

# PERANCANGAN INTERIOR VELODROME MANAHAN-SOLO

Devy Anggoro Haffiyan  
devyanggoroh@gmail.com

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
Adin\_interior@yahoo.co.id

## **Abstract**

*Decreasing performance and number of achievements in bike racing sport of Indonesia became a phenomenon caused by poor quality of bike racing infrastructures. Velodrome Manahan-Solo, Surakarta, is not yet qualified decent standard for holding national-standardized bike racing activities. It is needed to do interior designing for fulfilling the needs of 3 primary objects of activity, which are athletes, official staffs, and visitors. The interior design are focused on gym room, warming-up room, staff office, media room, tribune, commercial area, locker room, medical room, and also bike storage room. The concept of interior design of Velodrome Manahan-Solo refers to modernism concept combined with identity colors of Kota Surakarta city branding as "Spirit of Java". These concepts are aimed to underline functionality and usability of the interior design for fulfilling the needs of 3 primary objects of activity, at once to give harmony for city branding of Kota Surakarta as Velodrome Manahan-Solo is a part of Kota Surakarta identity.*

*Keyword : Velodrome, Interior Design, Modernism, City Branding*

## **Abstrak**

*Fenomena menurunnya performa dan prestasi cabang olahraga balap sepeda di Indonesia salah satunya dipengaruhi oleh kualitas sarana dan prasarana yang kurang memfasilitasi. Velodrome di Kompleks Manahan-Solo, Surakarta saat ini belum memenuhi standar yang layak untuk mengadakan kegiatan bertaraf nasional dan internasional. Untuk memfasilitasi kebutuhan 3 objek aktivitas utama, yaitu atlet, pengelola, dan pengunjung, perancangan interior dibutuhkan yaitu pada ruang gym, ruang pemanasan, ruang staff, ruang media, tribun, area komersial, ruang loker, ruang medis, dan juga ruang penyimpanan sepeda. Konsep perancangan interior Velodrome Manahan-Solo mengacu pada konsep modernisme dengan memasukkan identitas warna city branding Kota Surakarta sebagai "Spirit of Java". Konsep ini bertujuan untuk menekankan perancangan interior pada fungsi dan kegunaan dalam memenuhi kebutuhan 3 objek aktivitas utama, sekaligus memberikan keselarasan pada Velodrome Manahan-Solo sebagai salah satu identitas Kota Surakarta.*

*Kata kunci: Velodrome, Perancangan Interior, Modernisme, City Branding*

## PENDAHULUAN

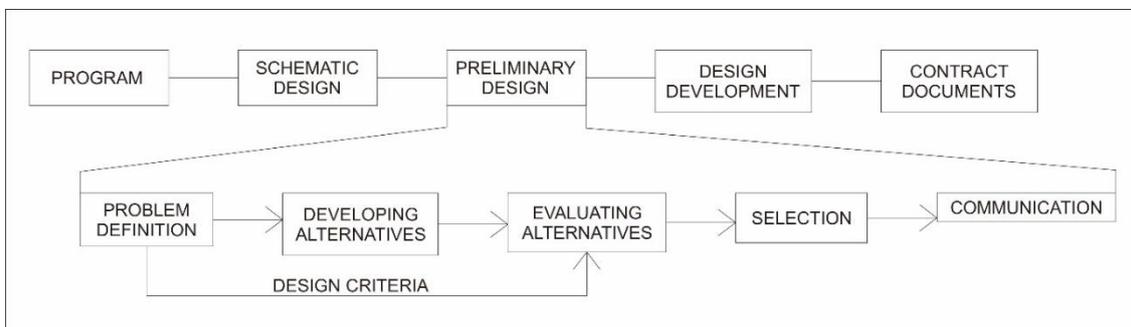
Olahraga balap sepeda bukan merupakan jenis olahraga baru di Indonesia. Dari segi prestasi, Indonesia pernah mencatat prestasi yang cukup besar untuk kawasan Asia Tenggara, terutama pada pelaksanaan SEA Games 2001 di Malaysia. Saat itu, tim balap sepeda mengoleksi 11 emas, 6 perak, dan 6 perunggu. Sedangkan pada pelaksanaan SEA Games 2007 Thailand, balap sepeda menyumbang 5 emas dari total perolehan Indonesia dan menurun menjadi 3 emas di SEA Games 2009 Laos (Nugroho, 2013). Namun, kurangnya kualitas fasilitas penunjang cabang olahraga balap sepeda menjadi salah satu penyebab menurunnya performa dan prestasi cabang olahraga balap sepeda.

