

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Olahraga merupakan kegiatan yang sering kita lakukan pada jasmani untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot. Manfaat olahraga ada yang dapat dirasakan secara langsung maupun secara jangka panjang. Secara tidak langsung, olahraga berpengaruh pada otak, tulang, dan jantung. Pada sebagian orang, olahraga juga membantu mereka sebagai terapi pada penyakit yang diderita, kegiatan hiburan serta pelepas penat, dan merupakan pekerjaan sehari-hari sebagai atlet. Terciptanya keseriusan dalam olahraga membuat ketertarikan dari masyarakat pada profesi atlet. Kebutuhan akan fasilitas profesi atlet dan penikmat olahraga menyebabkan terciptanya Sport Center. Terlebih lagi dengan kurangnya perhatian pemerintah pada cabang olahraga selain sepak bola dan bulu tangkis. Selain cabang olahraga tersebut, cabang lainnya memerlukan perhatian yang setara untuk mendukung perkembangan prestasi di Indonesia.

Bagi sebagian orang, salah satu olahraga yang menarik perhatian adalah olahraga beladiri. Salah satu alasan olahraga ini menjadi sebuah tren adalah melalui film. Salah satu jenis film yang digandrungi masyarakat adalah film *action*. Manusia cenderung menikmati genre ini dengan memberi sinyal kepada alam bawah sadar untuk melepas *stress* jangka pendek dan memberikan rasa gembira. Genre *action* atau laga adalah genre film yang menampilkan cerita tentang tantangan dari tokoh utama yang membutuhkan keterampilan fisik. Aktor film yang

kerap menjadi favorit mayarakat adalah Jackie Chan. Beliau sempat membintangi film yang berjudul The Karate Kid yang sempat menggemparkan pada masanya. Film ini diadaptasi dari judul film Karate Kid yang dirilis pada tahun 1984. Film ini dinilai berhasil mengungkapkan hati para pelaku Karate ke khalayak umum. Film Olahraga ini sempat digandrungi berbagai usia, khususnya anak-anak agar bisa membela diri mereka seperti dalam film tersebut. Meskipun adaptasi dalam film tersebut bukan tentang Karate melainkan Kungfu, namun nama olahraga ini kian digemari dan menjadi menarik berbagai pihak. Melalui film ini juga diketahui bahwa para ahli beladiri memiliki program tersendiri untuk berlatih dengan tekun.

Karate merupakan salah satu olahraga beladiri yang berasal dari Jepang dan olahraga yang berguna untuk mempertahankan diri dengan anggota tubuh secara alami. Perkembangan Karate di Indonesia memiliki banyak penggemar dan pelaku olahraga di dalamnya. Hal ini juga diiringi dengan munculnya berbagai macam organisasi, perguruan, dan aliran yang dianut oleh pendirinya masing-masing. Demi menjaga prestasi para atlet Karate, maka diperlukan pembinaan yang baik. Terutama dengan terus menerusnya prestasi yang diraih oleh tim Karate Indonesia, salah satunya adalah SEA Games 2023. Pembinaan olahraga penting untuk dilakukan secara sistematik, tekun, dan berkelanjutan. Pengklasifikasian untuk pembinaan ini dibagi menjadi 2, yaitu pembinaan untuk atlet muda atau junior dan pembinaan untuk atlet dewasa atau senior.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga (PERMENPORA) Nomor 4 Tahun 2020, program latihan pada atlet wajib didukung dengan fasilitas yang memadai. Pada kenyataannya, fasilitas yang selama ini diberikan oleh FORKI belum cukup untuk memberikan fokus lebih pada tiap atlet provinsi. Pelatihan

selama ini dilaksanakan pada tempat yang tidak menetap. Hal ini dapat menyebabkan kelelahan pada atlet menjelang pertandingan dan tidak adanya identitas pada organisasi. Pelatihan lain di *dojo* dan tempat pertandingan pada tiap kejuaraan masih bercampur dengan kegiatan olahraga lain maupun di luar tempat seperti sekolah ataupun lapangan terbuka. Hal ini terasa tidak nyaman dengan tidak adanya tempat menetap dan juga aksesnya yang terbuka dengan mudah. Meskipun Kementerian Pemuda dan Olahraga Indonesia (KEMENPORA) telah membangun fasilitas seperti Olympic Center, saat pelaksanaan SEA Games tahun 2015 para atlet harus berbagi dengan cabang olahraga lain, begitu juga saat PON (Pekan Olahraga Nasional). Hal ini terjadi karena gedung ini sering disewa untuk kejuaraan-kejuaraan, sehingga atlet lainnya harus menyewa tempat latihan lain untuk sementara.



