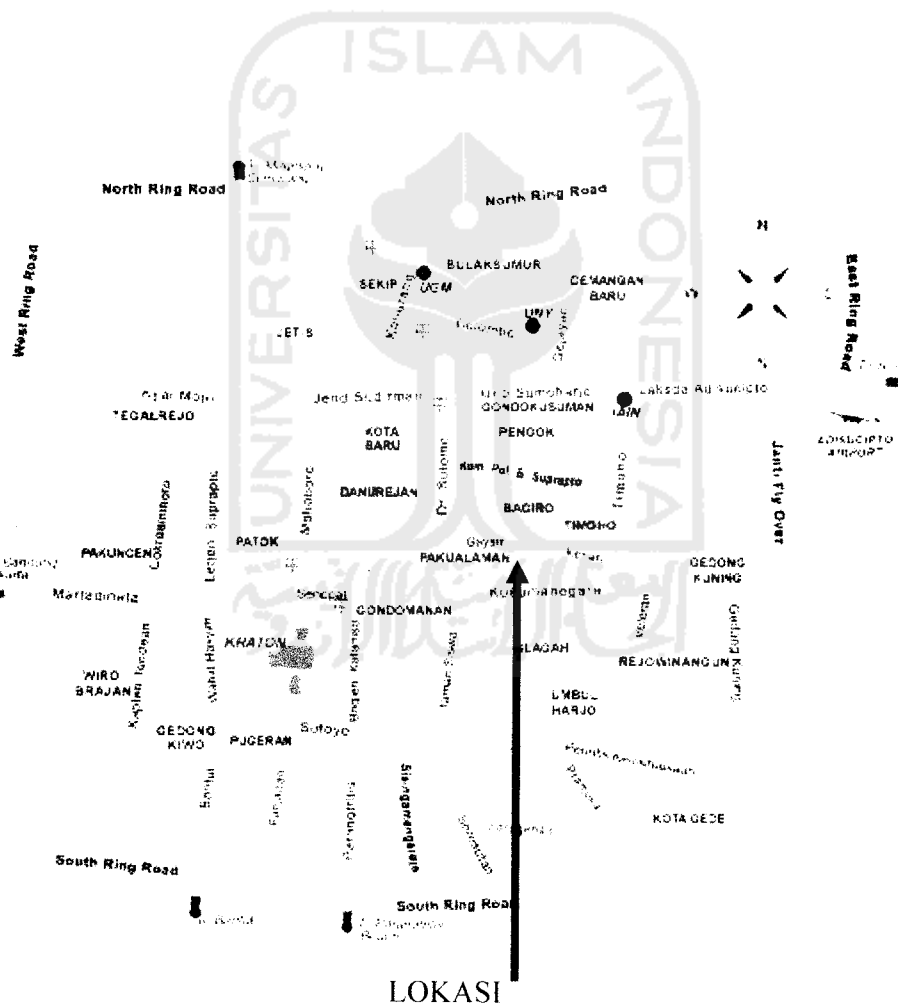


IV.1 ANALISA SITE

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 :

