

Perancangan Basecamp *Arsenal* Indonesia Supporter di Surabaya

Ifan Setiawan, Andreas Pandu Setiawan, Poppy F. Nilasari

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: ifansetiawan94@gmail.com; pandu@petra.ac.id; popie@petra.ac.id

Abstrak—Sepak bola merupakan salah satu olah raga yang dicintai oleh banyak orang. Banyak fans dari sebuah klub yang mendirikan organisasi untuk mendukung klub kesayangannya. Salah satu klub yang memiliki fans yang cukup banyak adalah *Arsenal FC*. Di Indonesia banyak fans yang telah mendirikan organisasi yang bernama *Arsenal Indonesia Supporter*. Dimana mereka mendukung *Arsenal* dengan cara menonton bersama pertandingan *Arsenal* dan berbagai macam kegiatan lainnya. Namun belum adanya wadah atau tempat untuk menampung berbagai macam kegiatan *Arsenal Indonesia Supporter*.

Kata Kunci— *Basecamp, Arsenal FC, Arsenal Indonesia Supporter*.

Abstract— *Football is one of the sports that is loved by many people. Many fans of a club founded organizations in support of their beloved club. One of the clubs that have a lot of fans is Arsenal FC. In Indonesia, many fans have set up an organization called Arsenal Indonesia Supporter. Where they support Arsenal by watching alongside Arsenal's games and various other activities. But there's a lack of place to accommodate a wide range of activities of Arsenal Indonesia Supporter.*

Keyword— *Basecamp, Arsenal FC, Arsenal Indonesia Supporter*.

I. PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu jenis olahraga yang cukup populer Di mancanegara terutama di Indonesia. Bahkan sepak bola dicintai banyak kalangan dari berbagai usia maupun jenis kelamin. Di Indonesia orang-orang tidak hanya mencintai klub sepak bola dari dalam negeri namun juga mencintai atau menggemari berbagai klub dari liga sepak bola di negara lain. Beberapa liga yang populer di Indonesia seperti *Barclays Premier League* (Inggris), *La Liga* (Spanyol), *Serie A* (Italia), *Bundesliga* (Jerman). Namun, tidak dipungkiri bahwa *Barclays Premier League* lah yang banyak dicintai dan dinikmati masyarakat pencinta sepak bola di dunia dan tentu di Indonesia sendiri. Liga yang terdiri dari 20 klub ini memiliki 5 klub papan atas yang memiliki berbagai prestasi dan tentu banyak digemari oleh masyarakat Indonesia. Klub-klub tersebut seperti *Arsenal, Manchester United, Chelsea, Manchester City*, dan *Liverpool*.

Arsenal merupakan salah satu klub yang memiliki berbagai prestasi dan gelar. *Arsenal* adalah klub sepak bola profesional Inggris yang berbasis di daerah London Utara, London. idirikan pada 1886 dengan nama *Dial Square*. Klub ini

bermain di Liga Utama Inggris serta salah satu klub tersukses di sepak bola Inggris, yang telah memenangkan 13 gelar di kasta utama Liga Inggris (10 pada era Divisi Pertama dan 3 pada era Premier League) dan 12 gelar di Piala FA. *Arsenal* memegang rekor untuk periode terpanjang berada di kasta puncak Liga Inggris tanpa pernah terdegradasi sejak musim 1919 dan menjadi tim pada peringkat pertama dalam klasemen Liga Inggris sepanjang abad ke-20. *Arsenal* menjadi tim kedua di Inggris untuk menyelesaikan musim liga tanpa kalah (musim 2003–04) dan tim pertama untuk melakukannya pada era dimana satu musim berlangsung 38 pertandingan. Selain itu *Arsenal* merupakan tim sepak bola pertama yang memperkenalkan penggunaan angka pada *Jersey*.

Arsenal Indonesia Supporter merupakan nama pendukung *Arsenal* resmi yang ada di Indonesia atau yang biasa di singkat dengan *AIS* sudah ada di berbagai kota di Indonesia, tak terkecuali di Surabaya. *AIS* juga telah diakui sebagai supporter resmi oleh *Arsenal F.C*. Kegiatan yang dilakukan *AIS* biasanya mengadakan nonton bersama setiap pertandingan *Arsenal* dan mengadakan acara futsal bersama. Sehingga diperlukan sebuah tempat untuk mewadahi kegiatan *AIS* tersebut.

II. KAJIAN TEORI

A. *Arsenal*

Arsenal Football Club (dikenal pula sebagai *Arsenal* atau *The Gunners*) adalah klub profesional Inggris yang berbasis di daerah London Utara, London. Klub ini kini bermain di Liga Utama Inggris. Salah satu klub paling sukses di sepak bola Inggris, telah memenangkan 13 gelar di Liga Utama Inggris (10 pada era Divisi Pertama dan 3 pada era Liga Premier dan 12 gelar di Piala FA). *Arsenal* memegang rekor untuk periode terpanjang di atas klasemen Liga Inggris dan ditempatkan pertama dalam liga dari seluruh abad ke-20. *Arsenal* menjadi tim kedua di Inggris untuk menyelesaikan musim tidak pernah terkalahkan (di musim 2003–2004) dan satu-satunya untuk melakukannya pada era dimana satu musim dilangsungkan 38 pertandingan.