Gambar 1 Gedung Hambalang Olympic Center Cibubur  
Sumber: Zainal Hasan, 2016

Permasalahan lainnya adalah pada kebanyakan *dojo* memilih untuk melakukan pelatihan untuk atlet di lapangan terbuka. Kebanyakan hal ini mengacu pada tradisi Karate itu sendiri yang dekat dengan alam, namun tidak dipungkiri kekhawatiran *Karate-ka* dengan keamanan barang bawaan mereka. Lapangan terbuka dapat diakses oleh siapapun, terlebih saat para peserta latihan sibuk berlatih, tidak ada

yang menjaga barang bawaan mereka, dan tidak adanya tempat penyimpanan yang layak. Terlebih lagi, peralatan perguruan seperti target dan samsak yang harus selalu dipindah tempat dan tidak dapat disimpan di lapangan latihan tersebut.

Terdapat *club-club* Karate eksklusif dan modern yang menawarkan latihan mulai dilakukan pada gedung atau ruangan tertutup. Akan tetapi, masih belum cukup untuk menunjang kebutuhan atlet yang sudah profesional. Hal lain yang dapat menjadi pertimbangan adalah jauhnya jarak tempat tinggal atlet dengan *dojo*. Hal ini kerap dianggap menguras waktu dan tenaga sebelum berlatih. Pada sebagian pengalaman atlet, ditemukan pula alasan perpindahan atlet ke perguruan lain yang lebih dekat dengan tempat tinggal mereka. Tantangan dari berpindah tempat latihan ini yaitu penyesuaian cara berlatih yang sedikit berbeda dari perguruan awal dan rasa tidak nyaman karena adanya perbedaan dari peserta latihan yang lain.

Oleh karena itu, diajukan perancangan yang berjudul Perancangan Desain Interior Sport Centre Karate FORKI Jakarta. Penelitian ini berfokus pada olahraga Karate di Indonesia yang berpusat di DKI Jakarta dalam naungan FORKI. Fasilitas ini sebelumnya belum pernah ada di Indonesia. Penelitian sebelumnya kebanyakan menggabungkan olahraga beladiri dan berlatih di tempat yang sama. Terdapat juga penelitian dengan fokus pada MMA (Mixed Martial Arts) dengan peraturan olahraga yang lebih leluasa. Penelitian sebelumnya juga kebanyakan berlokasi di daerah Jawa tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta. Demi melengkapi kebutuhan akan fasilitas ini, direncanakan akan dilengkapi dengan *dojo* yang lengkap, *hall* pertandingan dengan standar WKF (World Karate Federation), dan tersedianya asrama atlet Karate. Fasilitas ini diharapkan mampu menjadi wajah dan langkah baru untuk mendulang prestasi atlet Karate di Indonesia. Serta dapat menjadi salah

satu cara untuk membesarkan nama FORKI Jakarta di kancah nasional maupun internasional.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang disimpulkan, yaitu:

1. Bagaimana merancang desain interior Sport Centre Karate FORKI yang belum pernah ada di Indonesia?
2. Bagaimana merancang hubungan antar ruang fasilitas dan kebutuhan para atlet Karate di Sport Center Karate dan pelatih yang efektif?
3. Bagaimana merancang suasana dan konsep Jepang yang selaras dengan citra olahraga karate?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pembahasan di atas, disimpulkan beberapa tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Merancang desain interior Sport Centre Karate yang dapat mewadahi kebutuhan para atlet Karate dan pelatih pada saat masa pelatihannya, serta sesuai dengan PERMENPORA Nomor 4 Tahun 2020 dan peraturan WKF.
2. Merancang hubungan antar ruang fasilitas dan kebutuhan para atlet Karate di Sport Center Karate dan pelatih yang efektif.
3. Merancang suasana dan konsep Jepang yang selaras dengan citra olahraga Karate.