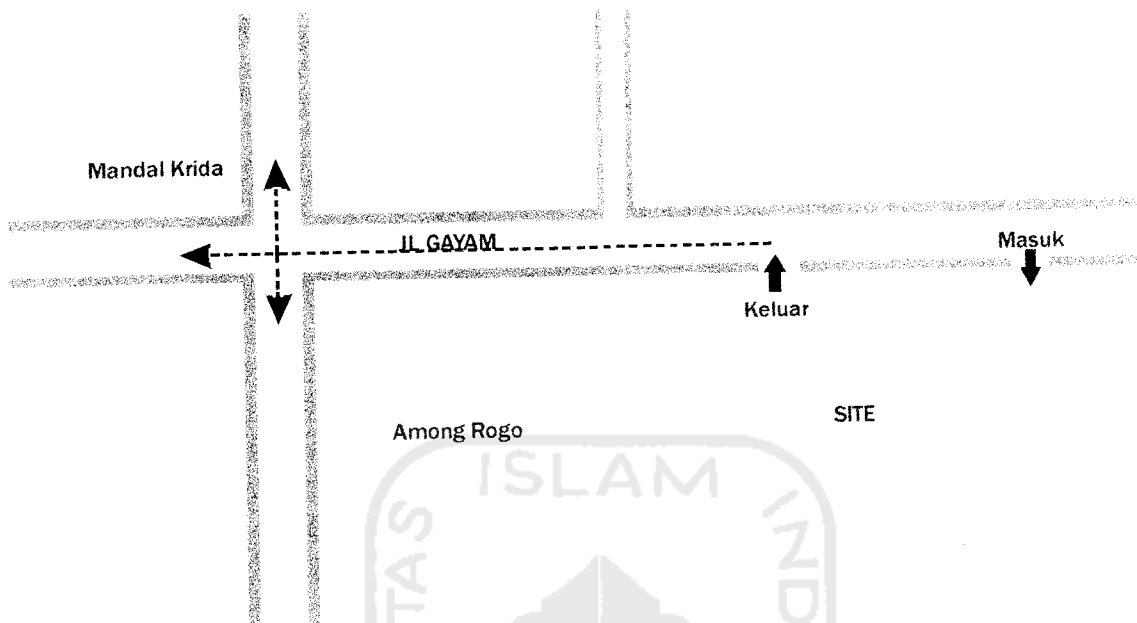
Lokasi berada pada daerah yang terletak ditengah kota sehingga mudah dicapai dan diketahui publik secara luas, selain itu site berada dekat dengan fasilitas-fasilitas umum, seperti fasilitas keolahragaan (GOR Among Rogo, Stadion Mandala Krida) dan fasilitas pendidikan, sehingga dapat mendukung fungsi 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.



