

BAB III
PEMBAHASAN

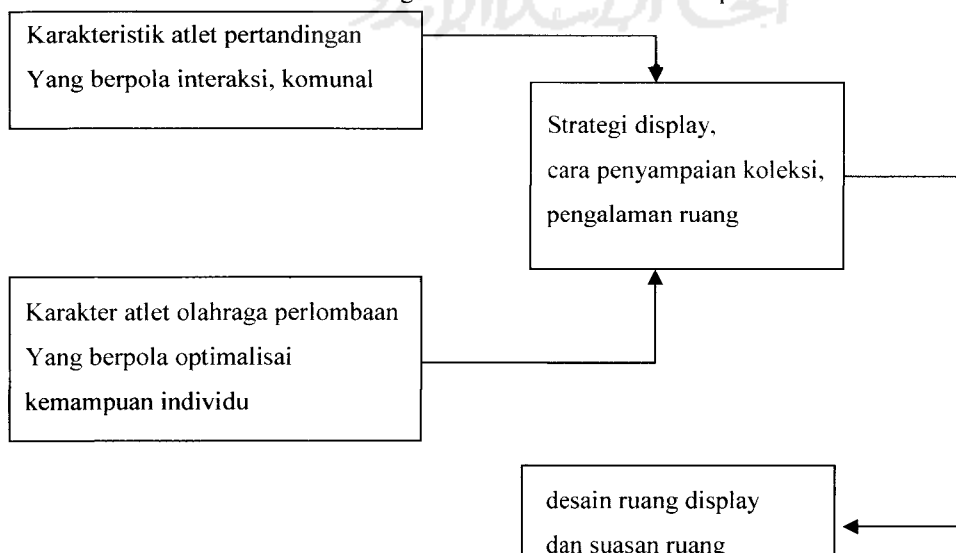
III.1 Transformasi Karakteristik Atlet Olahraga Pertandingan dan Perlombaaan Dalam Ruang Display

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:

Diagram III.1 : Pendekatan Konsep

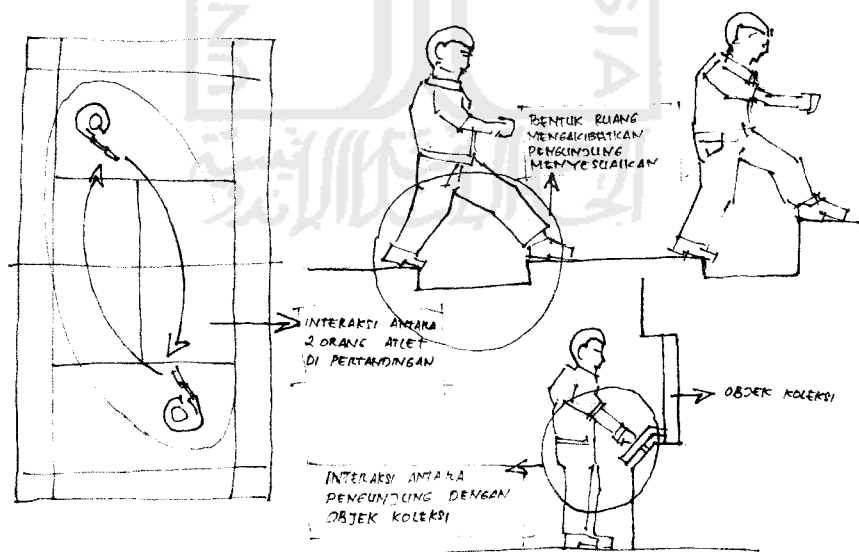


Kesimpulan yang dihasilkan :

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.

