

Perancangan Interior Museum Basket Indonesia di Surabaya

Chatarina Regina Soebekti, Ir. Hedy C. Indrani, M.T, dan Lucky Basuki, S.E., M.H., HDII

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: chatarinaregina@gmail.com; cornelli@petra.ac.id; dante_luq@yahoo.co.id

Abstrak— Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang perkembangannya cukup meningkat saat ini di Indonesia. Semakin banyaknya klub basket baru terbentuk, banyaknya sekolah basket, serta tidak sedikit orang yang membuat bisnis baru dengan membangun lapangan basket, menjual peralatan, aksesoris untuk kebutuhan olahraga basket. Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang ikut ambil bagian dalam mengembangkan basket di Indonesia, dimana PT. DBL yaitu perusahaan di bawah naungan Jawa Pos Group ikut ambil bagian dalam mengembangkan olahraga ini. Di balik perkembangan basket yang semakin meningkat saat ini ternyata masih belum ada wadah yang merekam asal mula dan perjalanan basket di Indonesia.

Untuk itu perlu untuk diberikan suatu wadah yang merekam itu semua dengan adanya suatu museum basket Indonesia. Permasalahan saat ini belum adanya museum basket Indonesia di Surabaya, sehingga perlu dipecahkan dengan menciptakan perancangan Museum Basket Indonesia di Surabaya dengan menggunakan konsep “D-A-D” (*Drills, Attractive, and Dynamic*). Ketiga kata ini diperoleh dari kegiatan olahraga basket yang akan diterapkan pada perancangan museum ini.

Dengan menerapkan konsep tersebut diharapkan dapat memenuhi beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini yaitu menyediakan fasilitas dan sarana yang memenuhi persyaratan agar dapat menjadi museum yang rekreatif, edukatif dan informatif bagi pengunjung, menyediakan tempat bagi para pecinta basket serta kaum awam agar lebih memahami olahraga bola basket, asal mula, perkembangan dan perjalanan olahraga basket serta para pemain legendaris Indonesia yang telah berjasa bagi negara ini. Selain itu, menciptakan interior Museum Basket Indonesia yang nyaman dan menyenangkan melalui penciptaan suasana ruang yang baru dan seluruhnya bernuansa basket, yaitu seluruh konsep, elemen, perabot ruang berhubungan dengan basket, sehingga dapat menarik minat pengunjung dan diharapkan kedepannya dapat menjadi salah satu obyek wisata Indonesia di Surabaya.

Salah satu hal yang dapat menarik pengunjung untuk datang ke museum basket ini adalah dengan adanya inovasi penggunaan dan penerapan teknologi *modern*, serta penggunaan layar-layar *LED touchscreen* yang diletakkan hampir di setiap sudut ruang museum, sehingga museum ini menjadi museum interaktif dan *self service*. Selain itu juga diterapkan unsur *sustainable* yakni elemen interior dari material bola basket bekas beserta aksesoris-aksesorisnya yang tidak terpakai lagi serta pemberian tanaman-tanaman hijau di setiap sudut ruang pada Museum Basket Indonesia ini.

Kata Kunci—Bola Basket, Museum, Interior.

Abstract— Basketball is a sport whose development has increased enough at this time in Indonesia. Increasing number of newly formed basketball club, many basketball school, and more people who create new business by building a basketball court, sells equipment, accessories for the needs of basketball. Surabaya is one of the cities that took part in developing basketball in Indonesia, PT. DBL is a company under the auspices of the Jawa Pos Group who took part in developing this sport. The problems that exist at the moment is there is no Indonesian basketball museum at this time, behind the development of basketball at this time, need to record the origin and basketball journey in Indonesia.

Therefore it is necessary to be given a container that records it all with the existence of an Indonesian basketball museum. The current problem is the absence of Indonesian basketball museum in Surabaya. So it needs to be solved by creating the design of Indonesian Basketball Museum in Surabaya by using the concept of “D-A-D”, with Drills, Attractive, and Dynamic. These three words are derived from words that contain elements of basketball that will be applied to the design of this museum.

By applying the concept is expected to meet some goals to be achieved in this design. Provide facilities and facilities that meet the requirements to be a museum that rekreatif, educative and informative for visitors. Provide a place for basketball lovers as well as laity to better understand the sport of basketball, the origin, development and travel of basketball sports and the legendary Indonesian players who have been instrumental in this country. Basketball Museum Indonesia interior creates a comfortable and pleasant through the creation of a new atmosphere of the space and all the nuances of basketball, the whole concept, elements, furniture associated with the basketball hall. So that it can attract visitors and expected future can be one of the attractions of Indonesia in Surabaya.

One of the things that can attract visitors to come to this basketball museum is the innovation of the use and application of modern technology, and the use of LED touchscreen display that is almost placed in every corner of the museum room, making this museum into an interactive museum and self service. It also implemented sustainable elements of the interior elements of the material and its former basketball accessories-accessories which are not used anymore and the provision of green plants in every corner of the room on Indonesia's Basketball Museum.

Keyword— Basketball, Indonesia, Interior, Museum.

I. LATAR BELAKANG

PERMAINAN bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang perkembangannya cukup meningkat saat ini di Indonesia. Faktanya adalah adanya kompetisi basket nasional dari jenjang pelajar yaitu untuk SMP bernama *JRBL (Junior Basketball League)*, untuk SMA bernama *DBL (Deteksi Basketball League)*, untuk mahasiswa bernama *LIMA (Liga Mahasiswa)*, dan untuk kalangan profesional bernama *IBL (Indonesia Basketball League)*. Ini adalah liga basket nasional tertinggi di Indonesia yang dikemas dengan profesional, dan masih banyak lagi kompetisi-kompetisi lainnya diluar tersebut. Selain itu saat ini juga semakin banyaknya klub basket baru terbentuk, banyaknya sekolah basket, serta tidak sedikit orang yang membuat bisnis baru dengan membangun lapangan basket, menjual peralatan, aksesoris untuk kebutuhan olahraga basket. Kota Surabaya merupakan salah satu kota yang ikut ambil bagian dalam mengembangkan basket di Indonesia. Sejak dilaksanakannya liga siswa paling bergengsi di Indonesia, yaitu *DBL (Deteksi Basketball League)* yang berpusat di Surabaya. *DBL* dibawah naungan Jawa Pos Group, sehingga setiap tahunnya Surabaya menjadi tuan rumah untuk puncak dari liga tersebut, menjadi ajang bertemunya pemain terbaik dari seluruh Indonesia. *PT. DBL* juga ikut ambil bagian dalam membantu mengembangkan liga nasional paling bergengsi se-Indonesia, yang melibatkan pemain-pemain nasional, yaitu *NBL (National Basketball League)*, ex *IBL (Indonesia Basketball League)*. Setelah mendapatkan bantuan pengembangan liga yang dulu hampir punah, saat ini *IBL* telah dapat berdiri sendiri lagi tanpa melibatkan *PT. DBL* lagi. Oleh sebab itu peluang untuk membuat suatu museum basket yang berlokasi di Surabaya sangat besar manfaatnya.

