

## BAB II

### TINJAUAN HAKIKAT MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

#### II.1 TINJAUAN MUSEUM

##### II.1.1 PENGERTIAN MUSEUM

Kata *museum*<sup>4</sup> berasal dari kata Yunani yaitu “*mouseion*” yang berarti kuil “*Muses*”. *Muses* adalah sebutan bagi anak-anak dari Dewa Zeus dan Dewi Mnemosyne yang merupakan anak-anak yang mahir di bidang ilmu alam dan kesenian.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi III, 2013), *museum*<sup>5</sup> didefinisikan sebagai *gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda – benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno.*

Sedangkan menurut Merriam-Webster Dictionary, *museum*<sup>6</sup> didefinisikan sebagai “*an institution devoted to the procurement, care, study, and display of objects of lasting interest or value : a place where objects are exhibited*”. Pernyataan tersebut apabila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia adalah sebuah institusi yang diperuntukkan untuk mendapatkan sesuatu berupa perhatian, ilmu, dan pertunjukan sebuah objek yang memiliki nilai yang tinggi dalam jangka waktu yang panjang atau sebuah tempat untuk memamerkan suatu obyek.

Menurut buku *The New Book of Knowledge* , *museum*<sup>7</sup> memiliki definisi “*places where collections of objects are preserved and displayed. The objects may be anything found in nature or made by men*”. Pernyataan tersebut apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti tempat di

---

<sup>4</sup> (Groiler Incorporated, 1972)

<sup>5</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

<sup>6</sup> (Webster, 2013)

<sup>7</sup> (Groiler Incorporated, 1972)

mana koleksi obyek dilestarikan dan ditampilkan. Obyek yang dilestarikan dan ditampilkan dapat berupa sesuatu yang ditemukan di alam atau yang dibuat oleh manusia.

Tertulis pula pada buku *The New Book of Knowledge* bahwa “*Museums are no longer just storehouse for collections. Today nearly all museums, large or small, carry on educational programs. Museums offer guided tours, lectures, films, music recitals, art lessons, and other attractions*”<sup>8</sup>. Hal ini berarti pada saat ini, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan saja, namun hampir semua museum menawarkan program edukasi. Museum menawarkan berbagai aktivitas seperti tur dengan pemandu, seminar, pemutaran film, pementasan musik, pelajaran seni, dan atraksi lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa museum adalah sebuah tempat yang memiliki fungsi sebagai tempat pameran dan pelestarian benda-benda yang penting dan memiliki nilai dalam waktu yang panjang. Benda-benda yang dipamerkan dalam sebuah museum dapat berupa benda yang ditemukan di alam maupun benda-benda buatan manusia.

## II.1.2 KLASIFIKASI MUSEUM

Berdasarkan situs Museum Indonesia, terdapat beberapa jenis museum<sup>9</sup> yaitu museum arkeologi, museum benteng, museum biologi, museum militer, museum negeri / daerah, museum pribadi, museum sejarah, museum seni, museum tokoh, dan museum transportasi.

Berdasarkan *The New Book of Knowledge*, museum terbagi menjadi beberapa kategori<sup>10</sup>. Terdapat museum yang tertuju pada benda-benda kesenian, sehingga disebut dengan museum seni. Ada pula museum ilmiah, museum sejarah, museum industri, dan museum teknologi. Beberapa

---

<sup>8</sup> (Groiler Incorporated, 1972)

<sup>9</sup> (Museum Indonesia, 2013)

<sup>10</sup> (Groiler Incorporated, 1972)

museum umum melingkupi lebih dari satu bidang seperti sejarah alam, astronomi, seni modern, atau ilmu alam dalam industri.

Dalam perkembangannya, museum mengalami berbagai adaptasi mengingat ilmu pengetahuan yang senantiasa berkembang. Di dalam buku yang sama yaitu *The New Book of Knowledge*, dijelaskan bahwa dalam sejarah museum, terdapat berbagai macam klasifikasi museum seiring berkembangnya ilmu pengetahuan<sup>11</sup>. Museum-museum tersebut antara lain sebagai berikut.

### 1. Museum Ilmiah

Museum ilmiah memiliki beberapa tipe. Terdapat museum ilmiah yang menekankan pada studi taman botani, studi tentang hewan (*zoologi*), adapun yang menekankan pada studi hewan air dan kehidupan laut. Adapun dalam perkembangannya, museum ilmiah melibatkan benda-benda berteknologi seperti pada museum industri, museum teknologi, dan ilmu pengetahuan terapan.

### 2. Museum Sejarah Alam

Museum ini biasanya mengoleksi hasil-hasil penelitian dari ilmuwan dan mahasiswa yang meneliti di bidang ilmiah dan ilmu alam. Contoh bidang yang tercakup adalah sejarah hewan mamalia, hewan serangga, botani atau tanaman, bahkan tanah dan bebatuan.

### 3. Museum Industri dan Teknologi

Museum ini mengoleksi benda-benda berteknologi dari masa ke masa. Museum ini mendokumentasikan berbagai benda yang terkait industri, mekanikal, teknik mesin, dan teknologi seperti

---

<sup>11</sup> (Groiler Incorporated, 1972)

teknologi permesinan, teknologi informasi, teknologi transportasi, dan berbagai bidang teknologi lainnya. Biasanya dalam museum ini, pengunjung diperbolehkan untuk menonton suatu demonstrasi cara kerja berbagai macam teknologi, bahkan terdapat beberapa museum yang memperbolehkan pengunjung untuk mencoba menggunakan benda-benda tersebut.

#### 4. Planetarium

Planetarium adalah jenis museum yang menekankan pada studi astronomi atau ilmu perbintangan dan alam semesta. Dalam sebuah planetarium, terdapat suatu *display* yang biasanya dibantu oleh alat berupa proyektor untuk menggambarkan kondisi langit, perbintangan, dan alam semesta.

#### 5. Museum Sejarah

Museum sejarah adalah jenis museum yang pada saat ini paling banyak ditemukan di seluruh dunia. Museum sejarah memiliki ukuran yang beragam, dari yang besar hingga yang kecil. Museum sejarah biasanya menampilkan benda-benda bersejarah terkait cerita rakyat, kisah-kisah penting dalam sejarah nasional, industri, komunitas, bahkan tokoh penting dalam sejarah. Museum dapat pula menjadi “rumah” bagi dokumentasi pahlawan-pahlawan nasional.

#### 6. Museum Seni

Museum seni mulai muncul pada era ke-20. Pada era ini, benda-benda penting dalam dunia seni seperti lukisan, patung, dan karya seni lainnya dari waktu ke waktu mulai didokumentasikan. Museum seni juga mengoleksi karya seni seperti karpet, mebel, medali, dan dekorasi.

## 7. Museum anak-anak

Museum anak-anak yang pertama terdapat di Brooklyn, New York pada tahun 1899. Museum anak-anak di seluruh dunia menawarkan berbagai tampilan benda-benda yang dipamerkan secara menarik seperti dibuat khusus untuk anak-anak. Pameran khusus anak-anak disajikan melalui kegiatan seperti tur galeri, pertunjukan film, pertunjukan teater, studi lapangan, dan pelajaran kesenian.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Museum Permainan Tradisional termasuk dalam tipologi museum anak-anak yang menampilkan jenis benda cagar budaya yaitu permainan anak tradisional. Apabila dibandingkan dengan museum anak yang telah ada, maka museum anak harus mewadahi kegiatan seperti tur galeri, pertunjukan, dan memiliki sarana edukasi sesuai dengan tema yang dimiliki oleh museum itu sendiri.

## II.2 TINJAUAN PERMAINAN TRADISIONAL

### II.2.1 PENGERTIAN PERMAINAN TRADISIONAL

Kata *permainan*<sup>12</sup> memiliki definisi *sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan*. Kata *tradisional*<sup>13</sup> memiliki definisi *sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun*.

Permainan tradisional maka memiliki makna sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain, yang berdasar pada cara berpikir dan bertindak

---

<sup>12</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

<sup>13</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

yang berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun.

## II.2.2 JENIS – JENIS PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional yang terdapat di Yogyakarta memiliki jenis-jenis yang beragam. Permainan tradisional tersebut terdiri dari permainan yang dilakukan secara individu, berpasangan, berkelompok kecil, dan berkelompok besar. Permainan-permainan tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

### 1. Tarik tambang

Pertandingan tarik tambang merupakan permainan fisik yang menyerupai olahraga dan melibatkan dua regu, dengan masing-masing regu terdiri dari 5 atau lebih peserta. Dua regu bertanding dari dua sisi berlawanan dan semua peserta memegang erat sebuah tali tambang. Pada tengah lapangan, terdapat pembatas berupa garis yang digambar di atas tanah. Masing-masing regu berusaha menarik tali tambang sekuat mungkin agar regu lawan melewati garis pembatas. Regu yang terlebih dulu tertarik melewati garis pembatas dinyatakan kalah.

## 2. Congklak atau dakon

Congklak atau dakon adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang. Peminat permainan ini biasanya adalah anak-anak perempuan, namun terkadang anak laki-laki bermain congklak atau dakon bersama anak perempuan. Permainan ini menggunakan alat bantu yaitu media permainan yang terbuat dari kayu yang diberi lubang-lubang.



Gambar 2.1 Ilustrasi Permainan Congklak

Sumber : <http://yehachan.deviantart.com/art/congklak-124187424>

Alat bantu ini berbentuk menyerupai kapal yang dapat berdiri. Kedua pemain duduk di kedua sisi alat bantu, dan secara bergantian memainkan biji-bijian atau batu-batu kecil di dalamnya dan memindahkannya satu per satu ke lumbung. Pemain dengan biji paling banyak di lumbungnya dinyatakan sebagai pemenang.

## 3. Galah asin atau Galasin atau Gobak sodor

Galah asin atau galasin atau yang terkadang disebut dengan gobak sodor permainan yang melibatkan fisik pemainnya dan menyerupai olahraga. Permainan ini adalah sebuah permainan berkelompok yang terdiri dari dua kelompok, di mana masing-masing kelompok terdiri dari 3 sampai dengan 5 orang.

Inti permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik. Kelompok

yang terlebih dahulu lolos melewati garis secara bolak balik menjadi pemenangnya.

#### 4. Gatrik

Gatrik merupakan salah satu permainan yang populer di Yogyakarta. Gatrik merupakan permainan tradisional dengan media bantu berupa bambu. Gatrik merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok kecil. Pemain terbagi menjadi 2 kelompok.



Gambar 2.2 Ilustrasi Permainan Gatrik

Sumber : <http://archive.kaskus.co.id/thread/2532406/30>

Dalam memainkan gatrik, diperlukan alat bantu yang menyerupai tongkat yang terbuat dari bambu. Satu buah tongkat bambu memiliki panjang 30 cm dan lainnya berukuran lebih kecil. Potongan bambu yang kecil diletakkan di antara dua batu, lalu dipukul menggunakan tongkat bambu yang panjang. Potongan bambu kecil harus terlontar sejauh mungkin. Pemukul akan terus memukul hingga pukulannya meleset. Apabila pukulannya meleset, maka pemain berikut dari kelompok tersebut akan berganti giliran sampai giliran orang terakhir. Setelah selesai, maka kelompok lawan akan memberikan hadiah berupa gendongan dengan patokan jarak dari bambu kecil yang terakhir kembali hingga ke batu. Semakin jauh lontaran bambu, maka kelompok akan mendapatkan hadiah gendongan yang makin jauh pula.



Kelompok yang menerima hadiah gendongan paling sering merupakan pemenangnya.

#### 5. Hompimpah

Hompimpa atau hompimpah adalah permainan sederhana yang dilakukan menggunakan telapak tangan pemain. Hompimpah biasanya digunakan untuk memulai permainan lain dan menentukan kelompok bermain atau urutan permainan. Pemain berkumpul dan membentuk sebuah lingkaran, kemudian secara bersama-sama, pemain mengucapkan kata *hom-pim-pa*. Ketika mengucapkan suku kata terakhir (*pa*), masing-masing pemain memperlihatkan salah satu sisi tangan. Pemain bebas untuk menentukan apakah akan menunjukkan punggung tangan atau telapak tangan. Dalam kelompok tersebut, apabila seorang menunjukkan punggung tangan dan lainnya menunjukkan telapak tangan, maka dialah yang menjadi pemenang. Apabila seorang menunjukkan telapak tangan dan peserta lain menunjukkan punggung tangan, maka dialah yang menjadi pemenang. Apabila terdapat lebih dari satu yang menunjukkan sisi tangan yang berbeda, permainan hompimpah diulang sampai hanya ada satu pemenang.

#### 6. Pingsut atau suit

Pingsut atau suit merupakan kelanjutan dari permainan hompimpah apabila yang tersisa tinggal dua orang. Pingsut dilakukan dengan bersalaman dan mengatakan “Pingsut”. Ketika mengucapkan suku kata terakhir yaitu “sut”, pemain mengelurkan jari yaitu ibu jari sebagai gajah, telunjuk sebagai manusia, dan kelingking sebagai semut. Gajah akan kalah melawan semut, manusia kalah melawan gajah, semut kalah melawan manusia. Adapun pingsut gunting – kertas – batu. Cara bermain pingsut ini sama, namun lambang yang digunakan adalah kepalan tangan sebagai batu, tangan terbuka sebagai kertas, dan jari

telunjuk dan jari tengah menunjukkan gunting. Kertas kalah melawan gunting, batu kalah melawan kertas, dan gunting kalah melawan batu.

#### 7. Lari kelereng

Lari kelereng adalah permainan lomba membawa kelereng dengan sendok yang dijepit dengan bibir dari satu sisi ke sisi lainnya. Kelereng dipindahkan ke sebuah wadah. Regu atau orang yang mendapatkan paling banyak kelereng menang.

#### 8. Panjat pinang

Menurut sebuah cerita dalam sejarah, permainan panjat pinang dikatakan telah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Lomba panjat pinang diadakan oleh orang-orang Belanda jika sedang mengadakan acara besar. Peserta permainan ini adalah orang-orang pribumi. Hadiah yang diperebutkan biasanya bahan makanan seperti keju, gula, serta pakaian.



