

**PERANCANGAN INTERIOR *CLIMBING SPORT*
DI SURAKARTA**

KARYA TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Strata -1 (S-1)

Prodi Studi Desain Interior, Jurusan Desain



OLEH
ANDY ROHMAT
NIM. 09150112

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2019**

PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir Kekarya

PERANCANGAN INTERIOR *CLIMBING SPORT* DI SURAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Andy Rohmat

NIM. 09150112

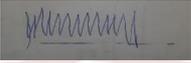
Telah diuji dan dipertahankan di hadapan Tim Penguji

Pada tanggal, 11 Desember 2019

Tim Penguji

Ketua Penguji : Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A :

Penguji Bidang I : Indarto, S.Sn, M.Sn : 

Pembimbing : Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn M.Sn : 

Deskripsi karya ini telah diterima sebagaisalah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Institut Seni Indonesia Surakarta.

Surakarta, 27 Desember 2019
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andy Rohmat

NIM : 09150112

Program studi : Desain Interior

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir Karya berjudul:

Perancangan Interior *Climbing Sport* Di Surakarta adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiatisme dari karya orang lain. Apalagi di kemudian hari, terbukti sebagai hasil jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan Tugas Akhir ini dipublikasi secara online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap memperhatikan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademis.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, 8 Desember 2019

Andy Rohmat
NIM. 09150112

ABSTRAK

PERANCANGAN INTERIOR *CLIMBING SPORT* DI SURAKARTA (ANDY ROHMAT, 2019). Tugas Akhir Karya S-1 Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta merupakan sebuah perancangan yang memfasilitasi kebutuhan para atlet panjat tebing dan dinding di daerah kota Surakarta dan sekitarnya serta mewadahi aktifitas pelatihan maupun pertandingan panjat dinding dan tebing. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan interior *Climbing Sport* di Surakarta yang menarik, nyaman dan memadai untuk aktifitas pelatihan atlet panjat tebing dan dinding. Perancangan ini menggunakan metode perancangan Pamudji Subtandar yang terdiri dari proses desain input, sintesa dan output. Landasan perancangan menggunakan pendekatan fungsi, teknis, ergonomi, estetika serta tema dan gaya. Perancangan ini mengangkat tema batik Kawung untuk menciptakan suasana tempat pelatihan panjat tebing dan dinding yang menjadi identitas budaya Jawa. Transformasi desain dari bentuk batik Kawung yang digunakan untuk mendukung tema yang diangkat. Batasan ruang lingkup garap dalam perancangan ini meliputi : *lobby*, arena panjat, *store*, *cafe*. Demikian akan menghasilkan desain yang mempunyai nilai estetika serta nilai fungsi yang baik.

Kata kunci: Perancangan Interior, *Climbing Sport*, *Kawung*, Panjat Tebing, Panjat Dinding.

MOTTO

“Semakin keras anda bekerja maka anda akan semakin beruntung”

(Robert Van Houten)

“Lebih baik terlambat dari pada tidak sama sekali”

(Peribahasa)



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur pengkarya panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala, karena dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir kekarya dengan judul Perancangan Interior Museum Kota di Surakarta. Proses panjang dalam bimbingan tugas akhir dapat terselesaikan dengan baik karena adanya usaha dan upaya yang cukup berat setra dukungan dengan tekad yang kuat.

Dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing serta meluangkan waktu, pikiran dan tenaga baik secara moril dan materil, terutama kepada:

1. Ahmad Fajar Ariyanto, S.Sn., M.Sn selaku dosen pembimbing, Kepala Program Studi Desain Interior, Penasehat Akademik, terimakasih atas segala waktu, bimbingan, arahan, masukan dan motivasi, telah memberikan semangat dan ilmu selama menempuh perkuliahan sampai terselesaikannya tugas akhir karya ini, terimakasih atas bimbingannya selama ini kepada penulis.
2. Dr.Ana Rosmiati, S.Pd., M.Hum, selaku Ketua Jurusan Desain, terima kasih.
3. Joko Budiwiyanto, S.Sn., M.A, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat karya ini.

4. Dewan Penguji Tugas Akhir yang telah menguji penulis selama beberapa tahapan dan memberikan kritik dan saran kepada penulis
5. Dosen Program Studi Desain Interior, yang selalu meluangkan waktu, memberikan masukan, dan bimbingan hingga terselesaikannya tugas akhir kekaryaannya ini.
6. Keluarga besar penulis, yang paling utama adalah ibu, bapak dan adik tercinta, yang selalu memberikan motivasi, menjadi penyemangat, menjadi pengingat dan memberikan dukungan materi, karena doa dari beliau pula semua usaha dan upaya dalam menyelesaikan tugas akhir kekaryaannya ini dapat diridhai Allah Subhanahu wa Ta'ala.
7. Seluruh teman program studi desain interior angkatan 2009, terutama kepada: Samuel , Isman yang telah menemani dan berproses bersama sehingga tugas akhir kekaryaannya ini dapat terselesaikan, seluruh teman-teman yang berproses bersama di ruang Lab. Ergonomi
8. Keluarga besar Himadiska, yang selama ini menjadi tempat penulis belajar, berkeaktivitas dan bermasyarakat.
9. Seluruh saudara UKM Massenca ISI Surakarta maupun teman-teman Mapala yang telah memberi kesempatan untuk mendalami ilmu tentang Panjat Tebing dan Dinding.
10. Seluruh teman Pagupon Sport, yang telah memberikan kebugaran jasmani hingga terselesaikannya tugas akhir kekaryaannya ini.
11. Seluruh teman penghuni lab Ergonomi yang telah menemani penulis selama proses penyusunan tugas akhir kekaryaannya ini.

12. Pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan tugas akhir karya yang tidak bisa disebutkan penulis satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang terbaik dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dan kekeliruan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang berguna untuk melengkapi penyusunan tugas akhir karya ini. Semoga tugas akhir karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca maupun penulis.

Surakarta, 8 Desember 2019

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul

PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	14
A. Latar Belakang	14
C. Ide/Gagasan Perancangan	19
D. Tujuan Perencanaan	20
E. Manfaat Perancangan	21
F. Tinjauan Sumber Perancangan	22
G. Landasan Perancangan	23
1. Pendekatan Fungsi	23
2. Pendekatan Ergonomi dan Antropometri	26
3. Pendekatan Tema dan Gaya	28
H. Metode Penciptaan	33
I. Sistematika Penulisan	35
BAB II KERANGKA PIKER PEMECAHAN DESAIN	37
A. Pendekatan Pemecahan Desain	37
1. Pendekatan Fungsi praktis	38
2. Pendekatan Tema / gaya	42
3. Pendekatan Ergonomi	47
4. Pendekatan Estetika	53
B. Ide Perancangan	54
1. Elemen pembentuk ruang	56
2. Elemen Pengisi Ruang	61
3. Penghawaan	63
4. Pencahayaan	63

BAB III PROSES DESAIN	65
A. TAHAPAN PROSES DESAIN	65
B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih.....	67
1. Definisi <i>Climbing Sport</i>	68
2. Struktur Organisasi	73
3. Site Plan	77
4. Aktivitas Dalam Ruang	80
5. Kebutuhan Ruang	83
6. Organisasi Ruang	84
7. Hubungan Antar Ruang	85
8. Zoning dan Grouping Ruang.....	86
9. Sirkulasi Ruang.....	90
10. Lay Out	93
11. Unsur Pembentuk Ruang	94
12. Unsur Pengisi Ruang	100
13. Pengkondisian Ruang	100
BAB IV HASIL DAN PENERAPAN DESAIN	112
BAB V PENUTUP.....	125
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Ergonomi Area Store.....	48
Gambar 2 Ergonomi Sofa Duduk.....	49
Gambar 3 Ergonomi tempat makan	50
Gambar 4 Ergonomi dapur.....	51
Gambar 5 Ergonomi wastafel	52
Gambar 6 Ergonomi meja kerja.....	53
Gambar 7 Batik Kawung sebagai <i>point of interest Lobby</i>	55
Gambar 8 Batik Kawung sebagai <i>point of interest Cafe</i>	55
Gambar 9 Material lantai modern	56
Gambar 10 Material lantai modern	57
Gambar 11 Dinding Modern.....	58
Gambar 12 Dinding Modern.....	59
Gambar 13 Ceiling Bentuk Modern.....	60
Gambar 14 Ceiling Bahan Modern	61
Gambar 15 Mebel Modern.....	62
Gambar 16 Elemen Dekorasi Modern	62
Gambar 17 AC Split	63
Gambar 18 Lampu LED Modern.....	64
Gambar 19 Lampu Modern	64
Gambar 20 Skema tahapan proses desain.....	65
Gambar 21 Struktur Organisasi <i>Climbing Sport</i> di Surakarta.....	73

Gambar 22 <i>Site plan Climbing Sport</i> di Surakarta.....	80
Gambar 23 Skema Aktivitas Pengunjung Area Panjat.....	81
Gambar 24 Skema Aktivitas Pengunjung Cafe	81
Gambar 25 Skema Aktivitas Pengunjung Store	81
Gambar 26 Aktivitas Manager <i>Climbing Sport</i>	82
Gambar 27 Skema Aktivitas Staf Office.....	82
Gambar 28 Skema Aktivitas Chef & Cook	82
Gambar 29 Aktivitas Waitress, Staf & Cleaning Service.....	82
Gambar 30 Organisasi Ruang secara radial.	85
Gambar 31 Hubungan Antar Ruang	86
Gambar 32 Alternatif Zoning Grouping 1	88
Gambar 33 Alternatif Zoning Grouping 2	88
Gambar 34 Alternatif sirkulasi 1.....	91
Gambar 35 Alternatif sirkulasi 2.....	92
Gambar 36 Alternatif Lay Out 1	94
Gambar 37 AC <i>central</i> dengan <i>plumbing</i>	102
Gambar 38 <i>Exhaust fan</i>	102
Gambar 39 Downlight (Ex Philips, Lux space, 24watt).....	107
Gambar 40 Spot Light 5W (Ex.Ikea)	107
Gambar 41 <i>FlouresentI/TL</i> (Ex Phillips, 20 watt).....	108
Gambar 42 <i>Hanging lamp/pendant lamp</i> (Ex. Ikea 7 watt)	108
Gambar 43 lampu Bohlam 7 W (Ex. IKEA)	109
Gambar 44 CCTV jenis PTZ (Ex. Samsung)	111

Gambar 45 Denah Existing	113
Gambar 46 Denah Layout	114
Gambar 47 Rencana Lantai	115
Gambar 48 Rencana Ceiling	116
Gambar 49 Potongan C-C'	117
Gambar 50 Potongan B-B'	118
Gambar 51 Potongan A-A'	119
Gambar 52 Potongan D-D'	120
Gambar 53 Detail Mebel Terpilih	121
Gambar 54 Detail Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang	122
Gambar 55 Detail Konstruksi Millwork	123
Gambar 56 Skema Bahan dan Warna	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan bagian dari budaya kehidupan yang telah lama dianggap sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kesehatan baik sehat jasmani maupun rohani, disamping itu olahraga dalam kegiatan manusia sangat penting karena melalui olahraga dapat dibentuk manusia yang mempunyai watak kepribadian, disiplin dan sportifitas yang pada akhirnya membentuk manusia berkualitas. Manusia dalam melaksanakan olahraga mempunyai tujuan yang berbeda-beda, contohnya seorang olahragawan apabila ingin mencapai prestasi yang diinginkan maka ia dituntut untuk melakukan latihan yang berguna untuk meningkatkan kekuatannya karena melalui latihan-latihan yang teratur pola aktifitas secara menyeluruh akan terbentuk. Oleh karena itu kata kunci untuk mencapai prestasi dan keunggulan dalam olahraga adalah berlatih dan berprestasi (Lutan, 1988).

Secara umum olahraga adalah aktivitas melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani (misalkan catur). Olahraga memiliki perkembangan disetiap masanya. Terdapat dua masa dalam olahraga, khususnya di Indonesia sendiri adalah olahraga tradisional dan modern. Olahraga tradisional memiliki arti olahraga asli dari berbagai daerah di Indonesia, mungkin belum terkenal ditingkat nasional namun cukup populer di daerah asalnya. Contoh olahraga tradisional antara lain lompat batu (pulau

nias), pencak silat, congklak/dakon, dagongan, Egrang, Galah Asin, Gasing, Langga, Karapan Sapi, Main Hadang, Manggurebe. Indonesia pada perkembangannya memiliki masa modern dalam bidang olahraga diantaranya Sepak Bola, Bola Voli, Bola Basket, Bulu Tangkis atau *Badminton*, Tenis, Tenis Meja atau Ping Pong, Taekwondo, Silat, Senam Lantai, Catur, Baseball, Atletik, Panjat Tebing dan Dinding. Kondisi sekarang ini keadaan masyarakat yang menggemari hobi ekstrim dan menantang menjadikan salah satu cabang olahraga modern sebuah tren yaitu olahraga Panjat Tebing dan Dinding.

Panjat Tebing dan dinding atau istilah asingnya dikenal dengan *Rock Climbing* and *wall climbing* salah satu dari sekian banyak olahraga alam bebas dan merupakan salah satu bagian dari mendaki gunung yang tidak bisa dilakukan dengan cara berjalan kaki melainkan harus menggunakan peralatan dan teknik-teknik tertentu untuk bisa melewatinya. Pada umumnya panjat tebing dilakukan pada daerah yang berkontur batuan tebing dengan sudut kemiringan mencapai lebih dari 45° dan mempunyai tingkat kesulitan tertentu. Pada perkembangannya kegiatan panjat tebing berevolusi menjadi berbagai dimensi kegiatan : olahraga yang mengejar prestasi, petualangan yang mengejar kepuasan pribadi, dan sebagai kegiatan profesi untuk mencari nafkah yaitu Kerja pada Ketinggian. Olahraga Panjat Tebing dan Dinding telah mengalami perubahan dramatis dari sekedar hobi kegiatan alam terbuka menjadi profesi olahraga. Dalam perkembangannya dari olahraga panjat tebing yang menggunakan peralatan dan teknik *mounteneering*. Menurut artikel

majalah Magic Wall (2016 : 10), *wall climbing* sendiri telah menjadi salah satu cabang olahraga yang diperlombakan tingkat nasional hingga internasional.

Olahraga *wall climbing* sangat identik dengan laki-laki dewasa yang kuat, pendapat itu sudah tidak berlaku karena kini anak-anak dan wanita sudah banyak yang menaruh minat pada olahraga ini. Hal ini dibuktikan dengan adanya panjat dinding yang telah menjadi salah satu wahana di beberapa tempat rekreasi, dan tentu saja dengan perlengkapan dan peralatan yang telah diuji keamanannya. Hampir di seluruh provinsi di Indonesia, *wall climbing* sudah menjadi salah satu ekstrakurikuler di sekolah dasar, menengah hingga perguruan tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa olahraga panjat dinding sudah menjadi olahraga yang diminati walaupun panjat dinding tergolong dalam olahraga yang memacu adrenalin.

Seiring semakin bertambahnya peminat olahraga *wall climbing*, timbul pula berbagai permasalahan. Olahraga ini dianggap berbahaya sehingga tidak semua orang berani untuk mencoba dan tidak semua orang tua mempercayai anaknya untuk memulai olahraga *wall climbing* ini seorang diri. Anak-anak, wanita, bahkan pria pun masih ragu dengan keamanan olahraga ini. Oleh karena itu bagi pemula, pengenalan dan edukasi tentang olahraga ini sangat dibutuhkan, jaminan keamanan dan keselamatan pun dibutuhkan. Sedangkan bagi atlet *wall climbing*, dibutuhkan sarana dan fasilitas yang menunjang dan memadai untuk lebih berprestasi di bidangnya serta suatu sarana yang dapat menjadi tempat mengasah kemampuan diri yang nyaman dan tanpa gangguan.

Indoor Wall Climbing di Surakarta sebagai jalan keluar dari permasalahan yang timbul, FPTI (Federasi Panjat Tebing Indonesia) Pengurus Cabang Surakarta telah melakukan sosialisasi ke sekolah-sekolah dan memberi pengarahan tentang memanjat yang aman dari tahun 2005, 2006, hingga kini (Hamdani, wawancara, 2 Maret 2016). Ketua Umum Pengkot FPTI Surakarta Her Suprabu menuturkan, program yang dirancang untuk dilaksanakan pada tahun ini antara lain sirkuit-sirkuit panjat tebing (SPT) dan kejuaraan terbuka nasional. Upaya menggali bibit-bibit atlet potensial juga bakal terus dilaksanakan. “SPT dan kejuaraan terbuka akan memacu iklim kompetisi. Sementara penggalian atlet potensial terus dilakukan sebagai bagian dari regenerasi pemanjat Solo guna menghadapi berbagai event ke depan,” ujar Her.

Selain itu, dengan penyediaan fasilitas panjat dinding di setiap kabupaten dan di beberapa sekolah dan kampus sudah dilakukan. Seperti papan panjat di Sekretariat FPTI Surakarta. Walaupun cukup berhasil untuk menarik minat banyak pelajar untuk menekuni olahraga panjat dinding, namun suasana dan kondisi fasilitas kurang menarik bagi masyarakat umum yang belum mengenal panjat dinding. Sebagai tempat berlatih dan kompetisi pun seluruh fasilitas papan panjat dinding di Surakarta dinilai kurang memberikan kenyamanan terutama bagi atlet Surakarta yang berlatih. Pelatihan dan kompetisi juga sering kali tidak bisa berjalan karena kendala cuaca.

Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan suatu sarana yang dapat mengenalkan dan menarik minat masyarakat untuk mencoba olahraga *wall climbing* sehingga mereka dapat mengapresiasi rasa dan keingintahuan

mereka. Olahraga *wall climbing* yang identik dengan olahraga luar ruangan (*outdoor*) akan dilakukan di dalam ruang (*indoor wall climbing*), sehingga dapat memberikan rasa aman bagi pengunjung. Dengan fasilitas *indoor wall climbing*, kegiatan pelatihan dan kompetisi juga tidak akan terhalang oleh hujan, panas, dan hari gelap. Sehingga prestasi olahraga panjat dinding di Surakarta dapat dicapai dengan lebih baik dan lebih optimal. *Indoor wall climbing* di Surakarta ini akan membantu memfasilitasi atlet panjat dinding di Surakarta untuk lebih meraih prestasi di bidang *wall climbing* hingga tingkat nasional maupun internasional serta membantu mengenalkan olahraga *wall climbing* ke masyarakat Surakarta. Karena belum tersedianya sarana papan panjat di dalam ruang (*indoor*) di Surakarta, maka perancangan *Indoor Wall Climbing* di Surakarta akan memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam berolahraga *wall climbing*, tanpa ada gangguan seperti cuaca, dan sebagainya. *Indoor Wall Climbing* ini akan memfasilitasi seluruh kegiatan yang berhubungan dengan olahraga *wall climbing* meliputi edukasi, prestasi, penjualan dan rekreasi.

C. Ide/Gagasan Perancangan

Berdasarkan latar belakang diatas maka perancangan *Indoor Wall Climbing* di Surakarta dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Perancangan *Indoor Wall Climbing di Surakarta* akan dikemas sebagai fasilitas edukasi, prestasi, penjualan dan rekreasi. Fasilitas edukasi dan prestasi berupa ruang latihan *Indoor* bertujuan untuk memberikan edukasi kepada pengunjung maupun anggota pelatihan dalam memahami dan mengetahui tentang berbagai jenis dan ketentuan olahraga *Wall Climbing*. Fasilitas penjualan adalah kegiatan menjual barang penunjang latihan, berada di sebuah toko. Fasilitas rekreasi adalah kegiatan menghibur diri yang difasilitasi dengan makanan dan minuman ringan di sebuah *café* dengan gaya *sporty*. Fasilitas penunjang berupa ruang *lobby* yang difungsikan sebagai fasilitas informasi bagi pengunjung dan anggota yang datang.
2. Perancangan *Indoor Wall Climbing di Surakarta* Perancangan Interior *Indoor Wall Climbing di Surakarta* akan mengaplikasikan gaya *modern* yang akan dipadukan dengan motif batik kawung sebagai ide perancangan pengisi ruang (elemen). Gaya *modern* dipilih dengan pertimbangan untuk memunculkan nuansa jaman sekarang dan tidak ketinggalan jaman, sasaran pengguna adalah anak muda dan usia sekolah. 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. konsep dan gaya modern selalu melihat nilai benda-benda (furniture) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut,serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Dalam arsitektur, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki bangunan yang simple, bersih dan fungsional, sebagai symbol dari semangat modern. Penggunaan motif batik *kawung* sebagai ide perancangan dirasa pantas untuk dipadukan dengan gaya *modern* sebagai estetik dari gaya modern. Selain itu motif batik *kawung* di hadirkan untu memunculkan salah satu identitas budaya Jawa.

D. Tujuan Perencanaan

Tujuan dari perancangan *Indoor Wall Climbing* di Surakarta adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *Indoor Wall Climbing di Surakarta* akan dikemas sebagai fasilitas edukasi, prestasi, penjualan dan rekreasi.
2. Perancangan *Indoor Wall Climbing di Surakarta* dengan tema motif Kawung dan gaya modern agar pengguna merasa nyaman dan tidak kehilangan identitas budaya daerah.

Batasan Perancangan Interior *Indoor Wall Climbing* di Surakarta akan di khususkan pada ruang garap sebagai berikut:

1. Ruang *Lobby*
2. Ruang Toko/*Store*.

3. Ruang Arena Latihan Panjat
4. Ruang *Cafe*

E. Manfaat Perancangan

Perancangan *Indoor Wall Climbing* di Surakarta diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk Mahasiswa
 - a) Dapat melatih kemampuan mahasiswa dalam mendesain obyek garap sesuai dengan tema yang dipilih.
 - b) Dapat mengembangkan ide perencanaan desain interior khususnya perencanaan interior area olahraga.
 - c) Dapat mengembangkan kreatifitas dalam mengeksplorasi permasalahan perencanaan interior interior area olahraga.
2. Untuk Pengelola Area Stadion Manahan
 - a) Dapat memberikan tawaran pengembangan fasilitas *Indoor Wall Climbing* dan desain interior *Indoor Wall Climbing* yang mencerminkan lokalitas budaya Indonesia.
3. Untuk Lembaga
 - a) Dapat memberikan referensi tentang desain interior dan pengembangan fasilitas *Indoor Wall Climbing* yang memenuhi standar serta memberikan ke nyaman dan aman.

F. Tinjauan Sumber Perancangan

Berdasarkan data lapangan dan dalam proses pencarian literatur ditemukan beberapa karya yang sejenis dengan Perancangan *Indoor Wall Climbing* di Surakarta, yaitu:

1. Tugas Akhir Teknik Arsitektur Universitas Muhammadiyah Surakarta yang disusun oleh Agung Nugroho berjudul Perancangan Interior “Solo Racquet Sports Center” pada tahun 2012. Di dalam perancangannya Agung Nugroho terfokus pada suatu obyek perancangan *suatu pusat olahraga yang menggunakan raket dapat mewadahi segala kegiatan olahraga raket di Kota Solo, untuk mewadahi kegiatan olahraga yang bersifat edukasi, rekreatif, dan profesional dengan memperhatikan beberapa aspek salah satunya aksesibilitas.*
2. Tugas Akhir Desain Interior Institut Seni Indonesia Surakarta Disusun Oleh Andi Dwi Tantaka berjudul “Perancangan Interior Solo *Street Skatepark* Dengan Tema *Graffiti* Industrial Di Surakarta” pada tahun 2018 dalam perancangannya Andi Dwi Tantaka memfokuskan Perancangan Interior Solo *Street Skatepark* dengan Tema *Graffiti* Industrial Di Surakarta merupakan tempat berlatih maupun event-event yang terkait dengan olah raga freestyle skateboard dan sepeda BMX.

Berdasarkan tinjauan sumber penciptaan yang disebutkan, maka belum ada perancangan interior yang spesifik tentang *Wall Climbing* di Surakarta dengan mengaplikasikan gaya *modern* yang dipadukan dengan ide

perancangan motif batik *Kawung*, maka Perancangan Interior Perancangan *Indoor Wall Climbing* di Surakarta yang akan dibuat bersifat original.

G. Landasan Perancangan

Pendekatan fungsi dalam mendesain interior adalah merancang sebuah ruang dengan *memperhatikan* kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna.¹ Perancangan tata ruang manusia adalah tokoh utama yang akan berperan menempati atau menggunakan ruang oleh karena itu manusia mendapat perhatian khusus berdasarkan perilakunya yang disebut *behaviour* (tingkah laku manusia perancangan interior *Indoor Wall Climbing* sebagai fasilitas olahraga dan dengan tujuan menjangkau bakat dan minat generasi muda menggunakan pendekatan fungsi, pendekatan ergonomi, pendekatan tema dan gaya. Berikut adalah penjelasannya:

1. Pendekatan Fungsi

Pendekatan Fungsi dalam desain interior adalah merancang sebuah ruang interior yang memperhatikan aspek kegunaan ruang dan kebutuhan pengguna. Pendekatan fungsi yang dilakukan dengan memperhatikan kriteria sebagai berikut: ²

- a. Pengelompokan *furniture* yang spesifik sesuai dengan aktivitas.
- b. Dimensi ruang gerak.
- c. Privasi visual dan akustik yang memadai.

