

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum Olahraga Nasional adalah museum yang berisi tentang segala macam olahraga Indonesia yang berada di kawasan Taman Mini Indonesia Indah. Museum ini bertujuan memberikan pemahaman masyarakat mengenai prestasi-prestasi yang telah diraih oleh para legenda olahraga, yang mana telah berkontribusi besar dalam memperkenalkan cabang olahraga di Indonesia.. Perkembangan prestasi olahraga di Indonesia yang cenderung menurun hampir di semua cabang olahraga merupakan peringatan bagi masyarakat agar aktivitas olahraga yang dimiliki tidak musnah pada generasi selanjutnya. Masalah regenerasi, semangat juang, dan tentunya sportivitas menjadi agenda besar yang harus ditekuni Indonesia. Tujuan didirikannya Museum Olahraga Nasional di Jakarta selain untuk memberikan nilai edukasi, juga dapat memberi informasi dan rekreasi kepada masyarakat umum yang berkunjung. Tujuan penting dalam mengunjungi museum tidak hanya sebagai sarana hiburan namun juga dapat menjadi wisata edukasi, khususnya masyarakat Indonesia dapat mengetahui lebih dalam prestasi apa saja yang sudah diraih oleh para legenda olahraga.

Museum Olahraga Nasional terlihat sepi pengunjung dikarenakan kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Museum di Indonesia sangat membosankan dengan pengaplikasian materi yang menggunakan metode konservatif. Karena itu dibutuhkan materi-materi interaktif dan variatif untuk lebih dapat menarik banyak pengunjung. Museum terlihat ramai hanya pada masa liburan sekolah, dimana sekolah biasanya mengadakan kegiatan studi wisata yang salah satu tempat tujuannya adalah museum. Museum hanya terkesan dimanfaatkan oleh kalangan pelajar sekolah yang mengadakan studi wisata atau kegiatan penelitian. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia menganggap museum hanya sebagai tempat yang menjadi kumpulan barang-barang antik dan kuno serta dianggap membosankan dan kurang menarik untuk dikunjungi. Selain itu, informasi yang disampaikan kurang bersifat informatif dan kurang menarik sehingga menimbulkan kurangnya minat pengunjung. Dimana informasi yang berupa nama dari benda yang ada di museum hanya berbentuk sebuah teks statis yang hurufnya hanya berukuran kecil dan terkesan kurang menarik.

Dalam penerapan benda koleksi museum yang kurang informatif dan interaktif, sehingga pengunjung cepat merasa bosan ketika sedang didalam museum. Serta dari segi pencahayaan museum yang tidak maksimal, museum hanya menggunakan pencahayaan umum saja tanpa ada pencahayaan yang memfokuskan pada masing-masing koleksi. Sistem display pada museum pun masih banyak yang belum memperhatikan ragam bentuk, dimensi dan sifat serta karakter benda koleksi sesuai dengan peruntukannya, sebagai contoh benda pameran hanya di letakan tanpa adanya

pedestal atau media display lainnya, hal ini membuat benda koleksi tidak menarik minat pengunjung untuk berlama-lama didalam museum.

Melihat fenomena-fenomena yang telah dijelaskan, maka dibutuhkan perancangan ulang interior yang dapat memberikan solusi desain agar museum yang awalnya terkesan kaku dan membosankan akan berubah menjadi museum yang menghibur dan menyenangkan bagi masyarakat, yang mana dengan memperhatikan alur sirkulasi serta penyajian benda koleksi yang rekreatif, edukatif dan informatif bagi pengunjung museum. Dan diharapkan menjadi wajah baru terhadap dunia olahraga di Indonesia yang diaplikasikan pada interior ruang, serta diharapkan menjadi sarana wisata edukasi yang layak untuk dikunjungi dengan fasilitas, kenyamanan, dan penataan interior dalam bangunannya agar Museum Olahraga Nasional terlihat lebih menarik dan berfungsi secara efektif.

