

BAB VI

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Proyek yang diusulkan dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta. Usulan proyek ini didasari latar belakang yaitu fenomena yang terjadi dalam kebudayaan masyarakat Yogyakarta yang kini mengalami perubahan dari era tradisional ke era modern. Permainan tradisional sebagai bagian dari kebudayaan di Yogyakarta, perlu dilestarikan dalam rangka preservasi budaya sebagaimana yang telah dicita-citakan oleh pemerintah provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Museum memiliki definisi sebuah tempat yang memiliki fungsi sebagai tempat pameran dan pelestarian benda-benda yang penting dan memiliki nilai dalam waktu yang panjang. Permainan tradisional memiliki definisi sesuatu yang digunakan untuk bermain, yang berdasar pada cara berpikir dan bertindak yang berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun. Berdasarkan kedua definisi tersebut, maka museum permainan tradisional di Yogyakarta didefinisikan sebagai sebuah tempat yang memiliki fungsi sebagai tempat pameran dan pelestarian permainan tradisional yaitu obyek benda yang digunakan untuk bermain dan memiliki latar belakang yang berkaitan dengan adat kebiasaan yang turun temurun di Yogyakarta. Berdasarkan identifikasi kategori-kategori museum, Museum Permainan Tradisional termasuk dalam museum anak-anak.

Permainan tradisional yang direncanakan untuk ditampilkan di dalam Museum Permainan Tradisional merupakan permainan tradisional yang berkaitan dengan budaya Jawa di Yogyakarta. Mainan yang dipamerkan adalah mainan yang sering dimainkan oleh anak-anak di Yogyakarta pada era tradisional. Museum akan menampilkan 25 permainan tradisional yang memiliki karakteristik yang beragam, antara lain tarik tambang, congklak atau dakon, galah asin atau gobak sodor, gatrik, hompimpah, pingsut, lari kelereng, panjat pinang, perang bantal, sepeda lambat, bola bekel, betengan, gasing, gundu atau kelereng, lompat tali, petak umpet, layang-layang, egrang, cublak-cublak suweng, engkling, sobyong, kitiran, kapal othok-othok, othok-othok, dan wayang kertas.

Yogyakarta dipilih menjadi lokasi museum mengingat Yogyakarta adalah kota yang kental akan kebudayaan dan pendidikan. Yogyakarta sebagai sebuah kota pelajar akan selalu berkaitan dengan generasi muda yang memiliki tanggungjawab untuk menuntut ilmu. Permainan tradisional sebagai bagian dari budaya dan sekaligus bagian dari proses pembelajaran anak-anak pada usia dini dirasa ideal untuk diperkenalkan kembali kepada generasi muda pada masa kini supaya anak-anak masa kini dapat mencintai kembali budaya yang telah ada secara turun temurun melalui mengenali permainan tradisional di Yogyakarta.

Museum yang diusulkan merupakan museum dengan pemilik yaitu komunitas “SAPAKU” yang merupakan komunitas seniman dan pecinta seni dari berbagai profesi yang berdomisili di Yogyakarta. Visi dari museum ini yaitu menjadi sebuah museum yang berfungsi edukatif dalam melestarikan permainan tradisional Yogyakarta, serta menjadi tujuan wisata unggulan di Yogyakarta. Misi dari museum yaitu mewujudkan pelestarian permainan tradisional, melaksanakan kegiatan pendidikan melalui pameran permainan tradisional, mewujudkan publikasi permainan tradisional melalui kegiatan yang bervariasi sebagai daya tarik untuk masyarakat dan wisatawan. Melalui visi dan misi tersebut, maka museum yang direncanakan adalah museum yang berfungsi edukatif. Fungsi edukatif pada museum berarti museum memiliki unsur di dalamnya yang bersifat mendidik bagi pengunjungnya. Pencapaian fungsi edukatif tersebut dapat dilakukane melalui pemenuhan kebutuhan museum yang didasarkan pada standar kebutuhan museum, serta penyediaan fasilitas dan sarana pendidikan di dalam museum.

Museum juga memiliki visi untuk melestarikan suatu benda cagar budaya berupa permainan tradisional di era modern. Apabila dikaitkan dengan arsitektur, arsitektur yang juga merupakan bagian dari budaya juga mengalami perubahan seiring berjalannya waktu. Fenomena tersebut memberikan pengaruh positif dan negatif bagi kebudayaan. Manusia pada masa kini menerima teknologi baru yang memudahkan kehidupan manusia, namun di sisi lain, kebudayaan dan arsitektur tradisional mulai ditinggalkan. Fenomena ini menjadi dasar bagi pendekatan rancangan Museum Permainan Tradisional yang berusaha menanggapi fenomena tersebut. Tanggapan terhadap fenomena ini adalah suatu solusi bagaimana museum tetap memiliki citra diri sebagai bagian dari kebudayaan Jawa di Yogyakarta pada era modern. Pendekatan yang dipilih sebagai tanggapan akan fenomena tersebut yaitu simbiosis budaya.

Simbiosis memiliki definisi interaksi antara kehidupan yang bersifat jamak (dua atau lebih). Budaya memiliki makna segala sesuatu yang terkait dengan akal dan budi yang dimiliki manusia berupa cara hidup yang dikembangkan oleh suatu kelompok masyarakat. Simbiosis budaya dalam arsitektur memiliki makna interaksi antara karya arsitektur yang berasal dari budaya yang berbeda. Dalam perencanaan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta ini, dua aspek yang mengalami interaksi adalah permainan tradisional dan era yang modern. Arsitektur adalah bagian dari budaya, maka dua aspek yang mengalami interaksi dalam perencanaan museum ini adalah budaya Jawa dan kontemporer. Simbiosis antara kedua aspek ini didasarkan pada pertimbangan bahwa bangunan yang dirancang adalah sebuah museum yang melestarikan benda cagar budaya tradisional pada era modern. Perpaduan antara budaya Jawa dan kontemporer dirasa sebagai solusi yang ideal dalam konsep perencanaan Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta.



