

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Untuk tercapainya tujuan “Perancangan Galeri Klub Sepakbola Arema di Malang” ini, diperlukan tinjauan pustaka memberikan dasar teori-teori yang menunjang dan mendukung. Tinjauan pustaka ini terdiri dari, pertama *Tinjauan Umum*, terdiri dari (1) Klub Sepakbola Arema, (2) Sejarah Singkat Arema, (3) *Merchandise*, dan (4) Jenis-jenis *merchandise*. Kedua adalah *Tinjauan Arsitektural*, terdiri dari (1) Tinjauan Galeri, (2) Pola Sirkulasi pada Galeri, (3) Pencahayaan pada galeri, (4) Penghawaan pada galeri, dan (5) Metode Semantik. Ketiga adalah *Tinjauan Material dan Struktural*, terdiri dari (1) Material Kaca, (2) *Truss System*. Keempat adalah *Tinjauan Komparasi Galeri Sepakbola*. Dan kelima adalah *Tinjauan Komparasi Desain Semantik*.

2.1 Tinjauan Umum

2.1.1 Klub sepakbola Arema

Arema Indonesia atau Arema Cronous, dahulu bernama Arema Malang, adalah sebuah klub sepak bola yang bermarkas di Malang, Jawa Timur, Indonesia. Arema didirikan pada tanggal 11 Agustus 1987, Arema mempunyai julukan "Singo Edan". Mereka bermain di Stadion Kanjuruhan dan Stadion Gajayana. Arema adalah tim sekota dari Persema Malang.

Sejak hadir di persepakbolaan nasional, Arema telah menjadi ikon dari warga Malang Raya (Kota Malang, Kabupaten Malang, Kota Batu) dan sekitarnya. Sebagai perwujudan dari simbol Arema, hampir di setiap sudut kota hingga gang-gang kecil terdapat patung dan gambar singa. Kelompok suporter mereka dipanggil Aremania dan Aremanita (untuk pendukung wanita).

2.1.2 Sejarah singkat Arema

A. Arema di tahun 1980

Arema merupakan penunjuk sebuah komunitas asal Malang. Arema adalah akronim dari Arek Malang. Arema kemudian menjelma menjadi sebuah "subkultur" dengan identitas, simbol dan karakter bagi masyarakat Malang. Arek Malang membangun reputasi dan eksistensinya di antaranya melalui musik rock dan olahraga.

Selain tinju, olahraga sepak bola adalah olahraga yang menjadi salah satu jalan bagi arek malang menunjukkan eksistensinya.

B. Awal mula berdirinya klub sepakbola Arema

(Arema *Football Club* atau Persatuan Sepak Bola Arema) lahir pada tanggal 11 Agustus 1987. Pada masa itu, tim asal Malang lainnya Persema Malang bagai sebuah magnet bagi arek Malang. Stadion Gajayana sebagai *homebase* klub pemerintah itu selalu disesaki penonton. Acub Zaenal yang pertama kalinya memiliki andil menciptakan pemikiran membentuk klub Galatama di kota Malang setelah sebelumnya membangun klub Perkesa 78 bersama Dirk Sutrisno (Alm), pendiri klub Armada 86.

C. Perjalanan Arema di era Galatama

Di awal keikutsertaan Arema di kompetisi Galatama, Arema mencari pemain dengan jangka waktu satu bulan sebelum Arema resmi berdiri. Pemain seperti Maryanto (Persema), Jonathan (Satria Malang), Kusnadi Kamaludin (Armada), Mahdi Haris (Arseto), Jamrawi dan Yohanes Geohera (Mitra Surabaya), sampai kiper Dony Latuperisa yang kala itu tengah menjalani skorsing oleh PSSI.

D. Perjalanan Arema di era Ligin

Sejak mengikuti Liga Indonesia, Arema tercatat sudah 7 kali masuk putaran kedua. Satu kali ke babak 12 besar (1996/97) dan enam kali masuk 8 besar (1999/00, 2001, 2002, 2005, 2006 dan 2007). Arema tidak pernah lepas dari masalah dana. Hampir setiap musim kompetisi masalah dana ini selalu ada sehingga tak heran hampir setiap musim manajemen klub selalu berganti. Pada tahun 2003, Arema mengalami kesulitan keuangan parah yang berpengaruh pada prestasi tim. Hal tersebut yang kemudian membuat Arema diakuisisi kepemilikannya oleh perusahaan swasta pada pertengahan musim kompetisi 2003 meskipun pada akhirnya Arema terdegradasi ke Divisi I.

E. Sejarah singkat stadion gajayana sebagai sarana pertandingan sepakbola Malang

Awalnya stadion Gajayana hanya berkapasitas sekitar 5000 penonton (kurang dari separuhnya berada di tribun yang kita kenal sebagai tribun VIP sekarang ini). Stadion Gajayana baru merasakan pemugaran hebat di tahun 1990-1992 seiring dengan penambahan kapasitas stadion menjadi 17.000 penonton.



Gambar 2.1 Stadion Gajayana Malang

(Sumber: Google.com)

Meski Arema sampai dengan saat ini masih memakai Stadion Gajayana untuk latihan dan ujicoba, terakhir kali Arema merasakan berkompetisi di Stadion ini adalah di tahun 2007 ketika melakoni Liga Champions Asia dan Copa Indonesia. Untuk level sekelas liga Indonesia Arema terakhir memakainya di awal tahun 2006 melawan PSMS Medan sebagai tuan rumah.

Banyak memori yang diukir Arema di stadion ini. Arema meraih juara Galatama di tahun 1992/1993 ketika memakai Stadion Gajayana sebagai homebasenya. Itu adalah trophy pertama Arema yang diraih pada kejuaraan resmi. Trophy berikutnya hadir ketika turut serta menjadikan Stadion Gajayana sebagai homebase Arema di Copa Indonesia 2005 dan 2006. (<http://www.blogtyo.com/sejarah-stadion-gajayana-malang.html>)

F. Hubungan Arema dengan supporter

Dalam *trend* sepakbola yang menjelma pada suatu tim atau klub di suatu tempat, pasti akan mewakili keberadaan masyarakatnya. Karena prestasi dan kepopuleritasannya, Arema lebih mudah diterima masyarakat Malang; nama Arema (Arek Malang) lebih mewakili sebagai representasi keberadaan warga Malang dalam perkantoran persepakbolaan di Indonesia. Oleh sebab itu, tidaklah mengherankan bila terdapat klub bola yang berprestasi pada suatu kompetisi, pasti tidak akan terlepas dari dukungan masyarakat lokal dimana tim itu berasal. Suatu klub bola pun tidak akan menutup diri dari berbagai pihak sebagai pendukung ataupun supporter dimana pun ia berada, apapun status dan kelas sosialnya, supporter adalah jiwa bagi sebuah klub bola saat ini. Itulah salah satu ciri persepakbolaan modern, ada klub dan ada fans. Cara-cara pendapatan klub melalui APBD di Indonesia saat ini sudah mulai berangsur ditinggalkan meskipun belum mencakup keseluruhan.

Di era 80-90an, kota Malang terkenal dengan pemudanya yang plural dalam kreativitas dan komunitas. Di bidang musik, banyak bermunculan komunitas pemuda Malang pada saat itu terutama seperti komunitas *rocker* dan *punker*. Selain musik, banyak bermunculan komunitas di kalangan pemuda Malang yang masing-masing ingin menunjukkan eksistensinya sebagai pemuda seperti contohnya gerombolan *genk*. Pada era tersebut, hal-hal seperti pertikaian/perselisihan antar *genk* di kalangan para pemuda kota Malang marak terjadi. *Genk-genk* di Malang saat itu mempresentasikan keberadaan komunitas para pemuda kota Malang yang sebutannya diawali dengan sebutan 'Arek' kemudian diikuti lokasi wilayah sebagai daerah kekuasaannya, seperti *Arek Lowokwaru*, *Arek Dinoyo*, *Arek Jodipan*, *Arek Mergan*, *Arek Sukun*, *Arek Bareng*, yang mana dalam *genk* tersebut terdapat pentolan dan beberapa pemuda yang bernaung di dalamnya.

Semenjak kelahiran klub bola Arema dan kemunculan supporter Aremania di akhir dekade tahun 90-an, perang antar *genk* di kalangan pemuda kota Malang saat itu mulai berangsur melunak. Dalam hal kegemaran olah raga terutama sepak bola, dengan cepat para pemuda Malang saat itu mulai menggandrungi klub bola Arema, di satu sisi nama Arema (Arek Malang) mudah diterima (populer) oleh kalangan para pemuda di kota Malang, dan di sisi lain klub bola Arema prestasinya semakin menanjak.

G. Prestasi klub sepakbola Arema dalam kompetisi Liga Indonesia

Sejak era kompetisi Perserikatan dan Kompetisi Galatama bergabung menjadi sebuah Liga Indonesia pada tahun 1994, prestasi Arema Indonesia tidak pernah stabil selalu mengalami pasang 4 surut dalam setiap musim. Posisi terbaik bagi klub ini adalah juara pada kompetisi Djarum Indonesia Super League pada musim 2009-2010, sedangkan posisi terburuk adalah terdegradasi ke divisi ke Divisi satu pada tahun 2006. Selain dari Liga Indonesia Arema Indonesia juga mendapatkan prestasi lain dari kompetisi Copa Indonesia, yakni menjadi juara pada musim kompetisi 2005 dan 2006.

Berikut ini adalah perkembangan prestasi dari klub Arema Indonesia sejak era Perserikatan dan Galatama menjadi satu kompetisi, hal tersebut akan disajikan dalam Tabel berikut mengenai perkembangan prestasi Arema Indonesia saat era Ligina dan Indonesia Super League.

Tabel 2.1 Perkembangan Prestasi Klub Arema Indonesia dan *Indonesia Super League*

Title Kompetisi	Seri	Tahun	Posisi
Liga Duhnil	I	1994/95	Penyisihan (6 dari 17 tim)
Liga Duhnil	II	1995/96	Penyisihan (12 dari 16 tim)
Liga Kansas	III	1996/97	Babak 12 besar
Ligina	IV	1997/98	Dihentikan karena kerusuhan politik
Ligina	V	1998/99	Penyisihan (3 dari 6 tim)
Liga Bank Mandiri	VI	1999/00	Babak 8 besar
Liga Bank Mandiri	VII	2001	Babak 8 besar
Liga Bank Mandiri	VIII	2002	Babak 8 besar
Liga Bank Mandiri	IX	2003	19 (22 tim) degradasi
Liga Pertamina (Divisi 1)	X	2004	Juara Divisi 1 (promosi ke Liga Djarum)
Liga Djarum	XI	2005	Babak 8 besar
Liga Djarum	XII	2006	Babak 8 besar
Liga Djarum	XIII	2007	Babak 8 besar
Djarum Indonesia Super League	I	2008/09	Posisi 10
Piala Gubernur			Runner-up

Djarum Indonesia Super League	II	2009/10	Posisi 1 (juara)
Djarum Indonesia Super League	III	2010/11	Posisi 2
Djarum Indonesia Super League	IV	2011/12	Posisi 12
Piala Gubernur		2013	Posisi 1 (Juara)
Trofeo Persija			Juara 1
Piala Menpora			Juara 1

Sumber: Wikipedia.org

Berikut adalah gambar koleksi penghargaan (piala) klub sepakbola Arema yang telah diperoleh sampai saat ini.



