

Interior Museum Permainan Anak-Anak Tradisional Jawa di Surabaya

Florenxia Melita Halim

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: Floren_pinx@yahoo.com

Abstrak— Dewasa ini permainan anak-anak tradisional Jawa sudah mulai terhapus keberadaannya. Semakin berkembangnya teknologi, permainan tradisional kini dianggap kurang menarik dan sudah mulai tergantikan dengan mainan yang lebih modern dan mainan elektronik. Padahal permainan tradisional memiliki banyak manfaat untuk perkembangan dan pertumbuhan anak. Dengan hadirnya museum permainan anak-anak tradisional Jawa diharapkan dapat memperkenalkan kembali pengetahuan mengenai macam-macam permainan anak-anak tradisional Jawa, serta nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dalam permainan tradisional Jawa tersebut. Konsep desain yang digunakan adalah permainan *gobak sodor*. *Gobak sodor* merupakan permainan berkelompok dan kompetisi. Aplikasi desain dari konsep diterapkan pada organisasi dan sirkulasi ruang, yang diambil dari cara permainan pada lapangan *gobak sodor*, sedangkan aplikasi pada material, warna, bentuk dan perabot dan interior diambil dari gerak manusia yang bermain *gobak sodor*, dan kompetisi dalam permainan yaitu permainan yang berlawanan serta memperhatikan fungsi target museum yang utama diperuntukan untuk anak-anak. Penerapan aplikasi tersebut dapat dilihat dari penggunaan dan penggabungan bentuk dinamis dan statis, warna hangat yaitu orange yang memberi kesan dinamis, ceria dan semangat dan warna dingin yaitu hijau yang memberi kesan alami, ketenangan dan keteduhan, material alami berupa kayu, parket, bambu dan material buatan berupa karpet, pipa, dan kaca. Selain itu, menerapkan lokal budaya Jawa melalui elemen interior motif batik.

Kata kunci- Gobak sodor, museum, permainan anak, tradisional Jawa.

Abstrac— Nowadays the Javanese traditional children's games have started erased its existence. The development of technology, traditional games is now considered less interesting and have started being replaced with more modern toys and electronic toys. Whereas traditional game has many benefits for the development and growth of the child. With the presence of the museum of traditional children's games are expected to introduce Java back knowledge about all kinds of Javanese traditional children's games, as well as cultural values embodied in the traditional game. The design concept being used is the game *gobak sodor*. *Gobak sodor* is a group game and competition. While applications in materials, colors, furniture and interior, which are extracted from human motion playing *gobak sodor*, and competition in the game that is the opposite of games as well as paying attention to the museum's main target function is intended for children. Adoption of these applications can be seen from

the use and incorporation of dynamic and static forms, warm colours, namely orange that gives the impression of a dynamic, cheerful and uplifting and cold colours green gave the impression, tranquility and natural shade, natural materials of wood, parquet, bamboo and artificial materials include carpeting, pipe, and glass. In addition, applying local Javanese culture through elements of interior batik motifs.

Keywords- *Gobak sodor*, museum, Children's games, Javanese traditional.

I. PENDAHULUAN

Dewasa ini, permainan anak-anak tradisional Jawa sudah sangat jarang ditemui. Perkembangan jaman, perilaku, dan lingkungan mempengaruhi hilangnya mainan tradisional Jawa dalam kehidupan sehari-hari. Semakin berkembangnya teknologi, permainan tradisional Jawa mulai digantikan dengan mainan modern dan mainan elektronik. Anak-anak lebih menyukai mainan elektronik dibandingkan dengan mainan tradisional Jawa. Padahal mainan tradisional Jawa merupakan mainan yang memiliki manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut Moedjono dan Sulistyono (dalam Dharmamulya 29) [1], permainan anak tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan anak-anak tradisional memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu, Suharsimi Arikunto (dalam Dharmamulya 8) [1] juga mengungkapkan bahwa dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindung dalam sebuah lambang dan nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, gotong royong, dan aspek-aspek kepribadian lainnya. Permainan anak-anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan dan dianggap sebagai aset budaya atau modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain.

