

TUGAS AKHIR
MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK
INDONESIA DI SIDOARJO

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR



Disusun Oleh:

ALFIAN SUKMA ADIPUTRA

1651010048

Dosen Pembimbing:

Ir. SRI SURYANI YUPRPTI WINASIH, M.T.

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2021

TUGAS AKHIR

**MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL
ANAK INDONESIA DI SIDOARJO**

Disusun oleh:

Alfian Sukma Adiputra

1651010048

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji :

1. **Wiwik Dwi Susanti, S.T., M.T. NPT 3 8412 13 0341 1**
2. **Ir. Erwin Djuni Winarto, M.T. NPT 3 6506 99 0166 1**

Pada tanggal: 17 Maret 2021

Pembimbing:



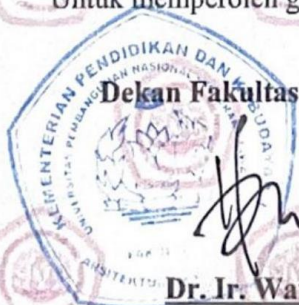
Ir. Sri Suryani Yuprapti Winasih, M.T.

NIP. 19670722 199303 2002

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P.

NIP. 19631208 199003 2 00 1

MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA DI SIDOARJO

Alfian Sukma Adiputra

1651010048

ABSTRAK

Permainan tradisional merupakan budaya peninggalan nenek moyang kita yang tersebar di seluruh Indonesia. Salah satu kegiatan yang sekaligus memberikan dampak positif yaitu dapat mengembangkan kecerdasan anak, mengembangkan intelektual pada anak serta meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan kerja sama yang dibutuhkan di masa depan. Tetapi pada era modernisasi yang tidak dapat dihindarkan menyebabkan permainan tradisional mulai ditinggalkan. Dengan munculnya ide museum ini diharapkan masyarakat khususnya anak-anak dapat mengenal kembali permainan tradisional bangsanya sendiri dan ikut melestarikannya agar tidak hilang karena perkembangan teknologi. Selain itu pada museum ini juga terdapat area bermain outdoor, sehingga pengunjung dapat serta bermain permainan tradisional didalamnya. Metode dan pendekatan dari museum ini yaitu metode tangible metaphor dan pendekatan arsitektur post-modern. Hal ini juga dapat menarik minat masyarakat khususnya anak-anak untuk mengunjungi museum, serta menghadirkan museum yang dapat menjadi area edukasi, melestarikan, serta bermain permainan tradisional di Sidoarjo.

Kata Kunci : Museum; Permainan Tradisional; tangible metaphor; arsitektur modern

ABSTRACT

The Indonesian traditional game is a cultural heritage of our ancestors spread throughout Indonesia. It is the activities that at the same time has a positive impact that is to be able to develop children's intelligence, develop children's intellectual abilities and enhance the social skills and cooperation needed in the future. But in the era of modernization traditional games began to be abandoned. With the idea of this museum, it is hoped that the public, especially children, will be able to get to know the traditional games of their own nation and help preserve them so that they are not lost due to technological developments. In addition, this museum also has an outdoor play area, so visitors can also play traditional games inside. The methods and approaches of this museum are the Tangible Metaphor and the post-modern architecture approach. This can also attract the interest of the citizens, especially children, to visit the museum, as well as presenting a museum that can be an area of education, preserving, and also playing Indonesian traditional games in Sidoarjo.

Keywords : Museum; Traditional games; tangible metaphor; architecture modern

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesempatan dan pengetahuan sehingga proposal ini bisa selesai pada waktunya.

Terima kasih juga kami ucapkan kepada teman-teman yang telah berkontribusi dengan memberikan ide-idenya sehingga proposal ini bisa disusun dengan baik dan rapi. Selaku dosen pembimbing saya ibu Ir. Sri Suryani Y.W, M.T. yang telah memberikan waktu untuk membimbing saya dalam kegiatan ini. Dan tidak lupa terima kasih juga kita ucapkan untuk orang tua kami yang selalu menyupport kami selagi kami mengerjakan tugas di rumah.

