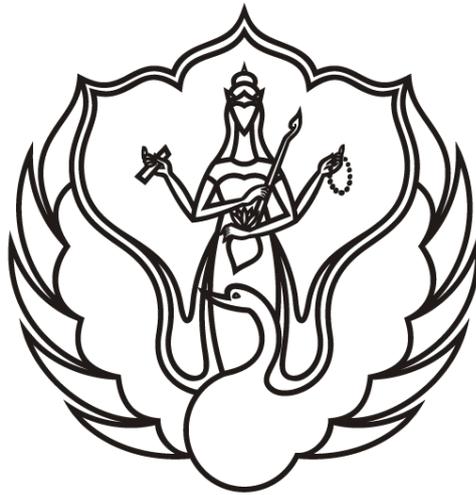


NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS WISMA
PSIM YOGYAKARTA**



IVO SATYA WICAKSONO

NIM: 1210007123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**PERANCANGAN INTERIOR KOMPLEKS WISMA PSIM
YOGYAKARTA**

IVO SATYA WICAKSONO ¹

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI

Yogyakarta

Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon Bantul Yogyakarta

¹⁾ Email: ivosatya17@gmail.com

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

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 *training 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: Wisma Atlet, Sehat, Ramah Lingkungan, Hemat Energi

I. PENDAHULUAN

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 (Sjamsedin, mahasiswa RHS), BIVB - Bandoengsche Indonesische Voetbal Bond (Gatot), PSM - Persatuan sepak bola Mataram Yogyakarta (Daslam Hadiwasito, A. Hamid, dan M. Amir Notopratomo), VVB - Vortenlandsche Voetbal Bond Solo (Soekarno), MVB - Madioensche Voetbal Bond Madiun (Kartodarmoedjo), IVBM - Indonesische Voetbal Bond Magelang (E.A. Mangindaan), dan SIVB - Soerabajasche Indonesische

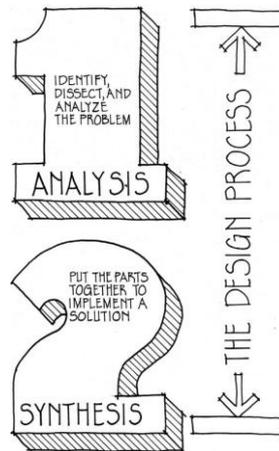
Voetbal Bond Surabaya (Pamoedji). Pertemuan tersebut, menetapkan Soeratin sebagai ketua umum PSSI yang pertama. Persatuan Sepak Raga Seluruh Indonesia (PSSI) pada tahun 1931 dan berkedudukan di Yogyakarta. Klub kebanggaan masyarakat Yogyakarta ini berada di kompleks monumen PSSI pintu No.1, Jl. Mawar 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 berkalah di dunia sepak bola internasional serta mampu mendatangkan keuntungan bagi klub PSIM maupun PSSI.

II. METODE



Gambar 1. Proses Desain

(Sumber: *Design Interiors*, Rosmary Kilmer 2014.)

Metode desain yang dikembangkan oleh Rosemary Kilmer dalam buku yang ia tulis yakni "*Design Interior*" ini merupakan penjabaran dari dua tahapan sederhananya. Terdapat delapan metode yang dijabarkan dari dua proses sederhana tersebut.

A. *Commit (Accept the Problem)*

Memahami permasalahan yang akan dihadapi maka langkah pertama yang harus diambil oleh desainer adalah komitmen. Berhubungan dengan proses penulis, maka langkah pertama yang harus diambil ialah berkomitmen dengan segala permasalahan yang berada di Kompleks Wisma PSIM, baik permasalahan yang sudah ada ataupun permasalahan lain seperti pengembangan konsep dan ide lainnya.

B. *State (Define the Problem)*

Pendefinisian masalah, pada tahapan ini maka penulis harus mampu mendefinisikan masalah-masalah yang berada di Kompleks Wisma PSIM, dengan tujuan untuk menemukan solusi dan ide-ide yang baru.

C. *Collect (Gather the Facts)*

Setelah penulis selesai mendefinisikan permasalahan yang ada di Kompleks Wisma PSIM dan mampu memahaminya secara jelas, maka tahapan berikutnya adalah mengumpulkan semua data dan informasi yang

ada dengan daftar permasalahan tersebut. Tahapan ini pada umumnya juga biasa disebut dengan “*programming*”.

