

Bab II Tinjauan Teori Dan Data Perancangan Interior Museum Olahraga Bola Basket di Bandung

II.1 Tinjauan Museum

Museum dapat didefinisikan dengan berbagai cara menurut berbagai sumber. Menurut International Council of Museums (ICOM), museum adalah lembaga permanen yang melayani masyarakat dan terbuka untuk umum. Museum berfungsi dalam mengumpulkan, merawat, meneliti, menyebarluaskan, dan memamerkan koleksi untuk tujuan penelitian, pendidikan, dan rekreasi. ICOM juga menyebutkan bahwa museum adalah institusi yang melayani masyarakat dan perkembangan mereka dengan tanggung jawab untuk mengumpulkan, merawat, mempelajari, menyebarluaskan, dan memamerkan warisan sejarah manusia serta objek-objek lainnya.

II.1.1 Sejarah Museum

Perkembangan museum di Indonesia sangat dipengaruhi oleh masa penjajahan Belanda. Pada abad ke-18, VOC dan Hindia-Belanda mendirikan Bataviaach Genootschap van Kunsten en Wetenschappen pada 24 April 1778, sebuah lembaga yang mengelola ilmu pengetahuan dan kebudayaan, termasuk museum. Lembaga ini bertanggung jawab atas berbagai koleksi seperti buku, etnografi, artefak, pra-sejarah, keramik, musikologi, numismatik, manuskrip, dan juga memiliki perpustakaan. Setelah Perang Dunia I, perhatian terhadap pendirian museum semakin meningkat dengan dukungan pemerintah Hindia Belanda, sementara museum yang ada di Batavia, seperti Kebun Raya Bogor, terus berkembang.

1. Museum Zoologi didirikan di Bogor oleh Von Koenigswald pada tahun 1894.
2. Museum Radyapustaka didirikan di Solo pada 28 Oktober 1890.
3. Museum Geologi didirikan di Bandung pada 16 Mei 1929.

4. Museum Sonobudoyo didirikan di Yogyakarta pada tahun 1919.
5. Museum Mangkunegoro didirikan oleh Mangkunegoro VII di Solo pada tahun 1918.
6. Museum Purbakala Trowulan didirikan oleh Ir. H. Haclaine pada tahun 1920.
7. Museum Herbarium didirikan oleh pemerintah kolonial Belanda di Bogor pada tahun 1941.

Pada 29 Februari 1950, nama Bataviaach Genootschap van Kunsten en Wetenschappen diubah menjadi Lembaga Kebudayaan Indonesia (LKI), yang mengelola museum dan perpustakaan. Pada tahun 1962, LKI menyerahkan pengelolaan museum dan perpustakaan kepada pemerintah, yang kemudian dikenal sebagai Museum Pusat bersama perpustakaannya. Sejak tahun 2005 hingga sekarang, lembaga permuseuman di Indonesia berada di bawah Direktorat Museum, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.

II.1.2 Jenis dan Status Museum

Museum dapat dikategorikan berdasarkan berbagai aspek, dengan klasifikasi yang paling umum adalah berdasarkan koleksinya. Selain itu, museum juga dapat dikelompokkan berdasarkan penyelenggaraan dan statusnya (Susilo dkk., 1993: 25). Secara umum, klasifikasi museum menurut koleksi meliputi dua kategori utama:

- Museum Umum, yang menyimpan berbagai koleksi terkait material manusia dan/atau lingkungannya, mencakup berbagai bidang seni, ilmu pengetahuan, dan teknologi.
- Museum Khusus, yang fokus pada koleksi material manusia dan/atau lingkungannya dalam satu bidang seni, ilmu pengetahuan, atau teknologi tertentu.

Pembagian museum juga dapat dilakukan berdasarkan statusnya:

- Museum Nasional, yang mengoleksi benda-benda yang mewakili dan berkaitan dengan material manusia dan/atau lingkungannya dari seluruh Indonesia, dan memiliki nilai nasional.
- Museum Provinsi, yang menyimpan koleksi yang mewakili dan berkaitan dengan material manusia dan/atau lingkungannya dari wilayah provinsi tempat museum berada.
- Museum Lokal, yang mengoleksi benda-benda yang mewakili dan berkaitan dengan material manusia dan/atau lingkungannya dari kabupaten atau kota tempat museum berada.

Berdasarkan penyelenggaraannya, museum dapat dibedakan menjadi:

- Museum Pemerintah, yang diorganisir dan dikelola oleh pemerintah, baik di tingkat pusat maupun daerah.
- Museum Swasta, yang dioperasikan dan dikelola oleh entitas swasta.

Kesimpulannya pada museum olahraga bola basket ini berdasarkan statusnya masuk ke kategori museum lokal dan dikelola oleh swasta yaitu oleh PT.Bola Basket Indonesia.

II.1.3 Sarana dan Prasarana Museum

Sarana pameran di museum dapat dibagi menjadi dua kategori utama:

1. Sarana Pokok Pameran

Sarana pokok merupakan elemen esensial dalam penataan pameran yang diperlukan untuk mencapai tujuan pameran dengan efektif. Beberapa sarana pokok meliputi:

- a. Panil: Digunakan untuk menggantung atau menempelkan koleksi dua dimensi yang bisa dilihat dari depan. Panil juga sering dipakai untuk menempelkan label atau materi tambahan seperti peta dan grafik. Koleksi yang sangat berharga memerlukan perlindungan ekstra saat dipajang di panil.



Gambar 2. 1 Panil 2D Museum

Sumber : <https://elib.unikom.ac.id/>

- b. Vitrin: Tempat untuk menampilkan koleksi tiga dimensi yang biasanya bernilai tinggi dan mudah dipindahkan. Vitrin berfungsi melindungi koleksi dari gangguan manusia, kelembaban, cahaya, dan perubahan suhu.



Gambar 2. 2 Vitrin Museum

Sumber : Pinterest

2. Jenis Sarana Pameran

Pilihan sarana pameran disesuaikan dengan bentuk objek yang dipamerkan. Di museum olahraga Indonesia, jenis objek yang dipamerkan meliputi:

- a. Realita: Benda-benda asli seperti alat olahraga.
- b. Replika: Tiruan dari benda seperti patung tokoh, beberapa alat olahraga, dan piala.
- c. Maket: Miniatur dari bentuk asli arena olahraga bersejarah atau khusus.
- d. Diorama: Representasi tiga dimensi dari situasi penting dalam olahraga.
- e. Foto: Gambar visual dari kegiatan atau peristiwa penting.
- f. Informasi: Tulisan yang memberikan detail mengenai objek pameran..

II.1.4 Kegiatan di Museum

a. Pameran

Pameran adalah kegiatan di museum di mana satu atau lebih koleksi ditampilkan berdasarkan tema dan sistem tertentu, dengan tujuan untuk menggambarkan kondisi, isi, dan latar belakang benda-benda tersebut kepada pengunjung museum (Kecil Tapi Indah, Pedoman Pendirian Museum, Direktorat Permuseum, 1999/2000). Pameran museum dapat dikategorikan berdasarkan durasi pelaksanaannya sebagai berikut:

- Pameran Tetap: Pameran yang berlangsung dalam jangka waktu minimal lima tahun.
- Pameran Khusus: Terdiri dari dua jenis:
 1. Pameran Khusus: Pameran dengan durasi tertentu, biasanya antara satu minggu hingga satu tahun.
 2. Pameran Keliling: Pameran yang diadakan di luar museum pemilik koleksi untuk jangka waktu tertentu dengan variasi waktu yang singkat.

b. Kegiatan Pendidikan

Museum juga menyelenggarakan berbagai kegiatan pendidikan, seperti:

- Ceramah (Fasilitas: Ruang seminar)
- Diskusi (Fasilitas: Ruang diskusi)
- Kursus
- Perpustakaan
- Pemutaran Slide, film dokumenter, film ilmiah (Fasilitas: Auditorium, mini teater)

Katalog yang diterbitkan berhubungan dengan program museum. Kegiatan ini menjadikan museum bukan hanya sebagai tempat pameran koleksi tetapi juga sebagai pusat pembelajaran dan sosialisasi mengenai pentingnya berbagi pengetahuan tentang koleksi kepada masyarakat.

c. Kegiatan Konservasi dan Pengelolaan Koleksi

Kegiatan konservasi meliputi:

- Perawatan barang koleksi
- Pengawetan barang koleksi
- Pengamanan barang koleksi

Pengelolaan koleksi mencakup:

- Pengadaan koleksi
- Identifikasi koleksi
- Klasifikasi koleksi
- Registrasi dan heregistrasi koleksi
- Katalogisasi dan rekatalogisasi koleksi
- Dokumentasi koleksi
- Pencatatan aktivitas koleksi
- Pertukaran koleksi
- Pengurangan koleksi

d. Kegiatan Pelayanan Teknis

- Survey dan penelitian lapangan
- Penyelenggaraan presentasi koleksi dan ruang pameran
- Pengadaan peralatan museum

e. Kegiatan Tata Usaha/Administrasi

- Pengelolaan rumah tangga museum
- Publikasi museum
- Komunikasi antar museum lokal, nasional, dan internasional
- Pendidikan dan pelatihan
- Kearsipan
- Keuangan
- Keamanan dan kebersihan

f. Persyaratan Berdirinya Museum

Museum harus memenuhi beberapa syarat:

1. Lokasi Museum:

- Lokasi harus strategis dan mudah diakses.
- Lokasi harus bersih dan sehat, tidak berada di area industri yang tercemar, tanah berlumpur, rawa, atau berpasir.

2. Bangunan Museum:

- Harus memenuhi kebutuhan fungsional seperti ruang pameran, auditorium, kantor administrasi, perpustakaan, laboratorium konservasi, studio preparasi, dan ruang penyimpanan.
- Termasuk juga fasilitas pendukung seperti pos keamanan, kafetaria, toko museum, loket, ruang tunggu, toilet, dan area parkir.

3. Koleksi Museum:

- Harus memiliki nilai sejarah, ilmiah, dan estetika.
- Harus dapat diidentifikasi berdasarkan morfologi, tipologi, gaya, fungsi, makna, serta asal-usul historis dan geografis.
- Harus dapat digunakan sebagai dokumen atau bukti penelitian ilmiah.
- Harus berupa benda asli, replika, atau reproduksi yang sah sesuai standar museum.

4. Peralatan Museum: Meliputi peralatan kantor dan teknis yang diperlukan untuk kegiatan administratif dan teknis.

5. Organisasi dan Ketenagaa:

Memerlukan tenaga ahli seperti kepala museum, staf administrasi, kurator, personel konservasi, preparasi, pelayanan masyarakat dan edukasi, serta pengelola perpustakaan (Departemen Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, 2003).

II.1.5 Metode Penyajian Koleksi Museum

Metode penyajian dapat disesuaikan dengan lingkungan masyarakat atau motivasi pengunjung museum dengan menggunakan metode yang terintegrasi sebagai berikut:

1. Metode penyajian seni atau koleksi yang tersedia untuk meningkatkan apresiasi nilai seni warisan budaya.

2. Suatu cara penyajian yang bersifat intelektual atau mendidik, yang objek yang ditampilkan tidak hanya mencakup objek itu sendiri, tetapi juga seluruh aspek yang berkaitan dengan objek itu sendiri, seperti rangkaian proses munculnya objek tersebut. atau fungsinya digunakan.

3. Metode presentasi yang romantis atau atmosferik. Dalam hal ini, item yang dipamerkan harus disertai dengan tampilan seluruh elemen lingkungan di mana item tersebut ditempatkan. Metode romantis digunakan untuk membangkitkan suasana saling pengertian dan keharmonisan di kalangan pengunjung melalui suasana dan fakta sosial budaya antar suku yang berbeda.

a. Penyajian Koleksi Museum

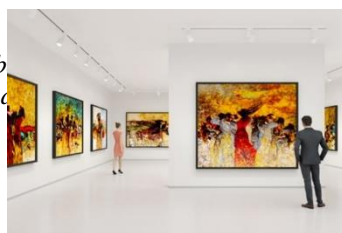
Cara penyajian yang paling tepat adalah dengan mengadakan pameran, baik itu pameran tetap, pameran khusus, atau pameran keliling. Teknik pameran adalah pengetahuan yang membutuhkan fantasi, imajinasi, kemampuan improvisasi, serta keterampilan teknis dan artistik yang khas.

Untuk karya dua dimensi, hanya diperlukan dinding pameran dengan penempatan yang sesuai dengan standar penglihatan. Sedangkan untuk karya tiga dimensi, diperlukan ruangan yang cukup luas agar karya seni tersebut dapat dilihat dari segala arah, serta komposisi ruangan dan isinya memberikan rasa lapang.



Gambar 2. 4 Penyajian Pameran 2 Dimensi

(Sumber : <https://kumparan.com/>)



Gambar 2. 5 Penyajian Pameran Seni 3 Dimensi
(Sumber <https://www.c...>)

Berbagai teknik penyajian koleksi museum meliputi:

1. Teknik estetik.
2. Teknik diorama atau minirama.
3. Teknik evokatif, yaitu kombinasi antara diorama atau setengah diorama dengan teknik tematis fungsional.

b. Bentuk-bentuk Teknik Memamerkan Objek Koleksi Museum

Bentuk teknik memamerkan objek koleksi:

1. Teknik Partisipatif: Pengunjung diajak untuk terlibat secara fisik maupun intelektual, atau keduanya, dengan benda-benda pameran. Jenis-jenisnya meliputi:

- Aktivasi: Pengunjung aktif dengan melakukan tindakan seperti menekan tombol atau menarik pegangan.
- Permainan Tanya Jawab: Pengunjung dapat berpartisipasi dalam permainan yang memancing pengetahuan dan keingintahuan dengan menjawab pertanyaan. Presentasi dapat menggunakan panel elektronik.

2. Teknik Berbasis Objek terdiri dari tiga jenis:

- a. Penyimpanan Terbuka: Menampilkan seluruh koleksi museum.
- b. Pameran Selektif: Menampilkan sebagian koleksi museum.
- c. Pengelompokan Tematik: Menampilkan benda-benda koleksi sesuai dengan topik atau tema tertentu.

Bentuk penanganan objek koleksi meliputi:

- Objek Tak Terkunci: Digunakan untuk benda-benda yang aman, biasanya berukuran besar dan dapat bergerak, seperti patung.
- Objek Terikat: Benda-benda diikat agar tidak bisa diambil atau dipindahkan, biasanya berukuran kecil.
- Objek Tertutup: Benda-benda dilindungi dengan pagar atau kaca.

- Objek Animasikan: Benda-benda yang digerakkan untuk menarik perhatian pengunjung.
 - Diorama: Bisa berupa miniatur atau seukuran benda aslinya.
3. Teknik Panel: Panel digunakan untuk membantu mempresentasikan informasi.
4. Teknik Model, jenis-jenis model meliputi:
- a. Replika: Tiruan benda asli dengan skala 1:1.
 - b. Miniatur: Model dengan ukuran lebih kecil dari aslinya.
 - c. Pembesaran: Model lebih besar dari aslinya.
 - d. Teknik Audiovisual: Meliputi narasi, film slide, videotape, videodisk, dan proyektor diorama dengan latar belakang hidup.

II.1.6 Faktor-Faktor Utama Dalam Perancangan Museum

Dalam merancang museum, beberapa faktor utama harus dipertimbangkan untuk menciptakan pengalaman yang nyaman bagi pengunjung, yaitu:

a. Faktor Koleksi

Penampilan koleksi adalah aspek penting dalam museum olahraga, terutama dari segi visual untuk menyampaikan pesan dengan efektif, misalnya:

- Menampilkan alat-alat olahraga serta penghargaan seperti medali dan piala yang telah diraih atlet yang mengharumkan nama Indonesia.
- Memamerkan alat-alat olahraga dan permainan tradisional.

b. Faktor Pengunjung

Tipe pengunjung olahraga dapat digolongkan sebagai berikut:

- Pengunjung yang memerlukan pengarahan atau pendidikan sebagai petunjuk untuk memahami pameran.
- Pengunjung yang datang hanya untuk menikmati pameran sebagai bentuk rekreasi.

