

# Perancangan Interior Lobby, Café dan Retail Stadion Futsal di Surabaya

Ryan Honardo Rayawang, S.P. Honggowidjaja, Lucky Basuki  
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

*E-mail:* ryanhonardo@gmail.com; sphongwi@petra.ac.id; dante\_luq@yahoo.co.id

**Abstrak**— Perancangan Interior Lobby, Café dan Retail Stadion Futsal di Surabaya didasarkan pada realita keadaan olahraga futsal di Indonesia dimana olahraga ini sudah cukup populer dimasyarakat namun hanya sebatas bermain dengan teman dan mengisi waktu pada saat malam minggu. Kenyataannya futsal masih kurang terekspos dari segi kompetisi professional maupun prestasi dari Timnas Indonesia yang memiliki potensi yang cukup baik dengan masuk peringkat 10 besar di Asia. Dengan fakta ini sudah seharusnya olahraga futsal mendapatkan perhatian dan dukungan yang lebih dari masyarakat, salah satunya dengan pembangunan Stadion Futsal. Selanjutnya, Stadion Futsal, dapat berkesempatan menjadi ikon dari suatu kota dan dapat menarik minat masyarakat perkotaan terhadap futsal. Perancangan ini bertujuan sebagai fasilitas pendukung stadion agar dapat menyelenggarakan kompetisi hingga tingkat international dan meningkatkan antusias masyarakat terhadap futsal karena dengan bertambahnya dukungan masyarakat diharapkan dapat meningkatkan prestasi dari Timnas Futsal Indonesia.

**Kata Kunci :** Futsal, Lobby, Cafe, Retail, Stadion

**Abstrac**— Design Interior for Futsal Stadium's Lobby, Café and Retail in Surabaya is based on the reality of futsal in Indonesia is the most popular sports among the society but only for playing with friends and spend the time during weekend. In fact, futsal is less exposed in terms of professional competitions and achievements of the Indonesian National Team that has a good potential by achieving to the top 10 of Asia region. With these facts, futsal should get more attentions and supports from the society, by build a Futsal Stadium. Furthermore, Futsal Stadium could possibly become city icon and attract the urban society attentions towards futsal. This design aims to support the stadium facilities in order to be able to hold the competition up to the international level and to increase the enthusiasm of the society towards futsal, because with the more support from society, we hope that it might improve the achievement of Indonesian National Team.

**Keyword :** Futsal, Lobby, Café, Retail, Stadium

## I. PENDAHULUAN

Dewasa ini olahraga sudah menjadi bagian penting dalam gaya hidup masyarakat modern di Indonesia. Menurut penelitian dan survei yang ada, sepak bola menjadi salah satu olahraga yang paling digemari diseluruh dunia, termasuk di Indonesia. Di kota Surabaya sendiri antusias masyarakat terhadap sepak bola sangatlah besar, seperti adanya komunitas

pendukung tim sepak bola persebaya yang sangat ikonik, yaitu Bonek.

Namun untuk dapat bermain sepak bola dipertemuan yang padat tidaklah mudah. Keterbatasan lahan menjadi penghalang yang utama. Oleh karena itu sebagai alternatif lain, olahraga futsal menjadi solusi bagi penikmat dan pencinta olahraga sepak bola agar tetap dapat bermain bola.

Futsal merupakan olah raga yang hampir identik dengan sepak bola namun dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dan lebih praktis untuk dimainkan karena futsal menggunakan ukuran lapangan indoor yang lebih kecil. Saat ini futsal juga menjadi salah satu dari 5 olahraga yang paling digemari di Indonesia.

Indonesia juga memiliki kompetisi futsal nasional yaitu Liga Futsal Indonesia (IFL) yang diselenggarakan oleh PSSI dan berganti nama menjadi Pro Futsal League (PFL), juga Liga Mahasiswa (LIMA). Namun kompetisi tersebut kurang terekspos oleh masyarakat walaupun sebagian besar juga menyukai olahraga futsal. Padahal Timnas Futsal Indonesia mempunyai potensi yang cukup baik dibandingkan Timnas Sepak Bola Indonesia, yaitu menjadi juara di ASEAN Futsal Championship ditahun 2010, juga berpartisipasi sebanyak 9x di AFC(Asia) Futsal Championship. Menurut Futsal World Ranking, Timnas Futsal Indonesia berada di peringkat 45 (Oktober 2016) dimana peringkat tersebut berada diatas Inggris (58) dan masuk 10 besar di Asia (peringkat 9). Berdasarkan data tersebut seharusnya futsal bisa mendapatkan perhatian dan fasilitas yang lebih baik.

Di Surabaya, masyarakat dengan berbagai usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa bergantian memenuhi lapangan futsal. Salah satu masalah yang terjadi di tempat-tempat yang menyediakan lapangan futsal adalah fasilitas yang tersedia belumlah sempurna. Sejauh ini fasilitas yang terdapat di area lapangan futsal hanyalah toilet yang tidak terawat, tempat makan dan nongkrong yang tidak nyaman, dan tidak ada tempat untuk penonton duduk menyaksikan pertandingan futsal. Jadi, fasilitas yang disediakan sebagian besar hanyalah lapangan untuk bermain saja dan belum terdapat stadion khusus untuk futsal.