Gambar IV.2 : Akses masuk site

Sumber : analisa

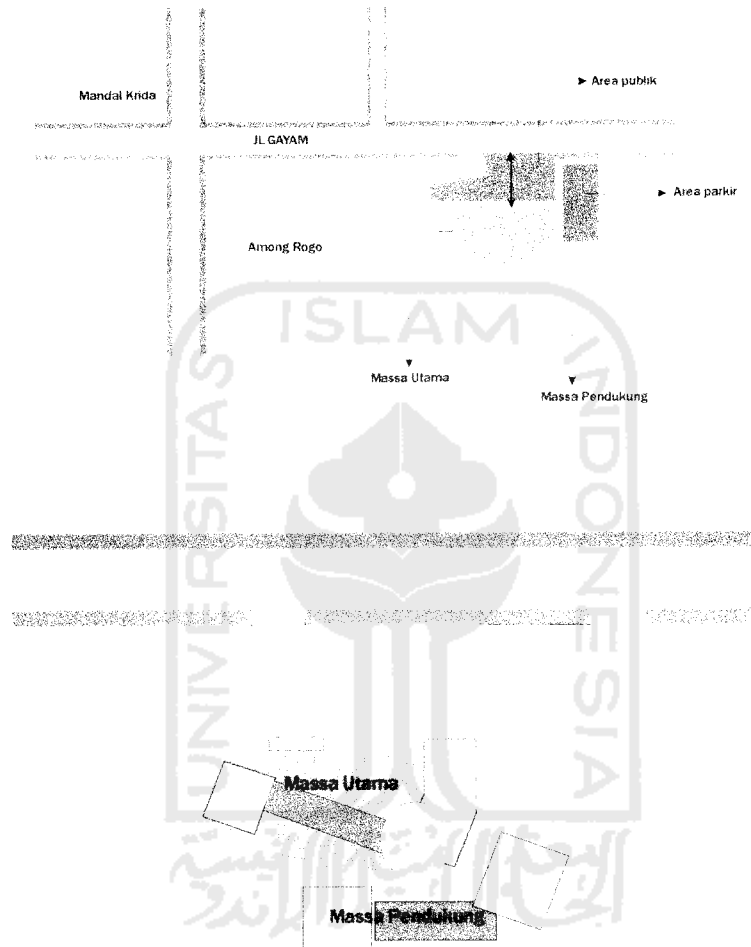
IV.1.3 Konsep Komposisi Massa dan Denah

Penyusunan massa (gubahan massa) pada museum ini dibagi menjadi dua buah massa, massa pertama akan menaungi fungsi inti dari bangunan museum, massa yang kedua akan menaungi fungsi penunjang seperti administrasi (ruang-ruang pengelola), musholla dan restaurant. Selain itu secara fungsional gubahan massa yang seperti itu akan memungkinkan pengunjung untuk menikmati museum atlet sebagai tempat rekreasi. Penempatan massa yang diletakkan lebih kedalam merupakan gagasan untuk menjadi ruang publik seperti kebanyakan bangunan-bangunan olahraga lainnya, selain itu jugaantisipasi terhadap aspek keamanan (*safety, security*).

Bentuk denah diambil dari geometri dasar seperti kotak, lingkaran, persegi, namun dengan pengolahan baik pengurangan atau penambahan bentuk denah menjadi lebih luwes dan inovatif seperti halnya sebuah olahraga yang sangat luwes dan selalu mengikuti zaman. Tetapi pada bangunan pendukung seperti pengelola, denah terbentuk

MUSEUM ATLET INDONESIA DI JOGJAKARTA

dari bentuk persegi menegaskan fungsi bangunan tetapi juga dengan permainan sudut elevasi.



Gambar IV.3 : Komposisi gubahan massa dan bentuk denah

Sumber : analisa

IV.2 Konsep Perancangan Ruang Display

Perjuangan Atlet Meraih Prestasi dalam Pengalaman Ruang Museum

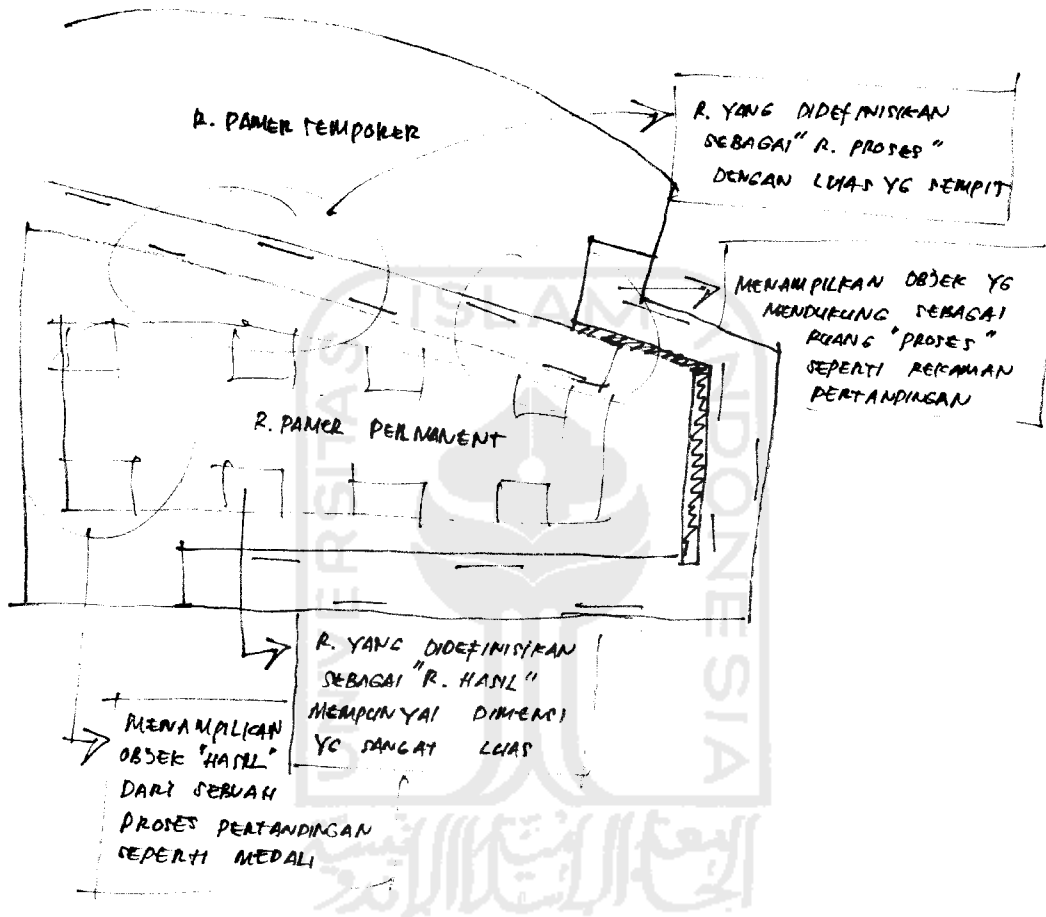
Kerja dan usaha yang dilakukan seorang atlet tidak semudah yang kita bayangkan, bagaimana seorang atlet muda yang terus ditempa dengan latihan-latihan yang bertujuan menjadikannya seorang juara. Ada beberapa cara yang umumnya lazim dilakukan oleh seorang atlet muda untuk meningkatkan kemampuan, misalnya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

