

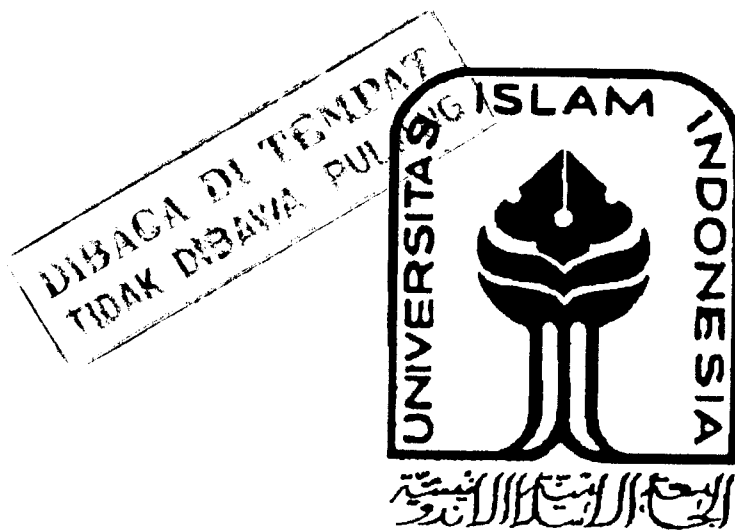
PEPPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	13/02/06
NIL. JUDEUL :	001737
NO. INV. :	SI20001737001
NO. INDIK. :	

TUGAS AKHIR

# MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

*REFLEKSI PENGALAMAN DAN PERJUANGAN ATLET PADA  
BENTUK RUANG DISPLAY DAN POLA SIRKULASI*

INDONESIAN ATHLETES MUSEUM IN JOGJAKARTA  
REFLECTION STRUGGLE AND EXPERIENCE ATHLETES IN DISPLAY  
ROOM AND CIRCULATION PATH



DISUSUN OLEH :

ANDI PRIYANTO

00 512 054

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA  
JOGJAKARTA

2005

LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR  
MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA  
*REFLEKSI PENGALAMAN DAN PERJUANGAN ATLET PADA BENTUK RUANG  
DISPLAY DAN POLA SIRKULASI*  
INDONESIAN ATHLETES MUSEUM IN JOGJAKARTA  
*REFLECTION STRUGGLE AND EXPERIENCE ATHLETES IN DISPLAY ROOM  
AND CIRCULATION PATH*

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh  
Gelar Sarjana Teknik  
Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia

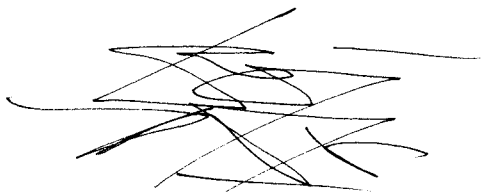
Disusun Oleh :

Andi Priyanto

00 512 054

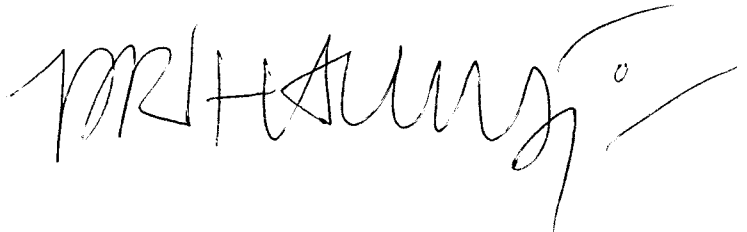
JOGJAKARTA, 8 MARET 2005

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia



( Ir. Reviyanto Budi Santoso, M.Arch )

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



( Yulianto P Prihatmaji, ST, MSA )

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

*Kupersembahkan karya besar ini untuk agama, bangsa, dan orang-orang  
yang selalu dekat dihati*

*“ Orang yang beruntung ialah orang yang memiliki bakat, dan ia mampu  
menggunakannya sebagai keahlian dan dapat menghasilkan sesuatu dari bakat  
tersebut “*

- Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA dan Bapak Ir. Adi Bowo selaku dosen penguji dan dosen tamu yang telah memberikan masukan, kritik, saran untuk tugas akhir ini.
- Bapak Ir. Hanif Budiman, MSA selaku koordinator TGA dan kroninya Mas Tutut, Mas Sarjiman yang telah memberikan segala fasilitas kemudahan.
- Ayahanda dan Ibunda tercinta serta kakak dan adik-adik ku yang telah memberikan do'a, perhatian, supportnya juga keluarga besar ku.
- Teman-teman di Plemburan dan Rumah Desain 12 ; Manik "*Nyamik*", Maulid "*Mr. Mold*", Sayful "*Saprol*", Khanif "*Bajuri*", Bagas, Mashuri, Arief "*Kuncung*", Pungki "*Cobra*", Izal "*botak*", Yudha, Aryo, Ucon "*baba*", Lucky "*limi*", Anjar, Eko, Indra "*de Porass*".
- Teman-teman di studio ; Agus, Wahyu, Ubay, Alam, Wieda, Andre, Dina, Rani, Dean, Rita, Ratih, Novi dan yang lain.
- Teman-teman se-Jurusan, teman-teman se-Daerah, teman-teman se-Jogja, teman-teman se-Indonesia, dan teman-teman se-Dunia, dan semuanya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, karena tanpa mereka tulisan ini bukanlah apa-apa, makasih, makasih, makasih.....

Akhirnya dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, semoga tugas ini dapat bermanfaat bagi penuis dan yang membaca.

Terima kasih

Wassalamualaikum, wr, wb,

Yogyakarta, Maret 2005

Penulis

Andi Priyanto

I.7	Keaslian Penulisan .....	12
I.8	Sistematika Penulisan .....	13
I.9	Kerangka Pola Pikir .....	14

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **MUSEUM SEBAGAI WADAH TERHADAP PRESTASI ATLET**

II.1	Atlet, Olahraga, Prestasi .....	15
II.1.1	Atlet dan Olahraga .....	15
II.1.2	Atlet dan Prestasi .....	17
II.1.3	Tokoh Olahraga Indonesia .....	18
II.2	Museum dan Olahraga .....	18
II.2.1	Museum Secara Umum .....	18
II.2.2	Museum Atlet .....	21
II.2.3	Tipe Museum dan Strategi Display .....	22
II.2.4	Jenis Kegiatan Pameran .....	23
II.2.5	Teknik Pameran .....	23
II.3	Karakteristik Atlet Olahraga dan Karakteristik Event Olahraga .....	25
II.3.1	Atlet Olahraga Pertandingan .....	25
II.3.2	Atlet Olahraga Perlombaan .....	25
II.3.3	Karakteristik Prestasi.....	25
II.3.4	Karakteristik Objek Prestasi.....	28
II.4	Studi Kasus .....	30
II.4.1	Museum Olahraga TMII .....	30
II.4.2	Museum Olimpiade ( Athena ) .....	30
II.4.3	Museum Olahraga ( Boston ) .....	31
II.4.4	Olympic Museum Lausanne .....	31
II.4.5	Kesimpulan .....	31
II.5	Rangkuman .....	33

## **BAB III PEMBAHASAN**

III.1	Transformasi Karakteristik Atlet Olahraga Pertandingan dan Perlombaan Dalam Ruang Display .....	34
III.1.1	Penekanan Pada Ruang Display .....	35
III.2	Transformasi Perjuangan Atlet Dalam Pola Sirkulasi .....	37

III.2.1 Penerapan Pada Pola Sirkulasi .....	39
III.3 Kegiatan Museum Atlet .....	40
III.3.1 Kegiatan Pelaku .....	40
III.3.2 Programatik Ruang .....	42
III.4 Kesimpulan .....	45

## **BAB IV KONSEP DASAR PERANCANGAN**

IV.1 Analisa Site .....	46
IV.1.1 Potensi Site .....	47
IV.1.2 Konsep Entrance to Site .....	47
IV.1.3 Konsep Komposisi Massa dan Denah .....	48
IV.2 Konsep Perancangan Ruang Display Perjuangan Atlet Meraih Prestasi Dalam Pengalaman Museum .....	50
IV.2.1 Konsep Pembagian Letak Ruang Display .....	52
IV.2.2 Konsep Ruang Gallery Display .....	53
IV.2.3 Konsep Ruang Group Display .....	55
IV.3 Konsep Perancangan Pola Sirkulasi .....	57
IV.4 Konsep Fasade .....	58
IV.5 Konsep Fisika Bangunan .....	59
IV.6 Struktur dan Material Bangunan .....	60

## **BAB V PROSES PERANCANGAN**

V.1 Pengembangan Desain .....	62
V.2 Hasil Akhir Desain .....	69
V.2.1 Siteplan .....	69
V.2.2 Denah .....	70
V.2.3 Tampak .....	71
V.2.4 Ruang Display .....	72
V.2.5 Pola Sirkulasi .....	73

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
-----------------------------	-----------

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Prestasi Atlet Indonesia	6
Gambar II.1	Tokoh Olahraga Indonesia	18
Gambar II.2	Teknik Pameran	24
Gambar II.3	Peta Peserta PON	26
Gambar II.4	Peta Peserta SEAGAMES	27
Gambar II.5	Peta Peserta ASIANGAMES	27
Gambar II.6	Peta Peserta OLIMPIADE	28
Gambar II.7	Medali	28
Gambar II.8	Macam Trophy	29
Gambar II.9	Piala Thomas dan Piala Uber	30
Gambar III.1	Konsep Interaktif / Interaksi	35
Gambar III.2	Konsep Individuasi	36
Gambar III.3	Konsep Komunal	37
Gambar III.4	Konsep Pola Sirkulasi	40
Gambar IV.1	Peta Lokasi	46
Gambar IV.2	Akses Masuk Site	48
Gambar IV.3	Komposisi Gubahan Massa dan Bentuk Denah	49
Gambar IV.4	Perjuangan Atlet Dalam Pengalaman Ruang	51
Gambar IV.5	Pembagian Letak Ruang	52
Gambar IV.6	Ruang Gallery Display	54
Gambar IV.7	Ruang Group Display	56
Gambar IV.8	Ruang Group Display	57
Gambar IV.9	Pola Sirkulasi	58
Gambar IV.10	Konsep Fasade	59
Gambar IV.11	Konsep Fisika Bangunan	60
Gambar IV.12	Konsep Struktur	61
Gambar V.1	Pengembangan Pertama	63
Gambar V.2	Pengembangan Kedua	64
Gambar V.3	Pengembangan Ketiga	65
Gambar V.4	Pengembangan Keempat	67
Gambar V.5	Komposisi Massa	69

<b>Gambar V.6</b>	<b>Denah .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar V.7</b>	<b>Tampak .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar V.8</b>	<b>Ruang Display .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar V.9</b>	<b>Pola Sirkulasi dan Struktur .....</b>	<b>73</b>



## DAFTAR DIAGRAM

Diagram II.1 Penyelenggaraan Museum .....	21
Diagram III.1 Pendekatan Konsep .....	34
Diagram III.2 Pendekatan Konsep .....	38
Diagram III.3 Alur Kegiatan Pengunjung dan Pengelola .....	41

**BAB I**  
**PENDAHULUAN**

**I.1 Deskripsi Proyek**

**I.1.1 Judul**

Museum Atlet Indonesia di Jogjakarta

**Museum :** Sebuah institusi yang menyimpan, mendokumentasikan, melestarikan dan memamerkan bukti-bukti nyata dari berbagai bidang dan menyediakan kepada publik tentang bukti tersebut.<sup>1</sup>

**Atlet :** Orang yang memiliki keterampilan fisik diatas rata-rata ( kuat, tangkas, dan tahan ) dan ia mampu melakukan aktivitas fisik, khususnya di pertandingan.<sup>2</sup>

**I.1.2 Kegiatan dan kebutuhan ruang**

Dari struktur organisasi museum diketahui pelaku kegiatan dan peranannya pada museum atlet, sehingga untuk menganalisa kebutuhan ruang perlu pengelompokan kegiatan yaitu :

- 1 Pengelompokan berdasarkan **bentuk kegiatan**
- 2 Pengelompokan berdasarkan **jenis pelaku kegiatan:**

Tabel 1 : Bentuk dan pelaku kegiatan

Bentuk kegiatan	Pelaku Kegiatan
Pelayanan	Pengelola
Pameran	Pengelola, Pengunjung, Benda koleksi
Kegiatan administrasi	Pengelola
Kegiatan khusus ( konservasi, prevarasi, )	Pengelola, Benda koleksi

<sup>1</sup> Museum association , *United Kingdom*

<sup>2</sup> Definition Athletes, [www.wordiq.com](http://www.wordiq.com)

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

Kegiatan pustaka	Pengelola, Pengunjung
Kegiatan Servis	Pengelola, Pengunjung

Sumber : Departemen P & K, Direktorat Permuseuman Jakarta,1992

### I.1.3 Karakteristik Pengguna

Museum Atlet suatu instansi yang dimiliki oleh pemerintah , yang diorganisasikan oleh pihak yang terkait, seperti KONI dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Pada umumnya pengguna museum atlet ini adalah:

- Pengguna tetap atau pengelola yang merupakan pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola Museum Atlet yang terdiri dari pimpinan, sekretaris, kepala unit-unit, staf.
- Pengguna tidak tetap adalah kelompok pelajar dan mahasiswa, dan masyarakat umum yang tertarik.

### I.1.4 Lokasi Proyek

Lokasi proyek terletak di JL. Gayam pada lokasi ini merupakan kawasan untuk pemerintahan dan olahraga disana terdapat Stadion Mandala Krida dan GOR Among Rogo, sehingga mengambil potensi dari adanya fasilitas olahraga.

## I.2 LATAR BELAKANG

### I.2.1 Penghargaan Terhadap Atlet Saat ini

Atlet seorang yang memiliki potensi yang besar sebagai duta bangsa dalam mengangkat citra bangsa dimata internasional, karena itu sudah seharusnya potensi besar tadi mampu dimanfaatkan secara optimal, salah satu cara yaitu memberikan perhatian lebih terhadap atlet khususnya oleh pemerintah. Namun hal yang terbalik dialami para atlet dinegara kita, banyak hal yang dirasakan mulai dari fasilitas yang kurang memadai, pembinaan yang tidak terprogram dan lainnya. Pemerintah begitu terpesona dengan hasil dan gelar yang diraih atletnya, cara instant yang sering digunakan menambah masalah, pembinaan yang dilakukan oleh KONI terkesan sangat lengah.

Selama ini pemerintah belum mampu menangkap esensi suatu kemenangan, yang telah diberikan Susi Susanti, Alan B Kusuma, atau atlet-atlet yang lainnya. Penghargaan yang diberikan terkesan spontan, misalnya dengan melimpahnya hadiah sebagai bentuk ucapan terimakasih terhadap atlet berprestasi, hal itu memang tidak salah tetapi ada nilai lain yang lebih penting yaitu kebanggaan dari sebuah usaha dan kerja keras. Banyak contoh kasus yang menggambarkan kurangnya apresiasi pemerintah terhadap atlet, kasus seorang atlet bulutangkis seperti Hendrawan, dia telah memberikan sumbangsih yang besar bagi bangsa Indonesia, namun disisi yang lain ia menginginkan status yang jelas mengenai kewarganegaraannya, karena ia merupakan orang keturunan. Didalam mengurus sering kali ia dipersulit, hingga pernah ia menyampaikan langsung kepada Presiden Megawati tentang masalahnya kewarganegaraannya.<sup>3</sup>

Telah banyak prestasi yang diberikan oleh atlet-atlet kita, namun saat ini hanya untuk mengulangi prestasi yang telah dicapai atlet-atlet terdahulu sangat sulit, apalagi untuk melampauinya, oleh karena itu diperlukan sebuah wadah yang akan memberikan informasi tentang prestasi atlet yang nantinya akan mampu membangkitkan semangat masyarakat.

Museum merupakan sebuah lembaga yang mewadahi aktivitas, tetapi disatu sisi secara operasional museum merupakan sebuah bangunan. Adalah sebuah museum atlet yang diharapkan akan dapat mendokumentasikan, memberikan informasi prestasi, baik medali, trophy serta penghargaan lainnya, hingga latarbelakang yang berkaitan dengan atlet, yang dipamerkan dalam strategi display yang akan mendukung cerita objek koleksi

### 1.2.2 Atlet dan Potensi Mengangkat Martabat Bangsa

Salah satu aturan main dalam permainan hidup (*the game of life*) adalah kompetisi / persaingan, secara harfiah kompetisi (*to compete*) adalah ikut andil dalam sebuah permainan (*game / exam*),<sup>4</sup> didalam dunia olahraga yang melakukan kompetisi disebut atlet. Atlet berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu **Atlhos**, definisi atlet ialah

---

<sup>3</sup> Hendrawan juara yang rendah hati. [www.ensiklopedia.tokohIndonesia.com](http://www.ensiklopedia.tokohIndonesia.com)

<sup>4</sup> Antara kompetisi dan kongkurensi, Ubaydillah, AN, [www.e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)

orang yang memiliki keterampilan fisik diatas rata-rata ( kuat, tangkas, dan tahan ) dan ia mampu melakukan aktivitas fisik, khususnya di pertandingan.<sup>5</sup>

Adanya sebuah event olahraga akan banyak keuntungan yang didapat, apalagi jika itu merupakan event dalam skala dunia, bagi penyelenggara keuntungan yang didapat adalah prestise { kebanggaan } bahwa negara penyelenggara itu telah dipercaya oleh bangsa-bangsa lain untuk melaksanakannya, keuntungan juga didapat dari meningkatnya jumlah pengunjung yang itu akan berpengaruh pada penerimaan devisa Negara penyelenggara. Bagi para peserta keuntungan yang didapat berupa pengalaman bertanding yang sangat berguna, selain itu kebanggaan dapat bersaing dengan negara lain, apalagi jika bisa memenangkannya maka martabat negara pemenang itu dapat terangkat, yang mungkin tidak bisa dilakukan dibidang-bidang lain. Contoh terkini bagaimana Negara Yunani yang dianggap menjadi negara kelas dua dikawasan Eropa baik secara financial, politik dan sebagainya, menjadi sangat dihormati setelah mereka menjadi yang terbaik diajang Piala Eropa, yang notabene pengakuan terhadap siapa yang terbaik di Eropa, melebihi negara besar Eropa lainnya.

Di Indonesia perkembangan olahraga berjalan sangat lambat, hal ini disebabkan kurangnya dukungan pemerintah dalam peran serta memajukan olahraga di Indonesia. Perkembangan olahraga di Indonesia lebih banyak disebabkan oleh kemauan individu-individu yang merasa terpanggil untuk memajukan olahraga. Terkadang mereka rela berkorban waktu, harta, dan lainnya demi memajukan olahraga, dan itu mereka lakukan hanya karena kecintaanya terhadap olahraga itu sendiri. Kurangnya perhatian dari pemerintah, terhadap insan olahraga tanah air juga menjadi salah satu penyebab terhambatnya perkembangan olahraga, akibat yang ditimbulkan yaitu kurangnya minat dari generasi muda untuk secara total memggeluti cabang olahraga tertentu, para atlet muda merasa ragu apakah mereka bisa memperoleh kehidupan yang sejahtera dikemudian hari, sebab masa produktif seorang atlet hanya berkisar antara 15-20 tahun. Keinginan memperoleh prestasi secara instant juga menjadikan suatu kendala bagi berkembangnya generasi-generasi olahragawan baru, yang itu merupakan point penting keberlangsungan olahraga disuatu negara. Hal lain yang sering dilakukan pemerintah

---

<sup>5</sup> Definition Athletes, [www.wordiq.com](http://www.wordiq.com)

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

menjadi juara umum di SEA Games mampu menempatkan dirinya menjadi enam besar di Asia. Singapura yang hanya berada di peringkat enam SEA Games dapat menggeser Indonesia yang berada di peringkat tiga SEA Games. Prestasi atlet Indonesia di arena internasional pada single event juga lebih banyak terangkat oleh cabang-cabang olahraga yang menjadi andalan seperti, bulutangkis, angkat besi, panahan, selebihnya prestasi atlet Indonesia hanya pada tingkat Asia Tenggara ( Sea Games ) seperti sepakbola, volley, dan sebagainya.



Gambar I.1 : Prestasi Atlet Indonesia : Taufik Hidayat, Medali emas Olimpiade Athena ( kiri ), Hendrawan, Medali perak Olimpiade Sidney ( kanan ) Sumber : [www.bolanews.com](http://www.bolanews.com)

Prestasi demi prestasi yang pernah diukir dengan tinta emas oleh atlet terdahulu sangat sulit dipecahkan oleh generasi berikutnya. Rekor berumur sampai belasan tahun baru dapat ditumbangkan, bahkan ada rekor yang sudah puluhan tahun belum dapat dipecahkan, betapa ironis ini dialami oleh bangsa sebesar Indonesia.( Kompas )<sup>8</sup>

Pada tahun 1952 kita pertama kali ikut olimpiade, sebuah ajang tertinggi didalam dunia olahraga. Olimpiade menjadi barometer bagi Negara-negara diseluruh dunia jika kita berhasil di Olimpiade bisa dikatakan olahraga dinegara kita berhasil dan sebaliknya, dikarenakan ajang Olimpiade yang mempertandingkan multi cabang diikuti oleh hampir seluruh Negara di dunia.Olimpiade Los Angeles, Amerika 1984 prestasi pernah dicatat Purnomo yang masuk 16 besar dalam lari 100 meter, tetapi itu tidak bunyi dan yang

---

<sup>8</sup> Lengahnya pembinaan KONI, Kompas, 24 Agustus 2000

bunyi ialah jika bendera kita naik dan lagu kebangsaan berkumandang, itu yang seharusnya dijadikan target setiap atlet Indonesia.<sup>9</sup> Ada sebuah moto di Olimpiade, *Citius , Altius, Fortuis*, dan seharusnya kita mengambil esensi dari moto dan kita anut dalam keolahragaan kita, sehingga menjadikan semangat bagi dunia olahraga kita untuk selalu lebih cepat, lebih tinggi dan lebih kuat.

Ada dua jenis tipe olahraga dilihat dari cara pelaksanaannya, pertama olahraga pertandingan cirinya olahraga ini mengharuskan kedua bekah pihak berhadapan secara langsung untuk menentukan pemenang, kedua olahraga perlombaan cirinya olahraga ini tidak mengharuskan kedua pihak berhadapan secara langsung, melainkan seorang atau lebih yang harus menyelesaikan target dengan baik, serta pembagian jenis event baik single atau multi memberi keragaman dalam prestasi atlet Indonesia. Sebuah museum memerlukan kejelasan bagi objek yang akan disajikan, sehingga pengunjung akan dapat memahami informasi yang disampaikan museum lebih jelas. Karenanya museum akan membagi tema atas objek-objek sajianya dalam beberapa tema denagn memperhatikan relasi antar sub temanya, yaitu:

- Informasi mengenai atlet Indonesia berdasarkan tipe olahraga permainan ( pertandingan ) baik professional maupun amateur, dalam tema ini sajian koleksi akan menampilkan informasi mengenai prestasi atlet berdasarkan:
  - 1 Olahraga populer di Indonesia
  - 2 Secara konsisten mampu memberikan prestasi internasional, setidaknya olimpiade
- Informasi mengenai atlet Indonesia berdasar kan tipe olahraga perlombaan baik professional maupun amateur, dalam tema ini sajian koleksi akan menampilkan informasi mengenai prestasi atlet berdasarkan:
  - 1 Olahraga populer di Indonesia
  - 2 Secara konsisten mampu memberikan prestasi internasional, setidaknya olimpiade
- Informasi mengenai Tokoh-tokoh yang memiliki dedikasi yang tinggi didalam keolahragaan Indonesia.