### A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang fasilitas dari stadion futsal yang baik untuk menyelenggarakan kompetisi futsal nasional dan pertandingan internasional.

2. Bagaimana merancang sebuah fasilitas stadion yang dapat menarik dan mempengaruhi minat masyarakat terhadap futsal.

### B. Tujuan Perancangan

Tempat perancangan merupakan Stadion Futsal yang mampu memfasilitasi penyelenggaraan kompetisi futsal nasional maupun internasional. Stadion ini diharapkan dapat meningkatkan minat bakat muda Indonesia untuk memajukan prestasi Timnas Futsal Indonesia juga sebagai sebuah ikon bangunan untuk Indonesia dalam kota Surabaya karena menjadi homebase dari tim Futsal Surabaya/Jatim. Tujuan perancangan ini adalah sebagai fasilitas pendukung dari Stadion Futsal untuk masyarakat agar lebih mengenal dan mencintai olahraga futsal.

## II. TAHAPAN PERANCANGAN

### A. Metode Perancangan

Menurut Bryan Lawson, desainer harus melakukan beberapa hal untuk bergerak dari tahap awal hingga mencapai tahap akhir yaitu menemukan solusi (Lawson 33). Beberapa langkah tersebut desainer deskripsikan menjadi beberapa kegiatan, diantaranya:

- a) **Assimilation:** adalah tahap dimana desainer melakukan pengumpulan informasi terhadap permasalahan desain yang ingin diselesaikan. Pada tahap ini, beberapa hal yang akan dilakukan adalah:
  - Studi literatur yang sesuai dengan perancangan yang akan dibuat
  - Survey pengguna lapangan futsal
  - Menganalisa data lapangan fisik dari bangunan fiktif hasil perancangan Arsitek, baik dari analisa pencahayaan, sirkulasi, kebisingan serta akses masuk kedalam bangunan
  - Mendata dan menganalisa data lapangan non fisik yang digunakan untuk menentukan zoning dan grouping
  - Studi tipologi terhadap objek sejenis yang akan dirancang untuk dapat menemukan kelebihan dari objek sejenis yang dapat dijadikan pertimbangan dalam proses mendesain
- b) **General Study:** adalah tahap dimana menganalisa data-data dan masalah yang sudah diteliti pada tahap sebelumnya. Selain itu pada tahap ini, desainer sudah mulai mencari dan merancang solusi desain yang memungkinkan dan sesuai dengan permasalahan yang ada. Pada tahap ini, beberapa hal yang dilakukan adalah:
  - Membuat programming untuk mempermudah perancang dalam proses desain
  - Merumuskan masalah yang ada serta mendata kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan
  - Merumuskan solusi terbaik mengenai perancangan yang ada
  - Membuat konsep yang menjadi acuan dalam proses desain yang menjawab permasalahan

yang ada serta sesuai dengan objek perancangan

- Membuat sketsa ide alternatif dari konsep yang dibuat
- c) **Development:** adalah tahap dimana desainer mengembangkan dan menyempurnakan hasil sketsa ditahap kedua dengan melakukan:
    - Membuat pengembangan desain dari alternatif terpilih
    - Membuat gambar penyajian desain akhir berupa gambar 3D render dan gambar kerja
  - d) **Communication:** adalah tahapan desainer mengkomunikasikan hasil dari desain akhir yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Hal yang dilakukan adalah:
    - Membuat maket akhir sebagai produk untuk evaluasi
    - Menyiapkan kebutuhan gambar dan produk untuk presentasi
    - Melakukan presentasi dan evaluasi hasil perancangan

## III. KAJIAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Futsal

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Menurut Dendy Sugono (2008: 401) "futsal adalah olahraga permainan sepakbola, dengan lapangan dan gawang lebih kecil, biasanya dimainkan di dalam ruangan besar, masing-masing tim terdiri atas lima orang".

### Sejarah Futsal

Kata Futsal berasal dari bahasa Spanyol, yaitu Futbol (sepak bola) dan Sala (ruangan), dan jika digabung artinya menjadi "Sepak Bola dalam Ruangan". Menurut FIFA, asal mula Futsal dimulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay dan pertama kali diperkenalkan oleh Juan Carlos Ceriani. Ia adalah seorang pelatih sepak bola yang berasal dari Argentina. Berawal dari rasa kesal Ceriani terhadap hujan yang terus mengguyur kota Montevideo yang mengakibatkan lapangan tergenang air sehingga program latihan yang telah disusun menjadi berantakan. Dengan kondisi demikian, ia lantas memindahkan kegiatan latihan ke dalam ruangan.

