

ABSTRAK

Rama Adinata:

Karya Desain

Perancangan Interior Manchester United *Fans Club* di Surabaya

Saat ini sepak bola telah menjadi olah raga yang paling populer di dunia, hal ini berbanding lurus dengan banyaknya jumlah *fans club*. Tiap-tiap *fans club* pasti membutuhkan wadah untuk berkumpul baik itu untuk berbagi informasi, mengobrol bahkan untuk menyaksikan pertandingan bersama. Manchester United adalah klub sepak bola asal Inggris yang memiliki jumlah *fans club* terbanyak di Indonesia. Maka dari itu dalam tugas akhir ini dirancang *basecamp* untuk mewadahi kebutuhan *fans club* Manchester United. *Basecamp* ini memiliki beberapa fasilitas yaitu Red Café, Ruang nonton pertandingan, Mega Store, dan Pusat Informasi. Perancangan *basecamp* Manchester United ini diharapkan berguna untuk mewadahi segala kebutuhan *fans club* yang sampai saat ini masih belum terpenuhi sepenuhnya.

Kata kunci :

Basecamp, fans club, Manchester United

ABSTRACT

Rama Adinata:

Design Project

Interior Design of Manchester United Fans Club in Surabaya

Currently football has become the most popular sport in the world, it is directly proportional to the number of the fan clubs. Each fan club definitely needs a good place to gather to share information, chat and even to watch the match together. Manchester United is the English football club that has the highest number of fan club in Indonesia. Therefore, in this thesis project a *basecamp* to accommodate the needs of the fan club Manchester United is designed. The *basecamp* has several facilities such as Red Cafe, Room to watch the match, Mega Store, and the Information Center. The design of the *basecamp* of Manchester United fans club is expected to be useful to accommodate all the needs of the fans club that has not been fully met.

Key word : *Basecamp, fans club, Manchester United*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	1
1.3. Judul Karya Desain	2
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	3
1.6. Target Perancangan	3
1.7. Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8. Metode Perancangan	5
2. KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Tinjauan Tentang Komunitas	8
2.2. Tinjauan Tentang Manchester United	9
2.2.1. Profil Manchester United	9
2.2.2. Sejarah Manchester United	10
2.2.3. Evolusi Kostum Manchester United	11
2.2.4. Pendukung Manchester United	11
2.2.5. Squad Manchester United	12
2.2.6. Prestasi Manchester United	12
2.2.7. Old Trafford	13
2.2.8. <i>Glory Glory</i> Man United	13
2.3. Tinjauan Tentang Café	15
2.3.1. Definisi Café	15
2.3.2. Pembagian Ruang Pada Café	15

2.3.3. Antropometri <i>Café</i>	16
2.4. Tinjauan Tentang <i>Merchandise Store</i>	17
2.5. Tinjauan Tentang Pusat Informasi	20
2.5.1. Definisi Pusat Informasi	20
2.5.2. Bentuk Informasi	20
2.5.3. Sifat Informasi	20
2.5.4. Fungsi Informasi	20
2.6. Tinjauan Tentang Kantor	21
2.6.1. Fungsi Kantor	21
2.6.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Sebuah Kantor	21
2.6.3. Standart Ruang	22
2.6.4. Antropometri Kantor	22
2.7. Tinjauan Tentang Toilet	23
2.7.1. Definisi Toilet	23
2.7.2. Fungsi Toilet	23
2.7.3. Kelengkapan Pada Ruang Toilet	24
2.7.4. Antropometri Toilet	24
2.8. Tinjauan Tentang Aspek-aspek Pembentuk Ruang	25
2.9. Tinjauan Tentang Unsur-unsur Pembentuk Ruang	28
2.10. Sistem Pencahayaan	30
2.11. Sistem Penghawaan	30
2.12. Sirkulasi	30
2.13. <i>Safety and Security System</i>	31
2.14. Warna	31
2.15. Tinjauan Tentang Aspek Pengisi Ruang	32
3. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN	34
3.1. Data Fisik	34
3.1.1. Analisis Tampak Luar	34
3.1.2. Analisis Tampak Dalam	35
3.2. Pertimbangan Lokasi	36
3.3. Sistem Utilitas	37
3.3.1. Sistem Pencahayaan	37
3.3.2. Sistem Penghawaan	37
3.3.3. Sistem Keamanan	37
3.3.4. Sistem Proteksi Kebakaran	37
4. DESKRIPSI OBJEK SEJENIS	38
4.1. The Boot Room Sport Café Anfield Liverpool, Inggris	38
4.2. Real Madrid <i>Café</i> Dubai, Uni Emirat Arab	41
4.3. Juventus Lounge Tokyo, Japan	44
5. PROGRAM PERANCANGAN	46
5.1. Latar Belakang Perancangan	46
5.2. Lingkup Perancangan	46
5.3. Analisa Tampak Luar	47
5.3.1. Analisis Lokasi Perancangan	47
5.3.2. Analisa Akses Menuju Lokasi Perancangan	48

