

Perancangan Interior Sekolah Bola Basket Archo di Surabaya

Denny Yuwono Chandra, Adi Santosa
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yuwonodenny@yahoo.com ; adis@peter.petra.ac.id

Abstrak - Kota Surabaya yang mendapat predikat sebagai gudang atlet Jawa Timur dan Nasional, menjadi salah satu barometer olahraga di Indonesia, salah satunya olahraga bola basket. Sekolah bola basket Archo yang berlokasi di Surabaya, merupakan salah satu sarana yang mewadahi masyarakat kota Surabaya dalam pembinaan atlet-atlet basket sejak dini hingga nantinya mampu menjadi atlet nasional yang berprestasi dan dapat mengharumkan nama Indonesia di dunia basket internasional. Tapi disayangkan sekolah bola basket ini belum memiliki fasilitas yang memadai untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Selama ini sekolah bola basket ARCHO masih menyewa lapangan untuk melakukan kegiatan belajar dan mengajar dan di tempat persewaan tempat tersebut pun masih tidak memiliki fasilitas - fasilitas yang mendukung untuk kegiatan belajar dan mengajar. Oleh karena itu merancang sebuah gedung yang memiliki berbagai macam fasilitas yang dapat mendukung proses belajar mengajar dalam sekolah bola basket merupakan hal yang sangat penting karena sekolah bola basket ini belum memiliki gedung sendiri maka desainer menggunakan denah bangunan dari perancangan arsitek.

Kata kunci : Perancangan, Bakset, ARCHO, dan Interior

Abstract - Surabaya, who received the title as a warehouse in East Java and National athlete, became one barometer sport in Indonesia, one of the sport of basketball. Archo basketball school located in Surabaya, is one tool that can accommodate people of Surabaya in coaching basketball athletes from an early age until later able to become national athletes who excel and be the name of Indonesia in the international basketball world. But unfortunately this is not a basketball school has adequate facilities for teaching and learning activities. Where during this school basketball ARCHO still renting the field to make learning and teaching activities and at the rental places still do not have the facilities - facilities that support for teaching and learning. Therefore, designing a building that has a wide range of facilities that can support teaching and learning in the school basketball is very important because this is not a basketball school has its own building designers use the design architect of the building plans.

Keywords : Designing, bakset, ARCHO, and Interior

1. Pendahuluan

Dalam kehidupannya, manusia tak pernah lepas dari kebutuhan jasmani dan rohani. Kebutuhan jasmani merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan fisik, sedangkan kebutuhan rohani merupakan kebutuhan yang berhubungan dengan jiwa, perasaan, dan hasrat. Salah satu kegiatan yang sangat mendukung kebutuhan jasmani adalah olahraga.

Olahraga adalah suatu kegiatan yang universal, diminati dan menjadi kebutuhan bagi manusia dari segala lapisan dan golongan. Dengan demikian olahraga menjadi kegiatan yang memiliki fungsi sosial, kesehatan, rekreasi, politis, bahkan bisnis. Sejak dahulu olahraga menjadi sarana untuk persahabatan, kesehatan, menghilangkan stress, menunjukkan kekuasaan, sumber penghasilan dan investasi, hingga perdamaian. Olahraga juga berfungsi menimbulkan semangat, mendorong atau merangsang kreasi baru, juga memberikan tenaga atau kebugaran tubuh kepada seseorang.

Kota Surabaya yang notabene mendapat predikat sebagai gudang atlet Jawa Timur dan Nasional, menjadi salah satu barometer olahraga di Indonesia, salah satunya olahraga bola basket. Sekolah bola basket Archo yang berlokasi di Surabaya, merupakan salah satu sarana yang mewadahi masyarakat kota Surabaya dalam pembinaan atlet-atlet basket sejak dini hingga nantinya mampu menjadi atlet nasional yang berprestasi dan dapat mengharumkan nama Indonesia di dunia basket internasional. Secara umum sekolah dan akademi basket ini memiliki tujuan untuk menjadi pusat pengembangan bola basket Jawa Timur khususnya dan Indonesia umumnya, dengan mewujudkan pembinaan basket usia muda berdasarkan kualifikasi dan kompetensi internasional. Sekolah Bola Basket Archo berkeinginan untuk tidak sekedar menyediakan arena berlatih basket bagi anak didiknya, melainkan juga menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap untuk menunjang latihan seperti: asrama pemain, kantin, ruang ganti hingga *fitness area*.

