

PERANCANGAN INTERIOR FASILITAS ATLET INDOOR MULTIFUNCTION STADIUM GBK (IMS GBK), DKI JAKARTA

Andita Nabila Prameswari
NIM 1812137023
Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Pada tahun 2023 mendatang, Indonesia terpilih menjadi salah satu tuan rumah kompetisi olahraga bola basket dunia, bersama dengan Jepang dan Filipina dalam ajang internasional FIBA World Cup 2023. Berhubungan dengan terpilihnya Indonesia menjadi tuan rumah FIBA World Cup 2023, pemerintah memutuskan untuk membangun stadion bola basket baru yang menampung lebih banyak kapasitas penonton daripada arena bola basket yang sudah ada yakni, Indoor Multifunction Stadium, atau disingkat menjadi IMS GBK. Perancangan ini hanya mencakup area fasilitas atlet saja yakni lobi atlet, *lounge*, ruang medis atlet, ruang kontrol doping, zona wawancara dan ruang ganti atlet. Karena acara FIBA World Cup adalah acara internasional yang akan dikunjungi oleh atlet-atlet dari berbagai negara maka acara kompetisi ini menjadi kesempatan yang baik bagi para atlet untuk berkenalan satu sama lain dan berkompetisi secara sportif. Selain itu, atlet basket yang berpotensi untuk berkompetisi di IMS GBK mencakup atlet basket kursi roda dan atlet basket tuna rungu sehingga perancangan fasilitas atlet IMS GBK juga bertujuan sebagai tempat yang inklusif bagi atlet-atlet disabilitas. Maka dari itu penerapan desain inklusif (termasuk desain *DeafSpace* bagi tuna rungu), *space planning*, pemilihan furniture, dan desain elemen-elemen interior pendukung lainnya diharapkan dapat membantu memberikan area yang inklusif serta meningkatkan interaksi sosial dalam ruang interior.

Kata kunci : Inklusivitas, Interaksi Sosial, Bola Basket

Abstract

Indonesia has been chosen to be the host country of an international basketball competition, FIBA World Cup 2023, along with Japan and Philippines. Following the announcement, the governor decided to build a new basketball arena with more capacity than the existing one, called Indoor Multifunction Stadium GBK, or IMS GBK for short. The are to be designed are only in the athlete's facilities area which included athlete's lobby, lounge, training room, doping control room, media zone, and locker room. Because the scale of the competition is worldwide, it will be a good opportunity for athletes from all over the world to be acquainted with each other and be a good sport to each other. In addition to that, the disabled (wheelchair basketball athletes and deaf basketball athletes) might also be on the competing team, thus the interior design is also designed with the purpose of inclusivity in mind. The combination of inclusive design (wheelchair friendly and DeafSpace design), Intricate space planning, furniture selection, and others supportive design element are expected to provide an all-inclusive space and bring out more social interaction within the interior space.

Keywords : *Inclusivity, Social Interaction, Basketball*

1. PENDAHULUAN

Satu-satunya lapangan atau arena bola basket yang ada di kompleks olahraga Gelora Bung Karno adalah Hall Basket GBK yang memiliki kapasitas penonton tidak sampai 6.000 penonton. Sedangkan untuk menggelar acara bola basket internasional FIBA World Cup 2023 diperlukan kapasitas penonton minimal sejumlah 10.000 penonton. IMS GBK direncanakan untuk 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 dan direncanakan sebagai stadion 4 lantai dengan total luas 48.475,66 m². Selain sebagai tempat pertandingan bola basket, IMS GBK juga dapat digunakan sebagai tempat acara lain seperti, pertandingan olahraga lain yang kebutuhan areanya mencukupi, konser musik, pameran, dll.

