
POINT OF VIEW

Keperluan dari user, need dan insight untuk menjawab permasalahan yang ada

		GOALS	FACTS	CONCEPT	PROBLEM	NEEDS
FUNCTION	People	Pengunjung dan penyandang tunadaksa mendapatkan kesan pengalaman (experience) yang baik saat berada di lokasi	Belum ada (dalam tahap Pembangunan)	Desain ruang sport entertainment yang aksesible untuk tunadaksa (bowling dan billiard)	Belum ada (dalam tahap Pembangunan)	Perancangan ruang yang aksesible untuk semua orang dan penyandang tunadaksa
	Relationship	Seluruh ruang penataannya dibuat berkesinambungan dan efektif dan juga aksesible		Desain penataan ruang yang baik yang membuat hubungan antar ruang fleksibel dan juga aksesible		Perancangan ruang yang mendorong interaksi pengunjung
	Activity	Mendesain ruang dengan desain yang efektif dan aksesible dari segala aspek		Desain yang nyaman agar pengunjung menikmati area entertainment		Penataan ruang dengan layout dan desain yang menarik pengunjung
ECONOMY	Budget	Hasil yang diterima sesuai dengan budget yang dikeluarkan	Terdapat budget yang disediakan owner	Menciptakan desain sesuai branding perusahaan	Budget harus disesuaikan dengan kemampuan klien	Budget yang dikeluarkan harus sesuai dengan ekspektasi klien
	Operating cost	Dapat menghemat operasional dengan menggunakan bahan material yang long term	Belum ada operating cost Dan maintenance karena masih tahap pembangunan	Memaksimalkan pencahayaan dengan memberikan banyak bukaan	Memiliki banyak lighting karena merupakan entertainment area	Menata lighting sesuai posisinya
	Life cycle	Mengurangi biaya maintenance		Menggunakan material yang long term	Kondisi masih tahap pembangunan	Memilih material dengan baik
FORM	Site	Sirkulasi yang nyaman bagi para customer	Belum ada (dalam tahap Pembangunan)	Mendesain ruang dengan konsep baru dan nyaman untuk semua orang dan juga aksesible untuk tunadaksa	Belum ada (dalam tahap Pembangunan)	Mebutuhkan pencahayaan dan sirkulasi yang baik agar pengunjung nyaman
	Environment	Memiliki interior yang menarik untuk menarik perhatian customer dan aksesible untuk tunadaksa				Memberikan fasilitas penunjang bagi para customer dan tunadaksa (ramp, toilet khusus, jalur kursi roda)
	Quality	Mendesain ruang yang baik dan aksesible untuk tunadaksa				Material yang tahan lama dan mudah dalam perawatan
TIME	Past	Menjadikan tempat ini sebagai sport entertainment yang terkenal dengan desain interior dan fasilitas yang baik	Belum ada (dalam tahap Pembangunan)	Sport entertainment	Belum ada (dalam tahap Pembangunan)	Menata layout setiap areal dengan baik
	Present	Dikenal sebagai ruang hiburan dan olahraga (sport bar) yang estetik dan aksesible		Mendesain perancangan interior sportentertainment yang menarik dan aksesible		Membuat desain yang efektif dan aksesible bagi pengunjung
	Future	Menjadikan ruang dan hiburan olahraga pertama yang aksesible untuk tunadaksa		Area memiliki desain yang Timeless dan memiliki nilai estetika yang baik dan aksesible		Memberikan new experience kepada semua pengunjung dan para penyandang tunadaksa dengan desain aksesible

Problem statement	Programmatic concept
Bagaimana merancang ruang hiburan dan olahraga dengan desain yang menarik dan aksesible secara bersamaan?	Memilih dan memperhitungkan konsep, penataan dan desain ruang yang menarik sebagai ruang hiburan dan olahraga, yang konsep aksesible tetap dapat diterapkan di desain tersebut tanpa mengganggu estetika desain. Kemudian Menerapkan beberapa fasilitas desain aksesible yang dibutuhkan .

