

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Olahraga adalah hal penting yang dilakukan sehari-hari untuk menjaga kesehatan tubuh. Olahraga bisa di kategorikan menjadi dua, yaitu olahraga hanya dengan melakukan pergerakan-pergerakan tertentu dan olahraga dengan aturan permainan. Pada olahraga yang terdiri dari gerakan-gerakan tertentu salah satunya yaitu senam dan yoga, sedangkan olahraga yang dilakukan dengan peraturan permainan yaitu bola basket, sepak bola, badminton, tenis, dan masih banyak jenis olahraga lainnya.

Olahraga bola basket dalam 1 kelompok terdiri dari 12 pemain dengan 5 pemain awal dan 7 pemain sebagai cadangan, permainan bola basket ini bermain dengan cara mempertemukan 2 kelompok yang berbeda, dan masing-masing kelompok harus dapat memasukan bola ke keranjang lawan, setiap bola yang masuk ke keranjang lawan akan mendapatkan 2 poin angka, tetapi jika memasukan bola ke keranjang lawan di luar dari jarak yang telah ditentukan akan mendapatkan 3 poin angka.

Olahraga basket ini pertama ditemukan oleh Dr. James Naismith, ia merupakan salah satu guru olahraga asal Kanada, ia memperkenalkan olahraga basket pada

tahun 1891. Permainan bola basket ini dibawa oleh para perantau



dari Cina ke Indonesia tahun 1920-an. Pada tahun 1930-an, klub-klub basket mulai bermunculan di kota-kota besar di Indonesia seperti Surabaya, Jakarta, Bandung, Semarang, Jogjakarta, dan Medan. Pertandingan olahraga bola basket nasional ini pertama kali diselenggarakan di PON (Pekan Olahraga Nasional) I, yaitu pada tahun 1948. Semakin berkembangnya olahraga basket di Indonesia mulailah organisasi induk untuk olahraga basket ini terbentuk yang dari awal sampai sekarang disebut PERBASI (Persatuan Basket Seluruh Indonesia) pada tahun 1951. Pada tahun yang sama dengan terbentuknya PERBASI, PON (Pekan Olahraga Nasional) II dilaksanakan, berbeda dengan acara PON yang pertama, pada acara PON yang kedua, sudah mengadakan pertandingan olahraga bola basket untuk kategori putra dan putri, dan tidak lagi mewakili Keresidenan melainkan mewakili masing-masing Provinsi, seperti Jabar, DKI-Jakarta, Jatim dan Sumatera Utara adalah klub-klub yang paling terkenal dan berada di posisi atas pada masa itu. Pada tahun 1953 PERBASI diakui menjadi anggota *International Basketball Federation* atau yang lebih dikenal dengan sebutan FIBA dan satu tahun kemudian Indonesia mengirimkan perwakilan untuk bertanding di *Asian Games* di Manila untuk pertama kalinya.

Pada tahun 1955 nama kepanjangan dari PERBASI diganti mengikuti ejaan dari KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia. Pengurus pertama organisasi PERBASI yaitu Tonny Wen sebagai ketua dan sebagai sekretaris adalah Lim Latumeten. Adanya masalah dikarenakan perkumpulan Tionghoa tidak mau bersatu dengan PERBASI maka

diadakannya kongres pertama yang diselenggarakan di Bandung, menghadirkan para perwakilan dari Surabaya, Yogyakarta, dan Jakarta.

PERBASI mengadakan pertandingan nasional yang terkenal dengan sebutan Kobatama (Kompetensi Bola Basket Utama), dan setelah 20 tahun berganti menjadi IBL (*Indonesian Basketball League*)

Perkembangan olahraga basket di Indonesia cukup pesat terutama saat IBL berganti menjadi NBL (*National Basketball League*). “Dahulu , ketika masih IBL, penonton hanya sekitar 35 ribu dalam satu tahun. Ketika kami ambil alih, NBL musim 2013 – 2014 lalu penontonnya mencapai 160 ribu.” Ujar Azrul kepada CNN Indonesia. “Dan adanya pergantian nama kembali menjadi IBL, sebelumnya penonton tidak pernah mencapai 300.000 penonton tetapi setelah IBL kembali di tahun 2016 penonton mencapai 800.000 bahkan hampir 1 juta. Bahkan setelah PERBASI ini membantu menggelar program IBL” ujar anggota PERBASI Jakarta. Peminat olahraga bola basket ini semakin bertambah maupun dari yang gemar menonton sampai pemain olahraga bola basket itu sendiri, di Indonesia hanya ada beberapa fasilitas yang berkaitan untuk olahraga basket seperti gor yang memadai. Gor itu sendiri hanya terdapat di beberapa kota besar saja seperti Jakarta, Surabaya, Bandung dan Yogyakarta. Sedangkan fasilitas basket untuk memberikan informasi, edukasi untuk peminat basket belum ada sama sekali. Di Indonesia tempat untuk para perkumpulan peminat basket masih sangat minim. Karena tidak ada tempat khusus, biasanya yang menjadi tempat perkumpulan para peminat basket yaitu di

cafe. Oleh karena itu perlu adanya tempat yang



menjadi fasilitas untuk menyampaikan informasi tentang dunia basket mulai dari sejarah dunia sampai sejarah bagaimana olahraga basket bisa masuk dan tersebar ke seluruh Indonesia untuk pengetahuan lebih mendalam bagi peminat basket maupun orang awam, dan ditambah fasilitas-fasilitas yang mendukung lainnya seperti *foodcourt*, *café*, dan *store* basket terbesar di Indonesia.

