

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sepak bola merupakan olahraga paling populer dan paling banyak digemari di dunia saat ini. Sepak bola masuk ke Indonesia dibawa oleh para penjajah dan pedagang yang berasal dari China. Seiring perkembangan zaman sepakbola di Indonesia sepakbola belum seperti di Eropa atau benua lainnya. Untuk di Indonesia, Tim Nasional Indonesia juga pernah merasakan puncak kejayaan di tahun 1938 dengan mengikuti putaran final piala dunia. Setelah itu di era 90-an Indonesia mengalami kemunduran Karena tidak ada regenerasi dalam tim nasional PSSI. (perpustakaan.id)

Makassar merupakan salah satu kota yang bersejarah dalam perkembangan olahraga sepak bola di Indonesia. Tanggal 2 November 1915 saat itu Hindia Belanda menjadikan Makassar sebagai pusat pemerintahan di Indonesia Timur. Kegiatan yang bertaraf internasional ikut mempengaruhi masyarakat Makassar mengenal olah raga masyarakat yang sangat digandrungi oleh dunia. Yakni, sepak bola. Maka, tepatnya 2 November 1915 resmi berdiri sebuah club sepak bola di Makassar bernama Makassar Voetbal Bond (MVB) yang kini berubah nama menjadi Persatuan Sepakbola Makassar (PSM). PSM pernah meraih juara perserikatan pada tahun 1959, 1965, 1966, dan 1992. Sementara itu level Internasional, PSM Makassar tercatat sebanyak dua kali mewakili Indonesia di laga Liga Champions Asia. Selain PSM merupakan klub tertua di Indonesia, PSM juga memiliki banyak pemain legenda legenda yang sangat terkenal di kalangan dunia yang sempat diakui oleh FIFA. (PSM Makassar, 2013)

Di mata dunia, persepakbolaan Makassar dikenal sangat melekat dengan aksi kekerasan dan kerusuhan. Dan kini sepakbola Indonesia khususnya Makassar berada dalam titik sangat rendah, baik secara kualitas maupun prestasi. Hal ini tentu menjadi sebuah ironi bagi sebuah tim yang dulu pernah disegani di Asia. Masyarakat pada umumnya kini hanya melihat Sepakbola Indonesia khususnya Makassar sebuah hal yang negative, menghambur-hamburkan uang rakyat, kasus pengaturan skor, kasus korupsi dan penuh kekerasan. Dalam hal itulah, suatu tindakan harus dilakukan agar masyarakat dapat mengetahui bahwa Sepakbola Makassar itu memiliki sejarah dan

perjalanan yang panjang dan cukup membanggakan. Museum MVB hadir untuk penjelasan tersebut dan berkeinginan merubah pandangan masyarakat terhadap sepakbola di Indonesia khususnya Makassar.

Masyarakat Indonesia memiliki kecenderungan memilih objek wisata lain daripada berkunjung di sebuah museum. Masih banyak orang yang malas berkunjung ke museum. Hal tersebut dikarenakan museum yang identik dengan barang kuno. Di era modern dan milenial ini, pemerintah harus terus bersinergi dalam menciptakan museum yang diminati oleh masyarakat saat ini. Salah satu caranya dengan mencampurkan museum dan teknologi yang berkembang. (CNN Indonesia, 2018)

Tidak tertariknya pengunjung untuk mempelajari benda koleksi disebabkan oleh media informasi yang kurang menarik. Banyaknya museum-museum yang sudah ada tidak mengupayakan fasilitas interaktif yang menghibur dan berhubungan dengan benda koleksi sebagai media informasi yang efektif untuk mendorong ketertarikan pengunjung, dan memberikan pengalaman mengenai benda koleksi. Jenis fasilitas interaktif yang berhubungan dengan benda koleksi museum berupa fasilitas Sport experience, Table Hand Soccer, Pass Master, One Two, Dribbling & Virtual Reality serta fasilitas Headphone dan layar LED untuk menunjang edukasi secara audio dan visual.

Dengan adanya museum MVB, masyarakat atau pengunjung harus mendapatkan edukasi dengan jelas. Jelas yang dimaksud adalah merancang interior dengan penataan sekuensi ruang yang menarik yang menceritakan sesuai dengan kronologi sejarah. Sehingga pengunjung tidak kebingungan dengan urutan sejarahnya. Selain itu, objek koleksi yang ada di museum ini memiliki ukuran dan material yang berbeda-beda, dengan begitu penyajian benda koleksi harus menarik walaupun memiliki ukuran dan material yang beda-beda, dengan begitu pengunjung dapat menikmati penyajian benda koleksi.

Dengan hadirnya wadah yang dapat memberikan pengetahuan atau sebagai salah satu sumber informasi tentang sepakbola, masyarakat dapat mengetahui sejarah dan perjuangan para pemain sepakbola dan mengetahui sisi baik dan buruk dalam persepakbolaan yang ada di Makassar.

