

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Persepakbolaan Bandung dikenal oleh keberadaan Persib Bandung sebagai tim olahraga bidang sepakbola milik kota Bandung. Persib merupakan klub yang lahir di kota Bandung sebagai peleburan antara dua klub sepakbola sebelumnya yaitu Bandoeng Inlandsche Voetbal Bond (BIVB) dan PSIB (Persatuan Sepakbola Indonesia Bandung). Persib mulai dikenal di Indonesia sejak mencetuskan sebuah kompetisi Perserikatan bersama PSM Makassar, PSIM Yogyakarta, PSMS Medan, dan beberapa klub lainnya (Persib.co.id, 2017). Persib adalah salah satu identitas publik Bandung terkait fanatisme penggemarnya yang terkenal di Nusantara.

Fanatisme publik Bandung terhadap sepakbola dikenal sebagai Bobotoh, yang merupakan sebuah kelompok penggemar klub Persib Bandung. Menurut data yang tercatat, Persib selalu menduduki posisi 5 besar dalam urusan jumlah penjualan tiket penonton. Pada ajang Liga 1 musim 2018, Persib berhasil mendapatkan total jumlah 272.291 penonton atau setara dengan 16.017 penonton setiap pertandingannya (Rudi, 2019). Pada musim selanjutnya, Persib berhasil mendapatkan total jumlah 256.198 penonton atau setara dengan 15.070 penonton setiap pertandingannya (Haerullah, 2019). Jumlah ini jika di persentase kan dengan kapasitas total bangku penonton Stadion Si Jalak Harupat dapat mencapai sekitar 57% per pertandingannya. Antusiasme penggemar Persib juga mengikuti dari banyaknya prestasi yang dimiliki klub. Persib pernah menjuarai Liga era Perserikatan sebanyak 5 kali pada musim 1931, 1959, 1986, 1989-1990, dan musim 1993-1994. Pada era Liga Indonesia baru, Persib tercatat pernah menjuarai Liga sebanyak 2 kali yaitu pada musim 1994-1995 dan 2014 (Wikipedia, 2017). Bentuk ukuran dan material dari objek penghargaan tersebut beragam, namun rangkaian penghargaan tersebut hanya disimpan di kantor manajemen

Persib dan tidak pernah ditampilkan untuk masyarakat umum. Berdasarkan hasil wawancara, pihak manajemen klub sebenarnya ingin mempublikasikan rangkaian penghargaan tersebut namun terkendala dari segi ide proyek pembuatan dan lokasinya.

Persib juga merupakan salah satu klub di Indonesia yang memiliki pemasukan finansial yang besar. Data finansial Persib selain dari penjualan tiket, juga datang dari sponsor, penjualan *merchandise*, transaksi pemain, dan hak siar TV. Pemasukan finansial ini sangat berguna untuk pengembangan klub. Sponsor rela mengeluarkan dana besar guna meningkatkan daya jual produk mereka yang nantinya akan dilihat di seragam tanding Persib. Penjualan *merchandise* pun juga menjadi sumber pemasukan klub, namun berdasarkan hasil wawancara dengan pihak manajemen klub, bidang ini tidak terlalu membantu pergerakan finansial dikarenakan banyaknya penjual suvenir palsu Persib. Transaksi pemain tidak terlalu membantu karena mereka memiliki kontrak yang jika diputus secara tiba-tiba justru akan merugikan klub terkait pembayaran kompensasi. Hak siar TV untuk musim 2019 membarikan pemasukan hanya sebesar Rp 5 Miliar (Itah, 2020). Hal tersebut sama sekali tidak cukup melihat total gaji pemain Persib pertahunnya dapat mencapai hampir Rp 57 Miliar (Transfermarkt, 2020).

Ditengah tingginya antusiasme penggemar serta kebutuhan finansial klub, dibutuhkan adanya suatu museum untuk memfasilitasi pengenalan edukasi serta konservasi terkait sejarah dan prestasi klub dengan penyajian informasi yang jelas serta membantu keuangan klub. Pengertian jelas yang dimaksud adalah jelas sesuai urutan era kejadiannya sehingga informasi yang disampaikan pun dapat dengan mudah sampai ke masyarakat umum. Pendapatan finansial klub pun akan terbantu dengan adanya Museum. Klub-klub besar di Eropa seperti Real Madrid pun terbantu segi finansialnya dari penjualan tiket Museum. Musim 2017, Real Madrid mampu mendapat keuntungan sebesar Rp 237 Miliar (Kang, 2017).Permasalahan kemudian muncul dari segi interior, berdasarkan hasil koresponden, klub lain yang memiliki Museum seperti Arsenal dan

Juventus memiliki masalah karena memiliki Museum yang tidak ramah bagi pengguna kursi roda serta terkait masalah akustik karena kepadatan penonton di area Museumnya.