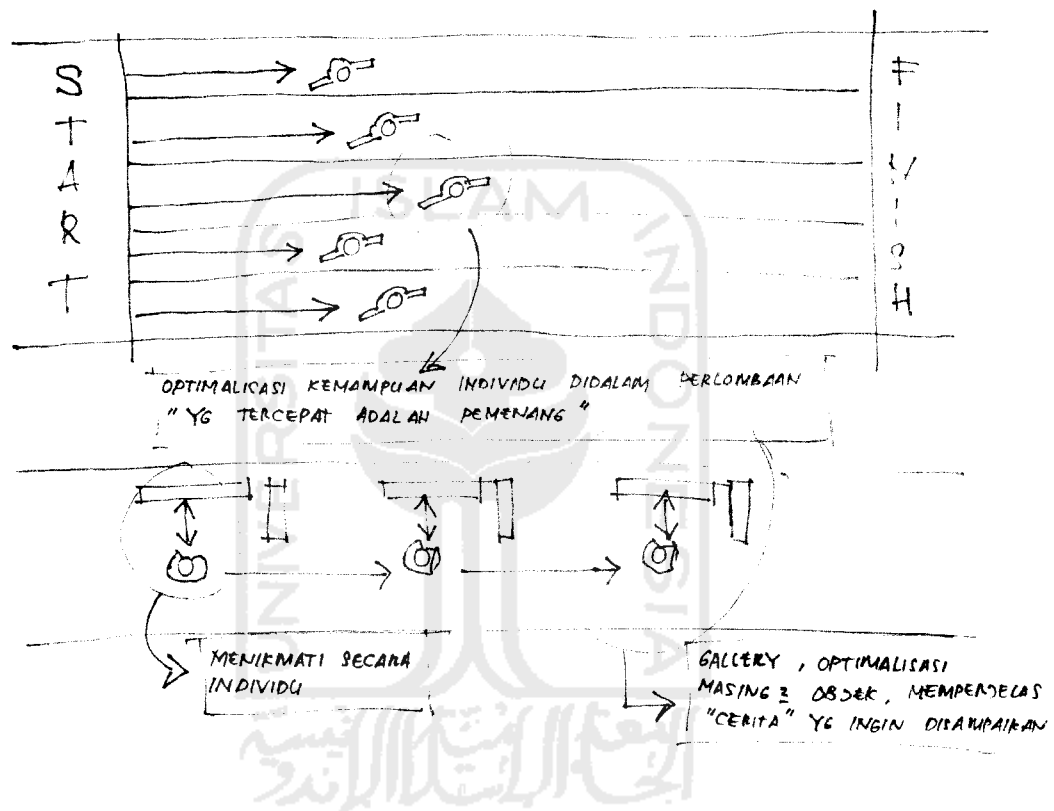


Gambar III.1 : Konsep interaktif / interaksi

Sumber : analisa

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

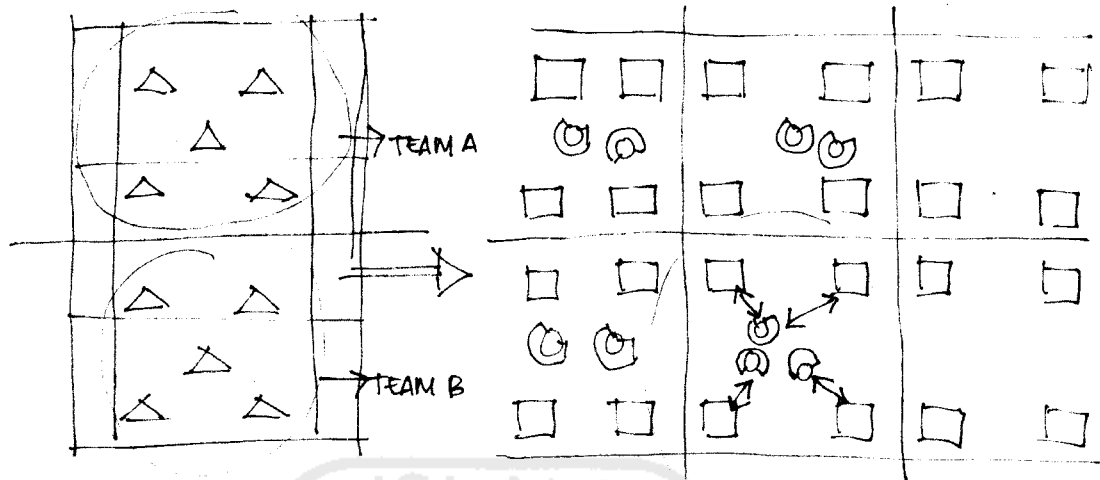
Individuasi berarti proses melemahnya keterikatan pada kelompok, dengan bentuk ruangan yang sangat kecil itu akan 'mengharuskan' pengunjung untuk menikmati secara individu dengan cepat dan terus bergerak dalam sebuah gallery display hingga ketujuan tersebut dan diakhiri oleh sebuah ruangan yang cukup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



