

6. Melalui partisipasi dalam eduwisata olahraga tradisional, pengunjung dapat mengembangkan keterampilan baru, seperti keterampilan dalam berolahraga atau penggunaan peralatan tradisional, serta membangun rasa percaya diri dan kemandirian.

BAB II PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS EDUWISATA OLAHRAGA TRADISIONAL DI JAKARTA TIMUR

II.1 Tinjauan Pustaka

Dalam Perancangan Fasilitas Eduwisata Olahraga Tradisional Di Jakarta Timur, penting untuk mendapatkan bimbingan dan dukungan dari hasil penelitian yang relevan dengan perancangan tersebut. Hal ini melibatkan identifikasi informasi dan perbedaan yang dapat digunakan sebagai panduan dalam proses perancangan.

Judul Penelitian	Pembahasan
<p>PERANAN OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP PELESTARIAN ADAT DAN BUDAYA</p> <p>PENELITI Ding Kostermans</p> <p>TAHUN 2016</p> <p>LOKASI Tenggarong</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>Jurnal ini meneliti pentingnya menjaga keberlanjutan olahraga tradisional agar tidak tergeser oleh kemajuan teknologi. Oleh karena itu, disarankan untuk mengadakan kegiatan perlombaan dan pertandingan sebagai upaya pelestarian budaya dan olahraga tradisional. Apabila anak-anak saat ini banyak terpaku pada permainan gadget, tidak ada salahnya bagi orangtua untuk sesekali memperkenalkan mereka pada olahraga tradisional. Selain menonjolkan unsur kreativitas, diharapkan peran orangtua juga dapat membantu dalam mempertahankan warisan budaya lokal melalui partisipasi dalam olahraga tradisional tersebut.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u></p> <p>Untuk menghindari pengaruh negatif dari kemajuan teknologi, diperlukan kegiatan</p>

	<p>perlombaan dan pertandingan sebagai langkah pelestarian Budaya dan Olahraga Tradisional. Jika anak-anak pada era sekarang terlalu terfokus pada penggunaan gadget, tidak ada kerugian jika orangtua kadang-kadang memperkenalkan mereka pada olahraga tradisional. Selain menciptakan suasana kreativitas, diharapkan peran orangtua juga dapat membantu dalam menjaga dan merawat keberlanjutan kebudayaan lokal melalui keterlibatan dalam olahraga tradisional.</p>
<p>POTENSI OLAHRAGA TRADISIONAL DAN PERMAINAN RAKYAT SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN PARIWISATA OLAHRAGA ATAU SPORT TOURISME DI KABUPATEN LOMBOK TENGAH</p> <p>PENELITI Hasbi, Lili Evitamala, Khaerul Anam</p> <p>TAHUN 2021</p> <p>LOKASI Kabupaten Lombok Tengah</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menarik minat wisata lokal dengan melibatkan permainan tradisional di suatu daerah yang memiliki keunikannya sendiri dalam adat istiadat. Saat ini, banyak anak lebih suka bermain game sebagai kegiatan hiburan setelah sekolah, terutama dengan hadirnya game yang praktis, menarik, dan adiktif. Selain itu, kegiatan ini juga dihadirkan sebagai alternatif untuk orang tua dalam menenangkan anak-anak yang mungkin rewel. Hal ini menciptakan suatu pengukuran tingkat sosialisasi anak di tengah pesatnya popularitas permainan online, PlayStation, Nintendo, dan gadget di kalangan anak-anak dan orang tua.</p> <p>Penting untuk diakui bahwa permainan modern sering tidak disadari dapat membuat anak menjadi pribadi yang tertutup dan kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya, sehingga meningkatkan sifat individualisme. Di sisi lain, olahraga tradisional memiliki potensi</p>

	<p>untuk membentuk karakter melalui nilai-nilai seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, kepemimpinan, penghargaan terhadap orang lain, rasa percaya diri, dan jujur. Pelatihan olahraga tradisional ini juga diarahkan untuk meningkatkan sumber pendapatan daerah, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesejahteraan pelaku wisata. Semua ini dianggap sebagai strategi yang sesuai berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u></p> <p>Inovasi dalam pengembangan olahraga tradisional sebagai destinasi wisata lokal di setiap daerah bertujuan untuk menggambarkan identitas unik suatu wilayah. Selain itu, upaya ini juga memiliki tujuan membentuk karakter generasi muda melalui pemberian nilai-nilai seperti kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab, kepemimpinan, penghargaan terhadap sesama, kepercayaan diri, dan integritas. Sementara itu, implementasi olahraga tradisional dalam sektor pariwisata diharapkan dapat memberikan kontribusi pada perkembangan ekonomi lokal.</p>
<p>OLAHRAGA DAN PERMAINAN TRADISIONAL</p> <p>PENELITI</p> <p>Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd</p> <p>TAHUN</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u></p> <p>Jurnal ini mengulas tentang perlunya pelestarian olahraga dan permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya nasional agar tidak mengalami kepunahan seiring berjalannya waktu. Untuk mencapai tujuan ini, langkah-</p>

<p>2019</p> <p>LOKASI Malang</p>	<p>langkah seperti menggali dan memelihara permainan tradisional diperlukan, dan salah satu cara yang efektif adalah melalui kegiatan sosialisasi permainan tradisional di seluruh wilayah Indonesia.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u> Untuk menggali dan menjaga keberlanjutan olahraga tradisional sebagai bagian integral dari warisan budaya nasional.</p>
<p>ANALISIS UNSUR FISIK DOMINAN PADA OLAHRAGA TRADISIONAL</p> <p>PENELITI Indra Safari</p> <p>TAHUN 2010</p> <p>LOKASI Universitas Pendidikan Indonesia</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui unsur fisik yang dominan dalam olahraga tradisional.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u> Menggunakan olahraga tradisional sebagai upaya untuk menarik minat masyarakat dalam mencapai kesehatan dan kebugaran melalui partisipasi dalam aktivitas fisik, dengan memainkan beragam olahraga tradisional sekaligus berkontribusi pada pelestariannya.</p>
<p>OLAHRAGA TRADISIONAL BALAMBAT DI KECAMATAN UNGARAN TIMUR KABUPATEN SEMARANG – JAWA TENGAH</p> <p>PENELITI Arief Pristiyanto, Soegiyanto 2, Sugiarto</p> <p>TAHUN 2014</p> <p>LOKASI</p>	<p><u>Hasil Penelitian</u> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejarah, cara permainan, peraturan, respon pemerintah, masyarakat dan faktor pendukung olahraga tradisional balambat.</p> <p><u>Alasan menjadi tinjauan penelitian</u> Olahraga tradisional perlu dikembangkan demi ketahanan budaya bangsa, karena kita menyadari bahwa kebudayaan merupakan nilai- nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati</p>

Kecamatan Unggaran timur Kabupaten Semarang - Jawa Tengah	tata cara kehidupannya sejak dahulu, saat ini dan untuk masa yang akan datang
---	---

Tabel 2. 1 State of the art

Sumber : Dokumen pribadi, 2024

II.2 Tinjauan Taman Mini Indonesia Indah

Taman Mini Indonesia Indah (TMII) adalah kompleks wisata budaya yang terletak di Jakarta Timur, Indonesia. Dibangun pada tahun 1975 oleh Ibu Tien Soeharto, TMII dirancang untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya dan kekayaan alam Indonesia dalam satu tempat. Salah satu daya tarik utama TMII adalah replika bangunan tradisional dari berbagai daerah di Indonesia, seperti rumah adat, kuil, dan bangunan bersejarah lainnya. Pengunjung dapat mengelilingi kompleks ini untuk melihat dan memahami keindahan dan keunikannya. Selain bangunan-bangunan tradisional, TMII juga menawarkan berbagai atraksi dan wahana rekreasi. Di antaranya adalah kebun binatang mini, taman bunga, dan museum-museum yang menggambarkan sejarah dan budaya Indonesia. Setiap bagian dari TMII menghadirkan pengalaman yang mendalam tentang keberagaman budaya, arsitektur, serta warisan alam Indonesia. TMII juga sering menjadi tuan rumah berbagai acara budaya, festival, dan pameran yang menarik minat wisatawan lokal maupun mancanegara. Dengan luasnya area dan beragamnya atraksi yang ditawarkan, TMII menjadi destinasi yang menarik untuk belajar dan menikmati kekayaan budaya Indonesia secara menyeluruh dalam satu kunjungan.

II.3 Tinjauan Olahraga Tradisional

II.3.1 Definisi Eduwisata

Wisata edukasi adalah istilah yang menggabungkan konsep perjalanan dan pendidikan. Dari segi etimologi, "edukasi" berasal dari kata Latin "*educare*" yang berarti "memunculkan, membawa, dan melahirkan". Dalam konteks wisata edukasi, ini mengacu pada perjalanan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar dan pengetahuan, sambil memungkinkan seseorang untuk mengeksplorasi dan memahami lebih dalam tentang lingkungan, budaya, sejarah, atau topik lainnya yang relevan. Saat ini, pendidikan dan pariwisata bahkan dikemas dalam satu konsep bernama wisata edukasi. (Ana et al., n.d.). Sejatinya wisata edukasi ialah konsep wisata yang bernilai positif, dimana konsep ini memadukan antara aktivitas pembelajaran dengan wisata. Wisata edukasi merupakan aktivitas pembelajaran yang memiliki sifat non formal,

sehingga tidak kaku seperti aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Tidak hanya itu dalam pelaksanaannya, konsep ini lebih menuju kepada konsep *edutainment*, ialah belajar dengan disertai dengan aktivitas yang menyenangkan.

II.3.2 Jenis Eduwisata

Di Indonesia, terdapat lima jenis wisata edukasi yang berbeda:

- a. Wisata Edukasi Ilmu Pengetahuan (Science) Jenis wisata ini berfokus pada pendidikan ilmu pengetahuan.
- b. Wisata Edukasi Olahraga Wisata edukasi yang menitikberatkan pada pendidikan fisik atau olahraga.
- c. Wisata Edukasi Kebudayaan (Culture) Wisata yang memperkenalkan dan mendidik tentang budaya, seperti seni, adat istiadat, dan aspek lain yang terkait dengan kebudayaan.
- d. Wisata Edukasi Agrobisnis Wisata yang mengajarkan tentang pertanian atau peternakan sebagai bisnis, baik dari segi edukasi maupun praktiknya.
- e. Anjang Karya Sebuah kegiatan edukatif yang melibatkan berbagai aspek pendidikan di dalamnya, termasuk dalam konteks wisata edukasi di Indonesia.

Wisata edukasi bertujuan untuk memberikan pengalaman berwisata yang tidak hanya memberikan kesenangan semata, tetapi juga meningkatkan pengetahuan, kecerdasan, dan kreativitas peserta.

II.3.3 Konsep Wisata Edukasi

Pendidikan dan pariwisata, meskipun berbeda dalam fokus dan tujuan utama, dapat saling berintegrasi dan saling melengkapi. Ketika pendidikan diintegrasikan ke dalam aktivitas wisata, hal itu dapat menjadi metode pembelajaran yang aktif, kreatif, dan alternatif yang efektif. Wisata edukasi tidak hanya memfasilitasi pembelajaran secara langsung di lapangan, tetapi juga menjadi platform untuk sosialisasi, serta meningkatkan rasa kebanggaan dan cinta terhadap budaya dan negara. Wisata edukasi adalah bentuk pariwisata yang difokuskan pada pembelajaran dan pendidikan bagi para wisatawan. Dalam konteks pendidikan, pariwisata sangat terkait dengan berbagai mata pelajaran akademis seperti geografi, ekonomi, sejarah, bahasa, psikologi, pemasaran, bisnis, hukum, dan lain-lain. Integrasi mata pelajaran ini penting dalam studi

pariwisata karena membantu dalam pemahaman tentang sejarah dan geografi dari daerah tujuan wisata, termasuk perkembangan sumber daya historis dan geografisnya. (Jafari.J, 1981)

II.4 Tinjauan Olahraga Tradisional

II.4.1 Definisi Olahraga Tradisional

Olahraga tradisional adalah permainan yang berasal dari masyarakat, menjadi aset budaya yang mencakup unsur tradisi aktivitas fisik. Permainan rakyat ini, yang telah berkembang selama periode yang cukup lama, memerlukan upaya pelestarian, karena selain berfungsi sebagai bentuk olahraga rekreasi dan hiburan, juga memberikan kegembiraan serta memenuhi kebutuhan interaksi sosial. Selain itu, olahraga tradisional memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas kebugaran fisik bagi mereka yang berpartisipasi. Olahraga dan permainan tradisional pada awalnya populer di kalangan masyarakat, tetapi seiring waktu, minat terhadap mereka perlahan-lahan menurun dan kini hanya tinggal namanya saja. Hal ini disebabkan oleh dominasi olahraga modern dan permainan elektronik yang menggunakan teknologi canggih. (*Buku-Olahraga-Dan-Permainan-Tradisional*, n.d.)

