

Perancangan Interior Galeri *Futsal* di Surabaya

Edwin Prasetya Halim, Andreas Pandu Setiawan , Dodi Wondo
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: Edwin_wangz@yahoo.com ; pandu@petra.ac.id

Abstrak— Perancangan Galeri Interior *Futsal* di Surabaya ini bertujuan karena dapat kita jumpai banyak tempat *futsal* baru yang bermunculan dalam waktu dekat. Dan tempat *futsal* itu selalu ramai dikunjungi pengunjung dan pemain tiap harinya.

Dari fakta di atas dapat kita lihat antusiasme penduduk Surabaya terhadap olahraga ini. Oleh karena itu diciptakan suatu galeri *futsal* yang menjadi wadah bagi masyarakat yang menyukai olahraga *futsal* dan bagi pengunjung lainnya untuk hiburan. Galeri *futsal* sendiri menyediakan beberapa fasilitas seperti pusat informasi yang memberikan wawasan mengenai olahraga *futsal*, sejarah *futsal* dan sepak bola. Selain itu tidak hanya memberikan informasi saja, melainkan di dalam galeri terdapat store yang menjual peralatan olahraga *futsal* seperti baju, bola, sepatu. Selain itu terdapat café untuk tempat nongkrong bagi pemain setelah bermain *futsal*.

Perancangan Interior Galeri *Futsal* ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan pengunjung dan juga dapat memberikan hiburan bagi pecinta olahraga *futsal*. Sehingga masyarakat tidak hanya dapat bermain, tetapi juga mengerti mengenai sejarah dan peraturan-peraturan yang ada dalam *futsal*. Dan segala sesuatu yang berhubungan dengan *futsal*.

Kata kunci— Perancangan interior, Galeri, *Futsal*

Abstract— *Futsal* interior design gallery in Surabaya aim to find a lot of new and emerging *futsal* place in the coming future. And *futsal* place is always crowded with visitors and players each day. From the above facts we can see the enthusiasm of the Surabaya people upon this sport. Therefore created a *futsal* gallery into a facility for the people who loves the sport of *futsal* and for other visitors for entertainment.

Futsal gallery itself provides several facilities like an information center that provides insights of the *futsal* sport, *futsal* and football history. Other than that not only to provide information only, but also in the gallery there are stores that sell *futsal* sports equipments such as clothes, balls, shoes. In addition there is a café for players after playing *futsal* to hang out.

Interior design *Futsal* gallery is expected to answer the needs of visitors and also to provide entertainment for *futsal* sports lovers. So that people can not only play, but also understand the history and rules that exist in *futsal*. And everything related to *futsal*.

Keyword: Interior Design , Gallery , *Futsal*

I. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan aktivitas yang kebutuhannya tidak dapat dilupakan begitu saja. Olahraga menjadi peranan yang penting karena tidak hanya menjaga kondisi tubuh melainkan juga menghilangkan kejenuhan setelah beraktivitas. Banyak olahraga yang sering digemari di masyarakat, terutama *futsal*. Di Indonesia *futsal* merupakan olahraga yang

tidak asing lagi dan banyak orang cukup mahir dalam bermain. Tidak ada cabang olahraga lain yang popularitas nya mengalahkan sepak bola. Sepakbola merupakan cabang olahraga paling populer dan paling digemari di seluruh dunia. Situs most-popular.net (2006, March 20) berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA) pada tahun 2001 menyatakan bahwa sepakbola adalah olahraga paling populer dimainkan hari ini. Survei ini menunjukkan bahwa lebih dari 240 juta orang memainkan olahraga sepakbola di lebih dari 200 negara di hampir setiap bagian dari dunia. Pernyataan tersebut barangkali tidak terbantahkan, bahkan rasanya tidak diperlukan sebuah penelitian ilmiah untuk mendapatkan pengesahan atas pernyataan tersebut. Sebagai olahraga dengan peminat terbesar di seluruh dunia, tidak dapat dipungkiri bahwa sepakbola saat ini sudah menjadi ladang bisnis.

