

Perancangan Interior Galeri Olahraga Basket di DBL Arena Surabaya

Shinta Sari Halim, Drs.Cok Gede Padmanaba, M.Erg., Grace Mulyono, S.Sn., M. T.

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: shalims1992@gmail.com ; cokraip@gmail.com

Abstrak—Kota Surabaya menjadi pusat kegiatan bagi masyarakat, termasuk pusat kegiatan olahraga basket yang sudah berkembang sejak lama dan mejadi *local content*. Kebanyakan masyarakat mengetahui tentang basket tanpa tahu bagaimana sejarah dan perkembangannya. Maka dari itu, penulis ingin merancang sebuah galeri sebagai suatu fasilitas yang bersifat edukatif, informatif dan rekreatif agar masyarakat bisa memberi sebuah apresiasi mengenai olahraga basket yang ada dan sedang berkembang di Surabaya. Ruang yang ada pada galeri ini yaitu, area *lobby*, area galeri, kantor pengelola, *press conference room*, ruang rapat, ruang kepala staf, ruang penyimpanan koleksi, toko souvenir, kafe, dapur, toilet, dan janitor. Dengan adanya fasilitas ini diharapkan dapat memberi hiburan bagi masyarakat dengan menggunakan konsep yang menarik yang sesuai dengan selera masyarakat kota Surabaya.

Kata Kunci—Galeri, interior, basket, Surabaya.

Abstract—Surabaya becomes the center of activity for its citizen, including the center of basketball which has developed since long time ago and become its local content. Most of people know about basketball without knowing its history and development. Therefore, the writer wants to design a gallery which is educative, informative, and recreational to facilitate people in giving appreciation for basketball which has been there and developed in Surabaya. The rooms are lobby, gallery area, office room, press conference room, meeting room, head chief room, collection storage, merchandise shop, cafe, kitchen, toilet, and janitor. By having this facility, the writer hopes that she can give an enjoyment for people with using attractive concept which is suitable with Surabaya people's taste.

Keywords—Gallery, interior, basketball, Surabaya.

I. PENDAHULUAN

Pada awalnya, olahraga basket ditemukan dan dimainkan hanya di benua Amerika. Lalu olahraga ini menyebar hingga ke seluruh dunia, termasuk ke benua Asia. Para pedagang melakukan perjalanan untuk berdagang termasuk melakukan perjalanan ke kota Surabaya, yang dulunya merupakan salah satu pelabuhan dan pusat perdagangan di Pulau Jawa. Masuknya olahraga basket ke Indonesia bersamaan dengan kedatangan pedagang Cina dari kelompok menengah kaya sebagai identitas kelompok cina modern yang bertujuan untuk berdagang di Surabaya. Klub-klub olahraga basket di sejumlah kota besar (Jakarta, Solo, Yogyakarta, dll.) juga mulai bermunculan, yang sebagian besar muncul dari sekolah Tionghoa, termasuk kota di Surabaya. Dari klub itu juga, lahir salah seorang pemain legenda Indonesia, *Liem Tjien Siong* yang kemudian dikenal dengan nama Sonny Hendrawan.

Pada 1948, ketika Indonesia menggelar PON I di Solo, olahraga basket sudah menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Hal ini membuktikan bahwa basket cepat masyarakat dan secara resmi diakui negara. Tiga tahun kemudian, Maladi sebagai Sekretaris Komite Olimpiade Indonesia (KOI), yang kemudian menjadi Menteri Olahraga, meminta Tonny Wendan Wim Latumeten untuk membentuk organisasi bola basket untuk menyatukan klub-klub basket yang ada. Kemudian disepakati pembentukan Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia pada 1955, disingkat Perbasi.

Di kota Surabaya sendiri, banyak kalangan masyarakat yang meminati olahraga basket ini dan DBL Arena Surabaya menjadi *local content* yang dimiliki kota Surabaya sebagai simbol dan pusat kegiatan olahraga basket. Akan tetapi mereka tidak tahu bagaimana sejarah dan perkembangan olahraga basket itu sendiri di Indonesia, terutama di Surabaya. Maka dari itu, penulis ingin merancang sebuah pusat rekreasi berupa galeri yang edukatif dan informatif dimana masyarakat bisa memberi sebuah apresiasi akan salah satu olahraga yang sedang *trend* di masa sekarang. Dan juga pusat rekreasi yang juga memberi hiburan di tengah-tengah kota yang semakin berkembang dan modern ini.

II. METODE PERANCANGAN

A. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah studi pustaka dan studi lapangan. Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan data fisik berupa gambar kerja bangunan DBL Arena Surabaya lantai 1 yaitu, *layout*, pola lantai, pola plafon, mekanikal elektrik, potongan dan *main entrance* gedung. Data non-fisik DBL Arena Surabaya yang berupa susunan pengelolaan gedung dan susunan organisasi serta aktivitas di DBL Arena Surabaya.

B. Metode Pengolahan Data

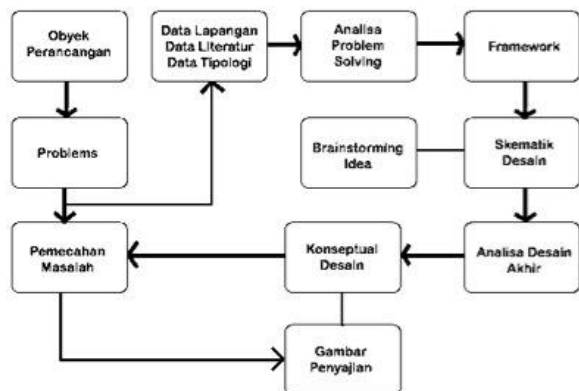
Metode pengolahan data yang dipakai adalah metode dengan mengumpulkan semua data terlebih dahulu dengan teknik wawancara dan observasi lapangan. Data-data yang dikumpulkan yaitu, data studi literatur, sumber referensi mengenai perancangan interior untuk ruang galeri, standar perancangan galeri dan aspek-aspek lain yang mendukung, sejarah dan realita tentang olahraga basket serta data fisik maupun non-fisik dari bangunan yang digunakan sebagai perancangan. Kemudian dikelompokkan menjadi sub-bagian sesuai dengan bagian-bagian yang akan dirancang. Setelah itu, data akan dibagi lagi berdasarkan elemen desain, elemen utilitas ruang, elemen pembentuk ruang, dan lain-lain.

C. Metode Analisa Data

Metode analisis yang dilakukan dimulai dengan cara mencari data-data mengenai standart ketentuan ideal dalam sebuah perancangan untuk ruang galeri, kantor, kafe, ruang retail, *lobby*, *press*

conference room, dan ruang rapat. Kemudian memaparkan segala permasalahan dan kebutuhan yang diperlukan di dalam ruang dalam *framework* perancangan sesuai dengan data-data lapangan dan data tipologi lalu menganalisisnya dengan cara membandingkan apakah ruang tersebut sudah sesuai standar dan menjawab kebutuhan dan pada akhirnya ditarik kesimpulan desain yang sesuai untuk objek perancangan.

