

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

**TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI
DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**DISUSUN OLEH:
ALBERTA MARIA TITIS RUM KUNTARI
NPM: 100113639**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2014**

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan berkat, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dengan judul “Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta” tepat pada waktunya.

Selama proses pembelajaran dan penulisan laporan, penulis tidak lepas dari kerja sama dan bimbingan dari pihak-pihak lain mulai dari dosen, staf pengajar, teman, dan keluarga. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Tugas Akhir ini dari awal sampai akhir. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan karunia dan berkat sehingga penyertaan Tuhan senantiasa ada dalam setiap langkah proses perkuliahan dan penyusunan Tugas Akhir,
2. Bapak Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan Tugas Akhir,
3. Dosen Pembimbing Tugas Akhir yaitu Ibu Gerarda Orbita Ida C., S.T., MBS.Dev., dan Bapak Augustinus Madyana Putra, ST., MSc., yang telah membimbing jalannya perkuliahan, bimbingan asistensi, dan penulisan Tugas Akhir dari awal hingga akhir,
4. Kedua orang tua saya, FX. Eddy Arinto dan Mariening Murdiyanti yang telah memberikan dukungan secara penuh baik berupa dukungan dan cinta kasih yang tidak pernah berhenti mengalir,
5. Anggit Tut Pinilih, Mak Yo, Christianto Chandra Kusuma, dan seluruh anggota tim hore UAJY : Stephani Titia Arnet, Aurelia Maria Octavia, Maria Yulia Kristiani, Henrica Prita, Ayogi Brotokusumo, Oka Surya, Elliot Rinaldi Petuda,

Petrus Andreas Tapilatu, Faishal Yuda Astama, Stradyvary Yfagytha, Tio Yogatma Yudha, Nur Chuznul Alifan, Julvan Evendy, Lidya Otte, Yohanes Cahyo, dan seluruh teman-teman angkatan 2010 Program Studi Arsitektur UAJY, atas dukungan dan semangatnya. *Thank you so much for the loves and laughs guys. You guys are the best.*

6. Seluruh pengurus dan keluarga HIMA Triçaka semua angkatan, terima kasih atas Sepekan Arsitektur, Widya Wisata, dan kebersamaan yang luar biasa selama menjadi bagian dari keluarga HIMA Triçaka,
7. Teman-teman alumni SMP Tarakanita Magelang, SMAN 1 Magelang, Mudika Stanishlaus Kostka, dan seluruh pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih banyak atas dukungan dan cinta kasih kalian.

Penulis menyadari bahwa produk Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, maka setiap komentar, saran, dan kritik yang membangun dari pembaca akan sangat berguna bagi penulis. Penulis juga mengucapkan mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila terdapat kesalahan dalam pengetikan maupun tata bahasa yang kami gunakan dalam penulisan laporan ini.

Yogyakarta, 20 Juli 2014

Penulis
AM. Titis Rum Kuntari

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

ALBERTA MARIA TITIS RUM KUNTARI
NPM : 100113639

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim penguji Skripsi pada tanggal 15 Oktober 2014 .
dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan pada
Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur,
Fakultas Teknik,
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

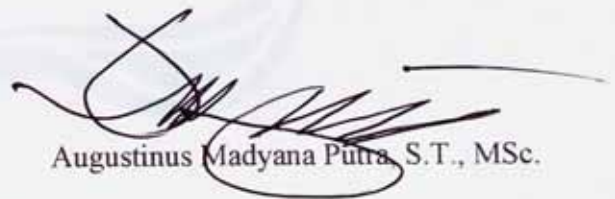
PENGUJI SKRIPSI

PENGUJI I



Gerarda Orbita Ida C., S.T., M.B.Env.Sust.Dev.

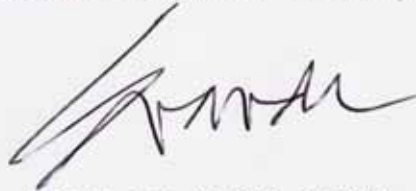
PENGUJI II



Augustinus Madyana Putra, S.T., MSc.

Yogyakarta, 22 OKTOBER 2014

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gerarda Orbita Ida C., S.T., M.B.Env.Sust.Dev.

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Ir. Soesilo Boedi Leksono, M.T.