Peranan Museum PSM di Makassar sangat penting dalam perkembangan olahraga sepak bola di Indonesia, khususnya di Makassar. PSM merupakan klub tertua di Indonesia, tak heran PSM menjadi cerminan klub-klub yang ada di Indonesia (*Bola.com, 2016*). Benda-benda yang ada dalam museum tersebut merupakan perwakilan tentang gambaran sejarah pe-sepakbola PSM pada masa lalu sampai masa sekarang. Jadi sangat diperlukan perancangan “Museum MVB (Makassar Voetbal Bond)” dalam membangun fasilitas-fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan dan melayani pengunjung secara maksimal.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan serta hasil survey yang dilakukan, berikut terdapat sejumlah masalah terkait interior, yaitu:

1. Belum tersedianya museum klub sepakbola di Indonesia, khususnya Makassar dan belum adanya museum yang menarik di Makassar yang memfasilitasi display yang interaktif.
2. PSM merupakan klub sepakbola tertua di Indonesia yang memiliki sejarah panjang, sehingga membutuhkan penataan ruang pameran yang sekuensial.
3. Objek koleksi yang memiliki ukuran dan material yang berbeda-beda seperti piala, jersey kit, piagam, bola, dll. Sehingga membutuhkan display koleksi yang beragam.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, ditemukan rumusan masalah dalam proses redesain interior Museum MVB, yaitu:

1. Bagaimana mendesain interior museum klub sepakbola di Makassar sebagai yang pertama di Indonesia yang memfasilitasi display interaktif?
2. Bagaimana cara menata ruang pameran yang sekuensial?
3. Bagaimana cara mendisplay koleksi dengan objek koleksi yang memiliki ukuran dan material yang berbeda-beda?

## 1.4 Batasan Perancangan

Batasan perancangan digunakan untuk membatasi lingkup perancangan agar lebih fokus pada spesifik tertentu dan mencegah pembahasan yang terlalu meluas. Ditetapkan beberapa batasan perancangan dalam proses perancangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Klasifikasi museum, Museum (Khusus).
2. Perancangan Interior Museum MVB berlokasi di Jalan Danau Tanjung Bunga, Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.
3. Terdiri dari 2 lantai, dengan luasan perancangan museum MVB  $\pm 2.280\text{m}^2$ . Lantai 1 dengan luas  $\pm 1.140\text{ m}^2$  & Lantai 2 dengan luas  $\pm 1.140$ .

## 1.5 Tujuan dan Sasaran

Berkaitan dengan rumusan masalah diatas, maka museum MVB ini mempunyai tujuan dan sasaran, yaitu:

Tujuan: Mewujudkan perencanaan & perancangan interior museum klub sepakbola pertama di Indonesia, tepatnya di Makassar.

Sasaran: Menumbuhkan minat olahraga masyarakat khususnya olahraga sepakbola & meningkatkan minat masyarakat mempelajari museum klub sepakbola PSM Makassar.

Tujuan: Merencanakan dan merancang interior museum MVB dengan fasilitas-fasilitas yang interaktif, dan menata ruang pameran secara sekuensial.

Sasaran: Mempelajari benda koleksi secara berurutan dengan menampilkan fasilitas sarana media interaktif agar pengunjung museum tertarik untuk mempelajari benda koleksi.

## 1.6 Manfaat

Manfaat perancangan dalam redesain interior Museum MVB ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

1. Bagi pengelola dan karyawan museum:
  - a. Mempermudah dalam melayani pengunjung.
  - b. Meningkatkan kinerja dengan adanya suasana ruang yang nyaman.
  - c. Optimalisasi publikasi, penyajian dan penyebaran informasi benda cagar budaya terhadap masyarakat.

2. Bagi bidang ilmu interior:
  - a. Memberikan inspirasi dalam mendesain ruang pameran.
  - b. Meningkatkan ilmu pengetahuan tentang interior museum.
  - c. Menjadikan acuan dalam pengembangan interior museum.
3. Bagi masyarakat umum:
  - a. Menjadikan museum sebagai tempat yang tidak kalah menarik dari objek wisata lain.
  - b. Mengubah pemikiran masyarakat mengenai museum bahwa museum hanya sebagai tempat penyimpanan benda – benda antik bersejarah, namun juga sebagai tempat yang menyenangkan untuk mempelajari bidang tertentu.

