

## ABSTRAK

Olahraga Bola Basket pada saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, banyak kalangan yang mulai mengikuti cabang olahraga ini dengan serius, mulai dari kalangan anak 4 tahun hingga yang sudah lanjut usia pun masih ingin bermain. Selain anak-anak dan orang dewasa, adanya cabang olahraga bola basket teruntuk orang disabilitas, adanya *wheelchair basketball* ini membantu kalangan disabilitas yang menginginkan bermain olahraga bola basket, meskipun harga kursi roda yang tidak murah dikarenakan setiap pemain harus mendesain kursi rodanya sendiri sesuai ukuran tubuh dan posisi dalam permainan basket di lapangan.

Museum Basket memberikan suasana baru untuk museum yang menerapkan ciri khas dari bola basket. Bandung yang menjadi lokasi tempat Museum Basket, karena Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki banyak sekali club basket dan salah satu kota pelajar di Indonesia, sangat cocok untuk merancang museum basket. Selain museum, denah khusus yaitu café dimana anak muda jaman sekarang sering sekali mencari tempat makan atau berkumpul dengan teman maupun keluarganya. Kota Bandung merupakan kota kuliner.

Konsep dan tema dari perancangan ini adalah *Characteristic of Basketball* yang dimaksud adalah mengaplikasikan ciri khas dari bola basket dan permainan olahraga bola basket, dengan memvisualisasikan ciri khas dari segi bentuk, warna dan tekstur. Memberikan pengunjung pengalaman dengan display interaktif dan teknologi VR untuk memperkenalkan teknik yang ada di permainan bola basket.

Maka dari itu, tujuan dari perancangan yang penulis lakukan ini adalah membuat tempat informasi, tempat berkumpul, bermain bersama dan kuliner. Museum Basket ini menampilkan sejarah bola basket dunia mulai dari penemu bola basket hingga sejarah bola basket di Indonesia. Berdasarkan perancangan desain nantinya diharapkan pengunjung dapat menikmati dan membuat pengetahuan basket semakin luas,

### **ABSTRAC**

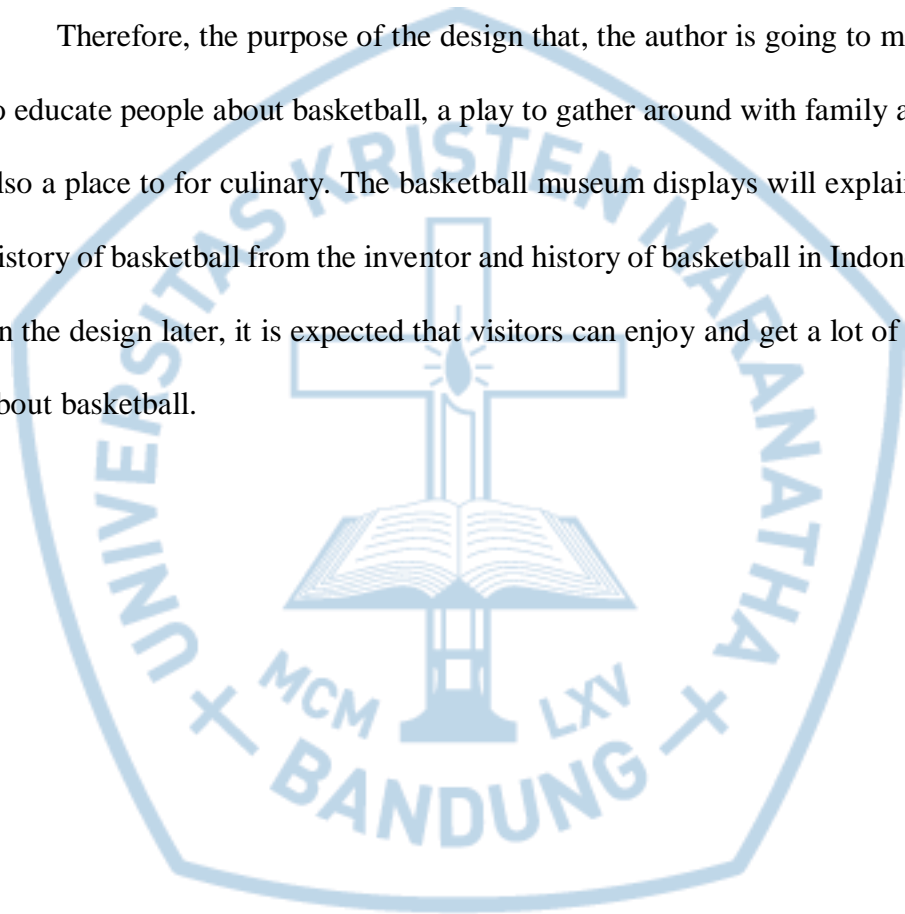
Basketball sports is currently experiencing very fast growth, so many people start to take this sport seriously, starting from 4 years old childrens even for older people who still want to play. Besides for the kids and adult, there are also abasketball sport for people with diasabilities. The existence of this wheelchair basketball helps all the people with diabilities who want to play the sports. Eventho for wheelchair basketball is not cheap, because each player need to have their own wheelchair that designed according to body size and position in basketball on the field.

