

**PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS ATLET  
INDOOR MULTIFUNCTION STADIUM GELORA  
BUNG KARNO (IMS GBK)**



**PERANCANGAN**

Oleh:

**Andita Nabila Prameswari**

**NIM 1812137023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

## ABSTRAK

Pemerintah Indonesia memutuskan untuk membangun Indoor Multifunction Stadium GBK karena Indonesia terpilih menjadi salah satu tuan rumah pada ajang kejuaraan dunia FIBA 2023. Karya tugas akhir perancangan ini bertujuan untuk merancang area fasilitas atlet (*Lobi Atlet, Lounge, Ruang Medis Atlet, Ruang Kontrol Doping, Zona Wawancara, dan Ruang Ganti Atlet*) Indoor Multifunction Stadium (IMS GBK) menjadi ruang yang dapat memicu interaksi sosial antar pengguna, tempat yang inklusif bagi penyandang disabilitas, dan menumbuhkan semangat sportivitas bagi kompetitor. Perancangan ini menggunakan proses desain *Design Thinking* untuk mengarahkan dan mengendalikan proses perancangan ini secara keseluruhan. Perancangan ini juga menggunakan metode S.C.A.M.P.E.R dan *Questioning Assumptions* sebagai metode pencarian ide dan pengembangan desain. Solusi yang diterapkan untuk mencapai tujuan dari perancangan ini dicapai dengan cara menerapkan konfigurasi *sociopetal* saat proses *space planning* untuk meningkatkan interaksi sosial, menggunakan furniture dengan desain *adjustable* khususnya bagi pengguna kursi roda, dan menerapkan teori *DeafSpace* khususnya bagi pengguna tuna rungu. Hasil desain perancangan ini menghasilkan ruang yang estetis, fungsional, dan inklusif bagi pengguna di dalamnya. Karya tugas akhir perancangan ini ditujukan bagi rekan-rekan desainer yang ingin belajar mengenai desain publik, desain inklusif, dan desain sosial.

**Kata kunci :** Inklusivitas, Interaksi Sosial, Bola Basket

## Abstract

*The Governor of Indonesia have decided to built GBK Indoor Multifunction Stadium because Indonesia has been chosen to host the FIBA World Cup 2023. This final design project aims to design an athlete facility area (Athlete's Lobby, Lounge, Training Room, Doping Control Room, Mixed Zone, and Athlete's Changing Room) of Indoor Multifunction Stadium (IMS GBK) into a space that can trigger social interaction between users, an inclusive place for people with disabilities, and foster a spirit of sportsmanship for the competitors. This design project used the Design Thinking design process to direct and control the overall design process. This design project also used the S.C.A.M.P.E.R and Questioning Assumptions methods as a method for finding ideas and developing designs. The solutions to achieve the objectives of this design project is achieved by applying a sociopetal configuration during the spatial planning process to increase social interaction, adjustable furniture that can be easily changed spesifically for wheelchair users, and applying the DeafSpace theory spesifically for the deaf. The results of this design project produce a space that is aesthetic, functional, and inclusive for the users in it. This final design project is intended for fellow designers who want to learn about public design, inclusive design, and socially impacted design.*

**Keywords :** Inclusivity, Social Interaction, Basketball

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS ATLET INDOOR  
MULTIFUNCTION STADIUM GELORA BUNG KARNO (IMS GBK)**

diajukan oleh Andita Nabila Prameswari, NIM 1812137023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 21 Juli 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

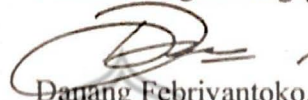
Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang



Yayu Rubiyanti, M.Sn.

NIP 19860924 201404 2 001 / NIDN 0024098603

Pembimbing II/Penguji



Danang Febriyantoko, M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001 / NIDN 0009028703

Cogpate/Penguji Ahli



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 19620528 199403 1 002 / NIDN 0028056202

Ketua Program Studi



Bambang Pramono, M.A.