Velodrome Manahan-Solo merupakan satu dari enam velodrome yang dimiliki Indonesia. Sayangnya, kondisi fasilitas latihan balap sepeda *track bike* ini tidak sesuai dengan standar yang ada. Velodrome Manahan-Solo memiliki sudut kemiringan tikungan yang terlalu tinggi, sehingga velodrome ini tidak memenuhi standar dan tidak dapat untuk digunakan perlombaan balap sepeda. Adapun kondisi fasilitas pendukung velodrome Manahan Solo tergolong tidak digunakan maksimal. Misalnya, seperti bagian *tunnel* akses yang selalu terkunci dan sering terkena banjir. Selain itu, kebutuhan atlet balap sepeda terhadap penggunaan ruang juga tidak maksimal karena kurangnya area untuk *warming up* di area *indoor* karena bagian ruang di bawah *tribune* dan di bawah lintasan dialihfungsikan sebagai gudang. Padahal, area *warming up* untuk atlet sepeda sangat penting untuk mengoptimalkan sesi pemanasan atlet sebelum turun ke trek sepeda sehingga menghindari potensi cedera yang tidak diharapkan. Selain itu, Velodrome Manahan-Solo belum memiliki pengelolaan ruangan yang bagus seperti ruang medis, ruang kontrol, ruang penyimpanan sepeda, *merchandise store*, *foodcourt*, ruang ganti, *sitting area*, sekretariat, toilet, dan lain sebagainya.

Tidak hanya atlet, kebutuhan objek utama aktivitas lain seperti pengelola dan pengunjung juga belum diperhatikan secara khusus oleh Velodrome Manahan-Solo. Hal ini membuat Velodrome Manahan Solo belum mampu menjadi lokasi representatif untuk event olahraga balap sepeda *track bike* skala nasional. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang interior Velodrome Manahan-Solo supaya dapat memenuhi kebutuhan 3 objek utama aktivitas, yaitu atlet, pengelola, dan pengunjung, sehingga mampu meningkatkan kualitas Velodrome Manahan-Solo sebagaimana dapat meningkatkan performa dan prestasi atlet Indonesia di cabang olahraga balap sepeda.

## METODE PERANCANGAN

Proses desain yang digunakan dalam perancangan interior ini menggunakan metode perancangan Paul Laseau (1980), dengan diagram pola pikir desain di bawah ini:



### 1. Program

Pada tahap ini, dilakukan tahap pengumpulan data dengan menganalisis masalah yang menjadi fokus. Tahap *programming* ini bertujuan untuk menelusuri masalah sehingga

mampu menjadi dasar dari proses desain yang dilakukan. Data yang terkumpul lalu dianalisis masalah yang dialami dengan menggunakan analisis SWOT. Perancang menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan tantangan yang dihadapi oleh objek sehingga mampu mengetahui masalah-masalah yang perlu dipecahkan melalui perancangan.

2. Skematik desain

Tahap skematik desain merupakan tahap mewujudkan konsep/gagasan hasil analisis masalah ke dalam gambar desain seperti *mood board* atau sketsa. Selain itu, tahap ini dilakukan guna memahami peraturan-peraturan yang berkaitan dengan rancangan /proyek serta membantu dalam berkonsultasi dengan pihak-pihak yang terkait.

3. Desain Awal

Pada tahap ini, terdapat tahapan berupa identifikasi masalah, pengembangan alternatif, evaluasi alternatif, pemilihan/seleksi alternatif, dan komunikasi alternative yang dipilih.

4. Pengembangan Desain

Pada tahap ini, perancang mewujudkan rancangan skematik dalam skala yang lebih jelas dan detail.

5. Dokumen Kontruksi

Tahap terakhir ini bertujuan untuk menyelesaikan gambar kerja yang telah terpilih untuk mengembangkan detail-detail, menyusun detail spesifikasi material, dan penyiapan dokumen.

## HASIL

1. Data lapangan



Figure 1. Area tribun yang mampu menampung 400 penonton, dua ruang untuk juri, dan 4 toilet (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 2. Fasad Gudang yang terletak di bawah Velodrome yang memanfaatkan ruang bawah konstruksi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 4. Area komersil di bawah konstruksi Velodrome  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 3. Tunnel yang digunakan sebagai akses kendaraan besar maupun pembalap memasuki area velodrome  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 5. Ruang di bawah konstruksi velodrome sebagai gudang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 6. Interior bagian dalam gudang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 8. Area toilet sekaligus ruang ganti dan di beberapa sudut sebagai tempat penyimpanan alat olahraga (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 7. Bagian fasad lantai 1 kesekretariatan yang terdiri dari post satpam, UPTD GOR Manahan, NATIONAL PARALYMPIC COMMITTEE provinsi Jawa Tengah dan gabungan bridge seluruh Indonesia (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Berikut tabel perhitungan program ruang dikategorikan menjadi beberapa kelompok aktivitas:

NO.	NAMA RUANG	SIFAT RUANG	PEMBAGIAN AREA	PENGGUNA RUANG		FASILITAS		
				IDENTITAS	AKTIVITAS	ITEM	JUMLAH	KETERANGAN
1.	Ruang ganti	Privat	ganti	Atlit	Ganti baju jersey sepatu balap	bangku	2	Custom
			Toilet	Pelatih	cek custom atlit	closet	3	Pabrikan
2	Ruang shower	Privat	mandi	Atlit	Mandi setelah bertanding	shower	4	Pabrikan
			bercermin			Cermin	4	Pabrikan
			Cuci tangan			washtafel	4	Pabrikan
3.	Ruang looker	Privat	penyimpanan	Atlit	Menyimpan part kecil sepeda, jersey sepatu helm	Locker set		Pabrikan
4.	Ruang pelatih	Privat	-	Juri	Meeting antara pelatih untuk mendapat informasi dari official	kursi	10	Pabrikan
				Offical (panitia)		meja	1	Custom
5.	Ruang medis	Privat	-	Dokter	Cek up medis pada atlit sebelum bertanding	Hospital cot	1	Pabrikan
				Atlit		Medical storage	1	Pabrikan
						kursi	2	Pabrikan
						meja	1	Pabrikan
6.	Ruang media	Privat	-	Media	Media partner berkumpul dan membuat live report	Kursi	6	Pabrikan
						Meja	3	Custom
7.	Ruang offical (panitia)	Privat	-	Offical (panitia)	Ruang meeting panitia penyelenggara	Meja	1	Custom
						kursi	6	Pabrikan
8.	Ruang control	Privat	-	Offical (panitia)	Ruang scoring dan timing juri	kursi	4	Pabrikan
						meja	1	Custom
						pc	6	Pabrikan
9.	Ruang mekanik	Privat	servis	Mekanik	ruang bike check offical sepeda atlit bertanding	Multitools storage	6	Pabrikan
			sitting	Atlit		Bike stand	6	Pabrikan
			sitting	Pelatih		bench	2	Custom
10.	Ruang gym	Privat	-	Pelatih	Melatih otot kaki dan menjaga kebugaran sebelum bertanding	Sit up bench	2	Pabrikan
				Atlit		Eliptical machine	2	Pabrikan
						Barbel	2	Pabrikan
						Squat hack machine	2	Pabrikan
11.	Ruang warming up	Privat	Berlatih	atlit	Pemanasan sebelum bertanding	Roller	10	Pabrikan
			Roller	pelatih	Melatih atlit sebelum bertanding	Matt roller	10	Pabrikan
						Storage	10	Custom
						Chalk sports bowl	1	Pabrikan
						Vending machines	1	Pabrikan
12.	Tribun	Publik	Kamar mandi	Penonton	Menonton pertandingan	Kursi	74	pabrikan
			Sitting	Panitia		Closet	4	Pabrikan

13	Merchandise store	Publik	Display	Penjual	Mendisplay, menyimpan, merawat, transaksi	display		
			Kasir	Penonton / Pengunjung	Melihat, mencoba barang, transaksi	Desktop	1	Pabrikan
			Storage			Meja kasir	1	Pabrikan
14	Food court	Publik	Display	Penjual	Memasak, menyiapkan makanan, transaksi	Display		custom
			Kasir	Pembeli	Makan, transaksi	Sink	1	Pabrikan
						Kompor	1	Pabrikan
						Exhaust fan	1	Pabrikan
						Meja		Pabrikan
						Kursi		Pabrikan
15	Pos keamanan	Privat		Satpam	Duduk menunggu tamu, mengamati CCTV	meja	1	Pabrikan
						Kursi	2	Pabrikan
						Lcd tv	1	Pabrikan
16	service	privat	istirahat	Cleaning service	Duduk, menyimpan alat kebersihan	Kursi		Pabrikan
						Meja	1	Pabrikan
						Storage	1	Pabrikan

## 2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimanakah mendesain fasilitas penunjang velodrome Manahan Solo menjadi velodrome yang menerapkan prinsip memfasilitasi atlet, pengelola, dan pengunjung dengan menggunakan standar nasional?
- b. Bagaimanakah mendesain fasilitas penunjang velodrome Manahan Solo menjadi velodrome yang representative untuk menggelar event olahraga skala nasional?

