

# Perancangan Interior Re-Desain Kaza Bowling Center di Surabaya

Steven Suprpto, Hedy C. Indrani, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: Steven-s7@hotmail.com; cornelli@petra.ac.id, dante\_luq@yahoo.com

**Abstrak—** Perancangan ini dilatar belakangi dengan berkembangnya *sport game center* yang semakin banyak karena *demand* masyarakat akan hiburan khususnya di kota besar seperti Surabaya semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari munculnya *sport game center* serupa yang telah ada di seluruh bagian Surabaya. Salah satu *game center* terbaik di Surabaya adalah Kaza Bowling Center dan merupakan satu – satunya *bowling center* di Surabaya. Namun seiring perkembangan, Kaza cenderung tergeser baik dari segi tempat, fasilitas, maupun kualitas yang ada. Hal ini disebabkan karena Kaza cenderung tidak memiliki konsep desain, gaya desain, dan fasilitas yang kurang dapat bersaing dibandingkan dengan *game center* yang pada umumnya ada sekarang ini. Dengan penerapan konsep serta gaya desain Art Deco dan modern ini diharapkan dapat membuat kesan yang menarik, eksklusif, *fun* dan suasana yang nyaman bagi penngunjung. Oleh karena itu, dengan konsep dan *problem solution* yang telah didapat, diharapkan Kaza Bowling Center dapat kembali menjadi *game center* pilihan utama bagi masyarakat Surabaya dalam mencari hiburan.

**Kata Kunci :** *Bowling, GameCenter, Billiard, Sport, Entertainment.*

**Abstrac—** Nowadays, sports game center becoming more and more common in Surabaya because the demand for entertainment has increased rapidly from years to years. This can be seen with a lot of new game center that popping up across Surabaya recently. Kaza Bowling Center is one of the best game centers in Surabaya and the one and only bowling center in Surabaya. However, as the time pass by Kaza tend to lack facilities, and qualities compared to other new game centers nowadays. This matter caused because of there still no concept, and design style that can increase overall game center facilities and qualities. With a new solution, concept, and design style, Kaza might bring comfy yet fun environment, and become much more attractive for people to come. Therefore, with the solution, design style, and concept that has been made, Kaza might be the number one choice for people searching for entertainment.

**Key Words :** *Bowling, Game Center, Billiard, Sport, Entertainment*

## I. PENDAHULUAN

Pada era sekarang ini khususnya di kota besar seperti Surabaya tuntutan hidup menjadi semakin meningkat membuat manusia memerlukan hiburan untuk mengimbangi kegiatan / pekerjaan yang ada. Di Surabaya sendiri pada faktanya dapat

dikatakan masih sangat minim dalam variasi hiburan yang ada salah satunya adalah permainan.

Banyak *game* yang memberikan efek positif dan dapat dikategorikan sebagai olahraga antara lain : *Billiard, Bowling, E-sport, Dart*, bahkan *board game* seperti catur juga telah masuk dalam klasifikasi olahraga dunia.

Seperti yang diketahui *game center* yang ada di kota Surabaya cenderung masih kurang baik secara kuantitas maupun kualitas dibandingkan dengan kota lain seperti Jakarta, bahkan luar negeri sekalipun.. Antusiasme masyarakat khususnya Surabaya terhadap *game* dengan jenis ini pun bisa tergolong cukup banyak, hal ini ditandakan dengan komunitas dan banyaknya tempat – tempat *game center* seperti *billiard, bowling, dan boardgame* yang makin marak ada di Surabaya dan tersebar merata di Surabaya. Namun dalam kenyataannya tempat – tempat *game center* yang ada di Surabaya kurang memiliki fasilitas yang lengkap, kurang menarik, dan tidak dapat mencakup banyak orang karena tempat – tempat yang ada cenderung kecil dan terbatas.

Oleh karena itu muncul gagasan untuk menyediakan fasilitas *Game center* yang lengkap dan bagus sebagai sarana rekreasi / hiburan yang dilengkapi dengan fasilitas pelengkap seperti *cafe* dan dapat digunakan bagi seluruh kalangan masyarakat baik itu kalangan muda maupun sampai kalangan tua. Selain itu dapat juga dijadikan fasilitas bersantai, hiburan serta olahraga dalam bidang *game* itu sendiri. Perancangan ini merupakan sebuah proses *re – design* dari *game center* yang telah ada di Surabaya yaitu Kaza bowling center yang dipilih karena dirasa masih kurang dalam segi interior dan fasilitas yang ada..

Pada perancangan *re-design* kaza bowling center ini *game center* yang ada akan di desain dengan mengedepankan segi interior dan fasilitas yang disediakan. Fasilitas yang disediakan cenderung beragam seperti : olahraga ketangkasan (*dart, bowling, dan billiard* ) serta dilengkapi dengan fasilitas pelengkap lainnya seperti *boardgame cafe, mini bar, locker room*, dan fasilitas pendukung lainnya. Dengan adanya fasilitas yang lengkap dan gaya desain yang menarik diharapkan dapat menjadi pilihan utama dalam masyarakat Surabaya dalam mencari hiburan.

### A. Rumusan Masalah :

Rumusan masalah yang ingin menjadi dasar dari proses perancangan ini adalah:

Bagaimana menciptakan nuansa baru pada Kaza bowling center sehingga dapat menjadi suatu wadah / sarana hiburan ( *game center* ) dengan fasilitas yang lengkap, serta dikemas dengan suasana dan gaya desain yang atraktif dan unik?

