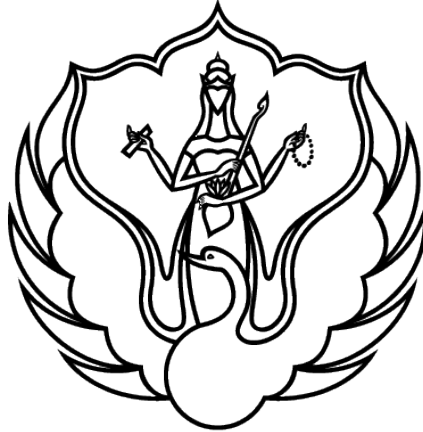


**PERANCANGAN INTERIOR
KOMPLEKS WISMA PSIM YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh :

Ivo Satya Wicaksono

NIM 1210007123

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

2019

PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS WISMA PSIM YOGYAKARTA

ABSTRAK

Wisma Atlet dan Training Center Sepak Bola PSIM di Yogyakarta merupakan rencana atau proses untuk mengembalikan lagi kualitas persepak bolaan di D.I.Yogyakarta khususnya pada Kota Yogyakarta. Rencana ini dilatar belakangi oleh permasalahan menurunnya kualitas klub sepak bola PSIM yang dikarenakan kurang matangnya pemain PSIM ketika bermain sepak bola. Minimnya fasilitas yang ada pada bangunan lama menjadi faktor yang buat kualitas permainan atlet PSIM menjadi kurang baik. Wisma atlet dan tranining center ini berusaha menghadirkan suasana bangunan yang sehat, ramah lingkungan, dan hemat energi. Sehingga diharapkan nantinya dalam konsep desain akhir yang dihasilkan mampu meningkatkan kualitas kesehatan, kebugaran, dan skill dalam bermain bola

Kata Kunci: Yogyakarta, Wisma Atlet, Sehat, Ramah Lingkungan, Hemat Energi

ABSTRACT

Wisma Athletes and PSIM Soccer Training Center in Yogyakarta is a plan or process to restore the quality of football matches in D.I. Yogyakarta especially in Yogyakarta City. This plan was motivated by the problem of decreasing the quality of the PSIM football club due to the lack of maturity of PSIM players when playing soccer. The lack of facilities in old buildings is a factor that makes PSIM athlete's game quality less good. The athlete's house and training center are trying to bring a healthy, environmentally friendly and energy-efficient building atmosphere. So that it is expected that later in the final design concept produced can improve the quality of health, fitness, and skills in playing football.

Keywords : *Yogyakarta, Athletes Guesthouse, Healthy, Environmentally Friendly, Save Energy*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS WISMA PSIM YOGYAKARTA

diajukan oleh Ivo Satya Wicaksono, NIM 1210007123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs.Hartoto Indra S, M.Sn
NIP 19590306 199003 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds
NIP 19791129 200604 1 003

Cognate/Anggota

Anom Wibisono, SSn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi/Ketua,Anggota

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des
NIP 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua sebagai donatur utama dalam proyek tugas akhir ini yang telah memberi dorongan semangat, nasihat, dan doanya selama ini.
3. Adikku, Michael Satya Rahmawan.
4. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S, M.Sn sebagai dosen pembimbing 1 dan Bapak Hangga Hardhika, M.Ds sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberi nasehat, kritik dan saran bagi penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Ibu Yulita Kodrat P. MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku dosen wali dan Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior.
8. Bapak Edy (Mantan Ketua BPO Yogyakarta), Bapak Jarot (Manajemen PSIM Yogyakarta), dan Mas Katrok atas ijin survey dan data-data yang diberikan.

9. *Special thanks* untuk Hogie, Ony, Gian, Aro, Agip, Marina, Edy, Herku, Site, Bagus dan lainnya yang tak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi tangan-tangan ajaib saya hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman kontrakan “BAROKAH”, kontrakan “KONTRON 2012”, Dede, Dika, Endru, Najmi atas hiburan dan bantuan yang tak ada hentinya.
11. Teman di kampus, INDIS (Interior Desain 2012), GRADASI (Interior Desain 2013), KONCO KANDUNK (Interior Desain 2014).
12. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
13. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 19 Juni 2019

Penulis,

Ivo Satya Wicaksono

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,

Ivo Satya Wicaksono

NIM 1210007123

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II.....	6
A. Tinjauan Pustaka	6
1. Sejarah Wisma Atlet di Indonesia	6
2. Definisi Wisma.....	6
3. Karakter Wisma.....	7
4. Bagian Dalam Wisma.....	10
5. Fungsi Bangunan Wisma.....	11
6. Pengguna Wisma Atlet.....	12
7. Teori Khusus	12
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Sasaran Desain	13
3. Data	13
4. Daftar Kebutuhan	45
BAB III	48
A. Pernyataan Masalah	48
B. Ide Solusi Desain	48