- Pengunjung ilmiah yang fokus pada bidang keolahragaan.

c. Faktor Motivasi Pengunjung

1. Pendekatan estetis.
2. Pendekatan romantis.
3. Pendekatan intelektual.

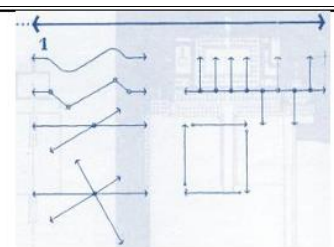
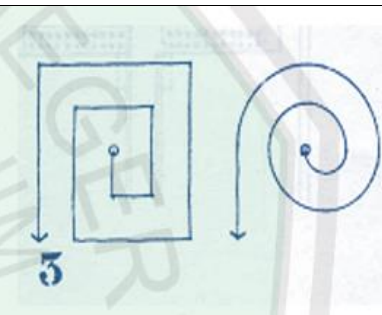
d. Faktor Sirkulasi

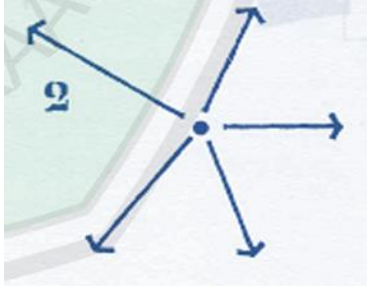
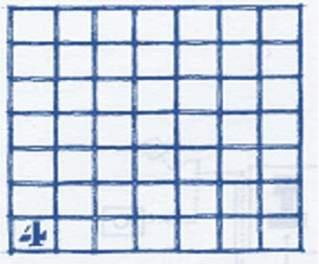
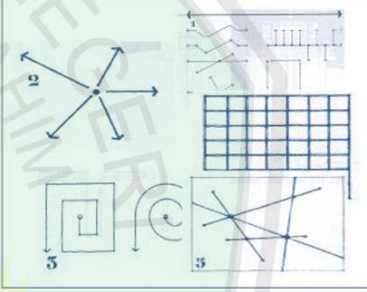

Sirkulasi dalam museum mirip dengan sirkulasi di galeri, yang mengarahkan pengunjung untuk memudahkan pengalaman melihat karya pameran. Aspek penting yang perlu diperhatikan dalam sirkulasi dan interior ruang pameran meliputi pencahayaan, kelembaban relatif, dan suhu. Menurut F.D.K Ching (2000:230), faktor yang mempengaruhi sirkulasi eksterior dan interior mencakup pencapaian, aksesoris pintu masuk, konfigurasi jalur, dan hubungan antara jalur dan ruang. Bentuk dan detail ruang sirkulasi dapat dijelaskan sebagai berikut.:

1. Pencapaian yaitu jalur yang ditempuh untuk mendekati/menuju bangunan. Pencapaian dibagi menjadi 3, dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 1 Konfigurasi Jalur Sirkulasi

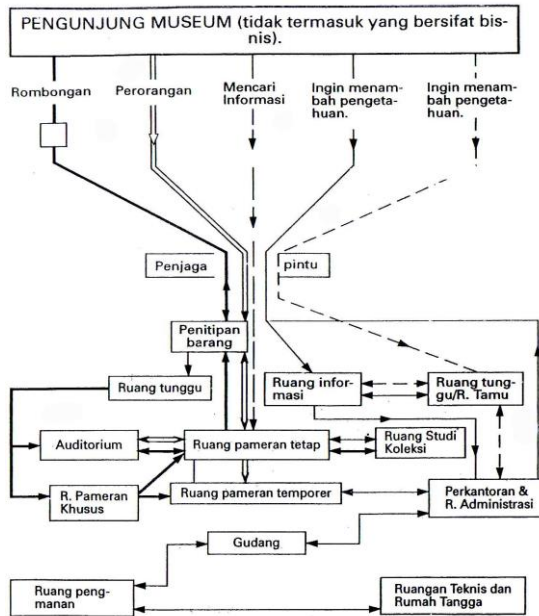
Sumber : F.D.K Ching, (2000:253)

No	Jalur	Keterangan	Gambar
1	Linier	Jalan lurus yang mengorganisir untuk sederet ruang-ruang	
2	Spiral	Jalan tunggal menerus, yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusat dengan jarak yang berubah	

3	Radial	Jalan lurus yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.	
4	Grid	Dua pasang jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan membentuk ruang segi empat	
5	Komposit	Kombinasi keseluruhan pola jalur	
6	Jaringan	Jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu dalam ruang	

Sirkulasi di Museum

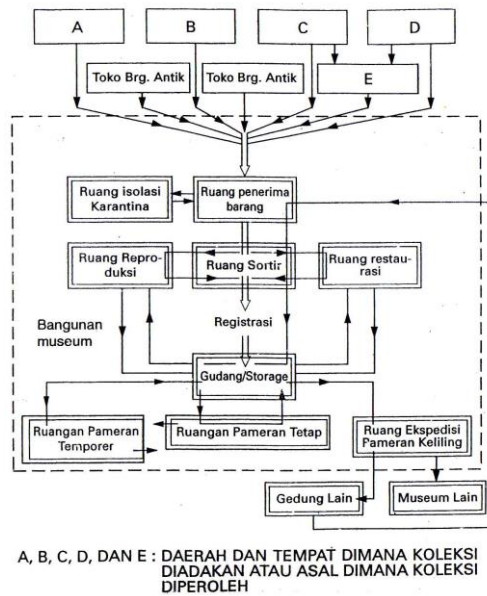
a. Skema arus dan sirkulasi pengunjung di dalam museum



Gambar 2. 5 Sirkulasi Museum

(Sumber: "Kecil tapi indah" Pedoman Pendirian Museum.2000.)

b. Skema arus dan sirkulasi koleksi di dalam museum gedung museum



A, B, C, D, DAN E : DAERAH DAN TEMPAT DIMANA KOLEKSI DIADAKAN ATAU ASAL DIMANA KOLEKSI DIPEROLEH

Gambar 2. 6 Sirkulasi Koleksi Museum

(Sumber: "Kecil tapi indah" Pedoman Pendirian Museum.2000)

a. Persyaratan Perancangan Museum

a. Persyaratan Khusus

1. Ditinjau dari Prinsip Perancangan Ruang Museum

a. Proporsi

Proporsi yang seimbang dari koleksi-koleksi di dalam ruangan memastikan tidak ada distorsi dalam keseluruhan tampilan ruang.

b. Keseimbangan (*balance*)

Untuk variasi ukuran serta keseimbangan model bentuk dan komposisi, baik dua dimensi maupun tiga dimensi, sebuah pameran harus diimbangi dengan corak yang beragam dari vinil pameran, ukuran objek, teknik pameran, dan pencahayaan. Misalnya, memasuki gedung Museum Olahraga yang hanya berisi diorama olahraga akan memberikan kesan monoton. Sebaliknya, jika diorama ditampilkan secara bergantian, akan memberikan kesan menyenangkan bagi pengunjung.

c. Tekanan (*emphasis*)

Dalam komposisi sebuah lemari pameran, fokus utama haruslah pada objek yang akan dipamerkan.

d. Irama (*rhythm*)

Dalam ruang pameran harus ada gerakan dan irama, baik dalam tata ruang pameran maupun dalam lemari pameran. Pengunjung harus merasa nyaman dengan ruangan tersebut. Semua lemari pameran atau tata penyusunan koleksi museum harus tampak mengundang pengunjung sehingga mereka tertarik. Tata penyusunan lemari kaca harus memiliki irama, yang diciptakan oleh variasi ukuran dan model benda-benda yang dipamerkan (Hadisutjipto, 1980).

2. Ditinjau dari Elemen Ruang Dalam.

a. Elemen Lantai Sebagai Pembentuk Ruang Pamer

Lantai adalah elemen horizontal yang membentuk ruang. Dalam ruang pameran, variasi lantai memainkan peran penting dalam menciptakan suasana ruangan. Menurut F.D.K. Ching (1979), elemen horizontal sebuah ruang dapat dipertegas dengan cara menaikkan atau menurunkan bidang lantai dan lantai dasar.

Ini akan menghasilkan ruang yang terpisah. Kesatuan ruang dan kesatuan visual dalam ruang pameran yang terjadi akibat perbedaan tinggi lantai bergantung pada skala perbedaan ketinggian (F.D.K. Ching, 1979), sebagai berikut:

1. Sisi-sisi bidang tertentu tanpa batas tetap mempertahankan kesatuan hubungan ruang dan visual, sehingga akses fisik dapat dengan mudah dicapai.
2. Beberapa hubungan visual dipertahankan, namun kesatuan ruang terputus, sehingga akses fisik memerlukan tangga atau ramp.
3. Ketika kebutuhan akan kesatuan visual atau ruang terputus, area yang ditinggikan diisolasi dari lantai, dan area yang ditinggikan tersebut menjadi unsur atap dari ruang di bawahnya.

b. Elemen Plafond Sebagai Pembentuk Ruang Pamer.

Menurut Gardner (1960), langit-langit yang ideal untuk ruang pameran adalah yang sebagian dibiarkan terbuka untuk alasan ekonomis serta memudahkan akses terhadap peralatan yang digantung atau dipasang di langit-langit. Langit-langit dalam ruang pameran adalah elemen non-struktural yang tidak perlu menahan cuaca atau beban berat, tetapi berfungsi sebagai tempat untuk memasang pencahayaan yang mempengaruhi ruang pameran. Ketinggian langit-langit sangat mempengaruhi aktivitas di bawahnya, dan elemen yang dinaikkan atau diturunkan dapat mempertegas ruang dengan mengubah skala ruang. Bentuk, warna, tekstur, dan pola langit-langit dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas visual serta memberikan orientasi (F.D.K Ching, 1979).

Penataan objek pameran perlu memperhatikan tiga hal (Miles, 1998):

1. Tingkat Kepentingan: Menyesuaikan dengan nilai objek yang dipamerkan dan cara menyampaikan nilai tersebut.
2. Fungsi: Menyangkut penyajian objek, memastikan arus pengunjung yang lancar, dan penggunaan struktur fleksibel untuk perubahan pameran.

3. Tata Urutan: Mengatur urutan penyajian untuk menarik minat pengunjung sesuai ruang yang tersedia.

Menurut Trangenza (1978), penataan objek di ruang pameran mempengaruhi kenyamanan pengunjung. Ruang pameran harus diatur sesuai jenis objek sehingga ada ruang yang cukup untuk pengamatan. Ruang pameran atau stand pameran harus menarik pengunjung, memberikan informasi, mengaktifkan respons terhadap objek, dan meninggalkan kesan mendalam (Miles, 1987).

Menurut Neufert (1992), kebutuhan ruang berdasarkan objek pameran adalah sebagai berikut:

1. Lukisan membutuhkan ruang dinding seluas 3-5 m².
2. Patung membutuhkan ruang lantai seluas 6-10 m².
3. 400 keping medali membutuhkan lemari kabinet berukuran tebal 80 cm, tinggi 160 cm, dengan panjang sesuai ukuran ruang.

Menurut Lawson (1981), standar ukuran stand pameran adalah:

- Stand kecil: lebar 3 m dan kedalaman 2,5-3 m (luas 9 m²).
- Stand sedang: 15 m².
- Stand besar: lebih dari 15 m².

c. Elemen Fleksibilitas Pembentuk Ruang Pamer.

Fleksibel berarti mudah diubah untuk menyesuaikan dengan kondisi baru (Hornby, 1987), dan dalam bahasa Indonesia berarti mudah disesuaikan dengan kondisi baru. Jadi, elemen yang fleksibel adalah elemen pembentuk ruang yang dapat diubah untuk menyesuaikan dengan kondisi yang berbeda, sehingga berbagai kegiatan dapat diwadahi seoptimal mungkin dalam ruang yang sama.

a. Peran Fleksibilitas Elemen Pembentuk Ruang Pamer:

1. Optimalisasi Ruang:

Fleksibilitas bertujuan untuk mencapai optimalisasi tertinggi dalam pemanfaatan ruang untuk berbagai kegiatan. Optimalisasi ini melibatkan pemanfaatan ruang dalam rentang minimum dan maksimum. Optimalisasi ruang dengan elemen fleksibel dapat dicapai dengan merencanakan kebutuhan ruang berdasarkan karakteristik kegiatan utama dari berbagai kegiatan yang akan diwadahi.

2. Penggunaan Skala Ruang:

Kebutuhan ruang direncanakan untuk memanfaatkan skala ruang maksimum dari suatu kegiatan, sementara kegiatan dengan skala lebih kecil dapat diwadahi secara bersamaan.

3. Kualitas Ruang:

Kebutuhan kualitas ruang dapat dipenuhi dengan menggunakan elemen pembentuk ruang yang dapat dipindahkan, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Unsur dan Faktor Perencanaan Fleksibilitas Elemen Pembentuk Ruang Pamer :

1. Efisiensi:

Efisiensi berarti kualitas dan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan baik, cakap, dan dengan sedikit usaha dan waktu. Dalam arsitektur, ini berarti elemen arsitektur harus dapat dimanfaatkan seoptimal mungkin dengan sedikit atau tanpa kesulitan.

2. Efektivitas:

Efektivitas berarti kemampuan mencapai sasaran, tujuan, atau maksud secara proporsional. Dalam arsitektur, tujuan yang diinginkan dicapai melalui pewardahan fasilitas berdasarkan karakteristik kegiatan dan kualitas yang diinginkan, sehingga fasilitas dapat dimanfaatkan secara optimal sesuai kebutuhan.

b. Partisi sebagai Elemen Pembentuk Fleksibilitas Ruang

Partisi adalah elemen vertikal yang digunakan untuk membatasi dan mengatur ruang di dalam interior. Partisi dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi dan menawarkan fleksibilitas penggunaan. Menurut Lawson (1998), partisi berfungsi sebagai elemen pemisah dalam hall yang membantu membentuk sirkulasi dan stand pameran. Partisi juga dapat mengontrol kebisingan, peralatan kerja, serta reproduksi suara. Fungsi utama partisi adalah:

- Mengatur pergerakan di dalam dan di luar ruang tertutup.
- Memisahkan ruang dengan lingkungan yang berbeda.
- Mengisolasi atau menahan aktivitas atau lingkungan dalam ruang yang berdekatan.
- Menghalangi transisi cahaya.

Menurut Watson (2000), partisi berfungsi sebagai pembagi vertikal yang menyediakan batas fisik maupun visual serta menyaring faktor lingkungan dalam ruang interior. Fungsi utama partisi meliputi:

- Mengatur pergerakan dalam ruang tertutup.
- Memisahkan ruang dengan lingkungan yang berbeda.
- Mengisolasi aktivitas berbahaya atau lingkungan di sekitar aktivitas tersebut.
- Mengontrol atau mengurangi transisi suara.

Jenis-jenis Partisi Menurut Watson (2000):

1. Partisi Permanen:

- Tidak bisa dibongkar atau dipindahkan.
- Terdiri dari rangka yang dilapisi dengan papan prefabrikasi.
- Struktur partisi terdiri dari elemen yang digabungkan dengan rangka inti dan lapisan penutup.

2. Partisi yang Dapat Dipindahkan:

- Terdiri dari panel prefabrikasi yang bisa dipindahkan.
- Tidak terikat langsung pada lantai atau langit-langit.

3. Partisi yang Dapat Bergerak:

- Dinding semi permanen yang digunakan untuk membagi ruangan.
- Dirancang menyerupai pintu lipat yang bisa digeser.

4. Partisi yang Dapat Dibongkar Pasang:

- Partisi semi permanen yang mudah dipindahkan.
- Dirancang untuk bisa dipindahkan sesuai dengan kebutuhan ruang.

b. Pencahayaan pada Museum

Sistem pencahayaan di Museum Olahraga dirancang dengan tema tertentu yang mempengaruhi elemen desain lainnya seperti sirkulasi, tata ruang, dan tampilan bangunan. Penataan cahaya dalam ruang sangat terkait dengan fungsi dan aktivitas di dalamnya. Efek pencahayaan pada keseluruhan tampilan bangunan bergantung pada kesan yang ingin ditampilkan oleh perancang terhadap lingkungan sekitar. Pencahayaan di Museum Olahraga terintegrasi dalam konsep teknis untuk menciptakan suasana ruangan. Cahaya mendukung fungsi utama pameran di dalam museum. Sistem pencahayaan museum didasarkan pada teori, dengan kualitas pencahayaan sebagai aspek utama. Efek cahaya pada objek tidak dapat dihilangkan sepenuhnya (Kohler, 1959).