Fenomena yang terjadi saat ini masih belum adanya suatu museum basket Indonesia, padahal di balik perkembangan basket yang semakin hari semakin meningkat, sebenarnya ada orang-orang berjasa yang turut serta dalam meningkatkan dunia basket di Indonesia. Banyaknya atlet-atlet yang turut serta mengharumkan nama baik negeri tercinta ini, namun selama ini belum ada wadah untuk mengapresiasi jasa-jasa yang telah mereka berikan. Perjalanan dan asal mula perkembangan basket di Indonesia pun tidak semua orang tahu, bahkan mungkin atlet-atlet muda saat ini juga belum semua mengetahui dan memahami asal mula basket di Indonesia, sehingga sangat disayangkan apabila tidak adanya perekaman perjalanan basket dari awal mula masuk ke Indonesia dan perkembangannya hingga saat ini. Padahal di balik itu semua, kisah-kisah kerja keras para atlet basket terdahulu dapat menjadi motivasi bagi atlet-atlet muda saat ini. Untuk itu, perlu adanya suatu wadah untuk menampung perekaman kisah perjalanan basket di Indonesia sejak atlet basket terdahulu hingga saat ini, bahkan bibit-bibit muda yang dibina untuk dapat menjadi pemain profesional.

Metode perancangan yang digunakan adalah Metode Bryan Lawson, yang secara garis besar terdiri dari tahapan *assimilation*, *general study*, *development*, dan *communication*. Tahap *assimilation* terdiri dari rumusan masalah, proposal, kajian pustaka dan tipologi, survei dan pengumpulan data-data.

Tahap *general study* terdiri dari programming, konsep perancangan dan skematik data. Tahap *development* terdiri dari pengembangan desain. Yang terakhir *communication* yaitu desain akhir, mempresentasikan dan implementasi hasil akhir desain.

Untuk menanggapi fenomena perkembangan basket saat ini maka perlu dirancang suatu museum basket Indonesia yang terletak di Surabaya. Museum yang sampai saat ini masih belum ada di Indonesia dapat menjadi suatu peluang besar untuk dirancang. Namun apabila mendengar bangunan museum, masyarakat memiliki pandangan bahwa bangunan museum membosankan. Untuk itu, perlu suatu museum yang menarik dan *fun*, pengunjung tidak akan merasa bosan dan akan menikmatinya, sehingga museum ini dapat menjadi salah satu obyek wisata Indonesia.

II. METODE PERANCANGAN

Pada perancangan Museum Basket Indonesia ini menggunakan metode perancangan Bryan Lawson, dimana proses perancangan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu:





Gambar 1. Bagan Metode Perancangan

A. Tahap Assimilation

Assimilation adalah tahap dimana desainer melakukan pengumpulan informasi terhadap permasalahan desain yang ingin diselesaikan. Pada tahap ini beberapa hal yang akan dilakukan adalah :

a. Rumusan Masalah

- Pembuatan sebuah proposal untuk memunculkan rumusan-rumusan masalah guna diangkat sebagai karya perancangan yakni Museum Basket Indonesia di Surabaya.

b. Kajian Pustaka dan Tipologi

- Mencari teori-teori dan data-data referensi yang mendukung karya perancangan.
- Mencari kajian pustaka tentang perancangan dan standar dari pembuatan museum.
- Museum Basket Indonesia belum ada di Indonesia, sehingga perlu mencari data tipologi museum basket di luar negeri melalui internet.

c. Survei

- Survei lapangan ke lokasi untuk perancangan (*site*) Museum Basket Indonesia di Surabaya.
- Mengamati sistem pengkondisian ruang (penghawaan, pencahayaan, keamanan, dan kebakaran) pada layout dan gambar kerja yang ada.
- Survei lapangan ke beberapa klub basket Indonesia dan mengadakan wawancara dengan mantan pemain basket, pelatih dan para penggemar olahraga basket.
- Survei ke beberapa museum yang ada di Indonesia sebagai bahan pembanding dan referensi.

B. Tahap General Study

General Study adalah tahap dimana menganalisa data-data dan masalah yang sudah diteliti pada tahap sebelumnya. Selanjutnya mulai dirancang solusi desain yang akan

digunakan sesuai dengan permasalahan yang ada. Pada tahap ini, beberapa hal yang dilakukan adalah:

a. Programming

- Menyusun serta menganalisa data lapangan yang telah didapat untuk perancangan.
- Mendeskripsikan masalah yang ada dan hal apa saja yang perlu diperbaiki atau dikembangkan dalam proses perancangan.
- Menganalisis masalah yang ada dan menentukan solusi yang tepat.
- Menyusun program yang akan digunakan dalam perancangan (*framework*).
- Hasilnya berupa *design thinking* karya perancangan ini.

b. Konsep Perancangan

- Membuat *mind mapping* penjelasan karya perancangan ini.
- Membuat konsep desain yang akan diterapkan pada perancangan.
- Menjelaskan tentang karya perancangan yang akan dibuat melalui kata-kata.

c. Skematik Desain

- Memvisualisasi dari kata-kata pada konsep perancangan menjadi sketsa-sketsa desain.
- Membuat sketsa-sketsa ide awal dan alternatif desain dari konsep yang diterapkan.

C. Tahap Development

Development yaitu tahap dimana pengembangan atau penyempurnaan dari satu atau lebih solusi alternatif yang telah dibuat pada tahap kedua. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah:

a. Pengembangan Skematik Desain

- Membuat pengembangan desain dari sketsa-sketsa ide awal.
- Merevisi desain apa saja yang masih perlu dikembangkan atau diperbaiki.
- Pengembangan dan penyempurnaan akhir sketsa-sketsa desain sebelum masuk pada tahap desain akhir.

D. Tahap Communication

Communication yaitu merupakan tahapan desainer mengkomunikasikan hasil desain yang diberikan. Pada tahapan ini hal yang dilakukan desainer adalah :

a. Desain Akhir

- Membuat gambar penyajian sebagai hasil desain akhir dari perancangan.
- Membuat maket sebagai visualisasi dari perancangan desain akhir.
- Membuat skema bahan sebagai media presentasi desain akhir.
- Membuat laporan karya.
- Membuat publikasi ilmiah mengenai Museum Basket Indonesia.

b. Implementasi

- Membuat presentasi karya berupa *ppt*.
- Membuat media publikasi berupa *banner*, poster, dan lain-lain.
- Mempublikasikan karya melalui media-media sosial, seperti *instagram*, *facebook*, dan lain-lain

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Olahraga Bola Basket

Olahraga basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, permainan bola basket juga lebih kompetitif karena tempo permainan cenderung lebih cepat jika dibandingkan dengan olahraga bola yang lain, seperti voli dan sepak bola.

Perkembangan Bola Basket di Indonesia

Pada dasarnya, dari sejarah yang hanya tercatat sedikit itu, orang Indonesia sudah mengenal kombinasi permainan bola dan keranjang sejak lama. Pada 1930-an. Informasi ini diperkuat fakta menjelang dan pada awal kemerdekaan klub-klub bola basket di sejumlah kota besar seperti Jakarta, Medan, Bandung, Semarang, DI. Yogyakarta, dan Surabaya sebagian besar tumbuh dari sekolah-sekolah Cina. Dari klub itu pula kemudian lahir salah seorang pemain legenda Indonesia, Liem Tjien Siong yang kemudian dikenal dengan nama Sonny Hendrawan (pada 1967 Sonny terpilih sebagai Pemain Terbaik pada Kejuaraan Bola Basket Asia IV di Seoul, Korea Selatan. Waktu itu, tim Indonesia menduduki peringkat ke-4 di bawah Filipina, Korea, dan Jepang).