---

<sup>9</sup> Prestasi PON ? “ jangan cengeng “, M.F Siregar, waw-siregar, html

Bahasan mengenai strategi museum dalam menyajikan masing-masing sub tema dan objek koleksinya, agar didapatkan sebuah rumusan rencana penyampaian dan sajian koleksi yang baik akan dibahas secara lebih mendalam pada bab selanjutnya.

### **I.2.4 Fungsi Museum Sebagai Bentuk Penghargaan Kepada Atlet**

Museum berasal dari bahasa Yunani kuno “ *Museon* “ yang berarti ruang yang diperuntukkan untuk dewi – dewi kesenian. Sedangkan pada masa *renaissance* museum berarti gedung yang memuat benda – benda yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan. Museum adalah institusi yang mana mengoleksi, mendokumentasi, melestarikan, memamerkan, dan menerjemahkan fakta yang ada dan menghimpun informasi untuk keuntungan masyarakat.<sup>10</sup> Museum adalah sebuah bangunan yang unik, sering kali perbedaan konsep dan tujuan awal akan menjadikan desain museum tidak dapat dibandingkan satu dengan yang lain.

Tiap-tiap museum punya rancangan khusus-yang berbeda-yang akan memberi kenyamanan pengunjung dalam menikmati benda yang dipamerkan. Ada beberapa tipe museum antara lain, pengelompokan berdasarkan koleksi yang dipajang, berdasarkan pemilik, berdasarkan cakupan area yang dilingkupi, berdasarkan jenis servis, berdasarkan cara penyampaian koleksi, kadang sebuah museum memamerkan benda dengan sebuah hall besar, dan semua benda dipajang disemua sudut hall tersebut. Pengunjung akan dipaksa memilih benda mana yang akan dinikmati terlebih dulu. Kadang juga museum memamerkan benda secara satu persatu-satu ruang satu benda, dan pengunjung dipaksa berjalan mengikuti alur tiap ruang dan menikmati benda secara satu-persatu.

Saat ini di Indonesia mempunyai berbagai macam tipe dan jenis museum, tetapi belum ada museum yang lebih memfokuskan kepada tema atlet, hanya ada museum olahraga Indonesia di Taman Mini yang lebih menggambarkan perkembangan olahraga Indonesia secara umum. Karena belum ada museum yang khusus membahas atlet maka, diperlukan sebuah museum yang mampu mendokumentasikan, memberikan informasi secara lengkap mengenai atlet Indonesia.

---

<sup>10</sup> Definitions of museum, Museum Basic, Timothy Ambrose and Crispin Paine



### **1.2.5 Jogjakarta Sebagai Kota Pelajar : Tinjauan Keberadaan Museum Atlet dan Potensi Jogjakarta**

Jogjakarta sebuah propinsi di selatan Jawa Tengah, merupakan salah satu propinsi yang memegang peranan penting dalam perkembangan olahraga Indonesia. Daerah yang juga terkenal sebagai kota pelajar oleh karena tumbuhnya ratusan bahkan ribuan lembaga pendidikan, baik itu yang dimiliki oleh pemerintah atau swasta, juga sebagai daerah tujuan wisata. Jogjakarta seringkali disebut sebagai Indonesia mini, hal ini dikarenakan Jogja sebagai daerah tujuan studi oleh para pelajar diseluruh nusantara. Sehingga diharapkan setelah para pelajar itu kembali pulang ked daerahnya masing-masing akan memberikan pengetahuan yang didapat, termasuk mengenai museum atlet kepada masyarakat disekitarnya.

Sebagai salah satu propinsi di Indonesia, Jogjakarta memiliki peran penting dalam perkembangan olahraga Indonesia, hal ini dimungkinkan karena partisipasi daerah Jogjakarta juga ditunjukkan dalam penciptaan atlit-atlit berbakat baik tingkat nasional maupun tingkat internasional, ditandai dengan munculnya perkumpulan-perkumpulan olahraga di kota Yogyakarta.. Didalam data yang didapat di KONI DIY ada 31 cabang olahraga yang terdaftar, dengan cabang olahraga prioritas pada cabang atletik, panahan, renang, beladiri.<sup>11</sup> Jogjakarta telah memiliki fasilitas-fasilitas yang representatif. Mulai dari stadion, gedung olahraga, lapangan golf, gymnasium, serta fasilitas olahrag lainnya. Hal lain yang sangat mendukung perkembangan ialah, partisipasi daerah tersebut didalam event olahraga nasional dan internasional. Ditambah adanya sekolah yang berbasis ilmu pada keolahragaan seperti yang ada di FPOK UNY.

#### **Tinjauan lokasi pemilihan site :**

Berdasarkan beberapa uraian diatas, maka lokasi ( site ) yang akan digunakan untuk menempatkan museum ini adalah berada disekitar kawasan Amongrogo ( Jl. Gayam ). Pemilihan ini dimaksudkan atas pertimbangan lokasi yang akan dapat mendukung fungsi dan tujuan bangunan museum atlet ini, diantaranya adalah:

- Adanya kemudahan akses yang mendukung pencapaian ke dalam site

---

<sup>11</sup> KONIDA,sarana dan prasarana. [www.koni.or.id](http://www.koni.or.id)

- Terciptanya pola hubungan ruang-ruang display yang dipadukan dengan bentuk sirkulasi yang menerus, sehingga pengunjung dapat menikmati cerita objek secara teratur.

## **I.5 Lingkup Pembahasan**

Lingkup pembahasan ditekankan pada disiplin ilmu arsitektur sedangkan pembahasan diluar disiplin ilmu arsitektur hanya akan dilakukan sebatas menunjang pembahasan tentang Museum Atlet Indonesia di Jogjakarta, sehingga penekanan pada perancangan hanya meliputi pada masalah :

- Pembahasan konsep perancangan bentuk ruang display yang merupakan refleksi dari karakteristik atlet olahraga pertandingan dan perlombaan.
- Perencanaan pola sirkulasi yang merupakan transformasi pengalaman dan perjuangan atlet.
- 

## **I.6 Metoda Perancangan**

Adapun tahapan metoda perancangan yang dilakukan :

1. **Memperoleh bahan**, dari studi literature, survey, dan konsultasi sehingga menghasilkan model – model konsep serta data dan informasi
2. **Pendekatan konsep**, dengan mengambil metoda pendekatan konsep dengan, *pertama* : Tinjauan pustaka yang berisi tinjauan pustaka yang berisi teori-teori dasar yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan, yaitu berupa :
  - a. Tinjauan Atlet dan Olahraga
  - b. Tinjauan Atlet dan Prestasi
  - c. Tinjauan Museumdan studi kasus yaitu studi ( informasi ) mengenai strategi display yang berlangsung pada masing-masing museum.
3. **Pembahasan**, yang merupakan tahapan analisa desain yang menghasilkan konsep dan mengembangkannya kedalam konsep perancangan, dengan menganalisa teori-teori dari karakteristik atlet olahraga pertandingan dan

## **I.8 Sistematika Penulisan**

### **Bab 1. Pendahuluan**

Membahas tentang deskripsi proyek: Museum atlet Indonesia di jogjakarta,  
latar belakang: penghargaan terhadap atlet saat ini, atlet dan potensi mengangkat  
martabat bangsa, atlet Indonesia dan prestasi yang diraih,

permasalahan : umum, bagaimana merancang sebuah museum yang berfungsi  
sebagai wadah menampung, mendokumentasikan, memamerkan serta  
memberikan informasi mengenai atlet dan prestasi.

khusus, bagaimana merancang museum yang merefleksikan dari pengalaman,  
perjuangan atlet pada penekanan perancangan bentuk ruang display dan pola  
sirkulasi.

Metoda perancangan, sistematika penulisan, dan pola pikir.

### **Bab 2. Tinjauan Pustaka**

Membahas mengenai tinjauan-tinjauan teori, informasi, dan data dari pustaka  
literature, pengamatan mengenai museum, atlet dan olahraga.

### **Bab 3. Pembahasan**

Berisi tentang pembahasan dari teori-teori tentang atlet dan olahraga, atlet dan  
prestasi, serta museum dengan relevansinya terhadap pemecahan permasalahan  
guna merujuk dan menjadi dasar pendekatan konsep perancangan.

### **Bab 4. Konsep**

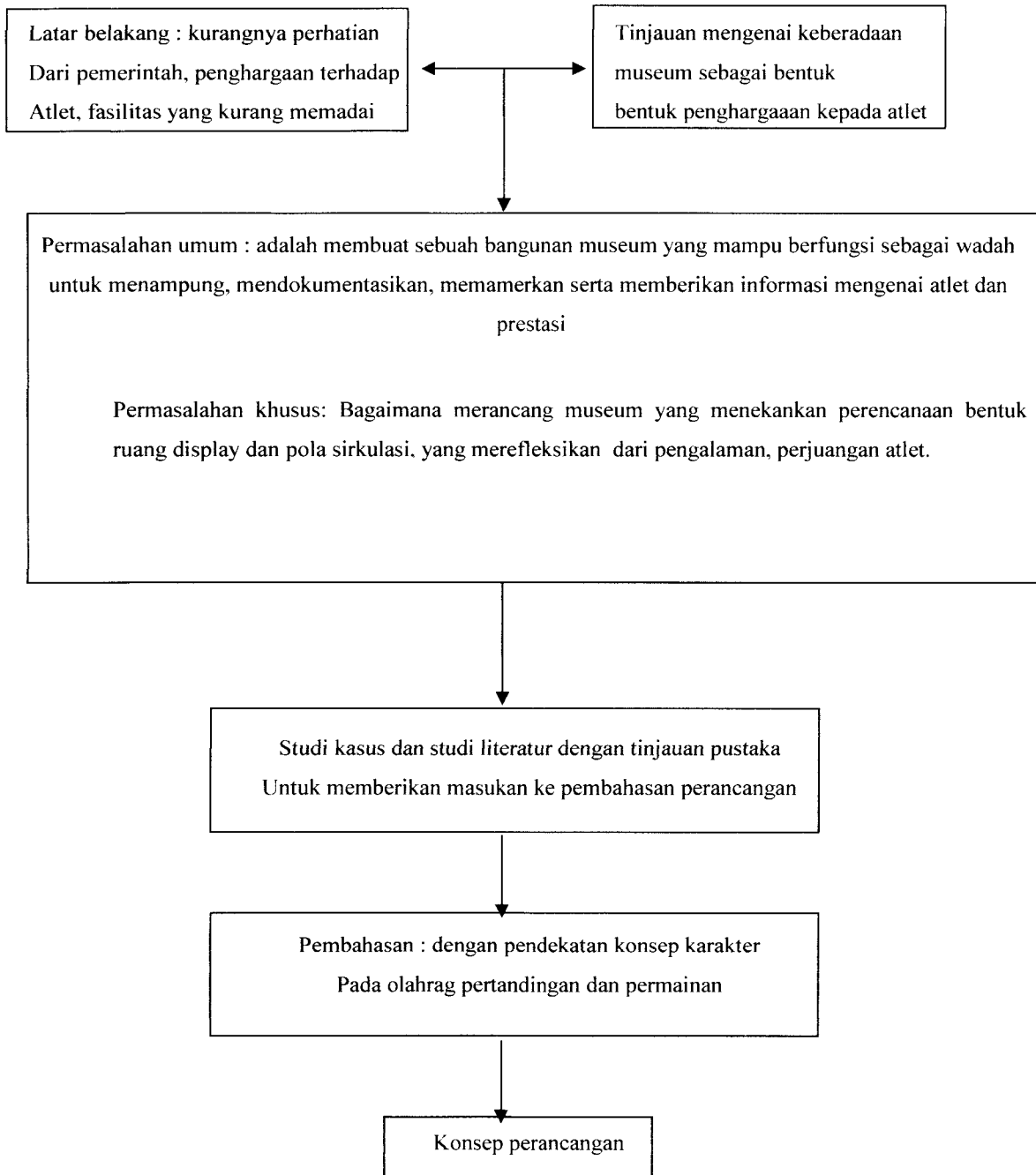
Berisi tentang pemikiran konsep perancangan yang didasari oleh implementasi  
pengalaman atlet meraih prestasi kedalam pemecahan masalah fasilitas ruang  
display ( gallery dan group ) yang interaktif serta pola sirkulasi yang didasari  
konsep recycle

### **Bab 5. Skematik Desain**

Gambar rancangan yang merujuk dari konsep.

## I.9 Kerangka Pola Pikir

Diagram I. 1 : Kerangka pola pikir



## ***BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA***

---

---

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### MUSEUM SEBAGAI PENGHARGAAN KEPADA ATLET

##### II.1. ATLET, OLAHRAGA , PRESTASI

###### II.1.1 Atlet dan Olahraga

###### Atlet olahraga pertandingan

Seperti telah dikemukakan diatas jenis olahraga dibagi menjadi dua menurut cara pelaksanaannya, ialah jenis olahraga pertandingan dan jenis olahraga perlombaan. Pertama olahraga pertandingan cirinya olahraga ini mengharuskan kedua bekah pihak berhadapan secara langsung untuk menentukan pemenang. Sebuah pertandingan bulutangkis akan ditentukan pemenangnya dari hasil bertanding dua buah kubu yang mendapatkan point 15 lebih dahulu pada dua babak.<sup>1</sup> Pada pertandingan tinju sang penantang akan berhadapan dengan yang ditantang dan pemenang akan ditentukan oleh siapa yang terlebih dahulu meng-KO lawan, atau jika selama ronde yang disepakati belum ada yang meng-KO lawan maka pemenang ditentukan dari point yang didapat dari ronde yang telah dilakukan<sup>2</sup>.

###### Atlet olahraga perlombaan

Tipe olahraga perlombaan cirinya olahraga ini tidak mengharuskan kedua pihak berhadapan secara langsung, melainkan seorang atau lebih yang harus menyelesaikan target dengan baik. Pada tipe olahraga ini lebih dekat pada adu kemampuan, adu kecepatan, adu ketepatan.

Dalam perlombaan lari pemenang akan ditentukan dari hasil siapa yang mencapai garis finish terlebih dahulu oleh karena itu siapa pun orang yang memenangkan lomba berarti dia yang tercepat. Seperti halnya pada perlombaan memanah, pemenang lomba ditentukan dari hasil siapa yang paling tepat mengenai sasaran oleh karena itu siapa pun orang yang memenangkan lomba berarti dia yang paling tepat. Perlombaan angkat besi

---

<sup>1</sup> PB PBSI cara permainan, [www.koni.or.id](http://www.koni.or.id)

<sup>2</sup> PB PERTINA cara permainan, [www.koni.or.id](http://www.koni.or.id)

pemenangnya ditentukan dari hasil siapa yang mampu mengangkat beban paling berat oleh karena itu siapa pun orang yang memenangkan lomba berarti dia orang yang paling mampu.

### Atlet olahraga populer

Populer secara harfiah berarti, digemari, banyak dilakukan, banyak diketahui, olahraga populer suatu kegiatan olahraga yang banyak dilakukan, banyak digemari, banyak diketahui oleh masyarakat, populer bisa ditimbulkan dari berbagai hal, salah satunya prestasi. Bulutangkis merupakan olahraga populer di Indonesia selain karena banyak dimainkan juga karena prestasi atlet yang diraih, namun bulutangkis apakah populer Amerika, Eropa, Afrika. Oleh karena itu populer disuatu tempat belum tentu populer ditempat lain. Semua ini terkait dengan bagaimana promosi yang dilakukan cabang olahraga masing-masing, misal renang merupakan olahraga yang banyak dilakukan, dan digemari orang tetapi apakah atlet renang dikenal masyarakat.

Acuan kepopuleran bisa dilihat dari seberapa sering muncul di televisi, kenapa televisi ? kita tahu besarnya peran televisi didalam membangun mental bangsa. Televisi sebagai suatu media promosi yang paling efektif, karena itu semakin sering suatu cabang olahraga ditayangkan televisi semakin populer olahraga tersebut. Seberapa sering suatu cabang olahraga ditayangkan di televisi dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 3 : Tayangan Olahraga regular di Televisi Nasional

Stasiun Televisi	Cabang olahraga	Frekuensi
TVRI	Tinju Sepakbola	Per minggu Satu musim kompetisi
RCTI	Sepakbola Tinju	Satu musim kompetisi Per minggu
SCTV	Sepakbola	Satu musim kompetisi
ANTV	Sepakbola Biliar Berita olahraga Bola basket	Satu musim kompetisi Per minggu Per hari Satu musim kompetisi
TPI	Balap mobil	Satu musim kompetisi

### II.1.3 Tokoh Olahraga Indonesia

Tokoh-tokoh yang telah memberikan sumbangsih baik materi maupun pemikiran didalam keolahragaaan di Indonesia dan mampu membuat perubahan baik di dunia olahraga Indonesia. Peran mereka sangat besar didalam kesuksesan atlet dan olahraga itu sendiri, mereka lebih banyak berperan dibalik layar. Seperti seorang M F Siregar pecinta olahraga sejati, diawali sebagai atlet , kemudian ia aktif di keorganisasian induk olahraga, sebagai birokrat, serta orang yang meraih penghargaan emas L'Ordre Olimpique dari IOC, atas sumbangsihnya bagi olahraga. Masih banyak lagi tokoh-tokoh yang berjasa di olahraga, dan untuk lebih jelasnya siapa saja yang masuk pada koleksi museum dapat dilihat pada tabel 4, lembar lampiran.



Gambar II.1 : Tokoh olahraga ( bulutangkis ) Indonesia, Ferry Souneville

Sumber : [www.tokoh indonesia.com](http://www.tokoh indonesia.com)

## II.2 Museum dan Olahraga

### II.2.1 Museum Secara Umum

Menurut konferensi umum *International Council of Museum* ( ICOM ) 1974, yang dimaksud dengan museum adalah suatu lembaga yang bersifat badan hukum tetap, tidak mencari keuntungan dalam pelayanannya kepada masyarakat tetapi untuk kemajuan masyarakat dan lingkungan serta terbuka untuk umum.

Pengertian mengenai museum yang hampir sama diungkapkan oleh Departemen Pendidikan dan kebudayaan Indonesia yang menyatakan bahwa yang dimaksud dengan



## **MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA**

- Museum harus dilengkapi dengan alat audio visual berupa slide film, alat – alat penyimpan suara dll.
- Museum yang besar koleksinya harus sanggup menyelenggarakan pameran – pameran keliling.

### **2. Faktor Pertimbangan dalam Perencanaan Ruang dan Bentuk Museum**

- Tidak boleh terjadi kekacauan jumlah pengunjung dalam ruang
- Type pengunjung dalam kaitannya dengan fasilitas yang harus di sediakan
- Memperhatikan perilaku pengunjung
- Aktifitas ruang pameran museum
- Ruang – ruang pameran alternatif bagi pengunjung
- Segi – segi konservasi pameran
- Area reception adalah istimewa penting sebagai area untuk mencapai ke berbagai ruang lain.
- Ruang pameran permanen mempunyai 3 ( tiga ) pendekatan model : pertama, menggunakan ruang besar dengan fleksibilitas yang tinggi terhadap perubahan barang “ lay out “ pameran. Kedua, ruang kecil seperti gallery di rancang untuk suatu jenis pameran yang khas. Ketiga, perpaduan antara kedua pendekatan diatas.
- Area pameran temporer, sering kali merupakan daerah yang menarik pengunjung umum dan biasanya menggunakan teknik yang canggih dan ukuran ruang yang cukup besar.
- Perawatan terhadap barang – barang pameran tidak hanya melalui restorasi tetapi juga melalui konservasi, sehingga di perlukan hubungan langsung antara ruang pameran dan ruang perawatan.

### **3. Beberapa Acuan Tentang Perancangan Museum adalah :**

- Hendaknya di gunakan material bangunan yang mudah dan sedikit perawatannya.

museum atlet menampilkan informasi mengenai prestasi apa yang telah diraih oleh atlet, serta perkembangan keolahragaan dari masa ke masa.<sup>5</sup>

Cara Mendapatkan koleksi

1. Hasil dari sumbangan para atlet dan para dermawan
2. Pembelian kepada objek yang akan ditampilkan
3. Barter dengan institusi lain ( museum ) yang mempunyai kategori yang sama.
4. Sumbangan dari pemerintah.

### **II.2.3 Tipe museum dan Strategi Display<sup>6</sup>**

Ada beberapa tipe museum antara lain :

- Klasifikasi berdasar koleksi: general museum, archeology museum, art museum, history museum, ethnography museum, geology museum, science museum, dan sebagainya.
- Kalsifikasi berdasar yang menjalankan : government museum, university museum, army museum, dan sebagainya.
- Klasifikasi berdasar area servis : national museum, regional museum, local museum.
- Klaifikasi berdasar cara memamerkan koleksi : traditional museum, open air museum, historic house museum.

Dan untuk mendukung objek diperlukan strategi display , ada beberapa tipe display antara lain :

- *Contemplatif display*. Pengunjung diajak merenung, tema ini diadopsi dari kebanyakan gallery seni, meskipun mereka sering menceritakan sebuah cerita dengan baik, meskipun dengan kumpulan lukisan atau patung yang menyerupai.
- *Didactic display*, display yang mencoba menceritakan sebuah cerita, mengajarkan sesuatu, contohnya : prasejarah dari suatu bangsa.
- *Recontruction display*, Disini keaslian atau pemandangan khayal direkonstruksi. Seperti museum terbuka Skansen di Swedia.

---

<sup>5</sup> www.china sport history.com

<sup>6</sup> Museum Basic , Thimoty Ambrose and Crispin Paine

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

- Teknik berdasarkan pada objek ( *objek base techniques* ), teknik ini dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:
  1. *Open storage*, yaitu meletakkan seluruh koleksi museum pada tempat pameran.
  2. *Selective display*, yaitu hanya menampilkan sebagian koleksi museum.
  3. *Thematic groupings*, yaitu memamerkan koleksi dengan topic tertentu.
- Teknik panel ( *panel techniques* ), panel berfungsi dalam membantu mempresentasikan benda-benda koleksi.
- Teknik model ( *model techniques* ), dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu :
  1. *Replicas*, yaitu tiruan dari benda aslinya dengan skala 1 : 1.
  2. *Miniatures*, yaitu suatu jenis model yang ukurannya lebih kecil dibanding aslinya.
  3. *Enlargement*, yaitu model yang lebih besar dibanding aslinya.
- Teknik simulasi ( *simulasi techniques* ), dengan teknik ini diharapkan dapat mengajak pengunjung untuk berpetualangan atau menggambarkan kondisi aslinya pameran.
- Teknik audiovisual ( *audiovisual techniques* ), yang termasuk dalam teknik ini antara lain slide, planetarium, video tape, video disc, talking heads, Chinese mirrors ( menggunakan beberapa jenis teknik audiovisual secara bersama-sama).



