

Abstrak

Brian Suryanata :

Perancangan Interior Edy Pirih Boxing Camp di Surabaya.

Cabang Olahraga tinju di Surabaya pada realitanya tidak memiliki tempat dan fasilitas yang memadai, mulai dari tempat yang standard dan kurang memadai menyebabkan pertumbuhan tinju kurang berkembang dan bibit-bibit muda yang memiliki bakat bertinju tidak dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dengan baik. Melalui perancangan interior yang menerapkan konsep "*Transformation of young spirit*" diharapkan dapat membangkitkan semangat dari masyarakat khususnya generasi muda agar berminat untuk berlatih olahraga tinju dan juga bisa dengan adanya fasilitas yang memadai dapat memacu agar bersemangat berlatih di sasana tinju ini.

Konsep "*Transformation of young spirit*" ini menggunakan style *urban design*. Konsep "*Transformation*" itu sendiri diambil karena ingin menampilkan kesan suasana ruang pada Edy Pirih boxing camp yang asli sehingga pada bagian *lobby* menggunakan batu bata yang diberi warna cat putih ditambah dengan hiasan dinding seperti poster art dan terjadi perubahan dari ruang *lobby* yang bersifat asli menjadi modern pada ruang lainnya, sedangkan "*young spirit*" merupakan bentuk aplikasi dari style urban design yaitu terdiri dari gravity, mural, dan poster art yang mengacu pada gaya anak muda.

Kata kunci : olahraga, tinju, interior, boxing camp, urban design.

Abstract

Brian Suryanata :

Interior Design Edy Pirih Boxing Camp in Surabaya.

Sports boxing in Surabaya branch in reality do not have adequate space and facilities, ranging from the standard and inadequate led to the growth of boxing underdeveloped and young seedlings that have no boxing talent can develop their potential well. Through interior design that implements the concept of "Transformation of young spirit" is expected to evoke the spirit of his special community youth so interested to practice the sport of boxing and also in the presence of adequate facilities can spur so excited to practice in this boxing gym.

The concept of "Transformation of young spirit" uses the style of urban design. The concept of "Transformation" itself was taken because he wanted to show the impression of the atmosphere of the room at Edy Pirih original boxing camp so at the lobby using bricks that are colored white paint coupled with wall hangings such as poster art and occurs the change from the original space into a lobby that is both modern in another room of her, while the "young spirit" is a form of style urban design application that is composed of gravity, murals, and poster art which refers to the young style.

Keywords: sports, boxing, interior, boxing camp, urban design

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Manfaat Penelitian	2
1.5. Ruang Lingkup Perancangan	3
1.6. Sasaran Perancangan	5
1.7. Metode Perancangan	5
1.7.1. Data yang diperlukan	7
1.7.2. Metode pengumpulan data	8
1.7.3. Metode pengolahan data	8
1.8. Metodologi Perancangan	9
2. TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Pengertian Judul	11
2.1.1. Definisi judul karya desain	11
2.2. Data Literatur	12
2.2.1. Sejarah Olahraga Tinju	13
2.2.2. Tata Cara Tinju	14
2.2.2.1. Teknik Dasar	14
2.2.2.2. Peraturan Tinju	16
2.2.3. Istilah-Istilah Dalam Tinju	17
2.2.3.1. Lapangan Tanding	24
2.3. Sistem Interior	26
2.3.1. Penghawaan	26
2.3.2. Pencahayaan	27
2.3.3. Perabot	32
2.3.4. Warna	32
2.4. Elemen Interior	34
2.4.1. Lantai	34
2.4.2. Dinding	35

	2.4.3. Plafon.....	36
	2.4.4. Akustik.....	37
	2.4.5 Sirkulasi.....	38
	2.4.6. Sistem Proteksi Kebakaran.....	40
3.	DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN.....	42
3.1.	Data Fisik.....	42
3.2.	Elemen Interior.....	44
4.	DESKRIPSI OBJEK SEJENIS.....	45
4.1.	<i>Gold Gym Mall of Indonesia Jakarta</i>	45
4.2.	<i>Gold Gym Surabaya Town Square Surabaya</i>	47
4.3.	<i>Delroyz Boxing Gym Republik Ceko</i>	49
5.	PROGRAM PERANCANGAN.....	51
5.1.	Latar Belakang Perancangan.....	51
5.2.	Lingkup Perancangan.....	51
5.3.	Analisis Tapak Luar.....	52
	5.3.1. Analisis Lokasi Perancangan.....	52
	5.3.2. Analsis Akses Menuju Lokasi Perancangan.....	53
	5.3.3. Orientasi Matahari.....	53
	5.3.4. Arah Mata Angin.....	54
5.4.	Analisis Tapak Dalam.....	55
5.5.	<i>Programming</i>	56
	5.5.1. Kebutuhan Ruang.....	56
	5.5.2. Pola Aktivitas.....	58
	5.5.3. Struktur Organisasi.....	58
	5.5.4. Zoning.....	59
6.	KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN.....	62
6.1	Latar Belakang Konsep.....	62
6.2.	Konsep Desain.....	62
6.3.	Suasana Ruang.....	63
6.4.	Pola Penataan.....	64
6.5.	Skematik desain.....	64
6.6.	Transformasi Desain.....	66
6.7.	Elemen Pembentuk Ruang.....	68
	6.7.1. Lantai.....	68
	6.7.2. Dinding.....	68
	6.7.3. Plafon.....	68
	6.7.4. Perabot.....	69
	6.7.5. Warna.....	69
	6.7.6. Elemen dekoratif.....	69
6.8.	Desain Akhir.....	70
	6.8.1. Elemen Interior.....	70
	6.8.1.1. Lantai.....	70
	6.8.1.2. Dinding.....	71
	6.8.1.3. Plafon.....	72
	6.8.2. Sistem Interior.....	73