D. *Analyze*

Pada tahapan ini, penulis mulai menganalisa seluruh data yang dimiliki. Penulis hendaknya melihat kembali data-data serta informasi yang telah didapatkan dari Kompleks Wisma PSIM, mulai mengembangkan solusi atau kemungkinan-kemungkinan yang mampu dikembangkan, membaginya dalam beberapa katagori sehingga akan memudahkan dalam proses berikutnya.

E. *Ideate*

Tahapan ini merupakan tahapan yang paling menarik. Setelah penulis memahami permasalahan yang ada di Kompleks Wisma PSIM serta beberapa gambaran solusi dari proses sebelumnya, dititik ini penulis akan mulai mengembangkan ide, mulai dengan mengembangkan beberapa konsep dan membuat skema atau gambar sebagai salah satu bentuk dari pengembangan ide tersebut.

F. *Choose (Select the Best Option)*

Pemilihan, setelah melalui beberapa tahapan sebelumnya penulis telah mendapatkan solusi dari segala permasalahan serta berbagai ide dalam proses mendesain Kompleks Wisma PSIM. Maka, langkah berikutnya adalah melihatnya kembali dan memilih yang terbaik dari berbagai ide yang muncul tersebut.

G. *Implement (Take Action)*

Implementasi atau juga biasa disebut dengan eksekusi. Setelah semua tahapan sebelumnya selesai, maka dengan data akhir yang dimiliki, penulis siap untuk menerapkan ide serta gagasan yang ia dapatkan untuk memebentuk sebuah ruang baru di Kompleks Wisma PSIM.

H. *Evaluate (Critically Review)*

Evaluasi, tahapan ini dalah tahapan terakhir yang diambil oleh penulis. Penulis melihat kembali pada hasil yang telah diraih, apakah telah sesuai dengan yang direncanakan atau bahkan lebih baik. Tahapan ini sangat penting bagi penulis, karena pada tahapan ini penulis mampu melihat

keseluruhan proses dalam menyelesaikan re-desain Kompleks Wisma PSIM tersebut dan seberapa puaskah public dengan karya yang telah dihasilkannya.

III. HASIL

A. Permasalahan Desain

Berdasarkan hasil data survey lapangan yang di peroleh, kondisi Kompleks Wisma PSIM pasca renovasi sudah tertata dengan baik. Pada fasad bangunan terlihat kokoh dengan menggunakan gaya modern. Selain itu untuk ventilasi bangunan sudah tercukupi. Fasilitas kamar bagi pemain/atlet dan toilet juga sudah memadai. Pada interior Wisma Pemain PSIM penataan ruang, sirkulasi dan pengorganisasian ruang sudah cukup baik. Untuk pengisi ruang dalam wisma pemain/atlet memang belum ada karena belum sepenuhnya selesai direnovasi. Namun untuk memenuhi standarisasi berskala Nasional harus mengikuti regulasi yang sudah ditetapkan oleh badan organisasi sepakbola internasional yakni *Federation of International Football Association (FIFA)* ataupun *Asian Football Confederation (AFC)*. Selain pengoptimalan penataan ruang, masih ada beberapa permasalahan yang ada wisma pemain/atlet yakni :

- a. Nampak dari site plan, ada beberapa fasilitas ruang yang belum ada yakni ruang Medis, Ruang Laundry dan Setrika, Ruang Koferensi Pers, Ruang Tim Pelatih, Ruang Manajemen Klub dan Ruang Massage untuk atlet. Kondisi tersebut mengakibatkan kebutuhan ruang dalam wisma pemain/atlet bertambah sedangkan ruang pada bangunan wisma pemain/atlet memiliki keterbatasan area
- b. Pencahayaan pada beberapa ruang masih kurang walaupun sudah di bantu dengan pencahayaan buatan seperti pada Ruang Santai, Ruang Tamu, dan kantor Pengprov DIY karena posisi Wisma dan Kantor Pengprov memang berada di belakang Gedung Utama Monumen PSSI.

B. Konsep Desain

Konsep dari desain ini adalah menciptakan suasana ruang yang nyaman. Fokus dari desain ini adalah membuat pola aktivitas yang lebih nonformal, simple dan tetap fungsional. Selain itu menata konfigurasi

layout sebagai pemisah area, yang mana akan membuat staff atau pengunjung lebih mudah dalam melakukan aktifitas. Oleh karena itu dipilihlah gaya post modern dalam perancangan perpustakaan Kompleks Wisma PSIM.

Mengacu pada Traditional Culture yang di gabungkan dengan gaya Modern sebagai acuan dalam menciptakan citra ruang yang nyaman, dan *homey*. Dengan konsep dan prinsip itu, sangatlah cocok bila dipadukan dengan gaya post modern sebagai pelengkap visual dan tak melupakan fungsinya

Material yang digunakan pada perancangan ini merupakan material yang nyaman dan aman digunakan serta mudah dalam perawatan seperti kayu jati dengan *finishing* melamin, stainless steel, parquet, lantai concrete dan kaca. Selain itu juga terdapat material yang digunakan sebagai peredam bunyi seperti karpet, *masking* dan akustik panel.

IV. PEMBAHASAN

Untuk mencapai segala tujuan yang diinginkan oleh Kompleks Wisma PSIM, pada perancangan interior ini dipilihlah gaya Post Modern yang dikombinasikan dengan bentuk dan struktural bangunan yang bertujuan agar dapat memaksimalkan kinerja karyawan maupun fasilitas yang ada di dalamnya agar dapat selalu nyaman dikunjungi.

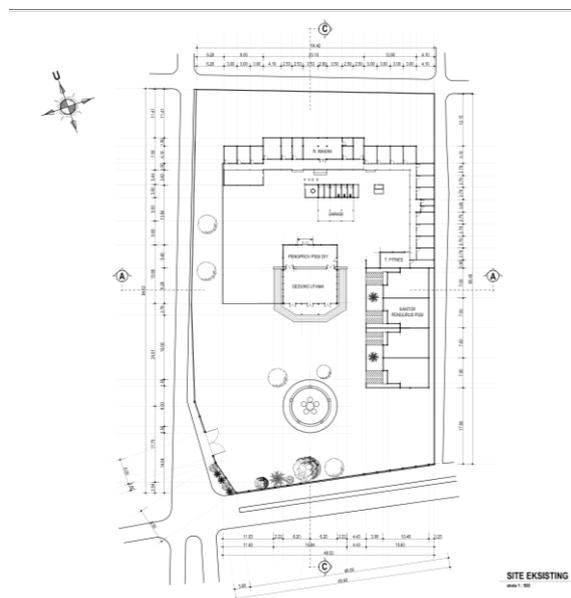
Arsitektur Modern memiliki prinsip yaitu fungsional dan efisiensi. Arsitektur Modern itu timbul karena adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang membuat manusia cenderung memilih sesuatu yang ekonomis, mudah dan bagus. Beberapa pendapat tentang Arsitektur Modern (<http://itscomma9.com/>):

1. *Form follows function*, yang dicetuskan oleh pemahat Horatio Greenough (Louis Sullivan);
2. *Less is more*, yang diumumkan oleh Arsitek Mies van der Rohe;
3. *Less is more only when more is too much*, yang dikatakan oleh Frank Lloyd Wright

Menata konfigurasi layout dengan system terpusat akan membuat staff atau karyawan lebih komunikatif satu dengan lainnya. Organisasi

terpusat menurut D.K. Ching (1996) adalah sebuah ruang dominan yang terpusat dengan pengelompokan sejumlah ruang sekunder. Organisasi terpusat dengan bentuk yang relatif padat dan secara geometri teratur dapat digunakan untuk :

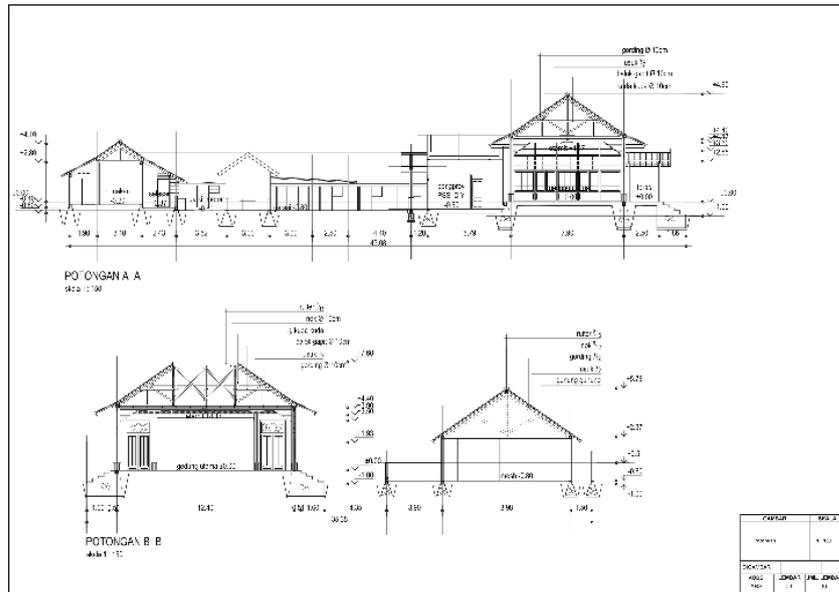
1. Menetapkan titik-titik yang menjadi *point of interest* dari suatu ruang.
2. Menghentikan kondisi-kondisi aksial
3. Berfungsi sebagai suatu bentuk obyek di dalam daerah atau volume ruang yang tetap.



