

## Abstrak

Museum merupakan salah satu fasilitas pendidikan yang bermanfaat untuk semua orang. Museum biasanya berisi benda-benda bersejarah atau benda-benda yang bisa dijadikan bahan pembelajaran. Selain berfungsi untuk memamerkan benda-benda yang bersejarah atau sebagai fasilitas pembelajaran, museum juga berfungsi sebagai fasilitas yang merawat, melindungi, dan meneliti benda-benda bersejarah dan benda-benda yang dianggap penting. Akan tetapi, museum di Indonesia dianggap kurang menarik oleh masyarakat. Kebanyakan museum memiliki kesan yang suram dan tidak menarik. Kebanyakan museum sangat jarang dikunjungi oleh masyarakat. Di Yogyakarta sendiri, dapat ditemukan museum dengan mudah, akan tetapi, orang-orang lebih suka berkunjung ke pusat perbelanjaan atau tujuan wisata lainnya.

Minat anak-anak terhadap museum juga sangat kecil. Anak-anak lebih suka berjalan-jalan ke pusat perbelanjaan atau ke tempat wisata lain. Anak-anak jaman sekarang juga cenderung lebih suka bermain dengan gadget daripada bermain permainan tradisional yang merupakan warisan budaya bangsa. Warisan budaya bangsa tersebut telah dilupakan dan digantikan dengan permainan digital yang membuat anak kurang bergerak dan menjadi individualisme.

Oleh karena itu, dibutuhkan museum dengan fasilitas teknologi yang modern yang ramah untuk anak, dan dapat mengajarkan anak-anak tentang serunya bermain permainan tradisional Indonesia. Museum ini memamerkan permainan-permainan yang merupakan warisan budaya bangsa. Selain memperlihatkan dan memamerkan mainan dan permainan tradisional Indonesia, di museum ini juga terdapat fasilitas dimana anak-anak dapat mempraktikkan langsung cara memainkan permainan-permainan yang telah mereka lihat dan pelajari di dalam museum pada bagian *outdoor*. Dengan konsep Integrasi antara Ruang Luar dan Ruang Dalam, museum ini menjadikan ruang *indoor* dan *outdoor* sebagai ruang bermain dan belajar anak.

## **Abstract**

Museum is one of the education facilities that can be helpful for people. Museum contain with historical thing or goods that can be used as subject to learn. Beside that, museum also used as facilities that treat, protect, and research center for historical and important thing. But, museum in Indonesia rate as not an interesting place by the people. Most of museum has grim and not interesting image. Most of the museum in Indonesia not visited often by the people. In Yogyakarta, museum can be found easily, but people more like to visit shopping centre or another vacation destination.

Children's interest at museum also very low. Children more like hang out in the shopping center or another vacation destination. Kids in this era, really like to play with gadget more than playing with traditional toys that is Indonesian's cultural heritage. the Indonesian's cultural heritage replaced by digital toys that make children move less and become individualism.

Because of that, people, especially children, need museum with modern technology facilities that children friendly and can teach children about the fun playing with Indonesia's traditional toys. The museum will be exhibit toys which is Indonesian's cultural heritage. Beside showing and exhibiting Indonesia's traditional toys and games, the museum also have facilities where kids can play the toys and the games that they already learn in the museum. With concept Integration between outdoor space and indoor space, the museum made indoor space and outdoor space become play and learn space for kids.