PENDEKATAN	KONSEP	APLIKASI DESAIN
Environment	simple dan efektif, aksesable	Desain interior sport entertainment cenderung menggunakan desain yang kekinian , seperti penggunaan elemen interior dan juga lighting.
Indra	Fun	Desain interior sport enterteainment harus fun untuk kenyamanan klien • Indra pendengaran : menyediakan suara yang fun untuk customer • Indra penglihatan : memaksimalkan pencahayaan dan juga penataan interior yang enak dipandang , juga untuk teman – teman tunadaksa harus bisa membuat mereka merasakan feel area hanya dengan melihat • Indra peraba : memberikan sedikit sentuhan tekstur pada beberapa area
Psikologis	Comfortable	Desain yang memberikan rasa nyaman bisa melalui pemilihan material, desain yang efektif dan juga pemilihan warna dalam interior

KEBUTUHAN RUANG

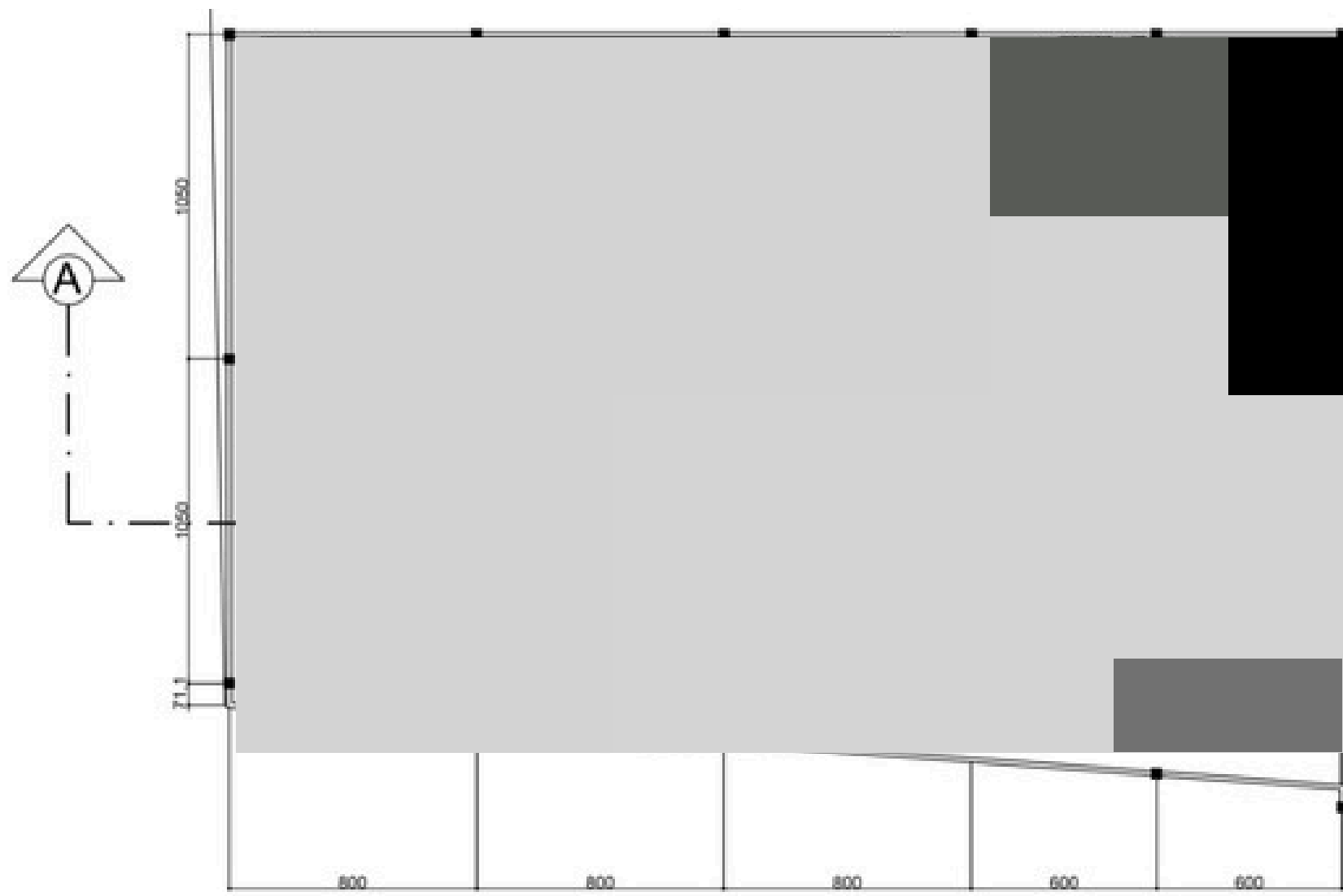
POINT OF VIEW

RUANG	FUNGSI	AKTIVITAS	KAPASITAS	FURNITUR	PERALATAN PENUNJANG
Resepsionis/cashier	Menerima tamu , menerima proses transaksi	• Menerima customer • Mengarahkan customer • Menerima pembayaran	2 – 3 orang	• Meja resepsionis • Kursi duduk resepsionis	• Monitor • Telepon • Printer nota • Mic speaker
Billiard hall	Untuk ruang bermain billiard	• Ruang bermain billiard	30 – 40 orang	• Meja billiard • Meja storage customer • Sofa duduk customer	• Speaker • Stopkontak
Bowling hall	Untuk ruang bermain bowling	• Ruang bermain bowling	20 – 25 orang	• Meja storage bola • Sofa duduk customer	• Speaker
Bowling rest area	Untuk tempat istirahat para pemain	• Sebagai tempat istirahat / duduk menunggu giliran	20 – 25 orang	• Meja coffee table • Sofa	• Speaker • stopkontak
Café area	Untuk tempat menunggu sekaligus untuk bersantai sambil menikmati makanan dan minuman	• Untuk tempat bersantai • Menikmati hidangan makanan dan minuman • Untuk tempat tunggu apabila waiting list	25 – 50 orang	• Dining table • Dining chair • Stool • Bar table	• Speaker • Stopkontak
Kitchen area	Ruang untuk memasak makanan orderan customer	• Untuk memasak makanan • Membuat minuman	6 – 10 orang	• Kitchen set	• Kompor • Kulkas • Microwave • Blender
Toilet customer	Sebagai tempat untuk customer buang air.	• Buang air besar • Buang air kecil	2 – 5 orang	• Aeronoir • Closet • wastafel	• tisu storage • tempat sampah

KARAKTERISTIK RUANG

POINT OF VIEW

RUANG	SIFAT	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		INSTALASI LISTRIK	PROTEKSI	
		Alami	Buatan	Alami	Buatan		Kebakaran	Keamanan
RESEPSIONIS	Public					• Saklar • Stop kontak • speaker • bell calling system		
BILLIARD HALL	Public					• Saklar • Stop kontak • speaker • bell calling system		
BOWLING HALL	Public					• Saklar • Stop kontak • speaker • bell calling system		
BOWLING REST AREA	Public					• Saklar • Stop kontak • speaker • bell calling system		
CAFÉ AREA	Public					• Saklar • Stop kontak • speaker • bell calling system		
KITCHEN AREA	Private					• kompor • kulkas • saklar • stop kontak		
TOILET CUSTOMER	Public					• Stop kontak		