Gambar 2 Site Plan Kompleks Wisma PSIM
(Sumber: arsip BPO Yogyakarta)



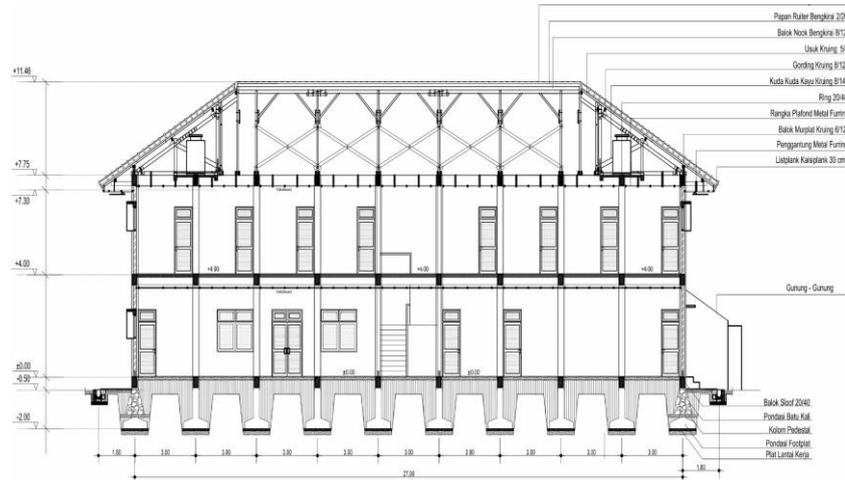
Gambar 2.0. Tampak Eksisting Kompleks Wisma Pemain PSIM
(Sumber : arsip BPO Yogyakarta)



Gambar 2.1. Potongan Eksisting Kompleks Wisma Pemain PSIM
(Sumber : arsip BPO Yogyakarta)



Gambar 2.2. Denah Lantai 1 Dan Lantai 2 Wisma Atlet PSIM
(Sumber : Ivo satya, 2019)



Gambar 2.3. Potongan Wisma Atlet PSIM

(Sumber : Ivo Satya, 2019)

Pada perancangan interior ini juga mengangkat tema *Traditional Culture* pada interior Kompleks Wisma PSIM Yogyakarta yang merupakan tempat dimana Kompleks Wisma PSIM ini berada. Tema tersebut merupakan solusi karena sesuai dengan mengangkat kembali gairah pemerintah kota agar lebih memperhatikan salah satu warisan budaya yang ada di Yogyakarta.

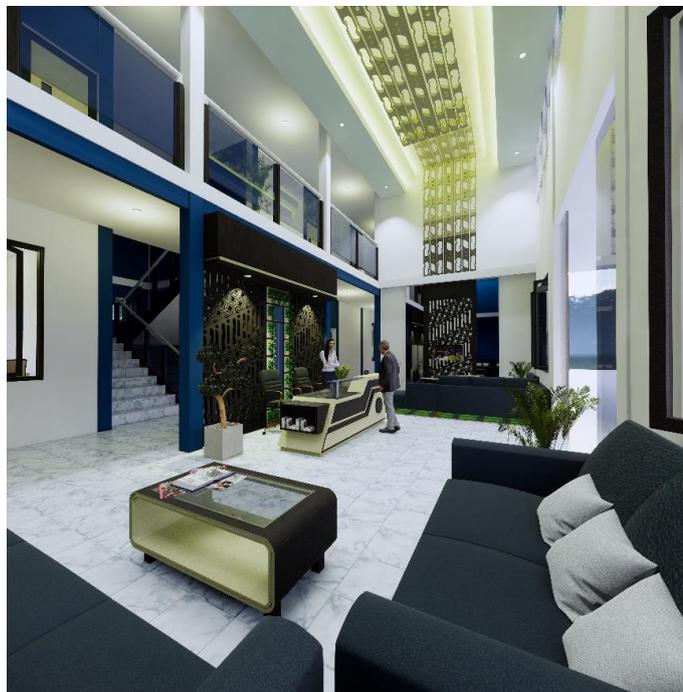
Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini adalah gedung utama, kantor Pengprov DIY, Wisma Atlet, kantor Sekretariat PSIM, dan Kantor Sekretariat PSSI DIY. Untuk mencapai segala tujuan yang diinginkan oleh Kompleks Wisma PSIM , maka dipilihlah gaya Post Modern.

