

# PERANCANGAN MUSEUM KOMIK YOGYAKARTA Dengan Pendekatan Rekreatif dan Edukatif

Imaduddin Dhia UI-Fath<sup>[1]</sup> Endy Marlina<sup>[2]</sup>

<sup>[1],[2]</sup> Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta  
<sup>[1]</sup>dhiaulfath@gmail.com, <sup>[2]</sup>endy.marlina@uty.ac.id

## ABSTRAK

Museum komik dapat menjadi media untuk menyebarkan berbagai informasi dari sebuah karya komik yang sebelumnya terbatas menjadi lebih luas, sehingga menjadi salah satu daya tarik wisata dan melengkapi fungsi edukasi dan rekreasi sebagai ruang publik. Strategi untuk menggali informasi dari komik dilakukan melalui lima ide dasar yaitu *Growing Up* untuk meningkatkan edukasi dan publikasi, *Offering Insight* untuk menambah wawasan pengunjung terhadap komik, *Doing Passive Strategy* sebagai strategi pasif performa bangunan terhadap energi dan lingkungan, *Attraction* berupa kegiatan aktif yang mendorong interaksi pengunjung dengan objek, serta *Memorable* agar memberikan kesan dari isi museum yang mudah diingat oleh pengunjung.

**Kata kunci:** Edukatif, Komik, Museum, Rekreatif

## ABSTRACT

*Comic museum can be a media for spreading information from a previously limited comic work to become in a wider range, so that it becomes one of the tourist attractions and complements the education and recreation functions as a public space. The strategy to collect information from comics is carried out through five basic ideas, namely Growing Up to improve education and publication, Offering Insight to increase visitor insight about comics, Doing Passive Strategy as a passive strategy for building performance on energy and the environment, Attraction in the form of active activities that encourage visitor interaction with objects, and Memorable to give an impression of the museum contents that are easily remembered by visitors.*

**Keywords:** *Educative, comik, museum, recreative*

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2018). Statistik Kepariwisataaan 2017. Yogyakarta : Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta.
- Lubis, Abdul Rasyid. (2012). Discovery World Medan Arsitektur Rekreatif Edukatif. Medan: Univesitas Sumatera Utara.
- Sutargaa, M. Amir.(1989) *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta. Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widadi, Zahir. (2010). Peran Edukasi Museum Studi Kasus Museum Batik di Pekalongan. Depok: Universitas Indonesia.
- Wirasmoyo, W. (2017). Optimasi Lahan Terlantar Menjadi Ruang Publik di Kampung Kota Studi Kasus: Lahan Terlantar Kampung Badran RW. 09, Yogyakarta. Jurnal Arsitektur KOMPOSISI, 11(2), 217-225.