The basketball museum will give a new atmosphere to the museum that applies the characteristic of basketball. Bandung, is the location for the Basketball Museum, because Bandung is oe of the city that has a lot of basketball clubs and also this city is suitable for the basketball museum. In addition to the museum, there will be a

special place where young people who loves to hangout and find a place to chill and gather with friends and family can come to the café at the Basketball Museum. Because people know that bandung itself is a culinary city.

For the concept and theme of the design is taken from the characteristic of basketball itself. And how to apply the characteristic of basketball is by visualizing the characteristic in terms of shape, color, texture. Give visitors an experience with attractive display and using Virtual Reality technology to introduce the techniques in basketball games.

Therefore, the purpose of the design that, the author is going to make a place to educate people about basketball, a play to gather around with family and friends, also a place to for culinary. The basketball museum displays will explain about the history of basketball from the inventor and history of basketball in Indonesia. Based on the design later, it is expected that visitors can enjoy and get a lot of knowledge about basketball.



## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Ide / Gagasan Perancangan.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Perancangan.....	6
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.7 Batasan Perancangan.....	8
1.8 Sistematika Perancangan.....	8
<b>BAB II TEORI TENTANG PERANCANGAN BASKETBALL MUSEUM</b>	
2.1 Museum.....	10
2.1.1 Definisi Museum.....	10
2.1.2 Fungsi Museum.....	11
2.1.3 Sejarah Museum Indonesia.....	12
2.1.4 Jenis – Jenis Museum.....	13
2.1.5 Pengguna dan Kegiatan Museum.....	16
2.1.6 Sistem Perancangan Museum.....	20
2.2 Ergonomi Museum.....	25
2.3 Olahraga Basket.....	30
2.3.1 Sejarah Bola Basket.....	32
2.3.2 Sejarah Bola Basket Indonesia.....	35
2.3.3 Aturan Permainan Bola Basket.....	37
2.3.4 Teknik Permainan Bola Basket.....	41
2.3.5 Teknik Permainan Bola Basket Profesional.....	43
2.3.6 Woman’s National Association.....	45
2.3.7 National Wheelchair Association.....	51
2.4 Standar Ergonomi Ruang.....	60
2.4.1 Cafe.....	60
2.4.2 Retail.....	75
2.4.3 3 on 3 Court.....	90
2.5 Virtual Reality.....	92
2.6 Studi Banding.....	94
2.6.1 Museum Geologi.....	94
2.6.2 Museum Gedung Sate.....	98
2.6.3 Galeri Museum Gedung Sate.....	99
<b>BAB III PROGRAM PERANCANGAN DAN DESKRIPSI PROYEK PERANCANGAN BASKETBALL MUSEUM</b>	
3.1 Deskripsi Proyek.....	107

3.2 Analisa Fisik.....	107
3.3 Deskripsi Site .....	110
3.3.1 Analisa Site .....	110
3.3.2 Analisa Bangunan.....	113
3.4 Identifikasi User .....	115
3.5 Struktur Organisasi .....	116
3.6 Jobdesk.....	117
3.7 Flow Activity.....	120
3.8 Tabel Kebutuhan Ruang.....	122
3.9 Bubble Diagram.....	123
3.10 Zoning Blocking.....	124