D. Proses Perancangan



Gambar 1. Bagian Proses Perancangan

Tahapan dasar dari proses perancangan ini terdiri dari 3 bagian, yaitu:

1. **Objek perancangan** : proses observasi dan pengumpulan data serta informasi dari objek yang akan dirancang.
2. **Problems** : proses pengolahan hasil observasi dengan proses analisa permasalahan serta mencari segala kebutuhan yang diperlukan untuk menentukan konsep perancangan yang sesuai. Dalam proses penentuan problems, terdapat penjabaran tahap-tahap sebelum mencapai pemecahan masalah, antara lain:
 - Melakukan perbandingan dari data lapangan, data literatur, dan data tipologi yang sesuai dengan objek perancangan untuk melihat kekurangan dan kelebihan dari objek yang dirancang.
 - Analisa problem-solving dimana dari perbandingan yang sebelumnya didapat dari beberapa *point-point* permasalahan dan dipikirkan solusinya secara mendasar.
 - Solusi dasar yang ditemukan dijabarkan lebih mendetail dalam *framework* untuk melihat kondisi keseluruhan dan mengetahui rencana perancangan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh objek yang akan dirancang.
 - Kesimpulan yang didapat dari *framework* dipindahkan dalam bentuk skematik desain, dimana proses brainstorming idea segala ide-ide desain yang akan diaplikasikan pada objek dapat terlihat secara mendasar.
 - Dari skematik desain yang dibuat dapat dilihat dan dianalisis untuk menemukan konsep akhir yang sesuai untuk menjawab permasalahan dari objek yang dirancang dan kemudian dilampirkan pada proses gambar penyajian akhir.
3. **Pemecahan masalah** : menjawab segala permasalahan yang telah dianalisa sebelumnya dalam bentuk karya desain yang ditujukan untuk memberikan perbaikan terhadap objek yang dirancang.
4. **Gambar penyajian** : segala pemecahan masalah yang didapat setelah melakukan analisa yang kemudian diaplikasikan dalam bentuk karya desain divisualisasikan ke dalam gambar penyajian.

E. Kajian Pustaka

DBL diadakan kali pertama pada 2004 di Surabaya dan dipelopori oleh *Commissioner* Azrul Ananda. Nama "DetEksi" diambil dari judul halaman anak muda di harian Jawa Pos. DetEksi

tidak hanya menyajikan halaman koran, tapi juga mengadakan sejumlah *event*. DBL adalah salah satunya. PT. Deteksi Basket Lintas (DBL) Indonesia, merupakan *sports management* pertama di Indonesia yang berada di bawah naungan Jawa Pos Group. DBL Indonesia menangani liga-liga besar seperti, National Basketball League (NBL) Indonesia, Women's National Basketball League (WNBL) Indonesia, liga basket pelajar SMA Development Basketball League (DBL) dan liga basket pelajar SMP Junior Basketball League (JRBL) Indonesia.

DBL adalah kompetisi pertama di Indonesia yang mengembangkan konsep *Student Athlete*. Konsep ini menganggap sekolah sama pentingnya dengan bertanding basket. Dengan kapasitas 5.000 penonton DBL Arena mulai dibangun pada 17 Desember 2007, dibuka hanya tujuh bulan kemudian. Tepatnya pada 26 Juli 2008. Kemudian, Desember 2009, DBL berevolusi menjadi Development Basketball League. Liga ini diminati sebagai liga SMA yang sederhana, tapi diselenggarakan dengan cara yang benar. Tidak boleh ada pemain profesional atau semi-pro, tidak boleh ada sponsor rokok, alkohol, dan minuman berenergi. Pemain harus *student athlete*. Performa mereka di ruang kelas sama pentingnya -atau bahkan lebih penting- dari performa mereka di lapangan basket.



Gambar 2. Logo DBL

Sumber : <http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=abtdbl>

Si Det, Anjing biru maskot *DetEksi Jawa Pos*. Kali pertama muncul pada September 2000. Matanya tertutup, tapi memiliki kaca pembesar. Itu karena Si Det tidak menilai sesuatu dari yang terlihat di depan mata, dia menilai sesuatu dari yang lebih dalam dan mendetail. Si Det juga berhidung besar, memiliki kemampuan mengendus sesuatu yang tidak bisa ditangkap kebanyakan orang. Logo DBL berevolusi dari tahun ke tahun. Semula biru dan oranye, sesuai dengan warna asli *DetEksi Jawa Pos*. Sekarang menjadi biru polos, lebih fleksibel ketika disandingkan dengan warna *partner* pendukung

Junior Basketball League (JRBL) adalah liga basket yang melibatkan pelajar SMP. Awal berdiri pada tahun 2005, kompetisinya dikenal dengan sebutan DBL SMP dan digelar beriringan dengan liga basket SMA yang sudah heboh lebih dulu, DBL. Tahun pertama penyelenggaraan, DBL SMP dibuka untuk seluruh pelajar SMP se-Jawa Timur. Lalu, mulai tahun 2006, area penyelenggaraan dibatasi. Atas alasan jarak dan komitmen kompetisi, DBL SMP hanya diperuntukkan bagi pelajar di Surabaya dan sekitarnya (Sidoarjo dan Gresik). Pada tahun 2008, mulai diadakan *Yel-Yel Competition*, kompetisi pendukung untuk menyulap atmosfer DBL SMP. Di tahun 2009, kompetisi level SMP tersebut dipisahkan dari DBL SMA. Berdiri mandiri, gelaran DBL SMP lantas mendapat titel baru DBL Junior (DBL Jr), dengan slogan imut "*It's Junior Time!*". Baru di tahun 2011, kompetisi ini bertransformasi menjadi Dance Competition seperti di DBL SMA. Sejumlah alumnus DBL Jr bahkan tergabung dalam skuad Timnas Muda Indonesia (U-18).



Gambar 3. Logo JRBL

Sumber :

<http://www.jrblindonesia.com/v1/index.php?page=aboutdbljr>



Gambar 4. Dance Competition JRBL Indonesia
 Sumber: <http://www.jrblindonesia.com/v1/index.php?page=photo>



Gambar 5. Yel-yel Competition JRBL Indonesia
 Sumber :

<http://www.jrblindonesia.com/v1/index.php?page=photo>

Pada akhir tahun 2009, PT. DBL Indonesia tampil sebagai pengelola liga basket untuk klub-klub profesional karena sebelumnya, DBL Indonesia dianggap sukses mengelola Development Basketball League (DBL), liga basket pelajar terbesar di Indonesia. Mulai tahun 2010, IBL berubah nama menjadi National Basketball League (NBL) Indonesia karena perkembangan IBL tidak berjalan sesuai harapan. Setelah berkali-kali ganti promotor, liga itu terancam bubar di penghujung 2009. Sejumlah perubahan pun dilakukan, mencoba meningkatkan lagi jumlah pertandingan, mendekatkan lagi liga ini dengan pengemarnya. Selain menjadi pengelola liga untuk klub basket profesional pria, PT. DBL Indonesia juga mengelola liga untuk klub profesional wanita dengan nama WNBL.



