

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR *BASKETBALL CLUB* DENGAN KONSEP *V MOVEMENT*

Oleh
Afrianti
1463019

Olahraga basket di Indonesia memiliki banyak peminat, khususnya untuk anak remaja dan dewasa. Di Indonesia belum terdapat tempat khusus untuk para penggemar bola basket, seperti tempat berlatih, berkumpul bersama, dan tempat untuk dilaksanakan kompetisi olahraga bola basket. Pada perancangan ini akan dibuat *Basketball Club* yang memiliki edukasi dan entertainment. Perancangan *basketball club* ini memiliki fasilitas, seperti 3 lapangan basket yang dibagi sesuai fungsinya, yaitu lapangan untuk latihan dan galeri yang digunakan untuk memperkenalkan sejarah dan perkembangan olahraga basket hingga saat ini. Ada juga fasilitas lain, seperti tempat fitness, café, dan retail. Suasana yang akan diciptakan pada perancangan ini adalah natural modern, yang memiliki bentuk geometris dan organis yang memiliki kesan dinamis. Tema dan konsep yang digunakan dalam perancangan *basketball club* ini adalah *V movement* yang artinya adalah pergerakan. Proses bertumbuh (*grow*), kerja sama tim (*team work*) dan strategi, semua itu memiliki pergerakan. Pergerakan yang diambil adalah pergerakan *v cut*, yang merupakan salah satu strategi dalam permainan bola basket. Maka dari tema dan konsep pada perancangan *basketball club* ini terciptalah fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan para pemain basket, serta memberikan manfaat bagi para pengunjung.

Kata kunci: Basket, *V movement*, *grow*, *teamwork*, strategi

ABSTRACT

INTERIOR DESIGN OF BASKETBALL CLUB WITH V MOVEMENT CONCEPT

Submitted by
Afrianti
1463019

There are so many basketball enthusiasts in Indonesia, in this case teenagers and adults. In Indonesia, there is no adequate place to support basketball fans activity yet. Fans required a place that can facilitate them in terms of practicing, doing get together, and to hold basketball competitions. This Basketball Club will provide fans with education and entertainment facilities. The facilities are basketball courts, fitness center, gallery, café, and retail. This Basketball Club will have natural modern ambience, which will be constructed from geometrics and organic shapes in dynamic impression. The concept applied in this Basketball Club design is “V Movement”. This concept is taken from basketball movement known as “V Cut”, which is one of the strategies used in basketball game. This Basketball Club design will provide facilities that can facilitating basketball player’s needs, also to provide information and entertainment for the rest of visitors.

Keywords: Basketball, V movement, grow, teamwork, strategy

DAFTAR ISI

HALAMA JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ide Perancangan	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II STUDI LITERATUR PERANCANGAN BASKETBALL CENTER	7
2.1 Olahraga Bola Basket	7
2.1.2 Definisi Olahraga Bola Basket	7
2.1.3 Sejarah Bola Basket Dunia	8
2.1.4 Sejarah Bola Basket Indonesia	8
2.1.5 Klasifikasi Gedung Olahraga	10

2.1.6	Persyaratan dan Standar Bangunan Gedung Olahraga	10
2.2	Galeri.....	19
2.2.1	Definisi Galeri	19
2.2.2	Jenis Galeri.....	20
2.2.3	Fasilitas Galeri	21
2.2.4	Tata Cara Display Koleksi Galeri	21
2.2.5	Sirkulasi Ruang	25
2.2.6	Jarak Display	27
2.2.7	Standar Kebutuhan Ruang Museum	27
2.2.8	Sistem Pencahayaan	29
2.3	Cafe.....	31
2.3.1	Pengertian Cafe.....	31
2.3.2	Sistem Penyajian Cafe	31
2.3.3	Pembagian Ruang Cafe.....	32
2.3.4	Antropometri dan Ergonomi Cafe	32
2.4	Retail	33
2.4.1	Pengertian Retail	33
2.4.2	Tampilan Depan Retail	34
2.4.3	Retail Layout	34
2.4.4	Jenis Sirkulasi Retail	35
2.4.5	Ergonomi Retail	38
2.5	Fitness.....	39
2.5.1	Pengertian Kebugaran Jasmani	39
2.5.2	Jenis Fitness Center	39
2.6	Gaya Modern Natural	40
2.7	Studi Banding.....	41
2.7.1	Ciputra Artpreneur Museum	41
2.7.2	DBL Arena, Surabaya	43