5.3.3. Orientasi Matahari	48
5.3.4. Arah Mata Angin	49
5.3.5. Kebisingan	49
5.4. Analisa Tampak Dalam	50
5.4.1. Sistem Pencahayaan	50
5.4.2. Sistem Penghawaan	51
5.4.3. Sistem Keamanan	51
5.5. United Army Surabaya	51
5.6. Olde Coffe	53
5.7. Programming	54
5.7.1. Analisis Aktivitas Pengguna	54
5.7.2. Pola Aktivitas	58
5.7.3. Analisis Besaran Ruang dan Perabot	59
5.7.4. Struktur Organisasi	62
5.7.5. Karakteristik Ruang	63
5.7.6. Hubungan Antar Ruang	64
5.7.7. Zoning	65
6. KONSEP DAN TRANSFORMASI DESAIN	67
6.1. Latar Belakang Konsep.....	67
6.2. Konsep Desain	67
6.3. Suasana Ruang	68
6.4. Pola Penataan	68
6.5. Skematik Desain	69
6.6. Elemen Pembentuk Ruang	70
6.6.1. Lantai	70
6.6.2. Dinding	70
6.6.3. Plafon	71
6.6.4. Perabot	71
6.6.5. Warna	71
6.7. Desain Akhir	71
6.7.1. Elemen Pembentuk Ruang	71
6.7.1.1. Lantai	71
6.7.1.2. Dinding	73
6.7.1.3. Plafon	75
6.7.2. Sistem Interior	75
6.7.2.1. Sistem Pencahayaan	75
6.7.2.2. Sistem Penghawaan	76
6.7.2.3. Sistem Akustik	76
6.7.2.4. Sistem Proteksi Kebakaran	76
6.7.3. Hasil Desain Akhir	77
7. PENUTUP	94
7.1. Kesimpulan	94
7.2. Saran	94
DAFTAR REFERENSI	95
LAMPIRAN	97

DAFTAR MATERI PENYERTA

DAFTAR TABEL

5.1. Analisis Aktivitas Pengguna	54
5.2. Besaran Ruang dan Perabot	59
5.3. Karakteristik Ruang	63
5.4. Hubungan Antar Ruang	64

DAFTAR GAMBAR

1.1. Skema / Bagan Data Perancangan	6
1.2. Skema / Bagan Proses Perancangan	7
2.1. Logo Manchester United	9
2.2. Evolusi Kostum Manchester United	11
2.3. Squad Manchester United 2014-2015	12
2.4. Standarisasi Ergonomi Area <i>Café</i>	16
2.5. Standarisasi Ergonomi Area <i>Café</i>	17
2.6. <i>Open space shop</i>	18
2.7. <i>Close-non massive space</i>	18
2.8. <i>Semi close-non massive space</i>	19
2.9. Pintu Menghadap <i>Display</i>	19
2.10. Pintu Berhadapan Pintu	20
2.11. Antropometri Meja Kerja	22
2.12. Meja Kerja Berbentuk Dasar “U”	23
2.13. Tata Letak Urinal	24
2.14. WC	25
3.1. Site Plan Gedung Perkantoran Bioklimatik	34
3.2. Tampak Timur dan Selatan Bangunan	35
3.3. Denah Lantai 1 dan 2	35
3.4. Tampak Potongan Bangunan	36
4.1. Map The Boot Room Sport Café Anfield	38
4.2. Logo The Boot Room Sport Café Anfield	39