Pada mulanya kegiatan latihan bisa berlangsung dengan lancar karena memang tujuan awal dari pemindahan ini adalah agar terhindar dari hujan, banjir dan becek sehingga program latihan bisa dilakukan. Permasalahan justru baru terlihat pada saat akan dilakukan latihan tanding, dimana ruangan dianggap terlalu sempit bila harus tetap menerapkan aturan baku sepak bola dengan jumlah pemain 11 orang. Melihat hal tersebut, Ceriani kemudian memutuskan untuk mengurangi jumlah pemain menjadi lima orang untuk setiap tim dan melakukan sedikit perubahan pada aturan permainan. Perubahan yang sudah dilakukan oleh Juan Carlos Ceriani dengan

memindahkan tempat bermain ke dalam ruangan dengan melakukan sedikit perubahan pada aturan permainan malah mendapat apresiasi dari masyarakat Montevideo. Permainan sepak bola dalam ruangan ini menjadi digemari oleh masyarakat Montevideo karena dirasa menarik dan memberikan tantangan baru dalam bermain sepak bola.

### B. Tinjauan Stadion

Stadion merupakan bangunan yang antik yang biasanya berbentuk seperti bulat telur atau elips. Perencanaannya terhadap penataan kota harus memperhatikan lalu lintas, jalur kendaraan umum dan halte, juga parkir. Selain itu stadion juga sebaiknya dirancang jauh dari daerah industri juga sumber asap dan bau karena kegunaannya sebagai tempat olah raga.

Stadion adalah bangunan yang luar biasa, karena dapat membantu memunculkan suatu ikon bangunan bagi suatu kota dan meningkatkan antusias masyarakat untuk bersatu di jaman yang serba modern ini. Stadion bisa menjadi sebuah bangunan yang mahal tetapi sesuai dengan berbagai venue olahraga yang akan terus berkembang dimasa yang akan datang dan menjadi bangunan paling penting yang harus dibangun oleh kota-kota modern di masa depan karena pengaruhnya yang sangat besar terhadap masyarakat perkotaan. Dalam 150 tahun terakhir, olahraga memiliki peningkatan popularitas yang sangat tinggi, sehingga stadion bisa menjadi sarana pemasaran bagi suatu kota atau bahkan Negara karena akan banyak dikunjungi oleh wisatawan. Dimasa depan stadion akan menjadi suatu bangunan sustainable yang mandiri, didalamnya mencakup, residential, commercial, retail, office, dan servis lainnya serta infrastruktur transportasi.

### C. Tinjauan Lobi

Lobi adalah ruang teras di dekat pintu masuk bangunan (bioskop, gedung perkantoran, dan lainnya) yang biasanya dilengkapi dengan berbagai perangkat meja dan kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu.

Kata lobi digunakan pada tahun 1640 yang berarti ruangan masuk yang besar dalam gedung umum. Dalam Arsitektur berarti ruang peralihan. Lobi umumnya menghubungkan pintu masuk gedung bioskop, hotel, atau apartemen, dengan ruang-ruang di dalamnya Fungsinya sebagai ruang tunggu atau tempat lalu-lalang. Lobi bisa juga merupakan ruangan peralihan yang terbuka untuk umum, dengan fungsi menghubungkan tempat-tempat pertemuan didalam bangunan tersebut.

### D. Tinjauan Merchandise Store

Merchandise artinya barang yang diperdagangkan. Merchandising merupakan salah satu bidang yang berperan dalam menentukan keunggulan bersaing dari retailer. Merchandising juga dapat didefinisikan sebagai seni atau ilmu pengelolaan merchandise, sehingga di dalam distribusi merchandise tercapai: 1. Produk yang tepat, 2. Waktu yang tepat, 3. Tempat yang tepat, 4. Harga yang tepat, 5. Kuantitas yang tepat, 6. Kualitas yang tepat, 7. Dijual dengan cara yang tepat.

Beberapa faktor yang dapat dijadikan pertimbangan oleh retailer untuk meningkatkan keunggulan kompetitifnya

dibandingkan retailer lain, yaitu: 1. Variasi kategori barang yang tersedia (breadth), 2. Kedalaman jenis barang yang tersedia per kategori (depth), 3. Keunikan barang, 4. Harga, 5. Mutu, 6. Jam buka dan jam tutup toko, 7. Fasilitas kredit, 8. Suasana toko dan rancangan interior, 9. Tata letak toko, 10. Rancangan exterior toko.

Interior display merupakan suatu kebutuhan yang perlu diperhatikan, khususnya dalam merchandise store. Dengan adanya display untuk digunakan memajang barang-barang yang dijual, akan membantu dan memudahkan pengunjung dalam memilih barang-barang sesuai keinginan mereka.

### E. Tinjauan Cafe

Pada dasarnya *CAFE* mempunyai arti harafiah yaitu restoran kecil yang melayani atau menjual makanan ringan dan minuman, *CAFE* biasanya digunakan untuk rileks (Kamus Besar Bahasa Indonesia 432). Tempat yang biasanya dipakai untuk membuka *CAFE* adalah sebuah rumah yang didekorasi dan ditata dengan baik, dan terkadang shopping mall atau sebuah pusat belanja juga untuk sebuah *CAFE*. Tempat seperti ini biasanya lebih ramai dibandingkan dengan restoran karena banyak tamu yang keluar masuk.

Sebuah *CAFE* juga mempunyai beberapa persyaratan ruang yang dilihat dari segi keamanan, keselamatan, kenikmatan, dan kesehatan. Suatu hal yang prinsip pada ruang *CAFE* yang menyangkut persyaratannya adalah persyaratan tentang kenikmatan manusia yang dititik beratkan pada kebutuhan ruang gerak atau individu.

