



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Football Plus adalah organisasi *non-profit* yang didirikan pada tahun 2007, ketika *John Hamilton* dan keluarganya pindah ke Indonesia. Sebelumnya, Jon telah mengunjungi Indonesia pada beberapa kesempatan untuk bermain tur sepak bola dan juga untuk bekerja dengan anak-anak di *UNICEF* kamp pengungsi tsunami di Aceh pada tahun 2005. Dia ingin membawa kualitas sepakbola / futsal pengalaman kepada anak-anak dari semua latar belakang di Bandung. Karena itu ia mendirikan *Football Plus* dan *FutsalPlus Akademi*, dimana 60% dari anak-anak di Akademi menerima tempat bersubsidi, sehingga terjangkau bagi anak-anak dari semua latar belakang. Tahun 2017 *Football Plus* mempunyai rencana untuk membangun sebuah gedung baru yang dapat digunakan untuk keperluan – keperluan sesuai program yang ada. Penulis mendapat kesempatan untuk mendesign ruangan yang belum ada di *Football Plus*.

Football Plus memiliki kalender akademik **semester ganjil** dan **genap**. Semester ganjil dari September – Desember dan semester genap dari Januari – April. Terdapat kekosongan waktu dalam bulan Juni – Agustus. Kemudian yang digunakan sebagai event Kamp yang diselenggarakan oleh *Football Plus*.

Pada semester ganjil dan genap *Football Plus* memiliki akademik sepakbola laki – laki dan perempuan. Jadwal kedua akademik tersebut serta pembelajarannya di atur dalam kalender akademik yang telah disusun oleh pengelola *Football Plus*. Sehingga mendapatkan tujuan dan manfaat kepelatihan dari Sekolah Sepak Bola (SSB) *Football Plus*. Jumlah akademik sepakbola laki – laki 134 orang dan akademik perempuan 33 orang.

Sedangkan Event Camp digunakan sebagai kegiatan pengisi liburan dari *Football Plus*. Sehingga materi dan jadwal kegiatan sangat dengan kegiatan SSB *Football Plus*. *Event Camp* untuk remaja laki – laki dan perempuan umur 8 -15 tahun. *Event Camp* bertujuan agar para pemula mendapatkan skill sepakbola serta kepribadian yang dibangun dalam susunan acara camp. Jumlah maksimum peserta yang ditentukan oleh *Football Plus* 150 orang.

Kedua fungsi dan kepadatan yang berbeda ini merupakan masalah dari perancangan tugas akhir penulis. Dalam hal ini pihak Akademik *Football Plus* berharap dapat memfasilitasi kedua hal ini agar tidak mengurangi rasa nyaman dari user. Dibutuhkan fleksibilitas dan multifungsi yang sangat baik untuk mengatasi permasalahan, serta penampilan desain yang dapat digunakan untuk SSB dan *Event Camp*.

Sehingga dengan adanya latarbelakang diatas maka penulis ingin mendesign *Lobby Canteen, Classroom, Meetingroom, Workplace, Managerroom, Lounge, dan Bedroom*. Sebagai penunjang kebutuhan user di Akademik *Football Plus* dan dapat memfasilitasi kedua fungsi dan

kepadatan yang berbeda. Sehingga *users* dapat menggunakannya sesuai dengan kebutuhannya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana mewadahi 2 Fungsi Bangunan yang berbeda (SSB dan Event Camp) ?
2. Furniture apa saja yang digunakan 2 kegiatan berbeda (SSB dan Event Camp) ?
3. Suasana apa yang cocok dengan kedua 2 kegiatan tersebut (SSB dan Event Camp) ?

1.3 Ide/Gagasan Perancangan

1. Fleksibilitas akan dibuat semaksimal mungkin sehingga dapat menampung kepadatan user dan kegiatan yang berbeda.
2. Menggunakan *furniture mobile* atau *knock down*.
3. Sistem penyimpanan barang untuk menampung perbedaan jumlah user.

1.4 Tujuan Perancangan

1. Memfasilitasi perbedaan fungsi dan jumlah kepadatan.
2. Merancang furniture agar dapat digunakan saat kegiatan SSB dan *Event Camp*.
3. Merancang suasana yang dapat digunakan saat SSB dan *Event Kamp*.
4. Merancang sistem penyimpanan gudang dari fungsi dan jumlah user yang berbeda.

1.5 Manfaat Perancangan

1. Penerapan desain dapat digunakan di SSB dan *Event Camp*.

2. Membuat users nyaman meskipun bangunan mempunyai dua fungsi yang berbeda dalam waktu yang berbeda.
3. Menghemat pengeluaran dengan membuat furniture multifungsi yang dapat digunakan dalam SSB dan *Event Camp*.
4. Adanya ruangan memfasilitasi perlengkapan – perlengkapan agar tidak mengganggu fungsi dari kegiatan satu sama yang lain.

1.6 Ruang Lingkup Perencanaan

Ruangan lingkup ini berfungsi sebagai batasan - batasan perancangan dan akan digambarkan secara khusus pada lembar kerja. Ruang lingkup dalam perancangan ini adalah:

1. Kantor

Kantor digunakan sebagai ruangan pelaksanaan tugas suatu perusahaan sehingga diperlukan ruangan yang membangun suasana yang mendukung agar penghuni dapat mengerjakan tugas yang diberikan atasan dengan sebaik - baiknya.

2. Aula

Aula akan digunakan sebagai tempat berkumpulnya banyak kira - kira lebih dari 60 orang untuk membahas sebuah topik tertentu dengan presentasi , berdialog, dan berdiskusi.

3. Kantin

Kantin sebagai tempat orang berkumpul, bersantai, sharing , serta tempat orang tua menunggu anaknya yang sedang berlatih di akademik Football Plus.

4. Meetingroom

Meetingroom fungsinya sama dengan aula yaitu tempat berkumpul orang yang bertujuan untuk berdiskusi dan bertukar pendapat, tetapi ruang meetingroom lebih sempit, dengan jumlah peserta yang lebih sedikit, ruangan dan peralatan yang digunakannya pun lebih sederhana dan waktu yang digunakan lebih pendek.

5. Lobby

Lobby merupakan tempat pendaftaran sekolah dan camp serta pendaftaran untuk menyewa lapangan. Lobby merupakan entrance utama di *Football Plus*.

6. Lockerroom Pemain

Lockerroom sebagai tempat merilekskan badan dan pikiran setelah bermain dilapangan. Biasanya ruangan ini sangat berguna saat di pertandingan , karena lookerroom adalah tempat tim mengatur strategi untuk mencapai kemenangan.

7. Ruang Kelas

Ruang kelas sebagai tempat mengajarkan anak - anak didik Football Plus pelajaran yang akademik dan strategi di lapangan. Sehingga mereka di lengkapi dengan pengetahuan umum yang akan berguna di masyarakat dan di lapangan.

8. Ruang Tidur

Biasanya ruang tidur ini digunakan untuk anak - anak yang tidak beruntung . Sehingga mereka dapat tidur di akademik ini. Atau digunakan untuk penginapan jika ada *event* tertentu.

9. Ruang Makan

Ruang makan sebagai tempat berkumpulnya dan makan bersama - sama anak didik di Football Plus. Agar dapat membangun rasa kebersamaan dan kekompakan tim.