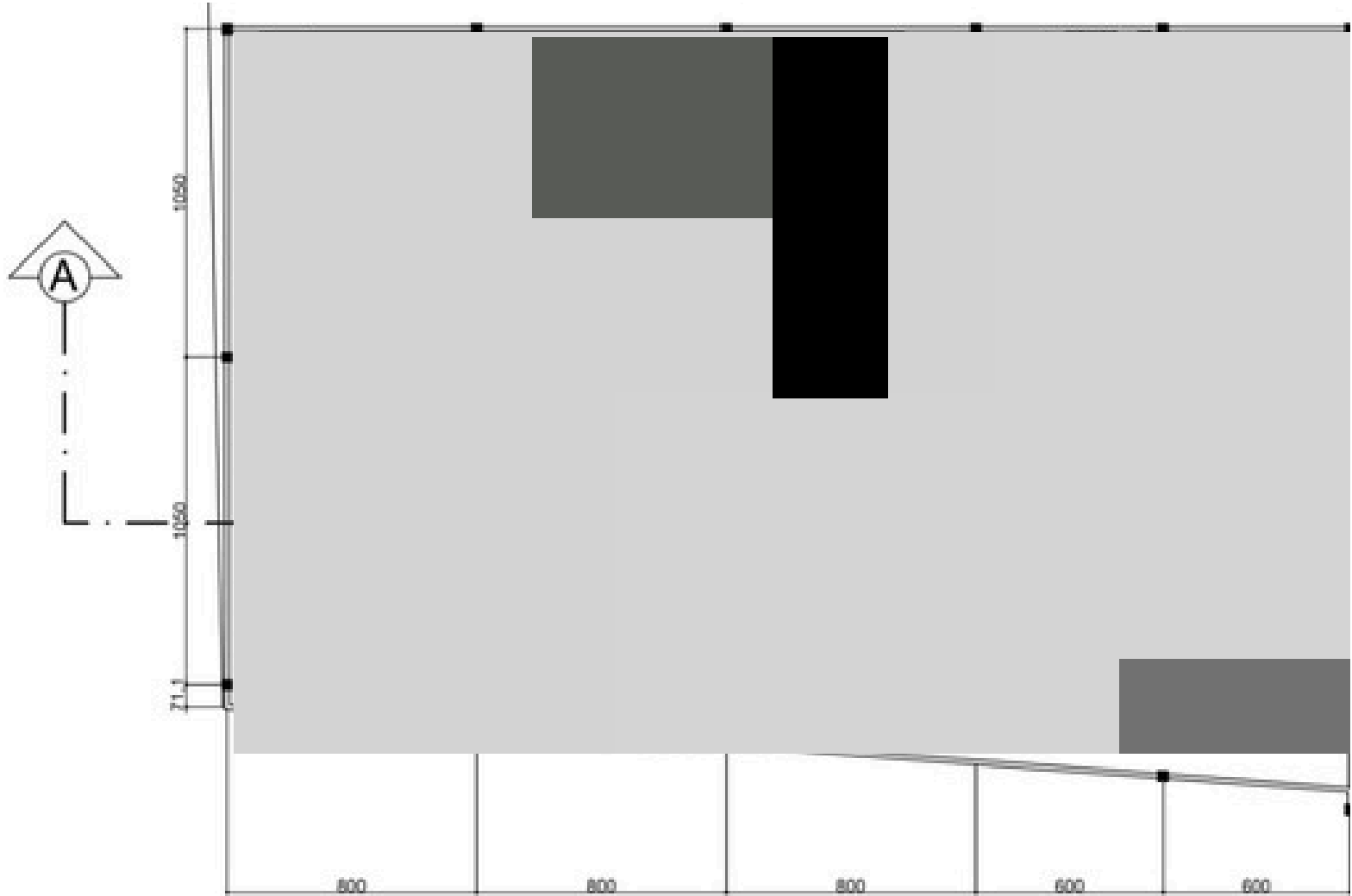
- Private
- Semi - public
- public

- kelebihan :
- sirkulasi ruang baik
 - ruang rivate dan semi private berhubungan