Dengan adanya perkembangan jaman, *CAFE* ini semakin luas, artinya *CAFE* tidak saja menjadi tempat menikmati makanan dan minuman, tetapi juga menjadi tempat bersosialisasi dan mencari teman baru (Neufert, Data Arsitek Jilid 2 120).

### F. Tinjauan Galeri

#### Syarat Area Pamer

Sebagai sebuah ruang untuk ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan memiliki berbagai syarat ruang, yaitu:

- Mendapatkan cahaya yang terang merupakan bagian dari pameran yang baik
- Terlindung dari gangguan, pencurian, kelembaban, kering, dan debu

#### Persyaratan Koleksi

Pengertian koleksi adalah sekumpulan benda-benda bukti material manusia dan lingkungannya yang berkaitan dengan satu atau berbagai bidang atau cabang ilmu pengetahuan. (DPK, 1988: 19) Adapun persyaratan koleksi, yaitu:

1. Mempunyai nilai sejarah dan ilmiah (termasuk nilai estetika).
2. Dapat diidentifikasi wujudnya (morfologi), tipenya (tipologi), gayanya (style), fungsinya, maknanya, asalnya secara historis dan geografi, genusnya (dalam orde biologi) atau dalam geologi (khususnya untuk benda-benda sejarah alam dan teknologi).
3. Harus dapat dijadikan dokumen, dalam arti sebagai bukti kenyataan dan kehadirannya (realitas dan eksistensinya) bagi penelitian ilmiah.

4. Dapat dijadikan suatu monumen atau bakal menjadi monument dalam sejarah alam dan budaya.
5. Benda asli (realita), replika atau reproduksi yang sah menurut persyaratan museum. (DPK, 1988: 20)

IV. PROGRAM PERANCANGAN

Objek perancangan ini merupakan Tugas Akhir Arsitektur (fiktif) tahun 2012 karya Enrich Markus, NRP 22408006 yang berjudul “Stadion Futsal di Surabaya”. Perancangan ini merupakan bangunan yang berfungsi sebagai stadion dan pusat pelatihan futsal yang berada di area Rencana Kawasan Wisata Suramadu yang akan dikembangkan beberapa tahun kedepan dan berdekatan dengan theme park, mall, dan apartment.

Pemilihan lokasi ini dengan beberapa kelebihan sebagai berikut:

- Berada di rencana Kawasan Wisata Suramadu
- Dekat dengan pintu keluar-masuk Jalan Tol Lingkar Timur
- Tapak memiliki ijin sport center
- Berada di jalan raya, mudah dijangkau masyarakat
- Menghadap arah selatan

Stadion ini terdiri dari 4 lantai dimana lapangan futsal untuk bertanding dan tribun penonton berada dilantai 3 dan 4. Area yang dirancang berada di lantai 1 yang memiliki luas total ± 4.000m2 dan luas total area perancangan ± 1220m2. Area ini nantinya akan dibuat menjadi café, retail, loket pembelian tiket, *waiting area* dan mini galeri.

Konsep Perancangan

Konsep desain pada perancangan interior Stadium Futsal ini adalah “FUNSALA” yang merupakan “*slangword*” dari kata “Futsal”. Funsala merupakan gabungan dari 2 kata yaitu *Fun* dan *Sala*. *Fun* berarti menyenangkan sedangkan *Sala* merupakan kata dari Bahasa Spanyol yang berarti ruangan / didalam ruangan.

Aplikasi desain yang diterapkan menggunakan warna yang dominan hitam putih dan abu-abu ditambahkan dengan unsur motif kayu. Selain itu sebagai vocal point menggunakan warna hijau yang didapat dari tanaman dan rumput sintetis. Penggunaan warna hijau ini dipilih karena permainan sepak bola yang identik dengan warna hijau juga dengan kota Surabaya yang ikonik dengan Bonek dan warna kebesarannya. Gaya desain yang ingin diterapkan menggunakan gaya industrial modern dengan material-material seperti motif kayu dan cement, besi hitam dan plafond expose.

**CONCEPT:  
FUNSALA**

FUNSALA merupakan *slang word* dari kata FUTSAL

<b>FUN:</b> - menyenangkan - asik - seru - gembira - menarik minat	<b>SALA:</b> - diambil dari kata futsal - berasal dari bahasa Spanyol - artinya: ruangan / didalam ruangan
---	---

<b>PENCAHAYAAN:</b> - General lighting - Accent lighting - Spotlight	<b>SUASANA:</b> - Menyenangkan - Unity - Nyaman	<b>WARNA:</b> - Hitam - Putih - Abu-abu (concrete) - Kayu
<b>PENGHAWAAN:</b> - AC sentral	<b>GAYA DESAIN:</b> - Industrial Modern - Contemporary	<b>MATERIAL:</b> - Multiplex - Besi - Concrete - Bata
<b>KEAMANAN:</b> - CCTV - Smoke detector - Sprinkler - APAR	<b>BENTUK:</b> - Geometris - Rounded edge - Trim edge	