Menarik dari kebutuhan klub akan pasar penggemar Sepakbola Bandung, metode pendekatan Identitas adalah metode pendekatan yang ideal. Identitas yang diambil adalah filosofis maung atau harimau. Alasan penggunaan identitas ini adalah untuk menarik minat penggemar dan masyarakat umum karena julukan “Maung Bandung” merupakan bagian dari identitas klub. Peranan Museum sangat berkontribusi dalam menyebarkan informasi serta edukasi bagi masyarakat umum terkait prestasi yang telah didapat Persib dan juga menjadi media konservasi untuk segala macam prestasi dan sejarah yang telah di ukir klub. Peranan Museum juga dapat memicu semangat dari setiap individu yang terlibat didalam klub agar tetap memberikan usaha optimal demi menjaga prestasi serta nama baik klub yang sudah tercatat dalam sejarah. Oleh Karena Itu, diperlukan sebuah perancangan Museum Persib 1933 dalam membangun fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dan klub secara maksimal.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari pembahasan diatas, ditemukan beberapa poin mengenai identifikasi masalah yang terjadi di proyek perancangan tersebut. Berikut poin-poin identifikasi masalah yang telah ditentukan:

1. Persib merupakan klub dengan sejarah yang panjang, sehingga dibutuhkan adanya penataan ruang pameran yang sekuensial.
2. Bentuk dari objek penghargaan beragam dan banyak yang terlalu lama disimpan di kantor Manajemen, sehingga dibutuhkan adanya display koleksi yang beragam serta menarik.
3. Antusiasme besar penonton pada pertandingan *home*, sehingga memerlukan penataan sirkulasi, organisasi ruang, serta penataan akustik yang ideal.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara penataan ruang pameran yang sekuensial?
2. Bagaimana cara menyajikan objek koleksi dengan perbedaan ukuran dan material secara menarik?
3. Bagaimana cara menciptakan suatu struktur organisasi ruang yang memfasilitasi kepadatan pengunjung?

### **1.4 Batasan Masalah**

Ruang lingkup dan batasan masalah sendiri muncul agar apa yang akan dibahas menjadi lebih fokus dan tidak menyinggung topik-topik pembahasan lainnya. Berikut ruang lingkup masalah dan batasan masalah tersebut:

1. Klasifikasi Museum
2. Sejarah Klub
3. Jenis Objek Koleksi
4. Perancangan Museum Persib 1933 ini memiliki lokasi di Kompleks Stadion Si Jalak Harupat, Soreang Simpang Selegong, Kopo, Kec. Kutawaringin, Kab. Bandung.

### **1.5 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

Dari apa yang sudah dibahas sebelumnya, maka proyek perancangan interior Museum Persib 1933 memiliki tujuan dan sasaran, yaitu:

Tujuan:

1. Menciptakan sebuah wadah yang dapat memfasilitasi masyarakat tentang pengenalan informasi, edukasi, serta media rekreasi terkait sejarah persepakbolaan Bandung.

2. Merancang interior Museum Persib 1933 dengan penataan ruang yang sekuensial serta penyajian objek koleksi yang menarik.

Sasaran:

1. Membuka pikiran masyarakat tentang prestasi Persib dan sejarah perkembangan sepakbola Bandung yang selama ini tidak mereka ketahui secara jelas.
2. Mempelajari benda koleksi menurut kronologi eranya secara runtun dengan cara menyajikan display objek koleksi yang menarik agar masyarakat tertarik mempelajari objek koleksi.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Manfaat proyek perancangan interior Museum Persib 1933, yaitu:

1. Bagi pengelola Museum
  - a. Meningkatkan kinerja dengan adanya suasana ruang yang nyaman.
  - b. Membantu segi finansial klub dari penjualan souvenir yang dijual di toko Museum tersebut.
  - c. Mempermudah pengawasan terhadap objek-objek penghargaan dan prestasi klub.
2. Bagi ranah lingkup interior
  - a. Memberikan inspirasi terkait perancangan sebuah Museum Sepakbola di Indonesia.
  - b. Memberikan referensi terkait perancangan sebuah Museum yang ramah bagi penyandang disabilitas.
  - c. Menjadi acuan terkait pengembangan Museum di Indonesia.
3. Bagi masyarakat umum

- a. Menjadikan Museum di kota Bandung menjadi salah satu destinasi wisata yang menarik dan edukatif.
- b. Memudahkan pengunjung mendapatkan informasi secara mudah dengan adanya penataan ruang pameran yang jelas.

## **1.7 Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah metode yang dijadikan cara untuk menentukan objek perencanaan. Metode yang dipakai bertujuan untuk mengolektifkan data yang didapat baik itu dari internet, buku, hasil survey, wawancara, dan masih banyak sumber lainnya.