¹ Francis D.K. Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*, (Jakarta: Indeks, 2011) hal. 36

² Francis D.K.Ching, *Edisi Kedua Desain Interior dengan Ilustrasi*. (Jakarta: Erlangga, 2011). Hal 36

d. Fleksibilitas dan adaptabilitas yang memadai.

Perancangan interior *Indoor Wall Climbing* sesuai dengan tujuan perancangan yaitu menciptakan interior bertema motif Kawung yang dikemas dalam gayamodern. Adapun area / ruang garap dari perancangan ini antara lain:

a. Area Lobby

Lobby merupakan ruang tunggu dan *front office*, ruangan ini berfungsi untuk para pengunjung yang datang dan untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, seperti tujuan dari tamu tersebut untuk bertemu dengan pengurus atau staf pekerja.

1. Resepsionis.

Resepsionis ini sebagai tempat untuk orang yang bertugas sebagai penerima tamu dan melayani pembayaran

2. Ruang Tunggu

Ruang tunggu adalah ruang yang digunakan untuk menunggu dan bertemu sesuai dengan keperluan.

b. Toko

Ruang penjualan merupakan ruang yang fungsi utamanya adalah memamerkan dan menjual barang. Desain dari ruang ini meliputi koordinasi dari arsitektural, desain interior, dan elemen penjualan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan klien/

konsumen.³ Kebutuhan alat panjat dinding berbeda beda, baik dari segi Jumlah setiap peralatan yang digunakan akan dipengaruhi oleh jumlah pemanjat, tehnik pemanjatan maupun medan pemanjatan. Macam peralatan akan dipengaruhi oleh kesiapan pemanjat, baik kemampuan maupun antisipasinya.

c. Area Latihan Panjat

Wall Climbing sebagai tempat untuk berlatih dan berfungsi lain sebagai tempat ajang berkompetisi untuk menguji kemampuan dan keberanian sesuai dengan kemampuan para *atlet*. Terdapat 3 jenis *wall* yang digunakan antara lain, *wall Speed*, *Wall lead* dan *wall boulder*.

d. Area Cafe

Cafe merupakan suatu tipe restoran kecil yang tidak menyajikan makanan berat namun lebih *berfokus* pada menu makanan ringan seperti kue, roti, dan sup. Untuk minuman biasanya disajikan teh, kopi, dan minuman ringan lainnya⁴. *Cafe* ini berfungsi sebagai tempat untuk membeli makanan dan minuman serta sebagai tempat beristirahat dan berkumpulnya para atlet dan pengunjung baik laki-laki ataupun perempuan. Dalam area *Cafe* ini memiliki beberapa area di dalamnya yaitu:

³ Joseph De Chiara dan Julius Panero, *Time-Saver Standards fo Interior Design and Space Planning* (New York: McGraw-Hill.Inc, 1991) hal.387

⁴<http://kbbi.web.id/Cafe>, diakses pada Sabtu 13 Juni 2015 pukul 22.23

1. Kasir sebagai tempat pemesanan dan pembayaran pada area *Cafe* ini.
2. Ruang makan sebagai tempat untuk makan dan minum.
3. Ruang dapur sebagai tempat meracik makanan dan minuman sesuai dengan pesanan.

2. Pendekatan Ergonomi dan Antropometri

Ergonomi adalah suatu cabang ilmu yang memanfaatkan informasi-informasi mengenai sifat, kemampuan dan keterbatasan manusia dalam rangka membuat sistem kerja yang ENASE (Efektif, Nyaman, Aman, Sehat dan Efisien), ergonomi dan K3 (Keselamatan dan Kesehatan Kerja) merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya mengarah kepada tujuan yang sama yakni peningkatan kualitas kehidupan kerja (*quality of working life*). Aspek kualitas kehidupan kerja merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi rasa kepercayaan dan rasa kepemilikan pekerja kepada perusahaan, yang berujung kepada produktivitas dan kualitas kerja.⁵

Istilah ergonomi berasal dari bahasa latin yaitu ergon (kerja) dan nomos (hukum alam) dan dapat didefinisikan sebagai studi tentang aspek-aspek manusia dalam lingkungan kerjanya yang ditinjau secara anatomi, fisiologi, psikologi, engineering, manajemen dan desain perancangan. Ergonomi merupakan suatu cabang ilmu yang sistematis untuk memanfaatkan informasi mengenai sifat manusia, kemampuan manusia

⁵<http://industrialteknik09>. diakses pada tanggal 08-04-2017.

dan keterbatasannya untuk merancang suatu sistem kerja yang baik agar tujuan dapat dicapai dengan efektif, aman dan nyaman.

Berkaitan dengan aktivitas tingkah laku dan psikologi manusia ditunjukkan dalam pemilihan furniture, penggunaan material, warna, dan sirkulasi terhadap aktivitas seseorang didalam nya. Perancangan elemen interior agar pengguna dapat melakukan aktivitasnya dengan nyaman dan aman tentunya harus memiliki dasar mengenai ukuran-ukuran elemen interior tersebut. Dalam penggunaan *furniture* pada interior memperhatikan hal-hal terkait dengan kenyamanan, keamanan dan keselamatan, yaitu : ukuran *furniture* sesuai dengan ukuran tubuh manusia, dan fungsi *furniture* sesuai dengan fungsi ruang.

Standar yang digunakan dalam perancangan perabot diadopsi dari buku Dimensi Manusia dan Ruang Interior yang disusun oleh Julius Panero. Antropometri berasal dari bahasa latin yang terdiri dari dua kata yaitu *Antropos* yang berarti manusia dan *metrikos* yang berarti pengukuran. Antropometri adalah ilmu yang berhubungan dengan ukuran fisik tubuh manusia (meliputi: metode pengukuran, pemodelan dimensi tubuh dan aplikasi teknik untuk perancangan).⁶

⁶ Nurmianto, Eko. Ergonomi Konsep Dasar dan Aplikasinya Edisi Pertama, (Jakarta, Guna Widya), 1996

3. Pendekatan Tema dan Gaya

a. Tema

Pendekatan tema digunakan untuk menghadirkan sebuah interior yang sesuai karakter, dengan mengolah unsur pembentuk ruang, *furniture*, serta elemen interior.⁷ Tema dalam interior berarti suasana. Pada desain interior tema diibaratkan sebagai visi yakni cara untuk mendapatkan hasil yang diinginkan sedangkan gaya diibaratkan sebagai misi yakni tujuan yang akan dicapai berupa wujud visual (*visual perception*) dan kesan visual (*visual impression*).⁸ Tema yang digunakan dalam perancangan interior *Climbing Sport* di Surakarta yaitu tema “Batik Kawung”. Bangunan interior *Climbing Sport* di Surakarta menggunakan tema “Batik Kawung” untuk menciptakan suasana budaya Jawa. Untuk menghadirkan suasana didalam ruangan tersebut, dapat melalui beberapa pendekatan diantaranya :

1) Bentuk

Karakter bentuk pada tema “Batik Kawung” akan dimunculkan dalam transformasi bentuk dari Kawung tersebut. Bentuk tersebut akan menjadi dasar visualisasi beberapa desain furniture dan elemen interior lainnya pada *Climbing Sport* di Surakarta. Ketegasan garis, penggunaan material, dan penggunaan

⁷Edy Tri Sulisty, Sunarmi, Ahmad Fajar Ariyanto. Buku Ajar Matakuliah Desain Interior Public Space. (Surakarta: UNS Press, 2012) Hal. 60

⁸ Rahayu Nur Istiqomah. Perancangan Interior Solo *Design Centre* dengan Tema Batik Parang Rusak Sri Sadono di Surakarta. (Surakarta : ISI Surakarta, 2016). 26

warna akan menjadi media utama dalam penonjolan karakter gaya nantinya.

Bentuk dari senjata trisula dalam Pencak Silat tersebut akan menjadi penanda bagi bangunan *Climbing Sport* di Surakarta. Tamu maupun penghuni *Climbing Sport* di Surakarta akan merasakan suasana Panjat tebing dan dinding yang kental dengan adanya transformasi bentuk dari batik Kawung tersebut. Bentuk tersebut diterapkan sebagai elemen pengisi ruang sehingga terlihat olahraga Panjat Tebing dan Dinding ini masih mengandung budaya yang kental.

2) Warna

Warna diartikan oleh sebahagian orang sebagai simbol dan juga identitas, begitu juga dalam *Climbing Sport* di Surakarta yang menjadi ciri tersendiri. Warna dalam dunia *Climbing Sport* berbagai macam tergantung pada daerah masing-masing, namun ada satu hal yang sama dari berbagai macam *Climbing Sport* tersebut. Pemilihan warna pada perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini mengikuti tema yang diusung, yaitu “Batik Kawung”. Warna yang dipilih untuk menciptakan suasana tersebut yaitu warna merah, putih, hitam dan abu-abu.

Pemilihan warna merah dan putih pada perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini diambil dari warna bendera Indonesia serta warna identitas negara Indonesia yang diharapkan

dapat memberikan suasana semangat. Warna hitam diambil dari kekuatan dan abu-abu diambil dari penurunan warna hitam yang pekat. Berbagai warna yang dipilih diharapkan dapat menjadi identitas *Climbing Sport* yang berada di Surakarta.

b. Gaya

Gaya adalah ragam atau corak yang digunakan sebagai ekspresi kepribadian untuk memecahkan permasalahan, mencakup unsur – unsur bentuk, konstruksi, bahan, dan warna. Gaya dapat berubah sesuai perkembangan zaman seperti mode.⁹ Pada perancangan *Indoor Wall Climbing* mengusung gaya modern. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) gaya kontemporer merupakan sebagai pada waktu yang sama, semasa, sewaktu, pada masa kini, hal tersebut dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mengacu pada hal – hal saat ini.¹⁰

Berikut adalah unsur – unsur gaya:

1) Bentuk

Bentuk merupakan salah satu elemen dasar dalam desain. Bentuk dapat menyampaikan arti yang *universal* sama seperti memberikan petunjuk pada mata atau mengelola informasi. Bentuk merupakan dua wilayah dimensi dengan batasan yang terlihat. Ada bentuk yang terbuka atau tertutup,

⁹www.academia.edu/34067456/Lampiran_Materi_Gaya_dan_Tema_Interior_Furniture_dan_Deko_rasi, Selasa 16 april 2019 pukul 2.52 WIB.

¹⁰<https://interiordesign.id/ciri-khas-gaya-desain-interior-kontemporer/>, Selasa 30 april 2019, 03.00 WIB

memiliki sudut atau bulat, besar atau kecil. Bentuk juga dapat organik atau anorganik. Selain itu, bentuk juga dapat dalam bentukbebas atau geometris dan tersusun. Selain dikombinasikan dengan garis bentuk juga sering dikombinasikan dengan warna sehingga akan menciptakan sebuah desain yang lebih baik. perancangan ini menerapkan bentuk – bentuk yang diambil mengadopsi dari beberapa bentuk yang berada dialam semesta untuk menguatkan tema yang diusung.

2) Konstruksi

Konstruksi yang dimaksud disini adalah teknik pemasangan yang digunakan.

3) Bahan

Penggunaan bahan dalam sebuah interior jungan sangat diperhatikan karena disini melakukan redesain bagi pengguna berbagai usia dan memiliki standar sendiri untuk beberapa kebutuha seperti *wall* dan area latihan

4) Warna

Warna sangatlah berperan penting terhadap penampilan visual suatu ruang dan juga dapat menciptakan kamufalse suatu ruang. Warna selain terbagi atas warna primer, sekunder, dan tersier, warna juga digolongkan berdasarkan

temperaturnya. Berikut adalah golongan beberapa komposisi warna:¹¹



Gambar 17. Pengelompokan warna panas dan dingin
(Sumber: Widad Ainun Hikmah “ Psikologi warna “)



Gambar 18. Jenis - jenis warna

(Sumber: Widad Ainun Hikmah “ Psikologi warna “)

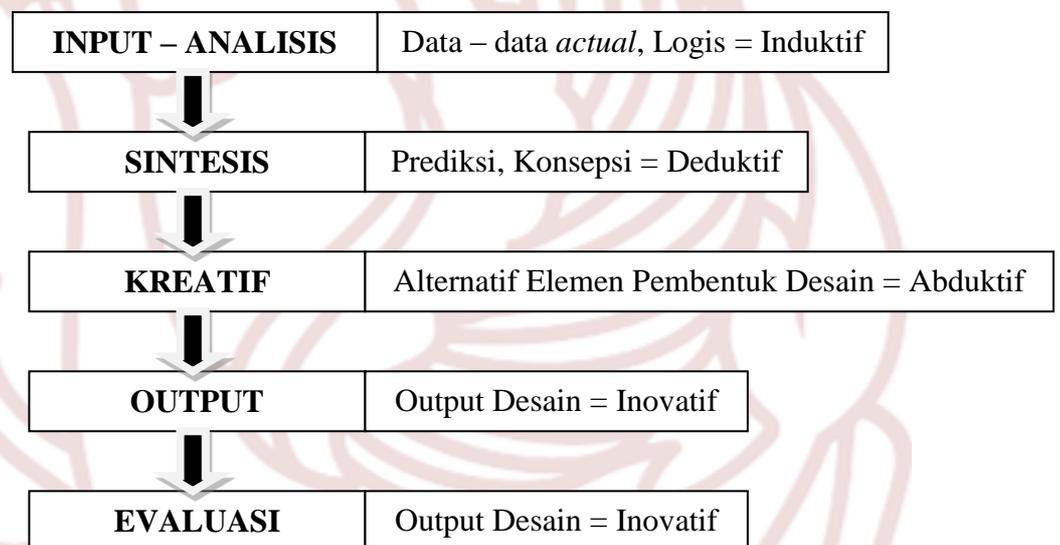
¹¹<https://dosenpsikologi.com/pengaruh-warna-pada-psikologi-anak>

H. Metode Penciptaan

Metode penciptaan desain pada “Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta” mengadopsi pendapat Sunarmi dan Ahmad Fajar Ariyanto, tahapan proses desain tersebut dapat dilihat dari skema dibawah ini:

Bagan 1. Bagan Metode Desain

(Sumber: Sunarmi dan Ahmad Fajar Ariyanto)



Konsep diatas proses desain meliputi tiga tahap : (1)*input* - analisis, (2) *sintesa*, (3)kreatif,(4) *output*, (5) evaluasi. Urutan tahapan diatas tidak dapat diubah – ubah karena tahap ke satu dijadikan dasar tahap ke dua dan tahap ke tiga dan seterusnya. *Input* – analis merupakan tahap pengumpulan data untuk dianalisis. *Input* sendiri meliputi: data lisan, tulisan, maupun fisik. Tahap sintesis merupakan penalaran deduktif sebagai upaya pengembangan dari hasil penalaran induktif dan menetapkan konsep. Sedangkan sintesa berebentuk seperangkat tindakan untuk mengolah data – data berdasarkan landasan teori dan kreativitas sehingga diperoleh hasil berupa pendekatan pemecahan desain.

Tahan kreatif terdiri dari langkah analisis terhadap hasil tahap pemikiran induktif yang berupa pokok – pokok peikiran yang konsepsional. *Output* yang dimaksud adalah hasil pengolahan data dari *input* berdasarkan sintesa/ analisis dan tindakan kratif dituangkan dalam ide desain berupa konsep desain dalam bentuk gambar kerja desain.

Data - data yang akan digunakan untuk mendukung proses Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta adalah data tertulis, lisan, dan studi internet. Data tertulis adalah *literature* dan studi internet tentang ergonomi, psikologi, dan buku - buku penunjang merencana desain interior lainnya.

Pengumpulan data tertulis menggunakan studi *literature* dan data yang diambil dari internet. Data lisan diperoleh dari proses wawancara. Data lisan merupakan informasi dari informan yang berada diruang lingkup Stadion Manahan dan lingkup FPTI Surakarta, kemudaian data sosial diperoleh melalui proses wawancara, pengamatan, dan observasi langsung ke lapangan yang bertujuan untuk mendapat gambaran objek garap.

Data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber kemudian dianalisis dan dipecahkan permasalahannya berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditemukan sehingga memunculkan beberapa *alternative* desain. Tahapan inilah yang termasuk tahapan sintesa. Beberapa *alternative* desain selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang sudah ada. Dengan keputusan desain meliputi:

1. Aktivitas dalam ruang
2. Kebutuhan ruang

3. Hubungan antar ruang
4. *Layout*
5. Unsur pembentuk ruang (lantai, dinding, dan ceiling)
6. Unsur pengisi ruang (furniture dan asesoris ruang)
7. Pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sistem keamanan)
8. Penciptaan tema.

Output yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja yang meliputi:

1. Gambar Denah *Existing*, Skala 1:50
2. Gambar Denah Keyplan, Skala 1:50
3. Gambar Denah *Lay Out*, Skala 1:50
4. Gambar Rencana Lantai, Skala 1:50
5. Gambar Rencana *Ceiling* dan *Lighting*, Skala 1:50
6. Gambar Potongan Ruangan, Skala 1:20, 1:50
7. Gambar Detail Kontruksi *Millwork*
8. Gambar Detai Konstruksi Elemen Pembentuk Ruang
9. Gambar *furniture*
10. Gambar Prespektif atau tiga dimensi
11. 3D animasi

I. Sistematika Penulisan

Sistematika merupakan rangkaian penulisan laporan penelitian yang berguna untuk meruntutkan penulisan laporan sehingga hasil dan bahasan yang

disajikan mudah dipahami. Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan teori serta data yang dianalisis, maka laporan penelitian ini disajikan dalam lima bab yaitu satu bab berisi pendahuluan, tiga bab berisi pembahasan, dan satu bab berisi penutup.

BAB I berisi **PENDAHULUAN** yang di dalamnya memuat: Latar Belakang, Ide/Gagasan Perancangan, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Sumber Perancangan, Landasan Perancangan, Metode Perancangan, Sistematika Perancangan.

BAB II berisi **KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN** yang di dalamnya memuat: Pendekatan Pemecahan Desain Perancangan dan Ide Perancangan.

BAB III berisi tentang **PROSES DESAIN** yang di dalamnya memuat: Tahapan Proses Desain dan Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

BAB IV berisi tentang **HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN**

BAB V berisi **PENUTUP** yang di dalamnya memuat: Kesimpulan dan Saran

BAB II

KERANGKA PIKIR PEMECAHAN DESAIN

Pendekatan Pemecahan Desain diperlukan sebagai dasar pemikiran dalam perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta. Adapun ide perancangan sebagai gagasan atau pemikiran dasar dalam perancangan interior *Climbing Sport* di Surakarta adalah sebagai berikut.

A. Pendekatan Pemecahan Desain

Secara umum tolak ukur perancangan desain interior adalah menciptakan sarana berupa interior atau ruang dalam untuk keperluan aktivitas manusia. Untuk itu manusia sebagai penggunaan desain harus memperhatikan tiga unsur utama yaitu aktivitas, kapasitas dan antropometri yang erat kaitannya kondisi sosial budaya calon penggunanya. Ruang merupakan sarana aktivitas manusia di dalamnya ada unsur yang harus diperhatikan, yakni fungsi dan dimensi. Merujuk pada uraian itu, maka interior sebagai sarana harus memenuhi prasyarat: teknis, dan estetis sebagai bagian untuk rumusan norma desain.¹²

Kepekaan terhadap fenomena sosial dan kekuatan kreativitas seorang desainer menjadi bekal penting untuk dapat merumuskan seperangkat konsep untuk pemecahan desain. Seperangkat konsep yang merupakan akumulasi beberapa teori untuk memecahkan permasalahan desain tersebut yang dinamakan pendekatan pemecahan desain. Dalam perancangan Interior

¹² Sunarmi, Buku Ajar untuk Mata Kuliah Metodologi Desain Prodi Desain Interior (Tidak Diterbitkan)

Climbing Sport di Surakarta ini akan menggunakan beberapa pendekatan pemecahan desain yaitu:

1. Pendekatan Fungsi

Secara umum tolak ukur perancangan desain interior adalah menciptakan sarana berupa interior/ruang dalam untuk manusia. Untuk kepentingan itu dari sisi manusia sebagai pengguna disain maka ada tiga unsur yang harus diperhatikan, yaitu: aktivitas, kapasitas, dan *anthropometri* yang erat kaitannya dengan kondisi sosial budaya calon pengguna. Ruang merupakan sarana aktivitas manusia di dalamnya, ada unsur yang harus diperhatikan, yakni: fungsi dan dimensi. Merujuk pada uraian itu maka interior sebagai sarana harus memenuhi persyaratan: teknis dan estetis sebagai bagian untuk merumuskan norma desain.

Desain yang baik adalah desain yang dapat memenuhi kebutuhan fungsi. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, fungsi interior memiliki sejuta makna yang harus dapat ditangkap yang selanjutnya dapat diterjemahkan oleh seorang disainer.¹³ *Climbing Sport* di Surakarta memiliki fungsi praktis yaitu sebagai tempat yang mewadahi kegiatan sosialisasi, berkumpul, berlatih, bersantai dan berbelanja aksesoris seputar *Climbing Sport*. Ruang-ruang yang digunakan dalam perencanaan interior ini memiliki tiga sifat ruang yaitu publik, semi publik, dan privat.

¹³Sunarmi, “*Metodologi Desain*”, (Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Interior ISI Surakarta, 2008), 46

Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta sesuai dengan tujuan perancangan yaitu menciptakan interior bergaya Modern namun menggunakan tema Batik Kawung. Adapun area / ruang garap dari perancangan ini antara lain:

a. Area Lobby

Area ini sebagai pusat informasi, membantu tugas *staff* administrasi dalam hal informasi dan data yang berhubungan dengan pengunjung maupun pengguna baik secara langsung pada setiap *front office* fasilitas utama maupun media telekomunikasi. Pada Area *Lobby* ini terdapat beberapa ruang yang meliputi:

1. Ruang Tunggu.

Ruangan ini ditujukan untuk beberapa tamu yang memiliki urusan dengan *staff* ataupun manager *Climbing Sport* di Surakarta.

2. Ruang *Security*.

Berguna untuk memantau segala aktivitas lewat CCTV di beberapa ruang demi mencapai keamanan dan kenyamanan pengguna *Climbing Sport* di Surakarta.

3. *Front Office*.

Ruangan yang menyediakan informasi kepada pengunjung tentang bangunan *Climbing Sport* di Surakarta.

b. Area Store

Store merupakan tempat yang menyediakan perlengkapan dan peralatan *Climbing Sport* untuk menunjang latihan. Pada *Area Store* ini terdapat beberapa area yang meliputi:

1. Kasir.

Memproses aktifitas pembayaran, pencatatan seluruh transaksi jual beli serta melakukan pembungkusan di *area store*.

2. Tempat Display.

Tempat dimana barang-barang yang dijual ditata rapi dan dikelompokkan menurut jenis barang tersebut.

3. Ruang Ganti.

Ruangan ini berguna untuk pelanggan yang ingin mencoba beberapa barang tertentu yang membutuhkan privasi pribadi.

4. Gudang.

Gudang berguna untuk menyimpan *stock* barang kebutuhan *store*.

c. Area Cafe

Cafe merupakan suatu tipe restoran kecil yang tidak menyajikan makanan berat namun lebih berfokus pada menu makanan ringan seperti kue, roti, dan sup. Untuk minuman biasanya disajikan teh, kopi, dan minuman ringan lainnya¹⁴. *Cafe* ini berfungsi sebagai tempat untuk membeli makanan dan minuman serta sebagai tempat berkumpul para komunitas *Climbing Sport* di Surakarta baik laki-laki

¹⁴<http://kbbi.web.id/Cafe>, diakses pada Sabtu 13 Juni 2015 pukul 22.23

ataupun perempuan. Dalam area *Cafe* ini memiliki beberapa area di dalamnya yaitu:

1. Kasir sebagai tempat pemesanan dan pembayaran pada area *Cafe* ini.
2. Ruang makan sebagai tempat untuk makan dan minum.
3. Ruang dapur sebagai tempat meracik makanan dan minuman sesuai dengan pesanan.
4. Kamar mandi khusus pengguna dapur.

d. Area Kantor

Kantor pengelola berfungsi sebagai ruang kerja bagi pengelola untuk *mengorganisasikan* kegiatan yang berhubungan dengan *Climbing Sport*. Dalam area kantor terdapat beberapa ruang yang digunakan untuk pengelola *Climbing Sport* di Surakarta, yaitu:

1. Ruangan Direktur.
2. Ruang Manager.
3. Ruang Rapat.
4. Ruangan Staff.

e. Area Latihan Panjat.

Area ini sebagai tempat utama pada perancangan ini yaitu tempat untuk latihan panjat tebing dan panjat dinding. Terdapat tiga jenis tempat latihan panjat pada ruangan ini yaitu *Wall Lead*, *Wall Speed*, dan *Boulder*.

2. Pendekatan Tema / gaya

a. Gaya Modern

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.

Dalam mendesain konsep dan gaya modern selalu melihat nilai benda-benda (furniture) berdasarkan besar fungsi dan banyaknya fungsi benda tersebut, serta berdasarkan kesesuaiannya dengan gaya hidup yang menuntut serba cepat, mudah dan fungsional. Dalam dunia interior, gaya hidup modern berimbas kepada keinginan untuk memiliki ruangan yang simple, bersih dan fungsional, sebagai symbol dari semangat modern. Namun, gaya hidup semacam ini hanya dimiliki oleh sebagian masyarakat saja terutama yang berada di kota besar, dimana kehidupan menuntut gaya hidup yang lebih cepat, fungsional dan efisien.

Interior modern memiliki ornament yang sangat minim. Pada gaya modern fungsi lebih diutamakan dalam menentukan bentuk, ukuran dan bahan di Indonesia rumah-rumah dengan gaya interior modern mulai banyak diterapkan pada awal tahun 70an. Di masa sekarang pun banyak rumah-rumah baru yang dibangun dengan gaya

arsitektur modern dengan penyesuaian terhadap bahan bangunan dengan teknologi terkini, perkembangan budaya dan wawasan serta gaya hidup penghuninya.

Interior rumah dengan gaya modern didominasi dengan jendela yang berukuran lebar dan atau tinggi, list plang beton memanjang dan kanopi yang menjorok ke depan. Dengan kolom yang simple atau bahkan tanpa kolom. Bentuk masa rumah modern di dekorasi dengan ornament garis vertical, horizontal, dan diagonal yang sederhana pada dinding yang luas. Interior rumah modern ditata dengan ornament yang sederhana, plafond bertingkat dan void di ruang-ruang public yang meberikan kesan luas.

Ruang pada rumah dengan gaya modern umumnya transparan, menerus, ruang-ruang saling terhubung dengan ruang-ruang perantara dibatasi oleh dekorasi interior yang tidak masiv. Bahan bangunan berupa stainless steel finishing polished, aluminum anodized, kaca berwarna / tinted glass, merupakan bahan dengan jenis finishing mencirikan rumah modern dimasa masa awal berkembangnya di Indonesia. Beberapa ciri arsitektur modern, yaitu:

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
12. Sedikit atau bahkan tidak ada hiasan
13. Denah terbuka.

Penerapan gaya modern pada perancangan ini adalah dengan memakai material-material yang terbaru, bersih dan mudah didapat seperti aluminium, galvalum, HPL, *stainless steel*, material kaca dan lain sebagainya. Untuk mendukung gaya yang akan digunakan perancangan ini akan menggunakan warna yang memiliki kesan solid, kuat dan bersih, yaitu warna merah, putih, hitam dan abu-abu.

b. Tema Batik Kawung

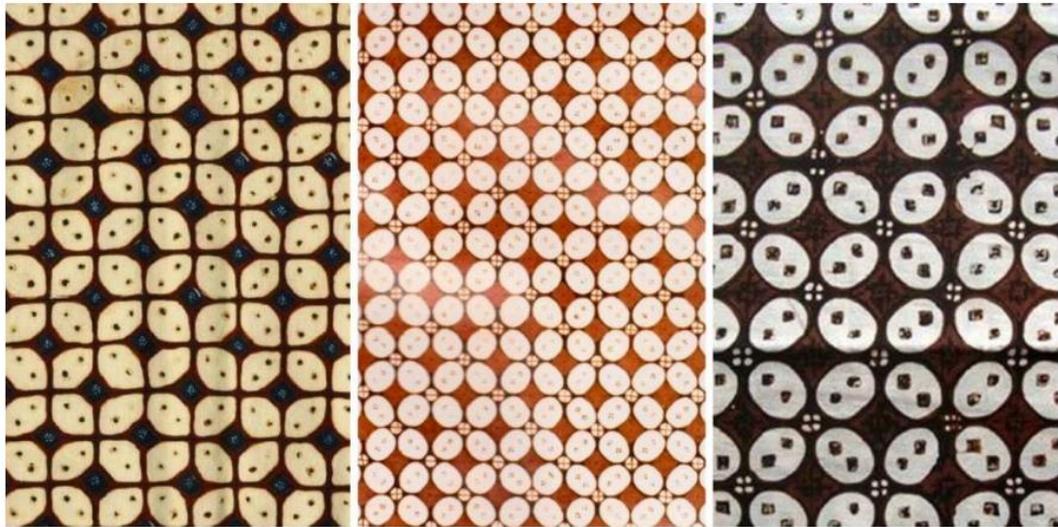
Batik Kawung adalah motif batik yang bentuknya berupa bulatan mirip buah kawung (sejenis kelapa atau kadang juga dianggap sebagai aren atau kolang-kaling) yang ditata rapi secara geometris. Kadang, motif ini juga ditafsirkan sebagai gambar bunga lotus (teratai) dengan empat lembar mahkota bunga yang merekah. Motif ini menurut catatan penelitian sudah ada sejak abad ke-9 dulu. Namun

konon batik Kawung baru mulai berkembang pada jaman Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat, yaitu tahun 1755 pada abad ke-18.

Makna batik Kawung sendiri ada beberapa, diantaranya adalah pengendalian diri yang sempurna, hati yang bersih tanpa adanya keinginan untuk ria, dan masih banyak lagi. Nama dan motif Kawung dilansir berasal dari dua sumber, yang pertama adalah serangga Kwangwung, dan yang kedua adalah buah Kolang-Kaling. Motif Kawung termasuk kedalam beberapa motif larangan Keraton, yang mana dulu hanya boleh digunakan oleh kalangan kerajaan saja.

Batik memiliki banyak varian dan motif yang amat beragam dengan makna dan sejarah panjang dibalik masing-masing motifnya. Batik Kawung adalah salah satu pola/motif batik yang memiliki sejarah yang panjang perkembangannya di masyarakat.

Motif batik Kawung itu cantik dengan pola-pola geometris yang menawan. Motif ini ternyata memiliki cerita yang dalam dan mengandung unsur-unsur kearifan Jawa yang sangat kental lho Bung. Konon batik ini merupakan motif yang menjadi favorit dan amat disukai oleh kalangan keraton Kesultanan Yogyakarta. Sampai-sampai pada awal penggunaannya, hanya diperbolehkan bagi keluarga inti Sultan Hamengkubuwono.



Gambar 1. Motif Batik Kawung

Pada jaman kekuasaan Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat, awalnya masyarakat umum tidak diperbolehkan memakai Batik Kawung. Hanya orang-orang yang berasal dari lingkaran keluarga kerajaan saja yang diperbolehkan untuk menggunakan motif ini.

Dulu Motif batik Kawung merupakan salah satu dari motif-motif larangan lainnya seperti *Motif Parang*, *Motif Parang Rusak*, *Motif Cemukiran*, *Motif Sawat*, *Motif Udan Liris*, *Motif Semen*, dan *Motif Alas-alasan*.

Dinamakan motif batik larangan, karena dulu terdapat beberapa jenis-jenis motif batik yang awalnya hanya boleh dibuat dan digunakan di lingkungan dalam Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Pembuatan proses batik yang lama dan butuh ketekunan, dulu dianggap sebagai salah satu bentuk pengabdian terhadap sang raja.

Dalam perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini, seni batik Kawung menjadi pembentuk tema atau suasana yang memperkuat kesan budaya Jawa.

Perwujudan batik Kawung akan menjadi *point of interest* pada setiap ruang garap dalam perancangan ini. Dengan kehadiran seni motif batik Kawung ini diharapkan mampu membawa suasana budaya Jawa yang menarik dan identitas bagi perancangan ini, yaitu atlet panjat tebing dan dinding Surakarta dan sekitarnya. Selain berfungsi sebagai estetis ruang, motif batik Kawung sebagai tema perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini juga akan memberikan ciri khas bagi interior *Climbing Sport* di Surakarta ini sendiri, karena dengan adanya motif batik Kawung yang ikonik akan membuat orang mudah mengenali hasil dari perancangan interior ini.

3. Pendekatan Ergonomi

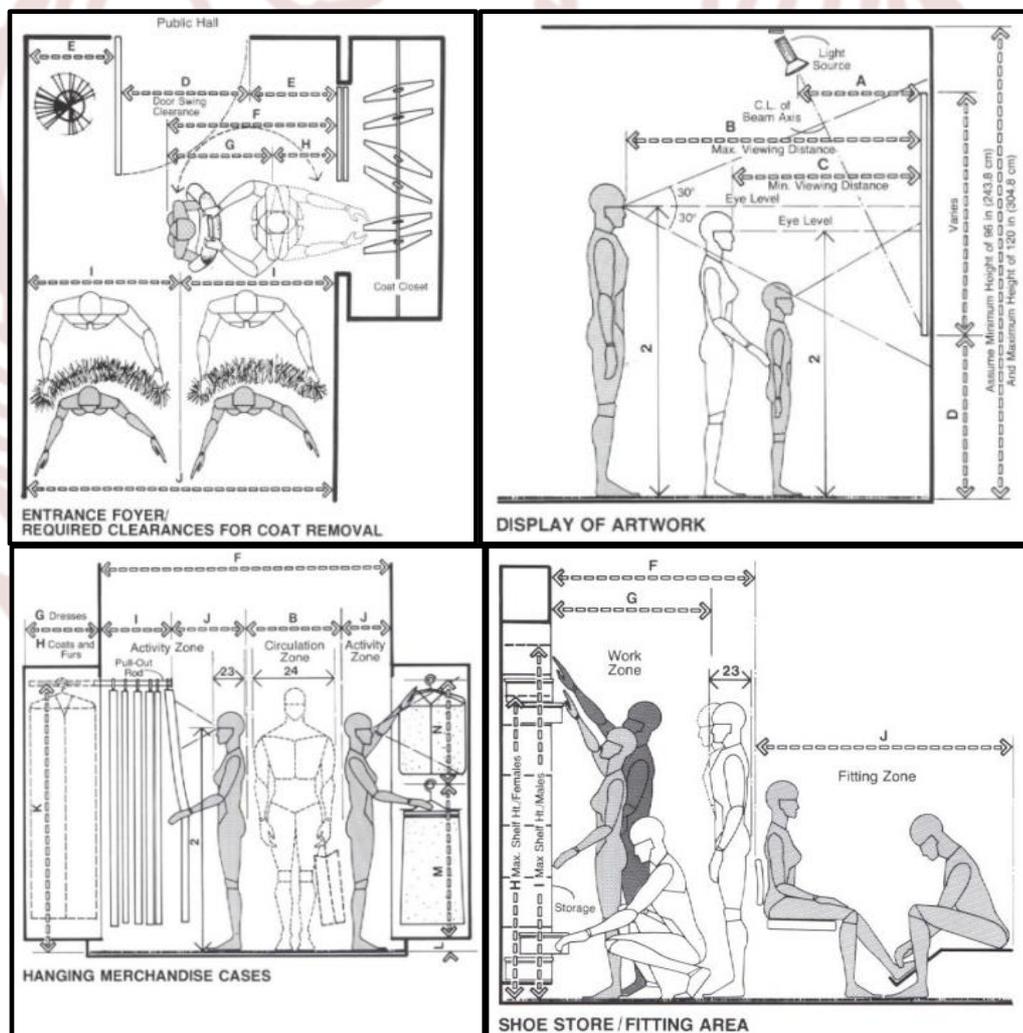
Ergonomi mempunyai arti penting dalam perancangan disain interior yaitu sasaran kerja penggunanya, oleh karena dengan memperhatikan faktor-faktor ergonomi dan *antropometri* para pemakai ruang akan mendapatkan produktivitas dan efisiensi kerja yang berarti suatu penghematan dalam penggunaan ruang (*space*). Ergonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kondisi fisik seseorang dalam melakukan kerja. Pengertian ergonomi sangat luas tidak hanya terbatas pada sisi-sisi fisik saja tetapi juga meliputi segala hal yang bersangkutan dengan ke-5 indera manusia.¹⁵

Pendekatan dengan menggunakan ilmu ergonomi di atas diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai aspek dasar dalam mencari kesesuaian gerak manusia dengan lingkungan maupun sesama dan sebaliknya. Ukuran atau dimensi

¹⁵Pamudji Suptandar, “*Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur*”, (Jakarta: Djambatan, 1999), 51

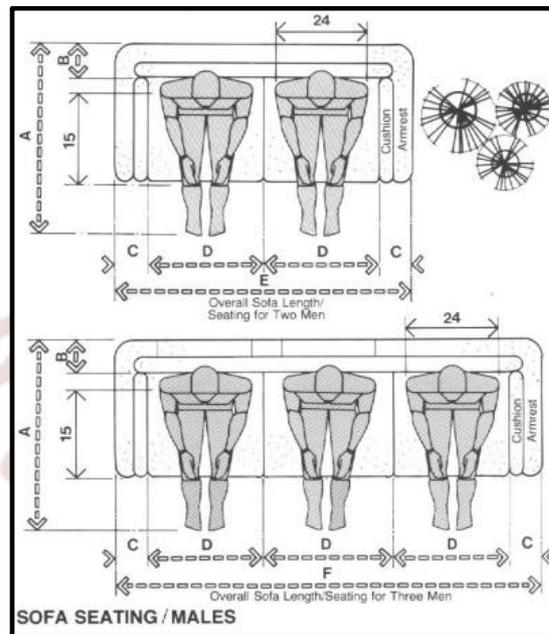
untuk pengguna maupun dimensi ruang sangat penting. Berbagai aktivitas dan elemen perabot yang biasanya dihubungkan dengan ruang duduk menghasilkan beberapa tingkatan hubungan antara tubuh manusia dan komponen fisik suatu ruang. Berikut merupakan gambaran kesesuaian ukuran menurut Juluis Panero, sesuai kebutuhan ruang dalam perencanaan ini.

a. Area Store



Gambar 2 Ergonomi Area Store

(Sumber: Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003) hal. 203

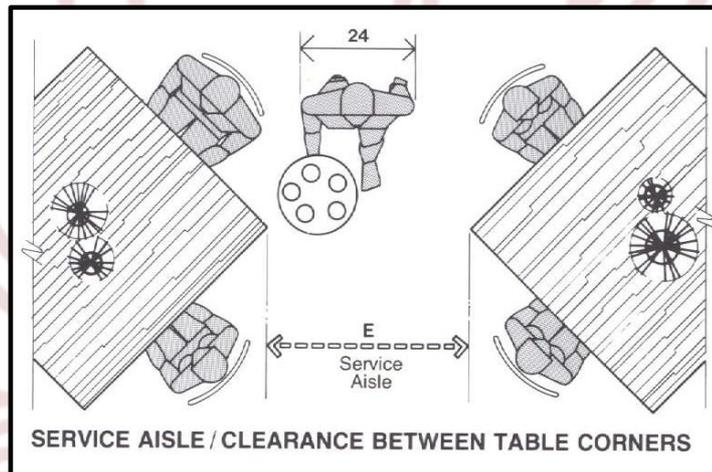
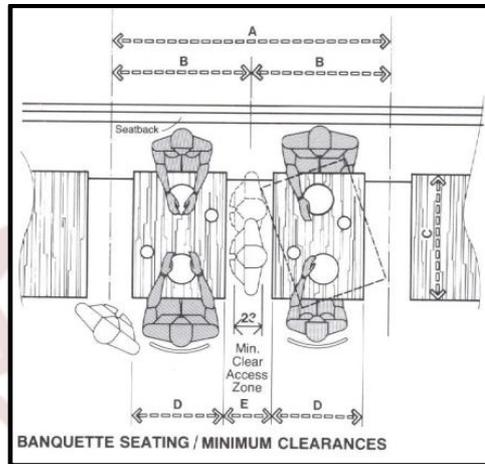


Gambar 3 Ergonomi Sofa Duduk

(Sumber: Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003) hal. 134

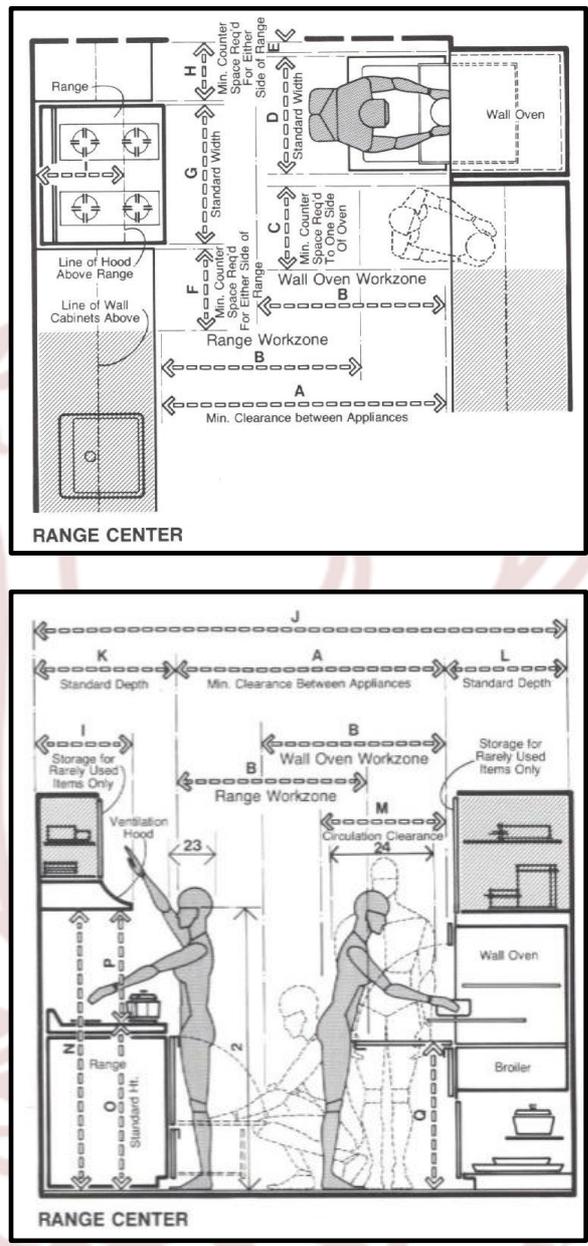
Gambar 2 dan 3 menunjukkan ukuran standar ergonomi dalam penerapan area *store* sesuai kebutuhan ruang di dalamnya yang diterapkan pada ruang penjualan peralatan *Climbing Sport*, pada *Store* penjualan part-part ataupun perlengkapan panjat tebing dan dinding serta pendukung lainnya. Pada area *store* juga terdapat tempat duduk sofa yang di tempatkan pada titik-titik tertentu.

b. Area Cafe



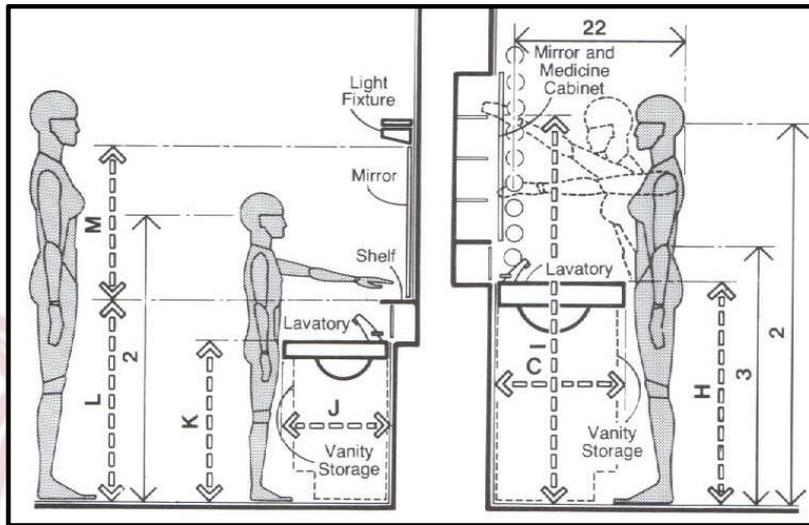
Gambar 4 Ergonomi tempat makan

(Sumber: Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003) hal. 227



Gambar 5 Ergonomi Dapur

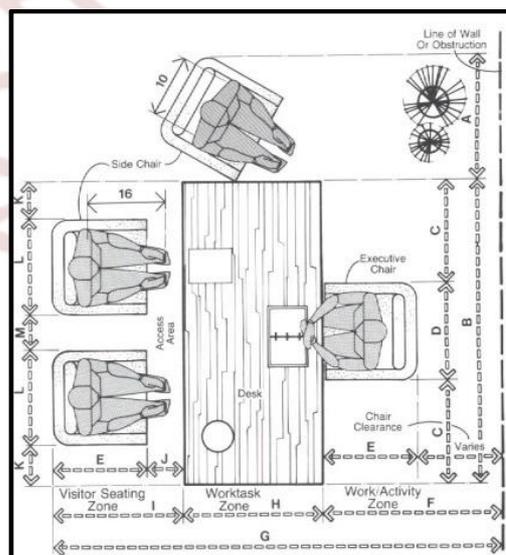
(Sumber: Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003) hal. 162

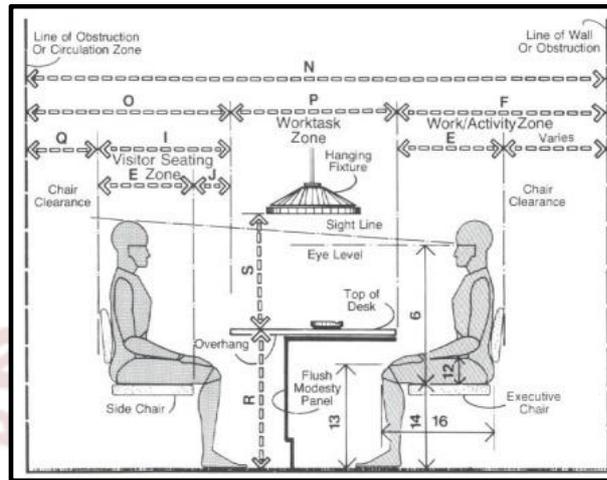


Gambar 6 Ergonomi wastafel
 (Sumber: Julius Panero, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, 2003) hal. 165

Gambar 4, 5, 6, menunjukkan standar ergonomi yang akan digunakan pada area *Cafe*. Diterapkan pada ruang makan yang berisi tempat duduk sofa, tempat duduk untuk 4 orang, 2 orang, ruang merokok, kasir, dapur, wastafel dan toilet.

c. Kantor Pengelola





Gambar 7 Ergonomi meja kerja

(Sumber: Julius Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 2003) hal. 172

Gambar 6 menunjukkan standar ergonomi yang diterapkan pada area kantor sesuai kebutuhan ruang di dalamnya. Yang di terapkan pada ruang pimpinan, sekretaris, staff dan ruang *meeting*.

4. Pendekatan Estetika

Dalam teori estetika mempelajari berbagai macam elemen yang terkandung dalam seni bentuk, seperti titik, garis, bidang, bentuk, ruang, proporsi, harmoni, tekstur, psikologi, dan lain sebagainya. Dalam proses perancangan, seorang disainer harus mampu melihat fenomena-fenomena yang berada di sekitarnya secara realitas mengenai kebutuhan-kebutuhan manusia dan mencoba memberikan solusi pada keadaan disekelilingnya. Solusi tersebut dapat diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk yang dapat memenuhi kebutuhan orang lain secara fisik dan psikologis yang mengandung nilai-nilai keindahan dan kegunaan.

Mewujudkan disain yang mampu memenuhi kebutuhan untuk menunjukkan identitas perlu adanya pendekatan bentuk untuk mendukung estetis. Pendekatan yang tujuannya untuk mendukung identitas erat dengan kaitannya dengan tema atau gaya interior. Gaya atau tema interior dapat dihadirkan dengan mengolah unsur pembentuk ruang, *furniture*, tata letak ruang serta kehadiran konstruksi elemen interior.¹⁶

Pendekatan pemecahan disain yang berkaitan dengan pendekatan tema, maka disainer dapat menggunakan pendekatan yang berkaitan dengan identitas sebuah wadah untuk penciptaan suasana. Penciptaan suasana interior penting diwujudkan dengan harapan orang akan menangkap pesan rasa dari interior dan akhirnya orang akan selalu ingat dan ingin kembali hadir menikmati suasana tersebut.¹⁷

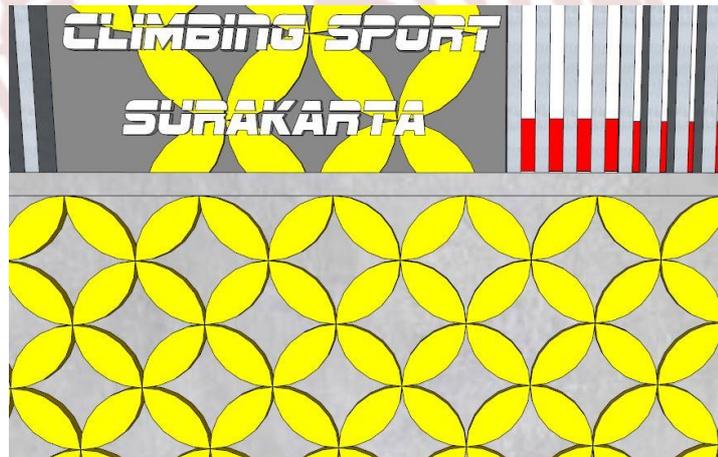
B. Ide Perancangan

Objek garap perancangan yang merupakan sebuah *Climbing Sport* memerlukan ciri khas tersendiri yang berbeda dari *Climbing Sport* di tempat lain, mengingat banyaknya *Climbing Sport* yang tersebar di kota-kota besar di Indonesia. Sesuai dengan pangsa pasar anak muda dan para penggemar olahraga panjat tebing dan dinding, maka tema batik Kawung akan diterapkan sebagai ide perancangan *Climbing Sport* di Surakarta. Batik Kawung yang biasanya digunakan pada kain jarik adat Jawa dan hanya boleh dikenakan oleh

¹⁶Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, "*Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*", (Surakarta: UNS Press, 2002, cetakan 1, Edisi 1), 60

¹⁷Edi Tri S, Sunarmi, Ahmad Fajar A, "*Buku Ajar Mata Kuliah Desain Interior Public*", (Surakarta: UNS Press, 2002, cetakan 1, Edisi 1), 63

kaum bangsawan akan dihadirkan ke dalam interior ruang guna memperkuat kesan budaya Jawa sebagaimana perancangan ini dibuat di Surakarta. Tema batik Kawung akan diterapkan secara langsung ke dalam elemen-elemen pembentuk ruang, maupun pengisi ruang sebagai *point of interest* pada setiap ruang garap.



Gambar 8 Batik Kawung sebagai *point of interest Lobby*



Gambar 9 Batik Kawung sebagai *point of interest Cafe*

Penerapan gaya Modern pada semua alemen ruang dihadirkan dengan menampakkan ciri khas bahan material yang dipakai dengan menggunakan

bahan-bahan terbaru yang bersih dan minimalis. Warna yang akan digunakan juga sesuai dengan tema dan gaya yang digunakan yaitu warna merah, putih, hitam dan abu-abu. Adapun penerapan material yang sesuai gaya akan tampak pada:

1. Elemen pembentuk ruang

a. Lantai.

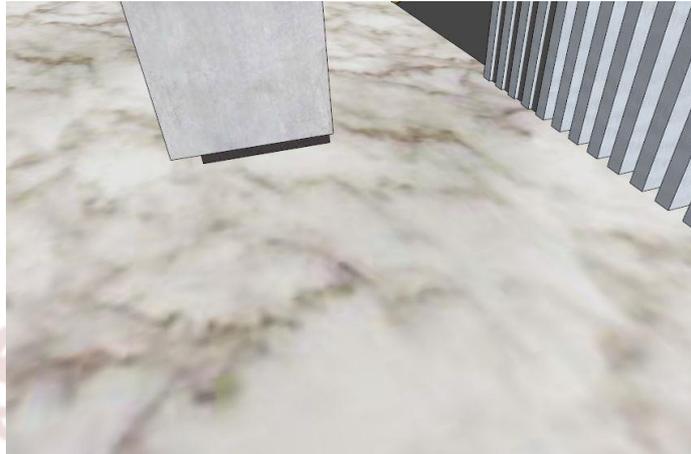
Lantai mempunyai tugas untuk mendukung beban yang datang dari benda benda, seperti perabot rumah tangga, manusia dengan segala aktivitasnya dan kerangka itu harus mampu dan kuat memikul beban mati/hidup, lalu lintas manusia dan lain lain yang menumpanginya¹⁸

Perancangan interior ini, material lantai akan didominasi oleh lantai marmer yang berkesan bersih, modern dan mewah. Pemilihan material tersebut didasarkan pada kebutuhan ruang dan kesesuaian tema / gaya interior.



Gambar 10 Lantai dengan Material Marmer

¹⁸ Y.B Mangunwijaya, nnnnnnnn 1988 hal 329



Gambar 1. Lantai dengan Material Marmer

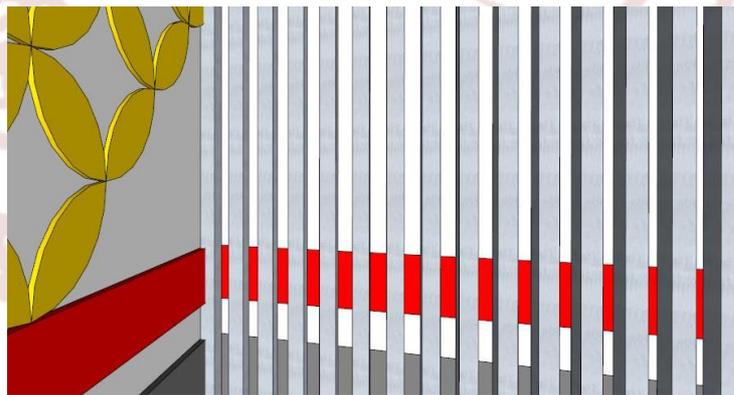
b. Dinding

Dinding mempunyai peranan utama menopang atap. Namun pada sistem kolom, dinding berfungsi utama sebagai pemisah antar ruang atau unsur estetis.¹⁹ Dinding merupakan unsur penting dalam pembentukan ruang, baik sebagai unsur penyekat/ pembagi ruang maupun sebagai unsur dekoratif. Proses perancangan suatu "ruang dalam" dinding mempunyai peranan yang cukup dominan dan memerlukan perhatian khusus, di samping unsur-unsur lain seperti tata letak, desain furniture serta peralatan-peralatan lain yang akan disusun bersama dalam suatu kesatuan dengan dinding. Setelah fungsi dinding tercapai dan untuk menambah keindahan ruang, dinding dipergunakan sebagai "*point of interest*" dari ruang dinding samping memberi atau menambah keindahan ruang. Dinding dapat merusak suasana ruang, yaitu apabila dalam perencanaannya sangat

¹⁹ John F.Pile, *Interior Design* (New York :Abraham Inc,1995).hal 222

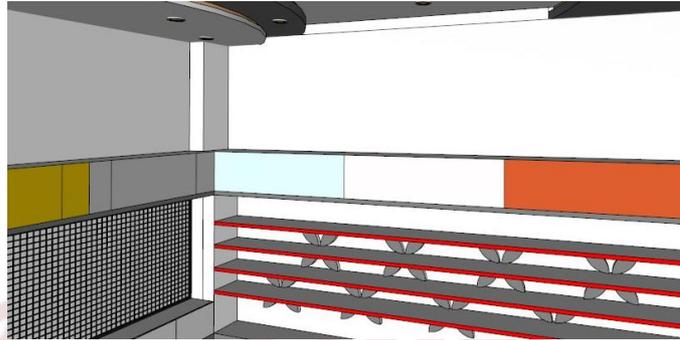
dipaksakan, terutama dikarenakan bahwa dinding tersebut telah ada sebelumnya. Ini terjadi pada renovasi rumah-rumah kuno, dimana dinding berfungsi struktural.²⁰

Perancangan interior *Climbing Sport* di Surakarta ini, dinding lebih berfungsi sebagai pemisah atau pembatas ruang, karena struktur bangunan memakai struktur tiang beton bertulang, sehingga tidak memerlukan kekuatan dinding sebagai penyangga atap. Penerapan tema batik Kawung dengan gaya modern akan ditampakkan dengan penonjolan material dinding, dan pengaplikasian motif Kawung pada beberapa area yang dianggap sebagai poin utama dalam ruangan. Material dinding yang akan digunakan antara lain dinding bata sebagai pemisah antar ruang yang membutuhkan kesan *masif*, dan material dinding kaca sebagai pemisah ruang yang masih menjaga kontak visual antar ruangan.



Gambar 2 Partisi Dinding

²⁰Pamudji Suptandar, “Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur”, (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 147



Gambar 13 Dinding Modern

c. Ceiling

Pengertian istilah ceiling, berasal dari kata "ceiling", yang berarti melindungi dengan suatu bidang penyekat sehingga terbentuk suatu ruang. Secara umum dapat dikatakan : ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandangan normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang berada di bawahnya. Dengan jarak ketinggian tertentu dalam bangunan, ceiling sebagai elemen penutup utama pada bidang atas sebagai pembentuk atap bangunan.²¹ (Pamudji Suptandar, 1999:161). *Ceiling* dalam sebuah ruangan merupakan pemisah antara ruang atas dan bawah.

Ceiling berfungsi sebagai:

- 1) Penutup berbagai instalasi yang ada di bawah atap, seperti ducting, saluran kabel, plumbing, dan sebagainya agar tidak terlihat oleh pengguna ruangan.

²¹ Pamudji Suptandar, *Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur* (Jakarta: Djambatan, 1999), hal 161

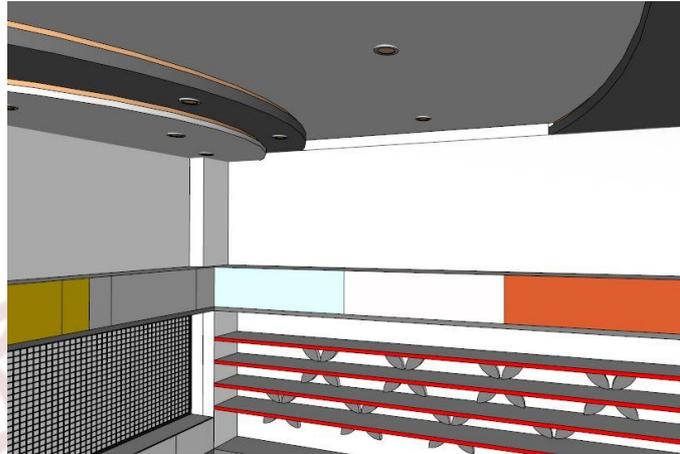
- 2) Media ornamentasi ruangan, seperti *panelling*, *painting*, *hanging ceiling*, dan sebagainya untuk menambah keindahan ruang atau menimbulkan impresi tertentu.
- 3) Pembentuk besaran maya suatu ruangan. Bentuk ceiling bisa disesuaikan dengan bentuk ruang bawah untuk mendapatkan kesan besaran ruang maya.²²

Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini *ceiling* akan menggunakan material *gypsum board* yang tidak lupa diberi sentuhan transformasi dari bentuk batik Kawung. Beberapa *drop ceiling* akan dipakai jika diperlukan sebagai penguat *point of interest* dalam ruangan. Bahan penyangga *ceiling* yang akan dipakai antara lain baja ringan aluminium hollow. *Ceiling panel gypsum board* dipilih karena pertimbangan keamanan dan keawetan, sedangkan motif batik Kawung akan tetap mendukung demi tema yang digunakan.



Gambar 14 Pengolahan Bentuk Ceiling dengan gaya Modern

²² John F.Pile, "Interior design", (New York : Abraham Inc, 1995)



Gambar 15 Pengolahan Bentuk Ceiling dengan gaya Modern

2. Elemen Pengisi Ruang

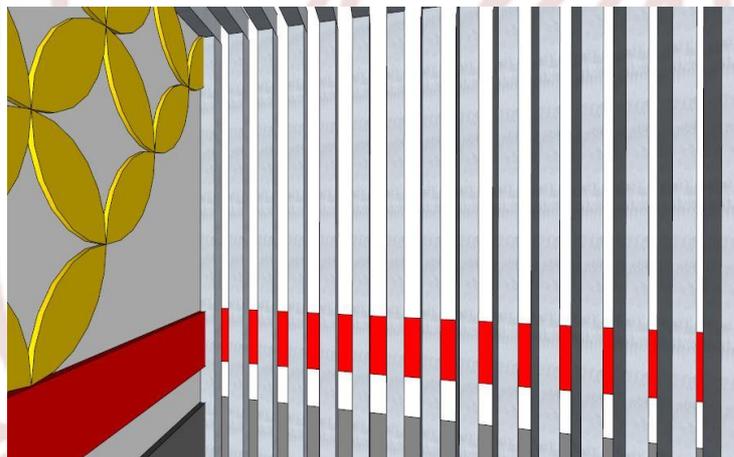
Elemen pengisi ruang adalah sarana pembantu atau sarana kelengkapan dalam fungsinya mendukung aktivitas di dalam ruangan.

a. Mebel

Memperkuat kesan Modern, maka mebel pengisi ruang akan menonjolkan material asli dan konstruksi atau sambungan pada setiap komponen mebel. Bahan-bahan yang mendominasi dalam pemilihan mebel antara lain, aluminium, besi, stainless steel dan kaca. Material aluminium sebagai mebel memang jarang digunakan, tetapi dalam perancangan ini, material aluminium akan memperkuat kesan modern yang akan digunakan sebagai gaya perancangan.



Gambar 16 Mebel dengan Gaya Modern



Gambar 17 Elemen Dekorasi Modern

b. Aksesoris interior

Aksesoris dalam interior berfungsi sebagai pelengkap dan elemen estetis pada ruang yang berguna untuk memperkuat suasana. Dalam perancangan ini aksesoris interior tidak akan terlalu banyak dipakai, karena gaya modern yang akan digunakan pada perancangan akan langsung diaplikasikan pada dinding. Adapun aksesoris yang akan dipakai lebih banyak berupa pendukung pencahayaan, baik

berupa *hidden lamp*, *wall lamp*, maupun *ceiling mounted light system*.

Bentuk dan material dari aksesoris ini berupa logam dengan penonjolan pada konstruksi dan sambungan antar material.

3. Penghawaan

Perancangan interior *Climbing Sport* di Surakarta ini akan menggunakan jenis penghawaan buatan, yaitu berupa AC split yang berguna untuk menjaga kestabilan suhu ruangan. Pemilihan penghawaan ini dilatarbelakangi pada fungsi ruang yang berguna sebagai sarana olahraga yang memerlukan kenyamanan secara penghawaan. Dengan penghawaan buatan, fungsi ruang *Climbing Sport* di Surakarta ini akan dapat dipakai secara terus-menerus tanpa mempedulikan cuaca di luar ruangan, hal ini akan menarik bagi para pecinta olahraga panjat tebing dan dinding yang biasanya berlatih di luar ruangan seringkali tidak bisa berlatih saat cuaca hujan atau cuaca yang terlalu panas.



Gambar 3 Indoor AC Split wall

4. Pencahayaan

Perancangan interior *Climbing Sport* di Surakarta ini akan menggunakan jenis pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami

diupayakan dengan memperbanyak dinding kaca yang dapat membawa cahaya matahari masuk ke dalam ruangan, dan material pada atap area panjang yang berupa *sollartuff* yang berfungsi sebagai *skylight* yang dapat membuat enam puluh persen sinar matahari dapat masuk ke dalam ruangan. Pencahayaan buatan yang akan dipakai berupa lampu, baik itu lampu gantung, lampu dinding ataupun penempatan lampu di elemen lain. Lampu yang akan digunakan adalah lampu *LED* yang hemat daya dan tidak memerlukan perawatan yang rumit.



Gambar 4 Lampu LED Modern



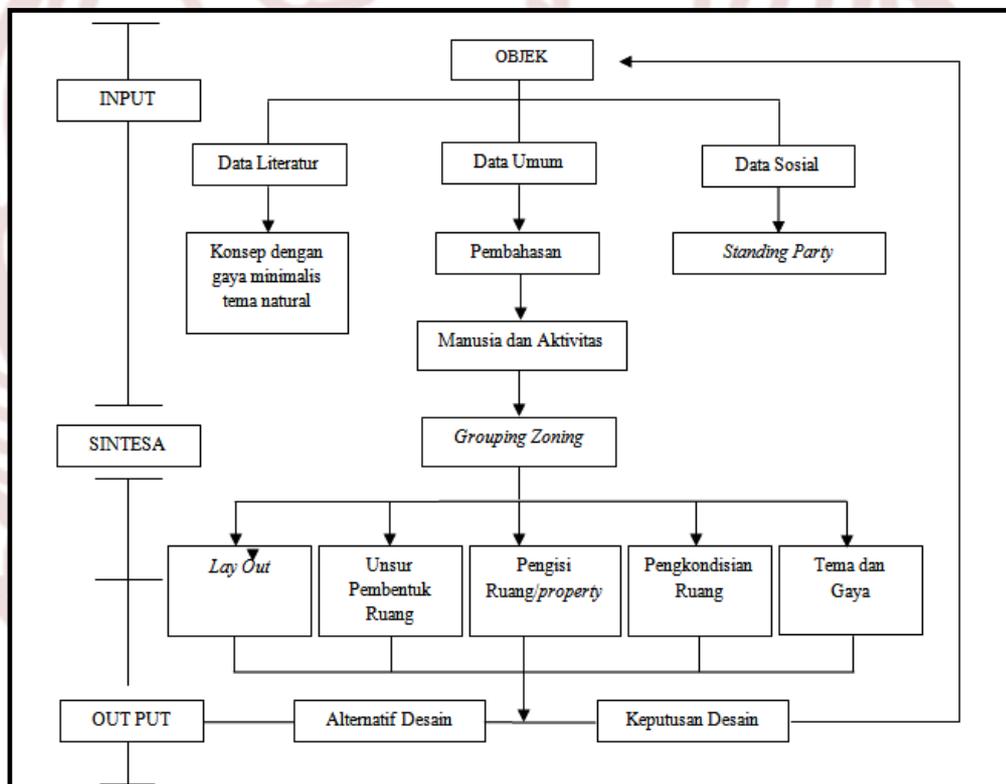
Gambar 5 Lampu Modern

BAB III

PROSES DESAIN

A. TAHAPAN PROSES DESAIN

Perancangan interior *Climbing Sport* di Surakarta ini akan menggunakan skema tahapan proses desain yang merujuk pada buku *Desain Interior* karya Pamudji Suptandar.



Gambar 21 Skema tahapan proses desain

Pada konsep di atas proses desain meliputi tiga tahap: (1) *Input*, (2) *Sintesa/analisis*, (3) *Output*. Proses *input* meliputi pencarian data-data dari lapangan merupakan masalah data-data umum, data tentang kondisi sosial, dan data *literature* dari buku dan pustaka. Data-data yang akan digunakan

untuk mendukung perwujudan perancangan desain interior *Climbing Sport* di Surakarta ini adalah data tertulis dan data lisan. Pengumpulan data tertulis menggunakan metode studi literatur. Data lisan diperoleh dengan mewawancarai komunitas panjat tebing dan dinding yang ada di Surakarta ataupun pihak lain yang dirasa mempunyai keterkaitan secara langsung terhadap ranah perancangan. Penggunaan data lisan ini dikarenakan sumber literatur di bidang interior *Climbing Sport* dengan tema batik Kawung masih jarang ditemukan. Berbagai data ini akan menjadi masukan dan bahan pemikiran dalam merancang interior *Climbing Sport* di Surakarta ini.

Data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber selanjutnya dianalisis dan dipecahkan permasalahannya berdasarkan konsep pendekatan yang sudah ditentukan sehingga memunculkan beberapa alternatif desain. Tahapan ini yang disebut tahapan sintesa. Beberapa alternatif desain selanjutnya dinilai berdasarkan norma desain untuk menghasilkan keputusan desain dari beberapa alternatif desain yang ada. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis interaktif.

Keputusan desain meliputi:

1. Aktivitas Dalam Ruang
2. Kebutuhan Ruang
3. Hubungan Antar Ruang
4. *Lay out*
5. Unsur Pembentuk Ruang

6. Unsur Pengisi Ruang
7. Pengkondisian Ruang
8. Penciptaan Tema/Citra Suasana Ruang

Output yang berupa keputusan desain yang akan divisualkan dalam bentuk gambar kerja meliputi:

1. Gambar denah *layout*
2. Gambar rencana lantai
3. Gambar rencana *ceiling*
4. Gambar potongan
5. Gambar detail konstruksi
6. Gambar mebel terpilih
7. Gambar perspektif
8. 3D animasi

B. Proses Analisis Alternatif Desain Terpilih

Berdasarkan ide yang sudah dirumuskan di pendekatan desain pada bab II maka di bagian ini akan dikembangkan alternatif desain yang selanjutnya akan diputuskan dari beberapa alternatif yang dianggap tepat untuk desain interior *Climbing Sport* di Surakarta. Proses analisis meliputi: definisi *Climbing Sport*, aktivitas dalam ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, unsur pembentuk ruang (lantai, dinding dan ceiling), unsur pengisi ruang (furniture, dan pelengkap/aksesoris ruang), pengkondisian ruang (pencahayaan, penghawaan, dan akustik ruang), penciptaan tema/citra suasana ruang, lay out (tata letak perabot).

1. Definisi *Climbing Sport*

Olahraga panjat tebing (*Climbing Sport*) atau istilah asingnya dikenal dengan *Rock Climbing* merupakan salah satu dari sekian banyak olahraga alam bebas dan merupakan salah satu bagian dari mendaki gunung yang tidak bisa dilakukan dengan cara berjalan kaki melainkan harus menggunakan peralatan dan teknik-teknik tertentu untuk bisa melewatinya.

Panjat tebing adalah salah satu olahraga yang tergolong ekstrem, dan biasanya olahraga ini banyak dilakukan di alam terbuka. Setiap jenis panjat tebing pastinya memiliki karakteristik dengan rintangan dan kesulitan yang berbeda-beda, oleh sebab itu bagi para pemula sangat disarankan mengenal lebih dalam macam-macam jenis panjat tebing yang akan dimainkan mulai dari peralatan, rute pendakian, sistem keamanan, dan masih banyak hal yang lainnya. Berikut penjelasan tentang macam-macam aktivitas panjat tebing.

a. Panjat Tebing Bebas.

Panjat tebing bebas biasanya dilakukan di alam terbuka seperti di tebing curam atau gunung. Untuk menyusuri rutanya tidak disertai tim keselamatan, namun sejatinya panjat tebing ini tidak ada bedanya dengan panjat tebing pada umumnya. Kekuatan fisik serta keterampilan jari-jari dan menggunakan tali sangat menjadi kunci utama dalam olahraga yang satu ini.

b. *Bouldering*.

Bouldering merupakan panjat tebing yang tebingnya tergolong pendek. Rute yang dilaluinya pun tidak begitu panjang. Namun tidak jarang rute yang dibuat bertingkat dengan tingkat kesulitan yang sangat tinggi. Dengan begitu sistem keamanan tidak mesti menggunakan tali, melainkan sistem keamanannya menggunakan papan atau matras yang empuk untuk diletakkan di bawah panjat tebing.

c. Panjat Tebing Solo.

Panjat tebing ini bisa dibilang mirip seperti panjat tebing bebas. Hanya saja aktivitas memanjat dilakukan solo dan tidak dilindungi tali. Meski tanpa perlindungan tali panjat tebing yang dilakukan masih cukup karena lokasi pendakian di bawahnya terdapat kolam. Sehingga bila pendaki terjatuh, pendaki tetap aman jatuh ke air.

d. Panjat Tebing Solo Bebas.

Panjat tebing solo bebas dilakukan tanpa tali atau sistem perlindungan apapun. Secara teknik bisa dibilang mirip seperti solo climbing bebas, bouldering, dengan rute tinggi yang amat mematikan. Disebut mematikan karena di bawah lokasi pendakian tidak terdapat air yang berarti meningkatkan risiko kemungkinan pendaki terluka parah atau terbunuh bila terjatuh.

e. Panjat Tebing Solo Tali.

Macam manjat berikutnya solo menggunakan tali. Pendakian ini membutuhkan perlengkapan tali seperlu melindungi dan mengamankan tubuh. Bentuk memanjat bisa dilakukan secara bebas ataupun menggunakan bantuan alat yang memadai.

f. *Lead Climbing*.

Lead climbing merupakan olahraga manjat yang dilakukan sehari-hari lamanya. Macam manjat yang satu ini biasa dilakukan pada perjalanan pendakian gunung dan camping. Karenanya pendaki mesti membekali diri dengan tenda, makanan, dan peralatan cukup. *Lead climbing* lebih lanjutnya dibedakan menjadi 3 yaitu *Mixed Climbing*, *Ice Climbing*, dan *Mountaineering* atau *Alpine Climbing*.

g. *Climbing Sport*

adalah suatu sarana latihan bagi para penggemar olahraga panjat tebing dan dinding dengan dilengkapi fasilitas *Wall Climbing* dengan berbagai rintangan yang bertujuan untuk sarana latihan. Idealnya *Climbing Sport* dapat juga berfungsi sebagai wadah untuk berbagai acara lomba *Climbing*, maupun acara lain yang terkait dengan *Climbing*, selain tentunya sebagai sarana untuk berlatih para penggemar olahraga ini. Fasilitas yang disediakan *Climbing Sport* di Surakarta antara lain:

a. Area Panjat.

Ruangan yang mewadahi kegiatan panjat tebing maupun dinding dengan berbagai fasilitas didalamnya seperti = toilet, ruang ganti baju, *locker*, musholla, klinik / *medical room*, *cafeteria*, *Wall Climbing*, *wall speed*, *boulder*..

b. Lobby

Ruang untuk melayani, bertransaksi dan memberikan informasi kepada pengunjung. Pada area *lobby* juga terdapat ruangan khusus *Security* untuk memantau segala aktivitas pada bangunan tersebut.

c. Cafe Area

- 1) Ruang kasir, untuk melayani pesanan dan membayar.
- 2) Ruang makan, untuk berkumpul dan menikmati pesanan.
- 3) Ruang dapur, untuk menyiapkan hidangan dan meracik minuman yang dipesan.
- 4) Toilet khusus pengguna dapur.

d. Area Store

- 1) Ruang penjualan peralatan dan perlengkapan *Climbing Sport*, pada ruang ini menawarkan berbagai macam kebutuhan, perlengkapan *Climbing Sport*, *acesories*, cinderamata dan lain sebagainya.
- 2) Ruang ganti, ruangan ini berguna untuk pelanggan yang ingin mencoba beberapa barang tertentu yang membutuhkan privasi pribadi.

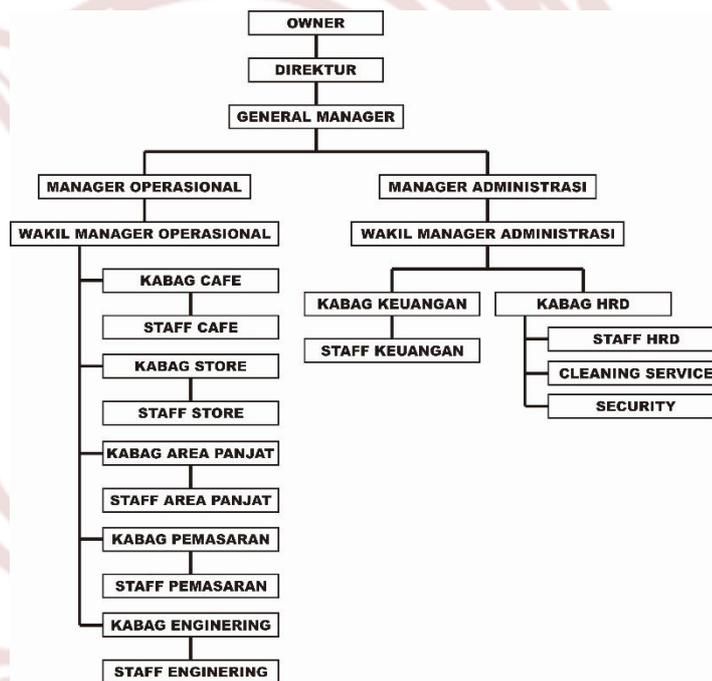
- 3) Kasir, memproses aktifitas pembayaran, pencatatan seluruh transaksi jual beli serta melakukan pembungkusan di area *store*.
- 4) Tempat display, tempat dimana barang-barang yang dijual ditata rapi dan dikelompokkan menurut jenis barang tersebut.
- 5) Gudang, gudang berguna untuk menyimpan *stock* barang kebutuhan *store*.

e. Office room yang di dalamnya terdapat ruang :

- 1) Ruang *meeting*, tempat berkumpul untuk berdiskusi dan rapat seluruh pengelola *Climbing Sport*.
- 2) Ruangan Direktur, ruang kerja khusus untuk direktur pengelola *Climbing Sport*.
- 3) Ruang Manager, ruang kerja khusus untuk manager *Climbing Sport*.
- 4) Ruang tunggu, untuk para tamu yang memiliki keperluan terhadap pengelola *Climbing Sport*.
- 5) Ruangan Staff, ruangan untuk para staff mengerjakan tugasnya sebagai pengelola *Climbing Sport*.

- f. Ruang pendukung lainnya (ruang ganti, ruang loker, musholla, ruang klinik, gudang,dll)

2. Struktur Organisasi



Gambar 6. Struktur Organisasi *Climbing Sport* di Surakarta

Berdasarkan struktur organisasi di atas, setiap bagian memiliki tugas dan tanggung jawab terhadap bagiannya masing-masing. Tugas dan tanggung jawab masing-masing personal sebagai berikut.

a. Owner

Owner adalah pemilik dari *Climbing Sport* di Surakarta.

b. General Manager

- 1) Bertanggung jawab dan mengakomodir dari wilayah kerja *Manager* operasional, *Manager* administrasi dan tiap-tiap kepala bagian.
- 2) Bertugas mengawasi jalannya *Climbing Sport* di Surakarta.
- 3) Pengambilan keputusan.

c. Manager Operasional

- 1) Bertanggung jawab pada atasan terhadap aktivitas setiap kepala bagian yang dibawah.
- 2) Memiliki wewenang untuk pengadaan barang yang diperlukan pada tiap-tiap bagian.

d. Wakil Manager Operasional

- 1) Bertanggung jawab pada *Manager* operasional terhadap aktivitas tiap-tiap kepala bagian.
- 2) Bertugas membantu tugas *Manager* operasional mengkoordinir dan mengawasi kinerja kepala bagian.
- 3) Memiliki wewenang sebagai perwalian *Manager* operasional.

e. Kabag Area Panjat

Bertanggung jawab pada sarana dan fasilitas panjat yang ada di *Climbing Sport* dan aktivitas di dalamnya.

f. Staff Area Panjat

Bertanggung jawab pada segala kegiatan dalam area panjat serta membantu tugas Kabag area panjat.

g. Kabag Cafe:

Bertanggung jawab pada segala operasional dan pelayanan di restoran dan *Cafe*.

h. Staff Cafe:

Bertanggung jawab atas jalannya aktivitas dalam restoran dan *Cafe* serta pelayanan.

i. Kabag Store

Bertanggung jawab atas kegiatan dan penjualan di *Store* dan mengatur keluar masuknya barang.

j. Staff Store

Bertanggung jawab atas pelayanan dan segala kegiatan dalam jual beli *Store*.

k. Kabag Pemasaran

Bertanggung jawab pada segala kegiatan tawar menawar sponsor dan pembiayaan atau marketing. Membuat program marketing baik jangka pendek ataupun pada masing-masing departemen.

l. Staff Pemasaran

Menjalankan kegiatan pemasaran atau marketing, membantu pekerjaan Kabag pemasaran. Melaksanakan program marketing baik jangka pendek ataupun pada masing-masing departemen.

m. Kabag Engineering

Bertanggung jawab segala sesuatu yang berkaitan dengan mekanikal pada *Climbing Sport* di Surakarta.

n. Staff Engineering:

Membantu pekerjaan Kabag *engineering* dan mengecek segala sesuatu yang berkaitan dengan mekanikal pada *Climbing Sport* di Surakarta.

o. Manager Administrasi:

- 1) Bertanggung jawab pada atasan terhadap aktivitas setiap kepala bagian yang dibawah
- 2) Memiliki wewenang untuk pengadaan barang yang diperlukan pada tiap-tiap bagian.

p. Staff Administrasi

Bertanggung jawab pada berlangsungnya kegiatan administrasi dan kepegawaian pada *Climbing Sport* di Surakarta.

q. Kabag HRD

Bertanggung jawab pada sumber daya manusia (karyawan) pada *Climbing Sport* di Surakarta.

r. Staff HRD

Bertanggung jawab untuk tugas menyeleksi atau menghentikan pada *employee*. Menangani kegiatan yang berhubungan dengan kepegawaian.

s. Cleaning service:

Bertugas dan bertanggung jawab pada kebersihan *Climbing Sport* di Surakarta.

t. Security:

Bertugas mengatur keamanan dan ketertiban *Climbing Sport* di Surakarta.

3. Site Plan

Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini akan mengambil lokasi di tengah kota Surakarta, yaitu di Area Kecamatan Jebres. Pemilihan lokasi ini dikarenakan lokasi dianggap strategis, mudah dijangkau dan juga saat ini sudah menjadi pusat sarana olah raga di Surakarta. Area site plan yang dipilih ini berada sangat strategis berupa lahan kosong di pinggir jalan. Berikut adalah Siteplan perancangan interior Train *Climbing Sport* di Surakarta.

1. Potensi Lingkungan dan Tapak

Site Plan merupakan tampak atas bangunan yang menunjukkan tempat lokasi bangunan yang dilengkapi dengan area lingkungan sekitarnya dan penunjuk jalan. *Siteplan* dalam perancangan interior

sangatlah penting terkait sebuah pemanfaatan ruang karena dapat menciptakan pola tata ruang kota yang serasi dan optimal dengan kehidupan masyarakat sekitar menjadi lebih aman, tertib, lancar dan sehat. Berikut adalah batas wilayah yang berada di lokasi perancangan interior *Climbing Sport* di Surakarta yang berada di Jl. Kolonel Sutarto, Jebres, Surakarta.

Batas Utara : Jl. Kolonel Sutarto

Batas Selatan : Pemukiman penduduk

Batas Timur : Ruko dan jalan kampung

Batas Barat : Ruko dan SMA Muhammadiyah 3 Surakarta

Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta merupakan salah satu bangunan yang memiliki peluang bisnis yang cukup tinggi serta memiliki antusias masyarakat yang tinggi pula. Masyarakat Surakarta sudah terbiasa dengan *event-event* besar berskala nasional maupun Internasional dan tidak jarang masyarakat yang memanfaatkan momen tersebut untuk berbisnis. *Climbing Sport* di Surakarta merupakan tempat yang difungsikan sebagai wadah untuk pengembangan bakat atlet panjat tebing dan dinding.

2. Aksesibilitas Site

Bangunan *Climbing Sport* di Surakarta ini terletak pada jalan Kolonel Sutarto Surakarta dimana jalan tersebut adalah jalur utama yang menghubungkan antara kota-kota di Jawa Timur dengan kota-kota besar di Jawa Tengah.

Lokasi yang dipilih didasarkan pertimbangan akses transportasi yang cukup mudah, letak strategis yang berada pada akses ke dalam dan ke luar Kota, dekat dengan lembaga pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi.

3. Lintasan Matahari

Bangunan *Climbing Sport* di Surakarta menghadap ke Utara, sedangkan arah matahari terbit dari sebelah kanan (timur) dan arah matahari tenggelam dari sebelah kiri (barat). Keuntungan dari letak bangunan menghadap ke utara yaitu bangunan akan mendapatkan pencahayaan sinar matahari yang cukup sepanjang hari. Meminimalkan paparan cahaya matahari secara langsung terhadap bangunan yang banyak menggunakan material kaca. Dengan adanya bukaan jendela yang luas pada sisi kiri dan kanan akan memaksimalkan pencahayaan alami dan penghawaan alami pada sebuah ruangan.



Gambar 7 Site plan Climbing Sport di Surakarta

4. Aktivitas Dalam Ruang

a. Aktivitas

Sebuah ruang didesain guna mewadahi aktivitas di dalamnya. Perancangan desain interior menyangkut dengan aktivitas / kegiatan manusia, hal ini dikarenakan manusia menghabiskan sebagian hidupnya di dalam ruang dan segala sesuatu yang berkenaan dengan masalah-masalah perilaku manusia di dalam ruang karena manusia baik dalam segi keamanan dan kenyamanan.²³ Kebutuhan ruang berdasarkan manusia, program sebuah ruang makan harus sudah mempertimbangkan aktivitas mungkin untuk skala proyek kecil tidak dibutuhkan akan tetapi spesifikasi dibutuhkan untuk memenuhi syarat berapapun ukuran besaran ruang guna mendukung aktivitas.²⁴

²³ J Pamudji Suptandar . *Desain Interior Pengantar Merancang Interior Untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*, Djambatan, Jakarta: 1999.

²⁴ J. F.Pile, *Interior Design* (Japan:ATime Mirror Company, 1998),75.

Sesuai dengan literatur di atas, sehingga fungsi dari setiap ruang sangat berpengaruh pada aspek segala aktivitas manusia di dalamnya terkait kebutuhan ruang dan hubungan antar ruang. Pola aktivitas kegiatan di dalam interior *Climbing Sport* di Surakarta dikelompokkan menjadi 2 yaitu aktivitas pengunjung / tamu dan aktivitas pengelola / karyawan.

1) Aktivitas Pengunjung Area Panjat

Datang --> Parkir --> Mencari Informasi --> Membeli ticket --> menitipkan barang --> berlatih--> Istirahat --> BAB/BAK --> Mengobati luka jika ada kecelakaan --> Pulang

Gambar 8 Skema Aktivitas Pengunjung Area Panjat

2) Aktivitas Pengunjung Cafe

Datang --> Parkir --> Mencari Informasi --> Makan/minum --> BAB/BAK --> Membayar --> Pulang

Gambar 25 Skema Aktivitas Pengunjung Cafe

3) Aktivitas Pengunjung Store

Datang --> Parkir --> Mencari Informasi --> Membeli Peralatan Panjat--> BAB/BAK --> Membayar --> Pulang

Gambar 9 Skema Aktivitas Pengunjung Store

4) *Aktivitas Manager Climbing Sport*

Datang --> Parkir --> Absen --> Menaruh barang bawaan --> Mengatur pengelolaan *Climbing Sport* --> Ishoma --> BAB/BAK --> Pulang

Gambar 27 *Aktivitas Manager Climbing Sport*

5) *Aktivitas Staf Office*

Datang --> Parkir --> Absen --> Menaruh barang bawaan --> Melakukan pekerjaan akunting, marketing, pembayaran gaji dan lain-lain --> Ishoma --> BAB/BAK --> Pulang

Gambar 10 *Skema Aktivitas Staf Office*

6) *Aktivitas Chef & Cook*

Datang --> Parkir --> Absen --> Menaruh barang bawaan --> Mengatur perencanaan menu makanan dan kegiatan di dapur dan bar --> Memasak makanan dan minuman --> Ishoma --> BAB/BAK --> Pulang

Gambar 11 *Skema Aktivitas Chef & Cook*

7) *Aktivitas Waitress, Staff & Cleaning Service*

Datang --> Parkir --> Absen --> Menaruh barang bawaan --> Ganti baju --> Melakukan tugas kerja --> Ishoma --> BAB/BAK --> Pulang

Gambar 30 *Aktivitas Waitress, Staf & Cleaning Service*

5. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang dapat ditentukan dari aktivitas yang akan diwadahi dalam ruang. Dari data aktivitas di atas maka dapat disimpulkan kebutuhan ruang dan juga kebutuhan akan isian ruang seperti dalam tabel berikut ini.

NO	PENGGUNA	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	KEBUTUHAN MEBEL
1	Pengunjung	Mencari Informasi & menunggu	<i>Lobby</i>	Kursi resepsionis / kasir Kursi tunggu
		Latihan Panjat	Area Panjat	<i>Wall Climbing, Boulder Climbing, Wall Speed</i>
		Makan & minum	<i>Cafe</i>	Meja makan Kursi makan Meja bar Barstool Beverages rack
		Membeli peralatan dan <i>accessories</i> Panjat	<i>Store</i>	Display rack Meja kasir Kursi kasir Kursi tunggu
		Pembelian ticket dan menitipkan barang	Ticketing & penitipan barang	Meja ticketing Kursi ticketing Meja penitipan Rak penitipan Locker
		Penanganan pertama kecelakaan	Klinik	Kursi tunggu Tempat tidur pasien Rak peralatan Sofa tunggu
7	Chef & Cook	memasak	Dapur	Zink station Prepare station Cook station Garnish table Tool rack Deep freeze
8	Staff Office	Melakukan pekerjaan akunting, marketing, pembayaran gaji dan lain-lain.	<i>Office</i>	Meja kerja Kursi kerja Meja tunggu Kursi tunggu Almari arsip
9	Manager	Mengatur perencanaan dan	<i>R. Manager</i>	Meja kerja Kursi kerja

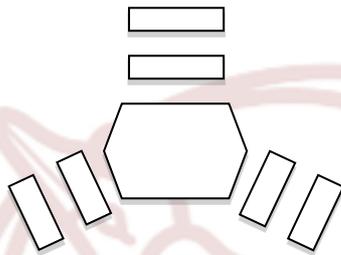
		mengelola <i>Climbing Sport</i>		Meja tunggu Kursi tunggu Almari arsip
10	Marketing	Mengatur perencanaan promosi dan perencanaan acara <i>Climbing Sport</i>	R. marketing	Meja kerja Kursi kerja Meja tunggu Kursi tunggu Almari arsip
11	Chef	Mengatur perencanaan menu makanan dan kegiatan di dapur dan bar	R. chef	Meja kerja Kursi kerja Meja tunggu Kursi tunggu Almari arsip
12	Waitress, staff, <i>cleaning service</i>	Menaruh barang bawaan, ganti baju seragam	R. karyawan	Locker Kursi istirahat Meja
13	-	Menyimpan bahan masakan, stock peralatan panjat	Gudang	Rak penyimpanan
14	Pengunjung & pengelola	MCK	Kamar Mandi	Water closet Urinoir Washtafel cermin
		Parkir	Area Parkir	Pembatas parkir

Tabel 1 Kebutuhan Ruang Dan Pengisi Ruang

6. Organisasi 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. Ada beberapa jenis organisasi ruang yang penentuannya tergantung pada tuntutan program bangunan. Dalam Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini, bentuk organisasi hubungan antar ruang yang digunakan adalah organisasi ruang secara radial dengan ciri–ciri antara lain merupakan 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.²⁵



Gambar 12 Organisasi Ruang secara radial.

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

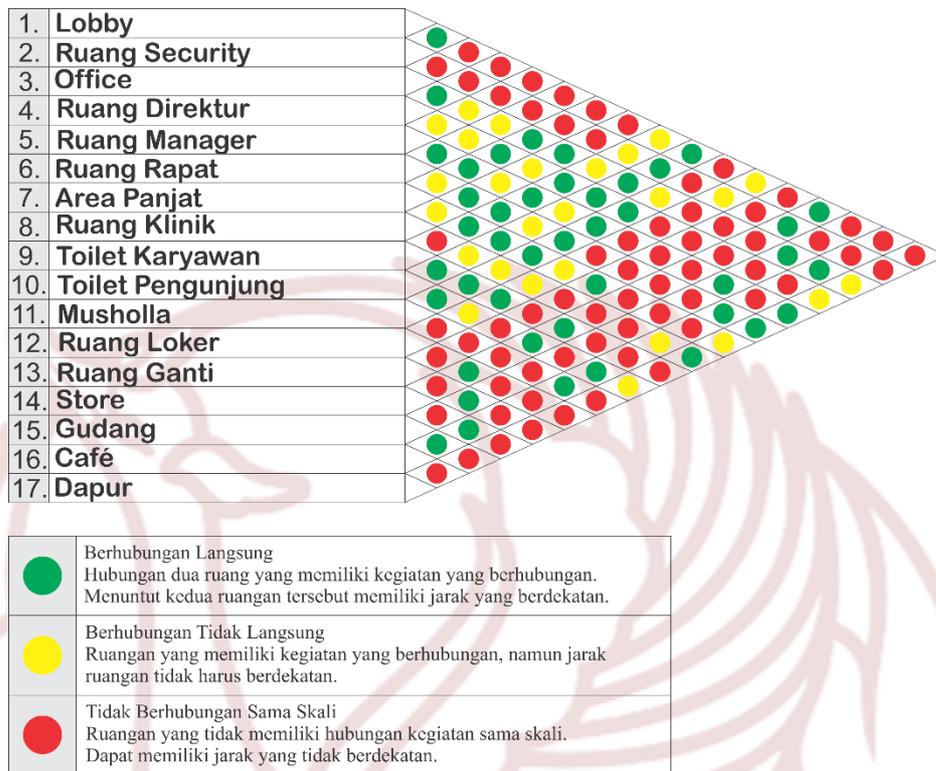
7. Hubungan Antar Ruang

Tata ruang harus disusun berdasarkan tujuannya. Untuk mendapatkan komposisi ruang yang baik, diperlukan kesatuan bagian-bagian dalam ruang. Kesatuan itu dapat diperoleh dengan yang baik dan pandangan yang serasi. Kegunaan suatu susunan harus merupakan harmoni dengan tuntutan tata ruang yang serasi dan indah. Susunan suatu ruang pertama-tama harus sesuai tujuannya, maksudnya adalah bahwa penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup penghuninya.²⁶

Berdasarkan pada hubungan secara fungsional dan secara alur kegiatan dengan pertimbangan bahwa pemakai fasilitas yaitu pengunjung maupun pengelola secara berurutan akan melalui ruang penerima kemudian menuju pada ruang-ruang kegiatan kemudian selanjutnya sesuai urutan kegiatan maka pola hubungan antar ruang akan terbentuk sebagai berikut.

²⁵ Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), Hal. 112 - 114

²⁶ Francis D. K. Ching, *Ilustrasi Desain Interior* (Jakarta: erlangga, 1996), 46.



Gambar 13 Hubungan Antar Ruang

8. Zoning dan Grouping Ruang

Penentuan grouping dan zoning ruang di dasarkan pada pertimbangan sifat kegiatan dan tuntutan suasana terhadap site, kriteria zona, dan pertimbangan aktivitas dalam ruang. Ruang-ruang dalam bangunan dapat dibagi dalam beberapa kelompok yakni: ruang publik, ruang semi publik, ruang privat, dan ruang *service*. Kebutuhan ruang akan dianalisa berdasarkan aktivitas untuk dikelompokkan berdasarkan fungsi ruang. Pengelompokan ruang yang termasuk ruang publik difungsikan kepada pengunjung dan pengelola area wisata, semi publik ditujukan pada pengunjung dan pengelola wisata dengan tujuan tertentu, ruang privat ditujukan pada ruang yang tidak dibuka secara umum atau dapat dikatakan

hanya sebagian pengelola yang berkepentingan saja yang boleh memasuki area ini, ruang service ditujukan untuk memfasilitasi fungsi dari ruang lain yang lebih pokok dapat dikatakan juga bahwa ruang *service* ini adalah ruang pelengkap guna kepentingan pelayanan pelatihan panjat tebing dan dinding.

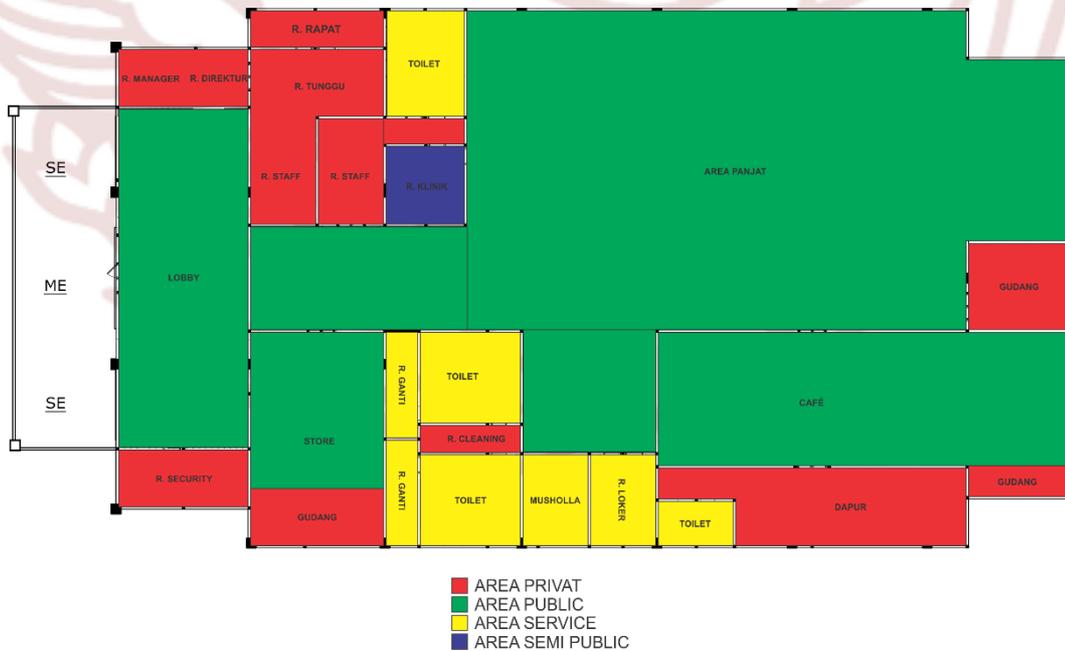
Berdasarkan hasil pengelompokan ruang interior di area fasilitas utama *Climbing Sport* di Surakarta adalah sebagai berikut:

- a. Ruang publik, adalah pengelompokan ruang ruang yang secara langsung berhubungan dengan publik (pengunjung). Pengelompokan ruang yang termasuk di dalamnya adalah: *Lobby, Cafe, dan Store*.
- b. Ruang semi publik, adalah pengelompokan ruang yang aktivitas di dalamnya tidak langsung berhubungan dengan publik atau masyarakat umum. Kelompok ruang ini ada persyaratan tertentu bagi pengunjung yang akan memasuki area ini, yang termasuk ke dalam ruang ini adalah *Area Panjat, Klinik, R. Karyawan*.
- c. Ruang privat, adalah pengelompokan ruang dengan kebutuhan privasi tinggi, dalam kelompok ruang ini hanya sebagian dari karyawan atau pengunjung yang mempunyai kepentingan saja yang boleh memasuki area ini. Yang termasuk ke dalam kelompok ruang ini adalah *Dapur, Office, R. Manager, R. Direktur, dan R. Rapat*.
- d. Ruang servis, adalah pengelompokan ruang yang mana fungsi dari ruang tersebut adalah tuntutan aktivitas di ruang lain, yang termasuk di dalamnya adalah *Gudang, toilet, Musholla, R. Control dan R. Ganti, R. Loker*.

Berdasarkan pengelompokan di atas maka alternatif penempatan zona dan pengelompokan ruang sebagai berikut:



Gambar 14 Alternatif Zoning Grouping 1



Gambar 15 Alternatif Zoning Grouping 2

Indikator penilaian organisasi ruang

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	OOO	OOO
Fleksibilitas	OOO	OO
Kenyamanan	OOO	OO
Keamanan	OOO	OOO
	(Terpilih)	

Tabel 2 Indikator Penilaian Organisasi Ruang Terpilih

Keterangan:

Fungsional : Setiap ruang dapat menginformasikan fungsi masing-masing sesuai pengelompokan ruang dan hubungan antar ruang.

Fleksibilitas : Pengelompokan ruang memudahkan pengguna (pengunjung dan pengelola), memudahkan akses dari satu ruang ke ruang lain sesuai dengan tuntutan aktivitas yang efisien

Kenyamanan : Pengelompokan ruang berdasarkan jenisnya sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan bagi pengelola maupun pengunjung

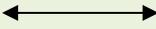
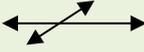
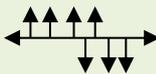
Keamanan : Pola sirkulasi ruang dapat memberikan rasa nyaman bagi keselamatan pengguna.

Grouping Zoning yang terpilih yaitu Alternatif 1, dari segi aspek fungsional setiap ruang bisa mewadahi fungsi dari setiap ruang berdasarkan aktivitas pengunjung seperti *lobby* yang berdekatan dengan ruang *security*, *Store*, *Office*. Aktivitas ruang kerja seperti ruang *managing director*, *HRD*, *meeting room*, dan ruang *staff* yg saling berdekatan. Organisasi ruang dengan tujuan memberikan kemudahan bagi penggunaanya dapat tercapai.

9. Sirkulasi Ruang

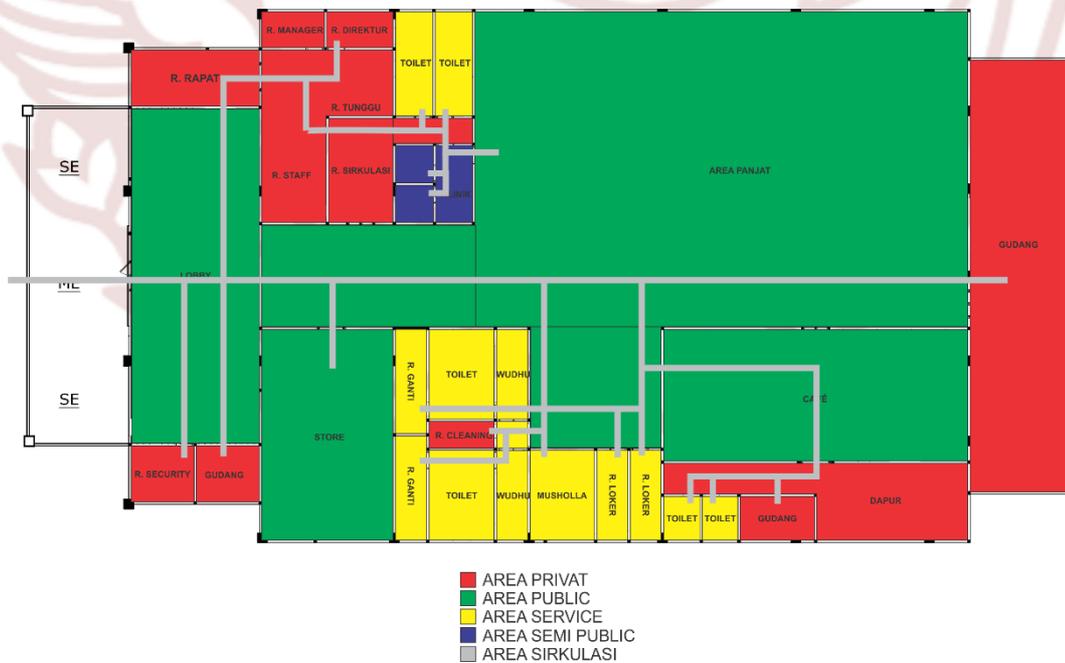
Sirkulasi ruang bertujuan untuk mengarahkan dan membimbing perjalanan atau tapak yang terjadi dalam ruang. Sirkulasi memberi kesinambungan pada pengunjung terhadap fungsi ruang, antara lain dengan penggunaan tanda-tanda pada ruang sebagai petunjuk arah jalan tersendiri.²⁷ Dalam perencanaan sirkulasi ada beberapa bentuk sirkulasi dengan metode perencanaannya yaitu mengikuti pola-pola sirkulasi antar ruang. Bentuk-bentuk pola sirkulasi tersebut, antara lain.

²⁷ Pamudji Suptandar, *Desain Interior*, 1999, 114.

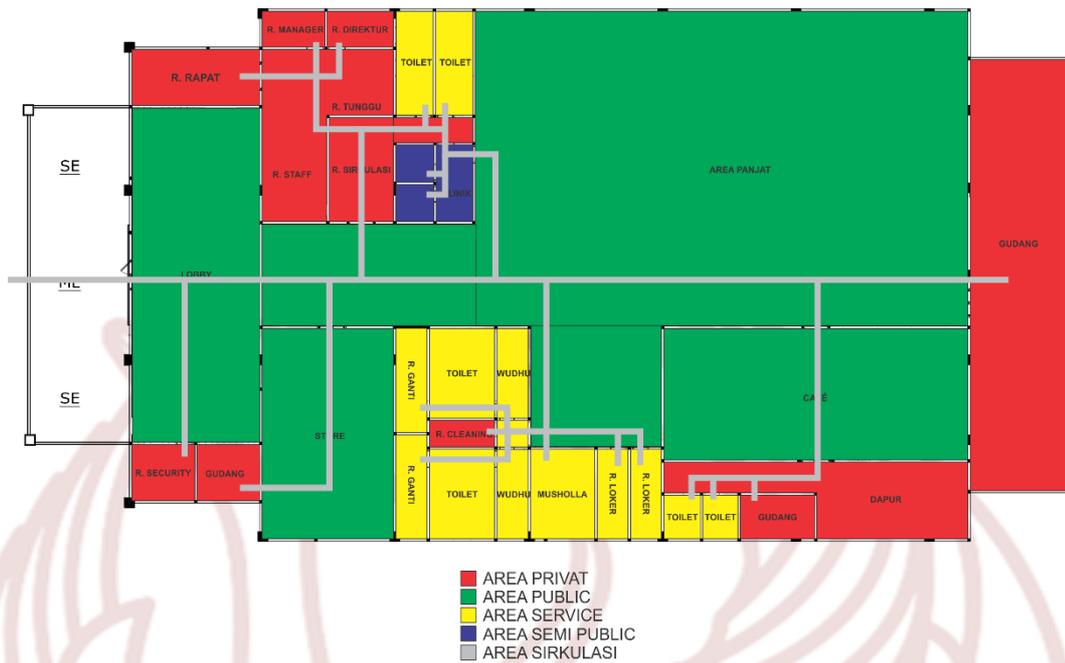
Nama Pola	Gambar	Keterangan
Linear		Semua jalan adalah linear. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang.
		
		
		Jalan dapat melengkung atau terdiri dari segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang dan membentuk kisaran / loop.
		

Tabel 3 Pola sirkulasi linear

Berdasarkan beberapa literatur tentang sirkulasi di atas, sistem sirkulasi yang tepat dalam Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini adalah sistem sirkulasi linear. Berikut merupakan alternatif sistem sirkulasi yang digunakan.



Gambar 16 Alternatif sirkulasi 1



Gambar 17 Alternatif sirkulasi 2

Indikator penilaian sirkulasi ruang

KRITERIA	ALTERNATIF 1	ALTERNATIF 2
Fungsional	**	***
Fleksibilitas	***	***
Kenyamanan	**	***
Keamanan	**	***
		terpilih

Tabel 4 Indikator Penilaian Sirkulasi Terpilih

Keterangan :

Fungsional : Pola sirkulasi ruang dapat memudahkan akses ke masing-masing ruang sesuai fungsi kegiatan.

Fleksibilitas : Pola sirkulasi memudahkan pengguna (pengunjung dan pengelola), memudahkan akses dari satu ruang ke ruang lain.

Kenyamanan : Pola sirkulasi ruang berdasarkan jenisnya sesuai fungsi dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna.

Keamanan : Pola sirkulasi ruang dapat memberikan rasa nyaman bagi keselamatan pengguna.

10. Lay Out

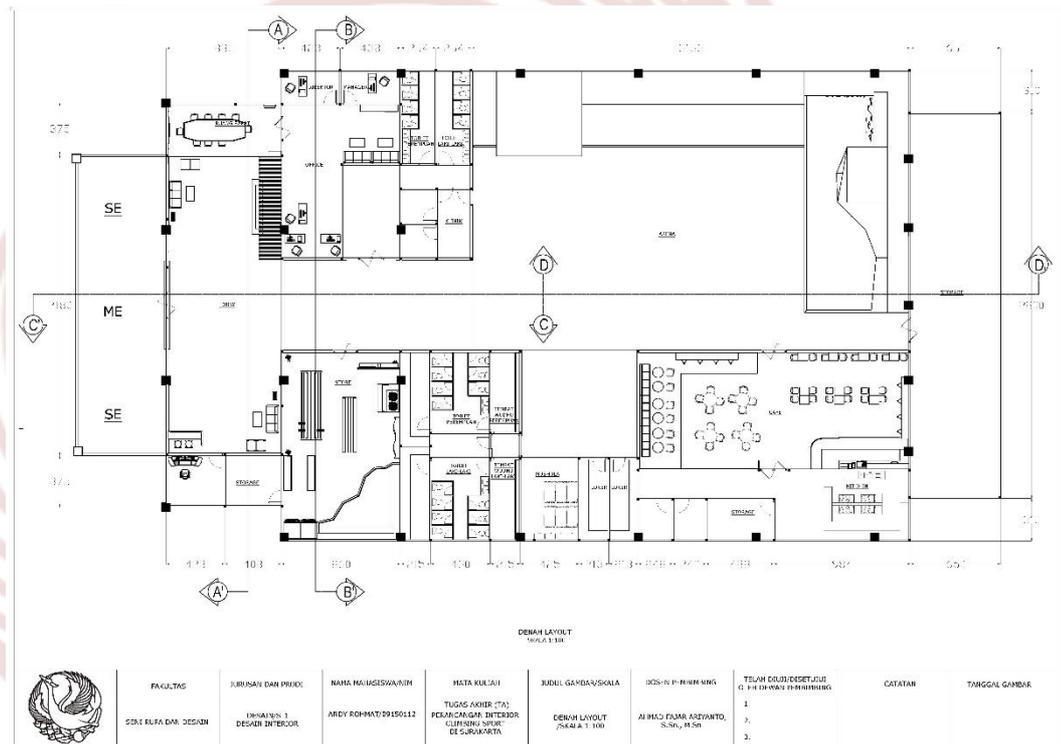
Perancangan *layout* merupakan salah satu yang terpenting dalam mendesain, karena dapat mendukung segala aktivitas kegiatan yang dilakukan. Dasar pertimbangan fungsi dan kebutuhan aktivitas manusia adalah tujuan konsep perancangan *layout*, sehingga penataan *layout* harus mempertimbangkan aktivitas, kebutuhan mebel, besaran ruang dan kapasitas, bentuk ruang, penentuan tata letak perabot, pintu masuk dan sirkulasi, *unity*, serta pembagian ruang agar pengguna merasa aman dan nyaman.²⁸ Indikator penilaian *layout* ini berdasarkan pendekatan ergonomi yang menentukan efektifitas gerak pengguna, fungsi penempatan isian ruang, keamanan dan kenyamanan sirkulasi. Penjelasan indikator penilaiannya akan dijelaskan sebagai berikut.

NO	Point penilaian	Penjabaran point
1.	Efektif	Desain <i>layout</i> mendukung efektifitas gerak (alur sirkulasi) pengunjung dalam ruang.
2.	Fungsi	Desain <i>layout</i> juga bertujuan untuk memposisikan unsur pengisi ruang pada posisi yang tepat sehingga menjadi fungsional.
3.	Kenyamanan	Desain <i>layout</i> yang baik dan juga mendukung kenyamanan gerak sirkulasi pengguna.

²⁸Pamudji Suptandar, *Desain Interior* (Jakarta: Djambatan, 1999), 74

4.	Keamanan	Desain layout yang baik akan mendukung keselamatan pengguna yang sedang beraktivitas dalam ruang.
----	----------	---

Tabel 5 Indikator Penilaian Lay Out



Gambar 18 Alternatif Lay Out 1

11. Unsur Pembentuk Ruang

Pembentukan ruang dapat diartikan sebagai suatu proses perancangan suatu program yang dipindahkan dari alam khayal menjadi organisasi ruang dan terwujud dalam suatu bentuk atau form.²⁹ Ruang interior di dalam bangunan dijelaskan tepinya oleh komponen struktur arsitektur dan pelingkupnya, seperti kolom, dinding, lantai, dan *ceiling*. Elemen-elemen

²⁹Suptandar, Pamudji, 1999, 95.

ini memberikan bentuk bangunan, memberi demarkasi sebagian ruangan ruang yang tidak terbatas dan membentuk pola ruang interior. tetapi belum tentu dapat diterima orang lain.³⁰ Unsur pembentuk ruang terdiri dari lantai, dinding, dan *ceiling*.

a. Lantai

Lantai adalah bagian dari ruangan sebagai penutup di bagian bawah atau dasar. Jenis sifat dan karakter suatu lantai sangat berpengaruh terhadap fungsinya dan harus disesuaikan dengan kebutuhan ruang. Selain bertujuan sebagai tempat berpijak, lantai juga dapat memberikan karakter dan dapat mendukung penciptaan suasana ruang yang diinginkan.³¹ Pengaturan *level* lantai harus diperhatikan sesuai fungsi dari ruang, selain itu level lantai juga dapat menunjukkan suatu batasan dari sebuah ruang. Syarat perancangan lantai harus memberi rasa kenyamanan dan keselamatan manusia penghuninya, dan harus tahan terhadap kelembaban.³² Faktor-faktor yang mempengaruhi perencanaan lantai antara lain.

- a) Karakter Lantai : Karakter lantai sangat berpengaruh dan menentukan jenis aktivitas yang dilakukan oleh pengguna
- b) Fungsi Lantai : Selain sebagai penutup permukaan tanah di dalam suatu ruang, lantai juga dapat berfungsi sebagai peredam bunyi suatu ruangan

³⁰D.K. Ching, Francis, 1996, 160

³¹Suptandar, Pamudji, 1999, 123.

³²Suptandar, Pamudji, 1999, 127-128.

- c) Sifat Lantai : Lantai bersifat permanen dan semi permanen dengan membuat penaikan dan penurunan lantai untuk membedakan fungsi area tersebut.

Penggunaan lantai pada bangunan *public space* memiliki beberapa kriteria sebagai syarat maksimalnya sebuah bentuk perancangan yang maksimal, diantaranya yaitu :

- a) Tidak licin.
- b) Kuat dan tahan terhadap beban mati ataupun beban hidup.
- c) Kedap Suara.
- d) Mudah dibersihkan.
- e) Memperjelas fungsi dan sirkulasi ruang.
- f) Mudah dalam hal perawatannya dan mudah di bersihkan.
- g) Karakter bahan sesuai dan mendukung tema.

b. Dinding

Dinding merupakan salah satu bagian bangunan yang berfungsi sebagai pemisah dan pembentuk ruang, selain itu dinding juga memiliki peran penting dalam struktur kontruksi bangunan. Dinding mengendalikan bentuk ruang, dinding juga dapat dilihat sebagai penghalang yang merupakan batas sirkulasi, memisahkan satu ruang dengan ruang di sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakainya.³³ Dinding merupakan bagian dari bangunan yang dapat melindungi bagian dalam ruangan serta sebagai penopang

³³D.K. Ching, Francis, 1996, 180

kontruksi bangunan, selain itu dinding dapat menambah kesan *artistic* interior. Dilihat dari fungsinya dinding dibedakan menjadi dua hal yaitu:

1) Dinding struktural

- a) *Bearing wall*, dinding yang dibangun untuk menahan tepi dari tumpukan tanah.
- b) *Load bearing wall*, dinding untuk menyokong atau menopang balok, lantai, atap, dsb.
- c) *Foundation walls*, yaitu menopang balok – balok lantai pertama

2) Dinding non-struktural

- 1) *Party wall*, dinding pemisah antara 2 bangunan dan bersandar pada masing-masing bangunan.
- 2) *Partition wall*, dinding yang dipergunakan untuk pemisah dan pembentuk ruang yang lebih besar dalam ruangan.
- 3) *Curtain panel walls*, sebagai pengisi pada suatu konstruksi yang kaku seperti pengisi rangka baja.³⁴

Salah satu aspek keindahan dari unsur dinding dalam arsitektur adalah aspek seni.³⁵ Dinding dapat menambah kesan ruang atau dapat membentuk suasana ruang dengan beberapa pengolahan. Ada beberapa cara untuk menghias dinding :

³⁴Suptandar, Pamudji, 1999, 147.

³⁵Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

- 1) Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, dilukis secara langsung pada dinding.
- 2) Dinding ditutup/dilapisi dengan bahan yang ornamental dan memasukkan hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.³⁶

Selain itu ada suatu cara untuk menghias dinding yaitu dengan menggunakan bahan penutup dinding. Bahan penutup dinding yaitu bahan buatan yang berfungsi untuk melapisi dinding. Berikut ini adalah jenis bahan yang berfungsi sebagai penutup dinding.

- a) Kain : Sutra, tenun, batik.
- b) Gelas : Cermin, kaca.
- c) Batu : Marmer, batu-bata.
- d) Plastik : *Folding door, fiberglass*.
- e) Kayu : Bambu, *plywood, hardboard*, papan palet.
- f) Cat : Berbagai macam cat tembok.
- g) Metal : Kuningan, alumunium, tembaga, besi, baja.

Dalam pembentukan suasana ruang dan fungsi sebuah ruang harus memperhatikan pemilihan bahan yang baik untuk dinding karena akan sangat berpengaruh pada perancangan tersebut. Hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan bahan untuk dinding sebagai berikut.

³⁶Suptandar, Pamudji, 1999, 143.

- a) Bentuk, bahan, dan fungsi.
- b) Sifat, *maintenance*, dan penggunaan.
- c) Suasana yang ditimbulkan penutup dinding.

c. Ceiling

Ceiling adalah sebuah bidang (permukaan) yang terletak di atas garis pandang normal manusia, berfungsi sebagai pelindung (penutup) lantai atau atap dan sekaligus sebagai pembentuk ruang dengan bidang yang ada di bawahnya. Ditinjau dari fungsi, *ceiling* memiliki berbagai kegunaan yang lebih besar dibandingkan dengan unsur - unsur pembentuk ruang (*space*) yang lain (seperti dinding atau lantai). Fungsi *ceiling* antara lain:

- a) Sebagai pelindung kegiatan manusia dibawahnya.
- b) Sebagai pembentuk ruang.
- c) Sebagai bidang penempelan titik-titik lampu, *springkler*, AC, kamera CCTV, dan lain-lain.
- d) Perbedaan tinggi dan bentuk ceiling dapat menunjukkan perbedaan visual atau zona-zona dari ruang yang lebih luas, dan orang dapat merasakan adanya perbedaaan aktivitas dalam ruang tersebut.
- e) Sebagai *skylight*, ceiling berfungsi untuk meneruskan cahaya alamiah ke dalam bangunan.
- f) Sebagai peredam suara/akustik.

Adapun jenis material yang biasa digunakan antara lain :

- a) *Gypsumboard* merupakan bahan yang mudah dipasang, dapat diwarnai sesuai tema, mudah dibersihkan dan dapat dipasang dengan rangka yang terbuat dari kayu ataupun metal. Bahan ini mempunyai bobot yang ringan dan kemampuan menyerap suara, ketebalan gypsum (9mm, 12mm dan 15mm).
- b) Multipleks yang digunakan untuk *ceiling* biasanya dengan ketebalan 4mm. Ukuran standar multipleks adalah 1200mm × 2400mm.³⁷

12. Unsur Pengisi Ruang

Unsur pengisi ruang adalah salah satu syarat utama dalam perancangan interior. Unsur pengisi ruang berupa *furniture* yang digunakan didalam ruangan tersebut untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Indikator penilaian unsur pengisi ruang berdasarkan pendekatan ergonomi yang menentukan faktor keekonomisan dan fungsinya, serta pendekatan tema dan warna sebagai point dari indikator penilaian temanya. Adapun indikator penilaiannya akan dijelaskan sebagai berikut.

13. Pengkondisian Ruang

Pengkondisian ruang atau sistem lingkungan interior adalah komponen pada setiap bangunan karena menyediakan pada pemakainya udara, visual, suara, dan pembuangan yang dibutuhkan untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan. Sistem-sistem tersebut harus dirancang dan

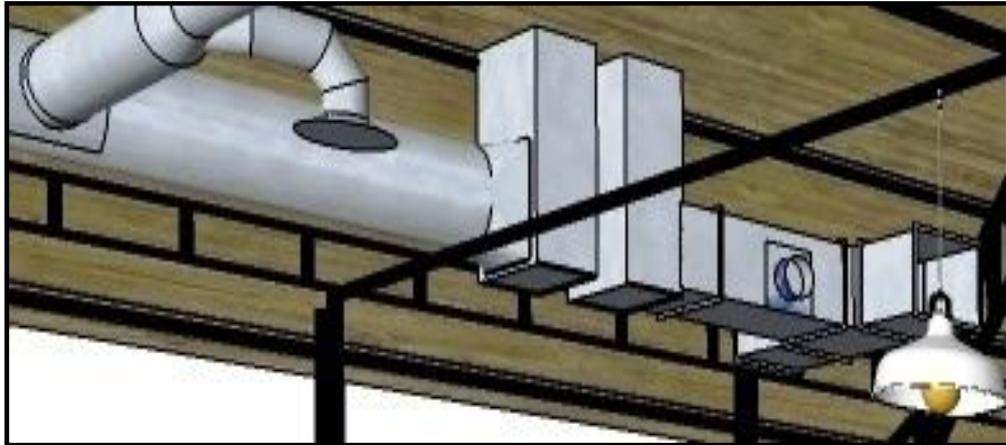
³⁷ Suptandar, Pamudji, 1999, 162-163.

ditata tidak hanya agar berfungsi baik. Sistem-sistem tersebut harus dikoordinasikan dengan sistem struktur bangunannya, ini membutuhkan pengetahuan dan keahlian insinyur dan arsitek profesional. Meskipun demikian, perancang interior harus sadar bahwa sistem-sistem itu ada dan tahu bagaimana sistem-sistem tersebut mempengaruhi kualitas lingkungan interiornya.³⁸

a. Penghawaan

Pada Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini akan menggunakan penghawaan buatan kecuali pada Area Panjat yang menggunakan penghawaan alami, karena ruangan yang semi outdoor. Penghawaan alami dan buatan ini sesuai dengan kebutuhan aktivitas yang diharapkan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Pada penghawaan buatan akan menggunakan AC split dengan kapasitas berdasarkan keluasan ruang. Selain itu untuk membantu mempercepat aliran udara dan bau maka dipasang juga sebuah *exhaust fan* pada ruang-ruang tertentu yang membutuhkan.

³⁸ Ching, Francis D. K, 1996:278



Gambar 19 AC central dengan plumbing



Gambar 20 Exhaust fan

Alternatif 1		
No	Ruang	Penghawaan
1.	Lobby	- AC Split Ex.LG S-05LPBX-R2 1 Pk (jumlah : 2)
2.	Sparepart shop	- AC Split Ex.LG S-05LPBX-R2 1 Pk (jumlah : 4)
3.	Cafe	- AC Split Ex.SHARP S-48RSX 1½ Pk (jumlah : 4)
Alternatif 2		
No	Ruang	Penghawaan
1.	Lobby	- AC Central - Exhaust fan

2.	<i>Sparepart shop</i>	- AC Central - Exhaust fan
3.	<i>Cafe</i>	- AC Central - Exhaust fan
Indikator Penilaian Penghawaan		
Indikator Penilaian	Alternatif 1	Alternatif 2
Fungsional	***	***
Estetis	**	***
Jangkauan	***	***
Tahan lama	**	***
		Terpilih

Tabel 6 Analisis alternatif penghawaan

b. Pencahayaan

Merupakan salah satu yang sangat penting dalam suatu perancangan ruang, karena dapat memberikan kesan – kesan tertentu yang ditimbulkan dari efek-efek pencahayaan yang ditimbulkan, misalnya menonjolkan karakter, terlihat luas maupun sempit. Pada sistem pencahayaan pada hakikatnya dapat dibedakan dalam dua aspek prinsip yaitu yang bersangkutan dengan aspek penglihatan, nyaman, dan tidak berbahaya sedangkan aspek yang lain yaitu dari segi suasana dan dekorasi. Istilah pencahayaan lebih banyak digunakan dari pada penerangan buatan, hal ini disebabkan sifat-sifat penyinaran merupakan satu hal yang penting untuk diperhatikan dari sistem pencahayaan itu sendiri. Penggunaan pencahayaan lampu memiliki dua fungsi, yaitu: Sebagai sumber cahaya untuk kegiatan di dalam ruang dan Untuk

memberi keindahan dalam desain suatu ruang.³⁹ Pencahayaan terdapat 2 macam berdasarkan jenisnya yaitu.

