

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Fans club dari tim elite dunia sangat jarang. Terlebih di bidang sepak bola. Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat digemari oleh hampir dari semua kalangan. Memang lapangan untuk olahraga sepak bola sudah mencukupi, namun sarana untuk *fans club* tidak mudah didapati.

Bagi penggemar Manchester United Surabaya yang seringnya mengadakan aktivitas dan banyaknya penggemar terkadang sulit untuk menemukan lokasi pendukung, yang biasa dilakukan oleh para penggemar hanya memesan lokasi di kafé-kafé kecil yang terkadang tidak sanggup menampung para komunitas Manchester United *fans club*. Menyediakan fasilitas untuk mendukung kegiatan yang diadakan, nantinya juga didukung fasilitas kebutuhan merchandise klub. Jadi penggemar Manchester United tidak perlu jauh-jauh ke Inggris karena di Indonesia tersedia dan informasi seputar klub yang membahas dari tahun berdirinya hingga perjalanan sampai saat ini.

Perancangan ini, diharapkan para komunitas maupun penggemar lebih diperhatikan, sehingga mampu menciptakan area yang mendukung kebutuhan para penggemar Manchester United *fans club* tersebut nantinya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dibutuhkan solusi yang bersifat universal dalam konteks sarana komunitas di Surabaya. Beberapa permasalahan yang mendasar yang ada didalam perancangan interior Manchester United *fans club* di Surabaya adalah:

1. Bagaimana merancang interior ruangan sebuah club yang informatif dan komunikatif dan menarik minat para penggemar Manchester United?
2. Bagaimana merancang sebuah interior dengan fasilitas yang nyaman dan memenuhi kebutuhan para penggemar Manchester United?

1.3. Judul Karya Desain

1.3.1. Judul Karya Desain

Judul dari karya desain ini adalah “Perancangan Interior Manchester United *Fans Club* di Surabaya”.

1.3.2. Pengertian judul

a. Perancangan

Tahap yang berawal dari proses pengenalan suatu masalah, menyimpulkan data dan menganalisisnya serta berakhir dengan pengambilan keputusan untuk pemecahan masalah (Ching 1996).

b. Interior

Ruang dalam atau bagian di dalam gedung atau ruang yang dibatasi oleh lantai, dinding, dan plafon (*Kamus Besar Bahasa Indonesia* 383).

c. Manchester United

Klub sepak bola profesional Inggris yang berbasis di Old Trafford, Manchester Raya, yang bermain di Liga Premier Inggris. Didirikan sebagai Newton Heath LYR Football Club pada tahun 1878, klub ini berganti nama menjadi Manchester United pada 1902 dan pindah ke Old Trafford pada tahun 1910 (Tjatur 90).

d. Fans / pendukung

Adalah kata dari Bahasa Inggris yang berarti penggemar, pengagum (Echols dan Shadily 232).

e. Club

Suatu perkumpulan yang didirikan oleh orang-orang yang memiliki hoby atau kegemaran yang sama, suatu tempat yang berisikan fasilitas-fasilitas yang saling mendukung satu dengan yang lainnya (*departemen pendidikan dan kebudayaan R.I, 1998, p 612*).

f. Surabaya

Ibukota daerah Swatantra tingkat I Jawa Timur, Indonesia di tepi kali Mas tepat di atas muaranya, di ujung Barat Selat Madura. Pusat perniagaan dan peridustrian (Shadily 1059).

Jadi perancangan interior Manchester United *fans club* di Surabaya adalah suatu proses merancang ruang dalam sebuah tempat berkumpul orang-orang yang mempunyai hobi penggemar Manchester United yang dirancang di Surabaya.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan interior Manchester United *fans club* di Surabaya antara lain:

1. Merancang interior ruangan sebuah club yang informatif dan komunikatif dan menarik minat para penggemar Manchester United.
2. Merancang sebuah fans club yang nyaman dan memenuhi kebutuhan para penggemar Manchester United.

1.5. Manfaat Perancangan

Perancangan interior Manchester United *fans club* di Surabaya diharapkan dapat memberikan manfaat sebaik-baiknya bagi masyarakat dan pemerintah.