Menurut D.K Ching (2002:46), Desain interior sebagai sebuah ilmu sangat berguna untuk menciptakan ruang fungsional, yang mampu mendukung semua kebutuhan pengguna termasuk meningkatkan suasana hati pengguna, tanpa melupakan unsur estetika.

Hal yang menjadi pertanyaan adalah, fasilitas pendukung apa sajakah yang perlu disediakan oleh Sekolah Bola Basket Archo bagi pemain, pengunjung maupun pengelola; serta

bagaimana pengaturan ruang-ruang yang ada agar sesuai dengan standarisasi fasilitas dan dapat mendukung pengguna yang bersangkutan.

2. Studi Pustaka

2.1 Definisi Perancangan Interior

Menurut D.K Ching (2002:46), Desain interior sebagai sebuah ilmu sangat berguna untuk menciptakan ruang fungsional, yang mampu mendukung semua kebutuhan pengguna termasuk meningkatkan suasana hati pengguna, tanpa melupakan unsur estetika.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah perancangan interior diwujudkan untuk memecahkan masalah manusia yang berkaitan dengan penampungan aktivitas dalam ruang, guna tercapainya kenyamanan, keamanan, efektifitas dan peningkatan produktivitas yang sesuai dengan karakter manusia dan budayanya.

2.2 Sekolah Olahraga Bola Basket

2.2.1 Definisi Olahraga

Olahraga terdiri dari kata “Olah” berarti laku, perbuatan, perikelakuan; sedangkan “Raga”, yang berarti badan mengandung makna, berlatih diri dengan gerakan badan. Definisi tersebut sesuai dengan pendapat Depdikbud (1993:1) tentang pengertian olahraga yaitu:

Olahraga berarti gerak badan atau aktivitas jasmani. Olahraga merupakan suatu bentuk pendidikan dari individu dan masyarakat yang mengutamakan gerakan-gerakan jasmani yang dilakukan secara sadar dan sistematis menuju suatu kulaitas hidup yang lebih tinggi.

Dari kutipan di atas dapat penulis simpulkan bahwa olahraga merupakan sesuatu yang berhubungan dengan mengolah raga atau jasmani. Olahraga merupakan suatu bentuk pendidikan individu dan masyarakat yang mengutamakan peningkatan dan pemanfaatan kapasitas fisik manusia. Kegiatan olahraga menghubungkan manusia dengan sesamanya sehingga dapat mempengaruhi sikap mereka serta persepsi tentang dirinya.

2.2.2 Permainan Bola Basket

Menurut Hal Wissel (2000: 2), Olahraga bola basket merupakan suatu kombinasi dari pertahanan dan penyerangan, untuk itu seorang pemain haruslah menguasai teknik dan keterampilan dasar bermain bola basket agar mampu bermain dengan baik. Tingkatan prestasi dapat diperoleh dengan memperbanyak latihan ulang (*drill*) yang cukup, sehingga dapat menjadi gerakan otomatis. Bola basket dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain tiap tim dengan tujuan mendapatkan nilai (*score*) dengan memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah tim lawan melakukan hal serupa.

Imam Sodikun (1991: 75) dalam Purwantiningsih (2007: 19), Tujuan dari olahraga bola basket adalah memasukkan bola ke sasaran di atas lantai setinggi 305 cm. Untuk dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan gerakan dengan

baik pula. Terampil bermain bola basket dapat dicapai apabila gerak dasarnya baik. Oleh karena itu teknik dasar pada permainan bola basket harus efektif dan efisien.

