

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 elektronik yang berkembang pada saat ini. Tapi ironisnya, mainan tradisional kini sangat sulit ditemukan atau dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang. Hal itu disebabkan karena mainan tradisi kalah pamor oleh mainan-mainan modern yang jauh lebih canggih. Menurut anak-anak jaman sekarang, bermain menggunakan mainan tradisional dianggap sudah ketinggalan jaman dan mereka seolah malu memainkan mainan tradisional.

Padahal, dalam sebuah mainan tradisional, sangat banyak manfaat yang dapat kita peroleh. Sebuah mainan tradisional, mayoritasnya terbuat dari bahan-bahan alami yang bisa ditemui dilingkungan sekitar kita, seperti bambu, rotan, akar-akar

pohon yang telah mengering, dan sebagainya. Dari situ saja kita sudah bisa belajar bagaimana caranya berinteraksi dengan alam, saling menghargai, dan melengkapi. Sebelum kita memainkan mainan tradisional, selalu ada usaha dan melewati proses kreatif mencipta. Maksudnya, dari sebuah bahan mentah yang kita dapat di lingkungan sekitar, kita harus mengolahnya terlebih dahulu, sebelum bisa dimainkan. Proses kreatif mencipta ini memacu daya pikir dan imajinasi seorang anak. Selain itu, mayoritas mainan tradisi adalah mainan kelompok. Dalam hal ini, kita secara tidak langsung belajar bagaimana berinteraksi dengan sesama kita dalam sebuah hubungan sosial yang lebih kompleks. Disini diajarkan bagaimana kita menghargai teman kita, mau menerima dengan lapang dada ketika kita kalah bermain, dan mengasah jiwa sosial kita.

Namun dalam era modern dekarang ini, pamor mainan tradisi tergantikan oleh mainan-mainan elektronik yang serba canggih. Padahal, dalam permainan *video game*, seorang anak sama sekali tidak bisa mendapatkan pengalaman yang diperoleh ketika bermain mainan tradisional. Ketika seorang anak bermain *video game* seorang diri, secara tidak langsung, sifat individualnya tumbuh, dia tidak peduli dengan orang lain. Selain itu, bermain *video game* sama sekali tidak melatih mental si anak, karena, ketika satu sesi permainan *video game* si anak kalah, ia dengan mudahnya mengakhiri permainan itu atau mengulanginya dan memilih tingkat kesulitan yang lebih rendah, tanpa ada yang melarang.

Dari pembahasan di atas, sangat jelas sekali perbedaan manfaat yang terkandung antara mainan tradisional dengan mainan modern seperti *video game* contohnya. Walaupun sebuah permainan *video game* dimainkan bersama-sama,

namun esensi bermain yang diperolehnya minim (dalam artian terhadap perkembangan jiwa sang anak).

Atas dasar keprihatinan terhadap hal itulah penulis ingin membangkitkan kembali mainan tradisional dikalangan anak-anak masa kini, bahkan dikalangan masyarakat umum. Memang sebelumnya ada beberapa wacana yang telah diusulkan oleh beberapa pihak untuk mendirikan sebuah museum mainan khusus di Indonesia, terutama mainan tradisional. Namun hal itu sepertinya menguap begitu saja tidak ada tindak lanjut yang nyata.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek ini adalah :

1. Bagaimana memenuhi kebutuhan interior sebuah Museum Mainan Tradisional?
2. Bagaimana korelasi antara desain interior, eksisting bangunan, sistem dalam museum, dan user dapat terjalin?
3. Seberapa besar pengaruh desain interior terhadap suasana dalam museum dan kegiatan di dalamnya?
4. Bagaimana peran sebuah museum mainan dalam menunjang kebutuhan masyarakat akan apresiasinya terhadap budaya lokal?
5. Bagaiman mewujudkan desain interior yang sesuai dengan esensi mainan tradisional?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penulisan dan tujuan perancangan interior museum mainan tradisional adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan adalah memberikan laporan proses *problem identification (programming)* hingga proses *problem solving (designing)* dalam kasus proyek Museum Mainan Tradisional.

1.3.2 Tujuan Perancangan Interior Museum Mainan Tradisional

Tujuan perancangan interior Museum Mainan Tradisional adalah :

1. Membuat fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan ruang sebuah Museum Mainan Tradisional.
2. Menciptakan suatu kesinambungan antara desain interior, eksisting bangunan, sistem dalam museum, dan user.
3. Menciptakan suasana yang kondusif sehingga dapat merangsang user untuk lebih eksploratif terhadap Museum Mainan Tradisional.
4. Desain interior Museum Mainan Tradisional dapat memberikan kontribusi dalam usaha pemenuhan kebutuhan masyarakat akan apresiasinya terhadap budaya lokal.
5. Mengintrepetasikan desain interior yang sesuai dengan esensi mainan tradisional.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam proyek ini adalah sebagai berikut :

