

1. PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul Karya Desain

Judul proyek yang akan dirancang untuk tugas akhir karya desain ini adalah: “Perancangan Interior Pusat Pelatihan dan Informasi *Capoeira* di Surabaya”. Adapun pengertian dari judul di atas adalah sebagai berikut:

a. Perancangan:

- Proses, cara, perbuatan merancang
(Poerwadarminto, WJS. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka)
- Proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran kreatif guna mencapai hasil yang optimal. (Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1991: 856)
- Adalah sistem yang berlaku untuk semua jenis perancangan dimana titik beratnya adalah melihat sesuatu persoalan tidak secara terpisah atau tersendiri, melainkan sebagai sesuatu kesatuan dimana satu masalah dengan yang lainnya saling kait mengkait.
(J. Pamudji Suptandar: 1999. *Disain Interior*. Jakarta: Djambatan)
- Hasil pemikiran dari suatu proses pemecahan masalah yang disertai pemikiran yang kreatif dan logis guna mencapai hasil yang optimal, melalui pengidentifikasian masalah, analisa dan mengupayakan beberapa alternatif pemecahan masalah yang paling efektif, di mana proses tersebut didasari permintaan konsumen dan juga batasan-batasan lainnya. (Departemen Pendidikan Nasional, 2001: 915)

b. Interior:

- Bagian dalam gedung (ruang dan sebagainya), tatanan perabot (hiasan, dan sebagainya) di ruang dalam gedung.
(Poerwadarminto, WJS. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka)
- Tempat dimana kita beraktivitas yang dapat memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi pemakainya.
(Le Corbusier, *Seniman dan Arsitek*)

- Tatanan fisik bangunan yang dapat memenuhi kebutuhan dasar kita akan sarana untuk bernaung atau berlindung, menentukan langkah sekaligus mengatur bentuk aktivitas kita, memelihara aspirasi kita dan mengekspresikan ide-ide yang menyertai segala tindakan kita.

(Ching, D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga)

c. Perancangan Interior:

- Proses/ cara merancang bagian dalam gedung (ruang, dan sebagainya): tatanan perabot (hiasan, dan sebagainya) di ruang dalam gedung.. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1982: 383,815)
- Proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran kreatif sehingga tempat hasil rancangan membuat pemakai dapat beraktivitas serta dapat memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi pemakainya. (Le Corbusier, Seniman dan Arsitek; Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1991: 856)
- Hasil pemikiran dari suatu proses pemecahan masalah yang disertai pemikiran yang kreatif dan logis guna mencapai hasil yang optimal, melalui pengidentifikasian masalah, analisa dan mengupayakan beberapa alternatif pemecahan masalah yang paling efektif, di mana proses tersebut didasari permintaan konsumen dan juga batasan-batasan lainnya, Sehingga hasil dari tatanan fisik bangunan tersebut dapat memenuhi kebutuhan dasar kita akan sarana untuk bernaung atau berlindung, menentukan langkah sekaligus mengatur bentuk aktivitas kita, memelihara aspirasi kita dan mengekspresikan ide-ide yang menyertai segala tindakan kita. (Departemen Pendidikan Nasional, 2001, 915; D.K. Ching, 1996)

d. Pusat:

- Merupakan tempat pemusatan aktivitas
- Pokok pangkal atau yang menjadi pimpinan berbagai urusan atau hal
(Poerwadarminto, WJS. 1976. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka)

e. Pelatihan:

- Adalah proses melatih, kegiatan, atau pekerjaan.
(Poerwadarminto, WJS. 1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka)

- Pelatihan mempersiapkan peserta latihan untuk mengambil jalur tindakan tertentu yang dilukiskan oleh teknologi dan organisasi tempat bekerja, dan membantu peserta memperbaiki prestasi dalam kegiatannya terutama mengenai pengertian dan keterampilan.

(Rolf P. Lynton dan Udai Pareek. 1998. *Pelatihan dan Pengembangan Tenaga Kerja*. Jakarta: Pustaka Binaman)

f. Informasi:

- Adalah pesan atau keterangan berupa suara, isyarat atau cahaya, yang dengan cara tertentu dapat diterima oleh sasaran, yakni pihak penerima yang dapat berupa makhluk hidup atau mesin.
- Penambahan pengetahuan bagi penerima atau proses pemecahan kode pada pihak penerima dan bersifat selektif atas bentuk informasi yang sengaja ditampilkan oleh sumber.
- Dari bahasa latin *informare*: membentuk melalui pendidikan merupakan proses komunikasi satu arah yaitu dari sumber kepada penerima.

