

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Penjelasan dari judul yang terpilih pada mata kuliah Tugas Akhir di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan judul “Museum Olahraga di Kota Solo Berbasis Wisata Kreatif” memiliki arti seperti di bawah ini :

Museum : Suatu gedung yang digunakan untuk kegiatan pameran benda – benda bermakna dan bersejarah yang patut dijaga dan dilestarikan keberadaannya.

Olahraga : Suatu kegiatan gerak badan guna menyehatkan dan menguatkan raga.

Wisata : Suatu kegiatan berkunjung dan bersenang-senang ke suatu tempat guna memperluas pengetahuan.

Kreatif : Keahlian menemukan hal baru dari sudut pandang yang berbeda sehingga menjadi suatu konsep yang berbeda.

Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa perancangan Museum Olahraga di Kota Solo Berbasis Wisata Kreatif ialah suatu kegiatan perancangan museum yang berguna sebagai wadah prestasi para atlet agar terus dikenang dan diapresiasi. Dan menjadikan olahraga sebagai pusat pengembangan ilmu dan pengetahuan bagi seluruh warga Indonesia.

1.2. Latar Belakang

Kota Surakarta adalah salah satu kota di Jawa Tengah, Indonesia yang sepanjang tahun 2022 hingga 2023 memiliki indikator pertumbuhan ekonomi yang terus meningkat hingga 6,25 persen menurut Badan Pusat Statistik (BPS). Kota Surakarta merupakan sebuah kota budaya di Jawa yang menjadi salah satu destinasi wisata pilihan bagi wisatawan hingga lingkup mancanegara. Mulai dari kesenian tari, musik, batik, kuliner, upacara tradisional, hingga obyek wisata.

Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang mempunyai nilai sejarah yang sangat kuat di bidang olahraga. Banyak event maupun prestasi yang diperoleh oleh Kota Surakarta. Seperti penyelenggaraan Pekan Olahraga Nasional

(PON) pertama kali di Kota Surakarta pada 9-12 September 1948, menjadi penyelenggara ASEAN Paragames dua kali pada tahun 2011 dan 2022, menjadi salah satu venue untuk Piala Dunia U-20, Festival Olahraga Tradisional Nasional pada 27 Agustus 2022 dan lain sebagainya. Dan tak luput juga prestasi di bidang olahraga yang Kota Surakarta punyai di masa lampau seperti juara sepak bola liga Indonesia 7 kali pada era perserikatan, medali emas pada Asian Paragames 2022 pada cabang badminton, juara 3 pada PON XX Papua di bidang pencak silat. Tetapi masih belum adanya wadah yang bisa menggambarkan bahwa Surakarta mempunyai nilai historis di bidang olahraga. Padahal historis olahraga yang dimiliki kota Surakarta bisa dimanfaatkan sebagai salah satu daya tarik dan bisa menjadi potensi di bidang wisata yang bisa menarik wisatawan datang ke kota Surakarta. Contohnya dengan membuat museum olahraga di kota Surakarta

Museum olahraga merupakan sebuah museum sebagai wadah yang berisi prestasi-prestasi yang telah diraih oleh para atlet kebanggaan. Museum ini memiliki tujuan agar dapat memberikan pemahaman kepada seluruh masyarakat Indonesia mengenai pentingnya mengapresiasi suatu hasil terutama dari para atlet yang telah berkontribusi mengharumkan nama Indonesia.

Selain berfungsi sebagai tempat rekreasi, museum ini akan memberikan nilai edukasi bagi pengunjung mengenai pengenalan para atlet dan kejuaraan-kejuaraan yang telah mereka raih. Dan mempunyai fungsi sebagai tempat pengingat bahwa kota Surakarta pernah menjadi host dari event event nasional maupun internasional.

Agar minat para pengunjung terus meningkat maka penulis akan merealisasikan sebuah museum yang interaktif dan kreatif sehingga pengunjung tidak akan merasa bosan ketika mengunjungi museum tersebut.

Sektor pariwisata memberikan kontribusi penting dalam pembangunan suatu kota terutama pada sektor ekonominya. Terutama, pada penerimaan devisa, peningkatan pada pendapatan daerah, hingga mampu memberikan peluang dan kesempatan kerja terutama bagi warga sekitar obyek wisata tersebut.