B. *Arsenal Indonesia Supporter*

Arsenal Indonesian Supporters atau *AIS* lahir dari sebuah sebuah milis *Arsenal* di Indonesia, *ArsenalTheGunners@yahoo.com*. Milis itu sendiri

berdiri sejak awal Desember 2003, atas prakarsa 2 orang pendukung Arsenal, Erwin Pires dan Gege Cuek. Tujuan awal milis ini adalah untuk memberikan wadah bagi para pendukung Arsenal untuk saling berbagi, bertanya, bertukar informasi seputar Arsenal. Seiring perputaran waktu, anggota milis itu semakin lama semakin berkembang dengan cukup pesat. Dalam waktu 3 bulan saja telah terkumpul lebih dari 50 anggota. Perkembangan ini terus diikuti dengan seringnya diadakan nonton bareng (nonbar) di kafe-kafe atas kerjasama beberapa tabloid olahraga dan stasiun televisi. Hal yang menggembarakan ini membuat para pengurus milis mulai memikirkan didirikannya sebuah fans club. Pertemuan demi pertemuan mulai sering diadakan oleh pengurus di rumah Ahmad Setyono atau lebih dikenal dengan panggilan Pak Haji. Selain itu, informasi mengenai perkembangan fans club terus disebarluaskan melalui milis maupun sms ke anggota-anggota yang berada di luar Jakarta, seperti Surabaya, Bandung, Palembang, dan kota-kota lainnya. Pada 24 April 2004 di rumah Pak Haji (bertepatan dengan pertandingan Arsenal vs Liverpool), ditetapkan telah berdiri sebuah fans club dengan nama ARSENAL INDONESIAN SUPPORTERS dan hal-hal lainnya terutama mengenai administrasi dikerjakan seiring berjalannya organisasi ini. Kemudian berdirinya AIS mulai diperkenalkan dengan mengirimkan pemberitahuan ke khalayak umum melalui media cetak. Responnya ternyata sangat-sangat diluar dugaan. Sangat banyak pembaca yang mengirimkan sms atau menelpon ingin bergabung dengan AIS. Perkembangan yang sangat menggembarakan ini membuat pengurus semakin bersemangat dan semakin bangga memberikan dukungan kepada Arsenal. Semoga semangat ini tidak akan pernah berubah.

Dengan kepengurusan yang baru, dan terdaftarnya Arsenal Indonesian Supporter di Arsenal Football Club, London. Diharapkan lebih banyak lagi memberikan warna kepada pecinta Arsenal FC dan dunia sepak bola di Indonesia. Saat ini, keanggotaan Arsenal Indonesia Supporter Club telah mencapai 12.000 anggota, Hadir di lebih 100 regional di kota-kota di Indonesia dan terus berkembang.

C. Futsal

Futsal adalah kata yang digunakan secara internasional untuk permainan sepakbola dalam ruangan. Kata itu berasal dari kata *FUTbol* atau *FUTEbol* (dari bahasa Spanyol atau Portugal yang berarti permainan sepakbola) dan *SALon* atau *SALa* (dari bahasa Prancis atau Spanyol yang berarti dalam ruangan). Menurut FIFA, asal mula Futsal ini mulai pada tahun 1930 di Montevideo, Uruguay. Futsal pertama ini diperkenalkan oleh Juan Carlos Ceriani, seorang pelatih sepak bola asal Argentina. Hujan yang sering mengguyur Montevideo membuatnya kesal, karena rencana yang ia susun jadi berantakan karena lapangan yang tergenang air. Lalu Ceriani memindahkan latihan ke dalam ruangan. Pertama ia tetap menggunakan jumlah pemain 11 orang, namun karena lapangan yang sempit, ia memutuskan untuk mengurangi jumlah pemain menjadi 5 orang tiap tim, termasuk penjaga gawang. Ternyata latihan di dalam ruangan itu sangatlah efektif dan atraktif, sehingga mampu menarik minat banyak masyarakat Montevideo. Lalu banyak penggemar bola di kota

itu yang mencoba permainan baru ini, dan jadilah futsal olahraga yang disenangi masyarakat luas.

D. Galeri

Galeri merupakan tempat untuk pameran dan menjual barang seni yang pada umumnya memiliki skala ruang yang lebih kecil dari museum dan tidak disiapkan untuk menerima pengunjung dalam jumlah besar. Dalam galeri yang harus diperhatikan adalah perencanaan ruang, pencahayaan dan warna harus baik sehingga mendukung obyek yang dipamerkan. Galeri harus dapat membawa nuansa dan memasukkan image para pengunjungnya mengenai galeri itu sendiri dan produk-produk seni yang dipamerkan (Pile 353).

1. Tujuan Galeri

Menurut Kakanwil Perdagangan, tujuan galeri adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil-hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajang atau memamerkan barang-barang tersebut di dalam suatu peragaan yang sesungguhnya. Diutamakan barang-barang yang dapat menarik perhatian para pengunjung, yang perlu diketahui secara lebih teliti dalam menjangkau pasaran yang lebih luas. Disamping itu juga untuk membantu para seniman kita yang belum mampu untuk mengadakan pameran secara tunggal untuk memperkenalkan hasil-hasil karya seninya.

2. Fungsi Galeri

Tinjauan yang digunakan adalah tinjauan tipologi yang merujuk pada perancangan museum, karena museum dan galeri memiliki persamaan fungsi sebagai ruang pameran. Perbedaan antara keduanya adalah bahwa museum bersifat sosial dimana bangunannya digunakan sebagai tempat mengoleksi obyek pengetahuan atau karya seni yang langka, sedangkan galeri bersifat komersial dimana barang pameran yang dikoleksi memang sengaja untuk dipamerkan dan dijual (Hunt 375).

1. Tujuan Galeri

Menurut Kakanwil Perdagangan, tujuan galeri adalah memberikan informasi mengenai benda-benda dan hasil-hasil karya seni, baik yang merupakan hasil karya para seniman maupun produk industri terhadap para pengunjung atau konsumen, dengan jalan memajang atau memamerkan barang-barang tersebut di dalam suatu peragaan yang sesungguhnya. Diutamakan barang-barang yang dapat menarik perhatian para pengunjung, yang perlu diketahui secara lebih teliti dalam menjangkau pasaran yang lebih luas. Disamping itu juga untuk membantu para seniman kita yang belum mampu untuk mengadakan pameran secara tunggal untuk memperkenalkan hasil-hasil karya seninya.