Gambar 1. Peta Konsep

V. DESAIN AKHIR

A. Layout

Layout perancangan ini sebagian besar terbagi menjadi 3 area utama, ditengah merupakan area lobby dengan main entrance, loket pembelian tiket, waiting area, mini galeri dan lift untuk penyandang disabilitas, bagian kanan merupakan area café dan disebelah kiri merupakan area official retail store



Gambar 2. Layout

B. Rencana Lantai

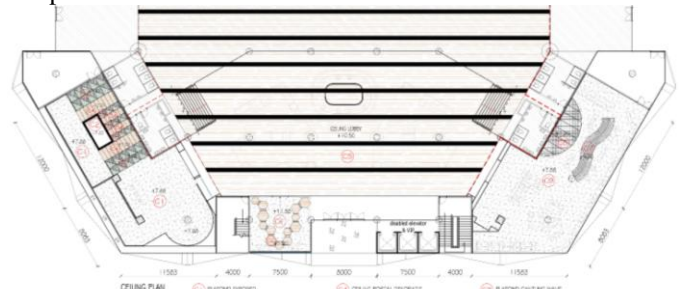
Rencana lantai dominan menggunakan cement tile juga menggunakan vinyl kayu dan hexagonal cement tile. Terdapat leveling kenaikan lantai setinggi 45cm diarea khusus sepatu pada retail.



Gambar 3. Rencana Lantai

C. Rencana Plafon

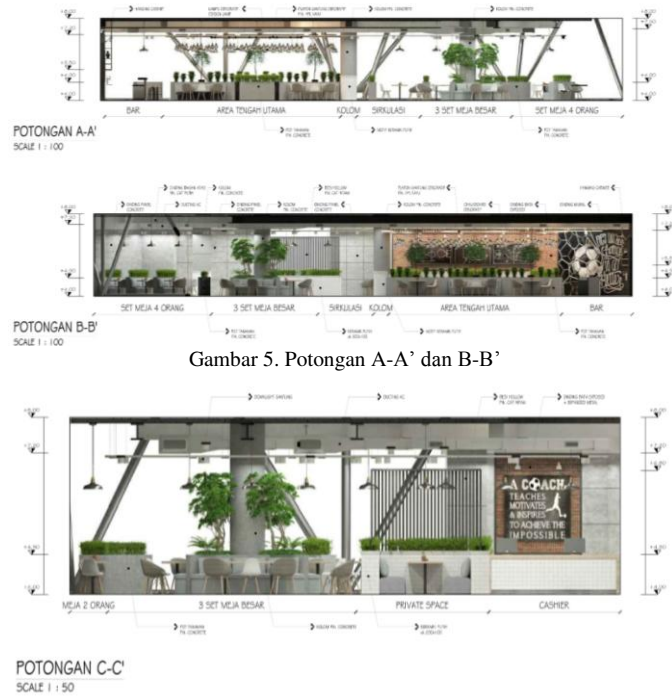
Plafon dominan dengan desain expose. Plafon dekoratif motif kayu berupa bentuk hexagonal dengan finishing HPL. Pada area lobby plafon difinishing HPL kayu dengan grid line cat hitam sebagai tempat downlight. Di area retail juga terdapat plafon dekoratif kayu dan expanded wiremesh dengan rumput sintetis.



Gambar 4. Rencana Plafon

D. Gambar Potongan

Potongan Area Cafe

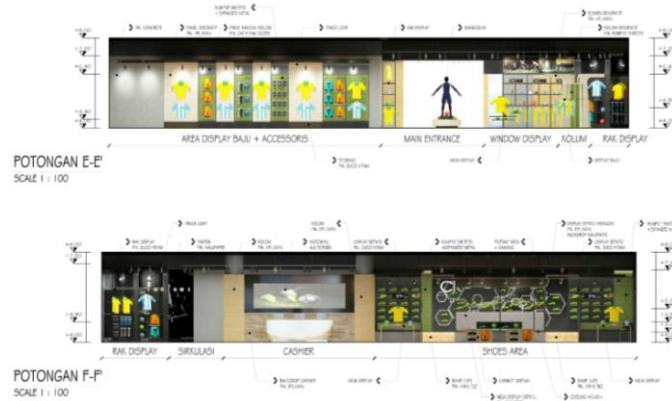


Gambar 5. Potongan A-A' dan B-B'

Gambar 6. Potongan C-C'

Gambar 7. Potongan D-D'

Potongan Area Retail

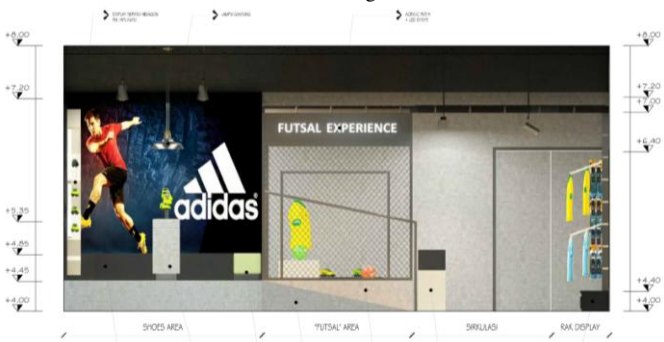


Gambar 8. Potongan E-E' dan F-F'