Gambar 2.3 Foto Permainan Panjat Pinang

Sumber : [http://delvywang.blogspot.com/2011\\_08\\_01\\_archive.html](http://delvywang.blogspot.com/2011_08_01_archive.html)

Pada masa kini, permainan panjat pinang dilakukan secara dominan di acara-acara peringatan kemerdekaan Indonesia yaitu setiap tanggal 17 Agustus. Hadiah yang diperebutkan beragam, mulai dari

mainan anak-anak, pakaian, makanan, bahkan barang elektronik. Kini, permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Pemain biasanya adalah laki-laki. Pemain berusaha memanjat pinang yang telah dilumuri oli. Pemain bekerja sama dengan pemain lain dengan memanjat punggung pemain lain untuk mendapatkan hadiah yang digantungkan di puncak pinang.

#### 9. Perang bantal

Permainan perang bantal dilakukan oleh dua orang pemain duduk di atas sebuah batang pohon yang diletakkan di atas air. Pemain tersebut duduk berhadapan dan bersenjatakan bantal yang cukup berat. Pemain saling memukul satu sama lain sampai salah satu terjatuh ke air. Pemain yang bertahan berada di atas batang pohon dinyatakan sebagai pemenang.

#### 10. Sepeda lambat

Permainan sepeda lambat biasanya dilakukan oleh dua orang atau lebih. Pemain bersiap-siap di atas sepeda masing-masing dan berusaha mengayuh sepeda dari garis mulai sampai garis selesai. Pemain yang mengayuh sepeda paling lambat akan menjadi pemenang. Oleh karena sepeda memiliki dua roda, maka sulit bagi pemain untuk menjaga keseimbangan apabila berjalan terlalu lambat. Apabila pemain menyentuh kaki ke tanah untuk menyeimbangkan tubuh, maka pemain dinyatakan terdiskualifikasi.

#### 11. Bola bekel

Dalam permainan bola bekel, pemain dapat bermain sendiri, atau dapat bermain berpasangan. Permainan bola bekel atau dalam bahasa Jawa biasa disebut bekelan adalah permainan dengan alat yang terbuat

dari bahan karet berukuran bola pingpong. Selain bola bekel, permainan ini menggunakan alat bantu yaitu anak bola yang biasanya terbuat dari logam. Anak bola biasanya berjumlah genap, yaitu 4, 6, atau 8. Permainan bola bekel biasanya cenderung lebih digemari oleh anak perempuan.



Gambar 2.4 Permainan Bekel

Sumber : <http://djadoelantik.blogspot.com/2011/02/bola-bekel.html>

Cara memainkan bola bekel yaitu anak bola digenggam menjadi satu, kemudian bola dilempar dulu setinggi 30 cm. Setelah bola turun dan memantul, anak bola dilepas dalam posisi acak. Anak bola kemudian diambil satu per satu, dua-dua, tiga-tiga dan seterusnya sampai habis.

## 12. Betengan atau benteng

Permainan dilakukan oleh 2 kelompok besar yang masing-masing terdiri dari 4 orang sampai 8 orang. Masing-masing kelompok memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai benteng.

Tujuan utama permainan ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih benteng lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata “benteng”. Kemenangan juga bisa diraih dengan menawan seluruh anggota lawan dengan menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi penawan dan yang tertawan ditentukan dari waktu terakhir saat

si penawan atau tertawan menyentuh benteng mereka masing- masing.

### 13. Gasing



Gambar 2.5 Permainan Gasing Bambu

Sumber : <http://produsen-mainan-anak.blogspot.com/2012/03/produsen-mainan-anak-gasing-bambu.html>

Permainan gasing dapat dilakukan secara individu, berpasangan, maupun kelompok kecil. Pemain menggunakan alat bantu berupa gasing atau mainan yang terbuat dari kayu dan dibentuk menyerupai bola dengan tongkat runcing di tengahnya. Tongkat tersebut dililit dengan tali, kemudian tali ditarik sambil melemparkan gasing ke tanah. Gasing akan berputar dengan kecepatan tinggi. Untuk permainan yang berpasangan atau berkelompok, gasing saling bertabrakan dan gasing pemain yang lebih dahulu jatuh atau berhenti berputar dinyatakan kalah dari permainan.

#### 14. Gundu atau kelereng



Gambar 2.6 Foto Anak Bermain Gundu

Sumber : <http://bensdoing.wordpress.com/2012/03/19/main-gundu-yukk/>

Permainan gundu atau kelereng dilakukan secara berpasangan maupun kelompok kecil. Pemain membawa sendiri kelereng atau bola kecil yang berbahan kaca. Kelereng diletakkan di tanah, kemudian pemain membuat lingkaran yang mengitarinya dengan menggambarnya di tanah. Pemain memiliki beberapa kelereng induk yang akan ditembakkan ke dalam lingkaran. Pemain yang kelerengnya keluar dari lingkaran dinyatakan kalah, dan kelereng menjadi milik pemain lain yang berhasil menembaknya keluar dari lingkaran.

## 15. Lompat tali



Gambar 2.7 Foto Anak Bermain Lompat Tali

Sumber : <https://www.pixoto.com/images-photography/babies-and-children/children-candids/lompat-tali-18640221>

(foto oleh : Anton Wibowo)

Permainan lompat tali dilakukan secara berkelompok kecil. Dua orang di sisi kanan dan kiri memegang kedua ujung tali dan memutarkannya. Para pemain yang lain masuk satu per satu sambil melompat di antara kedua orang yang memegang tali. Apabila seorang dari peserta yang melompat tidak berhasil menjaga ritme lompatan atau jatuh, maka dia akan berganti untuk memutar tali. Adapun ditemukan pada beberapa kelompok anak-anak yang bermain lompat tali, mereka melompat sambil menyanyikan lagu daerah.

## 16. Petak umpet

Petak umpet adalah permainan yang dilakukan oleh kelompok kecil atau kelompok besar. Pemain mengawali dengan permainan hompimpah dan pingsut terlebih dahulu untuk menentukan pemain yang akan berjaga. Pemain yang berlaku sebagai penjaga menghitung angka 1 hingga 50 sambil menutup mata. Pemain yang lain akan berlari dan bersembunyi. Pemain yang berjaga akan mencari satu per satu pemain

lain. Jika pemain lain berhasil kembali ke tempat jaga sebelum penjaga menemukan, maka pemain tersebut dinyatakan aman.

### 17. Layang-layang

Layang-layang adalah permainan individu atau berpasangan yang kebanyakan dilakukan oleh anak laki-laki. Layang-layang atau yang disebut masyarakat Jawa sebagai “layangan” adalah mainan anak yang terbuat dari bambu yang dirakit menjadi bentuk layang-layang, kemudian dilapisi dengan kertas minyak yang tipis. Layang-layang juga diberi senar yang cukup panjang.



Gambar 2.8 Foto Layang-Layang

Sumber : <http://gambarlayanglayang.blogspot.com/2012/07/sejarah-layang-layang-dan.html>

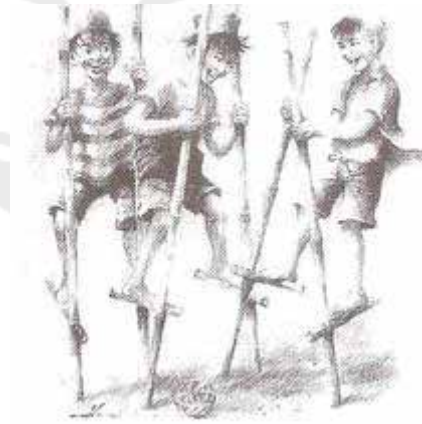
Pemain akan menarik layang-layang di tempat yang lapang sampai layang-layang terbang terbawa angin. Layang-layang akan terbang secara stabil jika pemain mahir dalam menarik senar dan menyesuaikan dengan angin. Apabila dilakukan secara berpasangan, maka pemain saling mengaitkan senar layang-layang satu dengan yang lain di udara, sampai salah satu layang-layang putus atau jatuh. Pemain dengan layang-layang yang bertahan di udara dinyatakan sebagai pemenang.



Pada perkembangannya, layang-layang memiliki beragam desain dan bentuk yang menarik seperti bentuk ikan, burung, tokoh wayang, bahkan berbentuk kapal 3 dimensi. Adapun beragam ukuran layang-layang mulai dari layang-layang berukuran standar yang ringan dan banyak digunakan oleh anak-anak, sampai layang-layang untuk orang dewasa yang berukuran cukup besar dan berat.

#### 18. Egrang

Permainan egrang dilakukan secara individu, namun dapat pula dijadikan perlombaan dengan melibatkan beberapa orang. Egrang merupakan mainan tradisional yang terbuat dari bambu yang cukup panjang yaitu sekitar 2 meter. Bambu diberi pijakan kaki sepanjang 35 sentimeter dengan sambungan ikat yang tegak lurus dengan bambu sepanjang 2 meter.



Gambar 2.9 Ilustrasi Permainan Egrang

Sumber : <http://archive.kaskus.co.id/thread/2532406/30>

Pemain akan berdiri pada pijakan kaki di bambu tersebut dan berusaha berjalan di atas egrang. Adapun variasi permainan egrang dengan bola. Pemain akan berusaha berjalan di atas egrang sambil menendang bola ke gawang. Permainan ini melatih keseimbangan dan kepercayaan diri dalam mencoba hal-hal yang menantang.

#### 19. Cublak-cublak suweng



Gambar 2.10 Permainan Cublak – Cublak Suweng

Sumber : <http://www.aktual.co/warisanbudaya/150846-cublak-suweng-permainan-tradisional-yang-penuh-makna->

Permainan cublak-cublak suweng adalah permainan berkelompok yang banyak dilakukan oleh anak-anak perempuan. Pada permainan ini, pemain membentuk sebuah lingkaran. Permainan diawali dengan hompimpah dan pingsut untuk menentukan siapa yang akan menebak terlebih dahulu. Satu orang tersebut harus menutup mata. Pemain lain akan berusaha menyembunyikan suatu barang yang cukup kecil atau “suweng” (anting-anting jepit khas Jawa) di dalam gengaman tangan salah satu pemain. Semua pemain kemudian menyanyi lagu “Cublak-Cublak Suweng”. Pada saat lagu berakhir, pemain yang harus menebak tersebut kemudian berusaha menebak pemain mana yang membawa “suweng” tersebut. Apabila pemain tidak berhasil, dia akan kembali menutup mata dan permainan diulang

kembali. Apabila ia berhasil, maka pemain yang ketahuan menyembunyikan “suweng” berganti untuk mendapat giliran sebagai penebak.

#### 20. Sondah atau engkling



Gambar 2.11 Ilustrasi Permainan Sondah

Sumber : <http://archive.kaskus.co.id/thread/2532406/30>

Permainan sondah atau engkling dilakukan secara individu, berpasangan maupun berkelompok kecil. Pemain akan menggambar angka-angka di tanah, kemudian berusaha melompatinya dengan satu kaki. Dalam permainan ini, terdapat variasi permainan di berbagai daerah. Terdapat beberapa daerah yang menyanyikan lagu daerah sambil melompat, adapun yang mengucapkan syair anak-anak.

#### 21. Sobyong

Permainan sobyong dilakukan secara berkelompok kecil. Pemain akan mengatakan “sobyong” sambil mengeluarkan jari-jari tangan. Jumlah jari yang keluar dari semua pemain akan dihitung secara alfabetikal. Kemudian pemain menyebutkan nama binatang, nama buah, nama kota, ataupun topik lainnya yang memiliki huruf depan tersebut.

Pemain yang paling lambat menyebutkan akan keluar dari permainan hingga tersisa satu pemain yang menjadi pemenangnya.

## 22. Kitiran

Permainan kitiran dilakukan secara individu. Kitiran adalah mainan yang terbuat dari bahan-bahan sederhana seperti kertas atau gelas plastic bekas yang digunting dan dirakit dengan kait dan batang bambu. Kitiran akan berputar di tempat yang cukup lapang dengan hembusan angin yang cukup pula.



Gambar 2.12 Foto Anak Bermain Kitiran

Sumber : <http://www.thejakartapost.com/photo/view/225702>

Permainan kitiran bukanlah permainan persaingan di mana tidak ada pemenang. Namun demikian, mainan kitiran merupakan mainan yang paling sederhana dan mudah dibuat sehingga dapat mencakup pemain di segala usia, serta dapat menjadi materi pembuatan permainan kreativitas anak yang menarik dan menggunakan bahan-bahan sederhana bahkan bahan-bahan daur ulang.

### 23. Kapal othok-othok



Gambar 2.13 Foto Mainan Kapal Othok - Othok

Sumber : <http://bayupancoro.wordpress.com/2008/07/14/kapal-othok-othok/>

Kapal othok-othok adalah mainan yang berbentuk seperti kapal sederhana yang dapat dihias sesuai dengan keinginan pembuatnya. Dalam membuat mainan ini, diperlukan keterampilan yang cukup teliti dalam perakitan elemen kapalnya supaya dapat seimbang dan dapat berjalan di atas air.

### 24. Othok-othok



Gambar 2.14 Foto Mainan Othok-Othok

Sumber : <http://desamainan.toko.pro/othok.php>

Othok-othok adalah permainan tradisional yang terbuat dari bambu yang dapat mengeluarkan suara “*thok thok thok*” saat diputar.

Mainan ini dibuat dengan bahan bambu, lempeng besi, tali, kertas, dan karet. Dalam membuat mainan ini diperlukan keterampilan yang baik dan kesabaran supaya othok-othok dapat berbunyi dan dapat dimainkan.

#### 25. Wayang kertas



Gambar 2.15 Foto Mainan Wayang Kertas

Sumber : <http://www.thejakartapost.com/photo/view/225702>

Wayang kertas adalah permainan yang dilakukan secara individu maupun berpasangan. Seperti namanya, wayang kertas adalah mainan yang terbuat dari kertas dan bambu, yang membentuk suatu karakter yang dapat dimainkan dalam bermain peran seperti wayang sesungguhnya. Pembuatan wayang kertas ini cukup sederhana dan dapat dilakukan oleh pelaku dalam berbagai usia.