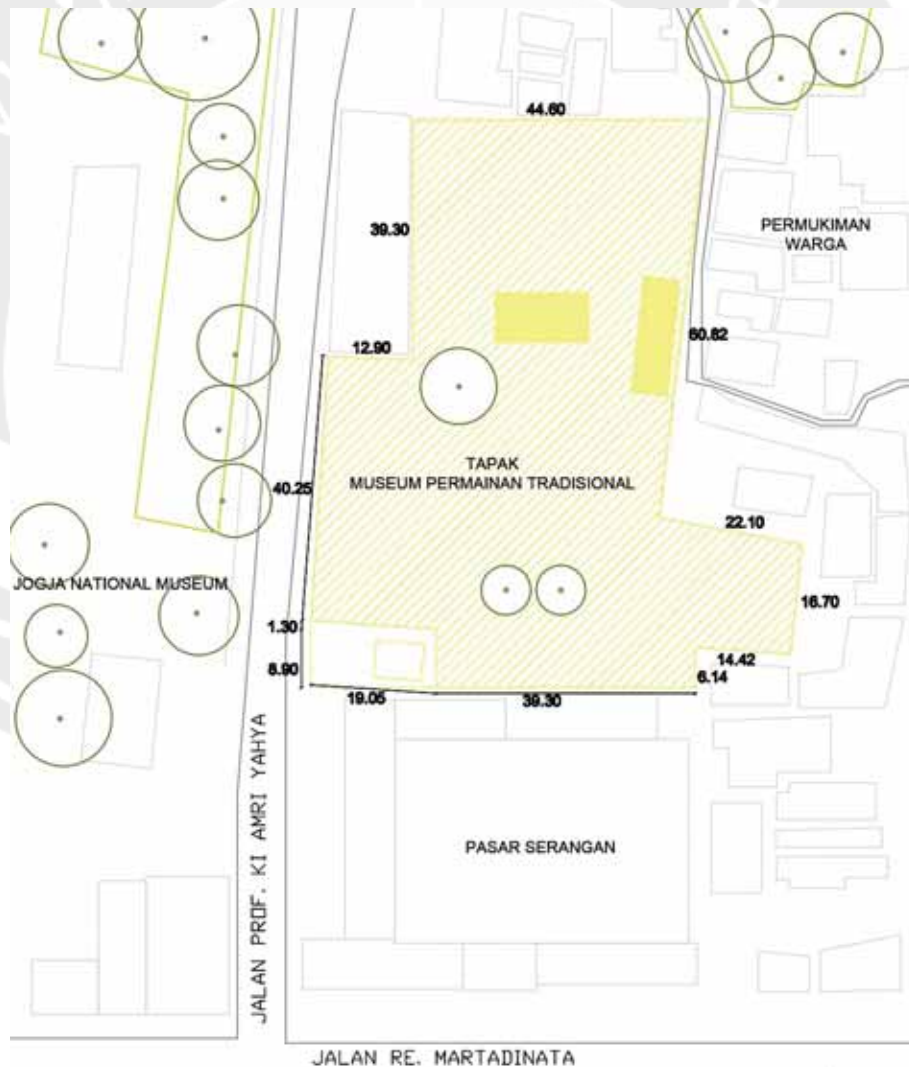
Gambar 6.1 Diagram Proses Perencanaan Museum Permainan Tradisional

Sumber : analisis penulis

Proses perencanaan di atas memiliki hasil akhir solusi berupa rancangan museum yang berfungsi edukatif dengan pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer. Solusi tersebut dituangkan kembali dalam bentuk konsep perencanaan dan konsep perancangan yang didasarkan kepada analisis-analisis yang telah dilakukan. Konsep tersebut diharapkan dapat menjadi dasar perancangan yang sesuai untuk solusi permasalahan yang telah dipaparkan.

VI.1 KONSEP PERENCANAAN

Konsep perencanaan mencakup pemilihan tapak, konsep perencanaan tapak, dan persyaratan perencanaan. Berdasarkan penilaian terhadap 3 alternatif tapak, diputuskan bahwa tapak yang berada di Jl. Prof. Kyai Amri Yahya, Yogyakarta merupakan tapak yang ideal untuk lokasi Museum Permainan Tradisional. Tapak berbatasan langsung dengan permukiman warga di sisi utara dan timur, Pasar Serangan di sisi selatan, dan Jogja National Museum (JNM) di sisi barat. Tapak memiliki luas 4389 m² dengan Koefisien Dasar Bangunan maksimal adalah 70%. Lahan berkontur datar dan berada di dalam Kawasan Budidaya Penuh.



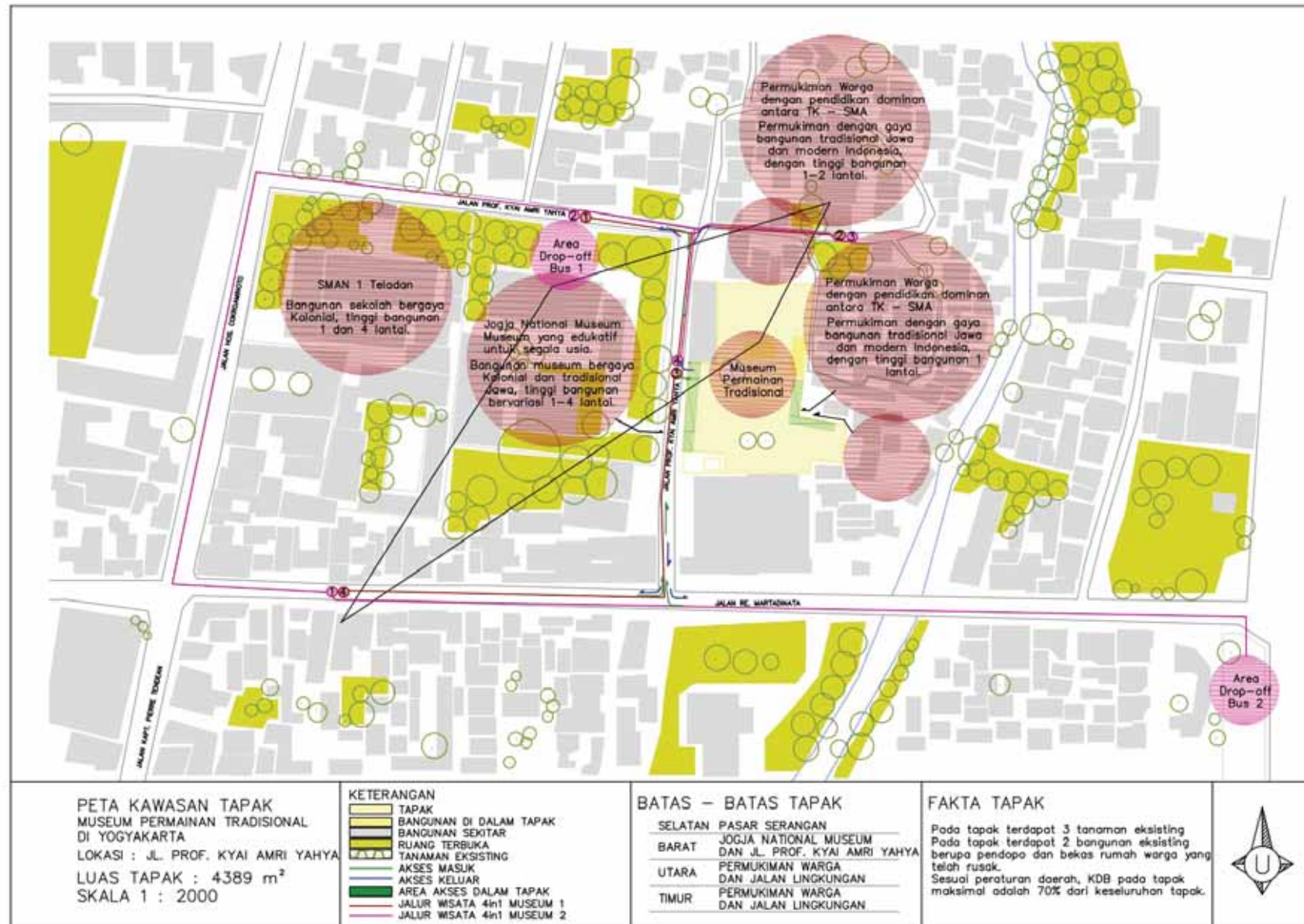
Gambar 6.2 Tapak Terpilih untuk Museum Permainan Tradisional