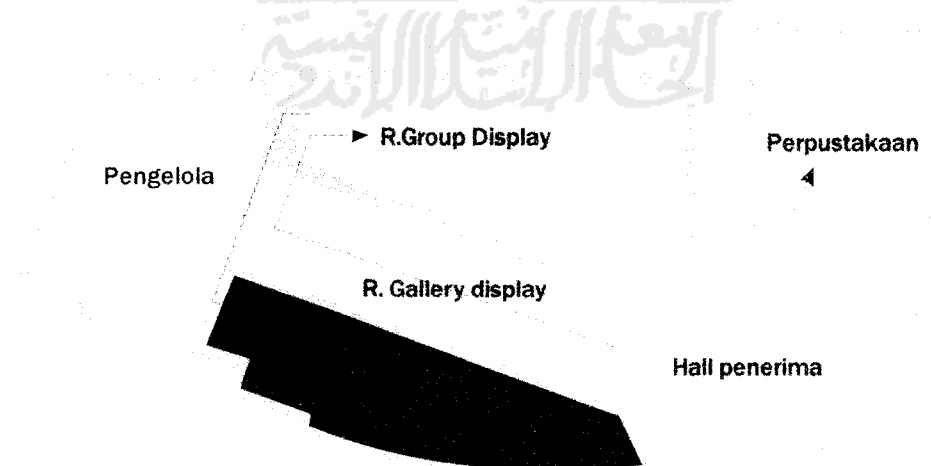
Sumber : analisa

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.