BAB III	DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN BASKETBALL CENTER	
		45

3.1	Deskripsi Objek Studi	45
3.2	Deskripsi Site dan Bangunan	45
3.2.1	Analisa Tampak (<i>Site Analisys</i>)	45
3.2.2	Analisa Bangunan	49
3.3	Analisa Pengguna (User)	54
3.3.1	Identifikasi <i>User</i>	54
3.3.2	Struktur Organisasi	55
3.3.3	<i>Flow Activity</i>	58
3.4	Fasilitas/Fungsi dan Tabel Kebutuhan Ruang	60
3.4.1	Fasilitas/Fungsi Ruang	60
3.4.2	Jam Operasional	62
3.4.3	Tabel Kebutuhan Ruang	64
3.4.5	<i>Bubble Diagram</i>	65
3.4.6	<i>Zoning/Blocking</i>	66
BAB IV PERANCANGAN BASKETBALL CENTER		68
4.1	Tema dan Konsep Perancangan	68
4.1.1	Tema dan Konsep	68
4.1.2	Penerapan Tema dan Konsep.....	69
4.2	<i>Basketball Club</i>	73
4.3	Pengaplikasian Desain	76
4.3.1	Denah Khusus	76
4.3.2	Skema Material	90
BAB V PENUTUP		91
5.1	Simpulan	91
5.2	Saran	92

DAFTAR PUSTAKA	93
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tribun Tipe Lipat	15
Gambar 2.2 Tribun Tipe Tetap	15
Gambar 2.3 Ukuran Pemisahan Arena dan Tribun	15
Gambar 2.4 Tempat Duduk	16
Gambar 2.5 Dinding Arena	18
Gambar 2.6 Lapangan basket untuk AAU, NCAA, BIDDY	19
Gambar 2.7 a) Vitrin Tunggal b) Vitrin Ganda	23
Gambar 2.8 Vitrin Dinding	23
Gambar 2.9 Vitrin Tengah	23
Gambar 2.10 Vitrin Sudut	24
Gambar 2.11 Pedestal atau Alas Koleksi	24
Gambar 2.12 Bentuk Pedestal	24
Gambar 2.13 Pola Jalur Sequential Circulation	25
Gambar 2.14 Pola Jalur Random Circulation	25
Gambar 2.15 Pola Jalur Ring Circulation	26
Gambar 2.16 Pola Jalur Linear Bercabang	26
Gambar 2.17 Jarak maksimal pengamat obyek	27
Gambar 2.18 Jarak pengamat obyek	27
Gambar 2.19 <i>Bubble Diagram</i> Organisasi Ruang Museum	28
Gambar 2.20 Peletakan lampu pada area galeri	30
Gambar 2.21 Standar luas daerah meja makan	32

Gambar 2.22 Standar luas daerah meja makan dengan pramusaji.....	32
Gambar 2.23 Standar sirkulasi pramusaji dan tamu	33
Gambar 2.24 Standar luas ruang gerak dan pembaca	33
Gambar 2.25 Standar luas lorong dan storage buku	33
Gambar 2.26 Curved Plan.....	35
Gambar 2.27 Varied Plan.....	35
Gambar 2.28 Straight Plan.....	36
Gambar 2.29 Pathway Plan.....	36
Gambar 2.30 Diagonal Plan.....	37
Gambar 2.31 Geometric Plan.....	37
Gambar 2.32 Zona Rak Vertikal.....	38
Gambar 2.33 System display dinding	38
Gambar 2.34 Standar sirkulasi antar pengunjung	38
Gambar 2.35 Tampak depan museum	41
Gambar 2.36 Bagian dalam museum.....	42
Gambar 2.37 Instalasi Hologram	42
Gambar 2.38 DBL Arena tampak depan	43
Gambar 2.39 Tampak atas bangunan.....	44
Gambar 3.1 Lokasi Bangunan <i>Eksisting</i>	46
Gambar 3.2 Akses Masuk Gedung Mahaka Square	51
Gambar 3.3 Sirkulasi Vertikal Lantai Dasar (tangga, eskalator dan <i>lift</i>).....	51
Gambar 3.4 Sirkulasi Vertikal Lantai Satu (tangga, eskalator dan <i>lift</i>)	52
Gambar 3.5 Sirkulasi Vertikal Lantai Dua (tangga, eskalator dan <i>lift</i>)	52
Gambar 3.6 Kolom pada lantai dasar Gedung Mahaka Square	53
Gambar 3.7 Kolom pada lantai satu Gedung Mahaka Square.....	53
Gambar 3.8 Kolom pada lantai dua Gedung Mahaka Square.....	53
Gambar 3.9 <i>Zoning, Blocking</i> Lantai Dasar.....	66
Gambar 3.10 <i>Zoning, Blocking</i> Lantai Satu.....	66
Gambar 3.11 <i>Zoning, Blocking</i> Lantai Dua	67
Gambar 4.0 Konsep <i>V Movement</i>	68