- kekurangan :
- -

Rencana Denah Lt. 2
Skala 1:200

ALT 1



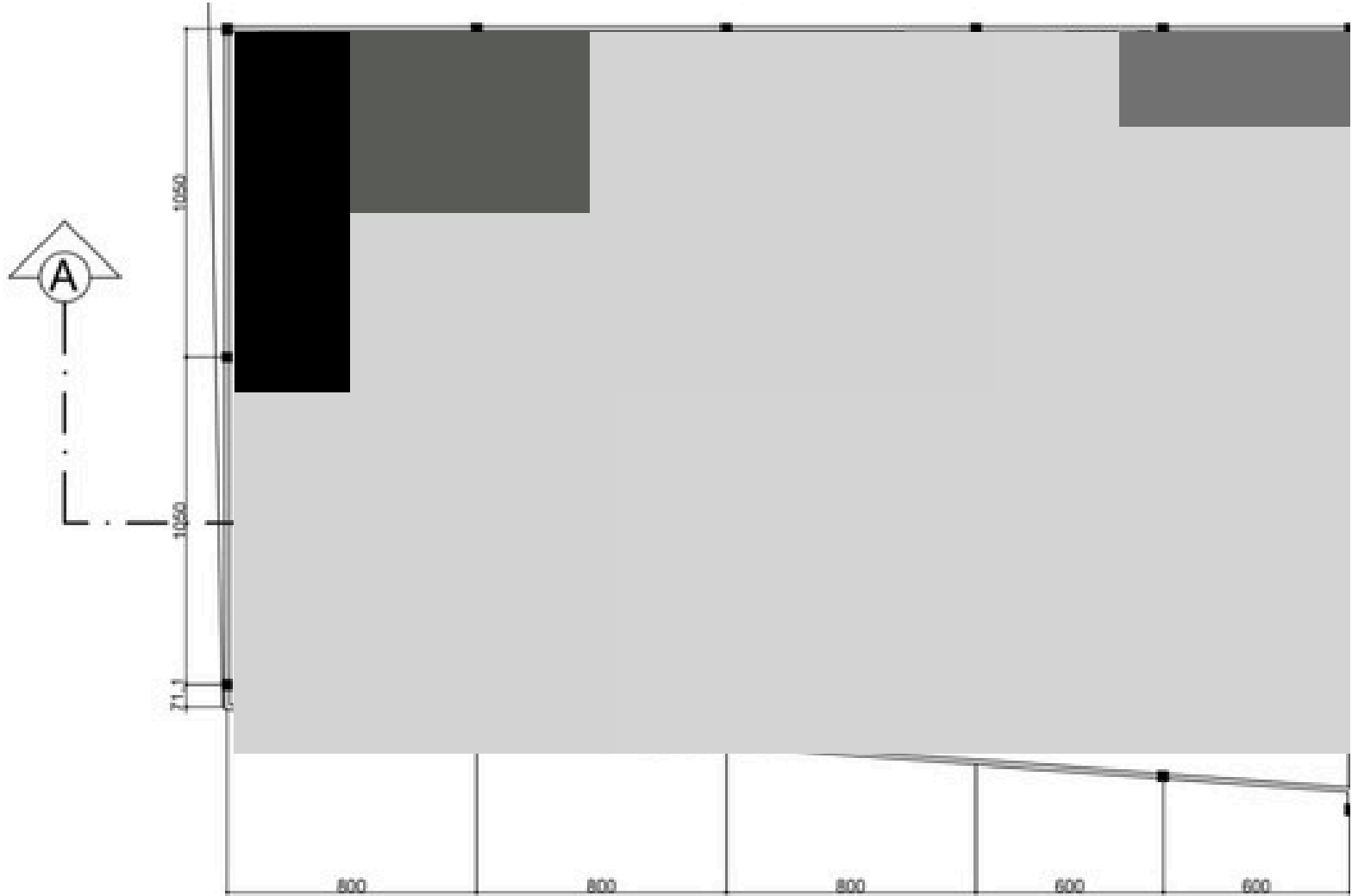
- Private
- Semi - private
- public

- kelebihan :
- sirkulasi ruang baik
 - ruang rivate dan semi private berhubungan

- kekurangan :
- penataan area semi private berjauhan