Gambar 2.2 Piala Arema
(Sumber: Google.com)

2.1.3 Merchandise

Angipora (2002) menyatakan bahwa produk merupakan kombinasi barang dan jasa yang ditawarkan oleh seseorang atau lembaga untuk memenuhi kebutuhan pasar. Produk sendiri merupakan kumpulan dari atribut-atribut fisik maupun non fisik, termasuk di dalamnya kemasan ditambah pelayanan dan reputasi penjualannya. Atribut fisik dalam produk *merchandise* adalah bentuk dan desain sedangkan atribut non fisik adalah harga, dan daya tarik dari sebuah klub yang didasarkan pada prestasi dan kondisi pengelolaan klub.

Pada situs Wikipedia telah dijelaskan bahwa pada ada dasarnya *merchandise* dalam klub sepakbola adalah berbagai macam atribut yang identik dengan sebuah klub

sepakbola yang biasanya dikenakan oleh supporter. *Merchandise* sendiri bisa berbentuk syal, gantungan kunci, kaos dan berbagai atribut lainnya. Dan fungsi dari *merchandise* merupakan sebagai media yang berfungsi sebagai salah satu penunjang finansial dari sebuah klub sepakbola. Konsumen dari *merchandise* sendiri adalah penggemar klub sepakbola yang disebut dengan supporter.

Ragam atribut banyak dicari sepak bola meliputi kaos, syal, bendera, topi, stiker dll menjadi barang primadona yang banyak dicari para penggemar atau supporter klub sepakbola. Hidayat (2012) menyatakan bahwa menjalankan bisnis ini sangat menguntungkan karena penggemar bola sangat banyak, selain itu faktor harga bukan menjadi prioritas utama bagi para konsumen melainkan faktor selera dan budaya yang paling berperan.

Beberapa jenis koleksi yang nantinya akan dipasarkan adalah mulai dari jenis jersey atau kostum *original* Arema, klasik jersey, jaket *original* Arema, maupun *merchandise* lainnya. Nantinya tiap *output design original merchandise* Arema ini, akan muncul sesuai dengan content ataupun lebih tematik dan disesuaikan dengan permintaan target segment. Content / tema yang akan muncul dalam tiap design *original merchandise* Arema ini diantaranya yaitu:

1. Historical Arema.
2. Tokoh – tokoh atau pemain Legenda Arema di era kejayaannya.
3. Momentum-momentum penting di era Kejayaannya Arema.
4. Spirit dan Loyalitas.
5. Konsep Propaganda yang berbentuk provokasi sportivitas / fairplay.
6. Pemain bintang Arema saat ini.

Sedangkan untuk History Arema akan memuat unsur :

1. Sejarah berdirinya Arema
2. Profil pemain secara personal dalam beberapa generasi
3. Profil pelatih secara personal dalam beberapa generasi
4. Prestasi Arema.
5. Hubungan Arema dengan supporter
6. Peristiwa bersejarah dan tragedi-tragedi.
7. Unsur-unsur lain yang berperan dalam perjalanan Arema.

2.1.4 Jenis-jenis *merchandise*

Adapun beberapa kategori tiap jenis *merchandise* sangatlah beragam, ada yang berupa garment, apparel, print ad dan juga gift.

1. Garment (pada intinya jenis *merchandise* dalam kategori ini menggunakan bahan dasar berupa kain), untuk jenis produk berdasarkan garment diantaranya yaitu T-Shirt, Long Shirt, Polo Shirt, Kemeja, Jacket, Kaos kaki, Syal, dan Topi.



Gambar 2.3 Polo Shirt dan Kaos Arema
(Sumber: Ongisnade.net)



Gambar 2.4 Topi, syal (scarf), dan sweater
(Sumber: Ongisnade.net)



Gambar 2.5 Jersey atau Kostum Arema Klasik
(Sumber: Google.com)



Gambar 2.6 Jersey atau Kostum Arema 2012-2013
(Sumber: Google.com)

2. Apparel (untuk kategori ini pastinya jenis *merchandise* yang tidak menggunakan bahan dasar dari kain seperti halnya garment), untuk jenis produk berdasarkan Apparel diantaranya yaitu Tas, Sepatu, Sandal, Sabuk, Dompot, serta accesoris dll.



Gambar 2.7 Jersey atau Kostum Arema dan tas punggung
(Sumber: Google.com)

3. Print Ad, untuk jenis produk berdasarkan Print Ad diantaranya yaitu bisa berupa Poster, Sticker, Buku, dll.



Gambar 2.8 Buku "Arema Never Die"
(Sumber: Google.com)

4. Gift, untuk jenis produk berdasarkan Gift diantaranya yaitu berupa Mug, Actor figure (miniature), stationary set dll.



Gambar 2.9 Actor Figure Pemain Arema
(Sumber: Google.com)

2.2 Tinjauan Arsitektural

2.2.1 Tinjauan galeri

Menurut arti bahasanya, galeri diterjemahkan kedalam beberapa arti dibawah ini, diantaranya:

Menurut *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, A.S Hornby, edisi kelima, Great Britain: Oxford University Press, 1995;

1. *Gallery: A room or building for showing works of art.*

Menurut Kamus Inggris - Indonesia, *An English-Indonesian Dictionary*, John M. Echols dan Hassan Shadily, edisi XIX, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1990;

2. Galeri: Serambi, balkon, balai atau gedung kesenian.

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2003:

3. Galeri: ruangan / gedung tempat untuk memamerkan benda / karya seni

Selanjutnya seperti yang tertulis pada *Webster's Revised Unabridged Dictionary*, 1913;

4. Gallery :

- *A long and narrow corridor, or place for walking; a connecting passageway, as between one room and another; also, a long hole or passage excavated by a boring or burrowing animal.*
- *A room for the exhibition of works of art; as, a picture gallery; hence, also, a large or important collection of paintings, sculptures, etc.*
- *A long and narrow platform attached to one or more sides of public hall or the interior of a church, and supported by brackets or columns; -- sometimes intended to be occupied by musicians or spectators, sometimes designed merely to increase the capacity of the hall.*

Berikutnya, menurut "*Encyclopedia of American Architecture*", Galeri diterjemahkan sebagai suatu wadah untuk menggelar karya seni rupa.

Dari beberapa arti yang tertulis diatas, dapat disimpulkan bahwa, galeri adalah suatu tempat atau wadah yang menampung berbagai ekspresi serta apresiasi terhadap hasil karya manusia berupa produk atau benda. Galeri memiliki kesamaan dengan museum karena pada hakekatnya berfungsi untuk memamerkan suatu wujud karya seni baik 2 dimensi maupun 3 dimensi kepada publik, dimana benda seni tersebut tidak hanya dapat dilihat tetapi dapat juga diraba dan dirasakan. Namun galeri dan museum juga memiliki perbedaan mendasar dimana museum merupakan tempat untuk memamerkan barang-

barang seni sedangkan galeri selain sebagai wadah untuk memamerkan barang-barang yang ada sekaligus sebagai tempat bertransaksi untuk benda-benda tersebut sehingga lebih mengarah kepada kegiatan bisnis.

A. Klasifikasi galeri

Macam-macam galeri menurut berdasarkan fungsi dan karakter, yaitu:

1. Galeri di dalam museum, yaitu galeri khusus untuk memamerkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai sejarah maupun kelangkaan.
2. Galeri kontemporer, yaitu galeri yang memiliki fungsi komersial dan dimiliki oleh perorangan.
3. *Vanity* galeri yaitu galeri seni artistik yang dapat diubah menjadi suatu kegiatan didalamnya, seperti pendidikan dan pekerjaan.
4. Galeri komersil adalah untuk mencari keuntungan, bisnis secara pribadi untuk menjual hasil karya. Ada juga galeri yang tidak berorientasi mencari keuntungan kolektif, dari pemerintah nasional atau lokal.

(<http://en.wikipedia.org/wiki/artmuseum>).

B. Tujuan galeri

Tujuan adanya galeri menurut Kakanwil Perdagangan adalah untuk memberikan informasi tentang benda dan hasil karya seni baik yang berasal dari karya seniman maupun produk industri kepada pengunjung atau konsumen dengan cara memajang atau memamerkan barang-barang tersebut kedalam suatu pameran yang sesungguhnya sehingga diharapkan mampu menjangkau pasar yang lebih luas.

C. Fungsi galeri

Menurut Kakanwil Perdagangan (1990), fungsi dari galeri sesuai dengan keadaannya sebagai wadah komunikasi antara konsumen dengan produsen, adalah sebagai berikut:

1. sebagai fungsi promosi:
 - untuk mempromosikan benda-benda seni atau suatu produk.
 - untuk memperkenalkan dan melestarikan karya seni dan budaya dari seluruh Indonesia.
 - sarana kontak dagang antara konsumen dengan produsen.

2. sebagai fungsi edukatif:
 - untuk sarana pembinaan bagi para masyarakat dalam mempelajari benda yang berkaitan dengan benda koleksi galeri.
 - untuk sarana pembinaan usaha dan organisasi usaha bagi para seniman atau produsen dan pengelola pameran.
3. sebagai fungsi rekreatif:
 - sebagai salah satu objek pengembangan kepariwisataan nasional.
 - untuk sarana pembelajaran masyarakat di dalam suasana yang rekreatif.

D. Persyaratan ruang pameran pada galeri

Menurut Neufert (Neufert, Ernest. *Data Arsitek*, 1996), Ruang pameran pada galeri sebagai tempat untuk memamerkan atau mendisplay produk atau karya seni harus memenuhi beberapa hal yaitu:

1. Terlindung dari kerusakan, pencurian, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung dan debu.
2. Pencahayaan yang cukup.
3. Penghawaan yang baik dan kondisi ruang yang stabil.
4. Tampilan display dibuat semenarik mungkin dan dapat dilihat dengan mudah.

Selain itu beberapa persyaratan pada perancangan galeri menurut *Time Saver Standart for Building Type* (1980) sebuah galeri hendaknya memenuhi persyaratan meliputi:

1. Galeri harus mudah dicapai dari semua bagian kota dengan transportasi umum, dekat dengan pusat belanja, sekolah, universitas, dan perpustakaan.
2. Pencahayaan bisa diperoleh secara alami dari sisi atas dan samping bangunan.
3. Ruang yang berhubungan dengan publik \pm 50% dari luas total bangunan.
4. Dipisahkan dengan arus lalu lintas melalui deretan pohon
5. Ekspansi (perluasan area) horisontal lebih baik, keuntungannya adalah ruang pameran tetap pada satu level dan akan tetap dibiarkan bebas sehingga pencahayaan alami dapat masuk ke dalam bangunan.
6. *General planning* pada galeri :
 - a. Entrance dan exit

- b. Sistem pencahayaan
 - c. Servis umum
 - d. Sirkulasi
 - e. Instalasi listrik
7. Sistem sirkulasi bisa merupakan kronologis yang mengikuti bahan *display* atau secara berurutan dengan informasi yang diberikan.
 8. *Entrance* hanya ada satu, dipisahkan dari ruang lain pada *entrance* terdapat penjualan tiket, pelayanan informasi, serta penjualan katalog.
 9. *Entrance hall* harus terlihat atraktif untuk menarik perhatian pengunjung.