II.4.2 Sejarah Olahraga Tradisional

Sejarah olahraga tradisional di Indonesia mencerminkan keberagaman budaya yang ada di berbagai daerah. Berikut adalah gambaran umum tentang sejarah olahraga tradisional di Indonesia:

1. Pra-Sejarah

Sebelum catatan sejarah tertulis, suku-suku di kepulauan Indonesia mengembangkan olahraga tradisional sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Permainan seperti sepak takraw, batu seremban, atau gasing mungkin telah ada dalam budaya pra-sejarah.

2. Pengaruh Hindu-Buddha

Masa Hindu-Buddha membawa pengaruh pada olahraga dan seni bela diri. Pencak silat, seni bela diri dengan akar sejarah panjang di Indonesia, berkembang pesat selama periode ini.

3. Era Kerajaan Nusantara

Di masa kerajaan, olahraga seperti panahan, berburu, dan seni bela diri populer di kalangan bangsawan. Beberapa olahraga melibatkan ritual keagamaan.

4. Pengaruh Islam

Pada penyebaran agama Islam, olahraga tradisional seperti pencak silat tetap ada dan berkembang, terkadang terkait dengan ketahanan fisik dan pelatihan militer.

5. Era Kolonial

Pada masa penjajahan, olahraga tradisional mengalami transformasi dan interaksi dengan olahraga asing. Meskipun mendapat pengaruh dari olahraga Barat, olahraga tradisional tetap mempertahankan identitas lokal.

6. Era Kemerdekaan

Setelah kemerdekaan, Indonesia mempromosikan dan melestarikan olahraga tradisional sebagai bagian dari identitas nasional. Pencak silat menjadi olahraga nasional dan bahkan menjadi salah satu cabang olahraga dalam pertandingan internasional.

II.4.3 Manfaat Olahraga Tradisional

Olahraga tradisional memiliki berbagai manfaat yang penting bagi individu dan masyarakat, antara lain:

1. Melalui olahraga tradisional, nilai-nilai budaya dan tradisi lokal dapat dipertahankan dan dilestarikan dari generasi ke generasi.
2. Aktivitas fisik dalam olahraga tradisional membantu meningkatkan kebugaran tubuh, seperti kekuatan, kecepatan, dan kelincahan.
3. Bermain olahraga tradisional dapat mengurangi stres, meningkatkan suasana hati, dan mempromosikan kesejahteraan mental.
4. Olahraga tradisional mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, kejujuran, disiplin, dan semangat sportifitas kepada para pemainnya.
5. Partisipasi dalam olahraga tradisional membantu memperkuat identitas budaya suatu komunitas atau bangsa.
6. Bermain olahraga tradisional dapat mengembangkan keterampilan motorik, strategi, dan kreativitas.

7. Aktivitas olahraga tradisional sering kali menjadi ajang untuk memperkuat hubungan sosial dan solidaritas di antara anggota komunitas.

II.4.4 Jenis Olahraga Tradisional Berdasarkan Asal Daerah

PULAU	PROVINS I	NAMA OLAHRAGA	KETERANGAN
Sumatera	Sumatera Utara	Zawo-Zawo	Zawo- zawo adalah sejenis permainan rakyat di kalangan penduduk Nias, Sumatra Utara.
			Dalam permainan ini para pemain melompati susunan batu (hompo batu) yang berbentuk
			trapesium yang tingginya mencapai 2 meter.
			Selain itu, pada masa lalu, ketangkasan melompati batu tersebut merupakan prasyarat
			seorang pemuda untuk memasuki jenjang pernikahan.
			Zawo-zawo masih dapat ditemukan hingga saat ini di desa-desa di Kabupaten Nias Selatan.
	Nanggroe Aceh Darussalam	Geulayang Tunang	Geulayang Tunang terdiri atas dua kata, yaitu geulayang yang berarti layang-layang dan
			tunang berarti pertandingan. Dari namanya jelas mempertegas bahwa geulayang tunang
			merupakan pertandingan layang-layang atau adu layang yang diselenggarakan pada waktu

			tertentu. Permainan ini sangat digemari masyarakat di berbagai daerah di Aceh.	
	Sumatera Barat	Pacu Jawi	Pacu Jawi merupakan olahraga tradisional yang berkaitan dengan budaya lokal yang	
			berkaitan dengan budaya lokal yang berasal dari Sumatera Barat tepatnya di Kabupaten	
			Tanah Datar. Pacu Jawi di Kabupaten Tanah Datar di gelar di persawahan sehabis panen	
			panen dalam kondisi arena berlumpur.	
			Olahraga tradisional Pacu Jawi mencerminkan semangat yang sangat luar biasa anak nagari	
			di Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat.	
			Laliang	Sepak Bola Api atau Laliang yang berasal dari Sumba Barat,Nusa Tenggara Timur,
				Permainan bola api ini di mainkan dengan bola yang berbahan batok kelapa yang
				sudah di rendam di minyak tanah beberapa hari agar bertahan lama ketika dimainkan, serta waktu mainnya itu di malam hari agar bola yang dimainkan terlihat jelas.Jumlah
			pemain dalam bola api adalah lima orang,sama dengan futsal tapi bedanya dalam permainan ini	
			tidak ada penjaga gawang,dan untuk ukuran gawangnya pun kecil. Waktu dalam permainan ini	

			hanya dua menit dikali dua saja.
		Bakiak	Lomba bakiak biasanya dilakukan oleh tiga orang atau lebih dengan berjalan di atas papan
			kayu yang diberikan pengait untuk kaki. Para pemain harus kompak dalam melangkah supaya
			tidak terjatuh.
	Riau	Pacu Jalur	Pacu Jalur adalah perlombaan tradisional dayung perahu atau sampan yang terbuat dari kayu
			gelondongan utuh yang dibentuk menjadi perahu khas Rantau Kuantan yang berasal dari
			Provinsi Riau.
			Panjang perahu yang digunakan 25-40 meter.
			Olahraga tradisional pacu jalur dimainkan oleh satu tim yang akan berlomba adu cepat dalam
			mendayung dan mencapai garis akhir.
		Paresean	Paresean berasal dari Nusa Tenggara Barat yang merupakan pertarungan dua lelaki yang
			bersenjatakan tongkat dan perisai kulit kerbau yang tebal serta keras, atau biasa disebut perisai
			ende.

		Pencak Silat	pencak silat pertama kali ditemukan di Provinsi Riau pada zaman Kerajaan Sriwijaya, yakni di
			abad ke-7.
			Pencak silat adalah olahraga sekaligus seni bela diri tradisional asli Indonesia. Teknik dasarnya
			meliputi kuda-kuda, sikap pasang, pola langkah, pukulan, tendangan, tangkisan, kuncian,
			guntingan dan sikap berbaring.”
Jawa	Jawa Barat	Enggrang	Engrang merupakan salah satu permainan tradisional khas Indonesia yang juga digolongkan
			sebagai bagian dari olahraga tradisional.
			Engrang merupakan permainan tradisional dengan memanfaatkan dua pasang tongkat
			bambu panjang yang diberi tempat pijakan kaki. Cara memainkan engrang pada dasarnya
			sederhana, yakni dengan cara menaiki tongkat bambu tersebut kemudian pemainnya diminta
			untuk berjalan dengan menggunakan kaki engrang.

			Namun hal tersebut tentu tidak mudah untuk dilakukan sebab para pemainnya harus
			memiliki keseimbangan yang baik.
		Sepak Bola	Variasi sepak bola tradisional yang dimainkan di Jawa Barat dan di beberapa daerah di
		Pencak	Indonesia. Sepak bola pencak memadukan gerakan pencak silat dengan teknik sepak bola.
			Meskipun belum secara luas diakui sebagai cabang olahraga resmi, tetapi kompetisi-kompetisi
			lokal sering kali diadakan.
		Gobak Sodor	Merupakan olahraga tradisional Jawa Barat yang menekankan pada kerjasama tim. Dalam
			permainan ini, pemain harus melewati barisan pemain lawan sambil menjaga bola agar tidak
			jatuh ke tanah.
		Dagongan	Dagongan adalah permainan olahraga tradisional Jawa Barat, dagong dalam bahasa sunda

			artinya dorong, yang mempergunakan bambu dengan ukuran tertentu sebagai alat mengadu
			kekuatan untuk saling mendorong antara regu yang satu dengan regu yang lain.
			Permainan Olahraga tradisional dagongan ini merupakan kebalikan dari permainan tarik
			tambang. Jumlah anggota regu sebanyak 7 orang, terdiri dari 5 pemain dan 2 cadangan.
			untuk permainan dagongan, kedua regu saling mendorong sekuat tenaga untuk menang.
		Sumpitan	Sumpitan adalah riwayat olahraga tradisional atau permainan tradisional yang mengangkat
			kearifan lokal, sumpitan tadinya adalah alat berburu suku Dayak.
			Olahraga sumpitan memerlukan keahlian meniup anak sumpitan di dalam galah sumpitan.
			Anak sumpitan itu harus mampu menempuh jarak menuju sasaran yang sudah ditentukan.
			Galah sumpitan biasanya memiliki panjang antara 150 sentimeter minimal hingga 175cm.

	Jawa Tengah	Jemparingan	Jemparingan adalah olahraga panahan khas Kerajaan Mataram yang berawal dari Kasultanan
			Ngayogyakarta Hadiningrat atau Yogyakarta.
			Olahraga Jemparingan sendiri sangat mirip dengan panahan modern. Namun, ada perbedaan
		yang mendasar, yakni pada posisi membidik. Jika panahan modern dilakukan secara berdiri,	
		lain halnya dengan Jemparingan yang dilakukan dengan posisi duduk bersila (lenggah). Selain	
		itu, saat berlatih Jemparingan para peserta pria biasanya memakai surjan lengkap dengan jarik	
		dan ikat kepala. Sedangkan perempuan peraturannya memakai kebaya khas suku Jawa.	
		Pathol	Pathol adalah salah satu cabang olahraga tradisional gulat asli dari Kabupaten Rembang, Jawa
			Tengah. Kegiatan olahraga ini mempertandingkan dua orang langsung di tengah arena yang
			telah disiapkan. Olahraga ini terkenal di wilayah pantai utara, dari Sarang, Rembang, sampai
		ke Tuban. Dalam melakukan permainan, kedua atlet pathol harus mengenakan celana pendek	

			dengan selendang atau tali yang terikat di bagian pinggang pemain. Hal utama yang harus
			dikuasai atlet pathol adalah gerakan menjatuhkan lawan.
		Balambat	Olahraga tradisional balambat merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua regu, yaitu regu
			penjaga dan regu pelempar/pelari dengan peralatan bermain menggunakan pecahan genteng
			dan bola yang terbuat dari serabut kelapa.
	Jawa Timur	Pring Geprak	Olahraga tradisional ini muncul dari Dusun "Songgoriti" Kota Batu Jawa Timur, Jumlah
			keseluruhan tim olahraga tradisional "Pring Gerprak" sebanyak 15 orang, yang terdiri dari 8
			pemain, 6 pemusik, dan 1 orang pembaca narasi. Penggabungan antara tarian dan pencak silat
		Kuda Menggala	Kuda Menggala adalah salah satu olahraga tradisional dari Jawa Timur yang melibatkan

			keterampilan berkuda. Dalam olahraga ini, peserta menampilkan keahlian mereka dalam
			mengendalikan kuda dengan gaya yang elegan dan menarik. Para peserta menunjukkan
			kemahiran mereka dalam mengatur laju kuda, melakukan manuver, serta mempertunjukkan
			kemampuan kontrol yang halus dan efisien.
		Karapan Sapi	Permainan tradisional ini berasal dari Madura, Jawa Timur. Karapan sapi merupakan
			perlombaan pacuan sapi dengan menarik kereta kayu pada lintasan berjarak sekitar 100 meter.
		Gebukan Batu	Permainan ni sejenis olahraga bola semacam halnya olahraga softball alias baseball. Permainan
			yang diperbuat 2 kelompok ini memakai bola tenis sebagai alat untuk menembak lawan serta
			tumpukan batu untuk disusun. Siapapun yang sukses menumpuk batu tersebut dengan cepat

			tanpa terkena pukulan bola adalah kelompok yang memenangkan permainan.
	DKI Jakarta	Maen Pukulan	Maen Pukulan adalah olahraga pencak silat khas Betawi. Orang yang memeragakan maen
			pukulan memakaibaju tikim (semacam baju koko), celana pangsi (celana kain longgar), peci,
			sarung di bagian leher dan sabuk yang disebut kopel haji. Semua itu adalah pakaian adat
			Betawi untuk pria.
		Balap Sepeda Ontel	Balap sepeda ontel atau sepeda tua pernah menjadi kegemaran di kalangan masyarakat Betawi.
			Meskipun tidak sepopuler dulu, namun kadang-kadang masih diadakan perlombaan atau
			pertunjukan sebagai bagian dari acara festival atau tradisional tertentu.