### B. Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk memberikan sarana baru bagi masyarakat khususnya dalam bidang hiburan yang dirasa masih kurang cukup dan bervariasi di Surabaya. Dengan *re-design* yang akan dilakukan diharapkan kaza bowling center dapat memiliki fasilitas yang lengkap dan memiliki gaya desain yang unik dan menonjol dibandingkan tempat game center yang telah ada sehingga dapat menarik banyak peminat / masyarakat dan menjawab rumusan masalah yang telah ada yaitu desain *game center* yang menarik dan lengkap.

Adapun manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut :  
Bagi Masyarakat Surabaya :

- Adanya sarana baru untuk tempat hiburan rekreasi yang bersifat *family entertainment* di Surabaya
- Sebagai daya tarik tersendiri bagi kota Surabaya secara umum.
- Dapat menggali kreativitas masyarakat akan olahraga *bowling, billiard, dan dart*.

Bagi Pengunjung / konsumen :

- Adanya sarana dalam menyalurkan *hobby* pada olahraga bowling dan billiard.
- Adanya tempat rekreasi baru yang nyaman dan memiliki fasilitas yang lengkap bagi masyarakat.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Metode Perancangan

#### Design Thinking

*Design thinking* merupakan sebuah proses berpikir yang menentukan prosedur dan berorientasi pada kesuksesan kreatif melalui solusi desain yang inovatif dan unik untuk sebuah proyek dan dilakukan atas dasar rasional serta melalui proses yang telah disepakati. Metode perancangan yang digunakan merupakan adopsi dari skema design thinking menurut Shula Ponet :



Gambar 1. Metode Design Thinking

### B. Tahap Pengumpulan Data

#### 1. Data Lapangan

Data lapangan berisi data fisik maupun data non-fisik. Data fisik meliputi denah bangunan, tapak lokasi bangunan, arah hadap, tapak dan potongan bangunan. Data fisik dapat diperoleh melalui survey lapangan maupun data blueprint.

#### 2. Data Literatur

Data literatur yang diperlukan terkait dengan objek perancangan.

#### 3. Data Tipologi

Data tipologi merupakan data perbandingan dengan objek perancangan sejenis

### C. Tahap Analisis Data

Tahap analisa memiliki fungsi untuk memfokuskan ide konsep, desain dan pemecahan masalah baik untuk memperbaiki data eksisting maupun mengalihfungsikan objek perancangan dari analisa data dapat kita susun strategi desain berupa :

#### - Programing

Pengumpulan data untuk mendapatkan ide konsep desain sebagai acuan awal berupa data eksisting dan analisa lokasi.

#### - Konsep Desain

Sebagai titik awal permulaan desain atau landasan desain.

#### - Skematik

Sketsa awal desain sebelum menuju gambar kerja komputerisasi

#### - Gambar Kerja

Proses penyusunan gambar asli dari hasil desain untuk direalisasikan baik pada perbandingan 1:1 maupun untuk maket.

#### - Maket

Maket memiliki fungsi untuk menampilkan sirkulasi ruang secara miniature sehingga pengunjung dapat membayangkan objek perancangan aslinya saat sudah terealisasi.

## III. KAJIAN PUSTAKA

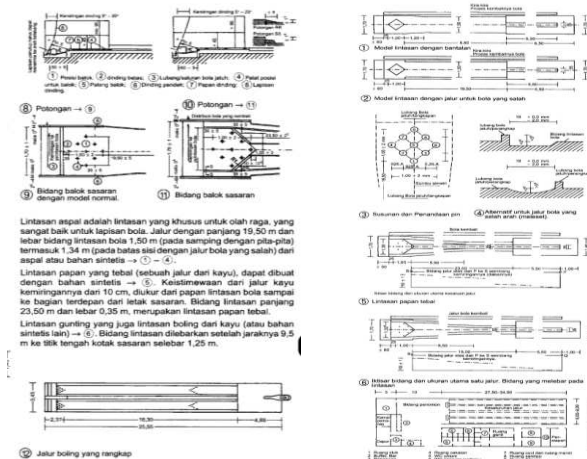
### • Definisi Bowling

Bowling adalah jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus menggunakan satu tangan. Jika semua pin dijatuhkan dalam sekali gelinding (lemparan) maka itu disebut *strike*. Jika pin tidak dijatuhkan sekaligus maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang tersisa. Bilamana pada lemparan kedua tidak ada lagi pin tersisa disebut *spare*. Jika setelah dua kali masih ada pin yang tersisa maka disebut *open frame (missed)* yang kesemuanya itu akan menentukan perhitungan angka yang didapat dalam setiap game.

### • Lapangan dan peralatan olahraga bowling

Olahraga Bowling dimainkan dalam ruangan khusus yang dibuat untuk olahraga ini. Tersedia beberapa jalur lemparan

dengan panjang lintasan sebesar 18,75 m dan lebar sebesar 100 cm. Untuk bidang lintasan bowling sebaiknya dari lantai kayu yang licin dan halus. Finishing yang digunakan cenderung pernis. Bowling dilengkapi dengan pin botol yang beratnya masing – masing 1,14kg dengan tinggi 37 cm disusun sedemikian rupa sebanyak 10 buah dengan jarak masing – masing 30cm. [3]



(Gambar 2.) Contoh gambar Dimensi Lapangan Bowling dan Standart dalam perencanaan lapangan [3]

### • Kebutuhan Ruang

Beberapa syarat space planning yang didapat dari olahraga bowling pada umumnya menurut (john & Heard 88) [4] antara lain :

- Bowler sette area
- Spectator lounge area
- Control counter
- Toilet
- Locker area
- Bar

### • Definisi Billiard

Biliar adalah sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil. Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Dapat dimainkan secara perorangan maupun tim.

