

ABSTRAK

Mainan dan bermain menjadi suatu proses yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dengan bermain, seorang manusia belajar mengetahui apa yang ada disekitarnya. Mainan tradisional adalah akar yang tumbuh menjadi mainan-mainan modern serba elektronis yang berkembang pada saat ini. Namun, sangat memprihatinkan karena mainan tradisional kini keberadaannya sudah mulai tersisihkan, bahkan banyak diantaranya yang telah punah. Padahal, melalui mainan tradisional, pengalaman belajar yang didapat seorang anak, jauh lebih banyak dibandingkan bermain menggunakan mainan modern yang serba elektronis dan individual. Dalam mainan tradisional, seorang anak dilatih untuk mencipta, peka terhadap alam, peka terhadap kehidupan sosial, dan terlatih secara fisik dan mental. Perancangan sebuah museum mainan tradisional yang layak dan memadai bagi terselenggaranya misi konservasi mainan tradisional, tak lepas dari peran serta rancangan interior. Selain memfasilitasi pameran mainan tradisional, perancangan interior museum mainan juga bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan mainan tradisional, serta menanamkan budaya bermain untuk masa depan anak sehingga tumbuh menjadi seorang individu yang berkualitas.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI

LEMBAR IJIN PUBLIKASI

KATA PENGANTAR.....i

ABSTRAK.....ii

DAFTAR ISI.....iv

DAFTAR GAMBAR.....viii

DAFTAR TABEL.....xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....1

1.2 Rumusan Masalah.....3

1.3 Tujuan.....4

1.3.1 Tujuan Penulisan.....4

1.3.2 Tujuan Perancangan Interior Museum Mainan
Tradisional.....4

1.4 Batasan Masalah.....4

1.5 Sumber Data.....5

1.6 Metodologi Penelitian.....5

1.7 Sistematika Penulisan.....6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Museum.....	8
2.2 Pengertian Mainan.....	10
2.3 Pengertian anak.....	13
2.4 Desain Museum.....	13
2.5 Tipe Museum.....	19
2.6 Bentuk Bangunan Museum.....	20
2.7 Ruang Pamer.....	21
2.7.1 Ruang Pamer Permanen.....	21
2.7.2 Ruang Pamer Temporer.....	21
2.8 Ruang Audio Visual.....	21
2.9 Ruang Perpustakaan.....	22
2.10 Ruang Retail.....	24
2.11 Ruang Staff Pengelola.....	30
2.12 Water Closet.....	31
2.13 Ruang Workshop	33
2.14 Lighting.....	33
2.15 Warna.....	37
2.16 Display.....	40
2.17 Keamanan.....	41
2.18 Personal Space, Social Space, dan Sirkulasi.....	42

BAB III DATA DAN ANALISA

3.1 Deskripsi Proyek.....	45
3.2 Struktur Organisasi.....	49
3.3 Sistem Museum.....	49

3.4 Informasi Fisik.....	51
3.4.1 Mikro.....	51
3.4.2 Makro.....	53
3.5 Informasi User.....	55
3.5.1 Data Staff Pengelola.....	55
3.5.2 Data Tamu.....	56
3.5.3 Karakter Fisik User.....	56
3.5.4 Karakter Psikologis User.....	57
3.5.5 Korelasi Hubungan antar user.....	58
3.6 Aktifitas User.....	58
3.7 Analisa Site.....	59
3.7.1 Aspek Matahari.....	59
3.7.2 Aspek Kontur Tanah (Topografi).....	60
3.7.3 Aspek Pencapaian.....	61
3.7.4 Aspek Kebisingan.....	62
3.7.5 Orientasi Tapak.....	63
3.7.6 View.....	64
3.7.7 Lingkungan Sekitar.....	65
3.7.8 Vegetasi.....	65
3.7.9 Drainase.....	66
3.8 Analisa Kebutuhan Ruang.....	67
BAB IV KONSEP DAN DESAIN	
4.1 Analogi Konsep.....	74
4.2 Tema, Konsep, dan Tujuan Perancangan.....	78