BAB IV	50
A. Alternatif Desain	50
1. Alternatif Estetika Ruang	50
2. Alternatif Penataan Ruang.....	54
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	58
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	64
B. Hasil Desain	73
2. Rendering Perspektif	75
3. Gambar Layout.....	84
4. Detail Khusus	85
BAB V.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. Kasur Tidur Lipat ala Frankfurt	10
Gambar 3. Desain dan Tatanan Perabot Kamar Mandi.....	11
Gambar 5. Srtuktur Organisasi.....	18
Gambar 6. Lokasi Kompleks Wisma Pemain PSIM	19
Gambar 7. Denah Kompleks Wisma Pemain PSIM	19
Gambar 8. Tampak Eksisting Kompleks Wisma Pemain PSIM.....	20
Gambar 9. Potongan Eksisting Kompleks Wisma Pemain PSIM.....	20
Gambar 10. Site Plan Kompleks Wisma Pemain PSIM	21
Gambar 11. Gedung Utama Ruang Pertemuan Dan Kantor PENGPROV DIY ...	21
Gambar 12. Gedung Utama Ruang Pertemuan Dan Kantor PENGPROV DIY ...	22
Gambar 13. Denah Lantai 1 Dan Lantai 2 Wisma Atlet PSIM.....	22
Gambar 14. Potongan Wisma Atlet PSIM	22
Gambar 15. Potongan Wisma Atlet PSIM	23
Gambar 16. Kondisi Kompleks Wisma Pemain PSIM	23
Gambar 17. Plafon Gedung Utama	24
Gambar 18. Kondisi Jendela Gedung Utama	24
Gambar 19. Kondisi Interior Gedung Utama	25
Gambar 20. Kondisi Interior Gedung Utama	25
Gambar 21. Kantor Pengprov DIY	26
Gambar 22. Kondisi Lantai Wisma PSIM	28
Gambar 23. Kondisi Wisma PSIM dan Ruang Sekretariat	29
Gambar 24. Kondisi Plafon Wisma PSIM	29
Gambar 25. Kondisi Pencahayaan Wisma PSIM.....	30
Gambar 26. Pencahayaan Buatan Wisma PSIM	31
Gambar 27. Penghawaan Alami Wisma PSIM	31
Gambar 28. Penghawaan Buatan pada Ruang Sekretariat	32
Gambar 29. Bentuk Sirkulasi	33
Gambar 30. Jenis Sirkulasi.....	34
Gambar 31. Standar Ukuran Shower	37
Gambar 32. Standar Ukuran Tempat Duduk Sofa	37
Gambar 33. Standar Ukuran Tempat Duduk Sofa	38
Gambar 34. Standar Ukuran Meja Rapat	38
Gambar 35. Berbagai Macam Bentuk Meeting Room.....	39
Gambar 36. Ukuran Standar Shared Kitchen	39
Gambar 37. Pembagian Ruang.....	40
Gambar 38. Mind Map Solusi Desain.....	48
Gambar 39. Skema Warna	51
Gambar 40. Batik Parang Rusak	52
Gambar 41. Skema Material	53
Gambar 42. Bubble Plan Terpilih	54
Gambar 43. Bubble Plan Alternatif.....	55
Gambar 44. Block Plan Terpilih	56
Gambar 45. Block Plan Alternatif.....	57