	Banten	Silat Cimande	Seni bela diri tradisional yang berasal dari Banten. Silat Cimande memiliki gerakan-gerakan khas yang menekankan pada kekuatan, ketangkasan, dan teknik-teknik khas dalam pertarungan.
		Hadang	Olahraga ini melibatkan perpaduan antara kecepatan, kelincahan, dan strategi. Dalam olahraga Hadang, dua tim bersaing satu sama lain. Setiap tim terdiri dari beberapa orang yang disebut karambol. Mereka bertugas menghalangi atau menghadang lawan untuk mencapai titik tertentu yang menjadi tujuan. Sementara itu, ada juga pemain yang disebut "gagak". Tugas gagak adalah melintasi area yang dijaga karambol dan mencapai titik tertentu tanpa terhalang.
		Kalimantan	Kalimantan Tengah

			perahu. Kemudian mendayung sekuat tenaga hingga melewati batas tengah atau hingga peserta di sisi lainnya terseret ke arah berlawanan. Yang berhasil menarik sisi lain perahu akan dinyatakan sebagai pemenang Besei Kambe.
		Menyipet	Menyipet adalah permainan yang membutuhkan ketepatan dan keterampilan dalam melempar objek kecil ke sasaran. Meskipun cara bermainnya relatif sederhana, namun olahraga ini membangun keterampilan koordinasi mata dan tangan serta menghibur para pemainnya.
		Bagasing	Bagasing ini seperti gasing pad umumnya. Tetapi gasing disini terbuat dari batang atau pohon karet. Biasanya bermain dalam 2 mode yakni adu lama dan adu tikam. Dalam adu lama, gasing yang paling lama berputar itulah yang keluar sebagai pemenang. Sedang dalam adu tikam, satu gasing dimainkan terlebih dahulu baru kemudian lawan akan melemparkan gasingnya hingga mengenai gasing yang sedang berputar, dan yang bisa bertahan adakah pemenangnya.

Kalimantan Barat	Pakuncen	Permainan Pakuncen menggunakan bola yang terbuat dari rotan atau anyaman bahan alami lainnya, berbeda dengan bola voli yang terbuat dari bahan karet atau kulit. Aturan permainannya mirip dengan voli, dengan pemain berusaha untuk memukul bola menggunakan tangan mereka untuk melewati bola ke sisi lawan tanpa jatuh di tanah, seperti halnya dalam voli.
	Balogo	Balogo adalah permainan yang melibatkan sebuah bola yang terbuat dari rotan atau anyaman bahan alami lainnya. Pemain dalam permainan ini harus melemparkan bola ke atas dan menangkapnya kembali dengan tangan mereka.
Kalimantan selatan	Pentol Tali	Pemain mengambil giliran untuk menggiring bola atau "pentol" (biasanya bola kecil yang terbuat dari bahan yang digulung, seperti kain atau bahan lain yang dapat dipadatkan) melalui kaki lawan. Para pemain saling bergantian

			dalam upaya mereka untuk menggiring bola melalui kaki lawan tanpa menyentuh atau menabrak tali. Pemain yang berhasil menggiring bola tanpa menyentuh tali atau gagal dalam upaya mereka untuk menggiring bola dianggap menang.
		Kuntau	adalah pencak silat khas Banjar yang diiringi dengan alat musik babun dan serunai.
	Kalimantan Timur	Menyabet Lidi	Olahraga ini melibatkan lidi atau tongkat bambu yang digunakan dalam serang-menyerang antara pemain. Setiap pemain memiliki lidi atau tongkat bambu yang digunakan sebagai senjata. Pemain biasanya berpasangan atau dalam kelompok kecil. Para pemain saling menyerang dan bertahan dengan menggunakan lidi. Tujuan utama adalah untuk menghindari serangan lawan sambil mencoba untuk menyerang lawan dengan lidi. Pemain harus berusaha menghindari serangan lawan sambil

			berusaha untuk menyerang lawan dengan lidi mereka.
		Sajo Moi	Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan keterampilan dan keahlian yang dimainkan dengan menggunakan biji-bijian. Pemain biasanya duduk melingkar atau dalam formasi tertentu yang telah ditentukan. Mereka menggunakan biji-bijian kecil sebagai bahan permainan. Sebuah lubang kecil digali di tanah atau diletakkan dalam wadah di tengah lingkaran pemain. Setiap pemain memiliki sejumlah biji-bijian yang harus mereka lemparkan atau letakkan ke dalam lubang atau wadah tersebut secara bergantian. Setiap pemain harus melemparkan atau menaruh biji-bijian ke dalam lubang dengan teknik yang tepat, mengikuti aturan yang telah disepakati.
		Sepak Bulu Ayam	Bola dibuat dari bulu ayam yang diikat dengan erat membentuk bola kecil. Pemain menggunakan kaki mereka untuk memukul bola ke udara, mencoba agar bola tetap berada di atas tanah atau tidak

			<p>jatuh ke tanah. Tujuan utama dari permainan ini adalah mempertahankan bola agar tetap berada di udara menggunakan kaki, tanpa menyentuh tanah. Biasanya dimainkan dalam bentuk pertandingan atau kompetisi di antara beberapa pemain atau tim.</p>
	Kalimantan Utara	Menyepit	<p>Menyepit atau sering disebut dengan menyempit merupakan salah satu olahraga tradisional yang terdapat di Kalimantan Utara. Permainan menyepit menggunakan senjata tradisional yang dikenal dengan nama sumpit atau sumpitan. Mengenai peraturan atau perjanjian permainan, Lawan tidak boleh sumpit dari jarak kurang dari dua meter. Bagian tubuh di atas leher tidak boleh di sumpit. Pemain yang mengajukan izin tidak bermain untuk sementara waktu tidak boleh di sumpit.</p>
Sulawesi	Sulawesi selatan	Ma'raga/A'raga	<p>Ma'raga adalah permainan ketangkasan dengan menggunakan bola dari anyaman rotan yang disebut dengan raga. Ma'raga adalah permainan tradisional Bugis yang menggunakan bola rotan yang biasa digunakan dalam permainan sepak takraw namun lebih tebal.</p>

		<p>Maccukke</p>	<p>Permainan ini dilakukan dengan menaruh akan cukke di atas lubang yang telah digali. Kemudian mengungkit anak cukke ke udara menggunakan indo cukke. Ketika anak cukke melayang pemain harus berusaha memukul nya menggunakan indo sukke seperti memukul bola kasti.</p>
		<p>Magalle</p>	<p>Permainan tradisional selanjutnya adalah Magalle. Permainan ini menggunakan alat yang terbuat dari tempurung kelapa kering yang dibelah dua dan diberi lubang pada bagian tengahnya. Kemudian lubang itu diikat dengan seutas tali tambang tebal dengan panjang sekitar satu setengah meter. Para pemainnya menggunakan tempurung kelapa ini sebagai alas kaki saat berlomba lari.</p>
		<p>Makkaddaro</p>	<p>Olahraga Makkaddaro atau Makkadaraw adalah salah satu olahraga tradisional yang berasal dari Sulawesi Selatan, khususnya dari suku Bugis. Olahraga ini termasuk dalam</p>

			kategori bela diri tradisional Bugis.
		Bu'uh Rawe	Permainan tradisional yang satu ini mirip dengan sepak bola. Namun, bola tidak ditendang menggunakan kaki melainkan menggunakan tongkat serupa dayung. Bu'uh Rawe memiliki ukuran gawang mini, dengan panjang hanya satu meter dan tinggi setengah meter.
	Sulawesi Tenggara	Celle	Pemain dibagi menjadi dua kelompok, ketua kelompok mengundi untuk menjadi penjaga dan penyerang, kelompok penjaga menjaga lingkaran, kelompok penyerang berusaha untuk masuk ke area lingkaran, bila seorang penyerang tertangkap (berhasil disentuh) penjaga, maka yang bersangkutan dianggap gugur, tetapi bila salah satu anggota penyerang berhasil menginjak wilayah pertahanan lawan ia harus berteriak "celle" dan mengangkat kedua tangan sebagai tanda kemenangan (pada saat itu juga pengejaran bagi

			penyerang yang belum gugur dihentikan dan dinyatakan satu kemenangan bagi kelompok penyerang
		Pemafu	<p>Tahap pertama, Kelompok penyerang meyebar di sekeliling tim penjaga, berlindung di antara pepohonan atau rerumputan. Tim penyerang menunggu kesempatan untuk mencabut tiang mafu yang ditinggalkan penjaganya. Sementara itu, tim penjaga berusaha menjaga tapal batas agar tidak diambil penyerang dengan menyapukan kaki ke pihak penyerang. Tahap kedua, Seluruh penyerang mulai meyerbu ke pihak penjaga dengan taktik masing-masing untuk merebut tiang, mereka juga berusaha menghindari sapuan kaki sang penjaga. Bila salah seorang penyerang terkena sapuan kaki penjaga maka seluruh tim penyerang dianggap gugur. Bila terjadi demikian maka dilakukan pergantian/pertukaran posisi penyerang dan penjaga Apabila tim penyerang berhasil meraih tiang Mafu, menjabut dan mengangkatnya ke atas maka tim penyerang mendapat nilai 1Mafu.Selanjutnya tim pemenang kembali ke tempat semula dengan peranan yang sama untuk menambah nilai.</p>

		Posangkaolele	<p>Tahap pertama, penentuan kelompok mana yang menjadi penyerang dan penjaga melalui undian sut perwakilan kelompok. Tahap kedua, masing-masing pemain berada di tempat masing-masing.</p> <p>Kelompok penyerang mulai maju, sementara itu kelompok penjaga bersiap menyambut kedatangan penyerang sambil berteriak 'Alakanau sangkaulele' yang artinya cobalah garuk badanku wahai penggaruk. Kelompok penyerang mulai mendekat ke penjaga untuk menggaruk punggung para penjaga. Bila berhasil menggaruk, maka ia langsung berlari cepat ke daerah pertahannya.</p>
		Metinggi-Tinggi	<p>Tahap permainan dimulai dengan mengundi untuk memilih satu orang untuk dijadikan pencari, pengundian dilakukan dengan mengitung pemain hingga sepuluh, pemain yang mendapat angka 10 maka ia menjadi pencari. Tahapan selanjutnya ialah, semua pemain menyelam ke dalam air (kecuali pencari), sang pencari memperhatikan arah teman-temannya yang menyelam agar mudah diketahui letaknya. Kemudian para penyelam mulai mengetuk-ngetukan batu</p>

		<p>yang dipegangnya, kemudian sang pencari mulai menelusuri letak suara batu tersebut untuk menyentuh penyelam. Bila pencari dapat menyentuh pemain maka pemain tersebut dianggap gugur, kemudian ia mencari pemain lain untuk ditemukan. Bila semua pemain telah gugur maka dilakukan permainan selanjutnya.</p>
Sulawesi Barat	Besepe	Olahraga yang melibatkan bola kecil yang dipukul menggunakan telapak tangan untuk menjaga bola tetap berada di udara tanpa jatuh ke tanah.
	Lari Enrekang	Ini adalah perlombaan lari yang berasal dari Enrekang, Sulawesi Barat. Perlombaan ini melibatkan lari di jalur yang cukup jauh dan merupakan bagian penting dari kegiatan festival dan acara adat.
	Moressu	Olahraga Moressu adalah salah satu olahraga tradisional yang berasal dari