Gambar 6. Logo NBL Indonesia
 Sumber :

[http://en.wikipedia.org/wiki/National_Basketball_League_\(Indonesia\)](http://en.wikipedia.org/wiki/National_Basketball_League_(Indonesia))



Gambar 7. Logo WNBL Indonesia
 Sumber :

http://id.wikipedia.org/wiki/Liga_Bola_Basket_Wanita_Nasional_Indonesia



Gambar 8. Logo klub dalam liga NBL Indonesia
 Sumber : <http://www.nblindonesia.com/>



Gambar 9. Logo klub dalam liga WNBL Indonesia
 Sumber : <http://www.wnblindonesia.com/>

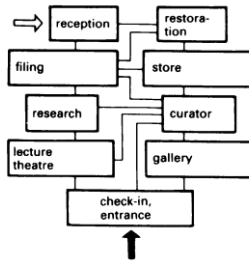
1. Pengertian Galeri

- Ruang atau gedung tempat memamerkan benda atau karya seni, dsb. (KBBI, 2008, p.408). Sedangkan menurut John F. Pile (1988),
- Galeri lebih bersifat privasi untuk pameran dan penjualan karya seni dan objek sejenis yang pada umumnya skalanya lebih kecil daripada luasan museum, dan tidak melayani pengunjung dalam jumlah besar. Galeri memenuhi kebutuhan untuk menunjukkan objek pameran untuk keuntungan melalui perencanaan ruang yang baik, warna, dan pencahayaan. (Pile, 1988, p. 353).
- Menurut Ensiklopedia Nasional Indonesia (1989), galeri atau gallery berasal dari kata latin *galeria*, daat diartikan sebagai ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Istilah ini juga menunjukkan suatu penjorokan lantai yang keluar dari dinding bangunan, seperti gereja atau bioskop untuk menambah kapasitas tampungnya. Penjorokan lantai bisa ditunjang oleh tiang-tiang atau merupakan konstruksi konlilever (konstruksi melayang). Galeri dapat juga berarti ruang tingkat atas yang panjang, terutama pada rumah-rumah bercorak Elizabethan dan Jacobean dan disebut galeri panjang. Di Indonesia galeri sering diartikan sebagai ruangan atau bangunan tersendiri yang dipakai untuk memamerkan karya seni, seperti lukisan, barang antik, patung-patung, dsb. Tapi ini suatu pengertian yang agak menyimpang, tetapi ternyata lebih membudaya. (p. 23).

- Menurut *Oxford Advance Learner's Dictionary* (2010), yaitu:
 - a. *A room or building for showing work of art, especially to public.* (p. 614).
 - b. *A small private shop/store where you can see and buy works of art.* (p. 614).
- Menurut *The American Heritage Dictionary of English Language* (1976), yaitu:
 - a. *A long balcony, often with a roof.* (p. 293).
 - b. *Any closed narrow passageway, esp. One used for a specified purpose.* (p. 293).

2. Sirkulasi Galeri

Menurut Ernest Nuefert (2002 : p. 250), sirkulasi dalam galeri yaitu:



Gambar 10. Sirkulasi pada galeri menurut Ernest Nuefert
 Sumber : Nuefert (2002, p.250)

Sedangkan menurut Sutarga, sirkulasi dalam galeri dibagi menjadi 3 yaitu

- *Sequintal circulation* (Linear)
- *Random circulation*
- *Radial circulation*

3. Sistem Pelayanan Galeri

Ada 2 macam pelayanan galeri, yaitu:

- Sistem terbuka
 - Sistem tertutup
- Penataan benda seni ada 3 macam, yaitu:
- In show case
 - Free standing in the floor or plinth or support
 - On walls or panels

Beberapa cara menonjolkan objek dalam sebuah pameran, antara lain: *size, isolation, colour, position, shape, texture, light.*

4. Tata Warna Galeri

Dalam ruang pamer, tata warna juga sangat berpengaruh karena warna dapat mempengaruhi perasaan dan situasi ruangan. Warna cerah dapat menimbulkan daya tarik tertentu yang lebih baik. Warna gelap tidak baik digunakan untuk area pamer karena daya tariknya kecil. Warna identik dengan psikologi pengunjung, apakah akan merasa bosan, panas, emosi, sejuk, nyaman tergantung dari penataan warna itu sendiri. Untuk area *display*, setidaknya menggunakan warna yang bisa menarik perhatian pengunjung, namun tetap membuat pengunjung betah untuk melihatnya terus menerus.

5. Warna Display

- Warna biru menimbulkan kesan dingin, tenang, tentram, segar dan kaku dalam suatu ruangan.
- Warna kuning menimbulkan kesan ceria, gembira, penuh energi dan menghangatkan suasana.
- Warna hijau menimbulkan kesan dalam, kaya redup, dramatis dan tradisional.
- Warna *pink* memberikan kesan romantic, terang, kekanak-kanakan, segar dan hangat.

- Warna ungu menimbulkan kesan elegan, kaya, mewah, formal, misterius dingin, tenang, menenangkan dan dalam.
- Warna merah menimbulkan kesan panas, menggairahkan dan modern.
- Warna oranye menimbulkan kesan hangat, menggairahkan, dramatis dan modern.

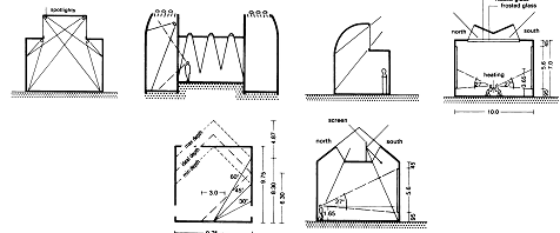
6. Warna Display

Menurut Poore (1994), Kombinasi terdapat dalam beberapa macam, yaitu:

- Monokromatis
- Analog
- Komplementer

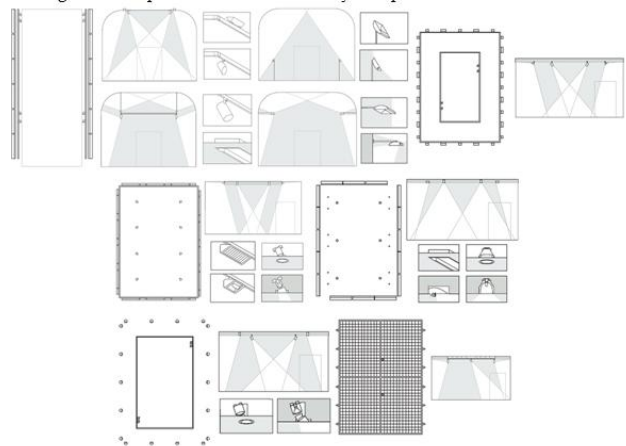
7. Pencahayaan Galeri

Menurut Nuefert (2002), galeri yang baik dan menguntungkan adalah menggantung 30° dan 60° pada ketinggian ruangan 6,70 m dan 2,13 m untuk lukisan yang panjangnya 3,04 m sampai 3,65 m. Pemilihan lampu yang digunakan untuk memberikan efek-efek tertentu dalam galeri tidak terlepas dari standar perancangan, yaitu cara penyinaran atau sudut penyinaran. (p. 250.).



Gambar 11. Pencahayaan galeri menurut Nuefert
 Sumber : Nuefert (2002, p.250)

Sedangkan menurut Rudiger Ganslandt dan Harad Hofmann (1992), di galeri, di mana lukisan dan patung merupakan bagian penting dari desain pencahayaan konsep. Tujuan dari desain pencahayaan adalah untuk menyeimbangkan pentingnya seni ke dalam arsitektur. Galeri sering juga menggunakan cahaya matahari. Sistem pencahayaan harus dapat memberikan tingkatan yang tepat pada siang dan malam hari. Karya-karya seni di dinding dapat diterangi tembok seragam pencahayaan yang tersedia oleh pencahayaan aksent dengan menggunakan lampu sorot. Besar sudut datang 30° ke vertikal telah terbukti menjadi pedoman yang baik, karena menanganinya tercermin yang silau, pencahayaan dan bingkai bayangan optimal.