Pada 1948, ketika Negara Indonesia menggelar PON I digelar di Solo, bola basket, sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Ini membuktikan bahwa basket cepat memasyarakat dan secara resmi diakui negara. Tiga tahun kemudian, Maladi sebagai Sekretaris Komite Olimpiade Indonesia (KOI) yang kemudian menjadi Menteri Olahraga, meminta Tonny Wen dan Wim Latumeten untuk membentuk organisasi bola basket. Namun akhirnya karena tuntutan kebutuhan untuk menyatukan organisasi basket, disepakati pembentukan Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia pada 1955, disingkat Perbasi. Indonesia sebenarnya juga sudah memiliki beberapa klub lokal di beberapa kota. Bahkan pada Pekan Olahraga Nasional I tahun 1948 di Solo, olahraga ini sudah menjadi salah satu cabang yang dipertandingkan tanpa induk organisasi nasional. Persatuan Bola Basket Indonesia baru lahir pada 1955. Kompetisi resmi pertama bola basket lahir pada 1982 menyusul hasil keputusan Kongres kedelapan satu tahun sebelumnya. Perbasi memberikan nama liga tersebut dengan sebutan Kompetisi Bola Basket Utama (Kobatama). Peserta Kobatama sendiri adalah klub-klub besar dari Jawa, Sumatera, Kalimantan, dan Sulawesi.



Gambar 2. Upacara Kobatama untuk Pertama Kalinya
Sumber: Majalah Mainbasket (2015)

Tanggal 3 April 1982 merupakan saat bersejarah dalam dunia basket Indonesia. Kompetisi Bola Basket Utama (Kobatama) diadakan untuk pertama kalinya dengan pertandingan antara klub Rajawali Jakarta melawan Semangat Sinar Surya Yogyakarta. Adanya Kobatama menjadi langkah awal sejarah panjang kompetisi klub-klub papan atas di Indonesia. Pada ajang Kobatama tersebut, klub Muda Jakarta berhasil keluar sebagai juara.

Kobatama bertahan selama 20 tahun. Sekitar tahun 1990, bola basket mulai ramai diperbincangkan di kalangan pemuda. Cokorda Raka Satrya Wibawa menjadi salah satu tokoh bola basket di era itu.

Cokorda Raka yang akrab disapa Wiwin, pertama kali bermain di tingkat profesional pada 1995. Selama era Kobatama itu, ia hanya bermain untuk satu tim. Aspac Jakarta menjadi satu-satunya pelabuhan Wiwin di kompetisi awal bola basket Tanah Air.

Menurut Wiwin, Kobatama memiliki kelebihan lain dari liga-liga yang pernah bergulir di Indonesia. Sekitar 1994-1997, liga mengizinkan pemain asing bermain di Indonesia. Hanya saja, regulasi membatasi penggunaan jasa asing maksimal dua pemain.

Pada tahun 1951, sekretaris KONI saat itu, Maladi, mengusulkan agar membentuk organisasi bola basket Indonesia. Akhirnya, pada tanggal 23 Oktober 1951 terbentuklah organisasi bola basket Indonesia yaitu Persatuan Basket Seluruh Indonesia (Perbasi). Sejak terbentuknya Perbasi, banyak kegiatan yang dilakukan yang sifatnya nasional, regional, dan internasional baik di dalam negeri maupun luar negeri. Pada tahun 1953, Perbasi di terima menjadi anggota *FIBA (Federation International Basketball Association)*. Pada saat itulah Perbasi diubah menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia. Kegiatan yang dilakukan Perbasi antara lain melaksanakan turnamen, pembinaan dan bertanggungjawab terhadap dunia bola basket di Indonesia.

Demi memperbaiki masalah biaya sekaligus mendongkrak popularitas, Perbasi akhirnya menyerahkan Kobatama pada pihak swasta. Dengan begitu setidaknya liga memiliki modal untuk menggelar kompetisi. Sejak 2003, Kobatama resmi mengganti nama menjadi *Indonesian Basketball League (IBL)*.

Satria Muda Britama Jakarta menjadi aktor baru di era IBL pada 2004. Aspac Jakarta yang sebelumnya mendominasi liga, justru harus tunduk di tangan tim anyar itu. Aspac baru merebut gelar lagi setahun berikutnya. Namun, Satria Muda kemudian merajai sisa-sisa musim IBL. Selama periode 2006-2009, mereka keluar sebagai juara.

Pada 2008, IBL mengadopsi sistem perekrutan ala NBA (liga bola basket Amerika Serikat). Tim terlemah dapat

kesempatan memilih pemain bagus di bursa pilih sesuai kehendaknya. Hal itu dilakukan demi meratakan kekuatan dan menghilangkan dominasi juara.

Penghujung 2009, setelah berganti-ganti penyelenggara, IBL terancam bangkrut. Perwakilan klub peserta IBL mendatangi PT DBL Indonesia untuk meminta mereka mengambil alih liga sebab PT DBL Indonesia telah sukses menggelar liga pelajar Developmental Basketball League (DBL). DBL sudah menjadi liga pelajar terbesar di Indonesia dewasa ini. Tidak heran kalau perwakilan klub peserta mendatangi Azrul Ananda selaku bos PT DBL. Lantas pada 2010, Azrul Ananda melakukan perubahan total pada liga, termasuk mengubah nama IBL menjadi National Basketball League (NBL) Indonesia. Akhirnya pada tahun 2015, setelah masa kontrak habis dengan PT DBL, IBL dapat berdiri sendiri dan berganti nama lagi menjadi IBL.

B. Museum

Pengertian Museum

- Berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums (ICOM)*, adalah institusi permanen, nirlaba yang melayani kebutuhan publik dengan sifat terbuka dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset dan mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan dan kesenangan.
- Museum mempunyai pengertian gedung yang dipergunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda- benda yang patut mendapat perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno (Kamus Besar Bahasa Indonesia: 96).
- Museum adalah lembaga dan tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengkaji, mengkomunikasikan koleksi kepada masyarakat (Pedoman Pameran di Museum, Depdikbud Dirjen Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman).
- Museum adalah tempat (berupa gedung dan sebagainya) untuk menyimpan dan memelihara benda-benda peninggalan sejarah dan sebagainya (Difa Publisher: 582).
- Koleksi Museum yang selanjutnya disebut koleksi adalah Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya dan/atau Bukan Cagar Budaya yang merupakan bukti material hasil budaya dan/atau material alam dan lingkungannya yang mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, kebudayaan, teknologi, dan/atau pariwisata (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum).