### **1.7.1 Penentuan Objek**

Penentuan objek dimulai dari opini masyarakat dan ketertarikan penulis tentang sepakbolaan Indonesia. Permasalahan tentang sejarah panjang terbentuknya Persib Bandung serta animo penonton yang sangat besar disetiap pertandingan atau bahkan disetiap musimnya yang menggiring kepada rasa penasaran untuk menggali tentang apa yang bisa memfasilitasi penonton terkait animo besar penonton tersebut dan juga bagaimana cara mengedukasi masyarakat umum tentang sejarah panjang klub yang tersembunyi dibalik cerita kelam terkait anarkisme suporternya. Dari sana lah muncul fenomena dan isu yang lalu mendorong gagasan untuk proyek perencanaan ini.

### **1.7.2 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data sendiri dibagi menjadi teori dan praktek. Dimana, data teori dan praktek tersebut didapat dari berbagai sumber yang berbeda-beda. Berikut penjelasan tentang data teori danpraktek tersebut:

#### **1. Teori**

Data teori didapat dari berbagai sumber. Sumber-sumber teori didapat melalui buku, internet, atau jurnal. Data yang didapat disini

berupa studi literature tentang perancangan sebuah gedung pusat komunitas, standarisasi perancangan gedung pusat komunitas, syarat-syarat pendirian sebuah pusat komunitas, dan lain-lain. Data-data tersebut nantinya akan disatukan untuk menjadi sebuah batasan dan inspirasi-inpirasi tersendiri bagi proyek perancangan Museum Persib 1933 ini.

## 2. Praktek

Data praktek merupakan data yang kebanyakan bersumber dari hasil survey penulis ke beberapa tempat. Data-data tersebut didapat melalui hasil wawancara, hasil analisis, maupun hasil dokumentasi pribadi. Survey wawancara dilakukan untuk mengetahui data-data pribadi tentang brand atau objek tersebut yang tidak bisa ditemukan baik itu di buku, jurnal, ataupun internet. Sementara itu, analisis yang dilakukan untuk mengamati apa saja yang terjadi dan dibutuhkan oleh sebuah gedung pusat komunitas. Hal ini bisa mencakup tentang berapa rata-rata umur para pengunjung, kapan hari sibuk operasional tempat tersebut, dan lain-lain. Data-data tersebut nantinya akan dianalisis lebih lanjut guna mencari kecocokan antara data tersebut dengan standar-standar dari teori yang sudah ada.

### **1.7.3 Analisis Data**

Proses analisis data didapat dari proses pencocokan data teori dan praktek yang sudah dicari sebelumnya. Dari sana bisaanya muncul permasalahan-permasalahan yang justru nantinya menghasilkan *output* berupa hubungan antar ruang, suasana, tema dan konsep, zoning blocking, kebutuhan ruang, besaran ruang, fasilitas, dan ergonomi yang cocok.

### **1.7.4 Programming**

Pada tahap ini, data-data yang didapat baik dari data teori dan praktek akhirnya dikembangkan untuk mencari kebutuhan yang pas untuk para pengguna. Jenis-jenis aktivitas yang sudah didapat melalui survey wawancara atau analisis kegiatan nantinya akan diseimbangkan dengan kebutuhan-kebutuhan berdasarkan lingkup interior. Tentunya, kebutuhan-kebutuhan tersebut akan dibatasi oleh standar-standar ergonomic dan studi literature yang sudah didapat melalui data teori sebelumnya. Hasil programming ini, nantinya akan dijadikan suatu solusi dalam permasalahan yang didapat dari proyek perancangan ini.