Untuk museum yang menampilkan objek diorama, pencahayaan yang tidak terencana dapat merusak kualitas objek yang dipamerkan. Ball (1982) menyatakan bahwa pencahayaan pada objek pameran mempengaruhi kualitas dan keindahan objek tersebut. Beberapa faktor yang memengaruhi pencahayaan dalam ruang pameran meliputi:

1. Skala ruang, bahan lantai, dinding, dan plafon, ukuran bukaan, warna, dan tekstur.
2. Skala, bentuk, tekstur, warna, dan bahan objek yang dipamerkan.
3. Perilaku pengunjung.

Pencahayaan buatan lebih disarankan dibandingkan pencahayaan alami untuk menghindari kerusakan. Cahaya buatan harus disesuaikan dengan tingkat iluminasi tertentu untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Sebagian besar museum harus melengkapi perlengkapan pencahayaan di area pameran dan koleksi dengan pelindung UV untuk mengurangi radiasi hingga kurang dari 75 microwatts per lumen, guna mencegah kerusakan pada objek jika lampu rusak.

Secara umum, menurut nilai iluminasi yang ditetapkan oleh Illumination Engineers Society of North America (*Lighting Handbook For General Use*), tingkat pencahayaan yang paling dominan berada di permukaan barang koleksi. Pada benda yang sangat sensitif, seperti bahan kertas (hasil cetak dan foto), tingkat pencahayaan tidak boleh melebihi 5 Footcandles (Fc). Kebutuhan pencahayaan pameran akan bervariasi sesuai dengan jenis pameran, ukuran karya, dan tata letak setiap pameran. Tujuan pencahayaan mungkin adalah untuk menerangi objek individual, bukan seluruh ruang.

II.2 Tinjauan Olahraga Bola Basket

Olahraga basket adalah permainan bola tim yang melibatkan dua kelompok, masing-masing terdiri dari lima pemain, yang bersaing untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke keranjang lawan. Basket adalah olahraga yang ideal untuk disaksikan karena umumnya dimainkan di dalam ruangan dan memerlukan lapangan yang relatif kecil. Permainan ini juga lebih intens dan kompetitif, dengan tempo yang lebih cepat dibandingkan olahraga bola lainnya seperti voli dan sepak bola.

Basket pertama kali diciptakan di Amerika Serikat oleh Dr. James A. Naismith pada tahun 1891. Amber V (2007:9) menjelaskan bahwa basket melibatkan serangkaian gerakan yang kompleks dan beragam, yang berarti bahwa setiap gerakan saling mendukung satu sama lain. Untuk bermain secara efektif, setiap gerakan perlu dipelajari secara terpisah dan kemudian dikoordinasikan dengan gerakan lainnya. Menurut Wissel (2000:2), "Permainan basket dimainkan oleh dua tim, masing-masing dengan lima pemain. Tujuannya adalah untuk

mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang, sambil mencegah tim lawan melakukan hal yang sama."

Meskipun para pemain dapat berada dalam berbagai posisi, posisi yang paling umum dalam tim yang terdiri dari lima pemain adalah sebagai point guard (penangan bola), yang bertanggung jawab untuk mengendalikan bola dan mengatur serangan. Pemain kedua biasanya berperan sebagai shooting guard (penembak luar), yang harus memiliki teknik tembakan yang baik untuk dapat melakukan tembakan jarak jauh atau three-pointer. Pemain ketiga berperan sebagai small forward (pemain serba guna dalam dan luar), yang biasanya beroperasi di luar area serangan. Pemain keempat adalah power forward (penyerang kuat yang mengambil rebound), yang bertugas mengambil rebound dari serangan yang gagal. Pemain kelima adalah center (penyerang dalam dan pemantul tembakan), biasanya memiliki postur dan tinggi badan yang tinggi untuk dapat menghalangi lawan dalam mencetak gol di area dekat keranjang.

Bola basket adalah olahraga permainan yang menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Bola dapat dipassing ke rekan satu tim, dipantulkan ke lantai saat berjalan, atau dilempar ke keranjang lawan. Untuk memainkan bola basket, diperlukan lapangan dengan lantai semen atau papan yang dibatasi oleh garis berbentuk persegi panjang dengan ukuran 28 x 15 meter. Perlengkapan lainnya termasuk papan pantul yang terbuat dari kayu keras atau bahan tembus pandang dengan ketebalan 3 cm, lebar 1,80 m, dan tinggi 1,20 m, serta keranjang yang terdiri dari ring dan jala. Bola yang digunakan harus bulat dan terbuat dari kulit, karet, atau bahan sintetis, dengan lingkaran antara 75-78 cm dan berat antara 600-650 gram. Permainan biasanya dimainkan dalam empat babak dengan masing-masing babak berdurasi 10 menit, tetapi di Amerika Serikat, NBA menggunakan waktu 4 x 12 menit. Komponen fisik sangat penting dalam bola basket karena pertandingan yang panjang dan keras, serta seringnya kontak fisik antara pemain. Untuk mencapai prestasi maksimal, diperlukan kondisi fisik, teknik, taktik, dan mental yang baik.

II.2.1 Perkembangan Bola Basket di Indonesia

Secara historis, masyarakat Indonesia telah mengenal kombinasi permainan bola dan keranjang sejak lama, khususnya sejak tahun 1930-an. Bukti ini diperkuat oleh fakta bahwa pada masa menjelang dan awal kemerdekaan, klub-klub bola basket di kota-kota besar seperti Jakarta, Medan, Bandung, Semarang, DI Yogyakarta, dan Surabaya banyak yang berkembang dari sekolah-sekolah Cina. Salah satu pemain legendaris Indonesia, Liem Tjien Siong, yang dikenal sebagai Sonny Hendrawan, terpilih sebagai Pemain Terbaik pada Kejuaraan Bola Basket Asia IV di Seoul pada tahun 1967, ketika tim Indonesia meraih peringkat ke-4.

Pada tahun 1948, bola basket sudah termasuk dalam cabang olahraga yang dipertandingkan pada PON I di Solo, menunjukkan bahwa olahraga ini sudah mulai populer dan diakui secara resmi. Tiga tahun setelahnya, Maladi, yang saat itu Sekretaris Komite Olimpiade Indonesia (KOI) dan kemudian menjadi Menteri Olahraga, meminta Tonny Wen dan Wim Latumeten untuk mendirikan organisasi bola basket. Akhirnya, pada tahun 1955, dibentuk Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (Perbasi) untuk menyatukan organisasi basket di Indonesia.

Sebelum Perbasi, sudah ada beberapa klub lokal di beberapa kota. Pada Pekan Olahraga Nasional I tahun 1948 di Solo, olahraga ini sudah dipertandingkan meski tanpa organisasi nasional. Kompetisi resmi pertama, Kompetisi Bola Basket Utama (Kobatama), dimulai pada tahun 1982 setelah keputusan Kongres kedelapan tahun sebelumnya, dengan klub Muda Jakarta sebagai juara pertamanya. Kobatama bertahan selama 20 tahun, hingga sekitar tahun 1990 ketika bola basket mulai populer di kalangan pemuda. Salah satu tokoh penting pada era itu, Cokorda Raka Satria Wibawa, memulai karir profesionalnya pada 1995 dan bermain untuk Aspac Jakarta selama era Kobatama.

Pada tahun 1951, sekretaris KONI Maladi mengusulkan pembentukan organisasi bola basket Indonesia, yang akhirnya terbentuk pada 23 Oktober 1951 dengan nama Persatuan Basket Seluruh Indonesia (Perbasi). Sejak saat itu, Perbasi terlibat dalam berbagai kegiatan nasional, regional, dan internasional serta menjadi anggota FIBA pada tahun 1953. Untuk meningkatkan popularitas dan mengatasi masalah biaya, Perbasi menyerahkan Kobatama kepada pihak swasta pada tahun 2003, yang kemudian berubah nama menjadi Indonesian Basketball League (IBL).

Satria Muda Britama Jakarta muncul sebagai tim dominan pada era IBL, dan sistem perekrutan ala NBA diperkenalkan pada 2008 untuk meratakan kekuatan liga.

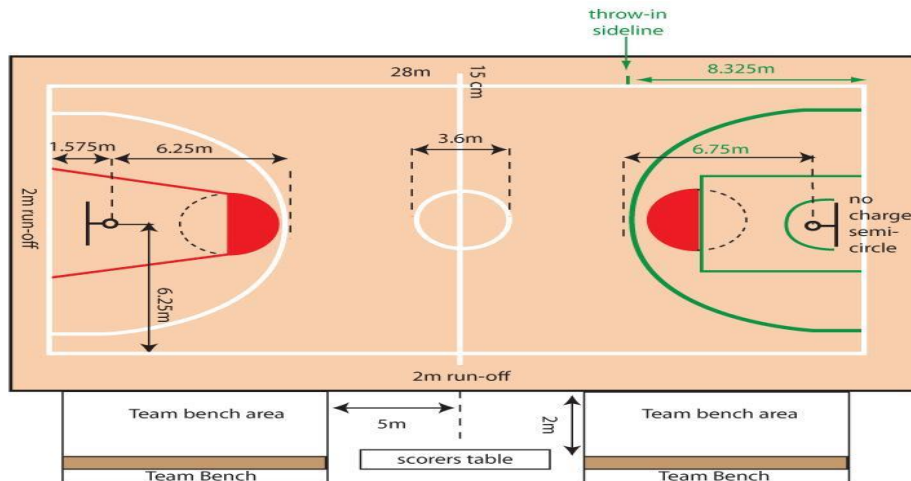
Namun, pada akhir 2009, IBL terancam bangkrut setelah beberapa kali berganti penyelenggara. PT DBL Indonesia, yang sukses mengelola liga pelajar DBL, kemudian mengambil alih IBL pada 2010 dan mengubah namanya menjadi National Basketball League (NBL) Indonesia. Setelah kontrak dengan PT DBL berakhir pada 2015, IBL berdiri sendiri dan mengubah namanya kembali menjadi IBL. Pada tahun 2016, PT Bola Basket Indonesia didirikan dan mengakuisisi Starting-5 sebagai pengelola IBL, sehingga memperoleh hak eksklusif untuk mengelola liga bola basket di Indonesia.

II.2.2 Tinjauan Tim Prawira Bandung

Prawira Bandung adalah klub bola basket yang berkompetisi di IBL (Indonesian Basketball League) dan didirikan pada tahun 2018. Klub ini sebelumnya dikenal dengan nama Garuda Bandung dan mengubah namanya menjadi Prawira Bandung pada musim IBL 2018/2019. Walaupun tidak banyak mengalami perubahan, Prawira Bandung tetap siap menjadi pesaing kuat dalam liga bola basket tertinggi di Indonesia. Para penggemar klub ini dikenal dengan julukan Family Prawira.

Pada tahun 2023, Prawira Bandung berhasil menjuarai Indonesian Basketball League (IBL), sebuah pencapaian luar biasa yang mencerminkan dedikasi dan kerja keras seluruh anggota tim. Kemenangan ini merupakan buah dari persiapan yang matang, strategi yang cerdas, serta kemampuan individu dan kolaborasi tim yang kuat. Selama musim berlangsung, Prawira Bandung menunjukkan konsistensi dan ketangguhan yang luar biasa, berhasil menghadapi berbagai tantangan dan lawan yang kuat. Keberhasilan ini tidak hanya membawa kebanggaan bagi klub dan para pemain, tetapi juga bagi para penggemar setia mereka, yang dikenal sebagai Family Prawira, yang selalu mendukung penuh di setiap pertandingan. Gelar juara IBL tahun 2023 ini menegaskan posisi Prawira Bandung sebagai salah satu kekuatan utama dalam dunia basket Indonesia, dan menandai era baru kejayaan bagi klub tersebut.

II.2.3 Lapangan, Waktu, Ukuran Bola dan Jumlah Pemain Bola Basket



Gambar 2. 7 Lapangan Bola Basket

(Sumber : <https://www.tokopedia.com>)





Lapangan bola basket berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 26 meter dan lebar 14 meter. Di lapangan terdapat tiga lingkaran, masing-masing dengan jari-jari 1,80 meter. Setiap tim terdiri dari 5 pemain utama dan 5 pemain cadangan. Dalam pertandingan bola basket, terdapat dua wasit: Wasit 1 atau Referee dan Wasit 2 atau Umpire.

Pertandingan dibagi menjadi 4 periode, masing-masing berdurasi 10 menit, dengan jeda 10 menit di antara periode. Jika skorimbang pada akhir pertandingan, akan ada waktu tambahan hingga salah satu tim unggul. Istirahat antara dua babak tambahan berlangsung selama 2 menit. Lemparan ke dalam harus dilakukan dalam waktu 5 detik. Bola basket memiliki keliling antara 75 cm hingga 78 cm dan berat antara 600 gram hingga 650 gram. Saat dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter, bola harus memantul kembali antara 1,20 meter dan 1,40 meter.

Papan pantul bagian luar berukuran panjang 1,80 meter dan lebar 1,20 meter, sedangkan papan pantul bagian dalam berukuran panjang 0,59 meter dan lebar 0,45 meter. Jarak dari lantai ke bagian bawah papan pantul adalah 2,75 meter, dan jarak dari bagian bawah papan pantul ke ring basket adalah 0,30 meter. Panjang ring basket adalah 0,40 meter, dan jarak tiang penyangga ke garis akhir adalah 1 meter. Garis tengah lingkaran lapangan berukuran panjang 1,80 meter dan lebar 0,05 meter. Garis akhir lingkaran daerah serang berpanjang 6 meter, sedangkan

garis tembakan hukuman berpanjang 3,60 meter. Bola basket tersedia dalam tiga ukuran: 5, 6, dan 7. Bola ukuran 5 biasanya digunakan untuk pertandingan tingkat SD, ukuran 6 untuk tingkat SMP, dan ukuran standar adalah 29,5 inci.

Basketball Size Chart

	<p>Size 7</p> <p>Best For: Males 12 & Over</p> <p>Circumference: 29.5 inches 74.5cm</p> <p>Weight (oz) 20-22</p>		<p>Size 6</p> <p>Best For: Female 9 & Over Males 9 - 12</p> <p>Circumference: 28.5 inches 72cm</p> <p>Weight (oz) 18-20</p>
	<p>Size 5</p> <p>Best For: Girls 9 & Under Boys 9 & Under</p> <p>Circumference: 27 inches 68.3cm</p> <p>Weight (oz) 16-18</p>		<p>Size 3</p> <p>Best For: Novelty Items Best For Small Kids</p> <p>Circumference: 22.5 inches 57cm</p> <p>Weight (oz) 12-14</p>

*Gambar 2. 8 Ukuran Bola Basket
(Sumber : www.bukalapak.com)*

II.2.4 Peraturan Permainan Bola Basket

a. Peraturan Permainan Bola Basket:

A. Aturan dasar permainan bola basket meliputi hal-hal berikut:

1. Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan satu atau kedua tangan.
2. Bola boleh dipukul ke segala arah menggunakan satu atau kedua tangan, tetapi tidak dengan kepalan tangan.
3. Pemain tidak diperbolehkan berlari sambil memegang bola; mereka harus melemparkan bola dari tempat bola diterima, meskipun mereka dapat berlari dengan kecepatan normal.
4. Bola harus dipegang dengan telapak tangan atau di antara telapak tangan. Anggota tubuh lainnya tidak diperbolehkan memegang bola.
5. Pemain dilarang melakukan serangan, menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan cara apapun. Kesalahan pertama dianggap sebagai pelanggaran, pelanggaran kedua dapat menyebabkan diskualifikasi hingga bola lawan dimasukkan ke dalam keranjang timnya, dan jika pelanggaran dilakukan dengan niat melukai lawan, pemain tersebut akan dilarang bermain selama pertandingan. Pergantian pemain tidak diizinkan pada saat itu.