Sumber : dokumen penulis

Perencanaan terhadap tapak didasarkan pada konteks kultural dan konteks fisik. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diputuskan bahwa tapak akan melakukan adaptasi terhadap bangunan eksisting di sekitar tapak. Melalui pendekatan simbiosis, bangunan eksisting di sekitar tapak secara tidak langsung memberikan pengaruh bagi rancangan museum. Rancangan tapak akan memiliki ruang terbuka hijau yang cukup banyak sebagai tanggapan akan persyaratan KDB dan kepadatan penduduk di sekitar tapak, serta sebagai penyesuaian rancangan terhadap museum yang paling dekat yaitu JNM. Ruang hijau direncanakan untuk menjadi pelingkup bangunan dan pembentuk ritme antara bangunan dan ruang luar, sebagai implementasi simbiosis antara alam dan manusia. Bangunan juga akan memiliki tinggi 1 sampai dengan 2 lantai di atas permukaan tanah sebagai penyesuaian dengan lingkungan sekitar, untuk menegaskan prinsip simbiosis dengan alam sekitar.

Analisis konteks fisik memunculkan suatu kesimpulan yaitu museum akan berusaha semaksimal mungkin untuk memanfaatkan energi alami yang disediakan oleh alam pada ruang-ruang yang memungkinkan. Hal ini merupakan bentuk pendekatan simbiosis antara alam dan manusia dicapai melalui memasukkan unsur alam ke dalam rancangan bangunan. Bangunan eksisting dan tanaman eksisting yang berada di dalam tapak tetap dipertahankan sebagaimana mestinya dan dimanfaatkan kembali.

Konsep perencanaan tapak untuk rencana Museum Permainan Tradisional di Yogyakarta melakukan penyesuaian dengan alam sekitar dan membentuk hubungan antara ruang luar dan ruang dalam atau area terbuka dan area terbangun. Akses di dalam tapak juga menyesuaikan akses yang telah ada. Konsep perencanaan tapak tersebut apabila dijelaskan dalam bentuk grafis dijelaskan dalam gambar pada halaman berikut.



Gambar 6.3 Konsep Perencanaan Tapak

VI.2 KONSEP PERANCANGAN

VI.2.1 KONSEP PROGRAMATIK

Konsep perancangan Museum Permainan Tradisional bertujuan untuk menjadi suatu *guideline* dalam perancangan Museum Permainan Tradisional sehingga tercapai suatu rancangan museum yang berfungsi edukatif dengan pendekatan simbiosis budaya Jawa dan kontemporer.

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa simbiosis dalam arsitektur berarti interaksi antara karya arsitektur dari 2 budaya yang berbeda. Simbiosis dalam arsitektur telah diterapkan pada beberapa karya arsitektur. Teori simbiosis dalam arsitektur yang digunakan dalam perancangan Museum Permainan Tradisional ini didasarkan pada studi komparasi teori simbiosis yang dikemukakan oleh Kisho Kurokawa, simbiosis yang diterapkan pada arsitektur Jepang kontemporer, dan simbiosis yang diterapkan pada arsitektur Korea Selatan kontemporer. Berdasarkan studi komparasi ketiga sumber tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa unsur arsitektur yang disimbiosiskan adalah konteks budaya dan konteks waktu. Unsur konteks budaya yang dimaksud adalah nilai-nilai tradisional yang dianut oleh masyarakat di lokasi bangunan. Unsur konteks waktu yang dimaksud adalah era modern yang memiliki teknologi kontemporer. Penekanan rancangan pada teori simbiosis tersebut adalah pada pemilihan material yang kontekstual dan fungsional. Kontekstual dalam hal ini berarti sesuai dengan lokasi dimana ia berada. Material lokal dan alami merupakan implementasi nilai-nilai tradisional yang masih dipertahankan. Fungsional dalam hal ini berarti material yang dipilih hendaknya dapat memaksimalkan fungsinya sebagai penyokong bangunan. Perpaduan kedua sifat material tersebut merepresentasikan simbiosis antara budaya tradisional dan kontemporer.

Simbiosis antara arsitektur Jawa dan kontemporer juga akan diimplementasikan dalam rancangan melalui penekanan materialnya. Material yang dipilih adalah perpaduan material yang fungsional dan material kontekstual. Material fungsional digunakan untuk elemen

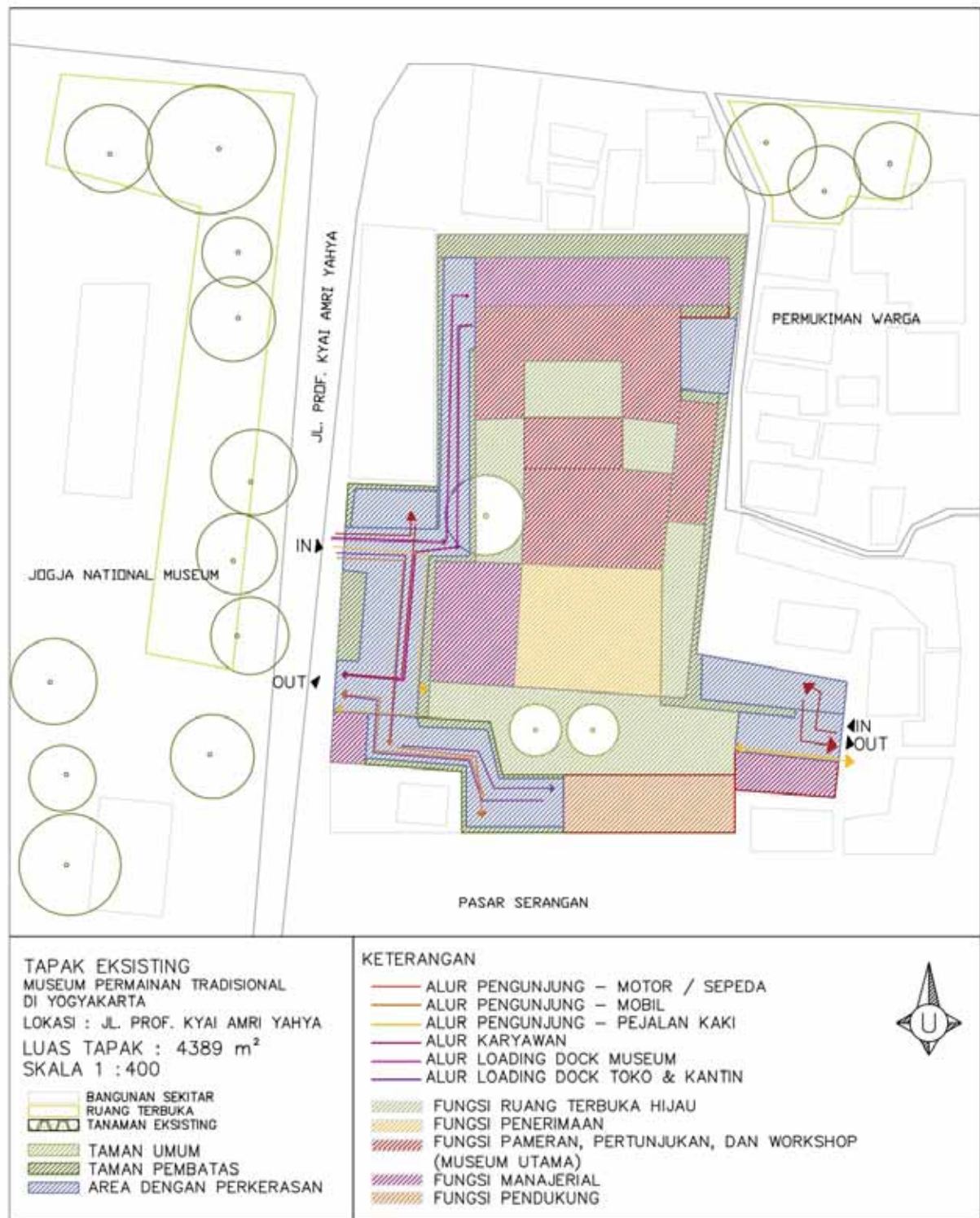
bangunan terutama elemen pembentuk struktur dan ruang. Material kontekstual yang dipilih adalah material alami yang berasal dari Yogyakarta dan sekitarnya, dan diimplementasikan pada berbagai elemen-elemen bangunan baik untuk mendukung fungsinya maupun untuk membentuk suasana yang diinginkan.

