

ABSTRAK

Vito Hariyanto:

Perancangan Interior

Pusat Perkumpulan dan Pelatihan *Skaters* di Surabaya

Olahraga telah menjadi bagian penting bagi kehidupan manusia. Para remaja zaman sekarang pada umumnya ingin melakukan sesuatu yang dapat menarik perhatian, mereka tidak begitu tertarik dengan olahraga-olahraga yang monoton. Mereka tertarik dengan olahraga yang dapat memacu adrenalin dan sesuatu yang bersifat ekstrem. Salah satunya adalah permainan *skateboard*.

Di Surabaya para *skaters* hanya mendapatkan fasilitas *skatepark* yaitu tempat bermain *skateboard* tanpa adanya pelatihan, pengawasan dan kondisi *skatepark* yang baik.

Oleh karena itu diperlukan tempat untuk bermain *skateboard* yang memiliki fasilitas yang dibutuhkan oleh para *skaters*, dan keamanan yang maksimal.

Kata kunci:

Perancangan Interior, Pusat Perkumpulan, Pelatihan, *Skaters*

ABSTRACT

Vito Hariyanto:

Design Interior

Main Society and Training Centre of Skaters at Surabaya

Sports has been an important part of human life. In this time teenager want to have do something that can interesting them, they are not so interesting in monotone's sports. They are interest in sport that can pump their adrenalin and something extremely. Such as Skateboarding.

At Surabaya skaters just get skatepark's facilities without an official training, surveillance, and good condition of skatepark.

Because of that it's need a place for playing skateboard, which that place fulfill skaters needed and the maximal security.

Key Words:

Design Interior, Main Society, Training Centre, Skaters

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Judul Karya Desain	1
1.1.1 Judul	1
1.1.2 Pengertian Judul	1
1.2 Latar Belakang Masalah	2
1.3 Perumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	4
1.6 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.7 Metodologi Perancangan	7
1.7.1 Pengambilan Data	7
1.7.2 Metode Pengumpulan Data	7
1.7.3 Metode Pengolahan Data	8
1.7.4 Metode Analisis Data	9
1.7.5 Skematik Desain	9
2. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Data Fisik Tapak dan Bangunan	10
2.2 Data Tipologi	13
2.2.1 Data Pemakai Buqiet <i>Skatepark</i>	13
2.2.2 Data Pemakai <i>Bloodbath Skatepark</i>	16
2.2.3 Struktur Organisasi	17
2.2.4 Data Pemakai <i>Monkasel Skatepark</i>	18
2.2.5 Struktur Organisasi	18
2.3 Data Literatur	20

2.3.1	Sejarah dan Teori yang Berhubungan Dengan <i>Skateboard</i>	20
2.3.2	Tinjauan Tentang <i>Skateboard</i>	21
2.3.3	Tinjauan Tentang Komponen <i>Skateboard</i>	26
2.3.4	Tinjauan tentang Pelindung Dalam Bermain <i>Skateboard</i>	32
2.3.5	Teori yang Berhubungan dengan Perancangan Interior.....	32
2.3.5.1	Tinjauan Tentang Dinding	34
2.3.5.2	Tinjauan Tentang Plafon	35
2.3.5.3	Pencahayaan Sarana Olahraga	36
2.3.5.4	Tinjauan Tentang <i>Lobby</i>	37
2.3.5.5	Tinjauan Tentang <i>Café</i>	38
2.3.5.6	Peralatan Makan dan Minum <i>Café</i>	42
2.3.5.7	Tinjauan Tentang Klinik	44
2.3.5.8	Elemen Utama dalam Klinik	46
2.3.5.9	Standart Besaran Klinik.....	47
2.3.5.10	Tinjauan Tentang Retail/Toko	50
2.3.5.11	Tinjauan Tentang Warna	53
2.3.5.12	Pengaruh atau Arti Warna	54
2.3.5.13	Letak Warna Dalam Ruang	56
2.3.6	Tinjauan Tentang Pencahayaan	57
2.3.7	Tinjauan Tentang Penghawaan (Tata Udara)	60
2.3.8	Tinjauan Tentang Akustik	64
2.3.9	Tinjauan Tentang Proteksi Kebakaran	65
2.3.10	Tinjauan Tentang Manusia, Ruang, Lingkungan, dan Sirkulasi	67
2.3.11	Tinjauan Tentang Pemilihan Perabot	70
2.3.12	Tinjauan Tentang Organisasi Ruang.....	71
2.3.13	Teori Tentang Olahraga	73
2.3.13.1	Psikologi Sosial	73
2.3.13.2	Bentuk Partisipasi Wanita Dalam Kegiatan Olahraga	75
2.3.13.3	Dasar-dasar Gerakan Olahraga dan Pedoman tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga	77
2.3.13.4	Sarana dan Prasarana	80
2.3.13.5	Ketentuan-Ketentuan Lain	80
3.	ANALISA DATA	81
3.1	Analisa Tapak	81
3.1.1	Analisa Tapak Luar	81
3.1.2	Analisis Tapak Dalam	81
3.1.3	Letak <i>Site</i>	82
3.1.4	Analisa <i>Site</i> Bangunan	83
3.2	Analisis Data Pengguna	85
3.2.1	Pola Aktivitas Pengguna	86
3.2.2	Latar Belakang Pengguna	86
3.2.3	Pola Aktivitas Staff <i>Skatepark</i>	87
3.2.4	Pola Aktivitas Pengunjung	87
3.2.5	Latar Belakang Pengunjung	88
3.3	Analisis Hubungan Antar Ruang	88