2.2.3 Sekolah Bola Basket Archo

Sekolah olahraga adalah sebuah sekolah khusus yang melaksanakan berbagai kegiatan olahraga dengan tujuan membina dan mengembangkan bakat serta potensi atlet sejak dini agar konsisten di bidangnya dan mampu mencapai prestasi yang maksimal. Jalur pembinaan olahraga melalui sekolah olahraga merupakan salah satu jalur pembinaan yang cukup potensial untuk menghasilkan atlet-atlet yang berprestasi. Pada dasarnya sekolah olahraga juga memiliki kurikulum pendidikan sama dengan sekolah reguler dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), namun kurikulum yang diterapkan berbeda-beda tergantung visi dan misi dari sekolah yang bersangkutan.

Sekolah Bola Basket Archo adalah salah satu sekolah olahraga, khususnya bola basket yang terletak di Surabaya. Dalam sekolah bola basket ini, terdapat tiga tingkat pelatihan, yaitu: pemula, menengah dan lanjutan. Level pemula berisi siswa yang baru mulai bergabung dan memiliki kemampuan di bawah rata-rata. Level ini dibagi menurut kelompok umur, kelompok umur untuk SD, SMP, SMA, dan Universitas. Level menengah adalah level dimana siswanya memiliki kemampuan di atas rata-rata yang dipersiapkan untuk mengikuti kompetisi profesional. Level lanjutan adalah jenjang yang berisikan atlet-atlet profesional yang bermain mewakili sekolah yang bersangkutan dalam kompetisi teratas.

Sekolah ini menawarkan konsep yang berbeda dari sekolah bola basket pada umumnya. Demi menunjang kegiatan pelatihan yang baik, Sekolah Bola Basket Archo menyediakan gedung dengan berbagai fasilitas penunjang yang lengkap, seperti: lapangan *indoor*, kantor pengelola, loket tiket, loker dan ruang ganti pemain, ruang pemanasan, gudang, *fitness area*, *cafe and lounge*, *sport shop*, kolam renang, asrama pemain, ruang pijat, ruang P3K, toilet penonton, kantin hingga ruang pers.

3. Metode Perancangan

3.1 Sumber Data

Pada perancangan interior sekolah bola basket diperlukan data-data yang bersifat informatif dan memberi masukan agar menghasilkan perancangan yang baik. Data-data tersebut antara lain berupa:

a. Data primer

Sumber data yang didapat dari obyek yang berkaitan dengan proyek perancangan. Data primer diperoleh dari:

1) Data fisik bangunan

Kondisi pada bangunan yang ada, baik kondisi fisik di dalam maupun di luar bangunan atau disebut juga data tapak dalam dan tapak luar bangunan.

2) Data pengguna

Data tentang aktivitas, sirkulasi dan sebagainya dari pengguna, baik atlet, pengelola, maupun pengunjung.

b. Data sekunder

Sumber data yang didapat dari teori-teori yang dibutuhkan dalam perancangan yang akan dilakukan. Diperlukan standar-standar pada bangunan dan perabotnya agar memberi kenyamanan bagi pengguna dan memenuhi standar internasional. Data ini didapatkan dari berbagai sumber, seperti: jurnal, buku, internet, majalah.

3.2 Metode Pengambilan Data

Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data adalah dengan:

1) Observasi

Data lapangan dengan melakukan observasi ke arena pertandingan basket, sekolah, tempat-tempat olahraga, dan beberapa tempat lain seperti *cafe* dan *lounge*. Observasi dilakukan berupa pengamatan secara langsung dengan orang yang bersangkutan. Obyek yang perlu diamati dapat berupa apa saja yang diperlukan para atlet, pengelola hingga penonton. Hal ini dimaksudkan agar mengetahui keadaan lapangan yang berhubungan dengan kebiasaan pengunjung dan mengetahui kondisi interior yang sudah ada.

2) Studi literatur

Studi literatur merupakan usaha pengumpulan informasi yang berhubungan dengan teori-teori yang ada kaitannya dengan proyek perancangan. Hasil survey dibandingkan dengan hasil data literatur yang ada untuk melihat apakah standar yang ada di lapangan sudah sesuai dengan standar yang ada di literatur.

3.3 Metode Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul diolah dengan cara disortir, dimana data yang diperlukan dan berguna akan disimpan untuk digunakan sebagai data acuan perancangan. Metode pengolahan data yang digunakan adalah melalui programming, schematic design, dan pengembangan desain.