Adapun secara spesifik manfaat dan perancangan interior yaitu:

1. Bagi Perancang

Dapat merancang interior komunitas *fans club* Manchester United yang nantinya berfungsi sebagai wadah penunjang kebutuhan komunitas tersebut.

2. Bagi Masyarakat

Selain menjadi sebuah wadah dan pengetahuan seputar club Manchester United, hasil perancangan ini dapat menjadi sebuah fasilitas apresiasi pengumpulan masyarakat yang dapat diserap nantinya dan berguna dalam perkembangan sepak bola negara ini nantinya.

1.6. Target Perancangan

Target yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah:

- a. Masyarakat yang mengagumi Manchester United *football club*.
- b. Masyarakat dengan tingkat ekonomi menengah ke atas maupun kebawah.
- c. Kelompok orang produktif seperti anak-anak, remaja, keluarga, dan rekan kerja dengan tingkat ekonomi menengah ke atas maupun kebawah.
- d. Masyarakat yang mencari tempat rekreasi alternatif.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan Interior Manchester United *fans club* ini menggunakan denah yang diambil dari karya Tugas Akhir mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Kristen Petra, Nico Gandakusuma dengan nomor tugas akhir No. 1865 / ARS / 23 / 2001.

1. Objek perancangan berupa interior Manchester United *Fans Club* di Surabaya dengan luasan 1.394,91 m².

2. Area perancangan meliputi:

- Entrance Hall

- Red Café

Area untuk berkumpulnya komunitas pecinta club Manchester United, dan menikmati hidangan makanan dan minuman.

- Ruang Nonton Pertandingan

Area yang digunakan untuk menyaksikan Manchester United ketika berlaga.

- Mega Store

Area retail yang menjual berbagai souvenir seputar Manchester United, seperti jersey team, bola, sepatu sepakbola, serta pernik lain seperti mug, handuk, dan topi.

- Pusat Informasi Manchester United

Merupakan sarana yang menyediakan informasi mengenai sejarah Manchester United dari awal berdirinya hingga perjalanan saat ini.

- Ruang Receptionist

Ruang yang biasa digunakan untuk menerima tamu.

- Ruang Kerja

Fungsi dari ruang kerja itu sendiri adalah:

- Mengecek dan membuat laporan hasil pelanggan.
- Mengkoordinir bagian masing-masing.

- Ruang Manager

Memimpin, mengatur dan tanggung jawab sepenuhnya segala sesuatu yang terjadi di dalam perusahaan.

- Toilet
Fasilitas sanitasi yang mengakomodasi kebutuhan membuang hajat yang digunakan oleh karyawan maupun pengunjung.
3. Pengunjung dari semua kalangan usia yang meliputi anak-anak, remaja, dewasa dan lanjut usia dengan tingkat ekonomi menengah ke atas maupun kebawah.

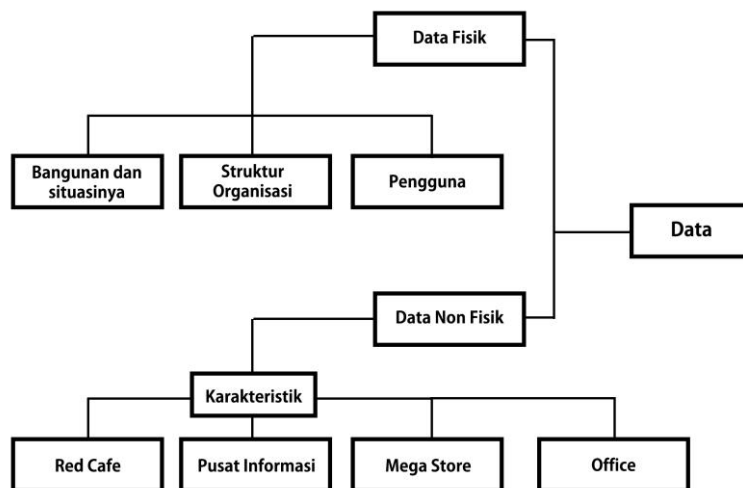
1.8. Metode Perancangan

Perancangan interior Manchester United *fans club* di Surabaya memerlukan pendalaman, berupa studi literature dan survei lapangan sebagai studi banding. Studi banding berarti membandingkan data-data yang ada pada buku literature dengan data-data yang ada di lapangan. Selain pada fasilitas sejenis, survei lapangan juga dilakukan pada lokasi perancangan dan lingkungan sekitarnya.