Gambar II.2 :Teknik pameran,menggunakan media komputer ( kiri ), menampilkan benda asli ( kanan)

Sumber : [www.THE.OLIMPIC.MUSEUM.LAUSSANE.com](http://www.THE.OLIMPIC.MUSEUM.LAUSSANE.com)

## **II.3 Karakteristik Atlet Olahraga dan Karakteristik Event Olahraga**

### **II.3.1 Atlet Olahraga Pertandingan**

Seperti dikemukakan bahwa didalam olahraga ada dua jenis berdasarkan pelaksanaan, yang pertama olahraga pertandingan, dan yang kedua perlombaan. Dilihat dari cirinya ada beberapa perbedaan pada keduanya,

Olahraga pertandingan, cirinya mempertemukan dua kubu dan pada saat bertanding akan terjadi hubungan sebab akibat dimana jika kita melakukan serangan maka lawan otomatis akan menahan serangan itu. Maka terjadilah proses interaksi selama pertandingan yang bertujuan menentukan pemenangnya. Pada olahraga pertandingan cara memainkannya lebih bersifat komunal , bahwa atlet pada olahraga ini tidak hanya menerapkan kemampuan individu tetapi juga dipengaruhi oleh orang lain , baik yang searah atau yang berlawanan

### **II.3.2 Atlet Olahraga Perlombaan**

Olahraga perlombaan, cirinya olahraga ini tidak menghadapi orang secara langsung, melainkan seorang atlet harus menyelesaikan target dengan baik, pada olahraga ini lebih dekat kepada adu kemampuan, adu kecepatan, adu ketepatan. Atlet pada olahraga perlombaan lebih menekankan pada kemampuan individu seorang atlet untuk menentukan pemenang.

Namun yang pasti dikedua jenis olahraga tersebut harus melalui proses yang akan bertujuan mencapai hasil, baik kemenangan maupun kekalahan. Didalam proses itu akan ada dimana saat seorang atlet mendapatkan situasi yang lebih menguntungkan, dan pada saat yang lain atlet berada pada situasi yang kurang menguntungkan. terjadi sebuah usaha yang kuat yang dilakukan atlet dengan mempertunjukkan kemampuan maksimal yang dimilikinya

### **II.3.3 Karakteristik Prestasi**

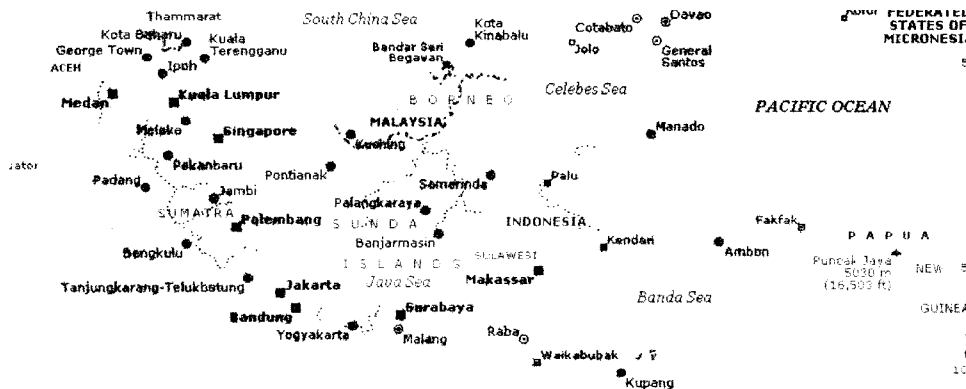
Ada dua jenis prestasi yang didapat atlet yang pertama prestasi secara individu dan prestasi secara team ( beregu ), prestasi secara individu didapat dari hasil yang memang merupakan usaha seorang atlet dalam mendapatkan nilai terbaik, prestasi team merupakan hasil dari usaha beberapa orang atlet untuk mendapatkan nilai terbaik. Pada

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

cabang olahraga bulutangkis prestasi individu didapat dari kejuaraan-kejuaraan yang diadakan oleh IBF seperti All England, Indonesia Open dan sebagainya, dan prestasi team itu didapat dari kejuaran Piala Thomas, Uber cup, dan sebagainya. Kondisi lain bisa dialami oleh atlet-atlet dari cabang olahraga yang memang dimainkan secara team, seperti sepakbola kemenangan yang didapat merupakan kemenangan team, lalu dimanakah prestasi individu seorang atlet sepakbola. Prestasi individu didapat dari hasil penilaian orang terhadap perannya didalam team, contoh prestasi sebagai pencetak gol terbanyak, prestasi sebagai pemain terbaik, dan lainnya.

Prestasi juga bisa dibedakan dari event yang diadakan, ada multi event sebuah event yang didalamnya mempertandingkan dan melombakan berbagai cabang olahraga, sebaliknya pada single event. Setiap cabang olahraga memiliki suatu event yang memiliki prestise yang tinggi, contoh pada bulutangkis All England, World Champion, dan sebagainya, Sepakbola Piala Dunia, serta cabang olahraga lainnya. Di multievent jika diurutkan yang paling rendah hingga yang paling tinggi dilihat dari prestise adalah sebagai berikut :

1. PON ( *Pekan Olahraga Nasional* ), ialah sebuah event yang diadakan setiap empat tahun sekali yang melibatkan seluruh atlet dalam negeri ( Indonesia ) yang akan membela propinsi masing-masing atlet.



Gambar II.3 ; Peta peserta PON

Sumber : Microsoft Encarta 2004

2. SEAGAMES ( *South East Asia Games* ), ialah sebuah event yang diadakan setiap dua tahun sekali yang melibatkan seluruh atlet di kawasan Asia Tenggara yang akan mempertandingkan beberapa cabang olahraga yang telah ditentukan penyelenggara.



Gambar II.6; Peta peserta Olimpiade

Sumber : [www.gmi.com](http://www.gmi.com)

#### **II.3.4 Karakteristik Objek Prestasi**

Dahulu saat ajang olimpiade kuno yang berlangsung di Yunani penghargaan pada pemenang lomba sangat tinggi mereka dianggap bak pahlawan, hadiah di olimpiade kuno macam jenisnya. Ada meja berkaki tinggi yang terbuat dari perunggu, baju pelindung wol, dan rangkaian buah zaitun. Sampai sekitar abad delapan, tujuh, enam sebelum masehi, jago-jago olahraga yang keluar sebagai pemenang mendapat hadiah tersebut.

Semenjak perkembangan olahraga modern, hadiah yang diberikan juga semakin beragam, hadiah seperti medali, piala / trophy, menjadi benda yang sering didapatkan para pemenang. Walaupun sekarang ini banyak atlit yang lebih mengutamakan mendapatkan hadiah uang. Medali biasanya merupakan benda yang berbentuk lingkaran dan biasa dipakai dengan dikalungkan, bahan yang digunakan antara lain, emas, perak, perunggu, atau tembaga.



Gambar II.7 : Medali

Medali olimpiade



Gambar II. 9 : Piala Thomas ( kiri ) dan Piala Uber ( kanan )

Sumber : [www.cloford.com](http://www.cloford.com)

## **II.4 Studi Kasus**

Studi kasus digunakan sebagai studi mengenai kegiatan operasional dan sistem display pada masing-masing museum yang ada, sehingga akan memberikan masukan tentang ruangan yang ada pada bangunan tersebut, serta akan memberikan pengetahuan cara pameran dan penyampaian informasi yang dikemukakan.

### **II.4.1 Museum Olahraga TMII**

Sarana dan Prasarana :

- Berisi panel yang menggambarkan sejarah olahraga, ilmu dan teknologi dalam olahraga, kekhususan PON, diorama yang menggambarkan sejarah olahraga nasional dan tokoh-tokoh olahraga.
- Rekaman peristiwa Stadion Sriwedari, Solo pada tahun 1933, rekaman penyelenggaraan PON 1 di Solo pada tahun 1948
- Sejarah olahraga yang ditampilkan disana menggambarkan pelaksanaan PON, Sea Games, Asian Games, Olimpiade

### **II.4.2 Museum Olimpiade ( Athena )**

- Berisi sejarah peradaban olahraga pada tempat berukuran 6x10 m

## **MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA**

- Memamerkan foto-foto hasil karya para wartawan olahraga tentang sejarah olahraga
- Memamerkan sepatu / alat yang pernah digunakan dari mulai sepatu yang terbuat dari tulang hingga sepatu kulit

### **II.4.3 Museum Olahraga ( Boston )**

- Berisi informasi berdasarkan sejarah olahraga Boston pada khususnya dan Amerika pada umumnya.
- Memamerkan tokohtokoh olahraga yang berasal dari Amerika beserta alat yang pernah digunakan
- Memamerkan panel-panel cabang olahraga dan memamerkan apa saja syarat dan alat yang digunakan pada cabang olahraga tersebut.

### **II.4.4 Olympic Museum Lausanne**

Setelah diresmikan ada misi yang ingin dituju museum ini yaitu untuk memberikan pengetahuan yang luas kepada pengunjung peristiwa penting olimpiade, yang disampaikan melalui image dan symbol olimpiade.

- Terdapat perpustakaan yang bisa dijadikan referensi mengenai olimpiade dan aspek-aspek yang terkait dengan olahraga.
- Terdapat perpustakaan audiovisual yang menampilkan moment pada ajang-ajang olahraga yang ditampilkan selama 8-10 menit
- Terdapat dua jenis tipe pameran yaitu temporary exhibition, dan permanent exhibition yang mempunyai karakter masing-masing
- Terdapat Restaurant dan souvenir shop yang dikelola oleh pemilik museum untuk lebih mendukung fungsi museum.

### **II.4.5 Kesimpulan**

Dari beberapa studi kasus yang ada dapat ditarik kesimpulan bahwa : Pada sebuah museum yang terpenting itu adalah bagaimana strategi penyampaian koleksi itu dapat mendukung tujuan museum itu sendiri dengan bentuk ruang display dan yang



## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

			olahraga.
Olimpic Lausanne	Merupakan museum yang dikelola oleh IOC, dan memiliki area servis seluruh dunia	Benda koleksi dipamerkan dalam dua tipe, yang pertama exhibition temporary, dan exhibition permanent	Pada permanent exhibition menampilkan sejarah olimpiade, seperti mendali yang pertama kali dibuat, olimpiade pertama kali, dan sebagainya. Sedangkan pada temporary exhibition menampilkan perkembangan olahraga umumnya, seperti winter games, olimpiade, dan sebagainya.

### II.5 Rangkuman

Dari beberapa tinjauan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, didalam merancang sebuah museum harus memenuhi prasyarat museum , dan mengacu tentang perancangan sebuah museum. Pada museum tematik seperti museum atlet, diperlukan suatu cirri yang khusus. Hal ini dapat dicapai melalui pemilihan koleksi dan strategi display, selain itu untuk lebih menyempurnakan rancangan museum atlet diambil studi kasus pada museum-museum yang memiliki tema / karakter yang sama.

## ***BAB 3 PEMBAHASAN***

---

---

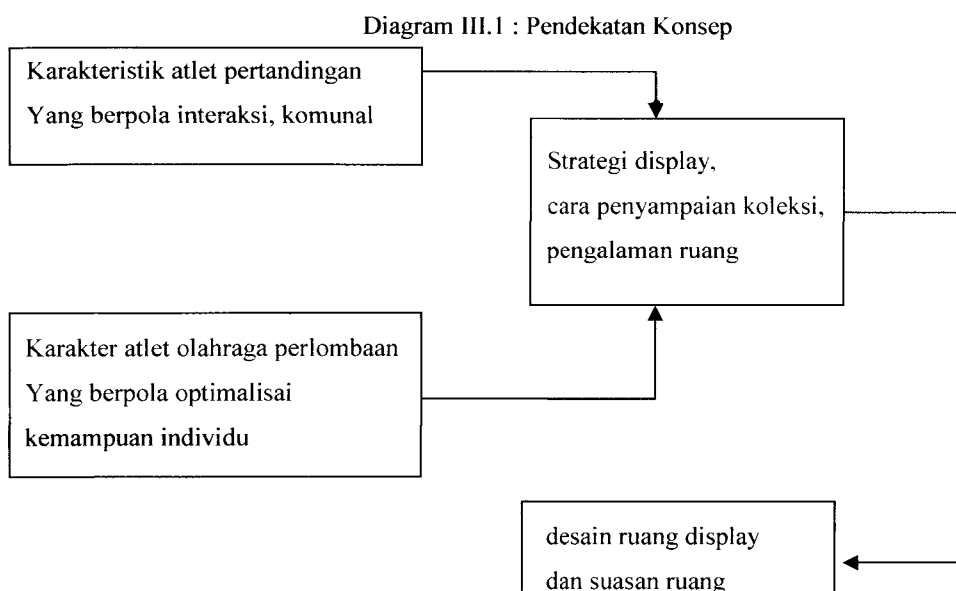
**BAB III**  
**PEMBAHASAN**

**III.1 Transformasi Karakteristik Atlet Olahraga Pertandingan dan Perlombaaan Dalam Ruang Display**

Seperti telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa ada dua jenis tipe atlet, yaitu atlet olahraga pertandingan dan perlombaan. Karakteristik atlet olahraga pertandingan lebih bersifat komunal dan terjadinya hubungan interaksi, sedangkan atlet olahraga perlombaan lebih bersifat optimalisasi kemampuan individu.

Namun yang pasti di kedua jenis olahraga tersebut harus melalui proses yang akan bertujuan mencapai hasil, baik kemenangan maupun kekalahan. Didalam proses itu akan ada dimana saat seorang atlet mendapatkan situasi yang lebih menguntungkan, dan pada saat yang lain atlet berada pada situasi yang kurang menguntungkan. terjadi sebuah usaha yang kuat yang dilakukan atlet dengan mempertunjukkan kemampuan maksimal yang dimilikinya

Jadi analisa pendekatan konsep yang akan dilakukan adalah:

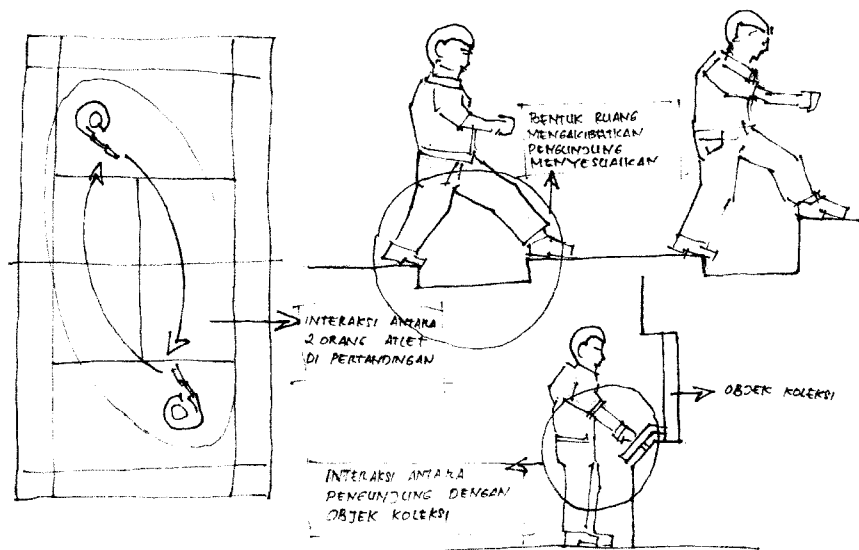


Kesimpulan yang dihasilkan :

Strategi display, cara penyampaian koleksi dan pengalaman ruang yang menggunakan pola karakteristik atlet olahraga pertandingan dan perlombaan yang interaktif, komunal, dan optimalisasi kemampuan individu dengan penekanan pada desain ruang display.

### III.1.1 Penekanan Pada Ruang display

*Interaktif / Interaksi* berarti saling mempengaruhi, saling menarik, dan meminta dan memberi, akan berupa konsep yang dapat memberikan adanya interaksi antara ruang dengan pengunjung. Selain itu interaksi juga terjadi antara pengunjung dengan objek, dengan penggunaan teknik activation yang secara langsung pengunjung akan terkait dengan objek display. Dengan objek yang mampu menampilkan sebuah proses pengalaman atlet didalam pertandingan, sehingga akan memberikan perjuangan atlet didalam pertandingan.

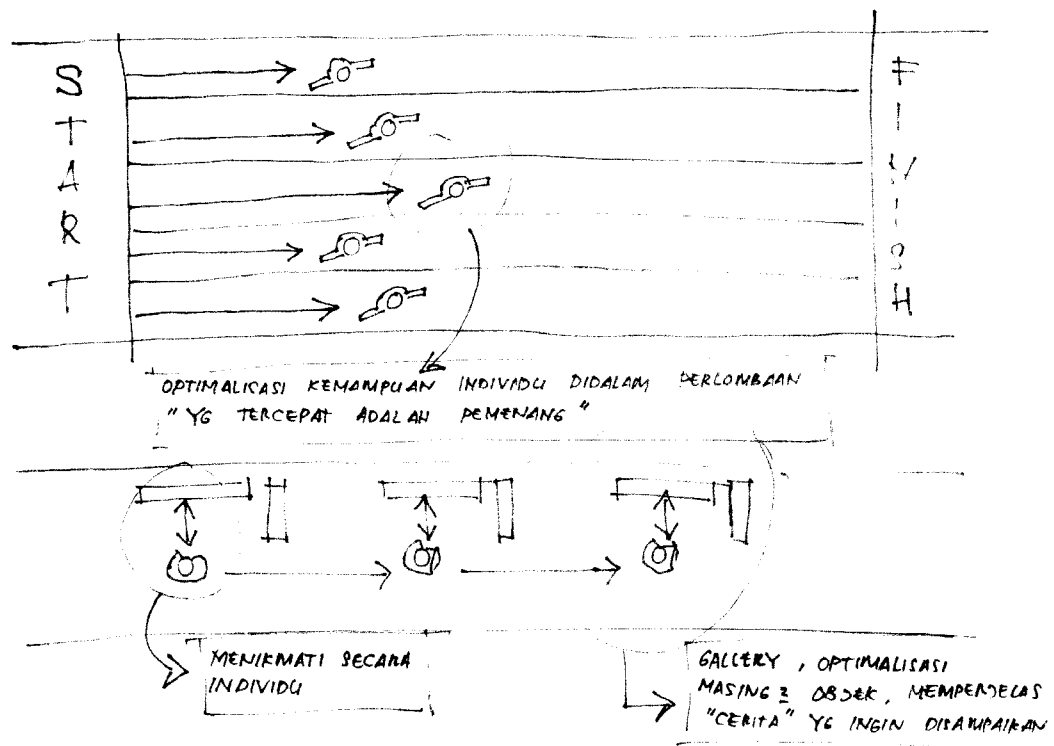


Gambar III.1 : Konsep interaktif / interaksi

Sumber : analisa

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

*Individuasi* berarti proses melemahnya keterikatan pada kelompok, dengan bentuk ruangan yang sangat kecil itu akan ‘mengharuskan’ pengunjung untuk menikmati secara individu dengan cepat dan terus bergerak dalam sebuah gallery display hingga ketujuan tersebut dan diakhiri oleh sebuah ruangan yang cukup besar menampilkan display prestasi yang telah diraih.



Gambar III.2 : Konsep individuasi

Sumber : analisa

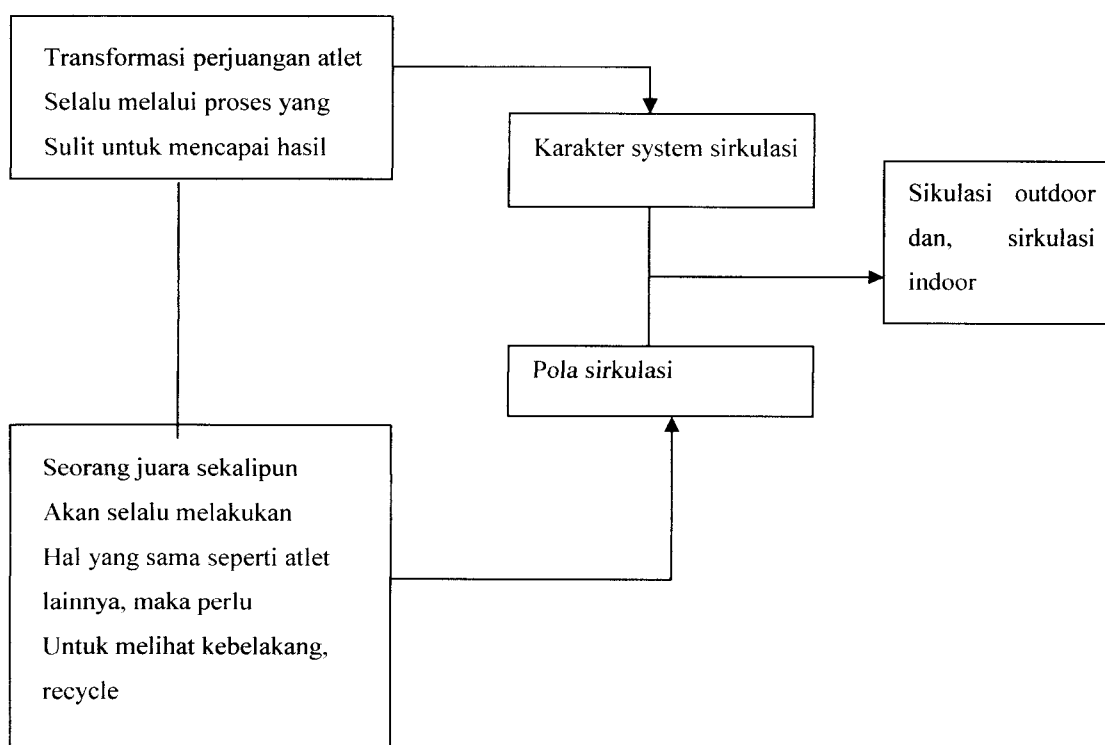
*Komunal / berkelompok*, berkumpul membentuk kelompok, dengan bentuk ruangan besar dengan group display yang mengumpulkan kembali pengunjung dan menyampaikan koleksi berdasarkan kelompok cabang olahraga.

dengan bertanding dan memperoleh hasilnya. Hal ini akan terus dilakukan oleh seluruh atlet bahkan oleh seorang juara sekalipun, yang tentu saja menginginkan hasil yang lebih baik atau mempertahankan apa yang sudah ia dapatkan. Sehingga mengembalikan semua proses yang telah dilakukan menjadikan pengalaman yang sangat berarti.

Didalam suatu pertandingan dan perlombaan olahraga hanya ada dua hasil yang mungkin diterima dari hasil sebuah proses usaha yang dilakukan seorang atlet, yaitu kemenangan atau kekalahan. Jika dikaji dari hukum sebab akibat adalah akibat dan sebabnya adalah menciptakan " *The Best* " <sup>1</sup>. Maka jika seorang atlet telah berusaha mengoptimalkan semua kemampuan yang dimiliki dan diatas grade orang lain maka kemungkinan hasil yang dicapai berupa kemenangan, begitu pula sebaliknya.