3.4 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode komparatif, dimana hasil survey lapangan dibandingkan dengan hasil studi literatur dan data-data pembanding lainnya seperti dari internet, majalah, dan lain-lain. Setelah itu dipilih untuk dijadikan dasar dalam proses perancangan.

3.5 Metode Perancangan

Setelah melakukan analisis data, dibuat programming untuk menentukan kebutuhan ruangan. Setelah hasil programming

didapat maka data tersebut digunakan sebagai acuan dari konsep desain.

Konsep desain merupakan pokok dari ide – ide yang diaplikasikan dalam interior ruangan. Konsep ini diambil berdasarkan hasil programming dan juga data dari karakteristik tempat yang diinginkan. Konsep desain ini akan memunculkan ide awal untuk mendesain, baik ide untuk aplikasi bahan dan warna juga ide tentang makna – makna yang ingin disampaikan dari sebuah desain tersebut.

Setelah adanya konsep desain maka dibuat alternatif desain atau yang dikenal juga sebagai skematik desain yang dari hasil skematik tersebut akan dipilih dan dikombinasikan untuk mencapai hasil perancangan berupa desain akhir yang baik. Untuk membuat skematik desain hingga desain akhir dilakukan dengan dua metode atau cara, sebagai berikut:

1. Sketsa Ide

Sketsa ide dibuat setiap ruangnya dengan gambar perspektif untuk menemukan bentuk – bentuk yang dapat diaplikasikan dalam elemen interior ruangan.

2. Olah Bentuk

Setelah dipilih beberapa sketsa ide, maka dibuatlah oleh bentuknya, dari alternatif – alternatif tersebut yang diaplikasikan ke dalam bentuk 3 dimensi dan dikombinasikan untuk menemukan bentuk yang cocok untuk diaplikasikan pada ruang.

Setelah menemukan hasil desain akhir maka dibuat berbagai detail yang diperlukan untuk melengkapi desain, mulai dari layout, pola lantai, pola plafond, mechanical electrical, main entrance, potongan detail perabot, detail interior, dan juga gambar perspektif.

Ditengah perkuliahan pasti akan diadakan beberapa evaluasi, setiap kali selesai evaluasi akan dilakukan revisi dan setelah revisi maka akan melanjutkan proses perancangan yang harus dilakukan.

4. Deskripsi Lokasi Perancangan

4.1 Luas Area Perancangan

Luas Area : 1000 m²

Lokasi : Denah Arsitek (Jusak P. Wonoadi 376053)

4.2 Data Fisik

4.2.1. Tampak Luar



Gambar 4.1 Site Plan Wilayah Surabaya

Sumber : Wonoadi, 1985

Lokasi perancangan sekolah bola basket ini menggunakan wilayah Surabaya Pusat, tepatnya pada kawasan jalan Dharmahusada seperti yang dapat dilihat dari gambar di atas ini. pemilihan lokasi ini dengan pertimbangan bahwa Surabaya Timur merupakan wilayah yang dekat dengan banyak instansi - instansi pendidikan di Surabaya.

Denah perancangan diambil dari hasil karya perancangan arsitektur (fiktif)

karya dari Jusak P. Wonoadi (376053) yang berjudul Gedung Olahraga Surabaya Luasan total dari bangunan ini 4000m², dengan fasilitas tempat parkir, restoran, lapangan olahraga, ruang fitness, dan kantor pengelola.

4.2.2. Tapak Dalam

Total luas perancangan yang digunakan 4000m² dengan dikurangi oleh luas lapangannya sendiri 2500m² yang digunakan untuk fasilitas lapangan bola basket dengan area sirkulasinya.

4.3. Data Non Fisik

Dalam sebuah fasilitas Sekolah bola basket membutuhkan adanya beberapa ruangan yang harus disesuaikan dengan aktivitas penggunaannya. Dibawah ini merupakan ringkasan dari aktifitas pengguna dan juga kebutuhan ruang pengguna :

- Atlet

Datang - Berganti pakaian (ruang ganti) - Berlatih (lapangan indoor) - berganti pakaian dan membersihkan diri (ruang ganti dan toilet) - pulang (keluar melalui *main entrance*).