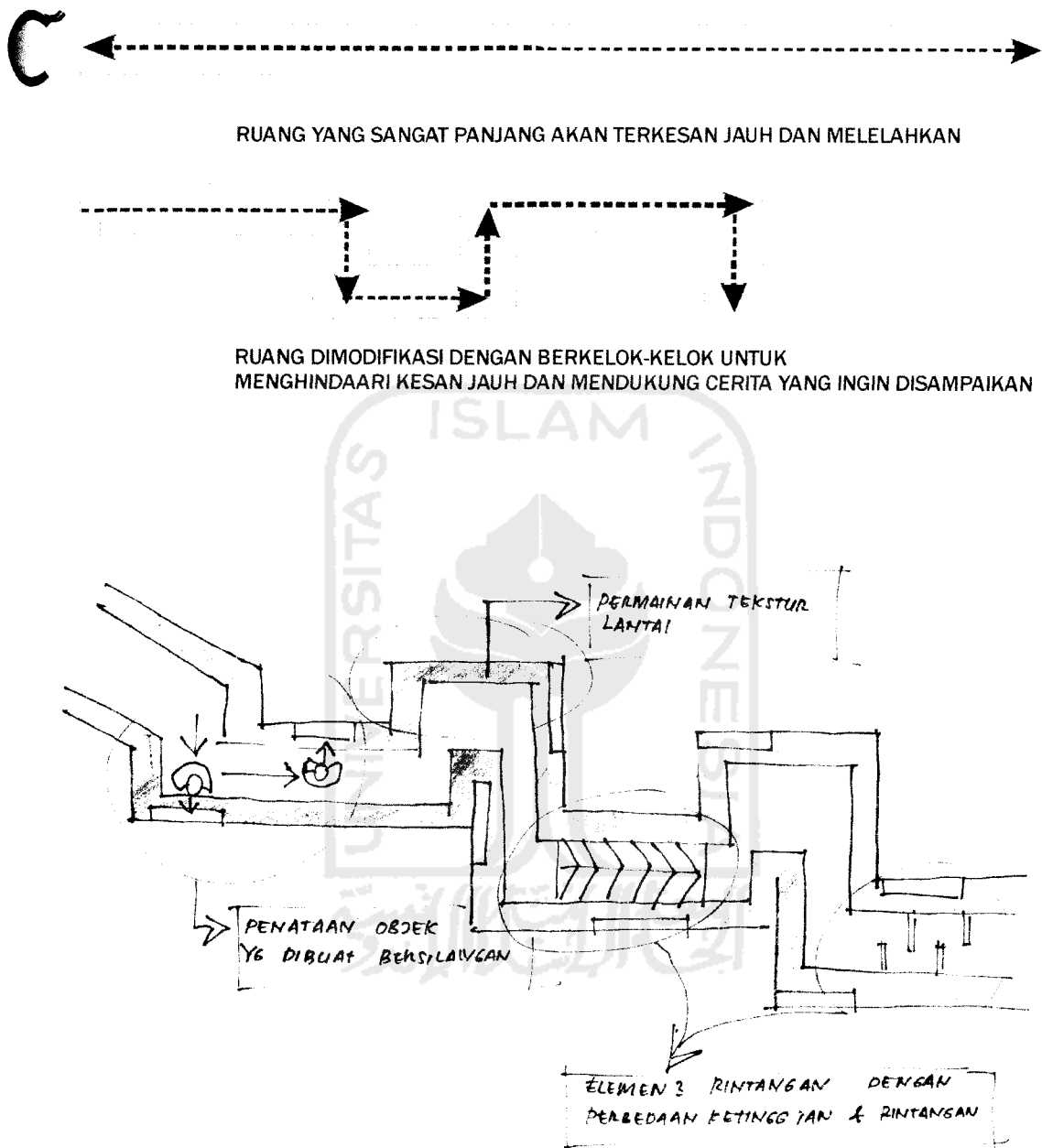


Gambar IV.5 : Pembagian letak ruang

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 rantai dengan memberikan perbedaan pada tekstur dan ketinggian rantai, 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.



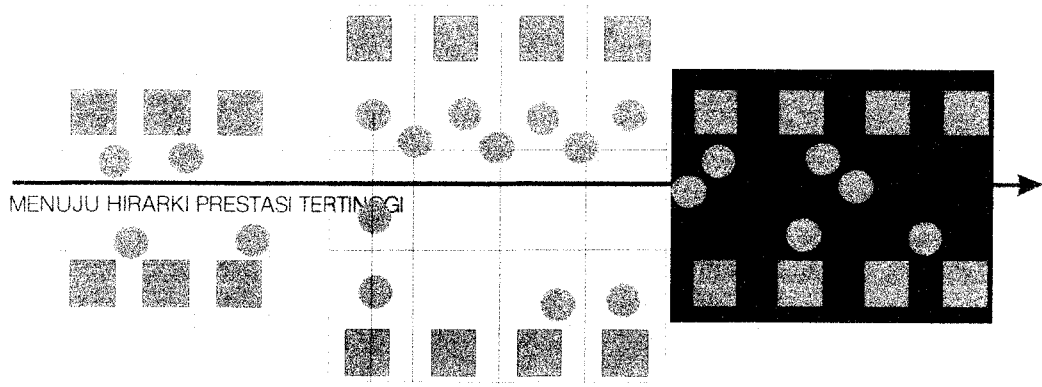
Gambar IV.6 : Ruang gallery display

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 pengujung 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.

