

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman yang semakin berkembang dan modern ini banyak sekali cabang olahraga yang diminati oleh masyarakat. “Demam bola” sangat menjamur di berbagai daerah dan di semua negara. Begitu juga dengan bulutangkis, basket, renang, voli, dll. Olahraga – olahraga ini tak pernah sepi dari penontonnya di setiap pertandingan yang diadakan. Namun, ini semua merupakan cabang olahraga yang populer saat ini.

Beda halnya dengan olahraga catur. Permainan ini merupakan salah satu cabang olahraga yang unik dan berbeda dari cabang olahraga lain. Hal ini karena permainannya tidak banyak bergerak namun cukup menguras otak

untuk mengatur strategi dan dapat membaca arah permainan lawan. Jika dibandingkan dengan cabang olahraga lainnya, catur masih kalah pamor meskipun ada pertandingannya yang sampai tingkat dunia. Bahkan jika diamati di Indonesia, pertandingan catur resmi rata – rata hanya dikunjungi oleh para pengurus, pelatih, dan keluarga peserta itu sendiri.

Selain itu, orang – orang juga kurang menaruh minat karena banyaknya pandangan bahwa catur merupakan permainan kalangan bawah dan hanya membuang waktu, walau sebenarnya ini untuk semua umur dan semua kalangan. Catur tidak hanya sekedar permainan yang menguras otak tetapi memiliki manfaat – manfaat bagi manusia terutama anak – anak. Manfaat – manfaat catur antara lain, melatih kesabaran, meningkatkan daya konsentrasi, mengembangkan pemikiran yang logis, meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas, mengajarkan untuk mandiri dalam mengambil keputusan, dan mengembangkan kemampuan menganalisa dan memprediksi dengan melihat semua kemungkinan yang akan terjadi pada sebuah keputusan yang dipilih.

Ada beberapa jenis permainan catur, misalnya catur cepat, catur buta, catur beregu, catur online, dll. Permainan catur tidak hanya sekedar permainan biasa yang dibuat untuk mengasah otak, namun ternyata memiliki makna simbolik yang tidak diketahui oleh banyak orang.

Indonesia memiliki potensi yang cukup besar dalam bidang ini. dapat dilihat dari adanya pecatur – pecatur Indonesia yang memiliki gelar *Grand Master*. Peraih gelar ini tidak hanya pecatur yang sudah tua, tetapi ada juga yang masih belia. Irene Kharisma Sukandar yang kini berusia 20 tahun meraih gelar “GMW” (*Grand Master Wanita*) saat ia masih 16 tahun. Selain itu pecatur senior, Utut Adianto, memberikan contoh yang baik. Karena kecintaan dan kepeduliannya terhadap masa depan catur Indonesia, beliau membuat sekolah catur “SCUA” di Jakarta Timur. Di sekolah catur ini, murid – muridnya dilatih agar dapat menjadi pecatur kelas dunia. Dalam bermain catur, sebaiknya tidak hanya berpikir untuk menang karena jangkauan berpikir akan menjadi pendek dan cenderung mengabaikan kualitas permainan.

1.2 Identifikasi Masalah

Permainan catur akan lebih berkembang jika lebih diperhatikan dan ditindak lebih lanjut. Kurangnya perhatian pemerintah, sekolah, dan masyarakat terhadap catur lah yang akan membuat permainan ini mati. Hal ini dapat dilihat dari minimnya fasilitas pelatihan, pertandingan catur, dan adanya paradigma bahwa catur merupakan permainan kelas bawah yang hanya membuang waktu.

Maka akan dibuat *Chess Museum* yang dilengkapi dengan tempat pelatihan dan pertandingan dengan tujuan untuk lebih memperkenalkan catur secara mendalam, memfasilitasi tempat pelatihan, dan pertandingan catur. Sehingga masyarakat atau para pecatur memiliki fasilitas yang memadai. Dengan harapan dapat melahirkan pecatur – pecatur berbakat dan menghilangkan anggapan masyarakat selama ini tentang catur. Selain itu juga, ini merupakan salah satu upaya untuk mengangkat kembali citra catur yang saat ini sudah rusak.

1.3 Ide Perancangan *Chess Museum*

Penulis akan membuat proyek “*Chess Museum*” dengan user dari kalangan bawah hingga atas dan sebagai tempat yang memfasilitasi kebutuhan belajar, berlatih, dan bertanding para pecatur. Dimana museum sebagai tempat yang memberikan pengetahuan lebih mendalam mengenai catur. Berdasarkan pengamatan penulis, permainan ini membutuhkan dua unsur penting yaitu strategi dan taktik. Dimana dalam bermain catur strategi adalah sebuah tujuan utama, sedangkan taktik merupakan cara bagaimana mendapatkan kemenangan atas lawan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, berikut ini akan diidentifikasi masalah yang muncul dari fenomena atau cuplikan data di lapangan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana menerapkan tema “*Education, Entertaint, Interactive*” dan konsep “*Strategy and Tactics*” pada interior museum?
2. Bagaimana merancang pola sirkulasi sesuai dengan fungsi dan kebutuhan?
3. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang menggambarkan pencitraan kehidupan setiap bidak catur di masa lalu?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan pokok – pokok persoalan yang telah dikemukakan dan dirumuskan di atas, berikut ini akan dipaparkan garis – garis besar hasil yang ingin dicapai setelah dipecahkan dan dijawab, yaitu sebagai berikut :

1. Merancang desain yang tidak konvensional, menarik, dan melibatkan pengunjung secara langsung.
2. Membuat berbagai macam pilihan sirkulasi untuk mencapai area museum.
3. Merandalami makna setiap bidak catur dan mendesain sesuai dengan karakter dan cara hidupnya.

1.6 Manfaat Penulisan Perancangan

Dengan adanya perancangan *chess museum* ini, diharapkan dapat memberikan manfaat yang banyak bagi masyarakat sekitar. Manfaat- manfaat tersebut antara lain adalah masyarakat pecinta catur memiliki fasilitas bermain dan sarana untuk bertanding dengan orang lain. Selain itu juga, diharapkan masyarakat atau generasi muda menjadi tahu latar belakang catur dan dapat menambah minat orang – orang terhadap catur.

1.7 Batasan Perancangan

Batasan perancangan yang ada dalam merancang proyek ini adalah :

- a. Area *lobby*
- b. Area museum catur

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I yaitu bab pendahuluan dipaparkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ide perancangan, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan perancangan, dan sistematika penulisan.

Bab II yaitu tinjauan pustaka mengenai sejarah catur, standar ergonomi, dan literatur lainnya.

Bab III yaitu deskripsi objek studi yang mencakup deskripsi proyek, site, analisa fungsi dan site, identifikasi user, flow activity, kebutuhan ruang, *zoning blocking*, implementasi konsep dan tema, dll.

Bab IV yaitu penjelasan perancangan *chess museum* di Bandung yang mencakup konsep, tema, dan penerapannya.

Bab V merupakan simpulan dan saran bagi mereka yang mungkin akan membuat proyek yang serupa.