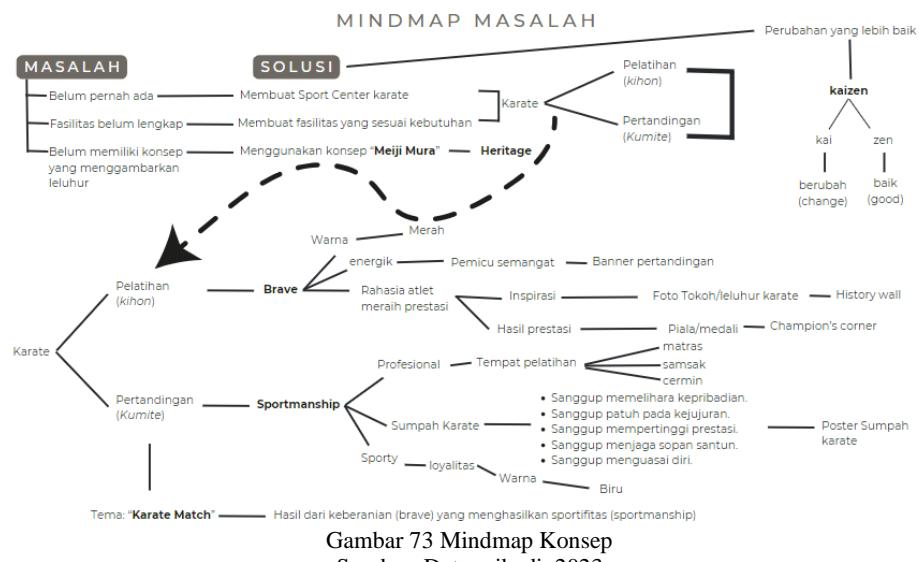


BAB IV

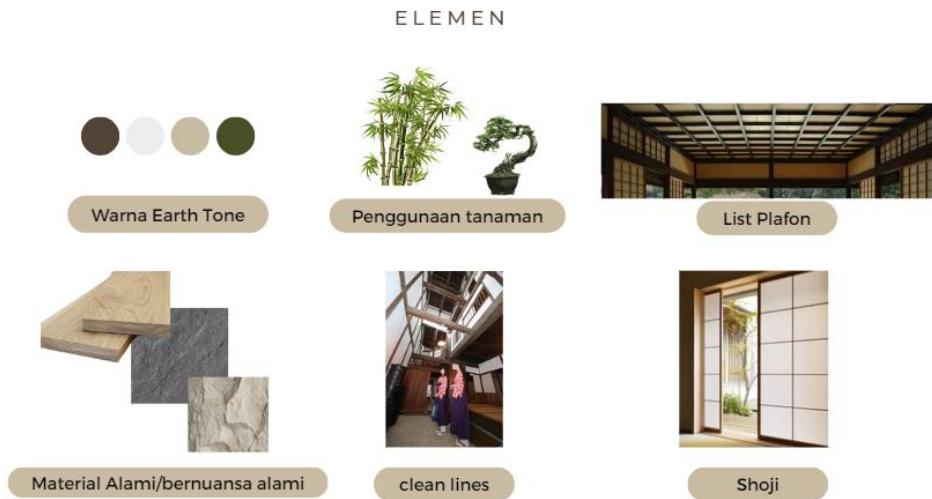
PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan



Berdasarkan hasil analisis mind map dan moodboard, judul konsep yang diusung adalah *“Kaizen Karate-Do”*. Kaizen berasal dari penggabungan bahasa jepang yaitu *Kai* (perubahan) dan *Zen*(baik) yang bermakna perubahan yang lebih baik. Sementara Karate-Do merupakan istilah dalam Karate yang berarti “secara Karate”. Konsep ini mewujudkan perpaduan harmonis antara nilai-nilai seni bela diri tradisional, keberanian yang tak tergoyahkan, dan semangat sportivitas. Konsep ini bertujuan sebagai penggambaran lingkungan Karate Indonesia yang dapat berkembang lebih baik dari sebelumnya. Gaya dalam moodboard ini adalah *Meiji Mura*. Gaya ini diambil dari kepopuleran interior di Era Meiji, yaitu era di awal kemunculan Karate di Okinawa, Jepang. Gaya ini berkombinasi dengan gaya *Western*, namun tidak meninggalkan elemen Jepang sesuai kebutuhannya.

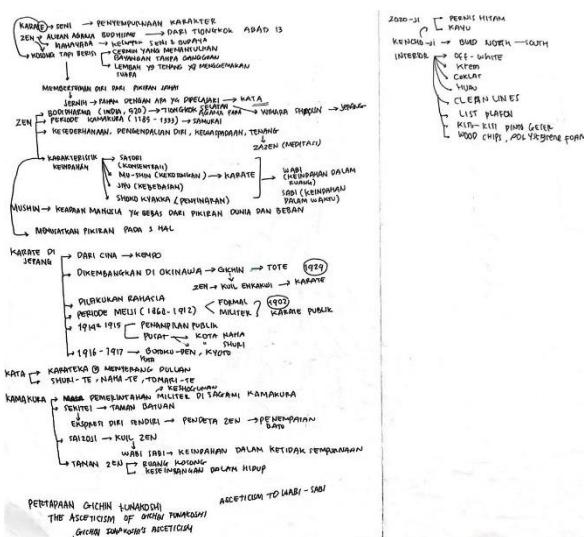
4.1.1 Elemen Gaya Jepang



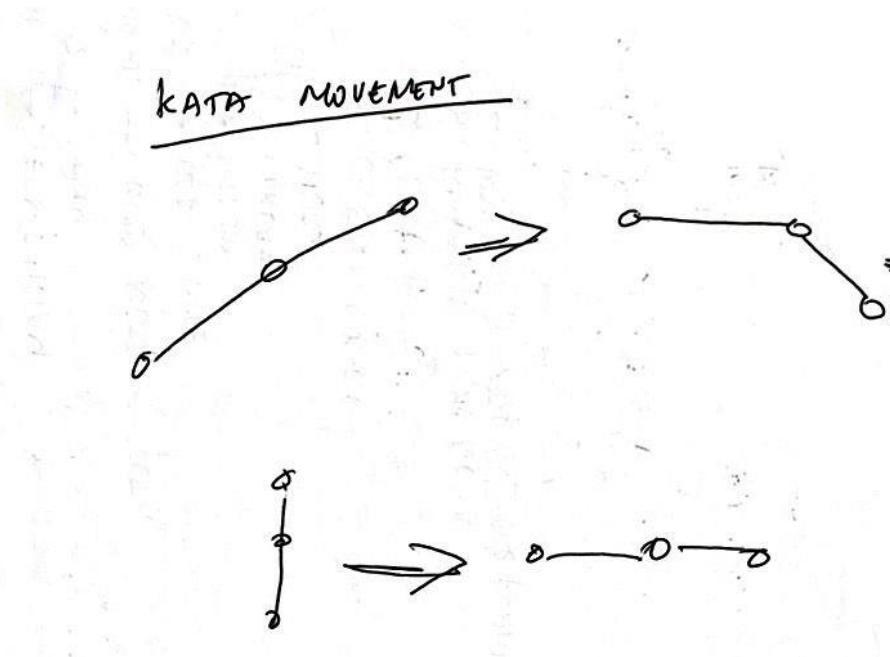
Gambar 74 Elemen Gaya Jepang
Sumber: Data pribadi, 2023

Elemen gaya Jepang secara tradisional mengacu pada adanya warna *earth tone*, adanya material alami (kayu, batuan, dan bambu), terdapat *clean lines*, *list ceiling*, pintu geser (*shoji*), dan aksesoris tanaman seperti bonsai dan bambu.

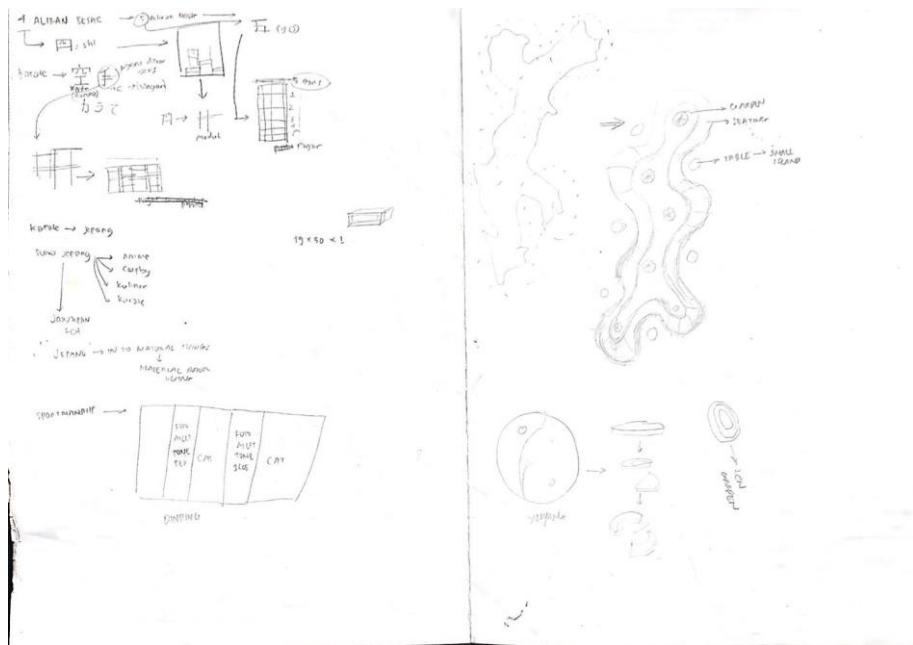
4.1.2 Eksplorasi Desain



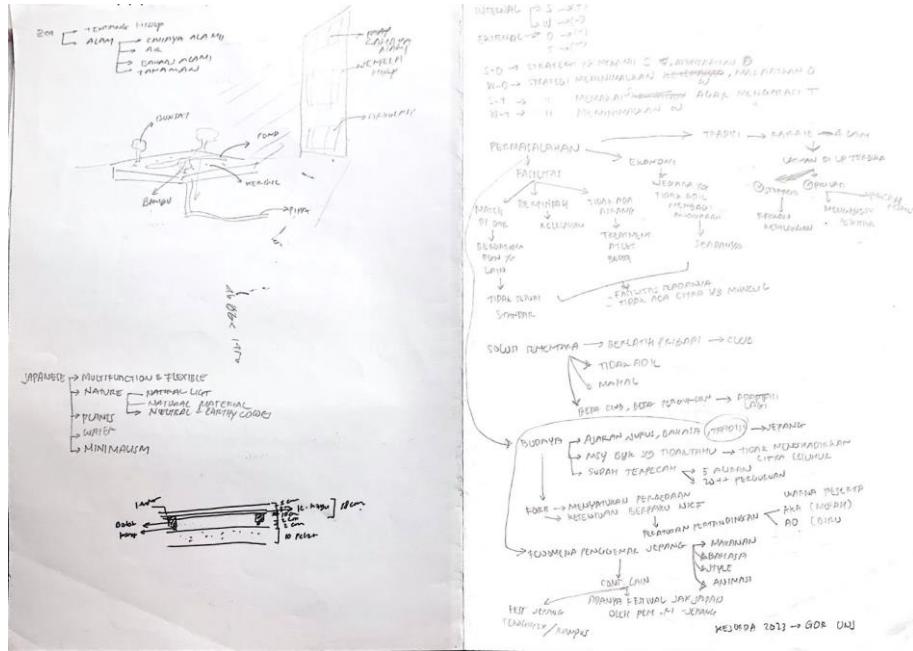
Gambar 75 Eksplorasi Desain 1
Sumber: Data pribadi, 2023