E. Tata cara display benda koleksi pada galeri

Benda koleksi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi yang ada di dalam galeri dapat ditata sedemikian rupa sehingga dapat dengan mudah dinikmati oleh para pengunjung. Menurut Patricia Tutt dan David Adler (*New Metric Handbook*, 1979), penataan atau display benda koleksi ada tiga macam, yaitu:

- *In show case* Benda koleksi mempunyai dimensi kecil maka diperlukan suatu tempat display berupa kotak tembus pandang yang biasanya terbuat dari kaca. Selain untuk melindungi, kotak tersebut terkadang berfungsi untuk memperjelas atau memperkuat tema benda koleksi yang ada.
- *Free standing on the floor or plinth or supports* Benda yang akan dipamerkan memiliki dimensi yang besar sehingga diperlukan suatu panggung atau pembuatan ketinggian lantai sebagai batas dari display yang ada. Contoh: patung, produk instalasi seni, dll.
- *On wall or panels* Benda yang akan dipamerkan biasanya merupakan karya seni 2 dimensi dan ditempatkan di dinding ruangan maupun partisi yang dibentuk untuk membatasi ruang. Contoh: karya seni lukis, karya fotografi.

Pada penataan benda dengan nilai historis tinggi atau benda berharga lainnya lebih baik untuk dipamerkan menggunakan lemari kaca yang memiliki kunci pengaman. Sedangkan menurut Martin, ada beberapa syarat tentang cara pemajangan benda koleksi seni yang ada antara lain adalah dengan cara berikut:

1. *Random typical large gallery.*

Penataan benda yang dipamerkan disajikan dengan acak, biasanya terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri yang

asimetris, ruang-ruang yang ada pada galeri dibentuk mempunyai jarak atau lorong pembatasan oleh pintu. Jenis dan media seni yang ada dicampur dan menguatkan kesan acak. Contoh: menggabungkan display benda 2 dimensi dan 3 dimensi seperti seni lukis dan seni patung.

2. *Large space with an introductory gallery.*

Pengolahan ruang pameran dengan pembagian area pameran sehingga memperjelas tentang benda apa yang dipamerkan didalamnya, pembagian dimulai pada suatu ruang utama kemudian dengan memperkenalkan terlebih dahulu benda apa yang dipajang didalamnya.

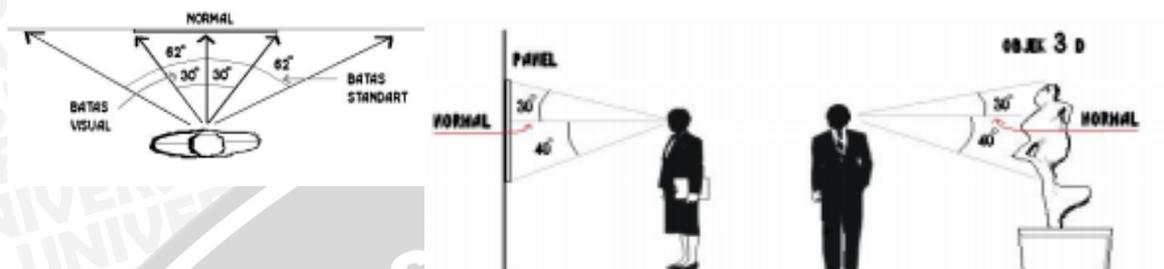
F. Faktor yang mempengaruhi kenyamanan pengunjung pada ruang pameran

Penyajian koleksi objek pameran dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung, ada tiga hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

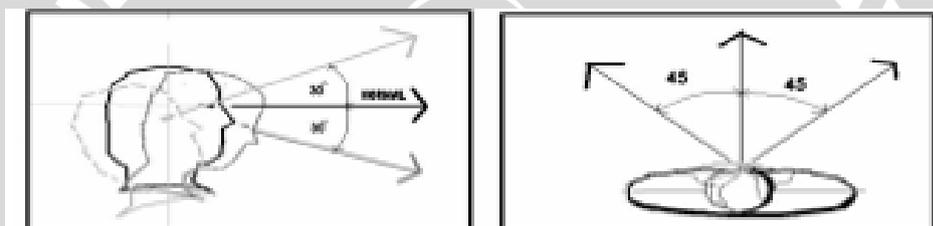
1. Kenyamanan pengamatan, berupa proses komunikasi visual antara pengamat terhadap koleksi, yang terdiri dari:
 - a. Kenyamanan pengamatan melihat objek dengan jelas, dimana terdapat dua hal:
 - Kejelasan secara visual, dalam hal ini, pengunjung harus dibantu dengan sistem pencahayaan dalam ruang sehingga koleksi-koleksi dapat terlihat dengan jelas.
 - Kejelasan secara informasi, dimaksudkan agar pengunjung dapat mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan koleksi dengan cara memberikan label dan tulisan.
 - b. Kenyamanan pengamatan yang berkaitan dengan kemampuan mata memandang. Merupakan batas-batas sudut kemampuan mata memandang, yang dapat dilihat dari gerakan kepala dan mata pengamat serta tinggi pengamat.

Dalam melakukan pengamatan terdapat perbedaan antara objek 2 dimensi dan 3 dimensi. Untuk objek 2 dimensi dapat diamati dari satu sisi yaitu dari depan objek tersebut. Sedangkan objek 3 dimensi dapat diamati dari segala arah. Antara pengamatan 2 dimensi perlu jarak antara objek dengan pengamat. Sedangkan objek 3 dimensi perlu ruang untuk pengamatan seluruh sisi objek.

Dalam menentukan letak penyajian benda pameran, haruslah mempertimbangkan sudut pandang manusia, beberapa hal yang harus diperhatikan adalah: Kenyamanan gerak horisontal = 45° ke samping kanan dan kiri, kenyamanan gerak vertikal = 30° ke atas dan ke bawah.



Gambar 2.10 Kenyamanan gerak vertikal
(Sumber: Isnaini, 199)



Gambar 2.11 Kenyamanan gerak horizontal
(Sumber: Isnaini, 1999)

2. Kenyamanan gerak sirkulasi

Kenyamanan gerak sirkulasi manusia dalam mengamati koleksi sangat penting. Diharapkan dengan kenyamanan gerak tersebut pengunjung tidak merasa kebosanan. Untuk mengatasinya, selain dengan pemakaian bentuk-bentuk sirkulasi yang tidak monoton pada setiap ruang pameran, juga dengan adanya perbedaan sirkulasi antara gerak pengamat yang stasioner, yaitu gerak di tempat pada saat pengamat mengamati koleksi dan gerak *mobile* (berpindah). Perbedaan ini dimaksudkan agar gerak pengamat yang diam (mengamati koleksi) tidak terganggu dengan gerak sirkulasi pengamat yang terus bergerak, dengan cara perbedaan warna lantai, tingkat iluminasi, pencahayaan, perbedaan jarak sirkulasi atau plafond yang dibuat bertingkat.

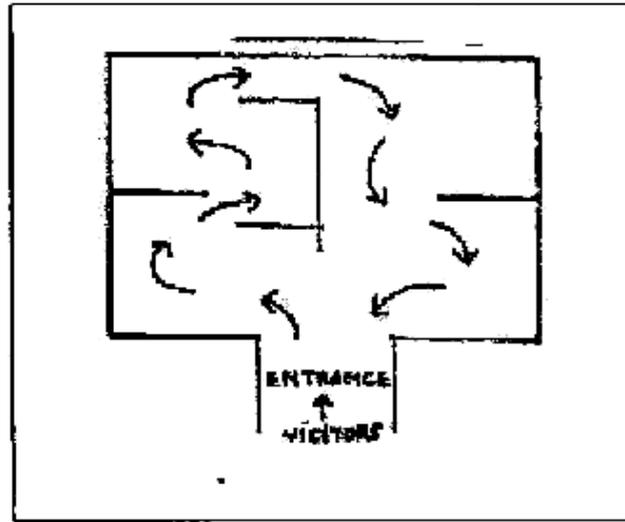
3. Suasana yang tidak membosankan dan menimbulkan kejenuhan dalam pameran. Salah satunya dapat dicapai dengan sistem pameran yang berubah secara berkala.
 - Sistem pameran tetap.
 - Sistem pameran temporer. Penyajian koleksi galeri yang bersifat komersil karena koleksi dapat diproduksi kembali. Jenis dan karakter koleksi tidak tetap dengan tema yang bisa berubah-berubah.
 - Sistem pameran terbuka. Penyajian koleksi galeri yang dilakukan di area terbuka, bersama dengan pertunjukan seni agar pengunjung tidak merasa monoton.

2.2.2 Pola sirkulasi pada galeri

Pola sirkulasi pada galeri adalah pola lalu lintas pejalan kaki yang terjadi di dalam ruang galeri dan diatur sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan keseimbangan penggunaan ruang terhadap fungsi ruang itu sendiri. Selain itu, pola sirkulasi juga dapat memberikan arahan kepada para pengunjung untuk dapat menikmati semua fungsi dan tema dari suatu ruang secara lebih menyeluruh dan lengkap. Menurut (De Chiara, 1973), tipe sirkulasi dalam suatu ruang yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Sequential Circulation*

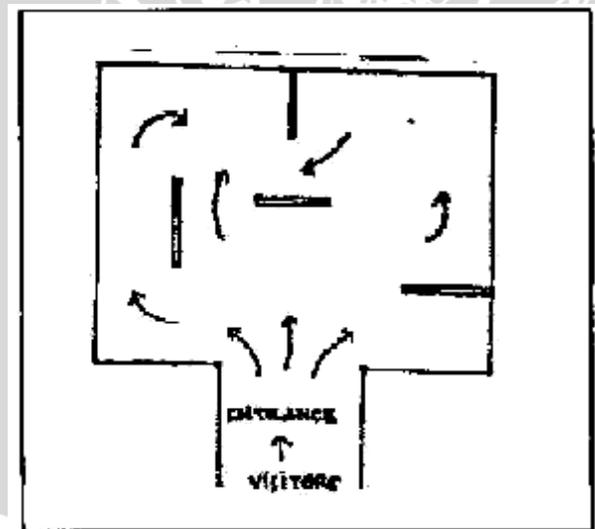
Adalah sirkulasi yang terbentuk berdasarkan ruang yang telah dilalui dan benda seni yang dipamerkan satu persatu menurut ruang pameran yang berbentuk ulir maupun memutar sampai akhirnya kembali menuju pusat *entrance* area galeri.



Gambar 2.12 Pola jalur *Sequential Circulation*
 Sumber: De Chiara and Calladar

2. Random Circulation

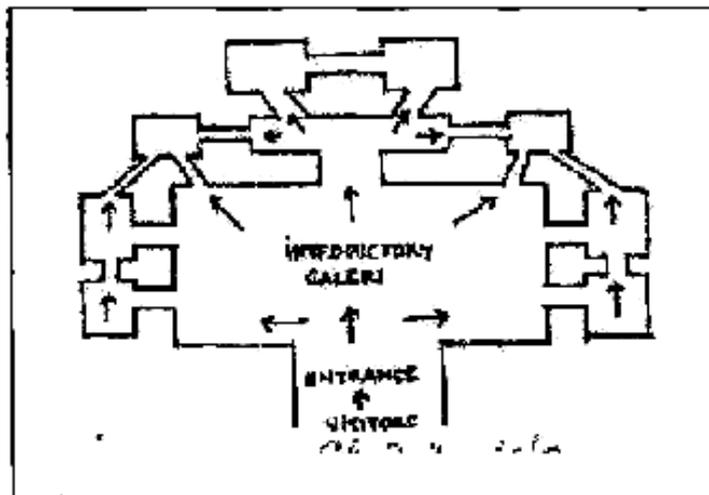
Adalah sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi para pengunjungnya untuk dapat memilih jalur jalannya sendiri dan tidak terikat pada suatu keadaan dan bentuk ruang tertentu tanpa adanya batasan ruang atau dinding pemisah ruang.



