

**PERANCANGAN INTERIOR ARENA *BOWLING*
BENGAWAN *SPORT CENTER* SURAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Ilham Bergas Pradana

NIM 1610178123

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

2020

**PERANCANGAN INTERIOR ARENA *BOWLING*
BENGAWAN *SPORT CENTER* SURAKARTA**



PERANCANGAN

oleh:

Ilham Bergas Pradana

NIM 1610178123

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Interior
2020**

**PERANCANGAN INTERIOR ARENA BOWLING
BENGAWAN SPORT CENTER SURAKARTA**

Ilham Bergas Pradana
pradanailham30@gmail.com

Abstract

Bowling is a unpopular game it is can be less desirable in Indonesia, seen from the lack of means of this sports game. Many bowling arenas are closed due to the lack of interest. The image of the bowling arena which portrays elite sports games and the interior atmosphere that is intended for certain groups adds to the factor of this sports game becoming less popular. In the design of Bengawan bowling, process in designing uses the design method of thinking according to Stanford d.school. The method used to analyze the existing solution is found. From the analysis of the design objects, universal design principles need to be applied so that the room design is not designed for certain circles that can be agreed upon by all circles. With the location of the project located in heritage city, the concept of space concept will be considered by including local culture and it is also necessary to implement it which is expected to blend in with the local environment which is further prepared as an identity for Bengawan bowling itself. With the identity of what is expected to be the hallmark of Bengawan bowling which is expected to attract more visitors.

Keyword : Bowling, Identity, Contemporer

Abstrak

Bowling merupakan permainan yang kurang diminati di Indonesia, terlihat dari minimnya sarana dari olahraga permainan ini. Banyak arena *bowling* yang ditutup karena sepi peminat. *Image* arena *bowling* yang mencitrakan olahraga permainan kalangan elit dan suasana interior yang diperuntukkan bagi kelompok tertentu menambah faktor permainan olahraga ini menjadi kurang populer. Pada perancangan Bengawan *bowling*, proses dalam mendesain menggunakan metode *design thinking* menurut *Stanford d.school*. Metode ini digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada agar ditemukan solusinya. Dari analisis terhadap objek perancangan, prinsip *universal design* perlu diterapkan yang bertujuan agar desain ruangan tidak ditujukan bagi kalangan tertentu saja melainkan dapat dinikmati oleh semua kalangan. Dengan lokasi proyek berada di kota yang kental akan budaya pertimbangan merancang konsep ruangan dengan memasukkan unsur budaya setempat juga dirasa perlu diimplementasikan yang diharapkan dapat membaur dengan lingkungan setempat yang dikemas lebih kontemporer sebagai identitas dari Bengawan *bowling* itu sendiri. Dengan adanya identitas dari tersebut diharapkan dapat menjadi ciri khas Bengawan *bowling* yang diharapkan dapat menarik pengunjung lebih optimal.

Kata Kunci : *Bowling*, Identitas, Kontemporer

Tugas Akhir Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR ARENA *BOWLING* BENGAWAN *SPORT CENTER* SURAKARTA diajukan oleh Ilham Bergas Pradana, NIM 1610178123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.

NIP 19740713 200212 1 002/NIDN 0013077402

Pembimbing II

Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

Cognate

Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP 19870209 201504 1 001/NIDN 0009028703