Gambar 76 Eksplorasi Desain 2
Sumber: Data pribadi, 2023

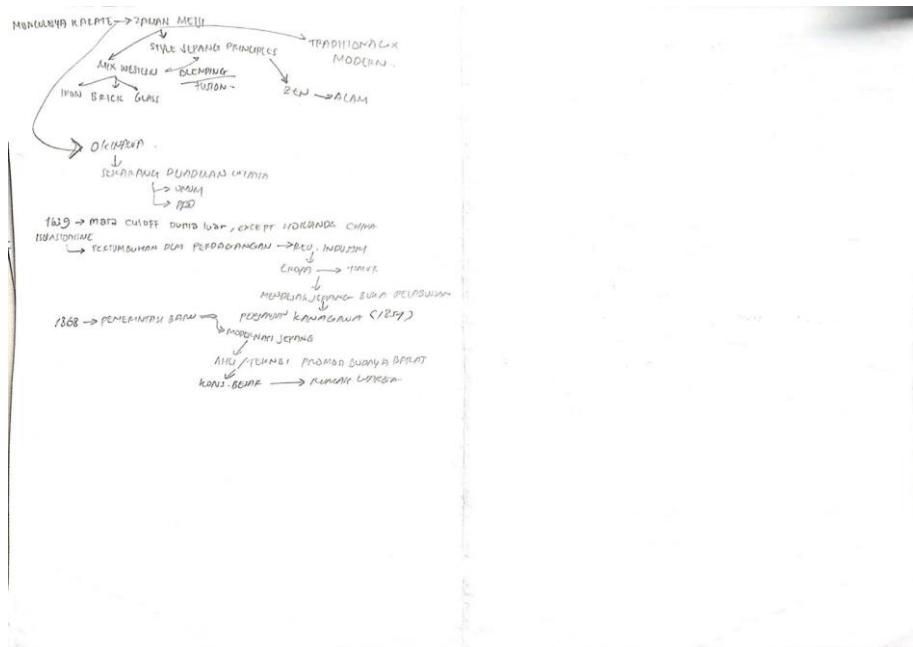


Gambar 77 Eksplorasi Desain 3
Sumber: Data pribadi, 2023



Gambar 78 Eksplorasi Desain 4

Sumber: Data pribadi, 2023



Gambar 79 Eksplorasi Desain 5

Sumber: Data pribadi, 2023

Pengaplikasian warna *earth tone* merupakan elemen gaya interior Jepang yang menggambarkan suasana alami. Penggunaan warna *earth tone* menggambarkan *heritage* dari jepang itu sendiri. Sedangkan pada warna biru

dan merah menggambarkan *sportmanship* yang ada dalam pertandingan dengan pergambaran jiwa pertandingan yang sengit.

Pada sofa di ruang VIP terinspirasi dari bentuk pulau okinawa yang berlikuk dan terdapat pulau-pulau kecil. Sofa digabungkan dengan *mini garden* yang menggunakan tanaman *artificial* dan rumput sintetis. Pulau-pulau kecil ini ditransformasikan sebagai *coffee table* disekitarnya.

Modul railing tribun terinspirasi dari 5 aliran karate. Lima dalam bahasa Jepang berbunyi “五”(go). Penulisan “五” terdapat 5 garis yang disusun sedemikian rupa.

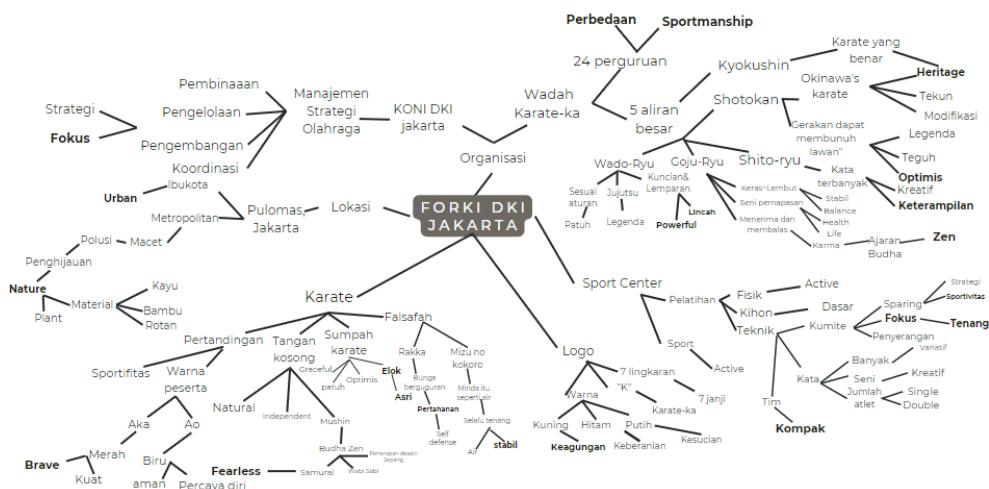
Motif pada pintu shoji didapatkan dari penggalan kata “karate” yang mengambil huruf “手” (te). Garis pada huruf ini *overlapping* dengan garis tegas. Sehingga, motif dibuat dengan tegas dan *overlapping*.

Karate memiliki 2 falsafah yaitu *Rakka* dan *Mizu No Kokoro*. *Rakka* merupakan konsep bela diri atau pertahanan. Falsafah ini berisi bahwa setiap teknik pertahanan harus dilakukan dengan bertenaga (Mori, 2002). *Mizu No Kokoro* (*mind* itu seperti Air) bermakna bahwa untuk tujuan bela diri, *mind* (pikiran) perlu dijaga dan dilatih agar selalu tenang. Apabila *mind* (pikiran) tenang, maka mudah untuk pelaku bela diri untuk mengelak atau menangkis serangan (Roschel, 2009). Penggambaran *rakka* bertransformasi sebagai *ceiling* sekitar kolom yang berguguran dari atas ke bawah dan bertahan pada kolom. *Mizu No Kokoro* menggambarkan perlunya ketenangan seperti air, maka bertransformasi pada kolam kecil yang berada di tengah lobby sebagai pemandangan yang membawa ketenangan.

Karate menggambarkan dari ajaran Zen, yaitu *Mushin*. Zen dan karate bersifat sejalan dengan tujuan mencapai fokus untuk dapat menguasai jurus yang ada. Pada Zen dan elemen Karate adalah keseimbangan yang digambarkan dengan *yinyang*. *Yinyang* terdiri atas dua bagian yang berlawanan, sehingga diibaratkan dengan *Aka* dan *Ao* yang ada di pertandingan karate. Dua bagian yang berlawanan ini dapat disatukan dengan karakter *sportmanship* yang diibaratkan dengan tiang kolom. Elemen lainnya adalah cycle of life yang digambarkan dengan wujud lingkaran yang direpresentasikan sebagai wajah dari *backdrop information center*.

4.1.3 *Mind map*

Proses mind mapping digunakan sebagai sarana penentuan konsep sebelum memulai perancangan. Mind mapping adalah metode yang digunakan untuk memetakan ide atau gagasan dalam bentuk struktur kata-kata ataupun gambar.



