

PERANCANGAN ULANG INTERIOR MUSEUM OLAHRAGA NASIONAL DI JAKARTA DENGAN PENDEKATAN *SPORT EXPERIENCE*

Putri Ayu Herina¹ | Rizka Rachmawati, S.Ds., MBA² | Kiki Putri Amelia, S.T., M. Ds³

Jurusan Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif

Telkom University | info@telkomuniversity.ac.id

Jl. Telekomunikasi No. 01, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kota Bandung, Jawa Barat 40257

e-mail: putrihrn@student.telkomuniversity.ac.id¹ | rizkarach@telkomuniversity.ac.id² | kikiamelia@telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAK

Perkembangan prestasi olahraga di Indonesia yang cenderung menurun hampir di semua cabang olahraga, merupakan peringatan bagi masyarakat agar aktivitas olahraga yang dimiliki tidak musnah pada generasi selanjutnya. Mengingat banyaknya prestasi yang didapatkan oleh para legenda olahraga, yang mana telah berkontribusi besar dalam memperkenalkan cabang olahraga di Indonesia. Indonesia pernah mendapatkan penghargaan di ajang olah raga baik di tingkat Asia maupun dunia. Adapun bukti sejarah tersebut dituangkan kedalam bentuk catatan sejarah, medali dan piagam penghargaan, dan sebagian lagi dimuat dalam bentuk fotografi dan video. Selain olahraga tingkat internasional, perkembangan olahraga di Indonesia juga bisa dilihat dari adanya olahraga yang diselenggarakan oleh bangsa Indonesia yang bersifat Nasional, seperti PON (Pekan Olahraga Nasional).

Kata Kunci: Interior, Museum, Olahraga

ABSTRACT

The development of sports achievement in Indonesia, which tends to decline in almost all sports, is a warning to the public so that their sports activities will not be destroyed in the next generation. Given the many achievements obtained by sports legends, which have contributed greatly in introducing sports in Indonesia. Indonesia has received awards in sporting events at both the Asian and world levels. The historical evidence is poured into historical records, medals and award certificates, and partly in the form of photography and video. In addition to international level sports, the development of sports in Indonesia can also be seen from the existence of sports organized by the Indonesian nation which are National, such as PON (Pekan Olahraga Nasional/National Sports Week).

Keywords: Interior, Museum, Sports

PENDAHULUAN

Museum Olahraga Nasional adalah museum yang berisi tentang segala macam olahraga Indonesia yang berada di kawasan Taman Mini Indonesia Indah. Museum ini bertujuan memberikan pemahaman masyarakat mengenai prestasi-prestasi yang telah diraih oleh para legenda olahraga, yang mana telah berkontribusi besar dalam memperkenalkan cabang olahraga di Indonesia.. Perkembangan prestasi olahraga di Indonesia yang cenderung menurun hampir di semua cabang olahraga merupakan peringatan bagi masyarakat agar aktivitas olahraga yang dimiliki tidak musnah pada generasi selanjutnya. Masalah regenerasi, semangat juang, dan tentunya sportivitas menjadi agenda besar yang harus ditekuni Indonesia. Tujuan didirikannya Museum Olahraga Nasional di Jakarta selain untuk memberikan nilai edukasi, juga dapat memberi informasi dan rekreasi kepada masyarakat umum yang berkunjung. Tujuan penting dalam mengunjungi museum tidak hanya sebagai sarana hiburan namun juga dapat menjadi wisata edukasi, khususnya masyarakat Indonesia dapat mengetahui lebih dalam prestasi apa saja yang sudah diraih oleh para legenda olahraga.

Museum Olahraga Nasional terlihat sepi pengunjung dikarenakan kurangnya minat masyarakat untuk berkunjung ke museum. Museum di Indonesia sangat membosankan dengan pengaplikasian materi yang menggunakan metode konservatif. Karena itu dibutuhkan materi-materi interaktif dan variatif untuk lebih dapat menarik banyak pengunjung. Museum terlihat ramai hanya pada masa liburan sekolah, dimana sekolah biasanya mengadakan kegiatan studi wisata yang salah satu tempat tujuannya adalah museum.