Museum Olahraga Nasional merupakan salah satu pilihan untuk melestarikan dan menghargai prestasi dari para legenda olahraga. Perancangan Museum Olahraga Nasional membutuhkan fasilitas, dan kebutuhan interior lainnya seperti material, mebel, dan pencahayaan ruang yang bernuansa *sport*, kuat dengan harmonisasi kehidupan masyarakat Indonesia yang modern, yang melebur menjadi satu. Sebuah Museum Olahraga Nasional jika dirancang dengan tepat akan dapat memberikan pengaruh besar pada dunia olahraga nasional. Diharapkan dengan adanya museum olahraga ini atlet lebih diperhatikan negara dan masyarakat lebih berminat untuk berjuang membela negara di bidang olahraga. Jika atlet di Indonesia diapresiasi, tentu menarik lebih banyak minat dari masyarakat untuk terjun ke dunia olahraga. Kedua adalah dengan cara membangunkan rasa bangga terhadap negara dari masyarakat melalui jalan olahraga. Jika ini tercapai tentu masyarakat berebut untuk berjuang demi kejayaan bangsa. Salah satu jawaban untuk mengapresiasi dan menginspirasi masyarakat adalah museum.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul dan saling berkaitan dengan perancangan Museum Olahraga Nasional, antara lain:

1. Belum hadirnya pembagian ruang yang efisien yaitu pada Ruang Olahraga Tradisional.
2. Belum sesuainya tata letak benda pameran yang dikategorikan berdasarkan jenisnya pada Ruang Sejarah Olahraga Indonesia.
3. Belum informatifnya dalam menyampaikan informasi benda pameran piala dan piagam.
4. Belum maksimalnya interaksi antara pengunjung dengan benda pameran pada Ruang Olahraga KONI dan Ruang Olahraga Tradisional.

1.3 Rumusan Masalah

Menurut identifikasi masalah yang disebutkan, terbentuk rumusan masalah yang akan berkaitan dengan perancangan, antara lain:

1. Bagaimana pembagian ruang yang efisien yaitu pada Ruang Olahraga Tradisional?
2. Bagaimana penerapan tata letak benda pameran yang dikategorikan berdasarkan jenisnya pada Ruang Sejarah Olahraga Indonesia?
3. Bagaimana penerapan media informasi dalam menyampaikan informasi benda pameran pada piala dan piagam?
4. Bagaimana memaksimalkan interaksi antara pengunjung dengan benda pameran pada Ruang Olahraga KONI dan Ruang Olahraga Tradisional?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.4.1 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan, yaitu merancang ulang interior Museum Olahraga Nasional dengan pendekatan *Sport Experience* untuk dapat menularkan pengalaman atlet pada pengunjung melalui interior dalam museum.

1.4.2 Sasaran Perancangan

Adapun sasaran perancangan ulang interior Museum Olahraga Nasional, sebagai berikut:

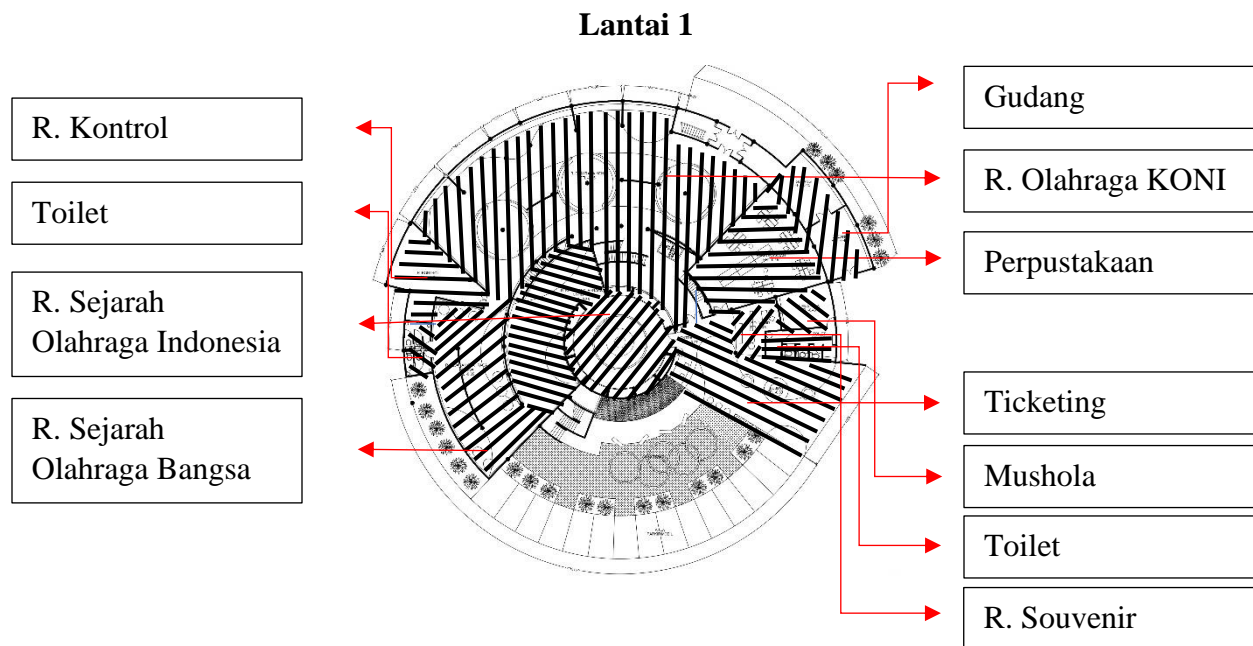
1. Merancang pembagian ruang yang efisien yaitu pada Ruang Olahraga Tradisional.
2. Menerapkan tata letak benda pameran yang dikategorikan berdasarkan jenisnya pada Ruang Sejarah Olahraga Indonesia.
3. Menerapkan media informasi dalam menyampaikan informasi benda pameran piala dan piagam.
4. Memaksimalkan interaksi antara pengunjung dengan benda pameran pada Ruang Olahraga KONI dan Ruang Olahraga Tradisional.

