

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji beserta syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat nikmat, dan karunia-Nya lah sehingga saya selaku penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa sangat sulit untuk menyelesaikan laporan ini tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang kepada semua pihak yang telah terlibat dalam proses penyelesaian laporan tugas akhir ini, diantaranya kepada Yth:

1. Bapak Dr. Asep Yudi Permana, S.Pd., M.Des. selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan berbagai dukungan kepada penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Lucy Yosita, ST., M.T. selaku dosen pembimbing 2 yang juga telah membimbing dan memberikan berbagai dukungan kepada penulis dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Ibu Tutin Aryanti, S.T., M.T., Ph.D. selaku ketua program studi Teknik Arsitektur FPTK UPI.
4. Seluruh civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia terutama ibu dan bapak dosen di Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur yang sempat memberikan pekuliahannya dan mengajarkan ilmu kepada penulis selama penulis menempuh jenjang pendidikan S1 di kampus.
5. Pihak keluarga penulis, terutama kedua orang tua penulis yang telah memberikan berbagai bantuan, dukungan, do'a dan bimbingannya tanpa henti kepada penulis selama hidup ini.
6. Teman-teman dekat penulis yang telah memberikan saran, semangat dan motivasi kepada penulis serta teman-teman MABES yang juga telah banyak memberikan bantuan dan dukungan dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari betul bahwa baik dari segi penyusunan, bahasan, maupun penulisan laporan ini masih sangat jauh dari sempurna karena memang sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah semata. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak guna menjadi bekal pembelajaran bagi penulis agar dapat menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Aamiin...

Bandung, Desember 2017

Penulis,
Muhammad Alfarabi .H

ABSTRAK

Sepak bola adalah olahraga yang paling populer dimainkan di seluruh dunia pada abad ini tidak terkecuali di Indonesia, hal tersebut dapat dilihat dari fanatisme para suporter sepak bola yang ada di Indonesia baik suporter klub sepak bola dalam negeri maupun klub sepak bola luar negeri yang berasal dari liga-liga terkenal di dunia seperti liga Inggris, Spanyol, Jerman dan liga Italia.

Kota Bandung yang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Barat memiliki salah satu klub sepak bola tertua di Indonesia yaitu Persib, selain itu Persib juga sebagai klub sepak bola terpopuler yang memiliki jumlah suporter terbanyak di Indonesia, hal tersebut dikarenakan Persib merupakan klub sepak bola yang memiliki banyak prestasi di dalam dan luar negeri. Namun sayangnya masih belum ada wadah tepat sebagai tempat pendokumentasian sejarah dan prestasinya, oleh sebab itu museum merupakan sarana yang dirasa paling tepat.

Dengan adanya Museum Persib ini diharapkan dapat menjadi sarana yang tepat untuk menjadi tempat dokumentasi sejarah dan prestasi sekaligus sebagai bentuk apresiasi terhadap klub sepak bola Persib. Museum Persib didesain dengan menerapkan tema arsitektur ikonik yaitu dengan berorientasi terhadap ikon atau identitas yang menjadikan klub sepak bola Persib dikenal oleh masyarakat yang dalam hal ini yaitu sejarah dan prestasinya yang dirasa dapat mewakili identitas dari klub Persib. Museum ini menyajikan informasi sejarah perkembangan sepak bola di dunia, sejarah sepak bola di Indonesia hingga sejarah perjalanan klub sepak bola Persib Bandung dari masa ke masa berikut informasi berbagai prestasinya, dari hal tersebut masyarakat dapat mempelajari sejarah dan lebih memahami serta mengenal identitas klub Persib dari waktu ke waktu, di museum ini juga disajikan sejarah kelam berupa tragedi yang berhubungan dengan fanatisme suporter klub sepak bola di Indonesia dengan tujuan menjadi pembelajaran agar tidak sampai terulang di masa mendatang.

Kata Kunci: *Sejarah, Museum, Sepak Bola, Persib Bandung.*

ABSTRACT

Football is the most popular sport played throughout the world in this century, not least in Indonesia, it can be seen from the fanaticism of football supporters in Indonesia, both supporters of domestic football clubs and foreign soccer clubs from the league - Three world famous such as English, Spanish, German and Italian football leagues.