6. Kesalahan terjadi jika pemain memukul bola dengan kepalan tangan, melanggar aturan 3 dan 4, atau melakukan pelanggaran yang disebutkan dalam aturan 5.
7. Jika sebuah tim melakukan tiga kesalahan berturut-turut, kesalahan tersebut akan dianggap sebagai gol untuk lawan mereka (berturut-turut berarti tanpa adanya pelanggaran balasan dari lawan).
8. Gol terjadi ketika bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang tanpa disentuh atau diganggu oleh pemain yang menjaga keranjang. Jika bola berhenti di pinggir keranjang atau jika pemain lawan menggoyang keranjang, itu tidak akan dihitung sebagai gol.
9. Jika bola keluar dari lapangan, bola akan dilemparkan kembali dan dimainkan oleh pemain pertama yang menyentuhnya. Jika terjadi perselisihan mengenai kepemilikan bola, wasit akan melemparkan bola kembali ke lapangan. Pemain yang melakukan lemparan memiliki waktu 5 detik untuk melakukannya. Jika waktu tersebut terlewat, kepemilikan bola akan berpindah. Jika ada tim yang memperlambat permainan, wasit dapat memberi peringatan pelanggaran.
10. Wasit bertanggung jawab untuk memantau permainan, mencatat jumlah pelanggaran, dan memberitahu wasit bantuan jika ada pelanggaran berturut-turut. Wasit memiliki kekuasaan penuh untuk mendiskualifikasi pemain yang melanggar aturan sesuai dengan aturan 5.
11. Wasit bantuan bertugas memantau bola, menentukan apakah gol sah, dan menghitung jumlah gol. Wasit bantuan juga memutuskan pemilik bola saat bola keluar lapangan atau pada pergantian kepemilikan bola, serta mengatur waktu.
12. Durasi pertandingan terdiri dari 4 babak, masing-masing berdurasi 10 menit.
13. Tim yang mencetak gol terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang..

b. Peraturan Pertandingan

Peraturan Kompetisi Bola Basket:

1. Setiap kompetisi, termasuk yang berskala kecil, harus memiliki peraturan yang jelas, sesuai dengan peraturan dasar dan Technical Meeting.
2. Sistem pertandingan menggunakan format setengah kompetisi dengan 8 tim yang dibagi menjadi 2 grup, masing-masing terdiri dari 4 tim.
3. Setiap tim terdiri dari 5 pemain utama dan maksimal 7 pemain cadangan.
4. Pergantian pemain tidak dibatasi selama pertandingan.
5. Pertandingan tidak akan ditunda meskipun salah satu atau lebih anggota tim bermain di cabang olahraga lain.
6. Jumlah minimum pemain yang harus berada di lapangan adalah 5.
7. Jika kurang dari 5 pemain ada di lapangan, tim tersebut dianggap kalah.
8. Setiap pemain diperbolehkan melakukan maksimal 4 pelanggaran pribadi; pelanggaran pribadi ke-5 akan mengakibatkan pemain dikeluarkan dari pertandingan.
9. Maksimum pelanggaran tim adalah 5. Setiap pelanggaran setelah pelanggaran ke-5 akan memberikan tim lawan 2 lemparan bebas.
10. Pelanggaran tim akan direset setiap pergantian babak, namun tidak direset selama waktu tambahan.
11. Durasi pertandingan grup penyisihan adalah 2 x 20 menit bruto, dengan waktu berjalan terus selama time out dan lemparan bebas.
12. Durasi pertandingan babak semifinal adalah 2 x 20 menit setengah bruto, dengan waktu dihentikan selama time out dan lemparan bebas.
13. Durasi pertandingan babak final adalah 2 x 20 menit bersih, dengan waktu dihentikan saat bola mati, time out, dan lemparan bebas.
14. Istirahat antar babak adalah 5 menit.
15. Time out berdurasi 1 menit, dan setiap tim mendapatkan 1 time out per babak.

16. Jika skor sama pada akhir pertandingan, waktu tambahan akan dimainkan.
17. Waktu tambahan berlangsung selama 1 x 5 menit bersih.
18. Jika skor masih sama setelah waktu tambahan, adu lemparan bebas akan dilakukan. Setiap tim diwakili oleh 2 pemain, masing-masing memiliki 5 kesempatan.
19. Kemenangan dalam pertandingan penyisihan dihargai 1 poin. Jika dua tim atau lebih memiliki poin yang sama, juara grup dan runner-up akan ditentukan berdasarkan pencapaian poin dalam setiap pertandingan.
20. Aturan permainan mengikuti peraturan internasional yang berlaku.
21. Peraturan permainan bergantung pada aturan PERBASI/FIBA yang berlaku pada waktu tertentu, misalnya peraturan PERBASI/FIBA tahun 1980-1984 pada tahun 1984.
 - Wasit:
 - Permainan bola basket dipimpin oleh 2 wasit (wasit utama dan wasit bantuan) serta seorang pencatat skor.
 - Bola dalam Pertandingan:
 - Wasit bertugas memantau bola lompat, pelaksanaan tembakan hukuman, dan lemparan bola ke lapangan oleh pemain.
 - Bola Mati:
 - Bola dianggap mati dalam beberapa situasi seperti pelanggaran, gol, bola tersangkut di ring, pluit pelanggaran 30 detik, dan akhir babak.
 - Time-out:
 - Setiap tim diberikan 4 kali time out, dengan dua kesempatan per babak.
 - Lapangan:

- Lapangan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 28 m x 15 m, dengan variasi ukuran diperbolehkan hingga 2 m lebih panjang dan 1 m lebih lebar. Terdapat penanda seperti lingkaran tengah.

- Keranjang:

- Keranjang terdiri dari ring besi dengan diameter 45 cm dan tinggi 305 cm dari lantai, serta jala putih yang digantung pada ring.

- Papan Pantul:

- Papan pantul terbuat dari kayu keras atau bahan transparan setebal 3 cm, berukuran 180 cm x 120 cm, dengan tinggi 275 cm dari lantai dan posisi 120 cm dari garis akhir lapangan.

- Bola:

- Bola terbuat dari karet dan dilapisi kulit sintetis, dengan keliling antara 75 cm hingga 78 cm dan berat antara 600 gram hingga 650 gram. Bola harus dipompa agar jika dipantulkan dari ketinggian 180 cm, dapat melambung antara 120 cm hingga 140 cm..

II.2.5 Teknik Dasar Permainan Bola Basket

Berikut adalah teknik memegang bola basket: bentuk tangan seperti mangkuk besar dengan bola di antara telapak tangan. Telapak tangan sebaiknya menempel di samping bola dan sedikit ke belakang, dengan jari-jari yang terentang menempel pada bola. Ibu jari diletakkan di belakang bola, mengarah ke tengah depan. Posisi kaki harus dalam posisi kuda-kuda, dengan salah satu kaki di depan, tubuh sedikit condong ke depan, dan lutut dalam keadaan rileks.

Untuk menangkap bola, pastikan bola berada dalam kendali. Bola dijemput menggunakan telapak tangan dengan jari-jari yang terentang dan pergelangan tangan yang rileks. Ketika bola berada di antara kedua telapak tangan, jari-jari harus langsung menempel pada bola dan menariknya ke belakang atau mengikuti arah

datangnya bola. Ada dua cara menangkap bola: menangkap bola di atas kepala dan menangkap bola di depan dada.

a. Passing

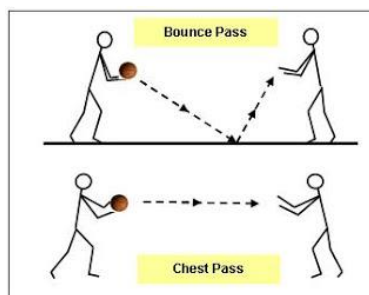
Passing atau operan adalah memberikan bola ke kawan dalam permainan bola basket. Macam – macam passing :

1. *Bounce Pass*

Bounce berarti memantul, sehingga *bounce pass* adalah ketika bola diberikan kepada rekan dengan cara dipantulkan ke lantai. Konsepnya adalah memantulkan bola ke lantai dengan sudut pantulan sekitar 2/3 dari jarak antara kita dan target rekan.

2. *Chest Pass*

Chest berarti dada. *Chest pass* adalah saat bola diberikan kepada rekan dengan melemparkannya langsung ke arah depan dada. Keunggulan dari *chest pass* adalah kecepatan dan kekuatannya yang lebih baik untuk mencapai rekan. Ini ideal untuk tim yang suka melakukan passing cepat.

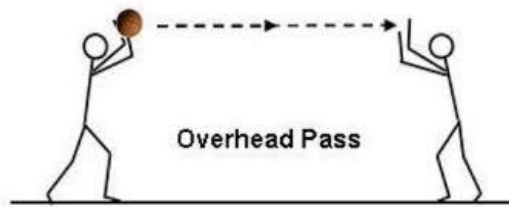


Gambar 2. 9 Jenis Passing dalam Basket

(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com/>)

3. *Overhead pass*

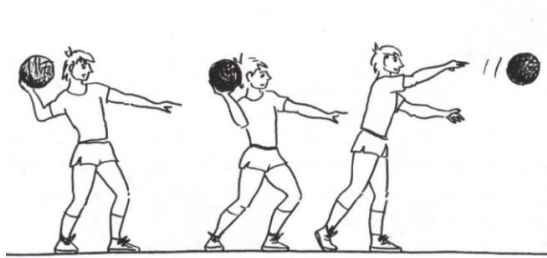
Overhead berarti di atas kepala. *Overhead pass* adalah saat kita memberikan passing kepada rekan dengan mengangkat bola di atas kepala dan melemparkannya. *Overhead pass* sering digunakan oleh tim dengan pemain tipe *wall center*, yaitu center atau pemain yang tingginya di atas rata-rata dan memiliki keunggulan dalam pertandingan fisik. Oleh karena itu, *overhead pass* sangat berguna.



Gambar 2. 10 Jenis Passing dalam Basket
(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com>)

4. Baseball Pass

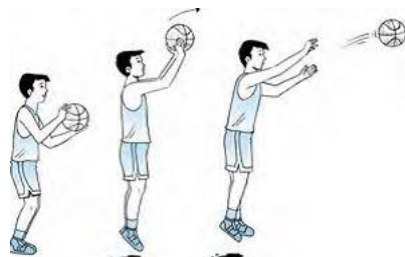
Passing yang memiliki gaya yang serupa dengan lemparan bola baseball atau rugby. Umumnya digunakan untuk long passing dalam situasi *fastbreak*.



Gambar 2. 11 Jenis Passing dalam Basket
(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com>)

5. Jump Pass

Mungkin anda pernah melihat pemain yang seolah-olah akan melakukan *jump shoot*, namun tiba-tiba memberikan passing kepada rekan. Teknik ini tidak disarankan karena cenderung akan menghasilkan blok, kehilangan bola, atau kesalahan passing yang berujung pada turnover.



Gambar 2. 12 Jenis Passing dalam Basket
(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com>)

6. Blind Pass

Blind alias buta, jadi *blind pass* bisa disebut juga sebagai *no look pass*.

7. *Behind the Back Pass*

Passing ke belakang, sesuai namanya, adalah saat kita memberikan passing kepada rekan di belakang kita tanpa perlu berbalik. Jadi, kita melakukan passing sambil membelakangi rekan tersebut.



Gambar 2. 13 Jenis Passing dalam Basket

(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com>)

8. *Elbow Pass*

Passing tingkat lanjut, yaitu memberikan passing dengan menggunakan siku. Teknik ini sering ditunjukkan dalam *freestyle basketball*, tetapi dalam permainan basket yang resmi, penggunaan teknik ini sangat berisiko.

9. *One-hand Push/Shoulder Pass*,

adalah Operan yang dilakukan hanya dengan satu tangan dengan persiapan operan yang cepat. Intinya adalah ketepatan dalam menekuk siku saat melakukan operan.

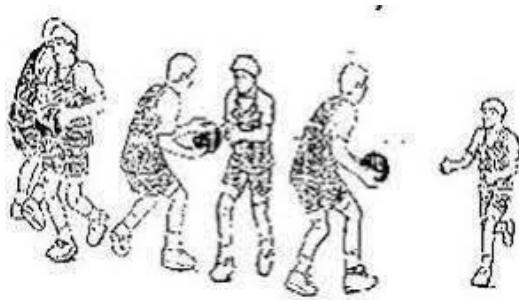


Gambar 2. 14 Jenis Passing dalam Basket

(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com>)

10. *Hand Off Pass*,

Operan ini dilakukan tanpa melakukan lemparan. Dalam teknik ini, pemain biasanya langsung memberikan bola kepada penerima dengan cara memblokir lawan.



Gambar 2. 15 Jenis Passing dalam Basket
(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com>)

11. *Hook Pass,*

yaitu mengacu pada teknik operan yang menggunakan satu lengan dari si pemain yang melempar. Biasanya, teknik operan semacam ini dilakukan setelah pemain melompat, sering kali untuk mengubah arah serangan.



Gambar 2. 16 Jenis Passing dalam Basket
(Sumber : <https://pivotbolabasket.wordpress.com>)

12. *Underhand Pass,*

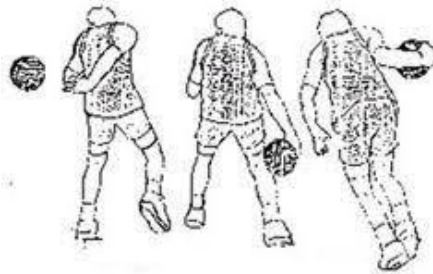
adalah operan yang dilakukan dari bawah lawan. Sebelum melakukan operan ini, pemain biasanya melakukan gerakan shooting tipuan untuk memancing lawan melakukan blok, sehingga bagian bawah lawan terbuka.

b. *Dribble*

Dribble dalam permainan bola basket adalah metode untuk membawa atau mengendalikan bola dengan memantulkannya ke lantai. Teknik ini melibatkan dorongan bola ke lantai menggunakan telapak tangan, bukan dengan memukul bola. Lengan dan jari harus tetap santai, tidak perlu tegang..

Ada beberapa jenis dribble:

1. *Change of pace dribble*: Dribble umum yang digunakan untuk memperdaya pemain bertahan dengan membuat mereka berpikir bahwa pemain yang mendribble akan memperlambat atau mempercepat tempo dribble.
2. *Low or control dribble*: Dribble ini dilakukan saat pemain dijaga ketat. Tujuannya adalah menjaga bola tetap rendah dan terkontrol, dijauhkan dari pemain bertahan, dengan telapak tangan di atas bola.
3. *High or speed dribble*: Digunakan saat pemain berada di lapangan terbuka dan harus bergerak cepat dengan bola. Bola ditempatkan di depan dan diperbolehkan melambung setinggi pinggul, dengan tangan di belakang bola.
4. *Crossover dribble*: Menggeser bola dari satu tangan ke tangan yang lain untuk memperdaya pemain bertahan. Namun, harus dilakukan dengan hati-hati karena bola bisa dicuri jika tidak dilakukan dengan baik.
5. *Behind the back dribble*: Digunakan untuk mengubah arah dengan mengayunkan bola dari satu sisi tubuh ke sisi tubuh yang lain di belakang tubuh.



Gambar 2. 17 Dribble Basket

(Sumber : <https://trainforball.weebly.com/>)

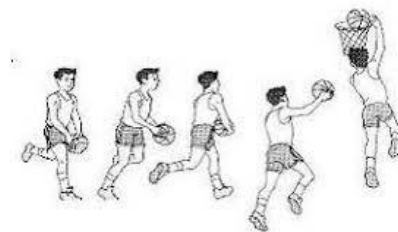
6. *Between the legs dribble*: Teknik memindahkan bola dengan cepat dari satu tangan ke tangan lainnya melalui sela kaki ini digunakan saat pemain berada dalam penjagaan ketat atau ingin mengubah arah permainan.