Pertandingan bola basket sendiri memiliki banyak jenis, pertandingan 3 lawan 3, pertandingan 5 lawan 5, pertandingan bola basket kursi roda, pertandingan bola basket tuna rungu, dll. Keberagaman dari para atlet yang berkompetisi dapat menimbulkan permasalahan-permasalahan desain seperti kurangnya kenyamanan bagi para atlet disabilitas. Selain itu, para atlet yang akan ikut berkompetisi akan datang dari berbagai negara, oleh karena itu ada kepentingan tersendiri untuk menyediakan area berinteraksi yang nyaman bagi para atlet.

Zona perancangan yang akan di desain adalah area fasilitas atlet yang terdiri dari lobi atlet, *lounge*, ruang medis atlet, ruang kontrol doping, zona wawancara, dan ruang ganti atlet.

Perancangan interior fasilitas atlet IMS GBK pada akhirnya memiliki peran penting dalam menyediakan area yang aman dan ramah bagi seluruh penggunanya sehingga diperlukan pengambilan keputusan desain yang bijak. Agar keputusan tersebut bisa dicapai, ada perlunya mengidentifikasi masalah yang ada pada area perancangan, beberapa masalah tersebut adalah

1. Bagaimana menciptakan elemen pengisi ruang dan sirkulasi serta *space planning* fasilitas atlet IMS GBK yang dapat meningkatkan interaksi sosial antar tim serta menumbuhkan semangat sportivitas?
2. Bagaimana merancang elemen pembentuk ruang dan elemen pengisi ruang dalam fasilitas atlet IMS GBK yang dapat melayani para atlet bola basket secara inklusif (contoh : atlet kursi roda, atlet tuna rungu, dll)

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penerapan prinsip desain inklusif membawa beberapa pertanyaan seperti apa perbedaan dari desain inklusif dan desain universal? Dilansir dari *Inclusive Design Research Centre*, desain inklusif memiliki pengertian sebagai 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.). Desain inklusif sebenarnya lebih sering diaplikasikan pada produk digital yang memiliki fleksibilitas lebih tinggi dibandingkan dengan produk non-digital. Namun sebenarnya pada dunia arsitektur sendiri ada istilah yang memiliki arti yang hampir serupa yakni prinsip desain universal. Desain universal adalah prinsip desain yang bertujuan untuk memenuhi sebanyak-banyaknya kebutuhan pengguna di dalamnya (The Centre for Excellence in Universal Design, n.d.).

Perbedaan dari kedua prinsip desain tersebut terletak pada definisi yang umum beredar di masyarakat, tujuan dari prinsip desain universal telah dikaitkan dengan penyandang disabilitas saja oleh mayoritas pedoman desain, sedangkan desain inklusif lebih menekankan masing-masing faktor yang penting atau karakteristik dari setiap pengguna perlu diperhitungkan.

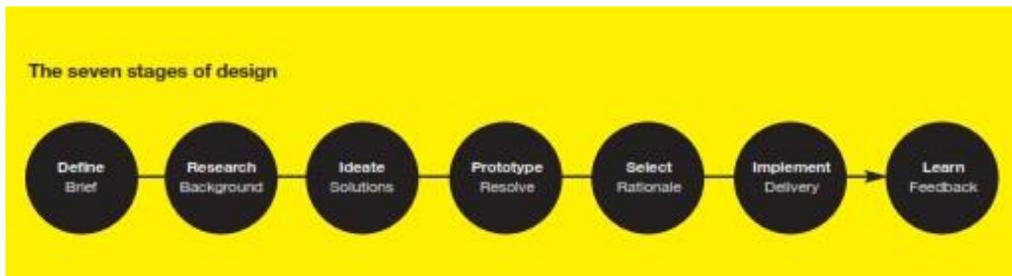
Berkaitan dengan prinsip desain inklusif, sesuai dengan target utama dari inklusivitas pada perancangan ini yakni atlet basket tuna rungu, terdapat prinsip desain yang menunjang pengguna tuna rungu di ruang public. Prinsip desain tersebut dinamakan *DeafSpace* yang memiliki arti secara literal adalah ruang tuna rungu. Prinsip ini dikembangkan oleh Hansel Bauman, seorang arsitek yang mengajar di Gallaudet University, dan memiliki 5 poin utama. 5 poin tersebut adalah *space and proximity* (ruang dan kedekatan), *sensory reach* (jangkauan), *mobility and proximity* (mobilitas dan kedekatan), *light and colour* (cahaya dan warna), dan *acoustics* (akustik).

