

1. PENDAHULUAN

1.1 Pengertian judul

Perancangan Interior "Soccer Fans Club"

1.1.1 Perancangan:

Perancangan bukan sekedar menyatukan susunan dari benda-benda yang standart, melainkan merupakan kreasi bentukan baru dari benda-benda yang di ciptakan dan dipadukan dengan fungsi, bentuk ruang dan elemen-elemen lain dari ruang.

(Pengantar Merencana Interior Untuk Siswa Desain dan Arsitektur, Jakarta, 1999, Pramuji Suptandar.)

Beberapa pengertian mengenai perancangan adalah :

- Proses pemecahan masalah yang disertai dengan pemikiran kreasi dan logis guna mendapatkan hasil optimal melalui pengidentifikasian masalah.
(Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1993, Eko Nurmuanto, edisi pertama , hal 123)
- Proses atau cara pembuatan merancang
(Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, edisi II, tahun 1990, hal 756)
- Proses menciptakan dan memecahkan masalah suatu bentuk dengan menambah, mengurangi dan menggabungkan elemen-elemen yang ada
(Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1989 hal 741)
- Proses pembuat, cara merancang atau merancangkan
(Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai pustaka, 1989 hal 741)
- Proses dari pembuatan, cara merencanakan atau mencanangkan perencanaan gambar desain
(Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 1989, hal 741)

1.1.2 Interior:

Interior adalah kata dari bahasa Inggris yang artinya ruang dalam.

(*Kamus Inggris – Indonesia, John M. Echols dan Hassan Shadily, PT. Gramedia, Jakarta, tahun 1993, hal 537*)

Beberapa pengertian mengenai interior adalah:

- Tata perabot di dalam ruang dalam dari sebuah gedung (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, edisi II tahun 1990, hal 383)
- Bagian dari gedung / bangunan
(*Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, Edisi II, Tahun 1990, hal 383*)
- Bagian dalam dari suatu ruang atau bangunan yang sangat diperhatikan mulai dari proses perencanaan hingga penyelesaiannya.
(*Microsoft Encarta Reference Library 2003, Encarta Dictionary Tools*)
- Bagian dari sesuatu yang dalam atau sangat jauh dari tepi dan batas permukaannya.
(*Microsoft Encarta Reference Library 2003, Encarta Dictionary Tools*)

1.1.3 Soccer:

Soccer adalah kata dari bahasa Inggris yang berarti sepakbola

(*Kamus Inggris – Indonesia, John M. Echols dan Hassan Shadily, PT. Gramedia, Jakarta, tahun 1993, hal 537*)

Beberapa pengertian mengenai sepakbola adalah:

- Permainan atau olahraga yang biasanya dimainkan dilapangan, beranggotakan dua tim dengan ketentuan satu timnya terdiri dari sebelas pemain, satu diantara mereka bertugas sebagai penjaga gawang, dengan durasi waktu bertanding selama 90 menit , yang terbagi menjadi dua babak.
(*<http://www.worldsoccers.com> / about / the basic of the game /..., Monday, February 02, 2004, 10:36:30 PM*)

- Nama atau sebutan orang Inggris raya untuk permainan atau olahraga massal yang terkenal sejak abad ke delapan sampai sekarang.
([http://www.worldsoccers.com/about/the_essential_story_of_soccer/...](http://www.worldsoccers.com/about/the_essential_story_of_soccer/), Monday, February 02, 2004, 10:29:57 PM...)
- Permainan atau olahraga yang dimainkan dengan cara memasukkan bola ke gawang lawan dengan menggunakan semua bagian tubuh pemain terkecuali tangan, hanya yang bertugas sebagai penjaga gawang yang boleh menggunakan tangan.
(*Microsoft Encarta Reference Library 2003, Encarta Dictionary Tools*)

1.1.4 Fans:

Fans adalah kata dari bahasa Inggris yang berarti penggemar, pengagum
(*Kamus Inggris – Indonesia, John M. Echols dan Hassan Shadily, PT. Gramedia, Jakarta, tahun 1993, hal 232*)

Beberapa pengertian mengenai fans adalah:

- Penggemar atau pengagum dari penyanyi, bintang film, tokoh masyarakat, ilmuwan, olahragawan yang sangat antusias atau bersemangat dalam mengagumi atau menggemari.
(*Microsoft Encarta Reference Library 2003, Encarta Dictionary Tools*)
- Merupakan kependekan dari kata fanatic, yang sangat umum digunakan untuk para penggemar, pengagum dan pendukung didunia hiburan dan olahraga.
(*Microsoft Encarta Reference Library 2003, Encarta Dictionary Tools*)

1.1.5 Club:

Club adalah kata dari bahasa Inggris yang berarti klub, perkumpulan.