Jadi analisa pendekatan konsep yang akan dilakukan adalah :

Diagram III.2 : Pendekatan Konsep :



<sup>1</sup> Antara kompetisi dan kogurensi. [www.e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)

Dan kesimpulan yang dihasilkan adalah :

Proses pembentukan seorang atlet merupakan proses yang memiliki pola yang terus menerus, mulai dari berlatih, istirahat dan bertanding yang selalu dilakukan selama ia masih tetap eksis didalam bidang olahraga yang digelutinya. Jadi secara keseluruhan proses yang dilakukan seorang atlet merupakan proses yang akan kembali ke awal ( recycle ) , dan penerapan dilakukan kedalam pola sirkulasi bangunan.

Didalam suatu pertandingan dan perlombaan olahraga hanya ada dua hasil yang mungkin diterima dari hasil sebuah proses usaha yang dilakukan seorang atlet, yaitu kemenangan atau kekalahan. Dan penerapan dalam memberikan citra bangunan yang memiliki dua karakter.

### **III.2.1 Penerapan Pada Pola Sirkulasi**

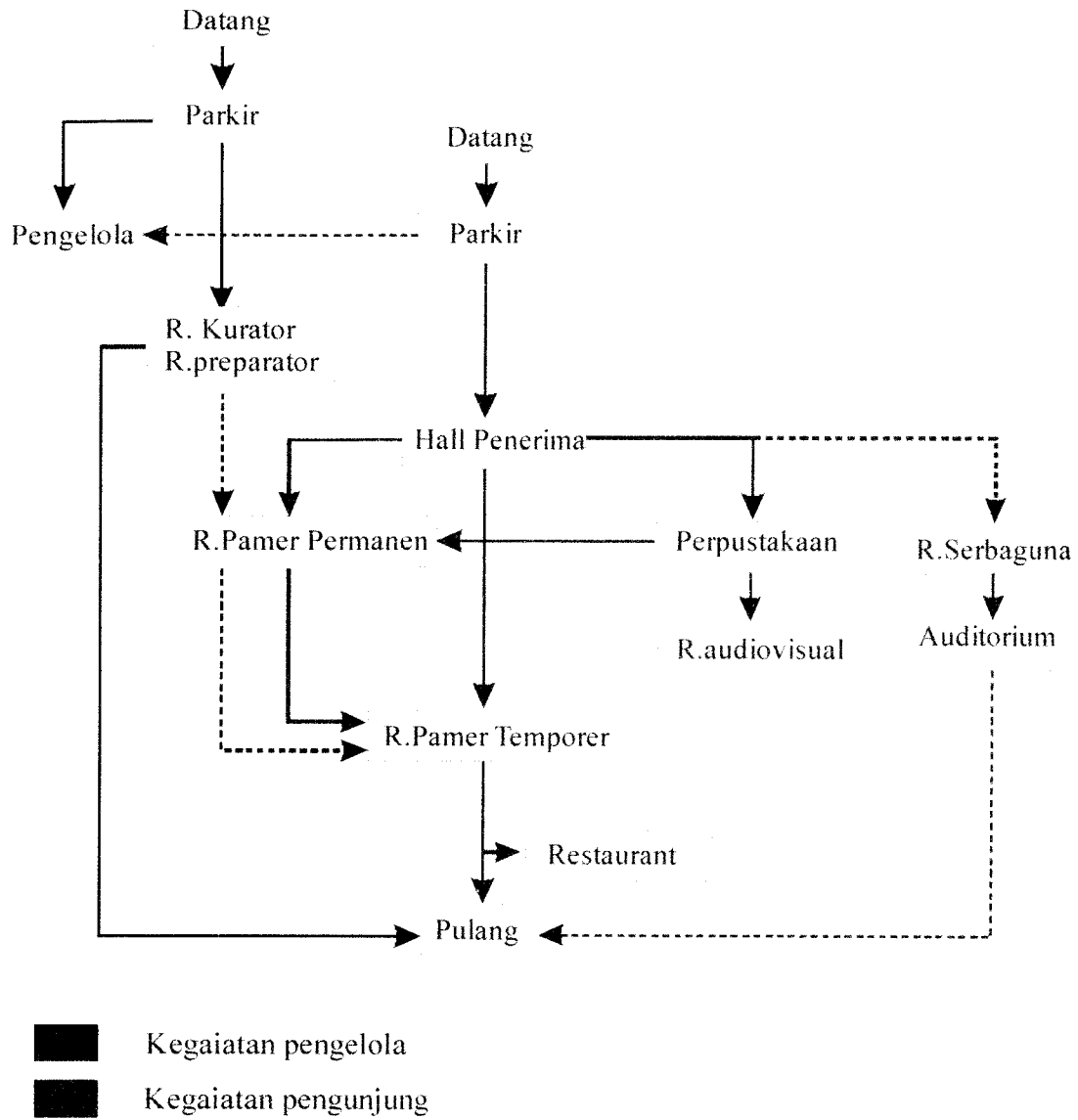
*Recycle* berarti mengembalikan pada keadaan semula atau kembali keawal, yaitu konsep alur sirkulasi yang berada didalam bangunan dimana alur gerak ( jalan ) akan dimulai pada titik awal tertentu ( ruang ) dan akan diakhiri kembali pada titik awal ( ruang ) dimana pengunjung memulai semuanya. Alur sirkulasi dapat diartikan sebagai ‘tali’ yang mengikat ruang-ruang suatu bangunan atau deretan ruang-ruang dalam maupun luar, menjadi saling berhubungan<sup>2</sup>, alur sirkulasi akan dihubungkan dengan melewati alur terhadap ruang-ruang yang ada, serta menembus ruang yang ada.

---

<sup>2</sup> Sirkulasi, gerak dalam ruang, Arsitektur : bentuk, ruang dan susunanya, Francis DK Ching.

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

Diagram III.3 : Alur kegiatan pengunjung dan pengelola



Sumber : Analisa



## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

### III.3.2 Programatik Ruang

Besaran ruang pada Museum Atlet dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu :

1. Kegiatan yang diwadahi
2. Jumlah pemakai
3. Standar besaran ruang ( *Neufert Architect's Data* )

Tabel 6 : programatik ruang

NO	KEBUTUHAN RUANG	UNIT	ASUMSI PENGHITUNGAN DARI JUMLAH ORANG	LUAS ( m <sup>2</sup> )	ANALISIS	JUMLAH ( m <sup>2</sup> )
A	Hall / Lobby	1	Asumsi jumlah Pengunjung maksimal Standar 0,8 m <sup>2</sup> / orang 150 x 0,8 m <sup>2</sup>	0,8	150 x 0,8 m <sup>2</sup>	120
B	Loket	4	1 orang	2	4 x 1 x 2	8
C	Informasi	1	3 orang	0,8	1 x 3 x 0,8	2,4
D	Penitipan barang	1		8		8
E	Pos security	2		4	2 x 4	8
<b>Jumlah</b>						146,4
F	Ruang Display					
1	Ruang pameran permanen	1	Asumsi 10 cabang olahraga, 1 cabang 120 m <sup>2</sup> , sirkulasi 30%	120	1 x 10 x 120	1200
2	Ruang pameran temporer	1	Asumsi pengunjung 150 x 0,8 m <sup>2</sup> Benda koleksi 20 x 4 m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%	0,8 6	150 x 0,8 : 120 + 20 x 6 = 240 ( 240 x 30% )	312
3	Galery	1	Asumsi 32 koleksi, 1 koleksi 3 m <sup>2</sup> Sirkulasi 30%	3	1 x 32 x 3 = 96 ( 96 x 30% )	124,8
4	Lavatory	2	8 orang , sirkulasi 20 %	3	( 2 x 8 x 3 ) + ( 48 x 20% )	57,6
<b>Jumlah</b>						1694,4

**MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA**

8	Rg. perbaikan / restorasi	1		40		40
9	Rg. preparasi	1	4 orang	6	1 x 4 x 6	24
10	lavatory	1	8 orang, sirkulasi 20%	3	1 x 8 x 3 + (24 x 20%)	28,8
<b>Jumlah</b>						248,8
<b>I</b>	<b>Ruang servis</b>					
1	Rg. utilitas	2		20	2 x 20	40
2	Rg. MEE	3		20	3 x 20	60
3	Gudang	1		20	1 x 20	20
4	Rg. keamanan	1	20 orang	2,5	1 x 20 x 2,5	50
5	lavatory	1	8 orang, sirkulasi 20%	3	(1 x 8 x 3) + (24 x 20%)	28,8
<b>Jumlah</b>						198,8
<b>J</b>	<b>Parkir pengelola</b>					
1	Motor	1	20 buah sepeda motor	1,5	20 x 1,5	30
2	Mobil	1	10 buah mobil	5	10 x 5	50
<b>K</b>	<b>Parkir pengunjung</b>					
1	Motor	1	Asumsi 100 motor, standar 1 motor 1,5 m <sup>2</sup>	1,5	1 x 100 x 1,5	150
2	Mobil	1	Asumsi 40 mobil, standar 1 mobil 5 m <sup>2</sup>	5	1 x 40 x 5	200
3	Bus	1	Asumsi 5 bus, standar 1 bus 35 m <sup>2</sup>	35	1 x 5 x 35	175
<b>Jumlah</b>						605
<b>Jumlah Total</b>						3476,41



### III.4 Kesimpulan

Dari hasil analisa yang dilakukan terhadap teori-teori yang ada akan dijadikan sebagai pedoman dalam pendekatan konsep yang akan digunakan didalam perancangan bangunan museum atlet. Adalah sebagai berikut :

Tabel 7 : Kesimpulan

Penerapan	Konsep	Keterangan
Ruang display	<i>Interaksi / interaktif</i> <i>Individuasi</i> <i>Komunal</i>	Bentuk ruang display akan membuat pengunjung akan merasa melakukan suatu hubungan ( interaksi ) baik terhadap objek ataupun melalui bentuk ruang, individuasi akan diterapkan pada bentuk ruang display gallery, sedangkan komunal akan diterapkan pada bentuk ruang group display
Pola sirkulasi	<i>Proses usaha</i> <i>Recycle</i>	Usaha akan diterapkan pada karakter system sirkulasi , sedangkan recycle akan diterapkan pada pola sirkulasi

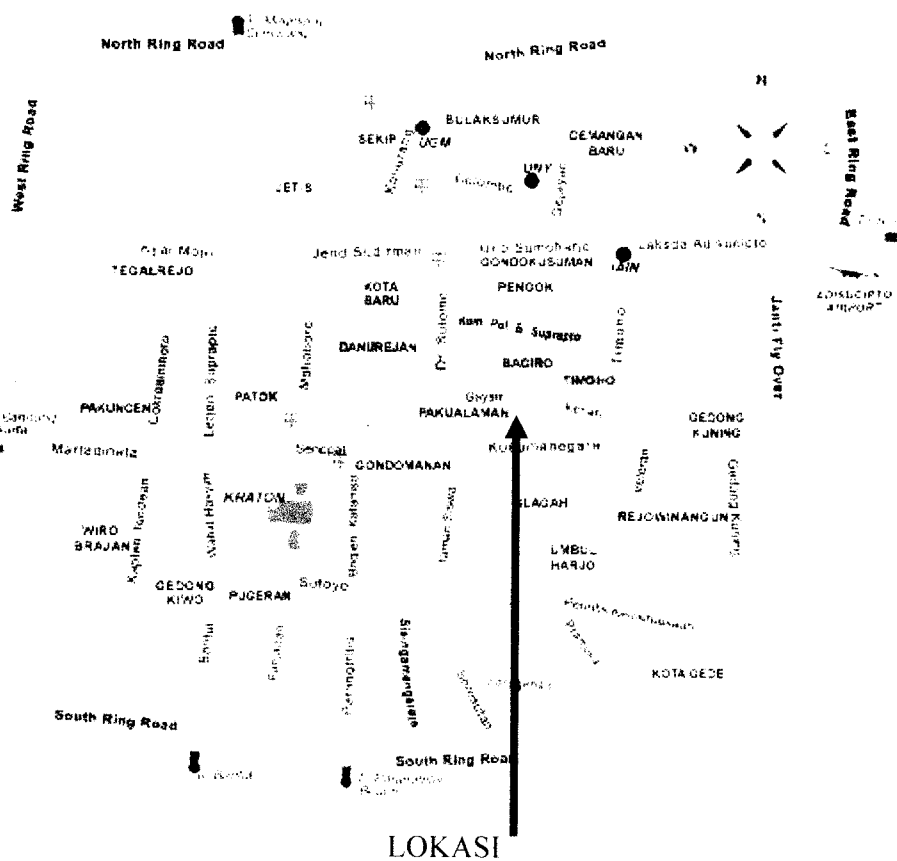
## ***BAB 4 KONSEP PERANCANGAN***

---

---

IV.1 ANALISA SITE

Lokasi site yang terletak pada daerah yang sudah disebutkan pada bab latar belakang memiliki banyak kelebihan. Oleh karena itu, site ini harus diolah dengan tepat dari potensi baik kekurangan maupun dan kelebihan.



Gambar IV.1 : Peta Lokasi

**IV.1.1 Potensi Site :**

1. Kelebihan lokasi site :

Lokasi berada pada daerah yang terletak ditengah kota sehingga mudah dicapai dan diketahui publik secara luas, selain itu site berada dekat dengan fasilitas-fasilitas umum, seperti fasilitas keolahragaan ( GOR Among Rogo, Stadion Mandala Krida ) dan fasilitas pendidikan, sehingga dapat mendukung fungsi bangunan museum. Kemudahan akses baik menggunakan kendaraan pribadi maupun kendaraan umum, akan memudahkan pengunjung untuk mengunjungi museum, baik secara perorangan maupun rombongan.

2. Kekurangan lokasi site :

Karena letak site yang berdekatan dengan fasilitas olahraga sehingga pada waktu tertentu lokasi akan sangat padat oleh para penonton yang selesai menyaksikan pertandingan olahraga. Selain itu kedekatan dengan fasilitas umum yang banyak mengumpulkan massa juga akan berpengaruh pada aspek keamanan terhadap koleksi museum yang merupakan koleksi dengan nilai tinggi.

**IV.1.2 Konsep Entrance to Site**

Mengingat lokasi site berada dekat dengan fasilitas-fasilitas umum lainnya, maka perlu dipertimbangkan letak pintu masuk menuju museum ini. Daerah Jl. Gayam bukan merupakan jalan utama, karena itu lebar jalan tidak terlalu besar dan intensitas kendaraan yang melalui tidak terlalu tinggi, kecuali pada saat tertentu. Pada sisi sebelah barat site berdekatan dengan perempatan, maka akses utama menuju lokasi akan dibedakan dengan akses keluar lokasi. Entrance akan berada disebelah timur dan pintu keluar akan berada pada sebelah barat.

## IV.2 Konsep Perancangan Ruang Display

### Perjuangan Atlet Meraih Prestasi dalam Pengalaman Ruang Museum

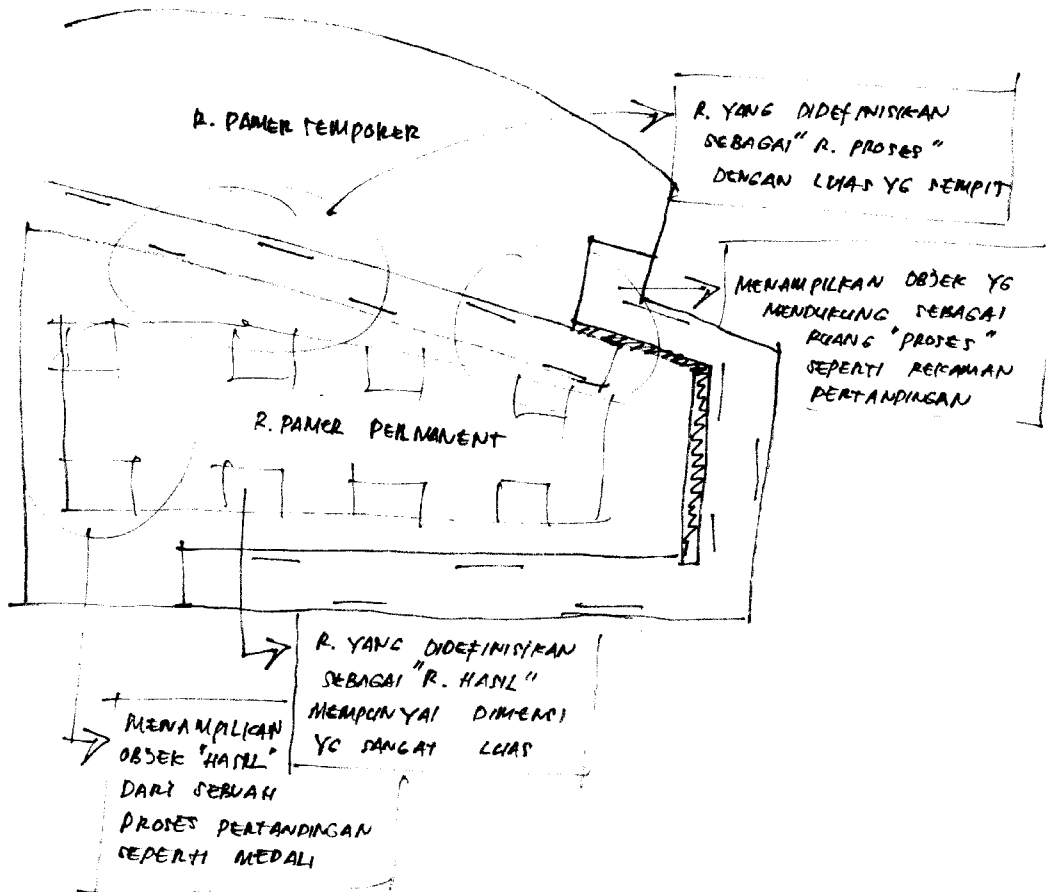
Kerja dan usaha yang dilakukan seorang atlet tidak semudah yang kita bayangkan, bagaimana seorang atlet muda yang terus ditempa dengan latihan-latihan yang bertujuan menjadikannya seorang juara. Ada beberapa cara yang umumnya lazim dilakukan oleh seorang atlet muda untuk meningkatkan kemampuan, misalnya dia mengikuti training camp / sekolah khusus yang semuanya telah teratur dengan baik, mulai dari proses berlatih hingga proses lainnya, yang lain yang sering dilakukan ialah berlatih secara otodidak. Semua usaha yang dilakukan itu akan terus berlangsung secara terus menerus, bahwa seorang atlet akan melakukan latihan kemudian beristirahat lalu dilanjutkan dengan bertanding dan memperoleh hasilnya.

Dari kedua jenis olahraga yang berdasar cara pelaksanaan ada perbedaan karakteristik yang mendasar. Oleh karena itu jelas perjuangan yang dilakukan oleh masing-masing atlet olahraga pertandingan dan perlombaan akan berbeda, namun ada persamaan yang akan dirasakan dimana dalam pertandingan dan perlombaan olahraga seorang atlet harus melalui proses yang akan bertujuan mencapai hasil, baik kemenangan maupun kekalahan. Didalam proses itu akan ada dimana saat seorang atlet mendapatkan situasi yang lebih menguntungkan, dan pada saat yang lain atlet berada pada situasi yang kurang menguntungkan. terjadi sebuah usaha yang kuat yang dilakukan atlet dengan mempertunjukkan kemampuan maksimal yang dimilikinya.

Setelah melalui analisis pada bab sebelumnya ditarik beberapa konsep juga dari dasar konsep mengimplementasikan perjuangan atlet meraih prestasi kedalam pengalaman ruang yang akan ditekankan dalam bentuk ruang display, yaitu berupa ruang yang ditransformasikan sebagai 'proses' dan 'hasil' seperti halnya sebuah pertandingan / perlombaan, ruang yang diartikan sebagai 'proses' yaitu dengan bentuk ruang yang akan menyebabkan pengunjung akan melakukan sebuah usaha keras terlebih dahulu dalam melewatinya, dengan ruang yang sempit. Sedangkan ruang yang diartikan sebagai 'hasil' yaitu dengan ruang yang memiliki skala yang besar dan pengunjung ketika berada akan seperti menikmati hasil yang telah dilakukan, serta objek koleksi yang ditampilkan ialah

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

benda-benda hasil dari prestasi atlet. Sehingga museum akan memberikan pengalaman ruang seperti halnya seorang atlet yang melakukan perjuangan dalam meraih prestasi.



Gambar IV.4 ; Perjuangan atlet dalam pengalaman ruang

Sumber : analisa

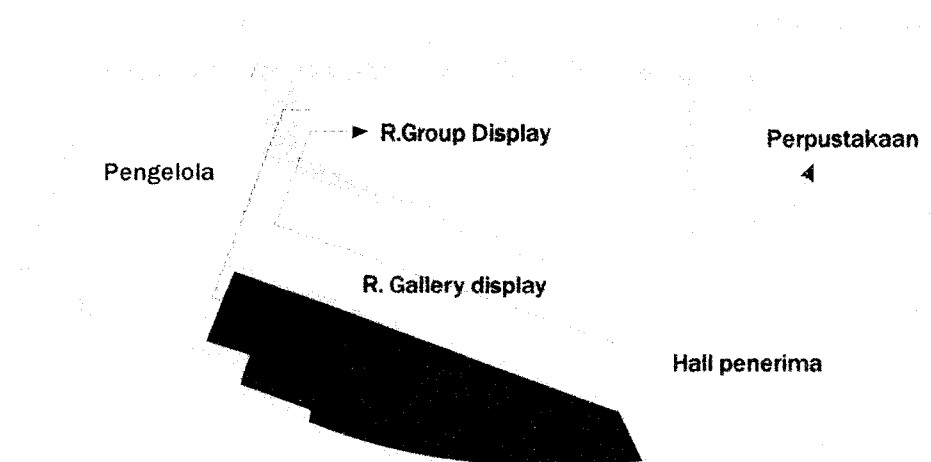


#### IV.2.1 Konsep Pembagian Letak Ruang Display

Ada beberapa macam tipe pengunjung museum yang akan mengunjungi Museum Atlet, antara lain sebagai berikut :

1. Pengunjung yang hanya ingin mencari informasi tentang museum atlet, pengunjung langsung menikmati koleksi pameran setelah itu ia langsung keluar
2. Pengunjung yang ingin menikmati semua fasilitas yang ada didalam museum, seperti ( r. audiovisual, perpustakaan, dan sebagainya ), pengunjung terlebih dahulu mencari informasi tentang atlet atau olahraga pada umumnya, sehingga ia mendapatkan info yang akan mendukung ia menikmati ‘ cerita ‘ pada ruang pameran.
3. Pengunjung yang hanya ingin menikmati ruang pameran temporer, karena berisi informasi terbaru tentang event-event olahraga yang sedang berlangsung.

Dari ketiga kategori pengunjung, akan dijadikan suatu acuan yang akan digunakan dalam menentukan ruang didalam museum. Museum akan diawali oleh Hall Penerima yang menjadi pusat dan juga berfungsi sebagai pendistribusi terhadap tipe pengunjung, dari sana pengunjung akan dapat mengakses keruang ruang gallery lalu pengunjung akan menuju ruang group display, ruang perpustakaan dan ruang audiovisual, serta ke ruang pameran temporer.