2. Fungsi Galeri

Tinjauan yang digunakan adalah tinjauan tipologi yang merujuk pada perancangan museum, karena museum dan galeri memiliki persamaan fungsi sebagai ruang pameran. Perbedaan antara keduanya adalah bahwa museum bersifat sosial dimana bangunannya digunakan sebagai tempat mengoleksi obyek pengetahuan atau karya seni yang langka,

sedangkan galeri bersifat komersial dimana barang pameran yang dikoleksi memang sengaja untuk dipamerkan dan dijual (Hunt 375).

Sistem Penataan Ruang Galeri

Ruang untuk memamerkan hasil karya seni seharusnya memiliki persyaratan yaitu benar-benar terlindung dari pengrusakan, pencurian, kebakaran, kelembaban, kekeringan, cahaya matahari langsung, dan debu serta setiap peragaan harus mendapat pencahayaan yang baik (Neufert 135).

1. Penataan *Lay Out*

Penataan *lay out* berdasarkan benda seni pada galeri dibagi menjadi 2, yaitu:

- *Random Typical Large Gallery*

Penataan ini dibuat secara acak, biasa terdapat pada galeri yang berisi benda-benda non klasik dan bentuk galeri asimetris, serta ruang-ruang yang dibentuk mempunyai jarak atau lorong dengan pembatasan oleh pintu. Jenis atau media benda seni yang tercampur menguatkan kesan acak, misalnya: seni lukis pada media kanvas dengan seni patung yang terkadang menggunakan media 3 dimensi.

- *Large Space With An Introductory Gallery*

Disini pengenalan jenis benda seni yang akan mudah terlihat, pertama dengan memasuki ruang tengah telah terdapat sejumlah pintu yang membatasi ruang berdasarkan benda seni yang dipajang.

2. Penataan *Display*

Penataan *display* dalam sebuah galeri dapat diklasifikasikan menurut benda yang dipamerkan, antara lain:

- *In showcase*

Benda yang dipamerkan termasuk kecil maka diperlukan wadah atau kotak yang tembus pandang (kaca), yang kadang juga memperkuat kesan tema dari benda yang didisplay.

- *Free standing on the floor, on plinth or supports*

Benda yang akan didisplay mempunyai bentuk yang cukup besar, hingga diperlukan panggung ataupun ketinggian lantai untuk batas dari display.

- *On walls or panels*

Benda karya seni lukis yang paling banyak ditempatkan pada dinding ruangan ataupun dinding partisi yang dibentuk untuk membatasi ruangan (Tutt 286-292).

E. Lobby

Pengertian Lobi

1. Koridor atau ruangan yang merupakan bagian dari ruang yang besar, digunakan sebagai ruang tamu, ruang tunggu atau tempat duduk-duduk (Salim 856).

2. Ruang teras di dekat pintu masuk hotel (bioskop), yang dilengkapi dengan beberapa perangkat meja-kursi, yang berfungsi sebagai ruang duduk atau ruang tunggu (Kamus Besar Bahasa Indonesia 599).

Jadi lobi dapat diartikan sebagai ruang masuk pada suatu bangunan. Kata lobi pada umumnya dipakai sebagai kata ganti ruang tamu. Fungsi dasar lobi hampir sama dengan ruang tamu rumah, hanya saja fungsi lobi menyangkut citra (image) yang

pada umumnya ingin mempengaruhi tamu yang datang (griya asri 20-21). Interior lobi sebagai "sitting lobby" haruslah nyaman, tidak membuat pengunjung bosan dan juga indah dipandang mata. Untuk itu penggunaan bahan untuk perabot pada area ini harus benar-benar diperhatikan, baik dari segi kenyamanan ataupun keindahannya (Panero 98).

• Fungsi Lobi

Fungsi lobi dapat dibedakan atas fungsi umum dan fungsi khusus:

1. Fungsi umum

Sebagai suatu tempat atau wadah seluruh karyawan pada kantor dalam melaksanakan tugas mengurus serta mengelola segala macam yang berhubungan manajemen di perusahaan tersebut.

2. Fungsi Khusus

Sebagai suatu wadah dari pihak perusahaan untuk penerimaan awal pengunjung, tempat memperoleh informasi dan melayani segala macam keperluan dari pengunjung tempat untuk bertemu janji.

• Fasilitas Lobi

Di dalam area lobi terdapat fasilitas sebagai berikut:

1. Area tempat duduk, yang berfungsi sebagai ruang duduk dan ruang tunggu.

2. Area komunikasi.

3. Area resepsionis.

Lokasi dari resepsionis harus dapat segera dilihat oleh tamu yang masuk dan staf resepsionis harus dapat melihat dan mengontrol arah masuk pengunjung.

F. Ruang Medis

Ruang isolasi pasien. (1) Ruang yang mempunyai kekhususan teknis sebagai ruang perawatan intensif dan memiliki batasan fisik modular per pasien, dinding serta bukaan pintu dan jendela dengan ruangan ICU lain. (2) Ruang yang diperuntukkan bagi pasien menderita penyakit yang menular, pasien yang rentan terkena penularan dari orang lain, pasien menderita penyakit yang menimbulkan bau (seperti penyakit tumor, ganggrein, diabetes) dan untuk pasien menderita penyakit yang mengeluarkan suara dalam ruangan. (3) Pintu dan partisi pada ruang isolasi terbuat dari kaca minimal setinggi 100 cm dari permukaan lantai agar pasien terlihat dari pos perawat. (4) Ruang Perawatan Intensif dengan modul kamar individual/ kamar isolasi luas lantainya 16 m² - 20 m² per kamar.