### • Peralatan & Peralatan Olahraga Billiard

Meja billiard merupakan bidang permainan yang berupa meja yang memiliki 6 lubang terletak pada tepi meja. Meja *billiard* memiliki ukuran 9ft ( 247,32 cm), lebar 147,32cm dan tinggi 80 cm.

Untuk persyaratan ruang pada permainan billiard yang paling penting adalah sirkulasi. Ukuran standart ruangan adalah sebagai berikut : 1,5 m jarak antar meja billiard dan 1,2 sampai 1,7 jarak antara meja billiard dan dinding. Sedangkan kebutuhan gerak individual minimal 1,5 m persegi ( Neufert 1996. *Architects' Data*, 3<sup>th</sup> Edition hlmm, 527) [2]

### • Teori Tentang Retail

Ada 5 elemen di dalam desain ruangan retail yang penting untuk dikelola agar lingkungan belanja dapat berkesan, antara lain : *display*, *signage*, *graphic*, *merchandising*, dan *point of sale*.

### • Elemen dalam retail

Berikut ke 5 element retail menurut ( Kubba, 167 ) [7]

#### a. Display

Display sebaiknya menghindari tampilan yang berlebihan, melainkan focus pada barang – barang produk seperti barang *best seller*

#### b. Signage

Elemen ini terkait dengan tampilan gambar / logo, warna , tulisan, dan pencahayaan. Kita bisa melihat sebagai media di bagian luar toko yang menampilkan nama perusahaan atau brand produk yang dijual di dalam toko.

#### c. Graphics

Menyangkut desain grafis dari keseluruhan toko

#### d. Merchandising

Menyangkut pengolahan barang dagangan dengan menjual barang tertentu, unik, khusus, atau barang umum yang sangat berpengaruh terhadap konsep desain toko.

#### e. Point of Scale

Merupakan suatu system perangkat teknologi yang merespon tuntutan praktis dari setiap transaksi.

### • Teori Tentang Café

Kafe dari (bahasa Perancis: *café*) secara harfiah adalah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat untuk minum-minum yang bukan hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya termasuk minuman yang beralkoholrendah.(<https://en.wikipedia.org/wiki/Coffeehouse>)

### • Pembagian Ruang dalam Cafe

Berikut adalah standart pembagian ruang yang harus ada dalam sebuah perancangan *café* ( Katsigris & Thomas, *design and equipment for restaurant and foodservice*; 104 ) [5] (Kotschevar & Terrel, *management by menu*; 200) [6] :

- Dining area

Luas yang dibuthkan biasanya dihitung dari space orang duduk per ft dikalikan dengan jumlah orang yang duduk. Anak – anak biasanya membutuhkan 8ft persegi, sedangkan orang dewasa 12ft persegi.

- Production Area

Area ini memerlukan 1/3 atau 1/2 dari area dining room. Menurut para ahli menyarankan agar luas dari dapur 40 – 50% dari luasan total.

#### - Serving Area

Biasanya disesuaikan dengan kebutuhan dari fasilitas tertentu. Biasanya disediakan 20 – 30 tempat duduk dengan ukuran minimal 20 – 36 inci.

#### - Receiving and Storage Area

Storage bergantung pada jumlah dan tipe barang yang ada. Sistem yang digunakan juga dapat beragam, seperti : *movable, rolling, shelving*, dan lain-lain.

#### - Sanitation Area

Meliputi : *dishwashing, pot and pan*, dan area extended lainnya. Biasanya digunakan untuk mencuci dan mengeringkan peralatan.

#### - Employee Facilities

Fasilitas ini diperuntukan untuk karyawan, meliputi : locker tempat duduk, kamar mandi, dan area karyawan.

#### - Guest Facilities

Meliputi *main entrance* dan *waiting area* dan peletaknya disesuaikan dengan tipe dari *café / restaurant* yang ada. Sebaiknya area ini memiliki porsi yang paling besar dikarenakan tempat dimana pengunjung order, antri, dan mengambil makanan mereka.

### • Teori Tentang Bar

Bar memiliki fungsi yang berbeda dengan *café*, karena area bar kebanyakan dipakai hanya untuk minum dan makanan ringan saja. Meja bar pada umumnya memiliki diameter 105-115cm, dengan lebar sekitar 40cm, selain itu kursi bar dibuat tinggi dan diberi pijakan agar memudahkan dalam seseorang duduk di kursi bar. Dimensi standart kursi bar dari lantai ke pijakan cenderung 12 – 20 cm (Panero & Zelnik 2003) [1]

Kriteria persyaratan bar :

- Jumlah tempat duduk sebanding dengan luasan
- Dilengkapi dengan AC dan ventilasi dengan temperature sekitar 24 derajat dan kelembapan 60 %
- Lebar ruang kerja bartender minimal harus 1 meter persegi
- Perlengkapan yang ada harus lengkap seperti : lemari pendingin ( kulkas) 1 buah, rak penyimpanan makanan dan peralatan yang dipisah, dan bar counter dan stool yang memadai.