- Wasit

Datang (melalui *main entrance*) - berganti pakaian (ruang ganti) - bertugas (lapangan indoor) - berganti pakaian (ruang ganti) - pulang (*main entrance*).

- Penonton dan pengunjung

datang (melalui *main entrance*) - menunggu (lobby) - melihat-lihat (gallery) - menonton pertandingan (lapangan indoor).

- Penyelenggara

Datang (melalui *main entrance*) - menunggu (lobby) - mengurus admin (kantor) - mengatur jalannya pertandingan (lapangan indoor) - pulang (*main entrance*).

Selain dari aktivitas pengguna, juga diperlukan struktur organisasi dalam penerapannya sekaligus sebagai acuan untuk menentukan jumlah furniture yang akan dibutuhkan nantinya. struktur organisasi tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

5. Program Perancangan

5.1. Analisis Data Tapak

5.1.1. Data Tapak Luar



Gambar 5.1 Site Plan Wilayah Surabaya

Sumber : Wonoadi, 1985

Lokasi perancangan sekolah bola basket ini menggunakan wilayah Surabaya Pusat, tepatnya pada kawasan jalan Dharmahusada seperti yang dapat dilihat dari gambar di atas ini. pemilihan lokasi ini dengan pertimbangan bahwa Surabaya Timur merupakan wilayah yang dekat dengan banyak instansi - instansi pendidikan di Surabaya.

Denah perancangan diambil dari hasil karya perancangan arsitektur (fiktif)

karya dari Jusak P. Wonoadi (376053) yang berjudul Gedung Olahraga Surabaya Luasan total dari bangunan ini 4000m², dengan fasilitas tempat parkir, restoran, lapangan olahraga, ruang fitness, dan kantor pengelola. Batas - batas bangunan dari lokasi ini adalah :

- Sebelah Utara : Perumahan dan jalan Dharmahusada
- Sebelah Timur : Sekolah dan Perumahan
- Sebelah Barat : Perumahan dan jalan Gub. Masjid
- Sebelah Selatan : Perumahan dan jalan Gub. Masjid I

Adanya taman dengan banyaknya tumbuhan yang memberikan kesan rindang, lokasi ini sangat sesuai untuk lapangan olahraga, dimana olahraga itu sendiri merupakan kegiatan yang memiliki tujuan kesehatan. Suasana hijau dan nyaman ini dapat mendukung suasana yang dibutuhkan oleh suatu area dengan berbagai fasilitas olahraga.

Proyek yang akan didesain terdapat di daerah Surabaya Timur. Beberapa keuntungan dari tempat pelaksanaan proyek ini antara lain:

- Dekat dengan perumahan-perumahan, sehingga minat masyarakat meningkat (tidak jauh dengan pemukiman penduduk).
- Terletak langsung di pinggir jalan besar, membuat bangunan ini akan selalu terlihat oleh mata masyarakat.
- Luas bangunan yang memadai serta lingkungan sekitar yang masi terlihat lapang, membuat masyarakat nyaman untuk datang.

Kelemahan lokasi ini:

- Tingkat kebisingan yang cukup tinggi, dikarenakan berada langsung di pinggir jalan besar.
- Letaknya agak jauh dengan Surabaya bagian barat.

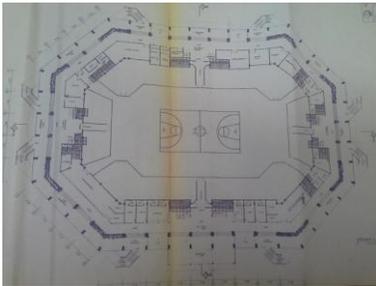
Gedung memiliki 1 akses masuk dan 2 akses keluar , yang merupakan akses masuk pengunjung adalah pintu barat. Kemudian akses keluar terletak di bagian utara dan selatan bangunan.

Gedung perancangan menghadap ke barat dan mendapat sinar matahari pada pagi dan sore hari, oleh karena itu perlu dimaksimalkan pencahayaan alami ini.