POTONGAN G-G'  
SCALE 1 : 50

Gambar 9. Potongan G-G'



POTONGAN H-H'  
SCALE 1 : 30

Gambar 10. Potongan H-H'

Potongan Area Lobby

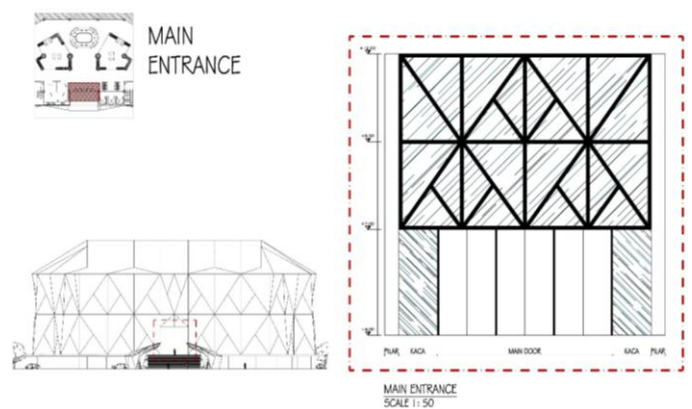


POTONGAN I-I'  
SCALE 1 : 100

Gambar 11. Potongan I-I'

E. Main Entrance

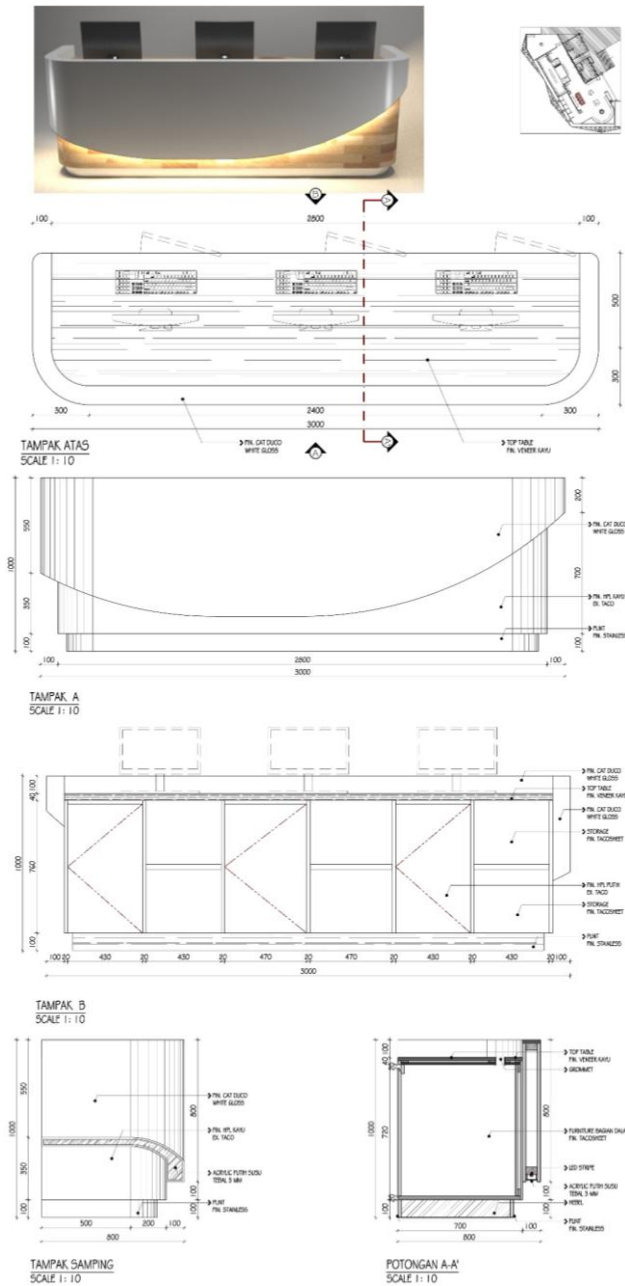
Main Entrance menggunakan *cladding* kaca dengan frame warna hitam dan bentuk diagonal sesuai dengan desain *façade* bangunan.