Prinsip simbiosis di atas diterapkan dalam ruang-ruang dalam museum yang berfungsi edukatif. Fungsi edukatif terpenuhi dengan cara mewadahi kegiatan pendidikan di dalam museum. Analisis fungsi edukatif terkait dengan konteks kultural menghasilkan konsep bahwa bangunan akan memiliki dimensi yang ramah terhadap anak-anak sampai dewasa mengingat pengunjung dan warga di sekitar tapak memiliki latar belakang pendidikan dan usia yang berbeda-beda dari anak-anak hingga dewasa. Fungsi edukatif juga dijawab melalui penyediaan fasilitas yang interaktif dan penggunaan material yang aman dan menarik dilihat oleh anak. Selain fungsi edukatif, museum hendaknya harus dapat memenuhi kebutuhan finansial untuk kelangsungannya. Museum direncanakan untuk bersifat *non-profit*, namun demikian, museum berusaha untuk membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar. Demi pemenuhan kebutuhan finansial tersebut, maka ditambahkan fungsi ekonomi di dalam museum.

Kegiatan dalam museum terdiri dari 3 kelompok kegiatan utama yaitu konservasi, edukasi, dan publikasi yang didampingi dengan kegiatan yang lain yaitu kelompok kegiatan manajerial dan operasional. Berdasarkan kelompok kegiatan tersebut, ruang yang dibutuhkan terdiri dari 25 ruang yang memiliki kriteria masing-masing. Ruang-ruang berfungsi edukatif antara lain ruang pameran, ruang pertunjukan, ruang *workshop*, perpustakaan umum, dan pusat informasi. Ruang-ruang tersebut merupakan ruang yang berfungsi edukatif dan langsung berhubungan dengan pengguna umum (pengunjung). Ruang-ruang lain yang merupakan ruang privat dan tetap berfungsi edukatif adalah ruang riset, perpustakaan riset, ruang konservasi, dan ruang pemeliharaan. Ruang kantor manajerial, kantor operasional, kantor publikasi, toko

cinderamata, kantin, ruang kebersihan, ruang keamanan, dan ruang utilitas merupakan ruang-ruang pendukung museum.

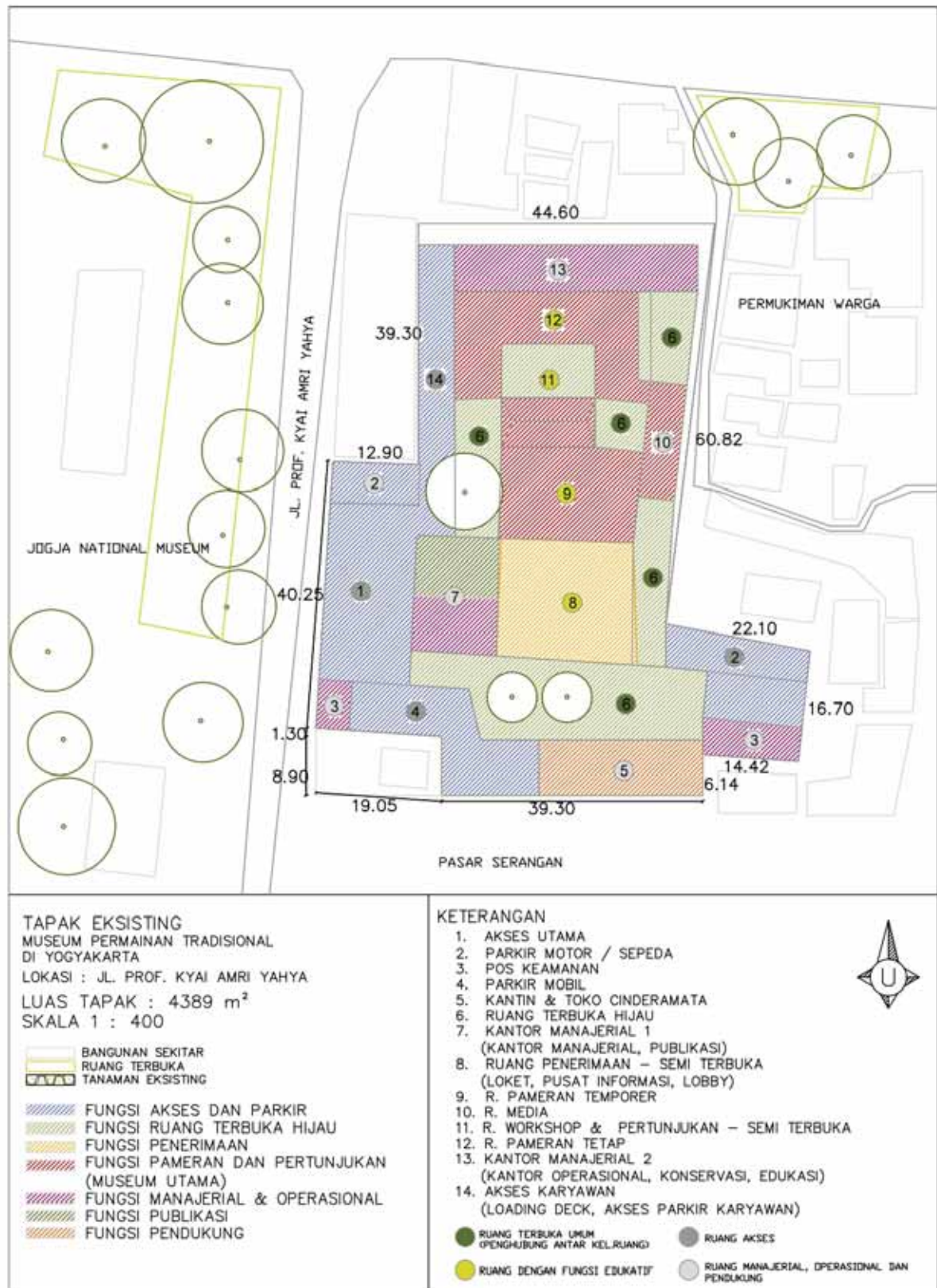
Ruang yang berfungsi edukatif menjadi bagian utama dari museum dan memiliki rancangan dengan dimensi dan pemilihan material yang sesuai untuk anak-anak hingga dewasa. Ruang-ruang yang dirancang dalam museum kemudian dikelompokkan berdasarkan fungsinya dan membentuk organisasi ruang. Setiap kelompok organisasi ruang yang didasarkan fungsi akan dihubungkan oleh area ruang terbuka hijau. Hubungan antara ruang dalam dan ruang luar tersebut merupakan upaya pendekatan simbiosis yang diterapkan dalam simbiosis antara manusia dengan alam. bangunan akan selalu berusaha berhubungan dengan alam dan memanfaatkan energi yang ditawarkan oleh alam. Rencana pengolahan tapak untuk memenuhi kebutuhan ruang yang edukatif sekaligus membentuk suatu organisasi ruang yang mencerminkan adanya simbiosis adalah sebagai berikut.