Memperhatikan banyaknya manfaat yang diperoleh dari permainan anak-anak tersebut, maka diperlukan sarana atau suatu wadah untuk menghadirkan kembali pengetahuan mengenai permainan anak-anak tradisional Jawa. Sarana atau

wadah ini berupa museum permainan anak-anak tradisional Jawa. Tempat atau wadah ini bertujuan untuk memperkenalkan kembali mainan tradisional Jawa dan melestarikan permainan tradisional Jawa agar tidak terlupakan. Melalui wadah ini diharapkan dapat mengetahui nilai-nilai yang terkandung dalam mainan tradisional Jawa. Selain itu juga menciptakan wadah yang dapat mengangkat nilai budaya lokal Jawa.

Menurut Tashadi (57-59) [2], fungsi dari permainan anak-anak tradisional berkenaan dengan pewarisan nilai-nilai kebudayaan yang ada dalam masyarakat. Dengan demikian perlu dilestarikan dan dapat menjadi sumber gagasan penciptaan perancangan interior. Oleh karena itu, perancangan museum permainan anak-anak tradisional Jawa ini mengangkat nilai budaya lokal yaitu budaya Jawa dalam desain interior museum. Sehingga dengan adanya museum ini, masyarakat tidak hanya mengenal permainan anak-anak tradisional Jawa tetapi juga mengenal budaya Jawa itu sendiri.

Selain itu, di Indonesia saat ini hanya terdapat satu museum permainan anak-anak yaitu "Museum Anak Kolong Tangga" di Yogyakarta. Alasan lainnya kota Surabaya merupakan kota kedua terbesar di Indonesia dengan pertumbuhan dan perkembangan jumlah penduduk dan ekonomi yang pesat, maka sangatlah tepat jika perancangan interior museum permainan anak-anak tradisional Jawa ini dibuat di Surabaya. Sehingga anak-anak dapat lebih mengenal jenis permainan tradisional dan melestarikan budaya daerah sendiri yang merupakan warisan budaya bangsa.

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, perumusan masalah pada perancangan interior museum permainan anak-anak tradisional Jawa di Surabaya dapat diuraikan sebagai berikut : (1) Bagaimana menciptakan desain interior museum permainan anak-anak tradisional Jawa yang edukatif, rekreatif, dan informatif ?, (2) Bagaimana menciptakan desain museum yang mengangkat nilai lokal budaya Jawa?

Adapun tujuan dari perancangan interior museum permainan anak-anak tradisional Jawa di Surabaya, yaitu: (1) Menyediakan wadah untuk menghadirkan kembali pengetahuan mengenai permainan anak-anak tradisional Jawa, (2) Menyediakan wadah untuk melestarikan nilai-nilai lokal budaya Jawa, (3) Menyediakan fasilitas yang memberikan nilai edukatif, informatif, dan rekreatif kepada pengunjung terutama anak-anak, (4) Menyediakan wadah mengenai permainan anak-anak tradisional yang saat ini di Indonesia belum banyak, hanya terdapat satu museum saja.

Manfaat yang ingin diperoleh melalui perancangan ini adalah sebagai berikut: (1) Bagi Perancang: Memperkenalkan dan memberikan pengetahuan mengenai permainan anak-anak tradisional Jawa, menciptakan sebuah perancangan non-komersial yang mengangkat nilai-nilai lokal budaya Jawa, menambah pengetahuan dan pengalaman perancang dalam merancang museum permainan anak-anak tradisional dan fasilitas penunjang lainnya, menciptakan wadah yang informatif, rekreatif, dan edukatif, (2) Bagi Ilmu Desain Interior: Menciptakan wadah untuk melestarikan dan mengangkat nilai lokal budaya Jawa, (3) Bagi Masyarakat: Merupakan suatu wadah yang memberikan informasi dan memperkenalkan kembali permainan anak-anak tradisional Jawa yang sudah mulai jarang ditemui, menciptakan dan

