

## ABSTRAK

Catur merupakan salah satu cabang olahraga yang tetap bertahan meski hanya memiliki peminat yang cukup sedikit jika dibandingkan dengan olahraga lainnya. Dengan tujuan untuk membangkitkan kembali olahraga ini, terutama dikalangan pelajar, maka perlu dibuat museum catur yang menarik dan dilengkapi dengan tempat pelatihan.

Desain museum catur ini menggunakan konsep “Strategi dan Taktik”, yang merupakan dua hal yang paling penting dalam bermain catur. Dengan tujuan membawa pengunjung ke masa lalu, maka museum ini dibagi menjadi dua area. *Lobby* merupakan area modern dan area museum sebagai area masa lalu. Area museum dirancang untuk membuat pengunjung dapat merasakan suasana kehidupan para bidak catur di masa lalu. Museum catur ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menarik minat masyarakat terhadap olahraga catur.

*Kata Kunci : Catur, Museum, Strategi, Taktik.*

## **ABSTRACT**

*Chess is one of the sports that persist despite only having a quite a bit of demand if compared to other sports. With the goal to revive the sport, especially among students, it needs to be made an interesting chess museum and are equipped with the training.*

*This chess museum design uses the concept of “ Strategy and Tactics ”, which are the two most important things in a game of chess. With the aim of bringing visitors into the past, the museum is divided into two areas. The lobby is modern area and museum area as the past area’s. The museum area is designed to make visitors feel the atmosphere of the life of chess pawn in the past. The chess museum is expected to provide information and the interests of society against the sport of chess.*

*Keywords : Chess, Museum, Strategy, Tactics.*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN TUGAS AKHIR	
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN TUGAS AKHIR	
KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR SKEMA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ide Perancangan <i>Museum and Chess Centre</i> .....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Manfaat Penulisan Perancangan .....	4
1.7 Batasan Perancangan .....	4
1.8 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II Museum Catur dan Studi Ergonomi Tempat Pelatihan Catur.....	6
2.1 Museum .....	6
2.1.1 Pengertian Museum .....	6
2.1.2 Sejarah Museum .....	7
2.1.3 Fungsi, Tugas, dan Peranan Museum .....	8
2.1.4 Klasifikasi Museum .....	10
2.1.5 Sirkulasi di Museum .....	12
2.1.6 Prinsip – Prinsip Tata Pamer .....	14
2.1.7 <i>Display</i> .....	25
2.1.7.1 Aspek <i>Display</i> .....	27
2.1.7.2 Aspek Antropometri Dalam <i>Display</i> .....	27

2.1.8	Transportasi Karya.....	30
2.1.9	Keamanan Museum .....	30
2.1.9.1	Lingkup Masalah Pengamanan .....	31
2.1.9.2	Pengamanan Benda – Benda Museum .....	31
2.1.9.3	Pengamanan Terhadap Kebakaran.....	33
2.1.10	Pencahayaan Museum .....	33
2.1.10.1	Pencahayaan Buatan.....	34
2.1.11	Penghawaan Museum .....	35
2.1.12	<i>Furniture</i> Museum.....	35
2.1.13	Lingkup Pengunjung .....	36
2.1.14	Warna .....	37
2.1.15	Standar Ergonomi Museum.....	37
2.2	Sejarah Catur.....	39
2.2.1	Sejarah Catur di Indonesia.....	43
2.2.2	Gelar – Gelar di Olahraga Catur .....	44
2.2.3	Jam Catur .....	47
2.2.4	Meja Catur .....	48
2.3	Studi Banding .....	50
2.3.1	Museum Geologi Bandung .....	50
2.3.2	Sekolah Catur Tunas Priangan ( SCTP ) .....	52
2.3.3	Pekan Olahraga dan Seni Pelajar Tingkat SMA di Tasikmalaya .....	55
2.3.4	<i>Dealer</i> Honda Pasteur di Bandung .....	59
BAB III <i>Museum and Chess Centre</i> .....		61
3.1	Deskripsi Objek Studi.....	61
3.1.1	Deskripsi Proyek.....	62
3.2	Deskripsi Site .....	64
3.2.1	Analisa Fungsi .....	68
3.2.2	Analisa <i>Site</i> .....	70
3.3	Identifikasi User.....	74
3.4	<i>Flow Activity</i> .....	75
3.4.1	Kebutuhan Ruang .....	77
3.4.2	<i>Bubble Diagram</i> .....	80
3.4.2	<i>Zoning Blocking</i> .....	81