FAKULTAS

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya :

Nama : Alberta Maria Titis Rum Kuntari

NPM : 100113639

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa :

Hasil karya Tugas Akhir – yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan – yang berjudul :

MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

adalah benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan – baik langsung maupun tidak langsung – yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) maupun Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut, catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya – yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan (Skripsi) dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan – ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguh, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 18 Oktober 2014

Yang menyatakan,



Alberta Maria Titis Rum Kuntari

INTISARI

Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta adalah sebuah tipologi bangunan museum yang memiliki visi untuk melestarikan dan memberikan layanan edukasi, sekaligus mempublikasikan benda cagar budaya berupa permainan tradisional di Yogyakarta. Permainan tradisional yang ditampilkan adalah permainan tradisional yang telah ada di Yogyakarta. Obyek ini diusulkan dengan latar belakang fenomena luntarnya kebudayaan tradisional di Yogyakarta, terutama permainan tradisional yang mulai hilang dan digantikan oleh permainan modern. Istilah “tak kenal maka tak sayang” menjadi semangat penulis untuk memperjuangkan kembali pelestarian permainan tradisional untuk anak-anak di Yogyakarta, serta untuk para wisatawan yang datang ke Yogyakarta melalui usulan proyek Museum Permainan Tradisional. Museum ini akan berusaha memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada penggunanya melalui kegiatan edukasi, konservasi, dan publikasi. Museum Permainan Tradisional merupakan museum yang berusaha menghidupkan kembali benda cagar budaya tradisional di era modern. Pendekatan yang menjadi solusi dalam penyusunan konsep perancangan adalah simbiosis budaya. Simbiosis budaya dalam arsitektur berarti interaksi antara 2 gaya arsitektur. Simbiosis yang diusulkan pada proyek adalah simbiosis yang berangkat dari konteks budaya lokal dan konteks waktu. Dalam usulan proyek ini, konsep yang diusulkan mengangkat pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer pada rancangan Museum Permainan Tradisional yang berfungsi edukatif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PRAKATA	i
LEMBAR PENGABSAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
INTISARI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
 BAB I : PENDAHULUAN	 1
I.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
I.2 Latar Belakang Penekanan Studi	5
I.3 Rumusan Permasalahan	8
I.4 Tujuan dan Sasaran	8
I.4.1 Tujuan	8
I.4.2 Sasaran	8
I.5 Lingkup Pembahasan	9
I.5.1 Materi Studi	9
I.5.2 Pendekatan Studi	9
I.6 Metode Studi	10
I.6.1 Metode Prosedural	10
I.6.2 Metode Perancangan Konsep	12
I.7 Sistematika Penulisan	13

BAB II : TINJAUAN HAKIKAT MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL

DI YOGYAKARTA	15
II.1 Tinjauan Museum	15
II.1.1 Pengertian Museum	15
II.1.2 Klasifikasi Museum	16
II.2 Tinjauan Permainan Tradisional	19
II.2.1 Pengertian Permainan Tradisional	19
II.2.2 Jenis-jenis Permainan Tradisional	20
II.2.3 Fenomena Permainan Tradisional di Yogyakarta	37
II.3 Tinjauan Komparatif Terhadap Obyek Sejenis	39
II.3.1 Tinjauan Museum Berdasarkan Kesesuaian Fungsi	39
II.3.1.1 Museum Of Childhood	39
II.3.1.2 Museum Netherlands Architecture Institute (NAI)	46
II.3.2 Tinjauan Museum Berdasarkan Lokasi Geografis	54
II.3.2.1 Jogja National Museum (JNM)	54
II.4 Kesimpulan Studi Komparasi Museum	59
II.5 Tinjauan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	60
II.5.1 Pengertian Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	60
II.5.2 Visi dan Misi Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	63
II.5.2.1 Visi Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	63
II.5.2.2 Misi Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	65
II.5.2.3 Fungsi Museum Permainan Tradisional yang Edukatif	67
II.5.3 Kajian Pemilik Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	67

II.5.4	Struktur Organisasi Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	72
II.5.5	Jenis Kegiatan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	75
II.5.6	Kebutuhan Ruang Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	77
II.5.6.1	Standar Perancangan Museum	79
BAB III : TINJAUAN WILAYAH KOTA YOGYAKARTA		81
III.1	Kondisi Kota Yogyakarta	81
III.1.1	Kondisi Administratif	81
III.1.2	Kondisi Geografis	82
III.1.3	Kondisi Klimatologis	83
III.1.4	Kondisi Sosial-Budaya-Ekonomi	83
III.2	Kebijakan Otoritas Pemerintah Terkait Kepariwisata, Museum, dan RTRW	84
III.2.1	Peraturan Pemerintah dan Peraturan Daerah	84
III.2.1.1	PP Republik Indonesia no.50 tahun 2011	85
III.2.1.2	PP Republik Indonesia no.19 tahun 1995	86
III.2.1.3	PERDA DIY no.13 tahun 2012	87
III.2.1.4	PERDA DIY no.20 tahun 1956	88
III.2.1.5	PERDA DIY no.1 tahun 2012	89
III.2.2	Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Yogyakarta	91