Kami berharap semoga proposal ini bisa menambah pengetahuan para pembaca. Namun terlepas dari itu, kami memahami bahwa makalah ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kami sangat mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun demi terciptanya makalah selanjutnya yang lebih baik lagi.

Surabaya, 17 Juni 2020

Alfian Sukma Adiputra

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Sasaran.....	5
1.2.1 Tujuan.....	5
1.2.2 Sasaran.....	5
1.3 Batasan dan Asumsi	5
1.3.1 Batasan	5
1.3.2 Asumsi.....	5
1.4 Tahapan Perancangan	6
1.5 Sistematika Pembahasan	6
BAB II TINJAUAN OBYEK PERANCANGAN	8
2.1 Tinjauan Umum Perancangan	8
2.1.1 Pengertian Judul.....	8
2.2 Studi Literatur	9
2.2.1 Pengertian Museum	9
2.2.2 Kriteria dan Jenis Museum menurut ICOM	12
2.2.3 Syarat Perancangan Museum.....	13
2.2.4 Jenis, Kedudukan, dan Pengelola Museum di Indonesia.....	15
2.2.5 Penyajian dan Penyimpanan Koleksi.....	17
2.2.6 Standart Ruang Secara Arsitektural.....	19
2.3 Studi Kasus.....	31
2.3.1 Museum Anak Kolong Tangga	31
2.3.2 Museum of Childhood	38
2.3.3 Hasil Analisa Studi	42
2.4 Tinjauan Khusus Perancangan	45

2.4.1 Penekanan Perancangan.....	45
2.4.2 Lingkup Pelayanan	45
2.4.3 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang	46
2.5 Program ruang	50
2.6 Perhitungan Luas ruangan	52
BAB III TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	70
3.1 Latar Pemilihan Lokasi	70
3.2 Penetapan Lokasi.....	70
3.3 Kondisi Fisik Lokasi	77
3.3.1 Eksisting Site	78
3.3.2 Akseibilitas	79
3.3.3 Potensi Lingkungan Sekitar.....	80
3.3.4 Infrastruktur	82
3.3.5 Peraturan Wilayah Setempat.....	82
BAB IV ANALISA PERANCANGAN.....	84
4.1 Analisa Site	84
4.1.1 Analisa Aksesibilitas	84
4.1.2 Analisa Iklim	85
4.1.3 Analisa Lingkungan Sekitar	91
4.1.4 Analisa Zoning.....	92
4.2 Analisa Ruang	93
4.2.1 Organisasi Ruang.....	93
4.2.2 Hubungan Ruang Dan Sirkulasi	95
4.2.3 Diagram Abstrak.....	97
4.3 Analisa Bentuk dan Tampilan	97
4.3.1 Analisa Bentuk.....	97
4.3.2 Analisa Tampilan.....	98
BAB V KONSEP PERANCANGAN.....	100
5.1 Tema Rancangan	100
5.1.1 Pendekatan Tema.....	100
5.1.2 Penentuan Tema Rancangan.....	101
5.2 Pendekatan Perancangan	101

5.3 Metode Perancangan	103
5.4 Konsep Perancangan	104
5.4.1 Konsep Bentuk Massa Bangunan	104
5.4.2 Konsep Tampilan Bangunan	106
5.4.3 Konsep Ruang Dalam	107
5.4.4 Konsep Ruang Luar	108
5.4.5 Konsep Sruktur Dan Material	109
5.4.6 Konsep Utilitas dan Instalasi Kebakaran	110
5.4.7 Mekanikal Elektrikal	112
BAB VI APLIKASI PERANCANGAN	115
6.1 Aplikasi Tapak	115
6.2 Aplikasi Bentuk dan Tampilan	116
6.3 Aplikasi ruang dalam	117
6.4 Aplikasi Ruang Luar	118
6.5 Aplikasi Sistem Bangunan	119
6.6 Aplikasi struktur	120
DAFTAR PUSTAKA	121
BERITA ACARA SIDANG LISAN	123
LAMPIRAN	131
GAMBAR PRA-RANCANGAN	143