menghidupkan kembali suasana atau ingatan masyarakat mengenai permainan anak-anak tradisional Jawa, memberikan pengetahuan kepada masyarakat akan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan anak-anak tradisional Jawa, (4) Bagi Pengelola: Memperoleh pendapatan dari pengunjung museum.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan berupa data lapangan, data literatur, dan data tipologi. Data lapangan terdiri dari data lapangan fisik dan data lapangan non-fisik. Data lapangan fisik berupa lokasi perancangan, denah lokasi, kondisi sekitar lokasi, orientasi mata angin, bentuk interior dan arsitektur bangunan. Data ini digunakan sebagai acuan dalam merancang museum serta menentukan area zoning dan grouping yang sesuai. Data non-fisik berupa data mengenai macam-macam jenis, nama, dan bentuk permainan tradisional, mengetahui sejarah permainan tradisional, dan informasi lainnya yang berhubungan dengan permainan tradisional. Data yang didapatkan digunakan sebagai acuan dalam merancang desain interior museum.

Data literatur berupa data yang berhubungan dengan fasilitas perancangan yaitu data mengenai pengertian museum, tujuan, jenis, dan persyaratan perancangan pada museum, sirkulasi, pencahayaan, penghawaan, dan standart perancangan ruang pameran, standart perancangan area lobby dan informasi, standart perpustakaan dan persyaratan perancangan yang harus ada di dalam perpustakaan, pengertian auditorium dan persyaratan perancangan auditorium, pengertian, jenis, dan sistem pelayanan toko, pengertian cafe dan mengenai standart perancangan cafe.

Data tipologi merupakan data pembanding mengenai museum permainan anak-anak tradisional. Data tersebut digunakan untuk melihat kelebihan dan kekurangan museum. Museum yang digunakan sebagai data tipologi adalah Museum Anak Kolong Tangga di Yogyakarta, Museum MINT di Singapura, dan Komunitas Hong di Bandung.

B. Metode Analisis Data

Dimulai dengan mencari literatur yang berhubungan dengan perancangan yaitu mengenai museum, area pameran, permainan anak-anak tradisional, dan fasilitas penunjang lainnya seperti perpustakaan, auditorium, dan cafe. Setelah mencari data yang digunakan sebagai acuan dalam desain, dilanjutkan dengan mencari lokasi perancangan dan melakukan survey ke lokasi tipologi untuk mendapatkan data dan informasi mengenai objek perancangan. Kemudian mulai membuat alternatif ide desain dan sketsa ide untuk perancangan museum permainan anak-anak tradisional, dan seterusnya dikembangkan sampai mendapatkan desain akhir pada desain final.

III. KONSEP,TEMA, dan GAYA DESAIN

A. Konsep Desain

Konsep desain yang digunakan adalah konsep desain yang diambil dari salah satu permainan anak-anak tradisional Jawa itu sendiri. Konsep desain pada perancangan ini adalah *gobak sodor*. *Gobak sodor* di pilih sebagai permainan yang mewakili Jawa karena Gobak sodor awal sejarahnya di temukan di Jawa Tengah dan *Gobak sodor* sendiri merupakan mainan yang masih dikenal di daerah Jawa yaitu Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat.

B. Tema Perancangan

Tema pada perancangan interior museum permainan anak-anak tradisional Jawa ini disesuaikan dengan fungsi target museum yang diperuntukan untuk anak-anak. Sehingga desain yang dibuat lebih ceria melalui warna dan bentukan sehingga anak-anak lebih tertarik dalam melihat informasi yang ada pada museum. Selain itu, juga menerapkan lokal budaya Jawa dalam desain museum dengan penggunaan warna, material alami sehingga memberi kesan tradisional dan motif batik sebagai elemen dekorasi interior museum.

C. Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang

Karakter, gaya, dan suasana yang ditampilkan adalah desain yang ceria untuk anak-anak, tetapi juga memberi kesan tradisional, karena konsep *gobak sodor* merupakan permainan dimana anak-anak bergerak bebas dalam permainan dan juga merupakan permainan tradisional Jawa. Aplikasi desain dari konsep pada organisasi dan sirkulasi ruang diambil dari cara permainan pada lapangan *gobak sodor*, dimana permainan *gobak sodor* merupakan permainan menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak balik untuk meraih kemenangan, sehingga pada sirkulasi ruang dan organisasi ruang pada museum digunakan sirkulasi linear. Pengunjung diarahkan dari suatu area ke area lainnya dari pintu masuk hingga pintu keluar. Hanya ada satu pintu main entrance yang digunakan sebagai pintu masuk dan keluar sesuai dengan konsep *gobak sodor* dimana permainan di mulai dari garis *start* dan kembali ke garis *start*.

IV. HASIL dan PENERAPAN DESAIN

A. Elemen Interior

Dinding menggunakan dinding plesteran finishing cat warna cream. Penggunaan warna cream bertujuan untuk memberi kesan netral pada ruang karena panel dekorasi dinding dan perabot menggunakan warna yang ceria seperti orange, hijau, biru, merah dan kuning serta agar informasi dan mainan tradisional yang didisplay tidak tertutup.

Lantai menggunakan material alami dan material buatan. Material alami berupa parket dan material buatan berupa karpet dan keramik. Penggunaan lantai parket dan karpet karena lantai parket dan karpet merupakan material yang halus sehingga aman untuk anak-anak. Lantai parket pada setiap ruang berbeda-beda untuk memberikan perbedaan area pada

ruang karena sebagian ruangan bersifat terbuka hanya dibatasi oleh dinding partisi dan untuk memberi kesan tidak monoton karena tidak ada leveling pada area pameran. Lantai parket juga memberikan kesan tradisional. Penggunaan lantai karpet hanya digunakan pada ruang auditorium dan ruang perpustakaan untuk memberikan ruangan yang kedap suara. Penggunaan lantai keramik hanya pada area privat seperti toilet. Leveling lantai hanya terdapat pada area pameran temporer, area baca lesehan perpustakaan, dan ruang auditorium, tidak adanya leveling pada lantai area pameran untuk memberikan keamanan bagi anak-anak karena anak-anak memiliki sifat yang aktif.

Plafon terdapat leveling pada beberapa area yaitu area lobby, auditorium, cafe dan gift shop. Penggunaan leveling plafon drop ceiling bertujuan untuk memberi kesan tidak monoton pada ruang.

B. Sistem Interior

Sistem interior terdiri dari sistem tata suara, sistem penghawaan, sistem pencahayaan, dan sistem keamanan. Sistem tata suara pada ruangan auditorium menggunakan dinding glass wall dan sound system dan pada ruangan perpustakaan menggunakan glass wall dengan tujuan memberi efek kedap suara dan pemasangan speaker di semua ruang untuk memudahkan penyampaian informasi kepada pengunjung. Sistem penghawaan menggunakan penghawaan buatan yaitu penggunaan ac sentral.

Sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami berasal dari cahaya yang masuk melalui jendela pada area cafe, ruang pameran Jawa Timur dan ruang pameran Jawa Barat, sedangkan pencahayaan buatan menggunakan *spotlight* pada area display tertentu, *hidden lamp* pada plafon drop ceiling dan lampu TL dan downlight. Sistem keamanan terbagi dua, yaitu: sistem proteksi kebakaran berupa APAR, *smoke detector*, *sprinkler*, *hydrant* dan sistem keamanan berupa CCTV.

C. Perabot

Bentukan perabot diterapkan dari gerak manusia yang bermain *gobak sodor* serta kompetisi yang dilambangkan dengan bentukan, warna dan material yang berlawanan. Penerapan aplikasi tersebut dapat dilihat dari penggunaan dan penggabungan bentuk dinamis (lengkung, lingkaran) dan statis (garis, kotak) pada perabot.