Rencana Denah Lt. 2
Skala 1:200

ALT 2



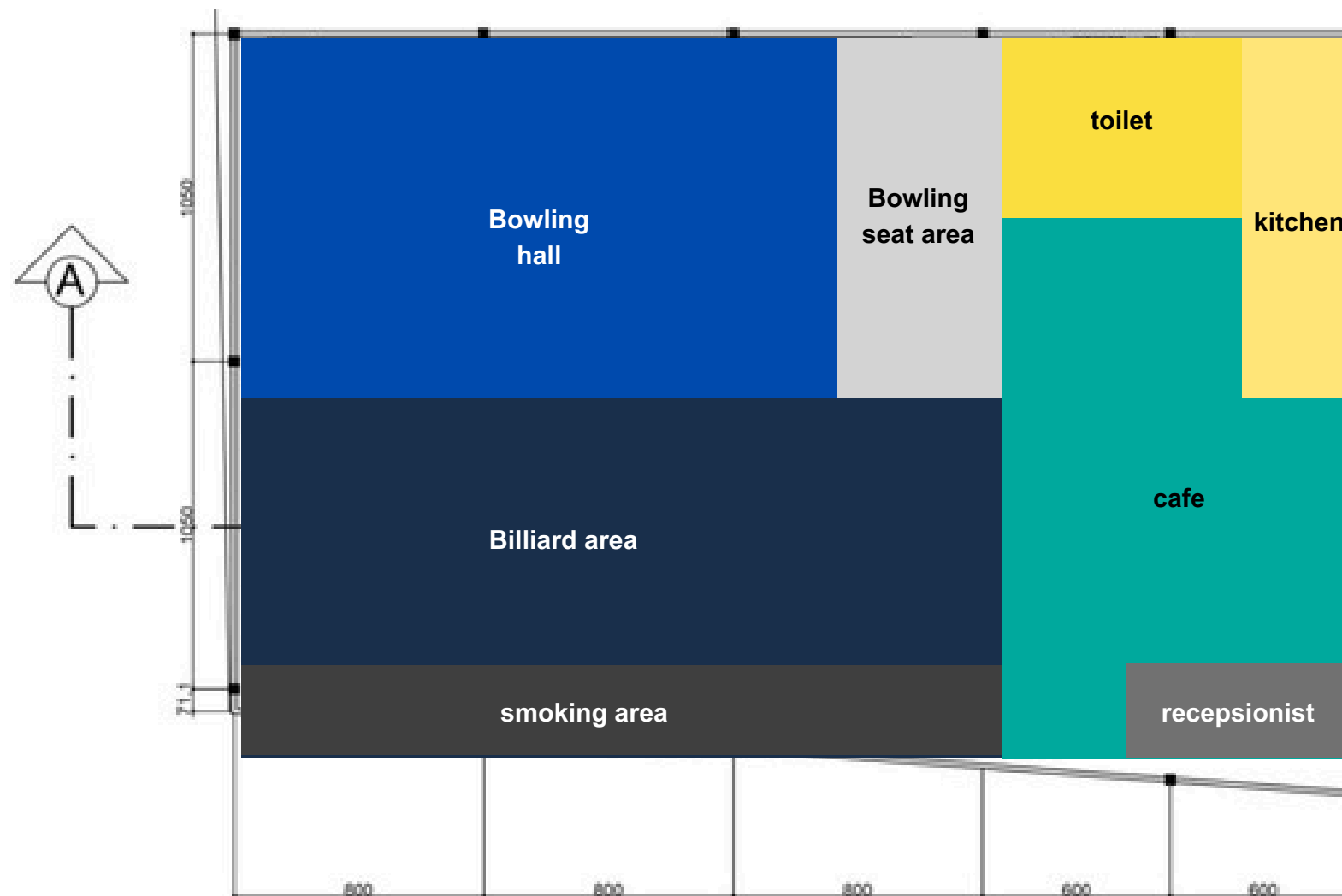
- Private
- Semi - public
- public

- kelebihan :
- sirkulasi ruang baik
 - ruang rivate dan semi private berhubungan
- kekurangan :
- penataan area semi private berjauhan