Sarana Prasarana Museum

Sarana pameran di museum dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu :

1. Sarana pokok pameran

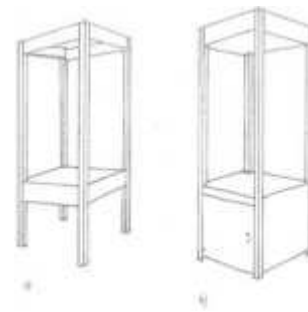
Sarana pokok pameran mutlak diperlukan dalam penataan pameran, karena tanpa sarana tersebut pameran tidak akan berhasil dalam mencapai tujuannya. Yang termasuk sarana pokok dalam pameran ini antara lain :

a. Panil

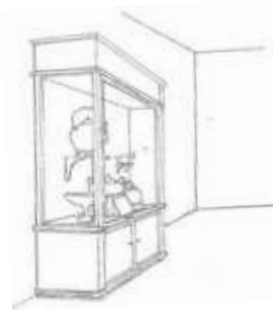
Untuk menggantungkan atau menempel koleksi, terutama yang bersifat dua dimensi dan cukup dilihat dari sisi depan. Kadang-kadang panil hanya digunakan untuk menempelkan label atau koleksi penunjang lain seperti peta, grafik, dan lain-lain. Kalau koleksi yang digantung di panil mempunyai nilai tinggi, maka diperlukan pengamanan khusus.

b. Vitrin

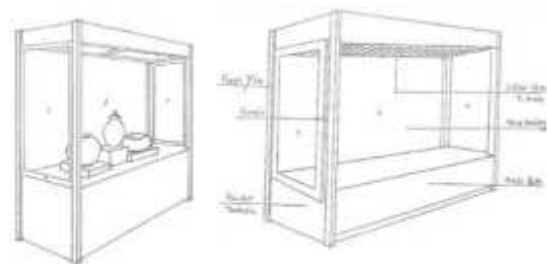
Untuk tempat meletakkan benda-benda koleksi yang umumnya tiga dimensi, relatif bernilai tinggi, serta mudah dipindahkan. Vitrin mempunyai fungsi sebagai pelindung koleksi baik dari gangguan manusia, maupun dari gangguan lingkungan yang berupa kelembaban udara ruangan, efek negatif cahaya, serta perubahan suhu udara ruangan.



Gambar 3. Vitrin Tunggal dan Vitrin Ganda
Sumber: Depdikbud (1993, p. 37)



Gambar 4. Vitrin Dinding/ Vitrin Tepi
Sumber: Depdikbud (1993, p. 40)



Gambar 5. Vitrin Tengah
Sumber: Depdikbud (1993, p. 43)

Jenis Sarana Pameran

Wujud objek yang akan dipamerkan berkaitan erat dengan pemilihan sarana yang akan digunakan untuk pameran. Wujud objek pada museum olahraga Indonesia ini beragam, antara lain:

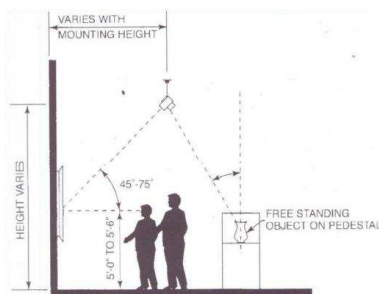
- a. Realita : merupakan benda-benda dengan wujud asli (alat olahraga)
- b. Replika : merupakan benda-benda tiruan (berupa patung tokoh, beberapa alat olahraga, piala)
- c. Maket : merupakan tiruan miniatur dari bentuk asli gelanggang olahraga bersejarah atau khusus
- d. Diorama : bentuk 3 dimensi yang menggambarkan suatu kejadian penting yaitu penggambaran situasi olahraga
- e. Foto : suatu rekaman visual terhadap kegiatan atau peristiwa penting
- f. Informasi: Merupakan tulisan yang berisikan informasi mengenai objek pameran

Persyaratan Pencahayaan pada Museum

Pencahayaan buatan lebih baik dari pada pencahayaan alami supaya tidak merusak, cahaya buatan harus tetap dimodifikasi pada iluminasi (tingkat keterangan cahaya) tertentu, untuk mengurangi radiasi sinar ultraviolet. Pada sebagian besar museum, perlengkapan pencahayaan di semua daerah pameran dan daerah koleksi lain harus berpelindung *UV* hingga kurang dari 75 *microwatts* per lumen dan tertutup untuk mencegah kerusakan terhadap objek jika terjadi kerusakan lampu.

Secara umum, berdasarkan ketentuan nilai iluminasi yang dikeluarkan *Illumination Engineers Society of North Amerika (Lighting Handbook For General Use)*. Pada area pameran, tingkat pencahayaan paling dominan di permukaan barang koleksi itu sendiri. Diatas permukaan benda paling sensitif, termasuk benda dari bahan kertas (seperti hasil *print* dan foto), tingkat pencahayaan tidak boleh lebih dari 5 *Footcandles (Fc)*.

Kebutuhan pencahayaan eksibisi akan berbeda sesuai jenis pameran, ukuran karya, dan tata letak setiap pameran (tabel 2.1). Tujuannya mungkin untuk menerangi objek individu, bukan seluruh ruang.



Gambar 6. Teknik untuk Pencahayaan Buatan
Sumber : De Chiara (1987)

Tabel 1. Standar Tingkatan Cahaya pada Material di dalam Ruang Pamer

Ruang	Material	Tingkatan Cahaya (Fc)
Pameran (sangat sensitif)	Benda-benda dari kertas, hasil print, kain, kulit, berwarna	5 - 10
Pameran (sensitif)	Lukisan cat minyak, dan tempera, kayu	15 - 20
Pameran (kurang sensitif)	Kaca, batu, keramik, logam	30 - 50
Penyimpanan barang koleksi		5
Penanganan barang koleksi		20 - 50

Sumber : De Chiara (1987)

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Drills, Attractive and Dynamic (“DAD”)

Sesuai dengan analisis aktifitas dan kebutuhan ruang serta sesuai dengan beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini, maka ditetapkanlah suatu *problem statement* yakni dibutuhkan desain dengan memberikan fasilitas lengkap sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta memberikan desain tematik yang fun, inovatif, dan kreatif namun tetap memiliki unsur edukatif, informatif dan bermanfaat bagi masyarakat. Dari *problem statement* tersebut keluarlah suatu konsep desain “DAD” dengan kepanjangan *Drills, Attractive and Dynamic*. Ketiga kata ini diperoleh dari kata-kata yang mengandung unsur basket yang akan diterapkan pada perancangan museum ini dan dipastikan dapat menjawab segala permasalahan dan tujuan dari perancangan ini. Berikut penjabaran dari konsep *Drills, Attractive and Dynamic* (“D-A-D”).

DRILLS

Arti dari kata *drills* merupakan latihan yang dilakukan terus menerus secara berulang, sebab untuk menjadi seorang pemain basket yang profesional diperlukan latihan secara rutin yang dilakukan terus menerus secara berulang kali. Konsep ini diterapkan pada perancangan elemen interior dalam museum yang repetisi, serta penempatan beberapa elemen-elemen interior atau perabot yang diletakkan berulang pada *spot-spot* tertentu dalam museum.

ATTRACTIVE AND DYNAMIC

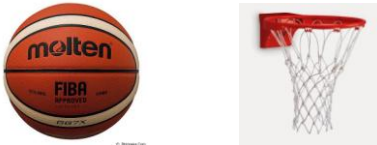
Sesuai dengan karakter permainan bola basket yang diperlukan kecepatan, kelincahan, dan ketangkasan. Selain itu juga pergerakan setiap pemain yang dinamis dan diperlukan perpindahan dengan kecepatan yang tinggi, sebab permainan olahraga basket ini termasuk permainan yang diperlukan kecepatan yang tinggi. Konsep *attractive* diterapkan pada penggunaan dan penerapan teknologi *modern*, serta penggunaan layar-layar *LED touchscreen* yang hampir

diletakkan di setiap sudut ruang museum. Hal ini menjadi salah satu inovasi dalam perancangan Museum Basket Indonesia dan menjadi museum yang interaktif dan menarik. Sedangkan untuk penerapan konsep *dynamic*, yaitu perancangan bentukan-bentukan elemen-elemen interior maupun perabot yang dinamis, dengan bentukan-bentukan organik serta penggunaan warna yang dinamis, sehingga tidak monoton, dan membuat pengunjung merasa bosan.



