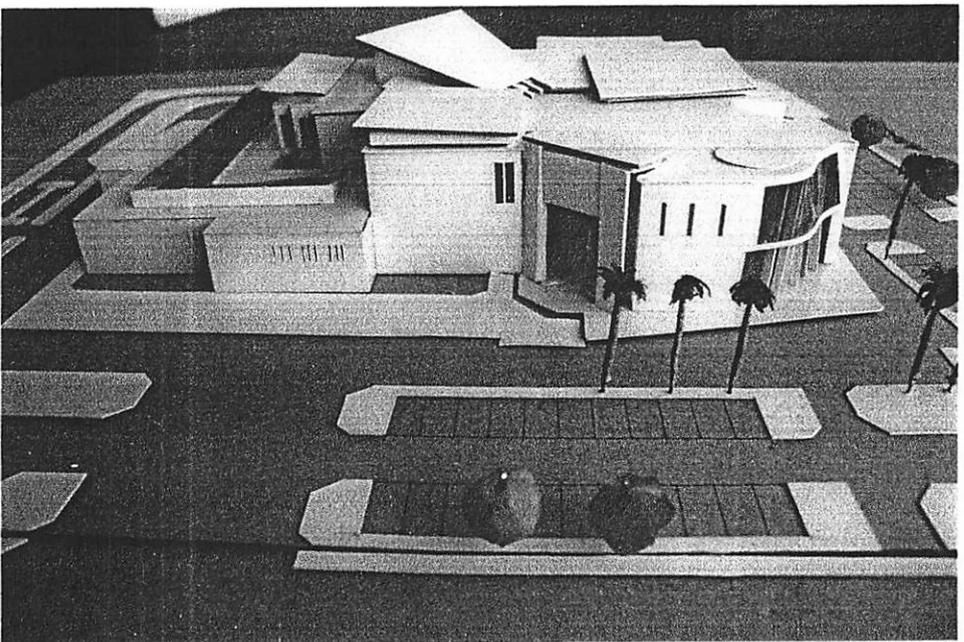
TAMPAK SAMPING



TAMPAK ATAS

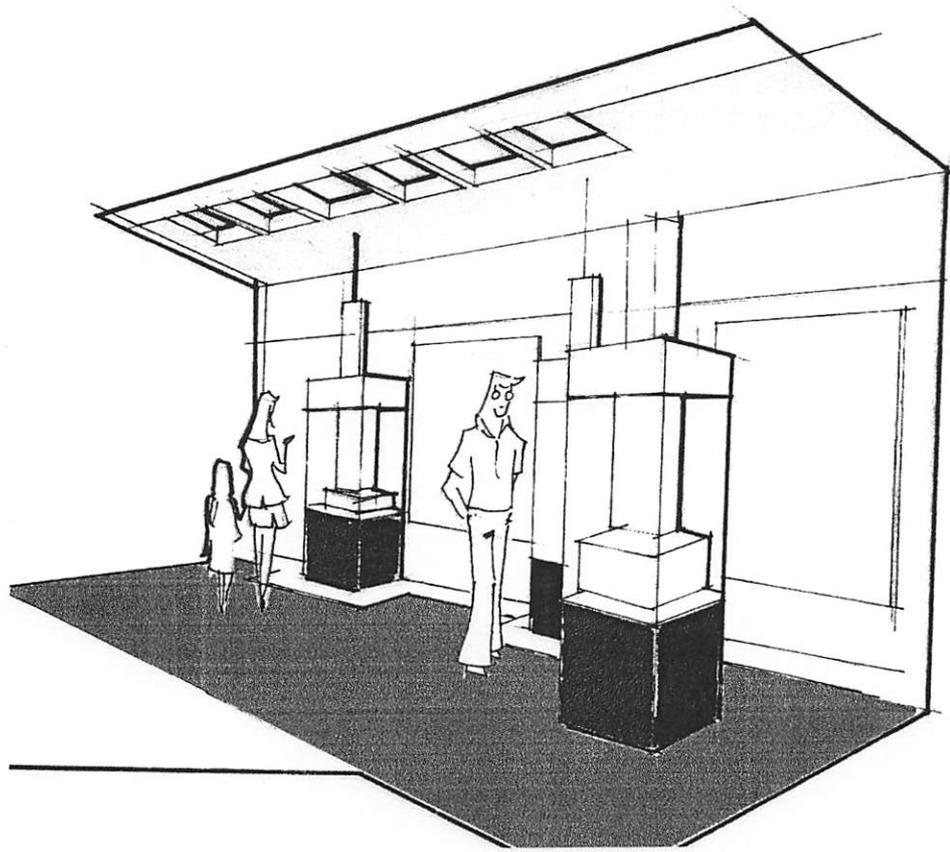


PERSPEKTIF

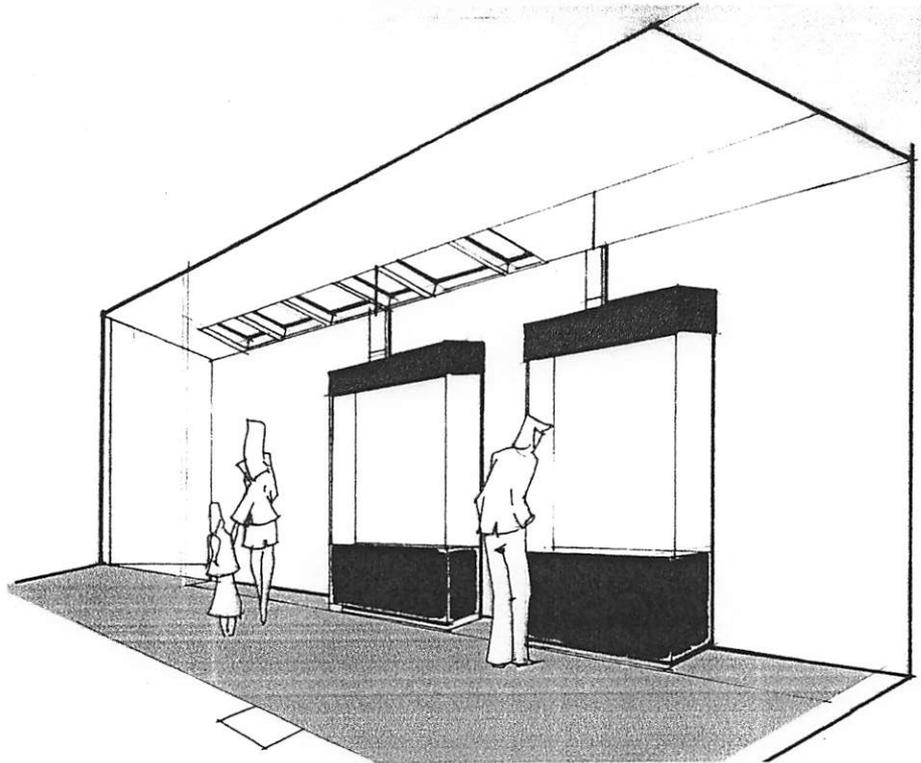


PERSPEKTIF

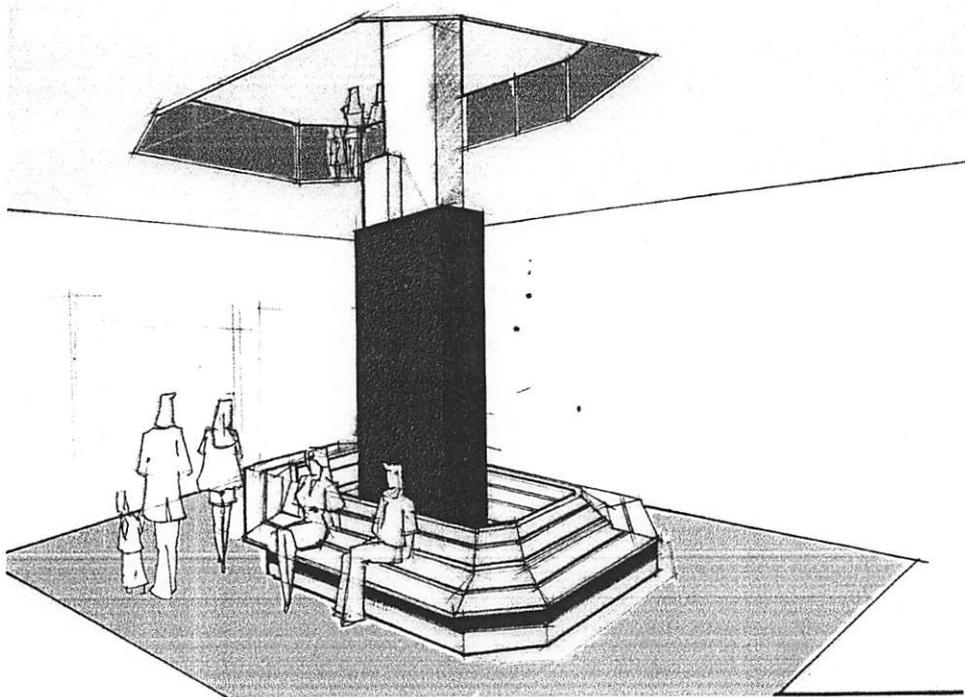
PRESPEKTIF , RUANG LUAR & DALAM



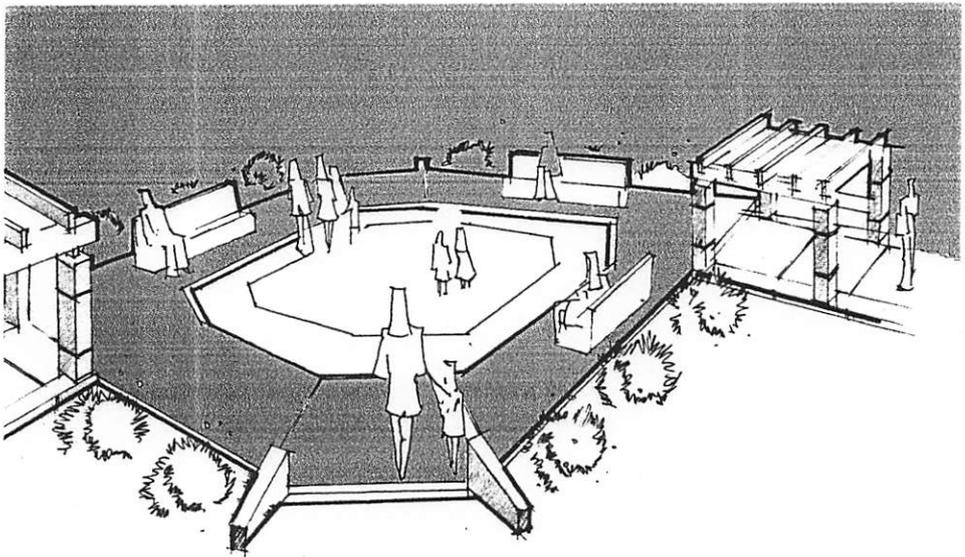
INTERIOR R. PAMER



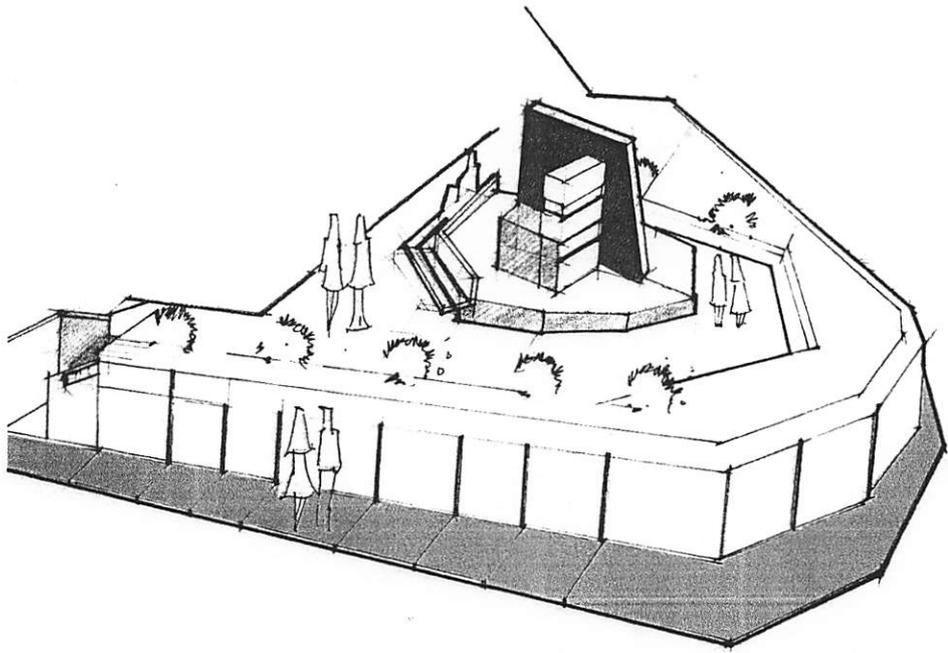