Museum hanya terkesan dimanfaatkan oleh kalangan pelajar sekolah yang mengadakan studi wisata atau kegiatan penelitian. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia menganggap museum hanya sebagai tempat yang menjadi kumpulan barang-barang antik dan kuno serta dianggap membosankan dan kurang menarik untuk dikunjungi. Selain itu, informasi yang disampaikan kurang bersifat informatif dan kurang menarik sehingga menimbulkan kurangnya minat pengunjung. Dimana informasi yang berupa nama dari benda yang ada di museum hanya berbentuk sebuah teks statis yang hurufnya hanya berukuran kecil dan terkesan kurang menarik.

Dalam penerapan benda koleksi museum yang kurang informatif dan interaktif, sehingga pengunjung cepat merasa bosan ketika sedang didalam museum. Serta dari segi pencahayaan museum yang tidak maksimal, museum hanya menggunakan pencahayaan umum saja tanpa ada pencahayaan yang memfokuskan pada masing-masing koleksi. Sistem display pada museum pun masih banyak yang belum memperhatikan ragam bentuk, dimensi dan sifat serta karakter benda koleksi sesuai dengan peruntukannya, sebagai contoh benda pameran hanya di letakan tanpa adanya pedestal atau media display lainnya, hal ini membuat benda koleksi tidak menarik minat pengunjung untuk berlama-lama didalam museum.

Melihat fenomena-fenomena yang telah dijelaskan, maka dibutuhkan perancangan ulang interior yang dapat memberikan solusi desain agar museum yang awalnya terkesan kaku dan membosankan akan berubah menjadi museum yang menghibur dan menyenangkan bagi masyarakat, yang mana dengan

memperhatikan alur sirkulasi serta penyajian benda koleksi yang rekreatif, edukatif dan informatif bagi pengunjung museum. Dan diharapkan menjadi wajah baru terhadap dunia olahraga di Indonesia yang diaplikasikan pada interior ruang, serta diharapkan menjadi sarana wisata edukasi yang layak untuk dikunjungi dengan fasilitas, kenyamanan, dan penataan interior dalam bangunannya agar Museum Olahraga Nasional terlihat lebih menarik dan berfungsi secara efektif.

Museum Olahraga Nasional merupakan salah satu pilihan untuk melestarikan dan menghargai prestasi dari para legenda olahraga. Perancangan Museum Olahraga Nasional membutuhkan fasilitas, dan kebutuhan interior lainnya seperti material, mebel, dan pencahayaan ruang yang bernuansa *sport*, kuat dengan harmonisasi kehidupan masyarakat Indonesia yang modern, yang melebur menjadi satu. Sebuah Museum Olahraga Nasional jika dirancang dengan tepat akan dapat memberikan pengaruh besar pada dunia olahraga nasional. Diharapkan dengan adanya museum olahraga ini atlet lebih diperhatikan negara dan masyarakat lebih berminat untuk berjuang membela negara di bidang olahraga. Jika atlet di Indonesia diapresiasi, tentu menarik lebih banyak minat dari masyarakat untuk terjun ke dunia olahraga. Kedua adalah dengan cara membangunkan rasa bangga terhadap negara dari masyarakat melalui jalan olahraga. Jika ini tercapai tentu masyarakat berebut untuk berjuang demi kejayaan bangsa. Salah satu jawaban untuk mengapresiasi dan menginspirasi masyarakat adalah museum.

METODE

Metode perancangan yang digunakan untuk merancang Museum Olahraga Nasional di Jakarta, dengan mengumpulkan data-data dari masyarakat serta wawancara untuk kelayakan perancangan pembangunan Museum Olahraga Nasional. Metode penelitian bersifat kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data yang rinci tentang perancangan Museum Olahraga Nasional, serta menggunakan metode kuantitatif yaitu berupa data-data standar yang ada seperti standar furniture, serta standar ruang yang dibutuhkan.

1. Pengumpulan Data

Menurut sumber data yang digunakan terdiri dari 2 sumber, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data utama yang digunakan dalam penelitian, yang dapat dideskripsikan sebagai jenis data yang diperoleh langsung dari informan. Bahwa pengumpulan data primer melibatkan kontak atau komunikasi langsung antara penelitian dengan informan. Pengecualian pada riset kuantitatif.

