

Perancangan Interior Museum Mainan Anak Tradisional Pada Galeri 28 Kemang, Jakarta Selatan

Jl. Kemang Utara A No.28, Kota Jakarta Selatan, 12730 DKI Jakarta

Felix Surya

Universitas Tarumanagara, Jalan S.Parman Jakarta Barat

Felixsuryashu@gmail.com

Abstract-- Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, yang berkembang di lingkungan masyarakat. Dewasa ini terlihat bahwa permainan modern menggeser pamor permainan tradisional akibat globalisasi yang tak terhindarkan dimana Indonesia mulai kehilangan salah satu budaya yang sangat penting. Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional dianggap sebagai budaya yang sangat penting karena dari permainan tradisional dapat ditemukan identitas diri seorang anak. Oleh karena itu, diperlukan sebuah wadah untuk mengenalkan kembali budaya permainan tradisional yang hilang. Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah museum dengan mengenalkan kembali mainan tradisional sehingga masyarakat tidak hanya mengenal dan lebih mencintai budayanya, tetapi juga dapat merubah mindset masyarakat dan membuka wawasan tentang konteks museum pada umumnya. Permainan tradisional dianggap sebagai budaya yang sangat penting karena dari permainan tradisional mempunyai pengaruh terhadap perkembangan budaya pada suatu kebudayaan. Sesuai dasar perancangan, maka perancangan museum mainan tradisional Indonesia di Jakarta menggunakan tema “Indonesia’s

Playful Timelapse” dimana budaya bermain yang terlupakan dengan cara menanamkan curiosity kepada pengunjung serta mengenalkan budaya Indonesia melalui permainan tradisional kepada pengunjung sehingga pengunjung bisa mendapatkan edukasi dan hiburan melalui konsep perancangan museum ini.

Kata Kunci : Mainan, Tradisional, Museum, *How to Play*, Budaya