### **1.7 Metode Perancangan**

Metode perancangan dalam new desain Museum MVB ini dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Menentukan objek perancangan  
Objek perancangan ditentukan berdasarkan seberapa penting permasalahan terkait interior yang ada pada objek tersebut harus diatasi.
2. Pengumpulan data  
Pengumpulan data yang digunakan terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer yaitu berupa observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi berupa site plan, fasilitas, aktivitas pengguna, dan studi banding. Sedangkan data sekunder yaitu berupa literatur objek perancangan untuk mendapatkan informasi berupa definisi, jenis, peraturan pemerintah, panduan, dan kondisi ideal dari objek perancangan. Pengumpulan data dilakukan untuk membantu dalam menganalisis dan menghasilkan solusi dari permasalahan yang ada.
3. Analisis dan sintesis  
Data yang telah terkumpul dianalisis dan akan ditemukan fenomena, serta permasalahan. Fenomena tersebut dapat berupa fenomena negatif dan fenomena positif. Fenomena negatif adalah suatu kondisi yang akan menjadi permasalahan, dan fenomena positif adalah suatu kondisi yang dapat dijadikan solusi untuk menyelesaikan permasalahan dan juga dapat menjadi permasalahan. Setelah permasalahan diketahui, dilanjutkan dengan penentuan tujuan dan sasaran. Lalu dianalisis dan disintesis kembali hingga ditemukan solusi yang dapat dijadikan konsep atau tema dengan pendekatan yang sesuai.

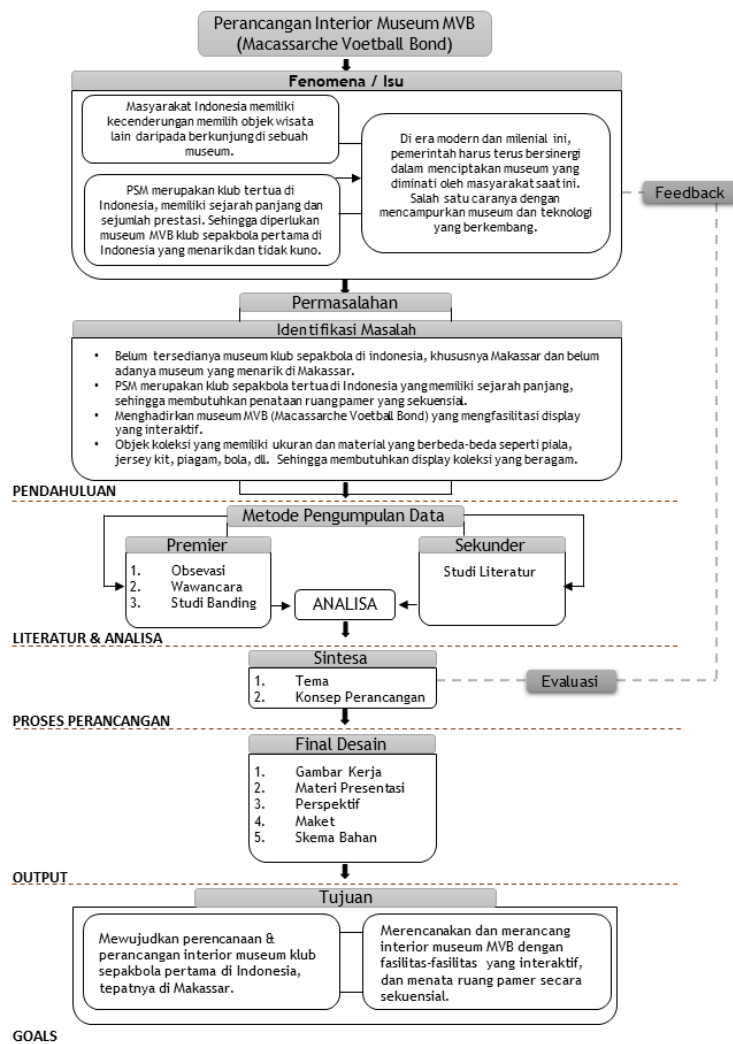
#### 4. Konsep dan tema

Konsep dan tema ditemukan berdasarkan solusi dari permasalahan yang ada. Dan setelah itu dibuat beberapa alternatif desain yang akan disintesis kembali menuju desain akhir.

#### 5. Hasil akhir perancangan

Setelah semua sudah terencana dan diteliti dengan matang. Maka akan ditemukan desain terbaik dari desain alternatif yang telah dikembangkan.

### 1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.8 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumen Penulis, 2017

## 1.9 Sistematika Pembahasan

### 1. BAB I Pendahuluan

Merupakan gambaran umum dari perancangan yang berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan perancangan, tujuan dan sasaran, manfaat perancangan, metode perancangan, dan sistematika pembahasan.

### 2. BAB II Kajian Literatur

Berisikan data sekunder atau kumpulan teori dari objek perancangan seperti definisi, jenis, peraturan pemerintah, panduan, dan kondisi ideal dari objek perancangan.

### 3. BAB III Konsep Perancangan

Menjelaskan ide desain yang ditemukan melalui sintesis dari kesimpulan permasalahan yang ada beserta beberapa alternatif desain yang akan disintesis kembali menuju desain akhir.

### 4. BAB IV Hasil Perancangan dan Pembahasan

Berisikan *output* dari desain akhir perancangan terbaik yang telah dikembangkan dari beberapa alternatif desain beserta penjelasan – penjelasan dari penerapan konsep dan tema yang digunakan.

### 5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari perancangan dan juga saran saran yang didapat pada saat pengujian untuk memperbaiki kembali perancangan yang telah dilakukan.