- 1) Pencahayaan alami (*Natural lighting*) : Yaitu pencahayaan yang dihasilkan oleh alam. Misalnya sinar matahari, sinar bulan, dll. Pencahayaan alami tidak dapat dimanfaatkan sepanjang hari, sebagai contoh matahari hanya dapat dimanfaatkan pada saat siang hari saja melalui jendela, genting, atap, dll.
- 2) Pencahayaan buatan (*Artificial lighting*) : yaitu sumber pencahayaan yang berasal dari manusia. Misalnya lampu, lampu saat ini telah mengalami banyak perkembangan.

Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta ini akan mengacu pada standar pencahayaan sesuai Standar Nasional Indonesia (SNI 03-6197-2000) tentang konservasi energi pada sistem pencahayaan pada bangunan gedung yang dibuat oleh Badan Standardisasi Nasional (BSN)

³⁹ Suptandar, Pamudji, 1999, 224.

Fungsi ruangan	Tingkat pencahayaan (Lux)	Kelompok renderasi warna	Temperatur warna		
			Warm white <3300 K	Cool white 3300 K-5300K	Daylight > 5300 K
Rumah tinggal :					
Teras	60	1 atau 2	♦	♦	
Ruang tamu	120 - 150	1 atau 2		♦	
Ruang makan	120 - 250	1 atau 2	♦		
Ruang kerja	120 - 250	1		♦	♦
Kamar tidur	120 - 250	1 atau 2	♦	♦	
Kamar mandi	250	1 atau 2		♦	♦
Dapur	250	1 atau 2	♦	♦	
Garasi	60	3 atau 4		♦	♦
Perkantoran :					
Ruang Direktur	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang kerja	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang komputer	350	1 atau 2		♦	♦
Ruang rapat	300	1	♦	♦	
Ruang gambar	750	1 atau 2		♦	♦
Gudang arsip	150	1 atau 2		♦	♦
Ruang arsip aktif	300	1 atau 2		♦	♦
Lembaga Pendidikan :					
Ruang kelas	250	1 atau 2		♦	♦
Perpustakaan	300	1 atau 2		♦	♦
Laboratorium	500	1		♦	♦
Ruang gambar	750	1		♦	♦
Kantin	200	1	♦	♦	
Hotel dan Restoran :					
Lobi, koridor	100	1	♦	♦	
Ruang serba guna	200	1	♦	♦	
Ruang makan	250	1	♦	♦	
Kafetaria	200	1	♦	♦	
Kamar tidur	150	1 atau 2	♦		
Dapur	300	1	♦	♦	

Tabel 7 Standar tingkat pencahayaan 1 sesuai SNI 03-6197-2000

Fungsi ruangan	Tingkat pencahayaan (Lux)	Kelompok renderasi warna	Temperatur warna		
			Warm white <3300 K	Cool white 3300 K-5300K	Daylight > 5300 K
Rumah sakit/ Balai pengobatan					
Ruang rawat inap	250	1 atau 2		*	*
Ruang operasi, ruang bersalin	300	1		*	*
Laboratorium	500	1 atau 2		*	*
Ruang rekreasi dan rehabilitasi	250	1	*	*	
Pertokoan/Ruang Pamer :					
Ruang pameran dengan obyek berukuran besar (misalnya mobil)	500	1	*	*	*
Toko kue dan makanan.	250	1	*	*	
Toko bunga	250	1		*	
Toko buku dan alat tulis/gambar.	300	1	*	*	*
Toko perhiasan, arloji.	500	1	*	*	
Toko barang kulit dan sepatu	500	1	*	*	
Toko pakaian.	500	1	*	*	
Pasar swalayan	500	1 atau 2	*	*	
Toko mainan	500	1	*	*	
Toko alat listrik (TV, Radio/tape, mesin cuci dan lain-lain)	250	1 atau 2	*	*	*
Toko alat musik dan olahraga	250	1	*	*	*
Industri (Umum) :					
Gudang	100	3		*	*
Pekerjaan kasar	100 - 200	2 atau 3		*	*
Pekerjaan menengah	200 - 500	1 atau 2		*	*
Pekerjaan halus	500 - 1000	1		*	*
Pekerjaan amat halus	1000-2000	1		*	*
Pemeriksaan warna	750	1		*	*
Rumah ibadah :					
Masjid	200	1 atau 2		*	
Gereja	200	1 atau 2		*	
Vihara	200	1 atau 2		*	

Tabel 8 Standar tingkat pencahayaan 2 sesuai SNI 03-6197-2000

Tabel di atas dapat diketahui bahwa standar tingkat pencahayaan pada setiap meter persegi adalah: ruang *Cafe* adalah 200 *Lux*, ruang *lobby* 100 *Lux*, area *Store* 250 *Lux*. Contoh penghitungan titik lampu pada area *Cafe* adalah sebagai berikut:

Luas ruangan = 16 m²

Standar tingkat pencahayaan = 200 *Lux*

Lampu yang akan dipakai = LED 7W 600 Lm

Jumlah titik lampu dapat dihitung dengan cara membagi total Lumen dengan lumen yang tertera pada lampu yang akan digunakan.

Total lumen dapat dicari dari standar tingkat pencahayaan dikali luas ruangan, yaitu: $200 \text{ Lux} \times 16 \text{ m}^2 = 3200\text{Lm}$. Titik lampu yang dibutuhkan yaitu: total *lumen* / *lumen* lampu, $3200\text{Lm} / 600\text{Lm} = 5.33$ titik atau dibulatkan menjadi 6 titik lampu.

Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta ini akan menggunakan beberapa jenis lampu, diantaranya :

a. *Downlight*



Gambar 40 Downlight (Ex Philips, Lux space, 24watt)

b. *Spot Light*



Gambar 21 Spot Light 5W (Ex.Ikea)

c. *Flouresent (TL)*



Gambar 22 *Flouresent/TL* (Ex Phillips, 20 watt)

d. *Hanging Lamp/Pendant Lamp*



Gambar 23 *Hanging lamp/pendant lamp* (Ex. Ikea 7 watt)

e. Lampu *Bohlam*



Gambar 24 lampu Bohlam 7 W (Ex. IKEA)

c. **Sistem Keamanan**

Sistem keamanan sangat penting dalam suatu perencanaan interior agar pengguna dapat melakukan aktivitas dengan nyaman dan aman. Agar dapat mengantisipasi sesuatu yang tidak diinginkan maka suatu perencanaan harus memperhatikan beberapa faktor yang dapat menanggulangi kemungkinan tersebut antara lain :

1) Faktor Kebakaran

Kebakaran mungkin saja terjadi dalam suatu ruangan ketika adanya unsur api yang tidak sengaja membakar salah satu benda yang akhirnya api dapat membesar atau terjadinya hubungan arus pendek listrik.

Pada Perancangan Interior Solo *Street Skatepark* akan menggunakan *smoke detector*, *sprinkler*, dan *fire hidrant* pada seluruh ruangan agar dapat mengantisipasi adanya kebakaran.

a) *Smoke Detector*

Merupakan alat pendeteksi asap yang diletakan pada tempat dan jarak tertentu. *Smoke detector* bekerja pada suhu diatas 70 derajat.

b) *Sprinkler*

Merupakan alat pemadam kebakaran dalam suatu jaringan saluran yang dilengkapi dengan kepala penyiraman. Kebutuhan air ditampung pada *reservoir* dan radius pancuran 25 meter persegi.

c) *Fire Hidrant*

Adalah alat pemadam kebakaran yang biasanya diletakan di suatu sudut ruangan untuk mengantisipasi terjadinya kebakaran.

2) Faktor Keamanan

Selain faktor kebakaran yang mungkin terjadi adalah adanya tindak kriminal di suatu ruangan seperti perampokan dan pencurian, untuk mengantisipasi hal tersebut suatu ruang harus terpasang CCTV di sudut tertentu agar semua tindak kriminal dapat terekam didalam CCTV yang nantinya dapat dilaporkan kepada pihak yang berwajib. Dalam Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta ini menggunakan CCTV jenis PTZ *Camera*.

PTZ adalah singkatan dari PAN TILT ZOOM, PAN kemampuan kamera untuk dapat bergerak ke kiri dan ke kanan, TILT kemampuan kamera dapat bergerak ke atas dan kebawah, ZOOM kemampuan kamera untuk memperbesar gambar hingga beberapa kali lipat, jenis kamera PTZ biasa digunakan untuk memantau wilayah yang luas dengan menggunakan 1 kamera, ini memudahkan pengawas CCTV dalam memonitoring dengan menggunakan 1 kamera, karena PTZ camera dapat berputar otomatis atau secara manual digerakan melalui controller. CCTV yang terpasang dapat dikendalikan melalui ruang control dan disambungkan pada monitor yang ada di pos satpam untuk mempermudah pengawasan pada setiap bagian dari interior *Climbing Sport* di Surakarta. Selain CCTV satpam juga harus berperan aktif dalam menjaga keamanan dan ketertiban suatu ruang agar pengguna merasa aman dan nyaman. Sistem komunikasi internal untuk kepentingan pengamanan akan menggunakan walkie-talkie motorola T-600 H2O Series, dengan spesifikasi: 35 mile range (56km), 22 chanel, float and waterproof design.

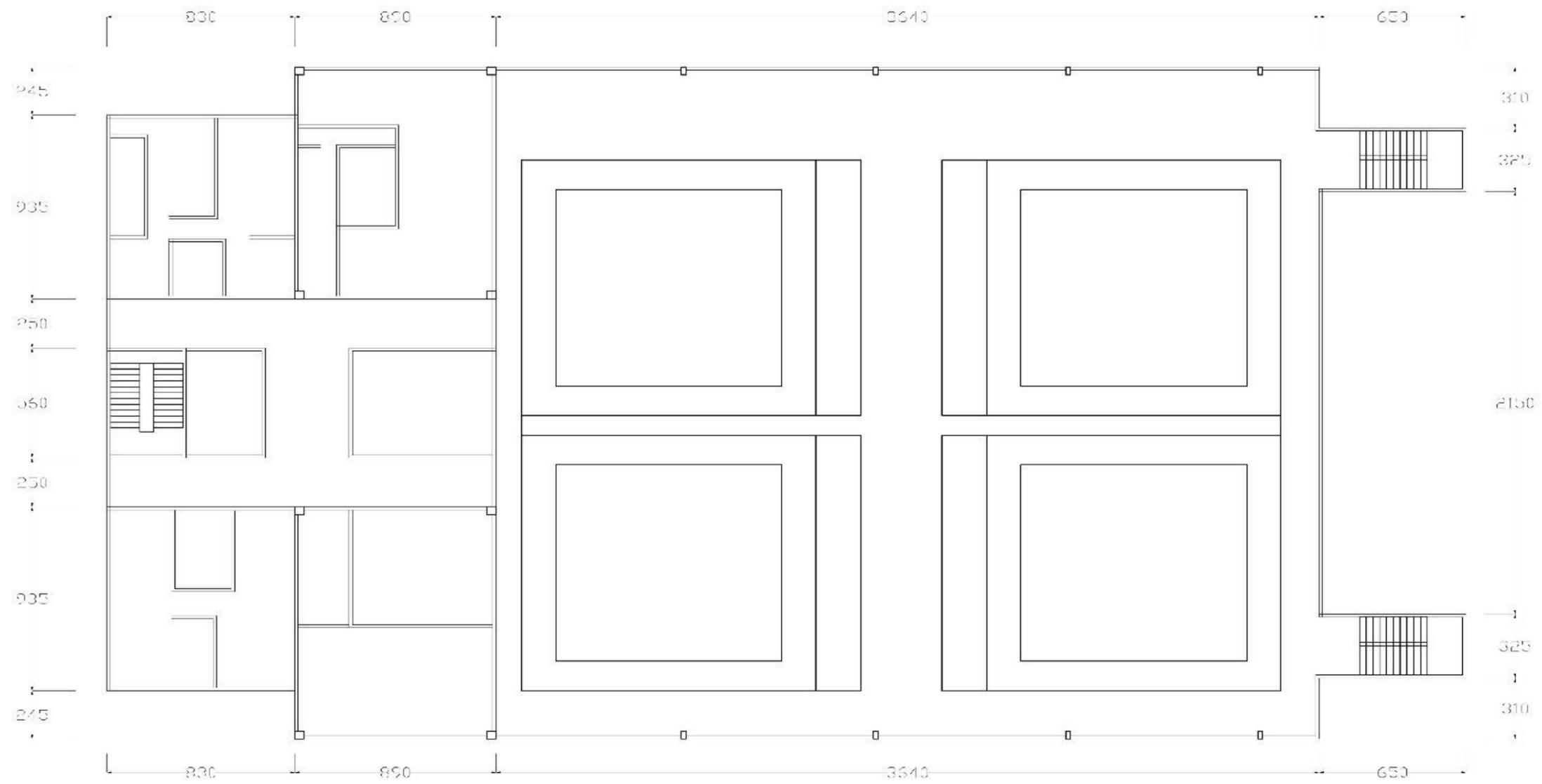


Gambar 25 CCTV jenis PTZ (Ex. Samsung)

BAB IV

HASIL DAN PENERAPAN DESAIN

Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta dengan tema *batik Kawung* dan gaya modern merupakan tempat dan fasilitas bagi para penggemar olahraga panjat tebing dan dinding. *Climbing Sport* ini dibuat dengan tujuan sebagai tempat pagelaran lomba-lomba maupun acara yang terkait dengan *Climbing Sport*. Selain itu tempat ini menyediakan area penjualan peralatan panjat dan berbagai macam accesories maupun cinderamata yang berhubungan dengan *Climbing Sport*. Perancangan ini juga dilengkapi dengan adanya cafe untuk bersantai sambil minum kopi bersama komunitas penggemar olahraga *Climbing*. Perancangan dengan tema batik Kawung dengan gaya modern diharapkan mampu menarik minat para pecinta olahraga *Climbing* yang rata-rata berusia muda untuk datang berlatih di *Climbing Sport* ini. Berikut ini merupakan hasil dan penerapan desain pada Perancangan *Climbing Sport* di Surakarta, yang akan dibahas pada masing-masing ruangnya sebagai berikut.

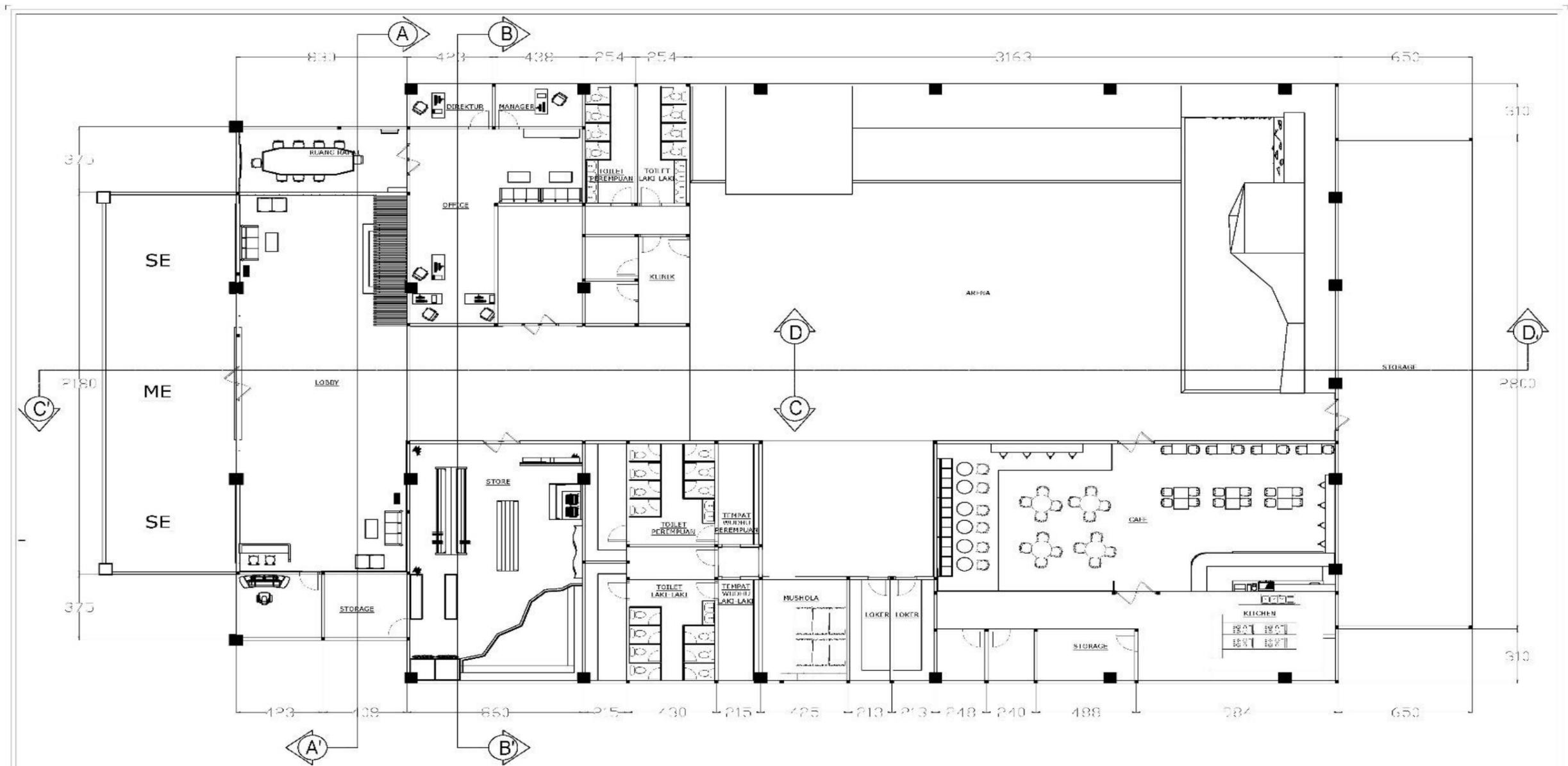


DENAH EXISTING
SKALA 1:100



FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	ANDY ROHMAT/09150112	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR CLIMBING SPORT DI SURAKARTA	DENAH EXISTING-LANTAI 1 /SKALA 1:100	AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

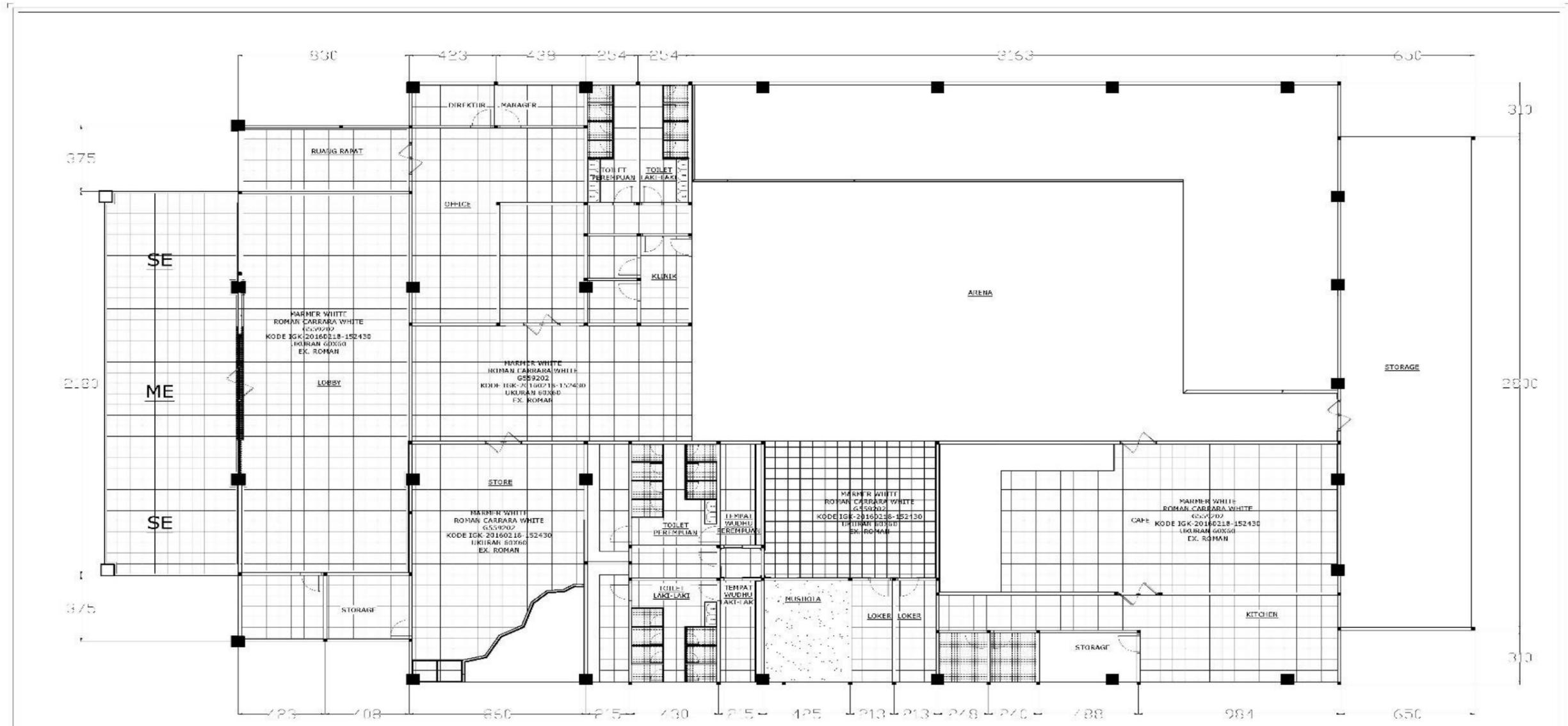
Gambar 26 Denah Existing



DENAH LAYOUT
SKALA 1:100

	FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN	JURUSAN DAN PRODI DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	NAMA MAHASISWA/NIM ANDY ROHMAT/09150112	MATA KULIAH TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR CLIMBING SPORT DI SURAKARTA	JUDUL GAMBAR/SKALA DENAH LAYOUT /SKALA 1:100	DOSEN PEMBIMBING AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING 1. 2. 3.	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
--	----------------------------------	--	--	---	--	---	--	---------	----------------

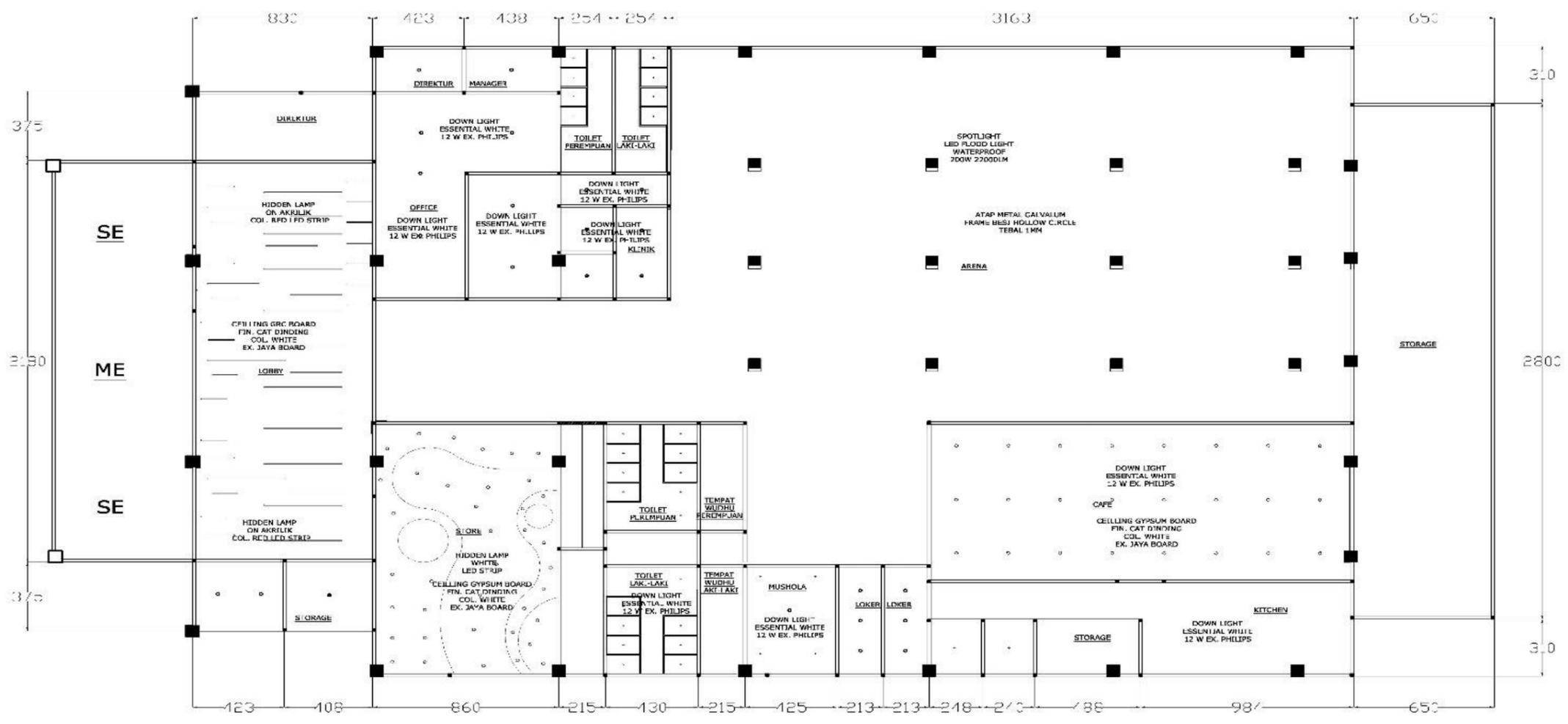
Gambar 27 Denah Layout



DENAH LANTAI
SKALA 1:100

	FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN	JURUSAN DAN PRODI DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	NAMA MAHASISWA/NIM ANDY ROHMAT/09150112	MATA KULIAH TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR CLIMBING SPORT DI SURAKARTA	JUDUL GAMBAR/SKALA DENAH LANTAI /SKALA 1:100	DOSEN PEMBIMBING AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING 1. 2. 3.	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
--	----------------------------------	--	--	---	--	---	--	---------	----------------