Masyarakat di Indonesia, khususnya di Surabaya sangat menyukai olahraga sepak bola, namun karena olahraga sepak bola membutuhkan tempat yang luas, dan juga keterbatasan tempat. Semakin terbatasnya lahan tidak menyebabkan penggemar sepak bola menurun, malah semakin bertambah dari tahun ke tahun. Sehingga perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan membuat suatu arena sepak bola dalam ruang yang disebut "*indoor soccer*" atau lebih dikenal dengan "*futsal*". *Futsal* merupakan alternatif bagi para penikmat dan juga penggemar sepak bola. Di Surabaya *futsal* menjadi olahraga yang populer yang dapat dilihat dari terus bertumbuhnya tempat-tempat untuk bermain *futsal*, dan tempat *futsal* tersebut selalu ramai dikunjungi oleh masyarakat. Hal ini membuktikan bahwa kegemaran masyarakat Surabaya terhadap olahraga *futsal* sangatlah besar, maka dari itu perlu adanya fasilitas yang memadai mengenai *futsal*, sehingga masyarakat lebih mengerti mengenai *futsal* lebih dekat. Tidak hanya bermain namun juga mengerti tentang aturan-aturan dan juga sejarah *futsal* secara detail. Dalam survey mengenai gedung *futsal* di Surabaya, masih belum ada yang bisa membuat pengunjung merasa nyaman dan menikmati suasana di dalam ruangan.

Permasalahan umum yang sering terjadi adalah sebagian gedung *futsal* hanya menyediakan lapangan *futsal* saja tanpa dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti lobi, toko untuk menjual peralatan *futsal*, kafé, kantor. Jadi setelah selesai bermain tidak ada tempat nongkrong untuk berbincang-bincang, berkumpul bersama. Fasilitas ini disediakan tidak hanya untuk para pemain saja, melainkan para pecinta olahraga *futsal* yang tidak bisa bermain juga dapat menikmati untuk mengisi waktu luang mereka sehingga tidak merasa bosan. Untuk itu perancangan interior galeri *futsal* ini

harus benar-benar menjawab semua kebutuhan bagi penikmat dan penggemar olahraga *futsal*. Selain itu dapat menarik pengunjung bermain *futsal* bagi yang belum pernah bermain karena memiliki fasilitas yang lengkap dan nyaman

II. METODE PERANCANGAN

Dalam melakukan perancangan perlu adanya pengumpulan data-data fisik antara lain:

a. Lokasi obyek perancangan sesuai dengan batasan desain yang ada. Obyek perancangan menggunakan denah fiktif perancangan tugas akhir karya Loius.P.T dari jurusan arsitektur yang berjudul “Gedung Olah Raga di Kenjeran Park Surabaya

b.Data-data lapangan dengan mencari data-data dari hasil perancangan Gedung Olahraga di Kenjeran *Park* itu sendiri Metode Pengolahan Data dengan mengumpulkan semua data yang diperlukan baik dari data-data literatur yang diperoleh dari internet, data-data pembeding. Setelah data terkumpulkan maka yang selanjutnya dilakukan adalah:

A. Programming

Dalam programming, data-data baik fisik dan non-fisik yang didapat, dikumpulkan dan disusun sesuai dengan kebutuhan perancangan yang akan dibuat.

B. Konsep dan Skematik Desain

Konsep desain berupa jawaban atas dari permasalahan yang ada serta kebutuhan yang diinginkan dan dibuat suatu batasan dalam perancangan desain. Lalu dibuat sketsa desain yang diinginkan dari konsep yang ada.