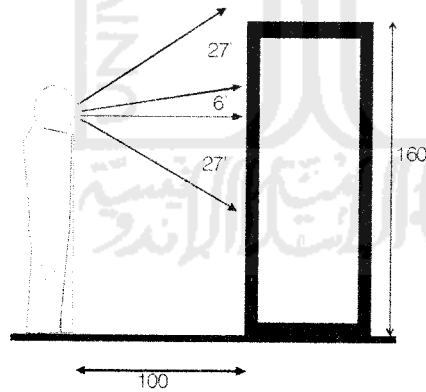


DAPAT MENIKMATI OBJEK BERSAMA

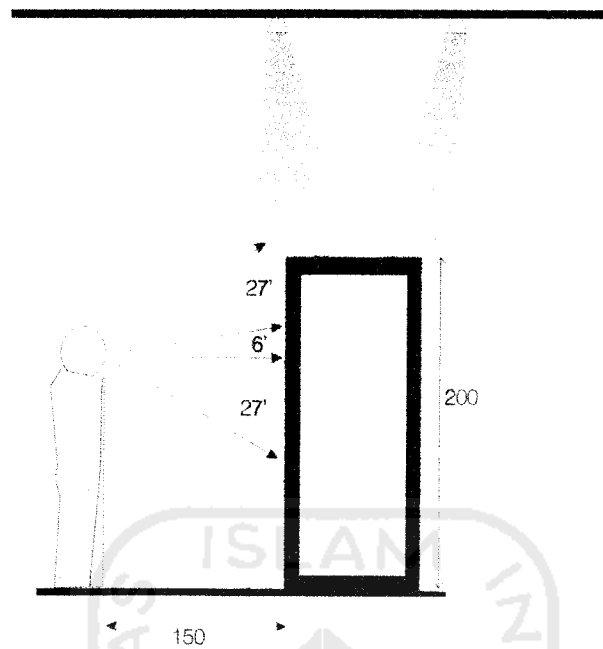
Gambar IV.7 : Ruang group display

Sumber : analisa

REFERENSI



DATA ARSITEK HAL 250, MUSEUM



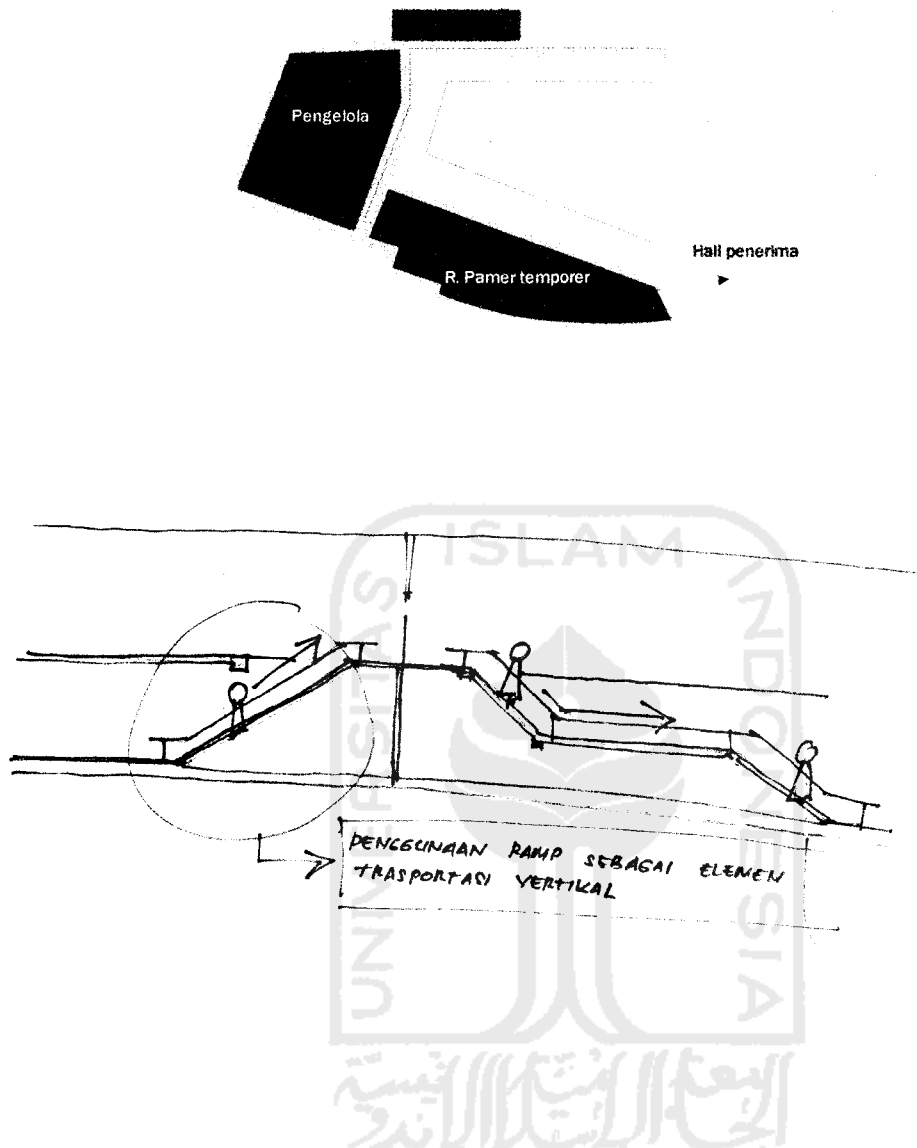