G. Mini Theatre

Adalah ruangan didalam gedung bioskop dimana terdapat tempat duduk para penonton untuk melihat film (tempat pertunjukkan).

1. Dinding

Dinding gedung pertunjukkan dibuat anti gema

- Suara dengan menerapkan sistem "acoustic"

- Dengan maksud: mencegah gema suara yang memantul dan menggaduhkan bunyi asli. Mencegah penyerapan suara (absorpsi) sehingga suara hilang dan menjadi kurang jelas.

- Membantu resonansi (menguatkan suara).

2. Lantai

- Lantai dibuat dari bahan yang kedap air, keras, tidak licin dan mudah dibersihkan.
- Kemiringan dibuat sedemikian rupa sehingga pemandangan penonton yang dibelakang tidak terganggu oleh penonton yang dimuka.

Menurut hasil penyelidikan yang dilakukan oleh Departemen Penerangan bersama Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) menyatakan bahwa : Jarak antara sandaran kursi adalah lebih kurang 90 cm, dengan sudut penurunan ideal kearah layar 6,28 terhadap garis horizontal, berarti perbedaan tinggi kepala kursi yang berurutan 10cm.

3. Tempat Duduk atau Kursi

Persyaratan dari tempat duduk atau kursi adalah :

- Konstruksi cukup kuat dan tidak mudah untuk bersarangnya binatang pengganggu antara lainkutu busuk atau serangga lainnya.
- Ukuran kursi yaitu :
 - a. Lebih kurang 40-50 cm.
 - b. Tinggi kursi dari lantai sebaiknya 48 cm.
 - c. Tinggi sandaran 38-40 cm dengan lebar sandaran disesuaikan dengan kenyamanan.
 - d. Sandaran tangan berfungsi juga sebagai pembatas.
 - e. Sandaran pengguna tidak boleh terlalu tegak.
- Letak kursi agar diatur sedemikian rupa sehingga semua penonton dapat melihat gambar secara penuh dengan tidak terganggu. Jarak antara kursi dengan kursi di depannya minimal 40 cm yang berfungsi untuk jalan ketempat kursi yang dituju.
- Tiap penonton harus dapat melihat dengan sudut pandang maksimal 30°. Penonton yang duduk di baris terdepan harus masih dapat melihat seluruh gambar sepenuhnya. Artinya bagian tepi layar atas, bawah dan samping kiri dan kanan berturut-turut maksimum membentuk sudut 60°-80° dengan titik mata.

III. METODE PENELITIAN

A. Gambar dan Tabel

Design thinking adalah sebuah proses berpikir yang dapat menentukan prosedur yang berorientasi pada kesuksesan kreatif melalui solusi desain yang inovatif dan unik untuk sebuah proyek dan dilakukan atas dasar rasional serta melalui proses yang telah disepakati Metode yang digunakan untuk menyusun karya desain ini adalah :

- a. Studi lapangan, yaitu dengan mengadakan survey lapangan untuk memperoleh data fisik dan non fisik lokasi perancangan maupun problem yang ada di lokasi perancangan maupun yang dirasakan pengguna. Untuk memperoleh data-data tersebut, maka perlu dilakukan metode sebagai berikut :
 - Wawancara, yaitu dengan bertanya jawab secara langsung dengan pihak terkait (contoh : anggota Arsenal Indonesia Supporter) dengan perancangan ini untuk

mendapatkan data-data yang diperlukan.

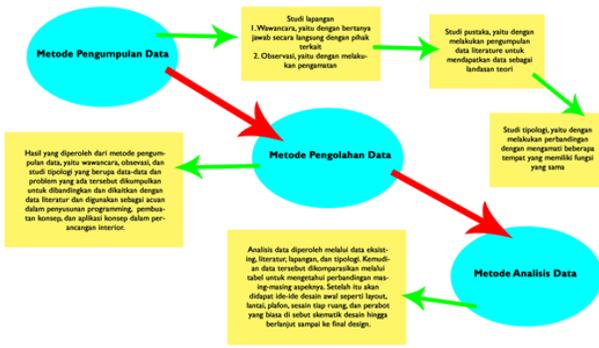
- Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap fasilitas terhadap gedung lain yang juga memiliki fungsi yang kurang lebih sama dan juga ikut beraktifitas dengan organisasi yang akag difasilitasi, untuk melihat keadaan dan permasalahan umum yang ada serta memperoleh data-data yang diperlukan.
- b. Studi pustaka, yaitu dengan melakukan pengumpulan data literature untuk mendapatkan data sebagai landasan teori melalui sumber informasi berupa buku, tabloid, internet baik berupa gambar maupun artikel, maupun media lain yang diperlukan dalam perancangan interior basecamp ini.
- c. Studi tipologi, yaitu dengan melakukan perbandingan dengan mengamati beberapa tempat yang memiliki fungsi yang sama dengan *basecamp*. Dengan melakukan studi tipologi ini, maka desainer dapat melakukan perbandingan mengenai kekurangan dan kelebihan yang dimiliki tempat lain.

1.4.2. Metode Pengolahan Data

Hasil yang diperoleh dari metode pengumpulan data, yaitu wawancara, obsevasi, dan studi tipologi yang berupa data-data dan problem yang ada tersebut dikumpulkan untuk dibandingkan dan dikaitkan dengan data literatur. Lalu, data-data tersebut akan digunakan sebagai acuan dalam penyusunan programming, pembuatan konsep, dan aplikasi konsep dalam perancangan interior.