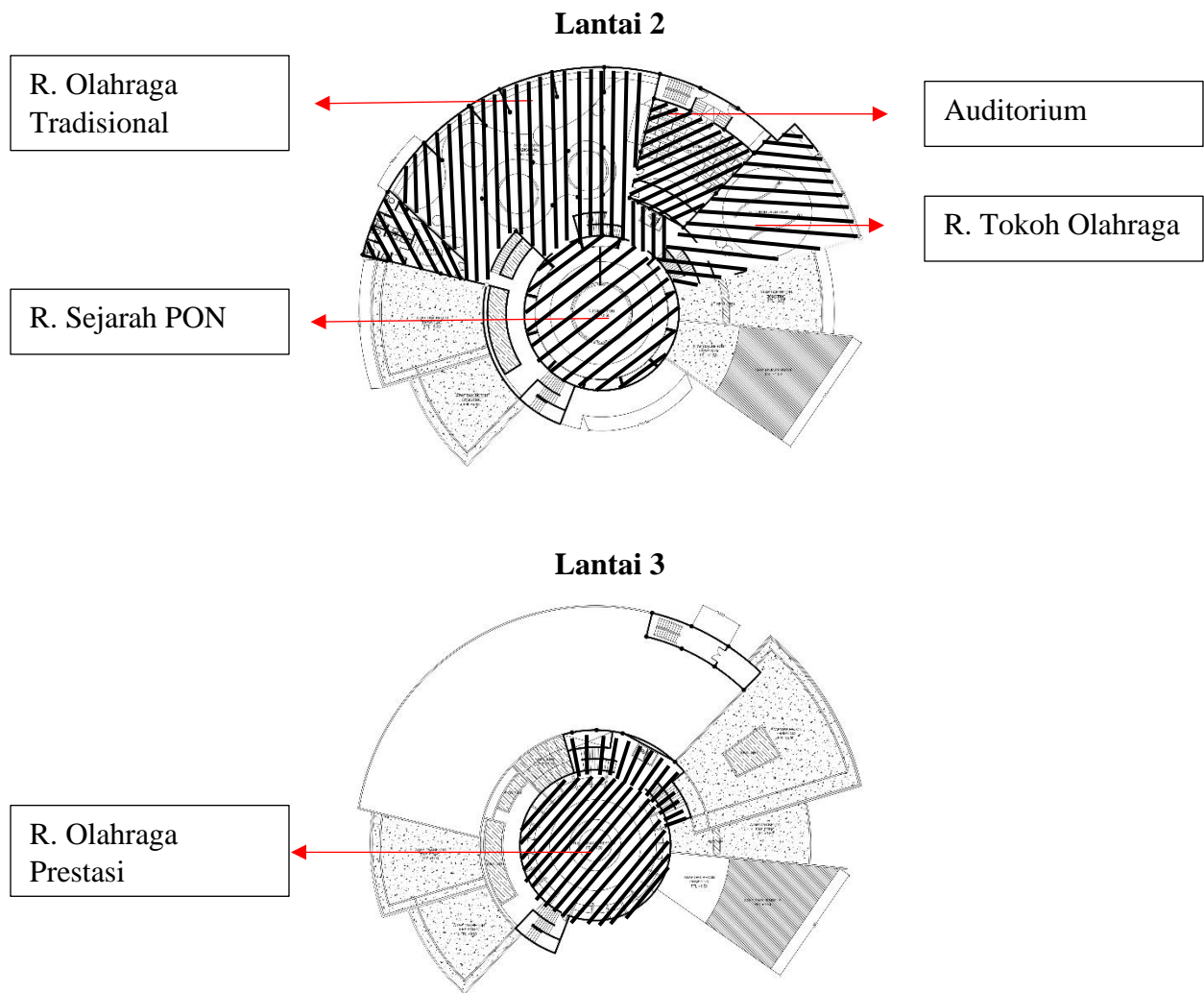
1.5 Batasan Perancangan



Gambar 1.1 Lokasi Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020





Gambar 1.2 Denah Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Batasan perancangan ulang interior Museum Olahraga Nasional di Jakarta, terdiri dari:

Tabel 1.1 Batasan Perancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

Judul Perancangan	Perancangan Ulang Interior Museum Olahraga Nasional di Jakarta
Lokasi Perancangan	Jl. Hankam Raya No.8, RW.2, Ceger, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13820

Luas Lahan	• ±15.000 m ² (Luas Tanah)
	• ±2.730 m ² (Luas Bangunan)
Fasilitas Ruang	Ruang Pokok Museum
	• Lobby
	• Ruang Pamer Tetap <ul style="list-style-type: none"> - R. Pamer Sejarah Olahraga Indonesia - R. Pamer Sejarah Olahraga Bangsa - R. Pamer Olahraga KONI - R. Pamer Olahraga Tradisional - R. Pamer Sejarah PON - R. Pamer Tokoh Olahraga - R. Pamer Olahraga Prestasi
	• Perpustakaan
	• Auditorium
Pendekatan Perancangan	<i>Sport Experience</i>

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Bagi Masyarakat

- Untuk mengenang prestasi atlet di Indonesia serta menghargai jasa-jasa atlet di Indonesia, yang mana untuk tetap menjadi lestari melalui desain interior berpendekatan *Sport Experience* pada elemen-elemen interior dan furnitur pada museum, serta menjadikan sebuah sarana yang dapat memfasilitasi masyarakat dalam hal edukasi tentang jenis olahraga yang terdapat di Indonesia dan sekaligus menjadi sarana rekreasi.