			<p>Sulawesi Barat, khususnya dari daerah Mandar. Moressu sering disebut juga sebagai "permainan tenun manusia" karena gerakannya menyerupai pola-pola pada kain tenun tradisional.</p>
		Motaro	<p>Dalam permainan ini, pemain menggunakan batang kayu panjang yang disebut "motaro". Motaro ini diluncurkan ke atas dan diterima kembali oleh pemain menggunakan tangan. Pemain menunjukkan keahliannya dengan cara meluncurkan dan menangkap kembali motaro tersebut. Poin diberikan berdasarkan teknik dan ketangkasan dalam menjalankan permainan ini.</p>
		Biho	<p>Dalam permainan biho, pemain menggunakan batu kecil yang diluncurkan ke target tertentu dengan tujuan untuk mencapai target tersebut. Biasanya, targetnya adalah sebuah lubang kecil yang berada cukup jauh dari jarak melempar. Pemain yang mampu melemparkan batunya sehingga masuk ke dalam lubang dengan akurasi yang baik akan memenangkan permainan ini.</p>

	Sulawesi Tengah	Nojapi-Japi	Aturan permainan Nojapi tergolong sederhana, yaitu apabila dua sapi-sapian diadu dan salah satu ada yang putus tali dan atau tanduknya, maka pemiliknya dinyatakan kalah. Sedangkan, yang tidak terputus dinyatakan menang.
	Sulawesi Utara	Lari Sorak	Sebuah olahraga tradisional yang mencakup kombinasi antara lari dan nyanyian. Peserta biasanya berlari sambil bernyanyi, menciptakan semangat komunal dan semangat gotong royong.
		Bola Taur	Sejenis permainan yang mirip bola voli, dimainkan dengan menggunakan bola dari bahan alami yang lebih berat.
	Gorontalo	Bela Diri Langga	Langga merupakan seni beladiri tradisional masyarakat Gorontalo, seni beladiri ini tidak di gunakan

			untuk membunuh, melainkan untuk menjaga diri dan melumpuhkan lawan, tetapi tidak diwajibkan menimbulkan korban jiwa.
		Bela Diri Longgo	Beladiri Longgo merupakan beladiri khas Gorontalo yang tidak berbeda jauh dengan Langga, yang membedakannya adalah beladiri ini menggunakan senjata tajam atau sejenis parang sebagai alat untuk melindungi diri.
		Ponti	Permainan akan dimainkan menggunakan batu kecil (Kerikil) sebanyak lima buah dengan satu bola tenis yang di pantulkan ke lantai pada saat bola memantul maka pemain akan mengambil batu yang berjumlah lima tersebut sesuai dengan urutan, setelah selesai melakukan permainan Ponti sesuai dengan urutan, maka pemain akan melakukan tapis yang akan menentukan poin yang akan di kumpulkan.

Nusa Tenggara	Bali	Masuntik	Permainan ini menggunakan dua potong tongkat kayu panjang dan pendek, dua buah batu atau tanah yang dibuat dengan sedikit lubang. Kayu pendek diletakkan melintang di atas lubang atau batu tersebut, sedangkan kayu panjang digunakan untuk mengungkit atau mencungkit kayu kecil hinggamelambung tinggi. Pemain lawan harus bisa menangkap kayu tersebut, jika berhasil ia akan mendapatkan satu poin dan bergantian menjadi si pencungkit kayu tersebut.
		Makepung	Berasal dari kata "kepung" yang berarti kejar, makepung berarti permainan saling mengejar atau saling mendahului. Umumnya, permainan ini melibatkan hewan ternak kerbau untuk di adu kecepatannya. Sang joki akan memacu kecepatan kerbau sampai kembali ke garis awal.
		Jegog	Pertunjukan musik tradisional Bali yang menggunakan alat musik bambu besar yang disebut "jegog". Pertunjukan ini sering diiringi

			dengan tarian dan kadang-kadang dijadikan sebagai hiburan dalam festival atau upacara adat.
		Mebaos	Olahraga tradisional di Bali yang mirip dengan sepak takraw. Mebaos dimainkan dengan menggunakan bola bambu dan aturan yang mirip dengan sepak takraw.
	Nusa Tenggara Barat	Belompong	Belompong memiliki arti sebagai menggelinding, hal ini dikarenakan olahraga tradisional satu ini dimainkan dengan cara menggiringkan sebuah bola ke arah tonggak.
		Mpaa Sila	Terdapat Mpaa Sila yang menjadi salah satu permainan tradisional asal NTB, serta permainan ini dipungut dari Kampung Rasanggaru.

			Maksud dari kata Mpaa Sila yaitu main silat, jadi Anda akan menggunakan peda atau pedang.
		Kerapan Babi	Serupa dengan Karapan Sapi, Kerapan Babi adalah perlombaan yang melibatkan babi yang dilatih untuk berlari di lintasan tertentu.
	Nusa Tenggara Timur	Eblo	Merupakan permainan tradisional yang mirip dengan tenis meja, dimainkan dengan bola bambu yang dipukul menggunakan kayu atau bahan lainnya untuk memantulkannya di atas meja kecil.
		Lari Tiang	Perlombaan yang melibatkan lari di antara tiang-tiang yang ditempatkan secara beraturan. Pemain harus melompati atau melewati tiang-tiang ini dengan cepat dan terampil.

		Caci	<p>Caci atau tari Caci atau adalah tari perang sekaligus permainan rakyat antara sepasang penari laki-laki yang bertarung dengan cambuk dan perisai di Flores, Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Penari yang bersenjata cambuk (pecut) bertindak sebagai penyerang dan seorang lainnya bertahan dengan menggunakan perisai (tameng).</p>
		Pasola	<p>Pasola berasal dari kata "sola" atau "hola", yang berarti sejenis lembing kayu yang dipakai untuk saling melempar dari atas kuda yang sedang dipacu kencang oleh dua kelompok yang berlawanan. Setelah mendapat imbuhan 'pa' (pa-sola, pa-hola), artinya menjadi permainan. Jadi pasola atau pahola berarti permainan ketangkasan saling melempar lembing kayu dari atas punggung kuda yang sedang dipacu kencang antara dua kelompok yang berlawanan.</p>

		Manatika	Manatika adalah suatu olah raga tradisional Atoni Meto di Timor. Sepintas Manatika menyerupai Kick Boxing di Thailand. manatika digelar pada saat tertentu untuk menguji ketangkasan adu otot. Biasanya manatika sebagaimana olahraga modern lainnya seperti kick boxing dan tinju menggunakan juri dan wasit. Tugas para juri dan wasit adalah memandu olahraga tradisional itu agar mengikuti ketentuan-ketentuan permainan
Kepulauan Maluku	Maluku	Hela rotan	Hela Rotan adalah olahraga tarik tambang tetapi menggunakan rotan.
		Cakalele	Meskipun lebih merupakan tarian perang, Cakalele sering kali melibatkan gerakan dinamis dan ritmis yang melibatkan pasukan-pasukan yang menampilkan gerakan pertempuran dengan senjata tradisional.

		Sere	Sere adalah jenis permainan yang mirip dengan catur atau permainan strategi lainnya. Permainan ini dimainkan dengan memindahkan biji atau potongan ke posisi tertentu di atas papan atau permukaan tanah.
	Maluku Utara	Dadale	Permainan dadale atau dodorobe merupakan permainan bakutembak berkelompok menggunakan senjata yang terbuat dari cabang bambu dengan peluru dari buah kelapa tua atau buah jambu
		Sesem	Permainan ini di mainkan oleh 2 kelompok yang terdiri lebih dari 4 orang tergantung dari panjangnya garis yang di sepakati. Peraturan permainannya adalah orang yang menjaga pertahanan tepat di empat garis yang berlainan arah dan merentangkan tangan mencoba

			menyentuh lawannya untuk mengurung lawan tersebut di dalam garis untuk memenangkan pertandingan sampai setiap anggota lawan terkumpul di dalam garis yang berbentuk empat garis.
Papua	Papua Barat	Hawam	Hawam adalah istilah untuk menyebut permainan tradisional berupa lempar lembing khas etnis Baham, Kabupaten Fakfak, Provinsi Papua Barat. Yang dimaksud dengan hawam adalah permainan tradisional yang bertujuan melatih ketangkasan dan keterampilan dalam melempar lembing (kayu sepanjang kurang lebih 2 meter yang ujungnya diruncing)
		Korkouria	Korkouria adalah istilah untuk menyebut permainan tradisional berupa ayunan khas etnis Baham, Kabupaten Fakfak, Provinsi Papua Barat. Korkouria merupakan permainan tradisional yang bertujuan melatih ketangkasan dan keberanian dengan cara berayun-ayun di udara dengan memanfaatkan tali hutan (tumbuhan menjalar yang biasanya merambat pada pohon).

		Pampampum	Pampampum adalah permainan yang dilakukan di laut dangkal untuk menjatuhkan tim lawan. Satu tim dalam permainan ini ada dua orang. Mereka akan bertanding dengan tim lainnya. Permainan ini digelar di laut dangkal. Pada permainan tersebut anak yang lebih kecil naik ke atas pundak rekannya yang lebih besar. Mereka kemudian mencoba menjatuhkan tim lain ke air.
		Yesecha Asya	Permainan yesecha asya (bermain tikam lingkaran tali) merupakan salah satu jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak muda dengan tujuan melatih kelincahannya untuk menikam tali yang sudah dibentuk melilit. Bahan yang diperlukan dalam permainan ini adalah tali rotan berukuran kecil dan kayu buah yang ditajamkan. Selanjutnya asya atau lingkaran rotan itu dilempar terguling dan kemudian para pemain bersiap untuk menikam.

	Papua	Kayu Malele	<p>Ketika sudah terbentuk dua tim, permainan tradisional anak-anak Papua ini tidak bisa terlaksanakan begitu saja. Sebelum memulai permainan, dua tim sepakat untuk menentukan tim siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Tim yang bermain lebih dahulu ialah tim yang berkesempatan melemparkan anak tongkat. Kemudian, anak tongkat itu pun ditangkap oleh tim penjaga yang kalah dalam penentuan tim yang pertama bermain. Selama anak tongkat tidak bisa tertangkap sempurna oleh tim penjaga. Tim pemain akan terus bermain dan mendapatkan poin penuh hingga permainan berakhir.</p>
--	--------------	--------------------	--

Tabel 2. 2 Jenis olahraga tradisional

Sumber : Dokumen pribadi, 2024

II.4.5 Fungsi dan Makna Budaya Olahraga Tradisional

Fungsi dan makna budaya dari olahraga tradisional sangat beragam, dan sering mencerminkan aspek-aspek budaya dan sejarah suatu masyarakat. Berikut adalah beberapa fungsi dan arti makna budaya olahraga tradisional:

1. Pertahanan budaya

Olahraga tradisional sering menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari warisan budaya sebuah masyarakat. Mereka berperan dalam menjaga dan mewariskan nilai-nilai, tradisi, dan keterampilan kepada generasi berikutnya.

2. Integrasi Sosial

Melalui keterlibatan dalam olahraga tradisional, masyarakat dapat mengalami integrasi sosial yang lebih baik. Ini menciptakan peluang untuk berinteraksi, membangun solidaritas, dan memperkuat hubungan antar anggota masyarakat.

3. Pendidikan Moral:

Beberapa olahraga tradisional dapat menjadi medium penyampaian pesan moral dan etika. Mereka sering mencerminkan nilai-nilai seperti kerja sama tim, kejujuran, dan semangat sportifitas.

4. Pertunjukan Seni:

Banyak olahraga tradisional dianggap sebagai bentuk seni, baik dalam gerakan fisik, kostum, atau musik yang menyertainya. Mereka menjadi wadah ekspresi seni yang mencerminkan keindahan dan kekayaan budaya.

5. Kesehatan dan Kebugaran:

Meskipun olahraga tradisional mungkin tidak memiliki fokus utama pada aspek kebugaran, banyak di antaranya melibatkan aktivitas fisik yang memberikan manfaat kesehatan. Aktivitas ini juga membantu menjaga kebugaran dan keseimbangan fisik.