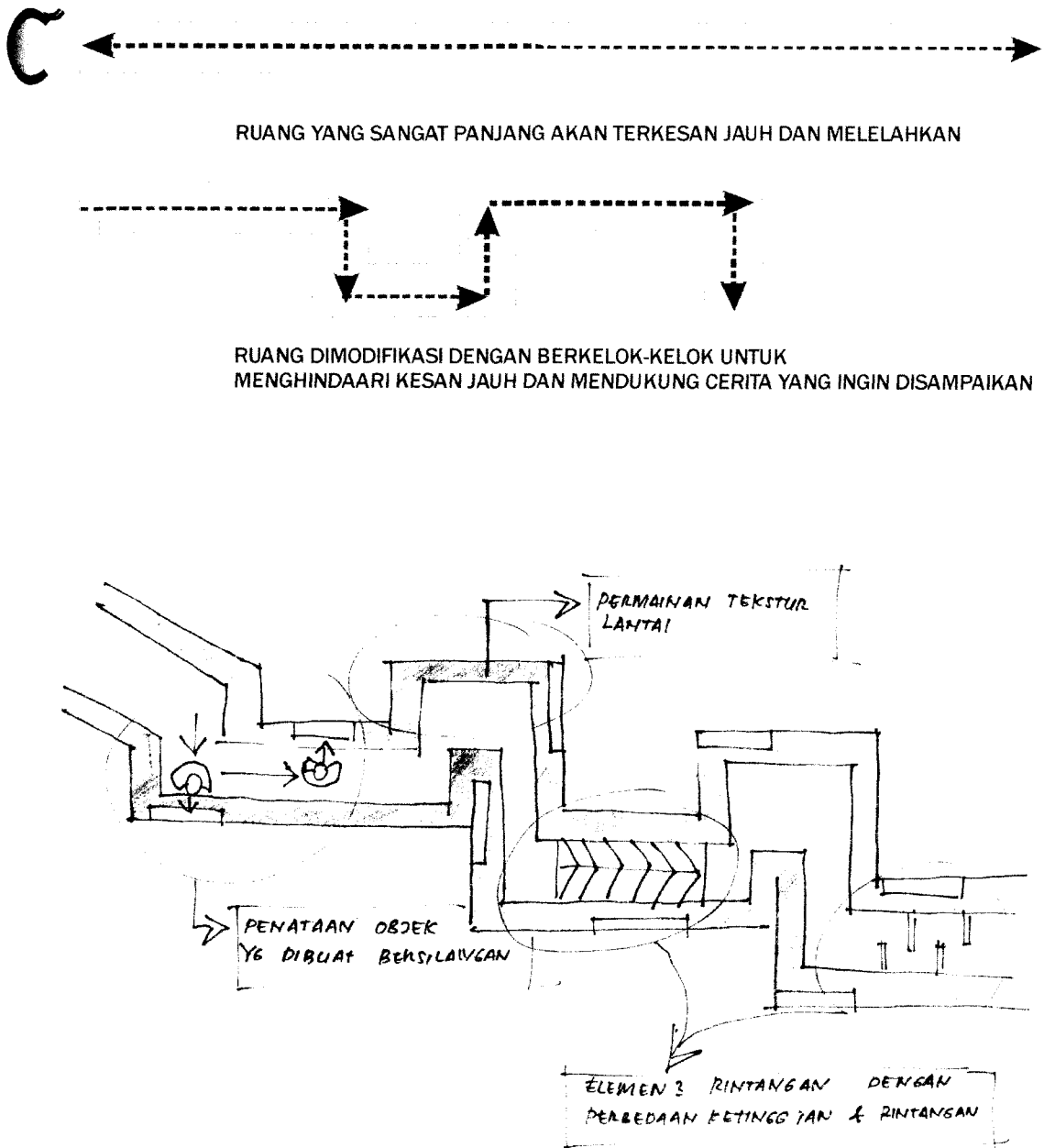


Gambar IV.5 : Pembagian letak ruang

Sumber : analisa

#### **IV.2.2 Konsep ruang gallery display**

Ruang display akan dimulai oleh ruang pameran temporer dengan bentuk ruang hall, kemudian akan masuk ke dalam gang, dan keluar pada ruang pameran permanent yang besar. Konsep dimana orang akan masuk ke dalam gang yang memiliki lebar sekitar 2m hingga 3 m, orang akan dipaksa untuk terus bergerak karena pengunjung akan saling berurutan, tetapi pada saat tertentu pengunjung akan berada pada ruang yang lebih besar. Menurut DK Ching, bentuk linear dapat dipotong-potong atau dibelokkan sebagai penyusunan terhadap keadaan setempat. Bentuk ruang display dengan konsep gallery display dengan bentuk linier yang sangat panjang, akan dimodifikasi oleh bentuk yang berkelok-kelok menghindari kesan jauh. Hubungan interaksi akan didapat pengunjung bisa melalui objek pameran, seperti penggunaan touch screen yang mengharuskan pengunjung harus menekan tombol terlebih dahulu untuk bisa menikmati objek, jumlah touch screen ada sekitar tiga buah dengan letak yang diatur letaknya. Touch screen ada pada awal, tengah, akhir ruang gallery display dengan materi yang disampaikan berbeda pada tiap letaknya sehingga akan mendukung 'pesan' yang ingin disampaikan. Juga dengan penataan objek koleksi yang dibuat berselang tidak hanya pada satu sisi, permainan bentuk lantai dengan memberikan perbedaan pada tekstur dan ketinggian lantai, serta penambahan elemen-elemen 'rintangan', sehingga didalam ruangan ini pengunjung akan merasakan sebuah proses yang sangat berat. Seperti halnya ketika seorang atlet yang sedang bertanding. Interior juga akan didukung oleh penataan pencahayaan dimana pada saat tertentu berada pada keadaan gelap pada saat tertentu terang, serta pemilihan warna gelap pada dinding yang akan mempengaruhi perasaan pengunjung. Pada ruang ini lebih banyak menggunakan objek koleksi dua dimensional seperti, layar yang akan menampilkan rekaman-rekaman atlet. Karena hanya bisa dinikmati pada satu sisi, sehingga bentuk display yang cocok adalah wall display. Objek bisa dipasang pada dinding ruang atau dinding partisi dalam ruangan.



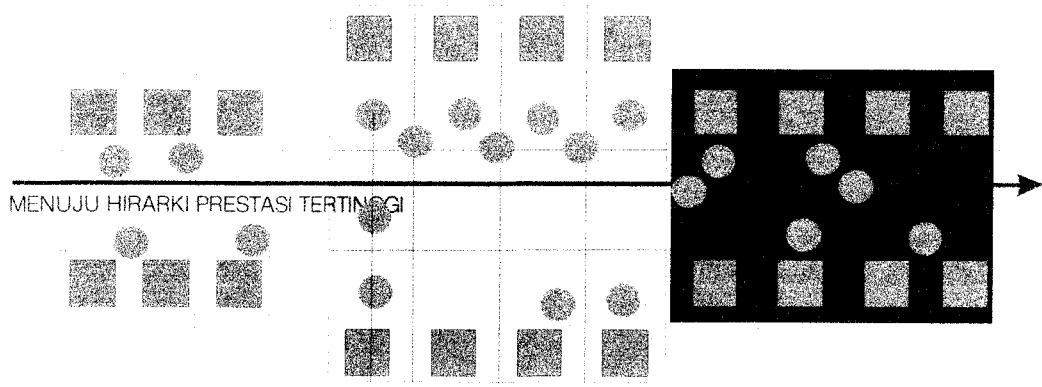
Gambar IV.6 : Ruang gallery display

Sumber : analisa

### **IV.2.3 Konsep ruang group display**

Ruang group display ini lebih diartikan sebagai ‘hasil’ dari sebuah proses yang cukup berat sebelumnya. Ruang ini merupakan ruangan yang cukup besar, sehingga pengunjung akan dapat menikmati objek koleksi secara bersama setelah sebelumnya ‘terpisah’ diruang gallery display, pada ruang ini akan menampilkan satu persatu atlet yang masuk kedalam criteria museum secara lengkap.

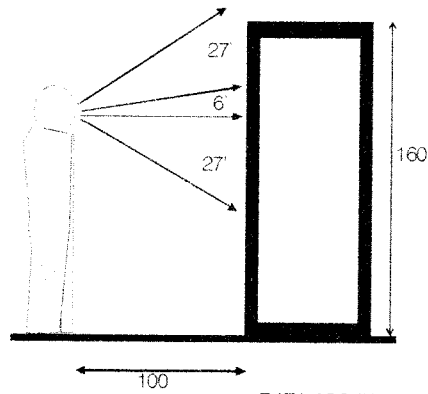
Bentuk group display akan mengikuti hirarki dari tingkat prestasi yang didapatkan atlet, display akan menuju kepada display atlet yang meraih prestasi tertinggi, seperti juara olimpiade. Pada ruang ini objek koleksi lebih banyak berupa objek tiga dimensional, pada objek ini yang termasuk kedalam golongan ini ialah manekin, patung, dan madali/trophy dan objek objek yang bisa dinikmati dari berbagai sisi, berdasarkan karakternya, sehingga sistem pencahayaan akan banyak terfokus pada benda koleksi yang akan memperlihatkan objek koleksi secara menarik, karena koleksi yang ditampilkan merupakan benda-benda yang cukup berharga dan karakteristiknya yang bias dinikmati dari beberapa sisi, maka aspek keamanan juga sangat diperhatikan yaitu dengan memberikan jarak antara objek dengan pengunjung, jarak berperan agar pengunjung bisa menikmati sisi menarik dari koleksi yang ditampilan berupa medali / trophy. Jarak antara pengunjung dengan benda koleksi mengacu pada standar yang ada, namun karena objek yang ditampilkan berbeda, oleh karena itu jarak antara pengunjung dengan objek disesuaikan, tetapi pengunjung akan tetap dapat melihat secara optimal. Penggunaan spot lighting berperan dalam mengoptimalkan keindahan dari medali dan piala yang ditampilkan, area di sekitar koleksi akan menggunakan spot lighting sehingga akan terlihat dominan dengan area sekitarnya yang hanya menggunakan lampu baret.



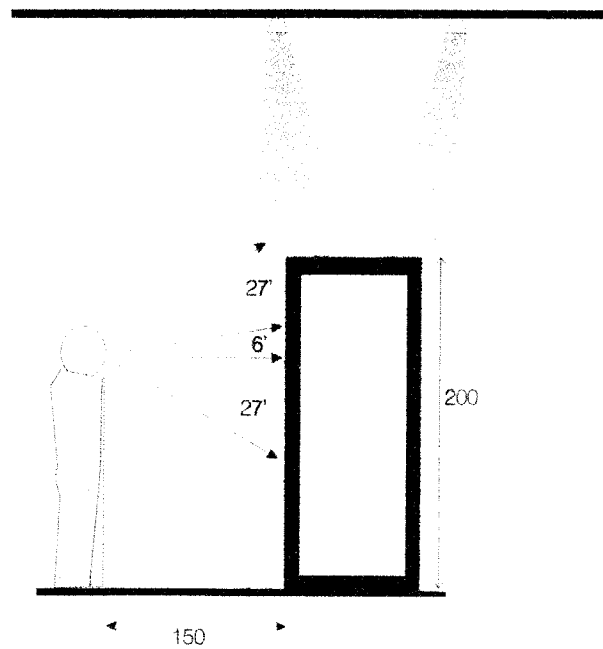
DAPAT MENIKMATI OBJEK BERSAMA

Gambar IV.7 : Ruang group display  
Sumber : analisa

REFERENSI:



DATA ARSITEK HAL 250, MUSEUM



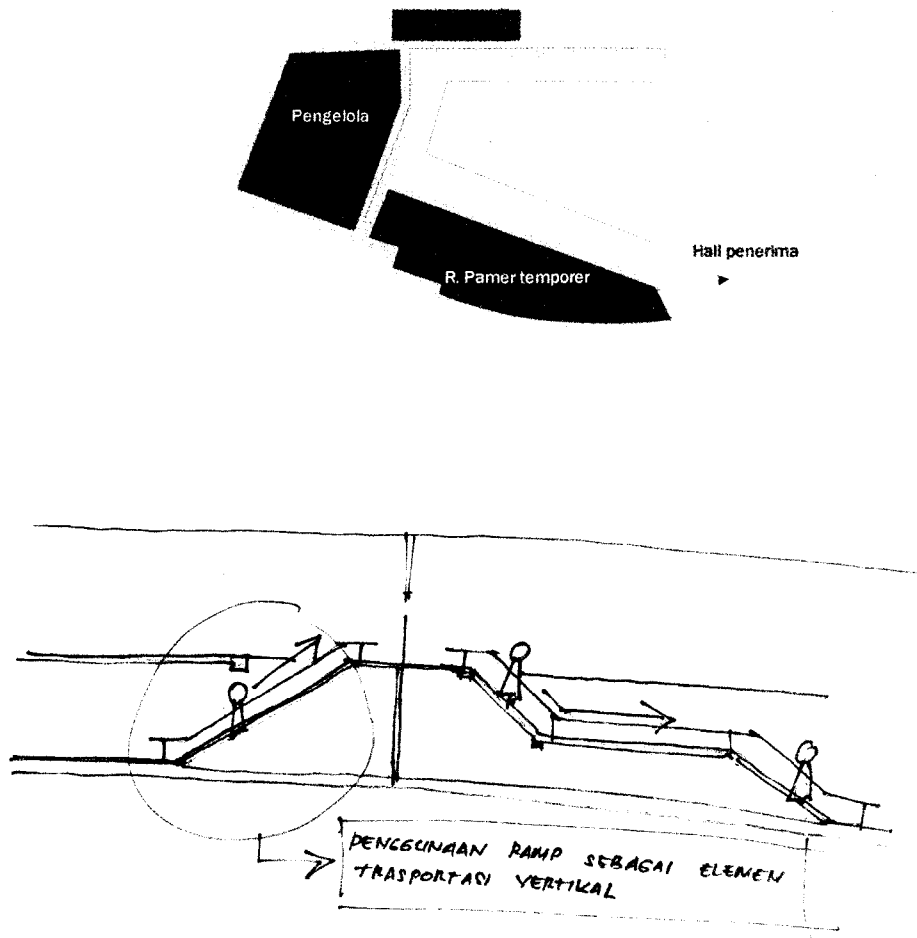
Gambar IV.8 : Ruang group display

Sumber : analisa

### IV.3 Konsep Perancangan Pola Sirkulasi

Konsep sirkulasi mengacu pada konsep recycle, dimana setelah masuk pengunjung akan berada di hall penerima kemudian pengunjung akan melewati alur gerak yang menembus ruang yang ada serta melewati ruang-ruang, yang pada akhirnya pengunjung akan kembali menuju hall penerima.

Bangunan yang terdiri dari dua lantai membutuhkan penghubung yang menghubungkan ruang dibawah dan diatas, elemen-elemen yang digunakan lebih banyak merupakan elemen yang mampu mengoptimalkan kemampuan pengunjung, seperti penggunaan ramp dan tangga.



Gambar IV.9 : Pola sirkulasi

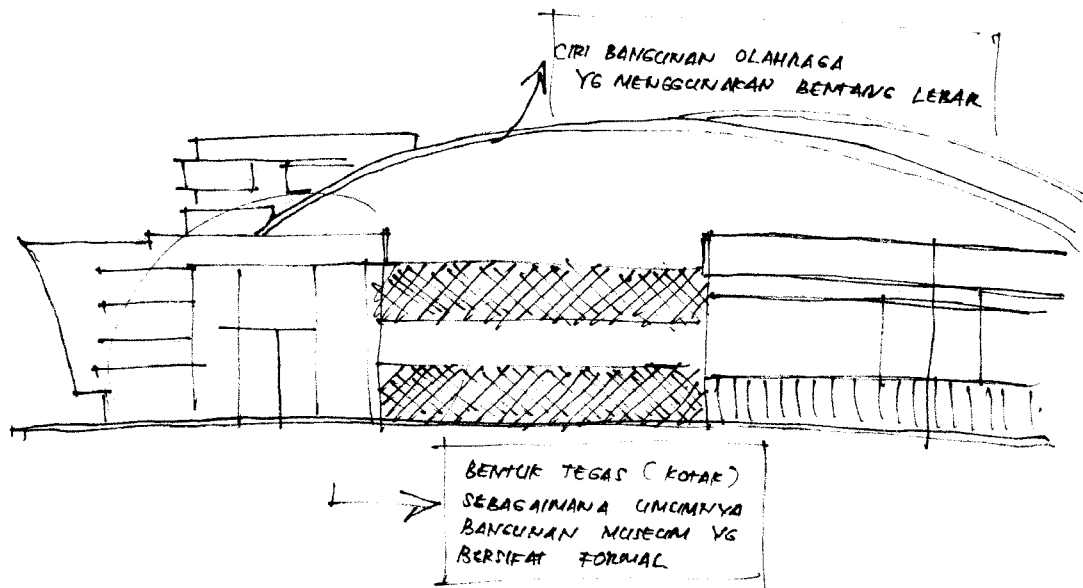
Sumber : analisa

#### IV.4. Konsep fasade

Konsep fasade yang digunakan juga mengambil dari karakter olahraga yang mempunyai tujuan akhir dan itu bisa berupa kemenangan atau kekalahan, sehingga didalam pemberian warna pada bangunan akan dipengaruhi oleh dua yang kontras. Penggunaan material yang akan menggunakan material bertekstur atau yang tidak bertekstur. Fasade dipengaruhi oleh dua karakter yang ingin disampaikan, yaitu museum dan olahraga, karakter museum yang merupakan bangunan formal ditujukan dengan

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

bentuk tegas, dan tertutup. Seperti pada umumnya bangunan olahraga yang memiliki keluwesan dalam bentuknya, bahkan lebih menuju kepada bangunan modern. Keuwesan ini dimunculkan dengan penggunaan atap yang memiliki bentang lebar dan melengkung yang menggunakan struktur flexible.



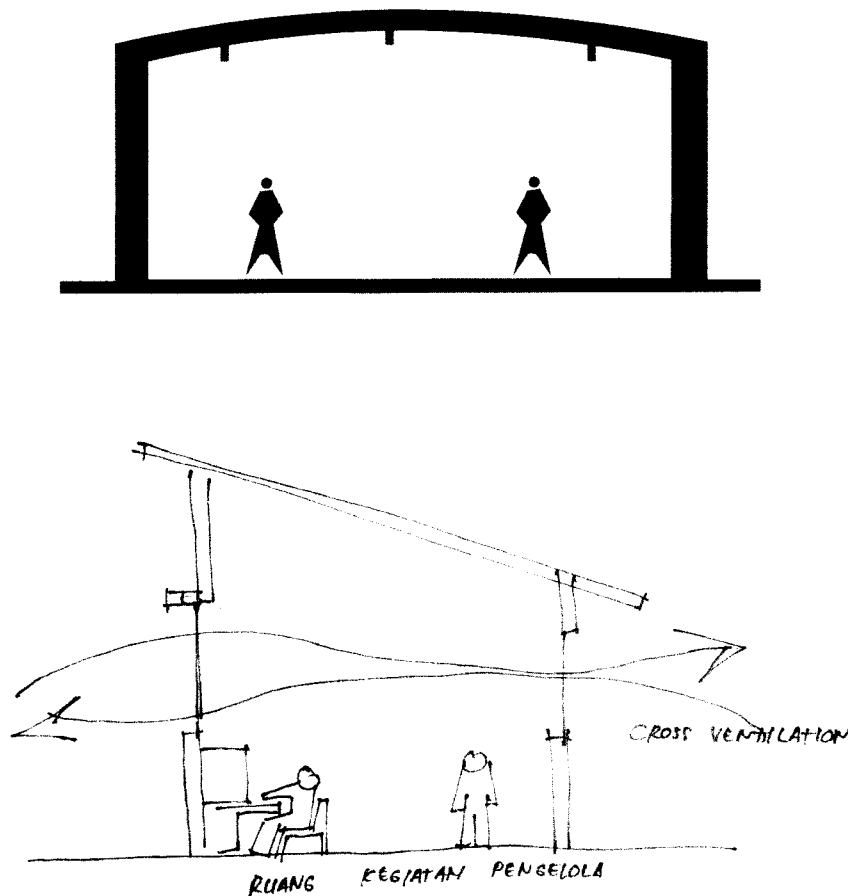
Gambar IV.10 : Konsep Fasade

Sumber : analisa

### IV.5 Konsep Fisika Bangunan

Pencahayaan akan dominan menggunakan pencahayaan buatan dengan asumsi bahwa karakter objek koleksi yang membutuhkan aspek konservasi dan perawatan, selain itu untuk menambah penciptaan suasana. Penghawaan juga akan lebih banyak menggunakan penghawaan buatan dengan system ac central. Kecuali pada zona pendukung yang akan lebih banyak menggunakan pencahayaan alami, bukaan pada bangunan lebih ditekanakan untuk mendukung cross ventilation.





Gambar IV.10: Konsep Fisika Bangunan

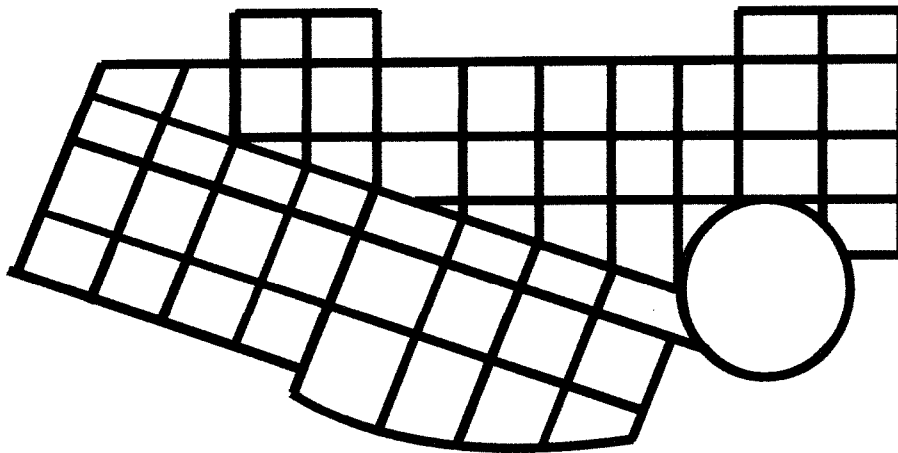
Sumber : analisa

## IV.6 Struktur dan Material bangunan

Proses perancangan Museum atlet juga memperhatikan system struktur yang merupakan komponen yang tidak kalah pentingnya pada suatu bangunan. Sistem struktur pada bangunan Museum Atlet secara umum berpola grid yang dibagi menjadi 2.

## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

Struktur bangunan akan menggunakan struktur yang ringan, kuat dan refabricated, dengan pertimbangan ekonomi yang cepat dan mudah dikonstruksi. Struktur menggunakan struktur baja, material bangunan juga dipilih yang memudahkan dalam maintenance, seperti pada building envelope yang menggunakan beton fabricated, kaca, galvalum. Struktur juga akan berkaitan berkaitan dengan ekspresi yang hendak disampaikan.