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinggi Rata-Rata Manusia Indonesia	19
Tabel 2.2 Pola Sirkulasi	26
Tabel 2.3 Hasil Analisa Studi Objek.....	43
Tabel 2.4 Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang.	47
Tabel 2.5 Perhitungan Luas Ruang Pameran Museum	52
Tabel 2.6 Analisa Program Fasilitas Utama.	58
Tabel 2.7 Analisa Program Fasilitas Pengelola.	60
Tabel 2.8 Analisa Program Fasilitas Penunjang.	62
Tabel 2.9 Analisa Program Ruang Bermain Outdoor.	64
Tabel 2.10 Analisa Program Ruang Service	66
Tabel 2.11 Analisa Aktivitas Ruang Parkir.	67
Tabel 2.12 Jumlah Perhitungan Program Ruang.....	68
Tabel 2.13 Jumlah Perhitungan.....	69
Tabel 3.1 Penilaian Terhadap Beberapa Aspek Penilaian Lokasi Site.	74
Tabel 4.1 Organisasi Ruang.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Dampak Negatif Dari Bermain Gadget.....	3
Gambar 1.2 Alasan Anak Suka Bermain Permainan Digital Dan Tradisional	4
Gambar 2.1 Tinggi Rata-Rata Manusia Indonesia.....	19
Gambar 2.2 Kemampuan Gerak Anatomi Manusia.....	20
Gambar 2.3 <i>Vitrine</i> Dinding	21
Gambar 2.4 <i>Vitrine</i> Tengah.....	21
Gambar 2.5 <i>Vitrine</i> Sudut.	22
Gambar 2.6 Sudut Pandang Mata Manusia.....	23
Gambar 2.7 Pencahayaan Alami.....	24
Gambar 2.8 Pencahayaan Buatan.....	24
Gambar 2.9 Sistem Pencahayaan Buatan.....	25
Gambar 2.10 Standart Meja Kantor.	30
Gambar 2.11 Standart Lemari Perpustakaan.....	30
Gambar 2.12 Museum Anak Kolong Tangga.	31
Gambar 2.13 Receptionis & Ticket Box.....	33
Gambar 2.14 Lobby Museum	33
Gambar 2.15 Ruang Pameran Museum	34
Gambar 2.16 Lantai Pameran Museum.....	34
Gambar 2.17 Dinding Pameran Museum.....	35
Gambar 2.18 Ceiling Pameran Museum.	35
Gambar 2.19 Pencahayaan Pameran Museum.....	36
Gambar 2.20 Penghawaan Pameran Museum	36
Gambar 2.21 Sisi Ruangan Dalam Museum.....	37
Gambar 2.22 Barang Display Dalam Museum	37
Gambar 2.23 Museum Of Childhood.....	38
Gambar 2.24 Museum Of Childhood.....	39
Gambar 2.25 Denah Lantai 1 Museum Of Childhood	40
Gambar 2.26 Denah Lantai 2 Museum Of Childhood.....	40
Gambar 2.27 Skematik Display Permainan Interaktif	41