Gambar 2.13 Pola jalur *Random Circulation*
 Sumber: De Chiara and Calladar

3. Ring Circulation

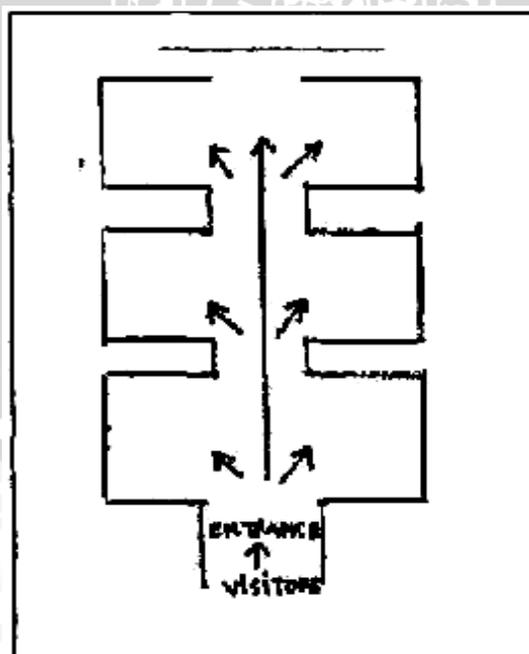
Adalah sirkulasi yang memiliki dua alternatif, penggunaannya lebih aman karena memiliki dua rute yang berbeda untuk menuju keluar suatu ruangan.



Gambar 2.14 Pola jalur *Ring Circulation*
Sumber: De Chiara and Calladar

4. Linear bercabang

Sirkulasi pengunjung jelas dan tidak terganggu, pembagian koleksi teratur dan jelas sehingga pengunjung bebas melihat koleksi yang dipamerkan.



Gambar 2.15 Pola jalur linear bercabang
Sumber: De Chiara and Calladar

Sirkulasi pada ruang pameran galeri memiliki peran yang sangat penting. Sirkulasi ini biasanya tercipta sesuai dengan bentuk layout bangunan. Pengarahan terhadap sirkulasi dapat dilakukan agar kegiatan pameran dapat berjalan lebih menarik, komunikatif, dan dapat meminimalisir suasana bosan yang biasanya timbul jika sirkulasi dibuat terlalu monoton. Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang sirkulasi ruang pameran adalah (*Time Saver Standard for Building Types* hal. 370-371):

1. Sistem sirkulasi bisa merupakan kronologis yang mengikuti bahan display atau secara berurutan dengan informasi yang diberikan.
2. Hindari kesan monoton dengan cara variasi dimensi, warna, sirkulasi, dan material pada elemen interior dan pencahayaan.
3. Variasi posisi pintu atau akses masuk dapat membantu mengarahkan pengunjung dengan meletakkannya di jalur-jalur yang sering didatangi pengunjung.
4. Pintu bisa ditempatkan pada sudut-sudut yang paling jauh, dengan demikian ruang akan terasa lebih efektif. Namun perlu dipertimbangkan juga akses pintu darurat di setiap lantai bangunan yang mudah dijangkau pengunjung.
5. Penyediaan fasilitas tambahan seperti kursi pada area transisi juga penting untuk memberi waktu pada pengunjung untuk menikmati objek tanpa perlu berdiri terlalu lama.
6. Aksesibilitas untuk penyandang cacat. Suatu galeri juga harus memperhatikan kebutuhan untuk para penyandang cacat (*people with disabilities*). Para penyandang cacat tentulah memerlukan alat bantu seperti kursi roda dan kruk bagi para tuna daksa misalnya, sehingga memerlukan akses khusus agar dapat digunakan. Jika memungkinkan, pengunjung dengan keterbatasan fisik dengan pengunjung normal memiliki rute yang sama dalam menikmati ruang pada galeri. Dan jika luasannya memadai, sirkulasi menuju lantai yang berbeda bisa menggunakan *ramp* ataupun lift yang aksesibel.

2.2.3 Pencahayaan pada galeri

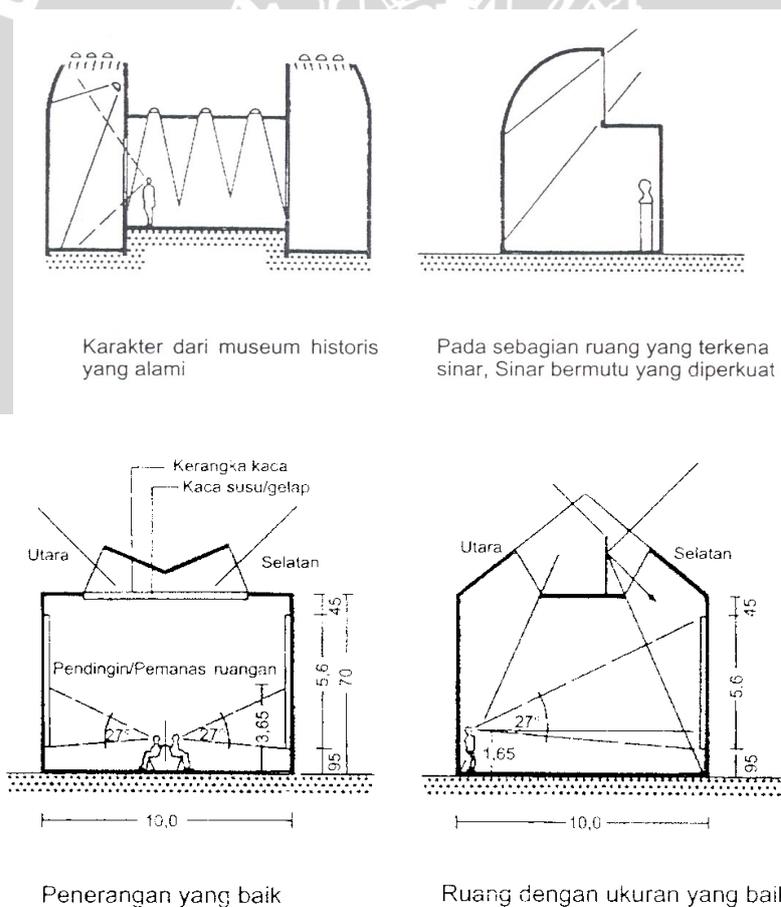
Tujuan utama dari pencahayaan yang ada pada ruang pameran adalah tersampainya hubungan visual yang ingin disampaikan antara objek yang

dipamerkan dengan pengunjung galeri. Pada pencahayaan ruangan pameran seharusnya didesain sebaik mungkin agar bisa menambah nilai keindahan suatu objek.

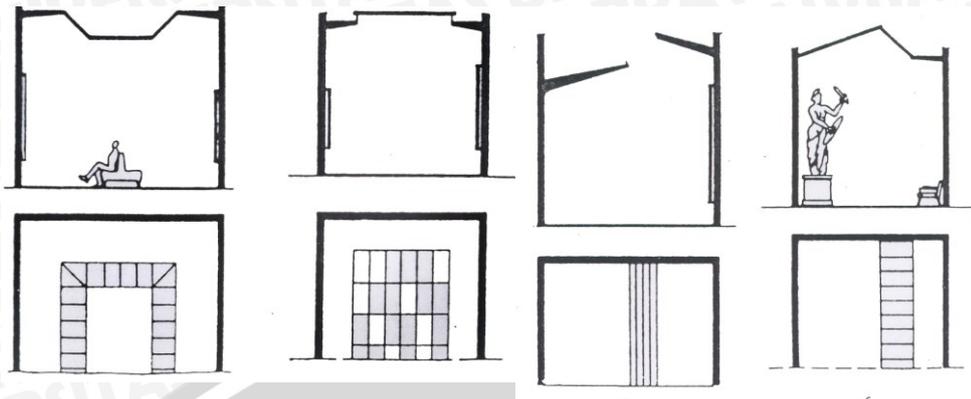
Pencahayaan ruangan diharapkan tidak melebihi terangnya pencahayaan terhadap objek. Akan tetapi pencahayaan ruangan juga tidak diharapkan terlalu gelap sehingga objek yang dipamerkan terlalu kontras. Perletakan cahaya harus dapat mencegah efek silau. Sistem pencahayaan yang mendukung sebuah ruang pameran berdasarkan sumber serta fungsinya dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

A. Sistem pencahayaan alami

Pencahayaan alami berasal dari sinar matahari. Sebagai salah satu sumber pencahayaan, sinar matahari memiliki berbagai kualitas pencahayaan langsung yang baik. Pencahayaan alami dapat diperoleh dengan memberikan bukaan-bukaan pada sebuah ruangan. Bukaan tersebut salah satunya melalui pengolahan plafon. Menurut Neufert (2002), Terdapat berbagai macam pengolahan plafond untuk memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk pada ruang pameran, antara lain:



Gambar 2.16 Potongan melintang untuk arah pencahayaan (Neufert. Data Arsitek. Jilid 2. 250).



Gambar 2.17 Potongan melintang dan tampak atas untuk pencahayaan
(De Chiara, Time Saver Standards For Buildings Type).

B. Sistem pencahayaan buatan

Pencahayaan pada galeri memberikan kontribusi yang besar tentang bagaimana menampilkan benda yang dipamerkan agar lebih memiliki kekuatan dan menarik sesuai tema yang ada, selain itu pencahayaan yang baik juga dapat memberikan fokus yang lebih menonjol dibandingkan dengan suasana galeri secara keseluruhan. Sistem pencahayaan dibagi ke dalam dua kategori, yaitu sistem pencahayaan alami dan sistem pencahayaan buatan. Pencahayaan sangat penting bagi interior dalam ruangan serta dapat juga menghidupkan suasana yang ada pada suatu ruang. Sistem pencahayaan alami dapat menjadi salah satu pilihan dalam perancangan sebuah galeri dimana melalui sistem bukaan akan didapatkan suplai cahaya yang bebas dan menyeluruh, namun kekurangannya yaitu resiko mudah menimbulkan panas, kerusakan akibat air dan kelembaban udara yang tidak mudah dikontrol, sedangkan sistem pencahayaan buatan dapat diperoleh dari penataan lampu-lampu dengan berbagai model dan variasi peletakkannya. Menurut (Suptandar, J. Pamudji, 1999), pencahayaan buatan ada berbagai macam dan dapat menimbulkan kesan dan karakter tersendiri, antara lain:

1. *Downlighting*
2. *Uplighting*
3. *Spot lighting*
4. *Track lighting*
5. *Decorative lighting*

2.2.4 Penghawaan pada galeri

Sistem penghawaan pada galeri harus sangat diperhatikan karena pada dasarnya secara geografis negara kita termasuk ke dalam golongan negara yang memiliki daerah

tropis dan memiliki dua musim, yaitu musim kemarau dan musim hujan. Hal ini jelas akan berpengaruh terhadap pemilihan sistem penghawaan yang akan dipilih dan yang akan mampu memberikan kenyamanan secara thermal pada para pengguna ruang atau pengunjung yang ada. Selain kenyamanan pengguna, penghawaan yang baik juga akan berpengaruh terhadap daya tahan atau keawetan dari benda-benda yang dipamerkan di galeri.

