

Bab I

Pendahuluan

Saya duduk di kursi, menghadap tembok. Mata saya mencari -- cari cat dinding yang memudar, atau retakan pada dinding, atau bayangan di permukaan. Dengan cara ini, saya menggunakan mata dan imajinasi saya untuk mengubah rasa tak bahagia menjadi bentuk visual yang berbeda. Pada dinding itu, saya mencoba mengingat berbagai pemandangan, pohon, air terjun, kapal yang berlayar di laut lepas, atau profil seekor kuda. Saya bisa bermeditasi dengan bayangan-bayangan tersebut: seolah-olah saya duduk di bawah air terjun atau berjalan-jalan di antara pepohonan. Meskipun saya masih kesal dan marah kepada guru saya, permainan ini membantu saya mengurangi beban akibat hukuman. Pada saat yang sama, saya juga senang bisa mempertajam daya khayal saya.

Growing up inside the Sanctuary of my Imagination

- Nicholasa Mohr

1. 1 Pengertian Judul

Museum Anak merupakan suatu badan / lembaga yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan dan melayani masyarakat khususnya ditujukan untuk anak – anak usia 4 – 12 tahun yang bersifat terbuka untuk umum, dengan tujuan mengembangkan bakat dan kreativitas anak – anak.

1. 2 Latar Belakang

1. 2. 1 Latar belakang pengadaan proyek

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 studi 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.

Di dalam hal ini, Museum Anak yang akan didirikan lebih bersifat untuk melayani kepentingan umum, tidak difokuskan untuk mencari keuntungan, tetapi lebih untuk meningkatkan mutu para generasi muda khususnya bagi anak-anak usia 4-12 tahun.

Adapun fungsi dari Museum Anak tersebut adalah mendidik dan mengajak anak-anak untuk ikut andil di dalam kegiatan di Museum Anak tersebut, sehingga mereka dapat mengasah bakat dan kreativitas mereka yang belum tergalai, maka dapat terwujud suatu tujuan, yaitu seperti yang diharapkan menurut ICOM (International Council of Museum), bahwa museum merupakan suatu badan tetap yang memelihara dan memamerkan koleksi-koleksi obyek seni atau yang mempunyai nilai ilmiah untuk tujuan dipelajari, dan dinikmati. Oleh sebab itu, Museum Anak di sini juga berorientasi untuk mewujudkan suatu fungsi dan tujuan apa yang telah disebutkan dari fungsi dan tujuan museum pada dasarnya, yaitu untuk mendidik dan mengembangkan bakat dan kreatifitas anak-anak usia 4-12 tahun dengan cara melihat-lihat, bermain dan belajar di dalam menikmati isi museum tersebut.

1. 2. 2 Latar Belakang Permasalahan

Anak berbakat mempunyai kebutuhan dan masalah khusus. Jika mendapatkan pembinaan yang tepat yang memungkinkan mereka mengembangkan bakat dan kemampuannya secara utuh dan optimal, mereka dapat memberikan sumbangan yang luar biasa kepada masyarakat. Jika tidak mereka dapat menjadi *underachiever*, seseorang yang kinerjanya di bawah taraf kemampuannya, dan hal ini tidak hanya merugikan perkembangan dirinya saja, tetapi juga merugikan masyarakat yang kehilangan bibit unggul untuk pembangunan negara. Pengembangan

kualitas sumber daya manusia dari sejak dini merupakan satu hal yang sangat penting, terlebih terhadap pengembangan kreativitas yang pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang, tetapi perlu ditemukanali dan dirangsang sejak usia dini. Sehubungan dengan itu perlu dipersiapkan suatu fasilitas atau wadah yang dapat mengembangkan bakat dan kreativitas anak-anak tersebut secara optimal.

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.

Maka di sini sangat diharapkan peran serta para pembimbing khususnya bagi para orang tua ataupun pengelola dari museum anak tersebut, untuk membimbing dan memberikan pengarahan serta pengawasan.

1.3 Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan yang dapat mewakili kondisi yang dihadapi seperti yang disebutkan di atas adalah :

Bagaimana menerapkan desain – desain arsitektural yang interaktif untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar pada anak usia 4–12 tahun, serta desain – desain fantastik yang juga mampu mendukung kemampuan imajinasi anak usia 4–12 tahun pada museum anak, guna mewujudkan perkembangan bakat dan kreativitas mereka?

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan di dalam pengadaan proyek ini yaitu, memperkenalkan berbagai metode, model, dan program pengembangan bakat dan kreativitas yang dapat diterapkan pada Museum Anak.

1.5 Sasaran Penulisan

Sasaran penulisan yang diharapkan adalah hal – hal sebagai berikut, yaitu :

1. Diharapkan agar sejak dini anak-anak sudah mulai diperhatikan dan dibimbing dengan benar. Kita dapat mengerti apa yang disukai anak-anak, apa yang digemari anak-anak dan apa yang dibutuhkan oleh anak-anak, sehingga nantinya anak-anak tersebut akan menjadi generasi penerus bangsa yang memiliki daya kreativitas yang baik, pola pikir yang berwawasan luas serta berhati nurani yang bersih.
2. Mampu meningkatkan daya kreativitas, bagi para pembaca khususnya di dalam bidang arsitektur.
3. Meningkatkan pemahaman terhadap arti dan makna suatu unsur – unsur desain serta faktor – faktor yang mempengaruhi dalam membangun museum anak yang memiliki model dan kualitas yang unik.

1.6 Lingkup Studi

Pembahasan di dalam proyek museum anak ini, mengambil tema mengenai usaha untuk mengembangkan bakat dan kreativitas anak – anak khususnya untuk usia 4 – 12 tahun. Hal – hal yang dipelajari mengenai teori perkembangan anak khususnya yang berkaitan dengan daya kreativitas anak, konsep – konsep untuk meningkatkan bakat dan kreativitas bagi anak –anak serta metode yang diterapkan di dalam perancangan museum anak.

1.7 Metoda Penulisan

Metoda penulisan Tugas Akhir ini, dilakukan dengan cara mempelajari pustaka yang berkaitan dengan teori perkembangan anak, mengumpulkan data – data yang diambil dari majalah – majalah anak, melakukan pemotretan terhadap aktivitas anak – anak, survey ke lapangan untuk mengadakan pengamatan dan penelitian. Lalu juga mengadakan proses wawancara terhadap guru TK, guru SD dan beberapa mahasiswa psikologi. Setelah itu dilakukan seleksi untuk dipilih sebagai data – data yang dapat memperjelas penulisan Tugas Akhir ini.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan laporan Tugas Akhir sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Berisi tentang pengertian judul, latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, permasalahan, tujuan penulisan, sasaran penulisan, lingkup studi, metoda penulisan, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori Psikologi Anak

Berisi tentang teori kreativitas dan keberbakatan anak – anak.

Bab III : Tinjauan terhadap Museum Anak yang membina dan mengembangkan bakat dan kreativitas untuk usia 4 – 12 tahun

Berisi tentang pengertian museum anak, isi dan kegiatan di dalam museum anak, alasan terhadap pembatasan usia pada anak.

Bab IV : Analisis Pendekatan Perencanaan dan Perancangan Museum Anak

Berisi tentang analisis terhadap desain interaktif dan fantastik yang mendukung kemampuan motorik kasar dan kemampuan imajinasi pada anak, khususnya untuk usia 4 – 12 tahun.

Bab V : Konsep Perencanaan dan Perancangan Museum Anak

Berisi tentang konsep – konsep perancangan, organisasi ruang pada museum anak, analisis besaran ruang pada museum anak, pola sirkulasi dan gubahan massa.