NIP 19730830 200501 1 001 / NIDN 0030087304

Ketua Jurusan



Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Djirbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001 / NIDN 0008116906

**Surat Pernyataan Keaslian****PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andita Nabila Prameswari  
NIM : 1812137023  
Tahun lulus : 2022  
Program studi : Desain Interior  
Fakultas : Fakultas Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 21 Juli 2022



Andita Nabila Prameswari

NIM. 1812137023

\* cukup 1 (satu) lembar dan dikumpul bersama bendel untuk sidang.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayahnya, penulis bisa menyelesaikan karya tugas akhir perancangan “Perancangan Interior Fasilitas Atlet Indoor Multifunction Stadium Gelora Bung Karno (IMS GBK)”.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Teh Yuyu Rubiyanti, M.Sn. dan Pak Danang Febriyantoko, M.Ds. yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan karya tugas akhir perancangan dengan hasil yang maksimal. Terima kasih juga kepada Pak Bambang Pramono, M.A. sebagai ketua program studi dan Pak Martino Dwi Nugroho, M.A. sebagai ketua jurusan. Selain itu, penulis juga berterima kasih kepada teman-teman desainer interior ISI Yogyakarta yang selalu memberi dukungan kepada penulis.

Penulis juga ingin mengucapkan rasa terima kasih bagi PT. Elenbee Cipta Desain dan rekan-rekan desainer yang sudah memberi kesempatan bagi penulis untuk merancang interior fasilitas atlet Indoor Multifunction Stadium GBK untuk karya tugas akhir ini. Terakhir, terima kasih juga kepada orang tua penulis yang kerap mendukung penyelesaian karya tugas akhir perancangan ini dari balik layar.

Penulis menyadari bahwa adanya kekurangan dalam karya tugas akhir perancangan ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik selalu penulis harapkan agar dapat menjadi perbaikan karya penulis. Penulis juga berharap semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat memberi tambahan ilmu dan inspirasi kepada para pembaca dan juga kepada teman-teman desainer.

Yogyakarta, 21 Juli 2022



Andita Nabila Prameswari

NIM 1812137023

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	ii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	1
DAFTAR GAMBAR .....	3
DAFTAR TABEL .....	7
BAB I PENDAHULUAN .....	8
A. Latar Belakang .....	8
B. Metode Desain .....	9
1. Proses Desain .....	9
2. Metode Desain .....	12
BAB II PRA DESAIN .....	14
A. Tinjauan Pustaka .....	14
1. Tinjauan Pustaka Umum .....	14
2. Tinjauan Pustaka Khusus .....	16
B. Program Desain .....	20
1. Tujuan Desain .....	20
2. Sasaran Desain .....	20
3. Data .....	20
4. Daftar Kebutuhan Ruang dan Kriteria .....	49
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN .....	53
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	53
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ) .....	54
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN .....	71
A. Alternatif Desain .....	71
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	105
C. Hasil Desain .....	106
BAB V KESIMPULAN .....	115
A. Kesimpulan .....	115
B. Saran .....	115
DAFTAR PUSTAKA .....	117
LAMPIRAN .....	121

A.	Hasil Survey .....	121
B.	Proses Pengembangan Desain (Schematic Design) .....	124
C.	Detail Satuan Pekerjaan (Rencana Anggaran Biaya) .....	126
D.	Presentasi Desain.....	128
E.	Gambar Kerja .....	131