Gambar IV.11 : Konsep Struktur

Sumber : analisa

## ***BAB 5 PROSES PERANCANGAN***

---

---

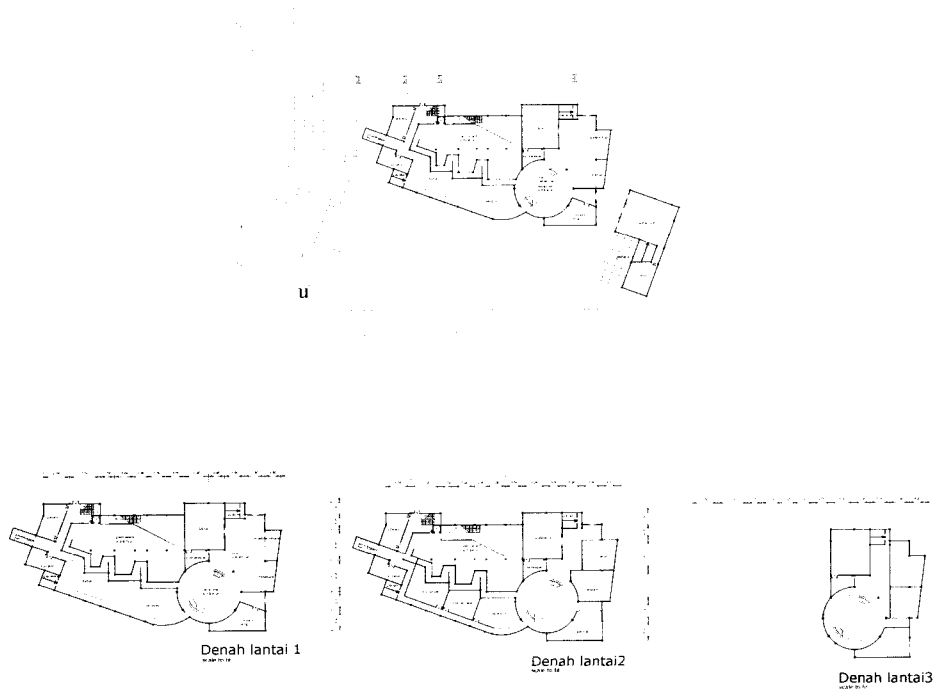
## V.1 Pengembangan Desain

### *Pengembangan Pertama*

Sebagai tahap pertama dalam perancangan bangunan Museum Atlet ini ialah menentukan kebutuhan ruang yang akan dijadikan acuan untuk menyusun organisasi ruang, setelah diketahui alur kegiatan pengunjung dan pengelola, hasil pengolahan antara organisasi ruang dan alir kegiatan diplotkan kedalam site.

Didalam bangunan ada dua ruang utama yaitu, ruang pameran permanent dan ruang pameran temporer. Oleh karena itu kemudahan akses sangat dituntut, baik oleh pengunjung ataupun oleh pengelola. Kedua ruang utama itu ditunjang oleh ruang-ruang pendukung yang berada disekitarnya. Hall memiliki dwi fungsi selain sebagai hall penerima, juga sebagai ruang pameran temporer, sedangkan ruang pameran permanent yang terdiri dari ruang gallery display dan ruang group display berada dilantai satu dan dua. . Bentuk ruang group display adalah ruangan yang cukup besar, sedangkan bentuk ruang gallery display berkelok-kelok itu merupakan hasil dari analisa yang dilakukan, bahwa jika gallery mempunyai bentuk ruang yang sangat panjang akan terkesan jauh, melelahkan dan membosankan. Namun dengan bentuk ruang yang berkelok-kelok akan memberikan kesan dekat, walaupun secara kuantitatif jarak yang ditempuh sama.

Bangunan terdiri dari dua massa, yaitu massa 1 yang terdiri dari ruang utama, dan massa 2 yang terdiri dari ruang servis, seperti restaurant dan musholla. Letak restaurant yang berada diluar massa utama, dimaksud agar restaurant dapat diakses publik tanpa harus masuk / mengunjungi museum, dan akan mendukung fungsi museum sebagai bangunan public.

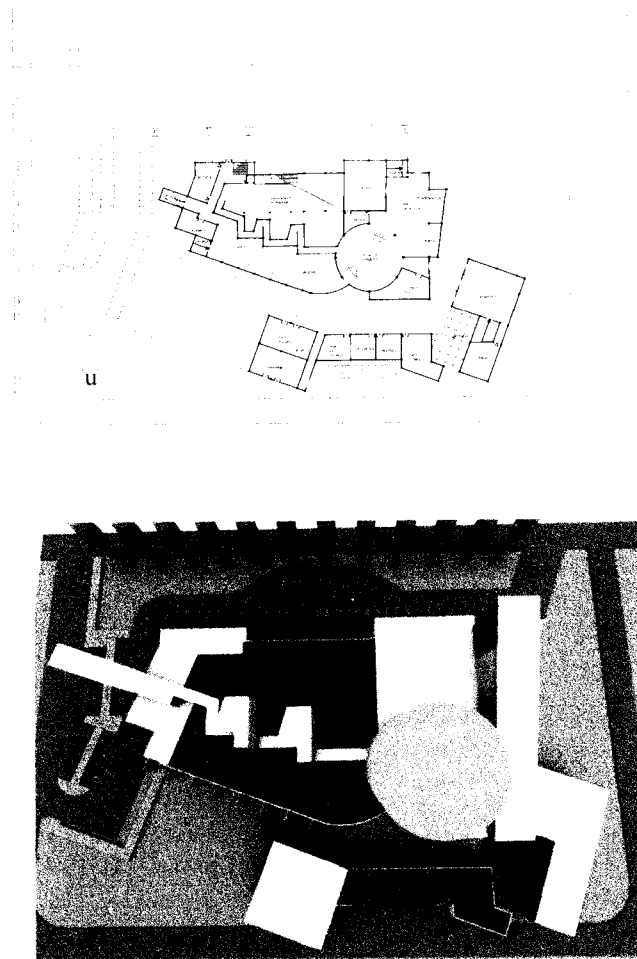


Gambar V.1 : pengembangan pertama

Sumber : analisa pribadi

### ***Pengembangan Kedua***

Massa bangunan tetap menjadi dua massa besar yaitu, massa 1 ruang utama ( museum ) dan massa 2 ruang pendukung ( restaurant dan ruang pengelola ). Pada pengembangan kedua ruan pengelola yang bersifat administratif dipisahkan dari museum, karena fungsi mereka yang tidak berhubungan secara langsung dengan kegiatan museum selai karena akan memudahkan publik untuk mencari informasi tentang museum. Ruang parkir berada cukup jauh dari pintu masuk museum dan pengunjung akan memutar terlebih dahulu untuk kembali kepada kendaraan mereka.



Gambar V.2: pengembangan kedua

Sumber : analisa pribadi

Hall penerima yang sebelumnya memiliki dwi fungsi pada rancangan kali ini hanya memiliki satu fungsi, dan ruang pameran temporer yang sebelumnya menyatu dengan hall diberikan ruang sendiri. Ruang pameran permanent yang terdiri dari ruang gallery display dan ruang group display tetap mempertahankan bentuk dan letaknya seperti pada pengembangan pertama. Pada lantai dua terdiri dari ruang pengelola teknis dan ruang pendukung seperti , auditorium , ruang seminar, ruang rapat, dan sebagainya.

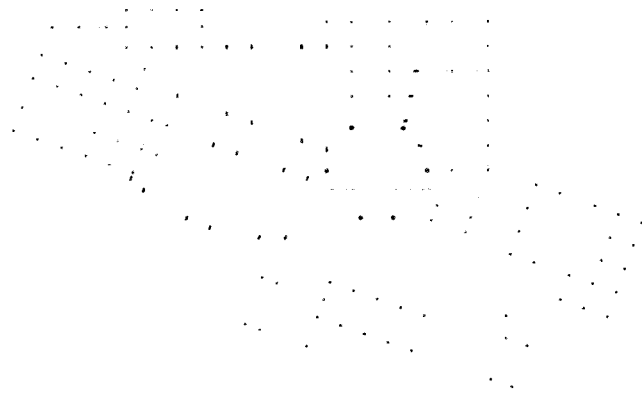
**Pengembangan Ketiga**

Pada perencanaan tahap ketiga, beberapa kekurangan dalam pada gagasan kedua berusaha diperbaiki. Beberapa perubahan yang terjadi pada tata ruang, seperti pada hall penerima yang sebelumnya berada didepan pada rancangan kali ini dipindah ditengah bangunan yang sebelumnya menjadi ruang pameran temporer, dan ruang pameran temporer yang sebelumnya berada ditengah dipindah lebih kedalam. Ini lebih disebabkan oleh tipe pengunjung yang telah dianalisis sehingga hall akan memudahkan distribusi pengunjung, selain karena faktor akses kedalam bangunan yang menjadi dua. Ruang pengelola yang bersifat teknis yang pada pengembangan sebelumnya berada dilantai dua, kali ini dirubah dengan berada pada lantai dasar. Hal ini dipengaruhi oleh faktor kemudahan proses distribusi baik ketika objek koleksi itu pertama kali datang dan proses penyajian objek koleksi pada ruang display.



## **MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA**

dinaikkan setinggi 2 meter pada ruang-ruang pengelola teknis, karena transportasi vertikal seluruh bangunan menggunakan ramp, sehingga distribusi keatas dan kebawah tidak terlalu merepotkan. Pada ruang gallery display yang pada tiga rancangan sebelumnya berbentuk kelak-kelok, pada pengembangan keempat diubah menjadi persegi panjang. Hal ini lebih disebabkan system struktur yang digunakan ialah grid yang terdiri dari dua macam, tetapi untuk tetap mendukung refleksi teradap perjuangan atlet pada pengalaman ruan bentuk berkelok tetap dipertahankan dengan penggunaan dinding partisi.



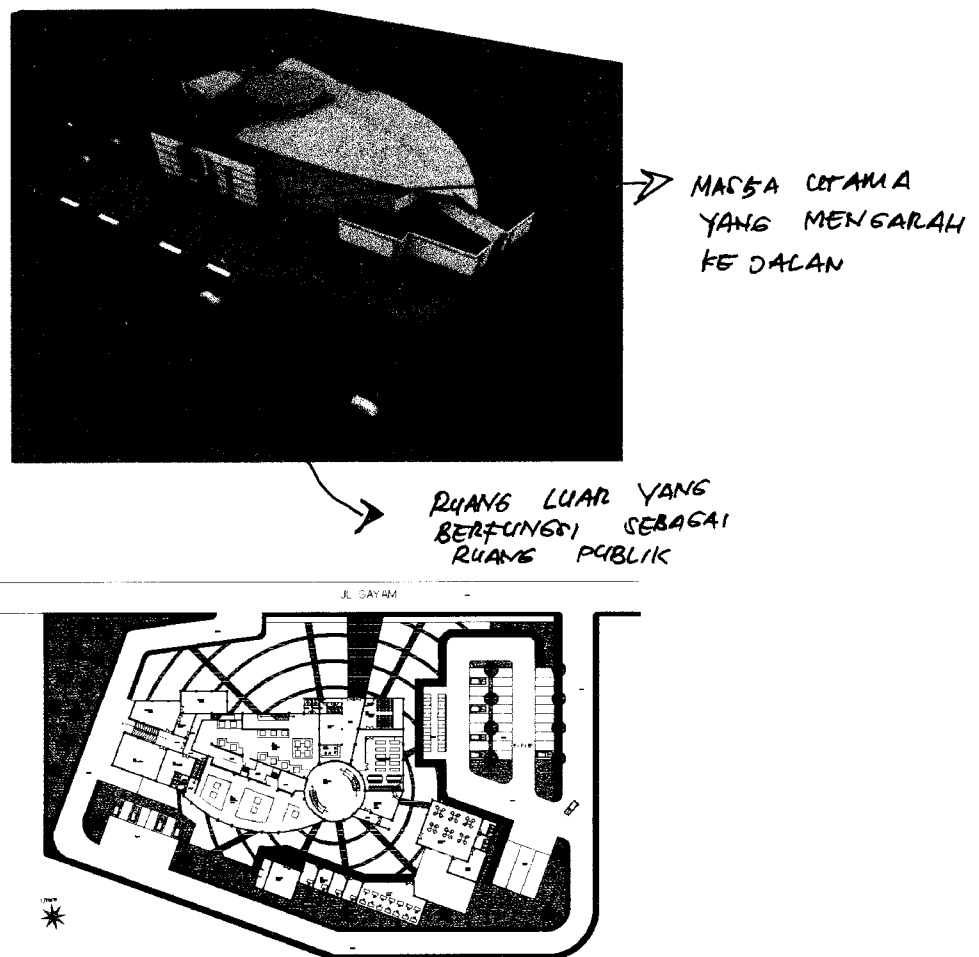


## V.2 HASIL AKHIR DESAIN

### V.2.1 Siteplan

Gubahan massa terdiri dari dua zona besar yaitu, massa 1 yang terdiri dari ruang – ruang utama, seperti ruang pameran permanen, ruang pameran temporer, ruang pengelola teknis, dan ruang pendukung fungsi museum. Massa 2 yang terdiri dari ruang servis, seperti restaurant, musholla, ruang pengelola administratif. Massa utama diarahkan menyesuaikan lingkungan dengan mengarahkan searah jalan, pada massa pendukung komposisinya lebih flexible dengan memiringkan sekitar 20 derajat dari arah jalan, dengan BCR 40% dari luas lahan sebesar 15.000 m<sup>2</sup>.

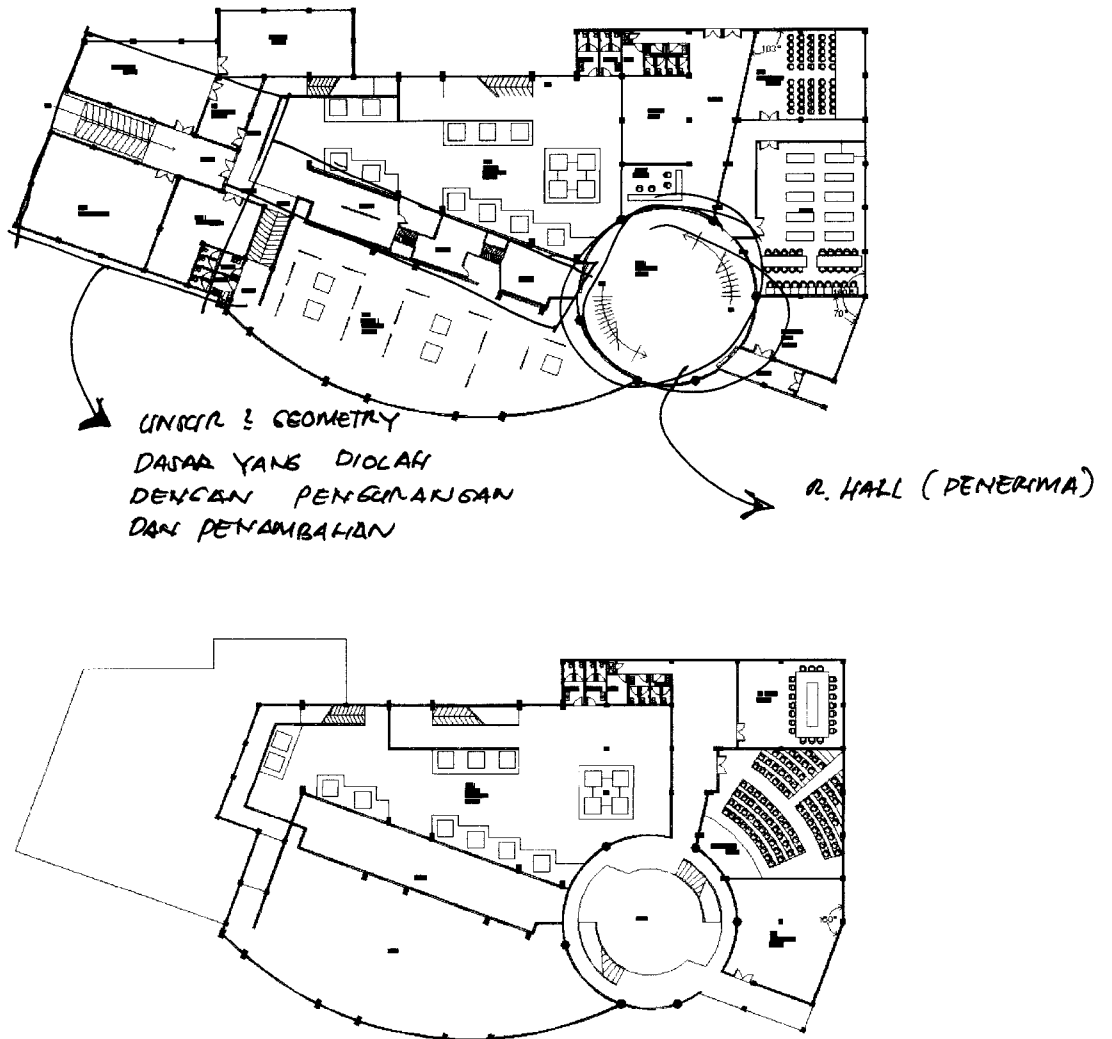
Gambar V. 5: Komposisi massa



V.2.2 Denah

Bentuk-bentuk geometri dasar seperti kotak lingkaran dan persegi panjang dipilih sebagai elemen utama pembentuk denah, lantai satu terdiri dari ruang display ( temporer, permanent ), ruang pengelola yang bersifat teknis juga berada di lantai satu, perpustakaan, ruang audiovisual dan ruang tamu, r.tiket. lantai dua terdiri dari ruang display permanen dan ruang auditorium ruang rapat, r. serbaguna.

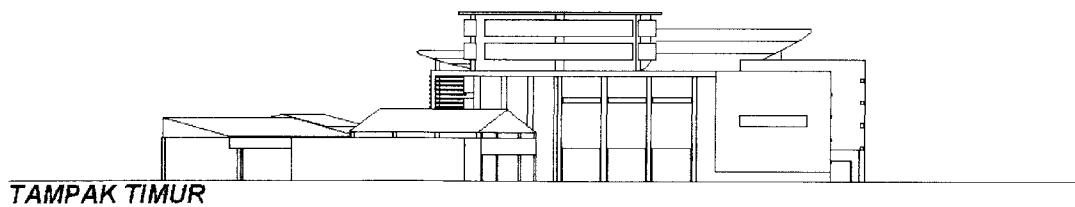
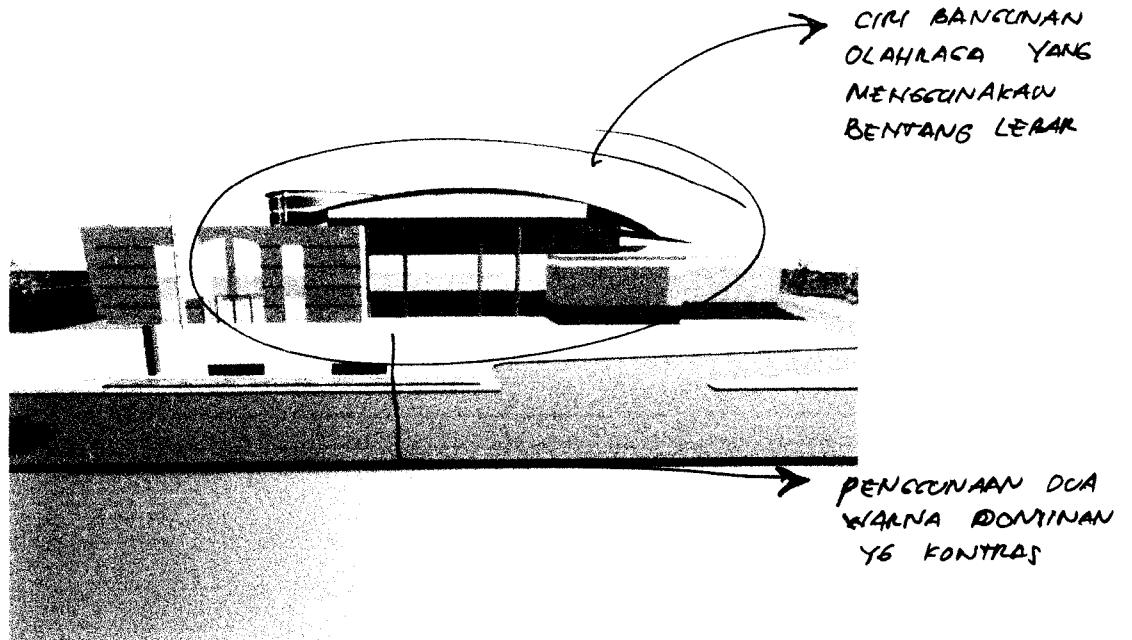
Gambar V. 6: Denah



## MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

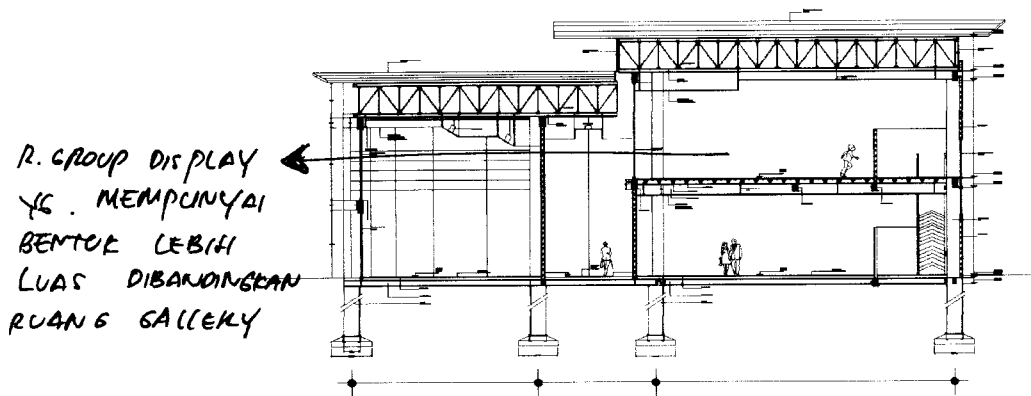
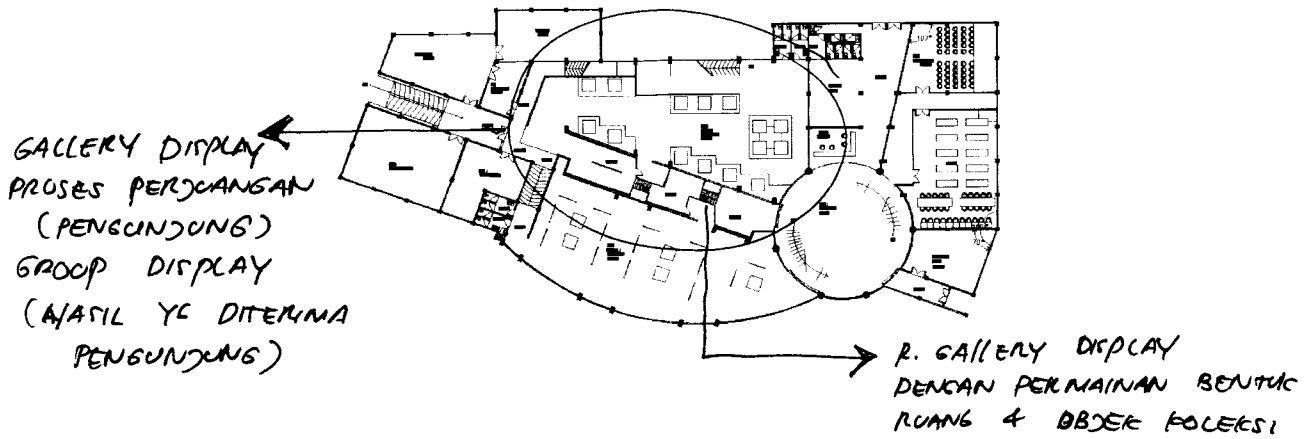
### V.2.3 Tampak