C. Pengembangan Desain

Pengembangan desain merupakan penyempurnaan desain dari desain sebelumnya yang kurang memenuhi batasan desain, agar dalam perancangan desain memiliki konsep yang jelas dan benar-benar menjadi solusi desain

III. ANALISIS PERANCANGAN

Tema perancangan interior galeri *futsal* ini berawal dari gaya permainan *futsal* yang memiliki ciri permainan cepat, peraturan yang sedikit, *sportif* (kontak fisik tidak dianjurkan, total *soccer*/ tidak ada pembagian posisi), permainan yang dinamis. Dan *style* desain yang digunakan adalah desain Futuristik yang memiliki ciri permainan pada bentuk geometris, komposisi garis lurus, lengkung, dan bentuk yang tegas, tidak harus bentuk yang kaku (Asimetris, lengkung), mengarah ke masa depan. 2 ciri tersebut saling berhubungan karena permainan *futsal* yang selalu berkembang dan nantinya akan berlanjut ke masa depan

• Konsep Perancangan

Konsep desain dalam perancangan ini adalah “*Trick and Goal*” dengan gaya desain Futuristik, maksud *trick and Goal* ini adalah Trik berarti teknik-teknik yang digunakan dalam permainan *futsal*. Dalam tim *futsal* yang terdiri dari 5 orang memiliki teknik yang berbeda-beda dan 5 orang tersebut memiliki satu tujuan yaitu untuk menghasilkan gol sedangkan dalam desain futuristik, *trick and goal* adalah trik merupakan permainan pola bentuk garis lurus, lengkung, kaku, tegas, asimetris. Dari berbagai komposisi tersebut dibentuk suatu tujuan/gol yang merupakan desain masa depan/futuristik

• Karakter, Gaya, Suasana

Karakter yang akan ditampilkan dalam desain adalah karakter bentuk yang dinamis, tegas dan mewah tetapi tidak kaku dengan banyak memainkan bentuk *hexagonal* yang terdapat pada pola bola *futsal* dan juga gawang.

Karakter bentuk :

- Dominan : Bentuk *Hexagonal* (wallpaper, furniture, dan elemen interior)
- Sub-dominan : Bentuk lengkung yang berirama
- Sub-Ordinat : Garis lurus

Gaya futuristik dengan memainkan bentuk lengkung yang tidak memiliki sudut dan berirama, megah dan juga banyak permainan lampu *led* berwarna.

Suasana ruang ditonjolkan dengan warna-warna yang digunakan di dinding dan plafon adalah warna-warna yang netral seperti hitam, putih, abu-abu. Selain itu juga banyak ditempel poster-poster tentang olahraga *futsal*.

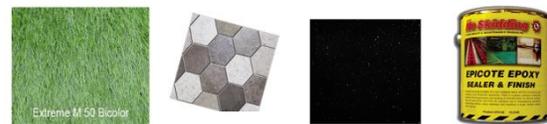
• Pola Penataan dan Sirkulasi Ruang

Pola Penataan dan sirkulasi ruang ditinjau berdasarkan aktivitas pengguna ruang yang terdiri dari para staff, pengguna/pengunjung, dan juga pemain. Pola penataan ruang dan sirkulasi ruang dirancang sebagaimana rupa agar memudahkan aktivitas pengguna ruang untuk beraktivitas agar dapat diperoleh pemanfaatan ruang yang maksimal dan efisien

• Elemen Pembentuk Ruang

Lantai

Lantai adalah bidang ruang interior yang datar dan mempunyai dasar yang rata. Lantai harus memiliki struktur yang kuat karena harus mampu memikul beban yang ditimbulkan dari aktivitas yang dilakukan dengan aman. Lantai menggunakan beberapa macam material yang mudah dicari, pemasangan cepat, dan tahan lama. Pola lantai sendiri terdapat garis-garis abstrak yang menceritakan gaya yang futuristik. Bahan-bahan yang digunakan antara lain adalah cat warna dengan finishing epoxy, rumput sintetis, keramik.



Gambar 1. Rumpun Sintetis, Lantai Hexagonal, Granite tile, Epoxy

Dinding

Dinding adalah elemen utama pembentuk ruang. Dinding merupakan penghalang yang merupakan batas sirkulasi, memisahkan satu ruang dengan ruang sebelahnya yang menyediakan privasi maupun, fungsi lain dinding adalah sebagai dekorasi dengan menggunakan bahan gypsum dan juga multipleks yang di finishing dengan warna hitam dan putih agar tampak bersih dan juga elegan serta dengan permainan *hidden lamp* warna sehingga atmosfer dalam ruang dapat terbentuk.

Plafon

Plafon adalah pembentuk ruang yang merupakan penutup bagian atas. Dimana berfungsi juga sebagai bidang penempatan lampu, peletakkan AC, *sprinkler head* (John F.Pile, 195). Fungsi lain plafon sebagai dekorasi yang menambah estetika dengan permainan levelling dan juga bentuk yang indah. Plafon dengan bentukan lengkung dan dinamis serta dilengkapi dengan hidden lamp berwarna dapat membuat ruang tampak lebih hidup dan menarik.

- Rencana Aplikasi
Bentuk

Bentukan yang diaplikasikan berdasarkan bentuk dari karakteristik gaya permainan futsal yang dinamis, sehingga bentukan yang dibuat adalah bentuk yang dinamis dan juga banyak menggunakan bentukan *hexagonal* yang berasal dari bentuk pola bola sepak. Sehingga terdapat kombinasi bentuk yang dinamis dan juga geometris yang berirama dan mengarah pada bentuk masa depan.

Warna

Warna yang digunakan menggunakan warna-warna monokromatik. Penggunaan warna monokrom seperti putih dan hitam. Warna tersebut akan memberikan kesan dramatis terhadap ruang. Warna – warna yang digunakan juga dapat menimbulkan nuansa ruang yang elegan. Warna juga mengkamuflikasikan sesuatu, misalnya ruang yang sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang mempunyai proporsi yang kurang bagus menjadi bagus (John F. Pile, 53)

Material

Penggunaan material menggunakan material yang mudah dicari dan pemasangan. Hanya ada sebagian menggunakan material fiber sebagai elemen pembentuk ruang. Material yang digunakan tahan lama dan tidak mengganggu kesehatan.

Perabot

Perabot memiliki bentuk yang dinamis dan geometris. Kebanyakan berbentuk hexagonal dan berirama.



Gambar 2. Bangku loker, Meja tamu kantor, Display baju

Sistem Penghawaan

Penggunaan penghawaan buatan pada area gedung lapangan futsal sendiri menggunakan ac central dengan sistem air penuh (*all water system*) dimana air yang telah didinginkan oleh mesin pendingin (*chiller*) dialirkan melalui pipa menuju ke FCU (*Fan Coil Unit*) yang dipasang pada tiap ruangan yang dikondisikan, dan juga kipas angin di tiap titik. Pada bagian toilet menggunakan exhaust fan untuk sirkulasi udara.



Gambar 3. Exhaust fan, AC central

Sistem Pencahayaan

Pencahayaan alami berasal dari gedung main entrance yang menghadap utara sehingga cahaya masuk dengan luas. Pencahayaan buatan berupa lampu keong dan *reflector lamp* yang terletak di atas lapangan *futsal* untuk menerangi lapangan dan tribun penonton. Untuk ruangan lain seperti toko, kafe, loker, kantor, area informasi, ruang medis menggunakan lampu *downlight*, dan lampu *led* serta TL pada permainan pola plafond dan partisi dinding



Gambar 4. Spotlight, Downlight, Led Light

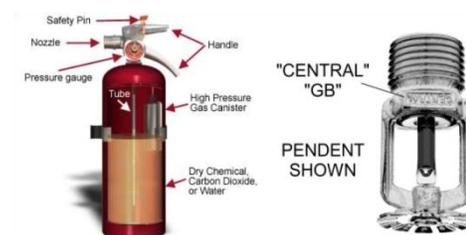
Akustik

Sistem akustik berupa plafon gypsum agar meredam dari suara pada display layar yang terdapat pada ruang informasi dan visual.