Ketua Program Studi

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Arena *Bowling* Bengawan *Sport Center* Surakarta” 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. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Ibu dan ayah tercinta yang dengan penuh kasih sayang memberikan dukungan, nasehat, dorongan, restu, dan doa hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
4. Adik dan kakak untuk segala bantuan, dorongan, dan semangat.
5. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, kritik maupun saran serta semangat bagi penyusunan tugas akhir karya desain ini.
6. Yth. Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, kritik maupun saran serta semangat bagi penyusunan tugas akhir karya desain ini.
7. Yth. Bapak M. Sholahuddin, S.Sn, M.T., selaku dosen wali atas bimbingannya selama ini.
8. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A., selaku ketua program studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku ketua jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Yth. Bapak Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., selaku dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
11. Seluruh dosen program studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam berproses studi.
12. Bu Geno, Bu Afin, Pak Jayadi, pimpinan serta para staf *Bowling Bengawan Sport Center* Surakarta.
13. Sahabat serta teman-teman yang bersedia bertukar pikiran membantu keberlangsungan pengerjaan tugas akhir karya desain ini. Terutama Nabila, Ralifian, Gianluca, Yusrizal, Vironika, dan Hilma.
14. Serta seluruh pihak yang turut membantu dan memberi dukungan dalam proses penyusunan tugas akhir yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan san semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juli 2020

Penulis

Ilham Bergas Pradana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain	2
2. Metode Desain	4
a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah.....	4
b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain	4
c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain.....	5

BAB II PRA DESAIN

A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Objek	6
2. Tinjauan Pustaka Teori	13
B. Program Desain	15
1. Tujuan Desain	15
2. Fokus/Sasaran Desain	16
3. Data	16
a. Deskripsi Umum Proyek	16
b. Data Non Fisik	18
c. Data Fisik	20
d. Data Literatur	31
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria	39

BAB III PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN

A. Pernyataan Masalah.....	44
B. Ide Solusi Desain	44
1. Konsep	44

2. Rincian Solusi Desain	45
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	
A. Alternatif Desain.....	47
1. Estetika Ruang.....	47
2. Penataan Ruang	50
3. Elemen Pembentuk Ruang	51
4. Pengisi Ruang.....	54
5. Tata Kondisi Ruang.....	56
C. Hasil Desain.....	63
1. <i>Rendering</i> Perspektif/Presentasi Desain.....	63
2. <i>Layout</i>	65
3. Detail Khusus	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69

LAMPIRAN

- A. Hasil Survey
 - 1. Surat Ijin Survey
 - 2. Foto-foto Survey
- B. Proses Pengembangan Desain
- C. Presentasi Desain/Publikasi/Pameran
 - 1. *Rendering* Perspektif 3D
 - 2. Animasi
 - 3. Poster Presentasi & *Leaflet* Presentasi
 - 4. Skema Bahan
- D. Detail Satuan Pekerjaan/*Bill of Quantity*
- E. Gambar Kerja
 - 1. *Layout* & Rencana Lantai
 - 2. Rencana Plafon, Pencahayaan & ME
 - 3. Tampak Potongan
 - 4. *Furniture Custom*
 - 5. Detail Elemen Khusus

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan/Fase Metode <i>Design Thinking Stanford d.school</i>	2
Gambar 2 <i>Fasade Arena Bowling Bengawan Sport Center</i>	16
Gambar 3 Logo <i>Bowling Bengawan</i>	17
Gambar 4 Peta Lokasi <i>Bowling Bengawan</i>	17
Gambar 5 Bagan Struktur Organisasi <i>Bowling Bengawan</i>	19
Gambar 6 <i>Siteplan Bengawan Sport Center</i>	20
Gambar 7 Kondisi Kawasan Sekitar <i>Site</i>	20
Gambar 8 <i>Layout Arena Bowling Bengawan Sport Center</i>	22
Gambar 9 Bagan Sirkulasi Aktivitas Utama Pengunjung	23
Gambar 10 Diagram Matriks Organisasi Ruang/Hubungan Kedekatan Ruang.....	23
Gambar 11 <i>Zoning Arena Bowling Bengawan Sport Center</i>	24
Gambar 12 Kondisi Lantai <i>Bowling Bengawan</i>	24
Gambar 13 Kondisi Lantai Area <i>Bowling dan Concourse</i>	25
Gambar 14 Kondisi Dinding <i>Bowling Bengawan</i>	25
Gambar 15 Kondisi Plafon <i>Bowling Bengawan</i>	26
Gambar 16 Kondisi Plafon Area <i>Receptionist/Lobby</i>	26
Gambar 17 <i>Furniture Area Receptionist/Lobby</i>	26
Gambar 18 <i>Furniture Area Locker</i>	27
Gambar 19 <i>Furniture Area Bowling</i>	27
Gambar 20 <i>Furniture Area Bowling (Settees)</i>	27
Gambar 21 <i>Equipment Panel Control</i>	28
Gambar 22 <i>Equipment LCD</i>	28
Gambar 23 <i>Equipment Pinsetter (Machines)</i>	29
Gambar 24 <i>Equipment Ball Return</i>	29
Gambar 25 Kondisi Pencahayaan <i>Bowling Bengawan</i>	29
Gambar 26 Kondisi Penghawaan/ <i>Buffer AC Ducting</i>	30
Gambar 27 Kondisi Penghawaan/Kipas Angin	30
Gambar 28 Standarisasi <i>Bowling Lanes (Tampak Atas)</i>	31
Gambar 29 Standarisasi <i>Bowling Lanes (Potongan Samping)</i>	31
Gambar 30 Standarisasi <i>Layout Bowling Settees</i>	32
Gambar 31 Ergonomi Meja <i>Receptionist</i>	33
Gambar 32 Ergonomi Area Penjualan	33
Gambar 33 Standarisasi Area Bar	34