Gambar V.7: Tampak



V.2.4 Ruang Display

Gambar V.8: ruang display

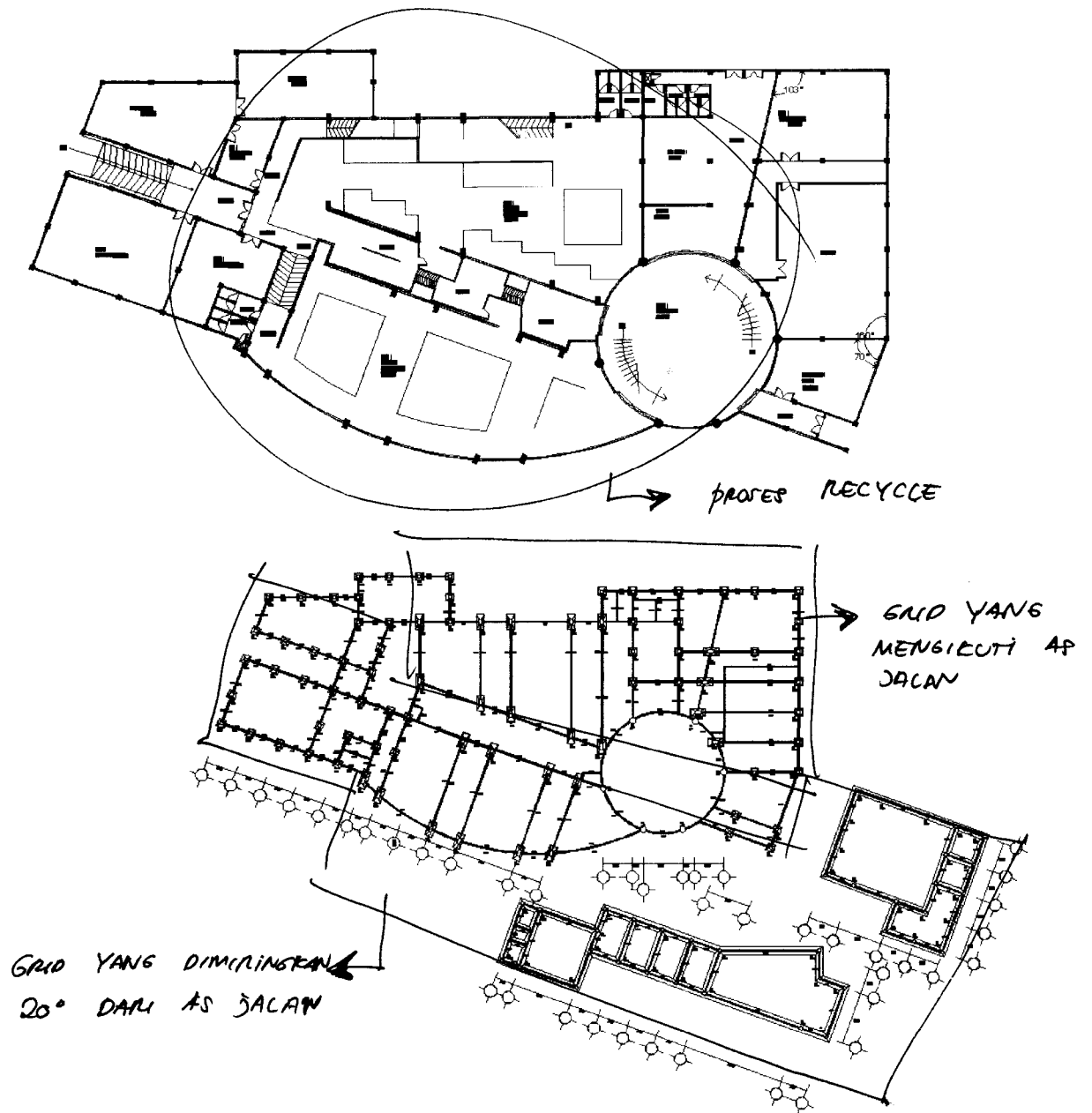


INTERIOR PENAN PENGUNAAN LAMPU SPOT, YANG AERAN MENDRAMATISIR RUANGAN

EKSPRESI PERJUANGAN ATLET MELALUI RUANGAN YE DIPENSEMPIT

V.2.4 Pola Sirkulasi & Struktur

Gambar V.9: Pola sirkulasi



## *Daftar Pustaka*

- Ambrose Timothy and Paine Crispine, *Museum Basic*, Routledge, London, 1997.
- Laurance Vail Coleman, *Museum Buildings*, American Association of Museum, Washington DC, 1950.
- Vittorio Magnago Lampugnani, *Museum Architecture in Frankfurt 1980-1990*, Munich, 1990
- Ching Francis D.K, *Asitektur, Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1994.
- Muhammmad Amir Sutaarga, *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Departemen P&K Direktorat Permuseuman, Jakarta, 1992
- TMII Museum, *Buku Pedomen Museum*, Jakarta.
- Ching Francis D.K and Adams Cassandra, *Building Constuction Illustrated*, Canada, 2001.
- Sleeper & Ramsey, *Architecture Graphic Standarts*, AIA, 1963.
- Neufert Ernest, *Data Arsitek*, Erlangga, Jakarta, 2002.
- Dodi Morlin, No Mhs 98512014, TA UII, 2004  
*Museum Senjata, Jogjakarta* ( Transformasi Pada Jenis Senjata Sebagai Citra Bangunan ).
- Manik Narendro Jati, No Mhs 00512011, TA UII, 2004  
*Museum Seni Kaligrafi Islam, di Semarang* ( Pendekatan Ekspresi Kaligrafi Islam pada Karakteristik Ruang Display dan Penampilan Bangunan ).
- Firdhos Abdillah, No Mhs 98512218, TA UII, 2004  
*Museum Keris di Jogjakarta* ( Penekanan Pada Citra Bangunan Sebagai Hasil Proses Transformasi Karakteristik Keris ).
- Dwi Bagas Kurniadi, No Mhs 00512013, TA UII, 2004  
*Museum Wayang Purwo di Jogjakarta* ( Ekspresi Semar Pada Tata Ruang dan Penampilan Bangunan ).
- Lemahnya Pembinaan Koni , Kompas 24 Agustus 2000
- Microsoft Encarta 2004
- [www.wordiq.com](http://www.wordiq.com) Definition Athletes
- [www.ensiklopedia tokoh Indonesia.com](http://www.ensiklopedia tokoh Indonesia.com)
- [www.e-psikologi.com](http://www.e-psikologi.com)

# LAMPIRAN

---

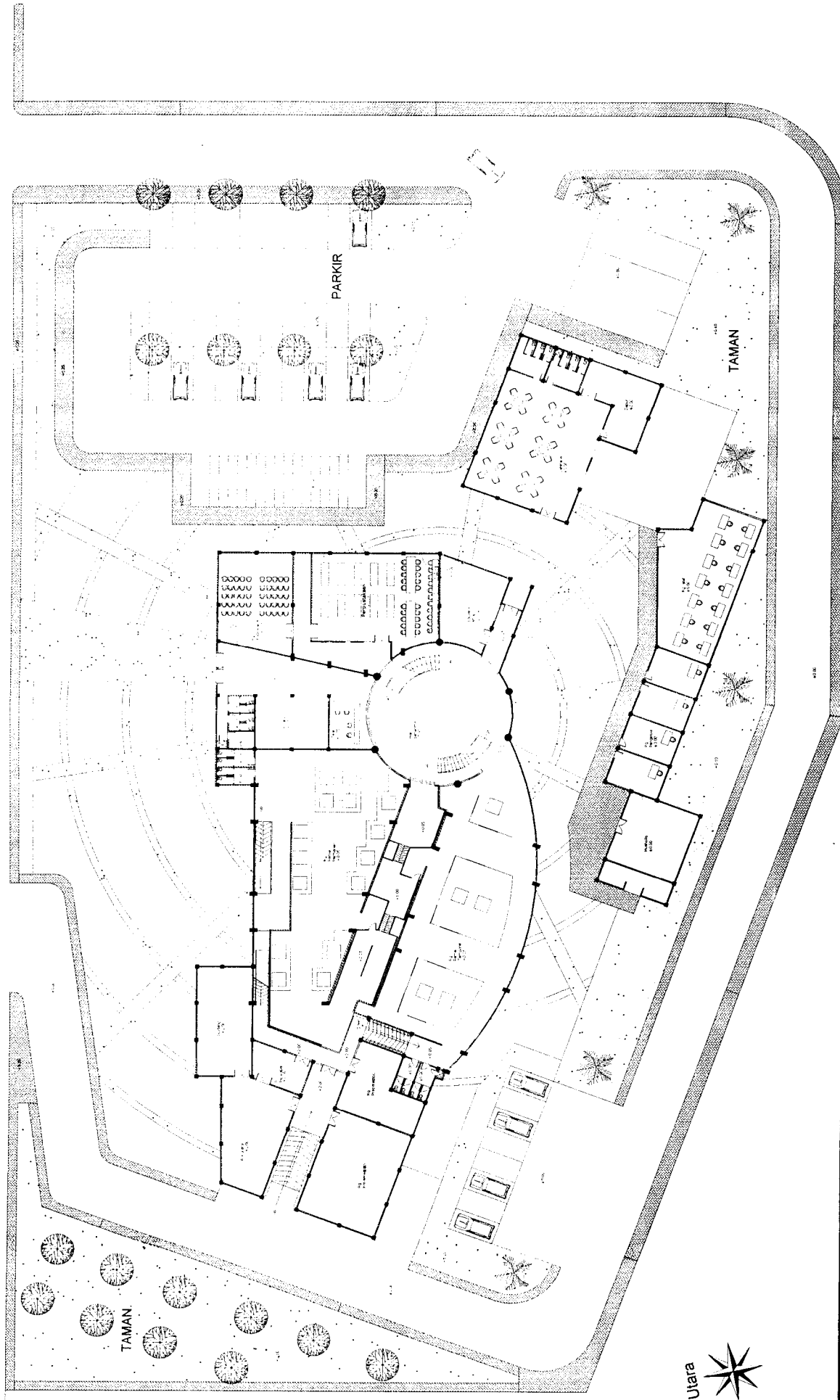
---

Utara



 <p>ISLAM INDONESIA UNIVERSITAS</p>	<p><b>TUGAS AKHIR</b></p> <p>JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE SEMESTER GAS. TH. 2004/2005</p>
--	---	--

JL. GAYAM



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. 2004/2005

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA  
 Revisi pengalaman dan perjalanan arsitek pada perencanaan bentuk ruang display dan pola sirkulasi

DOSEN PEMBIMBING

NAMA  
 Antri Priyanto  
 NO. I/HS  
 00 672 054  
 TANDA TANGAN

IDENTITAS MAHASISWA

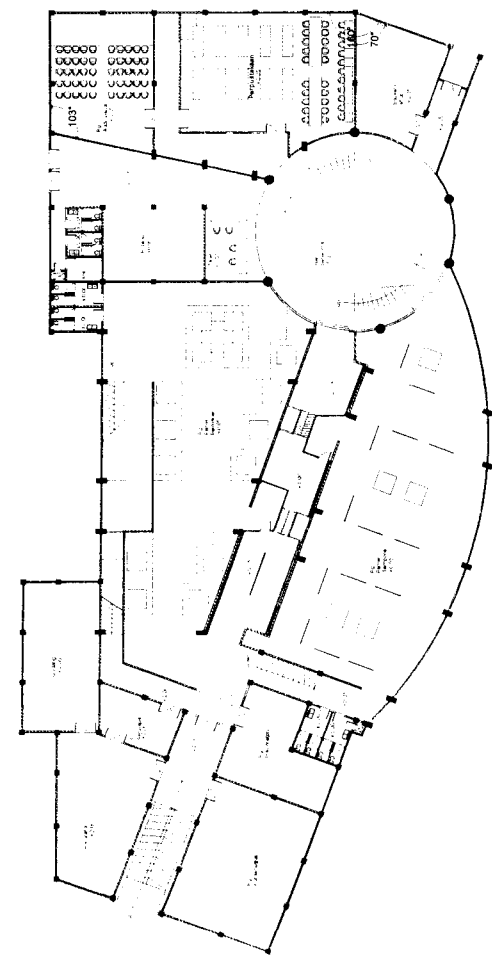
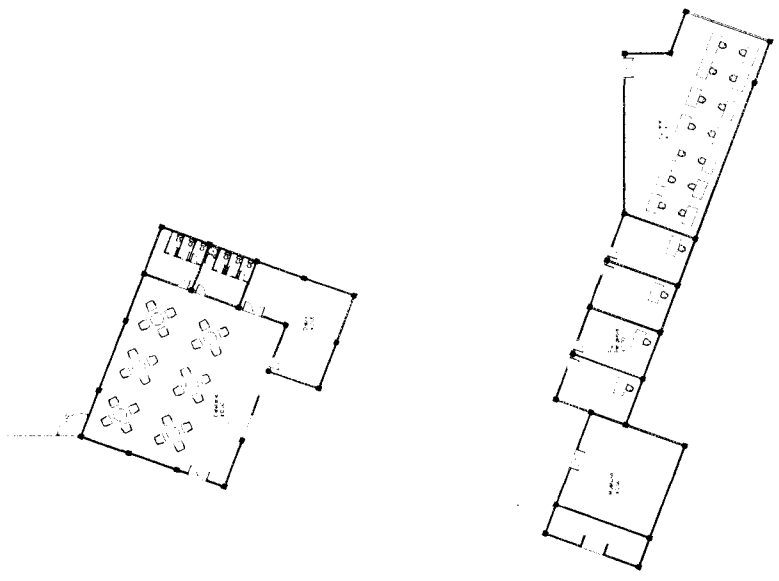
NAMA GAMBAR  
 Siteplan

SKALA  
 1 : 200

JML LBR

PENGESAHAN





**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE I  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. 2004/2005**

**MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA**  
 Releas/pengalaman dan pengalaman saat  
 pada perencanaan bentuk ruang display dan pose aktual!

**DOSEN PEMBIMBING**  
 Y. P. Prihatmedji, ST. MSA

<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>
NAMA Anni Prjyando
NO. MHS 00 612 054
TANDA TANGAN

**NAMA GAMBAR**  
 DENAH LANTAI 1

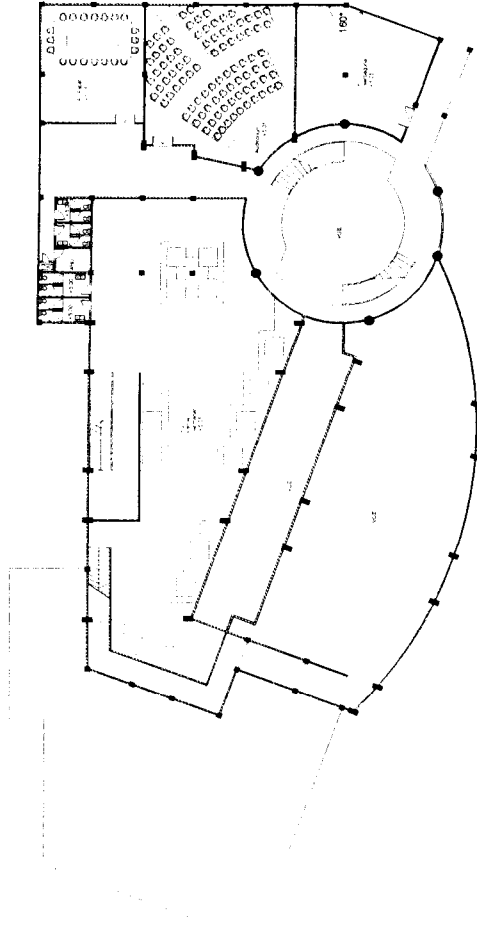
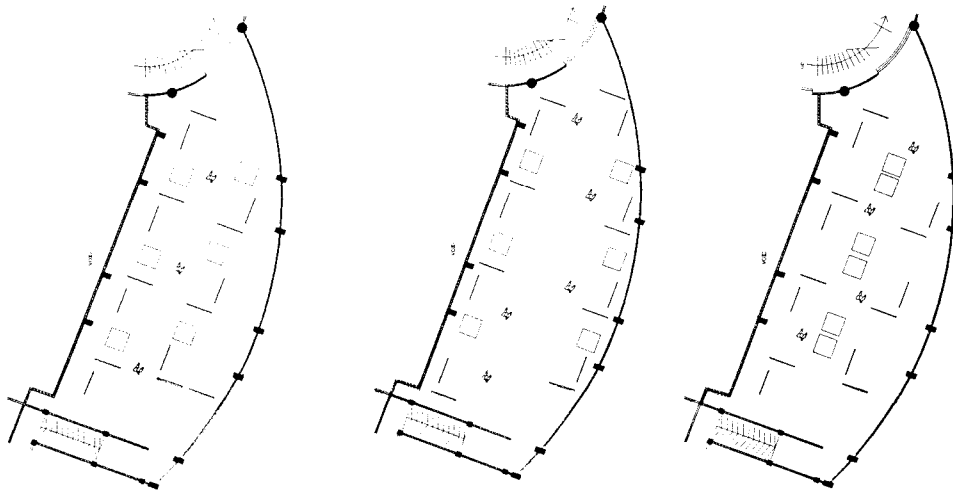
**SKALA**  
 1 : 200

**NO. LBR**

**JMIL LBR**

**PENGESAHAN**

ALTERNATIF MODEL LAYOUT  
PADA RUANG PAMER TEMPORER



**TUGAS AKHIR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I  
SEMESTER GANJIL  
TH. 2004/2005

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA  
Revisi / pengalihan dan penjurangan alat pada perencanaan bentuk ruang display dan pola sirkulasi

DOSEN PEMBIMBING  
Y. P. Prihatmedji, ST., MSA

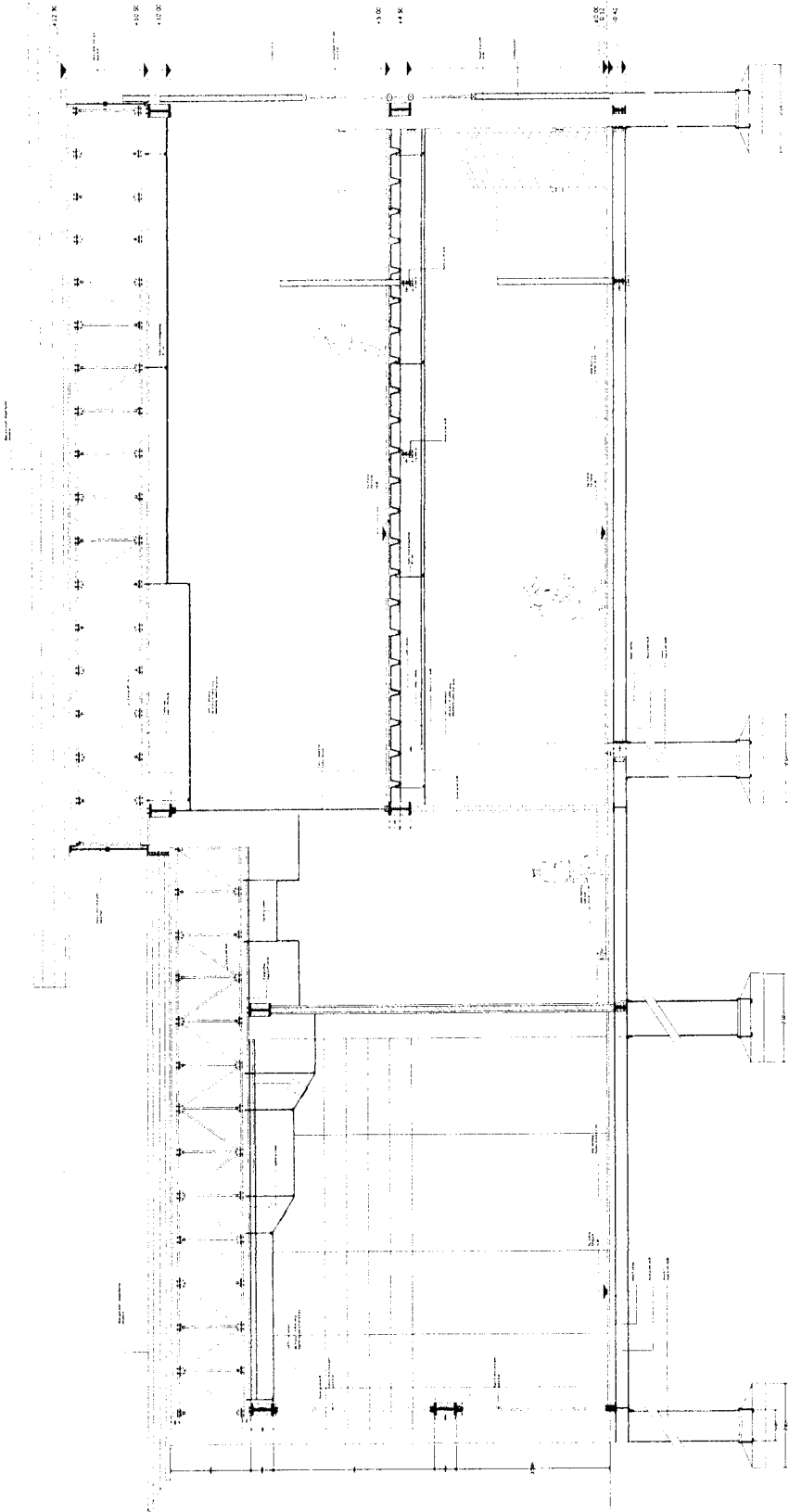
IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA  
Andi Prayanto  
NO. MHS  
00 512 054  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
DENAH LANTAI 2