4.3. Tampak Depan Bangunan The Boot Room Sport Café Anfield	40
4.4. Interior Restaurant The Boot Room Sport Café Anfield	40
4.5. Interior The Boot Room Cheshire Oaks	40
4.6. Interior <i>Café</i> dan Penjualan <i>Merchandise</i>	41
4.7. Map Real Madrid <i>Café</i> Dubai	42
4.8. Logo Real Madrid <i>Café</i> Dubai	42
4.9. Tampak Depan Bangunan Real Madrid <i>Café</i> Dubai	43
4.10. Interior <i>Café</i> Real Madrid <i>Café</i> Dubai	43
4.11. Interior Penjualan <i>Merchandise</i> Real Madrid	44
4.12. Tampak Depan Bangunan Juventus Lounge Tokyo	44
4.13. Interior J-Museum	45
4.14. Interior Fiat <i>Café</i>	45
5.1. Analisis Orientasi Matahari	48
5.2. Analisis Arah Mata Angin	49
5.3. Analisis Kebisingan	49
5.4. Denah Lantai 1 dan 2	50
5.5. Logo United Army Indonesia	51
5.6. Nonton Bareng di Olde Coffe	52
5.7. <i>Fun Futsal</i>	52
5.8. <i>Social Hangout</i>	53
5.9. Tampak Depan Olde Coffe	53
5.10. <i>Café Outdoor</i>	53
5.11. Interior <i>Café</i>	54
5.12. Interior Restaurant	54

5.13. Pola Aktivitas	58
5.14. Struktur Organisasi	62
5.15. Alternatif <i>Zoning</i> 1	65
5.16. Alternatif <i>Zoning</i> 2	65
6.1. Skematik <i>Layout</i>	69
6.2. Sketsa gagasan ide	69
6.3. Sketsa Perspektif Office dan Red Café	69
6.4. Sketsa Perspektif Pusat Informasi dan Mega Store	70
6.5. Dinding Aplikasi Bata	70
6.6. Keramik Granito palazzo mirror monza 60x60 cm	72
6.7. Keramik Ganito Castello Espresso 30x30 cm	72
6.8. Keramik Ganito Castello rombo 30x30 cm	72
6.9. Parket Kayu Flooring FJL ukuran 1,5cm x 15cm x 188cm	73
6.10. Kayu Jati Finishig Propan PU PUL 745-2k Clear Gloss	73
6.11. Rumput Sintetis	73
6.12. Dinding Aplikasi Bata	74
6.13. Cat Dinding Nippon Paint Little Cupcakes NP YO 1222 P	74
6.14. Cat Dinding Nippon Paint Fahion Red NP R 1274 A	74
6.15. Cat Dinding Nippon Paint Jumping for Joy NP YO 1107 D	75
6.16 Gypsum Board	75
6.17. Ceiling speaker Merk TOA ZS-646R	76
6.18. <i>Layout</i>	77
6.19. Rencana Lantai	78
6.20. Rencana Plafon	79

6.21. Mekanikal Elektrikal	80
6.22. Potongan A-A'	81
6.23. Potongan B-B'	81
6.24. Potongan C-C'	81
6.25. Potongan D-D'	81
6.26. Potongan Spesifik	82
6.27. Main Entrance	82
6.28. Detail Interior Aksan Logo	82
6.29. Detail Interior Partisi Receptionist	83
6.30. Detail Interior Display Pusat Informasi	83
6.31. Detail Interior Dinding Partisi Area Nonton Pertandingan	84
6.32. Detail Perabot Meja Kasir Mega Store	84
6.33. Detail Perabot Kursi Red Café	85
6.34. Detail Perabot Kursi Nonton Pertandingan	85
6.35. Detail Perabot Display Accessories Mega Store	86
6.36. Detail Perabot Display Mega Store	86
6.37. Perspektif Pusat Informasi 1	87
6.38. Perspektif Pusat Informasi 2	87
6.39. Perspektif Interior Mega Store 1	88
6.40. Perspektif Interior Mega Store 2	88
6.41. Perspektif Interior Mega Store 3	89
6.42. Perspektif Interior Office	89
6.43. Perspektif Interior Receptionist	90
6.44. Perspektif Interior Staff	90

6.45. Perspektif Interior Toilet	91
6.46. Perspektif Interior Area Menyaksikan Pertandingan 1	91
6.47. Perspektif Interior Area Menyaksikan Pertandingan 2	92
6.48 Perspektif Interior Red Café 1	92
6.49 Perspektif Interior Red Café 2	93

DAFTAR LAMPIRAN

1. Maket Akhir (Tampak Depan)	97
2. Maket Akhir (Tampak Sudut)	98
3. Maket Akhir (Pusat Informasi)	99
4. Skema Bahan dan Warna	100
5. X-Banner	101