**BAB IV VISUALISASI TEMA DAN KONSEP CHARACTERISTIC OF BASKETBALL PADA PERANCANGAN MUSEUM DAN CAFÉ BASKET**

4.1 Tema dan Konsep Perancangan.....	126
4.1.1 Konsep Perancangan.....	126
4.1.2 Tema Perancangan.....	128
4.2 Penerapan Tema dan Konsep .....	129
4.2.1 Konsep Material .....	129
4.2.2 Konsep Warna .....	130
4.2.3 Konsep Bentuk .....	131
4.2.4 Konsep Tektur .....	132
4.2.5 Pencahayaan .....	133
4.2.6 Penghawaan.....	133
4.2.7 Studi Image .....	134
4.2.8 Sketsa Perspektif.....	136
4.3 Perancangan Museum Basket.....	137
4.4 Denah Khusus.....	140
4.4.1 Museum .....	140
4.4.2 Café.....	147

**BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan .....	150
5.2 Saran.....	152

DAFTAR PUSTAKA.....	153
---------------------	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.....	26
Gambar 2.2.....	28
Gambar 2.3.....	29
Gambar 2.4.....	29
Gambar 2.5.....	32
Gambar 2.6.....	33
Gambar 2.7.....	37
Gambar 2.8.....	54
Gambar 2.9.....	55
Gambar 2.10.....	57
Gambar 2.11.....	67
Gambar 2.12.....	67
Gambar 2.13.....	68
Gambar 2.14.....	69
Gambar 2.15.....	91
Gambar 2.16.....	92
Gambar 2.17.....	93
Gambar 2.18.....	94
Gambar 2.19.....	95
Gambar 2.20.....	96
Gambar 2.21.....	97
Gambar 2.22.....	98
Gambar 2.23.....	99
Gambar 2.24.....	100
Gambar 2.25.....	101
Gambar 2.26.....	101
Gambar 2.27.....	102
Gambar 2.28.....	102

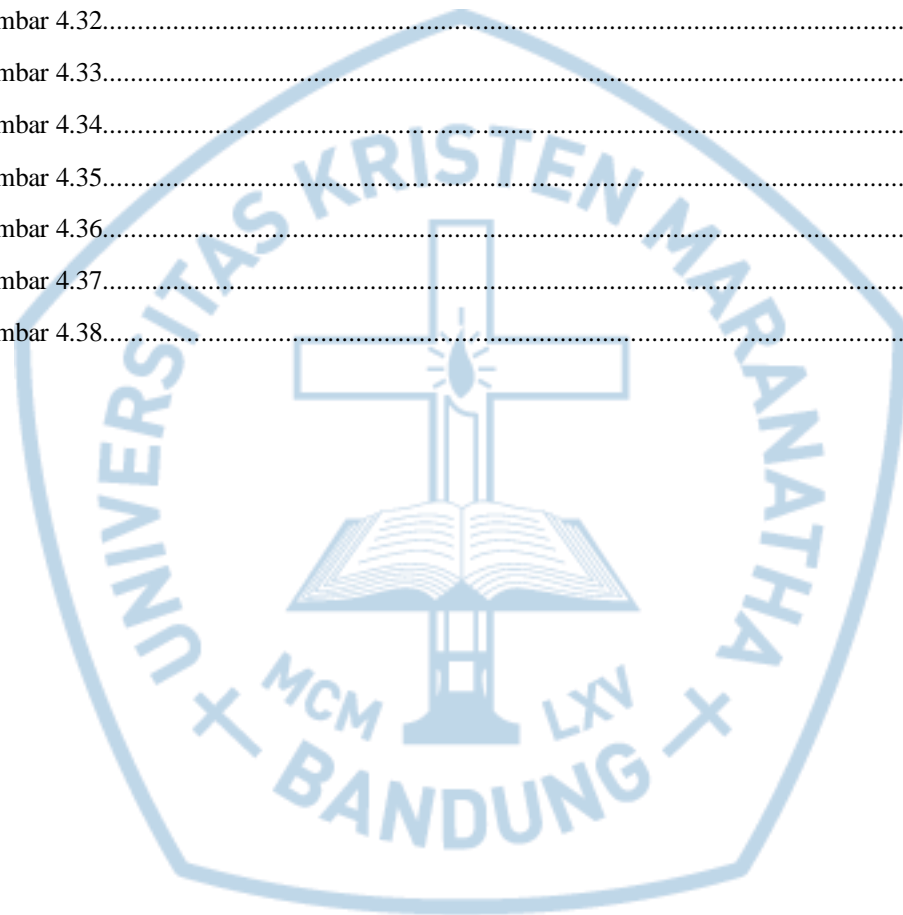
Gambar 2.29.....103  
Gambar 2.30.....104