1. Observasi Lapangan

Observasi lapangan merupakan metode pengumpulan data melalui

pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian.

Melakukan observasi lapangan pada objek perancangan, yaitu Museum Olahraga Nasional. Pada observasi lapangan tersebut, penulis mendapatkan data-data untuk mendukung perancangan ini, yaitu dapat mengamati langsung kegiatan pengunjung dan staff museum, dapat mengamati langsung keadaan alam sekitar museum, dapat mengetahui site dari museum, dan dapat mengamati langsung keadaan interior pada museum.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua manusia atau lebih yang mana berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuannya untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Wawancara dilakukan dengan cara menyampaikan beberapa pertanyaan dari pewawancara ke narasumber.

Pada metode wawancara tersebut, penulis melakukan wawancara sebanyak 2 tahap, yang pertama penulis mewawancarai staff museum dan yang kedua penulis mewawancarai pengunjung yang datang ke museum. Melakukan wawancara terhadap staff museum, untuk mengetahui lebih detail tentang profil Museum Olahraga Nasional dari segi layanan, aktivitas, dan fasilitas yang dihadirkan. Dan melakukan wawancara terhadap pengunjung, untuk mengetahui kesan apa yang didapat setelah mengunjungi Museum Olahraga Nasional.

3. Dokumentasi

Dokumentasi atau pengambilan foto pada tapak untuk mengetahui kondisi eksisting dan sekitar bangunan untuk melengkapi perancangan pembangunan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung yang berupa buku, catatan, bukti

yang telah ada baik yang dipublikasikan atau yang tidak dipublikasikan secara umum.

1. Studi Pustaka

Mencari referensi mengenai museum sebagai acuan perancangan melalui buku-buku, diantaranya “Arsitektur - Bentuk, Ruang, dan Tatanan (Francis D.K. Ching)”, “Ilustrasi Desain Interior (Francis D.K. Ching)”, dan “Human Dimension & Interior Space”, dan melalui jurnal, diantaranya “Perancangan Interior Museum Astronomi” dan “Perancangan Gedung Pusat Seni di Yogyakarta dengan Pendekatan Psikologi” serta terdapat laporan tugas akhir sebagai pacuan studi pustaka untuk membantu proses mengerjakan perancangan.

2. Studi Banding

Studi banding yaitu melakukan perbandingan terhadap museum yang sudah ada untuk mempelajari standar-standar display, pencahayaan, sirkulasi serta kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada museum melalui data *Sport Museum of Finland*, *Singapore Sports Museum*, dan *Sports Museum*

of America mengenai museum olahraga.

2. Analisa Data

Data yang sudah terkumpul akan dianalisa melalui permasalahan yang muncul dari data-data yang tersedia. Dan melakukan Analisa berupa *siteplan*, *layout eksisting*, konstruksi, fungsi bangunan, alur sirkulasi, bentukan ruang, pencahayaan, penghawaan serta keamanan.

3. Sintesis Data

Sintesis data yaitu meliputi studi aktivitas, kebutuhan ruang, besaran ruang, *bubble diagram*, *zoning* dan *blocking*, yang mana bisa didapat melalui data survei dan literatur.

4. Tema dan Konsep

Adapun tema yang akan diterapkan pada perancangan ulang interior Museum Olahraga Indonesia adalah “*The Football Movement*” atau gerakan sepak bola, tema ini dipilih agar dapat memunculkan identitas dari karakteristik salah satu olahraga yang ada di Indonesia yaitu sepak bola. Dan akan diterapkan ke dalam konsep layout, furniture, warna dan elemen interior lainnya.

5. Pengembangan Desain dan Output Perancangan

Hasil akhir dari perancangan Museum Olahraga Nasional dengan menganalisa data, *programming*, tema dan konsep, serta dipadukan dengan pendekatan *Sport Experience* yang memberikan kesan museum yang lebih efektif serta memberikan kesan menyenangkan sehingga pengunjung dapat berwisata sekaligus teredukasi mengenai sejarah-sejarah olahraga serta prestasi-prestasi yang telah diraih oleh para atlet. Dan pada segi interior, hasil yang diharapkan pada Museum Olahraga Nasional berupa taman bermain dalam bentuk museum dengan penataan interior yang menarik disertai dengan display-display interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tema dalam desain interior merupakan tahapan yang harus dilalui dalam sebuah perancangan interior. Tema sendiri bertujuan untuk menghasilkan ekspresi pada wujud akhir interior. Berdasarkan analisis dari setiap permasalahan yang telah ada, maka tema yang digunakan yaitu "*The Football Movement*". *The Football Movement* atau gerakan sepak bola terdiri dari mengoper bola, menghentikan bola, menggiring bola, menendang bola dan menyundul bola.

