

MUSEUM FOR CHILDREN

Tema : Pengembangan Bakat dan Kreativitas Anak

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA SATU

oleh:

Ruely

NPM: 98 01 09380

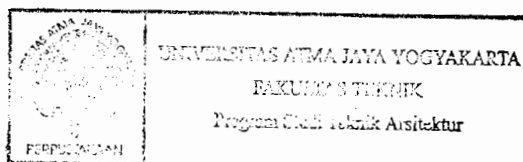


UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

Fakultas Teknik

Program Studi Arsitektur

2002/2003



LEMBAR PENGESAHAN
LANDASAN KONSEPSUAL
TUGAS AKHIR

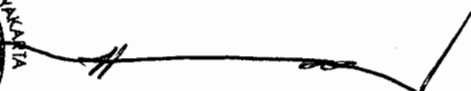
Judul Proyek : Museum For Children
Periode : I – Semester Genap – Tahun Ajaran 2002 / 2003
Penyusun : Ruely
NPM : 98 01 09380

Menyetujui
Dosen Pembimbing

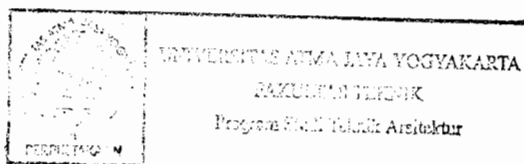


(Ir. Prasasto Satwiko, M.B.Sc)