1.4.3. Metode Analisis Data

Analisis data diperoleh melalui data eksisting, literatur, lapangan, dan tipologi. Kemudian data tersebut dikomparasikan melalui tabel untuk mengetahui perbandingan masing-masing aspeknya seperti elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafon), sistem interior (utilitas, pencahayaan, penghawaan keamanan), dan elemen pengisi ruang (perabot). Dari komparasi tersebut, maka dapat disimpulkan pengguna dan aktifitas yang dilakukan di basecamp sehingga dapat menemukan kebutuhan ruang serta jenis ruangan yang dibutuhkan. Setelah itu akan didapat ide-ide desain awal seperti layout, lantai, plafon, sesain tiap ruang, dan perabot yang biasa di sebut skematik desain hingga berlanjut sampai ke *final design*.



Gambar. 1. Skema *Design Thinking*
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 2. Konsep Desain
Sumber : Data Pribadi

IV. DESKRIPSI PERANCANGAN

A. Tapak Luar Bangunan

Layout yang akan dirancang menggunakan denah fiktif perancangan tugas akhir karya Louis.P.T dari jurusan arsitektur yang berjudul “Gedung Olah Raga di Kenjeran Park Surabaya”. Lokasi denah fiktif ini terletak pada kawasan Surabaya bagian Timur, tepatnya terletak di Jalan Sukolilo Lor, Kelurahan Sukolilo, Kecamatan Bulak, Surabaya. Keadaan jalan sekitar sudah beraspal dan berpaving. Kondisi site yang berada di daerah pesisir pantai dan mayoritas masih berupa lahan terbuka mengakibatkan kecepatan angin disekitar site cukup besar. Batasan lokasi pada layout tersebut yaitu sebagai berikut :

- Batas Utara : Hotel Bintang
- Batas Timur : Area bermain anak dan pantai
- Batas Barat : Area sirkuit
- Batas Selatan: Tribun pacuan kuda dan tanah kosong

B. Tapak Dalam Bangunan

Perancangan interior *basecamp* Arsenal Indonesia *Supporter* di Surabaya ini melingkupi *main entrance*, lobi, area menonton bersama (*mini theatre*), galeri, loker, toilet, kantin, lapangan futsal, ruang rapat, dan ruang kesehatan. Layout yang akan dirancang menggunakan layout lantai satu pada bagian lapangan basket.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep

Konsep yang saya pilih adalah *victory* yang memiliki arti pemenang atau juara. Konsep ini menjawab problem yang ada. Dengan konsep ini maka desain yang akan dihasilkan adalah desain yang nyaman, mewah, dan *modern*. Dapat terlihat dari karakteristik dan juga bentuk perabot yang statis dan geometris yang dapat memberikan kesan *simple* yang menggambarkan modern dan mewah. Selain itu setiap pengunjung yang masuk ke *basecamp* Arsenal Indonesia supporter akan merasakan aura team juara yaitu Arsenal.

B. Desain Akhir

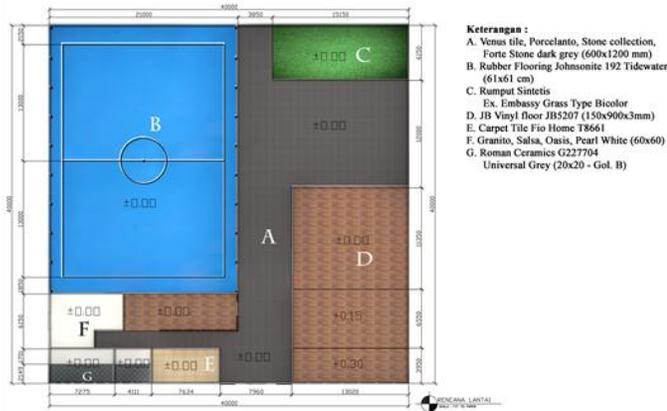


Gambar. 3. *Layout 1*
Sumber : Data Pribadi



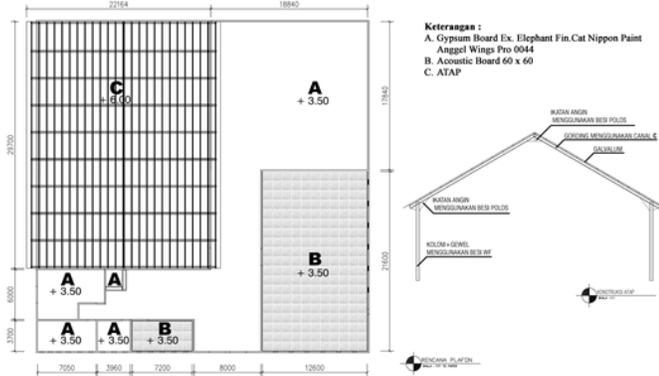
Gambar. 4. *Layout 2*
Sumber : Data Pribadi

Terdapat ruang lobby, lapangan futsal, kantin, ruang menonton bersama, ruang rapat, ruang kesehatan, kamar mandi, dan juga galeri. Pengaturan ruang yang berdekatan berdasarkan fungsi pada layout sehingga membuat setiap aktifitas pengguna dapat nyaman dan efisien. Seperti contoh lapangan futsal yang letaknya berdekatan dengan ruang kesehatan dan terdapat akses langsung menuju ruang kesehatan. Sehingga ketika ada pemain yang cedera dapat ditangani dengan secepat mungkin. Terdapat layout dimana lapangan futsal difungsikan sebagai tempat multifungsi untuk menampung kegiatan yang diikuti orang banyak dan membutuhkan ruang yang luas.



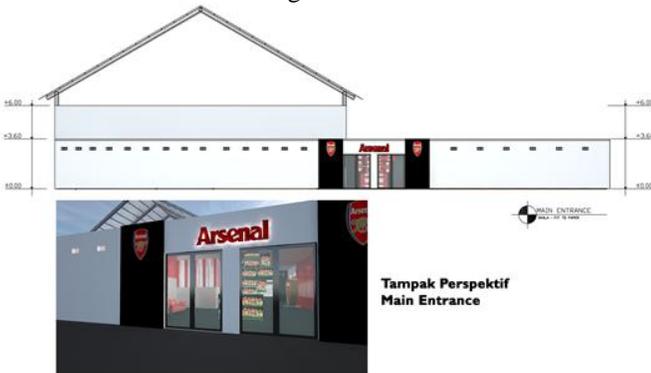
Gambar 5. Rencana Lantai
Sumber : Data Pribadi

Menggunakan material yang memenuhi kebutuhan dari fungsi pada tiap ruangnya. Sehingga pengguna dapat nyaman dalam melakukan aktifitas-aktifitas di ruangan tersebut.