Desain bentuk perabot juga mengikuti ukuran mainan yang didisplay. Display mainan tradisional Jawa ini terbagi menjadi display mainan tiga dimensi dan dua dimensi. Display dua dimensi merupakan display dengan menggunakan layar atau gambar yang memberikan informasi mengenai permainan tradisional Jawa.

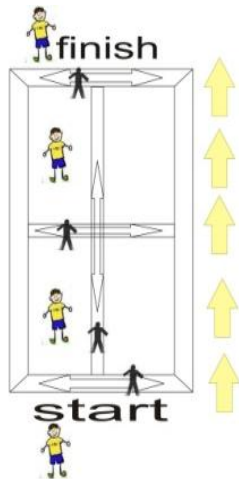
Warna yang digunakan pada perabot adalah warna yang ceria sesuai dengan konsep dan tema perancangan. Warna yang digunakan adalah warna yang berlawanan yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna yang digunakan yaitu: Warna dominan, menggunakan warna: Warna Orange merupakan warna hangat. Warna orange membentuk suasana yang dinamis dan antusiasme, memiliki semangat, kesan hangat, dan ceria. Warna hijau merupakan warna dingin. warna hijau

memberi kesan keteduhan, alami, ketenangan, keakraban, menyegarkan dan menyejukkan. Warna sub-dominan, menggunakan warna primer: warna merah memberi kesan keberanian, kesenangan, semangat dan kekuatan. Warna kuning memberi kesan segar, cerah, warna yang menyiratkan perasaan sehat, warna biru memberi kesan ketenangan, mengungkapkan semangat dari keberanian dan kecerdasan.

Material yang digunakan pada perabot juga menggunakan material alami dan material buatan. Material alami yaitu kayu, bambu dan material buatan yaitu pipa, kaca, dan besi.

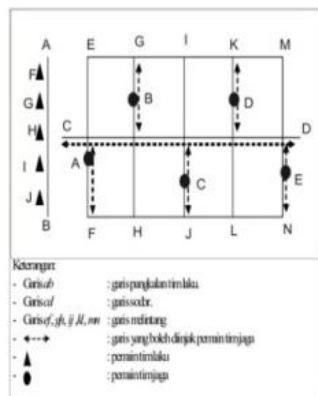
D. Desain Akhir

Tata letak layout mengambil bentukan dari cara permainan *gobak sodor*. Bentuk lapangan ini diterapkan dalam organisasi ruang pada layout museum.



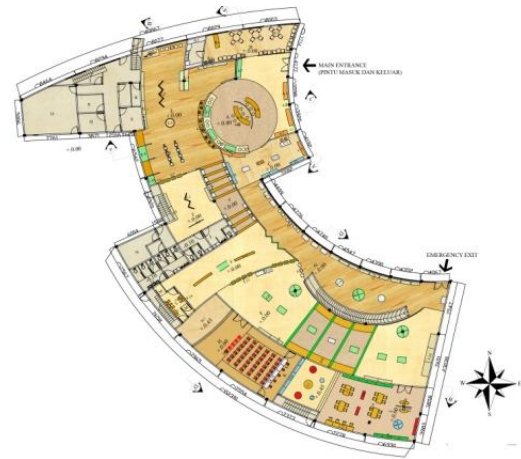
Gambar 1. Permainan *gobak sodor*

Sumber: <http://budhymanw.blogspot.com/2013/03/gubag-sodor-go-back-to-door.html#more>



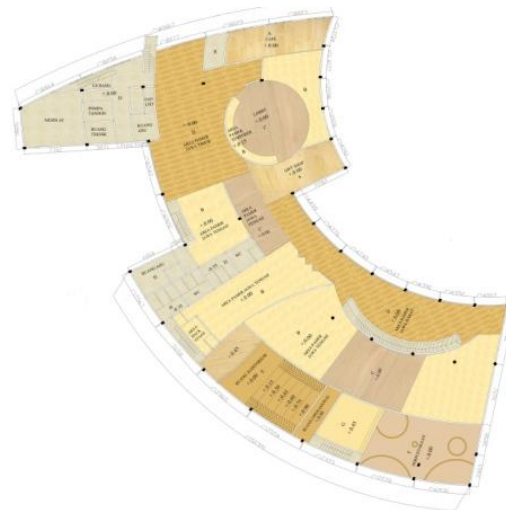
Gambar 2. Cara permainan *gobak sodor*

Sumber: <http://freedomforimagination.blogspot.com/2013/03/gobak-sodor-permainan-yang-mulai.html>