Gambar 34 Ergonomi Meja untuk 4 Orang.....	34
Gambar 35 Ergonomi Meja untuk Kursi Roda	35
Gambar 36 Ergonomi Meja/Tempat Duduk untuk Kursi Roda	35
Gambar 37 Sirkulasi dan Ergonomi Area Meja/Tempat Duduk.....	35
Gambar 38 Sirkulasi dan Ergonomi Toilet dan Area Wastafel.....	36
Gambar 39 Ergonomi Wastafel untuk Pengguna Kursi Roda	37
Gambar 40 Ergonomi Bilik Toilet untuk Pengguna Kursi Roda	37
Gambar 41 Ergonomi Bilik Toilet	37
Gambar 42 Sirkulasi dan Ergonomi Area <i>Urinal</i>	38
Gambar 43 Sirkulasi dan Ergonomi Area <i>Office</i>	38
Gambar 44 Sirkulasi dan Ergonomi Pintu untuk Pengguna Kursi Roda	38
Gambar 45 Sirkulasi Koridor	39
Gambar 46 Ergonomi <i>Ramp</i> untuk Pengguna Kursi Roda	39
Gambar 47 Stilasi Bentuk	48
Gambar 48 Skema Material	49
Gambar 49 Skema Warna	49
Gambar 50 Diagram Matriks	50
Gambar 51 <i>Zoning</i> dan Sirkulasi.....	50
Gambar 52 <i>Layout</i>	51
Gambar 53 Sketsa Ide	51
Gambar 54 Rencana Lantai Alt. 1.....	52
Gambar 55 Rencana Lantai Alt. 2.....	52
Gambar 56 Rencana Dinding Alt. 1.....	53
Gambar 57 Rencana Dinding Alt. 2.....	53
Gambar 58 Rencana Plafon Alt. 1.....	54
Gambar 59 Rencana Plafon Alt. 2.....	54
Gambar 60 Meja <i>Receptionist</i>	55
Gambar 61 <i>Bowling Settees</i>	55
Gambar 62 <i>Lounge Sofa</i>	55
Gambar 63 Meja <i>Cashier Cafe</i>	56
Gambar 64 Perspektif/ <i>Randering</i> Area <i>Bowling</i>	63
Gambar 65 Perspektif/ <i>Randering</i> Area <i>Lobby</i>	63
Gambar 66 Perspektif/ <i>Rendering</i> Area <i>Concourse</i>	64
Gambar 67 Perspektif/ <i>Rendering</i> Area <i>Mini Bowling</i>	64
Gambar 68 Perspektif/ <i>Rendering</i> Area <i>Cafe</i>	65
Gambar 69 <i>Layout</i>	65