7. *Reverse dribble*: Teknik ini, yang juga dikenal sebagai spin dribble atau rol dribble, digunakan untuk beralih arah dengan cepat ketika dijaga ketat. Caranya adalah dengan memantulkan bola dari satu tangan ke tangan lainnya dengan cepat sambil berputar mengelilingi pemain bertahan.

c. *Shooting*

Shooting adalah usaha untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Berikut adalah berbagai jenis tembakan dan cara melakukannya:

- *Set-shoot*: Tembakan ini jarang digunakan dalam permainan aktif karena mudah dihalangi jika penembak tidak melompat. Biasanya dilakukan saat lemparan bebas atau ketika penembak memiliki kesempatan untuk menembak tanpa halangan.
- *Lay-up shoot*: Tembakan ini sangat penting dalam permainan bola basket. Pemain harus dapat melakukannya dengan tangan kanan atau kiri dalam situasi kompetitif. Lay-up dilakukan setelah dribble dan beberapa langkah menuju keranjang. Pemain melompat dengan mengangkat tangan dan lutut ke atas saat mendekati keranjang.



Gambar 2. 18 Shooting dalam Basket

(Sumber : <https://pusmendik.kemdikbud.go.id/>)

- *Underhand shoot*: Jenis tembakan lay-up di mana penembak melompat ke arah keranjang, mengangkat tangan ke atas untuk menghindari blokade dari pemain bertahan.
- *Jump shoot*: Digunakan ketika pemain tidak bisa mendekati keranjang. Tembakan ini dilakukan pada titik tertinggi lompatan vertikal penembak, sehingga sulit dihalangi.



Gambar 2. 19 Shooting dalam Basket

(Sumber : <https://www.dbl.id/>)

- *Hook shoot*: Tembakan ini lemah namun akurat, dan merupakan gerakan efektif dalam low-post. Karena tangan penembak berada jauh dari jangkauan pemain bertahan, tembakan ini sulit dihalangi. Biasanya dimulai dengan pemain membelakangi keranjang.
- *Dunking*: Dulu dianggap sebagai atraksi khusus dari pemain dengan postur tinggi. Tembakan dunk adalah aksi spektakuler yang dapat membangkitkan semangat tim dan menurunkan moral lawan dengan cepat. Hanya bisa dilakukan oleh pemain dengan postur atau kemampuan lompat yang tinggi, menggunakan satu atau dua tangan dari depan atau belakang

d. Rebound

Rebound adalah istilah dalam bola basket yang merujuk pada aksi seorang pemain dalam menangkap atau memperoleh bola yang gagal masuk ke ring setelah dilempar oleh pemain lain. Pemain yang sering terlibat dalam rebound umumnya berada di posisi *Center* atau *Power Forward*, karena keunggulan fisik mereka dan kedekatannya dengan ring basket.

Ada dua jenis *rebound*: *Offensive Rebound* dan *Defensive Rebound*. *Offensive Rebound* terjadi ketika pemain mengambil bola pantul yang gagal masuk dari temannya sendiri, sementara *Defensive Rebound* terjadi ketika pemain mengambil bola pantul yang gagal masuk dari tim lawan. Biasanya, *Defensive Rebound* lebih sering terjadi karena pemain dari tim bertahan berada lebih dekat dengan ring basket dibandingkan pemain lawan.

e. Pivot

Gerakan ini merupakan fondasi dalam permainan bola basket, di mana pemain menjaga bola dari lawan sambil tetap menguasainya. Teknik ini melibatkan penggunaan gerakan tubuh, serta putaran kaki atau badan hingga 360 derajat, dengan syarat satu kaki tetap menjadi tumpuan atau poros. Jika kedua kaki bergerak, itu akan dianggap sebagai pelanggaran.

Cara melakukan pivot adalah sebagai berikut:

- Memutar tubuh dengan salah satu kaki sebagai poros putaran setelah menerima bola.
- Berputar dan kemudian melakukan dribble (membawa bola).
- Berputar dan kemudian melakukan passing (melempar bola).
- Berputar dan kemudian melakukan shooting (menembak bola).

II.2.6 Posisi Permainan Bola Basket

.Dalam permainan bola basket, terdapat lima posisi utama pemain yang masing-masing diwakili oleh angka: center (5 - C), power forward (4 - PF), small forward (3 - SF), shooting guard (2 - SG), dan point guard (1 - PG). Posisi-posisi ini sering disebut dengan angka untuk mempermudah referensinya.



Gambar 2. 20 Posisi Permainan Bola Basket

(Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Posisi_bola_basket)

Pemain yang menempati posisi center umumnya adalah pemain tertinggi di tim. Dalam serangan, tugas center adalah menerima bola dan mencetak poin dengan menembakkan bola ke ring. Saat bertahan, center berfungsi sebagai benteng terakhir. Power forward biasanya juga diisi oleh pemain bertubuh tinggi, dengan tugas utama menangkap bola rebound yang gagal masuk ke ring, terutama ketika bertahan. Dalam serangan, PF diharapkan menangkap rebound dan segera menembakkan bola ke ring. Small forward biasanya merupakan pemain yang agresif dalam menyerang dan memiliki kemampuan tembakan yang konsisten dari luar garis tembakan bebas. Shooting guard biasanya diisi oleh pemain yang memiliki kemampuan bertahan dan mencuri bola yang baik. Dalam posisi menyerang, SG berperan sebagai pemegang bola kedua dan penembak tiga angka. Point guard adalah pemimpin serangan yang biasanya memiliki keterampilan umpan dan dribble yang sangat baik.

II.3 Tinjauan Fasilitas Pendukung pada Museum Olahraga Bola Basket di Bandung

II.3.1 Tinjauan Auditorium

Auditorium adalah ruangan besar yang dapat digunakan untuk berbagai acara seperti pertemuan, pertunjukan, dan lainnya. Sementara itu, Auditorium Multifungsi adalah ruang yang dirancang untuk tidak terbatas pada satu jenis kegiatan, melainkan bisa digunakan untuk berbagai acara seperti pentas seni, pemutaran film, pertemuan, pernikahan, dan pameran (C. E. Mediastika, 2005).

Dalam desain museum, auditorium berfungsi sebagai fasilitas tambahan karena sebagian besar aktivitas museum berfokus pada penampilan dan pemahaman koleksi. Auditorium juga mendukung kegiatan seperti seminar, pertemuan karya, talkshow, dan acara terkait lainnya. Berbagai ruang tambahan seperti ruang ganti, toilet, dan ruang kontrol diperlukan untuk melengkapi fasilitas auditorium. Analisis dan perhitungan kebutuhan ruang dilakukan untuk menentukan luas akhir dari desain auditorium, dengan pemisahan berdasarkan fungsi dan zonasi setiap ruang (Ernst and Peter Neufert, 1996).

II.3.2 Tinjauan Perpustakaan

Kata "perpustakaan" berasal dari kata dasar "pustaka", yang dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia berarti kitab atau buku. Dalam bahasa Inggris, perpustakaan disebut "library", yang berasal dari bahasa Latin "liber" atau "libri" yang berarti buku. Istilah "library" berasal dari kata Latin tersebut yang merujuk pada buku.

Di berbagai bahasa asing, perpustakaan disebut dengan istilah yang berbeda seperti "bibliotheek" dalam Bahasa Belanda, "bibliothek" dalam bahasa Jerman, "bibliotheque" dalam bahasa Prancis, "biblioteca" dalam bahasa Spanyol, dan "biblioteca" dalam bahasa Portugis. Semua istilah ini berasal dari kata "biblia" dalam bahasa Yunani yang berarti buku atau kitab. Oleh karena itu, istilah "library" atau "biblia" selalu terkait dengan buku atau bahan pustaka.

Menurut Sulistyio Basuki (1991: 3), perpustakaan dapat didefinisikan sebagai "sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku atau bahan pustaka lainnya yang disusun menurut sistem tertentu". Jadi, secara umum, perpustakaan adalah sebuah bangunan fisik di mana berbagai jenis koleksi, baik tercetak maupun tidak tercetak, disimpan dan disusun secara sistematis untuk memudahkan pengguna dalam mencari informasi.

II.3.3 Tinjauan Cafe

Café pada dasarnya adalah sebuah restoran kecil yang menyajikan makanan ringan dan minuman, dan biasanya digunakan sebagai tempat untuk bersantai (Kamus Besar Bahasa Indonesia 432) dan Menurut Marsum (2005) mendefinisikan kafe sebagai tempat makan dan minum dengan suasana santai, yang sering menawarkan tempat duduk di dalam maupun di luar ruangan. Kafe umumnya fokus pada menu ringan seperti kue, roti, sup, dan minuman, dan awalnya muncul di wilayah barat.

Cafe juga memiliki persyaratan ruang yang meliputi keamanan, kenikmatan, dan kesehatan. Untuk memenuhi kebutuhan ruang, kafe berupaya menciptakan suasana yang memperhatikan kebutuhan ruang atau privasi individu. Seiring perkembangan zaman, kafe tidak hanya menjadi tempat untuk menikmati

makanan dan minuman, tetapi juga tempat untuk bersosialisasi dan bertemu dengan orang baru (Neufert, Data Arsitek Jilid 2 120).

Dalam hal desain interior, desain furnitur di kafe juga harus dipertimbangkan agar mencapai tujuan yang diinginkan. Dimensi furnitur dapat mempengaruhi perilaku pengunjung, seperti membuat mereka duduk lebih lama, makan, atau pergi. Kafe umumnya harus memenuhi beberapa ketentuan, antara lain:

- menarik perhatian tanpa membuat pengunjung cepat bosan,
- menjaga alur sirkulasi dan ventilasi udara yang baik,
- memberikan pencahayaan yang cukup tanpa terlalu terang atau terlalu gelap (Neufert, Data Arsitek Jilid 2 120).

II.3.4 Tinjauan Umum Merchandise Store

Merchandise merupakan sejumlah produk yang dijual oleh pelaku bisnis di gerainya (Arum dan Nurkhayati, 2013). Istilah "merchandise" merujuk pada barang-barang yang diperdagangkan. Peran merchandise sangat penting dalam menentukan keunggulan bersaing di antara para pengecer lainnya.

Merchandise juga sering kali berfungsi sebagai sarana untuk mengingatkan konsumen tentang logo atau merek suatu perusahaan, sehingga membuat mereka lebih cenderung memilih merek tersebut sebagai pilihan utama. Oleh karena itu, produk merchandise tidak hanya berperan dalam menampilkan logo perusahaan, tetapi juga sebagai alat periklanan yang efektif untuk mengingatkan konsumen tentang merek perusahaan tersebut.

Merchandise memiliki peran yang sangat signifikan dalam dunia pemasaran di berbagai bidang, dan bisnis sangat tergantung pada keberadaan merchandise. Demikian pula, Makaini tidak terkecuali dari peran penting merchandise tersebut, karena merchandise menjadi cara efektif bagi perusahaan untuk berkomunikasi dengan strategi pemasaran yang diterapkan melalui berbagai media. Berikut beberapa fungsi utama merchandise:

- Memperkenalkan produk kepada masyarakat.
- Membangun citra merek produk.

- Memperluas jaringan pemasaran.
- Meningkatkan penjualan.
- Memikat minat pengunjung dalam acara tertentu.
- Digunakan sebagai alat promosi.
- Berfungsi sebagai souvenir atau cinderamata.

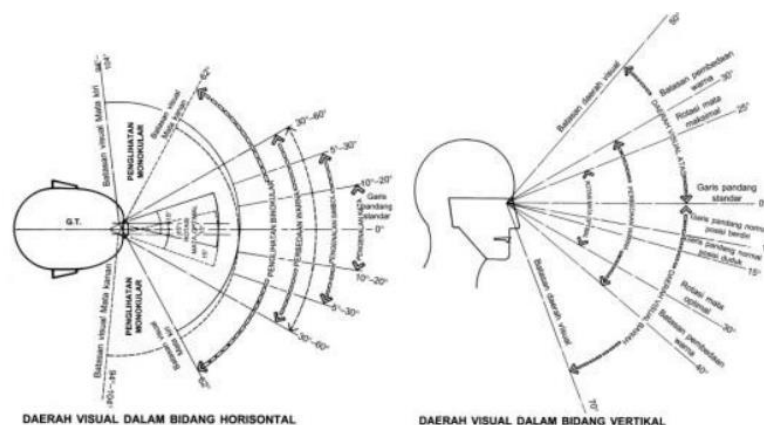
II.4 Studi Antropometri

Menurut Sritomo Wignjosoebroto, antropometri adalah cabang ilmu yang mempelajari pengukuran dimensi tubuh manusia. Antropometri mencakup berbagai ukuran tubuh seperti berat badan, postur saat berdiri, panjang lengan, lingkar badan, panjang kaki, dan lainnya. Studi ini berfokus pada pengukuran dimensi tubuh dengan tujuan untuk memberikan pertimbangan ergonomis dalam berbagai aktivitas, serta memastikan kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan keamanan bagi penggunanya. Berikut ini beberapa data studi antropometri yang dijadikan sebagai acuan perancangan, diantaranya:

a. Area Museum

Faktor-faktor yang menjadi dasar tingkat kenyamanan secara antropometrik berkaitan dengan posisi atau sikap tubuh manusia (pengunjung) saat melakukan aktivitas di museum, seperti:

- Faktor Pandangan



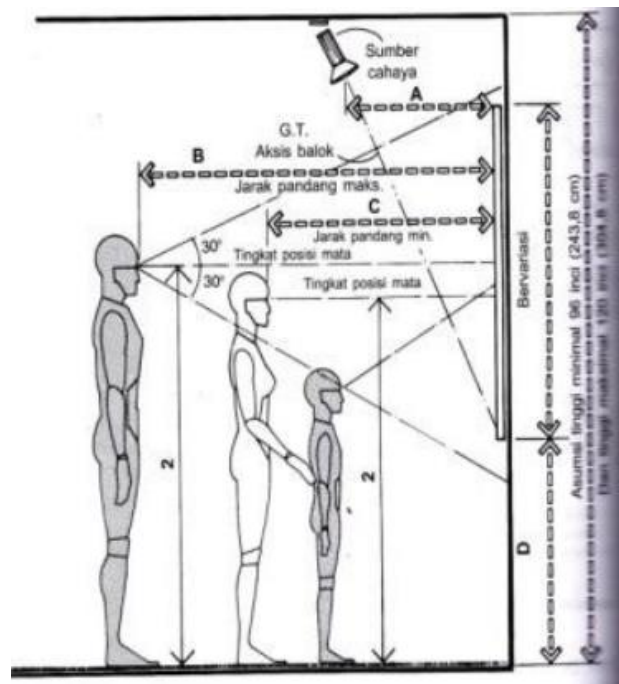
Gambar 2. 21 Jarak Pengamat Terhadap Objek

Sumber: Panero, Julius & Zelnik, Martin.

Berdasarkan ilustrasi yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa pandangan optimal manusia dalam mengenali dan membedakan warna terhadap objek yang dilihat mencakup sudut 30° ke kanan, 30° ke kiri, 30° ke atas, dan 30° ke bawah dari posisi mata. Jarak antara display dengan mata pengamat dapat berubah-ubah tergantung pada ukuran materi display dan tingkat pencahayaannya (Panero & Zelnik, 2003:293).

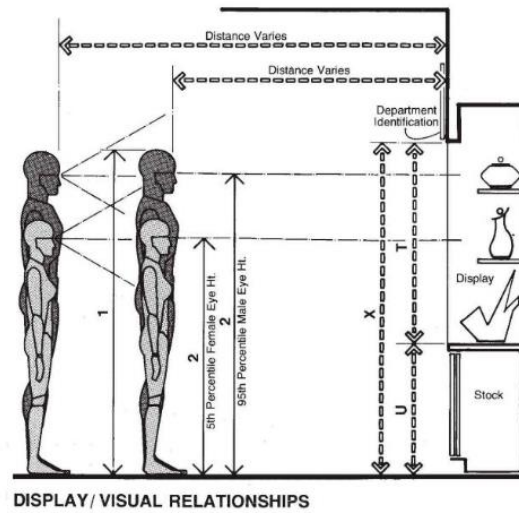
- Faktor Display

Menyesuaikan tinggi sisi atas display dengan tinggi mata pengamat sangat penting. Salah satu solusi untuk memastikan display berada dalam jangkauan dan bidang pandang pengamat yang bertubuh kecil adalah dengan menaikkan posisi mata mereka menggunakan platform yang ditinggikan. Jika pengamat duduk, masalah ini lebih mudah diatasi. Perbedaan tinggi mata antara individu yang bertubuh tinggi dan pendek saat duduk dapat diukur dengan jelas dari permukaan kursi. Perbedaan tinggi mata saat berdiri sekitar 30,5 cm, sedangkan saat duduk perbedaannya kurang dari 15,2 cm (Panero, 1979).