(*Kamus Inggris – Indonesia, John M. Echols dan Hassan Shadily, PT. Gramedia, Jakarta, tahun 1993, hal 120*)

- Perkumpulan yang kegiatannya mengadakan persekutuan untuk maksud tertentu.
(*Departemen Pendidikan Nasional, 2001 hal 438*)

- Perkumpulan yang pada umumnya para anggotanya mempunyai kesenangan yang sama dan selalu mengadakan pertemuan secara berkala.
(*Encyclopedia Indonesia, 1998, hal 685*)
- Perkumpulan orang-orang yang mempunyai ketertarikan pada hal / sesuatu yang sama.
(*Microsoft Encarta Reference Library 2003, Encarta Dictionary Tools*)

1.1.6 Pengertian Surabaya adalah :

- Nama sebuah kota di Indonesia yang tepatnya terletak di 07°12 - 07°21 lintang selatan (LS) dan 112°36 - 112°54 bujur timur (BT), merupakan nama dari sebuah ibukota / pusat pemerintahan propinsi Jawa Timur.
(*Master Plan Surabaya 2000, Hasil Evaluasi Kedua, Pemerintahan Dati II, Surabaya 2000, hal 6*)
- Nama sebuah kota di Indonesia yang berada dibagian timur laut pulau jawa.
(*Microsoft Encarta Reference Library 2003, Encarta Dictionary Tools*)
- Nama sebuah kota di propinsi Jawa Timur dan merupakan ibukota propinsi wilayah tersebut
(*Rancangan Master Plan Surabaya 2000*)

1.1.7 Kesimpulan Judul :

Suatu proses merancang ruang dalam dari suatu bangunan atau gedung yang mempunyai fungsi sebagai wadah / tempat berkumpulnya para penggemar sepakbola yang menyajikan informasi dan hiburan dari dunia sepakbola di Surabaya.

1.2 Latar Belakang Permasalahan

Sepakbola adalah permainan, olahraga sekaligus hiburan yang paling banyak peminatnya di seluruh dunia. (<http://www.soccerworld.com> / *The new story of soccer / ...Monday, February 02, 2004, 10:29:44 PM*) Di Indonesia sepakbola sudah bukan hal yang baru lagi, itu terbukti dengan banyaknya masyarakat yang bermain sepakbola di setiap sudut kota setiap harinya, selain itu juga bisa dilihat dari

banyaknya siaran-siaran sepakbola yang ditayangkan di televisi-televisi swasta di Indonesia. Dilihat dari kenyataan tersebut bisa didapat kesimpulan bahwa sepakbola memiliki daya tarik yang luar biasa sehingga banyak masyarakat dunia menggemari permainan / olah raga ini.

Sebagai seorang penggemar, mereka tentunya senantiasa mengikuti perkembangan – perkembangan informasi seputar dunia sepakbola dan sebisa mungkin mereka berharap bisa menyaksikan pertandingan – pertandingan sepakbola tersebut secara langsung di stadion – stadion sepakbola yang menggelar pertandingan.

Oleh karena keterbatasan waktu yang mereka miliki, dikarenakan sebagian dari mereka rata – rata memiliki kesibukan masing- masing. Maka acara nonton langsung tersebut jarang terealisasi, karena jadwal pertandingan kadang tidak sesuai dengan jadwal kerja / kegiatan mereka. Sebagian dari mereka hanya menyaksikan siaran-siaran pertandingan tersebut di layar televisi, yang dirasa kurang semarak oleh sebagian besar dari mereka, selain itu juga mereka tidak dapat menemukan tempat dimana mereka bisa memperoleh hiburan dan informasi dunia sepakbola.

Informasi seputar transfer pemain, perkembangan klub idola, perkembangan tim nasional di berbagai negara serta yang terpenting jadwal-jadwal pertandingan sepakbola di dalam maupun di luar negeri.

Berkaca dari kenyataan itu, maka didirikanlah “*Soccer Fans Club*” yakni sebuah bangunan yang bisa dijadikan sebagai wadah yang tepat untuk memfasilitasi keinginan-keinginan para penggemar sepakbola di Indonesia pada umumnya dan di Surabaya pada khususnya. Dimana selain sebagai pusat pemenuhan kebutuhan akan tempat berkumpul untuk memuaskan hobi mereka yakni menyaksikan pertandingan sepakbola, bangunan ini juga menyediakan segala macam informasi seperti perpindahan para pemain dari klub-klub papan atas dalam maupun luar negeri, jadwal-jadwal pertandingan, rekaman pertandingan – pertandingan dunia yang dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi para pelatih klub – klub sepakbola, perkembangan klub-klub idola mereka masing-masing melalui internet dan papan informasi yang tersedia.

Di “*Soccer Fans Club*” ini, penggemar dapat menyaksikan dan menikmati hiburan berupa game, siaran langsung pertandingan sepakbola pada layar lebar dengan tujuan agar mereka bisa mendapatkan semua yang mereka inginkan di dalam satu wadah secara lengkap. Mereka juga dapat memesan tiket pertandingan-pertandingan sepakbola baik dari dalam maupun dari luar negeri pada bagian *tour and travel* yang tersedia.

1.3 Perumusan Masalah

Perancangan sebuah *soccer fans club* di Surabaya, dengan kapasitas keseluruhan ± 300 orang pengunjung, luasan objek perancangan ± 1200 m², yang merupakan fasilitas umum untuk berkumpulnya para penggemar sepakbola untuk memperoleh hiburan dan informasi di dunia sepakbola.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan hal-hal yang menjadi permasalahan mendasar, diantaranya sebagai berikut:

- Bagaimana menciptakan sebuah fasilitas publik, sebagai tempat berkumpulnya para penggemar sepakbola dunia yang bisa memberikan informasi – informasi seputar dunia sepakbola.
- Bagaimana menciptakan sebuah fasilitas publik, sebagai tempat berkumpulnya para penggemar sepakbola dunia yang bisa memberikan hiburan dari dunia sepakbola.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah:

- Menyediakan tempat atau wadah bagi para penggemar sepakbola dalam mencari informasi serta menikmati hiburan dari dunia sepakbola.
- Menarik minat para pengunjung khususnya para penggemar sepakbola yang berada di Surabaya untuk menikmati hiburan dan informasi yang tersedia.

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan ini memberikan manfaat secara umum dan khusus yang berkaitan dengan terlaksananya perancangan *Soccer Fans Club* sebagai sarana hiburan khususnya bagi masyarakat pecinta sepakbola, dan masyarakat pada umumnya. Uraian berikut merupakan penjelasan mengenai manfaat perancangan sebenarnya:

1.5.1 Manfaat Umum

Perancangan ini diharapkan mampu mengembangkan sektor hiburan dan meningkatkan sektor ekonomi dengan adanya sebuah sarana *Soccer Fans Club* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di Surabaya.

1.5.2 Manfaat Khusus

Perancangan ini dapat memberikan sebuah alternatif desain tempat berkumpulnya para penggemar sepakbola dalam memperoleh informasi dan hiburan dari dunia sepakbola di Surabaya.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

1.6.1 Luasan dan Lokasi Area Perancangan

Luas area : $\pm 1200\text{m}^2$

Lokasi : Di jalan Raya Bukit Darmo di kawasan Surabaya Barat

Fasilitas :

a. Fasilitas Utama

- Ruang tayang pertandingan sepakbola

b. Fasilitas Penunjang

- Bar
- Dapur
- Internet
- *Costumer service*
- *Tour And Travel*

1.6.2 Jenis Objek Perancangan

Jenis objek yang akan dirancang adalah "*Comersial Space*" (ruang komersial) yang berupa "*Soccer Fans Club*" (klub penggemar sepakbola).

Sistem pelayanan yang diterapkan dalam perancangan ini adalah sistem "*member*" dan "*Non member*".

Untuk menjadi "*member*", ditujukan bagi pengunjung yang berusia min. 17 tahun dan melunasi administrasi keanggotaan untuk jangka waktu 5 tahun. Selain itu pengelola memberikan fasilitas khusus bagi para "*member*" berupa potongan harga untuk tiket menonton pertandingan serta main internet selama kartu keanggotaan masih berlaku. Potongan harga tersebut tidak berlaku bagi pengunjung yang berstatus "*non member*". Pembelian tiket dapat dilakukan di *receptionist* maupun pesan via telepon. Untuk pemesanan via telepon, dilayani minimal seminggu sebelum jadwal pertandingan. Pemesanan tiket via telepon yang dilakukan satu hari sebelum pertandingan berlangsung, tidak dilayani. Ketentuan ini berlaku bagi *member* dan *non member*.

Adapun jam operasional yang diterapkan oleh pengelola yakni antara pukul 10.00 – 02.00 untuk hari Senin - Jumat, dan untuk hari Sabtu dan Minggu antara pukul 10.00 – 04.00. Sedangkan untuk even – even tertentu seperti piala dunia, piala Eropa jam operasional menyesuaikan dengan jadwal pertandingan, dan akan diberitahukan terlebih dahulu kepada seluruh penggemar baik *member* maupun *non member* melalui media massa.