1. *Space and proximity* (ruang dan kedekatan) berarti kebutuhan ruang bagi tuna rungu lebih lebar karena mereka cenderung berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat yang bisa membutuhkan lebih banyak ruang daripada percakapan secara vokal
2. *Sensory reach* (jangkauan) adalah jangkauan indera tuna rungu, akan lebih baik jika tuna rungu dapat melihat seluruh ruang dalam jangkauan penglihatannya
3. *Mobility and proximity* (mobilitas dan kedekatan) berarti tidak seperti pengguna lain yang dapat mendengar suara langkah kaki dari orang yang jalan mengarah kearah diri sendiri, tuna rungu hanya bisa melihat orang lain tersebut ketika sudah masuk ke jangkauan penglihatannya sehingga lebih baik menempatkan cermin pada belokan tajam atau menggunakan material tembus pandang pada belokan
4. *Light and colour* (cahaya dan warna) berarti penggunaan warna yang terlalu terang dan mencolok dapat mengganggu fokus penglihatan pengguna tuna rungu
5. *Acoustics* (akustik) berarti bahwa akustik yang kurang bagus dapat menimbulkan getaran yang dapat mengganggu pengguna tuna rungu yang tidak mengetahui sumber dari getaran tersebut

3. METODE DESAIN

Metode perancangan yang akan digunakan adalah tahapan *design thinking* yang dikemukakan oleh Gavin Ambrose dan Paul Harris pada 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)



Gb1. Metode Desain *Design Thinking* (Sumber: Diadaptasi dari 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.

1. *Define* (Definisi) adalah memahami proyek perancangan
2. *Research* (Riset) adalah melakukan riset tentang proyek perancangan, permasalahan, dan kebutuhan-kebutuhannya
3. *Ideate* (Ideasi) adalah mencari solusi untuk permasalahan yang ada
4. *Prototype* (Prototipe) adalah tahap mengumpulkan sebanyak-banyaknya solusi dan mencari solusi yang paling efektif
5. *Select* (Memilih) adalah tahap memilih solusi desain
6. *Implement* (Implementasi) adalah tahap mengimplementasikan solusi desain
7. *Learn* (Pelajari) adalah tahap mengulas dan meninjau ulang solusi desain dan belajar dari kesalahan dan atau kekurangan pada solusi desain

Metode desain tersebut menjadi metode utama dari perancangan ini. Implementasi dari metode desain di atas berawal dari tahapan pengumpulan data, observasi data tipologi, riset tentang solusi desain yang terkait, hingga merealisasikan solusi desain dalam bentuk 3D semuanya berhubungan dengan tahap *design thinking* di atas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan desain yang sudah tertera di atas, penulis telah mencari dan mencoba berbagai solusi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Pada akhirnya, solusi desain yang diimplementasikan pada area perancangan adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan koridor atau ruang bergerak dengan lebar minimal 80 cm untuk pergerakan kursi roda
2. Menyediakan meja-meja yang dapat disesuaikan ketinggiannya sesuai dengan kebutuhan pemakai
3. Menggunakan furniture-furniture yang fleksibel
4. Menyediakan cermin cembung pada belokan tajam agar pengguna tuna rungu dapat melihat pergerakan di belokan tersebut
5. Menggunakan material lantai yang berbeda untuk membedakan antara zona percakapan dan zona mobilitas



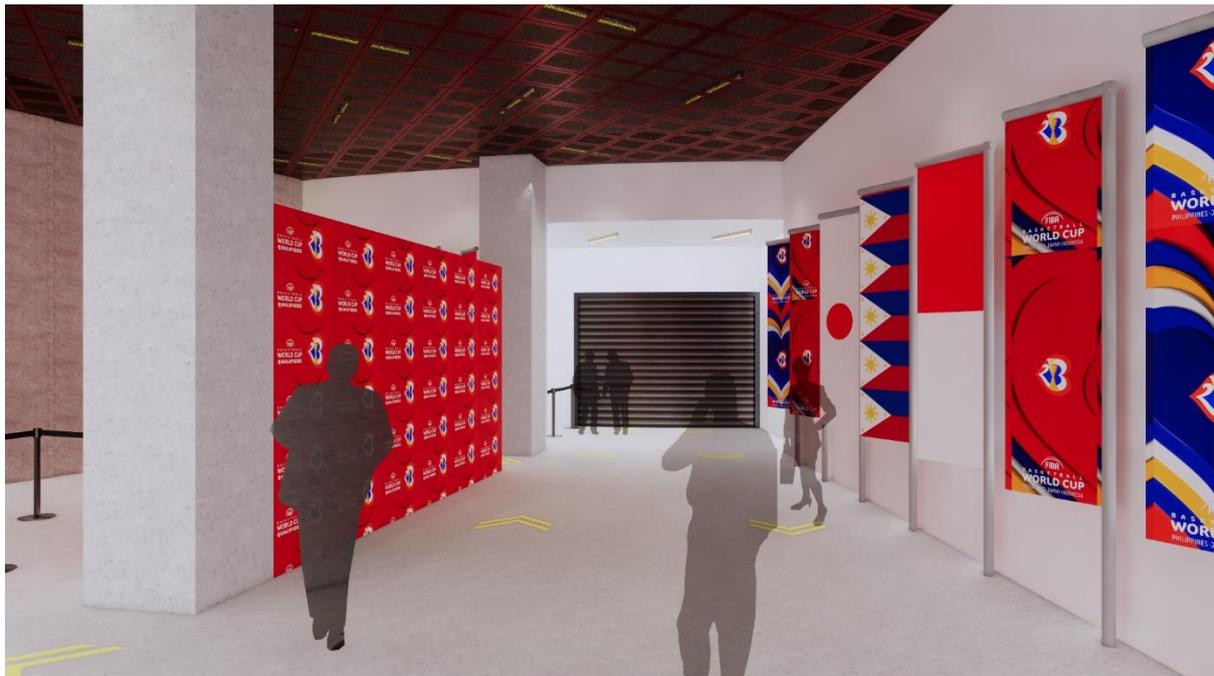
Gb2. Hasil Render 3D Lobi Atlet (Sumber: Penulis, 2022)

Pada gb.2 hasil render 3D lobi atlet dapat terlihat beberapa poin-poin menarik seperti adanya tanda panah pada lantai sebagai indikasi jalur sirkulasi. Lalu ada *conversation pod* atau kubikel bagi interaksi social yang memiliki fitur tempat duduk yang dapat dilipat agar pengguna kursi roda dapat ikut menggunakan kubikel tersebut, selain itu meja yang ada di dalamnya merupakan meja *adjustable* yang berarti ketinggiannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan saat pemakaian. Hal terakhir adalah dekorasi-dekorasi acara untuk meramaikan acara FIBA World Cup 2023 seperti instalasi seni bola basket di koridor, spanduk, layar digital, dan bendera negara tuan rumah.



Gb3. Hasil Render 3D Lounge (Sumber: Penulis, 2022)

Area *Lounge* pada gb.3 tidak hanya menyelesaikan permasalahan inklusivitas seperti yang sudah dijelaskan pada hasil render 3D lobi atlet, namun juga menyelesaikan permasalahan interaksi social. Solusi desain yang ditawarkan adalah menyediakan area percakapan grup dan personal. Kursi-kursi modular yang mudah diatur sesuai kebutuhan acara menjadi area utama terjadinya interaksi secara grup, sedangkan kursi-kursi dalam jumlah 4 dan *conversation pod* menjadi area berinteraksi personal, ditambah dengan adanya meja buffet di pusat *lounge* karena makanan bisa menjadi salah satu alasan agar suatu interaksi dapat terjadi. Solusi desain lain yang terlihat dalam ruang *lounge* ini adalah pemakaian material yang berbeda pada lantai untuk membedakan zona percakapan dan zona mobilitas, material karpet melambangkan percakapan sedangkan material beton sebagai zona mobilitas.



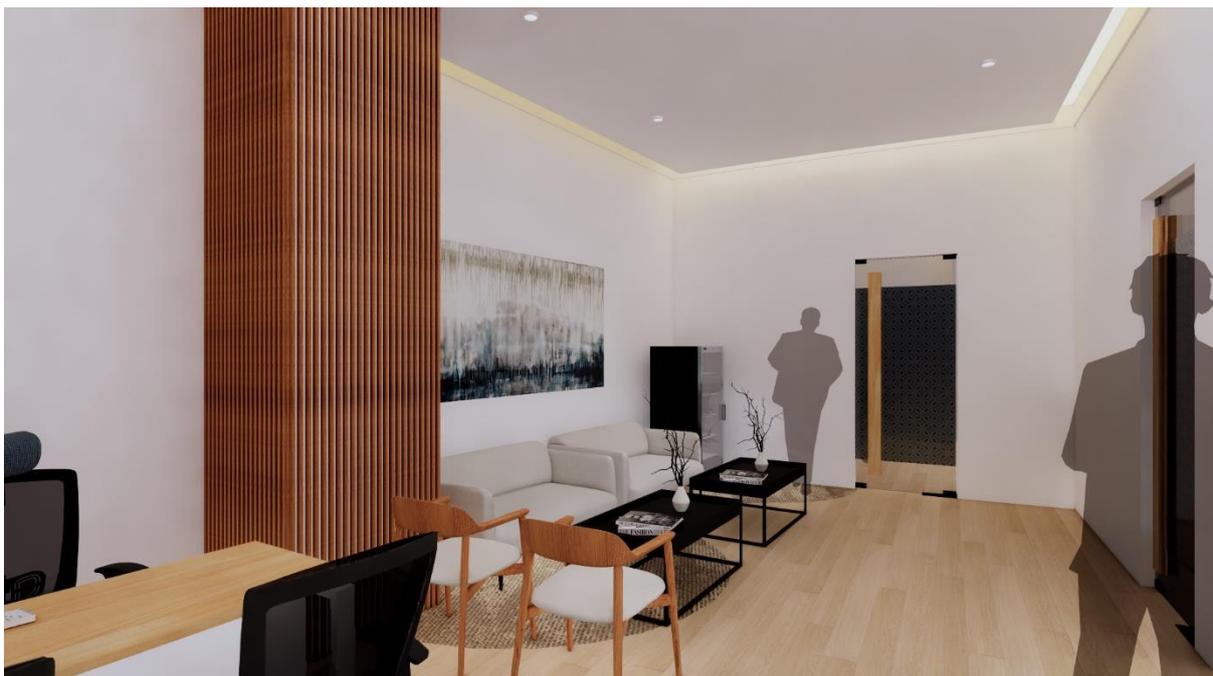
Gb4. Hasil Render 3D Zona Wawancara (Sumber: Penulis, 2022)

Pada perancangan zona wawancara di gb.4 penulis lebih memfokuskan rancangan terhadap dekorasi acara dibandingkan pemecahan desain. Hal ini dikarenakan dapat berfungsi lebih sebagai latar belakang dalam sebuah wawancara media. Dekorasi acara tersebut berupa logo acara serta bendera-bendera negara tuan rumah acara FIBA World Cup 2023.