6. Identitas Budaya:

Melalui partisipasi dalam olahraga tradisional, masyarakat dapat mengenali diri mereka dengan warisan budaya. Ini menjadi simbol identitas dan kebanggaan, membantu mempertahankan jati diri budaya suatu komunitas.

7. Pengembangan Keterampilan Tradisional:

Banyak olahraga tradisional melibatkan penerapan keterampilan dan teknik yang diwariskan dari generasi ke generasi. Terlibat dalam olahraga ini dapat membantu menjaga dan mengembangkan keterampilan tradisional tersebut.

8. Hiburan dan Perayaan:

Olahraga tradisional sering terkait dengan perayaan dan acara budaya. Mereka memberikan hiburan bagi masyarakat dan dapat menjadi pusat perhatian dalam festival atau upacara tradisional.

II.5 Tinjauan Museum

II.5.1 Standar Luas Museum

Sumber: Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition (2020)

No.	Populasi	Total Luasan Museum
-----	----------	---------------------

1.	10.000 Jiwa	650m ² -1300m ²
2.	25.000 Jiwa	1115m ² -2230 m ²
3.	50.000 Jiwa	1800m ² -3600m ²
4.	100.000 Jiwa	2700m ² -5500m ²
5.	250.000 Jiwa	4830m ² -9800m ²
6.	500.000 Jiwa	7600m ² -15000m ²
7.	>1.000.000 Jiwa	12000m ² -2350m ²

Tabel 2. 3 Standar luas museum

Sumber: (Time-Saver Standards for Building Types, 2020.)

II.5.2 Kebutuhan Ruang Pada Museum

Zona	Kelompok Ruang	Ruang
Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pameran • Ruang Kuliah Umum • Ruang Orientasi
	Non Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Pemeriksaan • Auditorium • Cafetaria • Ruang Informasi • Toilet Umum • Lobby • Retail
Non Publik	Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Bengkel • Bongkar Muat • Lift Barang

		<ul style="list-style-type: none"> • Loading Dock • Ruang Penerimaan
	Non Koleksi	<ul style="list-style-type: none"> • Dapur • Ruang Mekanikal • Ruang Elektrikal • Gudang • Kantor Retail • Kantor Pengelola • Ruang Konferensi • Ruang Keamanan
Non Publik	Keamanan Berlapis	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang Perlengkapan Keamanan • Ruang Jaringan Komputer • Ruang Penyimpanan Koleksi

Tabel 2. 4 Kebutuhan Ruang pada Museum

Sumber : (Time-Saver Standards for Building Types, 2020.)

II.5.3 Standar Sirkulasi Ruang Pamer

Alur pergerakan di dalam ruang pamer seharusnya mampu mengkomunikasikan informasi dan memfasilitasi pemahaman pengunjung terhadap koleksi yang dipajang. Penentuan jalur pergerakan juga bergantung pada narasi yang hendak disampaikan dalam pameran, sebagaimana diatur dalam (Pedoman Pendirian Museum, 1999.) Selain itu, alur pergerakan yang efektif harus dapat memberikan kenyamanan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Presentase	Keterangan
5-10%	Standar Minimum
20%	Kebutuhan Keluasan Sirkulasi
30%	Kebutuhan Kenyamanan Fisik
40%	Tuntutan Kenyamanan Psikologis
50%	Tuntutan Spesifik Kegiatan

Tabel 2. 5 2.5 Tata Letak Ruang Pamer Museum

Sumber: (Time-Saver Standards for Building Types, n.d.)

Ruang pameran museum terdiri dari beberapa hubungan sirkulasi dan organisasi ruang, yaitu:

1. Hubungan Sirkulasi
 - Room To Room
 - Corridor To Room
 - Nave To Room
 - Open
 - Linear
2. Organisasi Ruang
 - Sirkulasi Terpusat
 - Sirkulasi Linear
 - Sirkulasi RadialSirkulasi Cluster
 - Sirkulasi Grid

II.5.4 Metode Penyajian Dalam Ruang Pamer

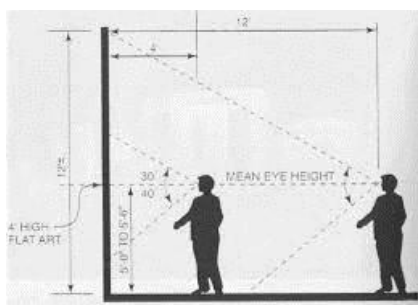
Metode penyajian dalam ruang pameran terbagi menjadi enam pendekatan, meliputi:

- Metode Romantik (Evokatif): Penyajian benda koleksi museum dengan mengekspresikan suasana tertentu yang terkait dengan benda yang dipamerkan.
- Metode Intelektual: Pendekatan penyajian benda koleksi museum yang memberikan informasi tentang tujuan, makna, dan fungsi dari koleksi tersebut.
- Metode Simbolik: Penyajian benda koleksi museum dengan menggunakan simbol-simbol tertentu sebagai media untuk menginterpretasi bagi pengunjung.
- Metode Estetik: Pendekatan penyajian benda koleksi museum yang menyoroti nilai artistik yang terdapat pada koleksi tersebut.

- Metode Interaktif: Pendekatan penyajian koleksi di museum yang memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan benda yang dipamerkan, termasuk penggunaan teknologi informasi.

II.5.5 Standar Visual Objek Pamer

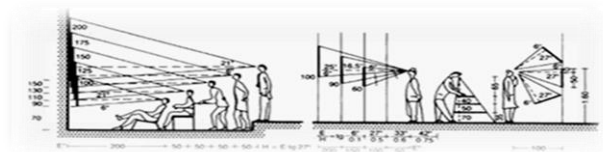
Ruang pameran harus menciptakan suatu lingkungan visual yang bersih tanpa kekacauan visual, seperti alat pengukur suhu/kelembaban, alat pemadam kebakaran, akses panel, tanda petunjuk, dan sebagainya. Permukaan display tidak boleh dapat diidentifikasi berdasarkan pola atau tekstur, dan harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat dicat dengan mudah, memungkinkan penyesuaian warna sesuai dengan setiap pameran. Dinding display dengan ketinggian minimum 12 kaki diperlukan untuk sebagian besar galeri museum seni yang baru, sementara museum yang didedikasikan untuk seni kontemporer sebaiknya memiliki langit-langit yang lebih tinggi, dengan ketinggian minimal 20 kaki untuk fleksibilitas yang memadai.



Gambar 2. 1 Standar Visual Objek Pamer

Sumber: Time-Saver Standards for Building Types

Tempat untuk menggantung lukisan yang menguntungkan adalah antara 30' dan 60" pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,1 3 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 sampai 3,65 m.

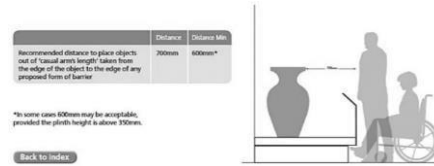


Gambar 2. 2 Standar Visual Objek Pamer

Sumber: (Neufert & Tjahjadi, 1996)

Yang terpenting, setiap benda harus ditempatkan di tempat yang memiliki sudut pandang yang tepat dengan pencahayaan yang cukup. Setiap objek harus diberikan

konteks visual. Penyajian informasi tentang masing-masing objek harus di buat dalam konteks strategi informasi keseluruhan seperti surat, penjelasan, nama, dll. Adapun standar pemisah jarak antara display dengan pengunjung sehingga tidak menyentuh benda koleksi pada ruang pameran.



Gambar 2. 3 Jarak Antar Benda Pamer
Sumber: (Guidelines for Museums, n.d.)

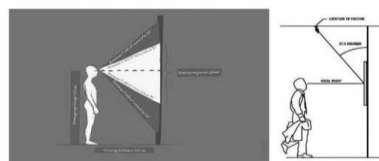
9.4 General Visitor

These are the recommended measurements for developing displays for general visitors.

Object display	Min height FFL mm	Max height FFL mm
General – Viewing band	700	2000
Small objects – Viewing band	800	1600
Very small items – Viewing band	800	1015
Wall mounted items over 1000mm deep	600	2030
Ceiling hung items	600	2400
Protective zone (arm's length)	305	N/A

Gambar 2. 4 Jarak Ketinggian Benda Pamer
Sumber: Guidelines for Museums

Penampilan dari media pameran dapat menjadi elemen yang sangat signifikan dalam dekorasi museum. Berbagai aspek seperti bentuk dan penampilan harus diperhatikan, termasuk latar belakang yang memegang peranan krusial dalam media pameran dan ruang pameran, bersama dengan objek lain yang berada di sekitarnya. Desain media pameran juga harus mempertimbangkan berbagai aspek aksesibilitas perawatan, termasuk pencahayaan, peralatan kelembaban, dan sifat media pameran itu sendiri.



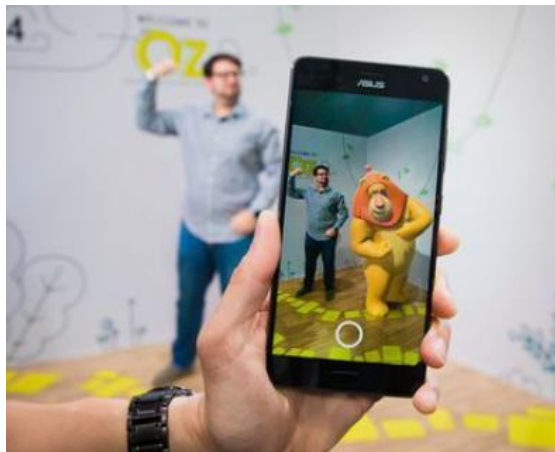
Gambar 2. 5 Jarak Pandang Pengunjung
Sumber: Guidelines for Museums

II.5.6 Digitalisasi Objek Pamer

Objek Pamer dalam museum mengalami digitalisasi, yaitu transformasi dan perluasan pengalaman pengunjung melalui pemanfaatan teknologi digital. Proses ini melibatkan penggunaan berbagai teknologi seperti virtual reality (VR), augmented reality (AR), animasi, dan multimedia interaktif untuk meningkatkan interaksi pengunjung dengan objek dan artefak di dalam museum.

Dengan digitalisasi objek wisata dalam museum, pengunjung dapat mengalami pengalaman yang lebih mendalam dan interaktif. Mereka memiliki kemampuan untuk melihat objek dari berbagai sudut, memperbesar gambar untuk mengeksplorasi detail dengan lebih baik, dan bahkan berpartisipasi dalam simulasi yang menghidupkan kembali adegan sejarah. Penerapan teknologi ini juga memungkinkan pengunjung berinteraksi dengan objek menggunakan gestur tubuh atau suara, menciptakan pengalaman yang lebih imersif. (Y Kurniawan & F Yusuf) Berikut adalah beberapa teknologi digital berbasis informasi dan komunikasi yang menarik dan dapat diimplementasikan di museum serta tempat-tempat lainnya:

1. *Augmented Reality (AR)*



Gambar 2. 6 Augmented reality
(Sumber: Scoot Stein (CNET), 2017)

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan orang melihat dan berinteraksi dengan objek digital yang diintegrasikan ke dalam lingkungan nyata mereka. Dalam AR, objek digital seperti gambar, video, atau model 3D dapat ditampilkan di atas realitas fisik, sehingga pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan objek tersebut melalui perangkat augmented reality (AR) seperti smartphone atau kacamata AR.

Pada prinsipnya ada 3 komponen yang digunakan untuk menggunakan teknologi AR ini, yaitu :

- a. Komputer
- b. Head Mounted Display (HMD)
- c. Marker

2. *Virtual Reality (VR)*



Gambar 2. 7 Virtual Reality

(Sumber: Darren Weaver (Business Insider), 2018)

Virtual Reality (VR) merupakan teknologi yang menghasilkan pengalaman simulasi yang imersif bagi pengguna dengan menggabungkan elemen visual, auditif, dan seringkali sensorik lainnya. Dalam lingkungan VR, pengguna dapat berinteraksi dengan objek dan dunia yang diciptakan secara virtual menggunakan perangkat khusus seperti headset VR.

Informasi mengenai dunia virtual yang ditampilkan untuk pengguna menggunakan :

- a. Layar atau Head Mounted Display.
- b. Audio menggunakan Headphone.
- c. Kontroler.
- d. Sarung tangan khusus.