Gambar 2. 22 Posisi Pengamat Terhadap Display

(Sumber: Panero Julius & Zelnik, Martin)



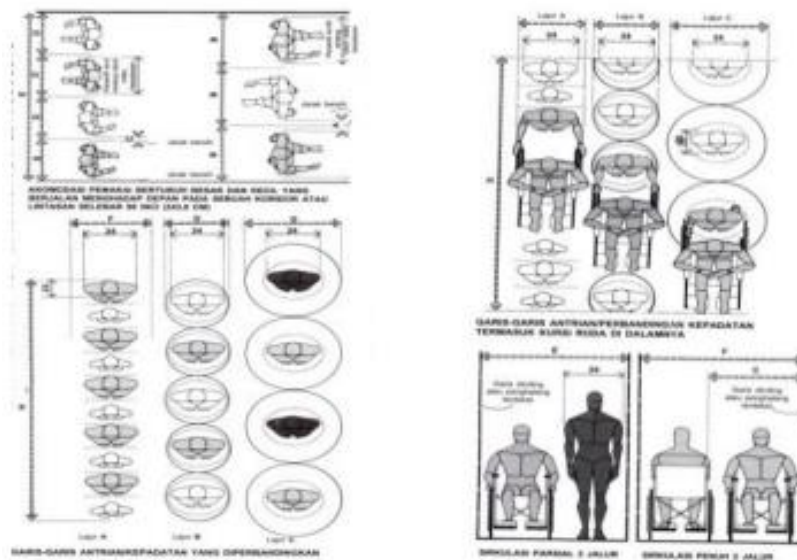
Gambar 2. 23 Posisi Pengamat Terhadap Display

Sumber: Panero Julius & Zelnik, Martin

- Faktor Sirkulasi

Faktor sirkulasi dalam konteks ini mencakup zona-zona yang terbentuk saat individu berjalan di koridor atau saat mengantri, baik bagi individu normal maupun yang memiliki cacat tubuh. Panjang langkah kaki dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor seperti psikologi, fisiologi, budaya, jenis kelamin, usia, dan kondisi fisik. Sebagian besar orang dewasa memiliki panjang langkah sekitar 91,4 cm. Untuk koridor atau jalur pejalan kaki dengan dua jalur, disarankan agar pengguna mempertahankan jarak bersih sekitar 91,4 x 172,7 cm. Koridor dengan lebar 137,2

cm memungkinkan individu normal untuk berjalan berdampingan atau memberikan ruang bagi orang yang menggunakan kursi roda (Panero, 1979).

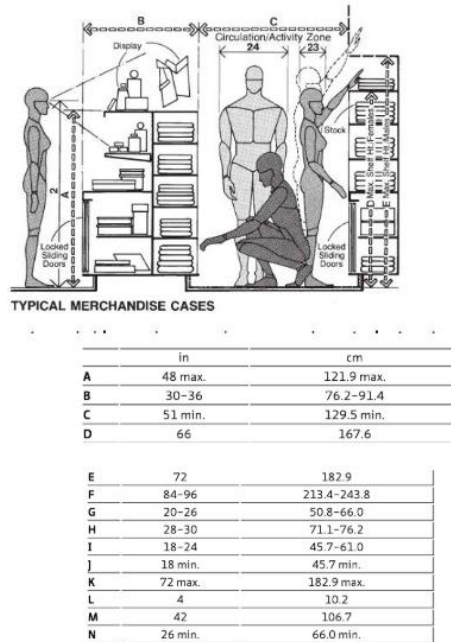


Gambar 2. 24 Zona Sirkulasi

Sumber: Panero, Julius & Zelnik, Martin

b. Area Retail

Pada Gambar 2.9 dijelaskan panduan untuk tata letak display di area retail, yang menekankan pentingnya memperhatikan dimensi furnitur yang digunakan dalam menampilkan produk. Tujuan dari panduan ini adalah untuk memastikan bahwa semua produk terlihat dengan jelas oleh pelanggan, sambil menjaga kerapihan dan daya tarik tata letaknya. Menyesuaikan ukuran furnitur dengan standar display yang efektif akan meningkatkan pengalaman berbelanja dan optimalisasi penggunaan ruang di area retail.



Gambar 2. 25 Studi Antropometri Area Retail

Sumber foto: (Panero,1979)

c. Area Cafe

Pada Gambar 2.10 memberikan pedoman mengenai ukuran ideal untuk meja makan. Panduan ini memberikan informasi tentang dimensi yang optimal untuk meja makan agar pengguna merasa nyaman dan fungsi meja dapat dioptimalkan. Ukuran yang sesuai untuk meja makan membantu menciptakan tata letak yang ergonomis dan efisien, memungkinkan pengguna menikmati ruang makan dengan nyaman dan bebas. Lalu pada Gambar 2.11 menjelaskan jarak yang ideal antara satu meja makan dengan meja makan lainnya. Panduan ini bertujuan untuk memastikan tata letak yang nyaman dan fungsional, sehingga pengguna dapat menikmati ruang makan tanpa merasa terlalu padat atau terganggu. Penyesuaian ukuran dan jarak yang tepat antara meja makan membantu menciptakan suasana yang rapi dan nyaman, serta meningkatkan pengalaman makan bagi pengguna.

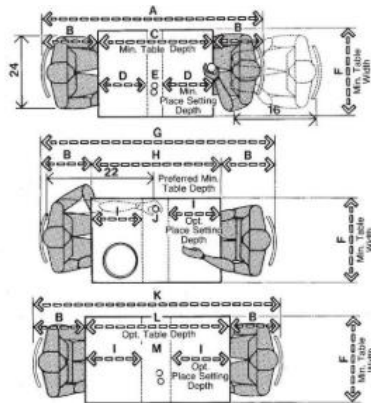
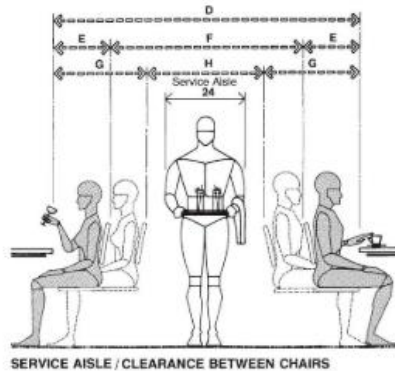


TABLE SIZES/MINIMUM TABLE WIDTH WITH MINIMUM, PREFERRED MINIMUM, AND OPTIMUM TABLE DEPTHS

A	66-78	167.6-198.1
B	18-24	45.7-61.0
C	30	76.2
D	14	35.6
E	2	5.1
F	24	61.0
G	72-84	182.9-213.4
H	36	91.4
I	16	40.6
J	4	10.2
K	76-88	193.0-223.5
L	40	101.6
M	8	20.3

Gambar 2. 26 Studi Antropometri Area Resto
Sumber foto (Panero,1979)

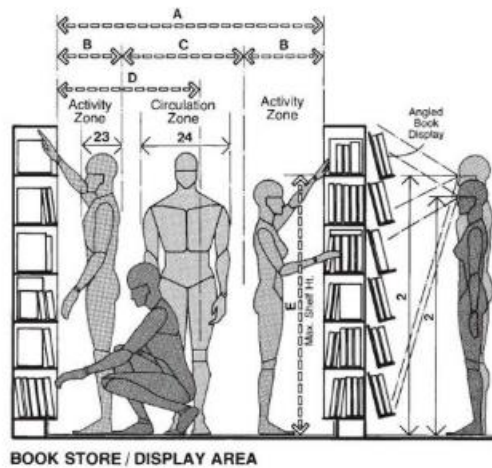


	in	cm
A	48	121.9
B	18	45.7
C	30	76.2
D	96-108	243.8-274.3
E	18-24	45.7-61.0
F	60	152.4
G	30-36	76.2-91.4
H	36	91.4

Gambar 2. 27 Studi Antropometri Area Resto
Sumber foto (Panero,1979)

d. Area Perpustakaan

Pada Gambar 2.12 menjelaskan panduan mengenai ketinggian ideal untuk rak buku di area perpustakaan. Panduan ini menyoroti pentingnya menentukan ketinggian rak buku yang sesuai agar pengunjung dapat dengan nyaman menikmati dan melihat tampilan buku. Ketinggian rak yang tepat membantu menciptakan lingkungan yang ergonomis dan ramah pengguna, sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses dan memilih buku sesuai keinginan mereka.



	in	cm
A	66 min.	167.6 min.
B	18 min.	45.7 min.
C	30 min.	76.2 min.
D	36	91.4
E	68	172.7
F	48	121.9
G	36 min.	91.4 min.
H	66	167.6
I	72	182.9
J	60-66	152.4-167.6

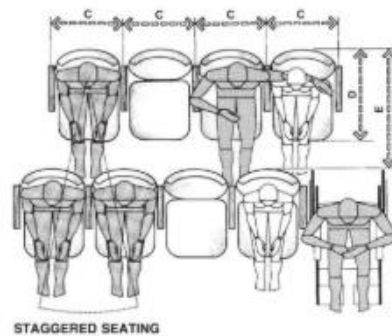
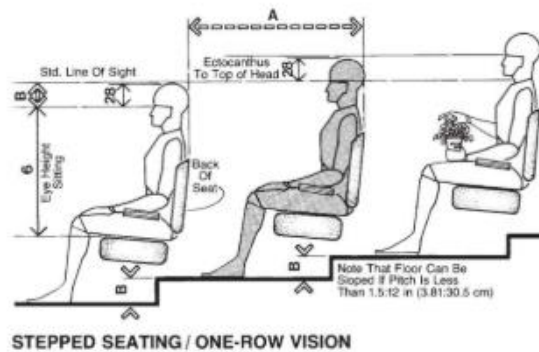
Gambar 2. 28 Studi Antropometri Area Perpustakaan

Sumber foto : (Panero,1979)

e. Auditorium

Pada Gambar 2.13 menjelaskan panduan mengenai jarak yang optimal antara kursi-kursi di auditorium. Panduan ini dimaksudkan untuk memastikan kenyamanan dan kemudahan mobilitas bagi para penonton. Dengan menetapkan jarak yang tepat antara kursi, penonton dapat menikmati acara dengan lebih nyaman, memiliki ruang yang cukup untuk bergerak, serta mengurangi gangguan saat ada penonton yang

masuk atau keluar dari barisan kursi. Penentuan jarak yang ideal ini juga berperan dalam menciptakan tata letak auditorium yang lebih teratur dan efisien.



	in	cm
A	40	101.6
B	5	12.7
C	20-26	50.8-66.0
D	27-30	68.6-76.2
E	34-42	86.4-106.7

Gambar 2. 29 Studi Antropometri Auditorium

Sumber foto : (Panero,1979)

II.5 Studi Pengayaan Interior Modern

Desain adalah sesuatu yang selalu berkembang sesuai dengan waktu dan tren yang ada. Gaya atau tren desain biasanya mencerminkan budaya atau pola hidup manusia pada periode tertentu. Teori dari Wigdado mendukung hal ini, dengan menyatakan bahwa desain adalah salah satu bentuk status kebudayaan yang berwujud dan merupakan produk dari nilai-nilai dalam jangka waktu tertentu (Agus S & Yayan S, Sejarah dan Perkembangan Desain dan Dunia Kesenirupaan di Indonesia, 2007).

Desain modern muncul sebagai respons terhadap perkembangan gaya hidup modern di masyarakat. Gaya modern ditandai dengan desain yang sederhana, bersih, fungsional, bergaya, dan selalu mengikuti perkembangan zaman. Interior modern awalnya merupakan reaksi terhadap gaya hidup yang semakin berkembang di perkotaan. Kehidupan modern di perkotaan, dengan pertumbuhan populasi yang pesat, menyebabkan keterbatasan lahan serta gaya hidup yang cepat, aktif, dan dinamis, sehingga membutuhkan gaya baru yang efektif dan efisien.

Menurut Wicaksono, interior modern mengutamakan fungsi dan efisiensi penggunaan, yang tercermin dalam desainnya yang hampir tanpa ornamen. Karakteristik dari desain modern adalah penggunaan ukuran yang terkomputerisasi dan presisi, serta bentuk yang disesuaikan dengan fungsi dari desain tersebut. Dengan pendekatan ini, tidak ada desain yang dibuat secara tidak berguna atau hanya untuk tujuan estetika semata.. (Andie A Wicaksono dan Endah Tisnawati, Teori Interior, (Jakarta : Griya Kreasi), 2014, Hlm. 48.)

Dalam gaya modern, warna yang digunakan adalah warna-warna netral dengan tujuan menciptakan kesan ruangan yang luas. Warna-warna netral seperti putih, abu-abu, atau abu-abu sedikit kebiruan dipilih untuk memberikan kesan jarak yang jauh, sehingga ruangan terasa luas. Fritz Wilkening menjelaskan bahwa benda-benda yang berada dekat kita menunjukkan warna yang terang dan jelas seperti kuning atau merah yang kuat. Sebaliknya, benda-benda yang berada di kejauhan tampak kebiruan, seakan tertutup oleh lapisan lembut berwarna abu-abu kebiruan.(Fritz Wilkening, Tata Ruang, Kanisius, Yogyakarta, 1990, hlm. 24)

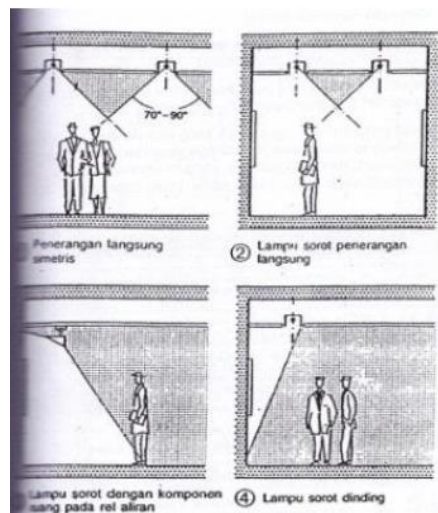
Karakteristik gaya modern yang bersih mempengaruhi pemilihan material yang digunakan dalam perancangan, di mana selain permukaan material, struktur dari material juga menjadi pertimbangan penting. Gaya modern yang efisien sering kali menghasilkan desain yang sederhana dan presisi, sehingga material yang dipilih cenderung mudah dan cepat diproses. Material yang umumnya dipilih termasuk yang bersifat padat seperti kayu, gypsum, dan PVC dengan finishing yang bersih atau sedikit mengkilap. Logam seperti besi, aluminium, dan stainless steel dengan permukaan yang bisa mengkilap atau doff juga sering digunakan dalam

desain modern yang bersih. Selain itu, bahan-bahan alami seperti kayu dengan finishing yang jelas dan bentuk yang sederhana juga dapat dipadukan.

II.6 Studi Pencahayaan

Penerangan simetris langsung: Jenis ini ideal untuk ruang kerja, ruang rapat, area lalu lintas publik, dan zona sirkulasi. Beberapa jenis lampu yang termasuk dalam penerangan simetris langsung adalah:

- a. Lampu sorot atau lampu raster: Dipasang di dinding untuk memberikan penerangan merata.
- b. Lampu sorot dengan rel: Memberikan penerangan merata di dinding sesuai dengan bagian ruang, dengan intensitas penerangan yang bisa mencapai 500 lux, seperti lampu pijar halogen.
- c. Lampu sorot untuk instalasi langit-langit: Mengarahkan cahaya langsung ke dinding, seperti lampu halogen dan lampu pijar.
- d. Lampu sorot terarah ke bawah: Cocok untuk penerangan yang diarahkan ke bawah, seperti lampu pijar halogen, terutama yang berdaya rendah.