Setiap jenis permainan tradisional yang dipaparkan pada penjelasan di atas memiliki ciri khas dan kriteria masing-masing. Kriteria yang membedakan antara satu jenis permainan dengan permainan yang lain antara lain :

- cara bermain (statis atau dinamis),
- tempat bermain (di dalam ruang atau di luar ruang),
- jumlah pemain (satu orang, berpasangan, atau berkelompok),
- keterlibatan alat bantu (menggunakan atau tidak menggunakan alat bantu berupa mainan).

Kriteria tersebut akan menentukan bagaimana permainan akan ditampilkan dalam sebuah museum, mengingat permainan memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Setiap permainan memiliki makna dan caranya masing-masing, sehingga komunikasi antara permainan dengan orang yang menerima informasi tentang permainan perlu dipertimbangkan dalam merancang ruang pameran di Museum Permainan Tradisional. Kriteria tersebut akan menjadi bahan analisis pada bagian selanjutnya, yang kemudian akan digunakan dalam konsep rancangan bangunan.

### II.2.3 FENOMENA PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya masyarakat Jawa khususnya di Daerah Istimewa Yogyakarta. Fenomena yang terjadi pada masa yang serba modern ini adalah mulai tersingkirnya permainan tradisional dan digantikan dengan permainan modern yang berteknologi tinggi seperti permainan digital maupun permainan modern yang merujuk pada permainan anak modern di Eropa maupun Amerika.

Permainan tradisional kini diproduksi oleh sebagian kecil masyarakat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Rata-rata perajin permainan tradisional yang masih mempertahankan produksi permainan tradisional rata – rata berusia 50 tahun ke atas. Sudah merupakan hal yang jarang, bahwa anak

muda pada masa kini mampu membuat permainan tradisional. Hal ini menunjukkan adanya fenomena bahwa tidak ada regenerasi yang cukup signifikan bagi perajin permainan tradisional.



Gambar 2.16 Foto Perajin Mainan Tradisional di Bantul, DIY

Sumber : (Komunitas Opoto, 2011)

Fenomena ini dikhawatirkan akan memicu punahnya permainan tradisional yang akan berdampak pada lunturnya budaya Jawa di Yogyakarta. Dampak jangka panjang yang dikhawatirkan yaitu dengan semakin majunya teknologi, citra Yogyakarta yang merupakan kota budaya semakin luntur karena perilaku manusianya yang tidak melestarikan budaya yang dimiliki, serta karakter manusianya yang semakin individualis karena kemudahan teknologi baru yang senantiasa maju secara pesat.



## II.3 TINJAUAN KOMPARATIF TERHADAP OBYEK SEJENIS

Tinjauan terhadap obyek sejenis dilakukan dengan menggunakan metode studi komparasi. Studi komparasi dilakukan untuk mengidentifikasi obyek arsitektur serupa baik secara fungsi maupun geografis. Obyek arsitektur yang serupa berdasarkan fungsi yaitu museum permainan yang ada di lokasi lain. Sedangkan obyek arsitektur yang serupa berdasarkan sisi geografisnya diidentifikasi melalui segi konteks yaitu obyek yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta.

### II.3.1 TINJAUAN MUSEUM BERDASARKAN KESESUAIAN FUNGSI

#### II.3.1.1 Museum of Childhood



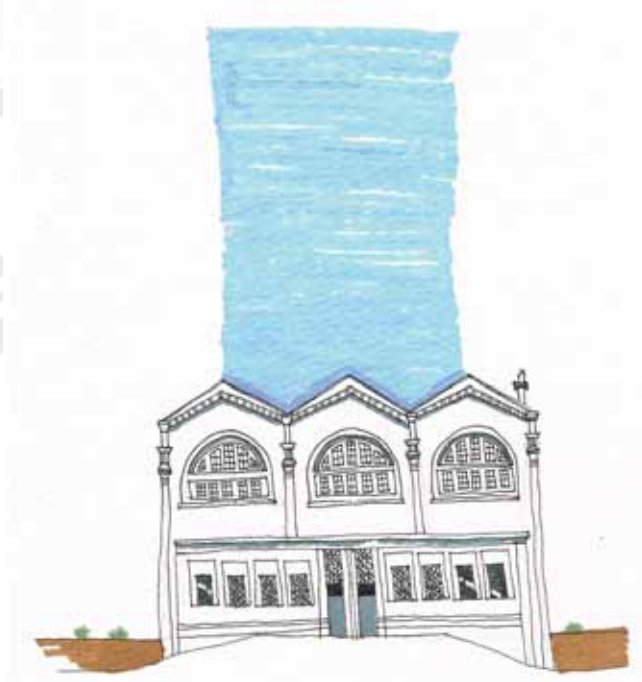
Gambar 2.17 Foto Museum of Childhood

Sumber : (Museum of Childhood, 2013)

Museum of Childhood apabila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia secara harafiah adalah museum masa kanak-kanak. Museum ini berlokasi di Cambridge Heath Road,

London, Inggris. Museum ini pada awalnya merupakan museum milik kerajaan Britania Raya, namun kemudian berpindah tangan pada pemilik swasta pada tahun 1974 hingga saat ini. Museum ini memiliki koleksi mainan dari seluruh dunia yang berasal dari jaman Renaissance, revolusi industri, dan mainan era modern awal.

Museum ini telah menarik pengunjung dari berbagai negara di dunia, sehingga cakupan wisatawan yang datang telah berskala internasional mengingat koleksi yang cukup beragam dan berasal dari berbagai negara. Museum beroperasi pada pukul 10:00 hingga pukul 17:45 setiap hari. Kegiatan yang diwadahi dalam museum ini antara lain kegiatan pameran, kegiatan permainan interaktif anak-anak, pesta anak-anak, dan pertunjukan mainan yang menyerupai wayang dan boneka tangan (*hand-puppet show*).



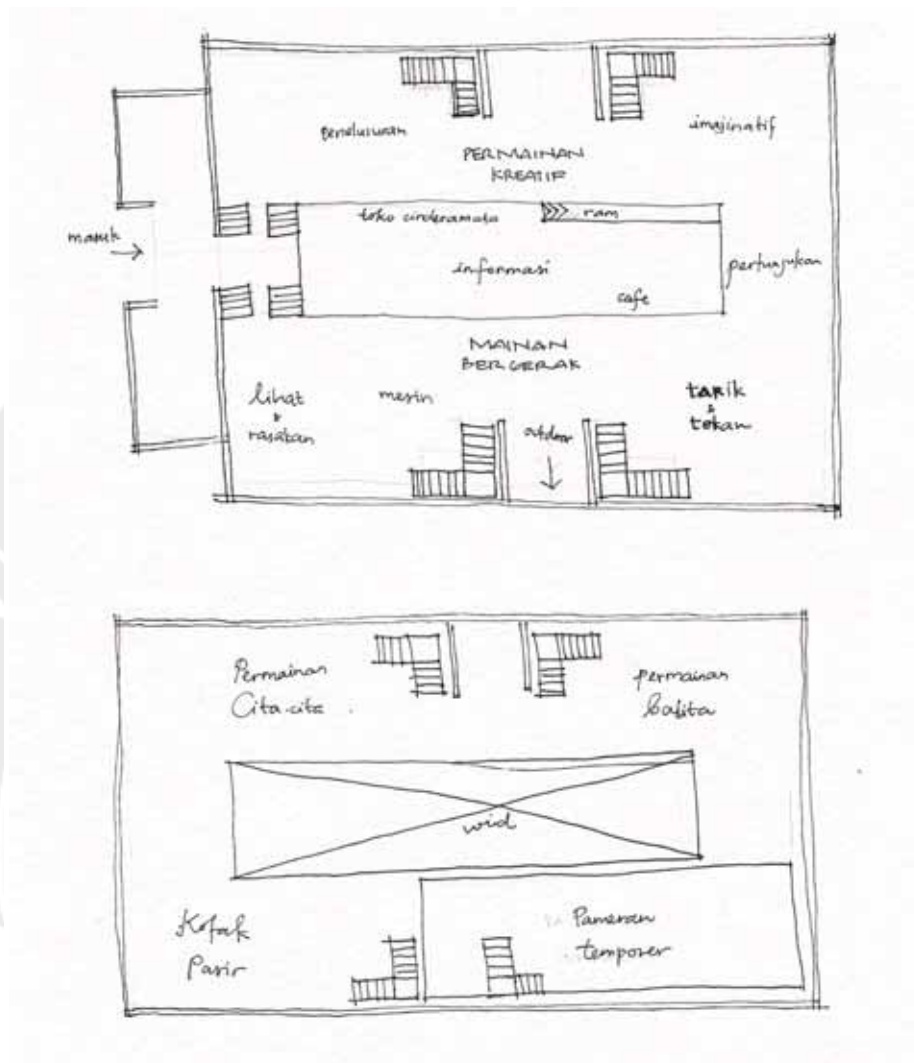
Gambar 2.18 Tampak Depan Museum of Childhood

Sumber : dokumen penulis

Museum ini memiliki keunikan secara arsitektural karena museum menempati bangunan yang tidak terpakai dari pemerintahan Inggris. Bangunan memiliki wajah dan tampilan yang mencerminkan gaya bangunan Eropa kuno dengan material bata merah dengan bentuk bukaan berupa lengkungan-lengkungan *arc*. Beralih fungsi menjadi sebuah museum anak, bangunan ini mengalami beberapa perubahan dalam bentuk dan tampilannya. Perubahan pada pintu masuk yang menggabungkan bentuk formal seperti persegi panjang untuk memberikan kesan modern dengan bentuk kuno yang telah ada. Meskipun melakukan penambahan bentuk pada tampilan bangunan, wajah bangunan lama tidak sepenuhnya ditutup oleh yang baru, melainkan dipertahankan dan menjadikan ciri khas dan wajah bangunan.

Perubahan yang dilakukan pada interior atau tata ruang dalam bangunan dilakukan secara minimal. Konstruksi utama seperti kolom dan balok, sistem transportasi vertikal (tangga), dan bukaan-bukaan yang telah ada tetap dipertahankan. Perancangan tata ruang dalam dimaksimalkan pada rancangan tampilan benda-benda bersejarah yang ditampilkannya.

Bangunan Museum of Childhood memiliki denah yang berbentuk dasar persegi panjang. Denah tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pameran menjadi kegiatan yang paling dominan, meningat porsi ruang paling besar pada bangunan adalah ruang pameran. Denah ruang pameran tersebut dibagi berdasarkan kriteria cara bermain anak-anak.



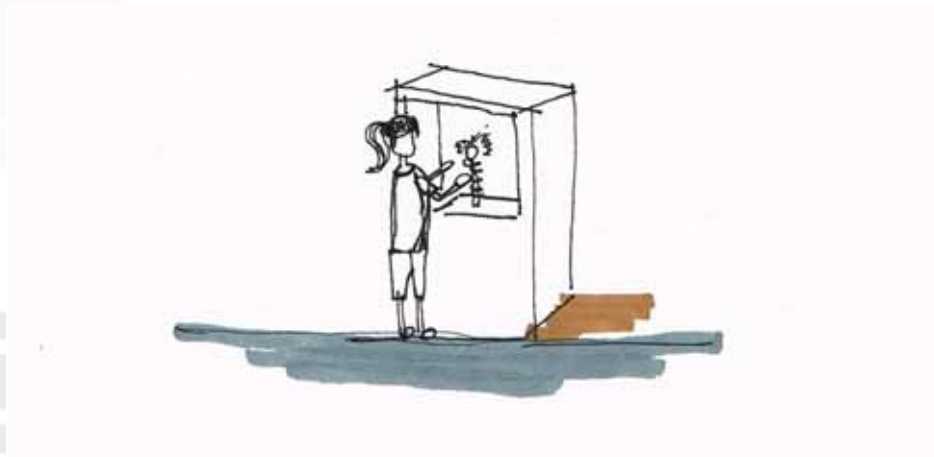
Gambar 2.19 Denah Museum of Childhood

Sumber : dokumen penulis

Pada lantai pertama, ruang pameran dibagi menjadi 2 zona utama yaitu zona permainan kreatif dan zona permainan bergerak. Zona permainan kreatif melibatkan daya imajinasi anak dan penelusuran hal-hal baru. Zona permainan bergerak melibatkan dua permainan utama yaitu permainan dengan mesin, permainan yang dapat dilihat dan dirasakan, serta permainan yang melibatkan gerakan tubuh tarik dan tekan.

Sedangkan pada lantai 2, disediakan permainan cita-cita, permainan untuk balita, kotak pasir, serta ruang pameran temporer. Fasilitas lain yang disediakan yaitu ruang pertunjukan, *cafe*, toko cinderamata, dan ruang informasi. Ruang-ruang yang bersifat manajerial berada di belakang gedung utama, meliputi kantor operasional dan bagian pemeliharaan, serta ruang perpustakaan bagi peneliti dan pengurus museum.

Museum of Childhood memiliki cara yang berbeda-beda tentang menampilkan mainan koleksinya. Mainan yang bersifat interaktif ditampilkan melalui pertunjukan atau suatu *booth* yang berisi simulasi permainan tersebut. Permainan yang membutuhkan ruang yang luas disajikan dalam rupa *video* atau presentasi layar sentuh.



Gambar 2.20 Skematik *Display* Permainan Interaktif

Sumber : dokumen penulis

Mainan-mainan yang merupakan mainan kuno dan rentan mengalami kerusakan ditampilkan dengan penggunaan lemari bermaterial kaca. Lemari bermaterial kaca ini berfungsi untuk menjaga mainan dari sentuhan, kelembaban yang berlebihan, serta control terhadap pencahayaan yang dapat merusak warna atau material mainan. Mainan-mainan jenis ini sebagian besar tidak boleh dikeluarkan dan disentuh oleh pengunjung. Komunikasi informasi mengenai permainan tersebut disajikan melalui profil permainan dalam lemari kaca tersebut. Setiap permainan memiliki karakteristik dan cara bermain yang berbeda-beda. Masing-masing penjelasan tentang permainan tersebut terdapat pada profil permainan dalam lemari kaca.



Gambar 2.21 Skematik *Display* Permainan dalam Lemari Kaca

Sumber : (Museum of Childhood, 2013) dan dokumen penulis

Permainan yang boleh disentuh oleh pengunjung ditampilkan dalam sebuah bak pasir yang memperbolehkan anak untuk mencoba bermain. Mainan yang bersifat interaktif dan berupa permainan pertandingan ditampilkan melalui video interaktif. Pada museum ini juga disediakan ruang luar yang berupa taman yang memungkinkan pengunjung untuk

bermain di area *outdoor* atau untuk keperluan lain seperti *bazaar*, pameran umum, atau pesta anak.