Gambar III.3 : Konsep komunal

Sumber : analisa

III.2 Transformasi Perjuangan Atlet dalam Pola Sirkulasi

Seperti yang diutarakan diatas bahwa selama ini pemerintah hanya memberikan penghargaan yang terkesan spontan, misalnya dengan melimpahnya hadiah sebagai bentuk ucapan terimakasih terhadap prestasi yang telah diberikan. Hal seperti itu memang tidak salah tetapi ada nilai lain yang lebih penting yaitu kebanggaan dari sebuah usaha dan kerja keras.

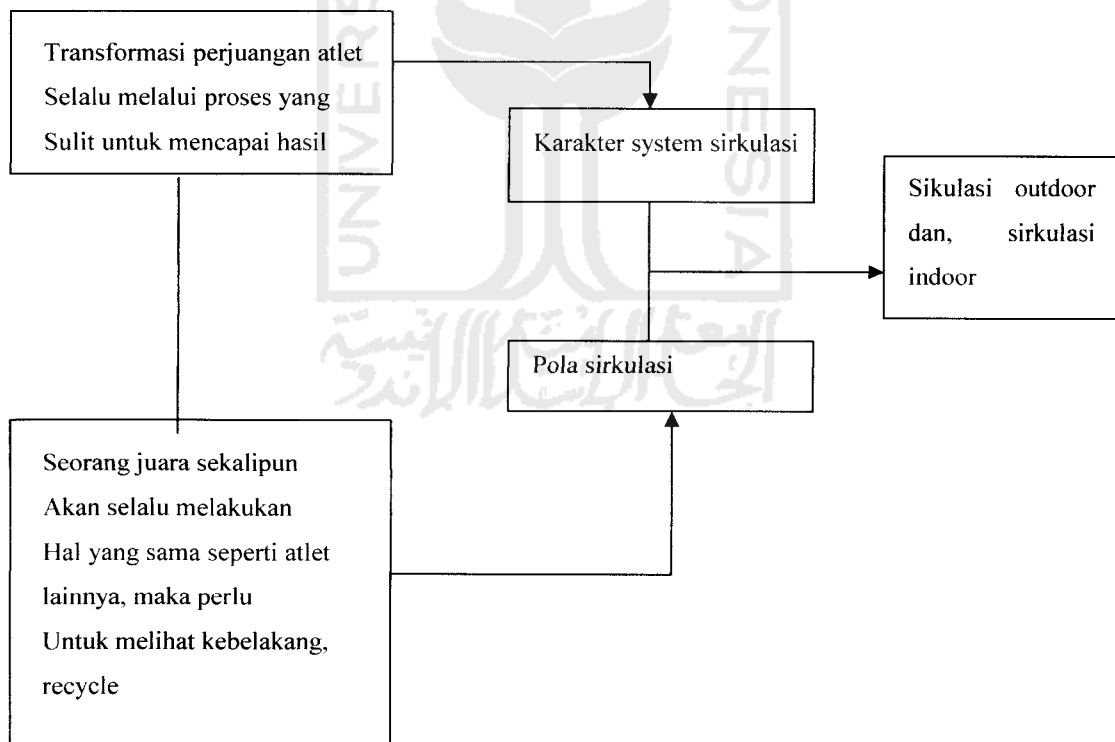
Kerja dan usaha yang dilakukan seorang atlet tidak semudah yang kita bayangkan, bagaimana seorang atlet muda yang terus ditempa dengan latihan-latihan yang bertujuan menjadikannya seorang juara. Ada beberapa cara yang umumnya lazim dilakukan oleh seorang atlet muda untuk meningkatkan kemampuan, misalnya 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. 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* " ¹. 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 :



¹ Antara kompetisi dan kogurensi. 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.