Tingkat kebisingan paling tinggi terasa pada bagian barat bangunan, karena berhadapan langsung dengan jalan raya. Sedangkan untuk bagian timur, berhadapan dengan perumahan penduduk, sehingga tingkat kebisingannya rendah.

Dari analisis diatas terlihat bahwa pandangan terbaik berada di bagian Barat, yang juga merupakan Main Entrance bangunan ini. Oleh sebab itu, untuk view dengan arah Barat lebih baik jika dimaksimalkan. View yang paling sering terlihat oleh masyarakat adalah yang menghadap arah barat.

5.1.2. Data Tapak Dalam



Gambar 5.2 Site Plan Wilayah Surabaya
Sumber : Wonoadi, 1985

Gedung ini merupakan olahraga dengan luasan 4000m2, dengan gaya arsitektur modern, memiliki detail interior sebelumnya:

- Lantai, sebelumnya menggunakan dak beton
- Dinding, sebelumnya menggunakan beton cat putih
- Plafon, sebelumnya menggunakan gypsum board
- Penghawaan, menggunakan AC central
- Pencahayaan, menggunakan Down Light (buatan), sinar matahari (alami)

5.2. Programming

5.2.1. Analisis Aktifitas Pengguna



Gambar 5.3 Analisis Jenis dan Sifat Ruang

Ruang publik : Ruang yang digunakan untuk para pengunjung (umum).
Semi privat : Ruang yang digunakan untuk intern dan pengunjung

Privat : Ruang yang dikhususkan untuk *team/* pribadi

Area galeri setidaknya menggunakan *General Lighting*, dengan penambahan *accent lighting* untuk mengekspos benda pajang. Sedangkan untuk kantor, sebaiknya menggunakan lampu TL dengan cahaya putih, Karena pengguna ruang ini akan menghabiskan waktu dengan membaca, menulis dan menggunakan komputer, sehingga perlu penerangan maksimal dan jelas. Untuk *cafe*, menggunakan lampu dengan warna hangat juga bisa menjadi pilihan, karena yang dibutuhkan pada *cafe* adalah suasana ruang yang nyaman. Sedangkan untuk *merchandise store*, penyinaran benda pajang (*accent lighting*) akan menimbulkan suasana elegan pada ruang. Untuk ruang *audio visual*, tidak memerlukan pencahayaan yang banyak. Karena di dalam ruang tersebut pemain difokuskan pada layar yang ada di depan mereka.

- Penghawaan menggunakan system *AC central*, karena ruang yang sangat luas dan tidak dibatasi oleh dinding. Sedangkan untuk *toilet* dan *cafe*, penambahan *Exhaust Fan* akan lebih baik, karena terjadi pertukaran udara dan tidak menyebabkan bau atau aroma menyebar ke dalam ruang pamer.
- Sistem akustik digunakan lebih khusus pada ruang *audio visual*, karena mengikuti *sound system* ruang *audio visual* pada umumnya. Akustik *cafe* menampilkan musik penggugah suasana makan.
- Sistem keamanan yang digunakan antara lain CCTV yang dipasang disetiap ruangan, sprinkler, dan *Smoke Detector*.



Gambar 5.4 Analisis Hubungan antar Ruang

6.2.2. Analisis Zoning dan Grouping

6.2.2.1. Analisis Zoning Ruang

Dalam perencanaan *Zoning*, hal-hal yang patut di perhatikan adalah peletakkan ruang Publik, Semi Privat dan Privat.
Ruang Publik : Ruang yang bisa digunakan oleh pemilik, staff, dan pengunjung bersama-sama (Cafe, area pamer, gift shop).
Ruang Semi Privat : Ruang yang hanya bias digunakan oleh pemilik dan staff terkait dan yang berkepentingan (Ruang kantor).