Kenyamanan fisik dapat dicapai pada kondisi temperatur rata-rata 23°C. Pencapaian kondisi kenyamanan ini tergantung dari banyaknya bukaan jendela, kondisi lingkungan, jumlah manusia dan dimensi ruang. Untuk mengatasinya dapat dicapai dengan banyaknya bukaan jendela atau menggunakan penghawaan seperti AC atau *Fan* (Suptandar).

Sistem penghawaan buatan menggunakan *Air Conditioner* dapat mengatur beberapa unsur, yaitu kecepatan aliran udara, pergantian dan pembersihan udara, pengaturan temperatur, kelembaban dan pendistribusian aliran udara pada tingkat atau kondisi yang diinginkan secara teratur dan konstan. Penentuan kondisi udara yang nyaman dan sejuk dalam interior memiliki acuan sebagai berikut:

- a. Temperatur radiasi rata-rata konstan
- b. Kecepatan aliran udara yang diinginkan
- c. Kebersihan udara dari polusi
- d. Partikel udara yang menimbulkan bau
- e. Kualitas ventilasi
- f. Tingkat kebisingan yang ditimbulkan oleh suara dari luar
- g. Temperatur bola kering dan basah di udara
- h. Segi-segi ekonomis dalam harga dan perawatan
- i. Pertimbangan estetis dari bentuk AC itu sendiri

Berikut adalah beberapa jenis *Air Conditioner* yang dijelaskan menurut peletakkannya:

- *Mounted type*: ditanam didalam dinding atau didalam plafond ruangan.
- *Ceiling type*: ditanam di atas atau dipasang di langit-langit ruangan.
- *Custom floor type*: diletakkan di atas lantai tanpa ada pemasangan khusus.
- *Wall mounted type*: ditanam didalam dinding.

Di pasaran pada umumnya kita mengenal 3 jenis Air Conditioner (Suptandar, 1999, hlm. 275), yaitu:

- AC window

Umumnya dipakai pada perumahan dan dipasang pada pada salah satu dinding ruang dengan batas ketinggian yang terjangkau dan penyemprotan udara tidak mengganggu si pemakai.

- AC sentral

Biasanya digunakan pada unit-unit perkantoran, hotel, supermarket dengan pengontrolan pengendalian yang dilakukan dari satu tempat.

- AC split

memiliki bentuk yang hampir sama dengan AC window, bedanya hanya terletak pada konstruksi dimana alat kondensator terletak di luar ruangan.

2.2.5 Metode semantik

Metode semantik, yaitu metode yang berfokus pada pengetahuan makna dan arti dalam elemen atau kelompok pembentukan wujud arsitektural. Metode ini hampir sama dengan metode *ikonologi* atau ikonik, yaitu metode desain yang memasukkan nilai-nilai atau citra tertentu pada wujud arsitektural agar tampilan bangunan tersebut memiliki suatu identitas, baik itu melalui metafora (realistik) atau simbolisme (abstrak). Hanya saja metode semantik memiliki kelebihan daripada ikonik dalam memberikan makna, nilai atau filosofi tertentu pada tampilan bangunan yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat umum karena metode ini dibagi menjadi empat aspek yang mengarahkan (*Markus Zahnd, Pendekatan dalam Perancangan Arsitektur*), yaitu:

- A. **Referensi**, yaitu objek arsitektural memiliki citra (image) atau kode tertentu yang dikenal secara umum berupa karakter atau ciri-ciri tertentu.
- B. **Relevansi**, yaitu objek arsitektural memiliki hirarki tertentu yang dikenal secara umum melalui bagaimana hubungan ruang dan tampilan terhadap lingkungannya.
- C. **Maksud**, yaitu objek arsitektural memiliki fungsi yang dikenal secara umum melalui bentuk atau ciri lainnya yang mengikuti fungsi di dalamnya.
- D. **Ekspresi**, yaitu objek arsitektural memiliki pengungkapan kesan atau nilai yang dikenal secara umum melalui bentuk dan tampilannya.

Dari keempat aspek semantik di atas, dibebaskan memilih salah satu atau lebih untuk memberikan identitas tertentu pada bangunan. Berikut adalah contoh bangunan-bangunan yang menerapkan salah satu dari empat aspek di atas.

A. Referensi

Atap joglo yang berbentuk limasan, bagian tengahnya lebih terjal daripada tepi dan berteritisan lebar merupakan kode atau citra dari rumah tradisional Jawa yang dijadikan *referensi* dalam desain Bandara Juanda Surabaya.



Gambar 2.18 Bandara Juanda Surabaya, contoh penerapan Semantik Referensi. (foto:google.com)

Posisi gedung Rektorat Universitas Brawijaya berada di lokasi paling strategis dibandingkan bangunan lainnya di kompleks universitas ini, dimana di depannya terdapat bundaran tugu yang merupakan pusat sirkulasi kendaraan, lapangan hijau luas sebagai public space dan di sekelilingnya adalah lokasi dari semua fakultas. Ditambah lagi dengan ukurannya yang paling tinggi daripada semua gedung di fakultas manapun. Semua kondisi dan karakter tersebut menjadikan gedung Rektorat ini terlihat paling kontras atau paling menarik perhatian, sehingga tampak memiliki hirarki paling tinggi daripada semua bangunan di kompleks universitas ini.



Gambar 2.19 Gedung Rektorat Universitas Brawijaya, Malang, contoh penerapan Semantik Relevansi.

C. Maksud

Tanpa adanya tulisanpun kedua bangunan di bawah ini dapat diduga berfungsi untuk aktivitas apa, yaitu rumah tinggal (kiri) dan bangunan pendidikan (kanan). Perbedaan ukuran, jumlah lantai dan jumlah bukaan menggambarkan *maksud* bahwa kedua bangunan sebagai ruang untuk fungsi aktivitas yang berbeda. Bangunan pendidikan menampung manusia dan aktivitas lebih banyak daripada bangunan rumah tinggal, maka ukurannya lebih besar dan juga jumlah bukaannya lebih banyak.



Gambar 2.20 Rumah tinggal dan gedung Fakultas Kedokteran Universitas Brawijaya, Malang, contoh penerapan Semantik Maksud. (sumber:google.com)

Rancangan Santiago Calatrava yang bernama *Milwaukee Art Museum* di Amerika Serikat mengekspresikan kebebasan bentuk namun estetis. Secara detail terlihat keteraturan garis-garis membentuk bidang lengkung, lalu membentuk massa bangunan yang berbentuk seperti sayap mengembang. Semua ciri khas tersebut memiliki nilai, yaitu pengungkapan (*ekspresi*) dari kebebasan seni yang tersusun dari garis-garis yang bebas, tapi teratur menjadi wujud benda seni yang indah.



Gambar 2.21 Milwaukee Art Museum di Amerika Serikat dan gedung baru Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, Malang, contoh penerapan Semantik Ekspresi. (sumber : google.com)

Gedung Fakultas Hukum di Universitas Brawijaya pada gambar sebelah kanan. Nilai yang diekspresikan adalah keadilan, ketegasan dan kekokohan hukum. Keadilan diekspresikan dengan bentuk simetris, ketegasan diekspresikan dengan penonjolan

kolom-kolom dan kekokohan diekspresikan dengan ornamen tiang-tiang besar persegi vertikal yang ditopang oleh setiap kolom.

Dari keempat aspek Semantik di atas, yang akan diterapkan pada Perancangan Galeri Klub Sepakbola Arema di Malang adalah **Referensi** dan **Ekspresi**. Diharapkan ada keselarasan antara tampilan bangunan dengan identitas bangunan nantinya. Dengan Semantik Referensi tersebut, citra atau kode tertentu tentang persepakbolaan dapat direferensikan untuk membentuk tampilan bangunan, misalnya citra sebuah stadion sepakbola sebagai wadah permainan sepakbola sendiri. Dengan Semantik Ekspresi, kesan-kesan tertentu tentang persepakbolaan dapat diungkapkan ke desain tampilan bangunan, misalnya kesan lapangan sepakbola yang terpusat dan simetris.

2.3 Tinjauan Material dan Struktural

2.3.1 Material kaca

Tabel 2.2 Perbandingan Kaca Tempered dan Kaca Laminasi

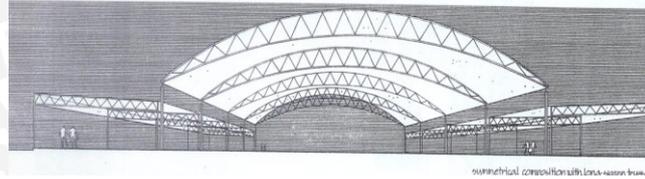
KACA TEMPERED	KACA LAMINATED
<p>Kaca tempered adalah kaca float biasa yang telah ditingkatkan kekuatannya dengan cara dipanaskan sampai titik didih tertentu.</p> 	<p>Kaca laminated dihasilkan melalui proses laminasi dengan melekatkan dua lembar kaca biasa dan menggunakan polyvinil butiral film. Bilamana kaca tersebut pecah, pecahannya akan tetap melekat pada film tersebut.</p> 
<p>Karakteristik Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berkekuatan tinggi, Kaca tempered mempunyai daya tahan lentutan dan benturan keras 3-5 kali lebih kuat dari kaca float dengan ketebalan yang sama. 2. Ketahanan terhadap perubahan suhu, Kaca tempered mempunyai daya tahan terhadap perubahan suhu kira-kira 3-5 lebih tahan dari kaca float biasa. 3. Pecahan kaca dalam bentuk partikel dan tumpul sehingga aman, Pecahan kaca tempered berbentuk kecil kecil dan tumpul tidak seperti biasa pecahannya sangat runcing dan tajam sehingga tidak aman. 	<p>Karakteristik Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aman, Apabila sebuah benturan memecahkan kaca laminated pecahannya tidak akan melukai penggunanya. 2. Melindungi, Kaca laminasi menawarkan perlindungan lebih besar bagi orang dan properti dibandingkan produk kaca lainnya. Standar dua-konstruksi /lapis memberikan ketahanan terhadap penetrasi ketika mengalami serangan. Multi-lapis kaca dan film polyvinil desain dapat memberikan resistensi terhadap peluru, bom dan serangan yang kuat. 3. Pengontrol Suara, Kinerja kaca film membuat kaca laminated sangat efektif digunakan untuk mengontrol transmisi suara. 4. Kontrol solar energi, Polyvinil fim yang berwarna dapat mengurangi transmisi solar

	<p>energi sehingga memberikan kesejukan. Kaca laminated juga mengurangi pantulan sinar matahari tanpa distorsi warna pandang, dan dengan warna warna film pilihan, kaca laminated memberikan ‘nilai tambah untuk desain.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Membatasi sinar ultra violet. Kemampuan daya tahan kaca laminated menyaring ultra violet, sangat membantu melindungi barang barang rumah tangga dari efek perubahan warna yang diakibatkan pengaruh radiasi ultra violet. 6. Penampilan struktur, Kaca laminated pada dasarnya memiliki penampilan struktur yang sama dengan kaca tunggal, yaitu memiliki kejernihan yang sempurna dan bebas dari perubahan warna. 7. Daya tahan terhadap pengaruh sinar, kelembaban dan panas, Kaca Laminated mempunyai daya tahan terhadap sinar ultra violet, kelembaban dan suhu panas sehingga tidak akan ada perubahan warna, luntur dan tidak ada gelembung hawa pada polyvinil film. 8. Warna, Warna Kaca laminated yang dibuat dari polyvinil film yang merupakan pigmen solid, tersedia dengan pilihan warna-warna menarik, dan bervariasi.
<p>Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pintu kaca frameless 2. Shower screen (dinding dan pintu) 3. Furniture (misal:meja kaca) 4. Railing tangga kaca 5. Kaca kendaraan 	<p>Penggunaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Skylight 2. Shower screen (dinding dan pintu) 3. Canopy kaca 4. Kaca kendaraan 5. Kaca anti peluru 