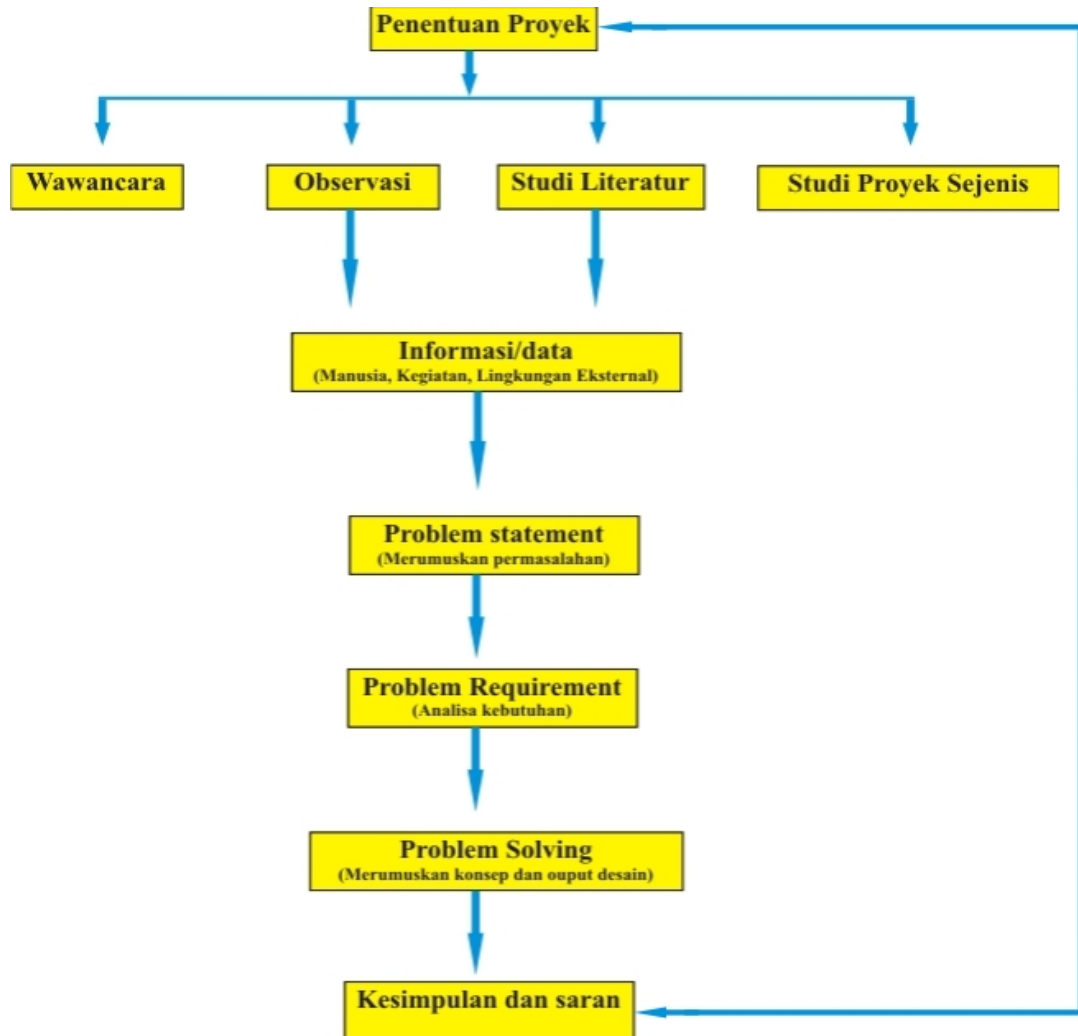
1. Perancangan desain interior yang mampu menjawab dan memberikan solusi bagi permasalahan yang terjadi dalam sebuah institusi museum Mainan Tradisional.
2. Perancangan desain interior yang menggunakan acuan-acuan antropometri anak-anak dan orang dewasa.
3. Perancangan desain interior yang menggunakan warna-warna primer dan bentukan-bentukan geometris sederhana menyesuaikan dengan psikologis anak.
4. Perancangan Desain Interior yang mendorong user untuk dapat berinteraksi dan lebih eksploratif terhadap fasilitas Museum mainan Tradisional.

1.5 Sumber Data

Data yang diperoleh penulis terbagi menjadi dua bagian, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh penulis dari hasil observasi terhadap Puspa IPTEK Sundial, Kota Baru Parahyangan, Padalarang, wawancara dengan staff pengelola Puspa IPTEK Sundial, dan sumber-sumber terkait. Sedangkan untuk data sekunder, penulis memperoleh data dari studi literatur tertulis dan situs internet.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan dalam proyek ini dapat dilihat dari skema di bawah ini :



Tabel 1.1 Langkah penelitian. Sumber : Dokumentasi Pribadi

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, tujuan perancangan interior, batasan masalah, sumber data, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang hasil studi literatur dan studi terhadap standar-standar yang dibutuhkan dalam perancangan interior.

Bab III data dan Analisa, berisi tentang data proyek serta hasil analisa terhadap, user, kegiatan, lingkungan, fisik dan analisa kebutuhan Museum Mainan Tradisional.

Bab IV Konsep dan Desan, membahas tentang konsep perancangan interior, keputusan-keputusan desain, skema warna dan material serta hasil *output* desain.

Bab V Kesimpulan dan Saran, berisi tentang hasil kesimpulan terhadap proses perancangan yang dilakukan dan saran terhadap Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha.