PERENCANAAN INTERIOR *FOOTBALL TRAINING CLUB* DI KOTA BATU

TUGAS AKHIR KARYA

Oleh:
EKO REFFA RANGGA ARIYANTO
NIM. 12150120

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018

PERENCANAAN INTERIOR *FOOTBALL TRAINING CLUB* DI KOTA BATU

TUGAS AKHIR KARYA

Disusun guna memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S1)
Program Studi Desain Interior
Jurusan Desain

Oleh:
EKO REFFA RANGGA ARIYANTO
NIM. 12150120

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2018

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR KARYA

PERENCANAAN INTERIOR *FOOTBALL TRAINING CLUB* DI KOTA BATU

oleh:

EKO REFFA RANGGA A.

NIM: 12150120

Telah diujikan dan dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal, 01 Februari 2018

Tim Penguji

Ketua Penguji	: Agung Purnomo, S.Sn., M.Sn	.....
Penguji Bidang I	: Sumarno, S.Sn., M.A	.....
Penguji Bidang II	: Putri Sekar Hapsari, S.Sn.,M.A	.....
Pembimbing	: Hj. Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum	.....
Sekretaris Penguji	: Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn	.....

Deskripsi karya ini telah diterima sebagai

Salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)

Pada Institut Seni Indonesia Surakarta

Surakarta, ...05..... Februari 2018

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A

NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eko Reffa Rangga Ariyanto

NIM : 12150120

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

Perencanaan Interior *Football Training Club* di Kota Batu adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sangsi sesuai ketentuan yang berlaku.

Selain itu saya menyetujui laporan tugas akhir ini di publikasikan secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesi (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 05... Februari 2018

Yang menyatakan

METERAI TEMPEL
029CEAEF903097064
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Eko Reffa Rangga Ariyanto

NIM. 12150120

ABSTRAK

Olahraga sepak bola merupakan salah satu olah raga terpopuler di dunia termasuk di Indonesia. Hampir seluruh negara di dunia mempunyai *club* sepak bola. Olahraga sepak bola merupakan olahraga yang membutuhkan latihan rutin dan tempat latihannya pun membutuhkan fasilitas yang memadai dan mampu memfasilitasi kebutuhan latihan tersebut. Dalam hal mengejar prestasi masing-masing *club-club* sepak bola berusaha mencari tempat berlatih yang bisa membantu dalam berlatih. Kota Batu merupakan salah satu kota yang menjadi rujukan club-club sepak bola Indonesia untuk berlatih. Kebanyakan *club-club* di tanah air tidak terpaku berlatih di daerah asal mereka, melainkan mencari tempat yang baru yang dapat digunakan berlatih secara maksimal. Selain *club-club* tanah air Kota Batu juga sering menjadi langganan Tim Nasional Indonesia untuk melakukan latihan sebelum mengikuti turnamen antar negara. Di Kota Batu belum memiliki tempat yang dapat memfasilitasi para pemain sepak bola untuk berlath disana, hal tersebut yang membuat saya membuat tugas akhir yang berjudul "Perencanaan Interior *Football Training Club* di Kota Batu". Dalam Pembuatan karya Tugas Akhir (TA) ini menggunakan gaya *modern* dan tidak meninggalkan unsur alami dan kekayaan alam di Kota Batu.

Kata Kunci: Interior, *Football, Club* sepak bola, Kota Batu, *Modern*, Alami.

MOTTO

"Kesuksesan Diraih Melalui Pengorbanan"

~ Eko Reffa Rangga Ariyanto~

"Proses Tidak Akan Menghianati Hasil Akhir"

~ Eko Reffa Rangga Ariyanto~

KATA PENGANTAR

Dengan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena kasih dan karunia-nya yang di anugerahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan mata kuliah tugas akhir yang di ajukan sebagai salah satu syarat kelulusan yang berlaku di Fakultas Sini Rupa dan Desain, Jurusan Desain, Program Studi Desain Interior.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan dan motifasi yang selama ini telah diberikan secara langsung maupun tidak, sehingga laporan ini dapat terselesaikan, antara lain kepada:

1. Ayah, Ibu, dan Adik tercinta yang memberi dukungan secara material dan moril kepada penulis untuk selalu berusaha dalam mencapai hasil yang tebaik.
2. Hj. Siti Badriyah, S.Sn., M.Hum., selaku dosen Pembimbing mata kuliah Tugas Akhir yang telah senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan serta bantuan sehingga laporan ini dapat terselesaikannya.
3. Dr. Guntur, M.Hum., selaku rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta yang telah memberi kesempatan untuk menempuh studi program sarjana S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.
4. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A., selaku Dekan, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
5. Ir. Tri Prasetyo Utomo, M.Sn., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.
6. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta.

7. Dhian Lestari Hastuti S.Sn., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senntiasa memberikan nasehat dan motivasi pada penulis.
8. Sri Rahayu yang telah bersedia membantu dan menemani selama proses pengerjaan laporan ini.
9. Charles, Feri, Agung, Reo, Febri selaku teman – teman kost yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
10. Rekan – rekan mahasiswa Desain Interior ISI Surakarta 2012 yang telah memberikan semangat dan berjuang bersama selama ini.
11. Rekan – rekan UKM MASSENCA yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
12. Semua pihak yang tidak bisa di sebutkan secara detail yang telah membantu dalam bentuk apapun untuk menyelesaikan tugas akhir karya ini, semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan bantuan kalian semua.

Sekali lagi penulis mengucapkan terima kasih kepada semia pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang membantu secara langsung maupun tidak. Berkat bantuan semua pihak itulah laporan ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari masih ada kekurangan, dengan berbesar hati penulis menerima kritik dan saran, yang diharapkan dapat membentu penulis agar lebih baik.

Surakarta, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan pariwisata saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa kegiatan berwisata telah menjadi sebuah kebutuhan sekunder bagi setiap individu. Semakin padatnya aktivitas yang dilakukan seseorang akan berimbas pada besarnya kebutuhan untuk mendapatkan hiburan yang menyenangkan untuk melepaskan penat dari rutinitas sehari-hari ataupun sekedar berkumpul bersama keluarga. Hal ini menjadi peluang bagi pelaku usaha pariwisata untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana pariwisata apabila ditinjau dari tingginya kenaikan jumlah kedatangan wisatawan di Indonesia.

Keindahan panoroma Kota Batu, Jawa Timur sudah cukup terkenal sebagai objek wisata. Wilayah pegunungan di antara lereng Gunung Arjuno dan Anjasmara ini dapat dicapai dalam waktu 60 menit dari Kota Malang atau tiga jam perjalanan dari Kota Surabaya dengan perjalanan yang cukup menyenangkan dengan sarana transportasi yang memadai. Memasuki Kota Batu, meski dikelilingi jalanan dan deretan perkampungan padat, setidaknya hati mulai terasa adem ketika menghirup udara sejuk sekaligus menyaksikan panorama alam yang indah. Apalagi di kiri kanan jalan terhampar area persawah berteras yang melegakan pandangan. Sesampainya di Kota Batu anda disuguhi beragam obyek wisata menarik, mulai dari wisata alam, wisata buah, wisata budaya, wisata sejarah, wisata kuliner, wisata satwa, hingga wisata belanja. Pengunjung dapat berbelanja

aneka kebutuhan, seperti cenderamata, makanan khas, aneka buah, bunga, pakaian, kerajinan tangan, dan lukisan.

Kota Batu merupakan Kota yang letaknya paling puncak di Malang Raya, kota kecil mempesona yang di era Belanda dijuluki De Klein Switzerland atau Swiss kecil di Pulau Jawa. Memang daerah ini baru resmi dibentuk pada tanggal 21 Juni 2001. Akan tetapi berdasarkan penelusuran sejarah, Batu merupakan tanah tua yang telah dihuni oleh manusia jaman prasejarah. Namun dengan mengkaji beberapa sumber kuno sejarah, dapat kita temukan istilah yang sangat identik dengan Batu. Empat situs sejarah penting yaitu: prasasti Gunung Gaprang, prasasti Leran Kulon, prasasti Gulung-Gulung (era Mpu Sindok/929) dan kitab terkenal Negarakertagama (pupuh 78.5) menyebut istilah BATWAN. Batwan diterjemahkan sebagai Batu-an atau bebatuan, yang dalam perkembangan bahasa berubah menjadi Batu.[1]

Otonomi daerah bergulir maka banyak daerah-daerah di Indonesia mengalami pemekaran termasuk kabupaten Malang. Maka pada tanggal 17 Oktober 2001 Kota Batu resmi lepas dari Kabupaten Malang dan menyandang status sebagai Kota dengan pemerintahan sendiri. Walikota Batu yang pertama adalah (alm) Drs.H. Imam Kabul, M.Si. di Malang Raya secara administratif Batu merupakan daerah yang paling muda dibanding Kabupaten dan Kota Malang, namun pada aspek sejarah Batu memiliki rangkaian historis yang panjang dan menjadi bagian penting dari sejarah tanah Malang pada umumnya. Kota Batu bersebelahan dengan wilayah sebagai berikut: Sebelah Utara: Kabupaten Mojokerto dan

[1] Website.batukota.go.id (website resmi Kota Batu), di akses pada tanggal 16 Mei 2016

Kecamatan Prigen Sebelah Selatan: Kecamatan Dau dan Wagir Malang Sebelah Barat: Kecamatan Pujon Malang Sebelah Timur: Kecamatan Karangploso dan Dau Malang Batu adalah daerah dengan topografi perbukitan dan pegunungan. Ada 3 gunung yang amat dikenal yaitu: Gunung Panderman (2.010 m), gunung Welirang (3.156 m) dan gunung Arjuno (3.339). Batu termasuk daerah dataran tinggi dengan ketinggian antara 700 - 1300 m di atas permukaan laut (DPL). Hampir semua wilayah Bumiaji adalah perbukitan. Area pemukiman di Batu hanya sekitar 7,7 % dari total luas lahan, yang paling luas adalah hutan (32, 92 %), sisanya adalah tegalan (sawah) dan perkebunan (5,08%), beberapa hal tersebut yang menjadikan suhu Kota Batu sangat dingin dan sejuk.[2]

Keadaan topografi Kota Batu memiliki dua karasteristik yang berbeda. Karakteristik pertama yaitu bagian sebelah utara dan barat yang merupakan daerah ketinggian yang bergelombang dan berbukit. Sedangkan karakteristik kedua, yaitu daerah timur dan selatan merupakan daerah yang relatif datar meskipun berada pada ketinggian 800-3000m dari permukaan laut. Keadaan klimotografi Kota Batu memiliki suhu minimum 24 – 18° C dan suhu maksimum 32 – 28° C dengan kelembaban udara sekitar 75 – 98° dan curah hujan rata-rata 875 – 3000 mm per tahun. Karena keadaan tersebut, Kota Batu sangat cocok untuk pengembangan berbagai komoditi tanaman sub tropis pada tanaman holtikultura dan ternak. Keadaan geologi dan hidrologi. Struktur tanah di Batu merupakan wilayah yang subur untuk pertanian, karena jenis tanahnya merupakan endapan dari sederetan gunung yang mengelilingi Kota Batu. Ketersediaan air

[2] *Sumber Capilnaker Kota Batu 2011*: http://bit.ly/fxzulu

hujan dapat dihitung dari ketersediaan air sungai berdasarkan curah hujan. Ketersediaan air sungai diperoleh dari 5 sungai yang keseluruhanya bermuara pada Sungai Brantas. Ketersediaan sumber-sumber mata air yang cukup potensial, baik dikomsumsi oleh masyarakat Kota Batu sendiri maupun wilayah sekitar seperti Malang. Pola penggunaan tanah di Kota Batu secara keseluruhan masih didomensi keberadaan kawasan terbangun (pemukiman dan sarana serta prasarana pendukungnya) yaitu + 1.749.9233 Ha atau 8,6 % dari luas keseluruh Kota Batu. Sedangkan sisanya merupakan kawasan non terbangun yaitu (tata guna tanah terdiri dari): – Pemukiman = 1.568.757 Ha – Sawah Irigasi = 2.525.351 Ha – Sawah tadah Hujan = 92.009 Ha – Tegal/Pekarangan = 5.378.324 Ha – Kebun = 6.576.459 Ha – Semak/Belukar = 2.930.547 Ha – Lain-lain = 181.166 Ha.[3]

Kota Batu menawarkan keindahan panorama dan kesejukan alam yang sangat cocok untuk para olahragawan berlatih *(training)* dan menjaga kebugaran mereka dan me-*refresh* pikiran dengan rutinitas pekerjaan. Hal tersebut tentunya ditunjang dengan sarana yang memadai dalam hal olahraga dan hiburan yang berhubungan dengan olahraga, seperti olahraga yang sekarang paling popular di Indonesia maupun di dunia yaitu, sepak bola. Sepak bola merupakan olahraga sejuta umat, karena olahraga sepak bola ini hampir semua orang dapat melakukannya.

Sepak bola adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing beranggotakan sebelas orang. Olahraga ini sangat terkenal dan dimainkan di 200 negara. Berbicara tentang olahraga sepak bola, tentunya satu hal yang terlintas di benak kita adalah sebuah olahraga termurah yang paling digemari

[3] *Data Februari 2011 Sumber Capilnaker Kota Batu 2011*

oleh berbagai kalangan di hampir seluruh pelosok dunia yang dimainkan oleh berbagai jenis umur baik tua maupun muda. Permainan Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola kulit yang berukuran keliling 68 – 70 cm, berat bola tidak kurang dari 410 gr dan tidak lebih dari 450 gr.[4] Lapangan yang digunakan dalam permainan ini memiliki panjang 100 – 110 m dan lebar 64 – 75 m.[5] Gawang tempat mencetak gol terletak di bagian ujung lapangan dengan dibatasi jaring berukuran tinggi 2,4m dan lebar 7,3m.[6]

Sepak bola modern mulai berkembang di Inggris dan menjadi sangat digemari. Di beberapa kompetisi, permainan ini menimbulkan banyak kekerasan selama pertandingan sehingga akhirnya Raja Edward III melarang olahraga ini dimainkan pada tahun 1365 masehi. A James I dari Skotlandia juga mendukung larangan untuk memainkan sepak bola. Tahun 1815, sebuah perkembangan besar menyebabkan Sepak bola menjadi terkenal di lingkungan universitas dan sekolah. Sepak bola modern terjadi di Freemasons Tavern pada tahun 1863 ketika 11 sekolah dan klub berkumpul dan merumuskan aturan baku untuk permainan tersebut. Bem dengan itu, terjadi pemisahan yang jelas antara olahraga rugby dengan Sepak bola *(soccer)*. Pada 1869, membawa bola dengan tangan mulai dilarang dalam Sepakbola. Selama puluhan tahun, olahraga tersebut dibawa oleh pelaut, pedagang, dan tentara Inggris ke berbagai belahan dunia. Di tahun 1900

[4] *Federation International Football Assotiation (FIFA).com*
[5] *Federation International Football Assotiation (FIFA).com*
[6] *Federation International Football Assotiation (FIFA).com*

masehi, badan tertinggi sepak bola dunia (FIFA) dibentuk dan pada awal tahun 1900-an, berbagai kompetisi dimainkan diberbagai negara.[7]

Kota Batu merupakan Kota dengan mayoritas penggemar sepakbola, hal tersebut dapat dilihat dari hampir setiap desa memiliki lapangan sepak bola sendiri. Kota Batu merupakan salah satu bagian dari wilayah Jawa Timur yang secara Geografis Kota Batu terletak pada posisi antara:

– 7,44deg 55, 11″ s/d 8,26deg 35,45″ Lintang Selatan

– 122,17deg 10, 90″ s/d 122,57 deg 00,00″ Bujur Timur.

Pembagian wilayah Kota Batu terdiri dari 3 kecamatan dan 23 desa/ kelurahan. Ketiga kecamatan itu adalah: Kecamatan Batu dengan luas 46,377 Km2, Kecamatan Bumiaji dengan wilayah yang paling luas, yaitu sekitar 130,189 Km2, dan Kecamatan Junrejo dengan luas 26,234 Km2. Jumlah Penduduk 172.015 jiwa terdiri dari Kecamatan Batu sekitar 80.528 jiwa, Kecamatan Bumiaji sekitar 51.054 jiwa dan Kecamatan Junrejo sekitar 172.015 jiwa.[8]

Di Indonesia antusiasme tentang sepak bola sendiri sangatlah besar, hal tersebut terbukti dengan banyaknya klub – klub sepakbola. Hampir di semua daerah di Indonesia, bahkan ada yang satu daerah memiliki lebih dari satu klub, misalnya, tetangga sebelah Kota Batu sendiri Kabupaten Malang yang memiliki beberapa klub sepak bola yang berkompetisi di liga Indonesia dalam tingkatan difisi – difisi menurut prestasi mereka, ada Arema Crounus, Persema Malang, Persekam Metro FC, dan masih banyak lagi.

[7] http://artikelolahraga89.blogspot.co.id
[8] https://en.wikipedia.org/wiki/Kota Batu,_Indonesia

Kota Batu merupakan langganan untuk tempat pemusatan latihan Tim Nasional Indonesia dari berbagai usia Seperti Timnas U-16, U-19, U-21, U-23, hingga Timnas senior, klub-klub lain dari luar pulaupun sering menggunkan Kota Batu untuk melakukan pemusatan latihan, seperti Persela Lamongan, Sriwijaya FC Palembang, Persipura Jayapura, Persija Jakarta dan masih banyak lagi. Kota Batu sendiripun mempunyai klub sepak bola yang berkompetisi di liga Indonesia difisi 2 yaitu Persikoba Batu dan masih banyak lagi SSB (sekolah Sepakbola) di Kota Batu sendiri. Dengan antusisame masyarakat daerah dan luar daerah yang begitu besar dalam bidang olahraga sepak bola pantaslah Kota Batu memiliki sebuah sarana yang menjadi tempat rujukan. Kondisi alam dan sumber daya yang sedemikian rupa sangatlah cocok bila mendirikan suatu sarana olahraga di Kota Batu ini, terutama olahraga sepak bola. Dari data statistik Kota Batu sendiri, Kota ini sedang gencar-gencarnya proses pembangunan. Proses pembangunan di Kota Batu sendiri mengutamakan sarana hiburan yang berhubungan dengan lingkungan alam, maka dari itu melihat antusiasme masyarakat Batu sendiri dan antusiasme masyarakat luar Batu yang berbondong – bondong menyerbu Kota Batu untuk berlibur atau sekedar melepas penat setelah beraktifitas sehari – hari. Di Kota Batu sendiri sarana hiburan yang berbasis olahraga sangat sedikit, terutama olahraga sepak bola, melihat faktor sember daya alamnya di Kota Batu sangatlah cocok membuat suatu sarana hiburan yang berbasis sepak bola tetapi tidak lepas dari lingkungan alam sekitar Batu sendiri. Perencanaan *Football Training Club* merupakan alternatif sarana hiburan sekaligus sarana olahraga bagi Kota Batu. Di

dalam *Football Training Club* tersebut menawarkan banyak sarana hiburan dan sarana lainnya yang berhubungan dengan olahraga.

B. Ide Gagasan Perancangan

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan desain sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan *Interior Football Training Club* di Kota Batu yang aman, nyaman, dan mampu memfasilitasi kegiatan penggunanya?
2. Bagaimana menampilkan tema *Back to Nature* dengan Gaya modern pada Interior *Football Training Club* di Kota Batu?

Batasan Lingkup Garap

Agar permasalahan tidak meluas perlu adanya ruang lingkup desain dalam perencanaan interior, antara lain:

1. Area Lobi
2. *Restaurant*
3. Galeri *football*
4. Mess atlet
5. Ruang Edukasi
6. *Locker Room*

C. Tujuan Perancangan

Tujuan yang diharapkan dalam Perencanaan Desain Interior *Football Training Club* di Kota Batu adalah:

1. Merencanakan *Interior Football Training Club* di Kota Batu yang aman, nyaman, dan mampu memfasilitasi kegiatan penggunanya.
2. Menampilkan tema *Back to Nature* dengan Gaya modern pada Interior *Football Training Club Club* di Kota Batu.

D. Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dalam Perencanaan Desain Interior *Football Training Club* di Kota Batu adalah:

1. Bagi Mahasiswa
   a. Menambah masukan dan pengetahuan baik data maupun tata cara perencanaan desain interior baru dengan studi aplikasi desain yang representatif.
   b. Menambah pengalaman baru dalam studi yaitu perencenaan *Football Training Club*.
2. Bagi Lembaga

   Sebagai tambahan referensi atau sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang desain interior khususnya mengenai studi perencanaan desain baru.
3. Bagi penyuka sepak bola dan atlet sepak bola

   Memberi wadah atau tempat yang nyaman yaitu sebuah bangunan interior *Football Training Club* untuk para penyuka dan para atlet sepak bola. Selain menjadi wadah dan tempat bagi para penyuka sepak bola dan atlet sepak bola tempat ini juga di peruntukkan untuk para orang yang kurang

tau dan kurang memahami olahraga sepak bola dengan di sediaknnya berbagai fasilitas di dalamnya.

4. Bagi pemerintah dan negara

   Sebagai bentuk aktif dalam usaha mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia, yaitu mensejahterakan kehidupan bangsa dan negara. Juga ikut memajukan dan mensukseskan program pemerintah dalam membenahi sarana sepak bola Indonesia.

E. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur, belum banyak data yang ditemukan dan sebuah tindakan nyata tentang upaya Perencanaan Desain Interior *Football Training Club* di Kota Batu. Namun ditemukan beberapa perencanaan seperti Perencanaan Desain Interior *Football Training Center* di Denpasar karya ketut punia purwanta ISI Denpasar dan perencanaan desain interior futsal center dengan konsep *spirit of football* karya Stevanus Hadi Wisnu UK Marahatha Bandung. Namun pada Perencanaan ini kedua karya tersebut menjadi gambaran dan tidak ada kemirirpan dengan perencanaan yang saya buat. Kegiatan perencanaan interior yang merupakan sebuah tindakan realita berdasarkan riset yang cukup diharapkan dapat memunculkan ide baru dan manfaat yang berdampak baik untuk perkembangan jaman serta gaya hidup yang terus berkembang. Perencanaan ini berbeda dengan yang sebelumnya, dimana karya-karya sebelumya hanya memfasilitasi satu *club* sepak bola saja. Sedangkan perencanaan interior football training club di Kota Batu ini tidak diperuntukkan untuk satu *club* saja, maksimal hanya dapat

mewadahi 2 club sepakbola dalam waktu yang bersamaan. Setiap sisi disesuaikan dengan literatur dan mengalami perbaikan dari karya-karya yang ada sebelumnya.

F. Landasan Perancangan

Pendekatan pemecahan desain adalah runtutan dari proses desain yang harus di sertakan. Proses pendekatan pemecahan desain ini dapat membantu desainer dalam menganalisa dan menemukan pemecahan dari permasalahan yang dihadapi. Seorang desainer harus mampu memberikan solusi ataupun pemecahan masalah terkait desain yang dikerjakan, seperti kenyamanan, keamanan, faktor estetis, dan lain sebagainya.

Perencanaan Desain Interior *Football Training Club* di Kota Batu ini merupakan salah satu wujud kepedulian terhadap kemajuan olahraga di Indonesia khususnya sepak bola. Dengan adanya sarana seperti ini, diharapkan mampu mewadahi dan memberi kenyamanan kepada para olahragawan, khususnya pemain sepakbola. Tidak hanya untuk para olahragawan dan para pemain sepak bola, orang yang belum tahu tentang sepak bolapun bisa ikut menikmatinya dan menambah pengetahuan tentang sepak bola. Sedangkan untuk para pengunjung yang gemar pemandangan alam dan kesejukan alam khas daerah pegunungan juga disediakan penginapan seperti villa, dan hotel.

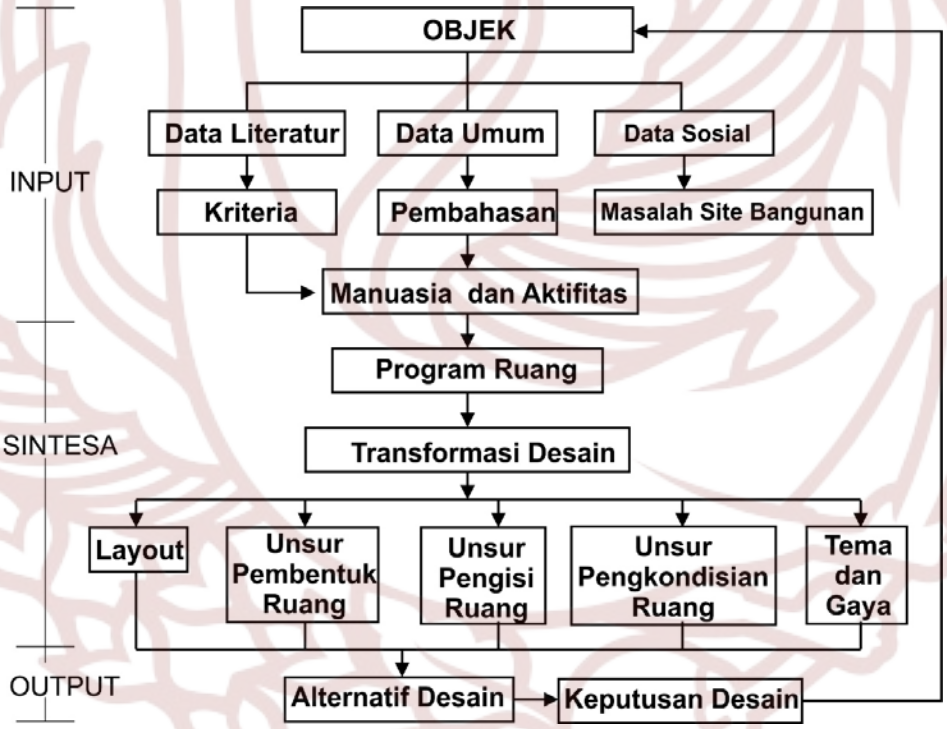
Football Training Club adalah tempat yang di sedikan sebagai sarana hiburan, edukatif dan sarana latihan sepak bola. Lokasi perencanaannya ini dipilih untuk memaksimalkan potensi alam Kota Batu ini sendiri dalam bidang wisata. Untuk mewujudkan dan menunjang perencanaan tersebut diperlukan beberapa pendekatan untuk memecahkan desain, dan pendekatan yang dipilih adalah

pendekatan ergonomis atau antropometris serta pendekatan bentuk dan pendekatan tema atau Gaya.

G. Metode Perancangan

1. Tahapan Proses Desain

Tahapan proses desain Perencanaan Interior *Football Training Club* di Kota Batu menggunakan tahapan proses desain seperti pada gambar skema di bawah.



Gambar 1. Skema proses desain[9]

Tahap penelitian melalui studi lapangan dan pengumpulan data, ialah menemukan tema, merumuskan masalah, menentukan program, penggalian landasan teori untuk fokus utama pendekatan pemecahan permasalahan

[9] Diadopsi dari J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1999: 15.

desain. Dalam proses desain, ada tiga tahap yang harus diperhatikan yaitu *input*, sintesa, dan *output*. Urutan ini tidak dapat diubah-ubah oleh karena tahap kesatu dijadikan sebagai dasar tahap ke-2 dan ke-3. Tentu saja dalam proses pengumpulan data masih banyak cara yang bisa kita tempuh seperti yang kita pelajari dalam metodologi riset pada umumnya.[10]

Data-data yang digunakan untuk mendukung perwujudan interior Perencanaan Interior *Football Training Club* di Kota Batu ini adalah data tertulis, data lisan, dan data fakta sosial. Data tertulis menggunakan data literatur tentang ergonomi, sejarah, psikologi, dan buku-buku penunjang desain interior lainnya. Data lisan berupa informasi dari informan yakni dengan pihak yang berkompeten dibidangnya. Data literatur tersebut didapat melalui wawancara dengan informan. Fakta sosial berupa kondisi fisik dan bangunan-bangunan yang digunakan sebagai sumber ide perencanaan. Fakta sosial didapatkan melalui pengamatan dan observasi secara langsung.

Konsep desain merupakan ide atau kreasi yang dituangkan dalam bentuk visual dua dimensi dengan pertimbangan: filosofi, gaya, pesan, makna, fungsi, bentuk fisik, social, personal, bahan, dan konstruksi. Visualisasi ide dapat dituangakan kedalam sketsa desain alternatif, dan menentukan desain terpilih melalui analisa.

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan muncul beberapa alternatif desain, setelah mendapatkan beberapa desain kemudian bisa melakukan beberapa analisis dan dipecahkan permasalahannya. Setelah

[10] J. Pamudji Suptandar, 1999: 15

melakukan analisa muncul desain terpilih kedalam gambar kerja. Keputusan desain meliputi:

1. Aktifitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang
4. Transformasi Desain
5. Layout (tata letak perabot)
6. Unsur Pembentuk Ruang (dinding, lantai dan *Ceilling*)
7. Unsur Pengisi Ruang (*furniture*, dan perabot ruang lainnya)
8. Pengkondisian Ruang (penghawaan, pencahayaan, dan akustik ruang)
9. Penciptaan Tema/Visual Suasana Ruang *(back to nature)*

Hasil keputusan desain yang diperoleh melalui analisa divisualkan dalam bentuk gambar kerja, yaitu:

1. Gambar denah *layout*
2. Gambar Rencana lantai
3. Gambar Rencana *Ceiling* dan lampu
4. Gambar Potongan ruang
5. Gambar Detail konstruksi
6. Gambar Mebel
7. Gambar Perspektif atau 3d visual
8. Maket atau animasi

2. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

Proses analisis sedain merupakan pengolahan data lapangan dan data literatur untuk memperoleh keputusan desain melaulia tahapan proses desain yang digunakan.[11] Data literatur didapat dari studi pustaka dari buku desain interior dan buku lain sebagai penunjang yang mendukung Perencanaan Interior *Football Training Club* di Kota Batu, yaitu meliputi: kebutuhan ruang, aktifitas dalam ruang, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang, layout, unsur pengisi ruang, pengkondisian ruang dan penciptaan tema atau visual suasana ruang *back to nature.*

H. Sistematika Penulisan

Penulisan secara garis besar dikelompokkan menjadi Lima Bab, yaitu:

BAB I, berisi PENDAHULUAN yang didalamnya memuat: Latar Belakang, Rumusan Permasalahan Desain, Batasan Ruang Lingkup Garap, Tujuan Perencanaan, Manfaat Perencanaan, Originalitas Karya, Sasaralandasan Penciptaan, Metode Penciptaan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II, berisi tentang DASAR PEMIKIRAN DESAIN yang didalamnya memuat: Tinjauan Umum, Tinjauan Khusus, dan Pendekatan Desain

BAB III, berisi tentang TRANSFORMASI DESAIN yang didalamnya memuat: Analisa Konsep, dan Analisa DesainTerpilih

BAB IV, berisi tetang HASIL DESAIN yang menyajikan pembahasan hasil desain berkaitan dengan kelebihan dan kekuragan yang perlu disampaikan

[11] Sunarmi, Dkk, *Buku petunjuk teknis tugas akhir program studi desain Interior*, Surakarta program studi desain intrior jurusan seni rupa, institut seni Indonesia, 2007: 10.

kepada calon pemakai sebagai salah satu bentuk kejujuran calon desainer berupa informasi penting tentang karyanya apabila karyanya nanti diproduksi.

BAB V, yaitu penutup berupa kesimpulan dari hasil yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya, dilengkapi dengan saran yang berhubungan setelah desain yang telah dibuat.

BAB II

DASAR PEMIKIRAN DESAIN

A. Tinjauan Data Literatur Objek Perancangan

1. Tunjauan Objek Perancangan

a. Pengertian Objek Perancangan

Football Training Club di Kota Batu ini termasuk dalam klasifikasi bangunan Hotel. Hotel adalah definisi atau pengertian hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola komersial, di sediakan untuk semu orang untuk memperoleh pelayanan penginapan berikut makan dan minum.[12]

b. Jenis

Menurut Jenis bangunannya *Football Training Club* di Kota Batu ini termasuk dalam bangunan Resort. Resort adalah tempat menginap yang mempunyai berbagai fasilitas khusus yang digunakan oleh wisatawan untuk bersantai, berolahraga, dan berkeliling sambil menikmati keindahan alam di sekitar resort tersebut.[13]

c. Klasifikasi Objek Perancangan

Hotel memiliki beberapa *standart* dan klasifikasinya, Yaitu.[14]

1) Berdasarkan Plan

a) *American Plan*

---

[12] Menurut Menteri Perhubungan (SK. MenHub. No. PM 10/PW. 391/PHB-77)
[13] Pendit, nyoman (1999). *Ilmu pariwisata.* Jakarta: akademi pariwisata trisakti.
[14] Ni Wayan Suwithi, dkk. Akomodasi Perhotelan Jilid 1. Dit. PSMK. Jakarta, 2008

1. *Full American Plan*

   Harga kamar sudah termasuk 3 kali makan (pagi, siang dan malam)

2. *Modified American Plan*

   Harga kamar sudah termasuk dengan dua kali makan, dimana salah satu diantaranya harus makan pagi *(breakfast)* misalnya: *(room + breakfast + lunch) & (room + breakfast + dinner)*

3. *Continental Plan*/Bermuda *Plan*

   Harga kamar sudah termasuk *continental breakfast*.

b) *European Plan*

Tamu yang menginap hanya membayar kamar saja.

2) Berdasarkan Ukuran

1. *Small Hotel*: Hotel kecil dengan jumlah kamar di bawah 150 kamar.
2. *Medium Hotel*: Hotel dengan ukuran sedang. Medium hotel ini dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu:
   1) *Average hotel* (jumlah kamar antara 150 s.d 299 kamar)
   2) *Above average hotel* (jumlah kamar antara 300 s.d 600 kamar)
3. *Large Hotel*: Hotel besar dengan jumlah kamar di atas 600 kamar.

3) Berdasarkan Lokasi

a) *City Hotel*

Hotel yang terletak di dalam kota, dimana sebagian besar tamu yang menginap mempunyai kegiatan bisnis

b) *Resort Hotel*

Hotel yang terletak di kawasan wisata, dimana sebagian besar tamunya tidak melakukan kegiatan bisnis, tetapi lebih banyak untuk rekreasi. Hotel-hotel tersebut antara lain:

1. *Mountain Hotel*
2. *Beach Hotel*
3. *Lake Hotel*
4. *Hill Hotel*
5. *Forest Hotel*

4) Berdasarkan Area

a) *Suburb Hotel*

Hotel yang berlokasi di pinggiran kota, yang merupakan kota satelit.

b) *Airport Hotel*

Hotel yang berada dalam satu kompleks bangunan atau area bandara atau sekitar bandara

c) *Urban Hotel*

Hotel yang berlokasi di pedesaan dan jauh dari kota.

5) Berdasarkan Maksud Kunjungan Tamu

a) *Business Hotel*

Hotel yang sebagian besar tamunya melakukan kegiatan bisnis

b) *Resort/Tourism Hotel*

Hotel yang kebanyakan tamunya adalah wisatawan, baik domestic maupun mancanegara

c) *Casino Hotel*

Hotel yang sebagian tempatnya berfungsi untuk kegiatan perjudian

d) *Pilgrim Hotel*

Hotel yang sebagain tempatnya berfungsi sebagai tempat beribadah.

e) *Cure Hotel*

Hotel yang sebagian tamunya adalah tamu yang sedang dalam proses pengobatan atau penyembuhan dari suatu penyakit.

6) Berdasarkan Lamanya Tamu Menginap

a) *Transit Hotel*

Tamu yang meginap di hotel ini biasanya dalam waktu singkat, rata-rata satu malam

b) Semi *residential Hotel*

Tamu yang menginap di hotel ini biasanya lebih dari satu malam. Tetapi ada yang tinggal antara satu minggu s.d satu bulan.

c) *Residential Hotel*

Tamu yang menginap di hotel ini cukup lama, paling sedikit satu bulan

7) Berdasarkan Aspek Bentuk Bangunan

a) Pondok Wisata

Merupakan suatu usaha perseorangan dengan mempergunakan sebagian dari rumah tinggalnya untuk inapan bagi setiap orang dengan memperhitungkan pembayaran harian.

b) *Cottage*

Adalah suatu bentuk bangunan yang dipergunakan untuk usaha pelayanan akomodasi dengan fasilitas-fasilitas tambahan lainnya. Fasilitas tambahan yang dimaksud bisa berupa peminjaman sepeda secara gratis, atau fasilitas dayung apabila *cottage* terletak di tepi danau.

c) Motel (Motor Hotel)

Adalah suatau bentuk bangunan yang digunakan untuk usaha perhotelan dengan sarana tambahan adanya garasi di setiap kamarnya. Biasanya motel ini bertingkat dua, bagian atas sebagai kamar, dan bagian bawah berupa garasi mobil.

Berdasarkan klasifikasi tentang bangunan hotel di atas, *maka football training club* ini termasuk dalam *American Plan*, lokasinya masuk kedalam klasifikasi *Resort Hotel*, Area masuk kedalam *Suburb Hotel,* berdasarkan

kunjungan tamu termasuk kedalam *Tourism Hotel,* berdasarkan bentuk bangunan termasuk kedalam *Cottage.*

d. Sistem Pelayanan

Sistem ini terdapat 3 faktor yaitu Tamu, Resepsionis dan Manajemen Hotel. Sistem baru ini Tamu dapat memesan kamar melalui telepon atau langsung check in di Hotel kemudian tamu mengisi data dan mendapatkan kunci. Tamu dapat menggunakan fasilitas *Restaurant*, *Laundry*, Toko *Souvenir* dan Pelayanan Perjalanan. Pada saat tamu check out daftar biaya akan diberikan oleh resepsionis yang isinya adalah rincian biaya inap sesuai hari dan lamanya menginap dan juga biaya dari fasilitas apa saja yang diguanakan oleh Tamu tersebut.

e. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu susunan ataupun hubungan antat komponen berbagai bagian dan posisi dalam sebuah organisasi, komponen-komponen yang terdapat dalam suatu organisasi memiliki ketergantungan. Sehingga apabila terdapat sebuah komponen yang baik maka akan berpengaruh kepada komponen yang lainnya dan tentu saja akan mempengaruhi organisasi tersebut.

Adapun beberapa fungsi atau kegunaan struktur organisasi akan dijelaskan selengkapnya dibawah ini:

a. Kejelasan tanggung jawab

Setiap dari anggota organisasi harus mempunyai tanggung jawab dan juga apa saja yang harus dipertanggung jawabkan. Setiang anggota sebuah organisasi tentu saja harus mempunyai tanggung jawab terhadap atasan atau pimpinannya yang sudah memberikan kewenangan, sebab pelaksanaan atau implementasi kewenangan tersebut perlu di pertanggung jawabkan. Itulah kegunaan struktur organisasi tentang kejelasan tanggung jawab.

b. Kejelasan kedudukan

Fungsi dari kejelasan kedudukanadalah setiap anggota atau seseorang yang terdapat dalam struktur organisasi sesungguhnya bisa mempermudah dalam melaksanakan koordinasi dan juga hubungan, karena adanya keterkaitan dalam penyelesaian mengenai suatu fungsi yang telah dipercayakan kepada seseorang atau anggota.

c. Kejelasan jalur hubungan

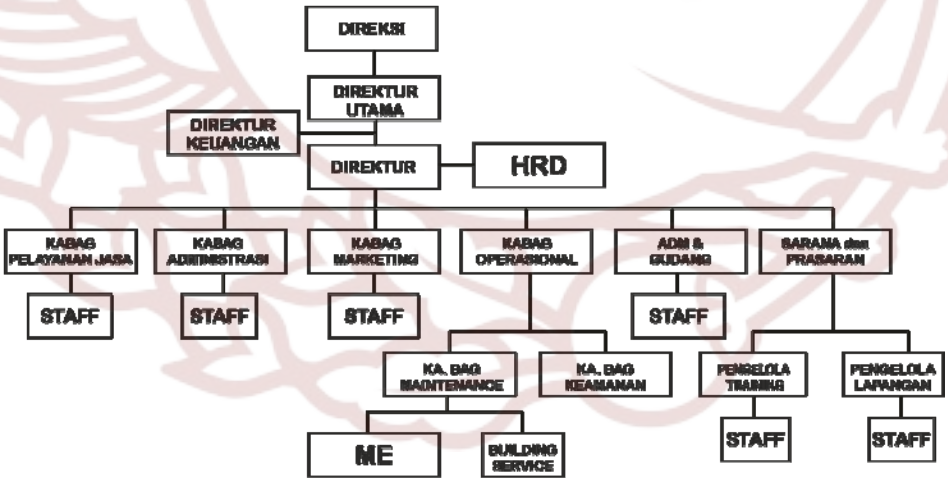
Fungsi mengenai kejelasan jalur hubungan adalah, dalam melakukan tanggung jawab dan pekerjaannya setiap pegawai dalam suatu organisasi maka akan diperlukan sebuah kejelasan hubungan yang tergambar dalam struktur sehingga dalam jalur penyelesaian pekerjaannya akan lebih efektif dan efisien serta dapat saling memberikan keuntungan.

d. Kejelasan uraian tugas

Fungsi dari kejelasan uraian tugas adalah, didalam struktur organisasi akan sangat membantu apabila pihak atasan atau pimpinan dapat

melakukan *controlling* (pengawasan) maupun pengendalian dan juga bagi bawahan akan bisa lebih berkonsentrasi dalam melakukan tugas atau pekerjaannya, sebab perintah yang jelas.

Demikianlah pengertian dan fungsi struktur organisasi, semoga tulisan ini dapat bermanfaat untuk kita semua.[15] Dengan demikian tentang kegiatan dan aktifitas yang dilakukan di *Football Training Club* ini, maka struktur organisasi yang di perlukan adalah struktur organisasi divisional. Struktur Organisasi Divisional (*Divisional Structure Organization)* adalah Struktur Organisasi yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan produk, layanan, pasar dan letak geografis. Organisasi bentuk Divisional ini biasanya diterapkan di perusahaan yang berskala menengah keatas,hal ini dikarenakan biaya operasional akan lebih tinggi jika dibandingkan dengan bentuk Organisasi Fungsional.[16] Struktur Organisasi



Gambar 2. Struktur Organisasi
Adopsi dari: (http://www.terbaru7.com/2014/09/struktur-organisasi-hotel.html#)

[15] http://definisipengertian.net/pengertian-dan-fungsi-struktur-organisasi/# (*Copyright* © 2016 Definisi Pengertian *All Rights Reserved*)
[16] Ilmu manajemen industry.com

1) Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja

a) Direksi

1. Memimpin perusahaan secara umum, dan menentukan usaha dalam mengelola perusahaan.
2. Memegang kendali dan kuasa secara penuh serta bertanggung jawab dalam pengembangan perusahaan secara keseluruhan.
3. Menentukan kebijakan yang akan dilaksanakan perusahaan, dan melakukan penjadwalan seluruh kegiatan perusahaan.

b) Direktur Utama

1. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan bidang administrasi keuangan, kepegawaian, dan kesekretariatan.
2. Mengkoordinasikan serta mengendalikan kegiatan pengadaan peralatan dan perlengkapan.
3. Merencanakan dan mengembangkan sumber-sumber pendapatan serta pembelanjaan dan kekayaan perusahaan.
4. Mengontrol uang pendapatan, dan hasil penagihan piutang perusahaan.
5. Melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh Dewan Direksi dan bertanggung jawab kepada Dewan Direksi.
6. Memimpin seluruh dewan atau komite eksekutif.

7. Bekerja sama dengan MD atau CEO untuk menawarkan visi dan imajinasi di tingkat direksi.
8. Memimpin rapat umum dan memastikan pelaksanaannya sesuai tata tertib, adil, serta memberi kesempatan bagi semua jajaran untuk memberi kontribusi secara tepat. Pengarah diskusi ke arah consensus, serta menjelaskan dan menyimpulkan tindakan maupun kebijakan yang dihasilkan.
9. Bertindak sebagai perwakilan organisasi dalam berhubungan dengan pihak di lingkup eksternal perusahaan.
10. Mengelola bagian terkemuka dalam menentukan komposisi dari board dan sub-komite, sehingga efektivitas dan keselarasan dapat tercapai.
11. Menjalankan tanggung jawab dari direktur perusahaan sesuai dengan standar etika dan hukum, sebagai referensi dalam standar dokumen kebijakan direktur yang mungkin akan digunakan.

c) Direktur

1. Menetapkan prosedur kegiatan perusahaan pada tiap-tiap manajemen untuk mencapai tujuan yang perusahaan.
2. Menetapkan tujuan dari tiap-tiap manajer yang ada di perusahaan.

3. Mengkoordinir dan mengontrol kegiatan-kegiatan dari manajer dan pertanggungjawabannya secara periodik.
4. Menentukan besaran gaji karyawan, melakukan pengangkatan, pemberhentian dan mutasi karyawan.
5. Membuat dan menetapkan kebijakan operasional perusahaan untuk jangka pendek.

d) Direktur Keuangan

1. Direktur keuangan dapat membentuk organ setingkat di bawahnya dengan jumlah yang ditetapkan atas persetujuan Dewan Direksi.
2. Mengawasi operasional bidang keuangan perusahaan, dan melakukan pengecekan lapangan mengenai bagian keuangan.
3. Meminta pertanggungjawaban dari tiap-tiap bagian pada tingkat di bawahnya.
4. Menetapkan prosedur pelaksanaan tentang keuangan secara rinci, dan mempertanggungjawabkan kegiatan yang ada di bagian keuangan.
5. Menetapkan standar pekerjaan lapangan guna menjamin tidak adanya kebocoran dalam lingkup bagian keuangan.

e) KABAG. Pelayanan jasa

1. Bertanggung jawab sepenuh ya atas segala pelayanan yang ada di *Football Training Club* ini.

2. Bertanggung jawab pada atsan terhadap aktifitas kepala bagian yang di bawahi

f) KABAG. Administrasi

1. Bertanggung jawab penuh atas arip perusahaan dan laporan keuangan perusahaan
2. Bertanggung jawab pada atsan terhadap aktifitas kepala bagian yang di bawahi
3. Memiliki wewenang mengadakan barang yang di perlukan pada tiap-tiap bagian

g) KABAG. Marketing

1. Bertanggung jawab penuh dalam menjalankan fungsi dan tugas sebagai kepala bagian pemasaran kepada direktur.
2. Melaporkan hasil kerja bagian pemasaran kepada direktur secara berkala.
3. Menetapkan prosedur operasional dan informasi yang lebih efisien kaitannya dengan pemasaran yang dilakukan perusahaan.

h) KABAG. Operasional

1. Bertanggung jawab dan mengkoordinir dari wilayah kerja opeasional bagian pelayanan jangka pendek
2. Bertugas mengawasi jalannya kegiatan pelayanan
3. Memiliki andil dalam mengambil keputusan

i) ADM & Gudang

Bagian ini bertugas untuk mengecek semua administrasi dan transaksi berhubungan dengan jalannya perusahaan. Bagian ini terdiri dari CMT, *Accounting*, dan Kasir.

1. CMT bertugas dan bertanggung jawab untuk mengurus berbagai hal berkaitan dengan pihak *Outsourcing*.
2. *Accounting* bertugas untuk mencatat dan melakukan pembukuan transaksi yang terjadi.
3. Kasir memiliki tugas dan tanggung jawab untuk membuat laporan penerimaan dan pengeluaran uang harian.

j) HRD (*Human Resources Development*)

1. Pengorganisasian serta perencanaan program dan pengendalian Unit Personalia.
2. Membuat alur proses administrasi seluruh kegiatan personalia.
3. Melakukan proses dan prosedur rekrutmen karyawan seperti *searching*, *interview*, *test and selection*.
4. Melakukan *remuneration management*, yaitu struktur dan skala gaji, *basic salary, allowance, incentive*, dan *overtime*.
5. Mengembangkan sistem penilaian kinerja karyawan.
6. Membuat dan mengurus seluruh perizinan ketenagakerjaan.
7. Melakukan promosi, mutasi, demosi, dan PHK terhadap karyawan.

8. Mengendalikan karyawan tetap, kontrak, harian, maupun magang.
9. Mengurus perjalanan dinas karyawan baik di dalam atau luar negeri beserta fasilitasnya.
10. Melakukan training dan evaluasi.
11. Mempersiapkan medical, hospital, asuransi, dan dana pensiun bagi karyawan.
12. Mengatur benefit dan fasilitas karyawan.
13. Mengembangan sistem penyediaan data karyawan, surat-surat dan form administrasi kegiatan personalia.
14. Membuat dan mengembangkan sistem dokumentasi tenaga kerja yang efektif.
15. Membuat dan mengembangkan sistem pelaporan seluruh kegiatan personalia.

k) KA. Bagian *Maintenance*

Bagian ini bertugas untuk mengawasi pelaksanaan pemeriksaan dan pemeliharaan berkalaperbaikan atas sarana prasarana *Football Training Club.*

l) KA. Bagian Keamaan

Bagian ini bertanggung jawab atas keamanan *Football Training Club* secara keseluruhan. Ruang lingkup pengamanan *Football Training Club* meliputi para karyawan, para tamu, dan aset *Football Training Club*. *Security* perlu menciptakan kondisi

yang aman sehingga tamu betah tinggal di *Football Training Club* dan para karyawan bekerja dengan nyaman.

m) *Staff*

Membantu pimpinan dalam melancarkan tugas-tugas organisasi, dalam memberikan pelayanan untuk seluruh lini dan unsur organisasi. Fungsi utama staf pelayanan adalah memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya dalam bentuk kegiatan-kegiatan operasional, bukan memberikan saran atau pertimbangan.[17]

f. Aspek Yuridis Formal

Keputusan Wali Kota Batu Nomor: 188.45/79/Kep/422.012/2015 Tentang: Pembentukan Tim Pelaksana Kegiatan Kajian Lingkungan Hidup Strategis Penyusunan Rancangan Peraturan Daerah Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah

Menimbang:

a. bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 15 Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup mewajibkan pemerintah daerah melaksanakan kajian lingkungan hidup strategis dalam penyusunan atau evaluasi Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah, Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah, dan kebijakan, rencana,

[17] *digilib.usu.ac.id/download/fe/manajemen–friska.pdf Disadur Pukul 23:28 Tanggal 24/03/2012*

dan/atau program yang berpotensi menimbulkan dampak, dan/atau resiko lingkungan hidup.

b. bahwa dalam rangka pengembangan dan peningkatan potensi kepariwisataan di Kota Batu, diperlukan langkah-langkah pengaturan yang mampu mewujudkan keterpaduan dalam kegiatan penyelenggaraan kepariwisataan, serta tetap memberikan perlindungan terhadap nilai kelestarian dan mutu lingkungan hidup, sehingga perlu adanya Kegiatan Kajian Lingkungan Hidup Strategis (KLHS) Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPDA);

c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan WaliKota Batu tentang Pembentukan Tim Pelaksana Kegiatan Kajian Lingkungan Hidup Strategis Penyusunan Rancangan Peraturan Daerah Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah;

Mengingat:

1. Undang-Undang Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1990 Nomor 49, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3419).
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1992 tentang Sistem Budidaya Tanaman (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1992 Nomor 46, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3478)

3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan Negara yang Bersih dan Bebas dari Korupsi, Kolusi, dan Nepotisme (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 75, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3851).
4. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2001 tentang Pembentukan Kota Batu (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2001 Nomor 91, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4118).
5. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 104, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4421).
6. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan antara Pemerintah Pusat dan Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 126, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4438).
7. Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2007 Nomor 68, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4725).
8. Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 11, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4966).
9. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup (Lembaran Negara Republik

Indonesia Tahun 2009 Nomor 140, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5059).

10. Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 144, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5063).
11. Undang-Undang Nomor 41 Tahun 2009 tentang Perlindungan lahan Pertanian Pangan Berkelanjutan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009Nomor 149, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5068).
12. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5234).
13. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 244, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5587) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Nomor 2 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 246, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5589).
14. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2014 tentang Administrasi Pemerintahan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014

Nomor 292, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5601).

15. Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2008 tentang Tahapan, Tata Cara Penyusunan, dan Evaluasi Pelaksanaan Rencana Pembangunan Daerah (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 21, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4817).
16. Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2009 tentang Kawasan Industri (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 47, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4987).
17. Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional Tahun 2010-2025 (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2011 Nomor 125, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5262).
18. Peraturan Pemerintah Nomor 25 Tahun 2012 tentang Sistem Informasi Lahan Pertanian Pangan Berkelanjutan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 46, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5283).
19. Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2014 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan.
20. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 54 Tahun 2010 tentang Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2008 tentang

Tahapan, Tata cara Penyusunan, Pengendalian, dan Evaluasi Pelaksanaan Rencana Pembangunan Daerah.

21. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2014 tentang Pembentukan Produk Hukum Daerah.
22. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor: 050-188/Kep/Bangda/2007 tentang Pedoman Penilaian Dokumen Perencanaan Pembangunan Daerah (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah/ RPJMD).
23. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Timur Nomor 15 Tahun 1998 tentang Usaha Kepariwisataan Provinsi Jawa Timur.
24. Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 3 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintahan Daerah Kota Batu;
25. Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 7 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Batu Tahun 2010-2030.
26. Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 8 Tahun 2011 tentang Pokok-Pokok Pengelolaan Keuangan Daerah.
27. Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 4 Tahun 2012 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Kota Batu Tahun 2005-2025.
28. Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 7 Tahun 2013 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Batu Tahun 2012-2017.
29. Peraturan Daerah Kota Batu Nomor 5 Tahun 2014 tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2015.

30. Peraturan WaliKota Batu Nomor 41 Tahun 2014 tentang Penjabaran Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah Tahun Anggaran 2015.[18]

2. Tinjauan Interior

a. Pengertian Interior

1) Bagian dalam gedung.[19]

2) Bagian dari bangunan dimana manusia terlindung dari segenap keadaan dari luar bangunan; bagian bangunan dengan batas lantai langitan dan sekat-sekat dinding[20]

b. Pengertian Interior Objek Perencanaan

1) Tinjauan Lobi

Lobi merupakan ruang tunggu dan resepsionis, ruang ini berfungsi ketika para pengunjung datang dan melakukan registrasi pendaftaran sebelum menggunakan fasilitas di *Football Training Club* ini atau sekedar berkunjung ke restoran, galeri atau hanya untuk melihat-lihat.

2) Tinjauan Restoran

Pengertian Restoran Ada beberapa definisi mengenai pengertian restoran menurut beberapa ahli yaitu:

1. Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum.[21]

---

[18] Keputusan WaliKota Batu Nomor: 188.45/79/Kep/422.012/2015 Tentang: Pembentukan Tim Pelaksana Kegiatan Kajian Lingkungan Hidup Strategis Penyusunan Rancangan Peraturan Daerah Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah

[19] J. Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1999: 28

[20] Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke III, (Jakarta, Balai Pustaka)

2. Restoran adalah suatu tempat yang identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi – bunyian kecil karena persentuhan gelas – gelas kaca, porselin, menyebabkan suasana hidup di dalamnya".[22]

3) Tinjauan Galeri

Galeri adalah Ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya.[23]

4) Tinjauan Mess atlet

Mess Sejenis akomodasi yang dibangun dan disediakan sebagai tempat tinggal bagi karyawan, pegawai, atau anggota suatu instansi dalam suatu kelompok tertentu (bujangan, perwira, trainee). Dalam pengertian lain, mess adalah penginapan dengan atau tanpa makan, disediakan bagi pejabat – pejabat resmi dari salah satu instansi, jawatan atau perusahaan tertentu dengan perhitungan pembayaran yang murah dan diatur tersendiri oleh instansi, jawatan atau perusahaan yang bersangkutan sendiri.[24]

5) Tinjauan Ruang Edukasi

Edukasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti pendidikan. Ruang edukasi adalah ruangan yang berfungsi sebagai

---

[21] Marsum WA, Restoran dan Segala Permasalahannya, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2001. Hal 7

[22] Buku Pengantar Akomodasi dan Restoran oleh Ir. Endar Sugiarto, B.A. dan Sri Sulatiningrum, B.A., 2001. Hal 77

[23] https://kbbi.web.id/

[24] Buku Usaha dan Pemasaran Perhotelan untuk SMK Pariwisata Jilid I, Penysusun: Drs. A. Hari Karyono)

tempat pelatihan teori tentang sepak bola dan strategi permainan. Ruangan ini sangat penting untuk pemain sebelum melakukan permainan sepak bola di atasa lapangan hijau.

6) Tinjauan *Locker Room*

Ruangan ini berfungsi untuk menyimpan tas dan barang-barang berharga selama permainan, selain itu juga berfungsi sebagai ruang ganti para pemain sebelum melakukan latihan atau pertandingan di atas lapangan hijau. Fungsi lain dari ruangan ini sebagai tempat untuk beristirahat di jeda permainan antara babak pertama dan kedua. Ruangn ini sangan penting, karena ruangan ini adalah ruangan pertama yang di tuju pemain sebelum masuk ke lapangan.

c. Persyaratan Interior Objek Perancangan

1) Ergonomi

Fungsi interior adalah menyampaikan pesan rasa yang mana kita semua membutuhkannya dalam hidup.[25] Faktor ergonomic sangat penting diperhatikan dalam memberikan keamanan dan kenyamana. Desain yang menarik ukuran yang proporsional, konstruksi, serta bahan yang digunakan dapat memberikan rasa nyaman dana man bagi pemakai secara fisik maupun psikis. Kenyamanan fisik meliputi kenyamanan yang berhubungan dengan skala tubuh, proporsi dan gerak yang menimbulkan suatu reaksi dan perasaan tertentu, untuk itu pengaruh bentuk dan dimensi ruang terhadap kenyamanan dalam beraktifitas menjadi hal yang sangat

[25] Sunarmi, modul mata kuliah desain interior II (Surakarta, STSI,2005) Hal 2

penting untuk diperhatikan melalui desain ruang yang ergonomis. Sedangkan kenyamanan psikis berhubungan dengan perasaan dan kondisi jiwa. Pada saat manusia berada di suatu tempat dapat sewaktu-waktu timbul perasaan rishi, tegang, tenang, dan nyaman. Berbagai hal dapat menjadi penyebabnya, seperti suara, bau, warna, cahaya, tekstur dari material, dan lain-lain.

a. *Antropometris*

Antropometris adalah cara untuk mengimpletasikan suatu ide secara specific dengan berpikir secara teknis mengimpletasikan ide muncul ketika melakukan Perancangan Desain Interior *Football Training Club* di Kota Batu yang mampu menjadi wadah untuk memaksimalkan potensi alam sekitar dengan menghadirkan nilai-nilai yang mampu menunjukkan keindahan keindahan dan ciri khas Kota Batu itu sendiri. Oleh karena itu usaha untuk mewujudkannya, Perancangan *Football Training Club* memerlukan fasilitas- fasilitas ruang untuk terbentuknya perancangan interior yang layak untuk di fungsikan layaknya objek wisata yang mengandung unsur hiburan, edukasi, dan sarana latihan.

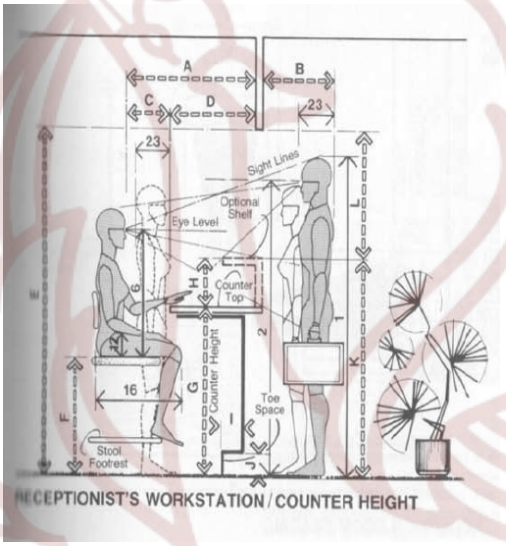
Adapun fasilitas ruang dan pendukung ruang yang di butuhkan untuk perancangan *Football Training Club* di Kota Batu ini adalah:

1) Lobi
2) Galeri *Football*
3) *Mess atlet*
4) Restoran

5) Ruang Edukasi

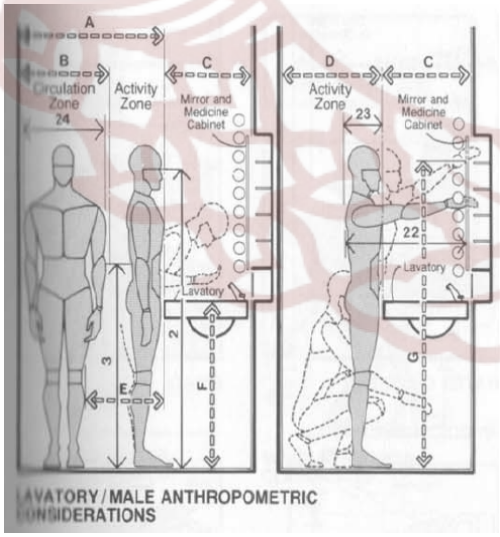
6) *Locker Room*

Desain yang baik untuk Perancangan Desain Interior *Football Training Club* di Kota Batu memerlukan standarisasi ergonomi dan ilmu antropometri untuk perancangan interiornya.



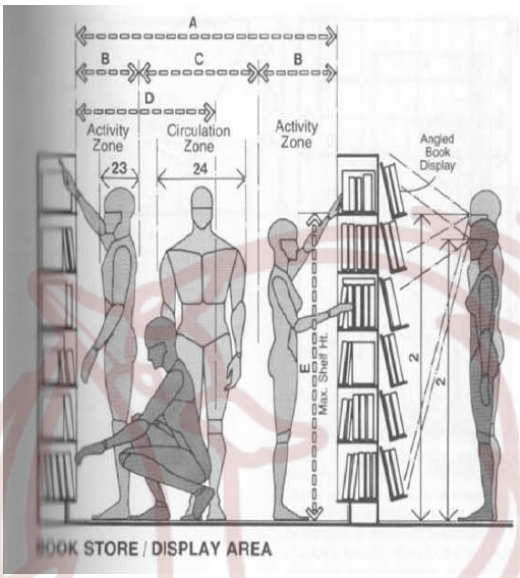
	in	cm
A	40–48	101.6–121.9
B	24 min.	61.0 min.
C	18	45.7
D	22–30	55.9–76.2
E	78 min.	198.1 min.
F	24–27	61.0–68.6
G	36–39	91.4–99.1
H	8–9	20.3–22.9
I	2–4	5.1–10.2
J	4	10.2
K	44–48	111.8–121.9
L	34 min.	86.4 min.
M	44–48	111.8–121.9
N	54	137.2
O	26–30	66.0–76.2
P	24	61.0
Q	30	76.2
R	15–18	38.1–45.7
S	29–30	73.7–76.2
T	10–12	25.4–30.5
U	6–9	15.2–22.9
V	39–42	99.1–106.7

Gambar 3. Standar Ukuran Meja Resepsionis
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)



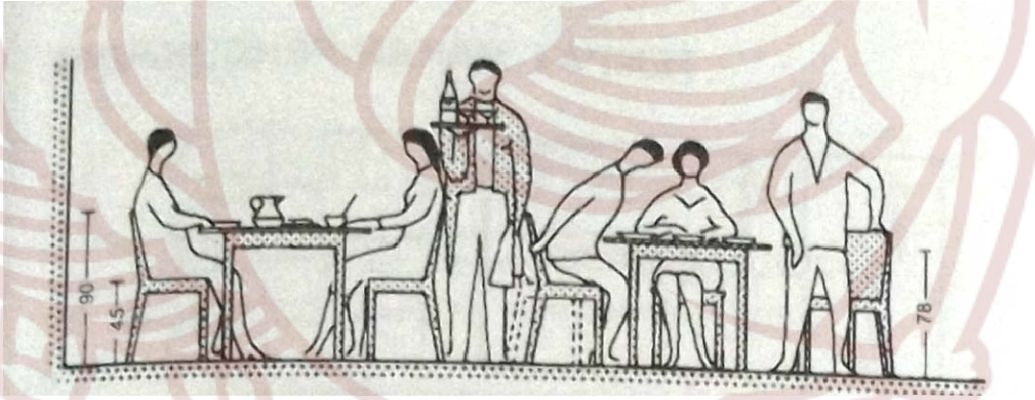
	in	cm
A	48	121.9
B	30	76.2
C	19–24	48.3–61.0
D	27 min.	68.6 min.
E	18	45.7
F	37–43	94.0–109.2
G	72 max.	182.9 max.
H	32–36	81.3–91.4
I	69 max.	175.3 max.
J	16–18	40.6–45.7
K	26–32	66.0–81.3
L	32	81.3
M	20–24	50.8–61.0

Gambar 4. Standar Ukuran Wastafel
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)

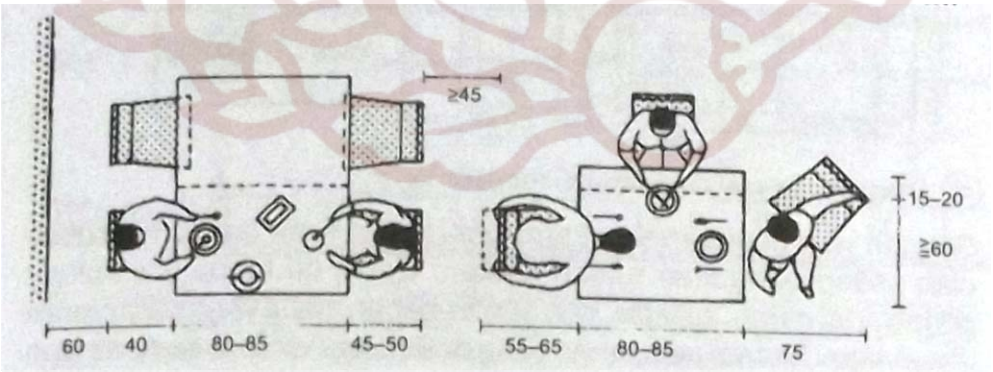


	in	cm
A	66 min.	167.6 min.
B	18 min.	45.7 min.
C	30 min.	76.2 min.
D	36	91.4
E	68	172.7
F	48	121.9
G	36 min.	91.4 min.
H	66	167.6
I	72	182.9
J	60–66	152.4–167.6

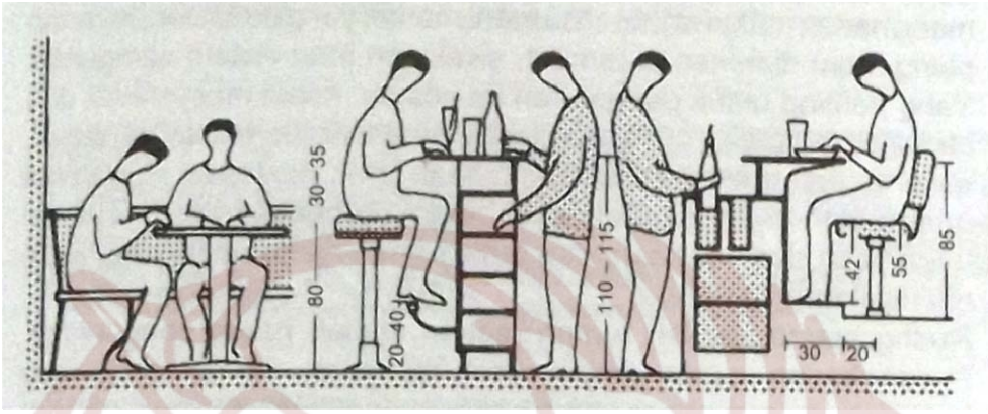
Gambar 5. Standar Ukuran Display
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)



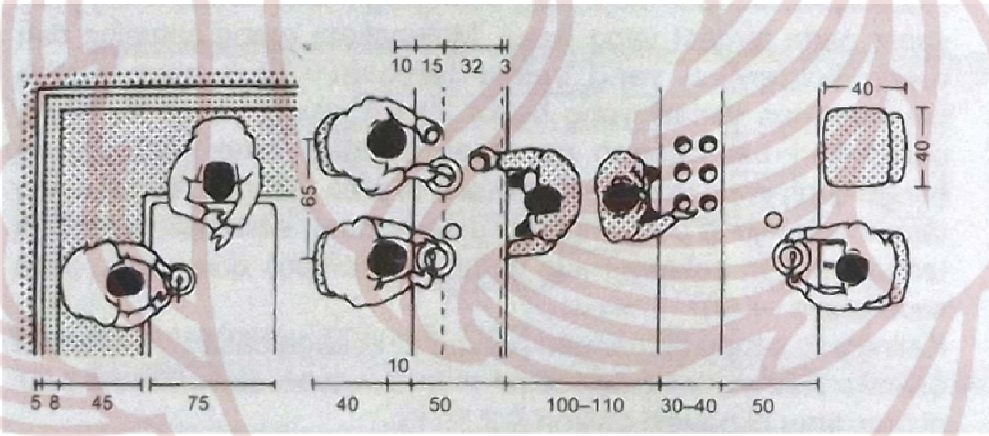
Gambar 6. Standar ukuran penenmpatan kursi dan meja
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)



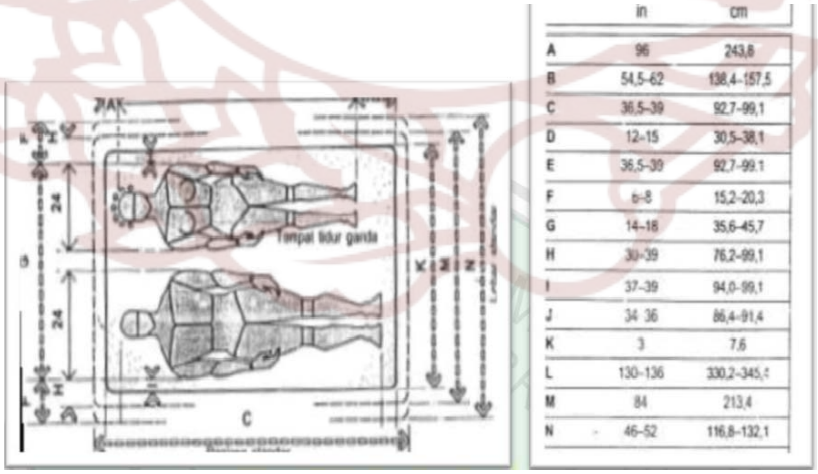
Gambar 7. Standar ukuran sirkulasi meja makan
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)



Gambar 8. Standar tipe ergonomic
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)

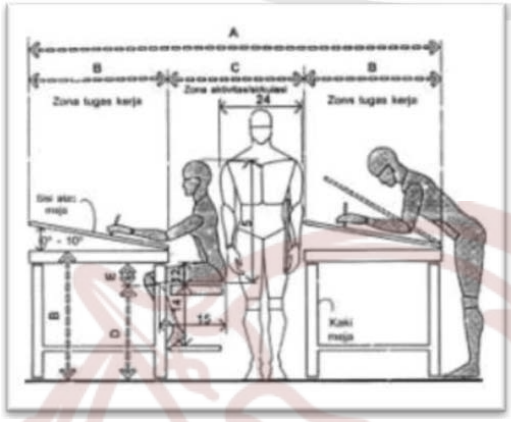


Gambar 9. Standar tipe ergonomic
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)



	in	cm
A	96	243,8
B	54,5–62	138,4–157,5
C	36,5–39	92,7–99,1
D	12–15	30,5–38,1
E	36,5–39	92,7–99,1
F	6–8	15,2–20,3
G	14–18	35,6–45,7
H	30–39	76,2–99,1
I	37–39	94,0–99,1
J	34–36	86,4–91,4
K	3	7,6
L	130–136	330,2–345,4
M	84	213,4
N	46–52	116,8–132,1

Gambar 10. Standar ukuran sirkulasi tempat tidur
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)



	in	cm
A	108–120	274,3–304,8
B	36	91,4
C	36–48	91,4–121,9
D	21–27,5	53,3–69,9
E	7,5	19,1
F	48–60	121,9–152,4
G	36–60	91,4–152,4
H	30	76,2
I	12	30,5
J	54–60	137,2–152,4
K	27–30	68,6–76,2

Gambar 11. Standar ukuran sirkulasi tempat belajar
(Neufert Ernst, Data Arsitek. Edisi 33. Jilid 2)

2) Utilitas Bangunan

Unity (kesatuan) adalah keterpaduan yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Dalam hal ini seluruh unsur saling menunjang dan membentuk satu kesatuan yang lengkap, tidak berlebihan, dan tidak kurang. Cara membentuk kesatuan adalah dengan penerapan tema desain. Ide yang dominan akan membentuk kekuatan dalam desain tersebut. Unsur-unsur rupa yang dipilih disusun dengan atau untuk mendukung tema.

a) Elemen- Elemen Kesatuan[26] :

1. Tekstur

Ini bukanlah hanya berkisar dari halus ke kasar, tetapi meliputi dekorasi dan ukiran. Pada komposisi besar, atau suatu rancangan yang dilihat di kejauhan, elemen-elemen yang lebih besar, bahkan

[26] Keneth W. Smithies, 1986, *Prinsip-prinsip Perancangan Dalam Arsitektur (terjemahan),* Intermatra, Bandung. Hal. 6-9

tempat tinggal individual dalam satu grup, dapat menghasilkan suatu efek tekstur.

2. Warna.

   Ini dapat dianalisa secara terperinci dengan suatu studi seperti sistem Munsell.

3. Nada Warna

   Ini biasanya diperlakukan sebagai bagian dari teori warna. Nada warna ditunjukkan sebagai keabu - abuan pada sistem Munsell dan menggambarkan skala netral dari putih sampai hitam melalui suatu jajaran abu - abu. Pada komposisi rancangan kita akan merasakan hal itu sangat membantu di dalam mempertimbangkan nada warna secara terpisah.

4. Arah

   Setiap bangunan mempunyai elemen yang menyatakan arah. Pada kebanyakan bangunan ada elemen - elemen kuat berarah vertikal dan horizontal yang dihasilkan oleh bentuk bangunan sebagai suatu keseluruhan, oleh bagian - bagiannya dan oleh komponen-komponen strukturnya, jendela-jendela dan bukaan lainnya.

5. Proporsi

   Dalam arsitektur, ini adalah perhubungan geometris dari sisi-sisi segi empat dengan isi, juga rasio atau perbandingan dari bagian-bagian yang berbeda dari komposisi. Kita tidak mengukur perhubungan ini secara cermat dengan mata, tetapi kita dapat

membandingkannya dan cenderung menilai perhubungan dari satu bagian ke bagian yang lain atas dasar suatu perbandingan.

6. Padat dan Rongga

   Efek yang nyata dari padat dan rongga adalah khas pada arsitektur. Efek itu ditimbulkan oleh perhubungan diantara bahan padat dengan rongga-rongga jendela atau bukaan-bukaan lain. pada ruang dalam, menurut cara diamana ruang-ruang terbentuk oleh pengaturan bahan padat yang mengitari ruang-ruang tersebut. Meskipun itu mencakup arah dan proporsi, perhubungan ini menghasilkan komposisi yang berbeda.

7. Wujud Dan Bentuk

   Ini dapat dilihat pada perencanaan bangunan seluruhnya atau pada bagian-bagiannya dimana ini mempunyai bentuk-bentuk geometrik yang dapat dikenal.

Contohnya bubungan dari sebuah atap akan memberikan suatu wujud tertentu yang akan kita kenali dengan mudah dan berhubungan kepada atap lain yang mempunyai bubungan yang serupa.

b) Segi - Segi Kesatuan[27] :

1. Kedominanan

   Ini dapat diberikan oleh efek dari satu warna, nada warna atau tekstur yang secara visual lebih kuat dari sisanya. Suatu

[27] Smithies,Kenneth,1987: 6-9

kedominanan arah akan berarti bahwa elemen horisontal lebih kuat secara kolektif dari pada elemen vertical

2. Harmoni

   Harmoni berarti apa yang dinyatakannya: warna-warna dihubungkan dengan berdekatan satu sama lain dalam suatu lingkaran warna, yaitu dikatakan warna -warna yang dihubungkan dengan satu rona(hue) misalkan coklat, emas, kuning, semuanya dekat dengan sektor warna kuning. Perulangan dari wujud dan bentuk dapat dipergunakan untuk menghasilkan irama- suatu cara yang khusunya berguna untuk menghasilkan harmoni.

3. Vitalitas

   Ini diberikan oleh daya tarik dan pada rancangan visual, aspek, kesatuan ini diberikan terutama oleh kontras, tetapi bukan oleh kontras sendirian.

4. Keseimbangan

   Menggambarkan keharmonisan atau kesesuaian dalam pengaturan atau proporsi dari bagian suatu elemen di dalam desain atau komposisi suatu situasi, atau keadaan yang seimbang diantara bagian-bagian yang berlainan. Keseimbangan dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal. Contoh keseimbangan formal misalnya peletakan bangunan dengan bobot dan jarak visual sama terhadap titik pusat imajiner. Dengan keseimbangan formal, ruangan

berkesan luas atau suasana resmi, dan tenang. Agar kesan monoton dan kaku dapat dihilangkan, dapat digunakan perbedaan warna, bentuk, atau ukuran pada benda yang disimetriskan. Contoh keseimbangan informal misalnya peletakan benda yang berbeda bobot visualnya di sekitar titik pusat atau sumbu. Perimbangan benda berat, dengan meletakkan benda ringan dengan jarak jauh dari sumbu (tekstur kasar, warna hangat, ukuran besar dan motif ramai akan berkesan berat). Dalam kondisi tertentu, yang tidak bisa dihindarkan, keseimbangan dapat dibuat dengan cara perabot berat dikombinasi dengan warna dan tekstur ringan, atau perabot ringan dikombinasi dengan warna dan tekstur berbeda.

d. Tema dan Gaya Interior

a. Tema

Pendekatan pemecahan desain ada kaitannya dengan pendekatan tema, yang mana pendekatan tersebut berkaitan dengan penciptaan suasana interior. Penciptaan suasana interior penting diwujudkan dengan harapan orang akan menangkap pesan rasa dari interior yang dirancang, akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali menikmati suasana tersebut. Kondisi demikian sangat diperlukan untuk bangunan umum, baik bangunan umum sebagai wadah menjual jasa maupun kebutuhan sehari-hari manusia. Pemilihan tema *back to nature* sangat cocok digunakan untuk desain bangunan *Football Training Club* ini, karena lokasinya yang dekat dengan pegunungan dan memiliki sumber daya

alam yang indah dan melimpah. *Back to nature* sendiri jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah "kembali ke alami/natural". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Natural berati suatu hal yang bersifat alamiah.

Tema *Back to nature* ini sendiri terinspirasi dari keindahan alam Kota Batu sendiri dimana kota ini di kelilingi oleh pegunungan dan bukit. Tema *back to nature* akan menampilkan visual yang berkesan asri dan natural sehingga para pengunjung atau tamu yang mengunjungi *Football Training club* ini akan merasa betah dan ingin kembali berkunjung. Pada bangunan *Football Training club* ini akan banyak menggunakan transformasi desain dari bentuk-bentuk yang ada di alam sekitar, seperti bentuk sengkedan/ terasering, lengkungan perbukitan, *landscape* pepohonan, ranting kayu, dan buah apel. Hal yang perlu di munculkan untuk menambah kesan tema *Back to Nature* lebih terasa adalah pemilihan material. Pemilihan material yang digunakan lebih kepada bahan-bahan yang banyak di jumpai di alam seperti batu alam, rotan, dan kayu yang dominan sebagai material utama yang digunakan sebagai unsur pembentuk ruang. Penambahan tanaman asli maupun buatan akan banyak menghiasi bagian sudut bangunan yang akan menambah kesan *back to nature* pada interior bangunan.

b. Gaya

Suasana interior dapat dihadirkan melalui gaya interior ataupun sistem pelayanan, melalui gaya interior dapat menghadirkan bagian dari

gaya Interior dalam unsur pembentuk ruang ataupun isian ruang.[28] Dalam upaya membentuk *visual* dari perancangan tersebut, maka pemilihan gaya modern sangat cocok digunakan mengingat perkembangan sepak bola yang sangat pesat dan membutuhkan fasilitas-fasilitas yang *modern* guna mendukung terciptanya suasanan yang aman dan nyaman. Gaya *modern* adalah gaya desain yang *simple*, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup *modern* yang sedang berkembang pesat. Gaya hidup *modern* ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang.

Beberapa ciri arsitektur modern

1) Asimetris
2) Atap datar
3) Tidak ada *cornice* atau profil atap
4) Bentuk kotak
5) Tekstur halus
6) Penampilan efisien
7) Sudut lengkung
8) Jendela kaca
9) *Alumunium* dan *stainless steel* trim pada pintu dan jendela
10) Panel mengkilap
11) Deretan jendela atau garis – garis

[28] Edy Sutrisno, Sunarmi, Ahmad Fajar Ariyanto , 2012, *Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Public Space* , UNS Press. Surakarta.

12) Sedikit atau bahkan tidak ada hiasan

13) Denah terbuka.[29]

Untuk dapat memunculkannya Gaya *modern* dikemas dalam nuansa alam sehingga memunculkan konsep *Back to nature*. Intinya bahwa visual desain tema dan gaya tersebut mengambil bentuk visualisasi dari beberapa hal yang berkaitan dengan alam, Seperti analogi, metafora (kiasan) mengidentifikasikan hubungan antara benda. Bagaimanapun hubungan-hubungan ini lebih bersifat abstrak. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata "seperti atau "bagaikan untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan umpamaan mengidentifikasi hubungan kenyataan yang mungkin.[30]

B. Tinjauan Data Lapangan

1. Data Lapangan

a. Profil Perusahaan

Pusat pelatihan sepakbola terpadu PSS Sleman adalah upaya memberikan fasilitas latihan kepada club sepakbola PSS Sleman, karena Tempat latihan PSS Sleman masih terpisah-pisah dan berakibat kurang maksimalnya para pemain PSS Sleman untuk berlatih.

b. Jenis

Pusat Pelatihan Sepakbola adalah fasilitas pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan utama membekali seorang calon pemain

---

[2929] https://interiorudayana14.wordpress.com/2014/05/15/konsep-desain-interior-modern/

[30] Arya Ronald.Kekayaan dan Kelenturan Arsitektur. Muhammadiyah University Press.UMS hal 224

sepakbola dengan keterampilan dalam bermain atau bertanding olahraga sepakbola. Dengan pelatihan yang cukup akan membentuk teknik dalam permainan sehingga diharapkan setiap bakal calon pemain akan menjadi pemain yang mempunyai teknik yang menunjang sebagai pemain sepakbola. Begitu pula pepemain yang sudah jadi tanpa pelatihan ya ang cukup akan berpengaruh jug ga dengan menurunnya kualitas teknik yang di dimilikinya.

c. Klasifikasi Objek Perancangan

Berdasarkan tinjauan maka kebutuhan ruang pada tempat pusat pelatihan sepak bolayang terdapat di negara maju sepak bolanya, di-kelompokkan berdasar beberapa fasilitas yang ada, antara lain adalah sebagai berikut:

1) Fasilitas Hunian (asrama):
   a) *Hall* dan *lobby*
   b) Ruang tidur pemain
   c) Ruang tidur karyawan
   d) *Lavatory* (Km / Wc)
   e) Ruang duduk / ruang bersama
   f) Ruang servis
   g) Gudang
2) Fasilitas *Public* :
   a) *Hall* dan *lobby*
   b) Ruang manager

c) Ruang pimpinan/direktur

d) Ruang personalia dan publikasi

e) Ruang administrasi

f) Ruang kerja pelatih

g) Ruang rapat

h) KM/WC

i) Gudang

3) Fasilitas Latihan *Indoor* :

a) Ruang kelas

b) Ruang serbaguna

c) Ruang fitnes dan senam

d) Ruang medis / kesehatan

e) Lapangan sepak bola *indoor* (mini)

f) Ruang peralatan dan perlengkapan sepak bola

g) Kolam renang

h) KM/WC

i) Gudang

4) Fasilitas Latihan *Outdoor* :

a) Lapangan sepak bola

b) Lapangan olahraga lainnya

5) Fasilitas Kesehatan/Klinik

a) Ruang Dokter

b) Ruang laboratorium

c) Ruang Pemeriksaan

d) Ruang tes kesehatan

e) Ruang Perawatan

6) Fasilitas Servis

a) Ruang keamanan

b) Ruang parkir

c) Ruang makan

d) Dapur

e) Ruang *genset*

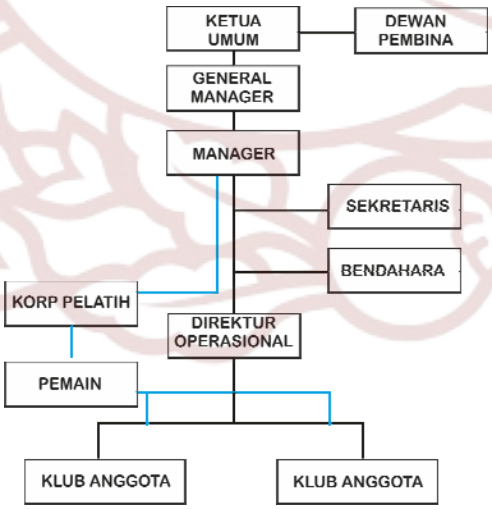
f) Lavatory

g) Ruang MEE (*Mechanical Electrical* and *Enginering*)

h) Ruang cuci (*laundry*)

i) KM/WC [31]

d. Struktur Organisasi



Gambar 12. Struktur Club Sepak bola

[31] Pusat Pelatihan sepak bolaTerpadu PSS Sleman

2. Interior

a. *Grouping* dan *Zoning*

Ruang- ruang pada *Football Training club* ini dikategorikan dalam empat jenis area yang berbeda-beda, yaitu area publik, area semi privat, area privat, area servis, dan sirkulasi ruang.

1) Area Publik

Ruang Publik adalah ruang yang bisa diakses dengan relatif mudah bagi semua orang atau untuk kalangan umum (pengunjung dan pengelola).

2) Area Semi Publik

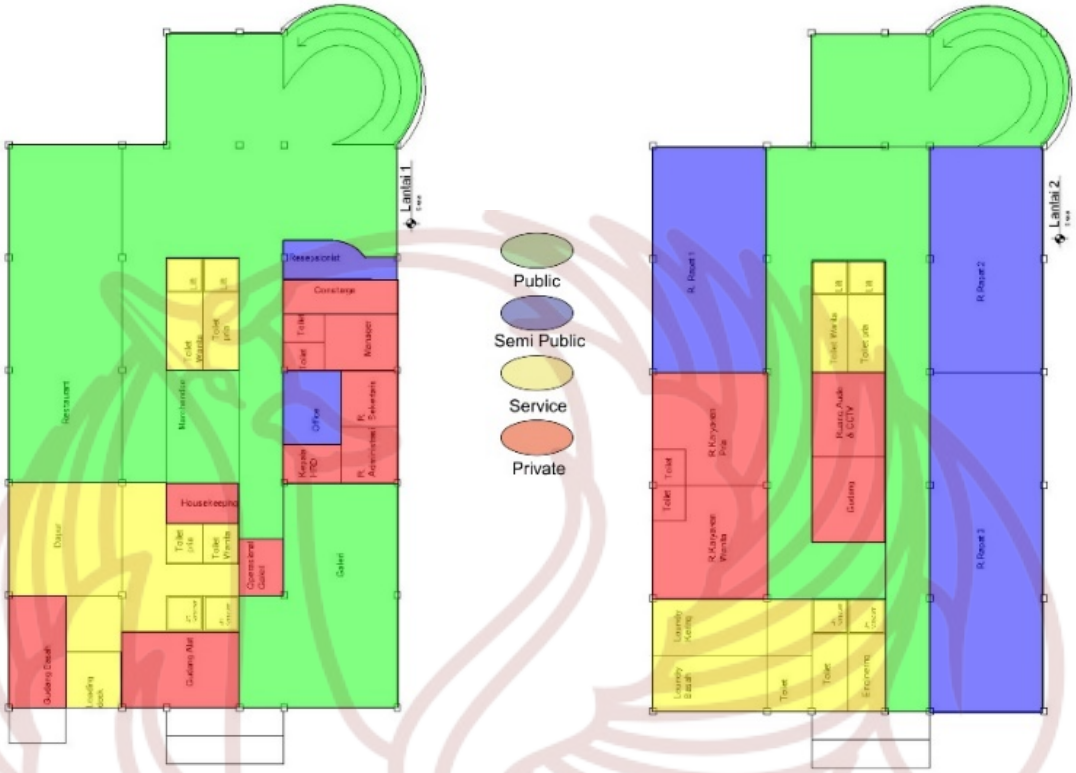
Ruang Semi Publik adalah ruang turunan dari ruang privat. Hal ini sifatnya lebih sedikit kearah umum serta memiliki akses yang lebih sedikit longgar

3) Area Privat

Ruang *Privat* adalah pengelompokan ruang yang menuntut tingkat privasi atau dapat dimasuki oleh tertentu saja dan tidak langsung berhubungan dengan publik.

4) Area Servis

Ruang *Service* adalah pengelompokan ruang yang mengacu pada aktifitasnya meliputi pelayanan publik dan pemeliharaan intern.



Gambar 13. Alernatif 1 *Grouping* dan *Zoning*

Gambar 14. Alernatif 2 *Grouping* dan *Zoning*

Indikator penilaian organisasi ruang (*Grouping dan Zoning* ruang)

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	**
Kenyamanan	***	***
Fleksibilitas	***	**
Unity	***	***
View	***	**
Keamanan	**	**

Tabel 1. Penilaian organisasi ruang *Grouping* dan *Zoning* ruang

Keterangan :

Fungsional : Efektivitas dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu.

Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi penggunanya.

Fleksibilitas : Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya (pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

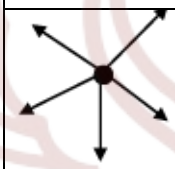
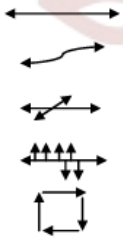
Keamanan : Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunanya.

Unity : Pengelompokan dan pembagian ruang selain memperhatikan fungsi dan memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga dapat menjadi satu keastuan bentuk bangunan.

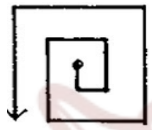
View : Tampak *view* dari dalam bangunan menuju keluar agar menambah kesan keindahan diluar bangunan

b. Sirkulasi

Ruang yang difungsikan untuk sirkulasi manusia dalam melakukan aktifitasnya, mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang.[32] Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsu ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai arah petunjuk ruang tersendiri. Alur sirkulasi dapat diartikan seperti tali yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suat deretan ruang-ruang dalam maupun luar oleh kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan dari ruang.[33]

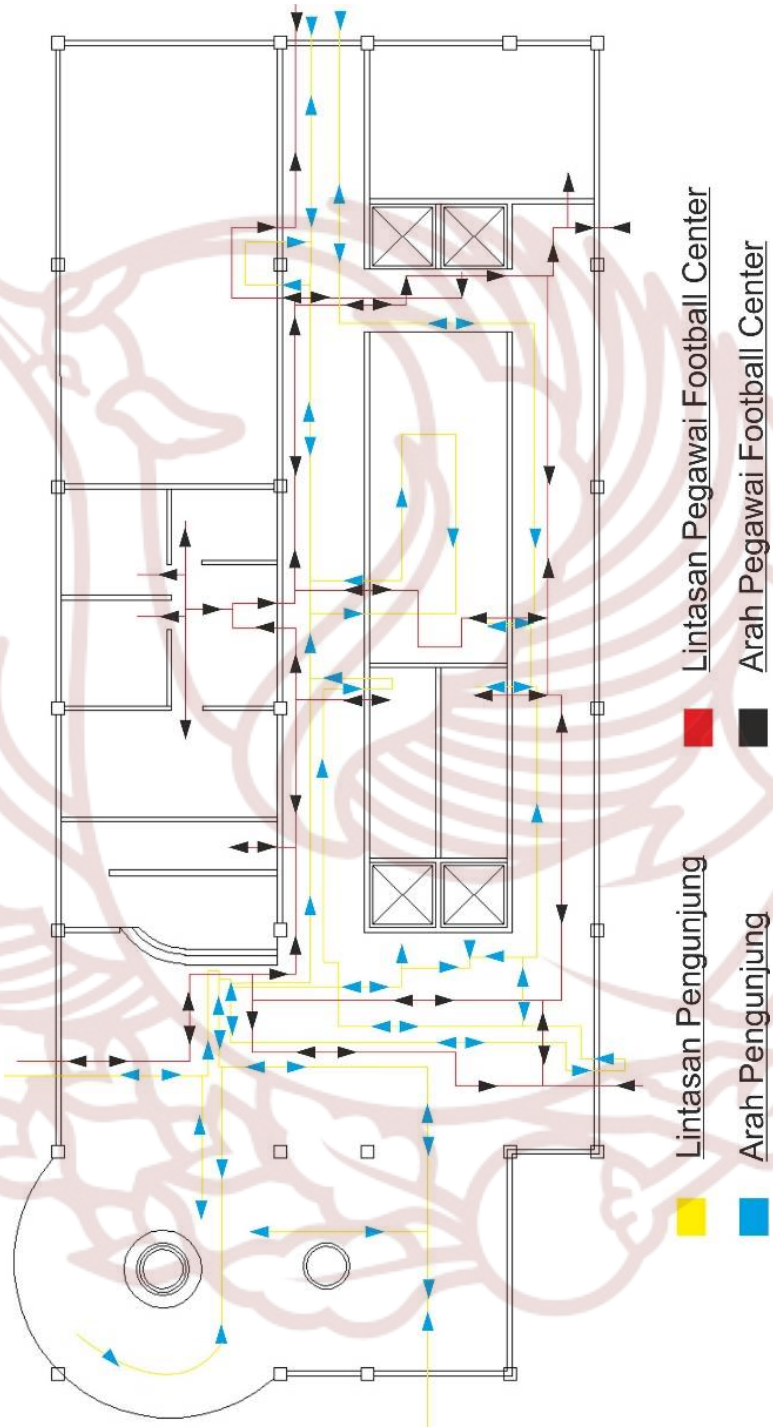
Sistem sirkulasi	pengertian	Keungtungan	kerugian
	Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada sebuah pusat.	a) Pengunjung dapat memilih alternatif ruang yang dituju. b) Arah sirkulasi jelas	a) Sirkulasi monoton, karena semua ruang kembali ke titik yang sama b) Pengunjung harus mengaerti arah fungsi ruang yang dituju
	Pembentuk utama deretan ruang yang didasarkan pada jalan yang linear (lurus).	a) Jalan yang lurus bisa jadi unsur pengorganisir utama b) Memiliki beberapa alternatif pilihan potong jalan :	a) Pengunjungharus mengerti arah fungsi ruang yang dituju

[32] Pamudji Suptandar, 1999, 114
[33] Francis D.K.ching, *Arsitektur : bentuk dan ruang edisi 3*, Jakarta : Erlangga,2009.

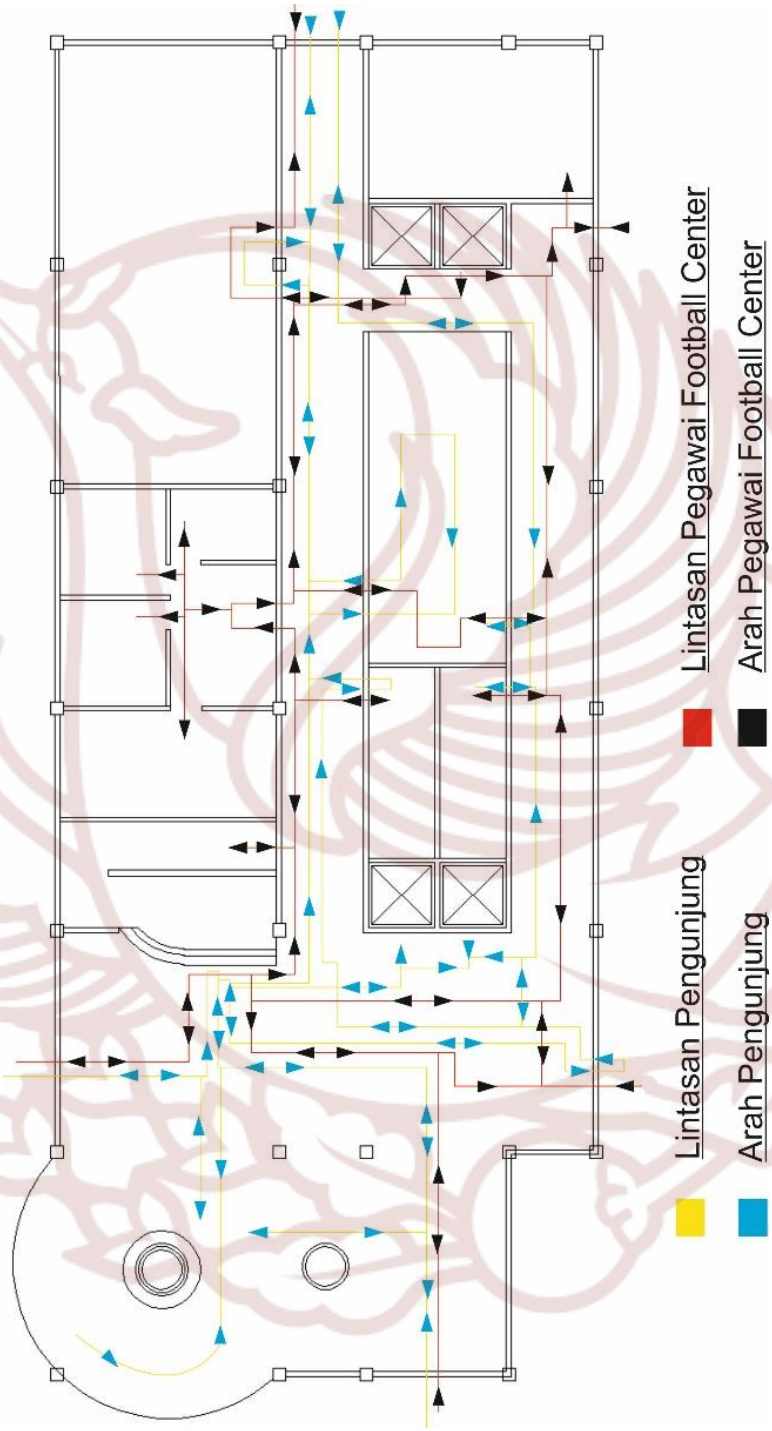
		melengkung, memotong, jalan bercabang	
	konfigurasi Spiral memiliki suatu jalan tunggal menerus yang berasal dari titik pusat, mengelilingi pusatnya dengan jarak yang berubah.	a) Pengunjung diharapkan pad banyaknya alternatif ruang b) Pola sirkulasi jelas	a) Sirkulasi dapat membuat lelah para pengguna b) Kurang efektif karena pengguna yang akan menuju fungsi ruang diujung area harus melewati fungsi ruang lain.

Tabel 2. Jenis sirkulasi dalam interior
(Pamudji Suptandar,1999,115)

Berdasarkan sistem sirkulasi diatas, sehingga dapat diambil keputusan bahwa Perencanaan Interior *Football Training Club* di Kota Batu ini menggunkan sistem sirkulasi Radial, Karena ruangan-ruangan yang terpisah membuat para pengunjung bisa memilih jalur alternatif menuju ruangan yang dituju atau bisa memilih jalan memotong.



Gambar 15. Alternatif 1 Sirkulasi



Gambar 16. Alternatif 2 Sirkulasi

Indikator penilaian organisasi ruang (Sirkulasi)

Kriteria Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	****	*****
Kenyamanan	*****	*****
Keamanan	*****	*****
Fleksibilitas	****	****
Unity	****	****

Tabel 3. Indikator penilaian sirkulasi ruang

Keterangan :

Fungsional : Efektivitas dalam melakukan pekerjaan karena ruangan tidak berjauhan sehingga tidak membuang waktu.

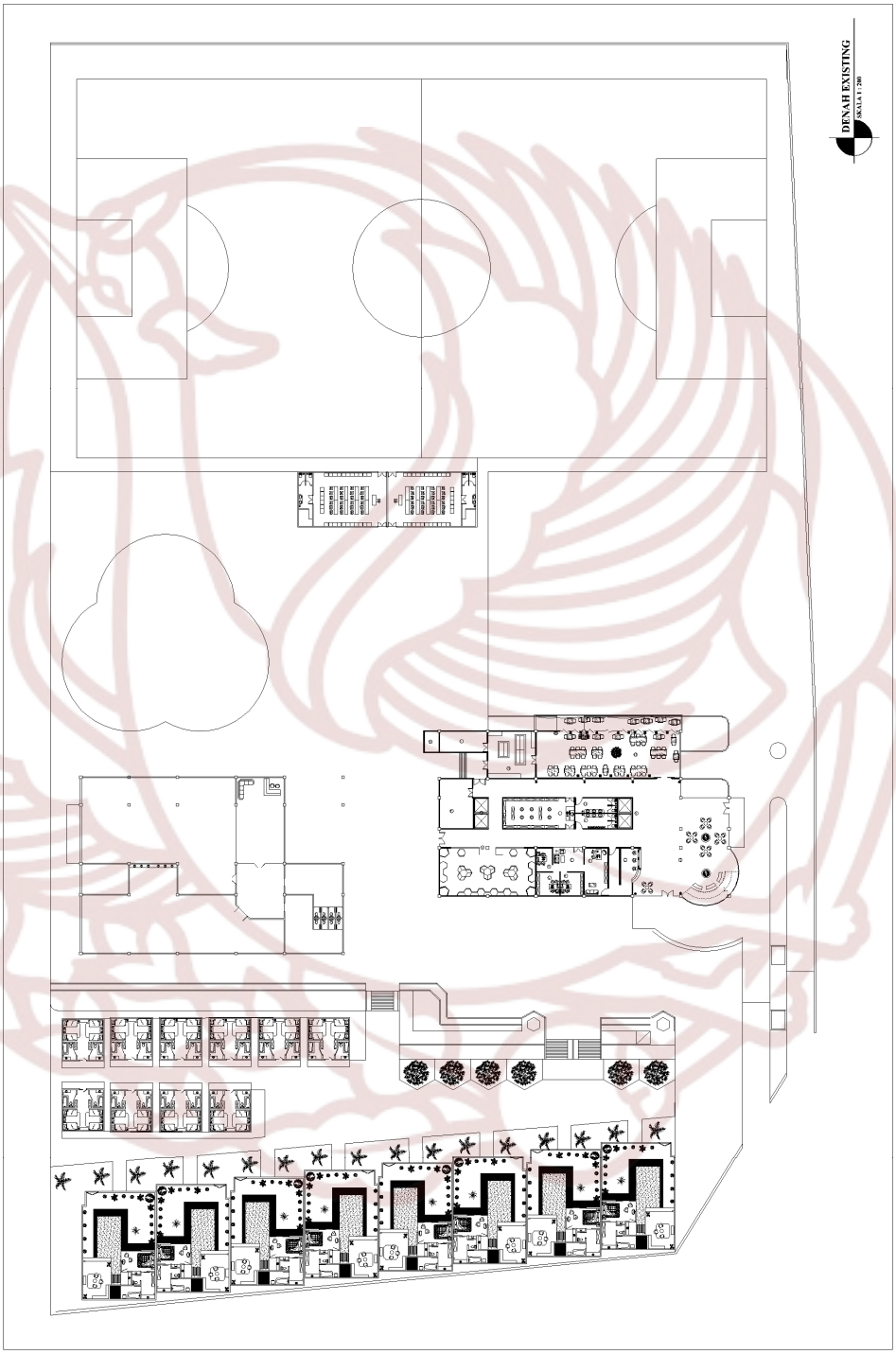
Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasar jenisnya sesuai fungsinya akan memberikan kemudahan komunikasi dan koordinasi bagi penggunanya.

Fleksibilitas : Pengelompokan ruang mendukung kemudahan bagi penggunanya (pengunjung dan pengelola), hal ini berkaitan dengan kemudahan akses dari satu ruang ke ruang lainnya dan saling berurutan.

Keamanan : Pengelompokan ruang mendukung keselamatan penggunanya.

Unity : pengelompokan dan pembagian ruang selain memperhatikan fungsi dan memperhatikan kesatuan bentuk ruang, sehingga dapat menjadi satu keastuan bentuk bangunan.

c. *Layout*



Gambar 17. Gambar *Layout*

BAB III

Transformasi Dessain

A. Pengertian Objek Garap

1. Pengertian Objek Perancangan

   Football Training Club di Kota Batu ini termasuk dalam klasifikasi bangunan Hotel. Hotel adalah definisi atau pengertian hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan untuk semua orang untuk memperoleh pelayanan penginapan berikut makan dan minum.[34]

2. Jenis

   Menurut Jenis bangunannya *Football Training Club* di Kota Batu ini termasuk dalam bangunan *Resort. Resort* adalah tempat menginap yang mempunyai berbagai fasilitas khusus yang digunakan oleh wisatawan untuk bersantai, berolahraga, dan berkeliling sambil menikmati keindahan alam di sekitar *resort* tersebut.[35]

3. Analisa citra/*Corporate Identity*

   Corporate Identity adalah identitas suatu perusahaan atau organisasi. Identitas *Football Training club* ini adalah sebuah sebuah bangunan yang berkonsep *back to nature,* maka bagaimana menampilkan identitas *Football Training club* ini menjadi sebuah hunian yang alami, menyenangkan, aman

[34] Menurut Menteri Perhubungan (SK. MenHub. No. PM 10/PW. 391/PHB-77)
[35] Pendit, nyoman (1999). *Ilmu pariwisata.* Jakarta: akademi pariwisata trisakti.

dan membuat pengunjung betah dan ingin kembali lagi setelah berkunjung dari tempat ini.

Gambar 18. Logo *Football Club*

1) Segi enam besar terpotong berwarna hitam adalah stransformasi dari motif bola klasik.
2) Segi enam kecil terpotong untuk mempertegas simbol segi enam sebelumnya.
3) Tulisan *Football* berwarna hijau yang menyala untuk memberi warna alam yang identik dengan warna hijau.
4) Daun buah apel sebagai tanda untuk lokasi bangunan yang berada di Kota Batu yang merupakan kota penghasil apel.
5) Tulisan *Club* berwarna kuning yang menyala.
6) Tulisan *Training* bermaterial *stainles steel.*

B. Batasan Ruang Lingkup Garap

1. Lobi

Lobi merupakan ruang tunggu dan *Front Office*, ruang ini berfungsi ketika para pengunjung datang dan melakukan registrasi pendaftaran sebelum menggunakan fasilitas di *Football Training Club* ini atau sekedar berkunjung ke restoran, galeri atau hanya untuk melihat-lihat.

2. Tinjauan Restoran

Pengertian Restoran Ada beberapa definisi mengenai pengertian restoran menurut beberapa ahli yaitu:

a. Restoran adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisasi secara komersial, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua tamunya baik berupa makan maupun minum.[36]

b. Restoran adalah suatu tempat yang identik dengan jajaran meja – meja yang tersusun rapi, dengan kehadiran orang, timbulnya aroma semerbak dari dapur dan pelayanan para pramusaji, berdentingnya bunyi – bunyian kecil karena persentuhan gelas – gelas kaca, porselin, menyebabkan suasana hidup di dalamnya".[37]

Restoran di *Football Training Club* ini adalah tempat utama para pengunjung untuk melakukan kegiatan makan, entah itu para pengunjung umum, pengunjung atlet.

---

[36] Marsum WA, Restoran dan Segala Permasalahannya, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2001. Hal 7

[37] Buku Pengantar Akomodasi dan Restoran oleh Ir. Endar Sugiarto, B.A. dan Sri Sulatiningrum, B.A., 2001. Hal 77

3. Tinjauan Galeri

Galeri adalah Ruangan atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni dan sebagainya.[38]

4. Tinjauan Mess atlet

Mess Sejenis akomodasi yang dibangun dan disediakan sebagai tempat tinggal bagi karyawan, pegawai, atau anggota suatu instansi dalam suatu kelompok tertentu (bujangan, perwira, trainee). Dalam pengertian lain, mess adalah penginapan dengan atau tanpa makan, disediakan bagi pejabat – pejabat resmi dari salah satu instansi, jawatan atau perusahaan tertentu dengan perhitungan pembayaran yang murah dan diatur tersendiri oleh instansi, jawatan atau perusahaan yang bersangkutan sendiri.[39]

5. Tinjauan Ruang Edukasi

Edukasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang berarti pendidikan. Ruang edukasi adalah ruangan yang berfungsi sebagai tempat pelatihan teori tentang sepak bola dan strategi permainan. Ruangan ini sangat penting untuk pemain sebelum melakukan permainan sepak bola di atasa lapangan hijau.

6. Tinjauan *Locker Room*

Ruangan ini berfungsi untuk menyimpan tas dan barang-barang berharga selama permainan, selain itu juga berfungsi sebagai ruang ganti para pemain sebelum melakukan latihan atau pertandingan di atas lapangan hijau.

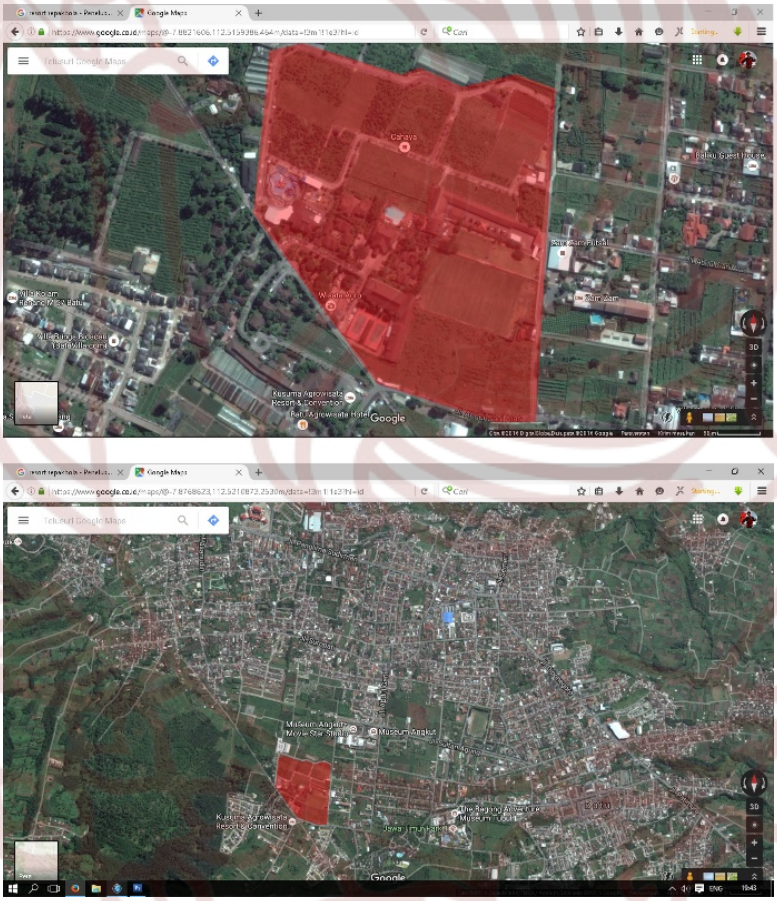
---

[38] https://kbbi.web.id/

[39] Buku Usaha dan Pemasaran Perhotelan untuk SMK Pariwisata Jilid I, Penysusun: Drs. A. Hari Karyono)

Fungsi lain dari ruangan ini sebagai tempat untuk beristirahat di jeda permainan antara babak pertama dan kedua. Ruangn ini sangan penting, karena ruangan ini adalah ruangan pertama yang di tuju pemain sebelum masuk ke lapangan.

C. Site Plan



Gambar 19. *Site Plan football club*
(*Sumber: maps.google.com)*

Letak bangunan *Football Training club* ini terletak di daerah kaki pegunungan Anjasmara tepatnya di kaki gunung panderman. Karena letaknya di bawah kaki gunung maka udara di sekitarnya cukup sejuk, sangat cocok

bila digunakan untuk kegiatan olahraga seperti sepak bola ataupun kegiatan untuk melepas lelah.

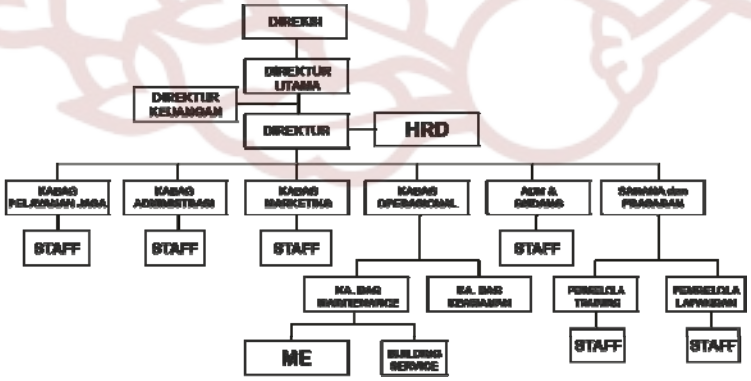
D. Waktu operasional

Sistem operasional *Football Training Club* ini beroperasi selama 7 hari seminggu tak terkecuali hari besar, hari raya dan hari libur nasional. Karyawan *Football Training Club* memiliki hak libur 1 hari penuh setiap minggunya. Sistem kerja *Football Training Club* terbagi menjadi 3 *shift* setiap harinya, yaitu:

a. Pukul 07.00 – 16.00 WIB (Shift 1)
b. Pukul 15.00 – 24.00 WIB (Shift 2)
c. Pukul 23.00 – 08.00 WIB (Shift 3)

Untuk sistem pelayanan kamar sipil dan kamar atlet menerapkan sistem pelayanan kamar 24 jam, sedangkan untuk penggunaan fasilitas penunjang olahraga semisal lapangan bola, kolam renang, *fitness room*, dan lain-lain batas maksimal penggunaan adalah pukul 21.00 WIB.

E. Struktur organisasi



Gambar 20. Struktur Organisasi
Adopsi dari: (http://www.terbaru7.com/2014/09/struktur-organisasi-hotel.html#)

1) Jumlah Personil dan Deskripsi Kerja

a) Direksi

1. Memimpin perusahaan secara umum, dan menentukan usaha dalam mengelola perusahaan.
2. Memegang kendali dan kuasa secara penuh serta bertanggung jawab dalam pengembangan perusahaan secara keseluruhan.
3. Menentukan kebijakan yang akan dilaksanakan perusahaan, dan melakukan penjadwalan seluruh kegiatan perusahaan.

b) Direktur Utama

1. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan bidang administrasi keuangan, kepegawaian, dan kesekretariatan.
2. Mengkoordinasikan serta mengendalikan kegiatan pengadaan peralatan dan perlengkapan.
3. Merencanakan dan mengembangkan sumber-sumber pendapatan serta pembelanjaan dan kekayaan perusahaan.
4. Mengontrol uang pendapatan, dan hasil penagihan piutang perusahaan.
5. Melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh Dewan Direksi dan bertanggung jawab kepada Dewan Direksi.
6. Memimpin seluruh dewan atau komite eksekutif.

7. Bekerja sama dengan MD atau CEO untuk menawarkan visi dan imajinasi di tingkat direksi.
8. Memimpin rapat umum dan memastikan pelaksanaannya sesuai tata tertib, adil, serta memberi kesempatan bagi semua jajaran untuk memberi kontribusi secara tepat. Pengarah diskusi ke arah consensus, serta menjelaskan dan menyimpulkan tindakan maupun kebijakan yang dihasilkan.
9. Bertindak sebagai perwakilan organisasi dalam berhubungan dengan pihak di lingkup eksternal perusahaan.
10. Mengelola bagian terkemuka dalam menentukan komposisi dari board dan sub-komite, sehingga efektivitas dan keselarasan dapat tercapai.
11. Menjalankan tanggung jawab dari direktur perusahaan sesuai dengan standar etika dan hukum, sebagai referensi dalam standar dokumen kebijakan direktur yang mungkin akan digunakan.

c) Direktur

1. Menetapkan prosedur kegiatan perusahaan pada tiap-tiap manajemen untuk mencapai tujuan yang perusahaan.
2. Menetapkan tujuan dari tiap-tiap manajer yang ada di perusahaan.

3. Mengkoordinir dan mengontrol kegiatan-kegiatan dari manajer dan pertanggungjawabannya secara periodik.
4. Menentukan besaran gaji karyawan, melakukan pengangkatan, pemberhentian dan mutasi karyawan.
5. Membuat dan menetapkan kebijakan operasional perusahaan untuk jangka pendek.

d) Direktur Keuangan

1. Direktur keuangan dapat membentuk organ setingkat di bawahnya dengan jumlah yang ditetapkan atas persetujuan Dewan Direksi.
2. Mengawasi operasional bidang keuangan perusahaan, dan melakukan pengecekan lapangan mengenai bagian keuangan.
3. Meminta pertanggungjawaban dari tiap-tiap bagian pada tingkat di bawahnya.
4. Menetapkan prosedur pelaksanaan tentang keuangan secara rinci, dan mempertanggungjawabkan kegiatan yang ada di bagian keuangan.
5. Menetapkan standar pekerjaan lapangan guna menjamin tidak adanya kebocoran dalam lingkup bagian keuangan.

e) KABAG. Pelayanan jasa

1. Bertanggung jawab sepenuh ya atas segala pelayanan yang ada di *Football Training Club* ini.

2. Bertanggung jawab pada atsan terhadap aktifitas kepala bagian yang di bawahi

f) KABAG. Administrasi

1. Bertanggung jawab penuh atas arip perusahaan dan laporan keuangan perusahaan
2. Bertanggung jawab pada atsan terhadap aktifitas kepala bagian yang di bawahi
3. Memiliki wewenang mengadakan barang yang di perlukan pada tiap-tiap bagian

g) KABAG. Marketing

1. Bertanggung jawab penuh dalam menjalankan fungsi dan tugas sebagai kepala bagian pemasaran kepada direktur.
2. Melaporkan hasil kerja bagian pemasaran kepada direktur secara berkala.
3. Menetapkan prosedur operasional dan informasi yang lebih efisien kaitannya dengan pemasaran yang dilakukan perusahaan.

h) KABAG. Operasional

1. Bertanggung jawab dan mengkoordinir dari wilayah kerja opeasional bagian pelayanan jangka pendek
2. Bertugas mengawasi jalannya kegiatan pelayanan
3. Memiliki andil dalam mengambil keputusan

i) ADM & Gudang

Bagian ini bertugas untuk mengecek semua administrasi dan transaksi berhubungan dengan jalannya perusahaan. Bagian ini terdiri dari CMT, *Accounting*, dan Kasir.

1. CMT bertugas dan bertanggung jawab untuk mengurus berbagai hal berkaitan dengan pihak Outsourcing.
2. *Accounting* bertugas untuk mencatat dan melakukan pembukuan transaksi yang terjadi.
3. Kasir memiliki tugas dan tanggung jawab untuk membuat laporan penerimaan dan pengeluaran uang harian.

j) HRD (*Human Resources Development*)

1. Pengorganisasian serta perencanaan program dan pengendalian Unit Personalia.
2. Membuat alur proses administrasi seluruh kegiatan personalia.
3. Melakukan proses dan prosedur rekrutmen karyawan seperti *searching*, *interview*, *test and selection*.
4. Melakukan *remuneration management*, yaitu struktur dan skala gaji, *basic salary, allowance, incentive*, dan *overtime*.
5. Mengembangkan sistem penilaian kinerja karyawan.
6. Membuat dan mengurus seluruh perizinan ketenagakerjaan.
7. Melakukan promosi, mutasi, demosi, dan PHK terhadap karyawan.

8. Mengendalikan karyawan tetap, kontrak, harian, maupun magang.
9. Mengurus perjalanan dinas karyawan baik di dalam atau luar negeri beserta fasilitasnya.
10. Melakukan training dan evaluasi.
11. Mempersiapkan medical, hospital, asuransi, dan dana pensiun bagi karyawan.
12. Mengatur benefit dan fasilitas karyawan.
13. Mengembangan sistem penyediaan data karyawan, surat-surat dan form administrasi kegiatan personalia.
14. Membuat dan mengembangkan sistem dokumentasi tenaga kerja yang efektif.
15. Membuat dan mengembangkan sistem pelaporan seluruh kegiatan personalia.

k) KA. Bagian *Maintenance*

Bagian ini bertugas untuk mengawasi pelaksanaan pemeriksaan dan pemeliharaan berkalaperbaikan atas sarana prasarana *Football Training Club.*

l) KA. Bagian Keamaan

Bagian ini bertanggung jawab atas keamanan *Football Training Club* secara keseluruhan. Ruang lingkup pengamanan *Football Training Club* meliputi para karyawan, para tamu, dan aset *Football Training Club*. *Security* perlu menciptakan kondisi

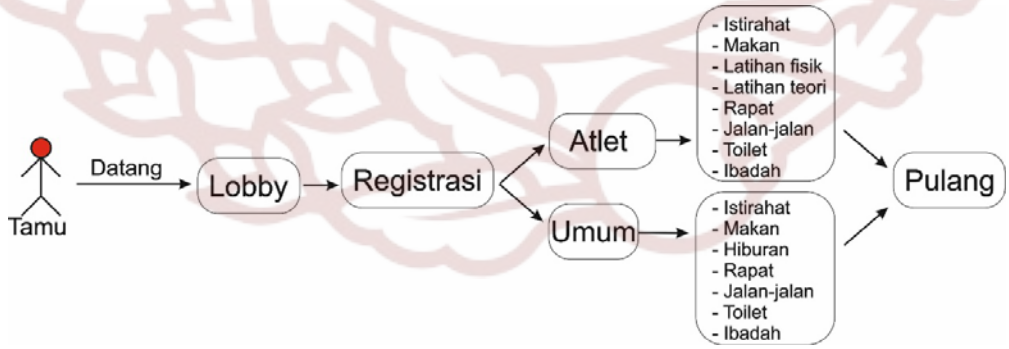
yang aman sehingga tamu betah tinggal di *Football Training Club* dan para karyawan bekerja dengan nyaman.

m) *Staff*

Membantu pimpinan dalam melancarkan tugas-tugas organisasi, dalam memberikan pelayanan untuk seluruh lini dan unsur organisasi. Fungsi utama staf pelayanan adalah memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya dalam bentuk kegiatan-kegiatan operasional, bukan memberikan saran atau pertimbangan.[40]

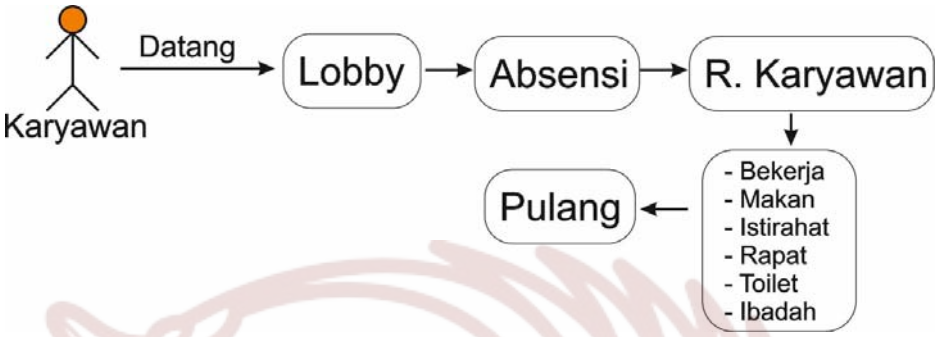
F. Pengguna, Aktifitas, dan Kebutuhan Ruang

Menganalisa program aktifitas para pengunjung harus terlebih dahulu mengetahui tujuan pengunujung berkunjung ke *football club*, kunjungan dapat berupa liburan, pemusatan latihan, makan di restoran atau hanya ingin sekedar melihat-lihat koleksi di galeri *football*. Dengan demikian juga dapat menentukan program karyawan yang bertugas di dalam area *Football Training club* ini.



Gambar 21. Aktifitas pengunjung

[40] *digilib.usu.ac.id/download/fe/manajemen–friska.pdf Disadur Pukul 23:28 Tanggal 24/03/2012*



Gambar 22. Aktifitas Karyawan

1. Analisa Kebutuhan Fasilitas

Analisa kebutuhan ada kaitanya dengan pola aktifitas yang di lakukan pengunjung ataupun karyawan, setelah mengetahui pola aktifitas para pengunjung dan karyawan, maka dapat di tentukan kebutuhan fasilitas apa saja yang dibutuhkan.

Kelompok kegiatan	Kegiatan pelaku	Kebutuhan ruang
Pengelola	1. Presensi 2. Menaruh barang 3. Ganti pakaian 4. Bekerja sesuai *JobDisk* 5. Makan dan minum 6. Ibadah 7. Servis 8. Rapat 9. Istrahat 10. Memasak 11. *Maintenance* 12. Olahraga 13. Edukasi 14. toilet	1. Lobi 2. Ruang Karyawan 3. Ruang Kantor 4. Ruang Staff 5. Ruang alat 6. Ruang CCTV 7. Ruang Rapat 8. Ruang Servis 9. housekeeping 10. Dapur 11. Mushola 12. Gudang 13. Gedung Edukasi 14. Ruang *Fitness* 15. Toilet

Tabel 4. Kebutuhan Ruang Pengelola *Football Training Club* di Kota Batu

Kelompok kegiatan	Kegiatan pelaku	Kebutuhan ruang
Pengunjung pada umumnya	1. Registrasi 2. Menginap/istirahat 3. Makan dan Minum 4. Melihat koleksi galeri 5. Olahraga 6. Berenang 7. Rapat 8. Membeli cinderamata 9. Fitness 10. MCK	1. Lobi 2. Kamar/Villa 3. Restoran 4. Galeri Football 5. Lapangan Sepakbola 6. Kolam Renang 7. Ruang Rapat 8. Marchendise 9. Ruang fitness 10. Taman 11. Toilet

Tabel 5. Kebutuhan Ruang Pengunjung *Football Training Club* di Kota Batu pada umumnya

Kelompok kegiatan	Kegiatan pelaku	Kebutuhan ruang
Pengunjung pada khusunya	1. Registrasi 2. Menginap/istirahat 3. Pemusatan latihan 4. Pendidikan sepak bola (fisik dan Materi 5. Makan dan minum 6. Rapat 7. MCK	1. Lobi 2. Kamar/Villa atlet 3. Restoran 4. Lapangan Sepakbola 5. Kolam Renang 6. Ruang Rapat 7. Ruang fitness 8. Gedung Edukasi 9. Toilet

Tabel 6. Kebutuhan Ruang Pengunjung *Football Training Club* di Kota Batu pada khususnya

2. Analisa Fungsi dan Besaran Ruang

a. Analisa Fungsi

1) Lobi

Lobi adalah salah satu tempat yang berada di *Football Training club* yang digunakan untuk tempat menunggu para tamu yang akan melakukan kegiatan *check in* maupun *check out* dan salah satu tempat bertemunya para tamu. Dengan demikian ruangan lobi harus memiliki luas untuk menampung banyak orang sekaligus.

Lobi merupakan temapat pertama yang dituju para tamu jika ingin melainkan kegiatan di dalam area *football club*, maka lobi menjadi salah satu tempat yang perlu di desain secara khusus.

2) Restoran

Restoran adalah salah satu fasilitas di *Football Training club* yang menyediakan jasa pelayanan makanan baik beserta minum. Tempat ini digunakan untuk makan maupun untuk bersantai dan tempat berkumpul untuk para tamu yang sedang berkunjung di *Football Training club*. Luasan ruang lingkup garap Restoran di *Football Training club* adalah ±198 M^2

3) Galeri

Galeri di *Football Training club* berfungsi sebagai tempat untuk memajang barang-barang replika yang berkaitan dengan

sepak bola dunia seperti piala ajang-ajang bergengsing sepak bola dunia seperti Piala Dunia, Liga Champion Eropa, Piala Eropa dan masih banyak lagi. di dalam galeri ini juga terdapat patung lilin para pemain legenda sepak bola seperti Pele, Maradona, David Beckham, dan Fransesco Totti. Benda-benda tersebut sengaja di tempatkan di dalam galeri untuk keperluan pengetahuan kepada orang yang belum tahu bentuk-bentuk piala atau para pemain legenda secara langsung meskipun dalam bentuk replika. Luasan ruang lingkup garap Galeri *Football Training club* adalah ±98 M^2

4) Mess

Mess berfungsi sebagai tempat peristirahatan atau tempat singgah bagi para pemain sepak bola atau atlet yang bermalam atau menginapan di *Football Training club* ini, fasilitas inihanya bisa di pesan secara berkelompok atau ada batas minimal untuk pemesanan kamar.

5) Ruang Edukasi

Fasilitas ini digunakan untuk para pemain sepak bola melakukan suatu kegiatan latihan yang berbasik teori.

6) Locker Room

Ruangan ini berfungsi sebagai ruang ganti pemain atau ruang transit ketika pemain akan bertanding ataupun untuk istirahat sejenak di jeda pertandingan sepak bola.

b. Analisa besaran ruang

No	Ruang	Kapasitas	Standart	Toleransi	Sumber	Luas (± m²)
1	Lobi: Resepsionis Area tunggu Hall	 3 20 40	 1,5 – 2 m²/org 1,36 m²/org 1,8 m²/org	25%	DA	
2	Restoran: R. Makan	78	1,5 – 2 m²/org	25%	DA	
3	Galeri: R. Pamer	32	0,6 – 0,9 m²/org	25%	DA	
4	Mess: R. kamar	4	1,5 – 2 m²/org	25%	DA	
5	R. Edukasi R. Teori dan *Locker* room	32	0,6 – 0,9 m²/org	25%	DA	

Tabel 7. Analisa Besaran ruang *Football Training Club*

3. Analisa Hubungan Antar Ruang

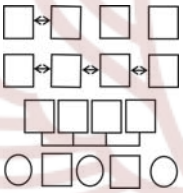
Organisasi ruang yang baik akan memudahkan aktivitas di dalam ruang, berkaitan hal ini tiap ruang memiliki fungsi masing – masing dan mempunyai hubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Agar sesuai antara aktivitas dan hubungan ruang, maka dalam sebuah perencanaan haruslah merumuskan organisasi ruang dengan benar. Ada beberapa jenis

organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan. Bentuk organisasi dapat dibedakan antara lain sebagai berikut:[41]

a. Organisasi ruang terpusat

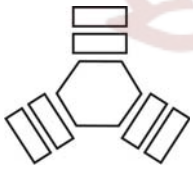
- Sebuah ruang besar dan dominan sebagai pusat ruang-ruang disekitarnya.
- Ruang sekitar mempunyai bentuk, ukuran dan fungsi sama dengan ruang lainnya.
- Ruang disekitar berbeda satu dengan yang lain, baik bentuk, ukuran, maupun fungsi.

b. Organisasi ruang linier



- Merupakan deretan ruang-ruang.
- Masing-masing dihubungkan dengan ruang lain yang sifatnya memanjang.
- Masing-masing ruang berhubungan secara langsung.
- Ruang mempunyai bentuk dan ukuran berbeda, tapi yang berfungsi penting diletakkan pada deretan ruang.

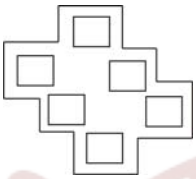
c. Organisasi ruang secara radial



- Kombinasi dari organisasi yang terpusat dan linier.
- Organisasi terpusat mengarah ke dalam sedangkan organisasi radial mengarah ke luar.
- Lengan radial dapat berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan dan fungsi ruang.

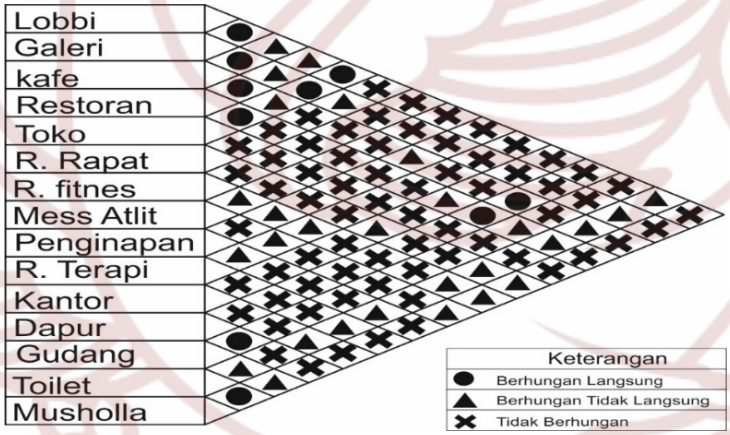
[41] J. Pamudji Suptandar, Desain Interior (Jakarta: Djambatan, 1999), Hal. 112 - 114

d. Organisasi ruang mengelompok



- Organisasi ini merupakan pengulangan bentuk fungsi yang sama, tetapi komposisinya dari ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk, dan fungsi.
- Pembuatan sumbu membantu susunan organisasi.[42]

Pada bangunan football training club ini menggunakan organisasi ruang radial, karena ruangan-ruangannya tidak berkumpul menjadi satu melainkan terpisah-pisah. Skema hubungan antar ruang pada perencanaan ini adalah sebagai berikut :



Gambar 23. Pembagian ruang berdasarkan area

G. Tema dan gaya

1. Tema

Pendekatan pemecahan desain ada kaitannya dengan pendekatan tema, yang mana pendekatan tersebut berkaitan dengan penciptaan suasana interior. Penciptaan suasana interior penting diwujudkan dengan harapan

[42] Suptandar, Pamudji. 1999, 113

orang akan menangkap pesan rasa dari interior yang dirancang, akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali menikmati suasana tersebut. Kondisi demikian sangat diperlukan untuk bangunan umum, baik bangunan umum sebagai wadah menjual jasa maupun kebutuhan sehari-hari manusia. Pemilihan tema *back to nature* sangat cocok digunakan untuk desain bangunan *Football Training Club* ini, karena lokasinya yang dekat dengan pegunungan dan memiliki sumber daya alam yang indah dan melimpah. *Back to nature* sendiri jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah "kembali ke alami/natural". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Natural berati suatu hal yang bersifat alamiah.

Tema *Back to nature* ini sendiri terinspirasi dari keindahan alam Kota Batu sendiri dimana kota ini di kelilingi oleh pegunungan dan bukit. Tema *back to nature* akan menampilkan visual yang berkesan asri dan natural sehingga para pengunjung atau tamu yang mengunjungi *Football Training club* ini akan merasa betah dan ingin kembali berkunjung. Pada bangunan *Football Training club* ini akan banyak menggunakan transformasi desain dari bentuk-bentuk yang ada di alam sekitar, seperti bentuk sengkedan/ terasering, lengkungan perbukitan, *landscape* pepohonan, ranting kayu, dan buah apel. Hal yang perlu di munculkan untuk menambah kesan tema *Back to Nature* lebih terasa adalah pemilihan material. Pemilihan material yang digunakan lebih kepada bahan-bahan yang banyak di jumpai di alam seperti batu alam, rotan, dan kayu yang dominan sebagai material utama yang digunakan sebagai unsur pembentuk

ruang. Penambahan tanaman asli maupun buatan akan banyak mengiasai bagian sudut bangunan yang akan menambah kesan *back to nature* pada interior bangunan.

2. Gaya

Suasana interior dapat dihadirkan melalui gaya interior ataupun sistem pelayanan, melalui gaya interior dapat menghadirkan bagian dari gaya Interior dalam unsur pembentuk ruang ataupun isian ruang.[43] Dalam upaya membentuk *visual* dari perancangan tersebut, maka pemilihan gaya modern sangat cocok digunakan mengingat perkembangan sepak bola yang sangat pesat dan membutuhkan fasilitas-fasilitas yang *modern* guna mendukung terciptanya suasanan yang aman dan nyaman. Gaya *modern* adalah gaya desain yang *simple*, bersih, fungsional, *stylish* dan selalu mengikuti perkembangan jaman yang berkaitan dengan gaya hidup *modern* yang sedang berkembang pesat. Gaya hidup *modern* ditopang oleh kemajuan teknologi, dimana banyak hal yang sebelumnya tidak bisa dibuat dan didapatkan menjadi tersedia bagi banyak orang.

Beberapa ciri arsitektur modern

1) Asimetris
2) Atap datar
3) Tidak ada *cornice* atau profil atap
4) Bentuk kotak
5) Tekstur halus

[43] Edy Sutrisno, Sunarmi, Ahmad Fajar Ariyanto , 2012, *Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Public Space* , UNS Press. Surakarta.

6) Penampilan efisien

7) Sudut lengkung

8) Jendela kaca

9) *Alumunium* dan *stainless steel* trim pada pintu dan jendela

10) Panel mengkilap

11) Deretan jendela atau garis – garis

12) Sedikit atau bahkan tidak ada hiasan

13) Denah terbuka.[44]

Untuk dapat memunculkannya Gaya *modern* dikemas dalam nuansa alam sehingga memunculkan konsep *Back to nature*. Intinya bahwa visual desain tema dan gaya tersebut mengambil bentuk visualisasi dari beberapa hal yang berkaitan dengan alam, Seperti analogi, metafora (kiasan) mengidentifikasikan hubungan antara benda. Bagaimanapun hubungan-hubungan ini lebih bersifat abstrak. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata "seperti atau "bagaikan untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan umpamaan mengidentifikasi hubungan kenyataan yang mungkin.[45]

3. Ide Perancangan

Dalam membuat sebuah desain dibutuh suatu ide atau gagasan, hal tersebut bisa di peroleh dari beberapa sumber yang terkait dengan tema dan gaya. Dalam perencanaan *Football Training club* ini mengambil beberapa ide atau gagasan desain seperti.

[44] https://interiorudayana14.wordpress.com/2014/05/15/konsep-desain-interior-modern/

[45] Arya Ronald.Kekayaan dan Kelenturan Arsitektur. Muhammadiyah University Press.UMS hal 224p

a. Transformasi *landscape* bukit pada desain *ceiling*

 *Landscape* bukit		Material : - Kayu jati cokelat tua, *Finishing* Mowilek Glosy - Kayu jati cokelat muda, *Finishing* Mowilek Doft
 *Ceiling* Kayu	Transformasi Desain *Ceiling* meliuk-liuk seperti liuk *landscape* perbukitan	

Tabel 8. Tranformasi desain *Ceiling*

Definisi Transformasi :

Bukit adalah suatu bentuk wujud alam wilayah bentang alam yang memiliki permukaan tanah yang lebih tinggi dari permukaan tanah di sekelilingnya namun dengan ketinggian relatif rendah dibandingkan dengan gunung. Perbukitan adalah rangkaian bukit yang berjajar di suatu daerah yang cukup luas. Mentransformasikan bentuk perbukitan pada ceiling tentu akan menambah kesan natural dan diharapkan bisa membuat Susana ruangan menjadi lebih terlihat luas dan nyaman.

b. Transformasi dinding tebing pada aksen dinding lobi

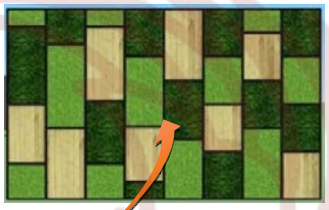
 Tembok Tebing	 Penerapan batu alam pada tembok	Material : - Batu alam bentuk balok - Batu alam bentuk kerikil *finishing glossy*
 Dinding		

Tabel 9. Transformasi dinding tebing pada aksen dinding lobi

Definisi Transformasi :

Tebing atau jurang adalah formasi bebatuan yang menjulang secara vertikal. Tebing terbentuk akibat dari erosi. Tebing umumnya ditemukan di daerah pantai, pegunungan dan sepanjang sungai. Tebing umumnya dibentuk oleh bebatuan yang yang tahan terhadap proses erosi dan cuaca. Diharapkan pada penerapan batu alam pada dinding bisa memberi kesan kokoh dan unsur natural terlihat lebih menonjol.

c. Transformasi bentuk sengkedan sebagai desain dinding

 Landscape alam persawahan	 Penerapan transformasi desain pada dinding restoran	Material : - Tanaman merambat berjenis pohon dollar rambat - Kayu jati belanda *finising natural wood* ex.Mowilex
 Tanaman merambat		

Tabel 10. Transformasi desain dinding restoran

Definisi Transformasi :

Sengkedan merupakan metode konservasi dengan membuat teras-teras yang dilakukan untuk mengurangi panjang lereng, menahan air sehingga mengurangi kecepatan dan jumlah aliran permukaan, serta memperbesar peluang penyerapan air oleh tanah. Dengan penerapan desain bentuk dari sengkedang ini pengunjung diharapkan bisa menikmati tempat ini seperti di area persawahan yang sejuk dan nyaman.

d. Transformasi bentuk dan warna buah apel sebagai kursi

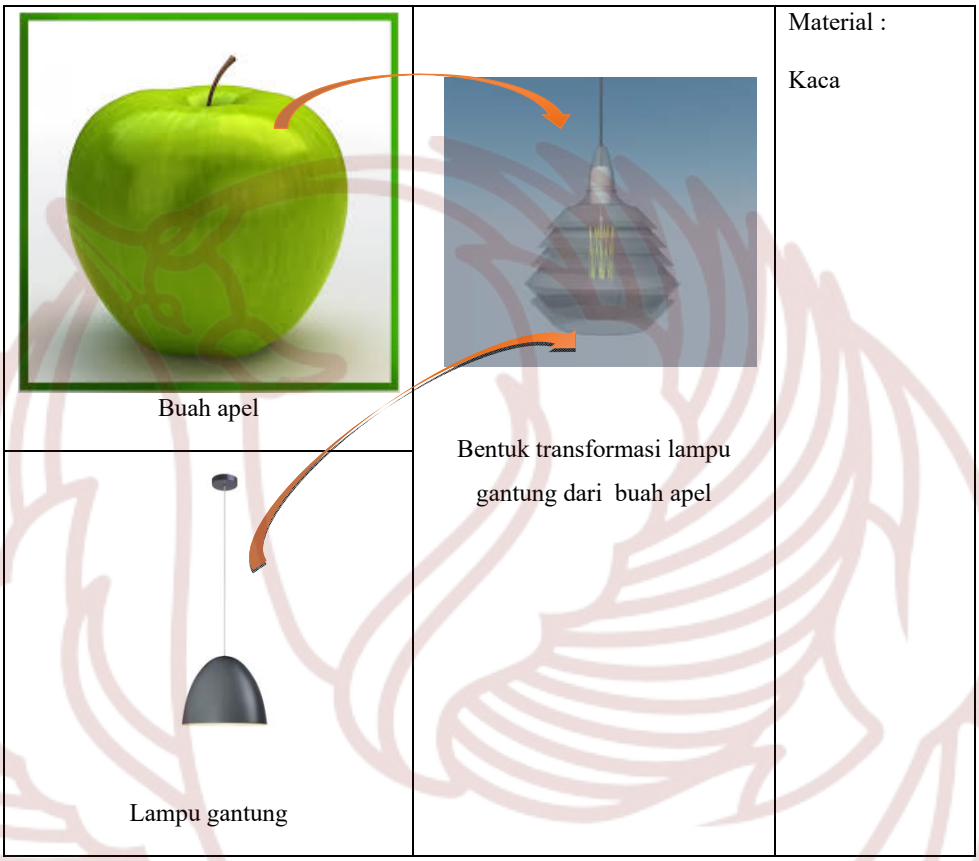
 Buah Apel	 Penerapan bentuk buah apel pada kursi tunggu lobbi	Material : - Busa - Kain flanel - Kayu - Kulit

Tabel 11. Transformasi *furniture* dari bentuk dasar buah apel

Definisi desain :

Buah apel merupakan ikon kota Batu dan Kota Malang, Karena kedua kota tersebut merupakan salah satu pengahasil apel terbesar di indonesia. Karena football trining club ini terletak di Kota Batu maka dipilih buah apel sebagai dasar desain untuk kursi ini.

e. Transformasi betuk apel sebagai lampu gantung



Tabel 12. Transformasi desain lampu gantung

Definisi Desain :

Buah Apel adalah jenis buah-buahan, atau buah yang dihasilkan dari pohon buah apel. Buah apel biasanya berwarna merah kulitnya jika masak dan (siap dimakan), namun bisa juga kulitnya berwarna hijau atau kuning. Kulit buahnya agak lembek, daging buahnya keras. Buah ini memiliki beberapa biji di dalamnya.

4. Analisa Bentuk dan Warna

a. Bentuk

Bentuk ialah satu titik temu antara ruang dan massa. Bentuk juga merupakan penjabaran geometris dari bagian semesta bidang yang di tempati oleh objek tersebut, yaitu ditentukan oleh batas-batas terluarnya namun tidak tergantung pada lokasi (koordinat) dan orientasi (rotasi)-nya terhadap bidang semesta yang di tempati. Bentuk objek juga tidak tergantung pada sifat-sifat spesifik seperti: warna, isi, dan bahan.[46] Dalam penerapannya konsep *back to nature* sendiri bentuk yang dominan dalam interior *footbal club* ini tidak jauh dari transformasi bentuk-bentuk yang di adopsi dari bentuk yang kerap di jumpai pada alam seperti bentuk lengkung perbukitan, bentuk kotak-kotak pada terasering persawahan, Buah apel, tembok tebing, ranting kayu, pepohonan dan rerumputan.

b. Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer.[47] Dalam merencana interior *footbal club* ini warna dominan yang digunakan adalah warna-warna yang dekat dengan warna alam seperti hijau, kuning, biru, coklat, dan lain-lain, karena berkaitan dengan konsep interiornya sendiri yang menggunakan konsep *back to nature.*

---

[46] https://id.wikipedia.org/wiki/Bentuk
[47] https://id.wikipedia.org/wiki/Warna

H. Elemen pembentuk ruang

Pembentuk ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perencanaan suatu program yang dipindahkan kealam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau *form*.[48] Prinsip ruang tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut "Ruang adalah suatu wadah atau objek-objek yang adanya dapat dirasakan secara subyektif , dpat diatasi baik oleh elemen-elemen buatan seperti garis, bidang dan lain-lain maupun elemen-elemen alam, langit horizon dan lain-lain.[49] Unsur pembentuk ruang ini meliputi: dinding, lantai, dan *ceilling*.

a. Analisa Lantai

Lantai merupakan bagian yang sangat penting dalam ruang. Secara makro disebut lantai, yaitu bumi dimana kita berpijak, dan dalam perancangan interior fungsi lantai sangat berperan.[50] Lantai merupakan bidang datar dan dijadikan sebagai alas dari ruang dimana aktifitas manusia dilakukan dan mempunyai sifat atau peranan sendiri-sendiri yang akan mempertegas fungsi ruang. [51]

Dari kriteria fungsional maka permukaan lantai harus benar-benar diperhatikan apakah menimbulkan suara yang terlalu keras atau tidak, dan juga menyilaukan penglihatan atau tidak. Kemudian dari kriteria estetik, permukaan lantai yang netral dan tidak bermotif dapat digunakan sebagai latar belakang yang sederhana untuk penghuni dan perabotnya. Sedangkan

[48] Pamudji suptandar,1999: 95.
[49] Pamudji suptandar,1999: 34.
[50] Pamudji Suptandar, 1999: 123
[51] Pamudji Suptandar, 1999 : 124

lantai berpola dapat menjadi elemen yang dominan dalam ruang Interior. Pola tersebut dapat digunakan untuk menentukan bagian ruang yang menunjukkan jalur sirkulasi, atau sekedar sebagai daya tarik tekstur. Dalam hal ini pemilihan bahan, warna harus sesuai dengan jenis ruangan, hel tersebut utuk menghindari lantai dari kesan melelahkan.

Kriteria lantai untuk bangunan publik *space*:

1) Tahan terhadap perembesan kotoran (partikelpasir), maupun cairan kimia
2) Mudah perawatannya
3) Tahan terhadap serangan serangga dan hewan sejenisnya.
4) Tidak mengganggu kesehatan
5) Terbuat dari bahan anti selip
6) Memperjelas fungsi dan sirkulasi
7) Sesuai dan mendukung tema

Alternatif Lantai Lobi

Dasar Pertimbangan:

1. Efisiensi penggunaan bahan
2. *Layout*
3. Besaran ruang
4. Fungsi ruang
5. Aktifitas dalam ruang
6. Akustik ruang
7. Sesuai dengan penataan ruang
8. Tema

Karakteristik Bahan:

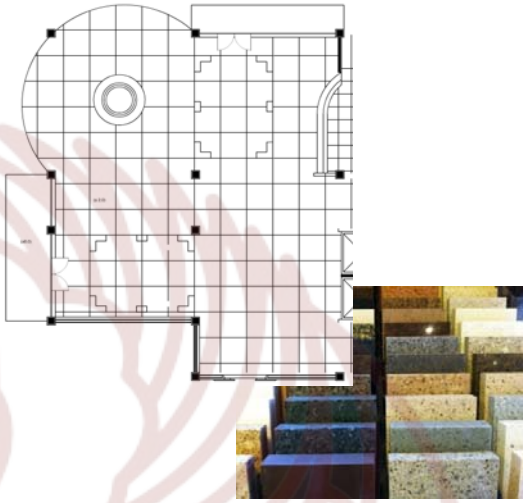
1. Berkesan bersih
2. Tidak licin jika di injak
3. Tidak mudah tergores
4. Tahan terhadap kelembaban
5. Tahan terhadap beban
6. Tahan lama
7. Mendukung konsep perencanaan

Indikator penilaian analisa Lantai

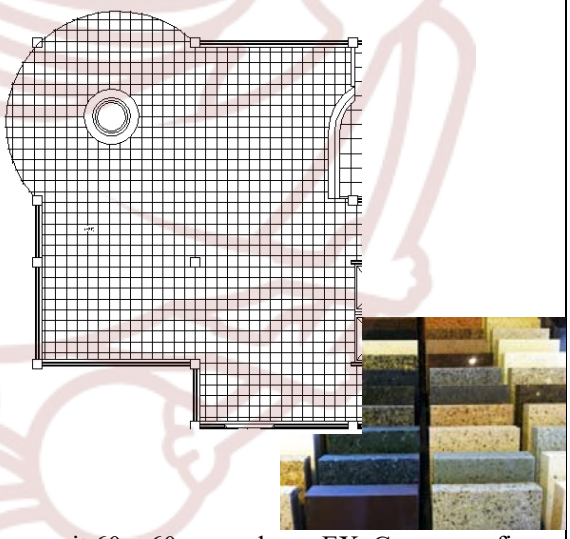
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	****
Perawatan	****	****
Kenyamanan	****	***
Tema	****	****

Keterangan:

1) Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2) Perawatan: Bahan lantai yang ideal memudahkan dalam perawatan dan pembersihannya
3) Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4) Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



kombinasi granit warna krem ukuran 60 x 60 dan hitam EX. Crema marfir



granit 60 x 60 warna krem EX. Crema marfir

Tabel 13. Alternatif Lantai Lobi

Alternatif Lantai Restoran

Dasar Pertimbangan:

1. Efisiensi penggunaan bahan
2. *Layout*
3. Besaran ruang
4. Fungsi ruang
5. Aktifitas dalam ruang
6. Akustik ruang
7. Sesuai dengan penataan ruang
8. Tema

Karakteristik Bahan:

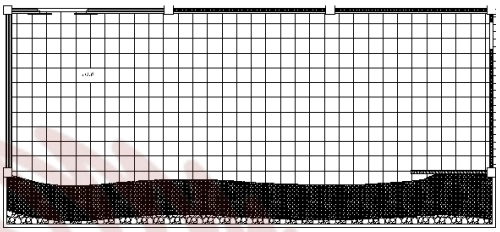
1. Berkesan bersih
2. Tidak licin jika di injak
3. Tidak mudah tergores
4. Tahan terhadap kelembaban
5. Tahan terhadap beban
6. Tahan lama
7. Mendukung konsep perencanaan

Indikator penilaian analisa Lantai

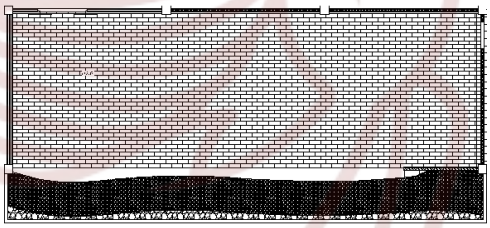
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	****	****
Tema	****	****

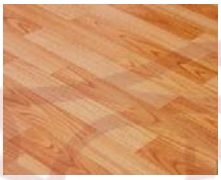
Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Bahan lantai yang ideal memudahkan dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



Bagian luar batu alam
Bagian dalam Granit 40 x 40 warna krem Ex. Crema marfir





Bagian luar keramik warna cokelat muda
bagian dalam parket

Tabel 14. Alternatif lantai Restoran

Alternatif lantai Galeri

Dasar Pertimbangan:

1. Efisiensi penggunaan bahan
2. Layout
3. Besaran ruang
4. Fungsi ruang
5. Aktifitas dalam ruang
6. Akustik ruang
7. Sesuai dengan penataan ruang
8. Tema

Karakteristik Bahan:

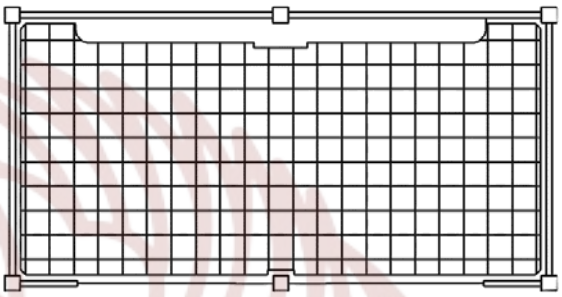
1. Berkesan bersih
2. Tidak licin jika di injak
3. Tidak mudah tergores
4. Tahan terhadap kelembaban
5. Tahan terhadap beban
6. Tahan lama
7. Mendukung konsep perencanaan

Indikator penilaian analisa Lantai

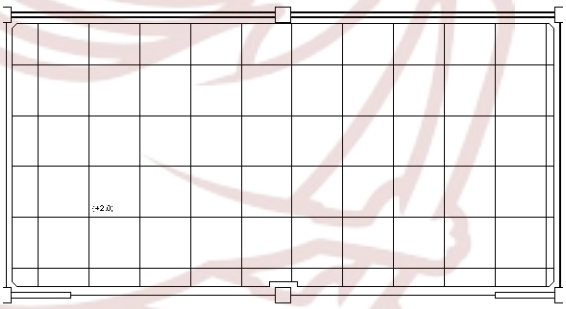
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	****
Perawatan	****	****
Kenyamanan	***	****
Tema	***	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Bahan lantai yang ideal memudahkan dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



keramik warna putih 50 x50



granit 60 x 60 warna krem EX. Crema marfir

Tabel 15. Alternatif lantai Galeri

Alternatif lantai Mess

Dasar Pertimbangan:

1. Efisiensi penggunaan bahan
2. *Layout*
3. Besaran ruang
4. Fungsi ruang
5. Aktifitas dalam ruang
6. Akustik ruang
7. Sesuai dengan penataan ruang
8. Tema

Karakteristik Bahan:

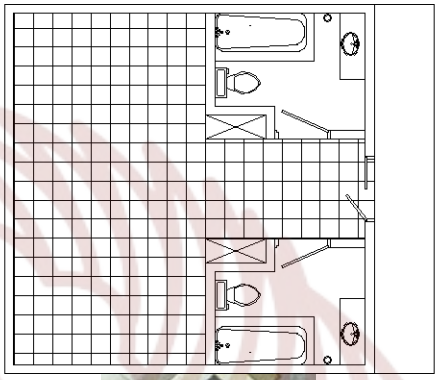
1. Berkesan bersih
2. Tidak licin jika di injak
3. Tidak mudah tergores
4. Tahan terhadap kelembaban
5. Tahan terhadap beban
6. Tahan lama
7. Mendukung konsep perencanaan

Indikator penilaian analisa Lantai

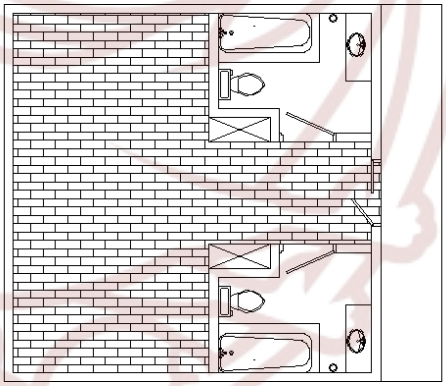
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	***	****
Tema	**	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Bahan lantai yang ideal memudahkan dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



keramih 40 x 40 warna cokelat muda



pallet

Tabel 16. Alternatif lantai Mess

Alternatif lantai R. Edukasi

Dasar Pertimbangan:

1. Efisiensi penggunaan bahan
2. *Layout*
3. Besaran ruang
4. Fungsi ruang
5. Aktifitas dalam ruang
6. Akustik ruang
7. Sesuai dengan penataan ruang
8. Tema

Karakteristik Bahan:

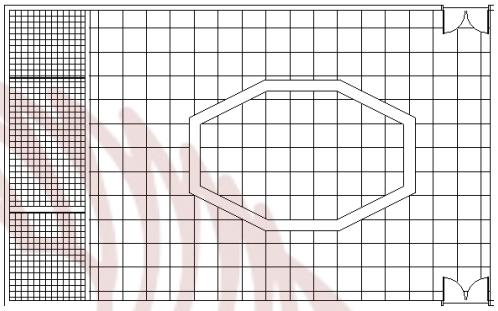
1. Berkesan bersih
2. Tidak licin jika di injak
3. Tidak mudah tergores
4. Tahan terhadap kelembaban
5. Tahan terhadap beban
6. Tahan lama
7. Mendukung konsep perencanaan

Indikator penilaian analisa Lantai

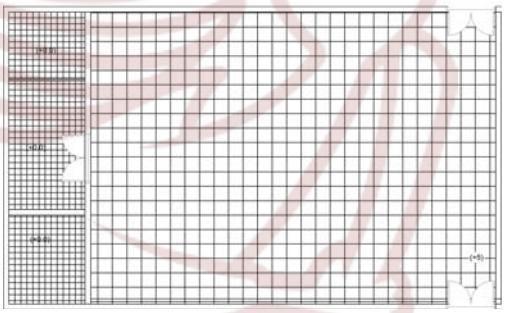
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	****	****
Tema	***	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Bahan lantai yang ideal memudahkan dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



Parket kombinasi keramik warna cokelat muda



Granit

Tabel 17. Alternatif lantai R. Edukasi

Alternatif lantai *Locker Room*

Dasar Pertimbangan:

1. Efisiensi penggunaan bahan
2. *Layout*
3. Besaran ruang
4. Fungsi ruang
5. Aktifitas dalam ruang
6. Akustik ruang
7. Sesuai dengan penataan ruang
8. Tema

Karakteristik Bahan:

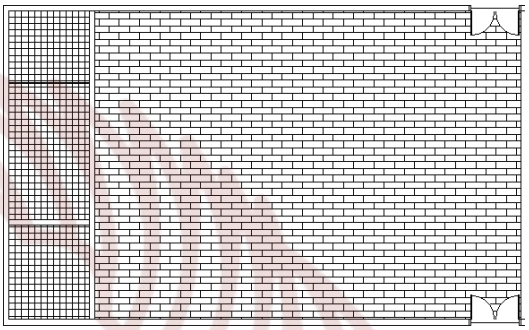
1. Berkesan bersih
2. Tidak licin jika di injak
3. Tidak mudah tergores
4. Tahan terhadap kelembaban
5. Tahan terhadap beban
6. Tahan lama
7. Mendukung konsep perencanaan

Indikator penilaian analisa Lantai

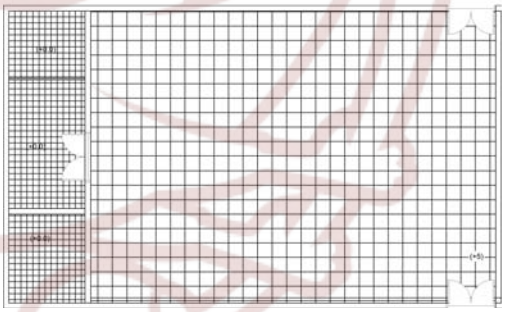
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	****	****
Tema	***	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Bahan lantai yang ideal memudahkan dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



Parket



Granit

Tabel 18. Alternatif lantai *Locker Room*

a. Analisa Dinding

Dinding adalah elemen arsitektur yang penting untuk setiap bangunan. Secara tradisional, dinding telah berfungsi sebagai struktur pemikul lantai di atas permukanaan tanah, langit-langit dan atap. Menjadi muka bangunan dan memberi proteksi dan privasi pada ruang interior yang dibentuknya.[52] Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat/pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. Dalam perancangan suatu "ruang dalam"dinding empunyai peranan yang cukup dominan dan memerlukan perhatian khusus, disamping unsur-unsur lain seperti tata letak, *furniture* serta peralatan-peralatan lain yang akan disusun bersama dalam suatu kesatuan dengan dinding.[53]

Fungsi dinding terbagi menjadi 2 bagian. [54]

1) Struktur, misalnya:
   a) *Bearung walls*: dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan atau urugan tanah.
   b) *Load bearing walls*: dinding untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap dan sebagainya.
   c) *Foundation walls*: dinding yang dipakai dibawah lantai, tingkat, dan untuk menopang balok-balok lantai pertama.

[52] Francis D. K. Ching, 1996 :176
[53] Pamudji suptandar,1999 : 147
[54] Pamudji Suptandar, 1999 : 145-146

2) Non struktural, misalnya:

a) *Party walls*: dinding pemisah antara 2 bangunan dan bersandar pada masing-masing bagunan.

b) *Fire walls*: dinding yang dipergunakan sebagai pelindung dari pancangan api yang disebabkan oleh kebakaran.

c) *Curtain or panel walls*: dipergunakan sebagai pengisi pada suatu konstruksi yang baku.

d) *Partitin walls*: dinding yang dipergunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.

Setelah fungsi dinding tercapai dan untuk menambah keindahan ruang, dinding digunakan sebagai *"point of interest"* dari ruang dinding samping memberi atau menambah keindahan ruang.[55] Perhatian pada unsur-unsur perencanaan kita lanjutkan dengan membahas seni yang berkaitan dengan dinding. Ada 2 cara untuk menghias dinding :[56]

1) Membuat motif-motif dekorasi atau digambar, dicat, dicetak, diplikasi atau dilukis secara langsung pada dinding.
2) Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamental atau dengan memasang hiasn-hiasan yang ditempel pada dinding.

Maksut dan tujuan tindakan ini adalah untuk menambah keindahan ruang. Beberapa jenis bahan-bahan yang berfungsi sebagai dinding atau bahan-bahan poko dinding.

1) Batu : batu kali, batu bata, batako dan sebgainya

[55] Pamudji Suptandar, 1999 : 147
[56] Pamudji Suptandar, 1999 : 143

2) Kayu : papan, triplek, multiplek, bambu, hardboard dan sebagainya

3) Metal : aluminium, tembaga, kuningan, plat baja dan bebagainya

4) Gelas : kaca dan sebagainya

5) Plastik : fiberglass, *folding door* dan sebagainya.

Dan masih banyak lagi untuk disebut satu persatu.

Bahan-bahan penutup dinding:

1) Batu : asbes, coraltex, marmer

2) Cat : macam-macam cat tembok

3) Fiberglass : flexiglass, paraglass

4) Gelas : cermin, dan macam-macam kaca lainnya

5) Kain : batik, sutera, tenun

Alternatif Finishing Dinding *Backdrop Resepsionis*:

Dasar pertimbanga:

1. *Layout*
2. Pola lantai
3. Potensi luar ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang

Karakteristik bahan:

1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Aman

Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	****
Perawatan	****	**
Kenyamanan	****	***
Tema	****	****

Keterangan:

1) Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2) Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3) Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4) Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan

Alternatif 1 *Backdrop* Resepsionis

Bahan material:

1) Kayu Jati
2) *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex
3) Akrilik warna hijau dan krem
4) *Stainless steel*
5) *Strip light*

Alternatif 2 *Backdrop* Resepsionis

Bahan material:

1) Kayu Jati
2) *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex
3) Akrilik warna hijau dan krem
4) *Stainless steel*
5) *Strip ligh*

Tabel 19. Alternatif Dinding *Backdrop* Resepsionis

Alternatif Finishing Dinding Area Lobi:

Dasar pertimbangan:

1. *Layout*
2. Pola lantai
3. Potensi luar ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang

Karakteristik bahan:

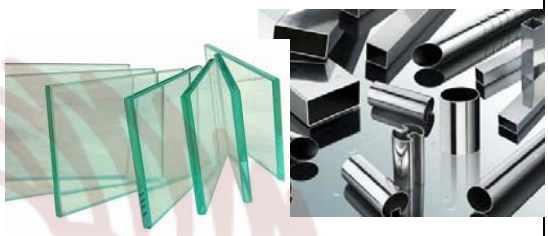
1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Aman

Indikator penilaian analisa dinding

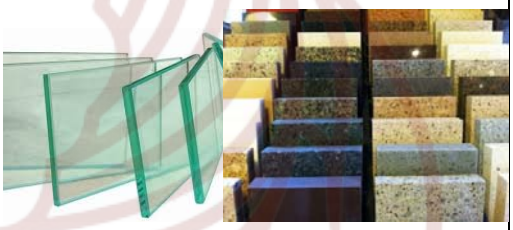
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	****
Perawatan	***	***
Kenyamanan	***	***
Tema	***	****

Keterangan:

1) Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2) Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3) Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4) Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



kaca tempered kombunasi stenless steel



kaca tempered kombunasi granit

Tabel 20. Alternatif Dinding Area Lobi

Alternatif Finishing Dinding Area Restoran

Dasar pertimbangan:

1. *Layout*
2. Pola lantai
3. Potensi luar ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang

Karakteristik bahan:

1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Aman

Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	***
Perawatan	***	***
Kenyamanan	***	****
Tema	****	****

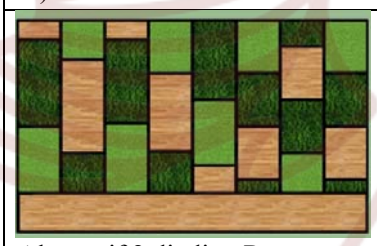
Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan

Alternatif 1 dinding Restoran

Bahan material:

1) Kayu Jati
2) *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex
3) Tanaman rambat asli
4) Besi *Hollow*



Alternatif 2 dinding Restoran

Bahan material:

1) Kayu
2) *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex
3) Tanaman rambat asli
4) Besi *Hollow*

Tabel 21. Alternatif Dinding Area Restoran

Alternatif Dinding Galeri

Dasar pertimbanga:

1. Layout
2. Pola lantai
3. Potensi luar ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang

Karakteristik bahan:

1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Aman

Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	****
Perawatan	***	****
Kenyamanan	****	****
Tema	****	****

Keterangan:

1) Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2) Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3) Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4) Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan

Alternatif 1

Bahan material:

1) Kayu Jati
2) *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex
3) Cat tembok warna krem Ex. Dulux
4) Strip Light

Alternatif 2

Bahan material:

1) Granit poles
2) Batu alam
3) Strip Light
4) Tanaman rambat dollar

Tabel 22. Alternatif Dinding Area Galeri

Alternatif Dinding Mess

Dasar pertimbangan:

1. Layout
2. Pola lantai
3. Potensi luar ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang

Karakteristik bahan:

1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Aman

Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	****
Perawatan	****	***
Kenyamanan	****	***
Tema	****	****

Keterangan:

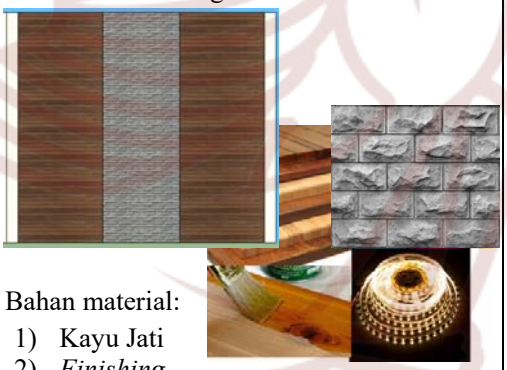
1) Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2) Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3) Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4) Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan

Alternatif 1 dinding Mess

Bahan material:

1) Kayu Jati
2) *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex
3) Cat tembok warna krem Ex. Dulux
4) Strip Light

Alternatif 2 dinding Mess



Bahan material:

1) Kayu Jati
2) *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex
3) Cat tembok warna krem Ex. Dulu
4) Strip Light
5) Batu alam

Tabel 23. Alternatif Dinding Area Mess

Alternatif Dinding Ruang Edukasi:

Dasar pertimbanga:

1. Layout
2. Pola lantai
3. Potensi luar ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang

Karakteristik bahan:

1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Aman

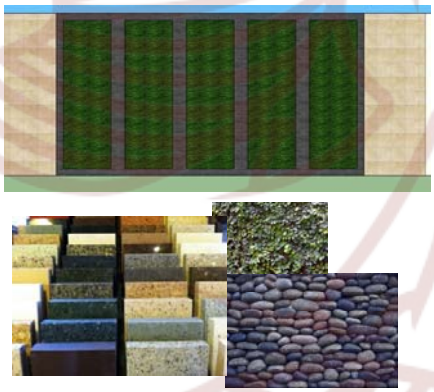
Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	***
Perawatan	***	***
Kenyamanan	***	****
Tema	***	****

Keterangan:

1) Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2) Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3) Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4) Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan

Alternatif 1 dinding r. edukasi
Material:
Cat tembok warna krem
Granit abu2



lternatif 1 dinding r. edukasi
Material:

1. Granit poles
2. Tanaman rambat poles
3. Batu alam

Tabel 24. Alternatif Dinding Area Ruang Edukasi

Alternatif Dinding *Locker Room*

Dasar pertimbanga:

1. Layout
2. Pola lantai
3. Potensi luar ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang

Karakteristik bahan:

1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Aman

Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	****	***
Perawatan	***	***
Kenyamanan	****	***
Tema	****	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan

Material:

1. Kayu jati fin. Mowilex original
2. Cat Dulux warna krem

Material:

1. Kayu jati fin. Mowilex original
2. Cat Dulux warna krem

Tabel 25. Alternatif Dinding *Locker Room*

b. Analisa *Ceiling* (Kriteria, Jenis Material, *Finishing*)

Ceiling atau *plafon* adalah salah satu unsur penting dalam interior, sebagai pembentuk ruang. Seperti kita telah pelajari dibagian depan bahwa lantai dan dinding sebagai pembatas ruang, demikian halnya dengan *ceiling*, ketiga unsur tersebut tidak dapat dipisahkan satu dan yang lainnya dalam memberi suatu bentuk atau karakter bangunan.[57]

Ceiling juga dapat diubah atau dimodifikasi sesuai dengan gaya atau tema ruangan yang digunakan untuk lebih menampikan pencitraan ruang Interior tersebut. Sebagai elemen fungsional, *ceiling* juga menentukan sifat akustik ruang. Selain itu *ceiling* juga dapat menciptakan karakter ruang yang dipengaruhi fungsi, bentuk, dan bahan yang dipilih.

[57] Pamudji Suptandar, 1999 : 160

Alternatif *Ceiling* Lobi

Dasar pertimbanga:

1. *Layout*
2. Bentuk lantai dan dinding
3. Aktivitas dalam ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang
6. Penempatan titik lampu

Karakteristik bahan:

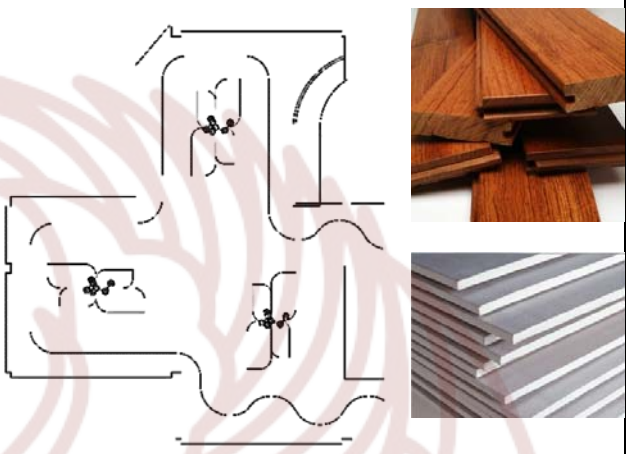
1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Memiliki nilai estetis
5. Mendukung akustik

Indikator penilaian analisa dinding

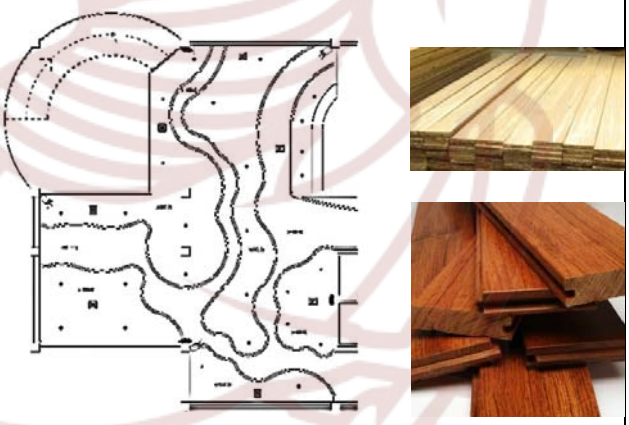
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	***	***
Tema	**	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



Kombinasi parket dengan gypsum



kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda

Tabel 26. Alternatif *ceiling* Lobi

Alternatif *Ceiling* Restoran

Dasar pertimbangan:

1. *Layout*
2. Bentuk lantai dan dinding
3. Aktivitas dalam ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang
6. Penempatan titik lampu

Karakteristik bahan:

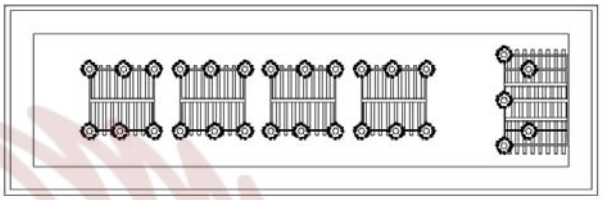
1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Memiliki nilai estetis
5. Mendukung akustik

Indikator penilaian analisa dinding

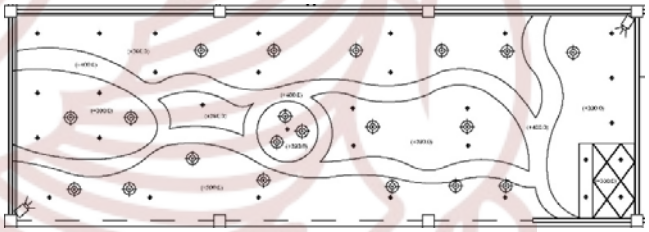
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	***	****
Tema	**	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



gypsum



kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda

Tabel 27. Alternatif *ceiling* Restoran

Alternatif *Ceiling* Galeri

Dasar pertimbanga:

1. *Layout*
2. Bentuk lantai dan dinding
3. Aktivitas dalam ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang
6. Penempatan titik lampu

Karakteristik bahan:

1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Memiliki nilai estetis
5. Mendukung akustik

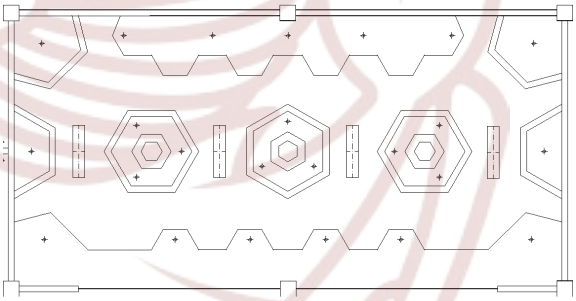
Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	***	****
Tema	**	****

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaa

gypsum



kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda

Tabel 28. Alternatif *ceiling* Galeri

Alternatif *Ceiling* Mess

Dasar pertimbangan:

1. *Layout*
2. Bentuk lantai dan dinding
3. Aktivitas dalam ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang
6. Penempatan titik lampu

Karakteristik bahan:

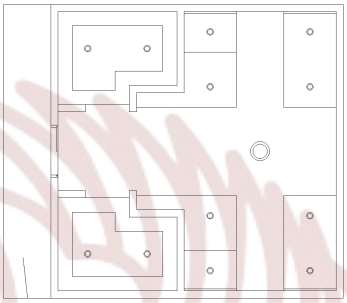
1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Memiliki nilai estetis
5. Mendukung akustik

Indikator penilaian analisa dinding

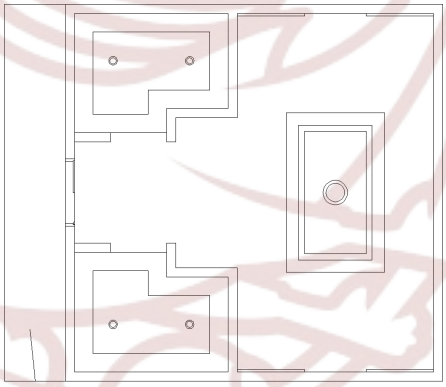
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	***
Perawatan	***	****
Kenyamanan	****	****
Tema	****	**

Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda



gypsum

Tabel 29. Alternatif *ceiling* Mess

Alternatif *Ceiling* R.Edukasi

Dasar pertimbanga:

1. *Layout*
2. Bentuk lantai dan dinding
3. Aktivitas dalam ruang
4. Bentuk ruang
5. Fungsi ruang
6. Penempatan titik lampu

Karakteristik bahan:

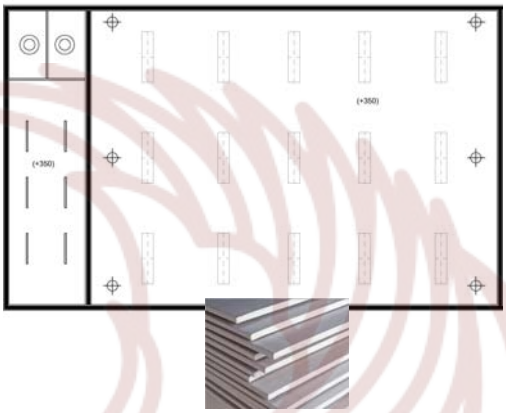
1. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
2. Mendukung tema yang diangkat
3. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
4. Memiliki nilai estetis
5. Mendukung akustik

Indikator penilaian analisa dinding

Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	***
Perawatan	***	****
Kenyamanan	****	****
Tema	****	***

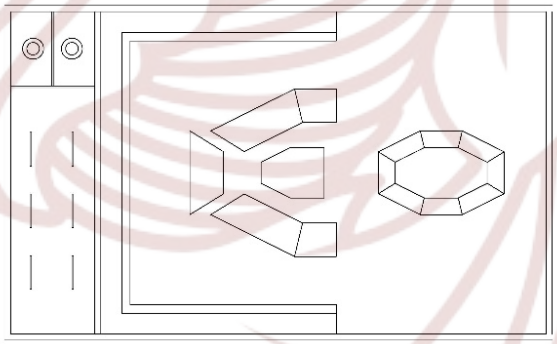
Keterangan:

1. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
2. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
3. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
4. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



Material:

1. Gypsum



Kombinasi gypsum dan parket

Tabel 30. Alternatif *ceiling* Edukasi

Alternatif *Ceiling Locker Room*

Dasar pertimbanga:

7. *Layout*
8. Bentuk lantai dan dinding
9. Aktivitas dalam ruang
10. Bentuk ruang
11. Fungsi ruang
12. Penempatan titik lampu

Karakteristik bahan:

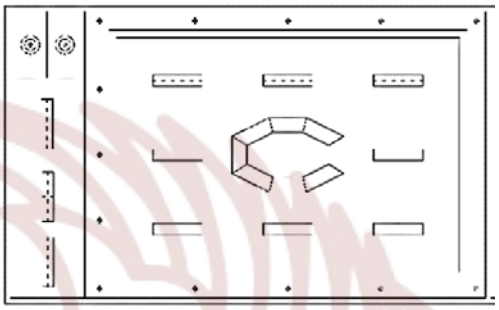
6. Mudah dalam perawatan dan pembersihan
7. Mendukung tema yang diangkat
8. Tahan terhadap cuaca dan perubahan suhu
9. Memiliki nilai estetis
10. Mendukung akustik

Indikator penilaian analisa dinding

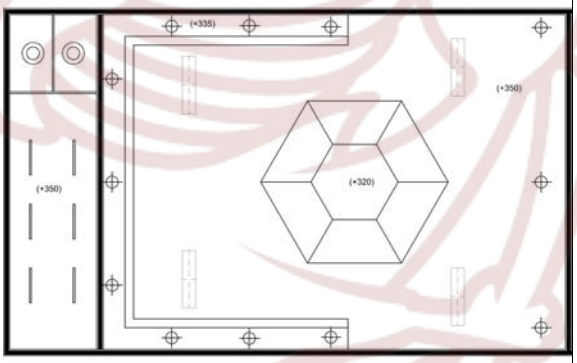
Kriteria	Alt 1	Alt 2
Ketahanan	***	***
Perawatan	****	***
Kenyamanan	***	***
Tema	**	****

Keterangan:

5. Ketahanan: Bahan yang tahan terhadap perubahan suhu dan tahan lama
6. Perawatan: Mudah dalam perawatan dan pembersihannya
7. Kenyamanan: Mampu memberi kenyamanan bagi pengguna
8. Tema: pemilihan desain dan material dapat mendukung tema dan konsep perencanaan



kombinasi gypsum dan akrilik



kombinasi gypsum dan akrilik

Tabel 31. Alternatif *ceiling Locker Room*

I. Elemen Pengisi Ruang

Dalam sebuah perencanaan interior, setelah menentukan aktifitas dan keutuhan ruang maka perlu pula isian atau *furniture*. Keberadaan *furniture* pada ruangan haus di sesuaikan dengan kebutuhan ruangan usia, jenis kelamin, gaya atau tema perencanaan, dan fungsinya. Karena itu untuk dapat menunjang aktifitas dalam interior *Football Training club* di Kota Batu ini dibutuhkan unsur pengisi ruang berupa furniture. Menggunakan alternatif pemilihan desain *furniture* dengan melihat beberapa pertimbangan. Dari beberapa pertimbangan akan dinilai sesuai dengan indikator penilaian, sehingga perencana dapat menentukan *furniture* yang sesuai. Indikator penilaian tersebut antara lain:

Kriteria	**Keterangan**
Fungsional	Desain *furniture* yang standar mudah difungsikan pada stiap kebutuhan
Ergonomi	*Furniture* yang didesain sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan dalam pengunaannya
Perawatan	Bahan *furniture* mudah dalam perawatan
Tema	Desain *furniture* yang di buat sesuai dengan permasalahan yang diangkat akan mendukung tema dan suasana

Tabel 32. Indikator penilaian alternatif *furniture*

Furniture

Lobi

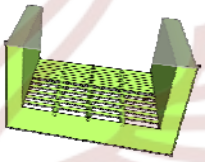
<table>
<tr><th>Alternatif 1</th><th>Alternatif 2</th><th>Dasar Pertimbangan</th></tr>
<tr>
<td>

Kursi tunggu lobi
P : 85 cm
D Atas: 65 cm
D Bawah : 50 cm

Meja lobi
D : 60 cm
T : 40 cm
T: 45 cm

Pot tanaman pada lobi
T : 45 cm
D : 60 cm

Meja resepsionis
P: 500 cm
L : 140 cm
T: 120 cm
</td>
<td>

P : 85 cm
T dudukan : 45 cm
D Atas: 65 cm
D Bawah : 50 cm

P : 60 cm
L : 40 cm
T : 45 cm

T : 60 cm
D : 105 cm

P: 500 cm
L : 140 cm
T: 120 cm
</td>
<td>
1. Fungsi
2. Faktor keamanan dan ergonomi
3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan
4. Perawatan dan pembersihan mudah
5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

Indikator penilain alternatif furniture pada lobi
<table>
<tr><th>Kriteria</th><th>Alt 1</th><th>Alt 2</th></tr>
<tr><td>Fungsional</td><td>***</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Ergonomi</td><td>***</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Perawatan</td><td>***</td><td>**</td></tr>
<tr><td>Tema</td><td>****</td><td>**</td></tr>
</table>
1) Fungsional: desain furniture yg sesuai standar dan dapat difungsikan pada setiap kebutuhan
2) Ergonomi: Furniture yang didesain sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan pada penggunanya
3) Perawatan: material bahan pada furniture mudah untuk perawatannya
4) Tema: desain furniture sesuai untuk permasalahan yang diangkat guna mendukung tema dan suasana
</td>
</tr>
</table>

Tabel 33. Alternatif *furniture* pada lobi

Restoran

<table>
<tr><th>Alternatif 1</th><th>Alternatif 2</th><th>Dasar Pertimbangan</th></tr>
<tr>
<td>

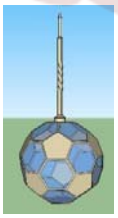
Meja makan
P : 80 cm
L : 80 cm
T : 80 cm

Kursi makan
P : 45 cm
L : 45 cm
T : 80 cm

Lampu Gantung
D : 25 cm

Meja saji
P : 330 cm
L : 70 cm
T: 110 cm
</td>
<td>

Meja makan
D : 90 cm
T : 80 cm

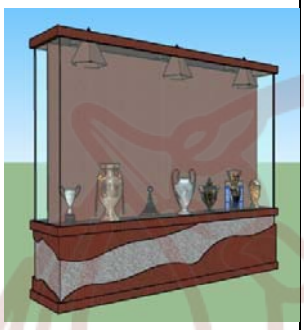
Kursi makan
T : 75 cm
L: 45
P: 45

Lampu gantung

Meja saji
P : 350 cm
L : 70 cm
T: 105 cm
</td>
<td>
1. Fungsi
2. Faktor keamanan dan ergonomi
3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan
4. Perawatan dan pembersihan mudah
5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

Indikator penilain alternatif furniture pada Restoran
<table>
<tr><th>Kriteria</th><th>Alt 1</th><th>Alt 2</th></tr>
<tr><td>Fungsional</td><td>****</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Ergonomi</td><td>****</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Perawatan</td><td>***</td><td>****</td></tr>
<tr><td>Tema</td><td>****</td><td>***</td></tr>
</table>
1. Fungsional: desain furniture yg sesuai standar dan dapat difungsikan pada setiap kebutuhan
2. Ergonomi: Furniture yang didesain sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan pada penggunanya
3. Perawatan: material bahan pada furniture mudah untuk perawatannya
4. Tema: desain furniture sesuai untuk permasalahan yang diangkat guna mendukung tema dan suasana
</td>
</tr>
</table>

Tabel 34. Alternatif *furniture* pada Restoran

Galeri

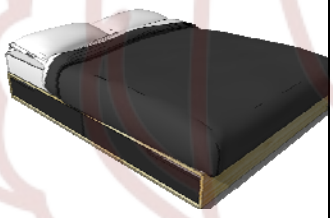
<table>
<tr><th>Alternatif 1</th><th>Alternatif 2</th><th>Dasar Pertimbangan</th></tr>
<tr>
<td> 
Lemari pajang
P: 200 cm
L: 50 cm
T: 200 cm</td>
<td> 
Lemari pajang
P: 100 cm
L: 80 cm
T: 180 cm</td>
<td>1. Fungsi
2. Faktor keamanan dan ergonomi
3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan
4. Perawatan dan pembersihan mudah
5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

Indikator penilain alternatif furniture pada Galeri
<table>
<tr><th>Kriteria</th><th>Alt 1</th><th>Alt 2</th></tr>
<tr><td>Fungsional</td><td>***</td><td>****</td></tr>
<tr><td>Ergonomi</td><td>***</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Perawatan</td><td>***</td><td>****</td></tr>
<tr><td>Tema</td><td>***</td><td>****</td></tr>
</table>
1. Fungsional: desain furniture yg sesuai standar dan dapat difungsikan pada setiap kebutuhan
2. Ergonomi: Furniture yang didesain sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan pada penggunanya
3. Perawatan: material bahan pada furniture mudah untuk perawatannya
4. Tema: desain furniture sesuai untuk permasalahan yang diangkat guna mendukung tema dan suasana</td>
</tr>
</table>

Tabel 35. Alternatif *furniture* pada galeri

Mess

<table>
<tr><th>Alternatif 1</th><th>Alternatif 2</th><th>Dasar Pertimbangan</th></tr>
<tr>
<td>

Kursi mess
P : 45 cm
L : 45 cm
T: 75 cm

Tempat tidur double bed
P : 210 cm
L : 180 cm
T: 45 cm

Nacas
L : 40 cm
P: 40 cm
T: 45 cm
</td>
<td>

Kursi mess
P : 45 cm
L : 45 cm
T :75 cm

Tempat tidur Single bed
P : 110 cm
L : 210 cm

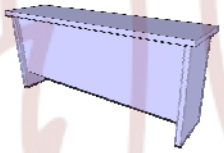
Nacas
L : 40 cm
P : 45 cm
T: 45 cm
</td>
<td>
1. Fungsi
2. Faktor keamanan dan ergonomi
3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan
4. Perawatan dan pembersihan mudah
5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

Indikator penilain alternatif furniture pada Mess
<table>
<tr><th>Kriteria</th><th>Alt 1</th><th>Alt 2</th></tr>
<tr><td>Fungsional</td><td>***</td><td>****</td></tr>
<tr><td>Ergonomi</td><td>****</td><td>****</td></tr>
<tr><td>Perawatan</td><td>***</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Tema</td><td>***</td><td>***</td></tr>
</table>
1. Fungsional: desain furniture yg sesuai standar dan dapat difungsikan pada setiap kebutuhan
2. Ergonomi: Furniture yang didesain sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan pada penggunanya
3. Perawatan: material bahan pada furniture mudah untuk perawatannya
4. Tema: desain furniture sesuai untuk permasalahan yang diangkat guna mendukung tema dan suasana
</td>
</tr>
</table>

Tabel 36. Alternatif *furniture* pada Mess

Edukasi

<table>
<tr><th>Alternatif 1</th><th>Alternatif 2</th><th>Dasar Pertimbangan</th></tr>
<tr>
<td>

Loker
P : 60 cm
T : 180 cm

Meja Edukasi
P : 200 cm
L : 50 cm
T : 80 cm

Kursi Edukasi
D : 50 cm
T: 45 cm
Ex. IKEA
</td>
<td>

P : 60 cm
T : 52 cm

Meja Edukasi
P : 200 cm
L : 50 cm
T : 80 cm

D : 50 cm
T: 45 cm
Ex. IKEA
</td>
<td>
1. Fungsi
2. Faktor keamanan dan ergonomi
3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan
4. Perawatan dan pembersihan mudah
5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

Indikator penilain alternatif furnitur pada lobi
<table>
<tr><th>Kriteria</th><th>Alt 1</th><th>Alt 2</th></tr>
<tr><td>Fungsional</td><td>****</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Ergonomi</td><td>***</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Perawatan</td><td>****</td><td>***</td></tr>
<tr><td>Tema</td><td>***</td><td>***</td></tr>
</table>
1. Fungsional: desain furniture yg sesuai standar dan dapat difungsikan pada setiap kebutuhan
2. Ergonomi: Furniture yang didesain sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan pada penggunanya
3. Perawatan: material bahan pada furniture mudah untuk perawatannya
4. Tema: desain furniture sesuai untuk permasalahan yang diangkat guna mendukung tema dan suasana
</td>
</tr>
</table>

Tabel 37. Alternatif *furnituer* pada Edukasi

J. Tata Kondisi Ruang

9. Analisa Pencahayaan

Cahaya adalah unsur yang sangat penting dalam perencanaan ruang dalam, karena memberi pengaruh yang sangat luas dan memberi efek-efek tertentu. Dalam ruang kita harus merencanakan pencahayaan sedemikian rupa sehingga dapat menimbulkan kesan nyaman, menarik dan eksklusif. Dengan pemilihan warna yang tepat, dapat menimbulkan berbagai macam perasaan dengan menyesuaikan pada warna-warna, suasana ruang dalam itu sendiri.

Pemilihan sistem yang digunakan merupakan kunci keberhasilan, suatu perencanaan interior. Cukup sulit untuk memperkirakan sistem pencahayaan itu bisa dikatan berhasil, oleh karena itu titik cahaya, warna, intensitas, terang cahaya, dan suasana ruang.

Terang cahaya suatu penerangan di tentukan oleh faktor:

1. Kondisi ruang
2. Letak lampu
3. Jenis dan daya lampu
4. Jenis permukaan benda dalam ruangan
5. Udara dalam ruangan
6. Pola diagram dari tiap lampu[58]

Kita mengenal 2 macam system pencahyaan, yaitu:

1) Pencahayaan alami

Pencahayaan alami adalah cahaya yang berasal dari:

[58] Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1999 : 217

1. Cahaya Matahari
2. Cahaya Bulan
3. Cahaya api atau sumber-sumber lain dari alam

Pencahayaan alami yang kita pakai sebagai sumber pencahayaan ruang dalam pada umumnya adalah pencahayaan matahari. Pencahayaan alam dapat di bedakan menjadi 2 macam:

a) Pencahayaan langsung

Pencahayaan langsung adalah pencahayaan yang diperoleh dari matahari secara langsung melalui jendela, gendeng kaca, pintu, dan lain-lain.

b) Pencahayaan tidak langsung

Penahayaan tidak langsung adalah pencahayaan yang diperoleh dari matahari secara langsung, pencahayaan tersebut banyak kita temui penggunaannya dalam perencangan ruang dalam melalui *Skylight*, permainan bidang kaca, dan lain-lain.[59]

2) Pencahayaan buatan

Maksud dari pencahayaan buatan dalah pencahayaan yang dibuat oleh manusia, misalnya: cahaya lampu, lilin dan lain-lain. Cahaya buatan mempunyai 2 fungsi, yaitu:

a) Sebagai sumber cahaya untuk kegiatan sehari hari
b) Untuk memberi kesan keindahan dalam desai suatu ruang.

[59] Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1999: 218

Pencahayaan yang baik akan akan menimbulkan kenyamanan bagi penghuni. Adapun pengertian pencahayaan yang baik yaitu:

a) Tidak menyebabkan keletihan pada mata
b) Tidak membuang buang sinar (efisiensi cahaya)
c) Sesuai dengan ruang tersebut mengenai suasana yang akan diciptakan.[60]

1. Pencahayaan pada area Lobi

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan. Hal tersebut dapat di atasi dengan penanaman pepeohonan di area luar dinding kaca
2	*1. Down light ⌀ 18 watt, cool white Ex. Aledin* *2. Spot light 13 watt, warm ex. Aledin* *3. Stripe indirect light 14 watt, white ex. Aledin*	1. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area lobi. 2. Penggunaan *spot light* dan *strip laight* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetik	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 38. Pencahayaan pada area *Lobi*

[60] Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1999 : 224

2. Pencahayaan pada area restoran

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan. Hal tersebut dapat di atasi dengan penanaman pepeohonan di area luar dinding kaca
2	*1. Down light ⌀ 18 watt, cool white Ex. Aledin* *2. Spot light 13 watt, warm ex. Aledin* 3. *Stripe indirect light 14 watt, white ex. aledin*	1. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area restoran. 2. Penggunaan *spot light* dan *strip laight* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan *relative* rendah

Tabel 39. Pencahayaan pada area Restoran

3. Pencahayaan pada area galeri

No	**Jenis**	**Kelebihan**	**kekurangan**
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan
2	*1. Down light ⌀ 18 watt, cool white Ex. Aledin* *2. Spot light 13 watt, warm ex. Aledin* *3. Stripe indirect light 14 watt, white ex. aledin*	1. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area galeri. 2. Penggunaan *spot* light dan *stirpe light* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 40. Pencahayaan pada area galeri

3. Pencahayaan pada area ruang edukasi

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Cahaya matahari yang masuk terlalu rendah karena hanya masuk melalui pintu dn jendela
2	*1. Down light ⌀ 18 watt, cool white Ex. Aledin* *2. Spot light 13 watt, warm ex. Aledin* *3. Stripe indirect light 14 watt, white ex. aledin*	1. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area edukasi. 2. Penggunaan *spot light* dan *strip light* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 41. Pencahayaan pada area Edukasi

4. Pencahayaan pada area mess

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Cahaya matahai yang masuk terlalu rendah karena hanya melalui jendela dan pintu
2	*1. Down light ⌀ 18 watt, cool white Ex. Aledin* *2. Spot light 13 watt, warm ex. Aledin* *3. Stripe indirect light 14 watt, white ex. aledin*	1. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area mess. 2. Penggunaan *spot light* dan *strip laight* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 42. Pencahayaan pada area mess

5. Pencahayaan pada area *Loocker Room* Pemain

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Cahaya matahai yang masuk terlalu rendah karena hanya melalui jendela dan pintu
2	4. *Down light ⌀ 18 watt, cool white Ex. Aledin* 5. *Spot light 13 watt, warm ex. Aledin* 6. *Stripe indirect light 14 watt, white ex. aledin*	3. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area mess. 4. Penggunaan *spot light* dan *strip laight* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 43. Pencahayaan pada area *Loocker Room*

b. Analisa Penghawaan

Penghawaan dibagi menjadi dua yaitu:

1) Penghawan alami

Penghawaan alami merupkakan penghawaan yang berasal dari alam yang bersifat permanen karena udara yang dihasilkan oleh alam tidak pernah habis. Penggunaan penghawaan alami biasanya menggunakan bukaan jendela, pintu, ventilasi, dan bukaan lainnya yang dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan penghawaan dari alam.

2) Penghawaan buatan

Penghawaan buatan merupakan sistem penghawaan yang dibuat oleh manusia yang bersifat sementara yang tidak dapat digunakan selamanya. Penghawaan buatan dapat menggunakan AC (*Air Conditional*) dan kipas angin.

No	Ruang	Jenis Penghawaan	Kelebihan	kekurangan
1 2	Lobi Restoran	Alami dengan memanfaatkan bukaan seperti bukaan pada jendela dan pintu 	1) Hemat energi 2) Memaksimalkan penghawaan alami 3) Menjadikan pengunjung *Football Training club* lebih sehat	Suhu ruagan terkadang tergantung suhu yang berada di luar ruangan, udara panas masuk ke dalam ruanagan
1 2 3	Geleri Villa Atlet Ruang Edukasi	Penggunaan AC Spit 	1) Suhu ruangan dapat diatur sewaktu-waktu 2) Kelembaban dapat di atur	Kurang hemat energi

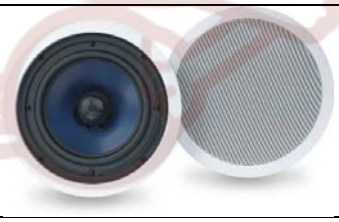
Tabel 44. Analisa penghawaan

c. Analisa Akustik

Akustik merupakan cabang fisika yang membahas produksi, pengendalian, transmisi, penerimaan, dan efek suara. Lebih spesifik lagi

menjaga dan memperbaiki suara yang diinginkan dan mengurangi atau menghalangi suara yang akan menghalangi aktivitas.[61]

Pada permukaan lantai di dalam beberapa ruangan, bunyi dapat diserap karena permukaan lantai menggunakan bahan yang lunak yaitu kayu. Kayu mampu mengolah gelombang-gelombang dari yang berfrekuensi tinggi sampai ke yang rendah dan sampai saat ini masih merupakan bahan paling ideal bagi penyelesaian masalah akustik.[62] Pada permukaan dinding, bunyi dapat dipantulkan karena permukaan dinding yang datar dan keras. Selain dinding, pemantulan juga dapat dibantu dengan benda- benda dengan permukaan licin dan keras. Sedangkan sistem akustik pada *ceiling* menggunakan bahan dengan permukaan lunak/ berserabut.

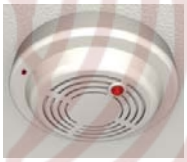
No	Ruang	Jenis *Ceilling Speaker*
1 2	*Lobi* Restoran	
1 2 3	Geleri Villa Atlet Ruang Edukasi	

Tabel 45. Analisa Akustik

[61]Francis D. K. Ching dan Corky Binggeli, *"Desain Interior Dengan Ilustrasi Edisi Kedua"* , Jakarta: Erlangga, 2011, Hal: 267

[62]Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1999 : 254

K. System Keamanan

No	Kriteria Analisis	Alternatif solusi
1	Dapat memonitoring semua kegiatan yang berlangsung disetiap ruangan	*CCTV* 
2	Dapat mendeteksi apai den mencegah kebakaran lebih dini. Smoke detector memiliki area proteksi 150 m2 untuk ketingian plafon 4m.	*Smoke Detector* 
3	Dapat memadamkan api dalam pencapaian area yang di jangkau	 *Hydran*  Apar
4	Akan otomatis menyala jika mendeteksi adanya kobaran api. *Sprinkle* ini Radius mempunyai jangkauan 1,2 – 1,5 m. karena ukuranya yg kecil, harus memasang beberapa di setiap ruangan	 *Sprinkle*

Tabel 46. Piranti pendukung sistem keamanan

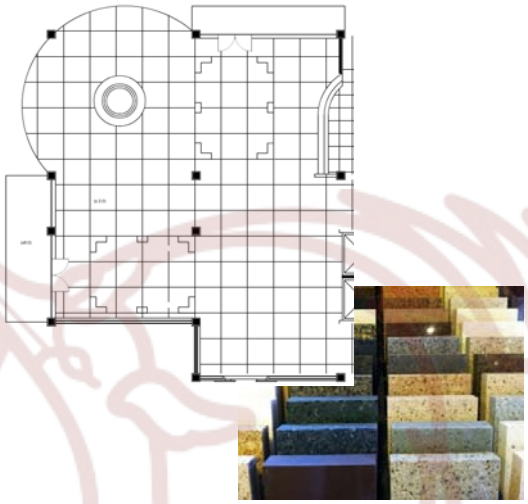
BAB IV
HASIL DESAIN

Perencanaa interior *Football Training Club* dengan tema *back to nature* diharapkan mampu memfasilitasi secara maksimal para pemain sepak bola untuk latihan atau sebagai tempat berlibur dari ketatnya pertandingan sepak bola di liga Indonesia. Kehadiran sarana dan prasarana penunjang kebugaran dan peningkatan performa para pemain sepak bola yang semakin lama semakin berkembang seiring perkembangan jaman. Perencanaan interior *Football Training Club* ini semoga dapat menjadi solusi sarana dan prasarana olahraga sepak bola yang kurang memadai. Berikut perencanaan interior *Football Training Club* di Kota Batu. Diharapkan perencanaan ini mampu sejalan dengan peraturan pemerintah Kota Batu tentang pengembangan dunia sepak bola dan industri kreatif guna mensejahterahkan masyarakat dengan media desain interior. Dalam perencanaan interior tersebut perlu melalui beberapa tahapan proses desain sehingga mampu memfasilitasi kegiatan di dalamnya.

A. Unsur Pembentuk Ruang Pada Perencanaan Interior *Football Training Club* di Kota Batu

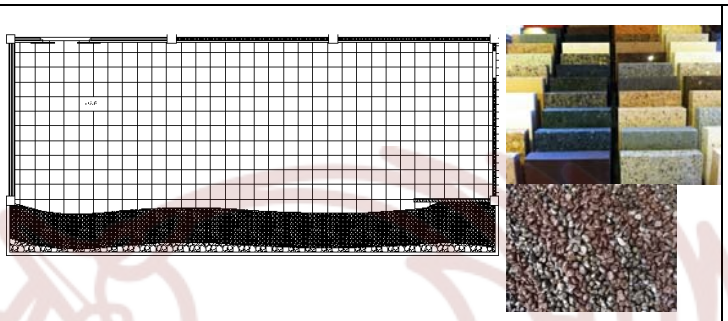
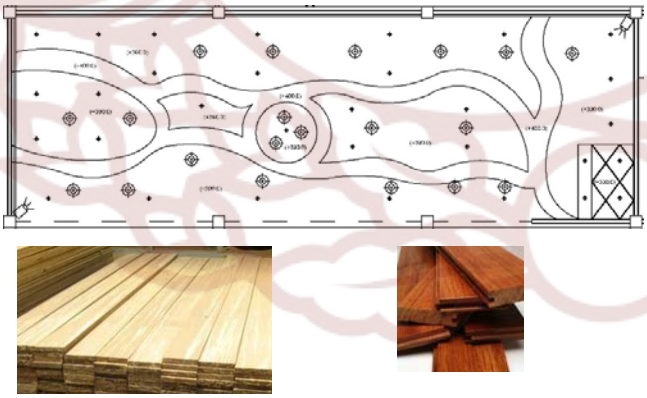
1. Lobi

Unsur Pembentuk	Alternatif terpilih	Dasar pertimbangan
Dinding *Backdrop*	  Alternatif 1 *Backdrop* Resepsionis Bahan material: - Kayu Jati - *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex - Akrilik warna hijau dan krem - *Stainless steel* - *Strip light*	1. *Layout* 2. Pola lantai 3. Potensi luar ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang
Dinding	  Kaca tempered kombinasi granit	1. *Layout* 2. Pola lantai 3. Potensi luar ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang

Lantai	 kombinasi granit warna krem ukuran 60 x 60 dan hitam EX. Crema marfir	1. Efisiensi penggunaan bahan 2. *Layout* 3. Besaran ruang 4. Fungsi ruang 5. Aktifitas dalam ruang 6. Akustik ruang 7. Sesuai dengan penataan ruang 8. Tema
Ceiling	 Kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda	1. *Layout* 2. Aktivitas dalam ruang 3. Bentuk ruang 4. Fungsi ruang 5. Penempatan titik lampu 6. Konsep/Tema perencanaan

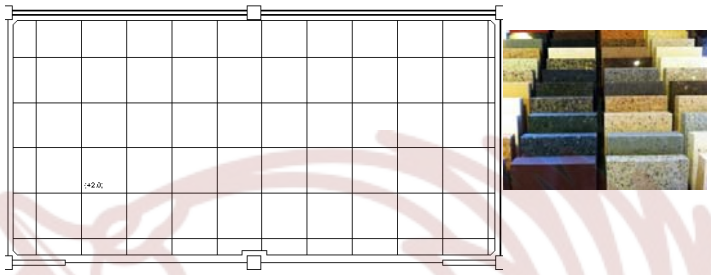
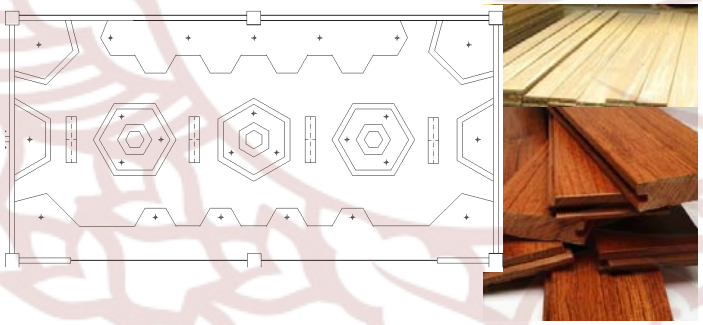
Tabel 47. Alternatif Pembentuk ruang terpilih Lobi

2. Restoran

Lantai	 Bagian luar batu alam Bagian dalam Granit 40 x 40 warna krem Ex. Crema marfir	1. Efisiensi penggunaan bahan 2. *Layout* 3. Besaran ruang 4. Fungsi ruang 5. Aktifitas dalam ruang 6. Akustik ruang 7. Sesuai dengan penataan ruang 8. Tema
Dinding	 Alternatif 2 dinding Restoran Bahan material: - Kayu - *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex - Tanaman rambat asli - Tanaman rambat *artificial* - Besi *Hollow*	1. *Layout* 2. Pola lantai 3. Potensi luar ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang
Ceiling	 Kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda	1. *Layout* 2. Bentuk lantai dan dinding 3. Aktivitas dalam ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang 6. Penempatan titik lampu

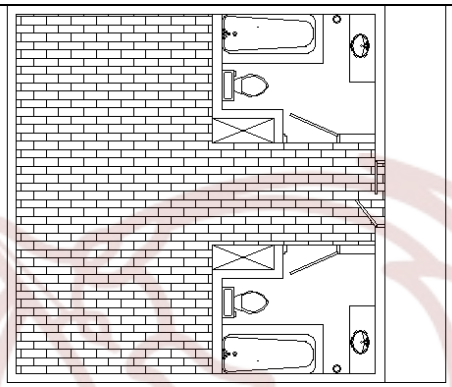
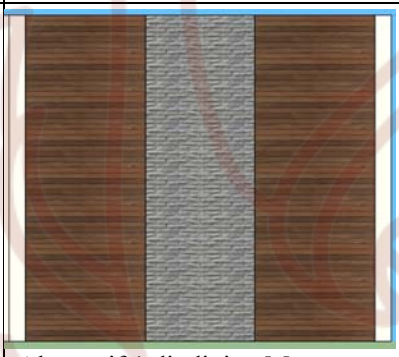
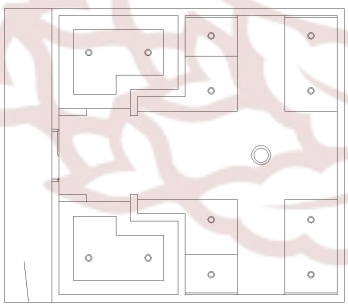
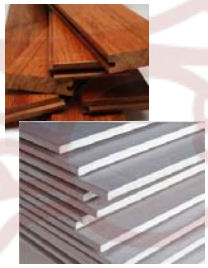
Tabel 48. Alternatif Pembentuk ruang terpilih restoran

3. Galeri

Lantai	 Granit 60 x 60 warna krem EX. Crema marfir	1. Efisiensi penggunaan bahan 2. *Layout* 3. Besaran ruang 4. Fungsi ruang 5. Aktifitas dalam ruang 6. Akustik ruang 7. Sesuai dengan penataan ruang 8. Tema
Dinding	 Bahan material: - Granit poles - Batu alam - Strip Light	1. *Layout* 2. Pola lantai 3. Potensi luar ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang
Ceiling	 Kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda	1. *Layout* 2. Bentuk lantai dan dinding 3. Aktivitas dalam ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang 6. Penempatan titik lampu

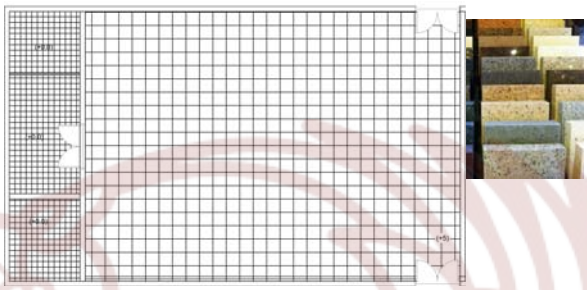
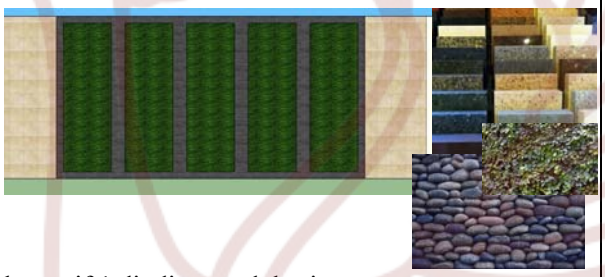
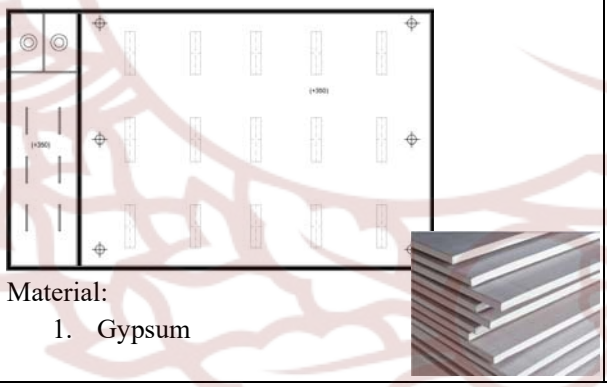
Tabel 49. Alternatif pembentuk ruang terpilih Galeri

4. Mess

Lantai	  Pallet	1. Efisiensi penggunaan bahan 2. *Layout* 3. Besaran ruang 4. Fungsi ruang 5. Aktifitas dalam ruang 6. Akustik ruang 7. Sesuai dengan penataan ruang 8. Tema
Dinding	  Alternatif 1 dindining Mess Bahan material: - Kayu Jati *Finishing* plitur transparan Ex. Mowilex - Batu alam - Strip Light	1. *Layout* 2. Pola lantai 3. Potensi luar ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang
Ceiling	  Kombinasi pallet cokelat tua dan cokelat muda	1. *Layout* 2. Bentuk lantai dan dinding 3. Aktivitas dalam ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang 6. Penempatan titik lampu

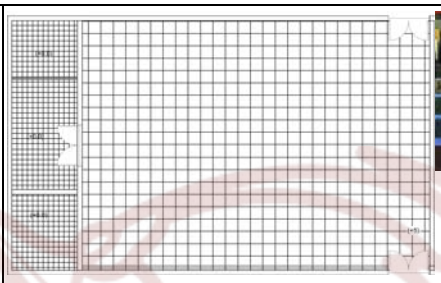
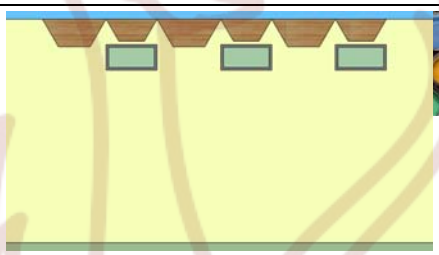
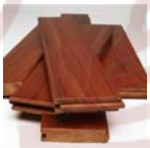
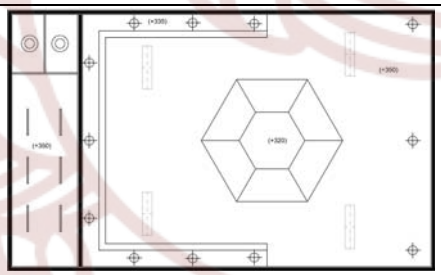
Tabel 50. Alternatif Pembentuk ruang terpilih Mess

5. Ruang Edukasi

Lantai	 Granit	1. Efisiensi penggunaan bahan 2. Layout 3. Besaran ruang 4. Fungsi ruang 5. Aktifitas dalam ruang 6. Akustik ruang 7. Sesuai dengan penataan ruang 8. Tema
Dinding	 lternatif 1 dinding r. edukasi Material: 1. Granit poles 2. Tanaman rambat poles 3. Batu alam	1. *Layout* 2. Pola lantai 3. Potensi luar ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang
Ceiling	 Material: 1. Gypsum	1. *Layout* 2. Bentuk lantai dan dinding 3. Aktivitas dalam ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang 6. Penempatan titik lampu

Tabel 51. Alternatif Pembentuk ruang terpilih Ruang Edukasi

6. *Locker room*

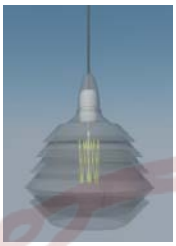
Lantai	  Granit	1. Efisiensi penggunaan bahan 2. Layout 3. Besaran ruang 4. Fungsi ruang 5. Aktifitas dalam ruang 6. Akustik ruang 7. Sesuai dengan penataan ruang 8. Tema
Dinding	   Material: 1. Kayu jati fin. Mowilex original 2. Cat Dulux warna krem	1. *Layout* 2. Pola lantai 3. Potensi luar ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang
Ceiling	   kombinasi gypsum dan akrilik	1. *Layout* 2. Bentuk lantai dan dinding 3. Aktivitas dalam ruang 4. Bentuk ruang 5. Fungsi ruang 6. Penempatan titik lampu

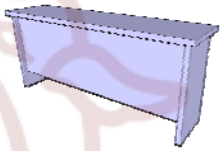
Tabel 52. Alternatif pembentuk ruang terpilih *Locker room*

B. Unsur pengisi Ruang

Desain *furniture* terpilih sebagai unsur pengisi ruang pada interior *football Training club* di Kota Batu

Ruang	*Furniture*	Dasar pertimbangan
Lobi	 Kursi tunggu lobi P : 85 cm D Atas: 65 cm D Bawah : 50 cm  Meja lobi D : 60 cm T : 40 cm  Pot tanaman pada lobi T : 45 cm D : 60 cm  Meja resepsionis P: 500 cm L : 140 cm T: 120 cm	1. Fungsi 2. Faktor keamanan dan ergonomi 3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan 4. Perawatan dan pembersihan mudah 5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur
Restoran	 Meja makan P : 80 cm L : 80 cm T : 80 cm  Kursi makan P : 45 cm L : 45 cm T : 80 cm	1. Fungsi 2. Faktor keamanan dan ergonomi 3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan 4. Perawatan dan pembersihan mudah 5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

	 Lampu Gantung D : 2 5 cm  Meja saji P : 330 cm L : 70 cm	
Galeri	 Lemari pajang P: 100 cm L: 80 cm	1. Fungsi 2. Faktor keamanan dan ergonomi 3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan 4. Perawatan dan pembersihan mudah 5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur
Mess	 Kursi mess P : 45 cm L : 45 cm T :75 cm  Tempat tidur *Single bed* P : 110 cm L : 210 cm	1. Fungsi 2. Faktor keamanan dan ergonomi 3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan 4. Perawatan dan pembersihan mudah 5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

	 *Nacas* L : 40 cm	
Edukasi	 Meja Edukasi P : 200 cm L : 50 cm T : 80 cm  Kursi Edukasi D : 50 cm	1. Fungsi 2. Faktor keamanan dan ergonomi 3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan 4. Perawatan dan pembersihan mudah 5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur
Locker room	 Bangku pemain P : 60 cm T : 180 cm  Tempat duduk locker room D: 200 cm	1. Fungsi 2. Faktor keamanan dan ergonomi 3. Nilai estetis yang di sesuaikan dengan bahan dan tema yang ditampilkan 4. Perawatan dan pembersihan mudah 5. Ketahanan, baik secara konstruksi, material dan perubahan temperatur

Tabel 53. Alternatif desain furniture terpilih

C. Pengkondisian Ruang

1. Sistem pencahayaan

a. Pencahayaan pada area *Lobi*

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan
2	a. *Down light* ø 18 watt, *cool white* Ex. Aledin b. *Spot light* 13 watt, *warm* ex. Aledin c. *Stripe indirect light* 14 watt, *white* ex. aledin	a. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area Lobi. b. Penggunaan *spot light* dan *stripe light* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 54. Pencahayaan pada area *Lobi*

b. Pencahayaan pada ararea Restoran

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan

		dapat menghemat energi buatan	silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan
2	a. *Down light* ø 18 watt, *cool white* Ex. Aledin b. *Spot light* 13 watt, *warm* ex. Aledin c. *Stripe indirect light* 14 watt, *white* ex. aledin	a. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area Lobi. b.Penggunaan *spot light* dan *stripe light* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 55. Pencahayaan pada area Restoran

c. Pencahayaan pada area Galeri

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan
2	a. *Down light* ø 18 watt, *cool white* Ex. Aledin b. *Spot light* 13 watt,	a.Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

	warm ex. Aledin c. *Stripe indirect light* 14 watt, *white* ex. aledin	pada area Lobi. b. Penggunaan *spot light* dan *stripe light* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	

Tabel 56. Pencahayaan pada area Galeri

d. Pencahayaan pada area ruang Edukasi

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan
2	a. *Down light* ⌀ *18* watt, *cool white* Ex. Aledin b. *Spot light* 13 watt, *warm* ex. Aledin c. *Stripe indirect light* 14 watt, *white* ex. aledin	a. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area Lobi. b. Penggunaan *spot light* dan *stripe light* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 57. Pencahayaan pada area Edukasi

e. Pencahayaan pada area Mess

No	Jenis	Kelebihan	kekurangan
1	Cahaya matahari masuk melalui kaca, dan pintu	Pemanfaatan sinar matahari yang maksimal serta udara yang segar dari alam sehingga dapat menghemat energi buatan	Penggunaan kaca atau bukaan pada siang hari sering mengakibatkan silau dan udara panas masuk ke dalam ruangan
2	a. *Down light* ø 18 watt, *cool white* Ex. Aledin b. *Spot light* 13 watt, *warm* ex. Aledin c. *Stripe indirect light* 14 watt, *white* ex. aledin	a. Penggunaan *down light* sebagai pencahayaan keseluruhan mampu menerangi keseluruhan pada area Lobi. b. Penggunaan *spot light* dan *stripe light* untuk menambah pencitraan suasana ruang menimbulkan efek cahaya yang dramatis, mempertegas karakter ruag dan sentuhan estetika.	Intensitas cahaya yang ditimbulkan relatif rendah

Tabel 58. Pencahayaan pada area mess

c. Sistem penghawaan

No	Ruang	Jenis Penghawaan	Kelebihan	kekurangan
1 2	*Lobi* Restoran	Alami dengan memanfaatkan bukaan seperti bukaan pada jendela dan pintu 	1. Hemat energi 2. Memaksimalkan penghawaan alami d. Menjadikan pengunjung *Football club* lebih sehat	Suhu ruagan terkadang trgantung suhu yang berada di luar ruangan, udara panas masuk ke dalam ruanagan
1 2 3	Geleri Mess Ruang Edukasi	Penggunaan AC Spit 	1. Suhu ruangan dapat diatur sewaktu-waktu 2. Kelembaban dapat di atur	Kurang hemat energi

Tabel 59. Analisa Penghawaan

3. Sistem akustik

Pada beberapa ruang interior *football club* akan menerapkan berupa *ceilling speaker* yang bermaksut memperdeangarkan musik atau sebagai media pengumuman yang bersifat umum.

No	Ruang	Jenis *Ceilling Speaker*
1 2	*Lobi* Restoran	 - 8” woofer and swivel-muoth 1” tweeter - Frequency response 50-20.000 Hz - Moisture-resistant design
1 2 3	Geleri Mess Ruang Edukasi	 - 6” woofer and tweeter - Frequency response 52-23.000 Hz - Paintable sheer-grille™ for Stealth installation

Tabel 60. Analisa Akustik

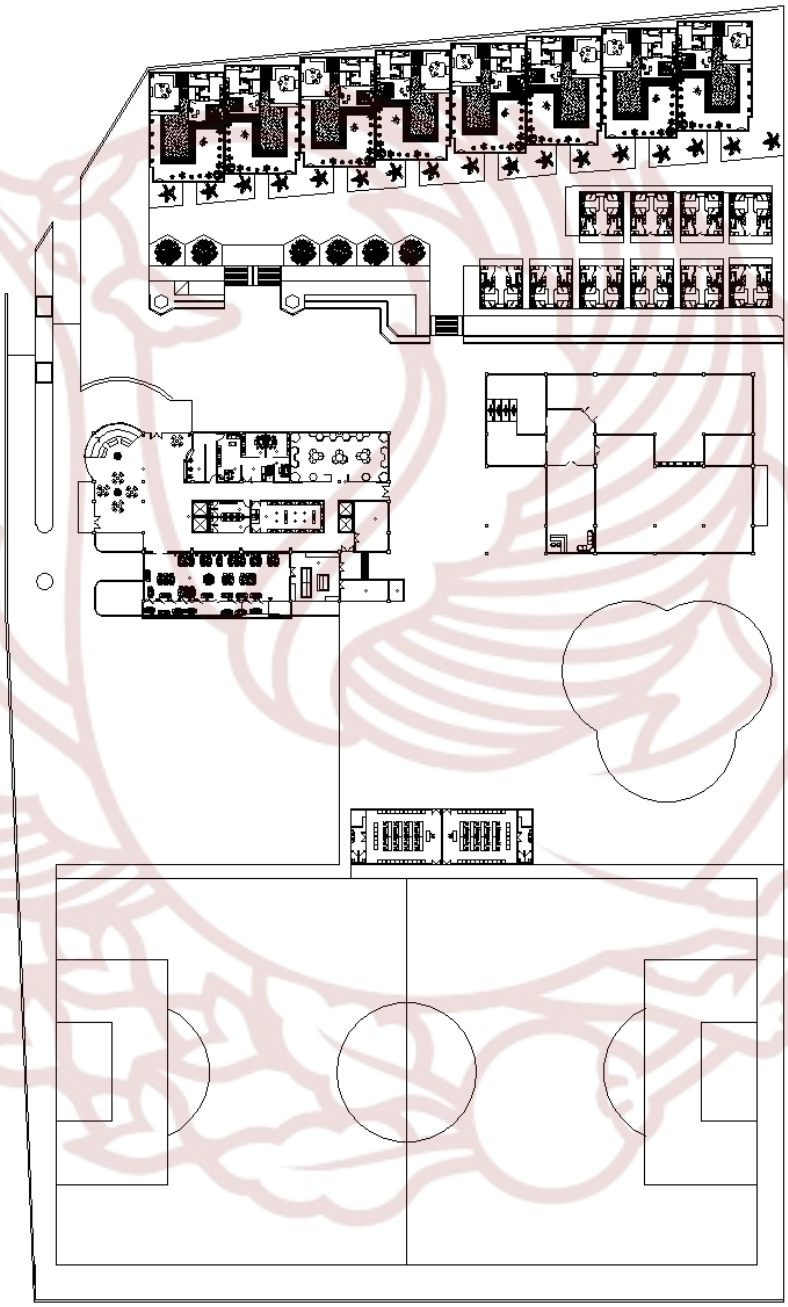
D. Sistem Keamanan

No	Kriteria Analisis	Alternatif solusi
1	Dapat memonitoring semua kegiatan yang berlangsung disetiap ruangan	*CCTV* 
2	Dapat mendeteksi apai den mencegah kebakaran lebih dini. Smoke detector memiliki area proteksi 150 m2 untuk ketingian plafon 4m.	*Smoke Detector* 
3	Dapat memadamkan api dalam pencapaian area yang di jangkau	 *Hydran*  Apar
4	Akan otomatis menyala jika mendeteksi adanya kobaran api. *Sprinkle* ini Radius mempunyai jangkauan 1,2 – 1,5 m. karena ukuranya yg kecil, harus memasang beberapa di setiap ruangan	 *Sprinkle*

Tabel 61. Piranti pendukung sistem keamanan

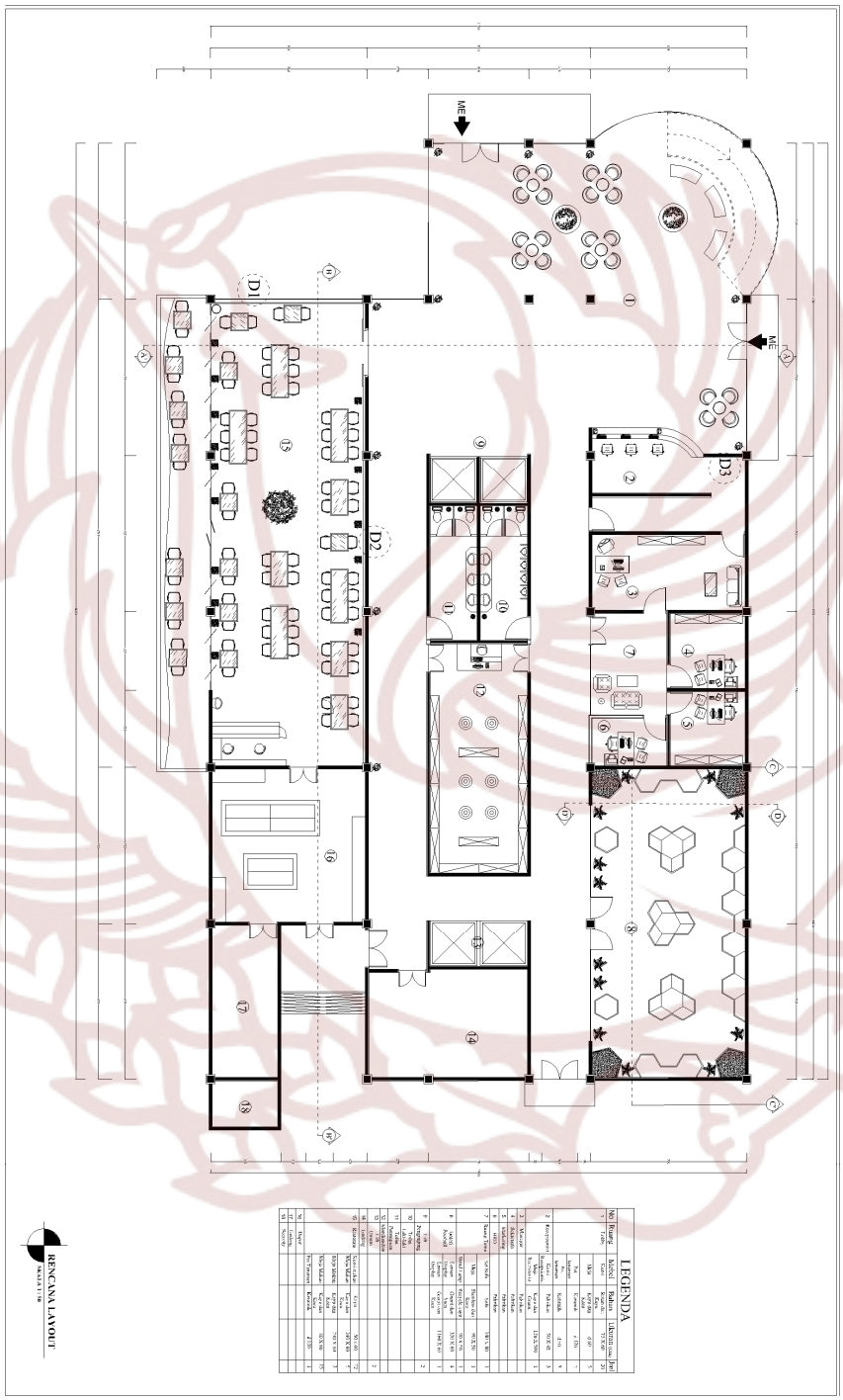
E. Transformasi Dalam Gambar Kerja

1) Denah Existing

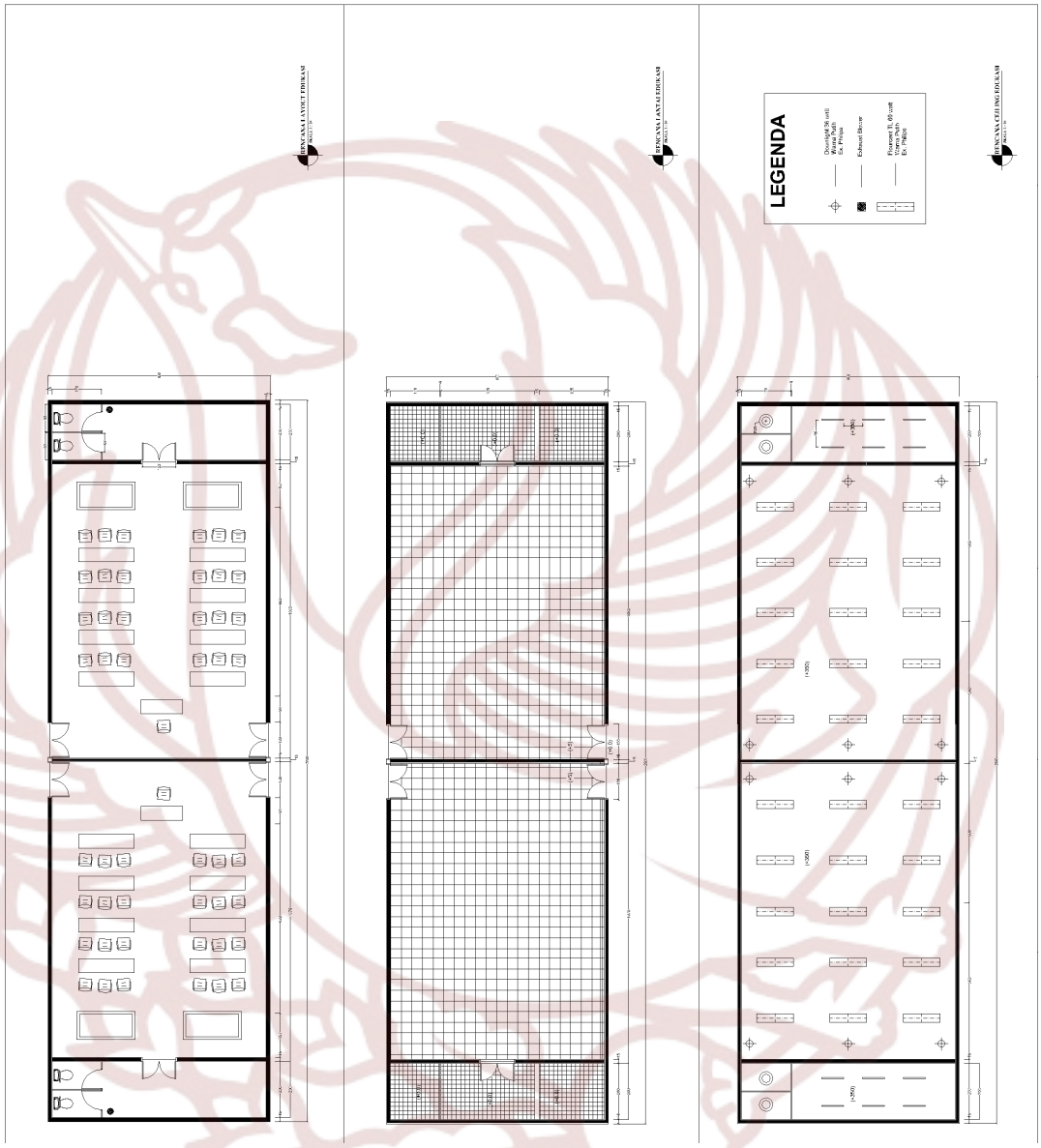


Gambar 24. Gambar Denah Existing

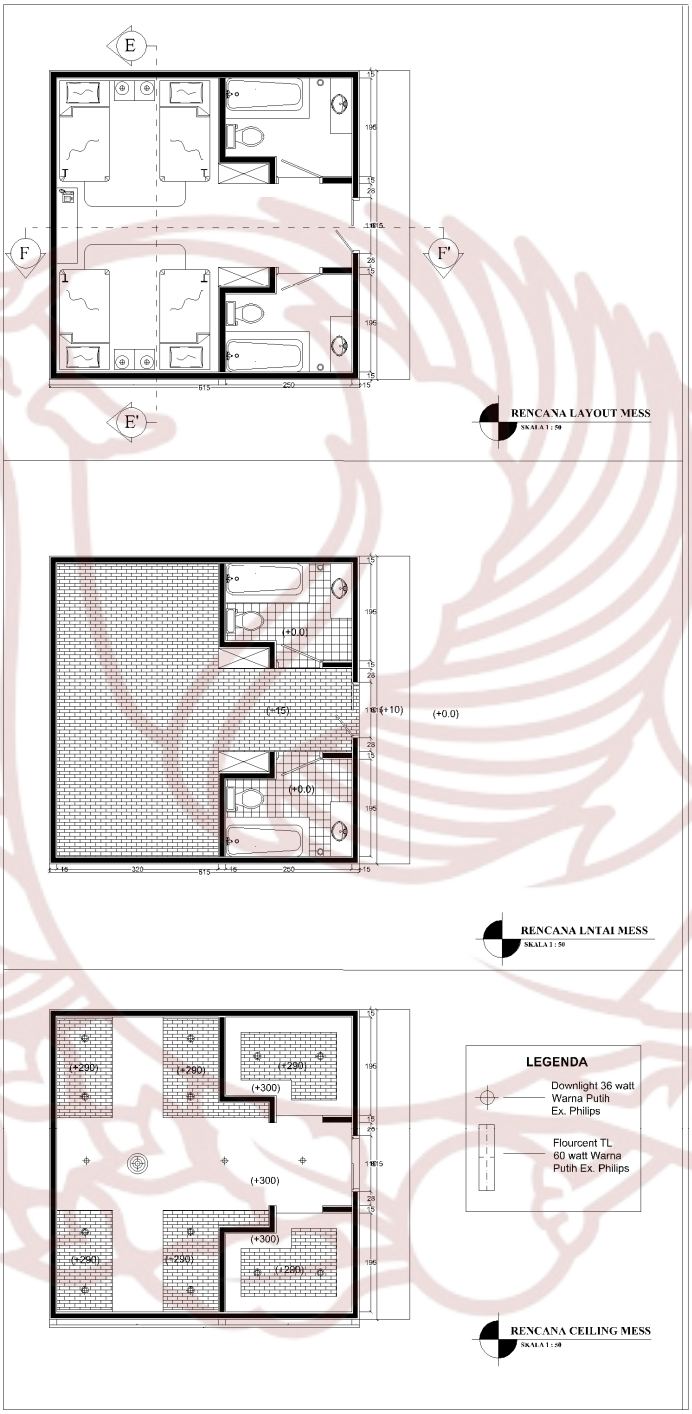
2) Desain Layout



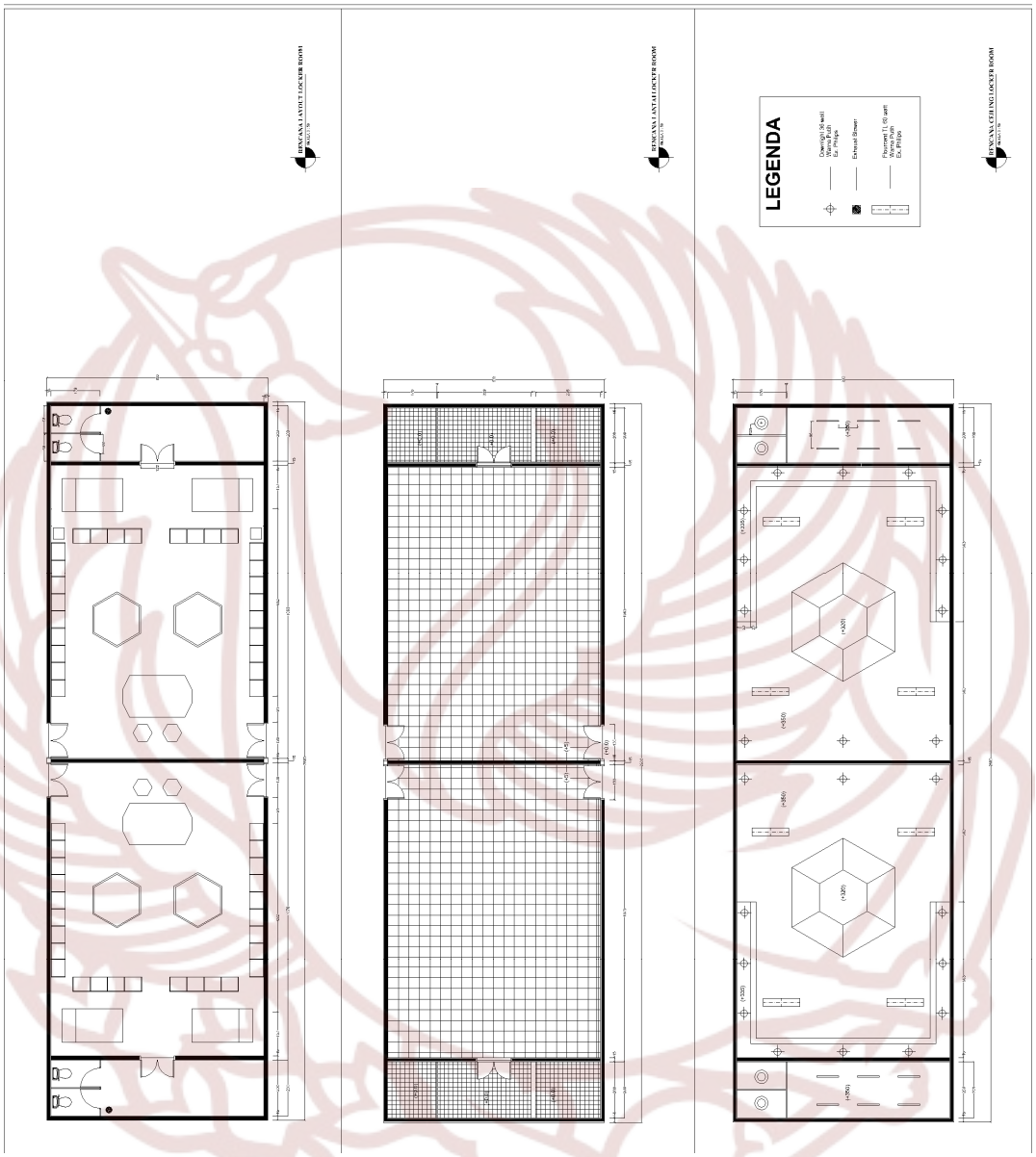
Gambar 25. Gambar Denah Layout



Gambar 26. Gambar Denah, Lantai, dan Ceiling Ruang Edukasi

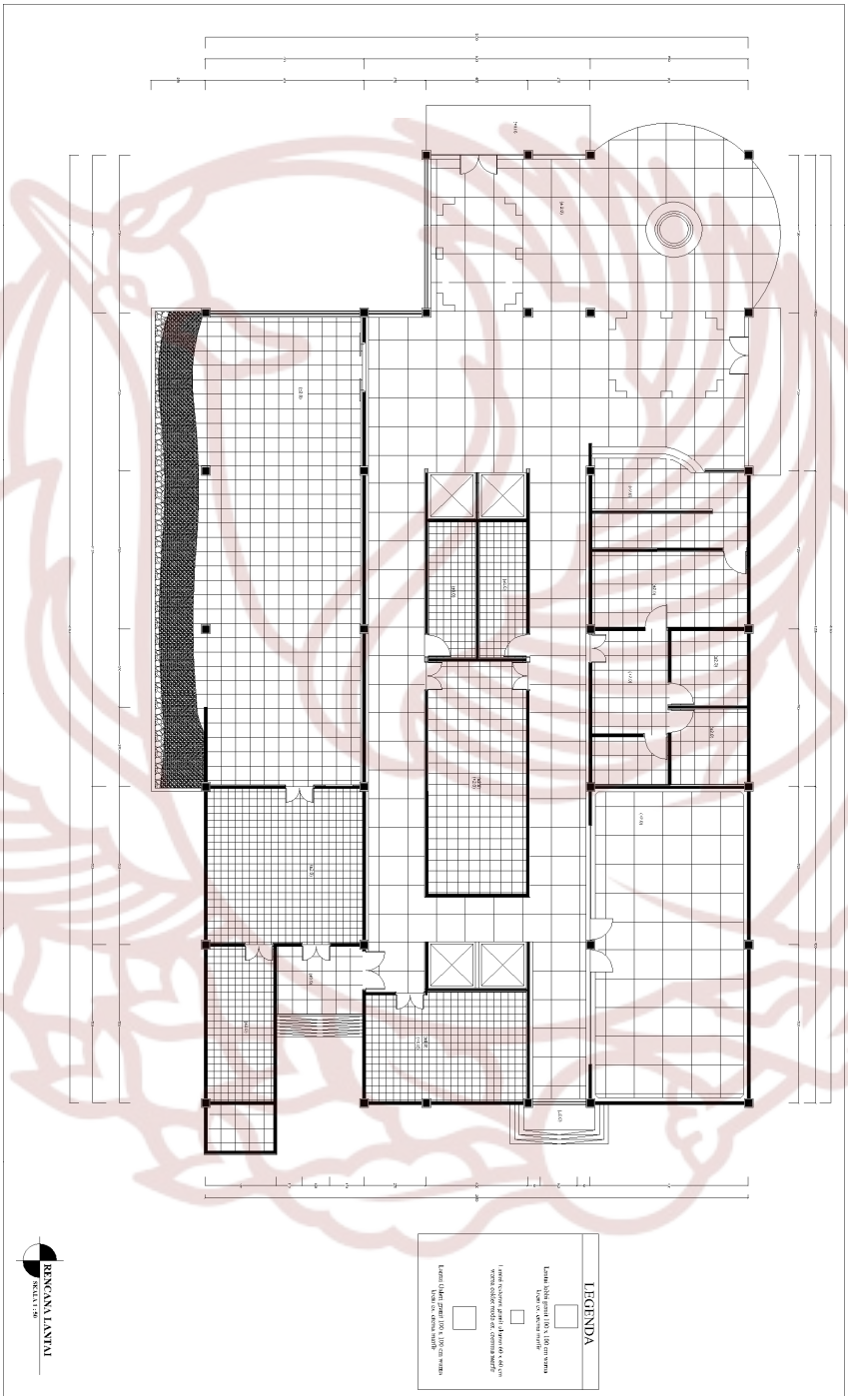


Gambar 27. Gambar Denah, Lantai, dan Ceiling Mess



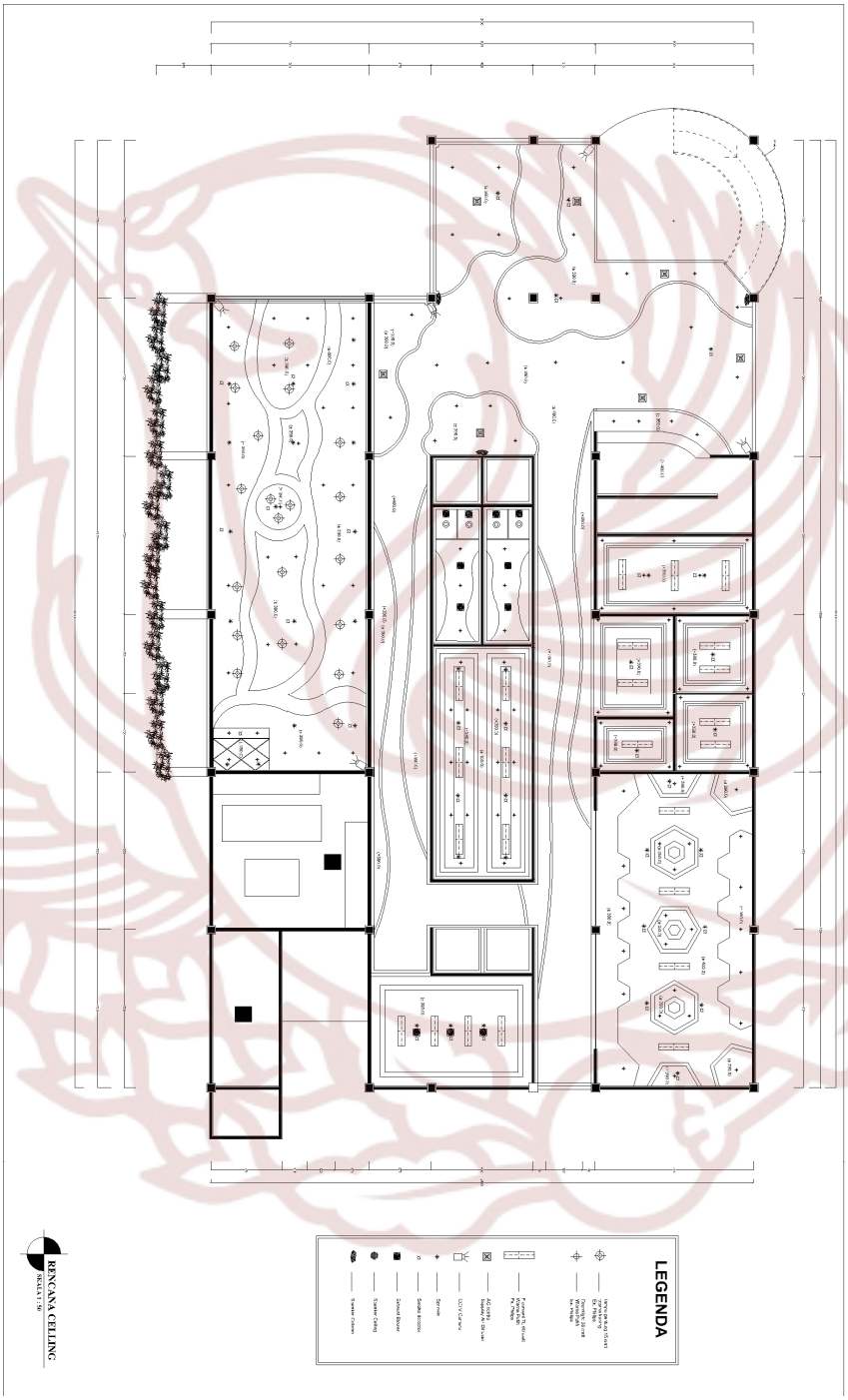
Gambar 28. Gambar Denah, Lantai, dan Ceiling *Locker room*

3) Desain Lantai



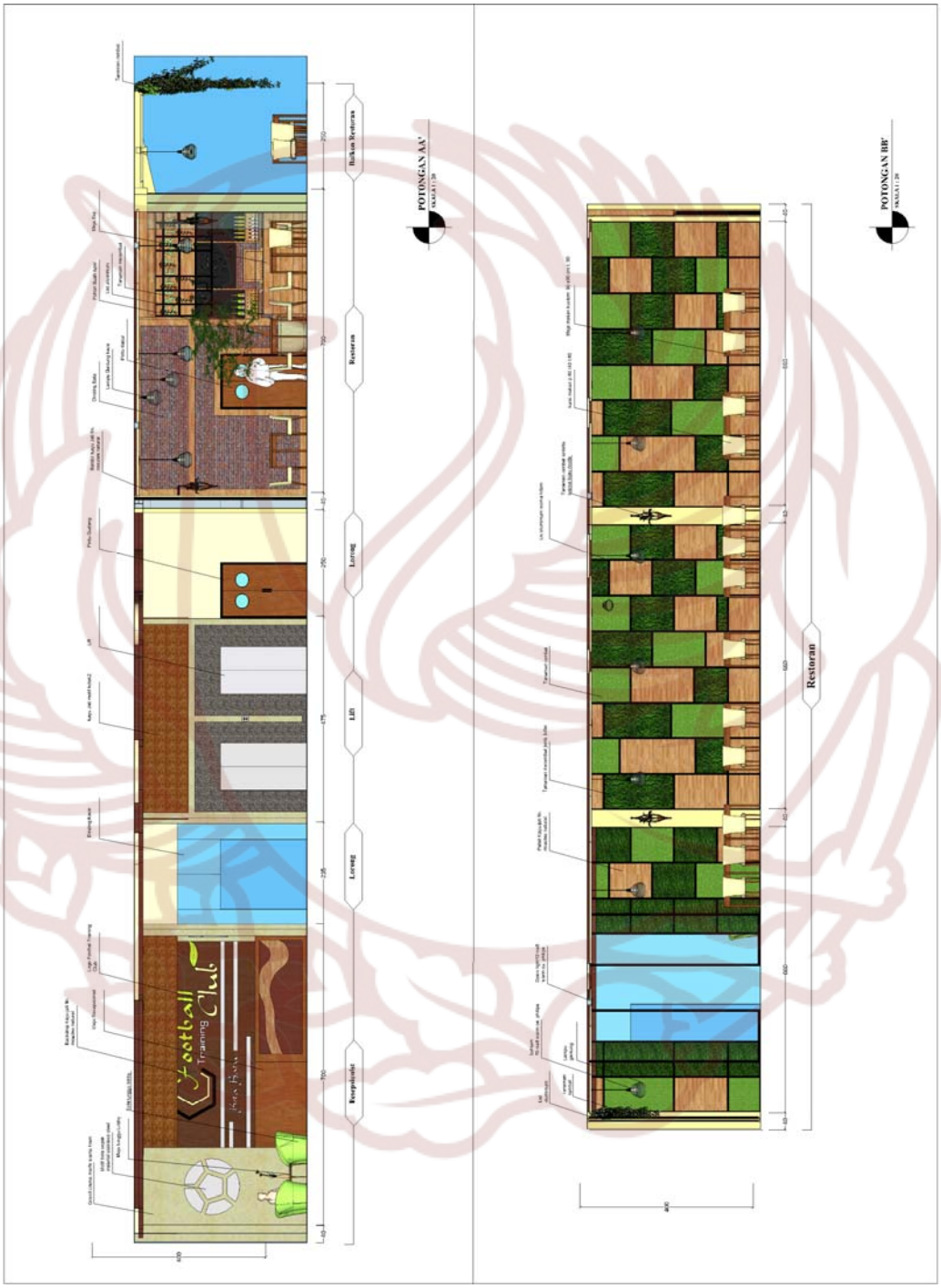
Gambar 29. Gambar Rencana Lantai

4) Desain Ceiling

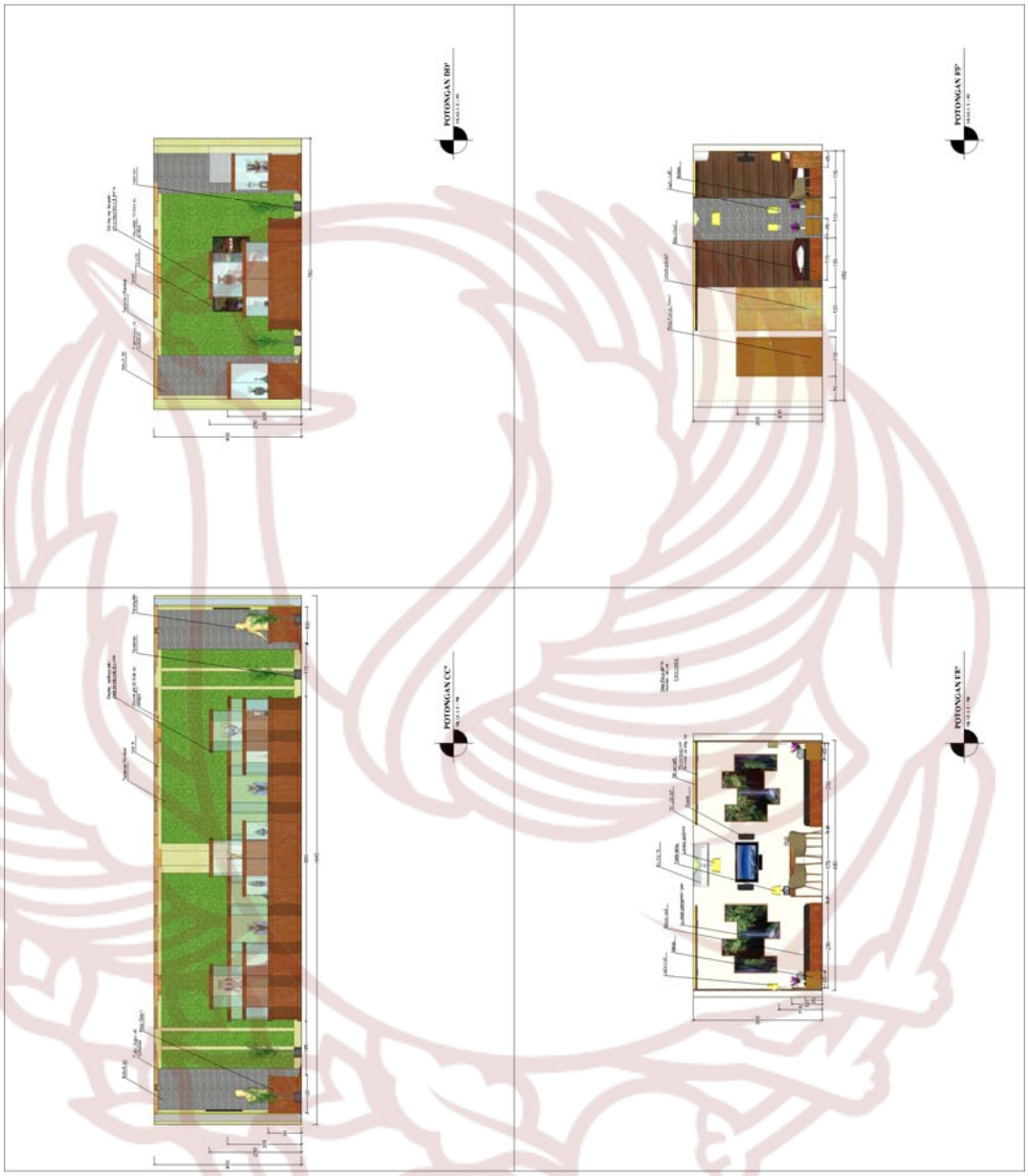


Gambar 30. Gambar Rencana *Ceiling*

5) Potongan

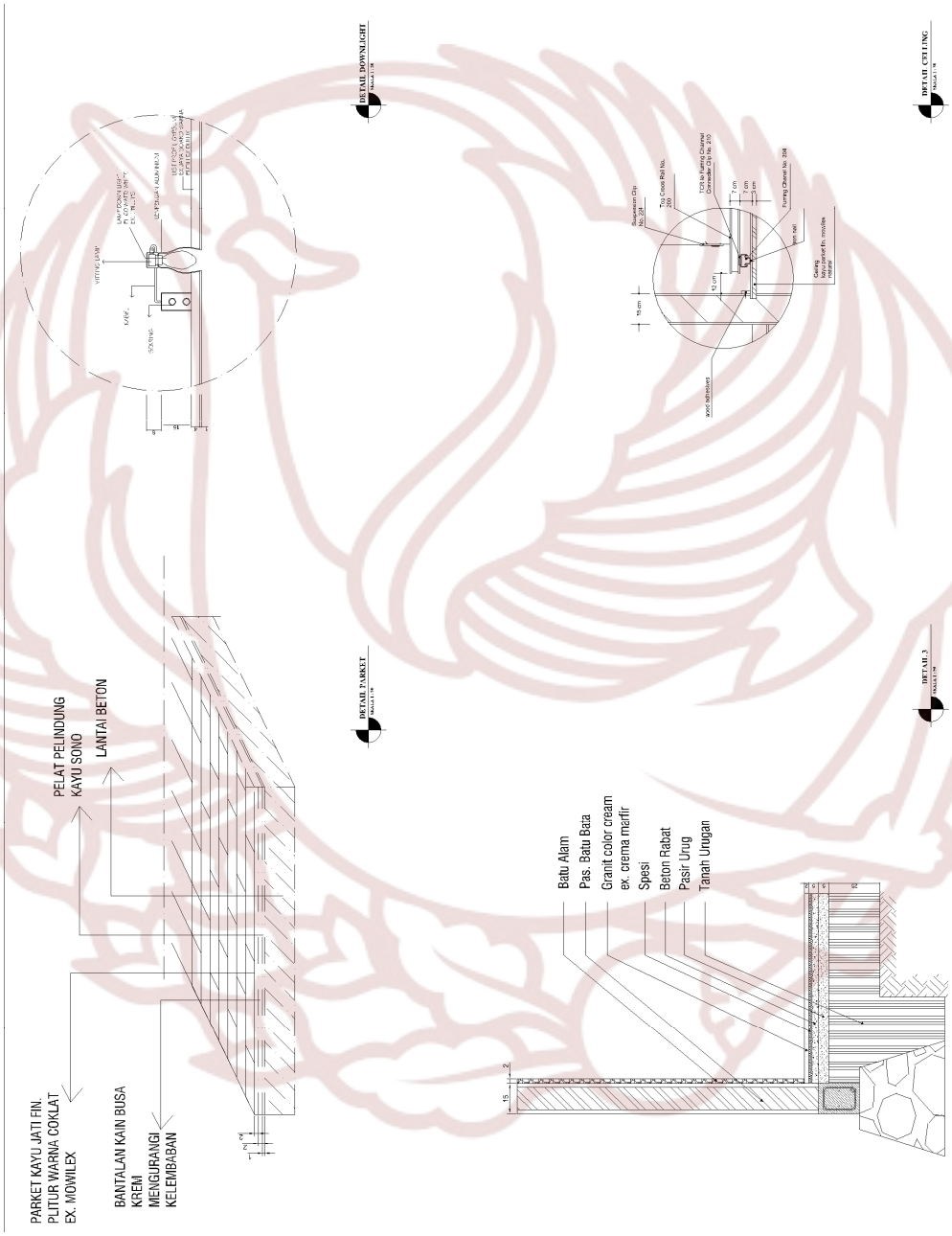


Gambar 31. Gambar potongan

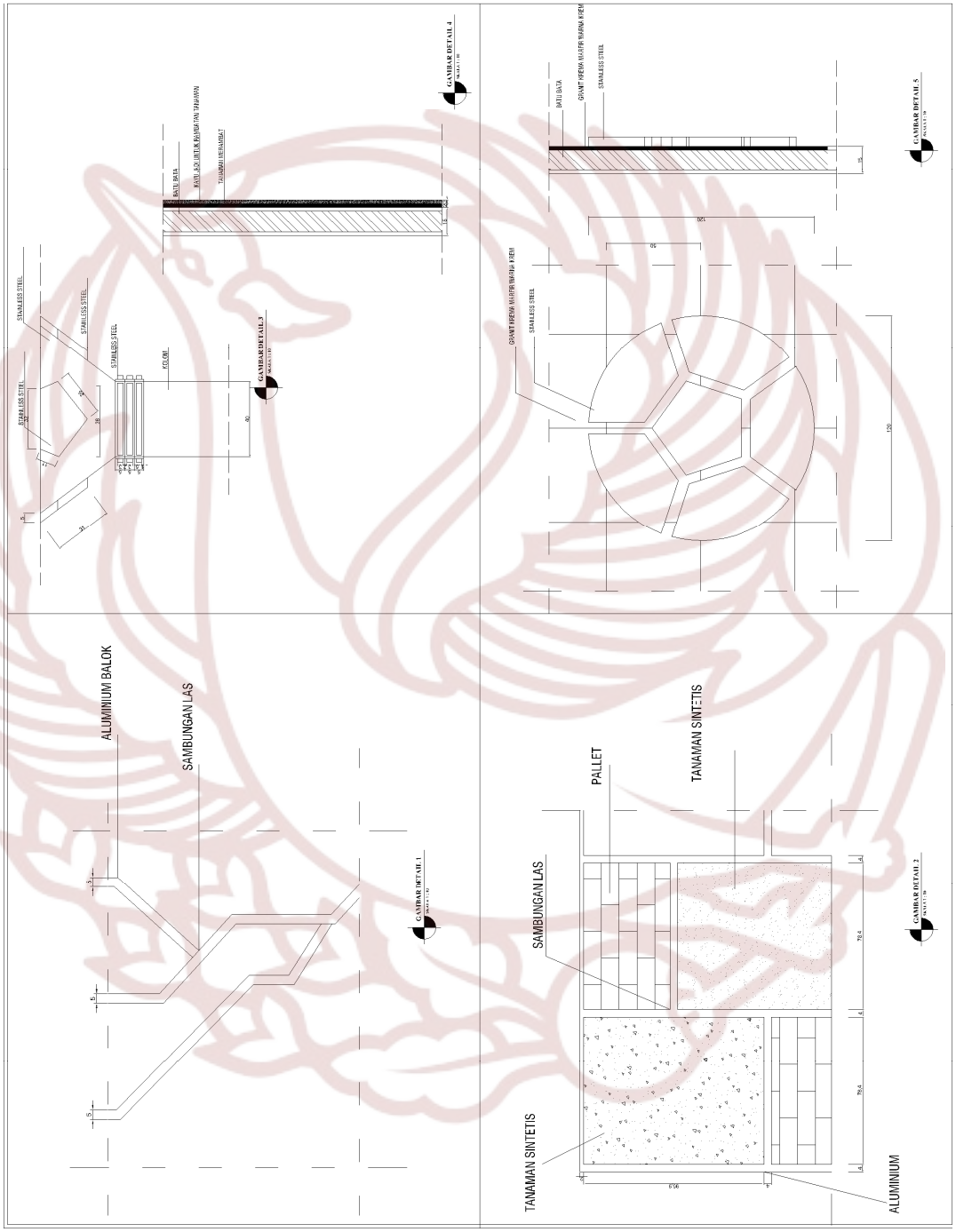


Gambar 32. Gambar potongan

6) Detail Konstruksi

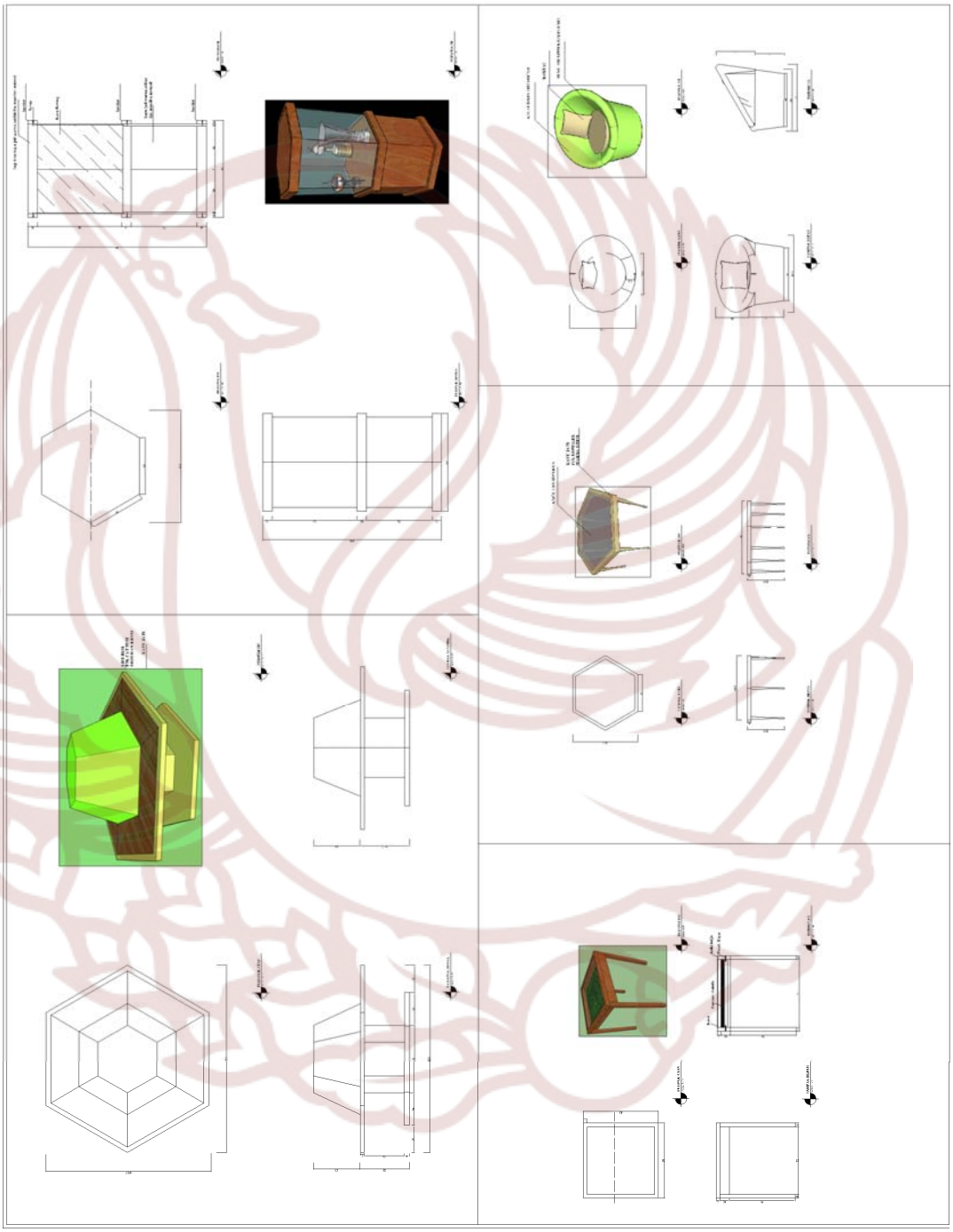


Gambar 33. Gambar Detail



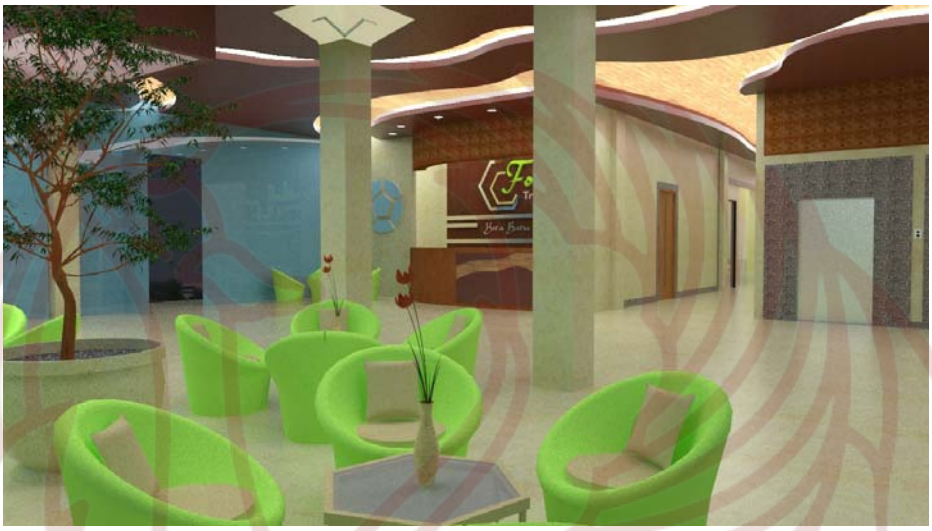
Gambar 34. Gambar Detail

7) Desain *Furniture*



Gambar 35. Gambar Desain *Furniture*

8) Perspektif / 3D Visual



Gambar 36. Gambar Lobi

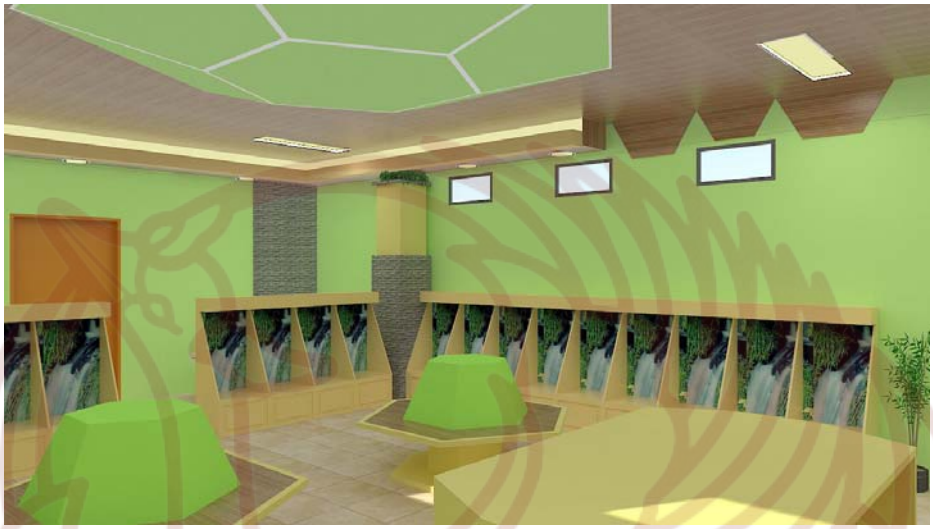
Gambar 37. Gambar lobi

Gambar 38. Gambar restoran

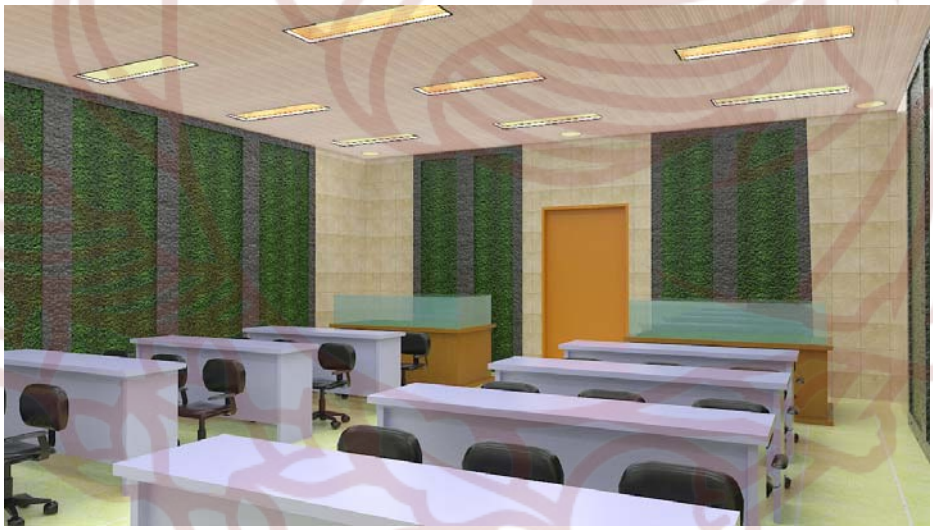
Gambar 39. Gambar restoran

Gambar 40. Gambar mess

Gambar 41. Gambar mess



Gambar 42. Gambar locker room



Gambar 43. Gambar Ruang edukasi

Gambar 44. Gambar galeri

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Perencanaan interior *Football Training Club* dengan tema *back to nature* sebagai upaya memfasilitasi club-club sepakbola, agar dapat merasakan kenyamanan serta aman untuk melakukan aktifitas khususnya dalam bidang olahraga di Kota Batu. Perancangan *Football Training Club* merupakan perancanaan tata ruang bangunan sebagai pusat pelatihan sepakbola. Perancangan *football training club* ini dilengkapi dengan area lobi, mess atlet, restoran, galeri sepakbola, dan ruang edukasi. Perencanaan interior *Football Training Club* ini juga sebagai wujud pengembangan fasilitas pusat latihan khususnya para atlet sepakbola. Adanya *Football Training Club* ini tidak menutup kemungkinan menjadi sebuah destinasi tempat wisata baru bagi wisatawan lokal maupun mancanegara yang menggemari sepakbola atau sekedar berlibur.

Pada desain *Football Training Center* ini, material desain yang digunakan mengacu pada alam khususnya potensi alam di Kota Batu. Hal ini dimunculkan pada hampir semua desain serta penggunaan bahan-bahan material yang digunakan, diantaranya dimunculkan pada desain *furniture*, dinding, dan lantai. Adapun furniture mengacu pada beberapa bentuk visual khas Kota Batu yaitu buah apel yang di transformasian kedalam bentuk kursi, Lampu gantung, dan warna buah apel itu sendiri yang berwarna hijau. Perabot yang digunakan juga menggunakan material yang identic dengan alam, seperti kayu, batu alam, batu ranit, rotan dan lain sebagainya. Perabot yang sesuai memberikan kenyamanan

dan manfaat bagi para pengguna ruang, selain itu juga sebagai fasilitas penunjang untuk aktivitas penggunannya. Desain perabotan penting dalam pembentukan tema ruangan sehingga baik bentuk maupun warna dan visualnya haruslah diperhatikan. Pintu dan jendela bermaterial kayu dan tetap menggunakan ukuran serta model yang sama tanpa mengubah bentuk untuk mempertahankan keaslian bangunan.

DAFTAR ACUAN

Pamudji, Suptandar. *Desain Interior Pengantar Merencana Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur,* Jakarta: Djambatan, 1999

Sunarmi. *Buku Petunjuk Teknis Tugas Akhir Program Studi Desain Interior*, Surakarta: ISI Pers, 2007

Sunarmi, *modul mata kuliah desain interior II*, Surakarta: STSI, 2005

Sugiarto, Endar. Psikologi Pelayanan dalam Industri Jasa, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1999

Keneth, W. Smithies. *Prinsip-prinsip Perancangan Dalam Arsitektur (terjemahan),* Bandung*:* Intermatra, 1986

Marsum, WA. Restoran dan Segala Permasalahannya, Yogyakarta: Andi, 2001

Amirah. *Tugas Akhir "Perancangan Arena Kebugaran Khusus Perempuan"*, Surakarta: ISI Surakarta, 2012.

Yuni, Jie. *Simply Simple*, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2006

Ni, Wayan Suwithi. *Akomodasi perhotelan*, Jakarta: Dit.PSMK, 2008

Usman, Husaini. *Managemen: teori praktek dan riset pendidikan*, 2008

Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ke III, Jakarta: Balai Pustaka

Michael D Mehta, "Good Governance", dalam Mark Bevir, Encyclopedia of Governance, hal. 359-262

Buku Usaha dan Pemasaran Perhotelan untuk SMK Pariwisata Jilid I, Penysusun: Drs. A. Hari Karyono)

Pusat pelatihan sepakbola terpadu PSS Sleman

Buku Pengantar Akomodasi dan Restoran oleh Ir. Endar Sugiarto, B.A. dan Sri Sulatiningrum, B.A., 2001. Hal 77

Adopsi dari The Heaven Resort "Hunian Bernuansa Alam Pegunungan"

Pemerintah Kota Batu Peraturan Daerah Kota Batu Nomor. 7 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Batu Tahun 2010-2030

Keputusan WaliKota Batu Nomor: 188.45/79/Kep/422.012/2015 Tentang: Pembentukan Tim Pelaksana Kegiatan Kajian Lingkungan Hidup Strategis Penyusunan Rancangan Peraturan Daerah Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah

Francis D.K. Ching. Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susurnya. Jakarta: Erlangga, 1996

Neufert. Ernst. Data Artistik. Jakarta: Erlangga, 1996

Internet:

https://interiorudayana14.wordpress.com/2014/05/15/konsep-desain-interior modern/

www.batukota.go.id

www.artikelolahraga89.blogspot.co.id

www.id.wikipedia.org/wiki/Sepak_bola

www.en.wikipedia.org/wiki/Kota_Batu,_Indonesia

http://bagusdarmawan23.blogspot.co.id/2014/02/contoh-sistem-informasi-di-sebuah-hotel.html

https://kbbi.web.id/