Gambar 7. Contoh teknologi LED touchscreen.

Dengan demikian apabila ketiga kata tersebut dirangkaikan serta diterapkan pada perancangan interior, maka konsep dan tema Perancangan Interior Museum Basket Indonesia di Surabaya adalah museum tematik basket yang dirancang dengan karakter bentukan serta warna yang atraktif dan dinamis yang inovatif dan kreatif, serta penyusunan elemen-elemen interior repetisi atau elemen interior dari material bola basket bekas beserta aksesoris-aksesorisnya yang tidak terpakai lagi yang diletakkan berulang pada beberapa *spot*, yang merupakan salah satu bagian konsep dari poin *sustainable*. Selain itu juga pemberian tanaman-tanaman hijau di setiap sudut ruang pada Museum Basket Indonesia ini.



Gambar 8. Bola basket dan ring basket.

KARAKTER RUANG, GAYA, SUASANA DAN WARNA

Karakter ruang pada perancangan Museum Basket Indonesia ini adalah *story line*, yaitu saat pengunjung masuk dari awal hingga akhir akan terasa bahwa pada museum ini akan menceritakan perjalanan basket Indonesia dari dulu hingga saat ini.

Gaya desain yang digunakan pada perancangan ini adalah *Post Modern*, yaitu gaya desain dengan bentukan-bentukan yang *simple* (agar mudah *maintanance*-nya) namun tetap dinamis, serta permainan *lighting*, teknologi dan aksesoris-aksesoris warna tertentu yang kontras, sehingga tetap dapat menjadi museum tematik yang *fun* dan inovatif.

Pada perancangan ini suasana yang akan dibentuk adalah suasana *sporty*, sesuai dengan jenis museum yang dirancang yakni museum basket, sehingga pemilihan warna dan bentukannya pun juga akan disesuaikan. Namun pada area galeri dan informasi akan dibuat remang atau gelap, karena akan memasukkan unsur teknologi di dalamnya, sehingga akan banyak permainan LED dan *lighting*.

Penggunaan warna sesuai dengan konsep yang atraktif dan dinamis serta dapat menggairahkan semangat pengunjung yang datang, dan warna-warna yang berkaitan dengan basket yakni didominasi oleh warna oranye, biru, dan hitam, dengan adanya aksesoris-aksesoris warna tertentu sebagai *focal point*.



Gambar 9. Skema Warna.

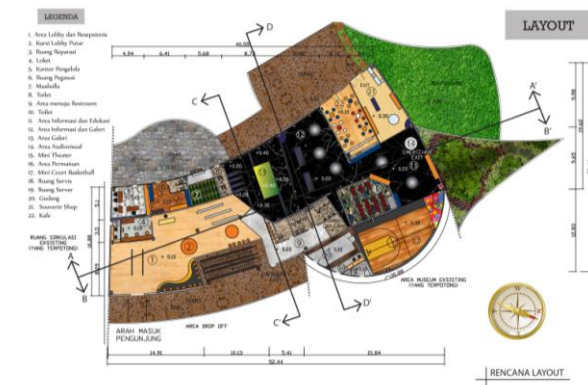


Gambar 10. Beberapa material yang digunakan.

B. Implementasi pada Perancangan Interior “Museum Basket Indonesia”

Organisasi Ruang

a. Layout



Gambar 11. Layout.

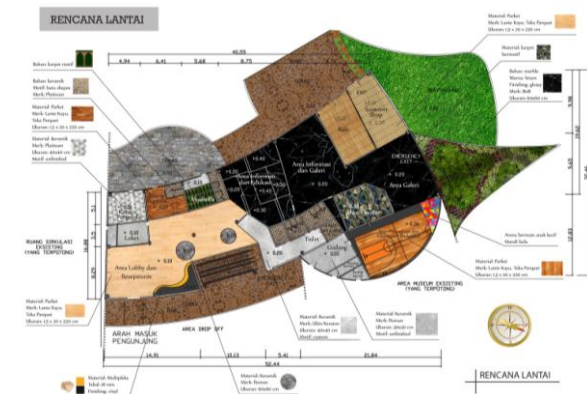
Bentukan layout lengkung dan bersifat organik disesuaikan dengan konsep yang telah diangkat yakni dinamis. Selain itu juga bentukan bola basket yang bulat juga bersifat organik, sehingga layout ini sesuai dengan perancangan yang dibuat yakni museum basket. Bentuk-bentuk perabot dalamnya juga didominasi oleh bentukan organik, sehingga layout beserta isinya menyatu menjadi kesatuan yang *unity*.

b. Sirkulasi

Sirkulasi pada Museum Basket Indonesia ini adalah *direct plan*, yaitu sirkulasi yang terarah, ada alur yang telah dibuat dari pintu masuk hingga pintu keluar, sehingga pengunjung tidak akan mungkin ada yang terlewatkan suatu area di dalam museum ini, sebab hanya ada 1 jalur pintu masuk dan pintu keluar.

Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai



Gambar 12. Rencana Pola Lantai.

Menggunakan pola lantai yang disesuaikan dengan setiap ruangnya, disesuaikan dengan kebutuhan tiap ruang. Seperti pada area informasi dan galeri dibutuhkan suasana yang gelap untuk menonjolkan informasi-informasi pada LED, sehingga lantai yang digunakan bermaterial marmer berwarna gelap, yakni hitam. Sedangkan secara umum, pola lantai didominasi menggunakan material parket, karena sesuai pada karakteristik permainan bola basket yang menggunakan parket pada lapangannya. Untuk ruang-ruang yang lain material yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhannya, seperti *mini theater* dan musholla menggunakan karpet.

b. Dinding

Pada museum basket ini banyak sekat-sekat diberikan sesuai dengan kebutuhan setiap ruangnya. Terutama pada area informasi, edukasi dan galeri diberikan sekat-sekat agar terbentuk jalur yang terarah. Sehingga pengunjung yang masuk ke dalam museum tidak mungkin ada yang tersesat dan terlewatkan. Selain itu pada ruang-ruang yang memerlukan privasi juga diberi sekat-sekat agar tidak terganggu suara-suara dari sebelah ruang, serta tingkat keprivasiannya tetap terjaga.



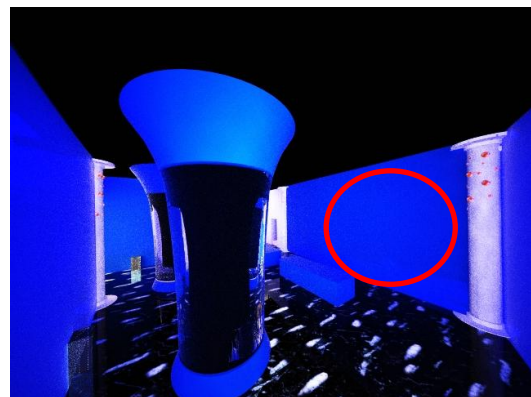
Gambar 13. Dinding Area Lobi.