Gambar 12. Pencahayaan menurut Ganslandt dan Hofman
 Sumber : Ganslandt, Hofman (1992, p.242-248)

Beberapa pencahayaan buatan, yaitu: *downlighting*, *uplighting*, *spotlighting*, *track lighting*, dan *decorative lighting*. Sedangkan pencahayaan alami dibedakan menjadi pencahayaan langsung dan pencahayaan tidak langsung. Tujuan dari pencahayaan, yaitu memenuhi kebutuhan praktis, kebutuhan akan pengelihatannya, membantu penampilan, membuat menarik, menciptakan kenyamanan, menjaga keselamatan, hemat, sebagai unsur dekorasi, menciptakan suasana dan *special effect*. Fungsi tata cahaya, yaitu sebagai sumber cahaya pada ruangan, mengarahkan fokus, memberikan aksen dan kesan.

8. Penghawaan Galeri

Menurut Nuefert (2002), penghawaan pada ruang pameran mengutamakan penghawaan buatan yang disesuaikan suhunya sesuai dengan barang yang dipamerkan, apakah benda display membutuhkan suhu khusus atau tidak. Pada dasarnya ruangan ini menggunakan penghawaan buatan berupa *air conditioner* (AC). (p.250).

4 Jenis AC, yaitu VRV (*Variable Refrigerant Volume*), *AC Window*, *AC Sentral*, dan *AC Split*.

9. Ruang dalam Galeri

Menurut Rini Tri Subekti (2010), galeri dibagi dalam beberapa ruangan, yaitu *lobby*, area i produk, area *display* maket, area *display* brosur, *gallery project* (*hall*), retail, *office area*, *lounge area*. Sedangkan menurut Nuefert (2002), galeri memiliki ruangan seperti, ruang pameran dan ruang hiburan.

10. Kebutuhan Ruang

Penyusunan ruang dibatasi dan perubahan serta kecocokan dengan bentuk ruangan. Penyusunan setiap kelompok lukisan yang berada dalam satu dinding menyebabkan ruang menjadi kecil. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukutann besar merupakan hal penting terutama untuk lukisan-lukisan jarena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. Sudut pandang norman adalah 54° atau 27° dari ketinggian mata, serta dapat disesuaikan terhadap lukisan yan diberi cahaya pada jarak 10 m, artinya gantungan lukisan 4900 diatas ketinggian mata dan kira-kira 700 dibawahnya.

11. Material

- Lantai

Lantai dapat menunjang fungsi atau kegiatan yang ada di dalam ruangan, dapat memberi karakter dan dapat memperjelas sifat ruangan. Fungsi lantai sangat penting di dalam perancangan interior, karena selain menutupi ruang bawah juga berfungsi sebagai pendukung beban yang datang dari benda-benda, seperti perabot, manusia, dan yang ada serta sirkulasinya. Karena itu lantai selalu dituntut untuk memapu memikul beban yang ditumpukan padanya.

- Dinding

Dinding adalah elemen utama untuk membentuk ruang interior, dinding mengendalikan ukuran dan bentuk ruang. Dinding juga dapat dilihat sebagai pengalng yang merupakan batas situasi kita, memisahkan satu ruang dengan ruang di sebelahnya dan menyediakan privasi visual maupun akustik bagi pemakaian sebuah ruang. Dinding dapat dibentuk segiempat, selain itu jugu dapat dibentuk lengkung. Aspek cekung dinding lengsung diberi kesan menutup, sedangkan bentuk cembung memberi kesan memperluas ruang.

- Plafon

Plafon terutama untuk fungsional dalam desain berfungsi untuk menutup *engineering*. Material untuk plafon harus cocok, tahan lama, mudah dipassang dan mudah dibersihkan.

12. Perlindungan Galeri

Untuk sistem keamanan pencurian bisa menggunakan kamera pengawas, pemeriksa barang bawaan dengan sensor atau dengan menggunakan sistem patrol dari pihak *security* (satpam). Selain itu bisa menggunakan CCTV *camera* dan pemeriksaan barang bawaan penjunjung dengan alat detektor.

Dalam rencana pembangunng harus dibuat perlindungan mengenai bahan bangunan yang mudah terbakar, jangka waktu komponen yang tahan api menurut penggolongannya, ketebalan pintu keluar-masuk dan aturan penyelamatan. Diusahakan agar penyebab kebakaran dan penyebaran api atau asap dapat dicegah. Selain itu, pemasangan instalasi pemadaman kebakaran seperti alarm kebakaran, pipa sprinkler, *smoke detector*, *fire hydrant*, *APAR*, dan pintu *exit*.

13. Akustik

Akustik dalam mendesain merupakan unsur penunjang terhadap keberhasilan desain yang baik. Pengaruh akustik dapat menimbulkan efek psikis dan emosional dalam ruang. Desain uang optimal bagi *sound system* yang baik untuk mencapai kesan kesatuan. Untuk *showroom* dan ruang tunggu menggunakan *speaker* yang memutar musik sehingga memberikan suasana rileks. *Speaker* yang digunakan adalah *speaker indoor* (*box speaker/highclass and wall speaker*). Untuk ruangan yang menggunakan *speaker*, materialnya menggunakan bahan yang dapat menyerap bunyi seperti karpet, kayu, *gypsum* akustik, dan sebagainya.

14. Retail

Tipe-tipe retail, yaitu: *open space shop*, *close non-massif space*, dan *semi close non-massif space*. 3 metode penjualan rtail, yaitu: *personal sevice*, *self selection* dan *self service*.

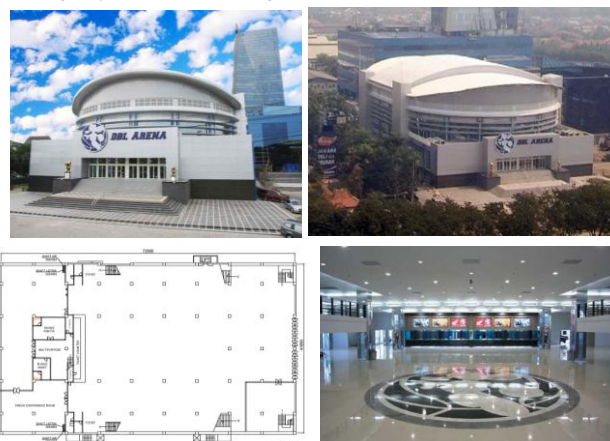
15. Kafe

Beberapa macam sistem penyajian, yaitu: *self service*, *waiter of waitress service to table* dan *counter service*.

F. Data dan Analisa

1. Data Fisik

Site yang digunakan merupakan site asli dari perancangan dan desainer dari PT. Deteksi Basket Lintas Indonesia yang berada di Jalan Ahmad Yani no. 88 Surabaya. Bagian yang digunakan sebagai perancangan yaitu lantai 1 dengan luasan 2.710 m².



Gambar 13. Lokasi perancangan

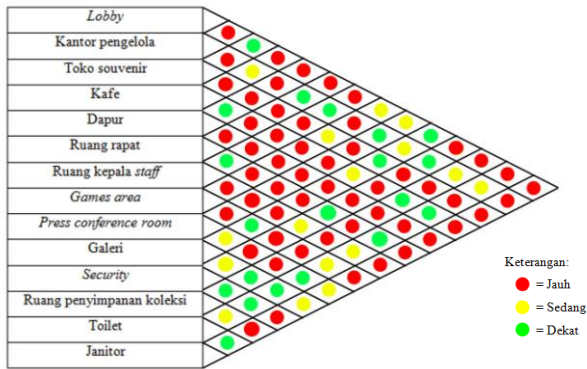
2. Data Non-fisik

Site ini berupa gedung DBL Arena Surabaya yang digunakan sebagai fasilitas olahraga basket dan dikelola langsung oleh PT. Deteksi Basket Lintas Indonesia. Selain digunakan sebagai fasilitas olahraga, bangunan ini juga disewakan sebagai tempat pameran dan *weeding hall*.