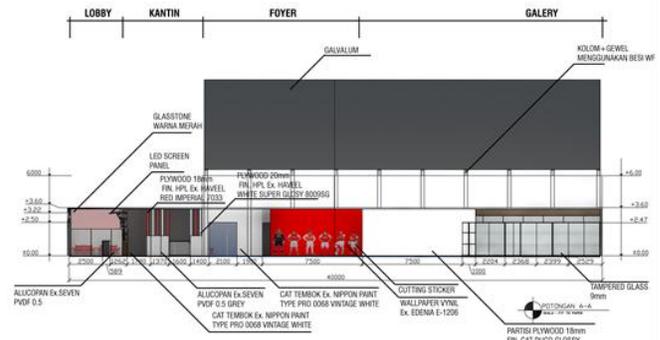
Gambar 6. Rencana Plafon
Sumber : Data Pribadi

Ruangan menonton bersama dan ruangan rapat menggunakan akustik board pada plafon agar dapat meredam suara yang keluar dan masuk dari ruangan tersebut.

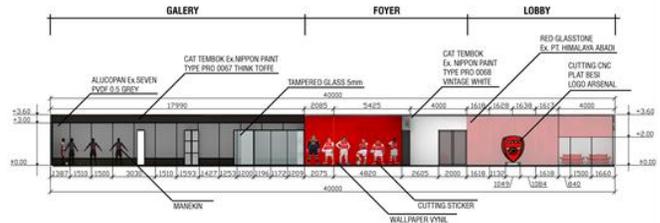


Gambar 7. Main Entrance
Sumber : Data Pribadi

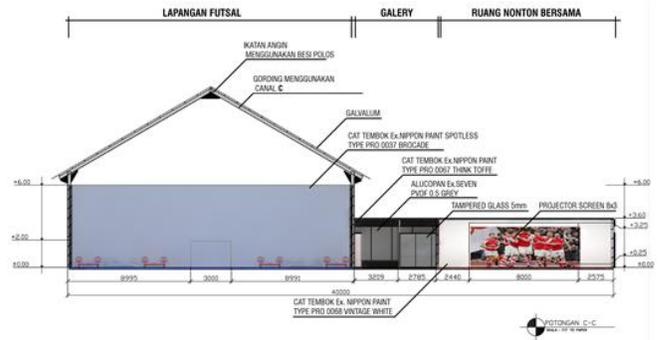
Menggunakan bahan-bahan yang ramah lingkungan pada setiap elemen interiornya. Desain main entrance yang simple tetapi tetap memperlihatkan kesan glamour. Terdapat 2 pintu di main entrance agar sirkulasi pengunjung dapat lancar baik masuk maupun keluar basecamp.



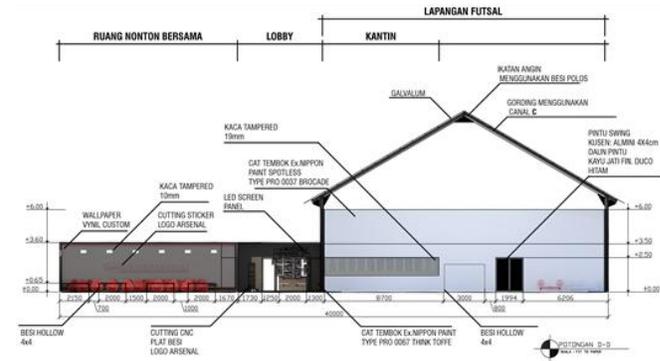
Gambar 8. Tampak Potongan A-A
Sumber : Data Pribadi



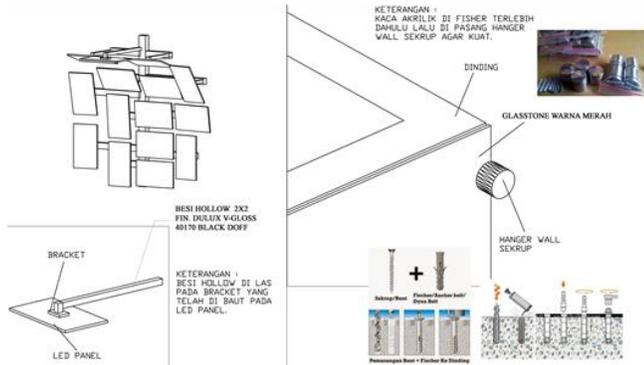
Gambar 9. Tampak Potongan B-B
Sumber : Data Pribadi



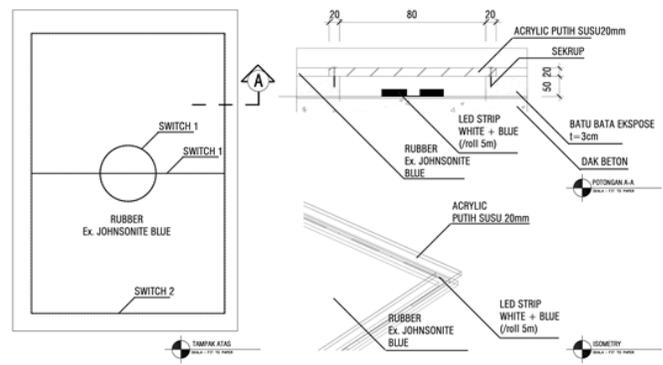
Gambar 10. Tampak Potongan C-C
Sumber : Data Pribadi