Sistem Proteksi Kebakaran

Pada bangunan bertingkat proteksi terhadap kebakaran sangat penting terutama bangunan publik. Untuk proteksi terhadap kebakaran menggunakan sprinkler dan APAR sebagai tindak langkah cepat.

Selain penggunaan tersebut juga digunakan material yang menghambat rambatan api atau dengan lapisan yang tidak mudah terbakar



Gambar 5. APAR, Springkler

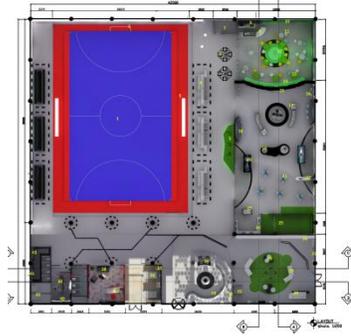
Sistem Keamanan

Keamanan dari penataan layout yang memiliki alur dan pembagian ruang. Namun tetap dengan tambahan sistem keamanan yaitu dengan adanya CCTV dan ruang kontrol serta gudang yang digunakan untuk menyimpan barang. Selain itu terdapat penjaga keamanan yang bertugas.



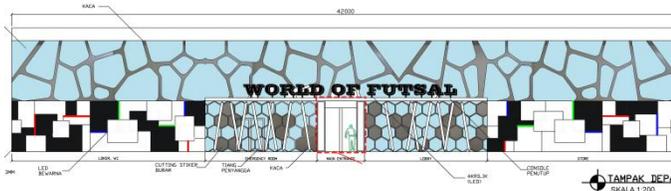
Gambar 5. CCTV

IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR



Gambar 6. Layout

Layout terdiri dari lapangan *futsal*, lobi, toko, kafé, kantor, loker, ruang medis, wc, area informasi dan visual. Layout memberikan alur yang jelas dan efisien. Pengunjung bisa melihat semua ruang tanpa ada batasan. Dan juga *main entrance* terdiri kaca kaca yang di tempel *cutting stiker* berpola sehingga cahaya yang masuk maksimal



Gambar 7. Main Entrance



Gambar 8. Tampak Potongan

Bentukan desain yang dinamis membentuk suatu kombinasi yang menarik dan berirama. Pengaplikasian warna hitam, putih, serta sedikit sentuhan warna hijau, biru, dan merah membuat suasana ruang nyaman dan juga atmosfer ruang menjadi lebih hidup dan tampak elegan yang dilengkapi dengan permainan lampu *led* dan juga



Gambar 9. Perspektif Lobi

Lobi di desain dengan permainan bentuk perabot yang dinamis dan juga berirama dengan pengaplikasian warna putih agar tampak lebih bersih dan nyaman. Juga dekat dengan *main entrance*. Bukaan jendela yang cukup besar juga membuat ruangan lebih nyaman dengan cahaya alami



Gambar 10. Perspektif Store

Toko di desain dengan bentukan yang dinamis dan juga geometris. Bentuk geometris terletak pada rak sepatu dan juga plafon yang dominan. Pewarnaan putih dan hitam dan hijau pada rumput sintesis membuat toko lebih elegan



Gambar 11. Perspektif Kafé

Kafé di desain dengan bentukan yang dinamis dengan permainan pada elemen interior dinding yang di cat warna hijau, hitam, dan putih. Dominan warna hijau dan putih agar terbentuk ruangan yang bersih, segar dan juga nyaman. Serta perabot kursi sedikit warna kuning dan biru muda agar lebih menarik.



Gambar 12. Perspektif Ruang Medis

Ruang medis digunakan untuk pertolongan pertama jika ada pemain *futsal* yang cedera. Desain yang simple dengan pewarnaan tembok putih, hijau agar ruangan lebih segar dan bersih.