Tema ini dipilih agar dapat memunculkan identitas dari karakteristik salah satu olahraga yang ada di Indonesia, yaitu sepak bola. Sepak bola

adalah salah satu olahraga populer di Indonesia yang mana memiliki banyak peminat. Tema ini sangat tepat untuk diterapkan karena menggambarkan rasa bangga terhadap olahraga yang dimiliki oleh Indonesia. Dari segi seni, gerakan sepak bola juga dapat memunculkan unsur keindahan.

Suasana yang diharapkan dalam pemilihan tema "*The Football Movement*", pada perancangan interior Museum Olahraga Nasional diharapkan agar dapat memunculkan identitas dari persepakbolaan di Indonesia pada desain.

KONSEP

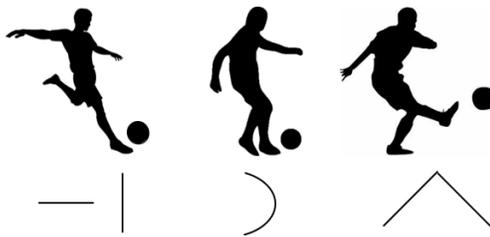
Berdasarkan data analisa yang sudah didapat, maka dapat disimpulkan bahwa konsep yang akan digunakan pada interior Museum Olahraga Nasional adalah sebagai berikut:

KONSEP ALUR SIRKULASI

Alur sirkulasi yang diterapkan pada Museum Olahraga Nasional adalah sirkulasi Linear, yaitu sirkulasi yang diatur dengan pembagian yang kronologis. Sirkulasi ini akan membawa pengunjung mengetahui dan merasakan kejadian-kejadian yang diceritakan runtut dari proses awal hingga akhir. Dari alur seperti ini diharapkan pengunjung mudah mengerti materi yang disajikan dan pengunjung merasa nyaman melihat beberapa objek display yang disajikan.

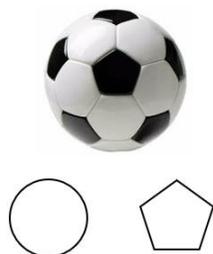
KONSEP BENTUK

Berdasarkan tema yang telah dibuat, maka pada perancangan interior Museum Olahraga Nasional akan mengaplikasikan bentuk dalam bentuk melengkung, vertikal, horizontal, dan segitiga yang mana merupakan gambaran dari menendang bola yang mana termasuk dalam gerakan sepak bola. Dan bentuk lingkaran serta pentagon yang diambil dalam bentuk dasar dari bola sepak.



Gambar 1 Konsep Bentuk

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 2 Konsep Bentuk

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

KONSEP WARNA

Pemilihan warna berdasarkan warna yang terdapat pada jersey Sepak Bola Indonesia, yaitu merah, putih, hijau, kuning dan hitam. Warna merah memiliki makna yaitu berani, warna putih memiliki makna suci dan warna hijau memiliki makna sebagai kesuburan kesegara, kedamaian dan keseimbangan. Sedangkan warna kuning dan hitam adalah warna yang terdapat pada logo Pancasila, yang dibarengi dengan warna lainnya yaitu merah, putih, dan hijau.



Gambar 3 Konsep Warna

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

KONSEP DISPLAY

Display pada Museum Olahraga Nasional akan didesain sesuai dengan konsep dan tema yang akan disusun secara linear mengikuti story line. Metode penyajian benda koleksi yaitu berupa panel poster, panel LCD, Padestal, Vitrin serta LCD interaktif yang akan membawa pengunjung berinteraksi dengan obyek pameran secara langsung. Serta dengan menghadirkan teknologi berupa

peralatan media sensori, Touch Screen dan Display Video yang akan mendukung perancangan ini.