III.3 Kondisi Elemen Perkotaan Kota Yogyakarta	93
III.3.1 Tata Massa dan Ruang Kawasan	93
III.3.2 Landmark dan Keunikan Wilayah	95
III.3.2.1 Landmark dan Keunikan Wilayah	
Kota Yogyakarta	95
III.3.2.2 Landmark dan Keunikan Wilayah Kawasan	
Penyangga Alam dan Budaya di Kota Yogyakarta	96
BAB IV : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIKAL	98
IV.1 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal Tentang Simbiosis	98
IV.1.1 Pengertian Simbiosis	98
IV.1.2 Teori Filosofi Simbiosis Oleh Kisho Kurokawa	99
IV.1.2.1 Penekanan Rancangan pada Pendekatan Simbiosis	
oleh Kisho Kurokawa	105
IV.1.3 Studi Komparasi Simbiosis Budaya Dalam Arsitektur	107
IV.1.3.1 Arsitektur Jepang Kontemporer	107
IV.1.3.2 Penekanan Rancangan pada Pendekatan	
Simbiosis Arsitektur Jepang Kontemporer	112
IV.1.3.3 Arsitektur Korea Selatan Kontemporer	114
IV.1.3.4 Penekanan Rancangan pada Pendekatan	
Simbiosis Arsitektur Korea Selatan Kontemporer	118
IV.2 Kesimpulan Pendekatan Simbiosis	121

IV.3 Tinjauan Tentang ‘Suprasegmen’ Arsitektural (Material)	123
IV.3.1 Pengertian Material Bangunan	123
IV.3.2 Batasan Material Bangunan	123
IV.3.2.1 Pengertian Material yang Fungsional	124
IV.3.2.2 Contoh Implementasi Material yang Fungsional dalam Desain	124
IV.3.2.3 Pengertian Material yang Kontekstual	125
IV.3.2.4 Contoh Implementasi Material yang Kontekstual dalam Desain	127
IV.3.3 Kriteria Material Bangunan	128
IV.4 Tinjauan Pustaka Tentang Arsitektur Tradisional Jawa	133
IV.4.1 Filosofi Arsitektur Tradisional Jawa	133
IV.4.2 Material pada Arsitektur Tradisional Jawa	133
IV.5 Tinjauan Pustaka Tentang Arsitektur Kontemporer	135
IV.5.1 Filosofi Arsitektur Kontemporer	135
IV.5.2 Material pada Arsitektur Kontemporer	135
IV.6 Simbiosis Arsitektur Tradisional Jawa dan Kontemporer	138

IV.7 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal Tentang Fungsi Edukatif ...	138
IV.7.1 Pengertian “Edukatif”	138
IV.7.2 Fungsi Edukatif dalam Arsitektur	139
IV.7.3 Fungsi Edukatif dan Kaitannya dengan Simbiosis	140
IV.7.4 Fungsi Edukatif dan Kaitannya dengan Simbiosis Budaya Jawa dan Kontemporer dengan material	141
BAB V : ANALISIS	147
V.1 Analisis Perencanaan	147
V.1.1 Analisis Programatik.....	147
V.1.1.1 Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak	147
V.1.1.2 Analisis Sistem Lingkungan	155
V.1.1.3 Analisis Sistem Manusia	168
V.1.1.4 Analisis Perencanaan Tapak	184
V.1.1.5 Analisis Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang	194
V.2 Analisis Perancangan	195
V.2.1 Analisis Perancangan Programatik	195
V.2.1.1 Analisis Fungsional	195
V.2.1.2 Analisis Perancangan Tapak	197
V.2.1.3 Analisis Perancangan Tata Bangunan dan Ruang	199
V.2.1.4 Analisis Aklimatisasi Ruang	200
V.2.1.5 Analisis Struktur dan Konstruksi	205