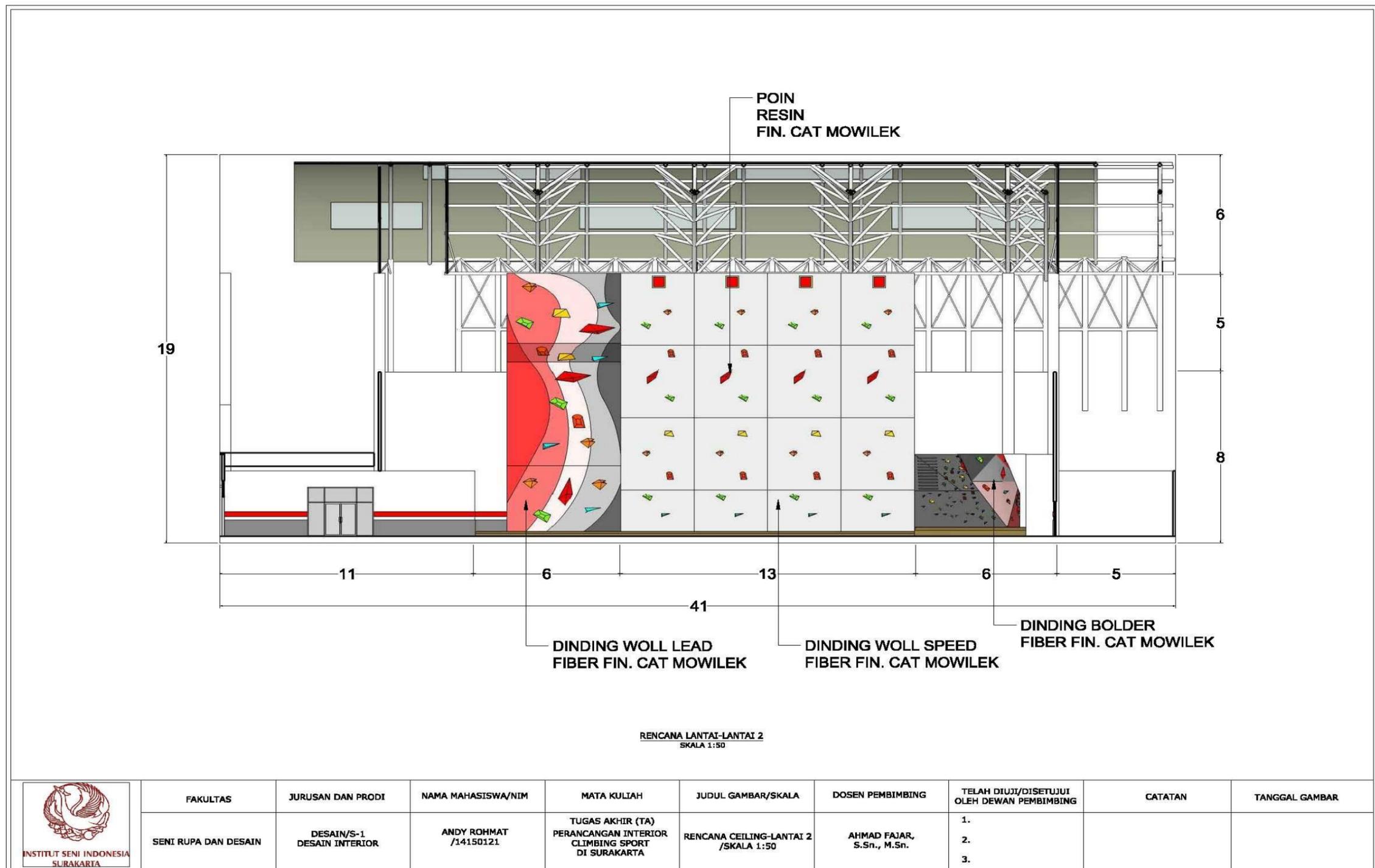
Gambar 28 Rencana Lantai



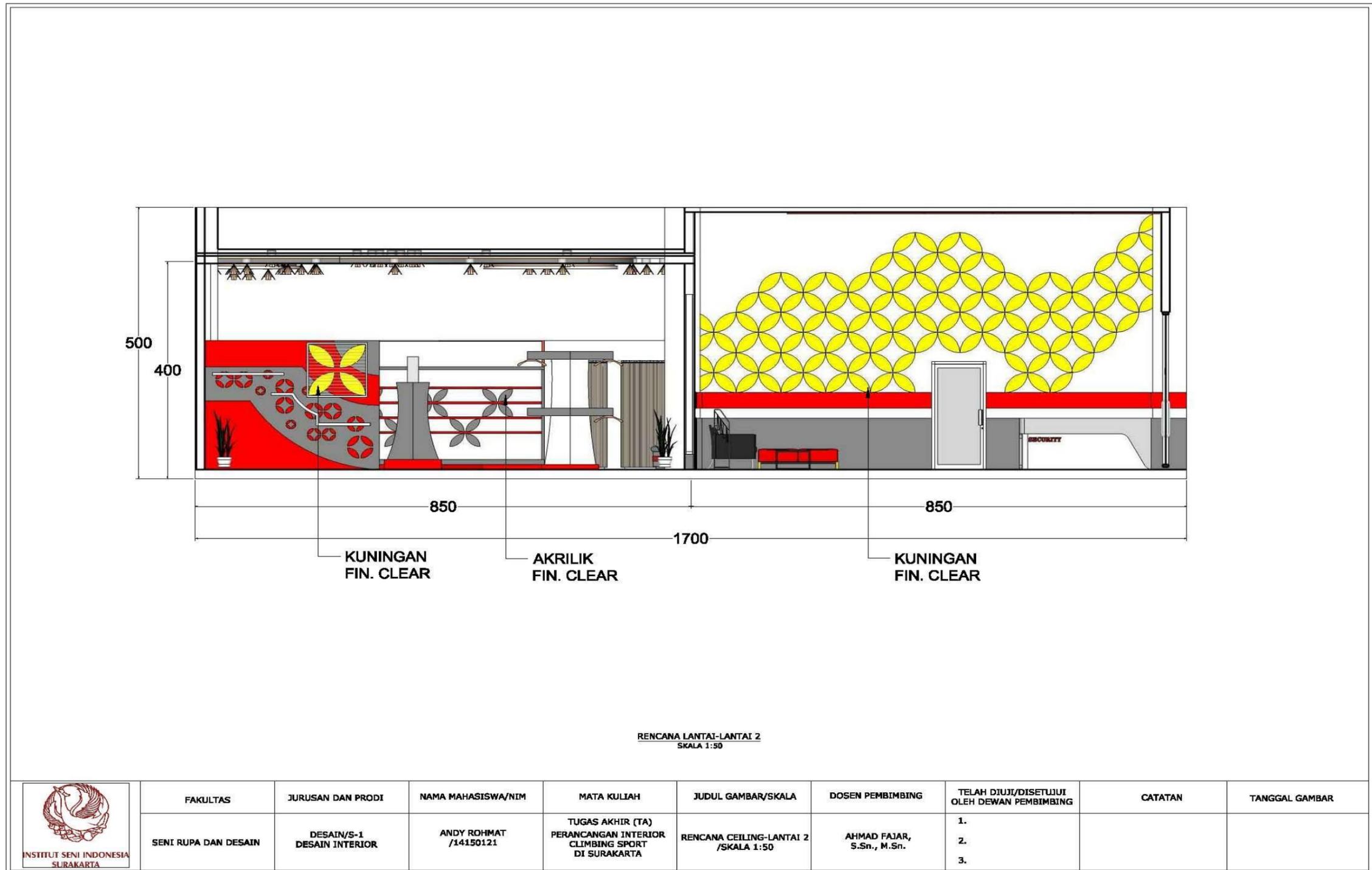
DENAH CEILING
SKALA 1:100

 INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN	JURUSAN DAN PRODI DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	NAMA MAHASISWA/NIM ANDY ROHMAT/09150112	MATA KULIAH TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR CLIMBING SPORT DI SURAKARTA	JUDUL GAMBAR/SKALA DENAH CEILING /SKALA 1:100	DOSEN PEMBIMBING AHMAD FAJAR ARIYANTO, S.Sn., M.Sn.	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING 1. 2. 3.	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
---	----------------------------------	--	--	---	---	---	--	---------	----------------

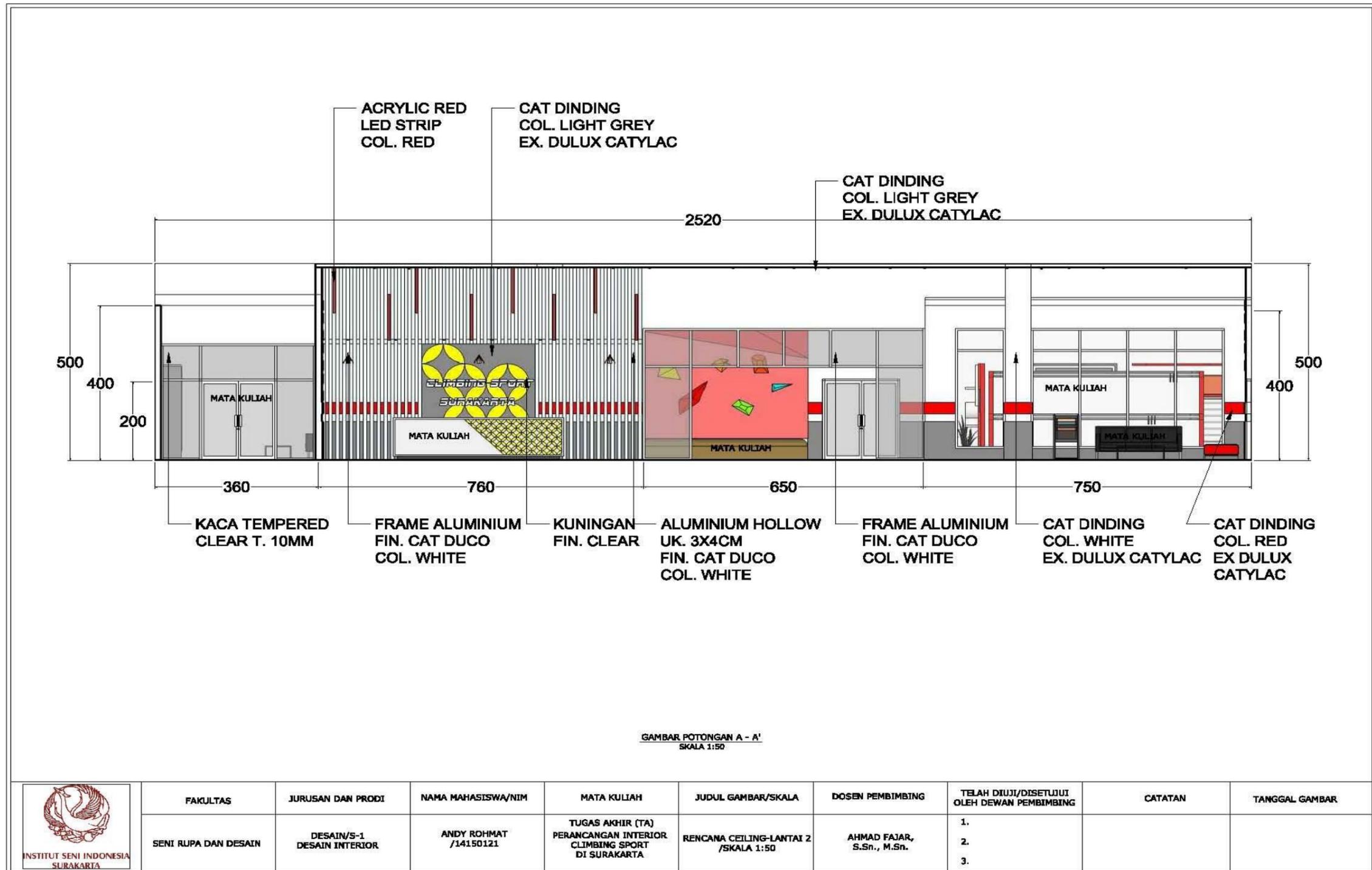
Gambar 29 Rencana Ceiling



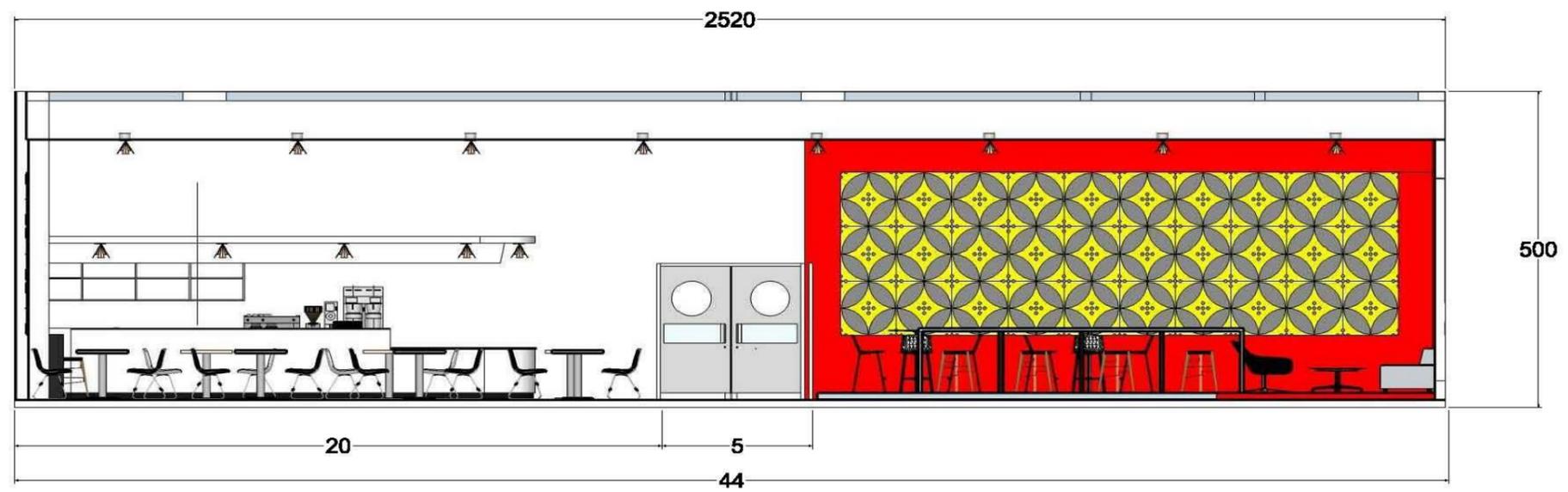
Gambar 50 Potongan C-C'



Gambar 30 Potongan B-B'



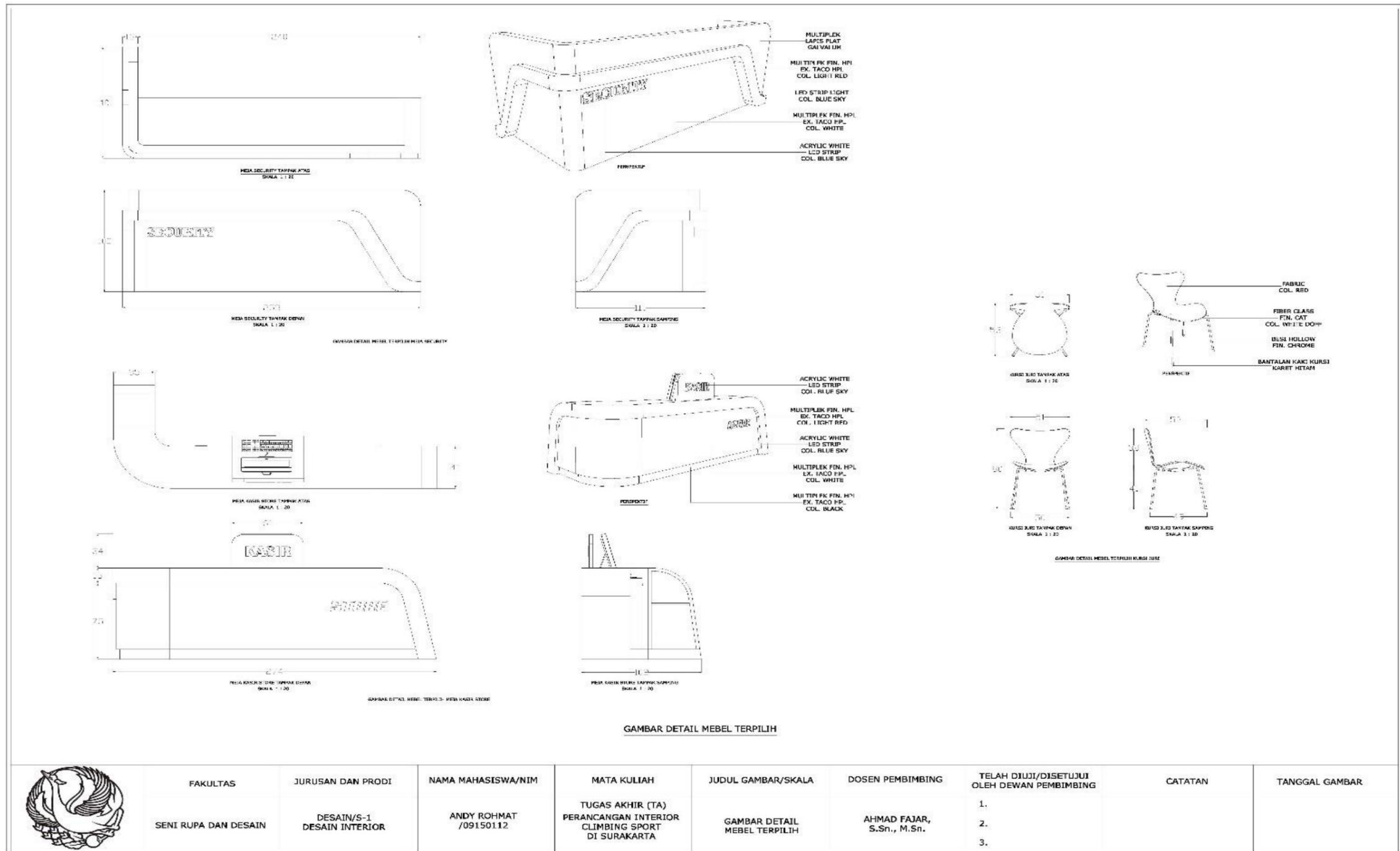
Gambar 31 Potongan A-A'



RENCANA LANTAI-LANTAI 2
SKALA 1:50

 INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA	FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
	SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	ANDY ROHMAT /14150121	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR CLIMBING SPORT DI SURAKARTA	RENCANA CEILING-LANTAI 2 /SKALA 1:50	AHMAD FAJAR, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

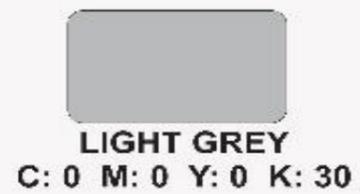
Gambar 32 Potongan D-D'



Gambar 33 Detail Mebel Terpilih

FAKULTAS	JURUSAN DAN PRODI	NAMA MAHASISWA/NIM	MATA KULIAH	JUDUL GAMBAR/SKALA	DOSEN PEMBIMBING	TELAH DIUJI/DISETUJUI OLEH DEWAN PEMBIMBING	CATATAN	TANGGAL GAMBAR
 SENI RUPA DAN DESAIN	DESAIN/S-1 DESAIN INTERIOR	ANDY ROHMAT /09150112	TUGAS AKHIR (TA) PERANCANGAN INTERIOR CLIMBING SPORT DI SURAKARTA	GAMBAR DETAIL MEBEL TERPILIH	AHMAD FAJAR, S.Sn., M.Sn.	1. 2. 3.		

SKEMA BAHAN DAN WARNA



**PERANCANGAN INTERIOR
CLIMBING SPORT DI SURAKARTA**

Gambar 36 Skema Bahan dan Warna

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta dengan Tema batik Kawung dan gaya modern merupakan tempat berlatih maupun event-event yang terkait dengan olah raga Panjat Tebing dan Dinding. Tempat ini menyediakan beberapa fasilitas berupa *Wall Climbing*, *Wall Speed*, dan *Boulder*. yang merupakan arena berlatih dan event *Climbing Sport* yang dilengkapi dengan cafe, musholla, loker, penitipan barang, ruang ganti, toilet dan klinik. Selain itu tempat ini juga menyediakan fasilitas jual beli perlengkapan alat panjat pada sebuah *Store* yang menyediakan berbagai macam peralatan dan perlengkapan serta *acesories* olah raga *Climbing*. Hal ini menjadi solusi yang tepat untuk memberikan sarana bagi penggemar olahraga *Climbing* di kota Surakarta dan sekitarnya yang selama ini belum mempunyai fasilitas pendukung.

Perancangan ini mengaplikasikan sebuah tema interior batik Kawung, yaitu sebuah tema interior yang memiliki karakter nuansa budaya Jawa yang diaplikasikan ke dalam ruang. Tema batik Kawung ini dihadirkan dengan kombinasi material-material yang dipakai, seperti aluminium, plat, galvalum, besi dan penerapan batik Kawung di beberapa elemen ruang. Hal ini diharapkan dapat menarik minat di kalangan penggemar olahraga *Climbing* di kota Surakarta dan sekitarnya yang rata-rata berusia muda. Perancangan Interior *Climbing Sport* di Surakarta dengan Tema batik Kawung ini memiliki tujuan untuk mewadahi dan mengembangkan potensi yang dimiliki masyarakat Surakarta dan sekitarnya, khususnya dalam bidang *Climbing Sport*, supaya lebih dikenal secara nasional maupun internasional.

B. Saran

Sebagai sarana mewadahi dan mengembangkan potensi yang dimiliki masyarakat Surakarta dan sekitarnya, khususnya dalam bidang *Climbing Sport*, perancangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat Surakarta dan Pemerintah Kota Surakarta. Bila perancangan *Climbing Sport* ini direalisasikan maka berikut adalah beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan oleh beberapa pihak yang bersangkutan:

1. Memulai, mempertahankan, dan mengembangkan lagi potensi olah raga freestyle di wilayah Surakarta agar masyarakat luas dapat menilai olahraga ini sebagai kegiatan yang lebih positif.
2. Dengan fasilitas-fasilitas interior yang menunjang kenyamanan dan keamanan, maka segmentasi pengunjung diharapkan akan semakin meluas, dan akan lebih tertarik lagi tentang olahraga *Climbing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bobi Anghino. 2010. "Jogja Skatepark di Daerah Istimewa Yogyakarta". Tugas Akhir guna memenuhi persyaratan mencapai S-1 pada Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Brian Williams, 2005, Questions & Answer Encyclopedia Arts,Sports & Entertainment. Terjemahan oleh Andri Setyawan, Pakar Karya
- Ching.F.D. 1996. Ilustrasi Desain Interior. Jakarta: erlangga.
- Julius Panero. 2003. Dimensi Manusia dan Ruang Interior
- John F.Pile. 1995. "Interior design". New York :Abraham Inc.
- J . Pile & Judith Gura. 2000. A History of Interior Design. New Jersey: Laurence King Publishing Ltd.
- Muhammad Iqbal Muttaqin. 2009. "Kromonisasi Vandalisme" Siasat Seni Komunitas Jogja Graffiti dalam Merebut Ruang Publik. Skripsi Fakultas Ushuluddin. Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta.
- Nicholas Ganz. 2004. Graffiti World: Street Art from Five Continents. New York : Harry N. Abrams Incorporated.
- Obed Bima Wicandra dan Nophia Novita Angkadjaja . "Efek Ekologi Visual dan Sosio Kultural Melalui Graffiti Artistik di Surabaya". Jurnal Nirmana
- Pamudji Suptandar. 1999. "Desain Interior Pengantar Merencana Interior Untuk Mahasiswa Disain Dan Arsitektur". Jakarta: Djambatan.
- Standar tingkat pencahayaan sesuai SNI 03-6197-2000
www.dispendukcapil.surakarta.go.id
www.dok.joglosemar.co/baca/2016/01/13/penantian-panjang-untuk-skatepark
www.kbbi.web.id/Cafe
www.koransolo.co/2013/07/08/ikut-komunitas-bikin-pertemanan-makin-erat-39416
www.wikipedia.com