Gambar 2.22 Skematik *Display* Permainan dalam Bak Pasir

Sumber : dokumen penulis

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Museum of Childhood merupakan museum permainan anak dari masa ke masa yang berada di London, Inggris. Museum ini didirikan dengan tujuan konservasi dan edukasi bagi masyarakat mengenai permainan di seluruh dunia dari generasi ke generasi. Museum ini memiliki berbagai fasilitas yang mewadahi kegiatan utama berupa konservasi dan edukasi, sekaligus sebagai lokasi wisata bagi pengunjung internasional yang datang ke London. Museum ini menampilkan berbagai permainan dengan pengelompokan berdasarkan cara bermain dan usia permainan. Permainan yang bersifat rentan terhadap kerusakan mendapatkan penanganan khusus dan memiliki akses yang terbatas bagi pengunjung. Permainan yang bersifat interaktif ditampilkan dengan cara yang beragam seperti tampilan *video*, pertunjukan, atau praktek bermain di bak pasir atau ruang bermain *outdoor*. Museum ini menekankan bahwa pemenuhan kebutuhan museum secara fungsional harus tercapai baik dari segi rancangan yang ramah terhadap

anak, maupun dari segi konservasi yang menjadi tujuan utama bagi pengadaan Museum of Childhood ini.

#### II.3.1.2 Museum Netherlands Architecture Institute (NAI)

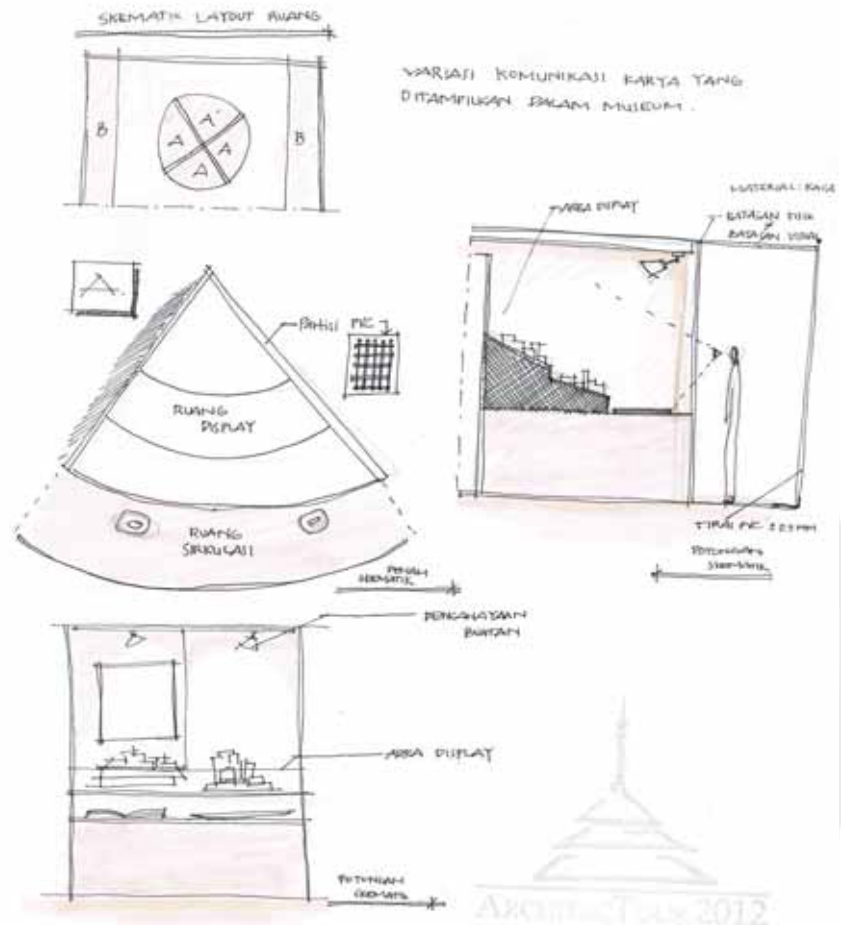
Museum Netherlands Architecture Institute (NAI) merupakan museum yang berada di Rotterdam, Belanda. Museum ini merupakan bagian dari sekolah arsitektur yaitu Netherlands Architecture Institute. Museum ini mendokumentasikan berbagai karya arsitektur yang terkait dengan Kerajaan Belanda dalam perkembangannya.

Museum NAI mewadahi berbagai aktivitas seperti kegiatan riset dan publikasi yang meliputi penelitian, penulisan, dan konservasi, kegiatan pameran tetap yang menampilkan karya-karya yang telah diriset dan merepresentasikan sejarah arsitektur Belanda, kegiatan pameran temporer yang diadakan di ruang serbaguna NAI, kegiatan penyimpanan dokumen dan maket kuno, kegiatan tour edukasi tentang arsitektur dan sejarah Belanda, serta kegiatan bermain anak. Fasilitas pendukung yang dimiliki museum ini antara lain yaitu rumah makan, perpustakaan umum, toko buku, pusat informasi, dan toko cinderamata.

Bangunan NAI yang cukup luas memungkinkan Museum NAI memiliki banyak ruang pameran dan ruang konservasi yang cukup luas. Ruang pameran yang dirancang pada Museum NAI memiliki 3 lantai, dengan tujuan yang berbeda pada masing-masing lantai. Ruang pada lantai *basement* difungsikan untuk ruang pameran tetap. Ruang ini dirancang oleh tim arsitek ternama yaitu OMA yang dipimpin oleh Rem Koolhaas. Ruang pameran ini memiliki *layout* yang



berupa lingkaran dan didampingi oleh deretan bilik-bilik kecil yang berisi karya-karya arsitektural.

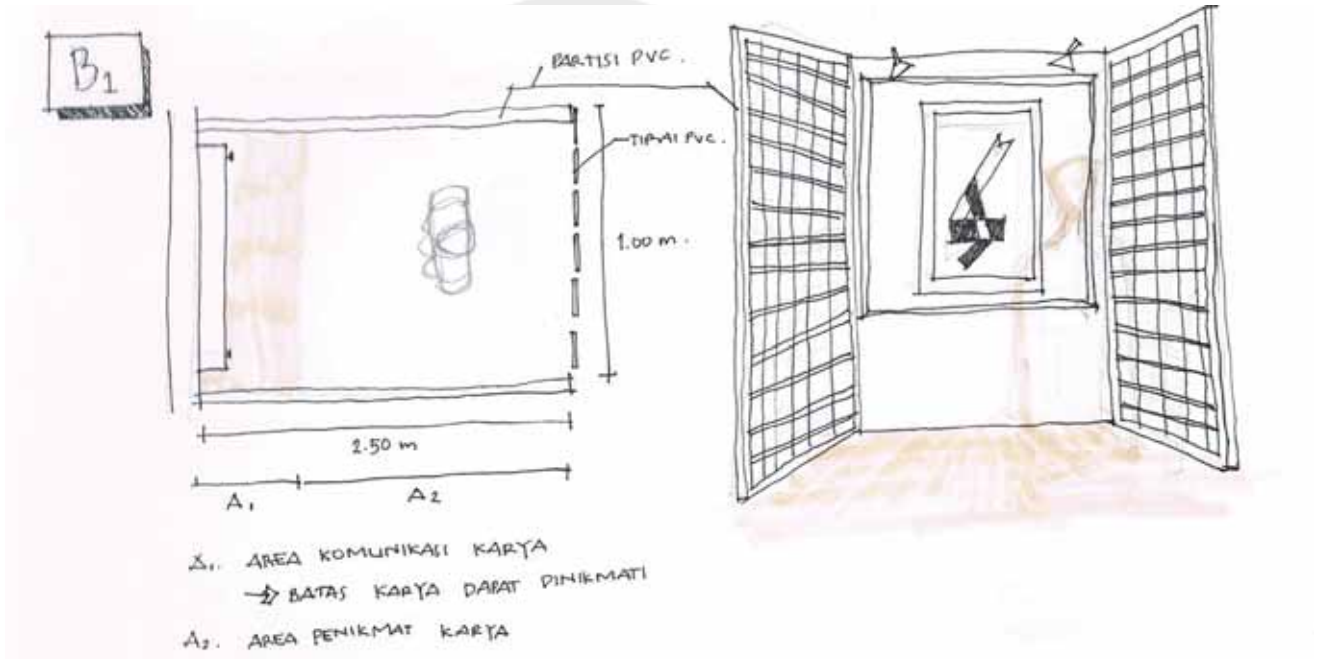


Gambar 2.23 Skematik Ruang Pameran Tetap Museum NAI

Sumber : dokumen penulis

Ruang pameran tetap di Museum NAI memiliki keunikan yaitu setiap bilik menceritakan suatu kisah yang berbeda-beda. Setiap bilik dibatasi oleh tirai plastik dan partisi tipis yang tetap tembus pandang, namun memberikan kesan privat ketika berada di dalam bilik tersebut. Adanya bilik-bilik tersebut bertujuan supaya setiap karya arsitektur yang ditampilkan dapat menceritakan masing-masing ceritanya pada pengunjung. Keterbatasan ruang yang

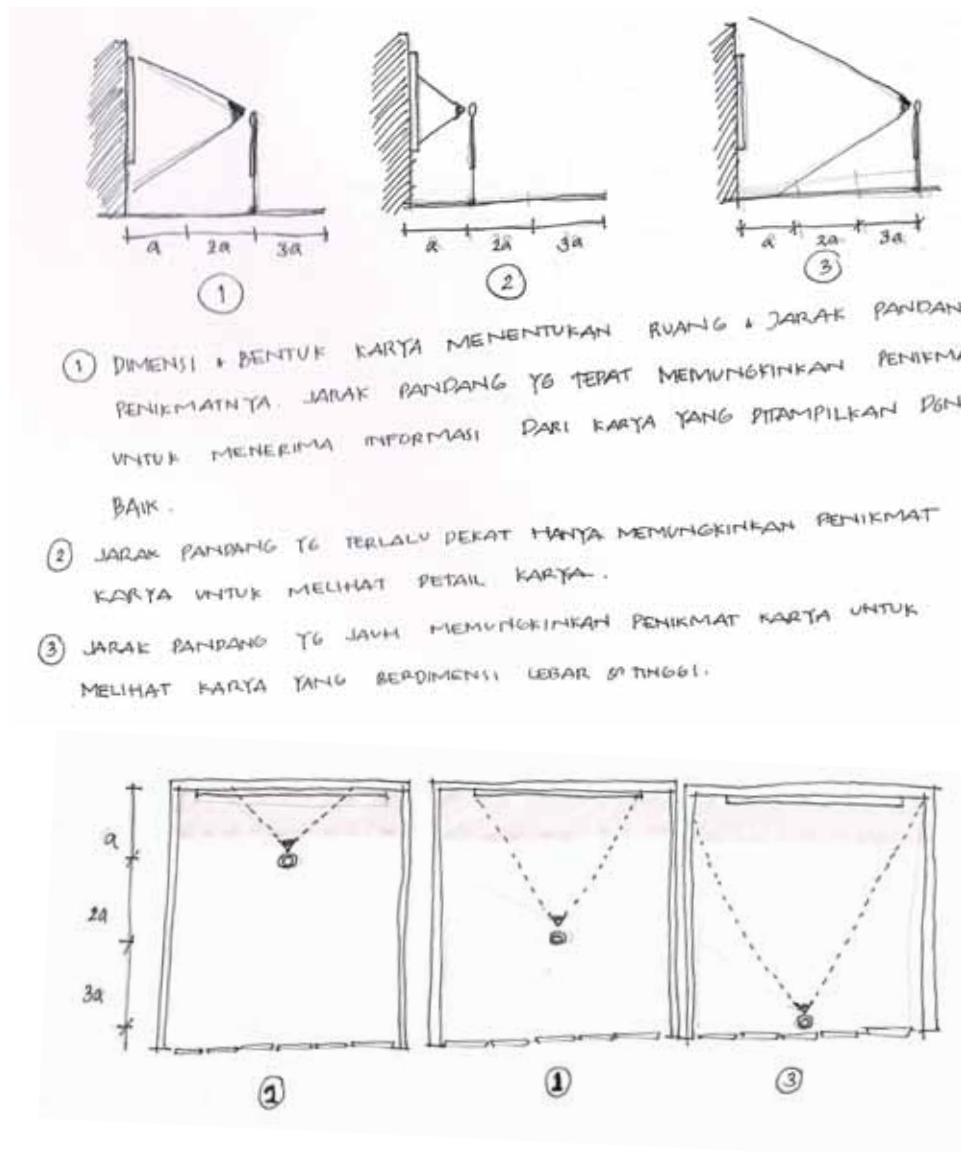
dirancang untuk memamerkan sesuatu memberikan kesan pribadi, tenang, dan personal.



Gambar 2.24 Skematik Ruang Pameran Tetap Museum NAI

Sumber : dokumen penulis

Setiap ruang pameran tetap di Museum NAI memiliki dimensi yang standar sesuai dengan dimensi manusia. Daya pandang manusia menjadi suatu hal yang paling diutamakan dalam pembentukan ruang. Bentuk karya yang ditampilkan juga menentukan rancangan ruang pameran supaya informasi yang ingin disampaikan oleh setiap karya dapat diterima oleh pengunjung dengan baik.