Gambar 46. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	58
Gambar 47. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	59
Gambar 48. Reception Desk	61
Gambar 49.. Meja Kerja Custom	62
Gambar 50. Tempat Tidur Custom	62
Gambar 51. Meja Kerja Custom	63
Gambar 52. Jenis Lampu 1.....	64
Gambar 53. Jenis Lampu 2.....	65
Gambar 54. Jenis Lampu 3.....	65
Gambar 55. Mekanikal Elektrikal Kantor Pengprov DIY	72
Gambar 56. Mekanikal Elektrikal Kantor PSIM.....	72
Gambar 57. Mekanikal Elektrikal Lantai 1 Wisma PSIM	73
Gambar 58. Mekanikal Elektrikal Lantai 2 Wisma PSIM	73
Gambar 59. Sketsa Manual Lobby Wisma Atlet	73
Gambar 60. Sketsa Manual Ruang Kerja.....	74
Gambar 61. Sketsa Manual Kamar Tidur	74
Gambar 62. Desain Area Resepsionis.....	75
Gambar 63. Desain Semi Public Meeting Room	75
Gambar 64. Area Tangga Wisma Atlet.....	76
Gambar 65. Desain Area Tangga Wisma Atlet.....	76
Gambar 66. Desain Dapur.....	77
Gambar 67. Desain Ruang Makan	77
Gambar 68. Desain Kamar Tidur	78
Gambar 69. Desain Area Lobby Wisma Atlet	78
Gambar 70 Desain Ruang Kerja Kantor Pengprov	79
Gambar 71. Desain Kitchen Set	79
Gambar 72. Desain Ruang Tunggu Kantor Pengprov	80
Gambar 73. Desain Gedung Utama	80
Gambar 74. Desain Lobby Kantor PSIM.....	81
Gambar 75. Desain Ruang Kerja Kantor PSIM	81
Gambar 76. Desain Meeting Room Kantor PSIM	82
Gambar 77. Desain Kitchen Dan Mini Bar Kantor PSIM	82
Gambar 78. Desain Coaching Class.....	83
Gambar 79. Desain Kamar Mandi Atlet	83
Gambar 80. Layout Kantor Pengprov DIY	84
Gambar 81. Layout Lantai 1 Wisma Atlet.....	84
Gambar 82. Layout Lantai 2 Wisma Atlet.....	84
Gambar 83. Layout Kantor PSIM Yogyakarta	85
Gambar 84. Rencana Lantai Kantor Pengprov DIY	85
Gambar 85. Rencana Plafon Kantor Pengprov DIY	86
Gambar 86. Rencana Lantai Kantor PSIM Yogyakarta.....	86
Gambar 87. Gambar Rencana Lantai 1 Wisma PSIM Yogyakarta.....	87
Gambar 88. Rencana Lantai 2 Wisma PSIM Yogyakarta.....	87
Gambar 89. Rencana Plafon Lantai 1 Wisma PSIM Yogyakarta.....	87
Gambar 90. Rencana Plafon Lantai 2 Wisma PSIM Yogyakarta	88

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Luasan Ruangan.....	15
Tabel 2. Fungsi, Pengguna Ruang, dan Kebutuhan Ruang.....	16
Tabel 3. Ide Solusi Desain	49
Tabel 4. Furniture Pabrikasi.....	60
Tabel 5. Standarisasi Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung.....	66
Tabel 6. Standarisasi Pengukuran Cahaya	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan salah satu kebutuhan kesehatan yang sangat penting. Selain itu, olahraga dianggap sebagai salah satu media *entertainment* yang menarik bagi masyarakat. Sepak bola merupakan salah satu cabang olah raga paling populer dan digemari bukan hanya di Indonesia bahkan juga di dunia dari dulu hingga saat ini. Mulai dari kompetisi sepak bola lokal hingga kompetisi sepak bola antar negara yakni Piala Dunia yang digelar setiap 4 tahun sekali, selalu menyedot animo publik tersendiri. Fenomena tersebut menjadikan sepak bola tidak hanya sebagai ajang olahraga untuk mengejar prestasi, namun telah menjadi sebagai suatu industri, yang menghibur dan memiliki nilai jual untuk di komersilkan.

PSIM kependekan dari Perserikatan Sepak Bola Indonesia Mataram adalah sebuah klub sepak bola di Yogyakarta yang didirikan pada 5 September 1929 dengan nama awal Persatuan Sepakraga Mataram (PSM). Nama Mataram digunakan karena Yogyakarta merupakan pusat pemerintahan kerajaan Mataram (Ngayogyakarta Hadiningrat). Kemudian pada tanggal 27 Juli 1930 nama PSM diubah menjadi PSIM seperti yang dikenal sekarang, sebagai akibat tuntutan pergerakan kebangsaan untuk mencapai kemerdekaan Indonesia. PSIM sendiri saat itu sesungguhnya merupakan suatu badan perjuangan bangsa dan Negara Indonesia.

PSIM menjadi salah satu team di Indonesia yang ikut ambil bagian dalam pembentukan PSSI. Pada tanggal 19 April 1930, VIJ - Voetbalbond Indonesische Jakarta (Sjamsuedin, mahasiswa RHS), BIVB - Bandoengsche Indonesische Voetbal Bond (Gatot), PSM - Persatuan sepak bola Mataram Yogyakarta (Daslam Hadiwasito, A. Hamid, dan M. Amir Notoprato), VVB - Vortenlandsche Voetbal Bond Solo (Soekarno), MVB - Madioensche Voetbal Bond Madiun (Kartodarmoedjo), IVBM - Indonesische Voetbal Bond Magelang (E.A. Mangindaan), dan SIVB - Soerabajasche Indonesische Voetbal Bond Surabaya (Pamoedji).

