



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan salah satu gerakan yang dapat menyehatkan tubuh. Melalui kegiatan olahraga tubuh akan merasa segar dan bugar. Oleh karena itu, olahraga sangat penting dalam kehidupan ini. Olahraga dapat berupa gerakan-gerakan tertentu dan juga berupa permainan. Olahraga yang berupa gerakan-gerakan tertentu diantaranya senam, yoga, dan juga *jogging*. Sedangkan olahraga yang berupa permainan diantaranya sepak bola, bola voli dan juga bola basket.

Bola basket adalah olahraga permainan bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak *point* dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena bisa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan terbuka.

Bola basket pada masa sekarang ini menjadi salah satu cabang olahraga yang cukup banyak diminati oleh masyarakat di Negara Indonesia. Kegemaran masyarakat terhadap olahraga bola basket dapat dilihat dari antusiasme dalam menyambut *event* yang diadakan dalam mempertunjukan olahraga bola basket, seperti : LIBALA (Liga Bola Basket Antar Pelajar), KANPORA (Kantor Pemuda dan Olahraga), POPDA (Pekan Olahraga Pelajar Daerah), PORPROV (Pekan Olahraga Provinsi), LIMA (Liga Mahasiswa), DBL (Deteksi Basketball League), NBL (National Basketball League), dan sebagainya.

Perkembangan olahraga basket di Kota Bandung cukup baik, tetapi kurang didukung dengan adanya fasilitas edukatif yang berhubungan dengan olahraga basket. Jumlah fasilitas yang terdapat di Kota Bandung jumlahnya masih sedikit. Maka dari itu perkembangan olahraga basket di Kota Bandung perlu diperhatikan lebih lanjut lagi agar bisa menjadi semakin baik.

Basketball Musuem adalah sebuah museum bola basket yang memerlukan tempat yang edukatif, rekreatif, dan informatif di mana mereka dapat memberikan informasi secara jelas bagi para pengunjung seperti, anak kecil, mahasiswa, *tour guide*, maupun orang luar negeri mengenai sejarah bola basket dengan cara yang menyenangkan.

Dengan permasalahan yang ada, pada perancangan tugas akhir interior ini perancang tertarik membuat *Basketball Museum* menjadi tempat yang menyenangkan dan akan dilengkapi beberapa fasilitas pendukung yang menarik minat pengunjung.

1.2 Ide/ Gagasan Perancangan

Basketball Museum adalah suatu tempat untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan olahraga bola basket secara lengkap, di dalamnya terdapat beberapa sarana seperti *lobby*, *retail*, *café*, dan ruang-ruang penunjang acara lain (pameran, *workshop*, dsbg.).

Desain perancangan yang akan dibuat merupakan museum yang secara edukatif, rekreatif, dan informatif dengan sistem *display* yang di dalamnya berusaha untuk mengajak orang-orang merasa nyaman untuk menikmati benda-benda koleksi. Di dalam museum terdiri dari beberapa area pameran :

1. Area pameran sejarah permainan bola basket:
Area pameran ini dibuat secara edukatif, rekreatif dan informatif
2. Area pameran perkembangan bola basket dunia:
Area pameran ini dibuat secara rekreatif dan informatif
3. Area pameran perkembangan bola basket Indonesia:
Area pameran ini dibuat secara edukatif dan rekreatif

Perancangan interior *Basketball Museum* dengan tema Melayang diharapkan memberikan nilai rekreatif yang ringan, dinamis, dan informal sehingga mudah dinikmati oleh semua kalangan. Melayang ini diambil dari karakter permainan bolabasket, dimana pada saat *dribble*, *shooting*, *passing* bola tersebut seolah-olah tidak menyentuh ke lantai. *Basketball Museum* meliputi semua aspek interior seperti *furniture*, warna, lantai, dinding, dll.

Perancangan ini juga memperhitungkan sirkulasi yang optimal dalam hubungan antar ruang, didukung dengan penerapan warna-warna yang menjadi ciri khas *Basketball* yaitu perpaduan warna jingga/*orange*, coklat, putih, dan hitam kemudian bahannya akan menggunakan material kaca, kayu, akrilik, dan aluminium. *Basketball Museum* ini juga menyediakan desain dan fasilitas sesuai dengan tema untuk kategori umur anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia, seperti *retail*, *café*, dan *game station*.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang interior *Basketball Museum* dengan tema “Melayang”?
2. Bagaimana merancang sebuah museum yang rekreatif, edukatif dan informatif bagi pengunjung museum?
3. Bagaimana cara menciptakan suatu pembeda, baik dari segi desain *interior* dan fasilitas ruang yang tersedia dari *Basketball Museum*?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Membuat perancangan interior *Basketball Museum* dengan tema melayang dengan satu kesatuan yang baik.
2. Merancang sebuah museum yang dapat dinikmati oleh semua orang termasuk pencinta olahraga basket yang ada di Kota Bandung dan orang-orang tersebut akan datang ke museum tersebut tidak hanya sekali saja.
3. Menyediakan fasilitas penunjang lainnya seperti, fasilitas *lobby*, *retail*, *café*, *Game Station* dan ruang-ruang penunjang acara lain (pameran, *workshop*, dsbg.).

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

Batasan atau lingkup dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain dua lantai denah STAMP yang terletak di tengah kota dan berada di pusat keramaian karena dekat dengan daerah *factory outlet*.
2. Merancang desain yang menyenangkan, aman dan nyaman untuk semua kategori umur dalam menikmati display didalam museum.
3. Memfasilitasi kegiatan pada museum untuk kategori umur anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia.

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

BAB I memaparkan latar belakang, identifikasi masalah, ide/gagasan perancangan, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan dan sistematika penulisan dari laporan tugas akhir yang berjudul “*Basketball Museum*”.

Bab II Landasan Perancangan *Basketball Museum*

BAB II merupakan penguraian beberapa teori yang digunakan dalam perancangan interior *Basketball Museum*. Teori-teori tersebut merupakan dasar yang dari proses perancangan.

Bab III Perancangan *Basketball Museum* Di Bandung Dengan Tema Melayang

BAB III menjelaskan mengenai tinjauan karakteristik, kondisi fisik, rencana tata ruang, objek perancangan. Bab ini juga menjelaskan site yang digunakan dan aspek – aspek yang mempengaruhi fungsi bangunan. Pada bagian ini, akan dijabarkan pula tentang program ruang, zoning blocking dan konsep yang akan diterapkan.

Bab IV Aplikasi Konsep Terhadap Perancangan Interior

BAB IV memaparkan penerapan konsep desain pada perancangan *Basketball Museum*.

Bab V Simpulan dan Saran

BAB V berisi mengenai simpulan dan saran pada perancangan *Basketball Museum*.