## IV. DESAIN AKHIR

Objek perancangan re-desain kaza bowling center ini memiliki lokasi di Lantai 3, Kaza City Mall, No.45, Jl. Kapas Krampung, Tambakrejo, Simokerto, Kota Surabaya, Jawa Timur 60142. Penulis mengambil lokasi ini karena ingin mengangkat problem yang telah ada pada game center tersebut sehingga dapat menunjang proses membuat solusi dan desain dengan baik. Adapun fasilitas – fasilitas yang ingin diberikan pada area perancangan ini antara lain :

- Bowling alley* ( Area bermain bowling )
- Billiard Area* ( Area bermain Billiard )
- Café Area* ( Area untuk tempat tunggu dan makan)

d. *Control Area* ( Mengontrol jalan nya seluruh game )

e. *Vip & Bar Area* ( *Bar & Smoking private area* )

f. *Mini Shop* (Menjual merchandise dan peralatan olahraga)

g. *Dart Area* ( Area bermain Dart )

h. *Locker Area* (Penitipan dan peminjaman peralatan)

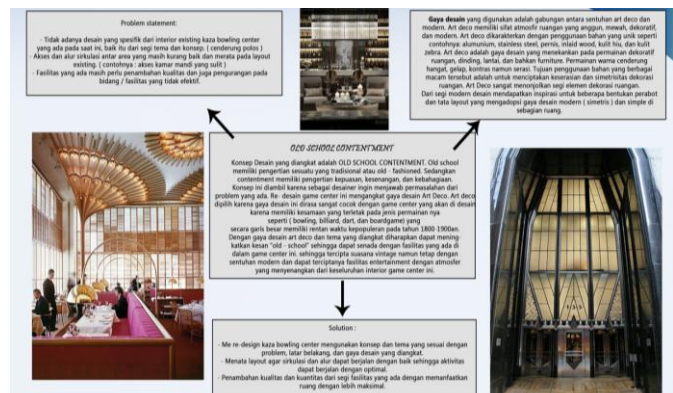
### • Ide Pemikiran Konsep:

Konsep *Oldschool Contentment* ini diambil berdasarkan inspirasi dari jenis permainan yang ada pada game center tersebut. Permainan seperti bowling, billiard, dan dart memiliki rentan waktu puncak kepopuleran pada jaman 1950s pertengahan dimana pada jaman tersebut gaya desain yang sangat populer adalah Art Deco. Seiring perkembangan jaman permainan ini pun mengikuti perkembangan jaman hingga saat ini. Oleh karena itu dengan campuran gaya desain Art Deco dan Modern timbulah konsep *oldschool contentment* ini. Konsep ini ingin menimbulkan kesan *oldschool* pada suasana ruangan yang diimbangi dengan aspek modern sehingga pengunjung dapat menikmati nuansa desain yang atraktif / menarik dan jalan nya permainan dengan maksimal.

### • Konsep Perancangan :

Pada perancangan ini terbuat berdasarkan referensi penggabungan antara gaya desain art deco dan modern. Dengan memanfaatkan berbagai macam hal seperti pemilihan material, bahan, bahkan bentuknya sehingga secara tidak langsung memiliki pengaruh dari kedua gaya desain tersebut.

(Gambar 3.) Konsep Perancangan



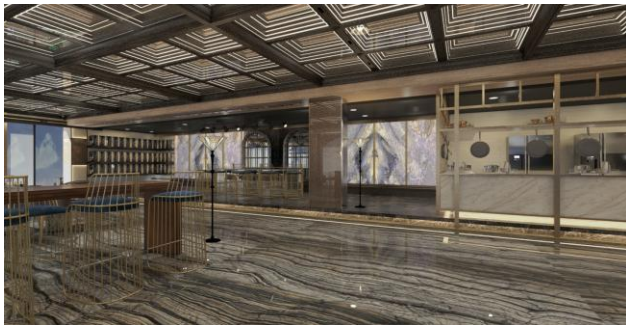
### • Gaya Desain Pengolahan Desain

Gaya desain yang diangkat mengambil komposisi dari kedua gaya desain yang ada yaitu Art Deco dan Modern. Art Deco yang difokuskan dominan pada permainan elemen interior seperti material, bentuk, dan pemilihan warna agar mendapatkan suasana mewah yang klasik. Sedangkan modern cenderung diterapkan pada bentuk dan layout.



- Café

Café ini didesain sebagai fasilitas pendukung game center yang ada. Terletak di antara ruang game dan penghubung ruang vip. Café ini terdiri dari area lounge, mini bar, dan open kitchen.



(Gambar 4.) Perspektif Café

- Ruang Vip

Ruang vip merupakan ruangan smoking area dan billiard yang bersifat privat. Cenderung memakai material dan bentukan yang membuat suasana terlihat lebih eksklusif dan mewah.



(Gambar 5.) Perspektif Vip Room

- Bowling Alley

Bowling alley didesain dengan konsep yang lebih modern. Pemanfaatan modern dapat dilihat dari bentukan dan teknologi lighting yang digunakan. Lighting menggunakan lampu led lavender dan green neon sebagai aksent.