Ruang Privat : Ruang yang digunakan untuk kepentingan pribadi/tertutup (Mess pemain, gym, ruang makan pemain, dan kelas)



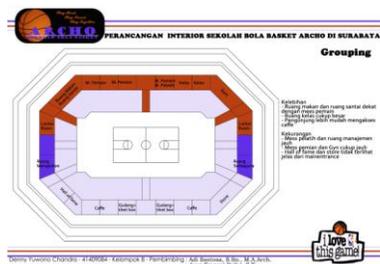
Gambar 5.5 Alternatif Zoning

Dari beberapa alternatif diatas, peletakkan Zoning yang paling menguntungkan adalah pada zoning pertama. Sirkulasi zoning pertama diambil karena sirkulasi publik terdapat pada area pintu masuk sehingga memudahkan pengunjung untuk mengakses area publik tersebut, sedangkan area private berada di belakang area pintu masuk sehingga tidak mudah dijangkau oleh pengunjung dan untuk area semi private berada di tengah area publik dan private sehingga pengunjung, staff dan pemain dapat dengan mudah mengaksesnya.

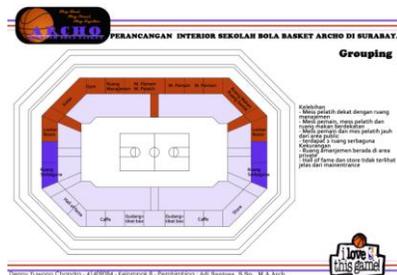
5.2.2.2. Analisis Grouping Ruang



Gambar 5.6 Alternatif Grouping



Gambar 5.7 Alternatif Grouping



Gambar 5.8 Alternatif Grouping

Dari beberapa alternatif grouping di atas, yang paling menarik adalah grouping pertama, karena dari bentuk

penataannya mendekatkan pada kegiatan dan mendekatkan antar kebutuhan ruang. Penataan seperti ini membuat pengunjung staff dan pemain nyaman dan betah.

6. KONSEP PERANCANGAN

6.1. Konsep Perancangan

Perancangan sekolah bola basket ARCHO ini memiliki konsep “*Build a new image* (Membangun citra baru)” karena dilihat dari latar belakang perancangan yang ingin membangun image dengan salah satunya adalah filosofi dari sekolah bola basket itu sendiri. sekolah bola basket ARCHO sendiri merupakan sekolah basket yang identik dengan *image* yang mempunyai semangat, kebersamaan dan bermain pintar.

6.2. Tema Perancangan

Perancangan ” sekolah bola basket ARCHO” adalah tempat atau wahana yang lebih ditujukan untuk para penggemar sekolah bola basket ARCHO dan bagi para anggota sekolah bola basket ARCHO sendiri. Tempat ini dibuat untuk memberikan suasana yang berbeda, yang dapat menunjang sekolah bola basket ARCHO agar dapat menambah semangat dan minat para pemain untuk bermain di lapangan. Selain itu dengan adanya fasilitas ini diharapkan dapat mengubah semangat anak muda yang mencintai basket khususnya para penggemar sekolah bola basket ARCHO untuk dapat mendukung para pemain sekolah bola basket ARCHO.

Dengan tema “*Play hard, play smart and play together*” diharapkan sekolah bola basket ARCHO ini dapat membawa suasana yang menimbulkan sisi pertemanan dan keakraban bagi para penggemar basket khususnya para penggemar dan para pemain sekolah bola basket ARCHO. Sehingga terjalin suatu hubungan yang erat.

6.3. Karakter Ruang

Karakter yang ingin ditonjolkan pada tiap ruangan yang terdapat pada sekolah bola basket ARCHO ini adalah karakter yang dapat menunjukkan *image* dari sekolah bola basket ARCHO yaitu kerja keras, kebersamaan dan bermain pintar. Dengan adanya permainan warna yang diterapkan pada logo maka karakter ruang yang cocok adalah *futuristic*.

6.4. Gaya Ruang

Dalam perancangan ini, gaya ruang yang digunakan adalah *futuristic*. *futuristic* pada bangunan berarti citra yang mengesankan bahwa bangunan itu berorientasi ke masa depan atau citra bahwa bangunan itu selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan .Karena desain yang diterapkan dalam perancangan ini yaitu banyak melibatkan anak muda dan perkembangan dunia basket yang semakin lama semakin menonjol dan menarik perhatian masyarakat.