ALT 3

GROUPING LAYOUT

POINT OF VIEW



kelebihan :

- sirkulasi ruang baik
- ruang rivate dan semi private berhubungan
- area entertaintment berhubungan
- area entertainment berada di tengah ruang membuat akses menjadi lebih mudah

kekurangan :

- -

ALT 1 ☒

Rencana Denah Lt. 2
Skala 1:200

GROUPING LAYOUT

POINT OF VIEW



- Recepcionis
- Billiard
- Bowling hall
- cafe area
- toilet customer
- kithcen
- smoking area

- kelebihan :
- sirkulasi ruang baik
 - ruang rivate dan semi private berhubungan

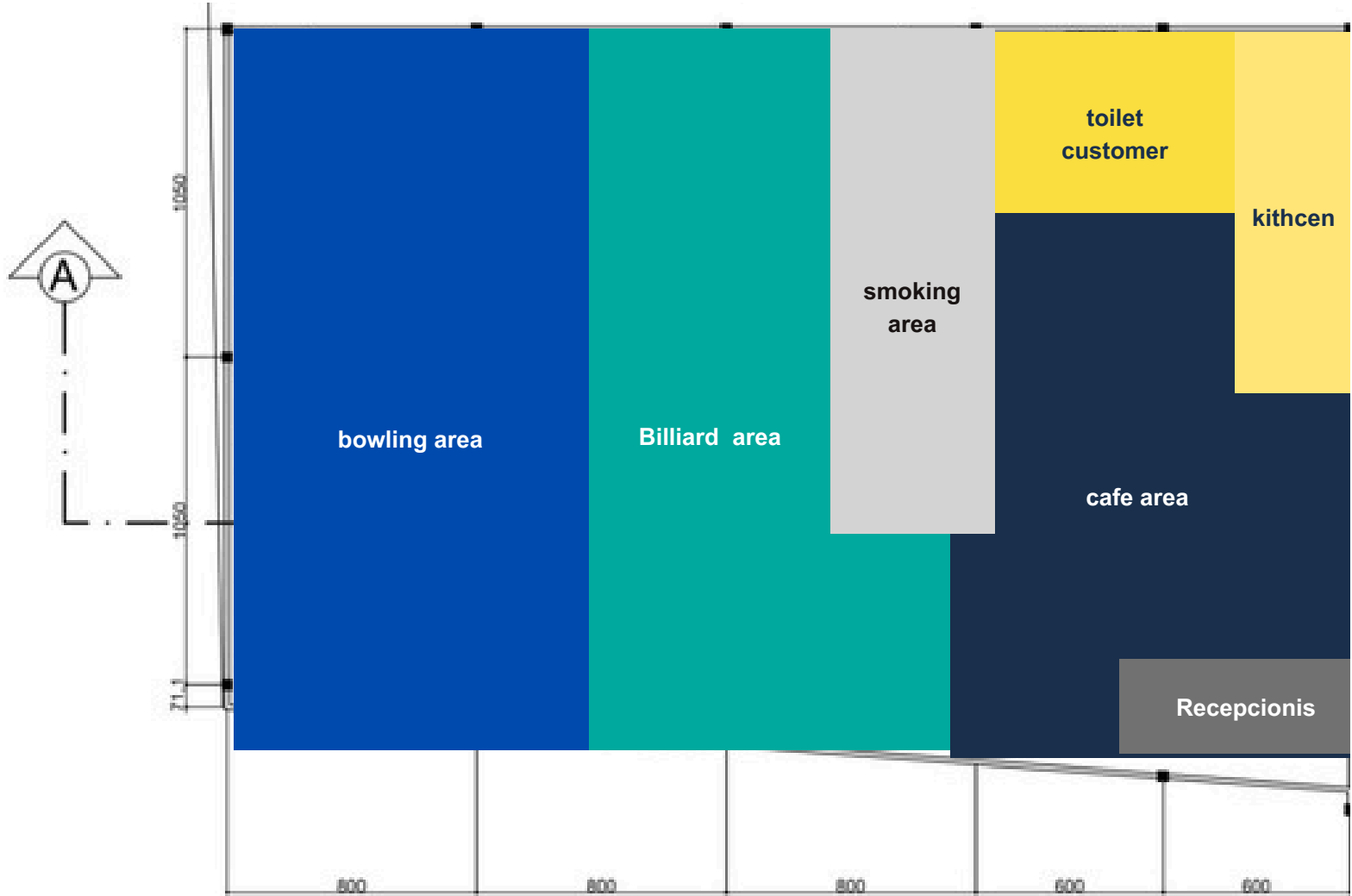
- kekurangan :
- area cafe dan kithcen berjauhan
 - penataan ruang kurang berkesinambungan