Gambar 13. Perspektif Loker

Loker di desain dengan bentuk yang geometris dengan permainan pada bentuk elemen interior cermin dan juga *leveling* plafon. Bangku berbentuk dinamis serta pewarnaan hitam putih yang tampak elegan dan futuristik yang dilengkapi dengan gambar permainan *futsal*.



Gambar 14. Perspektif Kantor

Penggunaan warna pada kantor juga sangat membantu atau memberikan pengaruh pada suasana kantor yang akan dihasilkan. Jika menggunakan warna yang salah maka dapat menyebabkan efek yang buruk bagi orang di dalam ruang tersebut (Saphier 546).



Gambar 5. Perspektif WC

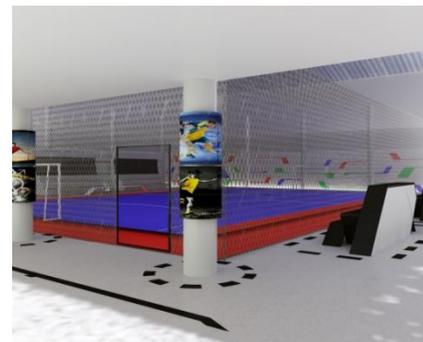
WC di desain dengan bentuk yang dinamis yang terlihat dari bentuk plafon yang berirama. Penggunaan warna putih dan hitam membuat wc tampak bersih dan elegan.



Gambar 16. Perspektif Area Informasi

Area informasi adalah area yang memiliki luasan tertentu, yang merupakan ruang yang fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, yang difungsikan untuk memberi informasi (Chiara 193).

Area informasi di desain dengan bentuk yang dinamis dan geometris yang terletak pada display piala dan juga display informasi. Pewarnaan hitam, putih, dan abu-abu serta penggunaan *spotlight* dan *led* membuat ruang menjadi lebih nyaman dan elegan.



Gambar 17. Perspektif Lapangan Futsal

Lapangan *futsal* dilengkapi dengan tribun penonton dengan desain yang menarik dan elegan. Serta dinding pada sisi luar lapangan dihiasi dengan stiker abstrak yang futuristik.

V.KESIMPULAN

Perancangan Interior Galeri *Futsal* di Surabaya dengan menggunakan konsep "*Trick And Goal*" ini, diharapkan dapat dapat menghibur dan memberikan informasi kepada pengunjung dengan fasilitas lengkap dan menarik serta memberikan kenyamanan dalam bermain *futsal*. Selain itu perancangan dengan konsep yang futuristik ini dapat membantu masyarakat untuk lebih giat lagi dalam bermain *futsal* dan terus maju agar *futsal* Indonesia dapat bertanding di ajang internasional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis E.P.H mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Pendidikan Tinggi Department Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia yang telah memberikan kesempatan untuk membuat jurnal sehingga mahasiswa memiliki pengalaman untuk membuat jurnal. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga jurnal ini dapat terselesaikan yaitu, dosen

pembimbing Bapak Andreas Pandu Setiawan dan Bapak Dodi Wondo serta coordinator TA Bapak Ronald H.J. Sitindjak dan Ibu Poppy Firtatwentyna Nilasari yang telah memberikan pengarahan beserta teman-teman yang telah menempuh perkuliahan bersama sehingga dapat berbagi pengalaman dan ilmu. Selain itu juga pada pihak yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran yang membangun semoga dapat menambah wawasan bagi rekan-rekan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] De Chiara, Joseph, & Calladar, John Hancock. *Time Saver Standards For Building*. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc., 1973
- [2] Fizek, John. *Handbook of Sport Economic Research*. New York: M.E. Sharpe, Inc., 2006.
- [3] Pile F. John. *A History of Interior Design*. John Willey and sons. New York. Laurence King. 2004.
- [4] Pile, John F. *Interior Design 3rd Edition*. New York: Harry N. Abrams, Incorporated, 2003
- [5] Saphier, Michael. *Office planning and Design*. New York: McGraw Hill, 1968.