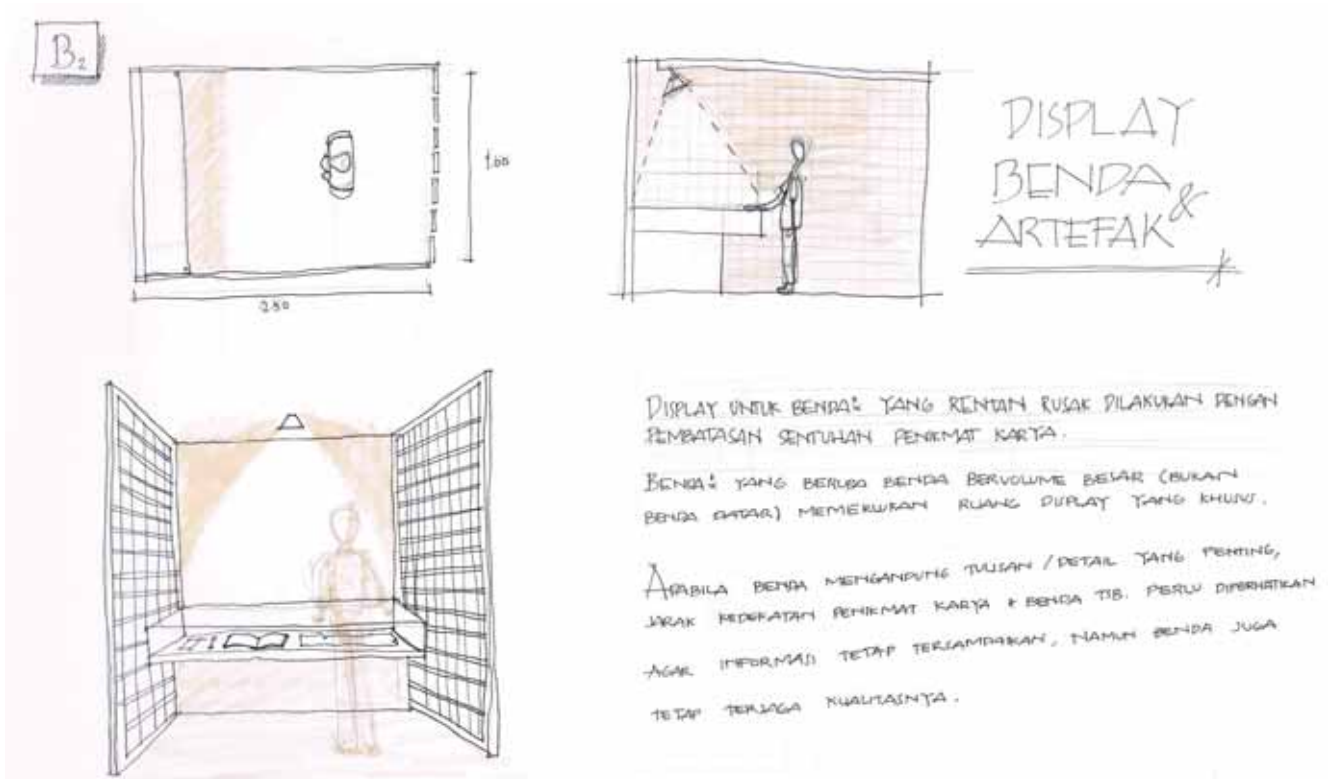


Gambar 2.25 Skematik Ruang Pameran Benda Datar Museum NAI

Sumber : dokumen penulis

Ruang pameran tetap pada Museum NAI memiliki sifat tertutup, dengan penggunaan pencahayaan buatan dan penghawaan buatan secara keseluruhan. Hal ini dimaksudkan untuk tujuan konservasi dan pengendalian udara dan cahaya yang masuk agar tidak merusak benda penting dan artefak yang ditampilkan mengingat kerentanan dan usia artefak

yang cukup tua. Pengendalian udara dan cahaya ini bertujuan untuk mencegah adanya jamur dan kelembaban yang berlebihan yang menyebabkan kelunturan warna atau kerapuhan material seperti kertas dan kayu.

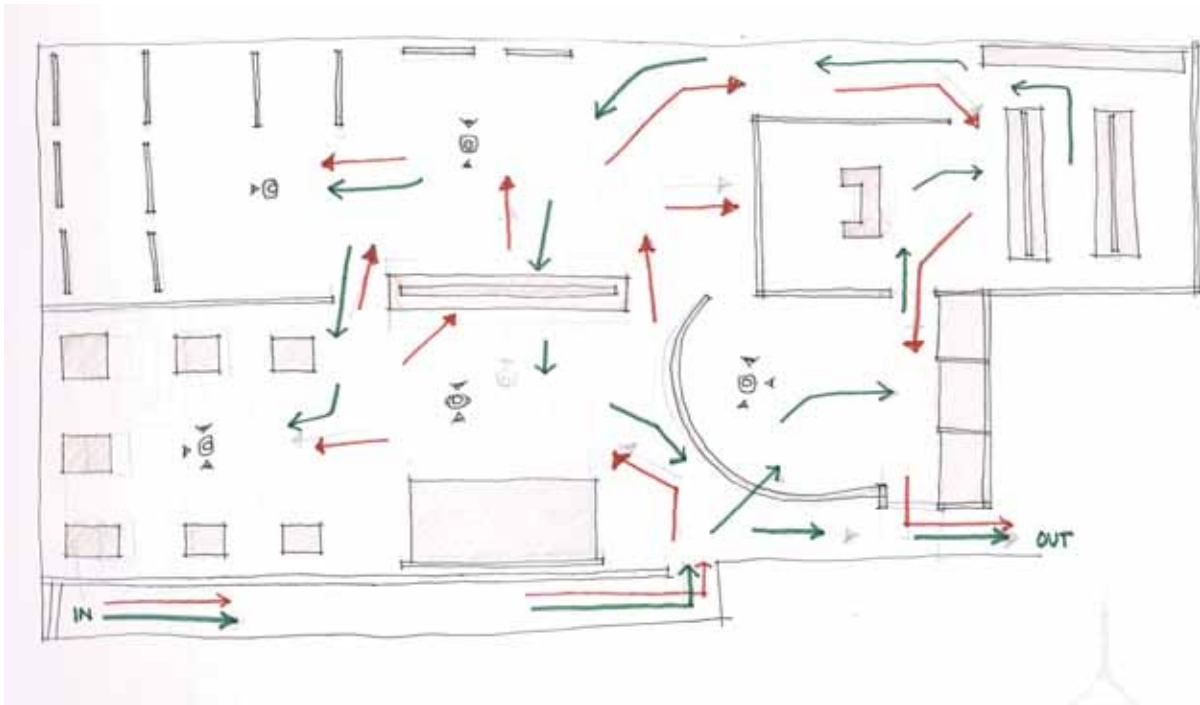


Gambar 2.26 Skematik Ruang Pameran Tetap Museum NAI

Sumber : dokumen penulis

Ruang pameran temporer yang dimiliki Museum NAI berbentuk dasar persegi panjang yang dapat diolah secara fleksibel sesuai dengan tema pameran yang diinginkan. Ruang yang luas dan tanpa sekat tersebut memperbolehkan pengguna ruang berekspresi dan bermain dengan sirkulasi pengunjung dalam pameran yang dirancangnya. Ruang ini memberikan kebebasan bagi perancang pameran dalam

berkreasi untuk menciptakan pameran yang inovatif dan interaktif bagi pengunjungnya.



Gambar 2.27 Skematik Ruang Pameran Temporer Museum NAI

Sumber : dokumen penulis

Rancangan ruang dalam pameran temporer Museum NAI memiliki ruang yang cukup luas dengan dimensi jarak lantai dengan langit – langit yang tinggi, sehingga dapat memberikan kebebasan dalam menampilkan karya. Ruang yang memiliki bentuk dasar geometri sederhana akan memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk berkreasi dalam mengolah ruang. Ruang tersebut dapat memberikan efek yang berbeda sesuai dengan keinginan perancangnya melalui rancangan instalasi maupun permainan elemen pembatas ruang sehingga mempengaruhi sirkulasi manusia di dalamnya.



Gambar 2.28 Foto Ruang Pameran Temporer Museum NAI

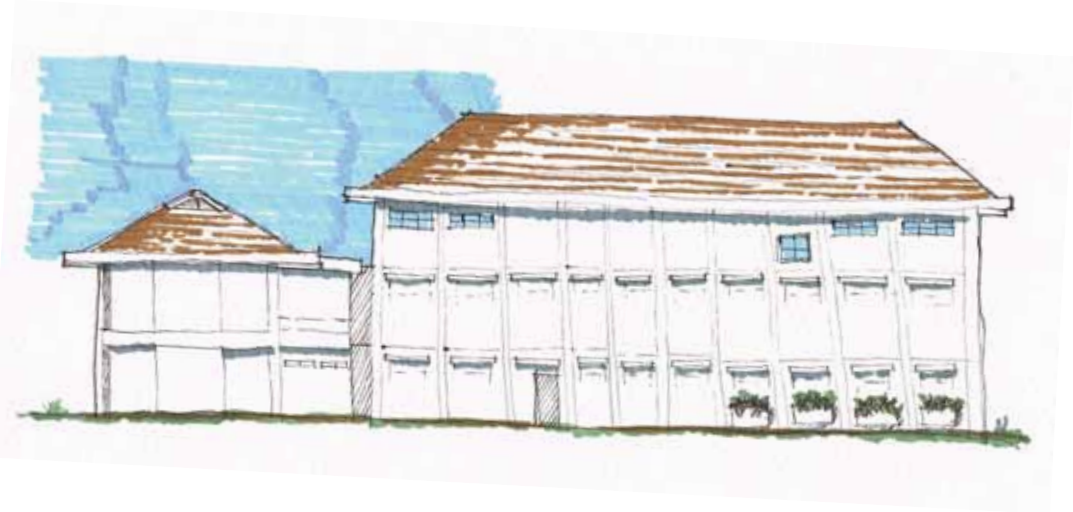
Sumber : dokumen penulis

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Museum NAI yang berada di Rotterdam, Belanda memiliki tujuan konservasi sebagai misi utama dari pengadaan museum, didukung adanya fasilitas perpustakaan dan bagian publikasi, ruang konservasi, ruang restorasi benda kuno, ruang pameran tetap yang menyediakan pengendalian yang baik terhadap udara dan cahaya untuk tujuan perawatan benda cagar budaya, serta ruang penelitian dan penyimpanan benda kuno khusus. Tujuan kedua dari pengadaan museum ini adalah untuk menyediakan sarana pendidikan bagi masyarakat mengenai arsitektur di Belanda. Fasilitas pendukung yang disediakan museum ini antara lain toko buku, toko cinderamata, ruang bermain anak, ruang seminar,

*café*, ruang diskusi, ruang pameran temporer, kantor, dan taman. Museum NAI memiliki konsep yang mengutamakan komunikasi antara benda cagar budaya yang ditampilkan dengan pengunjung sebagai penerima informasi tersebut. Kedua ruang pameran yaitu ruang pameran tetap dan ruang pameran temporer memberikan kesempatan bagi karya untuk berbicara dan bercerita pada pengunjung museum. Ruang pameran tetap memberikan kesempatan bagi karya berbicara secara personal. Ruang pameran temporer memberikan kebebasan bagi pengisi pameran untuk berekspresi dan mengkomunikasikan diri dan karyanya bagi pengunjung. Sirkulasi pada ruang-ruang di Museum NAI dirancang sehingga pengunjung dapat melalui suatu perjalanan yang memiliki cerita sesuai dengan persepsi masing-masing pengunjung. Kebebasan sirkulasi dan pilihan-pilihan jalur yang disediakan memberikan kesan *adventurous* bagi pengunjung museum.

## II.3.2 TINJAUAN MUSEUM BERDASARKAN LOKASI GEOGRAFIS

### II.3.2.1 Jogja National Museum (JNM)



Gambar 2.29 Tampak Depan Jogja National Museum

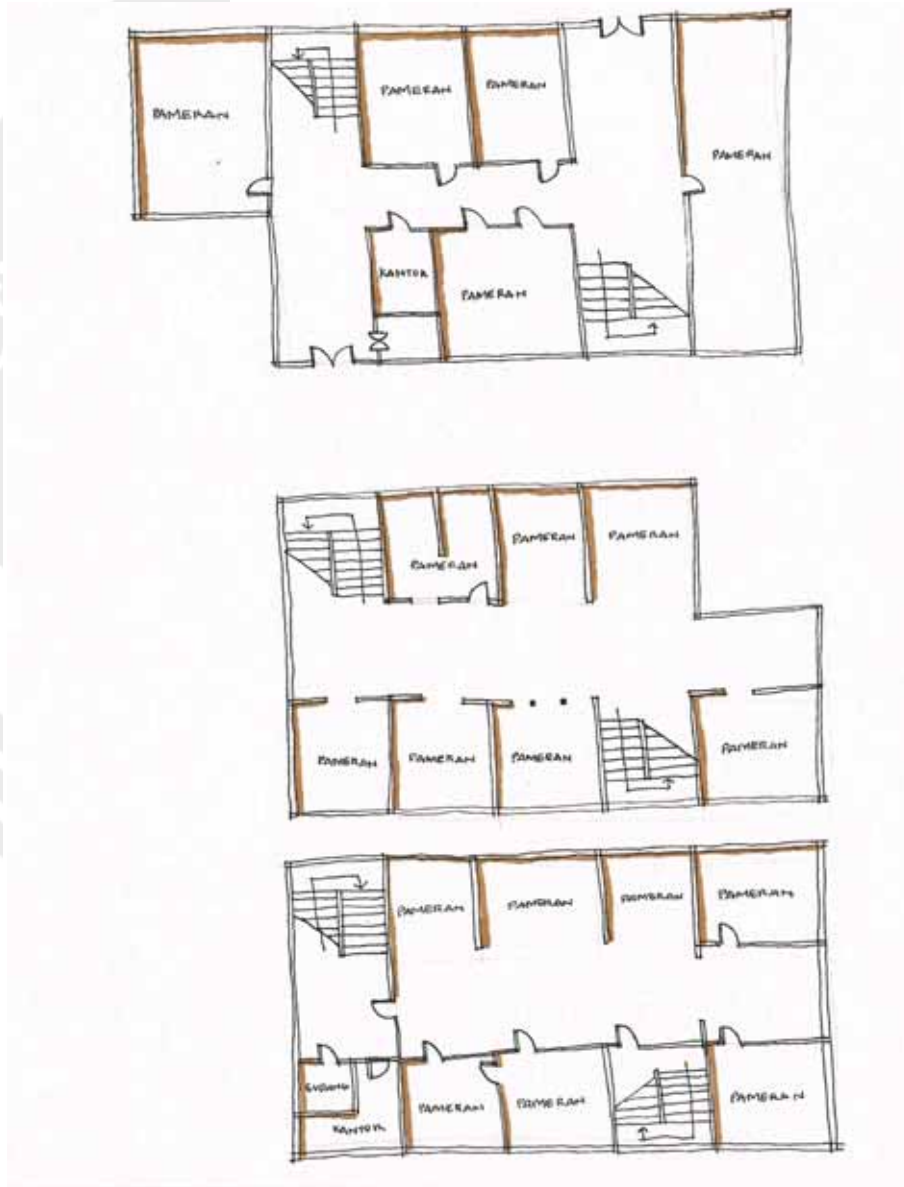
Sumber : dokumen penulis

Jogja National Museum (JNM) merupakan museum yang terletak di Jalan Prof. Kyai Amri Yahya, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Museum ini kini banyak dimanfaatkan untuk acara-acara kesenian yang bersifat temporer, mengingat ketersediaan tempat yang luas yang tidak digunakan secara permanen oleh pemilik museum. Acara-acara besar yang bersifat nasional maupun internasional yang diadakan di JNM didominasi oleh acara-acara seni kontemporer. Contohnya adalah acara Bienalle, pameran grafiti, dan pameran fotografi nasional.

