

PENERAPAN PENDEKATAN REKREATIF DAN EDUKATIF PADA PERANCANGAN MUSEUM BANJAREJO DI KABUPATEN GROBOGAN

Moh Mahfud Asnawi ^[1] Marcelina Dwi Setyowati ^[2]

^{[1],[2]} Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta
e-mail: ^[1] mahfud.asnawi.22@gmail.com, ^[2] Marcelina.dwi@staff.uty.ac.id

ABSTRAK

Banjarejo merupakan sebuah desa di kabupaten Grobogan yang banyak menyimpan potensi kekayaan alam, budaya, dan juga sejarah. Pedesaan dengan kondisi alam yang masih asri, disitulah banyak di temukan fosil hewan purba dan benda-benda peninggalan kerajaan. Pemerintah provinsi dan pemerintah kabupaten bekerjasama dengan balai purbakala supaya kawasan Banjarejo ditetapkan menjadi sebuah situs dan mendukung berdirinya sebuah museum disana. Tidak adanya tempat untuk menampung semua potensi yang dimiliki dan kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya nilai sejarah, sehingga mengakibatkan potensi yang dimiliki tidak terjaga dan terancam kelestariannya. Untuk mengatasi persoalan ini diperlukan perancangan Museum Banjarejo di kabupaten Grobogan dengan pendekatan rekreatif dan edukatif. Pendekatan rekreatif dengan cara pengolahan bentuk pola peruangan, warna, material, dan inovasi yang mampu memberikan dampak rekreasi pada seseorang, serta pendekatan edukatif yang memperhatikan nilai edukasi atau pendidikan. Perancangan Museum Banjarejo bertujuan sebagai tempat pemusatan segala potensi dikawasan Banjarejo sehingga terjaga kelestariannya, serta menjadi daya tarik wisata baru. Metode perancangan yang digunakan adalah Kualitatif Deskriptif, salah satunya dengan cara kelapangan untuk mendapatkan data spesifik lokasi. Hasil perancangan Museum Banjarejo di kabupaten Grobogan yaitu penerapan prinsip desain rekreatif dan edukatif, dengan permainan warna, pola sirkulasi, pengolahan bentuk bangunan, serta variatif dengan filosofi ciri khas lokal, kontekstual, serta menyediakan sarana dan fasilitas.

Kata kunci:, Edukatif, Banjarejo, Potensi, Museum, Rekreatif

THE APPLICATION OF RECREATIONAL AND EDUCATIONAL APPROACH IN DESIGNING BANJAREJO MUSEUM IN GROBOGAN REGENCY

Moh Mahfud Asnawi ^[1] Marcelina Dwi Setyowati ^[2]

^{[1],[2]} Architecture Study Program, Faculty of Science and Technology,
Universitas Teknologi Yogyakarta
e-mail: ^[1] mahfud.asnawi.22@gmail.com, ^[2] Marcelina.dwi@staff.uty.ac.id

ABSTRACT

Banjarejo, a village in Grobogan regency, has the potential for nature, culture, and history. The beauty of nature can still be seen in this village, where many ancient animal fossils and royal relics were found. The provincial and the regional government cooperate with the ancient hall to preserve Banjarejo area as a protected site and establish a museum. However, there is no place to accommodate all the potential in Banjarejo, and people's lack of awareness about the importance of historical values has resulted in this potential being neglected. Regarding this problem, it is necessary to build a Banjarejo Museum in Grobogan regency using a recreational and educational approach. The recreational approach considers the spatial patterns, colours, materials, and innovation of the building that can have a recreational impact on a person, while the educational approach pays attention to the educational values. The design of the Banjarejo Museum aims to establish a place for a preservation centre for all the potential of the Banjarejo area and a new tourist spot. The method used for designing the building is the descriptive qualitative method; one is by way of spaciousness to get location-specific data. The result of designing the Banjarejo Museum in Grobogan regency is the application of recreational and educational design principles by considering colour selection, circulation patterns, processing of building forms, and variations adjusted to the philosophy of local and contextual characteristics of the village, and providing facilities.

Keywords: *Educational, Banjarejo, Potential, Museum, Recreational*