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Proses <i>Design Thinking</i> .....	10
Gambar 2.1 3 Sisi Desain Inklusif .....	18
Gambar 2.2 Logo GBK .....	20
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Pengelolaan Komplek GBK.....	22
Gambar 2.4 Foto Kompleks Olahraga GBK dari Atas .....	22
Gambar 2.5 Foto Lokasi IMS GBK dari Atas .....	23
Gambar 2.6 Foto Aksonometri Kompleks Olahraga GBK dari Atas.....	23
Gambar 2.7 Foto Aksonometri Lokasi IMS GBK dari Atas.....	23
Gambar 2.8 Analisis Lokasi IMS GBK dari Atas.....	24
Gambar 2.9 Fasad Eksisting IMS GBK .....	25
Gambar 2.10 Pintu Masuk Fasilitas Atlet IMS GBK.....	25
Gambar 2.11 Lobi Atlet IMS GBK.....	25
Gambar 2.12 <i>Lounge</i> Atlet IMS GBK .....	26
Gambar 2.13 Zona Wawancara IMS GBK .....	26
Gambar 2.14 Denah Eksisting Fasilitas Atlet IMS GBK.....	26
Gambar 2.15 Zoning Eksisting Fasilitas Atlet IMS GBK.....	27
Gambar 2.16 Proyeksi Sirkulasi Eksisting Fasilitas Atlet IMS GBK.....	27
Gambar 2.17 Proyeksi Kebutuhan Ruang Eksisting Fasilitas Atlet IMS GBK ....	27
Gambar 2.18 Proyeksi Akses Eksisting Fasilitas Atlet IMS GBK .....	28
Gambar 2.19 Proyeksi Kebutuhan Eksisting Fasilitas Atlet IMS GBK.....	28
Gambar 2.20 Loker CGV Sports Hall.....	30
Gambar 2.21 Area Mandi CGV Sports Hall .....	30
Gambar 2.22 Detail Loker CGV Sports Hall.....	30
Gambar 2.23 Ruang Ganti Hall Basket GBK 1 .....	31
Gambar 2.24 Ruang Ganti Hall Basket GBK 2 .....	31
Gambar 2.25 Bilik Kamar Mandi Ruang Ganti Hall Basket GBK 1.....	31
Gambar 2.26 Bilik Kamar Mandi Ruang Ganti Hall Basket GBK 2.....	31
Gambar 2.27 Ruang Kontrol Doping Hall Basket GBK 1.....	32
Gambar 2.28 Ruang Kontrol Doping Hall Basket GBK 2.....	32
Gambar 2.29 Ruang Medis Hall Basket GBK 1 .....	32
Gambar 2.30 Ruang Medis Hall Basket GBK 2 .....	32
Gambar 2.31 Ruang Medis Emory Sports Medicine Complex .....	34
Gambar 2.32 Ruang Pelatih Volkar Center for Athletic Achievement.....	34
Gambar 2.33 Ruang Monitor Volkar Center for Athletic Achievement.....	35
Gambar 2.34 Ruang Monitor Volkar Center for Athletic Achievement.....	35
Gambar 2.35 Lobi Utama Volkar Center for Athletic Achievement .....	35
Gambar 2.36 Ruang Pelatih Volkar Center for Athletic Achievement.....	36
Gambar 2.37 Lounge Volkar Center for Athletic Achievement .....	36
Gambar 2.38 Ruang Medis Atlet Volkar Center for Athletic Achievement.....	37
Gambar 2.39 Ruang Ganti Atlet Volkar Center for Athletic Achievement.....	37
Gambar 2.40 Kalimat Motivasi di Volkar Center for Athletic Achievement .....	38
Gambar 2.41 Detail Gagang Pintu Volkar Center for Athletic Achievement.....	38
Gambar 2.42 Zona Wawancara Pertandingan Basket Tokyo Olympics 2020.....	39



Gambar 2.43 Zona Wawancara Pertandingan Berkuda Tokyo Olympics 2020 ...	39
Gambar 2.44 Ruang Kontrol Doping Berkuda Tokyo Olympics 2020 .....	39
Gambar 2.45 Ruang Kontrol Doping Berkuda Tokyo Olympics 2020 .....	40
Gambar 2.46 Ruang Kontrol Doping Berkuda Tokyo Olympics 2020 .....	40
Gambar 2.47 Standarisasi Ruang Ganti Atlet 1 .....	41
Gambar 2.48 Standarisasi Ruang Ganti Atlet 2 .....	41
Gambar 2.49 Standarisasi Ruang Ganti Atlet 3 .....	41
Gambar 2.50 Standarisasi Ruang Ganti Atlet 3 .....	41
Gambar 2.51 Standarisasi Bilik Kamar Mandi 2 .....	42
Gambar 2.52 Standarisasi Material Ruang Ganti Atlet.....	42
Gambar 2.53 Standarisasi Material Bilik Kamar Mandi.....	42
Gambar 2.54 Standarisasi Ruang Kontrol Doping.....	43
Gambar 2.55 Standarisasi Material Area Tunggu Ruang Kontrol Doping.....	43
Gambar 2.56 Standarisasi Material Ruang Kontrol Doping .....	44
Gambar 2.57 Antropometri Pengguna Kursi Roda 1 .....	44
Gambar 2.57 Antropometri Pengguna Kursi Roda 1 .....	44
Gambar 2.59 Standarisasi Konter Resepsionis 1 .....	45
Gambar 2.60 Standarisasi Konter Resepsionis 2 .....	45
Gambar 2.61 Standarisasi Konter Resepsionis 3 .....	45
Gambar 2.62 Standarisasi Jarak Sirkulasi.....	45
Gambar 2.63 Inclusion Utopia 1.....	46
Gambar 2.64 Inclusion Utopia 2 .....	46
Gambar 2.65 Inclusion Utopia 3 .....	47
Gambar 2.66 Inclusion Utopia 4.....	47
Gambar 2.67 Inclusion Utopia 5.....	47
Gambar 2.68 Inclusion Utopia 6.....	48
Gambar 2.69 Inclusion Utopia 7 .....	48
Gambar 2.70 Inclusion Utopia 8.....	48
Gambar 3.1 Solusi Permasalahan Interaksi Sosial.....	56
Gambar 3.2 Solusi Permasalahan Interaksi Sosial.....	56
Gambar 3.3 Tari Caci.....	57
Gambar 3.4 Solusi Permasalahan Aksan Budaya Indonesia.....	58
Gambar 3.5 Ukuran <i>Font Signage</i> .....	59
Gambar 3.6 Ketinggian <i>Signage</i> .....	60
Gambar 3.7 Ukuran Papan <i>Signage</i> .....	60
Gambar 3.8 Solusi Permasalahan <i>Wayfinding</i> .....	60
Gambar 3.9 Solusi Permasalahan <i>Wayfinding</i> .....	61
Gambar 3.10 Solusi Permasalahan <i>Wayfinding</i> .....	61
Gambar 3.11 Dimensi Kursi Roda.....	63
Gambar 3.12 Jangkauan Mobilitas Kursi Roda .....	63
Gambar 3.13 Tampak Samping Jangkauan Tangan Mobilitas Kursi Roda.....	63
Gambar 3.14 Dimensi Jangkauan Mobilitas Kursi Roda.....	64
Gambar 3.15 Tampak Depan Jangkauan Mobilitas Kursi Roda.....	64
Gambar 3.16 Solusi Permasalahan Pengguna Kursi Roda .....	64
Gambar 3.17 Contoh Meja <i>Adjustable</i> .....	65

Gambar 3.18 Radius Jarak Interaksi Tunarungu .....	66
Gambar 3.19 Ruang dan Kedekatan <i>DeafSpace</i> .....	67
Gambar 3.20 Jangkauan <i>DeafSpace</i> .....	67
Gambar 3.21 Mobilitas dan Kedekatan <i>DeafSpace</i> .....	68
Gambar 3.22 Cahaya dan Warna <i>DeafSpace</i> .....	68
Gambar 3.23 Akustik <i>DeafSpace</i> .....	69
Gambar 3.23 Solusi Permasalahan Pengguna Tunarungu .....	69
Gambar 3.24 Contoh Perbedaan Lantai antar Zona .....	70
Gambar 4.1 Alternatif 1 Suasana Ruang Lounge.....	71
Gambar 4.2 Alternatif 2 Suasana Ruang Lounge.....	71
Gambar 4.3 Alternatif 1 Suasana Ruang Ganti Atlet.....	72
Gambar 4.4 Alternatif 2 Suasana Ruang Ganti Atlet.....	73
Gambar 4.5 Alternatif 1 Suasana Ruang Kontrol Doping .....	74
Gambar 4.6 Alternatif 2 Suasana Ruang Kontrol Doping .....	74
Gambar 4.7 Alternatif 1 Suasana Ruang Medis Atlet.....	75
Gambar 4.8 Alternatif 2 Suasana Ruang Medis Atlet.....	75
Gambar 4.9 Varian Desain Lounge 1.....	76
Gambar 4.10 Varian Desain Lounge 2.....	76
Gambar 4.11 Varian Desain Ruang Ganti Atlet 1.....	77
Gambar 4.12 Varian Desain Ruang Ganti Atlet 2.....	77
Gambar 4.13 Varian Desain Ruang Medis Atlet 1 .....	77
Gambar 4.14 Varian Desain Ruang Medis Atlet 2 .....	77
Gambar 4.15 Varian Desain Ruang Kontrol Doping 1 .....	77
Gambar 4.16 Varian Desain Ruang Kontrol Doping 2.....	77
Gambar 4.17 Logo GBK.....	78
Gambar 4.18 Penari Tari Caci.....	79
Gambar 4.19 Teori Transformasi Bentuk .....	79
Gambar 4.20 Transformasi Bentuk .....	80
Gambar 4.21 Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai .....	80
Gambar 4.22 Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding .....	81
Gambar 4.23 Penerapan Gaya dan Tema pada Plafon.....	82
Gambar 4.24 Elemen Dekoratif .....	83
Gambar 4.25 Komposisi Warna.....	83
Gambar 4.26 Komposisi Material.....	84
Gambar 4.27 Alternatif 1 Diagram Matrix .....	85
Gambar 4.28 Alternatif 2 Diagram Matrix .....	86
Gambar 4.29 Alternatif 1 Bubble Diagram.....	87
Gambar 4.30 Alternatif 2 Bubble Diagram.....	88
Gambar 4.31 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi.....	89
Gambar 4.32 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi.....	90
Gambar 4.33 Alternatif 1 Layout.....	91
Gambar 4.34 Alternatif 2 Layout.....	92
Gambar 4.35 Alternatif 1 Rencana Lantai .....	93
Gambar 4.36 Alternatif 2 Rencana Lantai .....	94
Gambar 4.37 Alternatif 1 Rencana Plafon .....	95

Gambar 4.38 Alternatif 2 Rencana Plafon .....	96
Gambar 4.39 Alternatif 1 Loker Ganti Atlet.....	97
Gambar 4.40 Alternatif 2 Loker Ganti Atlet.....	97
Gambar 4.41 Hasil Akhir Loker Ganti Atlet.....	98
Gambar 4.42 Alternatif 1 Meja Buffet.....	98
Gambar 4.43 Alternatif 2 Meja Buffet.....	98
Gambar 4.44 Hasil Akhir Meja Buffet.....	99
Gambar 4.45 Alternatif 1 Kursi Modular.....	99
Gambar 4.46 Alternatif 2 Kursi Modular.....	99
Gambar 4.47 Hasil Akhir Kursi Modular .....	99
Gambar 4.48 Alternatif 1 Konter Resepsionis .....	100
Gambar 4.49 Alternatif 2 Konter Resepsionis .....	100
Gambar 4.50 Hasil Akhir Konter Resepsionis.....	100
Gambar 4.51 Render Perspektif Lobi 1.....	106
Gambar 4.52 Render Perspektif Lobi 2.....	106
Gambar 4.53 Render Perspektif Lounge 1 .....	107
Gambar 4.54 Render Perspektif Lounge 2.....	107
Gambar 4.55 Render Perspektif Lounge 3.....	108
Gambar 4.56 Render Perspektif Koridor .....	108
Gambar 4.57 Render Perspektif Zona Wawancara 1 .....	109
Gambar 4.58 Render Perspektif Zona Wawancara 2.....	109
Gambar 4.59 Render Perspektif Ruang Ganti Atlet 1.....	110
Gambar 4.60 Render Perspektif Ruang Ganti Atlet 2.....	110
Gambar 4.61 Render Perspektif Ruang Ganti Atlet 3.....	111
Gambar 4.62 Render Perspektif Ruang Ganti Atlet 4.....	111
Gambar 4.63 Render Perspektif Ruang Medis Atlet 1.....	112
Gambar 4.64 Render Perspektif Ruang Medis Atlet 2.....	112
Gambar 4.65 Render Perspektif Ruang Medis Atlet 3.....	113
Gambar 4.66 Render Perspektif Ruang Kontrol Doping 1 .....	113
Gambar 4.67 Render Perspektif Ruang Kontrol Doping 2 .....	114
Gambar 4.68 Render Perspektif Ruang Kontrol Doping 3 .....	114

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Daftar Kebutuhan Ruang 1 .....	50
Tabel 2.2 Daftar Kebutuhan Ruang 2 .....	51
Tabel 2.3 Daftar Kriteria Desain .....	52
Tabel 3.1 Daftar Permasalahan Desain .....	54
Tabel 3.2 Tabel Ukuran <i>Font Signage</i> .....	59
Tabel 3.3 Tabel Tipe Interaksi Sosial dalam Sebuah Ruang .....	66
Tabel 4.1 Tabel Kriteria Alternatif Estetika Ruang Lounge .....	72
Tabel 4.2 Tabel Kriteria Alternatif Estetika Ruang Ganti Atlet .....	73
Tabel 4.3 Tabel Kriteria Alternatif Estetika Ruang Kontrol Doping .....	74
Tabel 4.4 Tabel Kriteria Alternatif Estetika Ruang Medis Atlet .....	76
Tabel 4.5 Daftar Furniture Beli Jadi 1 .....	101
Tabel 4.6 Daftar Furniture Beli Jadi 2 .....	102
Tabel 4.7 Daftar Furniture Beli Jadi 3 .....	103



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Negara Republik Indonesia telah memenangkan penawaran untuk menjadi salah satu dari tiga tuan rumah kejuaraan bola basket dunia tahun 2023 bersamaan dengan Jepang dan Filipina pada tahun 2017 silam. Namun kapasitas stadion bola basket yang ada di Indonesia belum mencukupi kapasitas minimum yang ditetapkan oleh *International Basketball Federation* (FIBA) sebagai organisasi penyelenggara acara. Oleh karena itu pemerintah Indonesia merencanakan pembangunan stadion bola basket baru yang dapat menampung 15.000 – 20.000 orang, yakni *Indoor Multifunction Stadium* Gelora Bung Karno (IMS GBK)

"Kita harus membangun satu atau beberapa tempat sesuai dengan kriteria dari FIBA. Mereka mensyaratkan minimal ada satu tempat yang bisa menampung penonton minimal 10.000 orang. Sekarang ini kan kita tidak punya," kata Zainudin, Kantor Kemenpora.

"Istora (Senayan) yang paling besar itu setelah dipotong paling hanya mampu menampung sekitar 5.000 orang," katanya. (Yanuar & Antara, 2020)

IMS GBK direncanakan untuk mulai dibangun pada tahun 2022 sebagai lokasi kejuaraan bola basket dunia tahun 2023. IMS GBK sendiri terletak di kawasan olahraga Gelora Bung Karno (GBK), DKI Jakarta. IMS GBK akan dibangun menjadi stadion 4 lantai dengan total luas 48.475,66 m<sup>2</sup>. IMS GBK sendiri tidak hanya dapat digunakan sebagai tempat pertandingan bola basket, namun bisa digunakan sebagai tempat acara lain seperti, pertandingan olahraga selain bola basket, konser musik, pameran, dll.

IMS GBK sebagai stadion bola basket merupakan sebuah area publik yang akan dikunjungi oleh beragam pengunjung. Acara kejuaraan bola basket dunia sendiri akan mendatangkan pengunjung dari rentang umur, jenis kelamin, nasionalitas, disabilitas, kebutuhan, tokoh penting, dll yang sangat berbeda-beda. Oleh karena itu, akan menjadi suatu tantangan tersendiri untuk mendesain ruang

publik dengan kebutuhan yang beragam. Selain itu, kompetisi bola basket sendiri juga mengikutsertakan berbagai macam atlet seperti atlet wanita, pria, remaja, anak-anak, difabel, tuna rungu, dsb. Untuk itu, desain IMS GBK sebaiknya dapat memenuhi berbagai macam kebutuhan pengunjung supaya tidak ada yang merasa dikucilkan oleh desain.

Desain Inklusif adalah salah satu solusi desain yang mungkin dapat menjawab tantangan dari paragraf di atas. Dilansir dari *Inclusive Design Research Centre*, Desain Inklusif adalah desain yang mempertimbangkan seluruh keragaman manusia yang berhubungan dengan kemampuan, bahasa, budaya, jenis kelamin, usia, dan bentuk lain dari perbedaan yang dimiliki oleh manusia (OCAD University, n.d.). Istilah desain Inklusif itu sendiri sebenarnya lebih sering diaplikasikan pada produk digital yang memiliki fleksibilitas lebih tinggi dibanding produk non-digital. Sedangkan di dunia arsitektur, ada istilah yang dinamakan sebagai Desain Universal, yakni desain yang dirancang untuk memenuhi sebanyak-banyaknya kebutuhan pengguna di dalamnya (The Centre for Excellence in Universal Design, n.d.). Sedikit perbedaan antara arti Desain Inklusif dan Desain Universal adalah tujuan dari Desain Universal sendiri telah dikaitkan dengan penyandang disabilitas oleh mayoritas pedoman desain, sedangkan Desain Inklusif lebih menekankan ada lebih banyak faktor atau karakteristik yang perlu diperhitungkan.

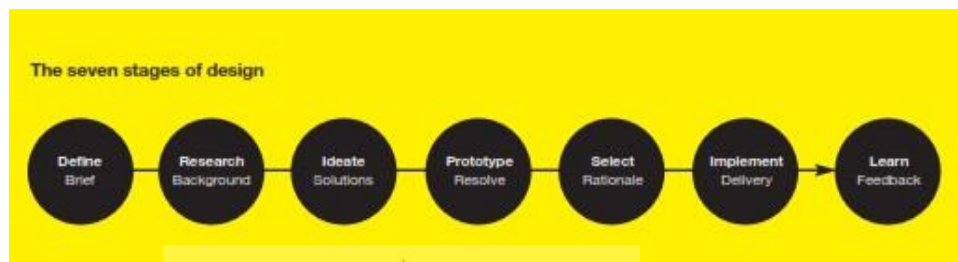
Dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip Desain Inklusif ke dalam perancangan fasilitas atlet IMS GBK diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung saat melakukan aktivitas di zona perancangan.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Proses Desain adalah rangkaian tindakan, pembuatan, atau pengolahan yang menghasilkan sebuah desain. Dalam penyusunan tugas akhir ini, proses desain yang digunakan mengacu pada proses '*design thinking*' yang dibahas oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris dalam bukunya yang berjudul "Basic Design 08, DesignTh!nking"

“Design is a process that turns a brief or requirement into a finished product or design solution. The design process can be said to comprise seven stages: define, research, ideate, prototype, select, implement and learn. Each of these requires design thinking. This chapter will outline each of the seven stages and the design thinking aspects they entail, while subsequent chapters will look at specific stages of the process in more detail.” (Ambrose & Harris, 2010)



Gambar 1.1 Tahapan Proses *Design Thinking*

(Sumber : Ambrose & Harris, 2010)

Berdasarkan gambar di atas, proses *design thinking* ini memiliki 7 tahap yakni *Define* (Definisi), *Research* (Riset), *Ideate* (Ideasi), *Prototype* (Prototipe), *Select* (Memilih), *Implement* (Implementasi), dan *Learn* (Pelajari). Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap-tahap proses desain.

a. *Define* (Definisi)

Dalam KBBI, kata ‘definisi’ adalah rumusan tentang ruang lingkup dan ciri-ciri suatu konsep yang menjadi pokok pembicaraan atau studi. Dari pengertian tersebut dapat dipahami bahwa untuk memahami tentang suatu objek, suatu lingkungan, atau bahkan suatu proyek, desainer perlu mendefinisikan objek, lingkungan, atau proyek tersebut.

Dalam sebuah proyek desain, dalam tahap pertama ini desainer harus bisa memahami permintaan klien. Apakah kita sebagai desainer memahami permintaan klien? Apakah klien memahami permintaan mereka sendiri? Apakah antara desainer dan klien sudah saling memahami? Apakah ada miskomunikasi dalam pengertian permintaan klien? Selain itu menggunakan sistem pertanyaan 5W + 1 H (Apa, Dimana, Kapan, Bagaimana, Mengapa, dan Siapa) juga dapat dilakukan

untuk betul-betul memahami permintaan klien. Pertanyaan-pertanyaan tersebutlah yang sebaiknya desainer tanyakan pada tahap pertama ini.

b. *Research* (Riset)

Pada tahap kedua, desainer dapat mengumpulkan informasi-informasi yang sekiranya berkaitan dengan hasil desain yang ingin dicapai. Tahap ini dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi langsung, wawancara, survey, tinjauan pustaka, dll. Desainer juga dapat membuat contoh target pengguna agar desainer dapat betul-betul memahami apa yang akan membuat pengguna desain tertarik.

c. *Ideate* (Ideasi)

Pada tahap ketiga, desainer mulai mencari solusi menggunakan informasi-informasi yang sudah dikumpulkan dalam tahap kedua. Pada tahap ideasi, desainer dapat memikirkan sebanyak-banyaknya solusi dengan menggunakan pendekatan yang berbeda-beda. Setelah itu solusi-solusi yang sudah terkumpul dapat ditinjau lebih jauh apakah solusi tersebut memungkinkan atau tidak.

d. *Prototype* (Prototipe)

Jika pada tahap keempat desainer dapat mencari solusi sebanyak-banyaknya, pada tahap ini desainer diminta untuk lanjut memecahkan masalah dengan solusi yang dianggap paling memungkinkan. Dengan membuat sebuah prototipe, suatu solusi dapat dicek dalam berbagai aspek sebelum benar-benar ditetapkan dan direalisasikan.

e. *Select* (Memilih)

Dalam tahap ini, desainer diharuskan untuk memilih satu solusi yang paling unggul dalam aspek-aspek yang menjadi pertimbangan desainer, seperti kecocokan dengan permintaan klien, waktu pengerjaan, anggaran klien, kemungkinan pengerjaan, dll. Setelah itu solusi yang dipilih masih dapat dikembangkan lagi untuk lebih menyempurnakan desain yang sudah ada.



f. *Implement* (Implementasi)

Dalam tahap keenam, desainer sudah menyelesaikan semua desain dan siap diserahkan kepada pelaksana untuk merealisasikan sebuah desain. Namun tugas desainer belumlah selesai, desainer juga harus mengecek proses berjalannya pelaksanaan desain agar desain yang direalisasikan sesuai dengan spesifikasi yang sudah desainer berikan sebelumnya.

g. *Learn* (Pelajari)

Proses terakhir dari proses *design thinking* ini adalah pelajari semua hal yang telah dilakukan dari tahap pertama sampai tahap terakhir. Proses desain tidaklah sempurna, akan ada banyak hal yang dapat menghalangi terciptanya sebuah desain yang hebat namun dari halangan-halangan tersebutlah seorang desainer dapat belajar dan dapat membuat dirinya lebih baik lagi dalam proyek- proyek berikutnya.

## 2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

1) Studi Literatur Objek

Mencari informasi atau literatur yang berkaitan dengan konteks. Literatur yang dimaksud dapat berupa buku, artikel, jurnal, dll.

2) Studi Komparasi Objek

Mengumpulkan data fisik untuk mengetahui detail ukuran ruangan maupun furniture serta menyajikan data eksisting fasilitas atlet yang ada di Indonesia.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) S.C.A.M.P.E.R.

Menggunakan metode S.C.A.M.P.E.R. (Substitute, Combine,

Adapt, Modify, Put to other use, Eliminate or minimize, and Reverse, reengineer, or rearrange) atau (Substitusi, Kombinasi, Adaptasi, Modifikasi, Pemanfaatan ulang. Eliminasi atau meminimalisasi, dan Membalikkan, rekayasa ulang, serta penataan ulang).

## 2) *Questioning Assumptions*

Dalam bahasa Indonesia artinya adalah mempertanyakan asumsi. Dengan menggunakan metode ini diharapkan desainer dapat membuang asumsi bahwa suatu desain harus wajib seperti itu, karena desain bukanlah hal yang mutlak.

### c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Desain dipilih berdasarkan pertimbangan akan estetika, fungsionalitas, dan solusi permasalahan desain. Pemilihan desain juga dapat dipengaruhi oleh faktor luar yakni saran dari dosen dan atau teman desainer lainnya.