Gambar IV.8 : Ruang group display

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.



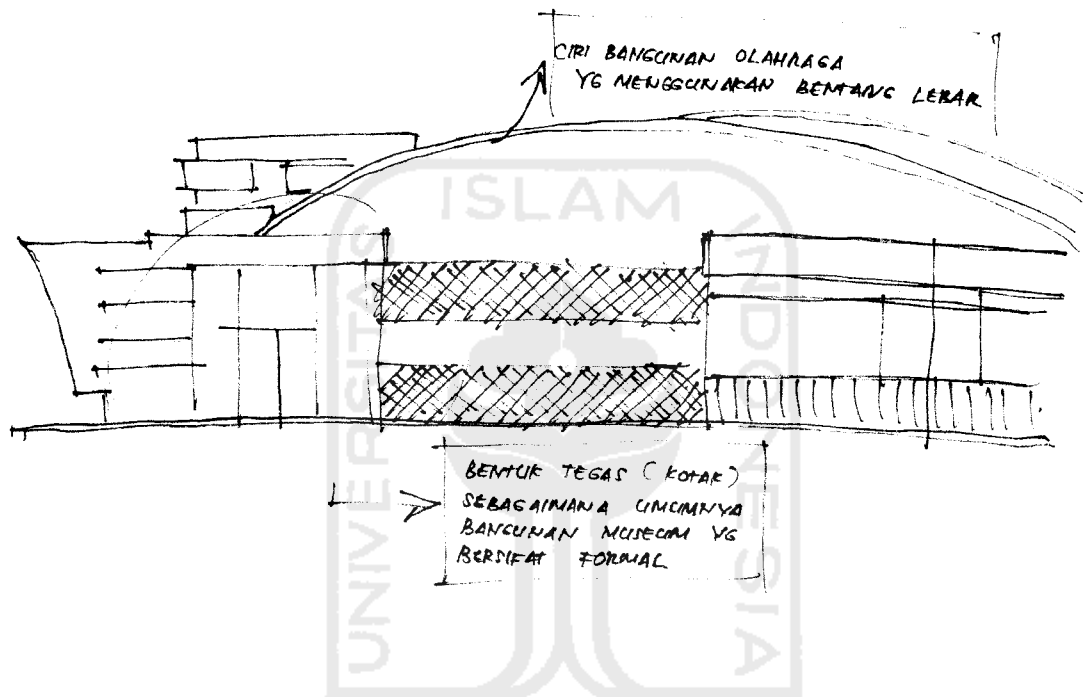
Gambar IV.9 : Pola sirkulasi

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

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.