(Gambar 6.) Perspektif Bowling Alley

- Lobby & Control Area

Ruang lobby dan control area memiliki nuansa hangat dengan pemanfaatan karpet untuk menunjang jalannya permainan. Adapun pattern laser cutting yang digunakan sebagai partisi antar ruang untuk menguatkan kesan art deco dan konsep yang diangkat







(Gambar 7.) Perspektif Lobby &amp; Control Area

- Retail Area

Ruang retail dominan memakai warna coklat dan dikombinasikan dengan brass dan laser cutting besi. Furniture cenderung memakai lemari built in yang difinishing hpl. Warna yang digunakan cenderung warna hangat dan lumayan gelap membuat kesan mewah dan vintage lebih terasa.



(Gambar 8.) Perspektif Retail Area

- Powder Room

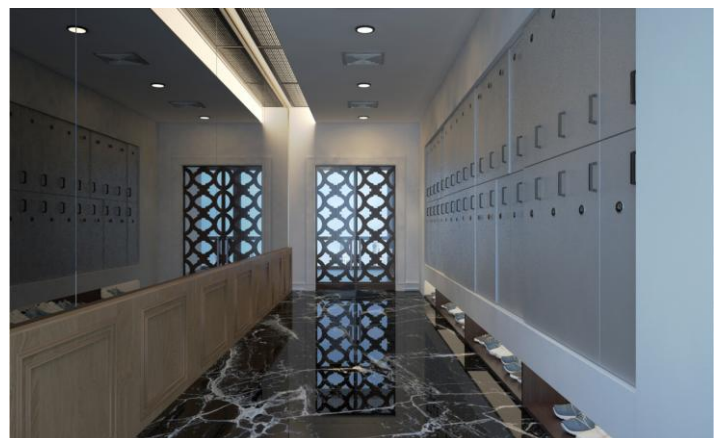
Powder room cenderung memakai material batuan alam yang dikombinasikan dengan partisi berupa color glass. Perbedaan antara kamar mandi pria dan wanita terletak di perbedaan warna lantai. Warna gelap cenderung untuk pria sedangkan warna terang untuk wanita.



(Gambar 9.) Perspektif Powder Room

- Locker & Storage Area

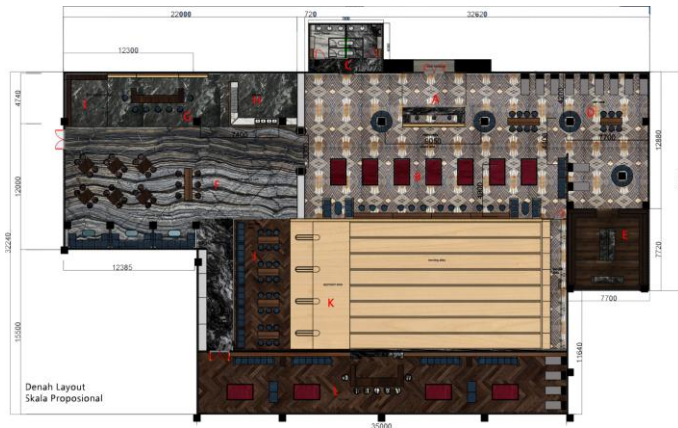
Locker cenderung lebih simple jika dibandingkan dengan area ruangan lainnya dikarenakan space yang terbatas dan merupakan area connecting antar area vip dan café. Pada bagian kiri terdapat partisi dengan black glass untuk memantau locker dari area bermain sedangkan locker dibuat built in sehingga masuk pada dinding.



(Gambar 10.) Perspektif Locker Area

- Layout

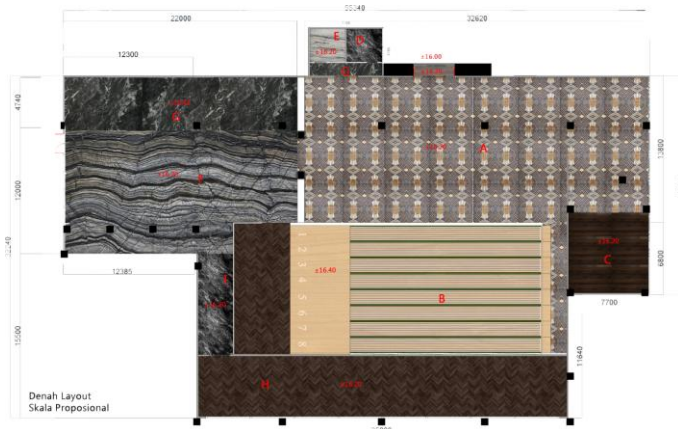
Pada *layout* ini diterapkan konsep dan gaya desain Art Deco yang dominan pada pemilihan material, dan bentukan elemen pendukung seperti partisi dan bentukan *pattern* Art Deco. Warna yang digunakan juga cenderung warna hangat seperti coklat, kuning, emas, dan besi sesuai dengan ciri khas gaya Art Deco. Dengan gaya desain Art Deco dan modern diharapkan dapat menimbulkan suasana eksklusif, mewah, *vintage* namun tetap dengan sentuhan modern.