Gambar 70 Elemen Dekorasi <i>Bowling Curtain (Main Bowling)</i>	66
Gambar 71 Elemen Dekorasi <i>Bowling Curtain (Mini Bowling)</i>	66
Gambar 72 Elemen Dekorasi <i>Backdrop Receptionist</i>	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Aktivitas/Perilaku Pengguna Ruang	18
Tabel 2 Karakteristik/Segmen Pengguna Ruang.....	19
Tabel 3 Data Iklim Kota Surakarta Tahunan	21
Tabel 4 Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	40
Tabel 5 Rincian Solusi Desain	45
Tabel 6 Jenis Lampu	56
Tabel 7 Jenis AC	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat perkotaan setiap harinya disibukkan akan beragamnya aktifitas. Mereka dituntut aktif dan juga fit. Banyak cara yang dilakukan agar dapat menunjang performa dan daya tubuh mereka. Olahraga merupakan salah satu cara yang dipilih oleh kebanyakan orang. Olahraga memiliki banyak cabang yang bisa disesuaikan dengan minat dan kesukaan. Tidak semua cabang olahraga dapat dengan mudah untuk dimainkan, terkadang dibutuhkan keahlian khusus untuk melakukannya. Namun sebenarnya ada juga olahraga yang mudah dan menyenangkan untuk dimainkan yakni *bowling* salah satunya.

Bowling merupakan jenis olahraga sekaligus permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola khusus dengan menggunakan satu tangan yang mengarah ke pin berjumlah sepuluh buah yang telah disusun menjadi bentuk segitiga sama sisi jika dilihat dari atas.

Pada dasarnya *bowling* adalah olahraga permainan yang bersifat *universal* karena bisa dimainkan oleh semua orang, baik pria atau wanita, tua atau muda, semua bisa memainkan olahraga ini. Cara permainan *bowling* tidak terlalu sulit, tidak perlu pembelajaran khusus bila ingin bermain. Berbeda dengan seorang atlet *bowling*, mereka membutuhkan pembelajaran yang lebih dibanding dengan pemain biasa agar dapat bersaing dikejuaraan.

Di Indonesia, olahraga permainan ini kurang diminati hal ini terlihat dari minimnya sarana. Di wilayah Jawa Tengah misalnya, hanya terdapat dua sarana permainan olahraga ini yaitu di Kota Semarang dan Kota Surakarta. Di Surakarta Bengawan *bowling* merupakan satu satunya sarana *bowling* yang ada. Dikekola oleh pihak swasta yang bertempat di kompleks Bengawan *Sport Center*. Saat ini kondisi Bengawan *bowling* juga tidak begitu layak terlihat dari sarana dan prasarana yang ada dan interiornya sudah ketinggalan zaman karena didirikan tahun 2004 silam sehingga pengunjung setiap harinya tidak begitu banyak dan mayoritas dari kelompok

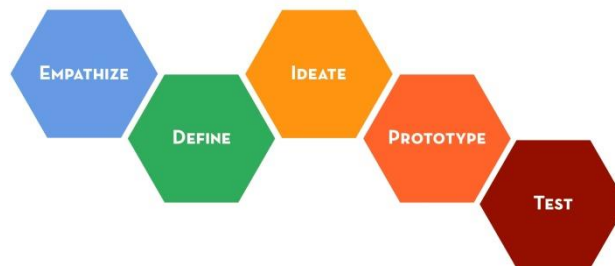
tertentu.