Gb5. Hasil Render 3D Ruang Ganti Atlet (Sumber: Penulis, 2022)

Salah satu inovasi yang diimplementasikan dalam ruang ganti atlet ini seperti pada gb.5 adalah dalam pada loker atlet. Loker tersebut menggunakan pintu geser kaca yang berarti mudah untuk dibuka oleh pengguna kursi roda serta sedikit memiliki sifat reflektif sehingga pengguna tuna rungu dapat melihat apa yang terjadi di belakangnya. Selain itu, loker pemain juga dilengkapi oleh gantungan baju yang dapat dinaik-turunkan sesuai kebutuhan, fungsi ini ditambahkan untuk memudahkan pengguna kursi roda untuk menggantung pakaiannya. Perbedaan penggunaan material lantai juga dapat dilihat di ruang loker ganti atlet ini untuk memisahkan zona loker dan zona mobilitas. Loker pemain juga dilengkapi oleh bangku yang dapat ditarik keluar sehingga pengguna dapat duduk di depan lokernya namun tetap tidak menjadi penghalang bagi pengguna kursi roda karena bangku dapat dimasukkan Kembali ke dalam loker.



Solusi desain yang diimplementasikan pada ruang kontrol doping di gb.6 adalah penggunaan material lantai yang berbeda untuk membedakan zona percakapan seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya.



Gb7. Hasil Render 3D Ruang Medis Atlet (Sumber: Penulis, 2022)

Material yang digunakan dalam ruang medis atlet pada gb.7 mayoritas berupa material beton, karpet, vinyl, marmer, dan kayu. Untuk menyelaraskan dengan material lantai, material furniture yang paling banyak digunakan juga berupa kayu atau hpl motif kayu dengan pilihan warna kayu dari terang, sampai yang lebih gelap. Penggunaan warna merah juga terlihat jelas pada semua gambar hasil desain, karena warna merah adalah warna ikon dari GBK, selain merah warna lain yang digunakan untuk menyeimbangkan adalah warna biru, beige, hitam, dan putih. Pilihan warna-warna tersebut secara tidak disengaja cocok dengan warna logo FIBA World Cup 2023, yakni merah, biru, dan putih dengan sedikit warna kuning.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan ini adalah perancangan interior fasilitas atlet Indoor Multifunction Stadium GBK membutuhkan desain perancangan yang inklusif melayani kebutuhan semua pengguna di dalamnya (khususnya bagi atlet bola basket kursi roda dan atlet bola basket tuna rungu). Perancangan ini juga membutuhkan furniture yang fleksibel dapat digunakan sesuai kebutuhan serta pembedaan zona yang jelas. Selain itu perancangan interior fasilitas atlet IMS GBK juga membutuhkan area-area percakapan grup dan personal untuk memulai atau meningkatkan interaksi sosial dalam sebuah ruang interior.

Dalam proses desain merancang interior fasilitas atlet IMS GBK, penulis menyadari bahwa kebutuhan desain inklusif di ruang publik adalah tinggi. Namun implementasi dari desain inklusif tersebut masih kurang, terlebih lagi implementasi prinsip *DeafSpace* yang dapat membantu pengguna tuna rungu untuk beraktivitas dalam ruang publik dengan lebih nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *Basics Design 08: Design Th!inking*. Switzerland: AVA Book.

OCAD University. (t. thn.) *What is Inclusive Design*. Dipetik November 8, 2021, dari Inclusive Design Research Centre: <https://legacy.idrc.ocadu.ca/about-the-idrc/49-resources/online-resources/articles-and-papers/443-whatisinclusivedesign>

The Centre for Excellence in Universal Design. (t. thn.) *What is Universal Design*. Dipetik November 8, 2021, dari The Centre for Excellence in Universal Design: <https://universaldesign.ie/what-is-universal-design/>