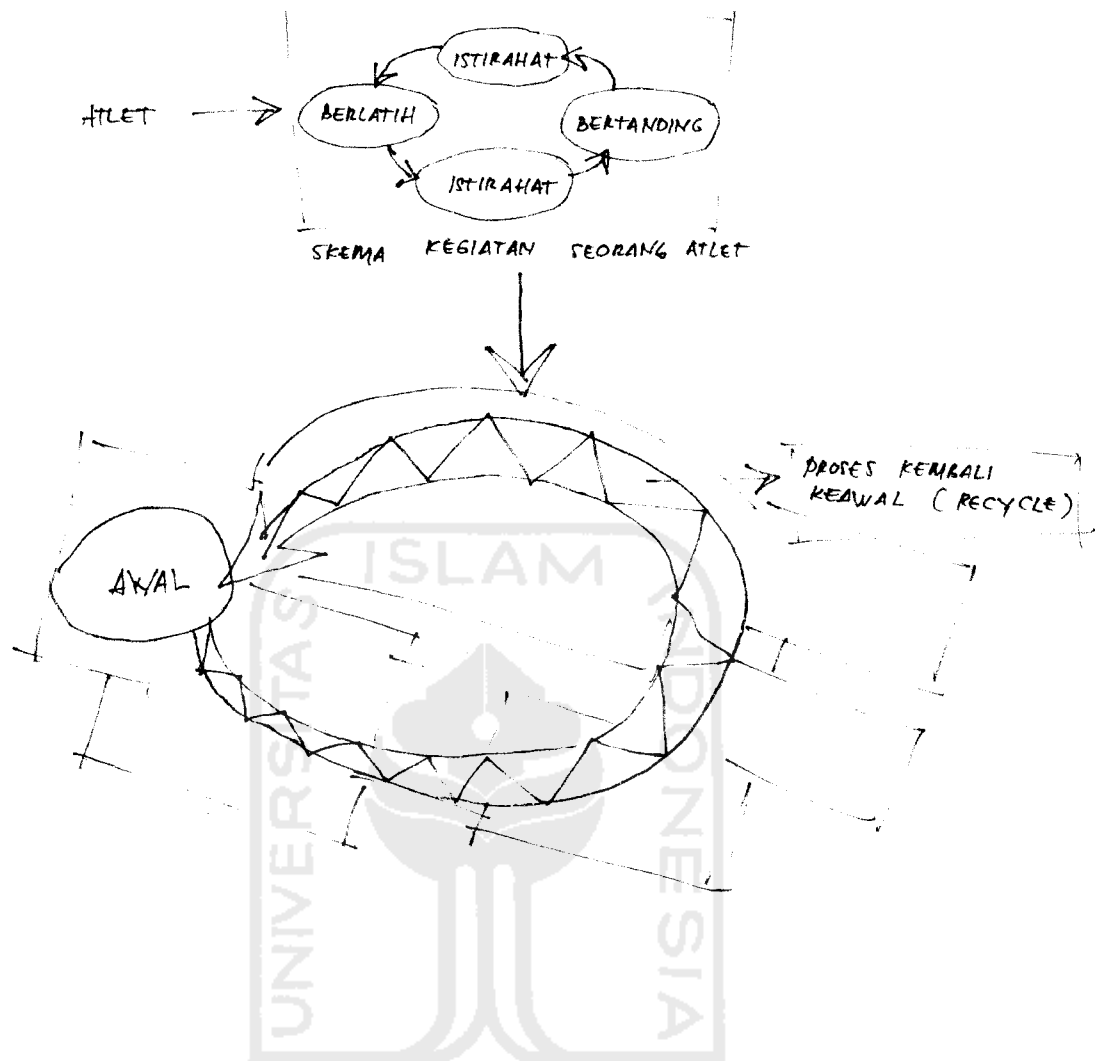
Didalam suatu pertandingan dan perlombaan olahraga hanya ada dua hasil yang mungkin diterima dari hasil sebuah proses usaha yang dilakukan seorang atlet, yaitu kemenangan atau kekalahan. Dan penerapan dalam memberikan citra bangunan yang memiliki dua karakter.