3.5	Ide Implementasi Konsep Pada Objek Studi .....	82
3.6	Implementasi Konsep dan Tema.....	85
3.6.1	Konsep Bentuk.....	83
3.6.2	Konsep Warna.....	84
3.6.3	Konsep <i>Furniture</i> .....	84
3.6.4	Konsep Pencahayaan .....	85
3.6.5	Konsep Material.....	86
3.6.6	Konsep Tekstur .....	87
3.6.7	Konsep Pola .....	87
3.6.8	Konsep Ruang / Skala.....	87
3.6.9	Konsep Penghawaan .....	88
3.6.10	Konsep Keamanan.....	88
BAB IV Perancangan <i>Chess Museum</i> di Bandung.....		90
4.1	Penerapan Tema dan Konsep Pada Desain.....	90
4.1.1	Konsep Bentuk.....	91
4.1.2	Konsep Warna.....	92
4.1.3	Konsep Material.....	93
4.1.4	Konsep <i>Furniture</i> .....	94
4.1.5	Konsep Pencahayaan .....	95
4.2	Perancangan General .....	96
4.3	Perancangan Area Khusus .....	97
4.3.1	<i>Lobby</i> .....	97
4.3.2	<i>Trantition Corridor</i> .....	98
4.3.3	Museum .....	98
BAB V Simpulan dan Saran .....		100
5.1	Simpulan .....	100
5.2	Saran .....	101
DAFTAR REFERENSI .....		102
LAMPIRAN 1.....		103
	Lampiran Sejarah Catur.....	103
	Lampiran Lembar Kerja .....	----

## DAFTAR TABEL

DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR SKEMA.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Open Plan</i> .....	15
Gambar 2.2 <i>Linear</i> .....	15
Gambar 2.3 <i>Loop</i> ( Putaran ) .....	16
Gambar 2.4 <i>Complex</i> .....	16
Gambar 2.5 <i>Labyrinth</i> .....	17
Gambar 2.6 Peletakan Terpusat.....	17
Gambar 2.7 Peletakan <i>Linear</i> .....	18
Gambar 2.8 Peletakan <i>Radial</i> .....	18
Gambar 2.9 Peletakan <i>Cluster</i> .....	19
Gambar 2.10 Peletakan <i>Grid</i> .....	19
Gambar 2.11 Rangkaian Tata Pamer yang Terbuka.....	20
Gambar 2.12 Rangkaian Tata Pamer Empat Bagian .....	20
Gambar 2.13 Rangkaian Tata Pamer Dua Sisi .....	21
Gambar 2.14 Rangkaian Terpotong.....	22
Gambar 2.15 Rangkaian Bercabang .....	22
Gambar 2.16 Pola Radial ( <i>Radial Circulation</i> ).....	23
Gambar 2.17 Pola <i>Linear</i> ( <i>Sequential Circulation</i> ).....	24
Gambar 2.18 Pola <i>Linear</i> Bercabang.....	24
Gambar 2.19 <i>Random Circulation</i> .....	25
Gambar 2.20 Jarak Pandang Orang Dewasa dan Anak - Anak .....	28
Gambar 2.21 Posisi <i>Display</i> Karya.....	28
Gambar 2.22 Rentang Sudut Pandang Manusia .....	29
Gambar 2.23 Pengamatan Karya Pada Posisi Berdiri .....	30
Gambar 2.24 <i>Compact Fluorescent Lamp</i> ( CFL ).....	34
Gambar 2.25 Pengamatan Karya Pria dan Wanita Pada Posisi Duduk .....	38
Gambar 2.26 Tinggi dan Cakupan Arah Pandang .....	38
Gambar 2.27 Tinggi <i>Display</i> dan Cakupan Arah Pandang .....	39
Gambar 2.28 <i>History of Chess</i> .....	40
Gambar 2.29 <i>Tumbling Chess Clock</i> .....	47
Gambar 2.30 <i>The Analog Push – Button Chess Clock</i> .....	48