Museum memiliki ruang-ruang pameran yang cukup luas dan berjumlah banyak. Secara arsitektural, bangunan ini memang memberikan keuntungan bagi para seniman dalam pemanfaatannya mengingat ruang-ruang yang disediakan merupakan ruang yang luas tanpa sekat, sehingga seniman




sebagai kontributor seni dapat berkreasi dan merancang olahan ruang itu sendiri. Bangunan memiliki wajah yang mencerminkan bangunan dari era kolonial Belanda yang telah mengalami perubahan. Terlihat bahwa dinding bangunan yang sebagian besar tertutup panel berbentuk persegi panjang, dahulunya merupakan bukaan-bukaan jendela.



Gambar 2.30 Denah Jogja National Museum

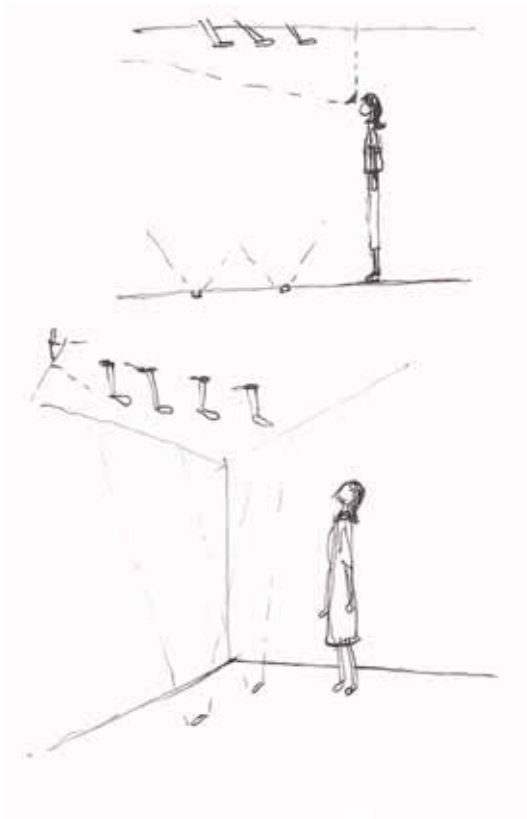
Sumber : dokumen penulis



Bangunan JNM juga memiliki hubungan dengan bangunan yang berada di sisi baratnya yaitu SMAN 1 Teladan. Bangunan ini memiliki kesamaan wajah bangunan, dengan pembeda berupa panel-panel yang menempel pada dinding bangunan tersebut. Pada bangunan SMAN 1 Teladan, bangunan memiliki wajah yang serupa, namun terdapat bukaan-bukaan berupa jendela persegi panjang yang berada di setiap sisi bangunan. Berdasarkan pengamatan dan studi lapangan penulis, panel-panel tersebut bertujuan untuk memberikan keamanan bagi karya seni yang ditampilkan di dalam museum. Hal ini dilakukan untuk mendukung fungsi museum sebagai lokasi preservasi dan konservasi. Adapun fungsi yang terkait dengan kreativitas seniman yang terlibat, sehingga wajah bangunan dapat ditutup dengan karya seni secara berganti-gantian untuk setiap acara. Hal ini meningkatkan fleksibilitas sebuah museum dalam menyediakan ruang kreatif bagi penggunanya.

Pengolahan ruang dalam museum JNM dilakukan secara minimal, dengan tujuan untuk memberi kebebasan pada penggunanya untuk berekspresi dan mengolah ruang itu sesuai dengan estetikanya masing-masing. JNM memberikan berbagai kemungkinan bagi pengguna untuk menampilkan karya baik berupa instalasi datar (lukisan, foto), atau instalasi tiga dimensi (patung, karya seni kriya, produk furnitur, dan sebagainya).

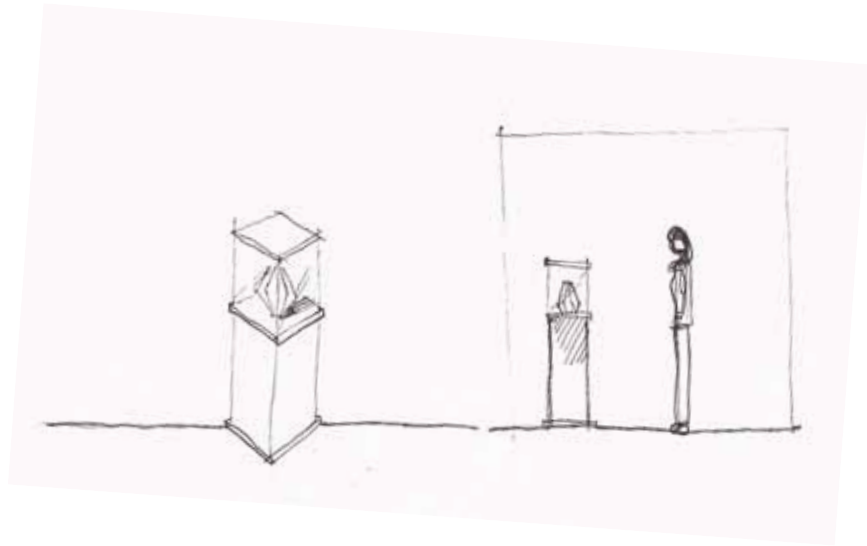
Pengguna ruang yang merupakan pengisi pameran dibebaskan untuk mengolah elemen pembentuk ruang seperti plafond, dinding, maupun lantai. Hal ini memberikan efek yang dinamis pada museum dari satu pameran ke pameran yang lainnya, mengingat *layout* ruang yang dapat selalu berubah, serta implementasi ekpresi karya seniman yang juga selalu berubah.



Gambar 2.31 Contoh Penggunaan Plafon sebagai Ruang Ekspresi

Sumber : dokumen penulis





Gambar 2.32 Contoh Penggunaan Lantai sebagai Ruang Ekspresi  
Sumber : dokumen penulis

Jogja National Museum adalah museum yang berada di Kota Yogyakarta yang memiliki konsep yang memberikan kebebasan pada pengisi pameran untuk berekspresi, melalui ruang-ruang kosong yang tersedia. Elemen-elemen pembentuk ruang pada bangunan JNM memiliki karakteristik yang polos dan kesan meruang yang sangat terasa, sehingga unsur kebebasan berekspresi terasa jelas. Sebuah ruang menjadi sangat mudah dan fleksibel menerima perubahan yang akan dilakukan oleh pengisinya. Jogja National Museum merupakan museum yang tidak hanya terfokus pada konservasi saja, namun memiliki misi dalam penyelenggaraan ruang ekspresi bagi seniman di Kota Yogyakarta, bahkan Indonesia.

## II.4 KESIMPULAN STUDI KOMPARASI MUSEUM

Studi komparasi yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa ketiga obyek studi yang dikomparasikan memiliki keberagaman visi, target pengunjung, dan keunikan. Adapun divisi-divisi yang berbeda dalam setiap museum dalam usaha pemenuhan visinya. Temuan-temuan yang didasarkan pada studi komparasi tersebut dituangkan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Kesimpulan Studi Komparasi Museum

Obyek Studi Komparasi	Visi Museum	Target	Keunikan	Penekanan Rancangan Arsitektural
Museum of Childhood	Konservasi permainan anak dan edukasi interaktif bagi anak dan pengunjung	Anak-anak dan wisatawan	Penekanan pada cara bermain anak dan pameran yang interaktif	Rancangan yang ramah terhadap anak-anak baik melalui dimensi yang sesuai, keamanan bahan, dan pameran interaktif yang menarik.
Museum Netherland Architecture Institute	Konservasi dan Dokumentasi, Edukasi, Publikasi	Wisatawan, Pelajar, Arsitek	Penekanan pada fleksibilitas ruang dalam menampilkan benda-benda bersejarah dan rancangan instalasi yang ekspresif sehingga benda dapat berkomunikasi dengan pengunjung museum.	Rancangan yang fleksibel dan menyediakan ruang ekspresi melalui ruang pameran temporer, rancangan instalasi yang beragam dan melibatkan indera manusia (pengelihatannya, peraba, penciuman, pendengaran).

Obyek Studi Komparasi	Visi Museum	Target	Keunikan	Penekanan Rancangan Arsitektural
Jogja National Museum	Konservasi dan Ruang Ekspresi Seni	Wisatawan, Seniman	Ruang ekspresi yang bebas dan fleksibel memungkinkan pengisi pameran berkarya dengan kreatif.	Ruang-ruang yang fleksibel baik pada rancangan ruang dalam, lansekap, maupun fasad yang fleksibel untuk mengalami perubahan.

Sumber : analisis penulis

## II.5 TINJAUAN MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

### II.5.1 PENGERTIAN MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (edisi III, 2013), *museum*<sup>14</sup> didefinisikan sebagai *gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno*. Sedangkan kata *permainan*<sup>15</sup> memiliki definisi *sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan*. Kata *tradisional*<sup>16</sup> memiliki definisi *sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun*. Berdasarkan penjelasan di atas, maka disimpulkan bahwa museum permainan tradisional adalah sebuah tempat yang memiliki fungsi sebagai tempat pameran dan pelestarian permainan tradisional yaitu obyek barang yang digunakan untuk bermain dan memiliki latar belakang yang berkaitan dengan adat kebiasaan yang turun temurun.

<sup>14</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

<sup>15</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

<sup>16</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

Tertulis pula pada buku *The New Book of Knowledge* bahwa “*Museums are no longer just storehouse for collections. Today nearly all museums, large or small, carry on educational programs. Museums offer guided tours, lectures, films, music recitals, art lessons, and other attractions*”<sup>17</sup>. Hal ini berarti pada saat ini, museum tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan saja, namun hampir semua museum menawarkan program edukasi. Museum menawarkan berbagai aktivitas seperti tur dengan pemandu, seminar, pemutaran film, pementasan musik, pelajaran seni, dan atraksi lainnya.

Apabila dikaji dari pengertian pada buku *The New Book of Knowledge*, maka museum permainan tradisional merupakan museum yang tidak hanya menyimpan atau menampilkan koleksi permainan tradisional, namun juga memberikan program edukasi. Program tersebut dapat berupa tur pameran permainan tradisional, seminar, pemutaran film atau pertunjukkan yang melibatkan permainan tradisional, dan *workshop* pembuatan permainan tradisional.

Museum Permainan Tradisional merupakan bangunan dengan tipologi museum yang bergerak di bidang kebudayaan dan pendidikan, terutama dengan sasaran pendidikan secara umum bagi anak-anak dan remaja. Museum Permainan Tradisional yang memamerkan aneka permainan tradisional memiliki sasaran terutama bagi anak-anak. Pendidikan anak-anak memiliki kriteria yang khusus dalam perencanaannya seperti tertera pada buku *Time-Saver Standards for Building Types* karangan Joseph D. Chiara. Disebutkan bahwa sarana edukasi bagi anak pada usia dini diharapkan memiliki atmosfer yang mendukung anak dalam belajar. Joseph D. Chiara merumuskan hal tersebut dalam pernyataan “*safe, nurturing spaces offering a wide variety of learning opportunities enhance the early*

---

<sup>17</sup> (Grolier Incorporated, 1972)

*development of the neurological connection that spark emotional interest and provide the pathways of learning”<sup>18</sup>.*

Pernyataan tersebut menyatakan bahwa sebuah tempat pendidikan anak berusia dini merupakan ruang yang aman dan menawarkan berbagai kesempatan belajar yang beranekaragam untuk mengembangkan perkembangan awal dari hubungan syaraf yang secara emosional akan mewujudkan ketertarikan dan menyediakan jalan bagi pendidikan. Dari pernyataan tersebut maka disimpulkan bahwa sebuah tempat edukasi untuk anak membutuhkan atmosfer ruang yang aman, menarik yang akan mempengaruhi syaraf anak secara positif sehingga muncul ketertarikan dalam diri anak untuk belajar dengan gembira.

---

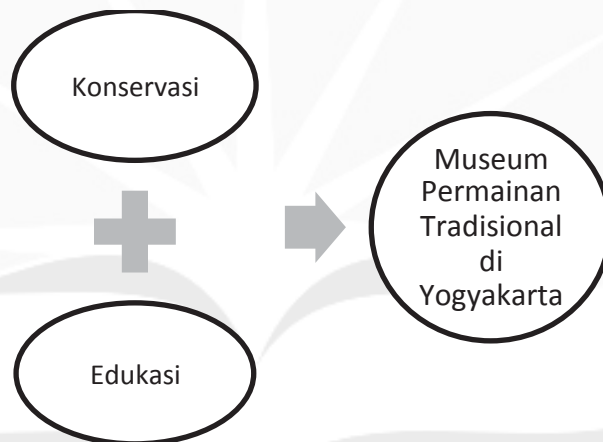
<sup>18</sup> (Chiara, Time - Saver Standards for Building Types, 2001)



## II.5.2 VISI DAN MISI MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

### II.5.2.1. Visi Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta

Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta ini memiliki visi yang berangkat dari visi Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah disampaikan oleh Sultan Hamengkubuwono X, serta visi pemilik museum. Visi Museum Permainan Tradisional adalah “Menjadi sebuah museum yang berfungsi edukatif dalam melestarikan permainan tradisional Yogyakarta, serta menjadi tujuan wisata unggulan di Yogyakarta.”