Gambar 4 Display

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 5 Display

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 6 Display Interaktif

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 7 Display Interaktif

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

KONSEP STORYLINE

Pada perancangan Museum Olahraga Nasional, terdapat *storyline* dari perjalanan atau sejarah olahraga bangsa, sejarah olahraga di Indonesia, dan *storyline* Pekan Olahraga Nasional 1-19 (PON 1-XIX).



Gambar 8 Display *Storyline*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 9 Display *Storyline*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020



Gambar 10 Display *Storyline*

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

KONSEP AKUSTIK RUANG

Pada perancangan Museum Olahraga Nasional membutuhkan ruangan treatment untuk akustik ruangnya, yaitu pada Ruang Auditorium yang aktivitasnya dapat menimbulkan suara bising. Suasana yang ingin diciptakan pada ruang Auditorium ini adalah tenang dan kondusif, oleh karena itu ruangan ini membutuhkan akustik ruangan yang baik agar suara bising yang ditimbulkan dapat teredam dan tidak terdengar sampai ke luar ruangan.

Akustik ruangan diaplikasikan ke ruang Auditorium dengan cara menggunakan material *acoustic panels* yang dapat meredam suara dengung dan gema dalam sebuah ruangan. Panel akustik yang digunakan adalah *Acourete Fiber*. Selain panel akustik yang diaplikasikan ke dinding, penggunaan material karpet juga dapat membantu mengurangi suara dengung dan gema pada sebuah ruangan.



Gambar 11 Ruang Auditorium

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembuatan Tugas Akhir Perancangan Ulang Interior Museum Olahraga Nasional di Kota Jakarta dengan menggunakan pendekatan *Sport Experience* serta penerapan tema *The Football Movement*, hasil yang telah di aplikasikan dari beberapa permasalahan pada perancangan interior melalui penerapan konsep-konsep perancangan, kesimpulannya yaitu:

1. Merancang pembagian ruang yang efisien yaitu pada Ruang Olahraga Tradisional, menerapkan tata letak benda pameran yang dikategorikan berdasarkan jenisnya pada Ruang Sejarah Olahraga Indonesia, menerapkan media informasi dalam menyampaikan informasi benda pameran piagam, serta memaksimalkan interaksi antara pengunjung dengan benda pameran pada Ruang Olahraga KONI dan Ruang Olahraga Tradisional.

2. Merancang ulang interior Museum Olahraga Nasional di Jakarta dengan pendekatan *Sport Experience* bertujuan untuk dapat menularkan pengalaman atlet pada pengunjung melalui interior dalam museum.
3. Penerapan tema *The Football Movement* dipilih agar dapat memunculkan identitas dari karakteristik salah satu olahraga yang ada di Indonesia, yaitu sepak bola. Tema ini sangat tepat untuk diterapkan karena menggambarkan rasa bangga terhadap olahraga yang dimiliki oleh Indonesia. Dari segi seni, gerakan sepak bola juga dapat memunculkan unsur keindahan.
4. Penerapan konsep display pada Museum Olahraga Nasional didesain sesuai dengan konsep dan tema yang akan disusun secara linear dengan mengikuti story line. Metode penyajian benda koleksi yaitu berupa panel poster, panel LCD, Padestal, Vitrin serta LCD interaktif yang akan membawa pengunjung berinteraksi dengan obyek pameran secara langsung. Serta dengan menghadirkan teknologi berupa peralatan media sensori, Touch Screen dan Display Video yang mana mendukung perancangan ini.

REFERENSI

Rachmawati, Rizka, Imtihan Hanom, and Santi Salayanti. "THE INFLUENCE OF CHILDREN'S PLAYROOM INTERIOR ASPECT IN REGARD TO PARENTAL SAFETY PERCEPTION. CASE STUDY: CHILDREN'S PLAYROOM AT 23 PASKAL BANDUNG, INDONESIA." *Malaysian Journal of Public Health Medicine* 20.Special1 (2020): 51-59.

Sutaarga, Moh. Amir (1996/1997), Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum. Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Depdikbud.

Lutan, Rusli., et al. 1991. Manusia dan Olahraga. Bandung: penerbit ITB.

Hidjaz, T. (2004). Terbentuknya Citra dalam Konteks Suasana Ruang. *Dimensi Interior*, 51-65.