Gambar 80 *Mind Map*
Sumber: Data pribadi, 2023

FORKI merupakan organisasi yang menjadi wadah bagi Karate-ka di Indonesia yang berada dalam pengawasan KONI. Karate di Indonesia terdiri

atas 5 aliran besar yang dipecah kembali menjadi 24 perguruan. Banyaknya perbedaan dan perpecahan dalam Karate disatukan kembali saat pertandingan yang mengutamakan *sportmanship* di dalamnya. Karate berasal dari Okinawa, Jepang. Kata *heritage* merepresentasikan asal mula Karate yang berasal dari Jepang dengan perpaduan estetika tradisional Jepang dengan fungsionalitas modern. Elemen klasik seperti *shoji*, lantai *tatami*, dan seni kaligrafi akan menghiasi interiornya, membangkitkan kesan tradisi kembali. FORKI DKI Jakarta belum memiliki pusat pelatihan atau Sport Center tersendiri. Sport Center memiliki kegunaan pelatihan Karate. Pelatihan diperlukan untuk mendulang prestasi atlet di pertandingan yang akan datang. Salah satu faktor kesuksesan para atlet adalah keberanian (*brave*). Melalui hasil analisa mindmap tersebut, didapatkan 3 kata kunci, yaitu *Heritage*, *Brave*, dan *Sportmanship*.

4.1.4 Moodboard

Proses *Moodboard* dilakukan setelah proses mind mapping. *Moodboard* adalah susunan gambar secara visual yang terdiri atas gambar-gambar referensi, material yang akan digunakan, dan skema warna sebagai penentu gaya dan arah konsep perancangan.



Gambar 81 Moodboard
Sumber: Data pribadi, 2023

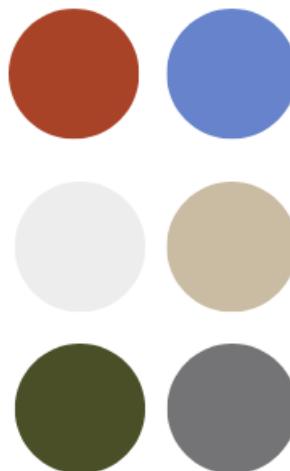
Pada perancangan ini, citra yang ditampilkan adalah *heritage*, *sportmanship*, dan *brave*. Konsep ini terinspirasi pertandingan Karate yang sengit, peserta dibedakan menjadi *AKA* (Merah) dan *AO* (Biru). Pertandingan ini memicu semangat dalam perbedaan namun pada akhirnya mereka harus tetap sportif dan menekankan persatuan dan persahabatan, seni karate tradisional menyatu dengan modernitas. Desain menggambarkan penghormatan kepada warisan budaya Jepang dengan paduan fungsionalitas modern, menanamkan suasana keberanian dan sportivitas yang tak tergoyahkan. Konsep ini berciri khas jepang dengan aksen warna merah dan biru. Konsep ini menggunakan bahan dasar alami seperti kayu dan bambu. Penerapan pada interior berciri khas *clean lines*, *list ceiling*, dan kisi-kisi pintu geser (*shoji*).

Kaizen memiliki arti perubahan menjadi lebih baik. *Karate-Do* diartikan sebagai “*ala*” Karate (*the way of Karate*). Tema ini berarti adanya perubahan konsep tempat pelatihan dalam Karate di Indonesia saat ini menjadi lebih baik dengan mengadopsi budaya Jepang yang belum pernah ada sebelumnya di

Indonesia. Tema konsep ini dijabarkan sebagai penggambaran Era Meiji yang terdapat di sudut pandang Karate yang memadukan tradisional dan modern Jepang. Tema ini mengadopsi elemen interior di Era Meiji dengan warna pertandingan yang ada di Karate.

4.1.5 Warna

Skema warna pada perancangan ini menggunakan warna netral dan earth tone seperti coklat, beige, putih, dan hijau. Serta terdapat penggunaan aksen warna merah dan biru seperti warna peserta pertandingan Karate.



Gambar 82 Skema Warna
Sumber: Data pribadi, 2023

Warna *earth tone* merupakan elemen gaya interior Jepang yang menggambarkan suasana alami. Penggunaan warna earth tone menggambarkan *heritage* dari jepang itu sendiri. Sedangkan pada warna biru dan merah menggambarkan *sportmanship* yang ada dalam pertandingan dengan pergambaran jiwa pertandingan yang sengit.

4.1.6 Material

Material yang digunakan pada perancangan ini mengacu pada konsep Jepang yang menuju era modern sehingga terdapat perpaduan antara tradisional dan modern. Terdapat juga material seperti yang sudah tertuang dalam aturan pertandingan dari WKF.



Gambar 83 Material
Sumber: Data pribadi, 2023

Bagian lantai menggunakan material *stone tiles* berwarna abu dengan tekstur. Material ini digunakan pada area publik seperti di *lobby* dan *hallway*, karena material ini dapat bertahan lama dan mudah untuk dibersihkan. Material ini juga menjadi alternatif penggunaan material batu alami yang memiliki perawatan sulit. Warna abu-abu ini masih tergolong netral dan menggambarkan nuansa *heritage*. Material lainnya adalah parket kayu, parket ini digunakan pada area *semi public*, dan juga pada alur sirkulasi di *Match Hall*. Warna dan motif dari parket ini sangat menggambarkan nuansa alami, terutama penggunaan motif *oak wood*. Material *polietilene foam* digunakan sebagai

standar pertandingan yang diatur oleh WKF. Material ini memiliki syarat dimensi 100x100x2 cm dengan warna biru dan merah. Material ini digunakan untuk mengurangi cedera gesekan dan material *anti-slip* saat pertandingan dimulai. Material tatami bambu biasa digunakan sebagai alas seperti karpet untuk bersantai, sehingga material ini digunakan untuk duduk bersantai seperti di VIP *room*.

Pada bagian dinding menggunakan cat dinding interior dengan tampilan akhir sedikit *glossy* agar mudah dibersihkan. Sebagian besar dinding menggunakan cat berwarna beige. Pada dinding juga diberikan list-list kayu dengan pembuatan *frame* kayu yang berpaduan dengan material tatami bambu. *List* kayu ini ada yang berwarna *olive* dan ada juga yang di-*finish* secara natural. Pada Match Hall diberi warna abu-abu yang menggambarkan *brave*.

Pada ceiling sebagian menggunakan dasar warna putih dengan adanya kisi-kisi kayu. Kisi-kisi kayu terdapat dua macam yang berada dalam ruang khusus ini, yaitu lurus secara horizontal dan berbentuk kubus *overlapping*. Terdapat juga *ceiling* yang dicat warna hitam pada Match Hall untuk menyembunyikan kabel dan pencahayaan di *ceiling*. Kisi-kisi ini diberi warna olive sebagai gambaran warna elemen Jepang.

Furniture menggunakan plywood dengan finishing HPL dengan warna oakwood dan marble stone. Terdapat juga furniture yang memakai rangka stainless dengan finishing veneer yang terinspirasi dari interior Jepang di zaman Meiji yang bergabung dengan gaya barat. Terdapat juga furniture *seating* tribun yang menggunakan plastik daur ulang dengan warna biru dan merah. Bahan daur ulang ini menggambarkan kepedulian terhadap alam seperti

prinsip zen. Penggunaan warna merah dan biru dijadikan warna aksen yang menggambarkan pertandingan yang berani.