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 berhubungan², alur sirkulasi akan dihubungkan dengan melewati alur terhadap ruang-ruang yang ada, serta menembus ruang yang ada.

² Sirkulasi, gerak dalam ruang, Arsitektur : bentuk, ruang dan susunanya, Francis DK Ching.

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA



Gambar III.4 : Konsep Recycle

Sumber : analisa

III.3 Kegiatan Museum Atlet

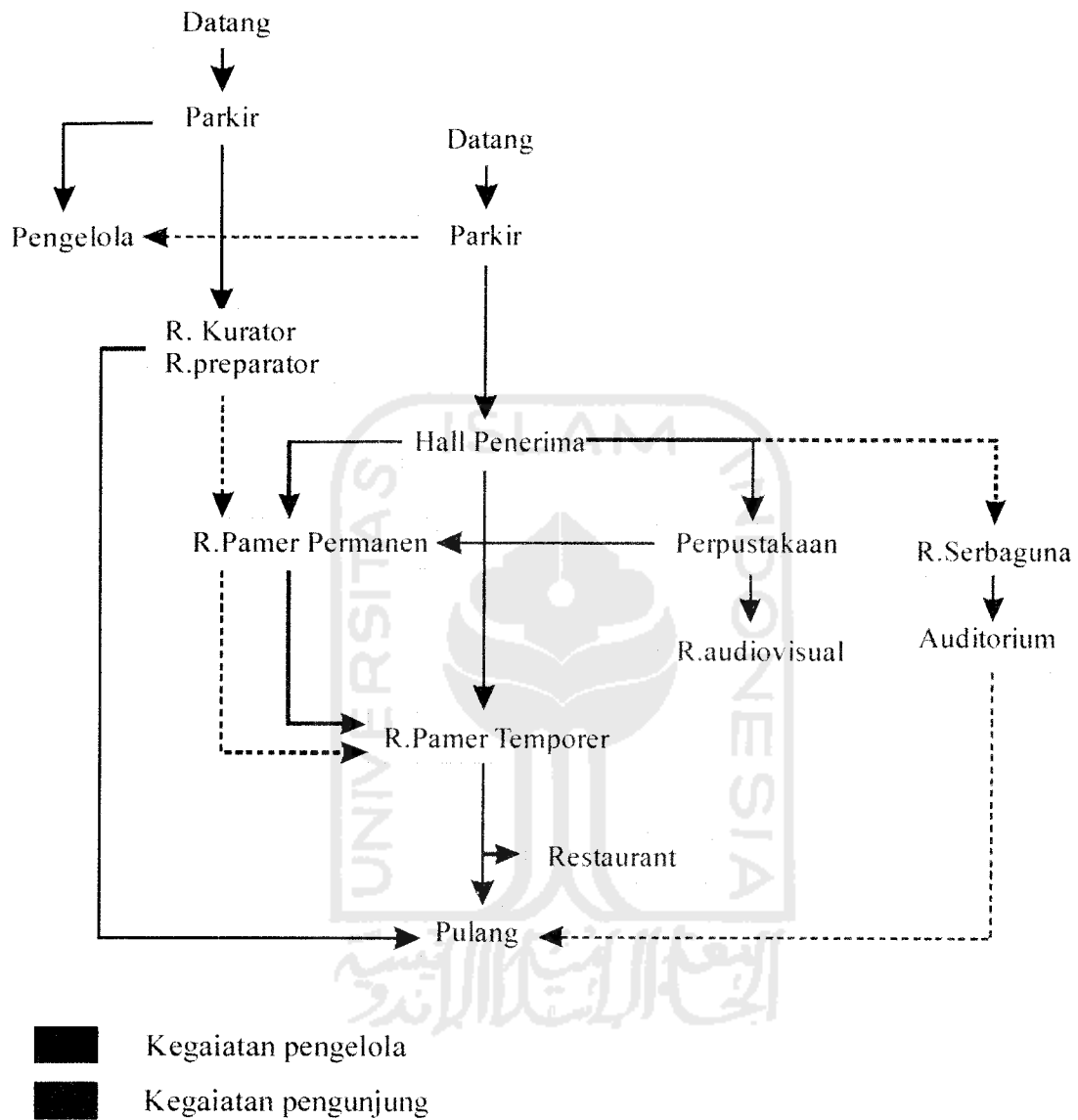
III.3.1 Kegiatan Pelaku

Diawal telah dikemukakan bahwa pelaku di dalam museum atlet ini dibagi menjadi dua, pengunjung dan pengelola. Masing-masing akan melakukan kegiatan seperti akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Pengunjung*
2. *Pengelola*

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 ²)	ANALISIS	JUMLAH (m ²)
A	Hall / Lobby	1	Asumsi jumlah Pengunjung maksimal Standar 0,8 m ² / orang 150 x 0,8 m ²	0,8	150 x 0,8 m ²	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
Jumlah						146,4
F	Ruang Display					
1	Ruang pameran permanen	1	Asumsi 10 cabang olahraga, 1 cabang 120 m ² , sirkulasi 30%	120	1 x 10 x 120	1200
2	Ruang pameran temporer	1	Asumsi pengunjung 150 x 0,8 m ² Benda koleksi 20 x 4 m ² 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 ² 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
Jumlah						1694,4

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

G Ruang Pendukung						
1	Auditorium	1	60 pengunjung, sirkulasi 30%	0,8	$(60 \times 0,8) + (48 \times 30\%)$	62,4
2	Perpustakaan	1	ruang buku : Asumsi 5000 buku, standar untuk 1 m ² adalah 133 buku, 5000 : 133 Ruang baca Ruang katalog Sirkulasi 20%	80 4	$(37,5 + 80 + 4) 121.5 \times 20\%$	145,8