Pada area *lobby* banyak menggunakan dinding-dinding dengan bukaan, dapat memanfaatkan pencahayaan alami yang masuk ke dalam ruang. Selain itu juga pintu masuk ke dalam *lobby* pada *main entrance* juga dibuat terbuka tidak

menggunakan pintu masuk. Dinding pada setiap ruang juga disesuaikan dengan kebutuhan-kebutuhan setiap ruang, seperti pada lobby terdapat partisi lengkung sebagai elemen dekorasi ruang.



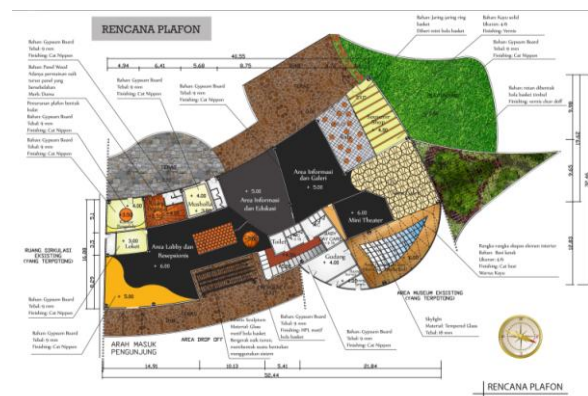
Gambar 14. Dinding Area Lobi.



Gambar 15. Dinding Area Informasi dan Edukasi.

Pada area informasi dan edukasi dinding dilapis menggunakan layar *LED touchscreen* yang interaktif. Sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi-informasi yang ingin didapatkan sesuai keinginan masing-masing melalui dinding ini.

c. Plafon



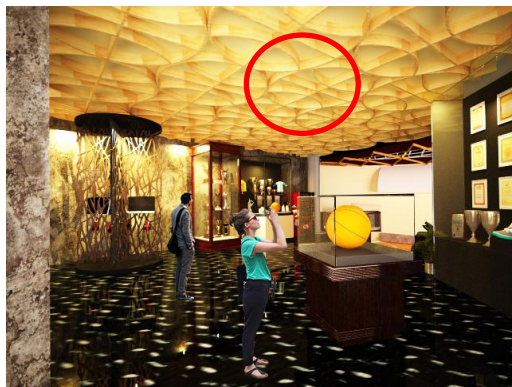
Gambar 16. Rencana Pola Plafon.

Adanya permainan ketinggian plafon, yaitu penurunan ketinggian plafon. Bentuk-bentuk yang bersifat organik. Pada area *lobby* ada *kinetic sculpture* yang dapat bergerak-gerak membentuk suatu bentuk-bentuk tertentu dari bahan bola-bola basket kecil yang diatur oleh sistem. Pada area permainan dan *mini court* adanya *skylight* serta permainan rangka-rangka pada plafon. Sedangkan pada area kafe plafon yang diberi dekorasi elemen interior menggunakan jaring-jaring yang biasa digunakan untuk ring basket, yang didalamnya ada mini bola-bola basket. Selain itu juga plafon yang bermaterial *gypsum* ada yang di *finishing* cat, dan ada yang diberi tambahan tekstur-tekstur elemen dekorasi yang bersifat repetisi.

Berikut di bawah ini adalah gambar area permainan dan *mini court* yang plafonnya menggunakan bukaan, pemanfaatan cahaya alami, yaitu adanya *skylight* dan elemen dekorasi timbul menggunakan kayu, yang menyatu dari plafon ke dinding.



Gambar 17. Plafon pada Area Permainan dan *Mini Court*.



Gambar 18. Plafon Area Galeri.

Gambar di atas ini adalah penurunan plafon yang timbul dengan bentuk bola basket menggunakan material kayu.



Gambar 19. Rencana Pola Plafon.

Sedangkan gambar di bawah ini adalah plafon menggunakan material jaring-jaring bekas ring basket, yang ditimpa dengan beberapa bola basket.

Elemen Pengisi Ruang

a. Perabot

Perabot pada Museum Basket Indonesia ini disesuaikan dengan kebutuhan ruang serta aktivitas pengguna. Bentuk perabot didominasi dengan bentuk-bentuk yang dinamis sesuai dengan konsep, serta *finishing-finishing* warna yang mendukung dengan konsep dan bernuansa *sporty* terutama bola basket.



Gambar 20. Kursi pada Lobi.

b. Peralatan

Penggunaan teknologi yang merupakan salah satu konsep *attractive* dan inovasi pada perancangan ini, yang diterapkan pada penggunaan dan penerapan teknologi *modern*, serta penggunaan layar-layar *LED touchscreen* yang hampir diletakkan di setiap sudut ruang museum, baik pada dinding, lantai, dan perabot. Serta penggunaan sistem sensor pada layar pemberi informasi dan pintu keluar menuju kafe.

Elemen Tata Kondisi Ruang

a. Pencahayaan

Pencahayaan pada Museum Basket Indonesia ini dibagi menjadi 2 yakni pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami menggunakan pemanfaatan sinar matahari yang masuk melalui jendela, karena bangunan yang menghadap ke Timur, sangat dimungkinkan untuk menggunakan pencahayaan alami pada pagi hari. Pada area permainan dan *mini court* menggunakan pencahayaan alami melalui *skylight*. Untuk pencahayaan buatan menggunakan lampu *downlight*, *spotlight*, *uplight*, dan *hidden lamp*. Selain itu juga menggunakan pencahayaan dari *LED* pada area informasi edukasi dan galeri.



Gambar 21. Contoh *downlight*, *spotlight*, *uplight*, dan *hidden lamp* (dari kiri ke kanan).

b. Penghawaan

Penghawaan pada bangunan ini menggunakan 2 macam penghawaan yakni penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami melalui pemanfaatan angin luar yang masuk melalui jendela dan *main entrance* yang dibuka pada pagi hari, agar ruang tidak pengap dan adanya sirkulasi udara yang baik. Sedangkan untuk penghawaan buatan menggunakan eksisting dari bangunan ini yakni *air conditioner (AC) split duct*.



Gambar 22. *Air Conditioner (AC)* yang digunakan..

c. Dekorasi

Dekorasi pendukung interior diterapkan pada elemen-elemen interior, yang didominasi dengan bentukan-bentukan yang berkaitan dengan olahraga basket. Selain itu juga pajangan-pajangan foto para pemain basket nasional Indonesia.

d. Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran pada bangunan ini menggunakan *smoke detector* yang dipasang di plafon di beberapa titik setiap sudut ruang. *APAR* dan *hydran box* yang diletakkan di beberapa titik, menggunakan perencanaan eksisting bangunan.



Gambar 23. Sistem Proteksi Keamanan yang digunakan.

e. Sistem Keamanan

Sistem keamanan dimulai dari awal masuk ke dalam area museum yakni *security* yang melakukan pemeriksaan barang setiap yang dibawa pengunjung menggunakan pendeteksi *garrett*. *CCTV* yang tersebar di seluruh sudut ruang museum. Penggunaan *finger print access* untuk memasuki area kantor pengelola, sehingga tidak sembarang orang bisa masuk ke dalamnya, karena di dalamnya banyak sekali data-data yang berhubungan dengan pengelolaan museum, dan membutuhkan privasi yang tinggi.