4.2 Desain Perancangan

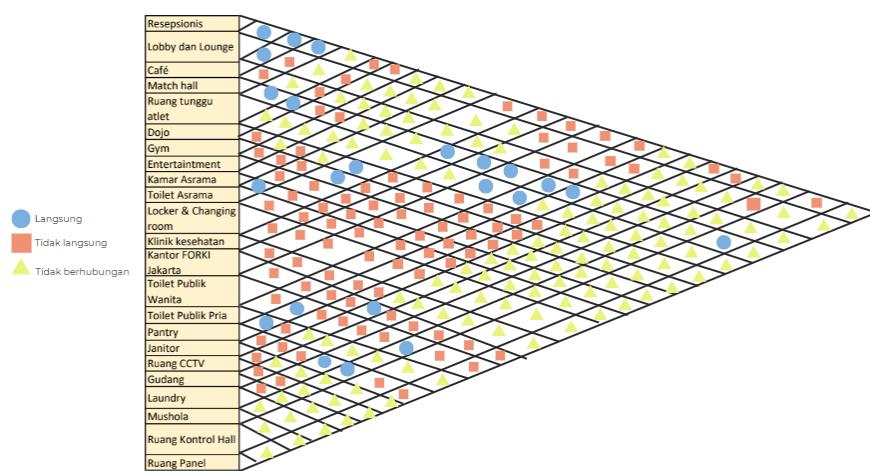
4.2.1 Tabel Aktivitas dan fasilitas

Proses pembuatan aktivitas dan fasilitas dilakukan setelah melakukan observasi terhadap kebutuhan ruangan yang diperlukan. Setelah tabel aktivitas dan fasilitas dilakukan, maka ditemukan hasil dari studi pengukuran. Zona Publik sebesar 180 m², zona semi private sebesar 1749 m², zona private sebesar 1621 m², dan zona service sebesar 304 m². Total pengukuran aktivitas dan fasilitas perancangan ini adalah sebesar 3793 m².

NO.	ZONE	NAME/AREA	PERGUNAAN	ACTIVITIES	FASILITAS	T. KM	L. KM	T. KM	L. KM	TOTAL KM	JUMLAH KAPASITAS	JUMLAH KAPASITAS	PERENCANAAN	IMPLEMENTASI	IMPLEMENTASI	IMPLEMENTASI DAN PEMERIKSAAN	LAMA AREA
1	Public	Information Center	Keycard	beranda	tempat duduk	100	20	100	20	3.4	1	1	1	1	1	1	014982
			Pengering	beranda	Kursi duduk	30	40	33	6	1.33							
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	1	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	1	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	2	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	2	1.33							
	Service	Information Center	Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Sofa Lander	30	40	33	20	1.33							002406
			Atlet	beranda	Sofa Lander	30	40	33	30	1.33	1	1	1	1	1	1	
			Herbal	beranda	Sofa Lander	30	40	33	30	1.33							
			OS	beranda	Coffee Table	30	30	33	7	1.33							
2	Private	Information Center	Meja	beranda		60	20	182	1	0.83							
			Pengering	beranda	Kursi duduk	30	40	33	36	1.33							20.2125
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	36	1.33							002406
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	36	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	36	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	36	1.33							
			Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
	Service	Information Center	Meja	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Pengering	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							22.2436
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
3	Public	Information Center	Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
4	Service	Information Center	Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
5	Public	Information Center	Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
6	Service	Information Center	Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
7	Public	Information Center	Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
8	Service	Information Center	Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	
			Pengering	beranda	Lapangan	320	220	2	1	0.22							002406
			Atlet	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Herbal	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			OS	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Survei	beranda	Kursi duduk	30	40	33	20	1.33							
			Meja	beranda		60	20	20	20	2.00	2	2	2	2	2	2	

Tabel 31 Tabel Aktivitas Fasilitas
Sumber: Data Pribadi, 2023

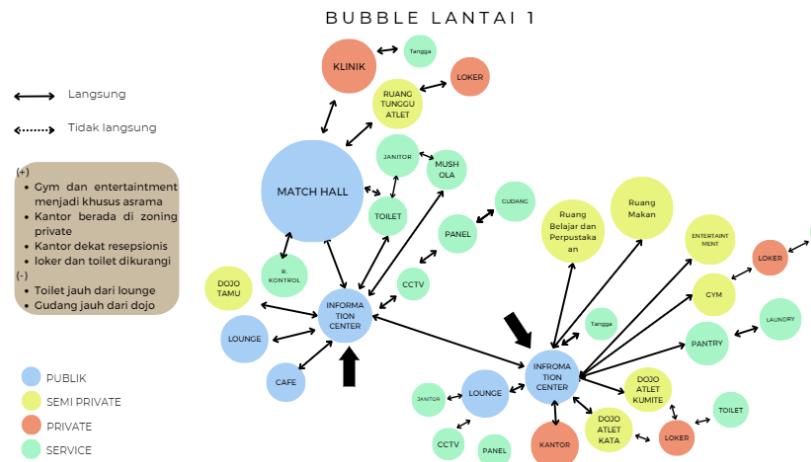
4.2.2 *Matrix*



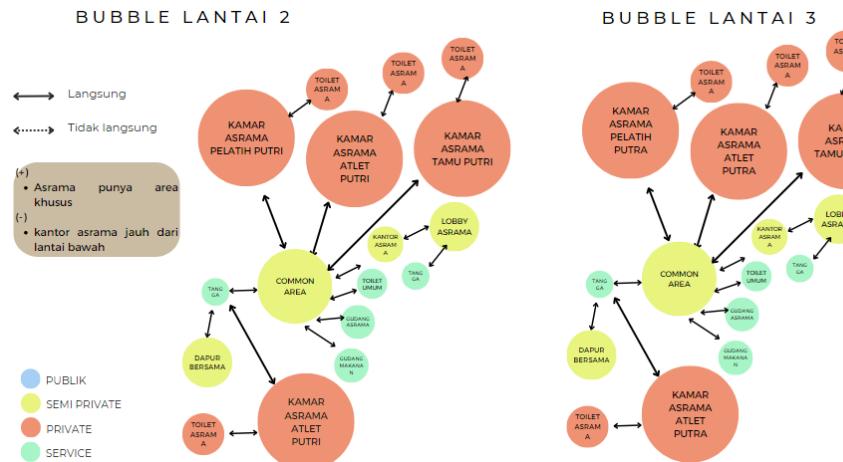
Gambar 84 Matrix
Sumber: Data pribadi, 2023

Diagram *matrix* merupakan diagram yang menunjukkan kedekatan antar ruang. Warna biru mewakili ruang yang berhubungan secara langsung. Warna merah mewakili ruang yang berhubungan secara tidak langsung. Warna kuning mewakili ruang yang tidak berhubungan.

