

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Kebutuhan seorang atlet atau olahragawan dari masa ke masa mengalami perubahan. Terkadang kita tidak memperhatikan bahwa seorang olahragawan bisa merasa bosan atau kurang termotivasi untuk berlatih. Ada banyak penyebabnya, seperti kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, kondisi tempat latihan yang kurang mendukung dan sebagainya. Atlet juga seorang manusia yang memiliki keinginan dan terkadang tidak terlalu kita perhatikan.

Di sepakbola khususnya, para atlet ini perlu berlatih dengan benar untuk bisa meraih prestasi yang baik. Para pemain ini perlu mengenal satu timnya secara kompak sehingga di lapangan mereka sudah memahami karakter rekannya. Maka pusat pelatihan milik Persib ini diolah agar bisa meningkatkan konsentrasi pemain dalam berlatih dan juga membuat komunikasi antar pemain tetap terjalani. Untuk aplikasinya pada desain diterapkan pada beberapa bagian seperti pada zoning – blocking, bentuk ruang atau bentuk olahan dinding atau lantai.

Penerapan bentuk –bentuk pada ruangan baik pada ornamen atau furniture juga perlu dipertimbangkan karena bisa mempengaruhi *usernya*. Contohnya, Seorang olahragawan atau atlet biasanya menyukai ruangan yang terlihat sederhana tapi tetap memiliki gaya. Maka, salah satu penerapannya dalam interior bisa dengan

membuat ruangan yang bergaya modern. Selain itu juga mereka terkadang tidak terlalu suka dengan hal –hal yang rumit seperti tidak ingin terlalu melihat ornamen yang rumit atau aneh, maka penerapannya dalam desain bisa dengan membuat aksan yang bergaya modern juga.

Kebutuhan *user* juga perlu diperhatikan, contohnya untuk pemain bola. Atlet jaman sekarang mudah sekali jenuh dengan situasi di pusat pelatihan maka dari itu biasanya mereka bermain atau mencari hiburan dengan keluar dari mess dan sebagainya. Sesudah itu terkadang mereka bisa melewati batas waktu yang sudah ditetapkan dan bisa mengakibatkan atlet tersebut terkena sanksi. Salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan membuat fasilitas hiburan di mess yang bisa membuat *usernya* nyaman, dan dapat memenuhi kebutuhan atlet tersebut. Kemudian dengan sendirinya para atlet akan merasa nyaman juga dan di mess dan bisa otomatis setidaknya bisa mengenal rekan –rekannya yang lain dengan lebih baik.