Gambar 3. Layout desain akhir

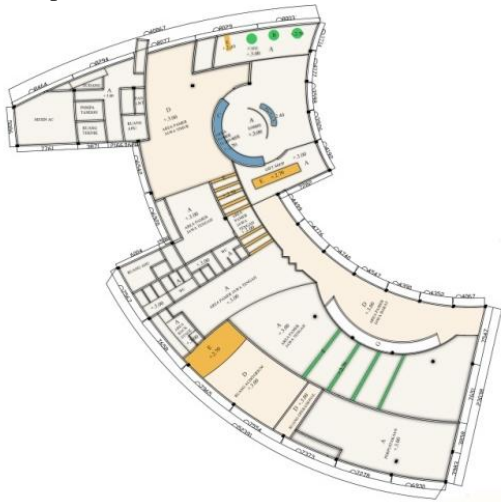
Pada perancangan layout ini sirkulasi pengunjung diarahkan dari pintu masuk hingga pintu keluar, menggunakan sirkulasi linear. Pengunjung diarahkan untuk mengelilingi semua area atau ruang yang ada di museum. Penataan area pameran dibagi menjadi area pameran tetap dan area pameran temporer. Area pameran tetap terdiri dari area pameran Jawa timur, area pameran Jawa Tengah, dan area pameran Jawa Barat. Hal itu disesuaikan dengan arah matahari terbit dari Timur ke Barat. Area pameran temporer terletak dibagian depan dekat dengan area *lobby*.



Gambar 4. Pola lantai

Pola lantai pada setiap ruang berbeda-beda untuk memberikan kesan yang berbeda dan memberikan penekanan perbedaan antar setiap ruang, karena tidak ada leveling pada ruang pameran, lobby, cafe, dan gift shop. Leveling lantai hanya diterapkan pada ruang auditorium, pameran temporer, dan area baca lesehan pada ruang perpustakaan. Tidak banyaknya leveling agar aman untuk anak-anak, karena fungsi target utama museum yang diperuntukan untuk anak-anak. Material yang digunakan adalah material alami berupa parket dan material buatan berupa karpet, dan keramik. Penggunaan parket pada ruang cafe, *lobby*, dan area pameran, sedangkan

lantai karpet digunakan pada ruang auditorium dan ruang perpustakaan. Lantai keramik hanya digunakan pada ruang privat seperti toilet.



Gambar 5. Pola plafon

Aplikasi desain pada pola plafon menggunakan plafon *drop ceiling* pada beberapa area. Area cafe menggunakan plafon *drop ceiling* pada bagian meja makan dan meja kasir. Penggunaan plafon *drop ceiling* bertujuan memberikan kesan tidak datar pada ruang. Plafon *drop ceiling* menggunakan material gypsum board dengan finishing cat warna hijau pada area makan dan warna orange pada meja kasir. Selain pada area cafe, plafon *drop ceiling* digunakan pada area lobby, pameran temporer dan ruang auditorium.



Gambar 6. Perspektif area lobby

Pada area lobby menggunakan elemen interior dengan bentukan lengkung dan garis lurus sehingga memberi kesan berlawanan pada bentukan. Warna yang digunakan adalah warna orange, biru dan putih. Lantai menggunakan material parket kayu. Pada area lobby ini juga terdapat area informasi permainan anak-anak sehingga ketika masuk museum pengunjung sudah dapat merasakan nuansa mengenai permainan tradisional Jawa. Pada elemen interior juga

mengangkat nilai lokal budaya Jawa yaitu menggunakan wallpaper dengan motif batik kawung.