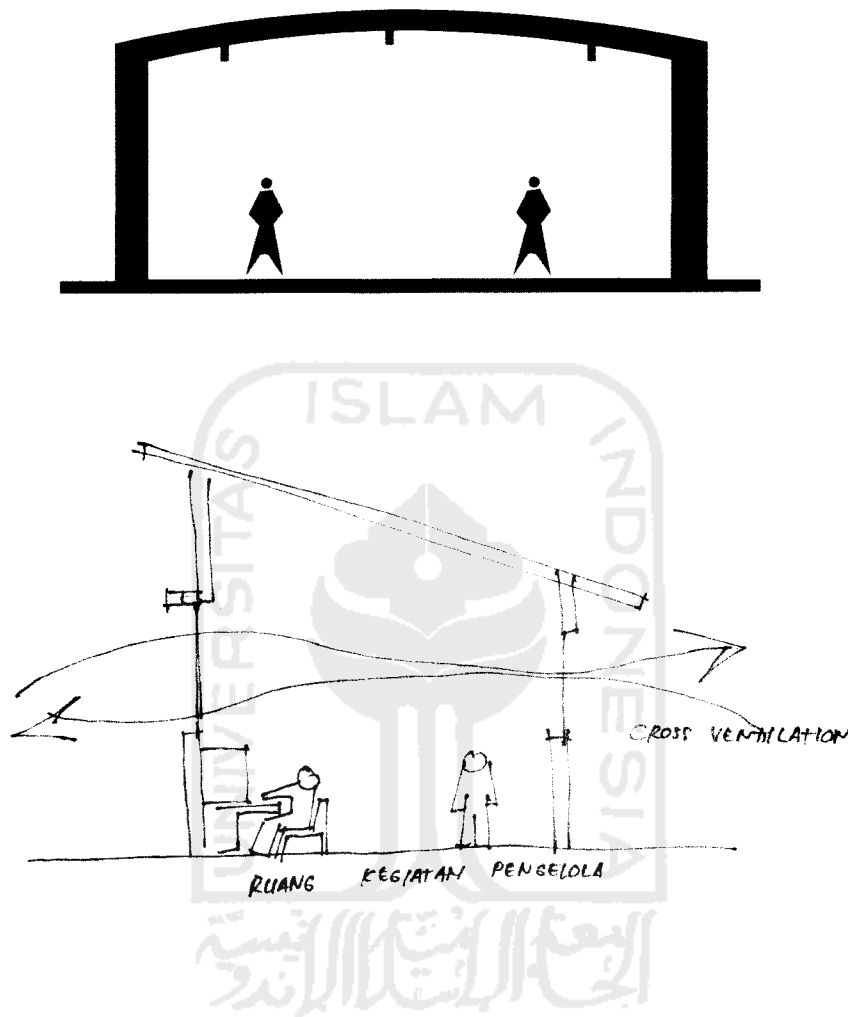


Gambar IV.10 : Konsep Fasade

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

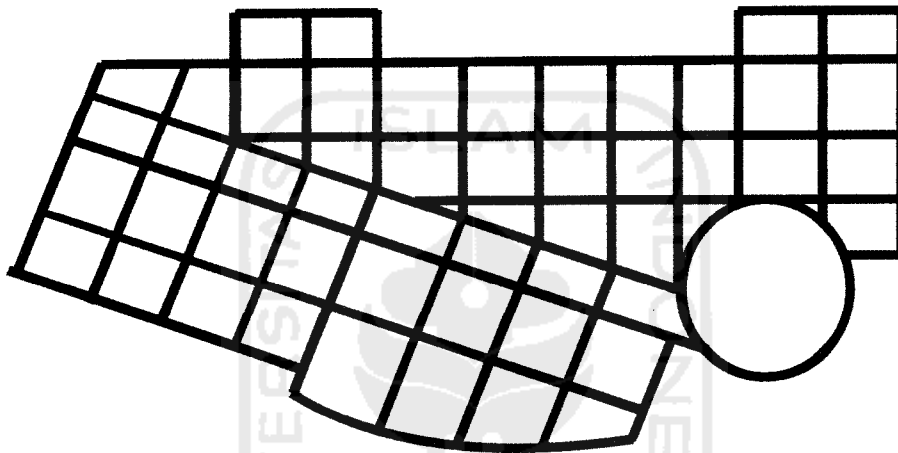
Sumber : analisa

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