Fasilitas-fasilitas yang diberikan dalam lingkup perancangan "*Soccer Fans Club*" antara lain:

- a. Fasilitas Utama
 - Ruang tayang pertandingan sepakbola
- b. Fasilitas pendukung
 - Bar
 - Customer Service (ruang informasi)
 - Ruang Tour and Travel
 - Ruang internet

1.7 Metode Perancangan

Pada perancangan interior *Soccer Fans Club* ini, diperlukan data-data yang kemudian diolah untuk diambil menjadi suatu kesimpulan yang berguna dalam perancangan. Dimana dalam metode perancangan yang dilakukan melibatkan pencarian data, pengumpulan data, pengolahan data, hingga analisa data. Penjelasan selanjutnya dapat dilihat pada keterangan di bawah ini:

1.7.1 Data yang diperlukan

Data dalam suatu proses perancangan merupakan sesuatu yang mutlak dibutuhkan, sebagai penentu dalam mencapai rancangan yang baik. Agar proses perancangan lebih mudah, maka diperlukan data-data sebagai berikut:

a. Data lapangan

Data lapangan meliputi denah bangunan, potongan bangunan, tapak bangunan, lokasi bangunan, lingkungan budaya.

b. Data fisik dan tapak bangunan

Data ini meliputi kondisi fisik bangunan dan kondisi bangunan.

c. Data pemakai

Mengulas secara lengkap aktivitas apa saja yang apa saja yang yang dilakukan oleh pengguna pada masing-masing ruang.

d. Data literatur

- Data-data yang menunjang latar belakang perancangan *Soccer Fans Club* meliputi: pengertian sepakbola, penggemar dan klub
- Data-data yang mendukung proses perancangan, meliputi: dimensi ruang, manusia, ukuran dan sistem pemasangan layar lebar.

e. Data Pembanding

Karena pada dasarnya bangunan yang seperti ini belum ada, maka diambil data pembanding dari bangunan yang memiliki kesamaan fungsi yaitu : Scudetto Sport Café di jalan Gubernur Suryo 1i, Surabaya.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu teknik observasi, survey dan wawancara.

a. Observasi

Dalam hal ini observasi dilakukan dengan mengamati situasi dan suasana dari Scudetto Sport Cafe mulai dari lantai, dinding, plafon, sistem pencahayaan, sistem pelayanan, sistem komunikasi, pembagian ruang, kebutuhan ruang serta sistem pembayaran.

b. Survey

Survey dilaksanakan pada Scudetto Sport Café yang bertempat di jalan Gubernur Suryo 1i, Surabaya.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bapak Nepon.V.Tarida yang menjabat sebagai manajer operasional sekaligus *hall captain* pada Scudetto Sport Café.

1.7.3 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan penyeleksian, perbandingan dengan data-data di lapangan, dimana data-data yang diperlukan dikumpulkan menjadi satu untuk bahan pertimbangan dalam mendesain, sedangkan data yang dianggap tidak perlu dikesampingkan. Adapun cara pengolahan data yang dilakukan dalam perancangan ini adalah :

a. Perhitungan

Metode perhitungan merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan menghitung (menjumlah, mengurangi, membagi atau mengkalikan) dengan rumus tertentu untuk menghasilkan sebuah data yang dapat dipertanggungjawabkan (membuat sebuah data yang valid). Misalkan untuk mengetahui luas lokasi perancangan, mengetahui sudut pandang orang terhadap layar lebar.

b. Tabulasi

Tabulasi dilakukan untuk membandingkan sebuah data yang satu dengan data yang lain, memilah-milah data, dan menganalisa data. Kesemuanya ini dapat berupa tabel maupun diagram.

c. Sortir

Dengan cara memilah ulang, menyimpulkan dan mengambil kesemua data yang dianggap paling penting bagi perancangan serta sesuai dengan literatur (*hand book*)

1.7.4 Metode Analisis Data

Data-data yang diperoleh dan diolah tersebut dikaitkan dengan literatur dan dibandingkan dengan data-data yang lainnya, sehingga timbul suatu perbedaan, yang mana dari hasil yang berbeda ini kemudian diamati dan dipaparkan dalam proses analisis data. Perbandingan-perbandingan dilakukan dengan maksud untuk memperoleh alternatif-alternatif pemecahan masalah desain. Metode yang digunakan adalah :

- Deduktif
Menyimpulkan data – data yang paling umum yang didapatkan .
- Induktif
Menyimpulkan berdasarkan mayoritas data.
- Komparatif
Menyimpulkan dengan membandingkan hal positif dari data – data lapangan yang berlainan.