

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Basketball club merupakan suatu tempat yang menjadi sumber informasi mengenai olahraga bola basket dan menjadi tempat bagi para penggemar basket, tidak hanya penggemar basket, tetapi berbagai kalangan juga. Perancangan *basketball club* ini memenuhi kebutuhan dan aktivitas para pemain basket dengan kelengkapan fasilitas yang disediakan, misalnya café yang menggunakan system *self service* dan pada café terdapat 4 area makan yang kapasitasnya berbeda, untuk kapasitas 2,3,4,6 hingga 10 orang, sehingga para pengunjung dapat berkumpul bersama, area loker yang memudahkan para pemain basket dalam menyimpan dan meletakkan barang, pada area loker para pemain dapat duduk dan berkumpul. Retail yang menyediakan perlengkapan para pemain, area game sebagai tempat refreshing, gym tempat yang dapat digunakan untuk melatih fisik para pemain, serta arena *basketball*.

Pada *basketball club* memiliki galeri yang dapat memberikan pengetahuan tentang sejarah dan perkembangan olahraga bola basket kepada para penggemar basket dan para pengunjung. Pada area galeri ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu, area sejarah olahraga bola basket secara umum, area perkembangan basket di Indonesia, dan area perkembangan basket Internasional. Pada area perkembangan basket di Indonesia juga memiliki patung lilin para pemain basket sehingga para pengunjung dapat berfoto. Pada area perkembangan basket internasional juga terdapat area interaktif yang membuat para pengunjung seperti bermain basket sungguhan, dan pada area interaktif ini para pengunjung dapat mempelajari cara dasar dalam bermain basket.

Pada perancangan *basketball club* ini menggunakan konsep *V Movement*, *v* yang diambil dari salah satu pergerakan yang berbentuk zigzag dalam permainan bola basket yang disebut *V cut*. Bentuk zigzag lebih diaplikasikan pada pola lantai dan ceiling, yang bertujuan sebagai alur sirkulasi. Dalam konsep ini, memiliki 3 kata kunci yang diambil dari karakteristik para pemain basket yaitu

grow, *teamwork*, dan strategi. *Grow* yang merupakan proses hingga menjadi *powerfull*, *teamwork* yang merupakan kerja sama pemain antar pemain dan pemain antar pelatih. Strategi yang digunakan dalam permainan basket yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Sehingga dari 3 kata kunci tersebut memiliki bentuk yang dinamis, menyambung dan geometris. Gaya yang digunakan dalam perancangan basketball club ini adalah modern natural, sehingga material yang digunakan dominan kayu, hpl bermotif kayu, vinyl lantai yang bermotif kayu. Vinyl lantai yang digunakan memiliki tujuan agar perawatan mudah, dan tidak cepat rusak. Selain material kayu, menggunakan material logam, hpl berwarna silver, hitam, putih dan juga material *concrete*. Warna yang digunakan dominan warna gradasi coklat, warna monokrom, dan warna merah, oren sebagai warna aksen.

5.2 Saran

1. Pada perancangan *basketball club* ini yang harus diperhatikan adalah penggunaan material. Dengan user nya adalah para pemain dan penggemar basket, sehingga harus memperhatikan jenis kegiatan dari user, dimana tingkat kelembaban tinggi.
2. Sirkulasi pada perancangan *basketball club* sangat penting karena dengan adanya *basketball arena* yang digunakan untuk berbagai pertandingan, dan memiliki kapasitas penonton yang banyak, maka sirkulasi pengunjung harus lebih besar untuk menanggulangi kepadatan pengunjung.