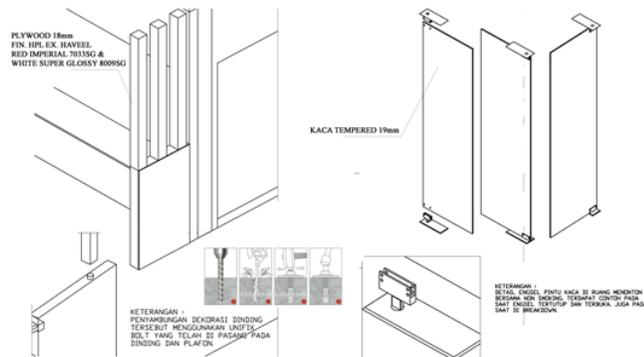
Gambar 11. Tampak Potongan D-D
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 12. Detail Elemen Interior Lobby
Sumber : Data Pribadi



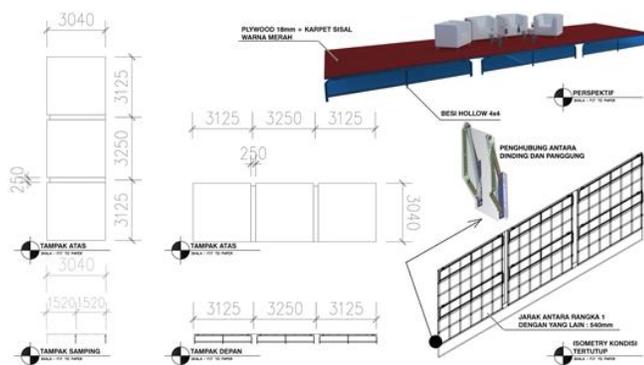
Gambar. 15. Detail Elemen Interior Lantai di Lapangan Futsal
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 13. Detail Elemen Interior Kantin dan Ruang Menonton Bersama
Sumber : Data Pribadi

Detail elemen interior LED pada lobby yang difungsikan untuk menampilkan sambutan ataupun video seputar Arsenal, seperti video cuplikan goal, presentasi pemain, presentasi baju team, dan lain-lain. Detail elemen interior pada kantin untuk menciptakan ruang semu pada kantin.

Detail elemen panggung multifungsi pada lapangan futsal yang digunakan untuk acara-acara yang diikuti banyak orang dan membutuhkan ruang yang luas. Panggung tersebut dapat dilipat ke dinding pada saat lapangan akan difungsikan sebagai lapangan futsal. Garis lapangan menggunakan LED strip sehingga warna pada garis ini mengikuti dengan kegiatan yang akan di lakukan di lapangan tersebut.



Gambar. 14. Detail Elemen Interior Panggung di Lapangan Futsal
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 16. Tampak Perspektif Lobby view 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 17. Tampak Perspektif Lobby view 2
Sumber : Data Pribadi

Lobby didesain dengan terdapat LED screen untuk memberikan berbagai informasi maupun sambutan untuk para pengunjung yang datang. Terdapat pula meja receptionist untuk mengurus keperluan pendaftaran member maupun pembayaran nobar dan lapangan futsal. Juga terdapat sofa untuk pengunjung duduk bersantai.



Gambar. 18. Tampak Perspektif *Foyer View 1*
Sumber : Data Pribadi

Terdapat *mini logo monument* pada lobby yang difungsikan untuk pengunjung dapat menggunakan *mini monument* tersebut untuk berfoto. Selain itu *mini monument* tersebut juga dapat menjadi suatu hal yang menarik minat pengunjung untuk datang ke *basecamp* ini.



Gambar. 19. Tampak Perspektif Kantin *View 1*
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 20. Tampak Perspektif Kantin *View 2*
Sumber : Data Pribadi

Kantin ini saya desain menjadi ruang semu atau ruang yang tidak tertutup agar pengunjung dapat tertarik untuk masuk ke kantin ini. Terdapat kaca yang mengarah langsung ke lapangan futsal sehingga dapat digunakan sebagai ruang tunggu dan dapat melihat untuk pengunjung yang menunggu kerabat atau teman mereka yang sedang bermain futsal.



Gambar. 21. Tampak Perspektif Ruang Rapat
Sumber : Data Pribadi

Ruang rapat yang di desain menggunakan *carpet tile* dan plafon menggunakan *acoustic board* agar suara dari luar tidak masuk dan ruang rapat menjadi tenang. Pada dinding terdapat logo Arsenal, AIS, dan juga bendera dari AIS itu sendiri.



Gambar. 22. Tampak Perspektif Ruang Kesehatan
Sumber : Data Pribadi

Desain ruang kesehatan yang *simple* dan terlihat bersih, sehingga pengguna dapat nyaman dalam melakukan aktifitas di ruang tersebut. Akses ruang kesehatan yang dapat langsung dari lapangan futsal serta memiliki pintu keluar *emergency* untuk digunakan sebagai keadaan darurat seperti terdapat pemain yang cedera parah dan harus di larikan ke rumah sakit.



Gambar. 23. Tampak Perspektif *Foyer View 2*
Sumber : Data Pribadi

Foyer menuju galeri di desain seperti *tunnel* pemain menuju lapangan di *Emirates stadium* yaitu stadion dari Arsenal,

sehingga pengunjung dapat merasakan seperti mereka berjalan di *tunnel* tersebut.