SKALA  
1 : 200

JML. LBR  
NO. LBR


PENGESAHAN

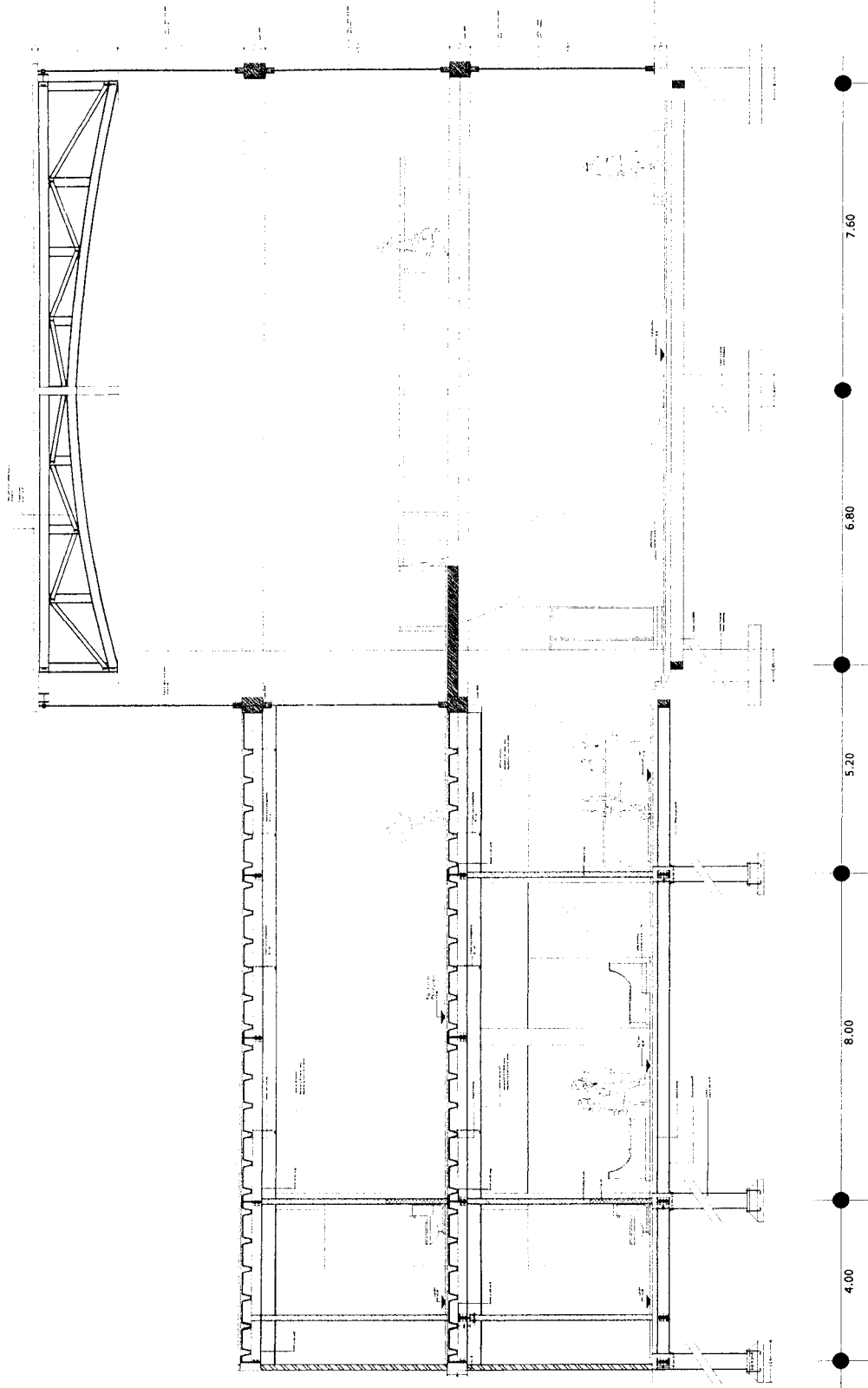


15.10

5.90

9.40

 <b>TUGAS AKHIR</b> JURISAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	<b>PERIODE I</b> <b>SEMESTER GANJIL</b> TH. 2004/2005	<b>MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA</b> Refleksi pengalaman dan perjalanan atlet pada perencanaan bentuk ruang display dan pola sirkulasi	<b>DOSEN PEMBIMBING</b> Y. P. Prihatmadij, ST, MSA	<b>IDENTITAS MAHASISWA</b> NAMA: Andi Priyanto NO. MHS: 00 512 054 TANDA TANGAN:	<b>NAMA GAMBAR</b> POTONGAN A	<b>SKALA</b> 1 : 50	<b>NO. LBR</b> [ ]	<b>JML LBR</b> [ ]	<b>PENGESAHAN</b> [ ]
--	---	---	---	---	----------------------------------	------------------------	-----------------------	-----------------------	--------------------------



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE I**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. 2004/2005

**MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGLAKARTA**  
 Refleksi pengalaman dan perjalanan arsitek pada perencanaan bentuk ruang display dan pola sirkulasi

**DOSEN PEMBIMBING**  
 Y. P. Prihatmaji, ST, MSA

**IDENTITAS MAHASISWA**

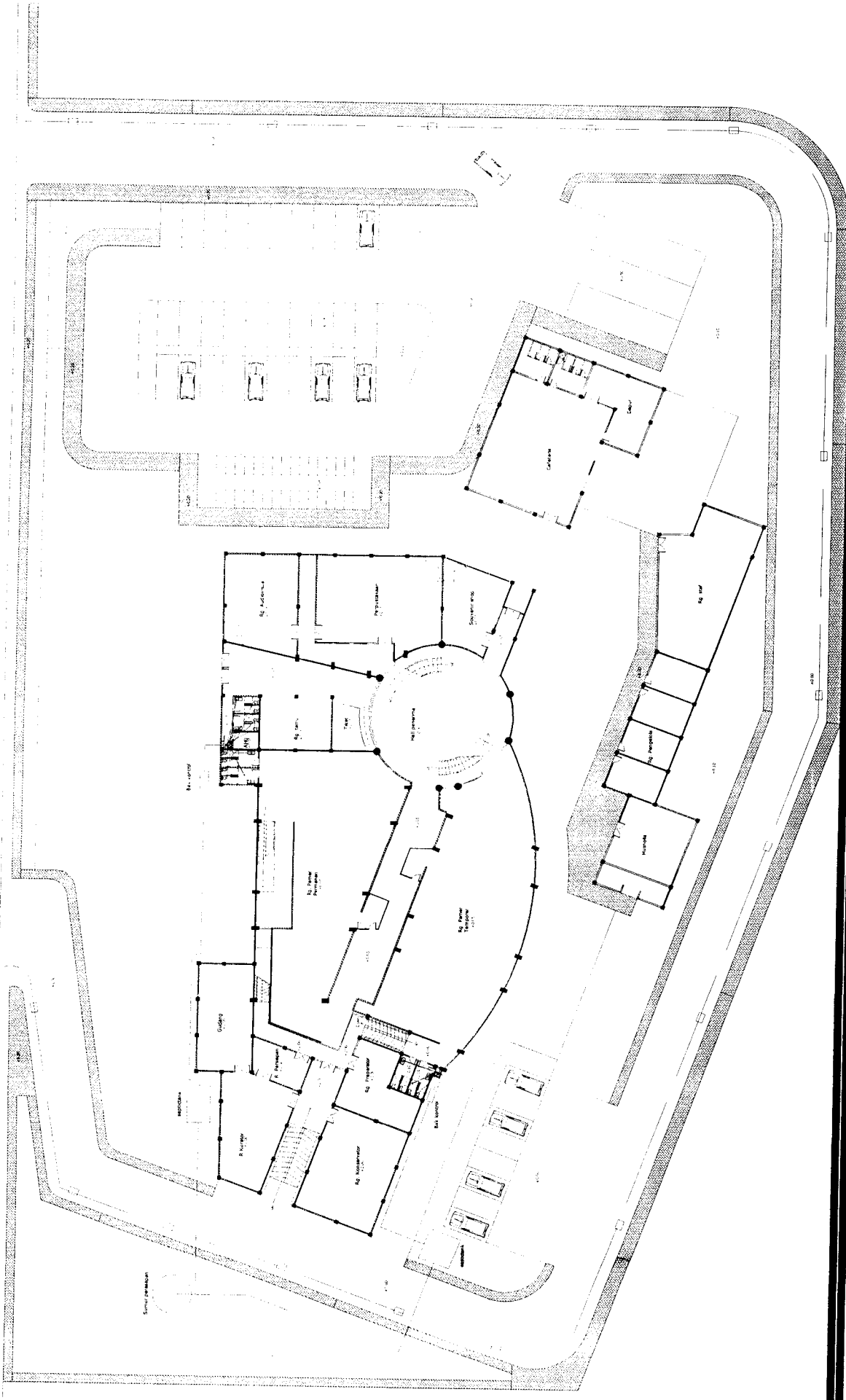
NAMA	Andi Priyanto
NO. MHS	00 512 064
TANDA TANGAN	

**NAMA GAMBAR**  
 POTONGAN B

**SKALA**  
 1 : 50

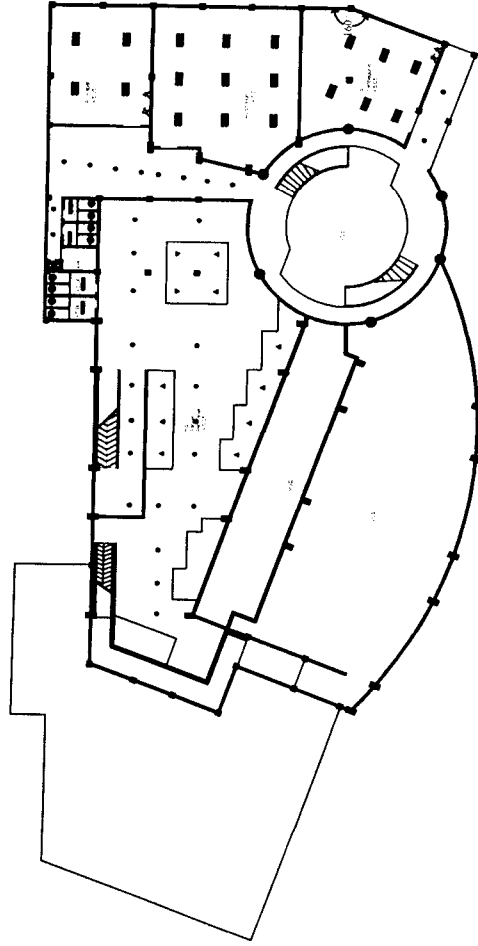
**JML LBR**  
**NO. LBR**  
**SKALA**  
**PENGESAHAN**





	<b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		<b>PERIODE I</b> <b>SEMESTER GANJIL</b> TH. 2004/2005		<b>MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA</b> Refleksi pengalaman dan pengetahuan pada pada perencanaan bentuk ruang display dan pola sirkulasi		<b>DOSEN PEMBIMBING</b>		<b>IDENTITAS MAHASISWA</b>		<b>NAMA GAMBAR</b> Rencana Sirkulasi		<b>SKALA</b> 1 : 200	<b>NO. LBR</b>	<b>JML LBR</b>	<b>PENGESAHAN</b>
	<b>NAMA</b> Andi Priyanto		<b>NO. MHS</b> 00 512 064		<b>TANDA TANGAN</b>											





Legenda	Simbol	Artinya
1	[Symbol]	RUANG TAMU
2	[Symbol]	RUANG KUNCI
3	[Symbol]	RUANG BELAJAR
4	[Symbol]	RUANG KANTOR
5	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
6	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
7	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
8	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
9	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
10	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
11	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
12	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
13	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
14	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
15	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
16	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
17	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
18	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
19	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN
20	[Symbol]	RUANG KEMAHKAMAHAN



**TUGAS AKHIR**  
 JURISAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

**PERIODE I**  
**SEMESTER GANJIL**  
 TH. 2004/2005

**MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA**  
 Reduksi pengambilan dan pengurangan area pada perencanaan bentuk ruang display dan pose arsitektur

**DOSEN PEMBIMBING**  
 Y. P. Prihatmoeji, ST., MSA

**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA: Aneli Priyanto  
 NO. MHS: 00 872 054  
 TANDA TANGAN:

**NAMA GAMBAR**  
 Rencana SKRIP Lampaui  
 Lembar 2

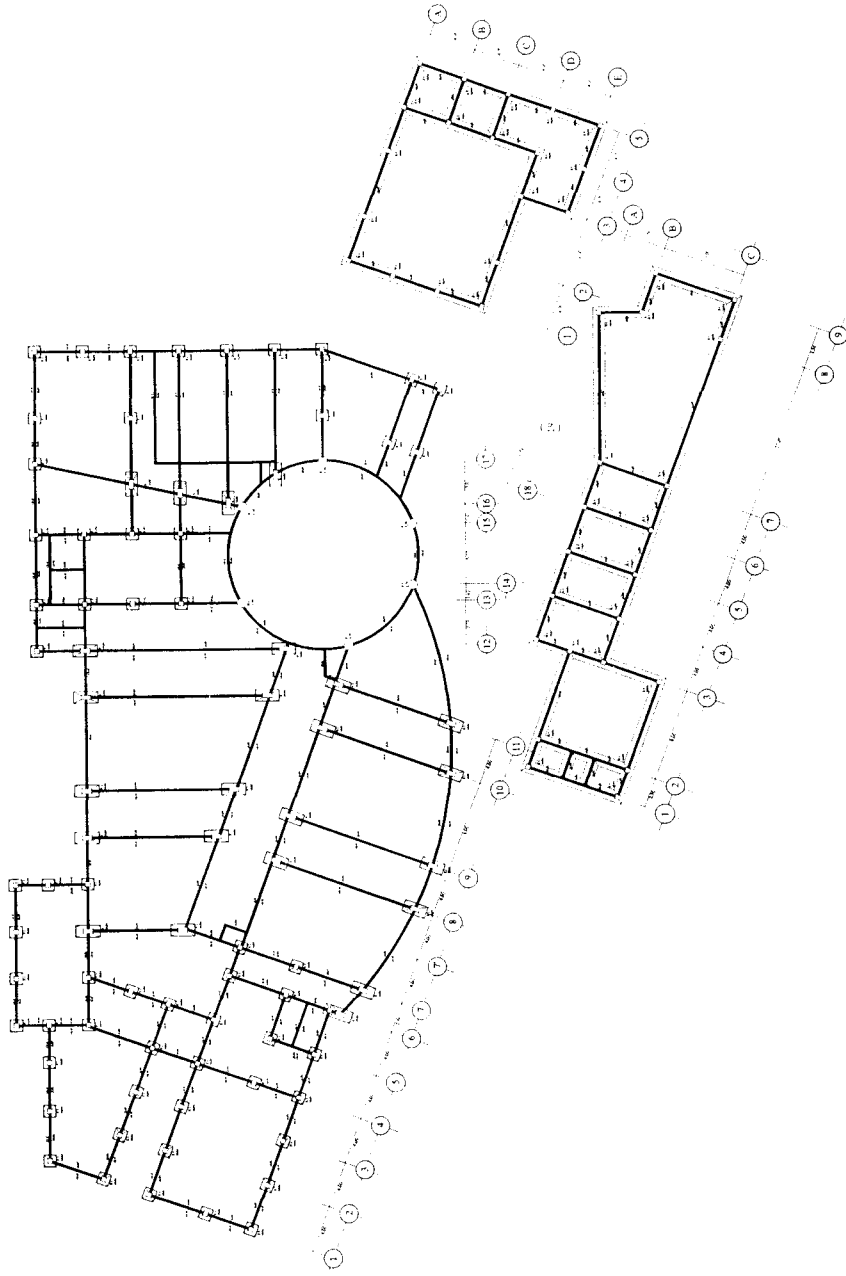
**SKALA**  
 1 : 200

**NO. LBR**

**JML LBR**

**PENGESAHAN**





**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. 2004/2005

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA  
 Refleksi pengalaman dan perjalanan saya  
 pada pemerintahan bertukar ruang display dan pool arsitek!

DOSEN PEMBIMBING  
 Y. P. Prihatmadji, ST., MSA

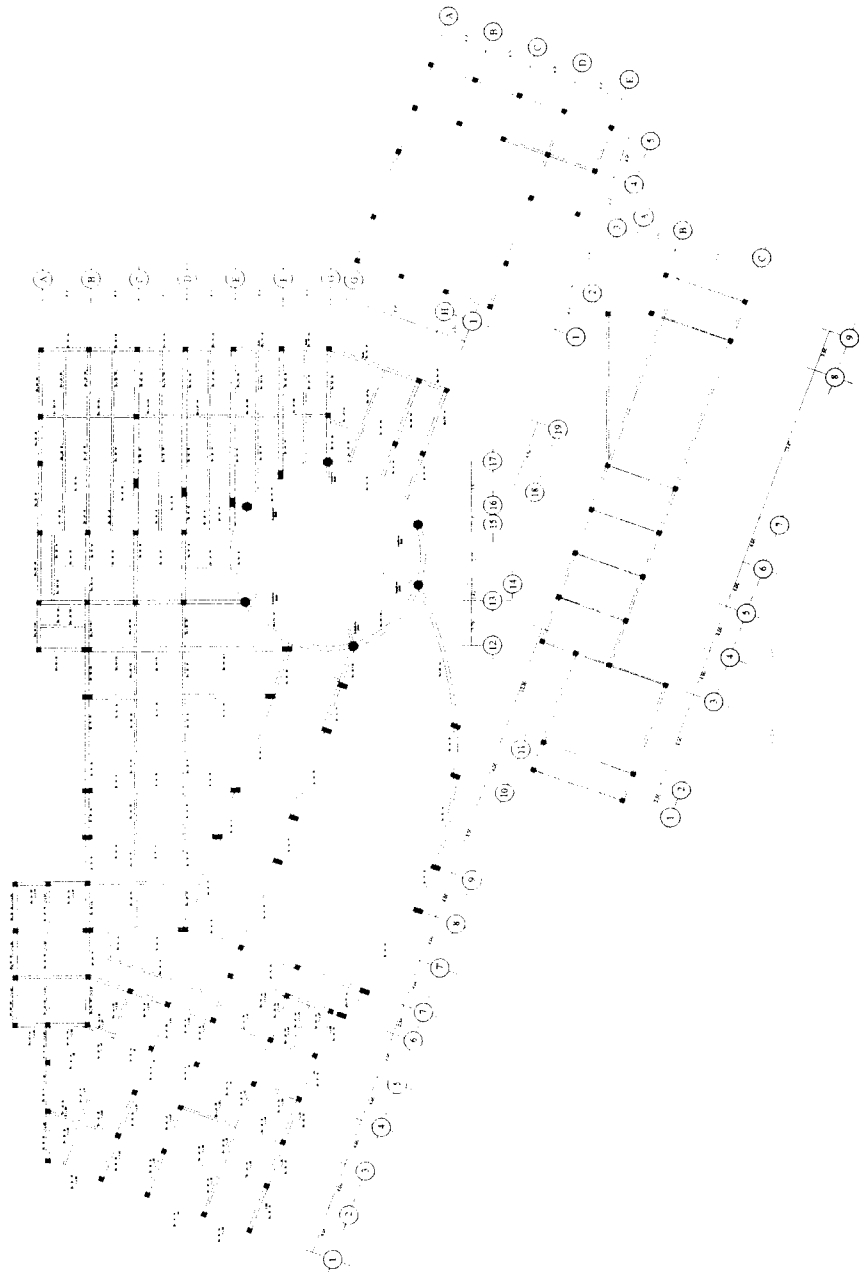
IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA: Andi Priyanto  
 NO. MHS: 00 512 054  
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR  
 Rencana Portofol

SKALA  
 1 : 200

NO. LBR  
 JML LBR

PENGESAHAN



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. 2004/2005

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA  
 Refleksi pengalaman dan pengetahuan about  
 pada perencanaan bentuk ruang display dan pola sirkulasi

**DOSEN PEMBIMBING**  
 Y. P. Prihatmoeji, ST. MSA

**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA: Andi Priyanto  
 NO. MHS: 00 812 084  
 TANDA TANGAN:

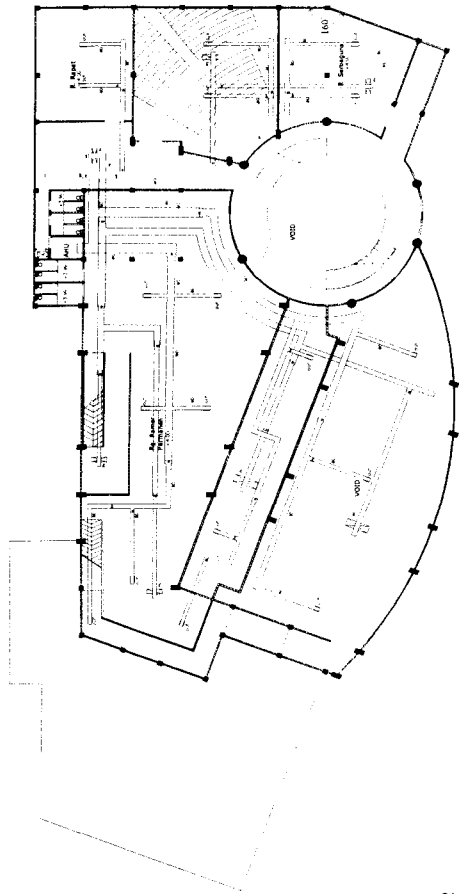
**NAMA GAMBAR**  
 Rencana Balok  
 Lantai 1

**SKALA**  
 1 : 200

**NO. LBR**

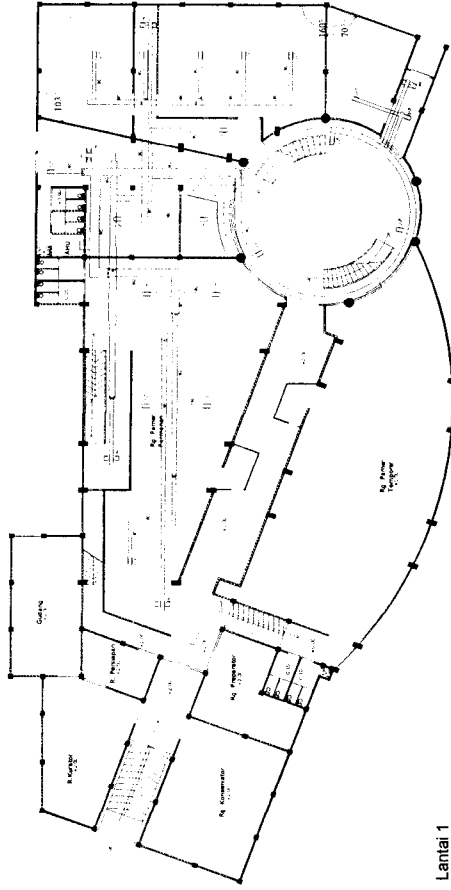
**JML LBR**

**PENGESAHAN**



Lantai 2

MD Main ducting  
 BD Branch ducting  
 IN Inlet udara panas  
 OUT Out udara segar



Lantai 1



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE I  
 SEMESTER GANJIL  
 TH. 2004/2005

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGLAKARTA

Perfektasi pengabdian dan pelayanan oleh  
 pada pemerintahan bentuk ruang display dan pola arsitektur

DOSEN PEMBIMBING  
 Y. P. Prihatmadi, ST., MSA

NAMA  
 No. MHS  
 TANDA TANGAN

IDENTITAS MAHASISWA  
 Andi Priyanto  
 00 512 054

NAMA GAMBAR  
 Rencana Pondasi

SKALA  
 1 : 200

NO. LBR  
 JML. LBR

PENGESAHAN