Selain daya tarik dari wisata yang tersebar di Kota Surakarta, Pemerintah Daerah Kota Surakarta juga seringkali mengadakan *event-event* terkhusus cabang olahraga setiap tahunnya. Seperti :

- a. Popda Kota Solo;
- b. *E-Sport Event*
- c. Liga IBL;
- d. BRI Liga 1, dst.

Dari penjelasan di atas, diharapkan penulis dapat merancang dan merealisasikan sebuah Museum Olahraga Berbasis Wisata Kreatif sehingga, pengembangan sektor kepariwisataan terus prospektif. Dan diharapkan Kota Surakarta terus menjadi alternatif wisatawan dalam memilih daerah untuk berwisata.

1.3. Rumusan Masalah

- a. Kurangnya kesadaran pemerintah memanfaatkan olahraga sebagai sarana kepariwisataan di Kota Surakarta.
- b. Kurangnya apresiasi seluruh warga Indonesia terhadap prestasi yang telah di raih atlit-atlit Indonesia yang telah memberikan pengaruh baik guna mengharumkan nama Indonesia.
- c. Belum adanya wadah yang bisa menunjukkan bahwa kota Surakarta merupakan salah satu kota yang mempunyai nilai historis kuat di bidang olahraga. Padahal hal tersebut dapat menjadi potensi untuk menjadikan destinasi wisata baru dan kreatif di kota Surakarta.

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

- a. Menggunakan sektor olahraga sebagai komoditas yang dapat memberikan daya tarik agar wisatawan datang
- b. Menyadarkan dan memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai menariknya *history* olahraga di Kota Surakarta.
- c. Dapat meningkatkan perekonomian daerah dan menciptakan lowongan kerja bagi masyarakat sekitar.

- d. Membuat museum olahraga yang mampu menjadi wadah bagi para atlet untuk memberikan prestasinya agar dapat dikenang dan diapresiasi oleh masyarakat yang berkunjung. Serta dapat menjadi salah satu tempat yang mengingatkan bahwa Surakarta pernah menjadi tuan rumah event event nasional hingga internasional.

1.4.2 Sasaran

- a. Museum Olahraga di Kota Surakarta Berbasis Wisata Kreatif yang menjadikan pengunjung mempunyai kesan potensi yang dapat berkembang setelah berkunjung dimuseum ini.
- b. Menjadikan atlet makin bersemangat disegala turnamen agar pretasinya dapat dipamerkan dimuseum.

1.5. Lingkup Pembahasan

1. Membahas mengenai tujuan perancangan sebuah museum guna mewadahi seluruh prestasi para atlit yang telah membanggakan negara Indonesia.
2. Membahas mengenai dampak positif yang akan muncul bagi perkembangan perekonomian Kota Surakarta.

1.6. Metode Pembahasan

Langkah-langkah yang dipilih dalam metode pembahasan ini, seperti :

a. Pengumpulan Data

1. Data Primer

- Observasi Lapangan
Suatu kegiatan mengamati sebuah objek untuk memperoleh informasi mengenai objek tersebut.
- Wawancara
Kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi dari orang lain.
- Dokumentasi

Kegiatan pengumpulan, pemilihan, hingga pengolahan informasi dalam bidang pengetahuan.

2. Data Sekunder

- Studi Pustaka

Serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.

- Studi Banding

Suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan menambah wawasan dan melakukan perbandingan terhadap museum yang sebelumnya telah ada guna mempelajari standar-standar yang berlaku.

b. Analisa Data

Data yang telah terkumpul akan dianalisa melalui permasalahan yang muncul. Sehingga muncul ide untuk proses perancangan selanjutnya.

c. Sintesis Data

Hasil dari analisa di atas akan memunculkan ide yang dapat direalisasikan pada desain yang akan dibuat.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II : Dalam bab ini, penulis membahas tentang kajian pustaka dan teori yang relevan sehingga mendukung mengenai objek yang akan dirancang.

BAB III : Pada bab ini berisi metode penelitian meliputi kegiatan analisa tapak hingga konsep desain. pada objek yang dipilih,

BAB IV : Berisi kegiatan analisa konsep mikro hingga makro, struktur, utilitas, dan pendekatan arsitektur yang dipilih.

DAFTAR PUSTAKA : Berisi sumber-sumber yang ditetapkan menjadi pedoman dalam kegiatan perancangan penulis ini.