

ABSTRAK

Museum memiliki tugas pengkajian, pendidikan dan kesenangan (PP RI No 66/2015 Tentang Museum). Dalam fungsinya sebagai sumber pengetahuan untuk mengakomodasi studi, pendidikan, dan tujuan rekreasi, museum harus menyenangkan dan mendidik. Tetapi museum saat ini belum menjadi tujuan wisata yang populer bagi masyarakat. Hal ini karena adanya anggapan bahwa museum kurang menarik, tempat menyimpan benda-benda kuno dan membosankan.

Perancangan menerapkan konsep bermain (*playful*) pada museum pangan yang dapat menarik minat pengunjung. Desain bermain (*playful*) dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut, dengan usulan bentuk yang menarik perhatian, berbeda dari kehidupan sehari-hari, menonjol, permainan skala bangunan, sirkulasi yang mengalir, dan menggunakan warna cerah dan kontras

Kajian diawali dengan mempelajari pengertian museum, standar-standar perancangan museum, karakteristik bermain (*playful*) berdasarkan teori bermain oleh Johan Huizinga, serta studi banding ke beberapa museum dengan tema dan fungsi sejenis. Tinjauan dilakukan mengenai lokasi perancangan yang sesuai dengan peraturan daerah setempat, dengan lokasi berada di Blok Pasanggrahan, SWK Ujungberung.

Hasil yang diperoleh yaitu desain Museum Pangan Tradisional Jawa Barat dengan Tema Arsitektur Bermain yang diaplikasikan pada: bentuk tapak dan bangunan yang menonjol dan dinamis melalui pola lingkaran dan permainan skala; penggunaan warna-warna kontras seperti merah, kuning, oranye dan coklat pada bangunan; sirkulasi dalam bangunan yang mengalir melalui ramp sebagai penghubung antar lantai di ruang pameran; serta sirkulasi mengalir dengan pola melingkar di luar bangunan.

Kata kunci : museum, *playful*, bermain, dinamis, menarik

ABSTRACT

Museum has the task of assessment, education and fun (PP RI No 66/2015 about Museum). In its function as a source of knowledge to accommodate study, education and recreational purposes, museum should be fun and educational. Museum is not yet a popular tourist destination for the public. This is due to the assumption that the museum is less attractive, a place to store ancient and boring objects.

The design applies the concept of playing (playful) to the food museum which can attract visitors. Playful design can be a solution to these problems, with attractive shape and form, differ from everyday life, stand out, building scale games, flowing circulation, and using contrast and bright colors.

The study begins with studying the theory of museums, museum design standards, characteristics of play (playful) based on Johan Huizinga's play theory, and comparative studies to several museums with similar themes and functions. The review was carried out regarding the location of the design in accordance with local regulations, with locations located in the Blok Pasanggrahan, SWK Ujungberung.

The results obtained are the design of the West Java Traditional Food Museum with the Playful Architecture Theme applied to: prominent and dynamic footprints and buildings through circle patterns and scale games; use of contrasting colors such as red, yellow, orange and brown in buildings; circulation in buildings that flow through the ramp as inter-floor links in the exhibition hall; and circulating flow with a circular pattern outside the building.

Keywords: museum, playful, playing, dynamic, interesting