3. Ruang Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan yaitu galeri untuk olahraga basket di DBL Arena Surabaya dengan ruang utama dan ruang penunjang beserta perabotnya yang meliputi, *lobby*, galeri, kantor pengelola, toko *souvenir*, kafe, dapur, ruang servis, ruang *security* dan ruang rapat.

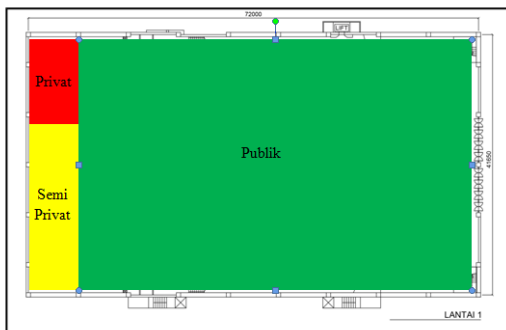
4. Analisa Hubungan Antar Ruang



Gambar 14. Analisa Hubungan Antar Ruang

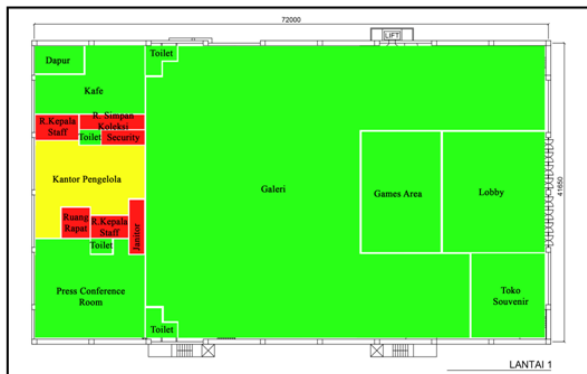
Tabel diatas merupakan analisa hubungan antar ruang berdasarkan penempatan ruang dengan aktivitas yang ada didalam ruangan.

5. Zoning-Grouping



Gambar 15. Zoning terpilih

Peletakkan zoning ini merupakan yang paling menguntungkan. Sikulasi zoning terpilih menggunakan sirkulasi yang menyebar ke seluruh ruangan yang memungkinkan pengunjung untuk bisa melihat segala barang pajangan dengan jelas dan bebas.



Gambar 16. Grouping terpilih

Peletakkan grouping ini merupakan yang paling menguntungkan. Sikulasi pada ruangan yang menyebar ke seluruh ruangan memungkinkan pengunjung untuk bisa melihat segala barang pajangan dengan jelas dan bebas. Pembagian ruangan juga lebih jelas

yaitu ada perbedaan antara ruang kerja kepala *staff* dan *staff*. Selain itu terdapat ruang rapat untuk para *staff* dan *press conference room*.

6. Sirkulasi

Sirkulasi masuk untuk pengunjung berasal dari *main entrance* yang berada di bagian depan gedung dan tangga di kiri dan kanan gedung yang berasal dari *basement*. Sedangkan sirkulasi keluar dari gedung menggunakan jalur sirkulasi yang sama dengan sirkulasi masuk pengunjung. Untuk sirkulasi keluar-masuk pengelola berasal *west gate* yang berada di samping gedung. Sirkulasi ini hanya digunakan oleh *staff* pengelola gedung dan pemasok atau distributor makanan untuk dapur.

III. TEMA DAN KONSEP

A. Konsep Perancangan

Konsep perancangan interior galeri olahraga basket yang digunakan yaitu *attractive, fast, and pattern*. Konsep ini diambil dari ciri khas permainan basket itu sendiri. Konsep *attractive* diambil dari sifat permainan basket yang menarik dan suasana permainan yang ramai karena banyaknya pemain dalam permainan. Konsep *fast* diambil dari sifat permainan basket yang memiliki tempo permainan yang cepat jika dibandingkan dengan olahraga lain (sepak bola dan voli). Sedangkan konsep *pattern* diambil dari pola permainan basket. Pola ini terlihat pada posisi pemain basket di lapangan.

B. Tema Perancangan

Tema yang digunakan dalam perancangan ini yaitu “*Activities in court*”. Seperti suasana di lapangan basket yang ramai, meriah dan banyak orang serta kegiatan permainan basket di lapangan yang terus bergerak.

Tempat ini dibuat untuk memberikan suasana yang berbeda sebagai fasilitas rekreasi yang informatif dan edukatif sehingga dapat menambah pengetahuan dan minat para penggemar olahraga basket sendiri. Selain itu, dengan adanya fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan rasa apresiasi terhadap olahraga basket sendiri.

C. Karakter dan Gaya Desain Perancangan

Karakter yang ingin ditonjolkan pada ruangan yang terdapat pada DBL Arena Surabaya ini adalah karakter yang menunjukkan suasana permainan basket yang cepat, menarik dan memiliki pola pergerakan. Dengan adanya pembagian area yang diterapkan dalam elemen interior maka karakter ruang yang cocok yaitu karakter yang *modern*. Gaya desain ruang yang digunakan yaitu gaya desain *modern* dan *minimalis*. Gaya desain yang minimalis dan modern sesuai dengan suasana yang dimiliki gedung dengan aktivitas yang ditujukan untuk kalangan anak muda dan berfungsi untuk sarana olahraga terutama basket.

D. Konsep Material

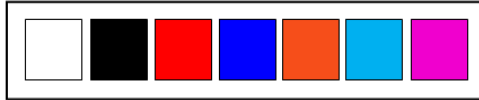
Material yang digunakan tentunya harus mengandung gaya desain yang modern. Konsep *attractive* dapat diaplikasikan pada penggunaan besi dan *stainless steel* yang memiliki tekstur permukaan yang mengkilap sehingga memberikan kesan ruang yang meriah dan *modern*. Penggunaan kayu yang memiliki serta kayu dapat disusun sehingga membentuk suatu pola. Penggunaan kaca akriliki memberikan kesan transparan sehingga ruangan memiliki kesan yang *open space*, tanpa ada halangan dan sirkulasi ruangan menjadi cepat.



Gambar 17. Konsep Material

E. Konsep Warna

Warna yang digunakan adalah warna yang dapat menonjolkan image dari permainan basket dan ciri khas DBL Arena Surabaya sendiri yaitu, merah melambangkan logo NBL Indonesia, biru dan merah melambangkan logo DBL Indonesia, biru muda melambangkan logo JRBL Indonesia, merah muda melambangkan logo WNBL Indonesia, orange melambangkan ciri khas olahraga basket, hitam dan putih sebagai pencampuran warna analog dan monokrom.



Gambar 18. Konsep warna

IV. PENGAPLIKASIAN DESAIN

A. Sistem Elemen Interior

1. Plafon

Plafon yang memiliki bentuk persegi dan panjang sehingga ruangan terkesan cepat dan minimalis. Bentuk yang sederhana identik dengan suasana ruang yang modern. Penyusunan bentuk plafon membentuk suatu pola yang monoton. Adanya permainan bentuk yang digantung pada plafon sebagai elemen dekoratif yang menarik.

2. Dinding

Penggunaan teknologi modern layar LED pada dinding yang menampilkan macam-macam aktivitas di DBL sendiri sehingga dapat memberikan suasana ruang yang menarik. Penggunaan finishing pada dinding yang membentuk pola dan warna cerah.

3. Lantai

Penggunaan material marmer dengan warna cream sehingga ruangan terlihat terang, parket dengan penataan pola yang sejajar memberikan kesan cepat pada ruangan, dan karpet untuk meredam pada ruangan untuk mengurangi suara bising. Vinyl dengan warna abu-abu sebagai pembatas area pada galeri.

B. Sistem Elemen Interior

1. Tata Udara

Sistem penghawaan menggunakan sistem AC sentral karena kondisi ruangan yang luas dan memiliki plafon yang tinggi. Hanya pada ruang rapat yang menggunakan AC split karena luasan ruang yang kecil. Penggunaan exhaust fan digunakan pada toilet untuk pergantian udara dalam ruangan sehingga bau tidak menyebar ke ruangan lainnya.

2. Tata Suara

Sistem kedap suara hanya digunakan pada ruang rapat, kantor pengelola, press conference room dan ruang kepala staff karena kegiatan yang membutuhkan tingkat konsentrasi dalam ruangan cukup tinggi dengan penggunaan karpet pada lantai.

3. Tata Cahaya

Penggunaan pencahayaan buatan yaitu lampu downlight untuk penunjang desain ruangan, spotlight dan decorative lighting untuk barang pajangan. Selain itu, digunakan juga pencahayaan alami melalui bukaan yang berasal dari jendela pada siang hari untuk menghemat energi.

4. Sistem Proteksi Keamanan

Untuk sistem proteksi kebakaran, seluruh ruangan menggunakan spinkler, fire alarm, smoke detector dan APAR. Kecuali pada toilet dan janitor hanya menggunakan fire alarm. Untuk sistem proteksi pencurian digunakan CCTV camera yang terhubung dengan ruang

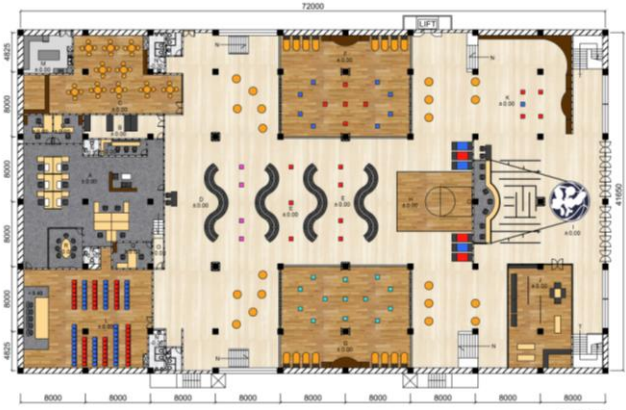
security dan penempatan pos satpam pada area yang ramai dikunjungi pengunjung seperti area galeri dan lobby.

5. Sistem Komunikasi

Sistem komunikasi menggunakan saluran telepon kabel, saluran kabel menggunakan saluran LAN dan Wifi. Terdapat 2 penggunaan akses wifi yaitu koneksi wifi khusus pengelola dan koneksi untuk umum sehingga pengunjung galeri dapat menggunakannya.

C. Hasil Perancangan

1. Layout



Gambar 19. Layout

Ruangan yang ada pada layout yaitu lobby, toko souvenir, history area, DBL area, JRBL area, NBL area, WNBL area, kafe, dapur, ruang security, ruang penyimpanan koleksi, kantor pengelola, ruang rapat, press conference room, toilet dan janitor.

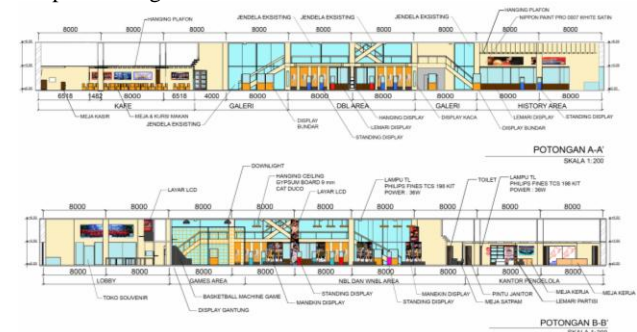
2. Main Entrance



Gambar 20. Main entrance

Pada main entrance terdapat logo dan tulisan DBL Arena dengan menggunakan warna biru sebagai identitas dan signage dari DBL sendiri. Sedangkan warna merah digunakan sebagai warna dekoratif dari main entrance.

3. Tampak Potongan

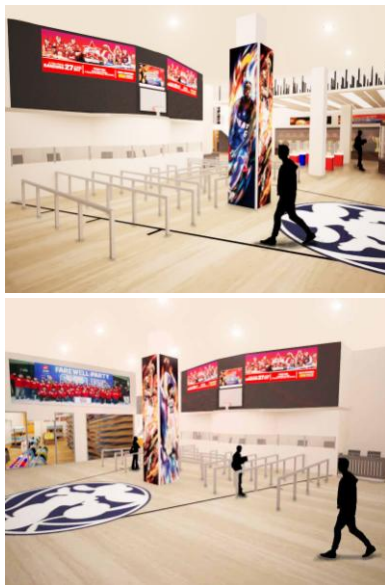


Gambar 21. Potongan A-A dan potongan B-B



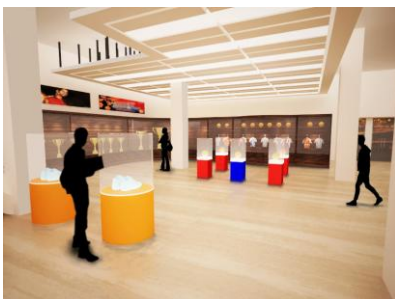
Gambar 22. Potongan C-C dan potongan D-D

4. Hasil Desain Akhir



Gambar 23. Lobby

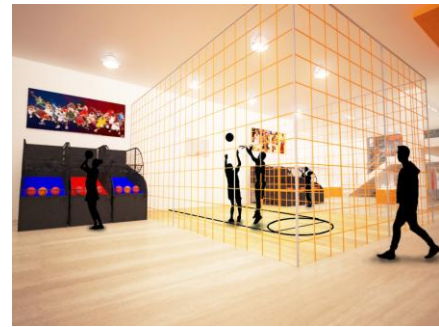
Pada lobby terdapat logo DBL Arena dengan dekorasi garis berbentuk lapangan basket pada lantai ruangan. Pada dinding terdapat juga layar LCD yang digunakan untuk menampilkan kegiatan di DBL dan informasi terbaru tentang event di DBL. Untuk pencahayaan ruangan menggunakan *downlight*.



Gambar 24. History area

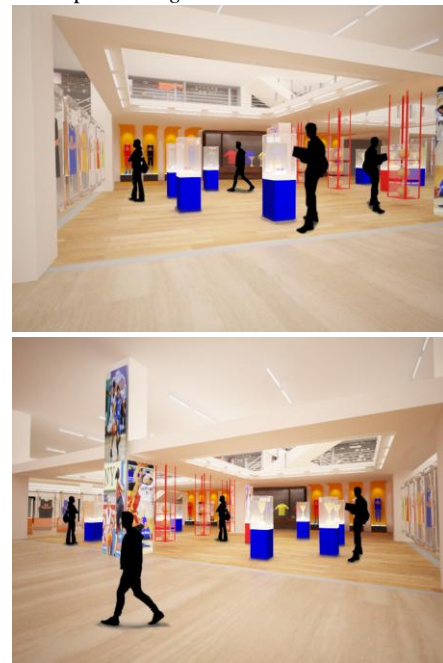
Pada history area, plafon menggunakan *hanging ceiling* sebagai elemen dekoratif dan pencahayaan untuk area ini. Untuk *standing display* menggunakan warna merah, biru dan oranye sebagai warna

ciri khas dari DBL dan olahraga basket. Terdapat juga poster yang memberikan informasi tentang *event* yang sedang berlangsung di DBL.