Gambar 2.33 Diagram Visi Museum Permainan Tradisional

Sumber : analisis penulis

Kata edukatif<sup>19</sup> memiliki makna yaitu bersifat mendidik atau berkaitan dengan pendidikan. Kata pendidikan berasal dari kata didik yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan<sup>20</sup>

<sup>19</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

<sup>20</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

memiliki makna proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka diharapkan bahwa museum memiliki fungsi mendidik bagi sasaran pengunjung museum. Hal ini mendukung kota Yogyakarta sebagai kota pelajar, dan meningkatkan pendidikan masyarakat yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi kelangsungan bangsa.

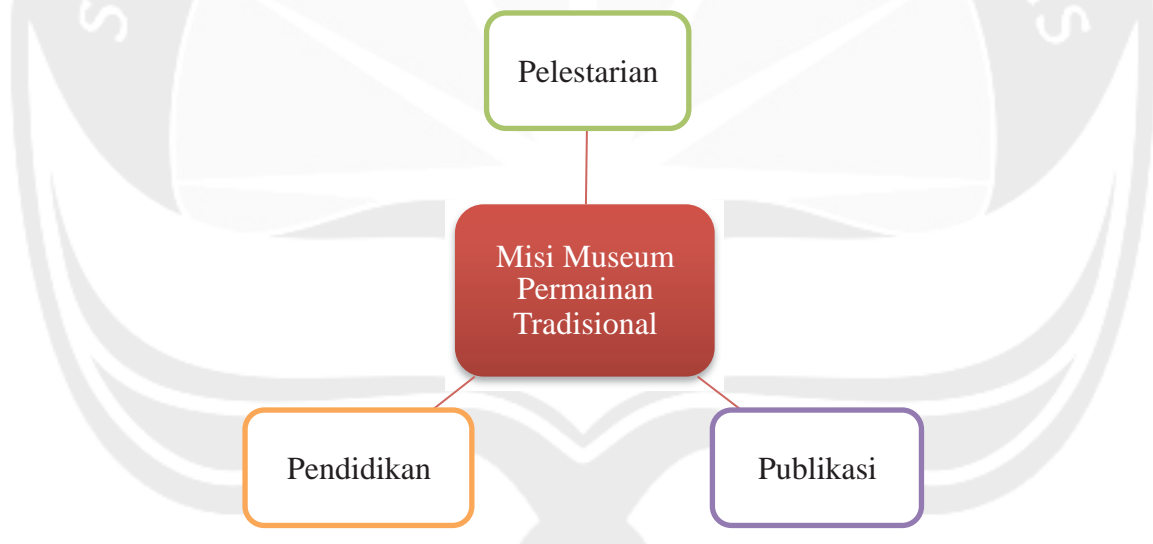
Sasaran utama Museum Permainan Tradisional adalah anak dan remaja. Sasaran secara substansial adalah supaya anak dan remaja menerima manfaat edukasi dari museum, dengan cara yang menyenangkan melalui permainan tradisional. Adapun sasaran subyek yang lain yaitu wisatawan supaya menerima informasi dan edukasi tentang permainan tradisional di Yogyakarta, dengan harapan mereka akan mengenal Yogyakarta secara lebih mendalam, dengan cara yang menyenangkan. Diharapkan dengan adanya fungsi edukatif dari museum ini yang disampaikan dengan cara yang ramah dan menyenangkan, akan memberikan citra Yogyakarta sebagai kota pelajar yang ramah, menyenangkan, dan kaya akan budaya.

Pencapaian visi dilakukan melalui perumusan misi-misi Museum Permainan Tradisional. Strategi untuk mencapai terwujudnya visi museum adalah untuk selalu memasukkan unsur edukasi dalam setiap kegiatan yang dilakukan dalam museum. Dalam rencana operasi museum, direncanakan bahwa kegiatan edukatif tersebut dicapai melalui kegiatan yang beragam dengan ruang yang mewadahnya beragam pula.

### II.5.2.2 Misi Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta

Misi dilakukan oleh Museum Permainan Tradisional untuk mewujudkan visi yang dicita-citakan. Visi, sebagai suatu cita-cita yang ingin diraih, memerlukan sebuah aksi untuk dapat terwujud. Aksi tersebut dirumuskan melalui misi-misi sebagai berikut.

- a. Mewujudkan pelestarian permainan tradisional.
- b. Melaksanakan kegiatan pendidikan melalui pameran permainan tradisional.
- c. Mewujudkan publikasi permainan tradisional melalui kegiatan yang bervariasi sebagai daya tarik untuk masyarakat dan wisatawan.



Gambar 2.34 Diagram Misi Museum Permainan Tradisional

Sumber : analisis penulis

Misi yang pertama terkait dengan pelestarian permainan tradisional. Secara etimologi, pelestarian<sup>21</sup> memiliki definisi

<sup>21</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

*proses, cara, perbuatan melestarikan; perlindungan dari kemusnahan atau kerusakan; pengawetan; konservasi.* Pelestarian permainan tradisional memiliki tujuan konservasi agar kebudayaan permainan tradisional tetap ada sebagaimana mestinya. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka sebuah kegiatan pelestarian permainan tradisional terkait dengan perlindungan permainan tradisional yang telah ada di Yogyakarta.

Misi yang kedua terkait dengan pendidikan yang akan diberikan bagi pengunjung dan masyarakat melalui kegiatan pameran yang interaktif. Misi pendidikan akan mendukung misi pelestarian, mengingat dalam kegiatan pendidikan ini terdapat suatu kegiatan pengenalan bagi masyarakat. Masyarakat diharapkan akan dapat berpartisipasi dalam pelestarian permainan tradisional apabila mengenal permainan tersebut dengan baik. Kegiatan pendidikan diwujudkan melalui kegiatan pameran interaktif untuk pengunjung museum. Adapun kegiatan riset yang akan mendukung kegiatan pendidikan dalam museum. Misi yang kedua ini akan dijawab melalui fungsi museum yang edukatif.

Misi yang ketiga yaitu terkait dengan publikasi. Publikasi yang dimaksud adalah pengenalan museum permainan tradisional dari lingkup internal menuju ke masyarakat secara langsung. Kegiatan publikasi ini mencakup kegiatan publikasi secara *online* melalui jejaring internet maupun media cetak. Kegiatan ini akan dilaksanakan oleh tim publikasi museum yang akan bekerja di bidang komunikasi publik.

### II.5.2.3 Fungsi Museum Permainan Tradisional yang Edukatif

Kata edukatif<sup>22</sup>, seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, memiliki makna yaitu bersifat mendidik atau berkaitan dengan pendidikan. Fungsi museum yang edukatif berarti museum memiliki suatu unsur di dalamnya yang bersifat mendidik bagi pengunjungnya. Pencapaian fungsi tersebut dapat dilakukan melalui pemenuhan kebutuhan museum yang didasarkan pada standar kebutuhan museum, serta penyediaan fasilitas dan sarana pendidikan di dalam museum tersebut. Komunikasi di dalam museum juga menjadi penting sebagai sarana transfer ilmu dari benda cagar budaya di museum kepada pengunjung museum. Komunikasi yang dimaksud adalah komunikasi pasif, namun diharapkan tetap dapat tercapai melalui rancangan ruang dan media interaksi benda cagar budaya terhadap penikmatnya. Melalui komunikasi tersebut, diharapkan manfaat edukasi yang diberikan oleh media pameran dalam museum dapat diterima oleh pengunjung sehingga fungsi edukatif dapat tercapai.

### II.5.3 KAJIAN PEMILIK MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Pemilik Museum Permainan Tradisional yang diusulkan adalah sebuah komunitas kesenian Sahabat Pakuningratan atau yang sering disebut “SAPAKU”. Komunitas kesenian ini berdiri pada tahun 2006 di Yogyakarta. Komunitas kesenian ini merupakan komunitas yang berbasis pada persahabatan dan keakraban antar pecinta budaya dan kesenian. Komunitas “SAPAKU” terbentuk dari sebuah inisiatif sekelompok sahabat yang mencintai seni dan budaya khususnya budaya Yogyakarta.

---

<sup>22</sup> (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2013)

Nama “Sahabat Pakuningratan” terdiri dari dua kata yakni “Sahabat” dan “Pakuningratan”. Kata “Sahabat” digunakan dalam penamaan komunitas ini dengan alasan bahwa komunitas ini berbasis persahabatan yang bersifat erat dan akrab. Kata “Pakuningratan” dipilih ketika pembentukan anggota komunitas ini memilih lokasi titik berkumpul komunitas yang berada di Jalan Pakuningratan, Kota Yogyakarta. Lokasi perkumpulan berupa ruang kosong yang merupakan bagian dari rumah tinggal salah satu anggota “SAPAKU”.

Komunitas ini memiliki anggota yang terdiri dari berbagai profesi yaitu ahli forensik, arsitek, dokter spesialis anak, guru bahasa, novelis, ibu rumah tangga, mahasiswa, bankir, dan wirausahawati. Komunitas “SAPAKU” memiliki dua mentor utama yang berprofesi sebagai seniman yang cukup aktif di dalam dunia seni dan budaya di Yogyakarta yaitu Yuswantoro Adi dan Bambang Herras.



Gambar 2.35 Foto Mentor Komunitas “SAPAKU”

Sumber : dokumen pribadi

Kegiatan yang dilakukan oleh komunitas ini bervariasi mulai dari melukis bersama, membuat instalasi pameran, diskusi budaya, dan kunjungan seni dan budaya ke berbagai museum dan seniman khususnya di Yogyakarta. Kegiatan rutin yang dilakukan yaitu diskusi komunitas dan kegiatan produktif bersama pada setiap hari Jumat. Kegiatan diskusi budaya dan kunjungan seni budaya yang dilakukan oleh “SAPAKU” salah satunya ditujukan sebagai

usaha konservasi seni budaya di Yogyakarta dengan menumbuhkan rasa cinta terlebih dahulu terhadap budaya yang dimiliki oleh Yogyakarta. “SAPAKU” yang memiliki konsep persahabatan selalu berusaha untuk mengenal sebanyak-banyaknya budaya di Yogyakarta dan di luar Yogyakarta, dengan landasan pepatah “tak kenal maka tak sayang”. Usaha pendekatan budaya dan seni tersebut bertujuan untuk meningkatkan rasa cinta terhadap budaya sehingga budaya yang diajarkan oleh nenek moyang akan terus ada.

Anggota komunitas “SAPAKU” memiliki beragam usia yaitu antara 20 sampai 60 tahun. Sebagian besar di antara mereka memiliki kesamaan yaitu kecintaan mereka pada Yogyakarta sebagai kota pelajar. Sebagian dari anggota komunitas tidak hanya bekerja di dalam satu bidang saja, namun juga bekerja di bidang pendidikan sebagai pendidik. Kesamaan lainnya yaitu sebagian besar dari mereka adalah orang tua yang telah memiliki anak yang memiliki usia yang beragam.

Komunitas “SAPAKU” merupakan komunitas yang kasual dan seringkali melibatkan anggota keluarga dari setiap anggota tetap. Tidak jarang bahwa anggota tetap komunitas “SAPAKU” melibatkan anak – anak mereka untuk mengikuti kegiatan pendekatan kesenian dan budaya seperti kunjungan ke lokasi budaya, mengikuti kegiatan melukis dan menggambar, dan mengenal budaya tradisional, termasuk permainan tradisional.

Dalam diskusi mingguan yang dilakukan oleh komunitas “SAPAKU”, topik yang seringkali diangkat yaitu pendidikan, lingkungan, kesehatan, teknologi, politik, permasalahan sosial, dan fenomena aktual yang terjadi dalam minggu tersebut. Mengingat pluralisme profesi anggota komunitas “SAPAKU”, sebuah permasalahan dapat dipandang dari berbagai sudut pandang dan bidang studi yang berbeda-beda. Meskipun demikian, persahabatan tetap menjadi semangat yang mendasari setiap kegiatan “SAPAKU”. Salah satu faktor yang mempererat persahabatan tersebut yaitu budaya untuk “guyub” yang menjadi salah satu kekhasan Yogyakarta.

Keramahan dan keakraban antar individu menjadi sebuah komunitas yang utuh merupakan hal yang dijunjung tinggi oleh komunitas ini.

Adalah sebuah hal yang disayangkan oleh para anggota komunitas “SAPAKU” bahwa Yogyakarta sebagai kota pelajar dan kota budaya sudah mulai kehilangan jati dirinya sebagai kota yang kaya akan budaya dan mengedepankan pendidikan. Para anggota komunitas “SAPAKU” yang lahir antara tahun 1953 sampai 1992 merasakan masa kecil hidup di Indonesia yang masih serba tradisional. Mereka semua merasakan bagaimana kebahagiaan dapat dicapai dengan perangkat yang sederhana berupa mainan tradisional dan permainan-permainan rakyat.

Fenomena yang terjadi pada anak-anak di masa yang baru ini bertolak belakang dengan apa yang terjadi di masa lalu, di mana pada masa kini generasi muda dimanjakan oleh permainan digital yang terkadang kurang memberikan kontribusi positif bagi perkembangan karakter anak. Kekhawatiran anggota “SAPAKU” terhadap anak-anak mereka juga, bahwa generasi mendatang akan cenderung individualis, sedangkan manusia pada hakekatnya adalah makhluk sosial yang perlu berhubungan dengan manusia lainnya. Anggota “SAPAKU” merasakan pendidikan sosial tersebut salah satunya melalui permainan tradisional yang sebagian besar dilakukan secara berkelompok. Fakta tersebut menimbulkan keinginan anggota “SAPAKU” untuk menghidupkan kembali masa kecil yang indah bersama aneka permainan tradisional yang dapat dilakukan bersama dengan manusia lainnya yang kemudian memungkinkan untuk mewujudkan hubungan sosial yang erat dan bersahabat.