Bandung city, which is the capital of West Java Province, has one of the oldest football clubs in Indonesia, that is Persib, and Persib is also the most popular football club with the most supporters in Indonesia, because Persib is a football club that has many achievements in domestic and foreign. But unfortunately there is still no right place to document its history and achievements, therefore the museum is the most appropriate means.

With the Persib Museum is expected to be the right means to become a place for documentation of history and achievements as well as a form of appreciation for the Persib football club. The Persib Museum is designed by applying the iconic architectural theme that is oriented towards icons or identities that make Persib football club known to the public, in this case the history and achievements that are considered to represent the identity of the Persib club. The museum presents information on the history of the development of football in the world, the history of football in Indonesia to the history of the Persib Bandung football club's journey from time to time following information on various achievements, from that the community can learn history and better understand and recognize the identity of the Persib club from time to the time, in this museum also presented a dark history of tragedy related to fanaticism of football club supporters in Indonesia with the aim of being learning so as not to repeat in the future.

Keywords: *History, Museum, Football, Persib Bandung.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR DIAGRAM	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Maksud dan Tujuan	2
1.3. Identifikasi Masalah	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Pendekatan dan Gambaran Pencapaian	3
1.6. Kerangka Berpikir	4
1.7. Sistematika Laporan	5
BAB II KAJIAN	6
2.1. Peraturan dan Regulasi	6
2.1.1. Persyaratan Museum	6
2.2. Museum	8
2.2.1. Tipologi Museum	12
2.2.2. Fungsi Museum	15
2.3. Persib	16
2.3.1. Sejarah Persib	17
2.4. Studi Banding	19
2.4.1. Studi Banding Museum	19
BAB III DESKRIPSI PROYEK	27
3.1. Gambaran Umum	27

3.2. Pemilihan Lokasi	28
3.3. Rona Lingkungan	29
BAB IV ELABORASI TEMA	35
4.1. Pengertian Tema	35
4.2. Interpretasi Tema	36
4.3. Kajian Tema Sejenis	40
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	42
5.1. Analisis Makro	42
5.1.1. Analisis Konteks Urban	42
5.1.2. Analisis Iklim	43
5.1.3. Analisis Arah Matahari	44
5.1.4. Analisis Sirkulasi	45
5.2. Analisis Mikro	46
5.2.1. Analisis Pengguna	46
5.2.2. Analisis Aktivitas	47
5.2.3. Program Ruang	48
5.2.4. Standar Perancangan	53
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	55
6.1. Konsep Dasar	55
6.2. Konsep Tapak	57
6.2.1. Konsep Sirkulasi Ruang Luar	57
6.2.2. Konsep Lanskap	59
6.3. Konsep Bangunan	60
6.3.1. Konsep Bentuk Bangunan	61
6.3.2. Konsep Fungsi Bangunan	61
6.3.3. Konsep Interior	62
6.3.4. Konsep Struktur	63
6.3.5. Konsep Utilitas	64
6.3.6. Konsep Mekanikal Elektrikal	65

DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.4.1.1. Perbandingan Museum	24
Tabel 3.2.1. Kriteria Pemilihan Lokasi	28
Tabel 5.1.2.1. Pembagian Iklim Menurut Junghuhn	43
Tabel 5.2.3.1. Kebutuhan Ruang	48
Tabel 5.2.3.2. Kebutuhan Luas Ruang	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.1. Museum	8
Gambar 2.3.1. Logo Persib	16
Gambar 2.3.1.1. Persib Juara	18
Gambar 2.4.1.1. Museum Geologi	19
Gambar 2.4.1.2. Denah Museum Geologi	20
Gambar 2.4.1.3. Museum Sribaduga	21
Gambar 2.4.1.4. Denah Lantai 1 Museum Sribaduga	22
Gambar 2.4.1.5. Denah Lantai 2 Museum Sribaduga	22
Gambar 2.4.1.6. Denah Lantai 3 Museum Sribaduga	23
Gambar 2.4.1.7. Museum KAA	23
Gambar 3.1.1. Lokasi Tapak	27
Gambar 3.3.1. View Lokasi Tapak	29
Gambar 3.3.2. View 1 Lokasi Tapak	30
Gambar 3.3.3. View 2 Lokasi Tapak	30
Gambar 3.3.4. View 3 Lokasi Tapak	31
Gambar 3.3.5. View 4 Lokasi Tapak	31
Gambar 3.3.6. View 5 Lokasi Tapak	32
Gambar 3.3.7. Box Jaringan Komunikasi Telkom	32
Gambar 3.3.8. Trotoar Jalan	33
Gambar 3.3.9. Halte Bus TMB	33
Gambar 3.3.10. Halte Bus DAMRI	34
Gambar 4.2.1. Rumah Gadang	36
Gambar 4.2.2. Rumah Toraja	37
Gambar 4.2.3. Masjid Raya Baiturrahman	37
Gambar 4.2.4. Gereja	38
Gambar 4.2.5. Stadion Utama GBK	38
Gambar 4.3.1. Museum Guggenheim	40

Gambar 4.3.2. Museum Tsunami Aceh	40
Gambar 5.1.1.1. Zonasi Kawasan Wilayah Cibeunying	42
Gambar 5.1.1.2. Zonasi Kawasan Lokasi Site	42
Gambar 5.1.3.1. Arah Matahari Pada Tapak	44
Gambar 5.1.4.1. Jenis Jalan di Sekeliling Tapak	45
Gambar 5.2.4.1. Standar Perancangan Pada Bangunan Museum	53
Gambar 6.2.1. Konsep Aksis Tapak	57
Gambar 6.2.1.1. Area Sirkulasi Pada Tapak	58
Gambar 6.2.1.2. Alur Sirkulasi Pada Tapak	58
Gambar 6.2.2.1. Paving Block	59
Gambar 6.2.2.2. Ketapang Kencana	60
Gambar 6.2.2.3. Cemara Kipas	60
Gambar 6.3.1.1. Konsep Bentuk Bangunan	61
Gambar 6.3.2.1. Penerapan Fungsi Bangunan	61
Gambar 6.3.3.1. Interior Bangunan Museum	62
Gambar 6.3.4.1. Susunan Pola Struktur Pada Bangunan	63
Gambar 6.3.6.1. Skema Alur Listrik Museum	65

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 5.2.1.1. Struktur Organisasi Pengelola Museum	43
Diagram 6.1.1. Konten Penyajian Museum	55
Diagram 6.3.5.1. Skema Utilitas Air Bersih	64
Diagram 6.3.5.2. Skema Utilitas Air Kotor	64
Diagram 6.3.5.3. Skema Utilitas Air Bekas	64
Diagram 6.3.5.4. Skema Utilitas Air Bekas Hujan	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Foto Maket	67
Lampiran X Banner	68
Site Plan (gambar terlampir)	
Blok Plan (gambar terlampir)	
Denah Lantai 1 (gambar terlampir)	
Denah Lantai 2 (gambar terlampir)	
Denah Lantai 3 (gambar terlampir)	
Denah Lantai 4 (gambar terlampir)	
Tampak 1 (gambar terlampir)	
Tampak 2 (gambar terlampir)	
Potongan 1 (gambar terlampir)	
Potongan 2 (gambar terlampir)	
Tampak Kawasan 1 (gambar terlampir)	
Tampak Kawasan 2 (gambar terlampir)	
Potongan Kawasan (gambar terlampir)	
Detail Arsitektural 1 (gambar terlampir)	
Detail Arsitektural 2 (gambar terlampir)	
Detail Arsitektural 3 (gambar terlampir)	
Detail Arsitektural 4 (gambar terlampir)	
Axonometri Struktur (gambar terlampir)	
Axonometri AC (gambar terlampir)	
Axonometri Listrik (gambar terlampir)	
Axonometri Utilitas Air Bersih (gambar terlampir)	
Axonometri Utilitas Air Kotor (gambar terlampir)	
Perspektif Interior (gambar terlampir)	
Perspektif Eksterior (gambar terlampir)	