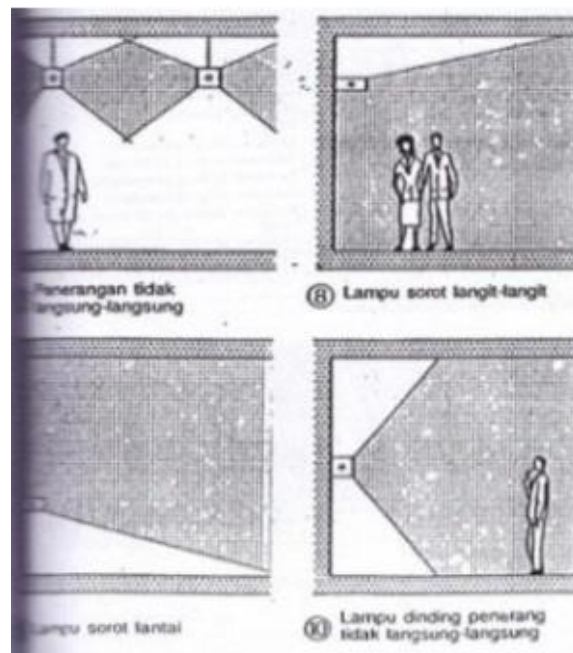


Gambar 2. 30 Jenis – jenis Penerangan Langsung

Sumber: Neufert, Ernst. Data Arsitek Jilid 1

Dalam sistem penerangan tidak langsung, beberapa jenis lampu yang sering digunakan meliputi:

- a. Lampu sorot langit-langit atau lampu sorot lantai: Digunakan untuk menerangi bidang langit-langit atau lantai.
- b. Lampu dinding: Berfungsi untuk menerangi dinding dekoratif, serta dapat digunakan untuk menerangi langit-langit atau lantai.
- c. Lampu sorot dinding-rel aliran: Lampu ini biasanya dipasang di ruang pameran dan museum. Intensitas penerangan vertikal bisa mencapai 50 lux, 150 lux, dan 300 lux. Contoh lampu yang sering digunakan adalah lampu pijar.
- d. Lampu sorot rel aliran: Lampu ini juga digunakan dalam sistem penerangan tidak langsung.



Gambar 2. 31 Jenis – jenis Penerangan Tidak Langsung

Sumber: Neufert, Ernst. Data Arsitek Jilid 1

II.7 Studi Image

Dalam studi image di bawah, menjadi sebuah referensi terhadap pengayaan dalam fasilitas interior museum olahraga bola basket di Bandung. Pada display di museum nanti akan di beri fasilitas untuk mengukur ketinggian tubuh seperti atlet-atlet olahraga basket yang mempunyai rekor-rekor tertinggi dan

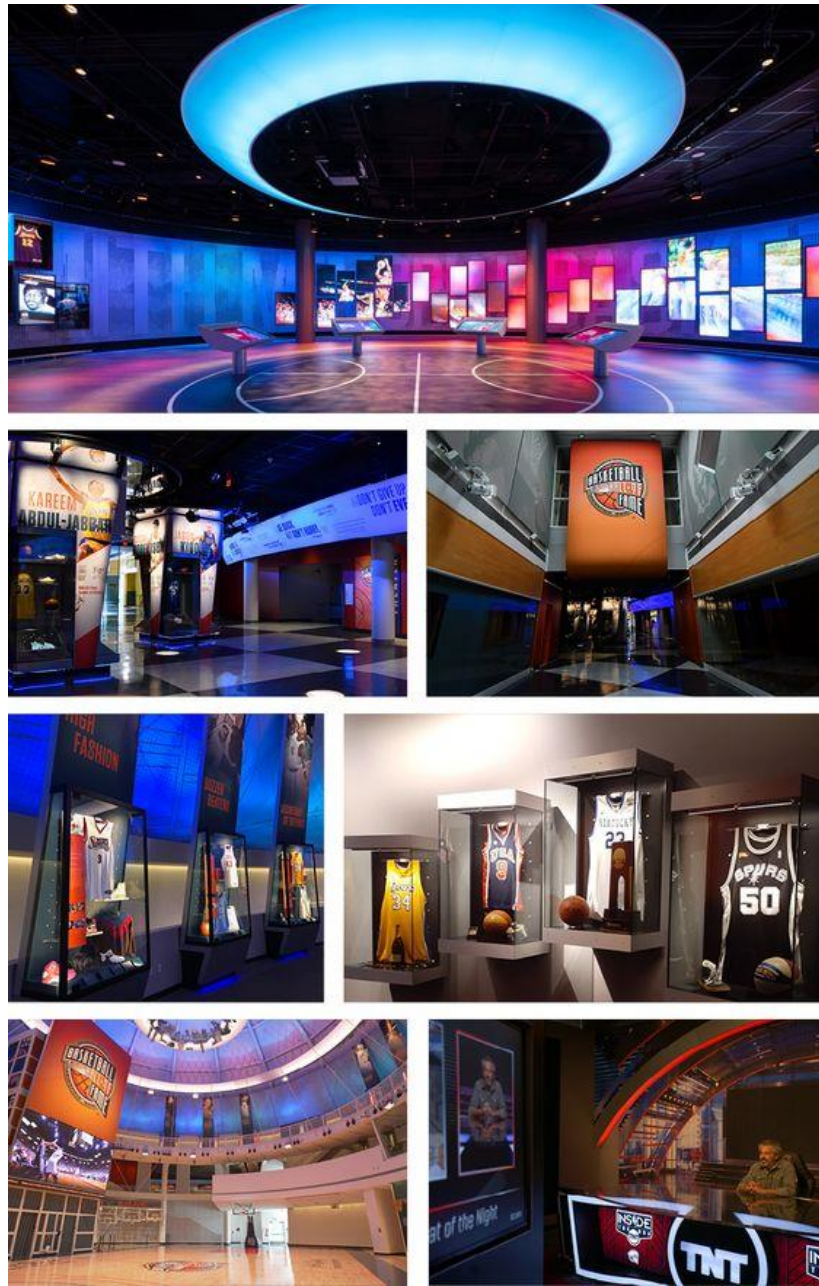
sebagainya seperti contoh pada Gambar 2.10. Dan juga akan ada display koleksi jersey-jersey replika maupun yang asli yang akan di display mengacu pada Gambar 2.11 dan Gambar 2.12 .



Gambar 2. 32 Basketball Hall Of Fame
(Sumber : <https://mommypoppins.com/>)



Gambar 2. 33 Display Jersey
(Sumber : <https://www.hoophall.com/>)



*Gambar 2. 34 Basketball Hall of Fame
(Sumber : <https://www.hoophall.com/>)*

II.8 Studi Preseden

II.8.1 Naismith Memorial Basketball Hall of Fame



Gambar 2. 35 Naismith Memorial Basketball

(Sumber : <https://www.hoophall.com/>)

Didirikan : 1959

Lokasi : Springfield, Massachusetts , Amerika Serikat

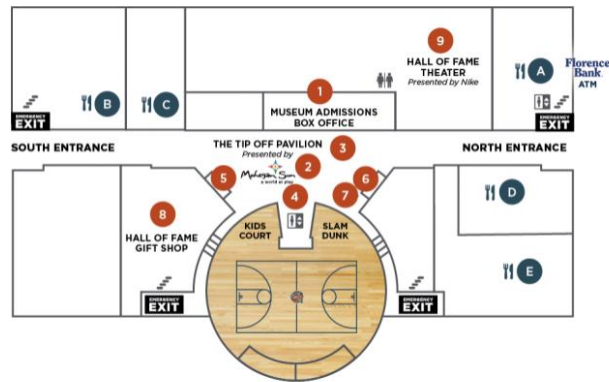
Jenis : Professional sports hall of fame

Naismith Hall of Fame didirikan pada tahun 1959 oleh Lee Williams, mantan direktur atletik di Colby College. Pada tahun 1960-an, Basketball Hall of Fame menghadapi kesulitan dalam mengumpulkan dana untuk membangun fasilitas pertamanya. Namun, dalam lima tahun berikutnya, dana yang diperlukan berhasil terkumpul, dan bangunan tersebut dibuka pada 17 Februari 1968, kurang dari satu bulan setelah pertandingan All-Star ke-18 National Basketball Association (NBA).

Naismith Hall of Fame tidak hanya merupakan tempat penghormatan bagi para legenda bola basket, tetapi juga menjadi pusat pendidikan dan inspirasi bagi generasi pemain dan penggemar masa depan. Melalui berbagai pameran, acara, dan inisiatif, Hall of Fame berusaha untuk menyebarkan cinta dan apresiasi terhadap olahraga bola basket di seluruh dunia.

Penulis mengacu pada Naismith Memorial Basketball Hall of Fame untuk meninjau alur sirkulasi, fasilitas yang tersedia di dalamnya, serta cara penampilan barang-barang seperti jersey, piala, dan bola.

LEVEL 1



1. Museum Admissions Box Office
2. Tip-Off Pavilion Presented by Mohegan Sun
3. Players Locker Room
4. Donor Hall
5. Men's College basketball Awards
6. Women's College Basketball Awards
7. The Mannie Jackson Basketball's Human Spirit Award
8. Hall of Fame Gift Shop
9. Hall of Fame Theater Presented by Nike

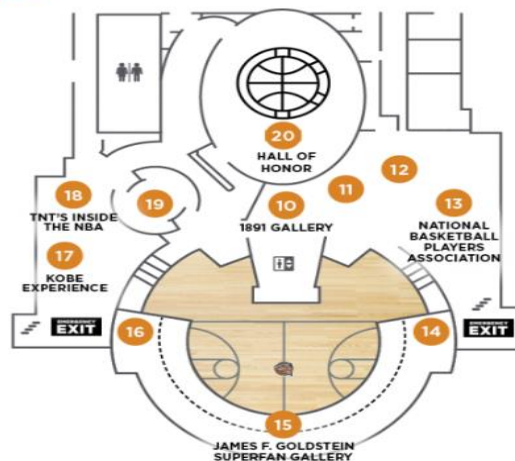
RESTAURANTS

- A. Max's Tavern

Gambar 2. 36 Alur Sirkulasi

(Sumber : <https://www.hoophall.com/>)

LEVEL 2

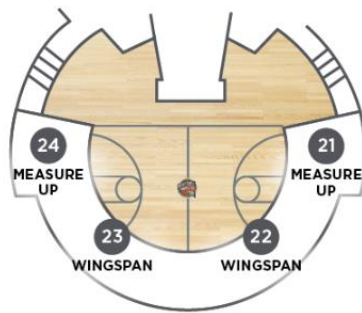


10. 1891 Gallery
11. Catching Fire
12. Opportunity
13. National Basketball Players Association
14. Players Gallery
15. James F. Goldstein Superfan Gallery
16. Coaches Gallery

Gambar 2. 37 Alur Sirkulasi Basketball Hall of Fame

(Sumber : <https://www.hoophall.com/>)

LEVEL 3



- 21. Measure Up
- 22. Wingspan
- 23. Wingspan
- 24. Measure Up

Gambar 2. 38 Alur Sirkulasi Basketball Hall of Fame

(Sumber : <https://www.hoophall.com/>)

II.9 Studi Lapangan

II.9.1 Museum Olahraga Nasional



Gambar 2. 39 Museum Olahraga Nasional

(Sumber : <https://www.tinemu.com/>)

Museum Olahraga Nasional adalah museum yang menampilkan berbagai jenis olahraga. Terletak di kawasan Taman Mini Indonesia Indah, bangunan museum ini berbentuk bola yang menghadap ke Teater Keong Emas. Berdiri di atas lahan seluas 1,5 hektare dengan luas bangunan 3.000 m², museum ini bertujuan mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya olahraga untuk kesehatan tubuh. Didirikan pada 4 Oktober 1987, peletakan batu pertama dilakukan oleh MENKO KESRA Alamsyah Ratu Prawira Negara. Museum ini dikelola oleh Kementerian Pemuda dan Olahraga. Koleksi utama museum ini meliputi medali emas, obor

PON, patung karya I Nyoman Nuarta, dan memorabilia Ekspedisi Mount Everest.
 Total koleksi museum ini berjumlah 1.615 buah.

Klasifikasi Museum : Museum Pemerintah

TIPE MUSEUM : TIPE B

Pengelola : Kementrian Pemuda dan Olahraga

Lokasi : Taman Mini Indonesia Indah. Jl. Hankam Raya No.8, RW.2, Ceger, Kec.
 Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13820.



Luas lahan : ±15.000 m² (Luas Tanah) ±3.000 m² (Luas Bangunan)



Jam Operasional : Senin (Tutup) Selasa-Minggu (09.00-16.00 WIB)

Tabel 2 Fasilitas Museum Olahraga Nasional

Sumber: Dokumen Pribadi

Ruang	Dokumentasi	
Lobby dan ticketing		
Ruang Pengantar		
Ruang Cakrawala		

<p>Ruang Asian Games</p>	
<p>Ruang Olahraga Tradisional</p>	
<p>Ruang Olahraga Wisata dan Petualangan</p>	
<p>Ruang Arena Olahraga</p>	
<p>Ruang Ajang Olahraga</p>	
<p>Ruang Olahraga Prestasi</p>	

<p>Ruang Sepakbola</p>			
<p>Ruang Hibah Koleksi</p>			
<p>Ruang Legenda Olahraga</p>			
<p>Ruang Sang Juara</p>			
<p>Ruang Serbaguna</p>			
<p>Ruang Fitness</p>			

Ruang Senam			
Ruang Teater			
Ruang Interaktif			
Perpustakaan			
Lapangan Tennis,Futsal dan Panahan			

II.9.2 Gor C-Tra Arena

GOR C-Tra Arena adalah arena olahraga multifungsi di Bandung, Indonesia. Arena ini dapat digunakan untuk basket, voli, futsal, dan kegiatan lainnya. Lapangan basket C-Tra Arena memiliki luas 500 meter persegi, dengan lantai yang menggunakan parket kayu jati berukuran 1,2x5x30 cm. GOR C-Tra



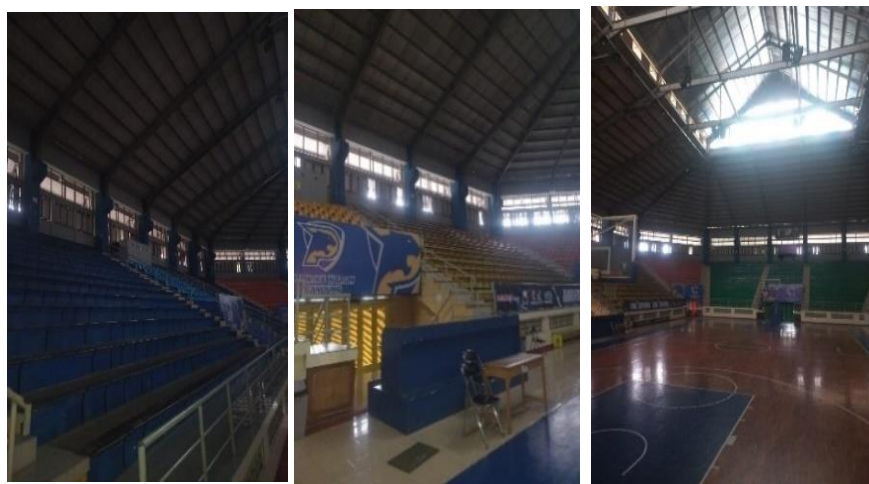
*Gambar 2. 40 Tampak Depan GOR
Sumber : Data Pribadi (2023)*

Arena menyediakan jasa penyewaan lapangan olahraga dan sering digunakan untuk acara besar seperti turnamen bola basket, voli, dan futsal. Arena ini memiliki kapasitas sekitar 5000 penonton.