Pertemuan tersebut, menetapkan Soeratin sebagai ketua umum PSSI yang pertama. Persatuan Sepak Raga Seluruh Indonesia (PSSI) pada tahun 1931 dan berkedudukan di Yogyakarta. Klub kebanggaan masyarakat Yogyakarta ini berada di kompleks monumen PSSI pintu No.1, Jl. Mawar I, Baciro, Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Monumen PSSI sejak pertama berdiri pada 1955. Bangunan yang berada dalam kompleks Wisma PSIM itu kurang mendapat perhatian. Selama lebih dari separuh abad, bangunan tersebut hampir tidak tersentuh renovasi. Tidak adanya dana khusus yang dialokasikan untuk perawatan Monumen dan Wisma PSIM menjadi kendala utama. Alhasil, bangunan tua itu semakin terbengkalai. Kondisi Monumen PSSI dan Wisma PSIM memang memprihatinkan. Di beberapa tempat di bagian atap mulai bolong, dan menyebabkan kebocoran di sejumlah sudut. Dinding mulai kusam. Sementara pencahayaan pun sangat minim. Ditambah beberapa kaca yang sudah pecah.

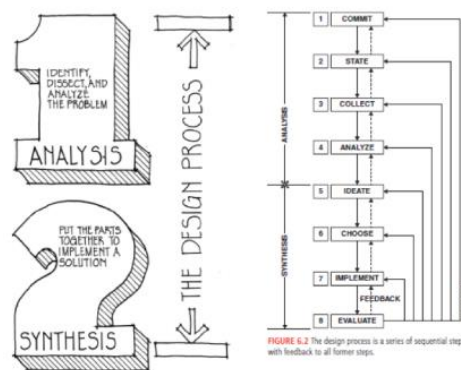
Tepat pada 14 Agustus 2009 lalu, bangunan yang menyatu dengan kantor Pengprov DIY dan satu kompleks dengan Wisma pemain PSIM mendapat perhatian oleh pemerintah sehingga direnovasi dan diresmikan. Acara peresmian sendiri langsung dilakukan Ketua KONI DIY, GBPH Prabukusumo dan dihadiri sejumlah pengurus PSSI DIY, klub sepak bola di DIY dan sejumlah pelaku sepak bola di Yogyakarta.

Sebagai salah satu kompleks Monumen bersejarah atas berdirinya induk organisasi sepak bola tertinggi di Indonesia, Kompleks Wisma PSIM harus mampu memberikan suatu kenyamanan bagi semua orang terutama bagi pemain/atlet PSIM itu sendiri. Kompleks Wisma PSIM tentunya harus memiliki pelayanan dan fasilitas yang baik, dengan perencanaan dan perancangan kembali interior kompleks Monumen PSSI, kantor Pengprov DIY dan Wisma PSIM, diharapkan nantinya menjadi salah satu penunjang prestasi bagi sepak bola di Yogyakarta maupun pada Indonesia pada khususnya yang akan mampu berkandah di dunia sepak bola internasional serta mampu mendatangkan keuntungan bagi klub PSIM maupun PSSI.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analysis*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *synthesis*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Pada Perancangan Interior Kompleks wisma PSIM Yogyakarta pola pikir perancangan yang digunakan adalah proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses programming. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab *brief* serta memecahkan permasalahan.

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik) yang akan digunakan yaitu dengan survei langsung ke Kompleks Wisma PSIM untuk melakukan wawancara dengan pihak pengelola serta pihak-pihak pengguna Wisma PSIM, mengumpulkan data dan permasalahan berkaitan dengan kondisi wisma PSIM sebelum renovasi, observasi tata kondisi ruang Stadion pasca renovasi, observasi berkaitan dengan daftar kebutuhan ruang dan pengumpulan gambar kerja serta dokumentasi kondisi lapangan. Sedangkan data literatur didapatkan dari buku dan website.

b. Metode Penelusuran Masalah

Metode Penelusuran masalah yang akan digunakan dengan cara mengumpulkan data-data yang sudah didapat dan membahasnya berdasarkan kajian literatur dan kajian eksiting

proyek. Menganalisa kondisi lapangan, dibandingkan dengan standar pada literatur dan keinginan klien. Kemudian menganalisa data-data tersebut dengan menggunakan *conceptual diagram* dan *parti diagram*.

c. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain yang digunakan yakni dengan *brainstorming* mengumpulkan ide sebanyak mungkin kemudian mengilustrasikan ide tersebut melalui sketsa dan *moodboard*. Setelah itu dilakukan pemilihan desain yang dianggap mampu mengatasi permasalahan yang ada di lapangan dengan berdasarkan diagram matriks kriteria.

d. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yakni dengan meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab brief dan memecahkan masalah yang ada di lapangan serta apakah desain tersebut sudah sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.