Mengesahkan
Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

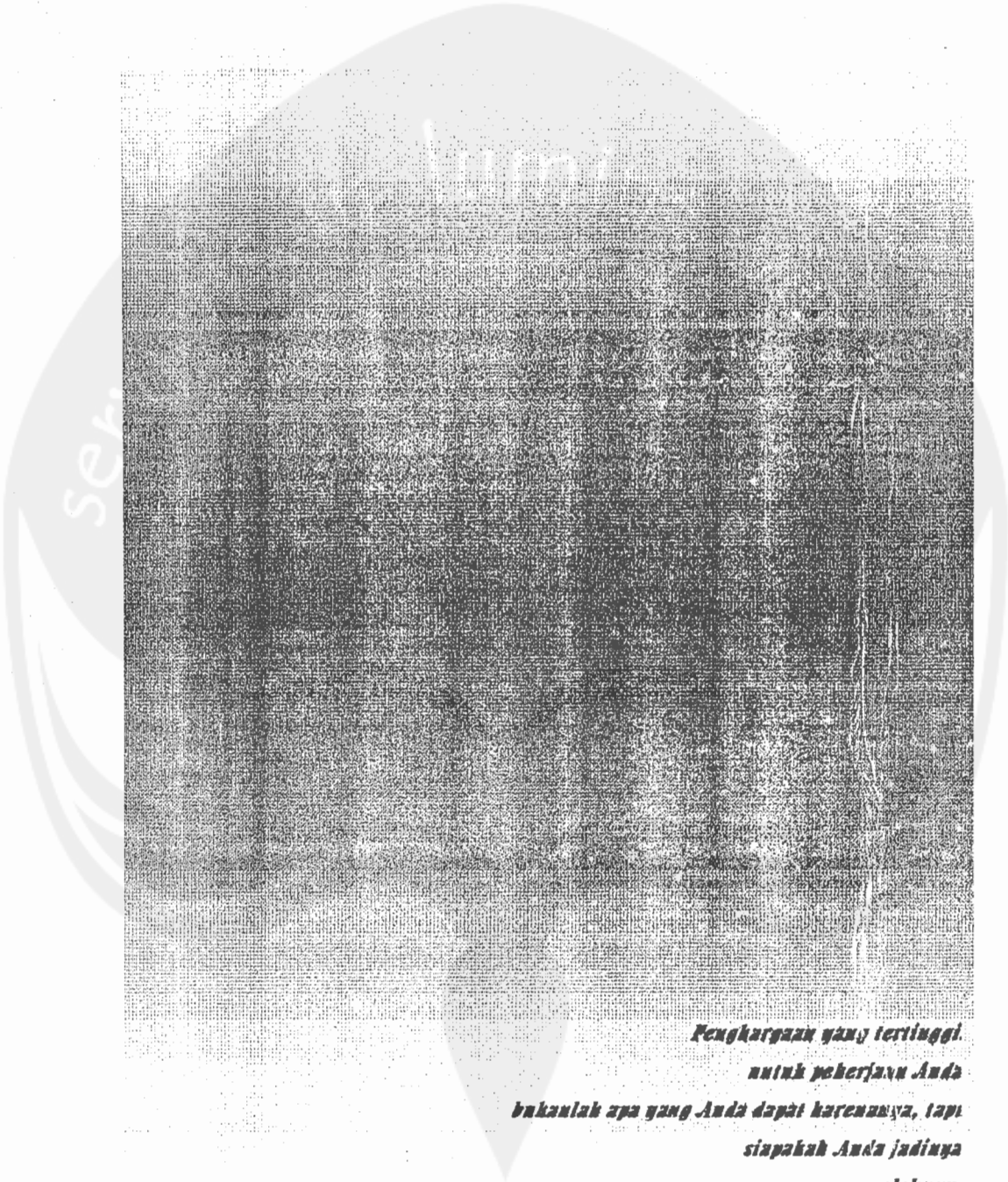


(Ir. H. Ismartono PR, MIHSc.)





**Karya Ilmiah Penulisan Tugas Akhir Ini
Saya persembahkan untuk
seluruh Anak –Anak di Dunia**



*Penghargaan yang tertinggi
untuk pekerjanya Anda
bukanlah apa yang Anda dapat karenanya, tapi
siapa yang Anda jadinya
olehnya.*

— JOEN C. MAXWELL

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Buddha Maitreya, karena melalui rahmat dan kesehatan dari-Nya, maka karya ilmiah penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

Adapun karya ilmiah penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa strata satu (S1) pada jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah memberikan kontribusinya (materiil dan moriil) selama proses penulisan ini, antara lain kepada :