(Gambar 11.) Layout

- Rencana Lantai

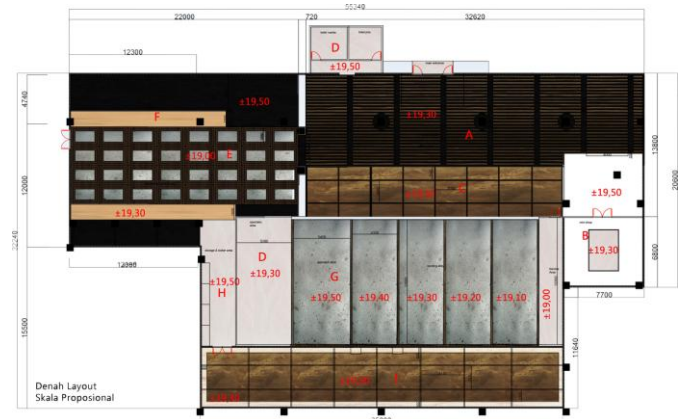
Pada pola lantai diterapkan konsep dan gaya desain Art Deco pada pemilihan material yang menunjang konsep seperti karpet dengan *pattern* Art Deco dan pemilihan material marmer dan batuan alam agar menunjang kesan mewah yang ingin ditonjolkan pada konsep ini. Sedangkan penggunaan kayu sintetis digunakan untuk lantai bowling yang digunakan agar dapat memiliki *durability* yang lebih kuat dalam proses bermain serta *maintenance* yang lebih efisien.



(Gambar 12.) Rencana Lantai

- Rencana Plafon

Pada pola plafon konsep dan gaya desain diterapkan pada bentukan plafon yang memakai ciri khas Art Deco seperti plafon pada ruang vip yang memakai marmer sintetis dengan lampu *hidden light* membuat kesan mewah. Pada keseluruhan layout cenderung memakai *mirror* dan *bronze mirror* yang digabungkan dengan rangka kayu agar memiliki kesan mewah yang merata.



(Gambar 13.) Rencana Plafon

- Rencana Mekanikal Elektrikal

LEGENDA :	
	Downlight Philips Storefit Cardanic
	Spotlight AYRTON 98 Artemide
	Saklar 1 titik Brocco art 6621u
	Saklar 2 titik Brocco art 6222u
	Stop kontak Brocco 13310
	Jalur saklar downlight
	Jalur saklar Spotlight
	Lampu gantung
	Jalur lampu Gantung
	Led Stipe Warm white

#### KETERANGAN RUANG :

- A. Lobby, dart area
- B. Minishop
- C. Billiard Area
- D. Toilet
- E. Boardgame cafe
- F. Cafe counter, kitchen
- G. Bowling area
- H. Locker area
- I. Vip area



(Gambar 14) Rencana Mekanikal Elektrikal



- *Main Entrance*

*Main entrance* terbagi menjadi 2 yaitu *mainentrance* utama dari *outdoor* dan *maintrance* kedua yang merupakan *entrance* dari dalam mall. *Main entrance* cenderung memakai material gold dan adanya aksan lampu untuk membuat lebih dramatis dan mewah.



(Gambar 15.) *Main Entrance*

- *Potongan*

Potongan ruangan dibagi menjadi 7 potongan, yaitu potongan ruangan menyeluruh 4 buah dan potongan per ruang (spesifik) 3 buah.

- *Potongan a-a dan b – b*



(Gambar 16) *Potongan a – a, b – b*

- *Potongan c-c, d-d, dan e-e*



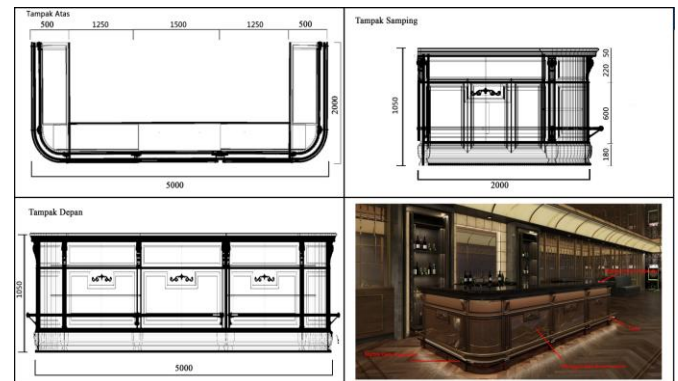
(Gambar 17.) *Potongan c-c, d-d, dan e-e*