- Dibangun pada tahun 2000
- Memiliki standar internasional dengan kapasitas sekitar 5000 penonton
- Tidak memiliki lahan parkir yang memadai, menyebabkan kemacetan saat acara besar berlangsung
- Kekurangan fasilitas pendukung seperti toko ritel dan tempat makan
- Tidak memiliki lobi

Fasilitas GOR :

- Lapangan Indoor



*Gambar 2. 41 Fasilitas GOR
Sumber : Data Pribadi (2023)*

- Tribun Penonton
- Toilet pria dan wanita
- Mushala

- Ruang ganti pemain pria dan wanita
- Gudang
- Ruang pengelola

Event yang sering diadakan:

- Latihan dan tanding klub Prawira Bandung
- Latihan bagi sekolah dan klub basket
- Liga basket dan futsal tingkat SMA, Kuliah
- Liga basket profesional

II.9.3 Graha Persib

Graha Persib, yang terletak di Jl. Sulanjana, Taman Sari, Bandung, dan berdekatan dengan Balubur Town Square/Baltos, termasuk dalam kategori pusat komunitas sepakbola Indonesia Bandung. Tempat ini menyediakan sejumlah fasilitas yang dapat dinikmati oleh masyarakat, termasuk para penggemar fanatik Persib. Pengelolaan Graha Persib dilakukan oleh PT PBB (PT Persib Bandung Bermartabat) yang dipimpin oleh Glenn Sugita. Pembangunan Graha Persib bertujuan untuk memberikan tempat bagi masyarakat dan pendukung Persib untuk

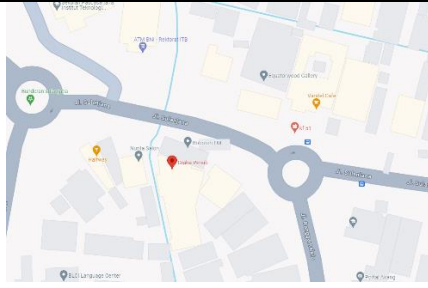



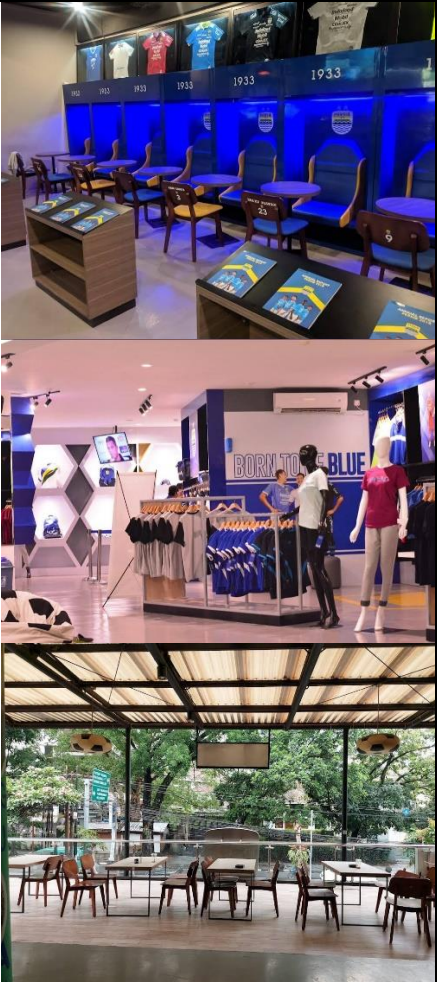
*Gambar 2. 42 Graha Persib
(Sumber :Data Pribadi (2023))*



berkumpul dalam satu wadah komunitas yang bertujuan untuk mendapatkan informasi dan pembinaan. Secara olahraga, fokusnya adalah memperbesar Akademi Persib, dengan beberapa fasilitas tambahan seperti galeri, toko merchandise, kantor, dan kafe yang disediakan untuk melengkapi fasilitas yang sudah ada di Graha Persib.

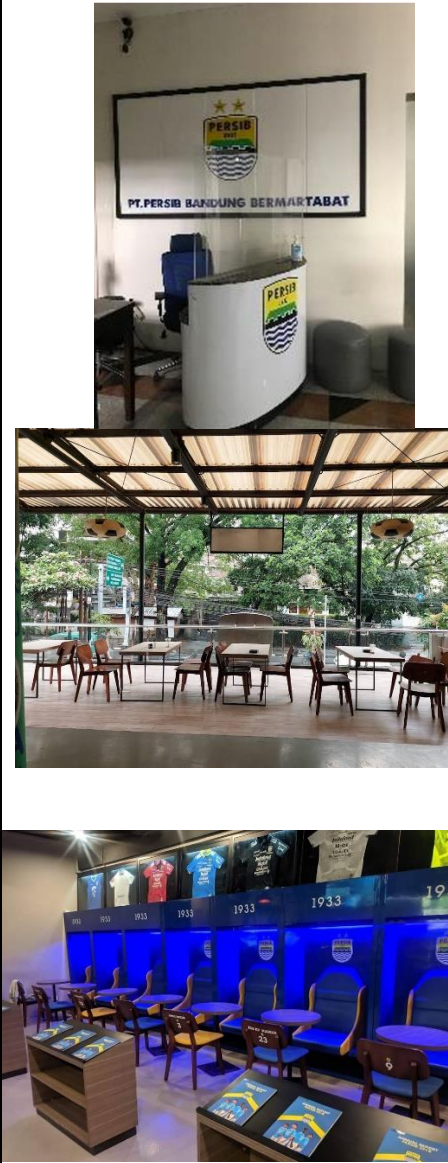
Tabel 3 Analisa Graha Persib




Sumber: Dolok Saribu (2023)


NO	ASPEK	DOKUMENTASI	POTENSI	KENDALA
1.	Lokasi	 <p>Lokasi Graha Persib <i>Sumber : Maps,Google (2024)</i> Jl. Sulanjana No.17, Tamansari, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40116</p>	Graha Persib mewadahi para masyarakat bahkan supporter untuk dapat berkumpul dalam satu wadah komunitas yang tujuannya untuk berkumpul mendapat informasi dan pembinaan. Pusat ini berada di jalan Sulanjana No.17, Tamansari Bandung, dekat dengan Balubur Town Square	-
2	Kondisi Bangunan		Bangunan ini menggunakan konstruksi dan material industrial berupa besi,kayu yang dipadukan dengan menerapkan konsep warna hitam putih dan biru	Beberapa ruang atau area pada Graha Persib masih tidak terawat seperti tangga akses menuju lantai atas terlihat tidak terawatt dengan baik.

3	Fungsi Bangunan		<ul style="list-style-type: none"> • Tempat pusat berkumpulnya persib dan supporter • Menyediakan fasilitas pendukung dalam bangunan seperti: <ul style="list-style-type: none"> • Café • Merchendase, • Gallery, • Ruang private/ruang rapat • Office. 	Ditiadakannya museum/gallery edukasi bagi supporter dan masyarakat
4	Kondisi Geografis		<ul style="list-style-type: none"> •Lokasi Graha Persib ini terletak di Kawasan perkotaan dan dekat dengan Belubur Town Square • Graha Persib ini memiliki lokasi bangunan yang strategis dan mudah dijangkau bagi masyarakat. 	
5	Arah Mata Angin	<p>Utara :Tirta Anugrah, Perumda Tirtawening Bandung</p> <p>Timur : Lapangan Gasibu</p> <p>Selatan : Four Points by Sheraton Bandung</p> <p>Barat : Balubur Town Square</p>		

6	Akses Masuk Area		<p>Akses masuk berada di jalan Sulanjana dekat dengan bundaran. Akses masuk menuju bangunan Graha Persib dengan 2 jalur - Jalur pertama dari jalur kiri yang langsung menuju café. - Dan jalur kedua dari jalur kanan masuk dari post satpam dan masuk menggunakan lift maupun tangga.</p>	
7.	Vegetasi		<p>Kawasan Graha Persib berada di kawasan vegetasi yang cukup baik dan sepanjang jalan terdapat pohon pohon besar sehingga udara terasa lebih sejuk ketika menikmati fasilitas pada kawasan ini</p>	
8	Fasilitas Luar Bangunan		<p>Pada bagian luar bangunan terdapat area parkir yang dapat menampung kendaraan roda 4 dan roda 2 yang diatur sesuai tempatnya</p>	<p>Ruang yang sebelumnya dijadikan museum dialih fungsikan sebagai parkir mobil.</p>

9	Fasilitas Dalam Bangunan		<p>Gambar disamping merupakan fasilitas yang berada didalam bangunan Graha Persib.</p> <p>Fasilitas yang terdapat pada Graha Persib ini berupa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Area kantor - Fasilitas kantor yang tersedia pada Graha Persib ini berupa meja receptionis yang terletak tepat ketika keluar dari lift. - Dalam kantor tentunya terdapat meja kerja, kursi kerja, lemari sebagai tempat menyimpannya arsip, dll - Fasilitas lainnya adalah mini kitchen yang dipakai bersama dalam ruang kantor • Café - fasilitas yang terdapat dalam ruang café ini berupa meja dengan berbagai model tipe antara lain; meja dengan kapasitas 2 orang, meja dengan kapasitas 3 orang dan meja dengan kapasitas 6 orang. - Selain meja yang terpisah, fasilitas duduk juga diberikan pada meja bar café dengan mengitari sepanjang meja bar. 	<p>Dari dokumentasi gambar yang ada di samping, dapat dilihat beberapa ruang yang hadir mewakili fasilitas yang dibutuhkan dalam komunitas Persib ini. Namun ruang gallery dan ruang edukasi belum terlalu maksimal dihadirkan sehingga pembinaan dan edukasi terhadap supporter Persib masih kurang. Terdapat pencahayaan pada fasilitas duduk yang menggunakan jenis lampu LED berwarna</p>
---	--------------------------	--	--	---

		  	<p>- Yang uniknya terdapat kursi bench persib yang di buat sehingga pengunjung dapat langsung menikmati bentuk kursi bench tim nya.</p> <p>- Untuk café ini menu yang disajikan berupa coffee, tea, non coffee, dan beberapa makanan seperti nasi goreng, ricebox dan cemilan seperti kentang goreng dan roti.</p> <p>• Merchandase</p> <p>- Untuk merchendase menjual segala barang baik berupa baju bola, celana, syal, sepatu, accessories, bahkan menjual tumbler dari persib sendiri.</p> <p>- penyusunan display merchendase ini, disusun sesuai dengan pengelompokan barang, bagian baju tersusun dengan baju, bagian accessories di display tidak menyatu dengan barang lain. Sehingga pengunjung dapat menikmati ketika ingin berbelanja langsung.</p> <p>• Galery Persib</p> <p>- Untuk gallery sendiri pada awalnya ada, namun</p>	<p>biru dengan pencahayaan yang terang sehingga terganggu terhadap mata yang berada pada fasilitas duduk tersebut. Penghawaan dalam ruang menggunakan penghawaan buatan melalui AC.</p>
--	--	--	---	---

			<p>saat ini fasilitas gallery digabung dengan merchendase dimana, pengunjung atau pada fans dapat langsung melihat beragam penghargaan dari tim nya, baju yang dipakai dan banyak lainnya. Sekalian setelah melihat, pengunjung diajak u tuk langsung melirik koleksi dari merchandise graha persib.</p> <p>• Ruang rapat/private room</p> <p>- Pada Graha Persib ini terdapat ruang privat/ meeting room yang dibuat sengaja terpisah dari ruang kantor.</p> <p>- Fasilitas pada ruang ini terdapat meja rapat dan 9 kursi yang terdiri dari 8 kiri dan kana, lalu 1 kursi pada bagian center meja. - Fasilitas ulain yang terdapat berupa proyektor dan layar proyektor Semua fasilitas yang ada dipergunakan untuk masyarakat bahkan supporter persib. Kemudian berikut mengenai pencahayaan pada semua ruang pada Graha Persib</p>	
--	--	--	---	--

			<ul style="list-style-type: none"> • Sistem Pencahayaan Pencahayaan pada fasilitas yang ada di dalam terlihat baik dengan memanfaatkan pencahayaan alami untuk area yang terdapat bukaan sekaligus didukung sitem pencahayaan buatan dari lampu warm light untuk menambah kesan ruang yang indah. • Sistem penghawaan - Area café outdoor dan ruang kantor mendapat penghawaan alami yang didapat dari bukaan jendela. - Untuk penghawaan buatan sendiri terdapat AC yang dipergunakan sebagai bantuan dalam penghawaan ruang. 	
--	--	--	--	--

II.10 Studi Banding

II.10.1 Museum Olahraga Nasional

Tabel 4 Analisa Studi Banding

Sumber : Dokumen Pribadi

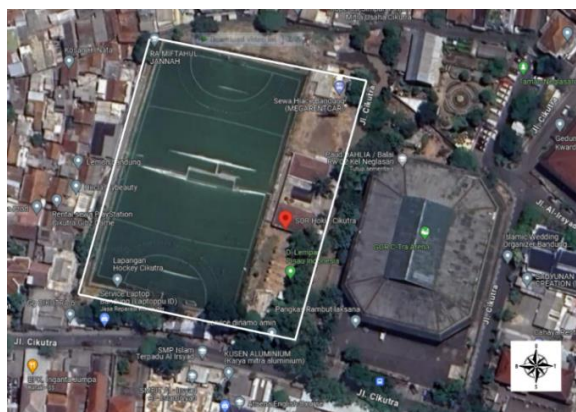
NO	ASPEK	DATA STUDI BANDING	POTENSI	KENDALA
1	Lokasi	Jl. Hankam Raya No.8, RW.2,Ceger,Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus	(MuseumOlahraga) bertujuan memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai pentingnya	Terlalu ramai pengunjung yang bisa menimbulkan

		Ibukota Jakarta 13820	olahraga bagi kesehatan badan, dengan lokasi yang strategis memungkinkan untuk memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendatangi museum.	kepadatan didalam bangunan karena berada di dalam wilayah rekreasi.
2	Fungsi bangunan	Museum Olahraga Nasional bertujuan untuk menghormati para legenda olahraga yang telah berkontribusi besar terhadap perkembangan olahraga Indonesia, serta untuk membangkitkan semangat nasionalisme di kalangan pengunjung museum.	Sebagai fasilitas pendidikan mengenai olahraga, sejarah olahraga, pencapaian, dan topik lainnya yang terkait.	Dibutuhkan area yang luas untuk menyediakan ruang pameran yang mencakup berbagai cabang olahraga.
3	Kondisi geografi	Museum Olahraga Nasional terletak di daerah yang memiliki iklim panas, tepatnya di Jakarta Timur.	Terletak di dekat pusat kota yang berintegrasi dengan keramaian.	Terletak di tengah keramaian tempat rekreasi
4	Arah mata angin	Utara: Pemukiman warga Selatan: Pemukiman warga Timur: Area perkotaan Barat: Jalan tol	Museum Olahraga Nasional memiliki pengaruh terhadap minat pengunjung karena berlokasi di area perkotaan.	Berlokasi di antara pemukiman warga yang mungkin dapat mengganggu aktivitas mereka.
5	Akses masuk ke gedung	Di lantai 1, terdapat pintu masuk utama yang menampilkan sejarah olahraga, lantai 2 memamerkan prestasi dan penghargaan, sementara lantai 3 dilengkapi dengan ruang auditorium.	Memiliki akses dan sirkulasi yang luas.	Berada di tengah kompleks rekreasi yang terpencil, jauh dari jalan raya.

6	Vegetasi	Vegetasi di sekitar museum cukup subur karena terdapat danau dan bukit yang ditumbuhi berbagai jenis tanaman.	Faktor yang mendukung vegetasi di sini adalah luasnya lahan yang memungkinkan pertumbuhan tanaman.	Perawatan khusus karena lahan yang luas.
7	Fasilitas luar bangunan	Gedung dan fasilitas Taman Mini Indonesia Indah, transportasi Taman Mini Indonesia Indah	Fasilitas dan lahan yang sangat memadai dapat meningkatkan kualitas museum.	Pengelolaan yang efektif diperlukan di setiap gedung karena fasilitas yang tersedia begitu banyak.

II.11 Studi Site

Lokasi yang dipilih untuk perancangan interior museum olahraga bola basket ini terletak di Jl. Cikutra No.205, Neglasari, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40124. Selain lokasinya yang strategis, tempat ini juga berseberangan dengan GOR C-Tra Arena yang sering mengadakan pertandingan atau kejuaraan bola basket. Hal ini memungkinkan pengunjung museum juga memiliki kesempatan untuk menonton pertandingan di GOR tersebut. Selain itu, lokasi ini berdekatan dengan area pemukiman, sehingga dapat memaksimalkan potensi fasilitas museum.



Gambar 2. 43 Studi Site

Sumber : Data Pribadi (2024)