3. *Hologram Technology*



Gambar 2. 8 Hologram Techology
(Sumber: Scoot Stein (CNET), 2017)

Teknologi Hologram, atau dikenal sebagai teknologi holografik, adalah teknologi yang menghasilkan gambar tiga dimensi yang terlihat seolah-olah nyata di dalam ruang fisik. Teknologi ini menggunakan prinsip optika untuk merekam dan merekonstruksi cahaya yang dipantulkan atau dipantulkan oleh objek dalam bentuk tiga dimensi.

Teknologi hologram memiliki komponen utama berikut:

- a. Proyektor video (teknologi proyeksi DLP dengan kartu resolusi tinggi) / resolusi minimum 1400 x 1050, kecerahan 7000 lumens.
- b. Gunakan dinding LED setebal 6mm atau 4mm yang menutupi atap bangunan sebagai sumber video untuk memaksimalkan jenis pemasangan intensitas tinggi.
- c. Layar LCD berkualitas tinggi atau plasma TFT untuk instalasi kecil.
- d. Pemutar hard disk, server Apple atau PC, dan pemutar DVD dengan kartu grafis HD 1920 x 1080i.

4. *Interactive Floor/Wall*



Gambar 2. 9 Interaktif Floor/Wall

(Sumber: Kaylee Fagan (Business Insider), 2018)

Interactive Floor/Wall adalah teknologi yang mengintegrasikan unsur-unsur digital dengan permukaan lantai atau dinding, menciptakan pengalaman interaktif yang melibatkan pengguna secara fisik. Sistem ini menggunakan proyeksi, sensor, dan perangkat lunak khusus untuk mengidentifikasi gerakan dan interaksi pengguna dengan permukaan tersebut.

Komponen yang digunakan untuk menggunakan teknologi Interactive Floor/ Wall ini diantaranya :

- a. Proyektor data HD dengan tiang sebagai penyangga, dan di letakan pada ceiling.
- b. Sensor sebagai teknologi untuk penggerakan animasi ketika pengguna berinteraksi dengan objek.

5. Smart Table



Gambar 2. 10 Smart Table

(Sumber: Kaylee Fagan (Business Insider), 2018)

Smart Table adalah meja pintar yang dilengkapi dengan teknologi tinggi seperti layar sentuh, sistem komputasi, dan koneksi internet. Meja ini didesain untuk menggabungkan fungsi meja konvensional dengan kemampuan interaktif dan integrasi dengan perangkat elektronik. Dengan layar sentuh, pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan meja dan menggunakan berbagai fitur yang tersedia. Misalnya, pengguna dapat membuat catatan atau menggambar langsung pada layar meja, mengakses aplikasi dan konten digital, mengontrol perangkat elektronik lain seperti lampu atau televisi, serta melakukan panggilan video.

Komponen yang digunakan untuk menggunakan teknologi Interactive Floor/ Wall ini diantaranya :

- a. Proyektor data HD dengan tiang sebagai penyangga, dan di letakan pada ceiling.
- b. Sensor sebagai teknologi untuk penggerakan animasi ketika pengguna berinteraksi dengan objek.

6. *Interactive Directory*



Gambar 2. 11 Interactive Directory

(Sumber: Kaylee Fagan (Business Insider), 2018)

Interactive Directory adalah sistem yang membolehkan pengguna untuk mencari dan menavigasi informasi dalam suatu direktori secara interaktif. Teknologi ini menggunakan platform digital untuk membantu pengunjung dengan menampilkan daftar direktori pada komputer. Sistem ini umumnya dimanfaatkan untuk merapikan dan menyajikan informasi terkait objek tertentu.

Komponen yang digunakan untuk teknologi ini hanyalah LCD monitor touchscreen yang disinkronkan dengan komputer yang terpusat

7. Immersive Cinema



Gambar 2. 12 Immersive Cinema
(Sumber: Kaylee Fagan (Business Insider), 2018)

Immersive Cinema adalah bentuk pengalaman sinematik yang memanfaatkan teknologi tinggi untuk menciptakan lingkungan imersif di museum. Dalam Immersive Cinema, penonton tidak hanya menonton film di layar, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pengalaman tersebut. Teknologi yang digunakan mencakup proyeksi 3D, suara surround, gambar bergerak, efek khusus, dan interaksi yang diperluas untuk menciptakan pengalaman mendalam dan mengesankan bagi penonton. Contoh teknologi Immersive Cinema yang populer termasuk sinema 4D, di mana penonton tidak hanya melihat gambar bergerak di layar, tetapi juga merasakan efek fisik seperti getaran kursi, angin, semprotan air, dan aroma yang sesuai dengan adegan dalam film (Tomasulo, F. (2017).

Terdapat beberapa komponen untuk teknologi immersive cinema ini, diantaranya :

- a. Proyektor data HD
- b. Speaker yang ditanam dalam dinding
- c. Sensor pelacak gerak yang dapat memantau ruang, lantai di depan dinding untuk mendeteksi gerakan tubuh

8. *Curved Display*



Gambar 2. 13 Curved Display

(Sumber: Kaylee Fagan (Business Insider), 2018)

Curved Display di museum merujuk pada penggunaan layar atau panel yang melengkung dalam pameran atau presentasi. Penggunaan bentuk melengkung ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman visual yang lebih menarik dan imersif bagi pengunjung museum. Curved display digunakan untuk menciptakan visual yang lebih memukau, dengan harapan dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi pengunjung. Bentuk melengkung pada layar juga memberikan efek estetika yang unik, serta memberikan sudut pandang yang lebih luas, sehingga pengunjung dapat merasakan kehadiran dan terlibat secara lebih mendalam dalam konten yang ditampilkan.

II.5.7 Analisa Konsep Interaktif Pada Museum

Dalam merancang museum dan sejenisnya, penggunaan media interaktif menjadi suatu keharusan agar pengunjung dapat terlibat secara aktif dan tidak hanya menjadi penonton pasif di dalam museum. Penerapan teknik interaktif ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang unik dan memberikan cara yang menarik untuk menyajikan informasi kepada pengunjung, terutama bagi mereka yang lebih responsif terhadap informasi yang disajikan dengan jelas. Pentingnya elemen interaktif ini terletak pada integrasinya dengan baik dalam keseluruhan pengalaman pameran, menjadi bagian yang sangat efektif yang terkait erat dengan cerita pameran, kontribusi, konten, atau isi pameran. Penggunaan jenis storytelling, interaktivitas, dan permainan dapat mencapai hal ini, sehingga media interaktif

dalam perancangan museum memungkinkan pengunjung untuk berperan aktif dalam menggali informasi, menjauhkan mereka dari peran sebagai penonton biasa.

Jenis media interaktif dibedakan menjadi beberapa jenis, diantaranya :

1. Interaktif *Find Out More*

Interaktif Find Out More adalah suatu metode yang umumnya digunakan oleh satu pengguna, bertujuan untuk mendorong pengunjung untuk menjelajahi suatu topik secara lebih mendalam. Bagian "Interaktif Find Out More" ini dirancang untuk menarik minat pengunjung dengan berbagai tingkatan, baik mereka yang hanya tertarik pada gambaran umum maupun mereka yang berkeinginan untuk melakukan eksplorasi yang lebih mendalam. Media yang digunakan dalam metode ini mencakup layar sentuh permanen, perangkat portabel, dan aplikasi.

2. Interaktif *Gaming*

Permainan interaktif menggunakan prinsip dan navigasi yang bersifat tidak linear untuk mendorong pengguna agar menguji kemampuan diri, bersaing, atau menyelesaikan tantangan. Ini merupakan metode aktif dalam menyampaikan pengetahuan, terutama diterapkan oleh pusat pendidikan sains untuk menyajikan penjelasan yang sederhana mengenai prinsip-prinsip ilmiah. Permainan interaktif ini menarik bagi individu yang lebih memilih pembelajaran melalui tindakan daripada hanya menerima informasi secara pasif (dikenal sebagai pembelajar kinestetik). Permainan interaktif memungkinkan pengguna untuk menguji pemikiran mereka melalui pendekatan uji coba.

3. Interaktif *Environmental*

Teknik interaktif ini melibatkan pengalaman yang lebih mendalam, seringkali dalam skala besar seperti pertunjukan lingkungan, yang bertujuan untuk menciptakan koneksi emosional dengan pengunjung dan menyampaikan pesan secara spektakuler dan menyeluruh. Karya-karya ini lebih mirip instalasi daripada interaktif. Salah satu tujuan utamanya adalah untuk menyatukan berbagai jenis penonton dalam satu ruang, sehingga mereka dapat terhubung satu sama lain melalui pertunjukan. Hasil interaktif yang paling utama seringkali bersifat emosional, bukan pengalaman pembelajaran yang sangat intensif.

II.5.8 Standar Signage Pada Museum

Lawrence K. Frank mendefinisikan "sign" atau tanda sebagai pesan atau informasi yang muncul secara berturut-turut atau teratur, terkait dengan tanda-tanda yang penting dan memicu respon pada manusia. Meskipun Frank menyebutkan bahwa sebuah sign muncul secara berturut-turut atau teratur, namun definisi yang lebih rinci mengenai maksud dari "berturut-turut" atau "teratur" tidak dijelaskan, sehingga saat ini hal tersebut tidak menjadi pertimbangan utama dalam memahami konsep suatu pertanda (sign). Signage, sebagai elemen dasar dengan fungsi utama sebagai alat komunikasi antar manusia dalam suatu bangunan atau lingkungan, memiliki beberapa elemen penting. Elemen-elemen ini membentuk citra atau fisik keseluruhan dari suatu tanda, yang juga memainkan peran kunci dalam kesuksesan penyampaian informasi yang dimaksud oleh tanda tersebut.

Elemen-Elemen Signage	Keterangan
Typografi	Penggunaan jenis teks juga menentukan apakah kata atau kalimat yang tertera pada sebuah sign dapat dibaca atau tidak, oleh karena itu selain mempertimbangkan ukuran yang cukup dan alasan estetika yang muncul dari penggunaan typeface tersebut, penggunaan jenis typeface yang mudah dibaca atau lebih umum dan dapat dijumpai oleh orang lain lebih sering digunakan.
Warna	Elemen warna sangat berperan penting terhadap keberhasilan dan kemudahan sebuah sign dapat disadari keberadaannya atau tidak. Warna dapat diterapkan pada setiap elemen sign yang lain, seperti pada teks, simbol, dan background dari sign tersebut. Penggunaan warna dalam suatu sign juga harus di pertimbangkan keefektifitasannya dalam pemilihan jenis warna.
Simbol	Simbol merupakan salah satu elemen grafis yang sering digunakan pada sebuah sign. Simbol biasa merepresentasikan sesuatu dan merupakan cara yang sederhana untuk mengkomunikasikan sesuatu yang terhalang oleh bahasa yang berbeda.
Penah	Penah (arrow) sebagai elemen sign juga memegang peranan penting dalam keberhasilan penyampaian pesan dari sebuah sign. Penah berfungsi untuk menunjukkan arah/orientasi, yang biasa disertai dengan teks untuk memperjelas maksud dari tanda, seperti tempat apa yang sedang diarahkan oleh gambar panah tersebut.
Pencerayaan	Pencerayaan pada signage adalah hal yang penting untuk menjaga visibilitas dari lisibilitas sign, terutama apabila daerah sekitar sign cukup gelap sehingga sign tidak akan terlihat tanpa cahaya. Cahaya yang sesuai dan tidak berlebihan juga dapat membuat penampilan sign lebih menarik.

Gambar 2. 14 Standarisasi Signage Pada Museum

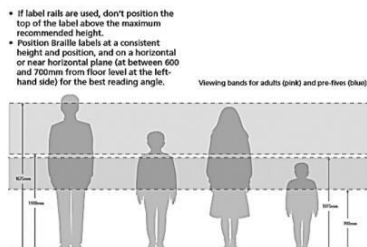
Sumber: Guidelines for Museums

6. Graphics and Text

6.5 Positioning of Graphics

- Wall/screen-mounted graphics should wherever possible be positioned within the optimum viewing band (1100-1675mm)
- People with low vision may need to be within 75mm of a label in order to read it.
- Object labels should be located at near as possible to the object, so that both the object and the label can be seen from the same vantage point.
- Object labels should be positioned consistently next to the object.