6.5. Pola Sirkulasi

Menggunakan pola sirkulasi radial. Radial yang memiliki tujuan, dimana pola sirkulasi yang cenderung memiliki pusat. Hal ini juga ditunjang oleh konsep keruangan yang berpusat. Dengan sirkulasi ini, memungkinkan pengunjung maupun staff dan pemain merasakan suasana kebersamaan didalam ruang tersebut, sehingga semua terbuang.

6.6. Konsep Bentuk

Dilihat dari filosofi “Play hard, play smart and play together” sehingga permainan bentuk yang dipakai dalam perancangan ini adalah permainan bentuk tegas, perubahan bentuk dan penyatuan dari bentukan.

6.7. Konsep Material

Material yang dipakai tentunya harus mengandung unsur *futuristic*. Material tersebut meliputi stainless steel, besi, kaca, acrylic, fiber, kaca.



Gambar 6.1. Konsep Material Stainless Steel – Fiber- Akrilik

6.8. Konsep Warna

Warna yang digunakan adalah warna yang dapat menonjolkan *image* dari sekolah bola basket ARCHO yaitu warna ungu, orange dan putih.

7. PENUTUP

7.1. Kesimpulan

Perancangan ini mengambil prinsip dari filosofi *Play Hard, Play Smart, and Play Together* dimana jika diartikan dalam bahasa Indonesia berarti Bermain dengan semangat, pandai dan kerjasama. Hal ini ditujukan sebagai ide dasar dari perancangan dimana orang yang terlibat di dalam Sekolah bola basket ARCHO ini sebagian besar adalah para remaja. Seorang remaja mempunyai rasa semangat yang tinggi dalam menggapai impian dalam hidupnya. Selain itu konsep *Play Hard, Play Smart, and Play Together* diambil karena melihat antusias para pemain Sekolah bola basket ARCHO. Dapat dilihat dari beberapa pertandingan yang telah diikuti oleh Sekolah bola basket ARCHO dan mereka sangat bersemangat dan berantusias untuk dapat memenangkan pertandingan tersebut. Dengan demikian, perancangan interior Sekolah bola basket ARCHO di Surabaya ini diharapkan dapat menjawab masalah yang ada dan tentunya dapat bermanfaat khususnya bagi para penggemar dan anggota Sekolah bola basket ARCHO.

7.2. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan penulis kepada para pembaca adalah dalam suatu perancangan tentunya

membutuhkan masalah dan tujuan. Sehingga dalam perancangan tersebut diharapkan dapat berfungsi sesuai tujuan dan tidak mengenal waktu. Dalam merancang diperlukan ide yang kreatif yang tentunya dapat mengubah wawasan masyarakat tentang desain. Dengan tidak mengesampingkan fungsi dan bentuk yang sesuai dengan proyek yang akan dirancang.

Perancangan yang telah dibuat oleh penulis tidak terlepas dari kekurangan. Oleh karena itu dibutuhkan saran dan kritik yang membangun bagi perancang.

Referensi

- [1]BNSP. 2006. Panduan Penyusunan Kurikulum. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- [2]Depdikbud. 1993. Pengertian Olahraga. Jakarta.
- [3]D.K. Ching, Francis. 2002. *Architectur, Space and Order*. New York: Maxmillan Publishing Company.
- [4]Hal Wissel. 2000. *Bola Basket Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- [5]Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta : Depdikbud
- [6]Nugroho. Eko. 2007. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta : Penerbit ANDI
- [7]Rusli Lutan dkk. 2000. *Dasar-dasar Kepelatihan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- [8]S Suryobroto, Agus. 2004. *Sarana prasarana Pendidikan Jasmani (Diktat)*. Yogyakarta : FIK UNY.
- [9] Phile, John F. *Interior Design Thrid Edition*. Jepang : Prentice-Hall, 1998.
- [10] Tugas Akhir Karya Desain, Jurusan Desain Interior, Tristiana, NRP : 41406062
- [11]Drs. Prabu Wardono, M.Des, PhD. Sports and Community Club. Program Studi Sarjana Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB
- [12]Panero, Julius,dkk. *Times Saver Standart for Interior Design*. Singapore : Architecture Series, 1991.