Gambar 6.4 Konsep Rencana Tapak

Sumber : analisis penulis

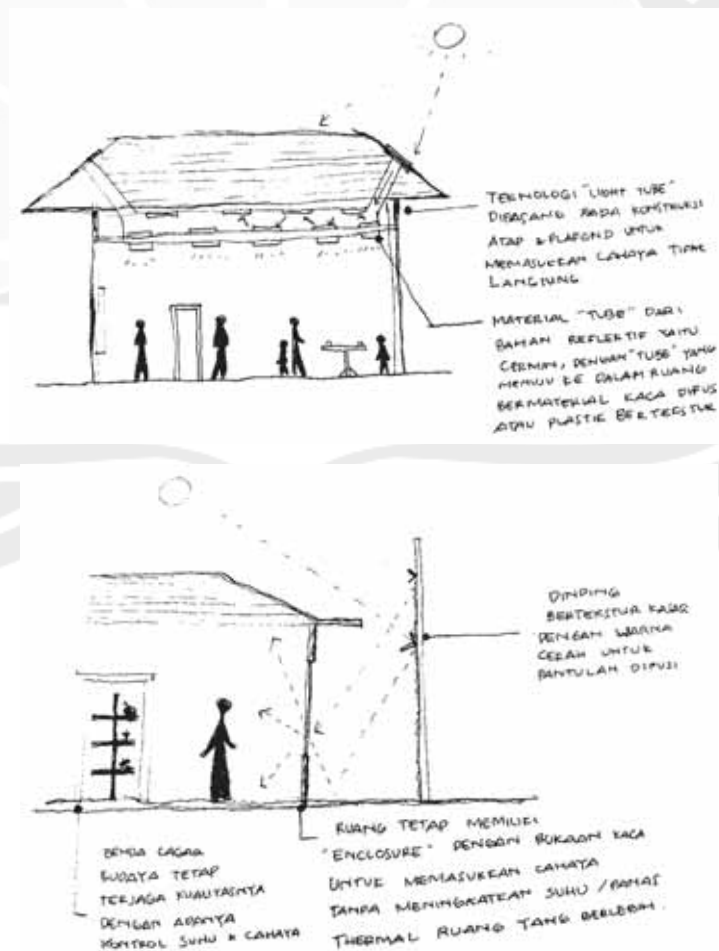
Berdasarkan rencana tapak tersebut, museum akan memiliki rencana perancangan ruang yang didasarkan pada kelompok fungsi ruang dalam museum. Rancangan akses dari luar menuju ke dalam area museum juga direncanakan untuk menyesuaikan akses yang telah ada. Akses utama bagi pengunjung melalui sisi barat tapak, dan akses alternatif bagi anak-anak dan warga setempat melalui sisi timur tapak. Akses dirancang dengan adanya ruang terbuka hijau yang menyamarkan batasan dan memberikan kesan “*down to earth*” untuk menegaskan bahwa museum berusaha untuk menyesuaikan lingkungan dan ramah terhadap pengunjung. Mengingat fungsi museum juga merupakan area konservasi dan dokumentasi benda-benda yang dianggap penting bagi budaya, maka pada area-area akses tetap diperlukan pengamanan dan pengawasan. Didasarkan pada konsep tersebut, konsep rancangan museum dijelaskan dalam skematik rancangan pada halaman berikutnya.



Gambar 6.5 Konsep Rancangan Tata Ruang

Sumber : analisis penulis

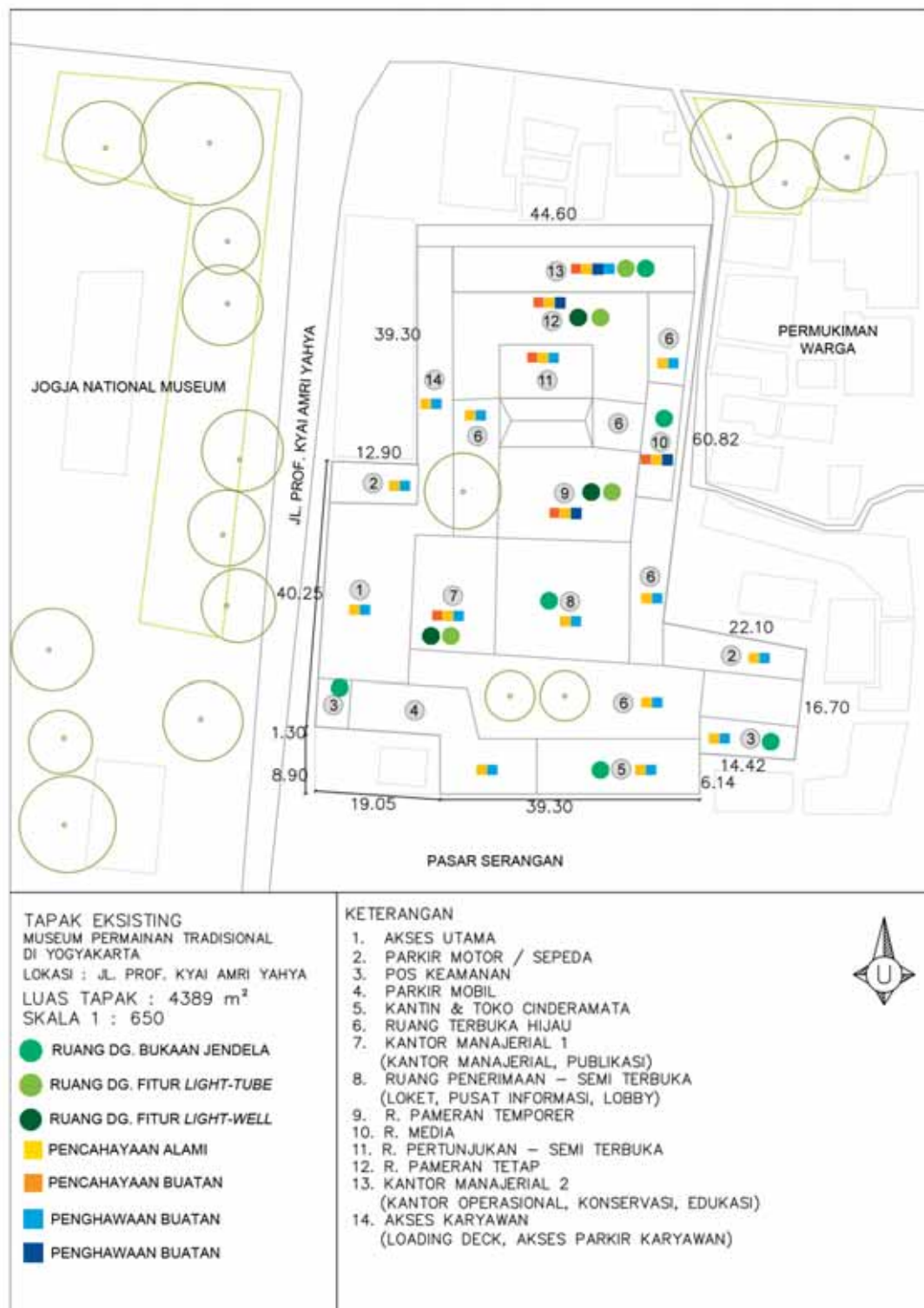
Berdasarkan analisis programatik mengenai aklimatisasi ruang, maka diputuskan bahwa rancangan museum akan berusaha memanfaatkan energi alami berupa cahaya dan udara pada ruang-ruang yang memungkinkan. Ruang-ruang yang tidak menyimpan koleksi dapat memanfaatkan baik cahaya maupun udara alami secara bebas. Sedangkan ruang-ruang yang menyimpan koleksi dapat memanfaatkan cahaya alami melalui strategi pencahayaan alami *advanced*. Rancangan museum akan menggunakan strategi *light well* dan *light tube* untuk pemanfaatan cahaya alami pada ruang yang menyimpan koleksi. Penghawaan alami pada ruang yang menyimpan koleksi tidak ideal, sehingga disediakan krepyak sebagai akses udara alami cadangan pada saat-saat yang dibutuhkan.