- *Potongan f-f, dan g-g*



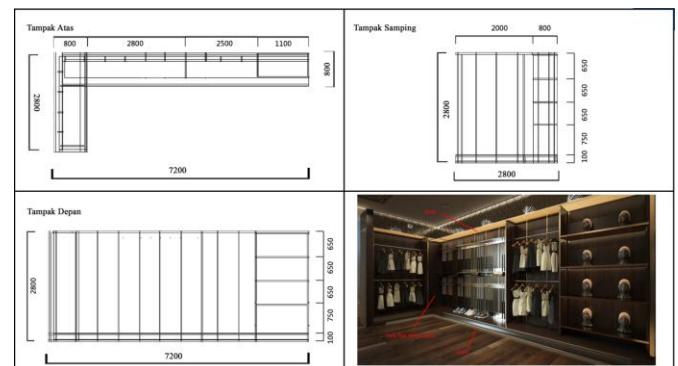
(Gambar 18.) *Potongan f-f dan g-g*

- *Detail Perabot*



(Gambar 19.) *Detail Perabot 1*

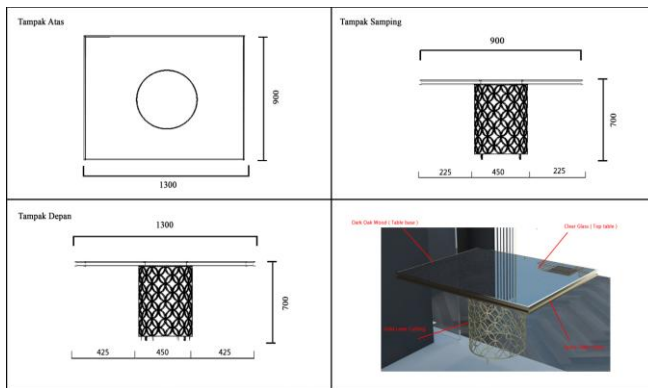
- *Detail Perabot*



(Gambar 20.) *Detail Perabot 2*

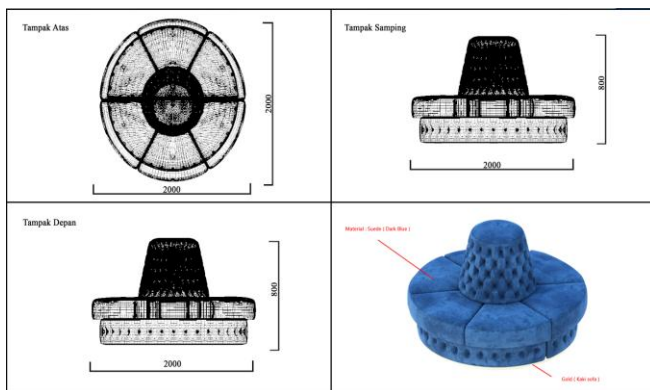


- Detail Perabot



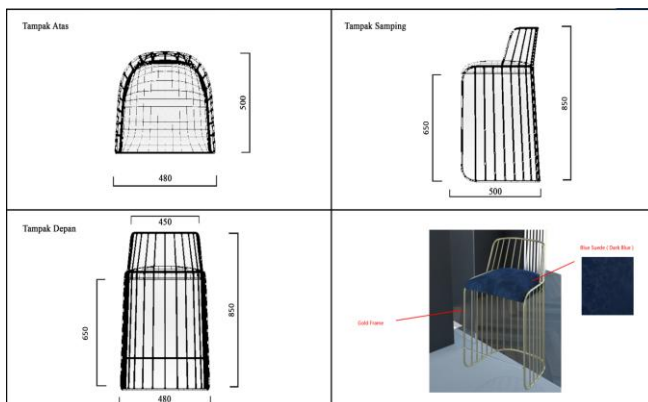
(Gambar 21.) Detail Perabot 3

- Detail Perabot



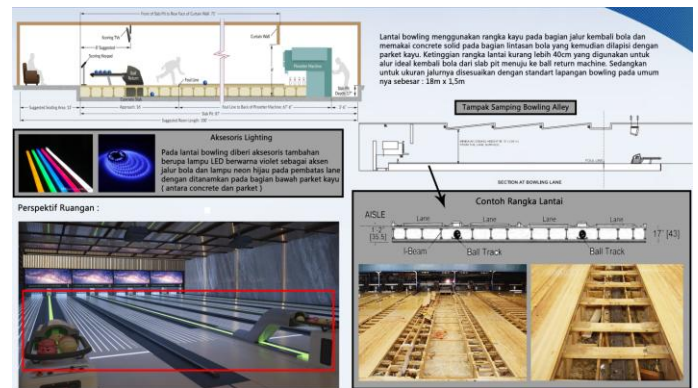
(Gambar 22.) Detail Perabot 4

- Detail Perabot



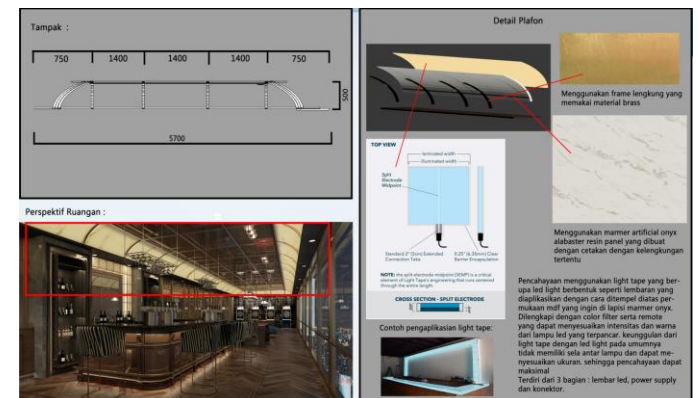
(Gambar 23.) Detail Perabot 5

- Detail Elemen Interior



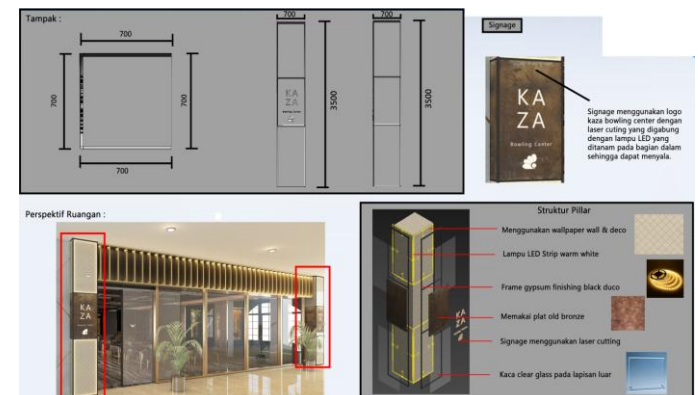
(Gambar 24.) Detail Elemen Interior 1

- Detail Elemen Interior



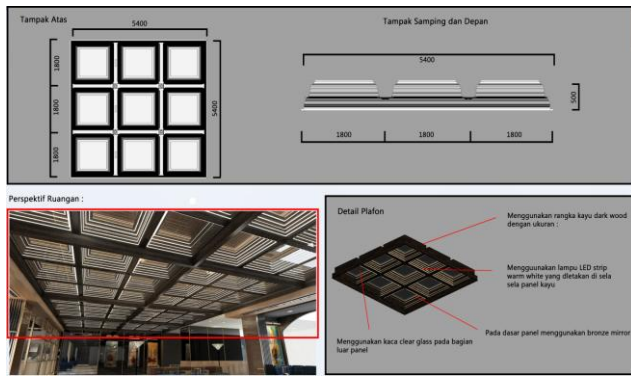
(Gambar 25.) Detail Elemen Interior 2

- Detail Elemen Interior



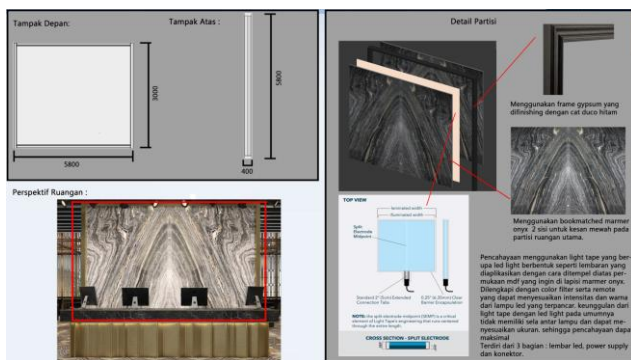
(Gambar 26.) Detail Elemen Interior 3

- Detail Elemen Interior



(Gambar 27.) Detail Elemen Interior 4

- Detail Elemen Interior



(Gambar 28.) Detail Elemen Interior 5

## V. KESIMPULAN

Perancangan interior re-desain Kaza bowling center ini merupakan perancangan tempat komersial yang dilengkapi dengan fasilitas hiburan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan ini adalah perlunya konsep dan gaya desain yang baru karena *existing* yang ada masih belum memiliki gaya desain dan konsep yang jelas (cenderung polos). Sirkulasi yang ada perlu diatur kembali agar maksimal agar seluruh ruangan dapat terjangkau dengan mudah. Serta pembagian *zoning* dan *grouping* yang jelas. Fasilitas yang ada baik itu fasilitas utama dan pendukung perlu penambahan dan pengurangan agar dapat berjalan lebih maksimal. Untuk menyelesaikan rumusan masalah di atas, maka perancangan re-design Kaza Bowling Center ini mengambil konsep *Oldschool Contentment* yang memberikan konsep yang berhubungan dengan permainan yang ada di *game center* ini berupa *bowling*, *dart*, *boardgame*, dan *billiard* yang dimana masing-masing merupakan