A. Lobby Wisma Atlet

Lobby Wisma merupakan salah satu ruang yang sangat berpengaruh pada kelangsungan kegiatan para atlet, dimana lobby atlet di pergunakan untuk menerima tamu ataupun tempat penitipan kunci atlet ketika atlet tidak berada dalam wisma.



Gambar 3. Area Lobby Wisma
(Sumber: Ivo Satya, 2019)



Gambar 4. Hasil Desain Lobby
(Sumber: Ivo Satya, 2019)

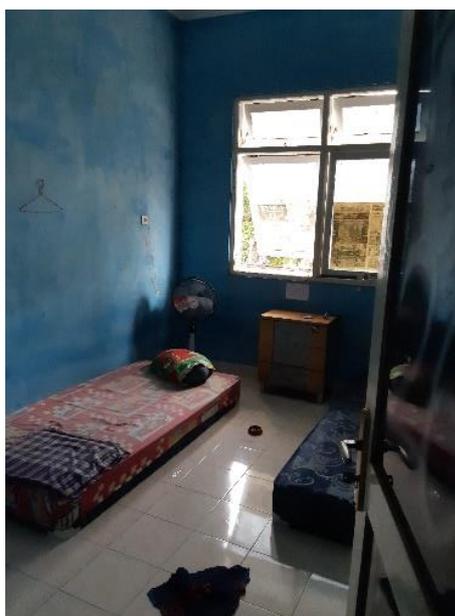


Gambar 5. Hasil Desain Lobby

(Sumber: Ivo Satya, 2019)

B. Kamar Tidur Atlet

Permasalahan yang ada pada kamar tidur atlet adalah tidak tertata dengan rapih sehingga terkesan kumuh. Dengan ruangan yang sempit dan satu kamar di gunakan untuk 2 orang ruangan tersebut seakan terasa pengap dengan kurang nya udara maupun pencahayaan yang minim.



Gambar 6. Kamar Tidur Atlet

(Sumber: Ivo Satya, 2019)



Gambar 7. Hasil Desain
(Sumber: Ivo Satya, 2019)

C. Kantor Pengprov DIY

Area Kantor Pengprov DIY di desain dengan mengutamakan efektifitas ruang yang minimalis, sehingga banyak ruang terbuka agar ruang tersebut dapat terlihat luas dengan mengutamakan sirkulasi ruang yaang cukup.



Gambar 8. Fasad Kantor Pengprov DIY
(Sumber: Ivo Satya, 2019)



Gambar 10. Kantor Pengprov DIY
(Sumber: Ivo Satya, 2019)



Gambar 11. Kantor Pengprov DIY
(Sumber: Ivo Satya, 2019)

V. KESIMPULAN

Perancangan kembali Kompleks Wisma PSIM Yogyakarta perlu adanya pemikiran yang sangat panjang. Bangunan yang memiliki aktivitas beragam ini harus di rancang ulang sedemikian rupa sehingga dapat mengakomodir semua aktivitas yang ada disana.. Bangunan yang pokok utama aktivitas ada di perpustakaan ini membutuhkan fasilitas yang dapat mendukung kinerja karyawan sehingga dapat bekerja lebih efektif dan efisien.

Gaya Post Modern dipilih untuk mewakili Tradisional *Culture* dan Modern juga pada tampilan dari perancangan desain interior ini. Desain yang memiliki karakteristik simple dan fungsional dirasa cocok untuk mengakomodir semua kegiatan agar lebih baik lagi sehingga pengguna dapat beraktifitas dengan baik dan Kompleks Wisma PSIM mampu menjadi acuan kompleks Atlet di Yogyakarta pada umumnya dan khususnya pada Indonesia

DAFTAR PUSTAKA

Ching, F. D. (1996). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahanan*. Jakarta: Erlangga.

Kilmer, R. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Sosiologi Gaya Hidup Chaney (1996:92). Dipetik November 4 , 2017, dari sites.google.com: <http://pujisetriya.blogspot.co.id/2012/12/sosiologi-gaya-hidup.html>

Website:

<http://itscomma9.com/>

<http://radiobuku.co.id/>