Kepedulian anggota komunitas “SAPAKU” terhadap pelestarian budaya, pendidikan dan pembentukan karakter anak menjadi salah satu dasar usulan pemilik proyek Museum Permainan Tradisional ini. Adapun kekhawatiran para anggota komunitas sebagai orang tua yang melihat perkembangan jaman yang makin mengedepankan teknologi dan



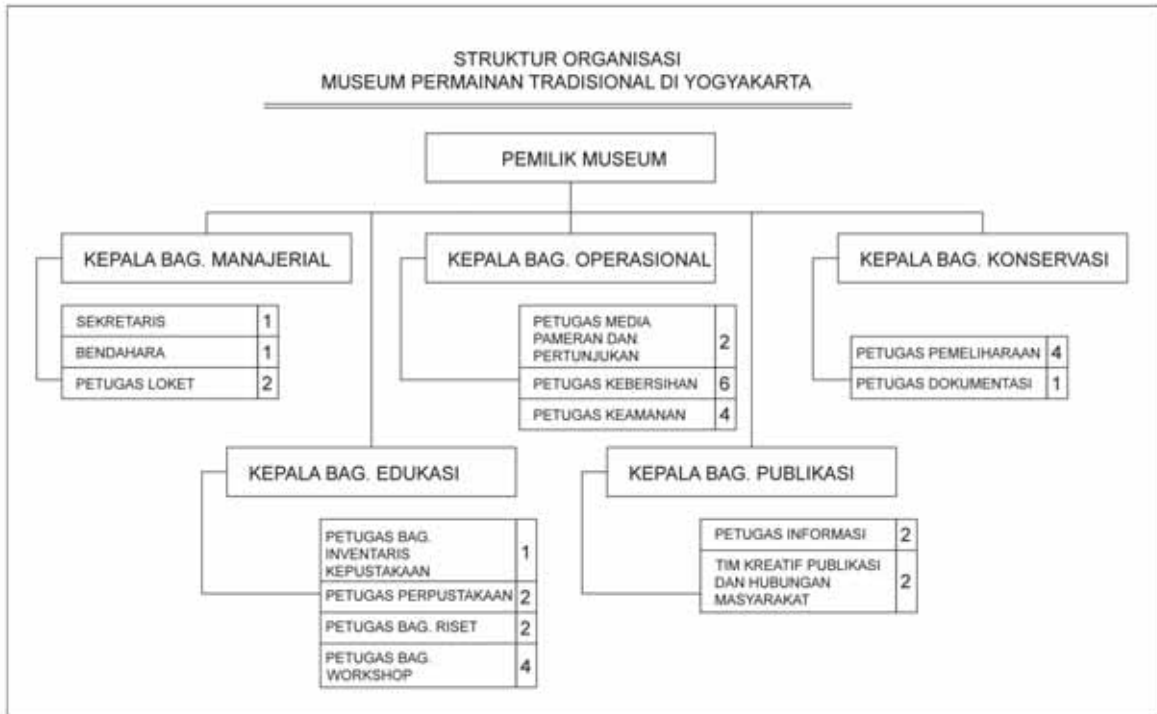
meninggalkan budaya dan kesenian tradisional terutama bagi anak-anak mereka dan generasi mendatang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa komunitas “SAPAKU” merupakan usulan pemilik obyek yang ideal mengingat landasan komunitas yang berbasis persahabatan dengan semangat cinta budaya di Yogyakarta, dan kepedulian anggotanya akan pelestarian budaya dan kesenian bagi anak-anak dan generasi mendatang.



## II.5.4 STRUKTUR ORGANISASI MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Museum Permainan Tradisional memiliki organisasi yang terstruktur dengan susunan sebagai berikut.



Gambar 2.36 Diagram Struktur Organisasi Museum Permainan Tradisional

Sumber : analisis penulis

Berdasarkan struktur organisasi di atas, maka pelaku di Museum Permainan Tradisional dapat dirinci dalam tabel berikut.

Tabel 2.2 Pelaku di Museum Permainan Tradisional

NAMA PELAKU	JUMLAH PELAKU (ORANG)
Kepala Bag. Manajerial	1
Sekretaris	1

<b>NAMA PELAKU</b>	<b>JUMLAH PELAKU (ORANG)</b>
Bendahara	1
Petugas loket	2
Kepala Bag. operasional	1
Petugas media, pameran dan pertunjukan	2
Petugas kebersihan	6
Petugas keamanan	4
Petugas Kantin dan Toko Cenderamata	4
Kepala Bag. konservasi	1
Petugas pemeliharaan	4
Petugas dokumentasi	1
Kepala Bag. edukasi	1
Petugas Bag. inventaris kepustakaan	1
Petugas perpustakaan	2
Petugas Bag. riset	2
Petugas Bag. workshop	2
Kepala Bag. publikasi	1
Petugas informasi	2
Tim kreatif publikasi dan hubungan masyarakat	2
Pengunjung	75
<b>TOTAL (ORANG)</b>	<b>116</b>

Sumber : analisis penulis

Seluruh pelaku di atas yang berjumlah 112 orang, akan melakukan berbagai kegiatan di dalam Museum Permainan Tradisional baik sebagai tim operasional, tim manajerial, maupun pengunjung. Kegiatan yang akan dilakukan oleh pihak-pihak tersebut tentunya diharapkan dapat memberikan efek yang positif demi keberlanjutan museum. Rincian kegiatan yang dilakukan di Museum Permainan Tradisional dijelaskan dalam bagian selanjutnya dari bab ini.

## II.5.5 JENIS KEGIATAN MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Kegiatan yang dilakukan di dalam museum permainan tradisional terbagi menjadi beberapa kelompok kegiatan yaitu manajerial, *maintenance*, pelayanan umum, riset, pameran, praktek bermain, workshop, dan pengembangan permainan. Dalam kelompok kegiatan tersebut, melibatkan kegiatan – kegiatan yang beragam yang dilakukan oleh pelaku yang beragam pula. Rincian kegiatan dan pelaku yang terlibat dalam Museum Permainan Tradisional adalah sebagai berikut.

Tabel 2.3 Kegiatan di Museum Permainan Tradisional

KELOMPOK KEGIATAN	KEGIATAN	PELAKU
Manajerial	Pengelolaan bag. manajerial dan administrasi	Pengelola kantor bag. manajerial dan administrasi, Petugas loket museum
	Pengelolaan bag. operasional	Pengelola kantor bag.operasional, petugas kebersihan, petugas keamanan, petugas media, pameran, dan pertunjukan, petugas kantin dan toko cinderamata.
Konservasi	Pengelolaan dokumentasi dan bag. konservasi	Petugas pemeliharaan dan konservasi
	Pemeliharaan benda cagar budaya	Petugas pemeliharaan dan konservasi

KELOMPOK KEGIATAN	KEGIATAN	PELAKU
Edukasi	Pameran tetap	Pengunjung museum, petugas operasional bag.media, pameran, dan pertunjukan
	Pameran temporer	Pengunjung museum, petugas operasional bag.media, pameran, dan pertunjukan
	Studi pustaka	Pengunjung museum, peneliti atau pengelola kantor bag. riset
	Pertunjukan	Pengunjung museum, petugas operasional bag.media, pameran, dan pertunjukan
	<i>Workshop</i>	Petugas bag. <i>workshop</i> , pengunjung museum
Publikasi	Publikasi informasi museum	Petugas pusat informasi dan publikasi
	Penelitian, riset, penulisan karya ilmiah dan informasi.	Peneliti atau pengelola kantor bag. riset

Sumber : analisis penulis

Kegiatan yang telah dirinci di atas terbagi dalam masing-masing kelompok kegiatan. Kegiatan-kegiatan tersebut memiliki berbagai sifat dan kebutuhan ruang yang berbeda-beda. Berangkat dari rumusan kegiatan yang akan dilakukan di Museum Permainan Tradisional, dapat dirumuskan kebutuhan ruang yang diperlukan di dalam museum. Rincian kebutuhan ruang di museum akan diuraikan dalam bagian selanjutnya dalam bab ini.

## II.5.6 KEBUTUHAN RUANG MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL DI YOGYAKARTA

Setiap kegiatan di Museum Permainan Tradisional membutuhkan ruang yang mawadahi fungsi dan kegiatan tersebut. Ruang-ruang dalam Museum Permainan Tradisional dirinci dalam tabel berikut.

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang di Museum Permainan Tradisional

KELOMPOK KEGIATAN	KEGIATAN	PELAKU	RUANG
Manajerial	Pengelolaan bag. manajerial dan administrasi	Pengelola kantor bag. manajerial dan administrasi, Petugas loket museum	R. Kantor manajerial dan administrasi R. Loket museum
	Pengelolaan bag. operasional	Pengelola kantor bag.operasional, petugas kebersihan, petugas keamanan, petugas media, pameran, dan pertunjukan petugas kantin dan toko cinderamata.	R. Kantor bag. operasional R. Kebersihan R. Keamanan R. Media R. Pertunjukan R. Pameran R. Gudang peralatan media pameran dan pertunjukan Kantin dan toko cinderamata
Konservasi	Pengelolaan dokumentasi dan bag. konservasi	Petugas pemeliharaan dan konservasi	R. Kantor bag. konservasi R. Pemeliharaan
	Pemeliharaan benda cagar budaya	Petugas pemeliharaan dan konservasi	R. Kantor bag. konservasi R. Pemeliharaan

KELOMPOK KEGIATAN	KEGIATAN	PELAKU	RUANG
Edukasi	Pameran tetap	Pengunjung museum, petugas operasional bag.media, pameran, dan pertunjukan	R. Pameran tetap R. Pertunjukan R. Media
	Pameran temporer	Pengunjung museum, petugas operasional bag.media, pameran, dan pertunjukan	R. Pameran temporer R. Media
	Studi pustaka	Pengunjung museum, peneliti atau pengelola kantor bag. riset	R. Perpustakaan umum R. Perpustakaan kantor bag. riset
	Pertunjukan	Pengunjung museum, petugas operasional bag.media, pameran, dan pertunjukan	R. Pertunjukan R. Media
	<i>Workshop</i>	Petugas bag. <i>workshop</i> , pengunjung museum	R. Workshop
Publikasi	Publikasi informasi museum	Petugas pusat informasi dan publikasi, pengunjung museum	R. Kantor bag. publikasi R. Pusat informasi umum
	Penelitian, riset, penulisan karya ilmiah dan informasi.	Peneliti atau pengelola kantor bag. riset	R. Kantor bag. riset R. Perpustakaan kantor bag. riset

Sumber : Analisis Penulis



Kebutuhan ruang di atas akan menjadi dasar untuk membuat analisis mengenai hubungan dan organisasi ruang yang kemudian akan digunakan untuk dasar perancangan Museum Permainan Tradisional. Analisis zonasi, organisasi, dan hubungan ruang tersebut akan dijelaskan dalam bab selanjutnya.

#### II.5.6.1 Standar Perancangan Museum

Dalam perancangan sebuah museum, dimensi dan penentuan ruang yang dibutuhkan harus disesuaikan dengan dimensi barang yang akan dimuat dan dipamerkan dalam museum. Maka dari itu, museum harus bersifat fleksibel dalam menerima barang yang akan dilestarikan. Seperti yang dikatakan dalam buku *Time-Saver Standards*, “*Museums need flexibility to evolve and respond to constituencies as well to new technologies, exhibition ideas, and informations. Accordingly, the design should provide spaces and relationships that are no more specific than necessary*”<sup>23</sup>.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa museum harus memiliki fleksibilitas untuk berubah dan respon kepada teknologi baru, ide pameran yang baru, dan informasi baru. Rancangan museum harus menyediakan ruang yang saling terhubung untuk keperluan museum itu sendiri.

Dalam buku *Time – Saver Standards*, juga dijelaskan bahwa “*Museums operate best with a simple and clear floorplan. The primary organizational diagram should be based on five basic zones, according to public exposure and the presence of collections*”<sup>24</sup>. Pernyataan tersebut berarti museum beroperasi dengan baik dengan adanya denah yang sederhana dan bersih. Diagram organisasi ruang seharusnya hanya berbasis pada 5 zona dasar yang didasarkan pada akses publik dan adanya koleksi.

---

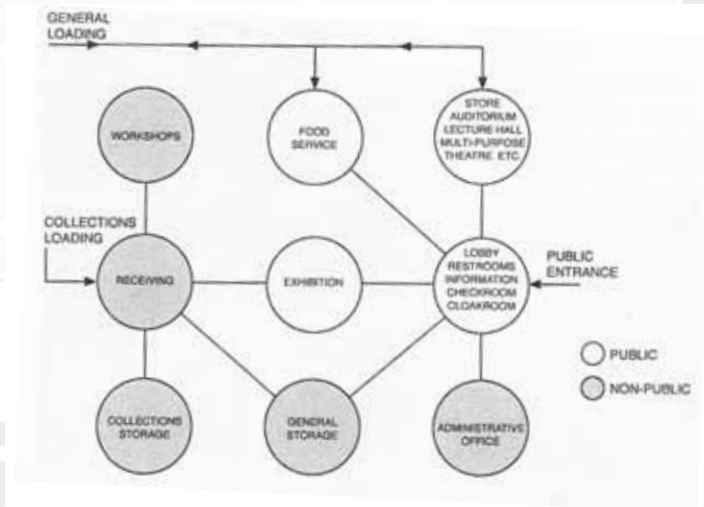
<sup>23</sup> (Chiara, *Time - Saver Standards for Building Types*, 2001)

<sup>24</sup> (Chiara, *Time - Saver Standards for Building Types*, 2001)

Kelima zona dasar<sup>25</sup> dalam museum adalah sebagai berikut.

1. Publik – tanpa koleksi
2. Publik – dengan koleksi
3. Non – publik – tanpa koleksi
4. Non – publik – dengan koleksi
5. Penyimpanan koleksi

Kelima zona tersebut kemudian disusun dalam sebuah diagram organisasi ruang yang secara garis besar akan mendasari pengelompokan ruang di dalam museum. Organisasi ruang tersebut dijelaskan dalam diagram berikut.



Gambar 2.37 Diagram Standar Organisasi Ruang Museum

Sumber : (Chiara, Time - Saver Standards for Building Types, 2001)

Zona-zona tersebut kemudian dirinci dengan kebutuhan ruang museum yang didefinisikan dari berbagai koleksi yang akan ditampilkan dan dilestarikan dalam museum itu sendiri.

<sup>25</sup> (Chiara, Time - Saver Standards for Building Types, 2001)