1.6.2 Bagi Institute (Telkom University)

- Dapat dijadikan referensi perancangan untuk bahan penelitian tentang Museum Olahraga Nasional bagi mahasiswa atau pembaca.

1.6.3 Bagi Bidang Keilmuan Interior

- Menjadikan tambahan referensi pengetahuan dalam mencari literatur mengenai perancangan Museum bagi rekan-rekan profesi desain interior.
- Untuk membantu peneliti selanjutnya yang juga akan mendesain Museum Olahraga Nasional dengan pendekatan *Sport Experience*.

1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan untuk merancang Museum Olahraga Nasional di Jakarta, dengan mengumpulkan data-data dari masyarakat serta wawancara untuk kelayakan perancangan pembangunan Museum Olahraga Nasional. Metode penelitian bersifat kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data yang rinci tentang perancangan Museum Olahraga Nasional, serta menggunakan metode kuantitatif yaitu berupa data-data standar yang ada seperti standar furniture, serta standar ruang yang dibutuhkan.

1. Pengumpulan Data

Menurut sumber data yang digunakan terdiri dari 2 sumber, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data utama yang digunakan dalam penelitian, yang dapat dideskripsikan sebagai jenis data yang diperoleh langsung dari informan. Bahwa pengumpulan data primer melibatkan kontak atau komunikasi langsung antara penelitian dengan informan. Pengecualian pada riset kuantitatif.

1. Observasi Lapangan

Observasi lapangan merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian.

Melakukan observasi lapangan pada objek perancangan, yaitu Museum Olahraga Nasional. Pada observasi lapangan tersebut, penulis mendapatkan data-data untuk mendukung perancangan ini, yaitu dapat mengamati langsung kegiatan pengunjung dan staff museum, dapat mengamati langsung keadaan alam sekitar museum, dapat mengetahui site dari museum, dan dapat mengamati langsung keadaan interior pada museum.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua manusia atau lebih yang mana berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuannya untuk

mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara menyampaikan beberapa pertanyaan dari pewawancara ke narasumber.

Pada metode wawancara tersebut, penulis melakukan wawancara sebanyak 2 tahap, yang pertama penulis mewawancarai staff museum dan yang kedua penulis mewawancarai pengunjung yang datang ke museum. Melakukan wawancara terhadap staff museum, untuk mengetahui lebih detail tentang profil Museum Olahraga Nasional dari segi layanan, aktivitas, dan fasilitas yang dihadirkan. Dan melakukan wawancara terhadap pengunjung, untuk mengetahui kesan apa yang didapat setelah mengunjungi Museum Olahraga Nasional.

3. Dokumentasi

Dokumentasi atau pengambilan foto pada tapak untuk mengetahui kondisi eksisting dan sekitar bangunan untuk melengkapi perancangan pembangunan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti yang telah ada baik yang dipublikasikan atau yang tidak dipublikasikan secara umum.

1. Studi Pustaka

Mencari referensi mengenai museum sebagai acuan perancangan melalui buku-buku, diantaranya “Arsitektur - Bentuk, Ruang, dan Tatanan (Francis D.K. Ching)”, “Ilustrasi Desain Interior (Francis D.K. Ching)”, dan “Human Dimension & Interior Space”, dan melalui jurnal, diantaranya “Perancangan Interior Museum Astronomi” dan “Perancangan Gedung Pusat Seni di Yogyakarta dengan Pendekatan Psikologi” serta terdapat laporan tugas akhir sebagai pacuan studi pustaka untuk membantu proses mengerjakan perancangan.

2. Studi Banding

Studi banding yaitu melakukan perbandingan terhadap museum yang sudah ada untuk mempelajari standar-standar display, pencahayaan, sirkulasi serta kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada museum melalui data *Sport Museum of Finland*, *Singapore Sports Museum*, dan *Sports Museum of America* mengenai museum olahraga.