Gambar 25. Games area

Pada games area, terhadap *basketball machine game* yang memiliki warna khas DBL yaitu merah dan biru. Untuk *mini court* diberi jaring dari tali plastik sebagai peling dengan warna oranye yang bisa dimainkan oleh pengunjung. Lantai menggunakan parket dengan motif dibentuk lapangan basket. Untuk pencahayaan menggunakan lampu *downlight*.



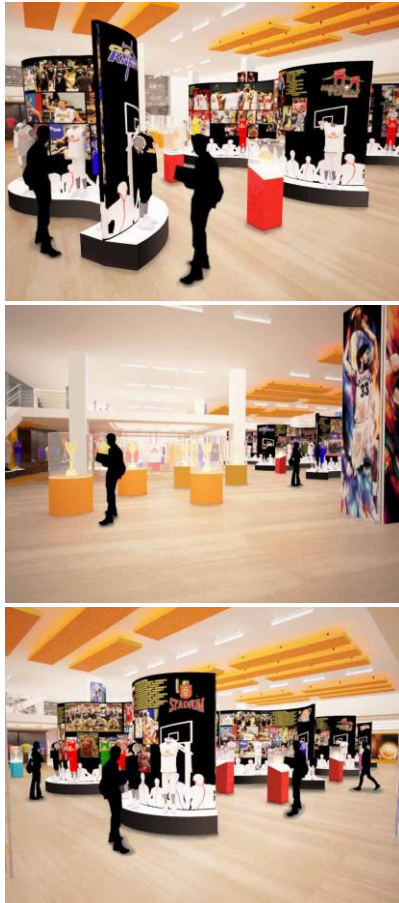
Gambar 26. DBL area



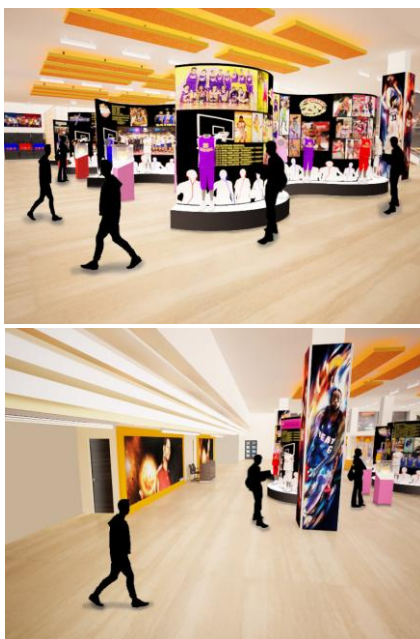
Gambar 27. DBL area

Di DBL area dan JRBL area memajang barang yang berhubungan dengan *event* tersebut seperti replika kostum pemain, sepatu basket,

bola basket dan piala. Selain itu terdapat layar LCD yang menampilkan pertandingan yang pernah digelar. Penggunaan parket pada lantai memberikan suasana seperti di lapangan basket. Warna yang digunakan menggunakan merah dan biru di DBL area dan biru muda untuk di JRBL area. Pada bagian dinding dan plafon terdapat bagian yang dicat warna oranye sebagai dekorasi. Pencahayaan menggunakan lampu *downlight* dan lampu TL.



Gambar 28. NBL area



Gambar 29. WNBL area

Di NBL area dan WNBL area memajang barang yang berhubungan dengan *event* tersebut seperti manekin dengan replika kostum pemain, sepatu basket, bola basket dan piala. Dinding *display* menggunakan *wallpaper* yang menampilkan informasi dan foto tiap klub. Plafon menggunakan *hanging ceiling* dengan bentuk persegi panjang berwarna oranye. Untuk pencahayaan menggunakan lampu TL. Pada area NBL area *standing display* menggunakan warna merah dan meah muda untuk area WNBL.



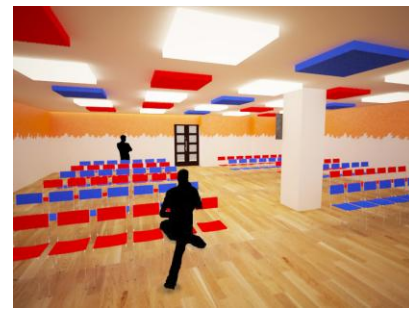
Gambar 29. Kafe

Plafon kafe menggunakan *hanging ceiling* yang sekaligus digunakan sebagai pencahayaan ruangan. Meja makan dan kursi makan menggunakan warna oranye. Terdapat foto dari kegiatan yang ada di DBL dengan pigura berwarna merah dan biru. Lemari yang memajang figur mainan pemain basket. Terdapat juga TV yang menampilkan pertandingan dan informasi kegiatan di DBL. Kafe ini menggunakan sistem *counter service*. Untuk lantai menggunakan parket.



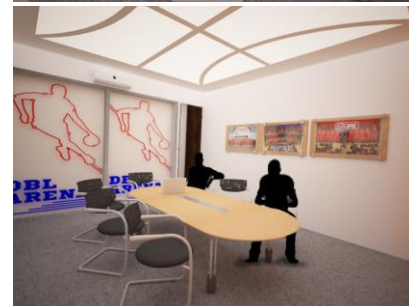
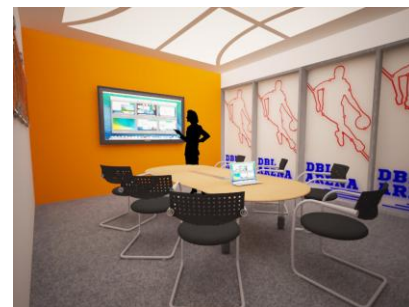
Gambar 30. Kantor pengelola

Dinding kantor menggunakan wallpaper dengan gambar pemain basket dan dicat warna oranye. Terdapat beberapa logo dan foto dari kegiatan DBL. Beberapa display di dinding menggunakan warna merah dan biru. Disediakan juga area untuk menerima tamu dengan pembatas lemari partisi yang berfungsi untuk meletakkan dokumen. Lantai kantor menggunakan karpet untuk meredam bisung. Pencahayaan menggunakan *downlight*.



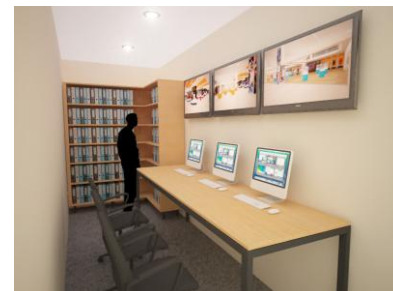
Gambar 31. Press conference room

Dinding ruangan menggunakan kayu yang dicat warna oranye sebagai dekorasi. Kursi pengunjung dan dekorasi plafon berwarna merah dan biru sebagai warna ciri khas DBL. Pencahayaan menggunakan *downlight*. Disediakan TV untuk menampilkan bahan presentasi pada saat press conference. Lantai ruangan menggunakan parket.



Gambar 32. Ruang rapat

Plafon memiliki bentuk sederhana seperti bola basket dengan pencahayaan menggunakan *downlight*. Lantai menggunakan karpet untuk meredam kebisingan. Pada dinding ruang terdapat kaca yang menggunakan stiker dengan gambar dan tulisan DBL arena dan dinding bercat oranye dengan TV yang digunakan untuk menampilkan presentasi.



Gambar 33. Ruang security

Lantai menggunakan karpet untuk meredam kebisingan. Pada dinding ruang terdapat TV yang digunakan untuk memantau seluruh ruangan yang ada. Pencahayaan ruangan menggunakan *downlight*.