Gambar 12. Main Entrance

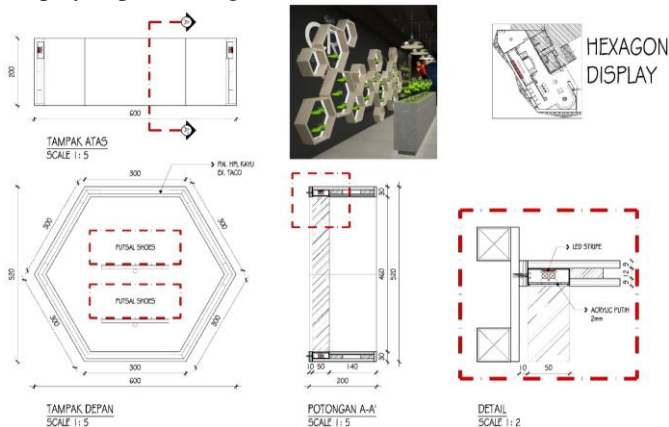


Kasir Retail



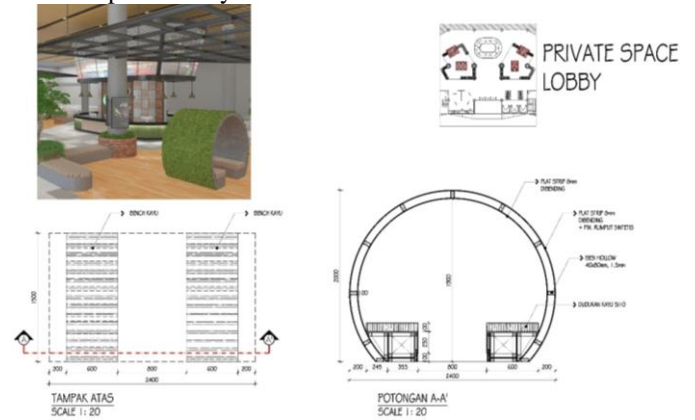
Gambar 17. Kasir Retail

Display Sepatu Hexagonal



Gambar 18. Display Sepatu Hexagonal

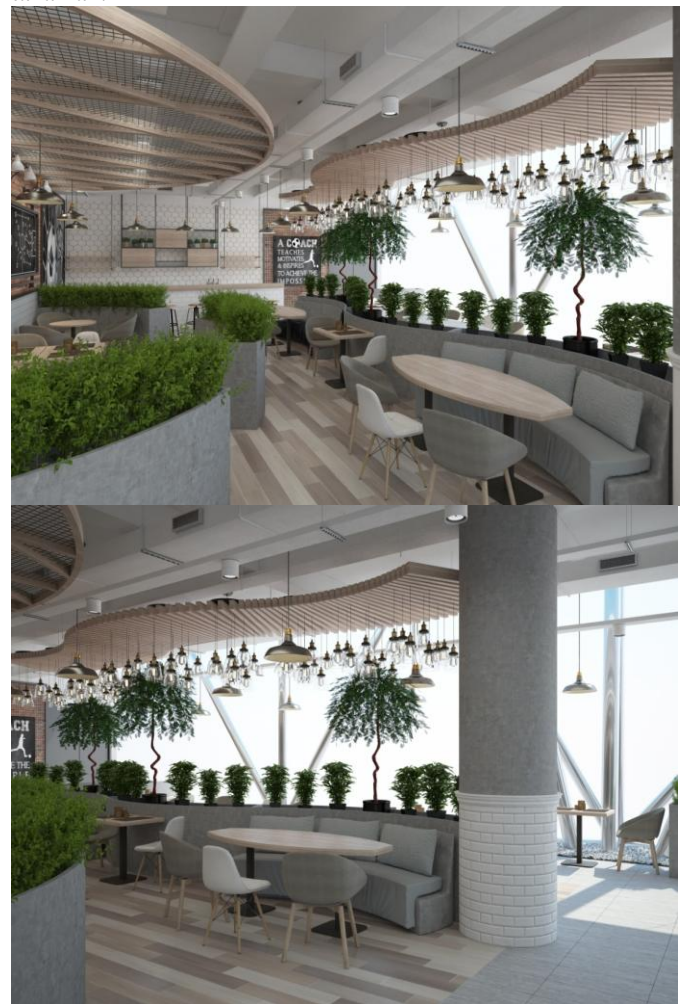
Private Space Lobby



Gambar 19. Private Space Lobby

G. Café

Café didesain dengan menggunakan gaya industrial modern dengan skema warna putih, kayu, abu-abu concrete dan hijau tanaman.



Gambar 20. Area Utama Cafe

Pada Area utama terdapat plafon gantung dekoratif dengan finishing HPL kayu dan terdapat lampu gantung dekoratif berupa lampu edison.

Area semi-private ini terdapat plafon gantung dekoratif dengan dinding bata dan papan dengan desain strategi futsal dengan dinding bata dan papan dengan desain strategi futsal



Gambar 21. Area SemiPrivate Cafe

Bar café bernuansa putih dengan keramik putih pada meja bar dan hexagon pada dinding juga terdapat dinding mural. Lantainya mencampurkan hexagonal tile dengan lantai kayu.



Gambar 22. Area Bar

Area kasi memiliki desain yang hampir sama dengan bar, dapat dilihat dari pola lantai dan finishing meja kasirnya, namun dominan berwarna abu-abu dari dinding motif cement.



Gambar 23. Area Kasir

Area sofa group untuk 6 orang berada didekat kolom yang dibagi menjadi 3 bagian. Area private space dibatasi dengan menggunakan keramik putih dan besi hollow hitam.



Gambar 24. Area group dan area privat

Pada Area ini terdapat dinding panel dan tulisan dekoratif dengan lampu sebagai area menarik bagi pengunjung untuk berfoto.