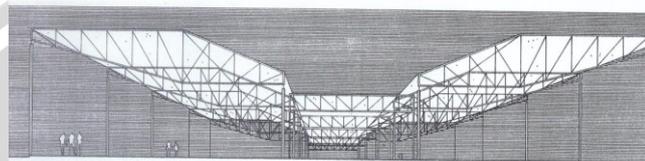
2.3.2 Truss System

Henrich Engel dalam bukunya, “*Structure System,*” mengilustrasikan bagaimana desain-desain yang memungkinkan dengan Truss System melalui sketsa teoritis dan juga studi maket. Sistem struktur rangka batang memiliki banyak sekali alternatif konfigurasi yang mewujudkan aneka ragam desain asalkan tidak keluar dari hukum konfigurasi segitiga kaku yang dijelaskan sebelumnya. Semua alternatif ini

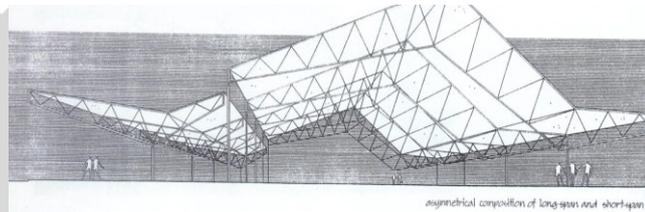
dapat menjadi acuan rasionalitas dalam menerapkan desain tampilan bangunan Galeri Klub Sepakbola Arema ini. Berikut adalah desain-desain yang memungkinkan dengan *Truss System*:



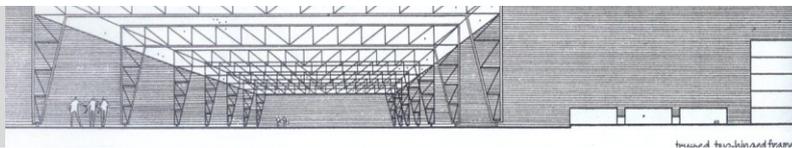
Gambar 2.22 Symmetrical composition with long-span truss in center



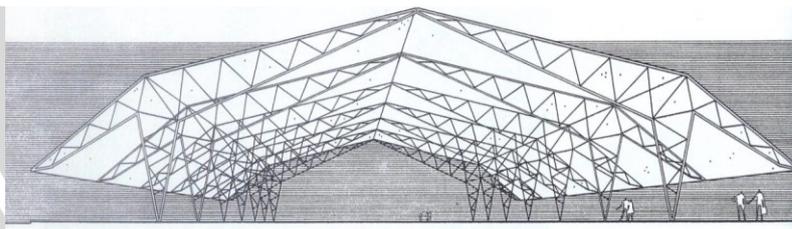
Gambar 2.23 Symmetrical composition with long-span trusses at the sides



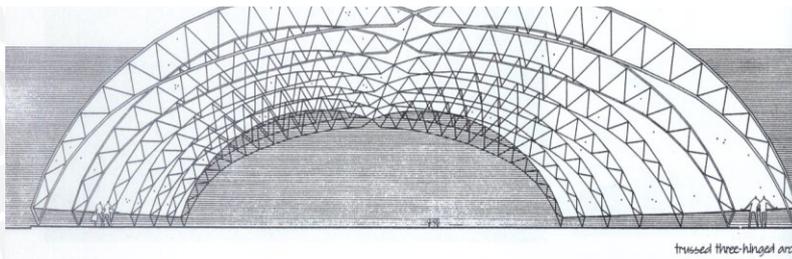
Gambar 2.24 Asymmetrical composition of long-span and short-span trusses



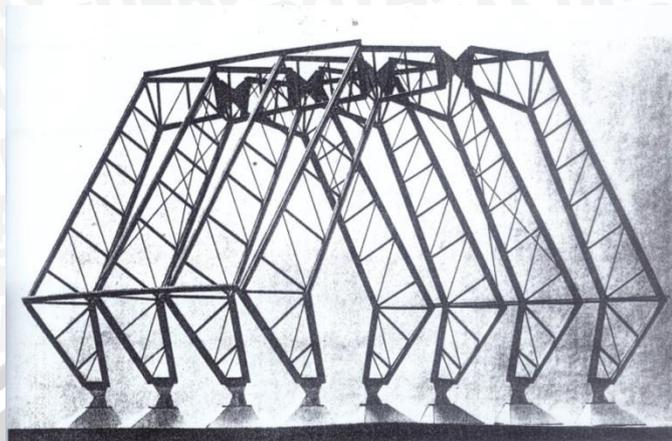
Gambar 2.25 Trussed two-hinged frame



Gambar 2.26 Trussed three-hinged frame with cantilever



Gambar 2.27 Trussed three-hinged arch



Gambar 2.28 Flat truss system composed of trussed three-hinged arches



Gambar 2.29 System of flat trusses with large cantilevers at both ends



2.4 Tinjauan Komparasi Galeri Sepakbola

Pada galeri sepakbola milik klub sepakbola yang ada di Benua Eropa memiliki fungsi yang sama, yaitu sebagai pusat pendapatan internal klub sepakbola tersebut. Fungsi lain yang ada pada galeri sepakbola di internasional yaitu fungsi edukatif dan rekreatif sesuai dengan fungsi galeri yang ada.

2.4.1 Ajax Experience Museum and Gallery (*Ajax Experience*)

Lokasi : Amsterdam, Belanda

Pembukaan Tahun : 24 September 2011

Pendiri : Sid-Lee Architecture

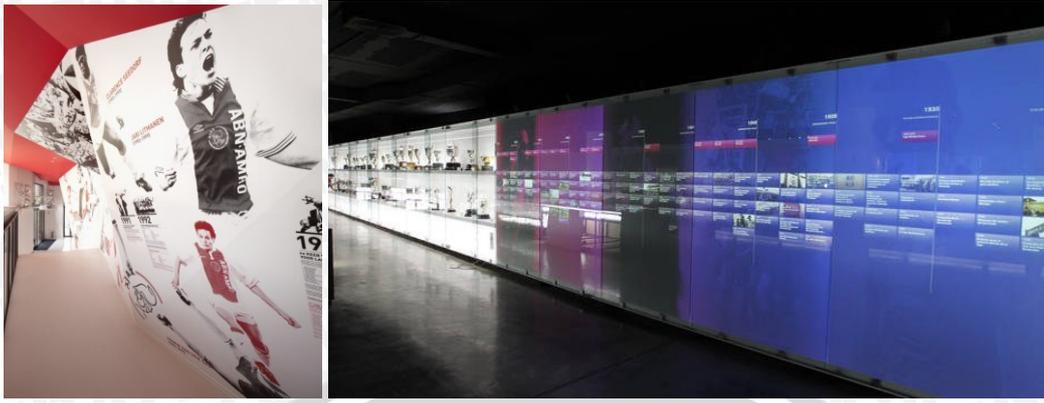
Area penjualan galeri ini dipusatkan pada satu titik. Pada galeri ini pengunjung diarahkan dengan menggunakan sirkulasi linear, sehingga pengunjung dapat melihat beberapa benda koleksi dari penghargaan tim atau yang bernilai historis seperti piala sampai baju koleksi pemain Ajax tersebut. Galeri Ajax ini bersifat rekreatif dan edukatif, hal ini diwujudkan pada fasilitas tambahan galeri berupa simulasi permainan sepakbola dan beberapa informasi dan memorabilia tentang klub Ajax yang tergambar di dinding interior galeri (*Hall of Fame*).

Ruang utama penjualan ini berada pada persimpangan sirkulasi masuk dan keluar galeri, sehingga pengunjung yang hanya ingin membeli merchandise atau tiket tanpa menelusuri galeri hingga kedalam pun bisa.

Pencahayaan yang terang pada pusat penjualan Galeri Ajax ini menggunakan sistem pencahayaan buatan dan alami, sehingga pengunjung juga mendapatkan pengalaman dan kenyamanan berbelanja *merchandise* di Ajax Experience ini. Fungsi bangunan ini mencakup 5 aspek sumber pendapatan internal klub.



Gambar 2.30 Area penjualan merchandise dan simulasi shooting bola pada Ajax Experience (sumber: <http://retaildesignblog.net>)



Gambar 2.31 *Hall of Fame* pada Ajax Experience
(sumber: <http://retaildesignblog.net>)



Gambar 2.32 Area Konservasi dan Historis pada Ajax Experience
(sumber: <http://retaildesignblog.net>)

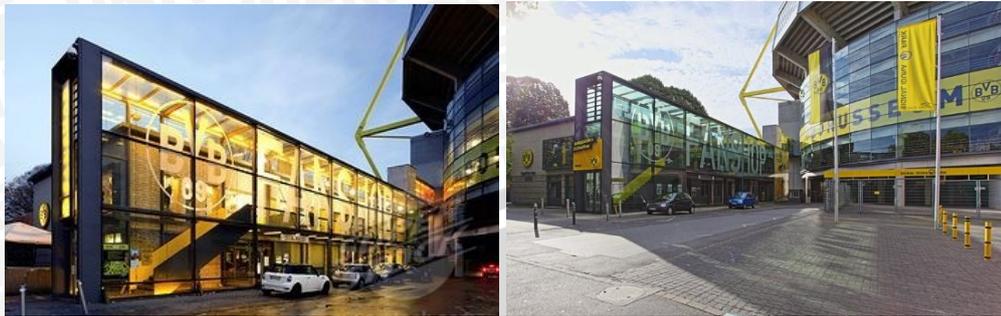
2.4.2 Borussia Dortmund Gallery and fanbase (BVB Fanbase)

Lokasi : Dortmund, Jerman

Pembukaan Tahun : September 2011

BVB Fanbase ini adalah pusat penjualan merchandise dari klub sepakbola asal Jerman, yaitu Dortmund. Pada dasarnya terdiri dari ruang penjualan *merchandise*, tiket *box* dan memorabilia klub sehingga pendapatan internal klub sepakbola Dortmund dapat terpusat disini. Dengan tampilan fasad depan yang transparan dengan

menggunakan motif klub tersebut maka bangunan ini menjadi suatu identitas pusat penjualan tersebut.



Gambar 2.33 Borussia Dortmund Gallery and fanbase (BVB Fanbase)
(sumber : <http://www.tridonic.com>)



Gambar 2.34 Ruang dalam BVB Fanbase
(sumber : <http://www.tridonic.com>)

Pola penataan merchandise di ruang dalam berpola terpusat yang menggunakan pola *Ring Circulation*. Penggunaan cahaya buatan seperti down lighting yang terang menjadikan pusat *merchandise* Dortmund ini terlihat menarik untuk dikunjungi.



Gambar 2.35 Ruang dalam BVB Fanbase
(sumber : <http://www.tridonic.com>)

Dengan gambaran ruang yang ada pada gambar 2.37 bahwa penataan benda bersejarah klub sepakbola Dortmund di buat per-zona. Hal ini bertujuan agar para pengunjung dibebaskan memilih zona yang akan dikunjungi sesuai minat, akan tetapi tetap terarah melalui sirkulasi utamanya.