Rencana Denah Lt. 2
Skala 1:200

ALT 2

GROUPING LAYOUT

POINT OF VIEW



- Recepcionis
- cafe area
- Bowling hall
- billiard area
- toilet customer
- kithcen
- smoking area

kelebihan :

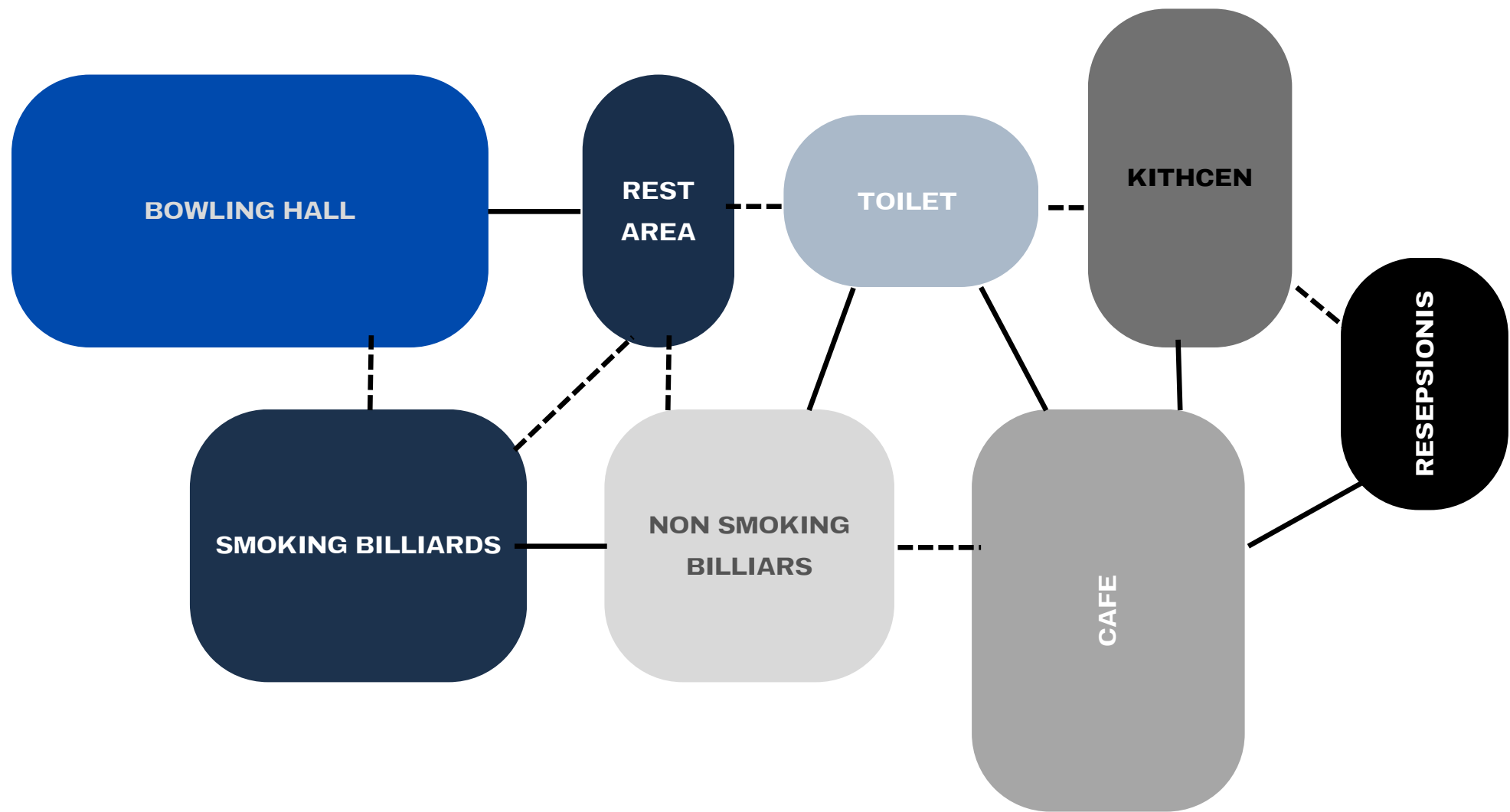
- sirkulasi ruang baik
- ruang rivate dan semi private berhubungan

kekurangan :