## **1.4 Batasan dan Ruang Lingkup Penelitian**

### **1.4.1 Batasan**

Batasan dari perancangan fasilitas ini melingkupi 3 aspek:

#### **1.4.1.1 Aspek Demografis**

Perancangan Sport Centre Karate ini dikhkususkan untuk para atlet provinsi DKI Jakarta dalam naungan FORKI Jakarta dalam masa pelatihan mereka. Fasilitas ini juga ditunjukkan untuk para pelatih Karate dalam masa pelatihan para atlet. Fasilitas ini ditunjukkan untuk para pengurus provinsi (pengprov) dan pengurus cabang (pengcab). Selain itu, fasilitas ini juga ditargetkan untuk warga Jakarta.

#### **1.4.1.2 Aspek Geografis**

Lokasi yang dipilih untuk perancangan Sport Center Karate ini merupakan kawasan masyarakat kelas menengah, menyesuaikan kenyamanan para atlet. Perancangan akan berlokasi di Jl. Pulo Mas, Kayu Putih, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13210. Denah yang dipilih merupakan bangunan Arizona State University Health Center di Amerika Serikat.

#### **1.4.1.3 Aspek Psikografis**

Fasilitas Sport Centre Karate ini adalah untuk:

1. Atlet Karate provinsi DKI Jakarta yang berada dalam naungan FORKI Jakarta.
2. Atlet Karate provinsi DKI Jakarta yang sedang dalam masa pelatihan.
3. Atlet Karate provinsi DKI Jakarta yang ingin berfokus pada masa pelatihan.

4. Atlet Karate nasional yang sedang dalam masa pelatihan dan ingin berlatih sementara.
5. Pelatih Karate yang sedang dalam masa pelatihan atlet Karate provinsi DKI Jakarta dan nasional.
6. Pengurus Provinsi (pengprov) DKI Jakarta dan pengurus cabang perwakilan para atlet.
7. Orang tua atlet yang ingin melihat perkembangan para anak mereka saat masa pelatihan.

#### 1.4.2 Ruang Lingkup

Perancangan ini berfokus hanya pada atlet Karate dan pelatih Karate yang melingkupi: *dojo* (tempat berlatih), *match hall* (tempat pertandingan), ruang latihan fisik, ruang perawatan medis, asrama atlet, ruang loker, ruang berganti pakaian, ruang *gym*, ruang *entertainment* atlet dan ruang tunggu keluarga.

Ruangan khusus yang dipilih adalah *dojo*, *match hall*, dan asrama atlet, maka uraian pekerjaannya seperti yang sudah tertera sebelumnya dengan penambahan detail *furniture*, detail interior, 3D rendering, animasi video 3D, dan skema warna dan material. Batasan untuk ruang utilitas seperti toilet umum, kamar mandi asrama, area parkir, ruang tunggu keluarga, ruang latihan fisik, ruang perawatan medis, ruang loker, ruang berganti pakaian, ruang *entertainment* atlet dan ruang tunggu keluarga hanya dirancang besar ruangan saja tanpa *detail furniture*, material, dan gambar kerja lainnya.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

Proses pengumpulan data dalam perancangan desain interior Sport Center Karate FORKI Jakarta menggunakan metode kualitatif deskriptif. Jenis penelitian ini merupakan panduan penelitian untuk mengeksplorasi serta memotret situasi di tengah masyarakat yang akan diteliti secara menyeluruh dan mendalam. Menurut Bogdan dan Taylor, penelitian jenis ini menghasilkan kata-kata deskriptif tertulis dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Meleong, 2007).