Labels should be mounted at 90 degrees to the line of vision and as close to the viewer as possible. They should also be visible to wheelchair users.



Gambar 2. 15 Ketinggian Pengunjung Berdasarkan Usia

Sumber: Guidelines for Museums

7. Typography

7.1 Introduction

Glasgow Museums' default display typeface is Frutiger, a sans serif font. The following standards are set using the typeface Frutiger for baseline comparisons.

- All body text should be in Frutiger.
- Any typeface may be selected for the graphic panel heading, as long as it is legible.

Frutiger 55 Roman ✓
Frutiger 65 Bold ✓
Frutiger 56 Italic ✓

Heading typeface ✓
Heading typeface ✓
Heading typeface ✓
Heading typeface ✗
Heading typeface ✗

- Use your font in its true form: avoid applying effects such as outline or shadowing.

Outline ✗
Shadow ✗

Gambar 2. 16 Standarisasi Typography

Sumber: Guidelines for Museums

II.5.9 Standar Pencahayaan Pada Museum

1. Lobby

Pencahayaan di lobi dapat dikombinasikan antara pencahayaan alami dan buatan. Area seperti papan display, tempat informasi, counter penjualan, dan lampu pencahayaannya harus memiliki intensitas cahaya yang cukup terang, sesuai dengan pandangan yang diungkapkan oleh Vail, Coleman Laurence pada tahun 1950.



Gambar 2. 17 Pencahayaan Lobby

Sumber: <https://www.archdaily.com/166936/jossingfjord-museum-proposal-superunionarchitects-powerhouse-company/cafe-and-lobby> 2020

2. Area Pamer Museum

Warna pencahayaan adalah elemen yang sangat krusial. Berdasarkan penelitian, dalam bangunan pameran, diperlukan dua jenis pencahayaan. Ruangan dapat diterangi secara tidak langsung menggunakan cahaya fluorescent dengan suhu 4500K. Objek yang dipamerkan akan menerima pencahayaan melalui lampu

incandescent tanpa filter, dengan suhu 2800-3100K, yang memberikan pencahayaan spot pada objek individual, dan juga pencahayaan merata (flood) di lokasi tertentu.

Task	Maintained Illuminance	Limiting Glare Rating	Min Colour Rendering
Ambient lighting	50–300 lux	28	80
Visitor circulation routes	100–300 lux	28	80
Insensitive to light displays	50 lux		No UV light
Sensitive to light displays	150 lux		
Very sensitive to light displays	No maximum		
Work surface (general)	300–400 lux		
Work surface (detailed work)	400–1000 lux		
Text panels	100–300 lux	25	80
Directional signage*	200–300 lux	19	80
Ramps, stairs	150–300 lux	25	80
Objects, specimens	Note 1		90T ≥ 4000K
Reading Areas	500 lux	19	80

Gambar 2. 18 Intensitas Cahaya Per Ruang

Sumber: Guidelines for Museums

Beberapa jenis lampu yang dipakai dalam ruang pameran museum antara lain (Egan dalam Winaya, 2010):

- Fluorescent

Lampu fluorescent merupakan jenis lampu yang umum digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sering dipilih untuk menciptakan pencahayaan merata di dalam ruangan. Lampu ini dapat menghasilkan berbagai tampilan warna, seperti warm white, cool white, dan daylight. Pada umumnya, lampu fluorescent sering digunakan untuk menciptakan pencahayaan merata dalam penataan pencahayaan di museum. Meskipun demikian, penggunaan lampu ini dapat menimbulkan beberapa efek. Kelebihannya termasuk pancaran ultraviolet yang minim dan tidak menghasilkan panas yang tinggi, menjadikannya pilihan yang baik untuk pencahayaan dalam ruang pameran museum, terutama bagi yang sangat memperhatikan aspek konservasi.

- Spotlight

Lampu sorot adalah perangkat pencahayaan yang memiliki intensitas cahaya tinggi dan memproyeksikan sinar cahaya ke suatu area tertentu, seperti ruang pertunjukan. Penggunaan lampu sorot pada lukisan tidak hanya bertujuan untuk menyoroti lukisan, tetapi juga membantu

menciptakan suasana ruangan dan memberikan efek visual yang nyaman bagi penonton.

- Downlight

Lampu downlight dipasang pada bagian plafon untuk menghasilkan pencahayaan yang terarah ke bawah, mendekati dinding, sehingga menciptakan pencahayaan yang tinggi, merata, dan terfokus. Lampu downlight yang terletak di plafon ini berperan dalam menerangi area di bawahnya, khususnya menyoroti kursi, sementara lampu strip di belakang kursi bertujuan untuk memberikan efek pencahayaan yang optimal.

- LED Strips

LED Light Strip menawarkan berbagai pilihan warna yang lebih bervariasi dan luas. Terdapat lima pilihan warna yang dapat diterapkan oleh lampu strip, yaitu:





- Warm White: Didominasi oleh warna kuning.
- Cool White: Memiliki nuansa putih kebiruan.
- Red / Green / Blue: Menyediakan variasi warna lain.

Lampu strip ini memberikan efek warna-warni yang menyinari ruangan dengan pergerakan dari kanan ke kiri atau berputar.

II.5.10 Standar Penghawaan Pada Museum

Penghawaan Sirkulasi udara dalam ruangan pameran perlu diperhatikan untuk pemeliharaan objek benda pameran. Disarankan untuk menggunakan AC sebagai sistem penghawaan buatan karena mampu mengatur suhu dan kelembaban sesuai kebutuhan. AC memiliki kemampuan untuk mengendalikan suhu dan kelembaban, menjadikannya pilihan yang tepat untuk menjaga kondisi optimal dalam ruangan pameran. Penggunaan AC juga membantu menjaga sirkulasi udara dalam ruangan, dengan pengaturan udara yang terkontrol melalui peralatan tersebut. Hal ini penting agar sirkulasi udara tetap stabil dan teratur, memberikan kenyamanan bagi pengunjung selama pameran.

Dalam pameran permanen, disarankan untuk memasang dehumidifier guna mengurangi kelembaban udara hingga sekitar 40-60%. Selain itu, pengaturan suhu udara sebaiknya diperhatikan dan dapat diturunkan hingga sekitar 20-25% untuk menjaga kondisi optimal benda pameran.

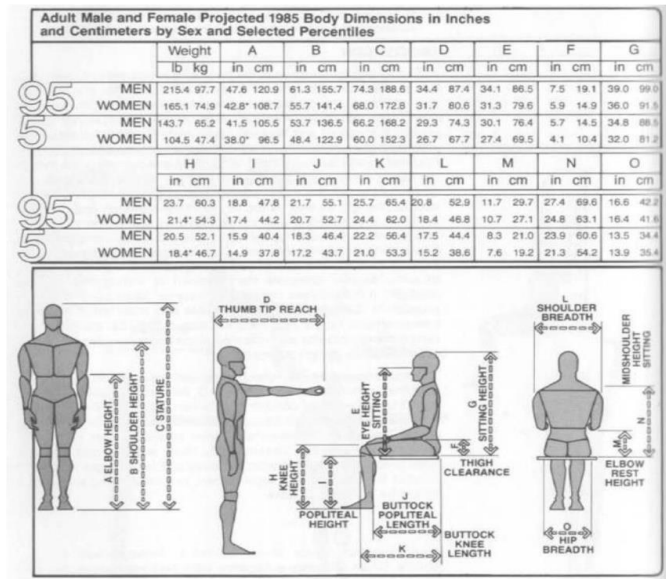
No.	Nama	Gambar
1.	AC Split	
2.	AC Central	
3.	Exhaust Fan	
4.	Humidifier	

Tabel 2. 6 Penghawaan Buatan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

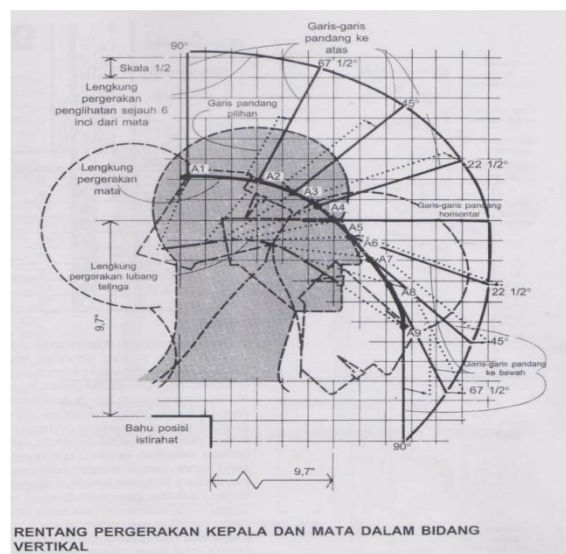
II.6 Studi Antropometri

Dalam suatu perancangan, studi antropometri merupakan hal yang sangat diperlukan dalam suatu perancangan bangunan dan fasilitas didalamnya, terdapat beberapa studi antropometri yang dapat digunakan dalam acuan dalam perancangan, diantaranya :



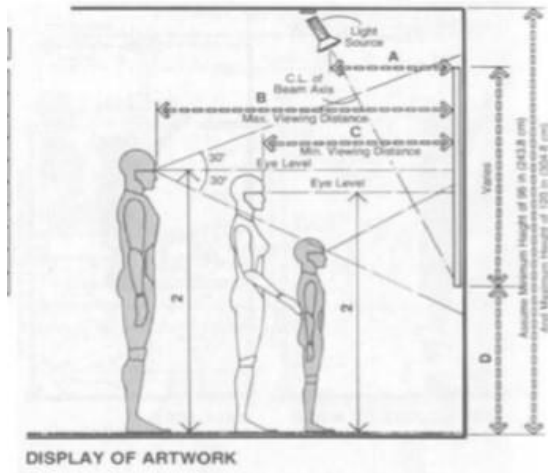
Gambar 2. 19 Antropometri Tubuh Manusia

Merupakan ilustrasi dari Antropometri tubuh manusia, terdapat ukuran standar tertentu dalam suatu perancangan yang mengacu pada ukuran dan dimensi tubuh manusia.



Gambar 2. 20 Antropometri Pergerakan Kepala

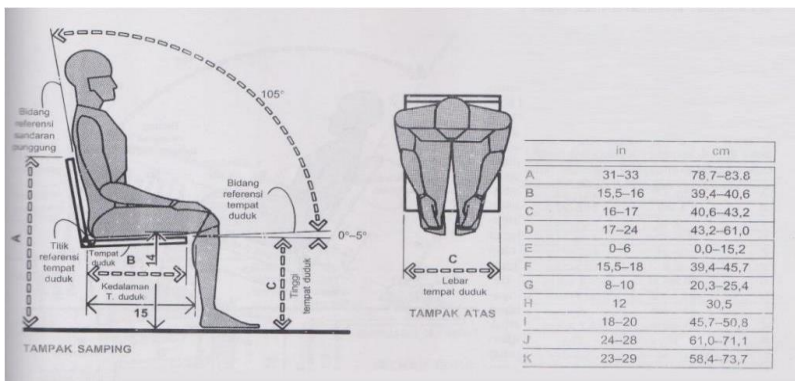
Gambar 39 merupakan ilustrasi antropometri dari pergerakan kepala yang digunakan dalam aktivitas penggunaan kacamata VR (Virtual Reality) pergerakan kepala ini merupakan hal yang penting dalam ruang sirkulasi kepala pada simulasi VR.



Gambar 1 Antropometri Ergonomi jarak pandang

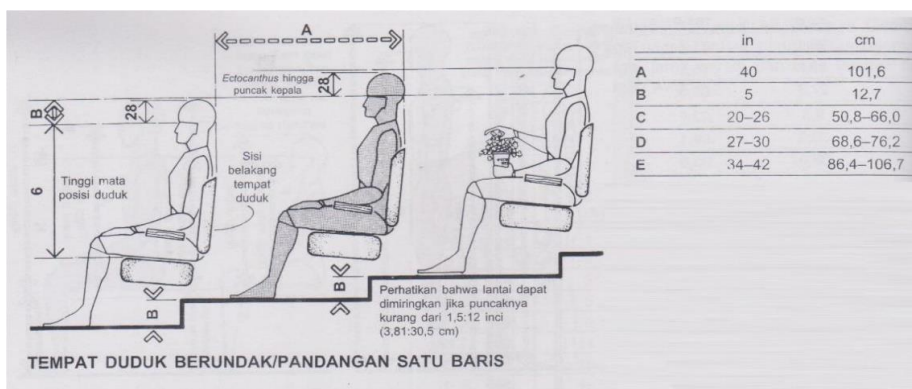
(Sumber : Panero. J & Z. Martin, 1979.)