(1990. *Ensiklopedi Nasional Indonesia Jilid 7*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka)

g. *Capoeira*:

- Suatu paduan ilmu bela diri dan seni yang diolah dan dikembangkan oleh budak-budak Afrika di Brasil

(http://www.geocities.com/Capoeira_pakuan/sejarah.html)

h. Pusat Pelatihan dan Informasi *Capoeira*

- Tempat pemusatan kegiatan berlatih dan pemusatan kegiatan penyampaian pesan atau keterangan berupa suara, isyarat atau cahaya, mengenai *Capoeira* yang dengan cara tertentu dapat diterima oleh sasaran, yakni pihak penerima yang dapat berupa makhluk hidup atau mesin.

i. Surabaya:

- Merupakan nama dari ibukota propinsi Jawa Timur yang terletak pada bagan timur Indonesia dan merupakan kota metropolitan terbesar kedua setelah Jakarta. Terletak di 7°12'-7°21' LS dan 112°36'-112°54' BT.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa Perancangan Interior Pusat Pelatihan dan Informasi *Capoeira* di Surabaya ini adalah proses pemecahan masalah mengenai

bagian dalam gedung (ruang, tatanan perabot, hiasan, dan sebagainya) di ruang dalam gedung yang disertai dengan pemikiran kreatif guna mencapai hasil yang optimal, dan berfungsi sebagai tempat pemusatan kegiatan berlatih dan pemusatan kegiatan penyampaian pesan atau keterangan berupa suara, isyarat atau cahaya, mengenai *Capoeira* yang dengan cara tertentu dapat diterima oleh sasaran, yakni pihak penerima yang dapat berupa makhluk hidup atau mesin, yang terletak di kota Surabaya.

1.2. Latar Belakang Permasalahan

Belakangan ini *Capoeira* semakin diminati dan berkembang dengan pesat di kota-kota besar di Indonesia, termasuk di kota Surabaya. Banyak orang yang tertarik mempelajarinya karena gerakannya yang begitu ekspresif dan kaya kreasi. Selain itu, *Capoeira* berbeda dengan bela diri lainnya karena memadukan seni, musik, bela diri, akrobatik, yang memerlukan kekuatan, kelembutan, kelenturan, sekaligus jiwa seni untuk mempelajarinya.

Di kota Surabaya telah muncul banyak klub *Capoeira* namun tidak semuanya memiliki fasilitas dan tempat berlatih yang memenuhi standar keamanan dan kenyamanan berlatih (mengingat dalam *Capoeira* banyak gerakan-gerakan akrobatik).

Seiring dengan semakin berkembang dan terkenalnya *Capoeira*, makin banyak orang yang tertarik, bertanya-tanya, dan menginginkan informasi tentang *Capoeira* yang akurat. Bahkan kadangkala para Capoeirista (seseorang yang mempraktekkan *Capoeira*) sendiri kurang memahami filsafat dan seluk beluk mengenai *Capoeira*.

Oleh karena itu, perancang ingin mendesain suatu pusat pelatihan *Capoeira* yang memenuhi standar keamanan berlatih, memiliki fasilitas yang lengkap, mampu mewadahi para Capoeirista, sebagai pusat kegiatan yang berhubungan dengan *Capoeira* di Surabaya, sekaligus sebagai pusat informasi yang menyediakan informasi yang lengkap, akurat, dan *up to date* bagi para pencinta *Capoeira* maupun bagi masyarakat umum.

1.3. Perumusan Masalah

Rumusan masalah ini didapat dari permasalahan yang akan terjadi dengan adanya perancangan interior Pusat Pelatihan dan Informasi Bela Diri *Capoeira* di Surabaya ini, antara lain:

- Bagaimana merancang Pusat Pelatihan *Capoeira* yang aman dan menjadi pusat berkumpulnya peminat *Capoeira* di Surabaya..
- Bagaimana merancang Pusat Informasi *Capoeira* yang nyaman bagi semua pengunjung dan informasi bisa tersampaikan secara maksimal.
- Bagaimana merancang suatu tempat yang menyediakan berbagai macam fasilitas yang berhubungan dengan *Capoeira*, misalnya kusus bahasa Portugis yang merupakan bahasa negara asal *Capoeira*.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan interior Pusat Pelatihan dan Informasi Bela Diri *Capoeira* di Surabaya adalah sebagai berikut:

- Merancang tempat pelatihan dengan fasilitas memadai, yang aman dan menjadi tempat pemersatu para pecinta *Capoeira* di Surabaya.
- Memperhatikan penataan ruang dan sirkulasi pengunjung untuk pencapaian informasi semaksimal mungkin.
- Memperhatikan pembagian ruang yang efektif dan efisien sesuai dengan kebutuhan, melalui *zoning* dan *grouping*.

1.5. Manfaat Perancangan

Dengan adanya perancangan interior Pusat Pelatihan dan Informasi Bela Diri *Capoeira* di Surabaya ini diharapkan diperoleh manfaat bagi:

- Bidang ilmu dan Pendidikan

Dengan adanya perancangan pusat Pelatihan dan Informasi ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu di bidang desain interior mengingat permasalahan yang ada pada perancangan pusat pelatihan dan informasi ini memiliki pemecahan masalah yang unik dan menarik untuk

diselesaikan dalam desain. Oleh karena itu, perancang harus menganalisa secara tepat agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh pengunjung dengan maksimal dan peminat *Capoeira* dapat berlatih dengan aman.

- *Capoeirista* (orang yang mempelajari dan mempraktekkan *Capoeira*)
Pusat pelatihan ini diharapkan dapat menjadi tempat berlatih yang aman, memberikan berbagai informasi, dan menjadi pusat pengembangan *Capoeira* di Surabaya dimana seluruh *Capoeirista* berkumpul. Selain itu, diharapkan disinilah pusat kegiatan yang berhubungan dengan *Capoeira* berkembang, misalnya kursus Bahasa Portugis yang merupakan bahasa pengantar dalam *Capoeira*.
- Masyarakat
Bagi masyarakat umum, diharapkan perancangan Pusat Pelatihan dan Informasi ini dapat memberikan informasi, menjawab keingintahuan dan rasa penasaran tentang bela diri yang sedang berkembang pesat ini. Diharapkan masyarakat umum dapat memanfaatkan fasilitas yang berhubungan dengan *Capoeira* yang tidak tersedia di tempat lainnya, misalnya kursus Bahasa Portugis. Selain itu, dengan adanya Pusat Pelatihan dan Informasi ini diharapkan dapat menghadirkan sebuah tempat dengan suasana yang berbeda untuk mengenalkan dan semakin mempopulerkan *Capoeira* di Indonesia, khususnya di kota Surabaya.

1.6. Ruang Lingkup Perancangan

Obyek perancangan pusat pelatihan dan informasi ini memiliki batasan-batasan yang menjadi batasan dalam ruang lingkup perancangan dengan perincian sebagai berikut:

1. Obyek perancangan mengambil salah satu ruang “*Shopping Mall Grand Family Estate*” hasil perancangan dari Ferdinandus Sutandar, yang merupakan hasil perancangan Tugas Akhir mahasiswa Universitas Kristen Petra jurusan Teknik Arsitektur, dengan luas ruangan sekitar 1248 m². Lokasi ini sangat strategis karena lokasinya berdekatan dengan area perumahan dan perkantoran..
2. Obyek perancangan berupa pusat pelatihan dan pusat informasi.

3. Batas-batas lokasi proyek ini adalah sebagai berikut:

- Batasan Utara : *Office Park*
- Batasan Timur : *Freeway Surabaya - Malang*
- Batasan Selatan : *Pemukiman penduduk*
- Batasan Barat : *Perumahan milik Grand Family Estate*