Gambar 2.31 <i>Digital Chess Clock</i> .....	48
Gambar 2.32 Cabang Catur Putri di POMNAS XII .....	49
Gambar 2.33 Peserta TTC International 2011, Jakarta.....	49
Gambar 2.34 Museum Geologi Bandung .....	50
Gambar 2.35 Ruang Sayap Timur dan Ruang Sayap Barat.....	51
Gambar 2.36 Ruang Timur Lantai 2.....	52
Gambar 2.37 <i>Façade</i> Sekolah Catur Tunas Priangan.....	53
Gambar 2.38 Ruang Kelas .....	54
Gambar 2.39 Ruang Administrasi dan Ruang Kelas .....	54
Gambar 2.40 Ruang Kelas .....	54
Gambar 2.41 Sekolah SDN Dadaha .....	55
Gambar 2.42 Ruang Kelas yang Digunakan.....	55
Gambar 2.43 Suasana Pertandingan Porseni .....	56
Gambar 2.44 Pertandingan Paa Hari ke – 2.....	56
Gambar 2.45 Juniart. F. Samosir .....	57
Gambar 2.46 Bapak Rahmat.....	58
Gambar 2.47 Nickolas Cornelius Siantar .....	59
Gambar 2.48 <i>Façade</i> Honda Pasteur .....	60
Gambar 2.49 <i>Façade</i> Honda Pasteur.....	60
Gambar 3.1 Peta Jalan Honda Pasteur.....	62
Gambar 3.2 Porseni Catur di Tasikmalaya .....	63
Gambar 3.3 Ruang Kelas di SCTP .....	64
Gambar 3.4 Denah Honda Pasteur.....	64
Gambar 3.5 Potongan Bangunan Honda Pasteur.....	66
Gambar 3.6 <i>Façade</i> Honda Pasteur .....	66
Gambar 3.7 <i>Showroom</i> Honda Pasteur .....	66
Gambar 3.8 Area Bengkel Honda Pasteur .....	67
Gambar 3.9 <i>Showroom</i> Honda Pasteur .....	67
Gambar 3.10 Area Tangga Depan dan <i>Receptionist</i> Honda Pasteur.....	67
Gambar 3.11 Area Bengkel Honda Pasteur .....	68
Gambar 3.12 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 1.....	81
Gambar 3.13 <i>Zoning Blocking</i> Lantai 2.....	82
Gambar 3.14 Diagonal Ribs dan Transverse Arch .....	83
Gambar 3.15 Palet Warna.....	84



Gambar 3.16 <i>Konsep Warna</i> .....	84
Gambar 3.17 <i>Konsep Furniture</i> .....	85
Gambar 3.18 <i>Pawn Chair</i> .....	85
Gambar 3.19 <i>Konsep Pencahayaan</i> .....	86
Gambar 3.20 <i>Konsep Material</i> .....	87
Gambar 3.21 <i>Konsep Pola Berulang</i> .....	87
Gambar 3.22 <i>Lobby Berskala Monumental</i> .....	88
Gambar 3.23 <i>Kamera CCTV</i> .....	88
Gambar 3.24 <i>Smoke Detector dan Sprinkler</i> .....	89
Gambar 3.25 <i>Portable Fire Extinguisher</i> .....	89
Gambar 4.1 <i>Store Shelves</i> .....	91
Gambar 4.2 <i>Bentuk Arch</i> .....	92
Gambar 4.3 <i>Study Image Modern Interior Design</i> .....	92
Gambar 4.4 <i>Study Image Arch</i> .....	93
Gambar 4.5 <i>Study Image Material</i> .....	93
Gambar 4.6 <i>Bookshelves mini library</i> .....	94
Gambar 4.7 <i>Partition</i> .....	94
Gambar 4.8 <i>Trantition Corridor</i> .....	95
Gambar 4.9 <i>General Plan 1st Floor</i> .....	96
Gambar 4.10 <i>General Plan 2nd Floor</i> .....	96
Gambar 4.11 <i>General Section</i> .....	97
Gambar 4.12 <i>Lobby</i> .....	97
Gambar 4.13 <i>Trantition Corridor</i> .....	98
Gambar 4.14 <i>Pawn Area</i> .....	99

## DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Sirkulasi Pengunjung .....	13
Skema 2.2 Sirkulasi Barang <i>Display</i> .....	14
Skema 3.1 <i>Bubble Diagram</i> Kedekatan Antar Ruang .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Sejarah Catur.....	103
Lampiran Lembar Kerja.....	---