2.4.3 National Football Museum

Lokasi : Manchester, Inggris

Pembukaan Tahun : September 2011



Gambar 2.36 National Football Museum, Manchester
(sumber: wikipedia.com)

National Football Museum adalah sebuah museum sepakbola yang terletak di pusat kota Manchester didirikan untuk melestarikan, konservasi dan memberikan beberapa informasi berupa memorabilia koleksi penting dari asosiasi sepak bola Inggris. Museum ini awalnya terletak di Deepdale, Preston, Lancashire, tetapi pindah ke Manchester pada tahun 2011 (*wikipedia.org*)

Beberapa fasilitas yang ada berupa pusat penjualan, *hall of fame*, memorabilia benda bersejarah sepakbola Inggris, area simulasi permainan sepakbola, pusat komunitas suporter sepakbola Inggris, café, kantor manajemen pengelola museum, dan penjualan tiket timnas Inggris.



Gambar 2.37 Ruang penjualan *Merchandise*, National Football Museum
(sumber: wikipedia.com)



Gambar 2.38 Ruang pameran dan memorabilia sepakbola Inggris
(sumber: wikipedia.com)

Bangunan ini terdiri dari 6 lantai yang dibagi menjadi beberapa zona, yaitu zona penjualan serta zona rekreatif dan edukatif. Perancangan bangunan ini menggunakan pola ruang terpusat, dan penzoningan dibagi secara vertikal. Pada pencahayaan museum ini menggunakan beberapa pencahayaan buatan pada beberapa zona yang ada, seperti pada zona edukatif.

2.5 Tinjauan Komparasi Desain Semantik

Objek-objek perbandingan berikut bukan bangunan dengan fungsi galeri sepakbola, tapi bangunan dengan menerapkan metode yang sama, yaitu Semantik Ekspresi dan Referensi. Seperti dijelaskan sebelumnya, *semantik ekspresi* merupakan metode memberikan makna pada tampilan bangunan dengan pengungkapan (ekspresi) dari nilai atau kesan tertentu. *Semantik referensi* merupakan metode memberikan makna pada tampilan bangunan dengan citra atau kode tertentu.

2.5.1 Science Museum Principe Felipe

Dengan luas Area sebesar 41.000 m², bangunan menggunakan struktur beton yang membentuk rangka hewan prasejarah. Pada bagian selatan struktur beton yang membentuk rongga – rongga diisi dengan kaca agar cahaya alami dapat leluasa masuk ke dalam bangunan.



Gambar 2.39 Tampak malam Science Museum Principe Felipe
(sumber : google.com)



Gambar 2.40 Tampak selatan museum
(sumber : <http://www.arcspace.com>)



Gambar 2.41 tampak barat museum
(sumber : <http://www.arcspace.com>)

Bagian selatan rangka baja dipadukan dengan kaca membentuk tirai yang panjang yang menutupi keseluruhan panjang bangunan. Struktur utama yang digunakan pada bangunan ini adalah beton. Beton dengan dilapisi warna cat putih ditampilkan pada keseluruhan fasad bangunan. Dikombinasikan dengan kaca sebagai pelindung yang transparan, sang arsitek menampilkan struktur bangunannya sebagai karakter utama bangunan ini.

Penerapan metode semantik referensi pada bangunan ini yaitu bangunan menampilkan kesan modul struktural pada bangunan yang mengakibatkan pengulangan secara terus menerus sehingga menimbulkan keselarasan yang tinggi. Sedangkan semantik ekspresi yang ditimbulkan dari citra sebuah rangka manusia ataupun hewan yang mana permukaan tidak selalu rata dan lurus melainkan banyak terdapat penekanan pada sendi misalnya sesuai dengan identitas objek yang diwadahi.

2.5.2 George Washington Bridge Bus Terminal

Fungsi	: Terminal Bus di atas Jembatan
Lokasi	: Kota Washington, Amerika Serikat
Perancang	: Pier Luigi Nervi



Gambar 2.42 George Washington Bridge Bus Terminal
(sumber : <http://www.google.com>)

Arsitek Italia yang berperan penting dalam kemajuan desain sistem bentang panjang di dunia, Pier Luigi Nervi, pada tahun 1963, mendapat tantangan merancang sebuah jembatan yang di atasnya terdapat terminal bus. Dia merancang sistem Belt-Truss beton sebagai pengaku utama bangunan terminal ini dan di bawahnya, truss tersebut ditopang truss beton lain yang batang-batangnya lebih pendek. Perpaduan antara dua truss tersebut membentuk desain yang menarik, yaitu bangunan terminal dan jembatan yang menopang pada pohon-pohon buatan. Sistem truss juga digunakan pada rancangan bingkai skylighting yang beruas-ruas. Kode atau citra utama yang menjadi referensi oleh Pier Luigi Nervi adalah *Jembatan*. Sebuah terminal di atas jembatan adalah kondisi yang langka di seluruh dunia, maka karakter istimewa ini perlu ditonjolkan citra jembatannya dengan penonjolan truss ini.

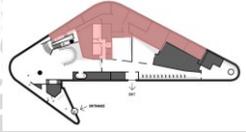


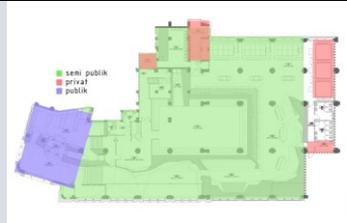
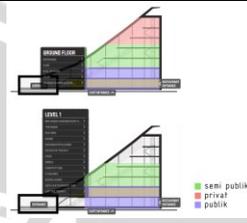
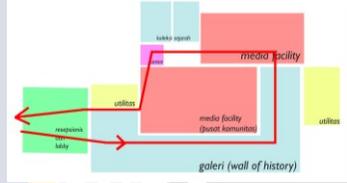
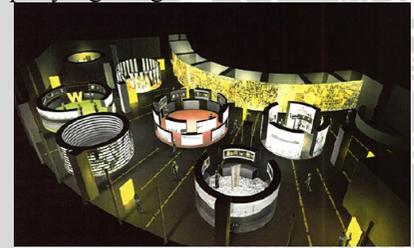
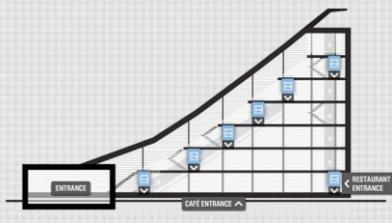
Gambar 2.43 View dari jalan raya dan perspektif bangunan terminal Washington Bridge Bus (sumber : <http://www.google.com>)

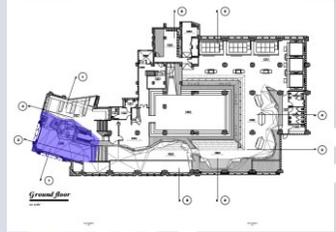
Meskipun bangunan ini relatif paling tua di lingkungannya, tapi desain perulangan segitiga trussnya, perpaduan dua garis truss atas-bawah dan pola ruas-ruas skylight menjadikan bangunan ini terlihat mencolok dan positif di antara lingkungannya yang kaku dan monoton dengan bangunan persegi-persegi. Sehingga, bangunan ini menjadi landmark atau penanda di kawasan tersebut.

2.6 Parameter Galeri Sepakbola

Tabel 2.3 parameter galeri sepakbola

No.	Variabel	<p>Ajax Experience Museum and Gallery</p> 	<p>Borussia Dortmund Gallery and fanbase (BVB Fanbase)</p> 	<p>National Football Museum</p> 	<p>Kesimpulan Komparasi</p>
1.	Fungsi	Sebagai pusat penjualan merchandise dan tiket klub sepakbola Ajax	Sebagai pusat penjualan merchandise dan tiket klub sepakbola Dortmund	Sebuah wadah konservasi, informasi sepakbola Inggris, dan penjualan merchandise sepakbola Inggris dengan pelaku yang sama yaitu pengunjung dan pengelola	<p>Galeri sepakbola memiliki fungsi primer sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sebagai pemusatan sumber pendapatan klub sepakbola dengan penjualan produk merchandise. 2. Sebagai pusat konservasi benda koleksi memorabilia klub sepakbola sehingga bersifat edukatif. 3. Pengunjung dapat merasakan unsur rekreatif dengan beberapa fasilitas penunjang yang ada seperti simulasi permainan sepakbola.
2.	Program Ruang (zoning area)	Pembagian zona terbanyak pada bangunan ini adalah zona <i>semi publik</i> . Zona <i>semi publik</i> ini adalah zona ruang pameran yang memiliki sirkulasi linier.	 <p>Pada Dortmund Fanbase ini pembagian zona dibagi menjadi zona publik untuk</p>		<p>Peletakan zona <i>publik</i> yang selalu menjadi zona penerima pengunjung galeri dapat dipakai dalam konsep rancangan pada bangunan galeri.</p> <p>Untuk zona privat secara vertikal dapat diletakkan dilantai teratas atau lebih masuk ke dalam.</p> <p>Jenis ruang yang terdapat pada zona</p>

			<p>suporter (fanbase) dalam pembelian tiket, penjualan merchandise, dan museum yang bersifat edukatif.</p>	 <p>Terdapat 6 lantai pada National Football Museum Inggris. Pembagian zona bangunan secara vertikal. zona <i>privat</i> terdapat di lantai teratas, dan zona <i>publik</i> lantai terbawah.</p>	<p>publik yaitu <i>Main Hall</i>, <i>Resepsionis</i>, dan <i>Hall of Fame</i>.</p> <p>Untuk ruang penjualan dan benda benda koleksi lainnya terletak di zona <i>semi publik</i>.</p>
3.	Sirkulasi	 <p>Sirkulasi linier pada galeri ini mengarah langsung terhadap ruang di dalam bangunan dan menunjukkan kronologi perjalanan suatu tim Ajax.</p>	<p>Untuk sirkulasi bangunan ini hampir sama dengan Ajax Experience, yaitu linier. Hanya perbedaannya di bangunan ini adalah di zona museum yang menggunakan Ring Circulation, dimana pengunjung dibebaskan menuju spot yang diinginkan.</p> 	<p>Selain sirkulasi per lantai secara linier, pengunjung bebas memilih lantai berapa yang ingin dituju.</p>  <p>Pada bangunan ini juga terdapat sirkulasi disabilities perlantai.</p>	<p>Sirkulasi yang diterapkan di bangunan galeri hendaknya dapat menciptakan suasana nyaman kepada para pengunjung. Salah satu penerapan pada bangunan yang ada yaitu penerapan <i>ramp</i> dan <i>mezzanine</i> pada sirkulasi antar ruang.</p> <p>Sirkulasi pada <i>Main Hall</i> digunakan untuk wadah hall of Fame, Selain itu <i>Main Hall</i> juga dapat digunakan untuk area transisi (istirahat).</p>
4.	Fasilitas	<p>Main Hall: Pada <i>Main Hall</i> Ajax Experience ini digunakan untuk penerimaan pengunjung sekaligus <i>Hall</i> yang bercerita (kronologi) yang biasa disebut <i>Hall of Fame</i>.</p>	<p>Main Hall:</p>	<p>Main Hall:</p>	



Main hall pada bangunan ini memiliki pencahayaan alami yang baik, karena cahaya leluasa masuk ke dalam bangunan.