## PEMBAHASAN

### A. Konsep Desain

Gaya modern dalam dunia desain mulai dikenal pada awal abad 20. Kata modernism merupakan istilah yang diberikan untuk segala bentuk baru yang muncul di berbagai cabang seni dan desain. Gerakan modern (*modern movement*) ini diprakarsai oleh empat arsitek yang juga aktif menjadi desainer interior, yaitu Walter Gropius, Ludwig Mies van der Rohe, Le Corbusier, dan Frank Lloyd Wright.

Prinsip dasar modernisme menekankan pada fungsi dan kegunaan, berfokus pada struktur, estetika abstrak, dan simbolisme. Modernisme juga menitikberatkan pada keefektifan desainer dalam penggunaan materi, bahan dan teknologi modern. Dalam penerapannya, terutama dalam cakupan desain ruang interior dan eksterior, konsep modernisme biasanya diidentifikasi melalui pemilihan fitur-fitur, seperti dinding, jendela, integrasi lanskap, dan juga bentuk-bentuk.

Konsep modernisme diaplikasikan dalam perancangan interior Velodrome Manahan Solo dengan menggunakan identitas ruang interior berkonsep modern pada umumnya. Seperti penggunaan banyak kaca, lanskap dengan orientasi horizontal, pemilihan bentuk yang sederhana, mengekspos struktur, dan juga menganjurkan orientasi bentuk mengikuti fungsi (*form following function*). Perancangan interior Velodrome Manahan Solo menggunakan konsep modernisme karena perancangan ini berfokus pada

penekanan fungsi dan kegunaan untuk memenuhi kebutuhan 3 objek aktivitas di Velodrome Manahan Solo

Selain itu, konsep desain yang direkomendasikan untuk mengatasi permasalahan desain Velodrome Manahan Solo adalah mengacu pada *city branding* Kota Surakarta (Solo) sebagai “Spirit of Java”. Simon Anholt dalam Moilanen dan Rainisto (2009:7) mendefinisikan *city branding* sebagai manajemen citra suatu destinasi melalui inovasi strategis serta kordinasi ekonomi, komersial, sosial, kultural, dan peraturan pemerintah.

“Solo, The Spirit of Java” merupakan upaya untuk memperkenalkan karakteristik, budaya, dan potensi kota Surakarta/Solo. Slogan tersebut digunakan sebagai branding dan identitas bagi kota Solo sebagai pusat kebudayaan Jawa. “Solo, The Spirit of Java” digunakan sebagai branding dan identitas bagi kota Solo, yaitu Solo sebagai Kota Budaya, Kota Pariwisata, Kota Perdagangan. Dengan dibuatnya *city branding* berupa “Solo, The Spirit of Java” diharapkan mampu menjadi pembeda dan mampu menarik faktor-faktor seperti modal, tenaga kerja dan investasi bagi wilayah Solo Raya. Arah dari pengembangan identitas wilayah “Solo, The Spirit of Java” adalah sebagai alat pemasaran baik internal maupun eksternal.

Atas dasar tersebut, warna merah dan putih dipilih menjadi warna dasar untuk keperluan proses re-desain Velodrome Manahan Solo. Warna tersebut dinilai mampu membawa identitas *city branding* dari Kota Solo. Hal ini terinspirasi dari pemilihan warna infrastruktur pendukung *city branding* Kota Solo yang sebelumnya sudah ada, seperti Bis tingkat Werkudara, Instalasi Kubus Miring, dan Bus Rel Batara Kresna, yang memiliki warna dasar merah putih. Selain itu, Kompleks Manahan selama ini lebih identik dengan tim sepakbola Persis Solo yang juga menggunakan warna tersebut sebagai citra. Pemilihan warna dasar merah dan putih diharapkan pula lebih menimbulkan motivasi dan semangat para atlet untuk berlatih dan bertanding karena juga merupakan ikon nasionalisme sebagai bangsa Indonesia. Sehingga permasalahan desain yang disoroti terkait motivasi berprestasi atlet mampu diatasi.