Gambar 34. Ruang kepala staf

Pencahayaannya menggunakan *downlight*. Terdapat lemari untuk meletakkan dokumen, meja kerja, meja komputer dan kursi untuk menerima tamu. Pada bagian dinding dihiasi dengan pigura foto. Dinding dengan cat oranye digunakan sebagai dinding dekorasi.



Gambar 35. Toko souvenir

Plafon menggunakan dekorasi lampu *downlight* dengan bentuk seperti pola pergerakan pemain di lapangan. Bagian dinding terdapat foto kegiatan yang ada di DBL. Bukaan jendela digunakan untuk menunjukkan bagian dalam toko dan barang yang dijual. Terdapat manekin yang mendisplay barang jualan. Dinding di belakang meja souvenir memiliki logo dan tulisan DBL Store dengan *background* berwarna oranye agar terlihat kontras. Untuk lantai menggunakan parket.

V. KESIMPULAN

Perancangan ini bertujuan untuk merancang interior galeri olahraga basket untuk menyediakan fasilitas dan pusat untuk

pengapresiasian olahraga basket, terutama kepada kalangan para pelajar maupun klub-klub profesional baik pria maupun wanita, yang sudah ada dan berkembang sejak lama. Selain itu, olahraga basket sudah menjadi salah satu *local content* di Surabaya. Dengan demikian, perancangan interior galeri olahraga basket di DBL Arena Surabaya ini diharapkan dapat menjawab masalah yang ada dan bermanfaat khususnya bagi para penggemar olahraga basket sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih PT. Deteksi Basket Lintas Indonesia, yang telah bersedia membantu memberikan data fisik dan non-fisik sehingga penulis bisa melaksanakan penulisan jurnal, para pembimbing karya tugas akhir, dosen, staf, teman seangkatan Program Studi Desain Interior dan keluarga yang telah membantu dalam penulisan jurnal ini serta memberikan dukungan, kritik, saran dan semangat dalam proses perancangan tugas akhir yang dilaksanakan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "2004 Musim Perdana yang Tak Terlupakan". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=history>>
- [2] "2005-2007 Mengembangkan Standar Baru". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=history>>
- [3] "2008 Ekspansi Nasional, Kolaborasi Internasional, dan Arena Baru". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=history>>
- [4] "2009 Teruskan Ekspansi, Menang di Australia". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=history>>
- [5] "2010 Deteksi Jadi Development". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=history>>
- [6] Adam and Charles Black. *Black's Picture Sports Basketball*. London : Time Inc. 1978.
- [7] "About JRBL". 2012. PT. DBL Indonesia. <<http://www.jrbllindonesia.com/v1/index.php?page=aboutdbljr>>
- [8] "Bola Basket" Wikipedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_basket>
- [9] "Bola Basket di Indonesia" Wikipedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_basket>
- [10] Chiara, Joseph De, dkk. *Time-Saver Standart for Interior Design and Space Planning*. USA: The Mc Grae-Hill Companies, Inc. 1990.
- [11] Davie, Peter. *The American Heritage Dictionary of English Language*. NewYork: Dell Publishing Co. Inc. 1976.
- [12] "DBL Arena" Wikipedia <https://id.wikipedia.org/wiki/DBL_Arena>
- [13] "DBL Key Facts". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=abtdbl>>
- [14] "Duke Basketball Museum". 2015. Duke University <<http://www.goduke.com/ViewArticle.dbml?ATCLID=205144005>>
- [15] Duke Sport Information. "Duke Basketball Museum & Hall of Fame Now Open". 2015. Duke University. 22 Oktober 2010. <<http://www.goduke.com/ViewArticle.dbml?ATCLID=205016667>>
- [16] *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama. 2008.
- [17] *Ensiklopedia Nasional Indonesia*. Jakarta: PT. Cipta Adi Pustaka. 1989.
- [18] "Gambar dan Ukuran Lapangan Bola Basker Standar Internasional". 2009. Sealkazz Mizzu. <<http://www.ayeey.com/2014/08/gambar-dan-ukuran-lapangan-bola-basket-standar-internasional.html>>

- [19] Ganslandt, Rudiger dan Harald Hofmann. *Handbook of Lighting Design*. Jerman : C. Fikentscher. 1992.
- [20] Hastomo, Widhi. "Peraturan Dalam Permainan Bola Basket". 2013. Hastomo Network. 24 April 2013. <<http://hastomo.net/olahraga/basket/peraturan-dalam-permainan-bola-basket/>>
- [21] Indrani, Hedy C. *Utilitas Interior: Sistem Keamanan, DI 4298, Semester Genap 2012/2013*. Bahan kuliah. Program Studi Desain Interior Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra. 2012.
- [22] "Melihat Kembali Sejarah Bola Basket dan Perkembangannya". 2014. Kumpula Sejarah. 24 Oktober 2014. <<http://www.portalsejarah.com/melihat-kembali-sejarah-bola-basket-dan-perkembangannya.html>>
- [23] "Normal Museum Hours" <<http://goheels.com/fls/3350/museum/hours.html>>
- [24] Nuefert, Ernest. *Data Arsitek: Jilid 2*. Trans.... Jakarta: Erlangga, 2002
- [25] *Oxford Advance Learner's Dictionary*. New York: Oxford University Press. 2010.
- [26] Pile, John. F. *Interior Design*. New York: Prentice Hall, Inc. 1988.
- [27] "Peraturan Permainan Bola Basket" Wikipedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_basket>
- [28] Poore, Jonathan. *Interior Color By Design : A Design Tool for Architects, Interior Designer, and Homeowners*. Massachusetts: Rockport Publishers, Inc. 1994.
- [29] "Players". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://www.wnblindonesia.com/v1/index.php?page=player>>
- [30] Priono, Andhi. "Memahami Posisi Pemain Dalam Basket". 2013. Klub Basket Spirit Ngunut. 13 Mei 2013 <<http://spiritngunut.web.id/memahami-posisi-pemain-dalam-basket/>>
- [31] "Roster". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://www.nblindonesia.com/v1/index05.php?page=roster>>
- [32] "Sejarah Bola Basket" Wikipedia <http://id.wikipedia.org/wiki/Bola_basket>
- [33] Soedjoto, Victor. *Tugas Akhir Perancangan Interior 'CLS Knights' Centre Di Surabaya*. 00021014/DIN/2012. Surabaya: Universitas Kristen Surabaya. 2012.
- [34] Subekti, Rini Tri. *Desain Interior Marketing Office Gallery di Surakarta*. 2010.
- [35] Sunjaya, Vina Kurniasari. *Tugas Akhir Perancangan Interior NBA Center di Surabaya*. 00020795/DIN/2009. Surabaya: Universitas Kristen Surabaya. 2009.
- [36] "Teknik Dasar Bermain Basket". 2012-2013. *Men's Health Indonesia*. <<http://www.menshealth.co.id/fitnes.latihan/gerakan.sempurna/teknik.dasar.bermain.basket/001/003/36>>
- [37] "Visit The Museum". 2015. IBHF <<http://www.hoopshall.com/main/visit-the-museum/>>
- [38] "What is DBL?". 2010. PT. DBL Indonesia. <<http://dblindonesia.com/r1/index.php?act=abtdbl>>
- [39] "Sejarah". <https://id.wikipedia.org/wiki/Liga_Bola_Basket_Nasional_Indonesia>
- [40] "The Carolina Basketball Museum, University of North Carolina". <<http://goheels.com/fls/3350/museum/about.html>>