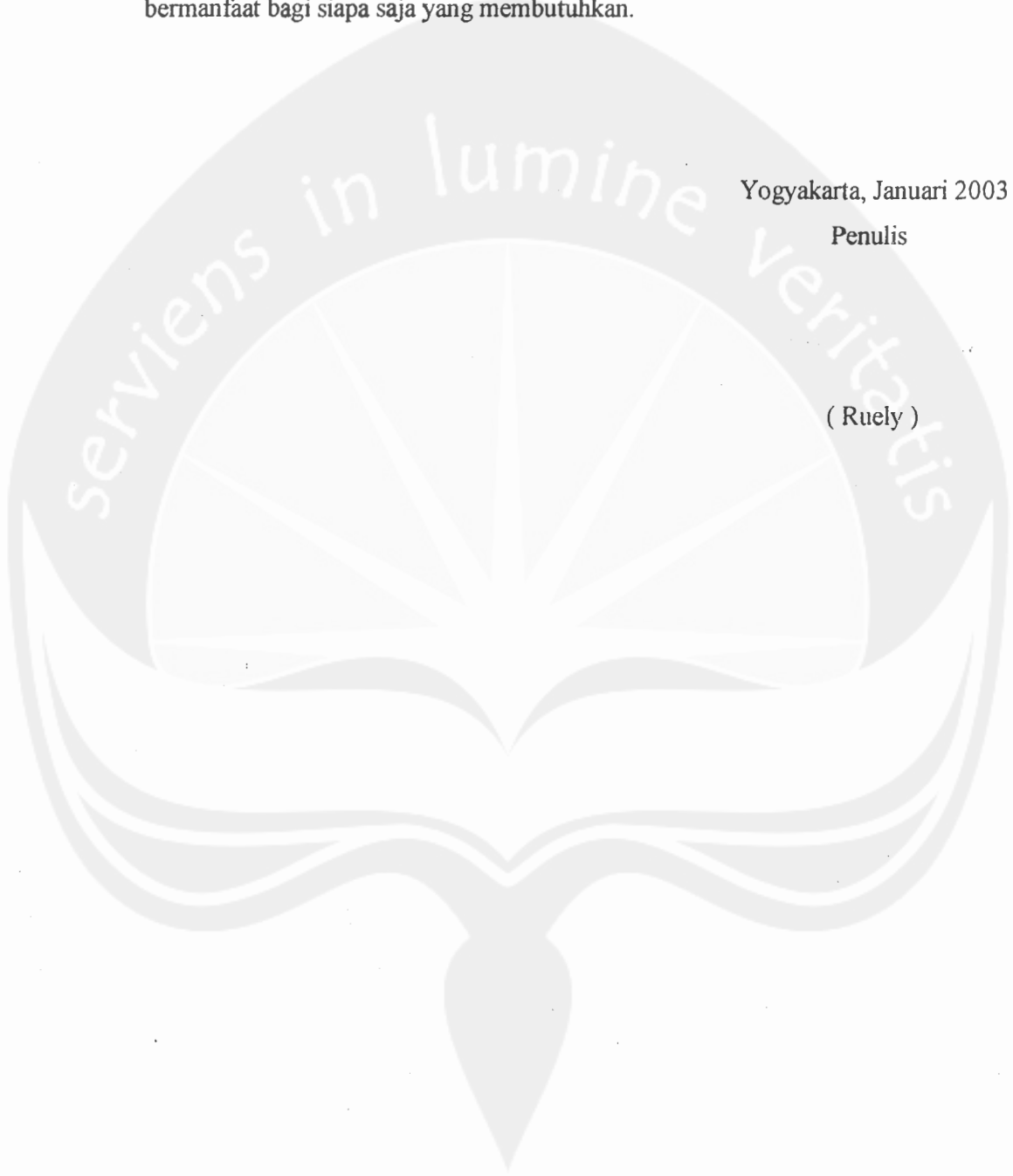
1. Ir. Prasasto Satwiko, M.B.Sc., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan tenaga, dan petunjuk sehingga saya dapat menyelesaikan karya ilmiah penulisan Tugas Akhir ini pada waktunya.
2. Ir. FX. Eddy Arinto, M.B.Sc., Selaku dosen pembimbing mata kuliah Studio Perancangan Arsitektur 04 (SPA 04).
3. Ir. Y. Djarot Purbadi, MT., Selaku dosen yang telah membantu dalam memberikan data – data yang berguna bagi penulisan Tugas Akhir saya.
4. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan Guru Melukis, Taman Kanak – kanak dan Sekolah Dasar Budya Wacana Yogyakarta, yang telah membantu dalam memberikan data – data yang berguna bagi penulisan Tugas Akhir saya.
5. Kedua Orang Tua dan saudara – saudara saya tersayang, yang telah banyak memberikan bantuan, motivasi dan doa untuk saya.
6. Adik saya tersayang Fundianto, yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan penjelasan serta data – data yang berguna.
7. Meylinda Todar kekasih saya tercinta, yang telah memberikan bantuan, kasih sayang dan memotifasi saya dalam penyelesaian penulisan Tugas Akhir ini.
8. Sahabat saya Dhany Setiawan, yang telah banyak memberikan bantuan dan motifasi.

Tidak ada gading yang tak retak, begitu juga dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna namun penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, Januari 2003

Penulis

(Ruely)



Abstraksi

Kota Yogyakarta merupakan kota yang memiliki daya tarik tersendiri bagi kalangan masyarakat khususnya di Indonesia. Daya tarik seperti halnya; kawasan budaya di Malioboro, Keraton Yogyakarta, dan juga karena Yogyakarta merupakan kota pelajar, sehingga banyak diminati oleh para pelajar untuk belajar di sini. Maka dari itu, untuk menambah dan meningkatkan mutu ataupun kualitas dari *image* sebagai kota pelajar maka akan dibutuhkan sebuah sarana untuk melayani masyarakat khususnya bagi generasi muda, yaitu lebih ditujukan kepada anak-anak, dengan pengadaan proyek Museum Anak.