Gambar 6.6 Konsep Pemanfaatan Cahaya Alami

Sumber : analisis penulis

Ruang-ruang yang dirancang dengan memanfaatkan energi alami dijelaskan dalam gambar berikut.



Gambar 6.7 Konsep Aklimatisasi Ruang

Sumber : analisis penulis

Struktur dan konstruksi yang dipilih dalam merancang Museum Permainan Tradisional adalah perpaduan konstruksi kontemporer konvensional dan konstruksi tradisional. Bangunan eksisting yang berada di dalam museum memiliki konstruksi tradisional dan bangunan tersebut akan tetap dipertahankan sebagai area pertunjukan museum. Konstruksi bangunan tersebut tidak mengalami perubahan, namun demikian perbaikan pada tampilan dan *finishing* bangunan tetap dilakukan. Pada bangunan yang baru, bangunan akan memiliki 2 lantai di atas tanah dan 1 lantai di bawah tanah. Bangunan akan menggunakan konstruksi kontemporer konvensional seperti pondasi footplate dan beton bertulang untuk badan bangunan dan konstruksi atap rangka perpaduan baja dan kayu.

Perlengkapan dan kelengkapan bangunan mencakup utilitas bangunan dan perlengkapan pendukung fungsi museum. Utilitas yang direncanakan terdiri atas rencana saluran air (sanitasi), rencana saluran listrik dan titik lampu, dan akses evakuasi darurat. Adapun rencana utilitas penghawaan buatan yang diperlukan pada ruang-ruang tertentu di dalam museum. perlengkapan pendukung fungsi museum terdiri dari perlengkapan pendukung pameran, pertunjukan, *workshop*, dan konservasi. Perlengkapan pameran berupa area pameran dengan media pameran yang interaktif. Perlengkapan pertunjukan berupa tata suara, tata cahaya, panggung, dan area penonton. Perlengkapan *workshop* berupa ruang pertemuan yang ramah bagi anak maupun orang dewasa. Perlengkapan konservasi berupa ruang konservasi yang memiliki kontrol terhadap penghawaan dan pencahayaan untuk kegiatan konservasi.

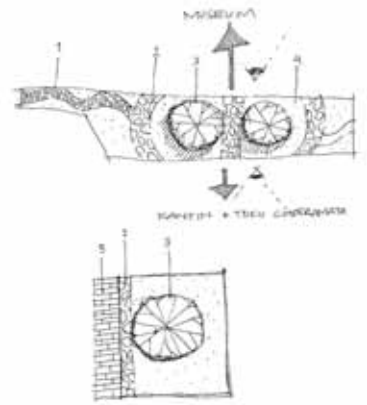
VI.2.2 KONSEP PENEKANAN STUDI

Penekanan studi pada rancangan museum berangkat dari prinsip simbiosis budaya Jawa dan kontemporer melalui materialnya. Material yang disimbiosiskan adalah material kontekstual dan material fungsional. Penekanan studi tersebut diimplementasikan melalui pemilihan material untuk lansekap, struktur, tampilan ruang luar, dan tampilan ruang dalam. Pemilihan material pada rancangan penekanan studi dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 6.1 Konsep Penekanan Studi

No.	Bagian Bangunan		Material yang Dipilih	Ilustrasi
1	Struktur 1 lantai	Pondasi	Material eksisting : pondasi batu kali	
		Rangka bangunan	Material eksisting : rangka kayu	
		Rangka atap	Material eksisting : rangka kayu	
		Penutup atap	Material eksisting : genteng tanah liat	
2	Struktur 2-3 lantai	Pondasi	Pondasi <i>footplate</i>	
		Rangka bangunan	Beton bertulang	
		Rangka atap	Perpaduan baja dan kayu (d disesuaikan dengan dimensi)	
		Penutup atap	Genteng tanah liat	

No.	Bagian Bangunan		Material yang Dipilih	Ilustrasi
3	Tata ruang dalam	Lantai	Perpaduan material semen dengan pelapis (<i>waterproofing matte</i>), keramik, kayu, batu pipih.	
		Dinding	Perpaduan dinding batu bata dengan <i>finishing</i> plesteran dan cat dengan partisi ruang bambu, kayu, rotan, batu pipih, dengan material kaca.	
		Plafond	Perpaduan material papan ringan (kalsiboard dan eternit) dengan material <i>finishing</i> kayu dan bambu.	
		Bukaan	Perpaduan material bukaan kaca dan krepyak kayu.	
		Kulit luar bangunan	Perpaduan material dinding dengan plesteran, dinding batu bata ekspos, dan <i>finishing</i> lempeng metal, kayu, dan bambu.	

No.	Bagian Bangunan		Material yang Dipilih	Ilustrasi
4	Tata ruang luar	Lantai / penutup tanah	Perpaduan material batu pipih, <i>paving block</i> , pasir, kayu, rumput.	
		Tanaman pelingkup	Tanaman eksisting dipertahankan, dipadukan dengan penambahan tanaman peneduh yaitu pohon tanjung dan pohon kersen.	
		Furnitur lansekap	Perpaduan material beton, kayu, dan batu.	