6.8.2.1. Sistem Pencahayaan.....	73
6.8.2.2. Sistem Penghawaan.....	73
6.8.2.3. Sistem Akustik.....	74
6.8.2.4. Sistem Keamanan dan Proteksi Kebakaran.....	74
6.8.3. Organisasi Ruang.....	75
6.8.3.1. <i>Lobby</i>	75
6.8.3.2. Sasana tinju.....	75
6.8.3.3. <i>Gym</i>	76
6.8.3.4. <i>Cafe</i>	76
6.8.3.5. <i>Boxing shop</i>	77
6.8.3.6. <i>Sauna</i>	78
6.8.3.7. Ruang galeri tinju.....	78
KESIMPULAN.....	vii
DAFTAR PUSTAKAix
LAMPIRAN	x
DAFTAR MATERI PENYERTA	

DAFTAR GAMBAR

1.1. Skema perancangan metode analitis.....	8
2.1. Ring tinju.....	24
2.2. Material ring tinju.....	25
2.3. Rangka ring tinju.....	25
2.4. Tata cahaya display.....	27
2.5. Pencahayaan dengan dua lampu sorot.....	28
2.6. Pola Sequantal circulation.....	39
2.7. Pola random circulation.....	39
2.8. Pola radial circulation.....	40
2.9. Pola linear bercabang.....	40
3.1. Lokasi museum.....	42
3.2. Denah lantai 1.....	42
3.3. Denah lantai 2.....	43
3.4. Tampak depan museum.....	43
3.5. Bagian dalam museum.....	43
3.6. Bagian dalam museum.....	44
4.1. <i>Lobby Gold gym mall of Indonesia</i>	45
4.2. <i>Jogging area</i>	46
4.3. <i>Gym area</i>	46
4.4. <i>Boxing area</i>	46
4.5. <i>Cycling area</i>	47
4.6. <i>Gym area</i>	47
4.7. <i>Boxing area</i>	47
4.8. <i>Lobby Area</i>	49
4.9. <i>Waiting area</i>	49
4.10. <i>Boxing area</i>	50
4.11. <i>Boxing area</i>	50
4.12. <i>Aerobics area</i>	50
4.13. <i>Changing area</i>	50
5.1. Analisis orientasi matahari.....	53
5.2. Analisis arah mata angin.....	54
5.3. Denah lantai 1.....	55
5.4. Denah lantai 2.....	55
5.5. Kebutuhan ruang.....	57
5.6. Pola aktivitas.....	58
5.7. Struktur organisasi.....	58
5.8. Alternatif zoning 1.....	59
5.9. Alternatif zoning 2.....	60
5.10. Alternatif zoning 3.....	61
6.1. Skematik lantai 1.....	64
6.2. Skematik lantai 2.....	64
6.3. Skematik lobby.....	64

6.4. Skematik boxing shop.....	65
6.5. Skematik sasana tinju.....	65
6.6. Skematik gym.....	66
6.7. Layout transformasi desain lantai 1.....	66
6.8. Layout transformasi desain lantai 2.....	66
6.9. <i>Lobby boxing camp</i>	67
6.10. Sasana tinju.....	67
6.11. <i>Cafe</i>	67
6.12. Granito maracuja yellow.....	70
6.13. Parket kayu mapple.....	70
6.14. Parket kayu oakwood.....	70
6.15. Parket kayu putih.....	71
6.16. Granit branco ceara.....	71
6.17. Batu bata.....	71
6.18. Cat warna gray space.....	72
6.19. Kaca bening.....	72
6.20. Gypsum board.....	72
6.21. Kayu pinus.....	73
6.22. AC central.....	73
6.23. Speaker akustik.....	74
6.24. Sistem proteksi kebakaran.....	74
6.25. Sistem proteksi keamanan.....	75
6.26. Suasana <i>lobby</i>	75
6.27. Sasana tinju.....	76
6.28. Suasana <i>gym</i>	76
6.29. <i>Cafe</i>	77
6.30. <i>Cafe</i>	77
6.31. <i>Boxing shop</i>	78
6.32. <i>Sauna room</i>	78
6.33. Ruang galeri tinju.....	79