4.2.3 Bubble Diagram



Gambar 85 Bubble Diagram Lantai 1
Sumber: Data pribadi, 2023

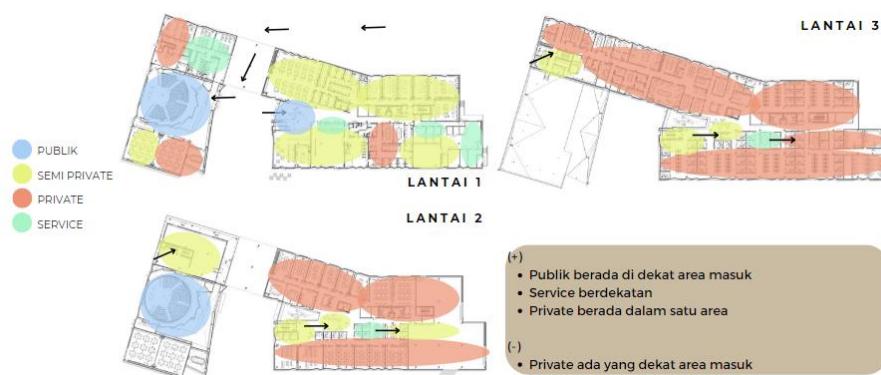


Gambar 86 Bubble Diagram Lantai 2 dan 3
Sumber: Data pribadi, 2023

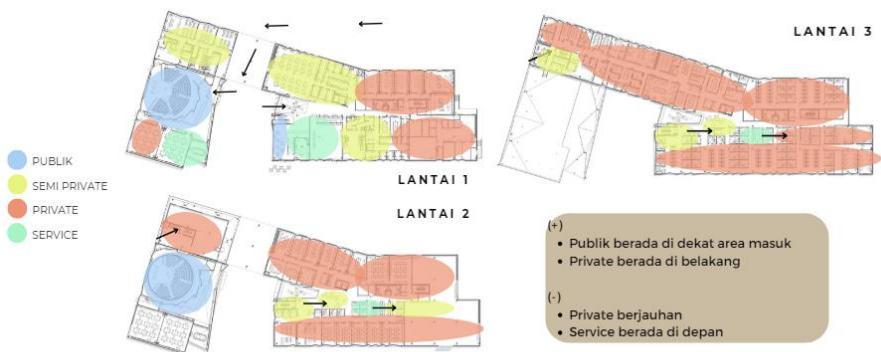
Zona Publik terdiri atas *information center*, *match hall* dan *VIP Room* yang berwarna biru muda. Zona ini dapat diakses semua pengguna. . Zona semi publik dalam warna kuning terdiri atas *dojo*, ruang *entertainment*, ruang makan, perpustakaan, ruang multifungsi dan ruang tunggu atlet. Zona ini hanya

dapat diakses oleh tamu khusus ataupun pengguna tetap seperti atlet dan *staff*. Zona *private* pada warna merah terdiri atas kantor, loker, asrama, farmasi, dan klinik. Zona ini hanya dapat diakses oleh atlet dan *staff*. Zona *service* yang berwarna hijau terdiri atas Ruang panel, *pantry*, ruang CCTV, toilet, mushola, *laundry*, gudang, *janitor*, dan ruang kontrol. Zona ini dikhkususkan untuk pelaku *service* seperti OB maupun teknisi.

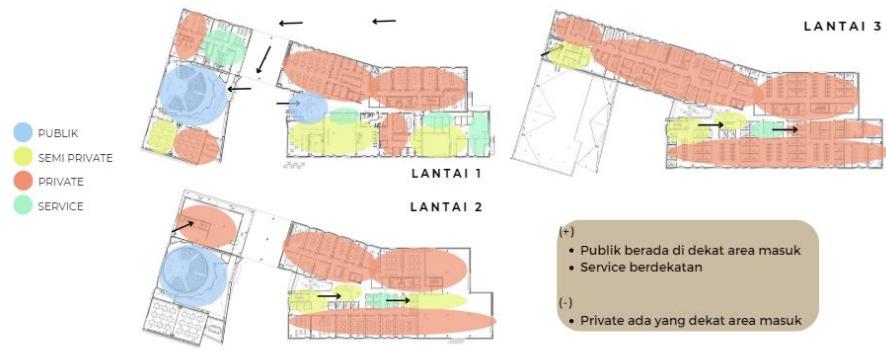
4.2.4 Zoning



Gambar 87 Alternatif Zoning 1
Sumber: Data pribadi, 2023



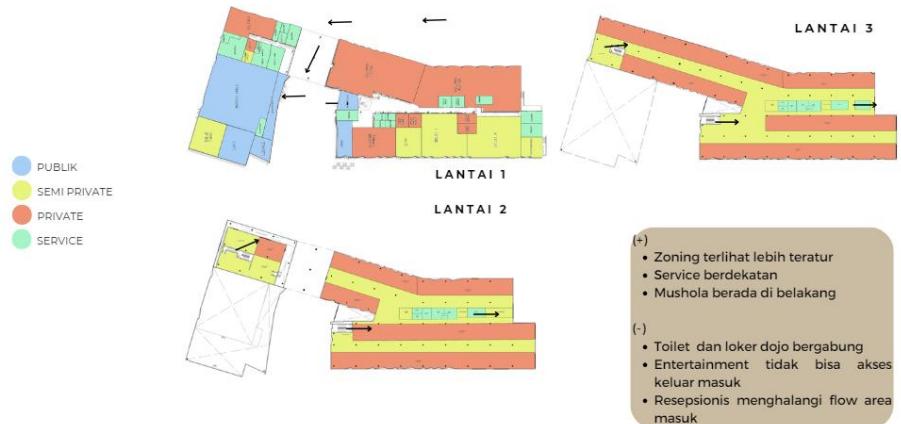
Gambar 88 Alternatif Zoning 2
Sumber: Data pribadi, 2023