Museum Anak yang akan dirancang ini, memiliki latar belakang permasalahan, yaitu untuk membuka wawasan dan pola pikir anak-anak usia 4-12 tahun. Diharapkan dengan cara melihat-lihat apa yang dipamerkan di dalam museum anak itu, anak-anak dapat menggali bakat dan kreatifitas mereka. Bukan hanya dengan cara melihat-lihat saja, tetapi anak-anak di sini juga akan diajak untuk menikmati isi dari museum itu sendiri dengan ikut di dalam kegiatan yang akan diadakan oleh pengelola museum anak tersebut, contohnya dengan bermain dan belajar.

Penerapan desain interaktif yang dapat membantu perkembangan motorik anak, dan desain fantastik yang dapat membantu perkembangan daya imajinasi anak – anak dalam museum anak. Semua hal ini akan membantu proses perkembangan bakat dan kreativitas pada anak – anak, sehingga dipakai pada karakter sirkulasi dan karakter ruang – ruang dalam museum anak. Oleh sebab itu, museum ini akan bermanfaat bagi anak – anak usia 4 – 12 tahun, guna mengembangkan bakat dan kreativitas mereka.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Halaman Persembahan.....	iii
Motto.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Abstraksi.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1 Pengertian Judul.....	1
1. 2 Latar Belakang.....	1
1. 2. 1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1. 2. 2 Latar Belakang Permasalahan.....	2
1. 3 Rumusan Permasalahan.....	3
1. 4 Tujuan Penulisan.....	4
1. 5 Sasaran Penulisan.....	4
1. 6 Lingkup Studi.....	4
1. 7 Sistematika Pembahasan.....	5
1. 8 Sistematika Penulisan.....	5
Bab II Landasan Teori Psikologi Anak.....	6
2. 1 Kebutuhan Akan Kreativitas.....	6
2. 2 Konsep Kreativitas.....	9
2. 2. 1 Kreativitas dan Aktualisasi Diri.....	9
2. 2. 2 Konsep Kreativitas Dengan Pendekatan Empat P.....	10
2. 3 Makna Pengembangan Kreativitas.....	13
Bab III Museum Anak yang Membina dan Mengembangkan Bakat serta Kreativitas Anak Usia 4 – 12 Tahun.....	14

3. 1 Pengertian Mengenai Museum Anak.....	14
3. 2 Tujuh Potensi Utama Dalam Diri Anak – Anak.....	14
3. 3 Isi Museum Anak yang Mendukung Pengembangan Tujuh Potensi Utama Dalam Diri Anak - Anak.....	19
3. 4 Batasan Usia Pada Anak – Anak.....	25
Bab IV Analisis Pendekatan Perencanaan dan Perancangan .	
Museum Anak Yang Interaktif dan Fantastik.....	27
4. 1 Tujuan Analisis.....	27
4. 2 Perkembangan Motorik.....	27
4. 2. 1 Analisis Desain Interaktif Yang Mendukung Perkembangan Fisik Motorik Kasar Pada Anak	31
4. 3 Imajinasi.....	34
4. 3. 1 Analisis Desain Fantastik yang Mempengaruhi Daya Imajinasi Anak Berdasarkan Aktivitas Anak.....	34
4. 3. 2 Analisis Desain Fantastik yang Mempengaruhi Daya Imajinasi Anak Berdasarkan Gambar Anak – Anak.....	36
Bab V Konsep Perancangan Museum Anak Yang Fantastik dan Interaktif Sebagai Penunjang Bakat dan Kreativitas.....	42
5. 1 Konsep Perancangan Museum Anak.....	42
5. 2 Organisasi Ruang Antar Ruang Pamer.....	43
5. 3 Analisis Besaran Ruang Pada Ruang Pamer dan Ruang Sirkulasi.....	44
5. 4 Perwujudan Desain Interaktif yang Mendukung Kemampuan Motorik Anak.....	48
5. 5 Perwujudan Desain Fantastik yang Mendukung Daya Imajinasi Anak.....	51
Daftar Pustaka.....	55
Lampiran	