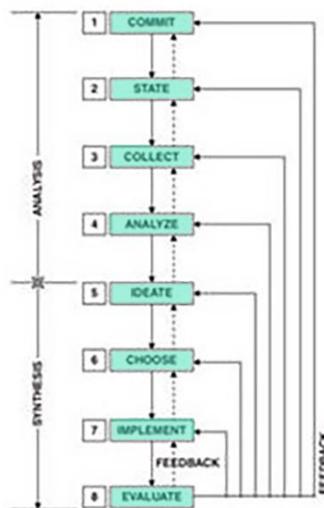
Pengumpulan data dilakukan dengan observasi pusat pelatihan olahraga dan Karate baik secara *offline* maupun *online*, penyebaran pertanyaan kepada responden melalui kuesioner sera *online*, dan pelaksanaan wawancara kepada narasumber dengan mengajukan pertanyaan yang dilakukan secara *offline* dan *online*.

## **1.6 Metodologi Perancangan**

Proses perancangan desain interior Sport Center Karate FORKI Jakarta dilakukan setelah semua data yang diperlukan sudah terkumpul. Pertama, perancangan dilakukan dengan membuat tabel aktivitas fasilitas dan program besaran ruang yang terdiri dari *bubble*, *matrix*, *zoning*, dan *blocking*. Selanjutnya, dilakukan dengan membuat konsep yang terdiri dari referensi foto konsep, *color scheme*, dan material yang digunakan. Lalu, pembuatan gambar kerja yang terdiri atas *furniture plan*, *wall plan*, *ceiling plan*, *mechanical* dan *electrical plan*, potongan ruang, tampak ruang, dan gambar furniture. Setelah itu, penggerjaan sketsa manual untuk perspektif ruang untuk melihat desain beberapa ruangan yang telah ditentukan. Lalu, gambar tersebut akan direalisasikan lebih lanjut ke dalam gambar 3D dan video *walkthrough*.

## 1.7 Sistematika Perancangan

Proses perancangan desain interior Sport Center Karate FORKI Jakarta mengikuti proses dari Rosemary Kilmer dan Ottie Kilmer. Menurut Kilmer, tahapan perancangan terbagi menjadi dua tahap yakni tahap analisis dan sintesis. Tahap analisis yang dilakukan adalah pengumpulan data-data yang merupakan sumber masalah suatu rancangan dan membuat proposal ide perancangan pada permasalahan tersebut. Tahap sintesis yang dilakukan adalah pengolahan data yang telah diambil dari tahap analisis dan merancang desain yang mengandung solusi dari permasalahan yang ada (Kilmer, 1992).



Gambar 2 Bagan Pola Pikir Perancangan Desain Menurut Rosemary Kilmer  
Sumber: Kilmer, 2014

Proses desain menurut Rosemary Kilmer terdapat beberapa tahapan berdasarkan bagan pada gambar 2. Tahapannya adalah sebagai berikut:

*a. Commit*

Merupakan tahap awal komitmen pada sebuah projek. Pada tahap ini perancang menjadikan Sport Center Karate FORKI Jakarta sebagai topik perancangan tugas akhir.

*b. State*

Tahapan ini merupakan tahap mendefinisikan masalah dan latar belakang.

*c. Collect*

Merupakan tahap pengumpulan fakta-fakta dari data yang ada di lapangan. Pada tahap ini dilaksanakan survei lapangan dan mendapatkan beberapa data fisik yang dibutuhkan. Selain itu, data tambahan akan didapatkan melalui media internet dan buku.

*d. Analyze*

Tahapan ini merupakan tahap menaganalisa masalah dari data dan fakta yang telah dikumpulkan. Pada tahap ini perancangan membuat peta konsep sebagai cara untuk merumuskan permasalahan dan solusi desain yang dibutuhkan.

*e. Ideate*

Merupakan tahapan penyusunan konsep dan alternatif desain sebagai solusi dari permasalahan.

*f. Choose*

Pada tahap ini, diputuskan salah satu alternatif desain yang dapat menyelesaikan masalah perancangan dengan baik.

*g. Implement*

Merupakan tahap dari pembuatan bentuk visual (gambar 2D dan 3D) dari alternatif desain yang terpilih.

*h. Evaluate*

Pada tahap ini, desain yang telah dibuat akan dievaluasi. Setelah dilakukan evaluasi, perancang akan melakukan penggerjaan revisi desain agar desain *final* tidak berubah lagi.