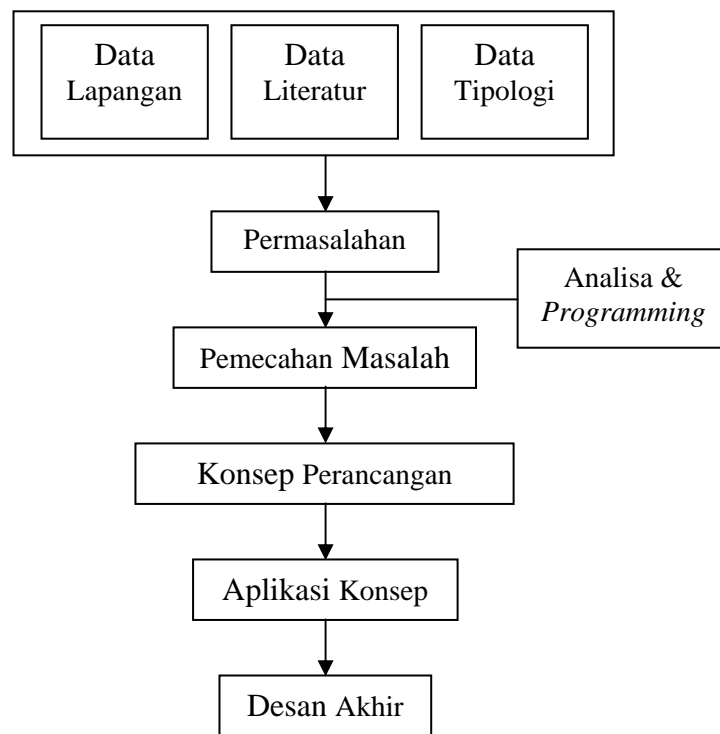
Pusat perbelanjaan ini dipilih sebagai lokasi pusat pelatihan dan informasi *Capoeira* ini karena terletak di daerah Surabaya Barat yang sekarang ini sedang berkembang dan berpotensi untuk terus berkembang di tahun-tahun mendatang.

1.7. Metode Perancangan

Dalam perancangan ini menggunakan metode perancangan dengan tingkat prosedural, yaitu metode perancangan yang dilakukan secara bertahap yang dijabarkan sebagai berikut:

- Tahap I (*input*): pengumpulan data yang berhubungan dengan proyek perancangan baik data literatur, data lapangan dan data tipologi.
- Tahap II (*sintesa*): data yang terkumpul kemudian mengalami proses penjabaran sehingga muncul permasalahan-permasalahan. Permasalahan tersebut kemudian di analisa sehingga didapat pemecahan masalah. Dari pemecahan masalah tersebut kemudian diambil kesimpulan yang terbaik.
- Tahap III (*output*): kesimpulan yang telah didapat menjadi dasar untuk membuat konsep perancangan. Konsep tersebut menjadi batasan dalam perancangan dan pengaplikasiannya.

(Sumber: Pamudji Suptandar. 1999. 15)



Gambar 1.1. Skema Alur Metode Perancangan

Keterangan:

- **Data Lapangan**
Data mengenai keadaan yang terdapat pada lokasi perancangan, yaitu data mengenai site bangunan, lingkungan sekitar, bentuk bangunan, kondisi fisik bangunan.
- **Data Literatur**
Data berasal dari buku referensi, jurnal, juga dengan *browsing internet*, dimana data-data tersebut adalah data yang menunjang dan berkaitan dengan perancangan yang dilakukan.
- **Data Tipologi**
Data-data mengenai kondisi fisik perancangan yang sekiranya mirip atau sama dengan perancangan yang dilakukan. Sehingga dapat membantu mendapatkan

permasalahan-permasalahan yang kiranya dapat terjadi pada perancangan yang dilakukan.

- Analisa dan *Programming*

Analisa adalah proses menemukan permasalahan yang ada. Proses ini berlangsung dengan cara membandingkan akan keadaan yang ada di lapangan, data tipologi dan data literatur. Hasil analisa tersebut diolah kembali dalam berdasarkan kebutuhan yang muncul, misalnya kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan ruang dan pembagian area, tahap ini dinamakan dengan *programming*.

- Konsep Perancangan

Konsep perancangan muncul untuk menjawab/ memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada. Dalam konsep perancangan inilah semua hal yang dibutuhkan dalam perancangan dipikirkan dengan sangat teliti. Seperti, pola sirkulasi, bentuk, bahan, warna, sistem pencahayaan, penghawaan dan masih banyak lagi.

- Aplikasi Konsep

Tahap ini adalah tahap dimana segala hal yang telah dipikirkan pada konsep diterapkan. Penerapannya dilakukan pada semua hal mulai dari bentuk *lay-out*, hingga pada perabotan yang ada.

- Desain Akhir

Desain final yang didapat setelah konsep tersebut diterapkan, dimana pada desain akhir ini desain yang dihasilkan berupa gambar penyajian, lengkap dengan segala ukuran dan keterangan.