Gambar 4.1 (a-d) Bentuk Pergerakan <i>v cut</i> dalam permainan bola basket	69
Gambar 4.2 Konsep Bentuk	69
Gambar 4.3 Warna Dominan yang akan digunakan	70
Gambar 4.4 Tekstur kayu	70
Gambar 4.5 Tekstur <i>Concrete</i>	70
Gambar 4.6 Tekstur <i>Stainless Steel</i>	71
Gambar 4.7 Tekstur <i>Solid Surface</i>	71
Gambar 4.8 Tekstur metal	71
Gambar 4.9 Tekstur <i>Glossy</i>	71
Gambar 4.10 <i>Spot light</i>	72
Gambar 4.11 Lampu <i>Downlight</i>	72
Gambar 4.12 <i>Led Strip</i>	72
Gambar 4.13 Lampu pendant	73
Gambar 4.14 Lampu TL Led	73
Gambar 4.15 <i>Site Plan</i>	74
Gambar 4.16 Denah General Lantai Dasar	74
Gambar 4.17 Denah General Lantai Satu	75
Gambar 4.18 Denah General Lantai Dua	75
Gambar 4.19 <i>Layout Lobby</i>	76
Gambar 4.20 <i>Ceiling Lobby</i>	77
Gambar 4.21 Potongan D-D'	77
Gambar 4.22 Potongan C-C'	77
Gambar 4.23 Perspektif Lobby (1)	78
Gambar 4.24 Perspektif Lobby (2)	78
Gambar 4.25 <i>Layout Cafe</i>	79
Gambar 4.26 <i>Ceiling Cafe</i>	80
Gambar 4.27 Potongan F-F'	80

Gambar 4.28 Potongan G-G'	80
Gambar 4.29 Perspektif Cafe (1)	81
Gambar 4.30 Perspektif Cafe (2)	81
Gambar 4.31 <i>Layout</i> Galeri.....	82
Gambar 4.32 Potongan G-G'	87
Gambar 4.33 Potongan H-H'	87
Gambar 4.34 Perspektif Galeri (1).....	87
Gambar 4.35 Perspektif Galeri (2).....	88
Gambar 4.36 Perspektif Galeri (3).....	88
Gambar 4.37 Perspektif Galeri (4).....	89
Gambar 4.38 Perspektif Galeri (5).....	89
Gambar 4.39 Perspektif Galeri (6).....	89
Gambar 4.40 Skema Material	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi dan Penggunaan Bangunan Gedung Olahraga	10
Tabel 2.2 Kapasitas Penonton Gedung Olahraga	10
Tabel 2.3 Standar Kebutuhan Ruang Museum	28
Tabel 2.4 Standar Luas Ruang Objek Pamer	29
Tabel 2.5 Tingkat Cahaya Ruang Museum.....	30
Tabel 2.6 Daftar Standar Ukuran Peralatan Fitness.....	40
Tabel 3.1 Kondisi Bangunan <i>Basketball Club</i>	50
Tabel 3.2 Fungsi Ruang yang Ada di <i>Basketball Club</i>	61
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Ruang	64
Tabel 4.1 Penjelasan Tentang Display Galeri.....	83

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Sirkulasi Pengunjung	13
Bagan 3.1 Struktur Organisasi	55
Bagan 3.2 <i>Bubble Diagram</i>	65