1.8.1. Data yang diperlukan

Data-data yang diperlukan dalam perancangan interior Manchester United *fans club* ini adalah:

1. Data fisik, berupa data bangunan dan situasinya, struktur organisasi, jumlah karyawan, dan pengguna.
2. Data non fisik, berupa karakteristik *café*, pusat informasi, *merchandise* dan *office*, termasuk *brand identity*, warna, pencahayaan, akustik, proteksi kebakaran, penghawaan.



Gambar 1.1. Skema / Bagan Data Perancangan.
Sumber : Dokumen Pribadi 2014

Perancangan interior Manchester United *fans club* diperlukan data-data yang bersifat informasi (memberikan info dan masukan). Informasi yang dibutuhkan berupa:

- Aktivitas pengguna ruang
- Sarana dan fasilitas yang diperlukan pengguna.
- Struktur organisasi.
- Data besaran ruang.
- Data kebutuhan perabot.
- Data tipologi.
- Data karakteristik ruang.
- Data bentuk arsitektur dan interior bangunan.
- Data hubungan antar ruang.
- Data pengelompokan area dan pembagian ruang.

1.8.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

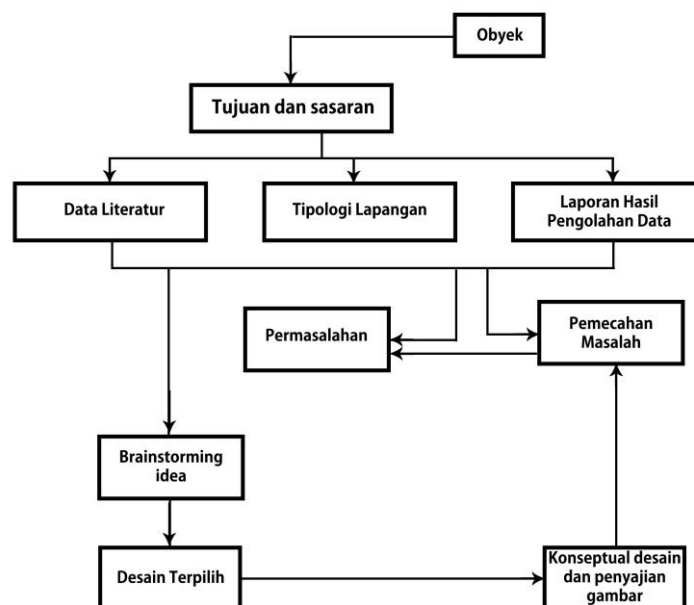
1. Studi literatur, melakukan survei data yang sekiranya akan diperlukan dalam perancangan dengan meninjau literatur, artikel, dan website.

2. Studi banding, melakukan peninjauan ke komunitas Manchester United di Surabaya, baik secara langsung melalui survey maupun melalui browsing internet, artikel, ataupun majalah.
3. Wawancara, melakukan wawancara dengan pihak pimpinan / koordinator komunitas yang sekiranya dapat memberikan data untuk mendukung perancangan.
4. Data tipologi
 - The Boot Room Sport Cafe Anfield Liverpool, Inggris
 - Real Madrid Cafe Dubai, Uni Emirat Arab
 - Juventus Lounge Tokyo, Japan

1.8.3. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data disini bertugas menyeleksi data-data yang terkumpul, mengambil data yang diperlukan dan menyisihkan data yang tidak diperlukan dalam tugas perancangan.

Metode pengolahan data menggunakan metode induktif, semua data hasil studi literatur, studi lapangan, studi banding dan wawancara dikumpulkan menjadi satu, digabungkan, diolah sehingga membentuk suatu kesimpulan.



Gambar 1.2. Skema / Bagan Proses Perancangan.

Sumber : Dokumen Pribadi 2014