2. Analisa Data

Data yang sudah terkumpul akan dianalisa melalui permasalahan yang muncul dari data-data yang tersedia. Dan melakukan Analisa berupa *siteplan*, *layout eksisting*, konstruksi, fungsi bangunan, alur sirkulasi, bentukan ruang, pencahayaan, penghawaan serta keamanan.

3. Sintesis Data

Sintesis data yaitu meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, *bubble diagram*, *zoning* dan *blocking*, yang mana bisa didapat melalui data survei dan literatur.

4. Tema dan Konsep

Adapun tema yang akan diterapkan pada perancangan ulang interior Museum Olahraga Indonesia adalah “*The Football Movement*” atau gerakan sepak bola, tema ini dipilih agar dapat memunculkan identitas dari karakteristik salah satu olahraga yang ada di Indonesia yaitu sepak bola. Dan akan diterapkan ke dalam konsep layout, furniture, warna dan elemen interior lainnya.

5. Pengembangan Desain dan Output Perancangan

Hasil akhir dari perancangan Museum Olahraga Nasional dengan menganalisa data, *programming*, tema dan konsep, serta dipadukan dengan pendekatan *Sport Experience* yang memberikan kesan museum yang lebih efektif serta memberikan kesan menyenangkan sehingga pengunjung dapat berwisata sekaligus teredukasi mengenai sejarah-sejarah olahraga serta prestasi-prestasi yang telah diraih oleh para atlet. Dan pada segi interior, hasil yang diharapkan pada Museum Olahraga Nasional berupa taman bermain dalam bentuk museum dengan penataan interior yang menarik disertai dengan display-display interaktif.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam perancangan ini sistematika penulisan akan dibagi ke dalam beberapa bab, antara lain:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang akan dilakukannya sebuah perancangan ulang interior Museum Olahraga Nasional, serta menjelaskan mengenai identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat penelitian dan metode perancangan yang akan digunakan dalam tahap mengumpulkan data untuk kelengkapan informasi.

BAB II: KAJIAN LITERATUR

Bab ini berisi kumpulan teori dasar yang digunakan sebagai acuan proses mendesain. Dengan membahas tinjauan terhadap hasil penelitian sebelumnya, serta pembahasan mengenai komponen-komponen yang digunakan dalam perancangan Museum Olahraga Nasional, yang didalamnya mencakup mengenai definisi olahraga nasional, sejarah, klasifikasi, fungsi, dan jenis-jenis olahraga nasional.

BAB III: ANALISA STUDI BANDING & DESKRIPSI PROYEK

Bab ini menjelaskan tentang analisa data yang diperoleh dari penelitian, yang mana dengan membahas tentang studi banding dari museum olahraga yang telah disurvei, mulai dari membandingkan kelebihan sampai kekurangan pada setiap museum olahraga yang disurvei. Serta berisikan deskripsi proyek dan analisa tapak pada Museum Olahraga Nasional.

BAB IV: TEMA DAN KONSEP

Bab ini berisi tentang uraian konsep yang telah dirancang, meliputi konsep organisasi ruang, konsep bentuk, konsep warna, konsep pencahayaan. Serta berisikan tentang hasil desain yang di keluarkan untuk menjawab permasalahan yang terdapat pada Museum Olahraga Nasional yang sebelumnya telah di teliti, yang dibuktikan dengan lampiran-lampiran berupa foto, draft gambar dan sebagainya.