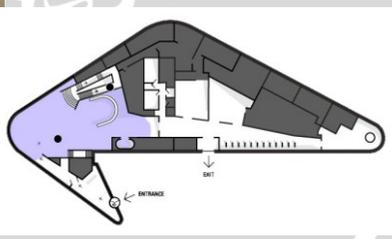
Gallery Shop:



Penjualan merchandise dilakukan secara terpusat pada zona penjualan, dari gambar terlihat jelas identitas klub tersebut dari segi warna interior ataupun logo klub.



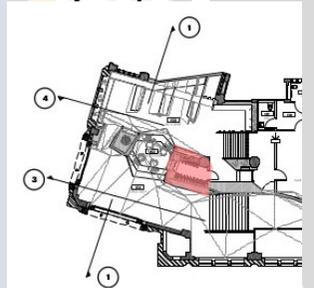
Hall of Fame pada National Football Museum ini pengunjung dapat melihat cerita dan informasi mengenai sejarah dan perkembangan sepak bola di Inggris. Melalui media yang ada pada Hall ini, pengunjung dimudahkan mendapatkan informasi.



Fasilitas yang ada pada galeri sepakbola yaitu:

1. Main Hall dengan fungsi menerima pengunjung (resepsionis, informasi, dan tiket)
2. Ruang penjualan merchandise
3. Zona memorabilia / ruang pameran (mini museum yang bersifat edukatif dan informatif)
4. Zona rekreatif seperti area game (shoot dan pass area, discover zone, interactive visual dan the stadium)
5. Zona servis.

Gallery Shop:



Letak pusat merchandise galeri dan museum Ajax ini terletak di bagian dekat pintu masuk dan keluar, sehingga pengunjung harus memasuki galeri dan museum ini.

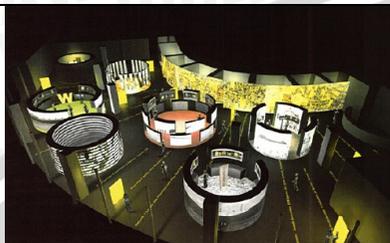
Zona museum:

Penggabungan antara pecahayaan alami dan buatan digunakan pada tempat penjualan merchandise ini.



Ruang Pamer Galeri:

Ruang pamer galeri ini berada pada zona *semi publik*, dengan jenis penataan benda koleksi *in showcase* maka benda koleksi tetap terjaga dari kerusakan.



Gallery Shop:



Gallery shop di *National Football Museum* ini menjual buku historis tentang bermacam tim sepak bola se-Inggris Raya. Selain itu penjualan karya seni yang berkaitan dengan sepak bola juga di jual disini. Letak area ini di lantai dasar bangunan.

Ruang Pamer Galeri:



Ruang pamer untuk galeri pameran benda koleksi sepak bola ini terdapat di lantai 2. Ruang pemain, *fans* dan pameran piala.

Café:

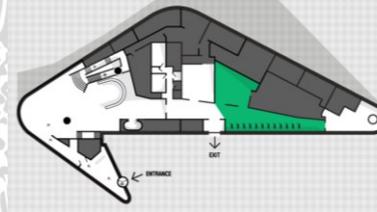
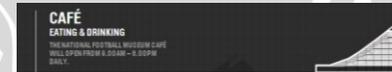
Konsep warna yang bertemakan klub sepak bola Ajax digunakan juga di café *Ajax experience*. Selain itu, view yang di tampilkan adalah lingkungan sekitar bangunan ini.

FASILITAS REKREATIF**1. Ruang Audiovisual (Stadium)**

Ketika pengunjung memasuki ruang ini mereka di hadapkan dengan penambahan slide gambar melalui panel layar LCD 46 inch di konfigurasi 2x2 di tembok. Salah satu dari tema utama di area ini adalah “*From Children To Champion*” (dari anak anak menjadi juara) dimana menampilkan tentang latihan yang intens yang merubah para talenta muda menjadi pemain top. Film lainnya, “*Well of Talent*” berfokus pada bagaimana anak anak menjadi bagian Ajax Junior dan di tampilkan di layar dengan sisi sejajar yang berada tepat di lantai atas.

Café:

Café ini menggunakan konsep “view keluar bangunan”. Terletak di dekat pintu keluar bangunan.

**FASILITAS REKREATIF****1. Penalty Shoot Out and one-two passing game**

Salah satu fasilitas yang ada di National Football Museum yaitu Penalty Shoot Out dan one-two passing. Fasilitas rekreatif ini pengunjung diberi kesempatan untuk dua kali menendang bola dari titik putih yang ada pada ruangan tersebut. Pada layar yang tersedia terdapat beberapa point. Permainan ini diciptakan agar para penonton sepakbola tahu bagaimana



2. Interactive Visual

Dengan menggunakan alat yang diproduksi oleh Electrosonic yang bernama TIPS Speed yang dimana dapat mengajarkan pengunjung mengenai taktik dan strategi yang dipakai oleh Ajax diberbagai musim kompetisi yang berdasarkan pada berbagai kesempatan di dalam permainan.



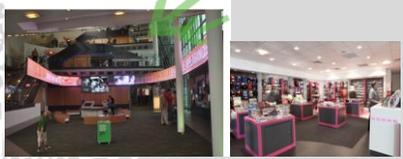
pesepakbola profesional pernah mengalami kegagalan tersebut. Luas yang digunakan area ini adalah 60 m².



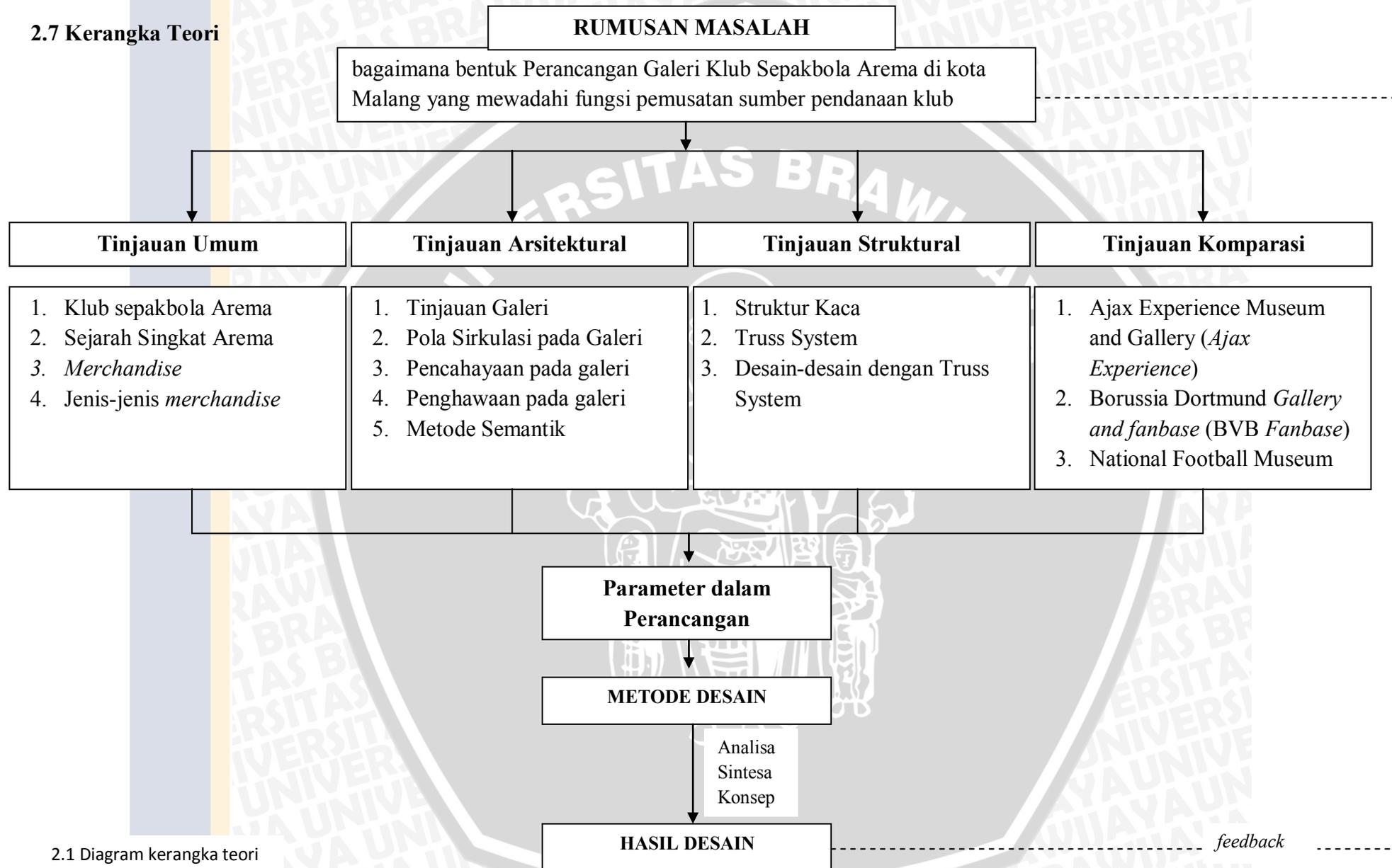
2. Discovery Zone

Discovery Zone adalah salah satu zona yang luasnya 12m² yang digunakan untuk anak dibawah umur 5 tahun.



<p>5.</p>	<p>Entrance</p>	 <p>Untuk bangunan Ajax Experience, Entrance Hall yang digunakan seperti entrance hall pada umumnya. Dengan fasad bangunan kolonial. Dengan menunjukkan identitas klub pada entrance orang dapat mudah mengenal bangunan tersebut.</p>	 <p>Logo klub sebagai identitas yang ditampilkan melalui fasad bangunannya.</p>	 <p>Entrance Hall satu arah yang digunakan oleh National Football Museum ini langsung menuju ke Main Hall. Selain itu, penggunaan fasad transparan guna menunjang pencahayaan alami pada Main Hall dimana banyak komunitas atau pengunjung berkumpul.</p>	<p>Pada fasad bangunan galeri sepakbola menunjukkan identitas galeri tersebut. Selain itu, material fasad yang digunakan pada entrance juga dapat dimasuki oleh cahaya alami dengan berbahan material <i>transparan</i> seperti kaca.</p>
<p>6.</p>	<p>Pencahayaan</p>	<p>Pencahayaan buatan sangat dimaksimalkan di galeri ini. Hal ini dikarenakan benda koleksi yang ada di tengah bangunan tidak dapat dijangkau oleh cahaya alami. Sedangkan pada ruang terluar, cahaya dapat masuk.</p>  	<p>Penggunaan pencahayaan buatan dan alami ada pada bangunan ini.</p>  	 <p>Bentuk bangunan yang vertikal memudahkan perancang untuk menggunakan pencahayaan alami. Dengan menempatkan sisi transparan pada bagian terluar sehingga cahaya dapat masuk ke dalam bangunan. Pencahayaan buatan juga diperlukan di beberapa sisi ruang, seperti ruang penjualan.</p>	<p>Pencahayaan adalah salah satu aspek yang penting pada perancangan galeri. Dengan memanfaatkan pencahayaan alami berupa <i>skylight</i>. Akan tetapi, beberapa benda koleksi yang juga membutuhkan pencahayaan tambahan.</p>

2.7 Kerangka Teori



2.1 Diagram kerangka teori