Gambar 25. Area Entrance Cafe

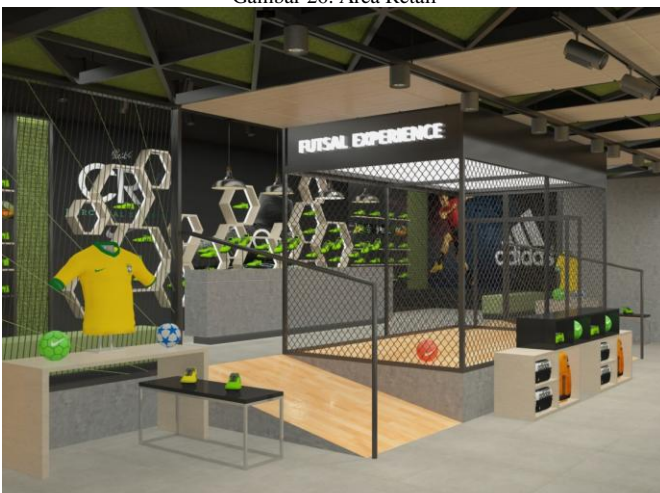


H. Retail

Desain retail bernuansa warna gelap ceiling exposed dan dicat hitam. Pencahayaan menggunakan lampu tracklight



Gambar 26. Area Retail



Gambar 27. Area Retail

Area *futsal experience* merupakan area khusus untuk mencoba sepatu yang dilengkapi dengan gawang, bola dan lantai standar lapangan futsal. Terdapat portal dekoratif dengan finishing hpl kayu, expanded metalmesh dan rumput sintetis.



Gambar 28. Area Shoes Display

Area khusus display sepatu dengan leveling kenaikan setinggi 45cm dan terdapat akses masuk ke dalam *futsal experience*

I. Lobby

Area lobby memiliki ketinggian plafon mencapai 7 meter. Terdapat meja loket pembelian tiket ditengah berbentuk island dan waiting area disebelah kiri dan kanan dari loket.



Gambar 29. Loket Counter



Gambar 30. Waiting Area



Gambar 31. Mini Galeri

## VI. KESIMPULAN

Perancangan Interior Lobby, Café & Retail Stadion Futsal di Surabaya bertujuan sebagai sarana fasilitas yang mendukung Stadion Futsal untuk menggelar berbagai kompetisi baik nasional maupun international. Perancangan ini lebih ditunjukkan kepada masyarakat umum dan pengunjung ini meliputi bagian lobby dengan dilengkapi dengan loket tiket, waiting area, dan mini galeri juga official retail store yang

menjual berbagai peralatan dan aksesoris olahraga khususnya futsal, dan sebuah café dengan desain yang menarik agar dapat menarik masyarakat untuk datang ke stadion futsal selain untuk menambah pendapatan juga agar masyarakat Surabaya dapat lebih menggemari olahraga futsal.

Konsep yang diambil adalah *FUNSALA* yaitu *slang word* dari kata futsal dan merupakan gabungan dari dari 2 kata yaitu fun yang berarti menyenangkan dan sala yang berarti dalam ruangan sehingga membuat suasana interior yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan desain yang kekinian yaitu industrial modern. Diharap dengan konsep desain fasilitas Stadion Futsal ini dapat menarik minat dari masyarakat terhadap olahraga futsal dan dapat membantu memajukan perkembangan futsal di Indonesia yang memiliki prestasi yang cukup membanggakan karena dengan semakin besarnya antusias masyarakat maka akan semakin besar dukungan terhadap olahraga futsal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Kristen Petra terutama Program Studi Desain Interior, dan kepada pihak-pihak yang telah membantu yaitu Bapak S.P. Honggowidjaja M.Sc.Arch. dan Bapak Lucky Basuki S.E., M.H., HDII selaku dosen pembimbing berkat bimbingan, bantuan, masukan, dan saran-saran yang membangun sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Perancangan Interior Lobby, Cafe, dan Retail Stadion Futsal di Surabaya dengan baik

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asmar, Jaya. *Futsal, Gaya Hidup, Peraturan dan Tips-Tips Permainan*. Jogjakarta: Pustaka Timur, 2008.
- [2] Ching, Francis DK. *Arsitektur, Bentuk Ruang & Susunannya*. Jakarta: Erlangga, 1994.
- [3] Ching, Francis DK. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [4] *Futsal, Laws of the Game 2014/2015*. Switzerland: FIFA, 2015.
- [5] Geraint John, Ben Vickery & Rod Sheard. *Stadia, A design and development guide, forth edition*. Oxford: Elsevier Limited, 2007.
- [6] Geraint John and Helen Heard. *Handbook of Sports and Recreational Building Design Volume 2 Indoor Sports*. London: Architectural Press, 1981.
- [7] Marlina, Endy. *Panduan Perancangan Bangunan komersial*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2008.
- [8] Muharnanto. *Dasar – Dasar Permainan Futsal*. Depok: Kawan Pustaka, 2006.
- [9] Neufert, Ernst. *Data Arsitek. Edisi 33 jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 2002.
- [10] Rod, Sheard. *Sports Architecture*. London: Taylor & Francis, 2001.
- [11] Y.B. Mangun Wijaya. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga, 1995.