ABSTRAK

Permainan dan mainan tradisional Indonesia merupakan salah satu seni dan budaya yang memiliki dampak positif dan berperan dalam perkembangan masyarakat Indonesia namun, pentingnya peran permainan tradisional tidak membuat keberadaannya terus diminati masyarakat. Berkurangnya minat masyarakat disebabkan oleh terputusnya pewarisan budaya dari generasi sebelumnya sehingga, mainan tradisional dianggap ketinggalan zaman.

Merespon akan hal ini, Rudi Corens mendirikan Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga di Taman Budaya Yogyakarta pada tahun 2008 dengan tujuan mengumpulkan dan melestarikan mainan tradisional baik dari dalam maupun luar negeri. Sayangnya, keberadaan museum yang terletak di kolong tangga bangunan taman budaya Yogyakarta ini membuat museum kurang terekspos secara visual. Permasalahan lainnya adalah terbatasnya ruang pamer sehingga menyebabkan terbatasnya jumlah koleksi untuk dipamerkan.

Oleh sebab itu, perlu diambil tindakan dengan melakukan ekstensifikasi lahan museum rancangan. Terbatasnya ruang di area Taman Budaya, mendasari pemindahan lokasi museum rancangan yang awalnya terletak di Taman Budaya Yogyakarta menjadi kawasan Kotabaru tepatnya di Jalan Sudirman no.38 yang diatur oleh pemerintah merupakan kawasan yang dikembangkan untuk kawasan permuseuman dengan merespon gaya arsitektur sekitar yaitu dengan menerapkan konsep *garden city* pada lanskap dan konsep bangunan indis pada rancangan museum.

Metoda perancangan pada museum pendidikan dan mainan anak Kolong Tangga di kawasan Kotabaru menggunakan penekanan edukasi interaktif. Penekanan ini berkaitan dengan tujuan museum sebagai wadah edukasi dan kreativitas. Penekanan kedua berkaitan dengan konservasi sebagai respon kawasan Kotabaru. Kedua penekanan ini diterapkan pada tata ruang yang mewadahi kegiatan edukasi interaktif yang mempertimbangkan dimensi anak-anak dan dimensi bangunan indis pada konsepnya. Penerapan selanjutnya, merespon kawasan Kotabaru dengan melakukan transformasi bentukan kawasan kedalam rancangan lanskap sebagai upaya konservasi juga untuk mewadahi kegiatan edukasi interaktif. Respon terhadap fasad bangunan yaitu dengan menerapkan konsep pola-pola fasad bangunan indis dengan pendekatan *compatible contrast* sebagai dasar rancangan dan penambahan elemen pencahayaan sebagai elemen interaktif.

Hasil rancangan museum pendidikan dan mainan anak Kolong tangga dengan pendekatan edukasi interaktif, pengunjung dapat berpartisipasi mengikuti kegiatan museum seperti workshop, pameran dan pertunjukan. Sedangkan pada penekanan konservasi kawasan, bangunan museum turut melestarikan kawasan dengan melakukan transformasi terhadap elemen bangunan indis maupun elemen *garden city* sehingga, tidak menimbulkan dilema bagi masyarakat untuk membedakan bangunan baru dan bangunan lama di kawasan Kotabaru.

Kata kunci : *Museum Pendidikan dan Mainan Anak Kolong Tangga, Edukasi Interaktif, Konservasi, Bangunan Indis, Garden City*

ABSTRACT

Games and toys is one of the traditional Indonesian art and culture that have positive impact and role in the development of Indonesian society. However, the importance of this role does not make it exist. It is because the lack of cultural inheritance from previous generations so traditional games become ancient.

Responding to this, Rudi Corens founded the Museum of Education and Toys Kolong Tangga in Taman Budaya Yogyakarta in 2008 with the aim of collecting and preserving traditional toys from both inside and outside the country. Unfortunately, the existence of the museum which is located under the stairs of the Taman Budaya building make the museum less exposed visually. Another problem is the limited showroom that caused limited collection to be displayed.

Because of this reasons, action needs to be taken by extending the land of the museum design. Lack of space in Taman Budaya, underlying the transfer of the museum site design that was originally located at Taman Budaya Yogyakarta become Kotabaru area precisely on Jalan Sudirman 38 which, regulated by the government as an area that was developed for the museum district, but the building design also responding to the architectural style by applying garden city concept in landscape also Indische building concept in the museum design.

The design method on museum using educational interactive as the emphasis where it is concerned with the aim of the museum as a place for education and creativity. The second emphasis relating to the conservation to response Kotabaru area. Both if this applied to the rooms layout which facilitate educational interactive activities by considering children and indische building dimensions inside the concept. Responses to Kotabaru area by transforming the region into the formation of the landscape design to accommodate interactive educational activities. The design of museum facade by implementing the concept of patterns of indische building facades by using compatible contrast method as the design base also the addition of lighting as interactive elements.

The result of the museum Kolong Tangga design with educational interactive emphasis, visitors may participate to follow the activities of museums such as workshops, exhibitions and performances. However, the emphasis on conservation, the museum building design help to preserve the Kotabaru area by transforming the element of indische building also the element of garden city so there is no dilemma to separate both of new buildings and old buildings in the area of Kotabaru.

Keywords : *Museum of toys and Education Kolong Tangga, Educational Interactive , Conservation, Indische Building, Garden City*