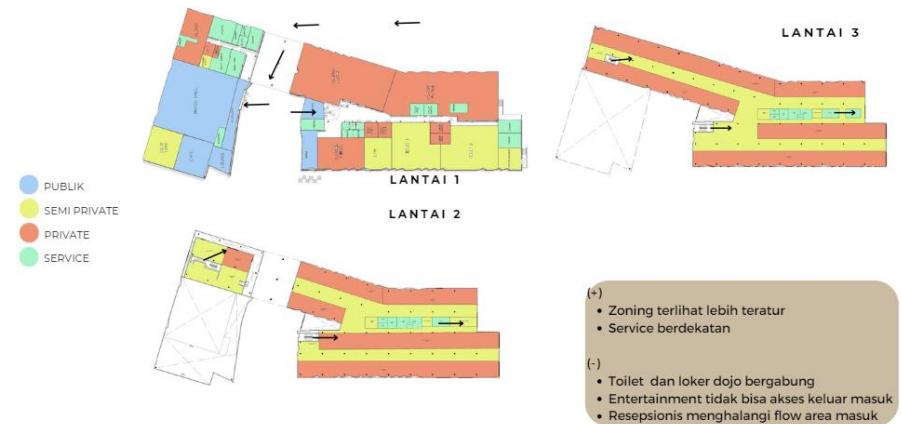
Gambar 89 Zoning Terpilih
Sumber: Data pribadi, 2023

Zona Publik terdiri atas *information center*, *match hall* dan *VIP Room* yang berwarna biru muda. Zona ini dapat diakses semua pengguna. . Zona semi publik dalam warna kuning terdiri atas *dojo*, ruang *entertainment*, ruang makan, perpustakaan, ruang multifungsi dan ruang tunggu atlet. Zona ini hanya dapat diakses oleh tamu khusus ataupun pengguna tetap seperti atlet dan *staff*. Zona *private* pada warna merah terdiri atas kantor, loker, asrama, farmasi, dan klinik. Zona ini hanya dapat diakses oleh atlet dan *staff*. Zona *service* yang berwarna hijau terdiri atas Ruang panel, *pantry*, ruang CCTV, toilet, mushola, *laundry*, gudang, *janitor*, dan ruang kontrol. Zona ini dikhususkan untuk pelaku *service* seperti OB maupun teknisi.

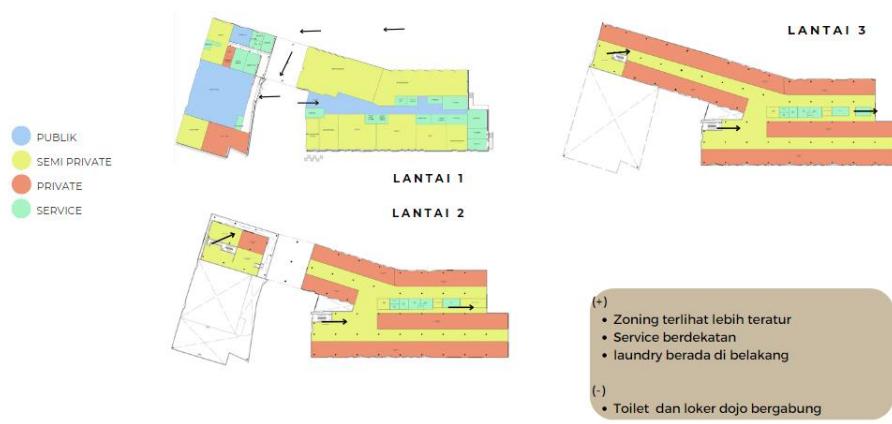
4.2.5 Blocking



Gambar 90 Alternatif Blocking 1
Sumber: Data pribadi, 2023



Gambar 91 Alternatif Blocking 2
Sumber: Data pribadi, 2023

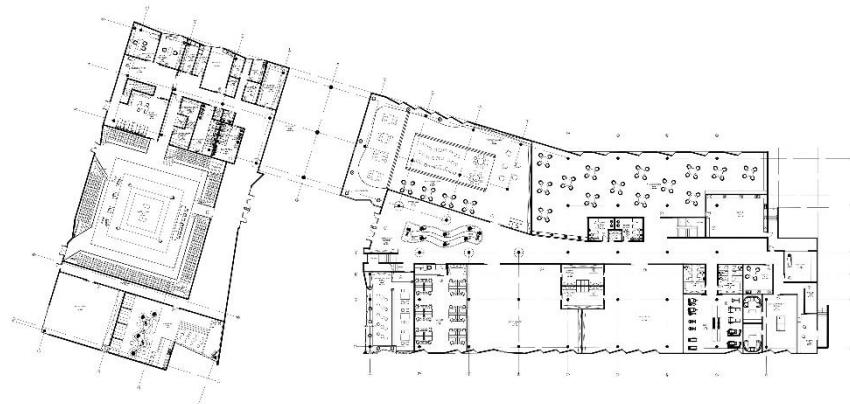


Gambar 92 Blocking terpilih
Sumber: Data pribadi, 2023

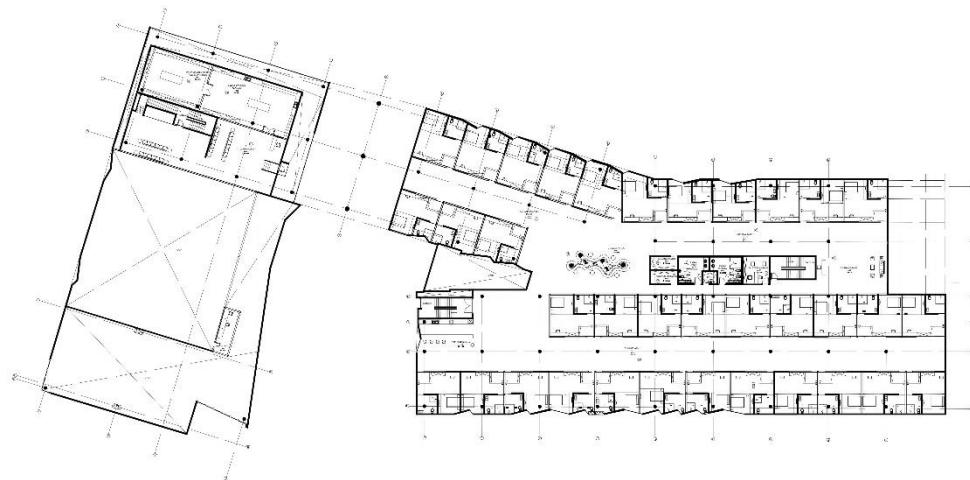
Zona Publik terdiri atas *information center*, *match hall* dan *VIP Room* yang berwarna biru muda. Zona ini dapat diakses semua pengguna. . Zona semi publik dalam warna kuning terdiri atas *dojo*, ruang *entertainment*, ruang makan, perpustakaan, ruang multifungsi dan ruang tunggu atlet. Zona ini hanya dapat diakses oleh tamu khusus ataupun pengguna tetap seperti atlet dan *staff*. Zona *private* pada warna merah terdiri atas kantor, loker, asrama, farmasi, dan klinik. Zona ini hanya dapat diakses oleh atlet dan *staff*. Zona *service* yang berwarna hijau terdiri atas Ruang panel, *pantry*, ruang CCTV, toilet, mushola, *laundry*, gudang, *janitor*, dan ruang kontrol. Zona ini dikhkususkan untuk pelaku *service* seperti OB maupun