C. Desain Akhir

MAIN ENTRANCE

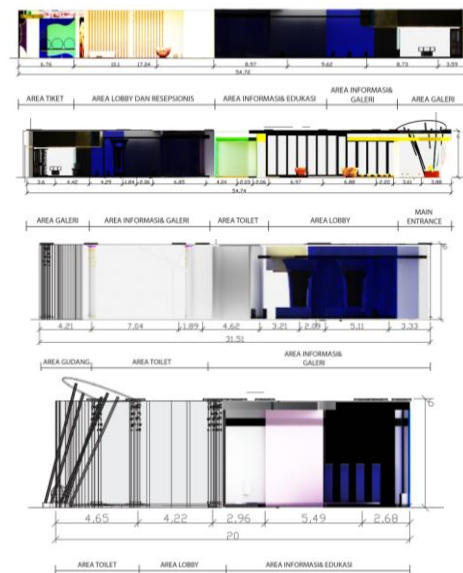
Main Entrance pada museum basket ini pengunjung disambut dengan patung berbentuk bola basket yang berada di bagian depan museum yang diletakkan di atas taman dengan

pilar-pilar yang menjulang ke atas menembus ke kanopi bangunan. Kanopi yang dibuat menyerupai bentuk bola basket yakni bentuk setengah lingkaran, serta bermotif bola basket. Kanopi dirancang menggunakan rangka ekspos yang atasnya diberi kaca tempered, agar pengunjung yang akan masuk ke dalam museum tidak kehujanan apabila terjadi hujan.



Gambar 24. *Main Entrance*.

POTONGAN



Gambar 25. Tampak Potongan.

Secara umum dari tampak potongan terlihat bahwa dominasi warna pada museum basket ini adalah warna biru dan oranye, sesuai dengan konsep yang *sporty* dan mengandung unsur-unsur pada olahraga bola basket.

PERSPEKTIF

Area lobi yang dekat dengan *main entrance*, merupakan area dimana pengunjung menginjakkan kaki untuk yang pertama kalinya. Jendela yang dimotif rangka besi membentuk bola basket dan jaring-jaring, serta berbentuk lengkung, dinamis sesuai dengan konsep.



Gambar 26. Area Lobi, Tiket dan Resepsionis.



Gambar 27. Area Lobi, Tiket dan Resepsionis.

Pada area lobi ini terdapat area tiket/ *ticket box*, yang dibatasi dengan setengah jaring dan setengah partisi, serta atasnya terdapat layar LED yang menampilkan beberapa foto hasil perjuangan pemain basket nasional Indonesia. Lubang pada *ticket box* ini berbentuk lingkaran. Secara keseluruhan bentuk-bentuk serta penurunan plafon berbentuk dinamis sesuai dengan konsep.

Pada area lobi menggunakan bukaan-bukaan. Bangunan yang menghadap timur, dapat memanfaatkan pencahayaan alami khususnya pada pagi hari. Sehingga cahaya dari luar yang masuk melalui jendela tidak akan menyilaukan pengunjung, sebab matahari yang bergerak di timur saat pagi hari yakni museum yang belum beroperasi. Untuk memasuki area inti pada museum ini pengunjung harus membeli tiket terlebih dahulu, lalu memasukkan tiket tersebut ke dalam mesin *portal gate*. Pengunjung yang belum masuk ke dalam museum dapat menikmati *kinetic sculpture* bola basket yang diletakkan pada plafon area lobi ini, dengan kursi-kursi berbentuk bola basket yang telah disediakan menyebar pada area ini. Terdapat 2 kursi berukuran lebih besar yang dapat berputar dengan menekan tombol yang tersedia.



Gambar 28. Area Lobi, Tiket dan Resepsionis.

Area ini masih termasuk dalam area lobi yang menuju ke toilet. Sebagian besar pada area ini menggunakan bukaan melalui jendela dengan pilar-pilar kayu sebagai elemen dekorasi ruang sekaligus sebagai penyangga kaca jendela. Kolom-kolom pada museum ini menggunakan bahan *stainless steel* serta terdapat dekorasi bola-bola basket kecil yang berukuran beragam yang dipasang menembus kedalam kolom.



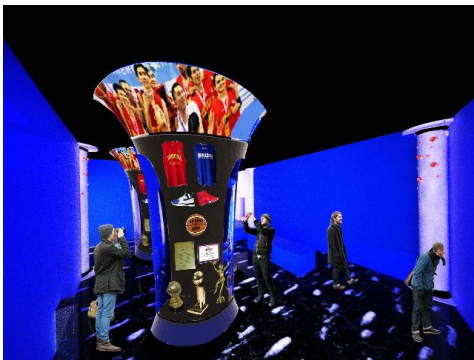
Gambar 29. Area Lobi, Tiket dan Resepsionis

Area informasi dan edukasi merupakan area yang pertama kali dikunjungi saat masuk ke dalam museum setelah memasukkan karcis ke dalam *portal gate*. Pada area ini terdapat semacam terowongan dimana terdapat sistem sensor di dalamnya pada setiap lengkungan-lengkungan. Total pada lengkungan ini terdapat 4 buah. Jika pengunjung melewati

salah satu lengkungan pada terowongan ini, maka pada lengkungan ini akan muncul keterangan/ informasi-informasi yang akan disampaikan, begitupula saat melewati terowongan ke-2 dan seterusnya. Informasi yang muncul terdapat pada *LED* yang diletakkan pada setiap lengkungan pada terowongan tersebut. Informasi yang disampaikan pada area ini menyangkut tahun-tahun perkembangan olahraga basket.



Gambar 30. Area Informasi dan Edukasi.



Gambar 31. Area Informasi dan Galeri.

Setelah memasuki area informasi dan edukasi, yang selanjutnya adalah area informasi dan galeri yakni area yang menampilkan informasi-informasi melalui *LED touchscreen* pada dinding dan terdapat *table glass*. Selain itu juga ada diorama yang berisi beberapa benda pajang yang akan dipamerkan, seperti piala, piagam, kostum pemain, sepatu, dan aksesoris yang lainnya. Selain itu pada bagian atas diorama terdapat *LED* yang menampilkan foto-foto yang berkaitan dengan perkembangan olahraga basket di Indonesia, serta pada bagian bawah benda-benda pajang juga terdapat *LED* yang memberikan informasi mengenai benda-benda pajang tersebut. Pada bagian tengah diorama yang dilapis kaca yang berisi benda-benda pajang dapat berputar secara berkala dan otomatis, sehingga dapat dinikmati dari berbagai sisi.



Gambar 32. Area Galeri.

Sebelum memasuki fasilitas-fasilitas pendukung dari museum ini, yang akan dikunjungi terakhir adalah area galeri yakni area yang memamerkan benda-benda pajang yang asli/replika, yang disimpan melalui diorama, vitrin dan rak-rak pajang yang lain. Selain itu juga terdapat area *audiovisual* pada bagian pojok area ini, dimana pengunjung dapat melihat cuplikan-cuplikan singkat dari teknik-teknik bermain basket yang disampaikan oleh para pemain nasional Indonesia.

Gambar 33. Area Permainan dan *Mini Court*.