- area entertainment terkesan tidak telihaat karena berada diujung ruang
- penataan ruang kurang berkesinambungan

Rencana Denah Lt. 2
Skala 1:200

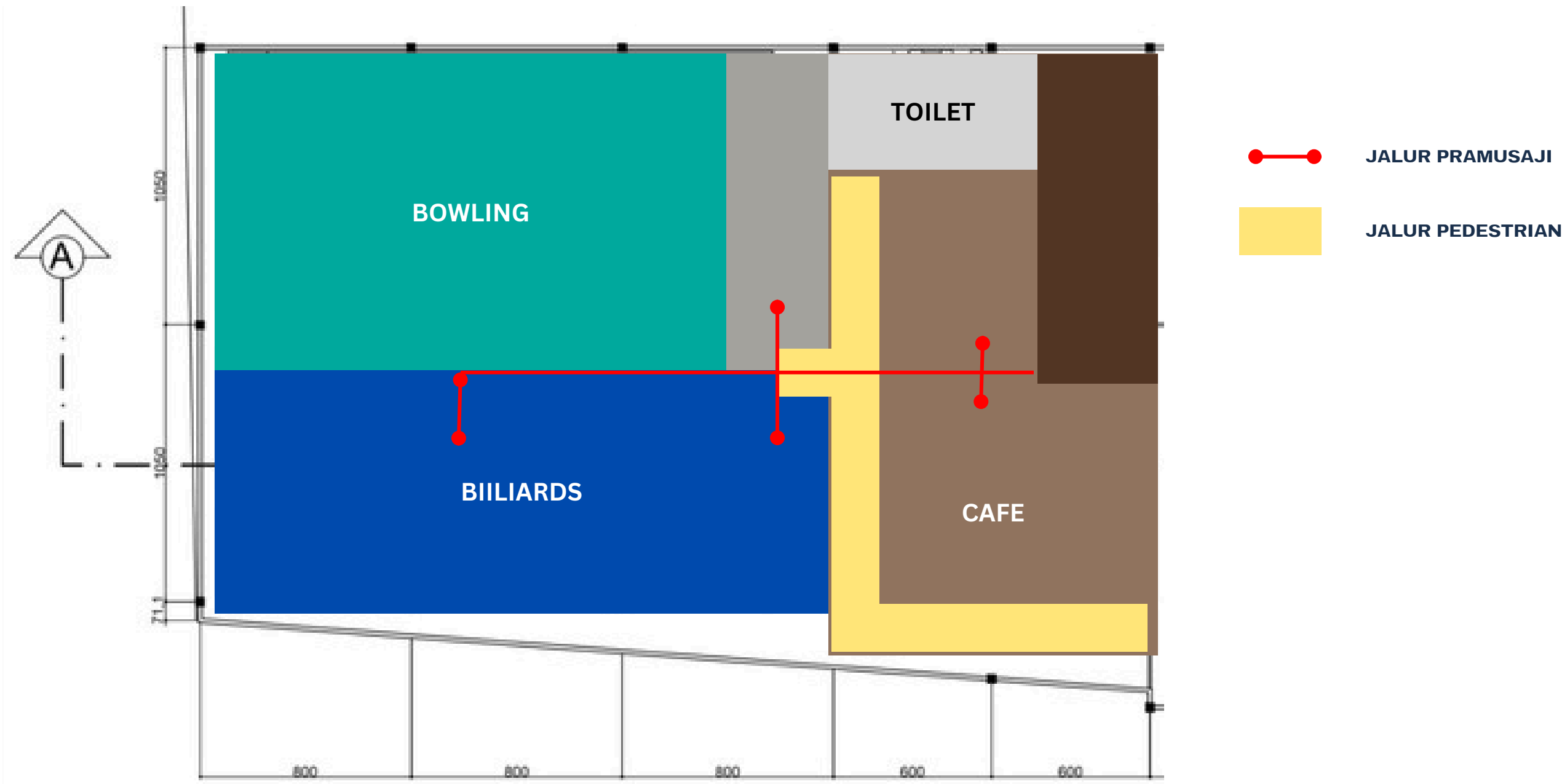
ALT 3



LEGENDA

tidak berhubungan

berhubungan



Rencana Denah Lt. 2
Skala 1:200