Sumber : analisis penulis

Penekanan studi yang telah dijelaskan di atas akan diterapkan pada rancangan Museum Permainan Tradisional. Apabila penerapan tersebut ditunjukkan dalam konsep skematik denah dan tampak, maka penekanan rancangan dapat dilihat pada halaman selanjutnya.

LAMPIRAN
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

**MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL
DI YOGYAKARTA**

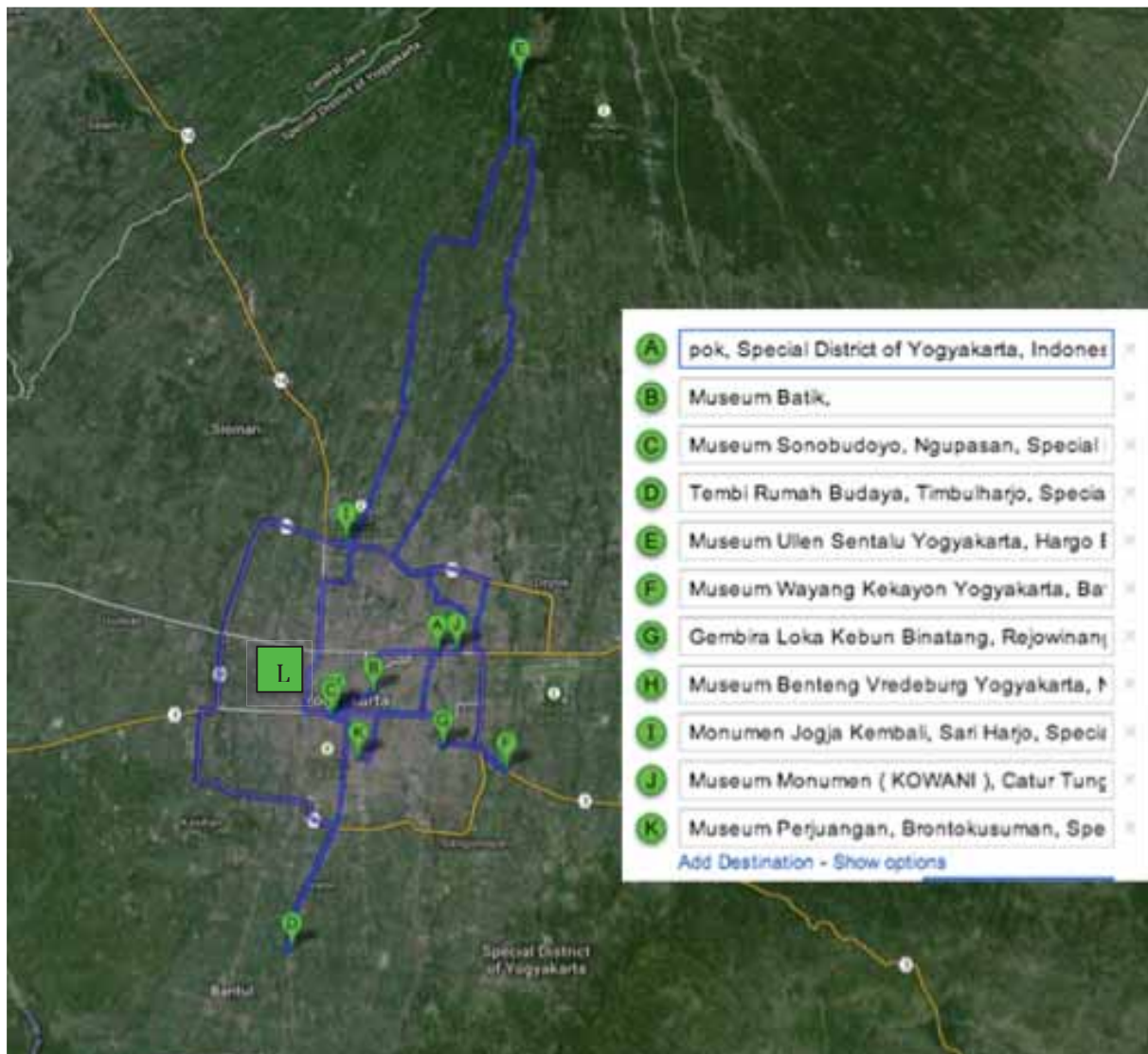
TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI
DERAJAT SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