3.4 Analisis <i>Zoning</i> dan <i>Grouping</i>	89
3.4.1 Analisis Pintu Masuk dan Keluar	89
3.4.2 Analisis <i>Zoning</i>	90
3.4.3 Analisis <i>Grouping</i>	92
4. KONSEP PERANCANGAN	96
4.1 Tema Perancangan	96
4.2 Karakter, Gaya, dan Suasana Ruang	96
4.3 Pola Penataan Ruang	97
4.4 Pola Penataan Bentuk, Bahan, dan Warna dari Elemen-Elemen Pembentuk Ruang	98
4.4.1 Lantai	98
4.4.2 Dinding	100
4.4.3 Plafon	101
4.4.4 Perabot	102
4.5 Pola Penataan Elemen-Elemen Dekoratif	102
4.6 Sistem-Sistem Interior.....	102
4.6.1 Sistem Penghawaan.....	102
4.6.2 Sistem Pencahayaan	103
4.6.3 Sistem Komunikasi	104
4.6.4 Sistem Proteksi Kebakaran	105
4.6.5 Sistem Keamanan	106
5. PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	108
DAFTAR REFERENSI	109
LAMPIRAN	110
DAFTAR MATERI PENYERTA	

DAFTAR TABEL

2.1. Pengaruh dan Arti Warna	54
2.2. Penerapan Warna dalam Interior	56
4.1. Material Lantai	99
4.2. Material Dinding	100
4.3. Material Plafon	101

DAFTAR GAMBAR

1.1.	Skematik Desain	9
2.1.	<i>Site Plan</i>	10
2.2.	<i>Lay-Out Lt.1</i>	11
2.3.	Tampak Barat Laut	11
2.4.	Tampak Barat	11
2.5.	Tampak Tenggara	12
2.6.	Tampak Timur	12
2.7.	Potongan A-A'	12
2.8.	Potongan B-B'	12
2.9.	Aksonometri	13
2.10.	Struktur Organisasi Buqiet <i>Skatepark</i>	13
2.11.	Lahan Parkir Buqiet <i>Skatepark</i>	14
2.12.	<i>Main Entrance</i> Buqiet <i>Skatepark</i>	14
2.13.	Area Menonton dan Penitipan Buqiet <i>Skatepark</i>	15
2.14.	Area <i>Cafe</i> Buqiet <i>Skatepark</i>	15
2.15.	Akses Sirkulasi Masuk	16
2.16.	Area Bermain	16
2.17.	Struktur Organisasi Bloodbath <i>Skatepark</i>	17
2.18.	Arena Bermain <i>Bloodbath Skatepark</i>	17
2.19.	Arena Bermain <i>Bloodbath Skatepark</i>	18
2.20.	Struktur Organisasi Monkasel <i>Skatepark</i>	18
2.21.	Area Bermain Monkasel <i>Skatepark</i>	19
2.22.	Area Bermain Monkasel <i>Skatepark</i>	19

2.23.	<i>Main Entrance Monkasel Skatepark</i>	19
2.24.	<i>Oliie</i>	21
2.25.	<i>Kick Flip</i>	22
2.26.	<i>Manual</i>	22
2.27.	<i>Frontside Tail</i>	23
2.28.	<i>Frontside Nose</i>	23
2.29.	<i>Fronside Board Slide</i>	24
2.30.	<i>Backside Board Slide</i>	24
2.31.	<i>Drop In</i>	25
2.32.	<i>Frontside Grind</i>	25
2.33.	<i>Back Flip</i>	26
2.34.	<i>Deck</i>	26
2.35.	<i>Griptape</i>	27
2.36.	<i>Bushing</i>	27
2.37.	<i>Axle</i>	28
2.38.	<i>Axle Nuts</i>	28
2.39.	<i>Hanger</i>	29
2.40.	<i>Baseplate</i>	29
2.41.	<i>Street Wheel</i>	30
2.42.	<i>Vert Wheel</i>	30
2.43.	<i>Slalom Wheel</i>	31
2.44.	<i>Bearing</i>	32
2.45.	Sirkulasi dan Jarak Bersih <i>Lobby & Receptionist</i>	37
2.46.	Tabel Penjelasan Sirkulasi dan Jarak Bersih <i>Lobby & Receptionist</i>	37

