

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Gelanggang Olahraga Klebengan Yogyakarta mengangkat tema "Jemparingan" yang mengartikan olahraga budaya khas Yogyakarta. Tema tersebut diusung sesuai dengan keinginan klien yaitu agar gelanggang tersebut menjadi gelanggang yang menarik bagi para masyarakat, wisatawan lokal dan interlokal. Gelanggang ini diharapkan dapat memberikan kesan yang tak terlupakan bagi para pengunjung. Desainer berperan dalam menjawab segala permasalahan umum gelanggang yang memiliki kebudayaan dan kekayaan lokal daerahnya. Berdasarkan tema tersebut, desainer interior menggabungkan konsep kebudayaan dengan olahraga agar gelanggang tersebut menjadi lebih menarik karena adanya ciri khas budaya olahraga keraton Yogyakarta.

Untuk memenuhi tujuan tersebut, perancangan dilakukan dengan menggunakan pendekatan program desain yang mengacu pada unsur lokalitas Yogyakarta. Perancangan gelanggang ini mencakup area lobby, *bar and lounge*, office room, restaurant and playground, toilet, merchandise store, studio, dan juga di dapat dijamah oleh kaum difabel. Area dan beberapa ruangan tersebut didesain sesuai dengan tema "Jemparingan" yang ditentukan oleh desainer pada saat melakukan studi dan analisis data yang berkaitan dengan kebutuhan dan eksisting proyek.

Sesuai dengan tema "Jemparingan", gelanggang ini memiliki unsur kebudayaan Yogyakarta seperti dengan pola jemparingan mulai dari alat, pakaian, dan bentuk gerakan. Unsur kebudayaan tersebut diaplikasikan dalam bentuk ornament, material dan color tone pada perancangan ini. Selain itu, gelanggang ini juga mengimplementasikan warna dan material yang sesuai dengan pakaian jemparingan khas Yogyakarta. Berdasarkan kekayaan dan kebudayaan olahraga itulah yang akhirnya menjadi konsep yang diusung penulis guna mewujudkan identitas gelanggang tersebut. Dengan begitu, keinginan klienpun dapat terpenuhi dan dapat diterapkan dalam seni ruang.

Daftar Pustaka

- Ching, Francis D.K. 2008. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataan Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga.
- Deddy Whinata Kardiyanto, Drs. H. Sunardi, M.Kes.2019. Sejarah Olahraga
- Klimer, Rosemary. 2014. *Designing Interiors Second Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.,Hoboken.
- Kumar, Vijay. 2013. *101 Design Methods*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Neufert, Ernest. 1992. *Data Arsitek, Second Edition*. Jakarta: Erlangga.
- Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Prijotomo, Josef. 2004. *Arsitektur Nusantara: Menuju Keniscayaan*. Wastu Lanas Grafika.
- Wibawa,I Putu T. 2017. *Teori Design Interior*.
<http://dispورا.jabarprov.go.id/detailberita.aspx?id=NbZ1Ku/g5V8YFMTngoBjig>
<https://dosenpenjas.com/gor-gelandang-olahraga>
https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_sport&hl=id&sl=en&tl=id&client=srp&prev=search
<https://id.wikipedia.org/wiki/Amfiteater>. (2021, Juni 29).
<https://id.wikipedia.org/wiki/Olimpiade>. (2021, Juni 29).
https://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Olahraga. (2021, Juni 29).
<https://ipututrisnawibawa1504205073.wordpress.com/2017/09/19/teori-umum-desain-interior/>, diakses pada (18, 12, 2020, 22.19)
<https://sidorejokulonprogo.desa.id/index.php/artikel/2019/9/19/mengenal-jemparingan-mataraman>
<https://www.pengadaan.web.id/2021/01/gor-gelandang-olahraga.html>
<https://www.regulasip.id/lembaga/102/regulas>