3	R. KA. perpustakaan	1	1 orang	9	1 x 9	9
4	R. persiapan	1		12	1 x 12	12
5	R. perpustakaan digital	1	10 komputer , sirkulasi 20%	1,2	$(1 \times 10 \times 1,2) + (12 \times 20\%)$	14,4
6	R. rapat	1	20 orang	1,5	1 x 20 x 1,5	30
7	Souvenir shop	1	-	50	-	50
8	R. tamu	1	6 orang	2,5	1 x 6 x 2,5	15
9	Cafetaria	1	50% dari pengunjung, dapur 25%, sirkulasi 20%	1,4	$(1,4 \times 75) + (105 \times 25\%) + (105 \times 20\%)$	152,25
10	Gudang	40				40
11	Musholla	1	40 orang, sirkulasi 20%	0,72	$(1 \times 40 \times 0,72) + (28,8 \times 20\%)$	34,56
12	Lavatory	2	8 orang, sirkulasi 20%	3	$(2 \times 8 \times 3) + (48 \times 20\%)$	57,6
Jumlah						
H Ruang pengelola						
1	Ruang Ka. museum	1	1 orang	12	$(1 \times 1 \times 12)$	12
2	Rg. wkl. Ka. museum	1	1 orang	12	$(1 \times 1 \times 12)$	12
3	Rg. sekretaris	1	1 orang	12	$(1 \times 1 \times 12)$	12
4	Rg. bendahara	1	1 orang	12	$(1 \times 1 \times 12)$	12
5	Rg. staf	1	20 orang	3	1 x 20 x 3	60
6	Rg. kurator	1	4 orang	6	1 x 4 x 6	24
7	Rg. preservasi & konservasi	1	4 orang	6	1 x 4 x 6	24

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
Jumlah						248,8
I	Ruang servis					
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
Jumlah						198,8
J	Parkir pengelola					
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
K	Parkir pengunjung					
1	Motor	1	Asumsi 100 motor, standar 1 motor 1,5 m ²	1,5	1 x 100 x 1,5	150
2	Mobil	1	Asumsi 40 mobil, standar 1 mobil 5 m ²	5	1 x 40 x 5	200
3	Bus	1	Asumsi 5 bus, standar 1 bus 35 m ²	35	1 x 5 x 35	175
Jumlah						605
Jumlah Total						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