Peminat olahraga bola basket cukup banyak dan kota Bandung sendiri mempunyai banyak sekali club basket mulai dari klub anak kecil, club sekolah, sampai club professional. Kota Bandung sendiri dijuluki sebagai salah satu kota pelajar di Indonesia. Tetapi, Bandung tidak memiliki tempat pusat olahraga basket seperti Surabaya dan Jakarta. Bandung hanya memiliki Gor/lapangan *indoor* yang besar satu-satunya berada di Jalan Cikutra yang sering di sebut Gor C-tra Arena. Di Indonesia pun sampai saat ini belum memiliki tempat dimana semua fasilitas untuk komunitas atau *club* basket memiliki tempat khusus untuk edukasi dan informasi yang lengkap tentang basket itu sendiri.

Oleh karena itu perancangan proyek untuk tugas akhir ini mencakup museum basket sebagai tempat edukasi dan informasi, *Café* dan *3 on 3 court* menjadi tempat berkumpulnya para penggemar olahraga basket dan sekaligus menjadi fasilitas untuk *club* basket.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, yang menjadi identifikasi masalah ini adalah :

1. Tidak ada tempat yang mempunyai fasilitas untuk informasi lengkap tentang bola basket.
2. Kurangnya fasilitas untuk berlatih bagi para *club* bola basket yang juga mamiliki tempat untuk berkumpul untuk para komunitas basket yang dapat digunakan untuk sekedar nonton pertandingan yang diselenggarakan bersama dan tempat untuk bercengkrama.
3. Tidak adanya museum bola basket di Indonesia.

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Basketball Museum adalah tempat dimana pengunjung akan belajar dan tidak hanya sekedar tahu melainkan mengingat informasi tentang sejarah awal mula dibuatnya olahraga basket sampai bagaimana sejarah masuknya olahraga basket di Indonesia terutama perkembangan olahraga basket di Indonesia. Didalamnya akan terdapat beberapa sarana penunjang seperti *lobby*, *café*, *retail*

store, dan *3 on 3 court*.

Display pada museum ini di desain secara interaktif agar pengunjung mendapatkan informasi dan edukasi yang lengkap sehingga pengunjung dapat mengingatnya. Area museum ini dibagi berdasarkan beberapa topik yang diambil, diantaranya:

1. Area museum sejarah dan perkembangan olahraga bola basket di dunia.
2. Area museum sejarah dan perkembangan olahraga bola basket di Indonesia.
3. Area museum secara *thematic* bergantung pada sejarah dan perkembangan *club* basket di Bandung yang sedang populer.

Basketball Museum ini dirancang untuk berbagai kategori umur, yaitu anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia. Adanya beberapa fasilitas penunjang lainnya, seperti *retail store*, *café*, dan *3 on 3 court*.

1.4 Rumusan Masalah

Yang menjadi rumusan masalah di dalam laporan ini adalah :

1. Bagaimana merancang desain *Basketball Museum* yang edukatif dan informatif secara data dan desain dari interior?
2. Bagaimana merancang desain *Basketball Museum* agar pengunjung dapat berinteraksi dengan objek museum?
3. Bagaimana mendisplay objek museum yang dapat membuat pengunjung mengingat informasi yang disampaikan dengan display berteknologi?

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan dari laporan ini adalah :

Merancang desain *Basketball Museum* dengan berbagai macam penjelasan sejarah olahraga bola basket dengan lengkap, dan membuat pengunjung sangat merasakan ruang yang memiliki karakteristik bola basket dan permainan bola basket yang diterapkan diberbagai elemen interior pada museum ini.

1. Merancang display *Basketball Museum* secara interaktif agar pengunjung dapat berintraksi langsung sehingga mendapatkan informasi dan edukasi secara langsung dan lengkap.
2. Display yang digunakan memakai display kinetik atau display yang bisa menggerakkan objek pamernya. Kinetik diambil dari ciri khas permainan olahraga

boa basket yang bergerak cepat.

1.6 Manfaat Perancangan

Perancangan *Basketball Museum* ini bermanfaat untuk memberikan edukasi dan informasi mengenai olahraga bola basket di Indonesia terutama di Kota Bandung. Manfaat *Basketball Museum* ini dirancang untuk semua umur baik dari kategori anak-anak sampai dengan lansia, karena olahraga bola basket ini tidak hanya digemari oleh orang dewasa saja tapi semua kalangan dapat menikmatinya.

1.7 Batasan Perancangan

Batasan perancangan pada *Basketball Museum* ini adalah sebagai berikut:

1. Museum

Sarana untuk informasi sejarah dan perkembangan olahraga bola basket di Indonesia.

2. *Café*

Adanya fasilitas untuk tempat berkumpulnya para pengunjung.

3. *3 on 3 court*

Adanya fasilitas bermain untuk semua kalangan dari berbagai permainan basket.

4. DBL Store

Adanya retail untuk menjual berbagai macam kebutuhan basket dan asesoris lainnya.

1.8 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 Teori Tentang 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 Deskripsi dan Program Perancangan *Basketball Museum*

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 Perancangan Interior *Basketball Museum*

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

Bab V Simpulan dan Saran

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

