

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.¹

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

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

¹ Museum association , *United Kingdom*

² Definition Athletes, 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.³

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*),⁴ didalam dunia olahraga yang melakukan kompetisi disebut atlet. Atlet berasal dari bahasa Yunani kuno yaitu **Atlhos**, definisi atlet ialah

³ Hendrawan juara yang rendah hati. www.ensiklopedia.tokohIndonesia.com

⁴ Antara kompetisi dan kongkurensi, Ubaydillah, AN, 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.⁵

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

⁵ Definition Athletes, www.wordiq.com

Indonesia, yaitu pemerintah seperti latak, artinya bahwa mereka secara spontan memberikan perhatian kepada suatu cabang olahraga jika cabang olahraga tersebut mampu memberikan prestasi yang membanggakan, dan kembali ' ditelantarkan ' jika tidak mampu memberikan prestasi lagi, dan itu akan mengakibatkan hilangnya informasi tentang atlet. Fasilitas yang ada di Indonesia dianggap kurang memadai terlebih untuk mendukung berkembangnya seorang atlet. Pembinaan merupakan salah satu syarat didalam pembentukan kualitas atlet yang bertaraf internasional, oleh karena itu diperlukan pembina olahraga yang bermental baik, sebgas apapun program yang dijalankan jika para pembina bermental bejat maka itu artinya nol.⁶ Hal lain yang menjadi terhambatnya prestasi atlet ialah lengahnya KONI sebagai induk organisasi membina atlet-atlet yang telah berprestasi.

1.2.3 Atlet Indonesia dan Prestasi Yang Diraih

Dilihat dari segi prestasi internasional baru ada tiga cabang yang meraih medali di ajang olimpiade, lebih khusus sejak keikutsertaan Indonesia di olimpiade Helsinki 1952 hanya ada enam orang atlet yang meraih emas dan semuanya dari cabang bulutangkis.⁷ Diajang Asian Games (AG) sejak 1962 (Asian Games IV hingga XI) masih di deretan sembilan besar dengan perolehan berkisar 1-11 emas dan hampir selalu di bawah Thailand. Sejak AG XI 1994, Indonesia tidak bisa lagi mempertahankan kejayaannya, melorot ke posisi ke-11, dan bahkan pada AG XIV 2002 jatuh ke posisi ke-14 di bawah Thailand (6) Malaysia (12), dan Singapura (13). Di SEA Games sejak tahun 1977, hampir selalu juara umum. Dari 17 kali tampil, tercatat 13 kali juara, 2 kali runner-up, dan 2 kali peringkat ketiga. Tetapi, sejak 1995 kedudukan Indonesia digoyang Thailand. Tahun 1997 sempat bangkit dengan kembali juara, tetapi setelah itu turun di bawah Thailand dan Malaysia. Perlu diketahui, sejak itu Thailand dan Malaysia tidak menempatkan SEA Games sebagai target merebut juara, kecuali bila mereka tuan rumah. Ini dibuktikan dengan hasil di Asian Games XIV 2002, di mana Thailand, Malaysia, dan bahkan Singapura berhasil menggeser Indonesia. Thailand merebut 14 emas, Malaysia 6 emas, Singapura 5 emas, dan Indonesia 4 emas. Dari hasil itu kelihatan, Thailand tanpa harus

⁶ Prestasi PON ? " jangan cengeng ", M.F Siregar, waw-siregar, html

⁷ Olimpiade, www.koni.or.id

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

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)⁸

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

⁸ 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.⁹ 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.

⁹ 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.

1.2.4 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.¹⁰ 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.

¹⁰ 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 kedaerahnya 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.¹¹ 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

¹¹ KONIDA,sarana dan prasarana. www.koni.or.id

- Adanya pertimbangan sarana masyarakat pengguna yang akan diwadahi atau memperoleh informasi atas objek sajian museum, dalam hal ini adanya kawasan olahraga (Stadion Mandala Krida, Gor Among Rogo).
- Tersedianya infrastruktur lain yang memadai dan mendukung bagi fungsi museum. (listrik, telepon, sistem utilitas kota dan lain-lain)

I.3 Permasalahan

I.3.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah museum yang mampu berfungsi sebagai wadah untuk menampung, mendokumentasikan, memamerkan serta memberikan informasi mengenai atlet dan prestasinya.

I.3.2 Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang museum yang merefleksikan dari pengalaman, perjuangan atlet pada penekanan perencanaan bentuk ruang display dan pola sirkulasi, untuk memberikan pengalaman ruang pada pengunjung.

I.4 Tujuan dan Sasaran

Terwujudnya wadah fisik yang dapat mewadahi kegiatan pendokumentasian, pameran, informasi atlet dan olahraga, selain itu wadah museum yang dapat menumbuhkan minat dan persepsi masyarakat tentang atlet dan olahraga melalui media pameran dan informasi perkembangan olahraga.

Dan sasaran yang ingin dicapai ialah :

- Pengunjung dapat menikmati ekspresi perjuangan atlet dengan permainan antara karakteristik objek dan interior ruang.
- Pengunjung dapat menikmati koleksi dengan variasi penyajian ruang display yang interaktif sehingga pengunjung tidak merasa bosan dan monoton.

- 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 Museum

dan 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

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

perlombaan dalam bentuk ruang display dan transformasi perjuangan atlet dalam pola sirkulasi, sehingga menjadi rujukan proses perancangan

- 4. Konsep perancangan**, yang merupakan garis besar rancangan dalam sketsa desain. Isi dari konsep perancangan yaitu ;berupa konsep bentuk ruang display (gallery dan group) yang interaktif, dan konsep recycle yan menjad dasr pola sirkulasi. Serta konsep pendukung antara lain : kosep fasade, denah , material dan struktur, serta fisika bangunan.
- 5. Skematik Desain**, yang berupa desain final yang merujuk konsep pemecahan masalah berupa gambar, situasi, siteplan, denah, tampak, potongan, detail.