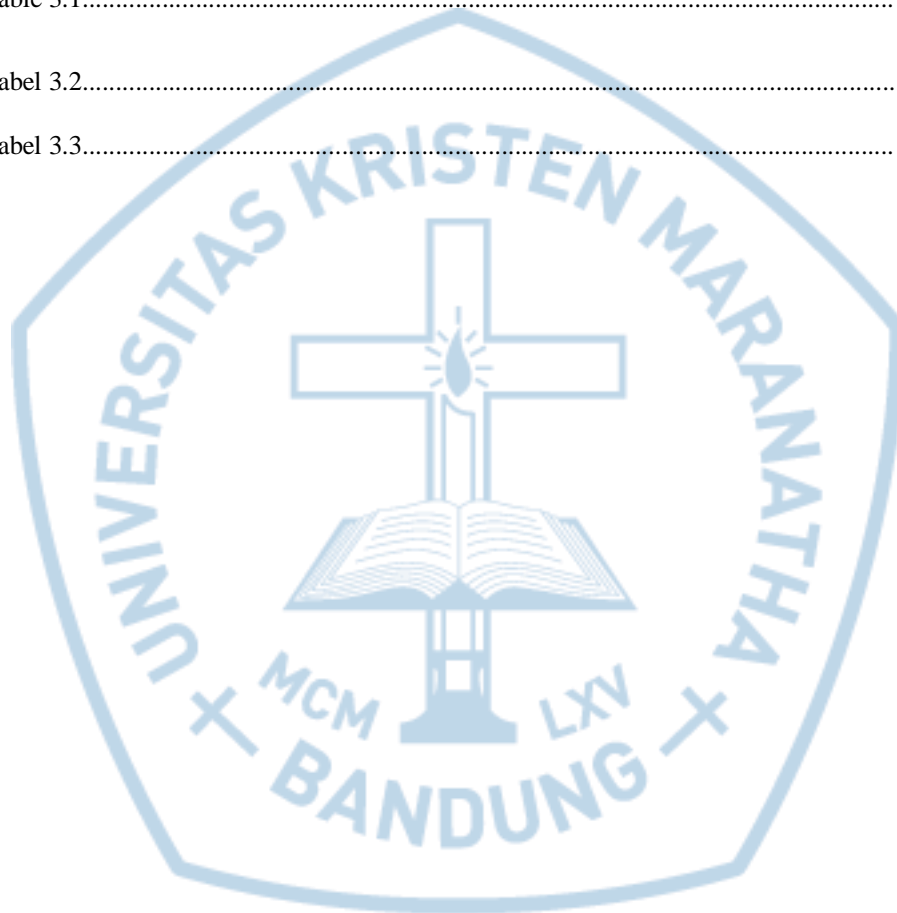
Gambar 2.31.....	105
Gambar 2.32.....	105
Gambar 3.1 .....	108
Gambar 3.2 .....	109
Gambar 3.3 .....	123
Gambar 3.4 .....	124
Gambar 3.5 .....	125
Gambar 4.1 .....	127
Gambar 4.2 .....	127
Gambar 4.3 .....	128
Gambar 4.4 .....	129
Gambar 4.5 .....	130
Gambar 4.6 .....	131
Gambar 4.7 .....	131
Gambar 4.8 .....	132
Gambar 4.9 .....	134
Gambar 4.10.....	134
Gambar 4.11.....	135
Gambar 4.12.....	136
Gambar 4.13.....	137
Gambar 4.14.....	138
Gambar 4.15.....	139
Gambar 4.16.....	139
Gambar 4.17.....	140
Gambar 4.18.....	141
Gambar 4.19.....	141
Gambar 4.20.....	142
Gambar 4.21.....	142
Gambar 4.22.....	143
Gambar 4.23.....	143
Gambar 4.24.....	144

Gambar 4.25.....	144
Gambar 4.26.....	145
Gambar 4.27.....	145
Gambar 4.28.....	146
Gambar 4.29.....	146
Gambar 4.30.....	146
Gambar 4.31.....	146
Gambar 4.32.....	147
Gambar 4.33.....	148
Gambar 4.34.....	148
Gambar 4.35.....	149
Gambar 4.36.....	149
Gambar 4.37.....	149
Gambar 4.38.....	149



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	62
Tabel 2.2.....	71
Tabel 2.3.....	87
Table 3.1.....	112
Tabel 3.2.....	114
Tabel 3.3.....	122



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	62
Tabel 2.2.....	71
Tabel 2.3.....	87
Table 3.1.....	112
Tabel 3.2.....	114
Tabel 3.3.....	122