Figure 9. Skema warna dan material (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

## B. Desain Akhir



Figure 10. Gudang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 11. Hasil redesain (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada ruang mekanik penambahan cabinet untuk menyimpan *tools* sepeda agar tertata dengan rapi, dibagian tengah penambahan *bike repair stand* untuk memudahkan mekanik memperbaiki sepeda



Figure 12. Tribun (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 13. Hasil redesain tribun (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Permasalahan yang terdapat pada tribun adalah di sisi kiri dan kanan tribun tidak ada atap sebagai pelindung dari panas dan hujan, di bagian area juri atau panitia tidak ada partisi untuk menjawab permasalahan desain tersebut maka redesain seperti berikut :

1. Penambahan atap dibagian sisi kanan dan kiri tribun .
2. Membuat partisi di bagian tengah tribun sebagai ruang control juri dan panitia penyelenggara sebagai tempat *timing* dan *scoring*.
3. Penambahan fasilitas tempat duduk yang sebelumnya beton menjadi *stadium seats* dengan jumlah yang disesuaikan luasan beton yang sudah ada.



Figure 14. Hasil desain Food court (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Figure 15. Hasil desain ruang ganti (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

## KESIMPULAN

Velodrome Manahan-Solo, Surakarta, pada dasarnya dibuat untuk memfasilitasi atlet balap sepeda dalam melakukan aktivitasnya. Selain itu, objek aktivitas utama yang juga perlu diperhatikan yaitu pengelola dan pengunjung. Dari sisi atlet dan pengelola, sebagai sarana dan prasarana olahraga balap sepeda, perancangan interior Velodrome Manahan-Solo lebih difokuskan pada fungsi dan kegunaan. Oleh sebab itu, dipilih konsep modernism dengan kesederhanaan dalam perancangan interior dengan mengikuti fungsi, sehingga dinilai cocok dengan kebutuhan atlet dan pengelola sebagai objek aktivitas utama. Di sisi lain, pengunjung sebagai objek aktivitas yang tak kalah penting juga harus dipertimbangkan kebutuhannya. Maka dari itu, konsep modernism dipadukan dengan konsep city branding Kota Surakarta/Solo, dengan tujuan menjadikan velodrome lebih representative sebagai bagian dari identitas Kota Solo. Konsep ini berupaya untuk menambah minat dan ketertarikan pengunjung untuk

berkunjung. Pengunjung pun diharapkan dapat terpenuhi kebutuhannya terutama saat pengadaan event.

Konsep perancangan ini terdiri dari ruang gym, ruang pemanasan, ruang staff, ruang media, tribun, area komersial, ruang loker, ruang medis, dan juga ruang penyimpanan sepeda. Dengan meningkatnya kualitas sarana dan prasarana Velodrome Manahan-Solo diharapkan meningkatkan kepuasan atlet, pengelola, dan pengunjung dalam mengoptimalkan velodrome ini. Meningkatnya kepuasan berbagai objek aktivitas Velodrome Manahan-Solo dapat menjadi indikasi peningkatan semangat latihan dan apresiasi terhadap cabang olahraga balap sepeda. Dengan demikian, cabang olahraga balap sepeda di Indonesia bisa meningkatkan performa dan prestasinya secara nasional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hapsari, Yuushiina Dini. (2014). *Bekasi Cycling Center*. Tugas akhir, Universitas Diponegoro Semarang.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga. (2016). *Peraturan Sekretaris Kementerian Pemuda Dan Olahraga Nomor 145 Tahun 2016 tentang Petunjuk Teknis Bantuan Pemerintah Berupa Prasarana Olahraga Prestasi Yang Akan Diserahkan Kepada Masyarakat/Pemerintah Daerah*. Diakses 16 Desember 2016 pada [http://kemenpora.go.id/img\\_upload/files/Juknis%20Prasarana%20Olahraga%20Prestasi.pdf](http://kemenpora.go.id/img_upload/files/Juknis%20Prasarana%20Olahraga%20Prestasi.pdf)
- Laseau, Paul. (2001). *Graphic thinking for architects and designers*, 3d. ed. *Scitech Book News*, 25. Diakses 20 Desember 2016 pada <http://search.proquest.com/docview/200047940?accountid=31562>
- Nugroho, Yusuf Azis; et al. (2013). *Pengaruh Pemberian Core Stability Exercise terhadap Back Pain Myogenik pada Atlet Balap Sepeda*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ralph Schurmann, Dipl.-Ing. *Project Guide VELODROMES*. Architekt within the IAKS. Germany.
- Suryonindito, Andreas. (2012). *Arena Balap Sepeda Velodrom di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. <http://www.modernsandiego.com/ModernDefinition.html>  
<http://www.cmhpf.org/educationmodernism.htm>