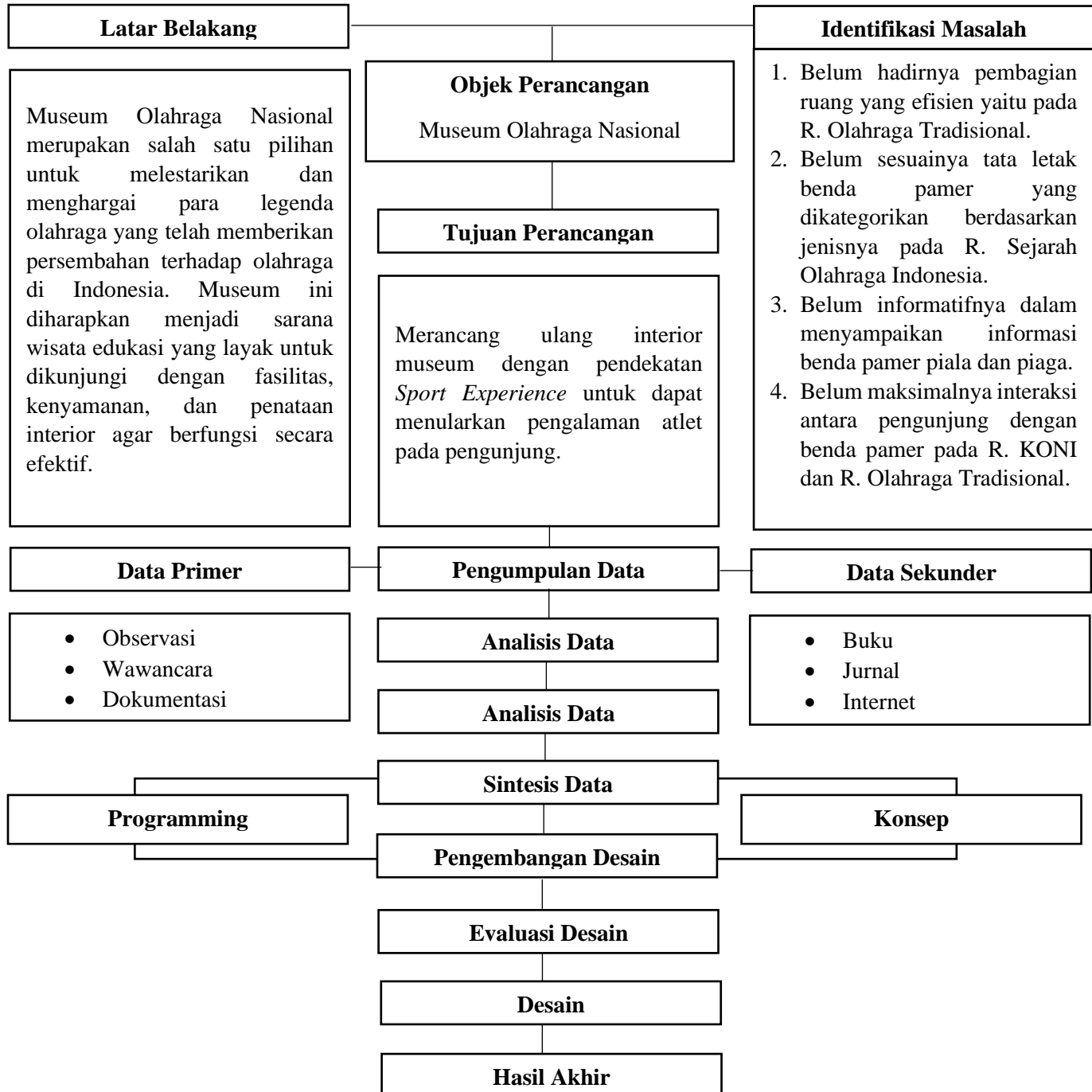
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh proses perancangan Museum Olahraga Nasional. Dan dilengkapi dengan daftar pustaka yang mana berisikan tentang literatur/sumber-sumber yang didapat dalam pembuatan laporan.

1.9 Kerangka Berpikir

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir

Sumber: Dokumen Pribadi, 2020



Perancangan Ulang Interior Museum Olahraga Nasional di Jakarta dengan Pendekatan *Sport Experience*.