Gambar 7. Perspektif area cafe

Pada area cafe menggunakan elemen interior berupa panel motif polos warna hijau dan motif kawung. Warna yang digunakan adalah warna hijau dan orange untuk memberi kesan semangat dan sejuk. Bentuk meja dan kursi menggunakan bentuk lingkaran dan lurus sehingga lebih menarik untuk anak-anak. Lantai yang digunakan adalah lantai parket kayu.

Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami berasal dari jendela dan pencahayaan buatan menggunakan lampu TL dan *dowlight*. Penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan berupa AC sentral.



Gambar 8. Perspektif area pameran

Terdapat para-para pada area pameran. Para-para tersebut dibuat untuk memberikan kesan tidak melorong pada ruang pameran. Para-para menggunakan material *gypsum board* dengan finishing rangka kayu. Warna yang digunakan adalah warna orange. Pada area ini, terdapat display mainan kecil seperti gasing, yoyo, gerabah. Display perabot berupa *standing display* dengan material kayu dan kaca finishing warna hijau dan kuning.

Aplikasi desain pada area pameran berupa bentukan display yang bervariasi sesuai dengan display mainannya. Perbedaan bentukan ini juga memberikan kesan tidak monoton. Warna yang digunakan adalah warna hijau dan orange. Lantai menggunakan material parket kayu. Bentuk perabot pada display wayang menggunakan bentukan penggabungan antara bentuk lingkaran dan bentuk lurus. Material yang digunakan adalah kayu, multipleks, dan akrilik. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan buatan menggunakan lampu TL dan *downlight*.

Pada area pameran Jawa Timur penataan *display* disesuaikan dengan mainan yang di *display*. Ada yang menggunakan display kaca untuk display manekin, dan ada juga *standing display*. Lantai menggunakan lantai parket kayu. *Display* kaca berisi manekin mainan anak-anak yaitu permainan engklek, engrang. Pada area depan terdapat mainan manekin jaranan. *Standing display* pada bagian tengah merupakan display mainan celengan dan boneka. Material *standing display* menggunakan multipleks dan pipa. Warna yang digunakan adalah warna biru dan hijau. Terdapat juga informasi dua dimensi pada *display* tersebut.



Gambar 9. Perspektif area pameran Jawa Timur



Gambar 10. Perspektif area pameran Jawa Tengah

Aplikasi desain perabot terdapat *display* dua dimensi dan *display* tiga dimensi. *Display* layang-layang menggunakan bahan multipleks dan benang nilon. Benang nilon merupakan bahan dalam permainan layang-layang sendiri namun digunakan juga sebagai material pada perabot *display* layang-layang. Benang nilon digunakan sebagai elemen dan pengikat layang-layang yang akan di *display*. Bentuk *display* layang-layang diaplikasikan dengan dekorasi panel lingkaran. Warna yang digunakan adalah warna orange dan panel lingkaran menggunakan warna putih. Terdapat juga *emphasis* yang merupakan *display* informasi dua dimensi mengenai permainan tradisional Jawa. Material *emphasis* menggunakan material multipleks dengan dekorasi *laser cutting* motif lingkaran dan persegi panjang. Warna yang digunakan adalah warna hijau tua pada dekorasi dan warna hijau muda pada *display* informasi. Penggunaan warna hijau muda pada area informasi bertujuan agar pengunjung lebih fokus terhadap gambar *display* dua dimensi. Lantai menggunakan lantai parket kayu untuk memberikan kesan tradisional. Pencahayaan menggunakan lampu TL, *downlight* dan *spotlight*. Penghawaan menggunakan penghawaan buatan berupa AC sentral.