Gambar 40 merupakan ilustrasi antropometri untuk ukuran dan jarak pandang manusia terhadap objek atau display pameran.



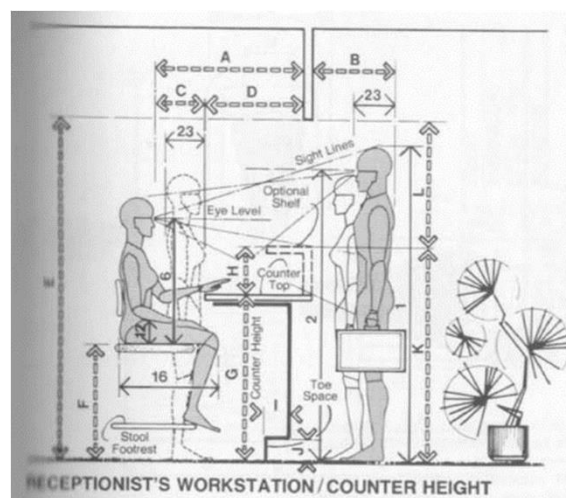
Gambar 2. 21

Gambar 41 merupakan ilustrasi antropometri dalam suatu sikap posisi duduk, yang digunakan dalam fasilitas duduk di dalam sarana pusat edukasi, termasuk dalam area pameran.



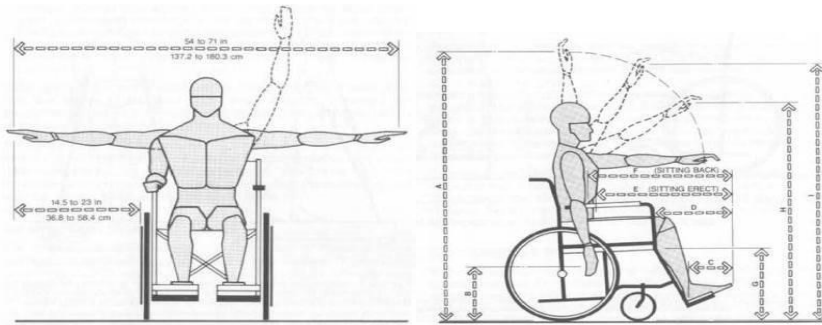
Gambar 2. 22

Gambar diatas merupakan ilustrasi antropometri dari sikap dan posisi duduk yang akan digunakan dalam ruang auditorium.

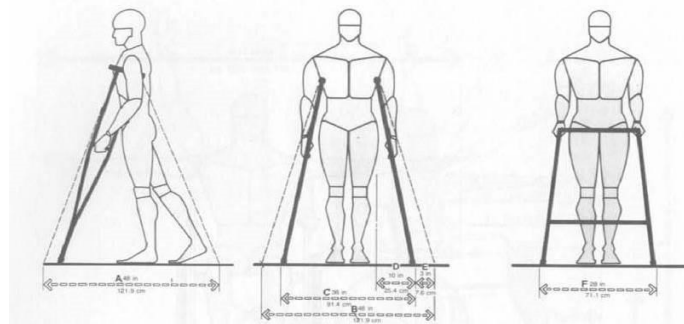


Gambar 2. 23

Gambar diatas merupakan ilustrasi antropometri dari area kerja receptionist yang menerima tamu kunjungan pusat edukasi, pentingnya jarak dan

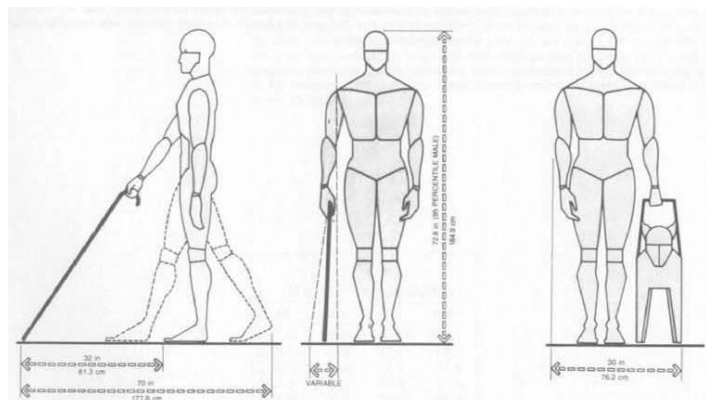


Gambar 45 merupakan ilustrasi antropometri yang digunakan dalam area suatu jarak sirkulasi terhadap ruangnya, seperti pada area ramp, pameran dll.



Gambar 2. 24

Gambar diatas merupakan ilustrasi antropometri dari penggunaan alat bantu berjalan.



Gambar 2. 25

II.7 Pengayaan

Pengayaan interior adalah proses merancang dan mengatur ruang di dalam bangunan dengan tujuan menciptakan lingkungan yang memenuhi kebutuhan dan preferensi penghuni, serta memiliki nilai fungsional dan estetis yang tinggi. Ini melibatkan pemilihan dan pengaturan berbagai elemen seperti furnitur, warna, pencahayaan, aksesoris, dan material untuk mencapai keselarasan dan keseimbangan yang diinginkan dalam ruang tersebut.

II.7.1 Pengayaan Neo Vernakular

Arsitektur Neo Vernakular merupakan bentuk arsitektur yang baru dan asli, dibangun oleh masyarakat lokal dengan pendekatan modern dalam teknologi dan penggunaan bahan. Aliran ini muncul sebagai bagian dari gerakan Post-Modernisme, yang bereaksi terhadap kejenuhan terhadap pola-pola arsitektur monoton pada era modern, khususnya bangunan-bangunan berbentuk kotak-kotak. Neo-vernakular dicapai dengan merenovasi bangunan tua lama, menghubungkan budaya masa lalu dengan kebutuhan masa kini. Neo-vernakular bertindak sebagai mengenang masa lalu dan visi ke masa depan. Masa lalu direnovasi berdasarkan pengetahuan dan nilai yang ada untuk memenuhi kebutuhan kontemporer. Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang mendemonstrasikan kemajuan teknologi dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu gaya arsitektur. (Rajpu & Tiwari, 2020)

II.7.2 Pengayaan Kontemporer

Pengayaan gaya kontemporer dalam desain interior berperan penting dalam menghasilkan ruang yang modern dan relevan, karena desain interior kontemporer mencerminkan tren dan gaya masa kini. Bersih, sederhana, dan inovatif adalah karakteristik utama dari pengayaan kontemporer. Pertama, warna netral sering menjadi warna utama dalam desain interior modern, dengan beberapa aksen cerah untuk memberikan keberanian dan fokus pada area tertentu. Dalam desain interior kontemporer, bahan-bahan modern seperti logam, kaca, dan beton sering digunakan. Tampilannya yang bersih dan minimalis menciptakan kesan ruang yang terbuka dan modern.

II.8 Studi Preseden

II.8.1 Museum Asmat



Gambar 2. 26 Museum Asmat

Perhatian besar orang-orang asing terhadap kekhasan seni ukir Asmat mendapat tanggapan baik dari Ibu Tien Soeharto dengan membangun Museum Asmat pada tanggal 1 Maret 1986. Berada di atas lahan Taman Bunga Keong Emas dengan luas bangunan 6500 km², museum ini dapat dicapai melalui dua pintu masuk, yaitu melalui Taman Bunga Keong Emas dengan cara berjalan kaki atau melewati Jembatan Taman Aquarium Air Tawar.

Gedung museum ini memiliki bentuk yang menyerupai model rumah Kariwari, yang merupakan rumah pemujaan suku Tobati-Enggros, penduduk asli di tepi danau Sentani, Papua. Bangunan ini kemudian dikembangkan menjadi bangunan berarsitektur modern. Bangunan museum ini terdiri atas tiga bangunan utama dan dua bangunan penghubung yang masing-masing berbentuk segi delapan, dengan diberi kesan rumah panggung. Atap berbentuk kerucut tiga setinggi 25 meter berbahan GRC dan pada permukaannya diberi kesan daun rumbia. Di berbagai bagian bangunan diberi ragam hiasan khas Asmat yakni merah, putih dan hitam.

Benda-benda pameran berupa benda budaya yang mengandung nilai keperkasaan dan mencerminkan pandangan orang hidup orang Asmat yang selalu berkait dengan nenek moyang. Ikaatan batin dengan nenek moyang itu diwujudkan dalam ukiran perlambang di berbagai benda keseharian. Untuk memudahkan pengunjung memahami kehidupan suku Asmat secara keseluruhan, tata pameran disusun berdasarkan tema. Tema pameran pada bangunan pertama yaitu mengenai manusia dan lingkungannya, memamerkan bermacam pakaian adat dan perhiasan, diorama mata percaharian hidup (menokok sagu), wuramon (perahu arwah, kendaraan roh nenek moyang), mbis pole (patung nenek moyang) dan berbagai hiasan perlambang yang menceritakan gejala kehidupan. Pameran pada bangunan kedua bertema manusia dan kebudayaan, memamerkan peralatan untuk membuang sagu, peralatan berburu, senjata, benda budaya dan upacara, tifa (sejenis kendang), fu (alat musik dari bambu), dan si (kapak besi).

II.8.2 Museum Pusaka



Gambar 2. 27 Museum Pusaka

Museum pusaka berada di jalur selatan antara Museum Keprajuritan Indonesia dan Museum Serangga, berupa bangunan khas karena di atas atapnya terdapat bentuk Keris yang menjulang. Luas bangunannya 1.535

m2. Pembangunannya dimulai pada tanggal 1 September 1992 dan diresmikan oleh Presiden Soeharto tanggal 20 April 1993. Pada awalnya, koleksi museum pusaka merupakan koleksi pribadi Mas Agung, kemudian dihibahkan oleh Dra. Hj. Sri Lestari Mas Agung kepada Hj. Siti Hartinah Soeharto selaku ketua Yayasan Kita. Setelah ditambah dengan pembelian, Museum Pusaka memiliki koleksi senjata tradisional paling lengkap, mewakili 26 provinsi di Indonesia. Museum pusaka dibangun dengan tujuan melestarikan, merawat, mengumpulkan, serta menginformasikan benda-benda budaya yang berupa senjata tradisional kepada generasi penerus agar merasa bangga terhadap bangsanya dan dapat dimanfaatkan bagi yang ingin melakukan studi penelitian mengenai senjata.

Museum memiliki beberapa ruang sebagai sarana dan pendukung bagi sebuah museum, yakni ruang pameran, ruang informasi, ruang pengelola, ruang sarasehan, ruang perpustakaan, ruang konservasi, ruang preservasi, ruang bursa dan ruang cinderamata. Selain memeragakan benda-benda koleksi yang berupa senjata dari seluruh Nusantara, ruang pamer juga menginformasikan berbagai hal mengenai pusaka, ragam hias bilahpusaka, berbagai pusaka khas daerah, pusaka dari zaman ke zaman, dan pusaka hasil temuan. Jenis-jenis kayu untuk membuat pusaka serta ruang besalen (tempat kerja empu pembuat keris) dan peralatannya melengkapi pameran. Keris Nagasasra Sabuk Inten zaman Mataram, Kujang zaman Padjajaran, Keris Singa Barong tinatah mas, karih dari Sumatera, belati zaman Kerajaan

Mataram, kudi zaman kerajaan Tuban, pedang zaman HB IX, dan keris Naga Tapa dari Yogyakarta dipajang sebagai benda-benda pusaka unggulan karena langka dan melegenda. Selain pameran tetap, museum juga melaksanakan pameran berkala baik di dalam maupun dari luar. Kegiatan lain yang diaawarkan kepada umum adalah penjamasan pusaka, konsultasi pusaka, dan bursa pusaka bagi yang berminat mengoleksi benda-benda pusaka.

II.9 Studi Image



Gambar 2. 28 Studi Image



Gambar 2. 29 Studi Image



Gambar 2. 30 Studi Image



Gambar 2. 31 Studi Image



Gambar 2. 32 Studi Image



Gambar 2. 33 Studi Image