V.2.1.6 Analisis Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan	206
V.2.2 Analisis Perancangan Penekanan Studi	214
BAB VI : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	220
VI.1 Konsep Perencanaan	223
VI.2 Konsep Perancangan	226
VI.2.1 Konsep Programatik	226
VI.2.2 Konsep Penekanan Studi	235
LAMPIRAN	
Dokumen pendukung : Peta Wilayah Yogyakarta, Peta RTRW, Data Tapak Konsep Perencanaan dan Perancangan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta	
Daftar Pustaka	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kesimpulan Studi Komparasi Museum	59
Tabel 2.2	Pelaku di Museum Permainan Tradisional	72
Tabel 2.3	Kegiatan di Museum Permainan Tradisional	75
Tabel 2.4	Kebutuhan Ruang di Museum Permainan Tradisional	77
Tabel 4.1	Studi Komparasi Simbiosis pada Arsitektur Korea Selatan Kontemporer dan Arsitektur Jepang Kontemporer	120
Tabel 4.2	Kesimpulan Pendekatan Simbiosis berdasarkan Studi Pustaka dan Komparasi	122
Tabel 4.3	Kriteria Material Bangunan	128
Tabel 4.4	Sintesis Pemilihan Material	142
Tabel 5.1	Tabel Skor Penilaian Alternatif Tapak	154
Tabel 5.2	Kebutuhan Ruang Museum Permainan Tradisional	177
Tabel 5.3	Analisis Aklimatisasi Ruang	200
Tabel 5.4	Analisis Perancangan Media Pameran	210
Tabel 6.1	Konsep Penekanan Studi	235

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Diagram Metode Prosedural Penyusunan Konsep Rancangan	10
Gambar 1.2	Diagram Metode Perancangan Konsep	12
Gambar 2.1	Ilustrasi Permainan Congklak	21
Gambar 2.2	Ilustrasi Permainan Gatrik	22
Gambar 2.3	Foto Permainan Panjat Pinang	24
Gambar 2.4	Permainan Bekel	26
Gambar 2.5	Permainan Gasing Bambu	27
Gambar 2.6	Foto Anak Bermain Gundu	28
Gambar 2.7	Foto Anak Bermain Lompat Tali	29
Gambar 2.8	Foto Layang-Layang	30
Gambar 2.9	Ilustrasi Permainan Egrang	31
Gambar 2.10	Permainan Cublak-Cublak Suweng	32
Gambar 2.11	Ilustrasi Permainan Sondah	33
Gambar 2.12	Foto Anak Bermain Kitiran	34
Gambar 2.13	Foto Mainan Kapal Othok-Othok	35
Gambar 2.14	Foto Mainan Othok-Othok	35
Gambar 2.15	Foto Mainan Wayang Kertas	36
Gambar 2.16	Foto Perajin Mainan Tradisional di Bantul, DIY	38
Gambar 2.17	Foto Museum of Childhood	39
Gambar 2.18	Tampak Depan Museum of Childhood	40
Gambar 2.19	Denah Museum of Childhood	42
Gambar 2.20	Skematik Display Permainan Interaktif	43
Gambar 2.21	Skematik Display Permainan dalam Lemari Kaca	44
Gambar 2.22	Skematik Display Permainan dalam Bak Pasir	45
Gambar 2.23	Skematik Ruang Pameran Tetap Museum NAI	47

Gambar 2.24	Skematik Ruang Pameran Tetap Museum NAI	48
Gambar 2.25	Skematik Ruang Pameran Benda Datar Museum NAI	49
Gambar 2.26	Skematik Ruang Pameran Tetap Museum NAI	50
Gambar 2.27	Skematik Ruang Pameran Temporer Museum NAI	51
Gambar 2.28	Foto Ruang Pameran Temporer Museum NAI	52
Gambar 2.29	Tampak Depan Jogja National Museum	54
Gambar 2.30	Denah Jogja National Museum	55
Gambar 2.31	Contoh Penggunaan Plafond Sebagai Ruang Ekspresi	57
Gambar 2.32	Contoh Penggunaan Lantai Sebagai Ruang Ekspresi	58
Gambar 2.33	Diagram Visi Museum Permainan Tradisional	63
Gambar 2.34	Diagram Misi Museum Permainan Tradisional	65
Gambar 2.35	Foto Mentor Komunitas “SAPAKU”	68
Gambar 2.36	Diagram Struktur Organisasi Museum Permainan Tradisional	72
Gambar 2.37	Diagram Standar Organisasi Ruang Museum	80
Gambar 3.1	Peta Lokasi Administratif Kota Yogyakarta	81
Gambar 4.1	Kisho Kurokawa	100
Gambar 4.2	Sketsa Penerapan Borrowed Landscapes oleh Kisho Kurokawa	102
Gambar 4.3	Prinsip Simbiosis oleh Kisho Kurokawa	104
Gambar 4.4	Skematik Rancangan Nakagin Capsule Tower	109
Gambar 4.5	Skematik Tampak Depan Tange House	110
Gambar 4.6	Skematik Interior Tange House	111
Gambar 4.7	Skematik Tampilan Bangunan Modern Hanok	117
Gambar 4.8	Skematik Tampilan Interior Modern Hanok	118
Gambar 4.9	Kesimpulan Prinsip Pendekatan Simbiosis pada Arsitektur	121
Gambar 4.10	Villa Savoy, Poissy oleh Le Corbusier	124
Gambar 4.11	Water Temple oleh Tadao Ando	125