Pada area pameran Jawa Tengah lantai menggunakan lantai parket. *Display* permainan berupa *display* dua dimensi dan *display* tiga dimensi. Warna yang digunakan adalah warna orange dan hijau. Penggunaan lantai parket juga bertujuan untuk memberikan kesan tradisional pada ruang. Terdapat permainan plafon pada ruang area Jawa Tengah untuk memberikan kesan tidak melorong pada ruang. Material plafon menggunakan *gypsum board* dengan rangka kayu difinishing warna hijau. Terdapat dinding partisi yang dimanfaatkan sebagai *display* mainan transportasi dengan dekorasi bentuk lingkaran pada desain partisi. Selain itu, terdapat kolom yang dimanfaatkan sebagai sofa, pada bagian atas kolom di beri panel dekorasi lingkaran dengan warna orange dan hijau.



Gambar 11. Perspektif ruang baca lesehan(perpustakaan)

Pada area baca lesehan menggunakan meja dengan bentuk lingkaran agar anak-anak tidak merasa bosan. Warna yang digunakan adalah warna orange, biru dan merah. Penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan berupa AC sentral. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan buatan berupa lampu TL dan *downlight*.



Gambar 12. Perspektif perpustakaan

Pada area perpustakaan warna yang digunakan lebih banyak karena ingin menciptakan area yang tidak formal, sehingga anak-anak tidak merasa bosan. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang ceria yaitu warna primer dan sekunder yaitu warna merah, biru, hijau dan orange. Lantai menggunakan lantai karpet untuk meredam suara dan untuk memberikan keamanan kepada anak-anak. Lemari buku menggunakan warna merah, hijau dan biru yang memberi kesan semangat, ketenangan, dan kesejukan. Terdapat panel dinding dengan dekorasi gambar permainan anak-anak tradisional Jawa sehingga pada setiap ruang masih terasa nuansa permainan tradisional. Panel dinding menggunakan bahan multipleks dengan finishing menggunakan *wallpaper* motif batik tiga daerah Jawa, yaitu batik Cirebon, batik Pekalongan, dan batik Tuban.



Gambar 13. Perspektif ruang auditorium

Area auditorium atau area audio visual merupakan area yang digunakan untuk pertunjukan dan pemutaran film mengenai permainan anak-anak tradisional Jawa. Pada ruang auditorium, area panggung terdapat penurunan plafon dengan finishing warna orange. Penurunan plafon ini memberikan kesan agar ruangan tidak datar. Area panggung menggunakan layar LCD untuk pemutaran film.

Ruang auditorium menggunakan warna orange, hijau, dan Merah. Dinding menggunakan warna cream agar ruangan tidak terlalu ramai. Terdapat panel dinding sebagai panel akustik

ruangan untuk memberi ruang kedap suara. Pencahayaan yang digunakan adalah pencahayaan buatan berupa lampu TL dan *downlight*. Penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan berupa AC sentral. Penggunaan kaca film sparta pada area ruang operasional auditorium bertujuan agar petugas operasional dapat melihat dan mengawasi pemutaran film dan pertunjukan yang berlangsung.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari “Perancangan Interior Museum Permainan Anak-anak Tradisional Jawa di Surabaya “ adalah sebagai berikut: (1) Sirkulasi pengunjung museum perlu diperhatikan, sehingga memberikan rasa nyaman bagi pengunjung, (2) Memperhatikan dimensi perabot yang dipamerkan dan penataan *display* yang tepat, akan memudahkan pengunjung melihat objek yang dipamerkan, (3) Dengan adanya museum permainan tradisional ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan kita, sekaligus turut melestarikan aset budaya bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis F.M.H. ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Pihak Museum Anak Kolong Tangga, Yogyakarta yang telah memberikan izin dan informasi mengenai museum permainan anak tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dharmamulya, Sukirman. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press. 2005.
- [2] Tashadi. *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional. 1993.
- [3] *Gobak Sodor: Permainan yang Mulai Terlupakan*. Maret 2013. 12 Maret 2014.
<<http://freedomforimagination.blogspot.com/2013/03/gobak-sodor-permainan-yang-mulai.html>>
- [4] Tomalo, Altran. *Gubag Sodor (Go Back To The Door)*. 5 Maret 2013. 12 Maret 2014.
<<http://budhymanw.blogspot.com/2013/03/gubag-sodor-go-back-to-door.html#more>>