permainan yang dapat dikatakan klasik (*oldschool*) yang berkembang seiring perkembangan jaman (*modern*). Konsep ini di dukung dengan gabungan gaya desain Art Deco dan modern yang memberikan sentuhan klasik dan modern seiring dengan permainan yang disajikan pada *game center* ini. Suasana yang ingin ditimbulkan cenderung

eksklusif dan mewah sehingga sesuai dengan keseluruhan gaya desain dan konsep yang diangkat. Dengan solusi yang telah diberikan dari problem – problem tersebut, maka diharapkan dapat menjawab segala permasalahan yang ada. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya re-desain ini Kaza Bowling Center dapat kembali menjadi pusat hiburan yang memiliki fasilitas yang lengkap dan menarik serta menjadi pilihan utama masyarakat Surabaya dalam mencari hiburan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra, Ibu Ir. Hedy. C Indrani, M.T, selaku pembimbing pertama dan Bapak Lucky Basuki, S.E, M.H. selaku pembimbing kedua. Berkat bimbingan dan dukungan serta panduan dari beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Perancangan interior Re-design Kaza Bowling Center ini dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Julius Panero, Martin Zelnik, Joseph De Chiara, *Time Saver Standards*, McGraw-Hill Companies, inc
- [2] Ernst Neufert, Peter Neufert, *Architects' Data, 2<sup>nd</sup> Edition*, Wiley-Blackwell
- [3] Husni, Agusta. *Buku Pintar Olahraga*, Jakarta : Mawar Gempira, 1994.
- [4] John, Geraith and Helen Heard. *Handbook of sport & Recreational Building Design : Volume 2 Indoor Sport*, London : The Architectural Press, 1981.
- [5] Katsigris, Costas and Chirs Thomas. *Design and Equipments for Restaurants and Foodservice : 3<sup>rd</sup> ed.* New Jersey : John Wiley & Sons Inc 2009.
- [6] Kotschevar, Lendal H and Margaret E. Terrel. *Foodservice Layout and Equipment Planning : 4<sup>th</sup> ed.* Prentie Hall PTR, 2000.
- [7] Kubba, Sam. *Space Planning for Commercial and Residential Interiors*. United States of America, 2003