INTERIOR R.PAMER



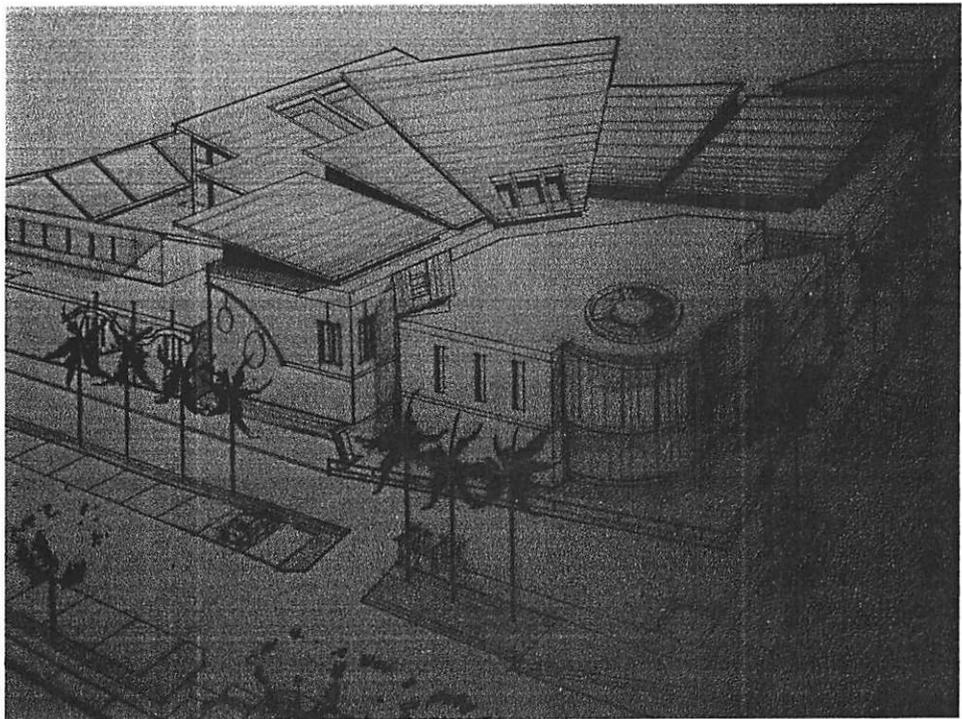
VOID



PLAZA



R. LUAR



PERSPEKTIF

BAB VIII

DAFTAR PUSTAKA

Museum dan persyaratan, Internet

Ikhanudin (2005), Menggali pemikiran Posmodern Dlm Arsitektur, Gajah Mada University Perss.

Eko Budihardjo (2005), Jati Diri Arsitektur Indonesia. Alumni Bandung.

Laksmi G. Siregar (2005), Fenomologi Dlm Konteks Arsitektur. (UI-Press)

Dwi .A , A. Sadili .S, dan Kuncoro .S (2007), Teknologi Bahan. (UI-Press)

Ernst .Neufert Jilid 1 dan 2 (1993), Data Arsitek , Airlangga

Joseph De Chiara,(1980) Time –Saver Sandart for Building.

Soeranto D.S (2002) Perkembangan Arsitektur Abad XX Jurnal Estetika,
Jurusan Teknik arsitektur ITN Malang

Richard Weston (2006) Denah, Potongan,dan Tampak Bangunan-bangunan penting abad kedua puluh,PT RajaGrafindo persada

Museum Mainan Anak Kolong Tangga ,Internet

Egon S (1993) Gagasan Bentuk dan Arsitektur, Intermatra Bandung.

Agus Dharma, Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur Posmodern, Internet