2.47.	Jarak Bersih Tempat Duduk Ruang Penerimaan	38
2.48.	Tabel Penjelasan Jarak Bersih Tempat Duduk Ruang Penerimaan	38
2.49.	Data Meja Cocktail/Tempat Duduk untuk Dua Orang	39
2.50.	Tabel Penjelasan Meja Cocktail/Tempat Duduk untuk Dua Orang.....	40
2.51.	Sirkulasi dan Jarak Bersih Bar	40
2.52.	Peralatan <i>Cutlery</i>	42
2.53.	Peralatan <i>Silverware</i>	42
2.54.	Peralatan <i>Chinaware</i>	43
2.55.	Peralatan <i>Glassware</i>	43
2.56.	Peralatan/ <i>Equipment</i>	43
2.57.	Peralatan (<i>Furniture</i>)	44
2.58.	Tabel dan Data Jangkauan dan Jarak Pandang Mata Pada Pembacaan Rontgen	49
2.59.	Tabel dan Data Jarak Bersih Area Pemeriksaan	49
2.60.	Tabel dan Data Jarak Bersih Area Kabinet Obat-Obatan	49
2.61.	Sirkulasi dan Jarak Bersih Rak Display	50
2.62.	Sirkulasi dan Jarak Bersih Meja Display	51
2.63.	<i>Return Air Grill</i>	64
2.64.	<i>System Air Diffuser</i>	64
2.65.	<i>Wireless Smoke Detector</i>	66
2.66.	<i>Fire Alarm</i>	66
2.67.	<i>Sprinkler</i>	67
2.68.	Sistem Pemasangan <i>Fire Alarm System</i>	67
2.69.	CCTV Camera.....	67
2.70.	Organisasi Ruang Terpusat	71

2.71.	Organisasi Ruang Linier	72
2.72.	Organisasi Ruang Radikal	72
2.73.	Organisasi Ruang Mengelompok	73
2.74.	Organisasi Ruang <i>Grid</i>	73
3.1.	Analisa Tapak Luar	81
3.2.	Denah <i>Eksisting</i>	82
3.3.	Analisa <i>Site</i> Bangunan	83
3.4.	Analisa Gerak Matahari	83
3.5.	Analisa Tingkat Kebisingan	84
3.6.	Pola Aktivitas <i>Skaters</i>	86
3.7.	Pola Aktivitas Staff <i>Skatepark</i>	87
3.8.	Pola Aktivitas Pengunjung	87
3.9.	Pola Hubungan Antar Ruang	88
3.10.	Pintu Masuk dan Keluar	89
3.11.	<i>Zoning</i> Alternatif 1	90
3.12.	<i>Zoning</i> Alternatif 2	91
3.13.	<i>Zoning</i> Alternatif 3	91
3.14.	<i>Grouping</i> Alternatif 1	92
3.15.	<i>Grouping</i> Alternatif 2	93
3.16.	<i>Grouping</i> Alternatif 3.....	94
4.1.	Letak Ruangan	97
4.2.	<i>Supply Air Diffuser</i>	102
4.3.	<i>Return Air Grill</i>	103
4.4.	<i>Downlight</i>	103

4.5.	<i>Spot Light</i>	104
4.6.	<i>TL lamp</i>	104
4.7.	<i>Touch Panel Caller ID Speaker Phone Description</i>	105
4.8.	<i>Speaker</i>	105
4.9.	<i>Smoke Detector</i>	105
4.10.	<i>Sprinkler Merk Central</i>	106
4.11.	<i>Hydrant Box</i>	106
4.12.	<i>APAR Merk Chubb</i>	106
4.13.	<i>Kamera CCTV</i>	107

DAFTAR LAMPIRAN

1. <i>Lay Out</i> Lantai 1 dan 2	110
2. Rencana Lantai 1 dan 2	111
3. Rencana Plafon Lantai 1 dan 2	112
4. Potongan A-A' dan Potongan B-B'	113
5. Potongan C-C' dan Potongan D-D'	114
6. Potongan Spesifik	115
7. Detail Perabot 1	116
8. Detail Perabot 2	117
9. Detail Perabot 3	118
10. Detail Perabot 4	119
11. Detail Perabot 5	120
12. Elemen Interior 1	121
13. Elemen Interior 2	122
14. Elemen Interior 3	123
15. Perspektif Interior 1 dan 2	124
16. Perspektif Interior 3	125