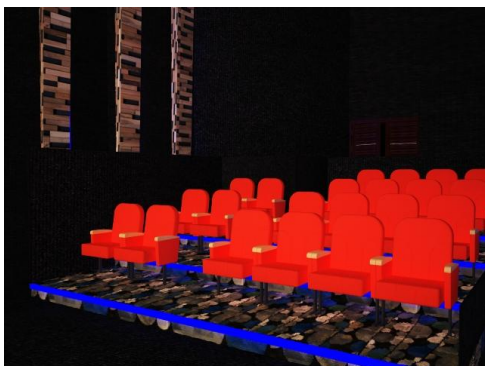
Setelah menyelesaikan perjalanan pada area informasi, edukasi dan galeri, pengunjung memasuki area permainan dan *mini court*. Pada area ini disediakan *mini* lapangan basket beserta bola basket, sehingga pengunjung dapat bermain basket pada area ini. Selain itu juga disediakan *mini* tribun untuk tempat menunggu pengunjung yang sedang bermain, atau apabila terdapat *event* yang akan diadakan museum secara berkala, baik itu tutorial bermain basket dari para pemain nasional Indonesia, atau *meet and greet* dengan para pemain. Untuk anak-anak kecil disediakan pula tempat bermain untuk mereka pada bagian ujung area ini, seperti permainan mandi bola. Pada area ini juga terdapat permainan seperti tebak gambar yang dipasang pada salah satu bidang dinding, jadi dapat sekaligus *review* dari informasi yang telah didapat sebelumnya. Pada bagian atas tribun terdapat foto-foto pemain nasional yang telah berjasa mengharumkan nama bangsa Indonesia, selain itu juga dipasang bendera-bendera tim-tim nasional yang berlaga pada *Indonesian Basketball League (IBL)*. Pembatas pada area bermain anak dan dewasa dibatasi oleh jaring-jaring besi. Pada area ini didominasi oleh pencahayaan alami melalui *skylight*.

Gambar 34. Area Permainan dan *Mini Court*.



Gambar 35. Area Mini Theater.

Ini merupakan area *mini theater* yang menampilkan film dalam jangka durasi tertentu dan yang akan ditayangkan pada jam-jam tertentu. Area ini yang dapat menampung sekitar 22 pengunjung dalam setiap sesi penayangan videonya.



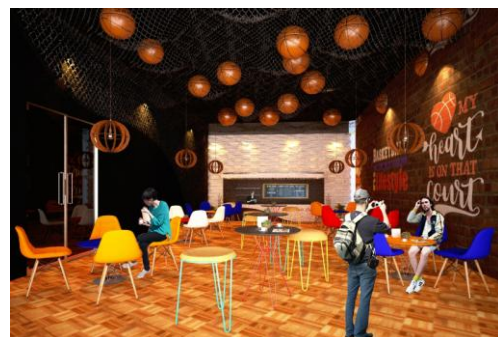
Gambar 36. Area Mini Theater.

Area *souvenir* merupakan tujuan terakhir pengunjung dalam museum basket, karena pintu keluar yang terletak di akhir pada area ini, atau pengunjung yang masih ingin untuk istirahat atau membeli makan dapat melewati pintu samping dari area ini langsung menuju kafe, yakni pintu sensor yang dapat terbuka ke arah kafe saja. Sehingga pengunjung yang sudah berada di kafe, tidak dapat berbalik arah masuk ke dalam museum. Pada area *souvenir* ini dijual barang-barang dan aksesoris-aksesoris yang berunsur olahraga basket, yang didesain khusus sebagai cinderamata dari Museum Basket Indonesia di Surabaya ini. Selain itu juga dijual buku yang berisi perkembangan olahraga basket di Indonesia, serta tutorial-tutorial dalam bermain basket, sehingga barang-barangnya hanya dijual di tempat ini, tidak ada di tempat lain. Plafon dan perabot pada area ini berbentuk organik sesuai dengan konsep.



Gambar 37. Area Souvenir.

Tempat yang dikunjungi terakhir oleh pengunjung adalah kafe yang disediakan oleh museum ini. Pada area ini pengunjung dapat beristirahat, berbincang-bincang serta menikmati makanan yang telah disediakan serta desain kafe yang telah dirancang yakni adanya permainan plafon yang terbuat dari jaring-jaring yang diberi *mini* bola basket di atasnya. Warna perabot kursi meja disesuaikan dengan warna *sporty* dan olahraga basket yakni biru dan oranye, sedangkan untuk pemilihan warna merah dan putih melambangkan negara Indonesia, karena museum ini merupakan Museum Basket Indonesia.



Gambar 38. Area Kafe.

V. KESIMPULAN

Perancangan Museum Basket Indonesia di Surabaya adalah suatu perancangan baru yang belum ada di Indonesia, sehingga apabila direalisasikan bersama Perbasi bekerja sama dengan pemerintah, akan membantu meningkatkan elektabilitas olahraga basket Indonesia di mata dunia internasional. Selain itu juga dapat mengapresiasi para pemain basket nasional yang telah turut mengharumkan nama Indonesia dalam ajang internasional.

Melalui museum basket ini dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat akan olahraga bola basket, serta dapat mengetahui perjalanan, awal mula serta perkembangan basket di Indonesia. Selain itu juga sebagai salah satu sarana edukasi tentang olahraga basket, sehingga dapat meningkatkan minat olahraga basket kepada masyarakat dengan cara yang rekreatif serta informatif. Dengan pemilihan konsep “D-A-D” telah dapat menggabungkan antara unsur *sport* dan *art*, sehingga

menjadi suatu museum yang berprospek menjadi salah satu obyek wisata Indonesia di Surabaya.

Harapan dari perancangan ini adalah ingin mewujudkan suatu museum yang tidak dipandang sebagai museum yang membosankan, melainkan menjadi suatu museum yang menarik dan *fun*, sehingga pengunjung dapat merasa nyaman berada di sana. Selain itu juga agar masyarakat lebih mengenali akan olahraga basket yang kini tengah mengalami perkembangan yang cukup pesat, serta memahami awal mula serta perkembangan dunia olahraga basket Indonesia, terlebih lagi bahwa titik tolak perkembangan basket di Indonesia adalah di kota Surabaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis C.R.S. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yesus yang sudah menyertai penulis dalam perancangan Museum Basket Indonesia di Surabaya dari awal, pertengahan hingga akhir. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ir. Hedy C. Indrani, M.T. selaku pembimbing I dan Bapak Lucky Basuki, S.E., M.H., HDII selaku pembimbing II yang telah membimbing, membantu, dan memberikan banyak ilmu guna terselesaikannya perancangan desain ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih pada Renata Odilia Handojo dan Andi Hartanto yang telah banyak membantu penulis dalam pemahaman lokasi perancangan. Yang terakhir adalah ucapan terima kasih pada orang tua dan teman-teman yang telah memberikan dukungan baik berupa moral maupun materi. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyelesaian desain Museum Basket Indonesia di Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chiara, Joseph De, dkk. 1990. *Time-Saver Standart For Interior Design And Space Planning*. USA: The Mc Grae-Hill Companies, Inc.
- [2] Handojo, Renata Odilia. 2014. *Fasilitas Wisata Edukasi dan Konservasi Burung Tropis di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [3] Hardiyanto, Sandy. 2012. *Museum Olahraga Indonesia di Surabaya*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [4] *Majalah Mainbasket*. Terbit Desember, 2015.
- [5] Pedoman Pameran di Museum, Depdikbud Dirjen Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman).
- [6] Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum.
- [7] Suptandar, J.Pamudji. 1999. *Desain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.
- [8] Zulaihah, Siti. 2006. *Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Cokelat di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.