I.7 Keaslian Penulisan

Tabel 2 : Keaslian Penulisan

Nama	Tahun	Judul Skripsi	Pembahasan
Firdhos Abdilah	UII - 2003	Museum Keris di Jogjakarta	Menampilkan citra bangunan sebagai hasil dari proses transformasi karakteristik keris yaitu dalam hal teknologi metalurgi dan karakter masing-masing pada ruang display.
Manik Narendro Jati	UII - 2004	Museum Seni Kaligrafi Islam Nasional di Semarang	Mengenai penampilan bangunan mengambil pendekatan dari analogi rumusan estetis kaligrafi islam dan lay out objek yang berdasarkan ekspresi seni terapan pada kaligrafi
Dwi Bagas Kurniadi	UII - 2004	Museum Wayang Purwo di Jogjakarta	Ekspresi semar pada tata ruang dan penampilan bangunan
Dodi Morlin	UII - 2004	Museum Senjata di Jogjakarta	Transformasi dari jenis senjata sebagai citra bangunan
Andi Priyanto	UII-2005	Museum Atlet Indonesia Di Jogjakarta	Refleksi dari pengalaman dan perjuangan atlet meraih prestasi pada bentuk ruang display dan pola sirkulasi

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

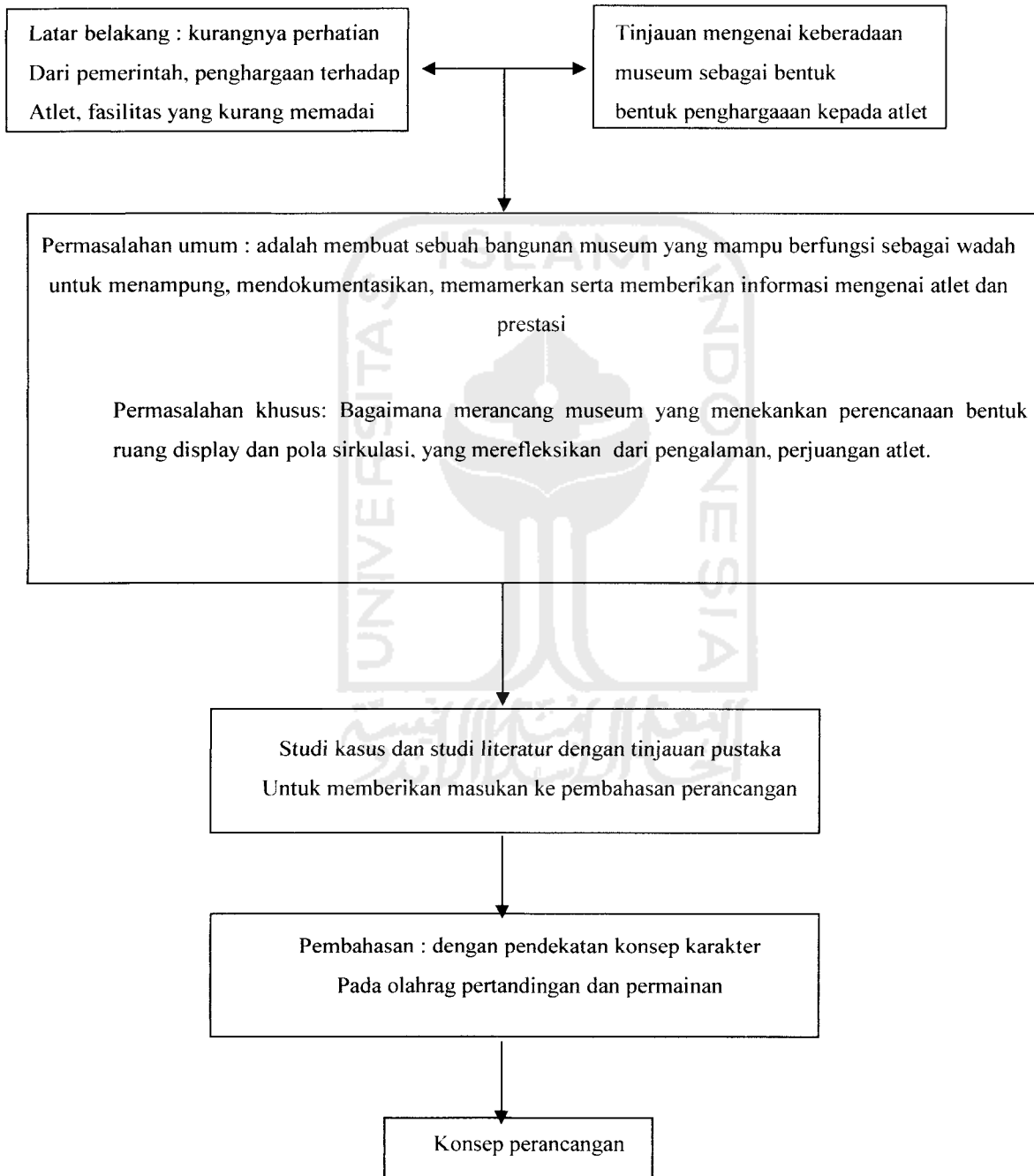
Berisi tentang pemikiran konsep perancangan yang didasari oleh implementasi pengalaman atlet meraih prestasi kedalam pemecahan masalah fasilitas ruang display (gallery dan group) yang interaktif serta pola sirkulasi yang didasari konsep recycle

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