Maka dari itu penulis tertarik untuk merancang interior *Bowling Bengawan Sport Center* dengan mengusung konsep interior *universal design* yang diharapkan bisa menambah minat pengunjung tidak hanya dari kelompok tertentu dan dari pendekatan perancangan interior bisa menarik daya minat masyarakat sehingga olahraga permainan *bowling* lebih populer lagi khususnya bagi masyarakat Surakarta dan sekitarnya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Pada perancangan interior *Bowling Bengawan Sport Center*, proses desain yang dipilih menggunakan metode perancangan *Design Thinking* menurut *Stanford d.school* (2010), dalam *handbook* berjudul *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. Metode desain ini terdiri 5 tahapan, yaitu:



Gb.1. Tahapan/Fase Metode *Design Thinking* *Stanford d.school*
(Sumber : *Stanford d.school*, 2010)

a. *Empathize*

Tahap pertama, mendapatkan pemahaman *empathize* dari masalah yang ingin dipecahkan. Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap klien dan pengguna. Apa sebenarnya yang diinginkan oleh klien dan pengguna. Hal ini dapat dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan bertemu langsung dengan mereka, melakukan observasi, wawancara, dan dapat juga bertindak seolah menjadi mereka. Agar permasalahan yang benar-benar ingin diselesaikan dapat ditemukan solusinya.

b. *Define*

Tahap kedua, informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *empathize*, dianalisis dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap *define* ini akan sangat membantu untuk menyelesaikan masalah klien dan pengguna karena telah dilakukan penetapan masalah.

c. *Ideate*

Tahap ketiga, merupakan tahap untuk menghasilkan ide. Semua ide-ide akan ditampung sebagai penyelesaian dari masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*. Penting sekali untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin atau solusi masalah di awal fase ide. Untuk tahap akhir ialah penyelidikan dan pengujian ide-ide tadi untuk menemukan cara terbaik memecahkan masalah dan menyediakan elemen-elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi.

d. *Prototype*

Tahap keempat, membuat sejumlah versi yang cepat dan murah, sehingga dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. *Prototype* ini dapat diuji dalam tim sendiri atau ke beberapa orang lain. Ketika ada masukan maka dilakukan perbaikan lagi pada *prototype*, sehingga dihasilkan *prototype* yang ideal. Tujuan dari pembuatan *prototype* adalah untuk meminimalisir kesalahan yang berakibat fatal pada objek sebenarnya.

e. *Test*

Pada tahap terakhir, dilakukannya pengujian dan evaluasi terhadap objek kepada masyarakat dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang objek dan penggunaanya.

2. Metode Desain

Tahapan

a. Tahap pengumpulan data & penelusuran masalah (Tahap *empathize* dan *define*)

1) Metode pengumpulan data

- a) Melakukan wawancara langsung dengan klien dan pengguna dari *Bowling Bengawan Sport Center* untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam tahap penentuan masalah atau tahap selanjutnya.
- b) Melakukan survey dan observasi lapangan, melihat objek termasuk melihat aktivitas dari pengguna pada objek yang akan diredesain secara langsung.
- c) Melakukan studi literatur untuk mendapatkan hubungan dari data yang ditemukan di lapangan dengan teori-teori yang ada untuk membantu pada tahap penentuan masalah.

2) Penelusuran masalah

Data yang diperoleh di lapangan kemudian dianalisis untuk ditentukannya masalah awal yang akan disempurnakan pada tahap selanjutnya.

b. Tahap pencarian ide & pengembangan desain (Tahap *ideate* dan *prototype*)

1) Metode pencarian ide

Pada tahap ini dilakukannya *brainstorming* untuk mencari alternatif-alternatif solusi dari masalah awal yang ditentukan pada tahap penelusuran masalah untuk ditetapkannya fokus masalah terhadap tujuan yang akan dicapai.

2) Pengembangan desain

Pada tahap ini membuat *prototype* model, berupa sketsa-sketsa dan maket kasar yang bertujuan untuk menguji dari solusi yang dihasilkan pada tahap sebelumnya, kemudian ketika ada masalah baru dicari solusi baru, tujuannya untuk meminimalisir kesalahan fatal jika dibuat objek yang sebenarnya.

- c. Tahap evaluasi pemilihan desain (Tahap *test*)
- 1) Evaluasi, proses review membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman dan pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.
 - 2) *Feedback*, merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan hasil desain dengan pengerjaan proyek dilapangan.