DISUSUN OLEH:
ALBERTA MARIA TITIS RUM KUNTARI
NPM: 100113639

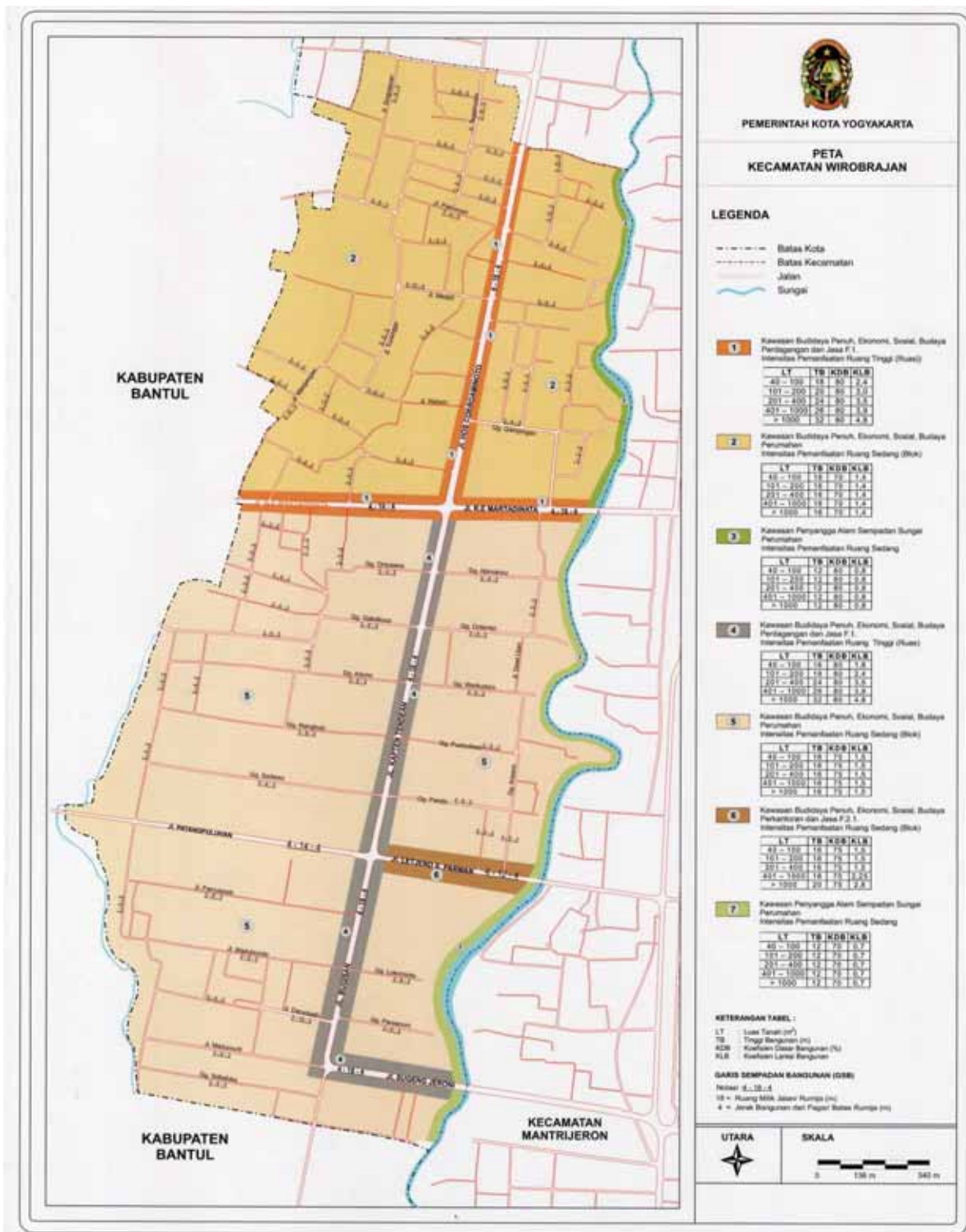


PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2014

Peta Sebaran Wisata Museum di Yogyakarta



Sumber : maps.google.com / kata kunci : Museum, Yogyakarta



Sumber : Peraturan Walikota Yogyakarta (Peta Kecamatan Wirobrajan,2010)

DAFTAR PUSTAKA

BPS, (2010). Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta.

Chiara, J. D. (2001). *Time - Saver Standards for Building Types*. Singapore: McGraw - Hill.

Ching, F. D. (1979). *Architecture : Form, Space, and Order*. Wiley.

Frick, H. (1997). *Pola Struktural dan Teknik Bangunan di Indonesia*. Yogyakarta, Indonesia: Kanisius.

Grolier Incorporated. (1972). *The New Book of Knowledge "M"*. New York City, NY, USA: Grolier Limited.

Hamengku Buwono X, S. (2012). *Yogyakarta Menyongsong Peradaban Baru*. Yogyakarta.

Harris, A. (2008). *The Visual Dictionary of Architecture*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (daring). (2013). Diakses pada tanggal 20 September 2013, dari www.kbbi.web.id

Kementrian Pariwisata dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2011). *Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Nasional*. Kementrian Pariwisata dan Kebudayaan Republik Indonesia, Jakarta.

Komunitas Opoto. (2011). *Onthel Potorono*. Retrieved March 28, 2014, from <http://onthelpotorono.wordpress.com/2011/10/13/serius-bermain-di-dusun-pandes/>

Krier, R. (1988). *Komposisi Arsitektur*. Indonesia: Penerbit Erlangga.

Kurokawa, K. (1991). *Intercultural Architecture : The Phylosophy of Symbiosis* (Vol. 1). London, Great Britain: Academy Group Ltd.

Museum Indonesia. (2013). Retrieved Agustus 15, 2013, from www.museumindonesia.org

Museum of Childhood. (2013, December). *Museum of Childhood Edinburgh (daring)*. Diakses pada tanggal 20 Februari 2014, dari <http://blog.best-bookings.com/en/edinburgh-museum-of-childhood/>

Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (1956). *Peraturan Daerah no.20 tahun 1956*. Peraturan Daerah, Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta.

Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2012). *Peraturan Daerah No.13 tahun 2012*. Peraturan Daerah, Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta.

Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. (2012). *Peraturan Daerah no.1 tahun 2012*. Peraturan Daerah, Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Yogyakarta.

Pemerintah Kota Yogyakarta. (2010). *Peraturan Daerah Kota Yogyakarta : Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta tahun 2010-2029*. Peta RTRW, Pemerintah Kota Yogyakarta, Yogyakarta.

Pemerintah Kota Yogyakarta. (2010). Peta Kecamatan Wirobrajan. Peraturan Walikota Yogyakarta, Yogyakarta.

Pemerintah Kota Yogyakarta. (2013). <http://www.jogjakota.go.id/about/kondisi-geografis-kota-yogyakarta>. Diakses pada tanggal 24 Maret 2014, dari <http://www.jogjakota.go.id/about/kondisi-geografis-kota-yogyakarta>.

Pemerintah Republik Indonesia. (1995). *Peraturan Pemerintah no.19 tahun 1995*. Peraturan Pemerintah, Pemerintah Republik Indonesia, Jakarta.

Prijotomo, J. (1995). *Petungan : Sistem Ukuran dalam Arsitektur Jawa* (Vol. 1). Yogyakarta, Indonesia: Gadjah Mada University Press.

Webster, M. . (2013). *Merriam - Webster Dictionary*. Merriam Webster.

SUMBER REFERENSI GAMBAR DARI INTERNET :

<http://ismaili.net/heritage/node/29887> diakses pada tanggal 2 Oktober 2013

www.studiopie.blogspot.com diakses pada tanggal 2 Oktober 2013

<http://www.aktual.co/warisanbudaya/150846-cublak-suweng-permainan-tradisional-yang-penuh-makna-> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://archive.kaskus.co.id/thread/2532406/30> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://archive.kaskus.co.id/thread/2532406/30> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://bayupancoro.wordpress.com/2008/07/14/kapal-othok-othok/> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://bensdoing.wordpress.com/2012/03/19/main-gundu-yukk/> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://desamainan.toko.pro/othok.php> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://djadoelantik.blogspot.com/2011/02/bola-bekel.html> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<https://www.pixoto.com/images-photography/babies-and-children/children-candids/lompat-tali-18640221> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://produsen-mainan-anak.blogspot.com/2012/03/produsen-mainan-anak-gasing-bambu.html> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://www.thejakartapost.com/photo/view/225702> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://www.thejakartapost.com/photo/view/225702> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

<http://yehachan.deviantart.com/art/congklak-124187424> diakses pada tanggal 5 Oktober 2013

[maps.google.com](https://www.google.com/maps/@-7.6333333,110.3666667,15z) dengan kata kunci : Yogyakarta, Museum, Jl. R.E. Martadinata, Jl. Parangtritis, Jl. Menukan, diakses pada tanggal 8 November 2013

www.architecturetoday.co.uk diakses pada tanggal 7 Desember 2013

http://www.yasooo.com/images/kurokawa_600vsq.jpg diakses pada tanggal 20 Januari 2014

<http://www.architravel.com/architravel/building/water-temple-shingonshu-honpukuji/> diakses pada tanggal 7 Februari 2014

<http://1.bp.blogspot.com/> diakses pada tanggal 7 Februari 2014

www.ville-poissy.fr diakses pada tanggal 7 Februari 2014

http://en.wikipedia.org/wiki/Nakagin_Capsule_Tower diakses pada tanggal 5 Maret 2014

<http://notinportland.tumblr.com/post/29654670505/the-home-of-simone-carena-and-jihye-shin-in-seoul> diakses pada tanggal 5 Maret 2014

<http://www.studyblue.com/notes/note/n/lecture-13/deck/2978054> diakses pada tanggal 5 Maret 2014

<http://www.studyblue.com/notes/note/n/lecture-13/deck/2978054> diakses pada tanggal 5 Maret 2014

http://delvywang.blogspot.com/2011_08_01_archive.html diakses pada tanggal 7 April 2014