Gambar 2.28 Skema Display Permainan Dalam Lemari Kaca.....	42
Gambar 2.29 Skema Display Permainan Dalam Bak Pasir	42
Gambar 3.1 Lokasi Site Jl. Kav. Dpr Iv.....	71
Gambar 3.2 Eksisting Lokasi Site Jl. Kav. Dpr Iv.....	72
Gambar 3.3 Lokasi Site Jl. Raya Anggaswangi.....	72
Gambar 3.4 Eksisting Lokasi Site Jl. Raya Anggaswangi.....	73
Gambar 3.5 Lokasi Site Jl. Raya Cemeng Kalang.....	73
Gambar 3.6 Eksisting Lokasi Site Jl. Raya Cemeng Kalang	74
Gambar 3.7 Ukuran Lokasi Site Jl. Kav. Dpr Iv.....	77
Gambar 3.8 Eksisting Site.....	79
Gambar 3.9 Akseibilitas.....	79
Gambar 3.10 Akseibilitas Menuju Site	80
Gambar 3.11 Potensi Lingkungan Sekitar	81
Gambar 3.12 Jalan Di Depan Site.....	82
Gambar 4.1 Data Analisa Tapak	84
Gambar 4.2 Analisa Me Dan Se	85
Gambar 4.3 Suhu Satu Tahun Terakhir	86
Gambar 4.4 Respond Desain Orientasi Matahari	87
Gambar 4.5 Curah Hujan Tahun 2018.....	88
Gambar 4.6 Respon Desain Dari Curah Hujan.....	89
Gambar 4.7 Analisa Arah Angin.	90
Gambar 4.8 Respon Desain Arah Angin.....	90
Gambar 4.9 Kawasan Pendidikan	91
Gambar 4.10 Analisa View.....	91
Gambar 4.11 Analisa Kebisingan.	92
Gambar 4.12 Respond Desain Kebisingan.	92
Gambar 4.13 Analisa Zoning	93
Gambar 4.14 Diagram Hubungan Ruang Dan Sirkulasi.....	95
Gambar 4.15 Diagram Sirkulasi Pengunjung.	96
Gambar 4.16 Diagram Fasilitas Pengelola.....	96
Gambar 4.17 Diagram Abstrak.	97

Gambar 4.18 Analisa Bentuk.....	98
Gambar 4.19 Tampilan Bangunan	98
Gambar 4.20 Tampilan Atap Bangunan	99
Gambar 5.1 Bentuk Bangunan.....	105
Gambar 5.2 Standart Kebutuhan Parkir	106
Gambar 5.3 Konsep Tampilan Bangunan.....	106
Gambar 5.4 Bentuk Atap Bangunan	107
Gambar 5.5 Area Museum Permainan Menggunakan Benda.....	107
Gambar 5.6 Area Museum Permainan Tak Benda.	108
Gambar 5.7 Area Bermain Outdoor.....	108
Gambar 5.8 Ring Balok.	109
Gambar 5.9 Kolom Struktur.	109
Gambar 5.10 Rangka Atap.....	110
Gambar 5.11 Material Bangunan.....	110
Gambar 5.12 Sistem Jaringan Air Bersih.	110
Gambar 5.13 Sistem Jaringan Air Kotor.....	111
Gambar 5.14 Alat Pemadam Kebakaran.....	111
Gambar 5.15 Sistem Jaringan Instalasi Keakaran.....	111
Gambar 5.16 Sistem Jaringan Listrik.....	112
Gambar 5.17 Sistem Sirkulasi Vertikal.	112
Gambar 5.18 High Lighting	113
Gambar 5.19 Wall Washing.....	113
Gambar 5.20 Pencahayaan Alami.....	113
Gambar 5.21 Penghawaan Bangunan	114
Gambar 6.1 Peletakan Massa	115
Gambar 6.2 Aplikasi Sirkulasi	116
Gambar 6.3 Aplikasi Ide Bentuk	117
Gambar 6.4 Aplikasi Tampilan.....	117
Gambar 6.5 Aplikasi Ruang Dalam	118
Gambar 6.6 Aplikasi Ruang Luar	118
Gambar 6.7 Aplikasi Penghawaan	119

Gambar 6.8 Aplikasi Pencahayaan	120
Gambar 6.9 Aplikasi Pencahayaan	120
Gambar 6.10 Aplikasi Struktur	121