#### **1.7.5 Konsep dan Tema**

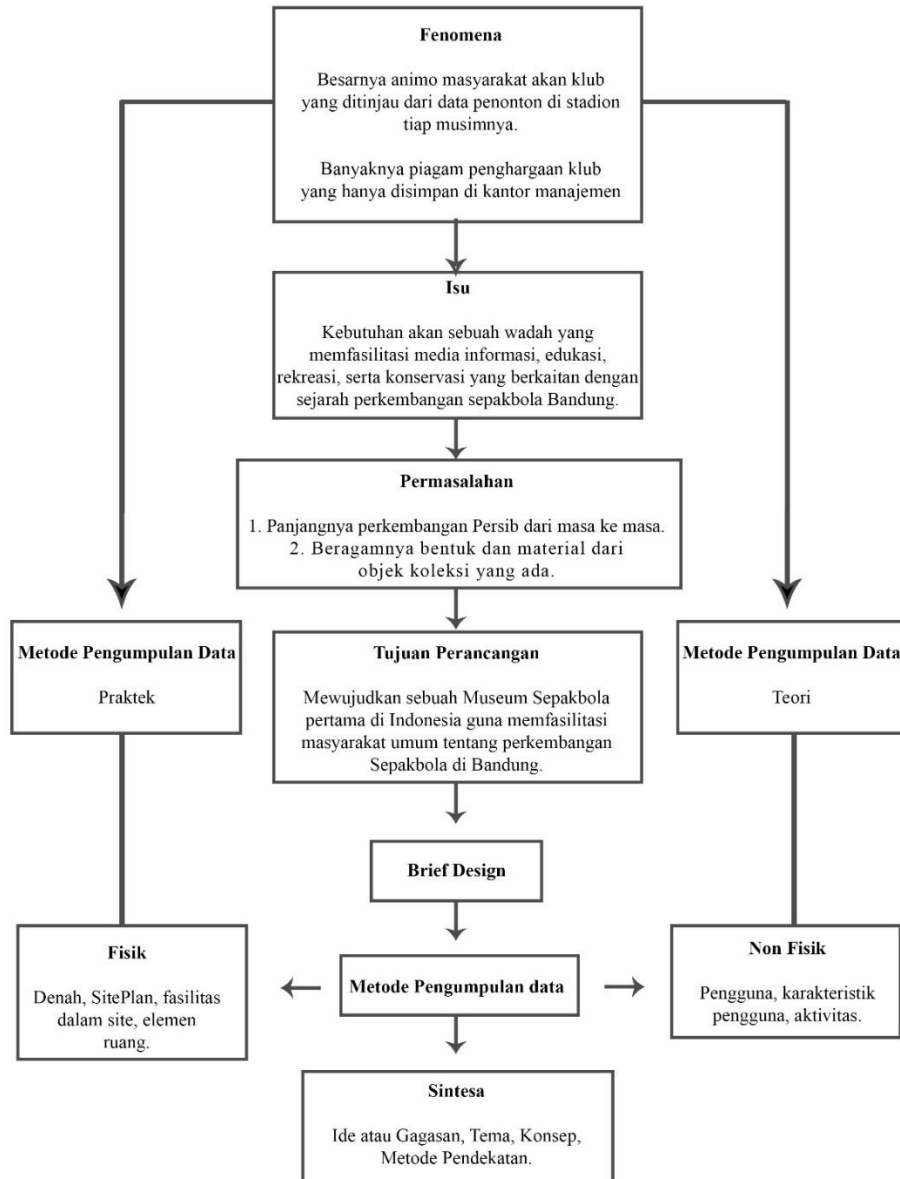
Konsep dan tema ditemukan berdasarkan solusi dari permasalahan yang ada. Dan setelah itu dibuat beberapa alternatif desain yang akan disintesiskan kembali menuju desain akhir.

#### **1.7.6 Hasil Perancangan**

Tahapan ini merupakan akhir dari tahapan metode penelitian ini. Pada tahapan ini, semua data yang sudah didapat sebelumnya akan dicocokkan kembali dengan data studi banding. Setelah mencocokkan keduanya, baru dapat disimpulkan apa saja yang harus dikembangkan dari proyek perancangan Museum Persib 1933 ini.



## 1.8 Kerangka Berpikir



*Bagan 1. 1*

Bagan Kerangka Berpikir

*Sumber: Data Pribadi, 2020*

## **1.9 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Didalam pendahuluan terdapat poin-poin penting seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, dan metode-metode penelitian.

### **BAB II KAJIAN LITERATUR DAN DATA PERANCANGAN**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai penjelasan detail tentang proyek perancangan. Hal-hal mengenai sejarah perkembangan, branding, visi dan misi, analisis tapak, standar perancangan, studi literatur, analisis kegiatan pengguna dan pengelola Museum Persib 1933, program ruang, analisis studi banding fisik, analisis objek perancangan dan analisis studi preseden.

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN INTERIOR**

Bab ini berisi tentang penjelasan tema dan konsep terkait proyek perancangan Museum Persib 1933. Selain penjelasan tema dan konsep, di bab ini juga dijelaskan tentang bagaimana cara pengaplikasian *treatment* terhadap elemen-elemen interior didalamnya. Baik itu ceiling, dinding, lantai, furniture dan elemen-elemen interior lainnya. Beberapa perencanaan tersebut nantiinya akan dimatangkan di Bab IV.

### **BAB IV HASIL PERANCANGAN VISUAL**

Bab ini berisi tentang hasil akhir perancangan yang telah dibahas tema konsep dan isi pembahasannya di bab-bab sebelumnya.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Didalam bab ini dijelaskan tentang kesimpulan dari segala macam permasalahan yang telah dibahas di bab-bab sebelumnya. Selain itu, dalam bab ini pun terdapat saran yang memiliki tujuan untuk menjadikan masyarakat atau lingkungan sekitar menjadi lebih baik.