4.3 Konsep Organisasi Ruang.....	79
4.3.1 Horisontal.....	79
4.3.2 Vertikal.....	80
4.4 Konsep Bentuk.....	81
4.5 Konsep Material.....	83
4.6 Konsep Warna.....	84
4.7 Konsep Lighting dan Pola Langit-Langit.....	86
4.8 Konsep Display dan Furniture.....	88
4.9 Konsep Utilitas.....	89
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Saran.....	92
 DAFTAR PUSTAKA	
 RIWAYAT HIDUP PENULIS	
 LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mainan Congklak dan Ketapel.....	12
Gambar 2.2 Mainan Yoyo dan Bekel.....	12
Gambar 2.3 Mainan Engrang dan Gatrik.....	13
Gambar 2.4 Jangkauan Visual Dalam Bidang Horisontal dan Vertikal.....	14
Gambar 2.5 Pergerakan Kepala Dalam Bidang Visual Dalam Bidang Horisontal dan Vertikal.....	14
Gambar 2.6 Antropometri Perbandingan Pengamat Pada Posisi Berdiri dan Duduk.....	15
Gambar 2.7 Penentuan Jarak Untuk Display Berupa Benda 2 Dimensi.....	15
Gambar 2.8 Jarak Pandang dan Lebar Area Display.....	16
Gambar 2.9 Fasilitas Railing Pada Area Display.....	16
Gambar 2.10 Anthropometri Rata-rata Anak Usia 6,5th-17th	17
Gambar 2.11 Anthropometri Rata-rata Anak Usia 6,5th-17th.....	17
Gambar 2.12 Anthropometri Rata-rata Anak Usia 6,5th-17th.....	18
Gambar 2.13 Anthropometri Rata-rata Anak Usia 6,5th-17th.....	18
Gambar 2.14 Studi Antropometri Untuk Ruang Audio Visual.....	22
Gambar 2.15 Jarak Ruang Sirkulasi Satu Orang Antar Rak Buku.....	22
Gambar 2.16 Jarak Ruang Sirkulasi Dua Orang Antar Rak Buku.....	23
Gambar 2.17 Jarak Ruang Sirkulasi Meja Baca.....	23
Gambar 2.18 Jarak Ruang Sirkulasi User Berkebutuhan Khusus.....	24

Gambar 2.19 Circular and Curved Shapes.....	24
Gambar 2.20 Diagonal Pattern.....	25
Gambar 2.21 Geometric Plan.....	25
Gambar 2.22 Pathway Plan.....	26
Gambar 2.23 Straight Plan.....	27
Gambar 2.24 Varied Plan.....	27
Gambar 2.25 Gambar Ukuran Ruang Retail.....	28
Gambar 2.26 Gambar Ukuran Ruang Retail.....	29
Gambar 2.27 Gambar Ukuran Ruang Retail.....	29
Gambar 2.28 Gambar Ukuran Ruang Retail.....	30
Gambar 2.29 Workspace.....	31
Gambar 2.30 Workspace.....	31
Gambar 2.31 Water Closet.....	32
Gambar 2.32 Urinal Layout.....	32
Gambar 2.33 Lavatoy Layout.....	32
Gambar 2.34 Workbench.....	33
Gambar 2.35 Jarak Sirkulasi (personal space).....	42
Gambar 2.36 Jarak Sirkulasi.....	43
Gambar 2.37 Jarak Sirkulasi (social space).....	43
Gambar 2.38 Jarak Sirkulasi Untuk User Berkebutuhan Khusus.....	44
Gambar 3.1 Peta Indonesia.....	45
Gambar 3.2 Peta Lokasi Kota Baru Parahyangan.....	46

Gambar 3.3 Puspa IPTEK Sundial.....	48
Gambar 3.4 Contoh Model Perumahan di Kota Baru Parahyangan.....	49
Gambar 3.5 Site Puspa IPTEK Sundial.....	51
Gambar 3.6 Site Plan Kota Baru Parahyangan.....	53
Gambar 3.7 Gambar Aspek Matahari.....	59
Gambar 3.8 Gambar Aspek Kontur Tanah (Topografi).....	60
Gambar 3.9 Gambar Aspek Pencapaian.....	61
Gambar 3.10 Gambar Orientasi Tapak.....	63
Gambar 3.11 Gambar View.....	64
Gambar 3.12 Gambar Lingkungan Sekitar.....	65
Gambar 3.13 Gambar Vegetasi.....	65
Gambar 3.14 Gambar Drainase.....	66
Gambar 4.1 Analogi Perancangan Museum.....	75
Gambar 4.2 Zoning Area.....	79
Gambar 4.3 Layout Lantai Dasar.....	80
Gambar 4.4 Layout Lantai 1.....	81
Gambar 4.5 Konsep Material.....	82
Gambar 4.6 konsep Warna.....	83
Gambar 4.7 Konsep Lighting dan Langit-Langit Lantai Dasar.....	85
Gambar 4.8 Konsep Lighting dan Langit-Langit Lantai I.....	85
Gambar 4.9 Display Panjang dan Display Gantung.....	88
Gambar 4.10 Display Satuan dan Display Touch Screen.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Langkah Penelitian.....	6
Tabel 2.1 Kegiatan Museum.....	10
Tabel 2.2 Tabel Iluminasi Benda.....	34
Tabel 2.3 Tabel Penyinaran Maksimum dan Jenis-jenisnya.....	35
Tabel 2.4 Tabel Jenis Lampu dan Temperatur.....	35
Tabel 3.1 Struktur Organisasi Puspa IPTEK Sundial.....	49
Tabel 3.2 Tahapan Pengelolaan Puspa IPTEK Sundial.....	50
Tabel 3.3 Korelasi Hubungan Antar User Puspa IPTEK Sundial.....	58
Tabel 3.4 Aktifitas User Puspa IPTEK Sundial.....	58
Tabel 4.1 Kerangka Berpikir Penulis.....	74
Tabel 4.2 Bagan Proses Desain Penulis.....	75
Tabel 4.3 Organisasi Ruang Vertikal.....	79
Tabel 4.4 Acuan Rancangan Display.....	87