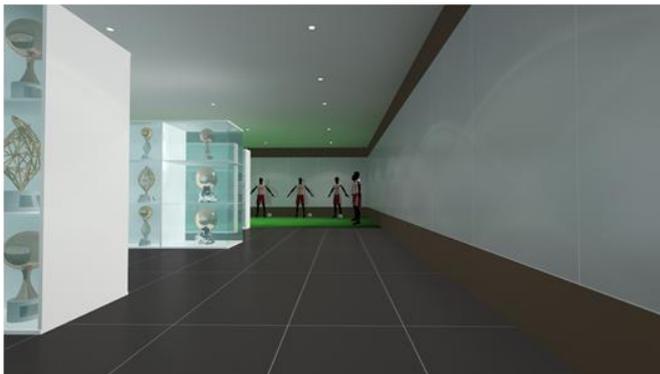


Gambar. 24. Tampak Perspektif Lapangan Futsal
Sumber : Data Pribadi

Lapangan futsal pada saat panggung terbuka yang dapat difungsikan untuk berbagai kegiatan yang diikuti banyak orang dan membutuhkan *space* ruang yang luas. Seperti *gathering* nasional AIS yang dilakukan setiap tahun yang diikuti oleh AIS di seluruh Indonesia, kegiatan amal yang sering juga dilakukan oleh AIS Surabaya, dan lain-lain.



Gambar. 25. Tampak Perspektif Galeri View 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 26. Tampak Perspektif Galeri View 2
Sumber : Data Pribadi



Gambar. 27. Tampak Perspektif Galeri View 2
Sumber : Data Pribadi

Pada galeri terdapat area patung lilin para pemain *Arsenal*, sehingga dapat digunakan untuk berfoto. Terdapat banyak informasi mengenai *Arsenal* pada galeri ini. Terdapat replika piala-piala yang pernah di dapat oleh *Arsenal*, informasi *record* yang pernah dipecahkan oleh *Arsenal*, informasi pemain, informasi baju team dari musim ke musim (seperti di gambar), dan lain-lain. Sehingga pengunjung di pastikan akan mendapat banyak informasi mengenai *Arsenal* di galeri ini.

VI. KESIMPULAN

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia yang juga terdapat banyaknya penggemar dari *Arsenal F.C* di Indonesia. Maka perancangan *Basecamp Arsenal Indonesia Supporter* ini dapat dijadikan sebagai sarana yang akan memfasilitasi para anggota *Arsenal Indonesia Supporter* di Surabaya. Selain itu juga dapat mendukung, menjadi tempat hiburan, dan tempat berolahraga bagi masyarakat umum dan juga penggemar sepakbola terkhusus penggemar *Arsenal F.C*.

Adanya *basecamp* ini dapat berguna juga bagi pemerintah, yang dimana dapat meningkatkan pariwisata Surabaya. Karena akan banyak penggemar *Arsenal F.C* yang akan datang ke *basecamp* ini dari berbagai kota di Indonesia. Disamping itu terdapat galeri yang dapat mendukung pengunjung mengenai *Arsenal F.C* maupun sepakbola itu sendiri. Disamping itu juga terdapat lapangan futsal yang dapat digunakan berolahraga futsal maupun juga dapat digunakan untuk acara-acara tertentu seperti *gathering Arsenal Indonesia Supporter* se-Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama perancangan *basecamp Arsenal Indonesia Supporter* ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Rian sebagai koordinator AIS Surabaya yang banyak membantu memberi informasi seputar AIS Surabaya. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada segenap dosen, tutor atau pembimbing, staf Program Studi Desain Interior, dan teman-teman yang selalu mendukung, dan memberikan banyak pelajaran berharga kepada penulis, memberikan masukan dan inspirasi yang berguna bagi penulis dalam perancangan desain ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Beddington, Nadine. Design for Shopping Centres. London: Butterworth Scientific, 1982.
- [2] Burke, Raymond R. Retail Shoppability: A Measure of the world's Best Stores. 2005.
- [3] De Chiara, Joseph, & Calladar, John Hancock. Time Saver Standards For Building. USA: The McGraw-Hill Companies, Inc., 1973.
- [4] Department Architecture School of Design & Environment, Singapore: National University of Singapore. Universal Design Guidelines Commercial Building. September 2006.
- [5] Fazel, John. Handbook of Sport Economic Research. New York: M.E. Sharpe, Inc., 2006.
- [6] Hunt, William Dudley. Encyclopedia of American Architecture. New York: McGraw Hill, 1980.
- [7] Muharnanto. Dasar-Dasar Permainan Futsal. Depok: Kawan Pustaka, 2006.
- [8] Neo, Lynda Wee Kend : Wing, Tong Kok. Four R's of Asian Shopping Centre management. 2005.
- [9] Neufert, Ernst. Data arsitek II. Jakarta: Erlangga, 1996.
- [10] Panero, Julius & Zelnik, M. Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards. New York: Watson-Guption Publication, 1985.
- [11] Pile, John F. Interior Design 3rd Edition. New York: Harry N. Abrams, Incorporated, 2003
- [12] Piotrowski, Christine ; Elizabeth Rogers. Designing Commercial Interiors. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2007.
- [13] Suptandar, J.Pamudji. (1999). Desain Interior : pengantar merencana interior untuk mahasiswa desain dan arsitektur. Jakarta:Djambatan.
- [14] Tjiptono, F, dan Chandra, G. 2005. Service, Quality & Satisfaction, Yogyakarta
- [15] Tutt, Patricia & Adler, David, ed. New architecture handbook. London: Architectural Press, 1979.
- [16] Wright, L.T., Newman, A., Dennis, C.E., 2006. Enhancing consumer empowerment. European Journal of Marketing.
- [17] Poore, Jonathan. 2006. Interior color by design. United States of America: Rockport Publishers, Inc., a member of Quayside Publishing group.
- [18] <http://www.scribd.com/doc/33058718/Standar-Tata-Ruang-Bioskop-Ditinjau-Dari-Pengaruhnya-Terhadap-Kesehatan-Manusia#scribd> (diakses pada 16 Desember 2015 pukul 01.40)