Gambar 4.12	Contoh Material yang Kontekstual terhadap Iklim Tropis	126
Gambar 4.13	Green School Bali	127
Gambar 4.14	Karya Arsitektur Kontemporer Indonesia : Ridwan Kamil House	136
Gambar 5.1	Skematik Dimensi Tapak Alternatif 1	148
Gambar 5.2	Skematik Dimensi Tapak Alternatif 2	150
Gambar 5.3	Skematik Dimensi Tapak Alternatif 3	152
Gambar 5.4	Analisis Skematik Bangunan Eksisting di Sekitar Tapak	157
Gambar 5.5	Analisis Fungsi Edukatif di Sekitar Tapak	159
Gambar 5.6	Diagram Analisis Konteks Kultural	162
Gambar 5.7	Diagram Analisis Pemanfaatan Energi Alami untuk Solusi Pengaruh Konteks Fisikal	163
Gambar 5.8	Grafik Analisis Suhu Lingkungan pada Tapak	164
Gambar 5.9	Hasil Analisis Pembayangan oleh Sunpath pada Tapak	166
Gambar 5.10	Analisis Pengguna Museum	169
Gambar 5.11	Analisis Komposisi Pengunjung Museum	170
Gambar 5.12	Analisis Alur Kegiatan Pengguna Museum	172-175
Gambar 5.13	Diagram Analisis Hubungan Antar Pelaku	176
Gambar 5.14	Diagram Hubungan Antar Ruang	180
Gambar 5.15	Diagram Organisasi Ruang	181
Gambar 5.16	Diagram Matriks Permainan Tradisional	183
Gambar 5.17	Analisis Rencana Jaringan Wisata Museum 4-in-1	185
Gambar 5.18	Analisis Rencana Akses Museum Permainan Tradisional	187
Gambar 5.19	Analisis Rencana Akses Museum Permainan Tradisional	188
Gambar 5.20	Analisis Pembayangan pada Tapak	189
Gambar 5.21	Analisis Rencana Akses Pencahayaan dan Penghawaan alami	191
Gambar 5.22	Analisis Skematik Pengolahan Tapak	193

Gambar 5.23	Analisis Ritme Rencana Tata Bangunan dan Ruang	194
Gambar 5.24	Analisis Ritme Area Terbangun dan Ruang Terbuka pada Tapak	195
Gambar 5.25	Analisis Perancangan Zonasi Berdasarkan Fungsi	196
Gambar 5.26	Skematik Analisis Perancangan Tapak	197
Gambar 5.27	Skematik Analisis Perancangan Tata Bangunan dan Ruang.	199
Gambar 5.28	Ilustrasi Prinsip Penggunaan Light Well dan Light Tube	203
Gambar 5.29	Ilustrasi Penggunaan Krepyak pada Rancangan	204
Gambar 5.30	Ilustrasi Rencana Struktur Bangunan	205
Gambar 5.31	Ilustrasi Rencana Pemilihan Material Lansekap	207
Gambar 5.32	Rencana Skematik Utilitas Bangunan	209
Gambar 5.33	Ilustrasi Area Pertunjukan Museum	212
Gambar 5.34	Ilustrasi Penekanan Desain pada Struktur	215
Gambar 5.35	Ilustrasi Penekanan Desain pada Ruang Terbuka Hijau	216
Gambar 5.36	Ilustrasi Penekanan Desain pada Ruang Dalam	217
Gambar 6.1	Diagram Proses Perencanaan Museum Permainan Tradisional	222
Gambar 6.2	Tapak Terpilih untuk Museum Permainan Tradisional	223
Gambar 6.3	Konsep Perencanaan Tapak	225
Gambar 6.4	Konsep Rencana Tapak	229
Gambar 6.5	Konsep Rancangan Tata Ruang	231
Gambar 6.6	Konsep Pemanfaatan Cahaya Alami	232
Gambar 6.7	Konsep Aklimatisasi Ruang	233
Gambar 6.8	Konsep Penekanan Desain pada Skematik Denah	238
Gambar 6.9	Konsep Skematik Tampak Depan Museum Permainan Tradisional ...	239
Gambar 6.10	Konsep Skematik Tampak Samping Museum Permainan Tradisional	239

Gambar 6.11 Konsep Skematik Transformasi Tampak Museum Permainan Tradisional	240
Gambar 6.12 Konsep Skematik Potongan Museum Permainan Tradisional	241