4.2.6 General Layout

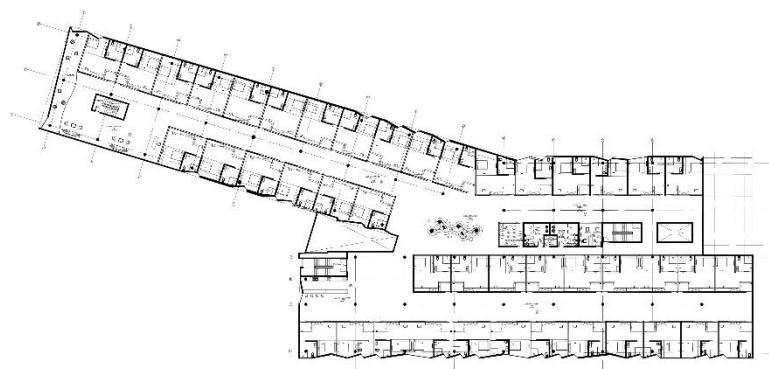
Setelah melalui tahap perancangan awal dari proses *bubble*, *zoning*, dan *blocking*, proses berlanjut ke tahap penyempurnaan layout keseluruhan.



Gambar 93 General layout lantai 1
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 94 General layout lantai 2
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 95 General layout lantai 3
Sumber: Data Pribadi, 2023

4.3 Gambar 3D

4.3.1 Lobby

Lobby berada tepat di depan pintu masuk sehingga tamu dapat disaring dan didata oleh petugas sehingga jelas tujuannya dan mencegah pihak luar masuk tanpa izin. Pada bagian kiri terdapat pameran galeri pendahulu Karate dari Jepang hingga Indonesia serta perkembangan Karate di Indonesia. Terdapat *sekitei* di tengah hall sebagai representasi Budha-zen. Serta terdapat *Champion's wall* yang memajang prestasi atlet-atlet di FORKI DKI Jakarta.

Pada Zen dan elemen Karate adalah keseimbangan yang digambarkan dengan *yinyang*. *Yinyang* terdiri atas dua bagian yang berlawanan, sehingga diibaratkan dengan *Aka* dan *Ao* yang ada di pertandingan karate. Dua bagian yang berlawanan ini dapat disatukan dengan karakter *sportmanship* yang diibaratkan dengan tiang kolom. Elemen lainnya adalah cycle of life yang digambarkan dengan wujud lingkaran yang direpresentasikan sebagai wajah dari *backdrop information center*.

Bagian lantai menggunakan material *stone tiles* berwarna abu dengan tekstur. Material ini digunakan pada area publik seperti di *lobby* dan *hallway*, karena material ini dapat bertahan lama dan mudah untuk dibersihkan. Material ini juga menjadi alternatif penggunaan material batu alami yang memiliki perawatan sulit. Warna abu-abu ini masih tergolong netral dan menggambarkan nuansa *heritage*.

Pada bagian dinding menggunakan cat dinding interior dengan tampilan akhir sedikit *glossy* agar mudah dibersihkan. Sebagian besar dinding menggunakan cat berwarna beige. Pada dinding juga diberikan list-list kayu dengan pembuatan *frame* kayu yang berpaduan dengan material tatami bambu. *List* kayu ini ada yang berwarna *olive* dan ada juga yang di-*finish* secara natural. Pada ceiling sebagian menggunakan dasar warna putih. Furniture menggunakan plywood dengan finishing HPL dengan warna oakwood dan marble stone.



Gambar 96 View 3D Lobby 1
Sumber: Data Pribadi, 2023

4.3.2 Ruang VIP

Ruang VIP digunakan untuk tamu penting seperti Walikota, Suku Dinas Olahraga, dan Gubernur di wilayah DKI jakarta. Ruang ini juga dapat digunakan sebagai penerima tamu dari wilayah lain yang ingin berkunjung. Ruangan ini dilengkapi dengan kapasitas 30 orang dan adanya penyambutan dengan kopi dari barista yang ada. Ruang ini juga dapat digunakan untuk menonton bersama di dalam ruangan jika ingin privasi. Apabila tamu ingin menonton di match hall, mereka akan diarahkan untuk masuk setelah seluruh pengunjung lainnya masuk ke dalam ruang.

Pada sofa di ruang VIP terinspirasi dari bentuk pulau okinawa yang berlikuk dan terdapat pulau-pulau kecil. Sofa digabungkan dengan *mini garden* yang menggunakan tanaman *artificial* dan rumput sintetis. Pulau-pulau kecil ini ditransformasikan sebagai *coffee table* disekitarnya.

Bagian lantai menggunakan material *stone tiles* berwarna abu dengan tekstur. Material ini digunakan karena material ini dapat bertahan lama dan mudah untuk dibersihkan. Material ini juga menjadi alternatif penggunaan

material batu alami yang memiliki perawatan sulit. Warna abu-abu ini masih tergolong netral dan menggambarkan nuansa *heritage*.

Pada ceiling sebagian menggunakan dasar warna putih dengan adanya kisi-kisi kayu. Kisi-kisi kayu terdapat dua macam yang berada dalam ruang khusus ini, yaitu lurus secara horizontal. Pengaplikasian warna *earth tone* merupakan elemen gaya interior Jepang yang menggambarkan suasana alami. Penggunaan warna *earth tone* menggambarkan *heritage* dari jepang itu sendiri. Sedangkan pada warna biru dan merah menggambarkan *sportmanship* yang ada dalam pertandingan dengan pergambaran jiwa pertandingan yang sengit.



Gambar 97 View 3D VIP 1
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 98 View 3D VIP 2
Sumber: Data Pribadi, 2023

4.3.3 *Match hall*

Match hall dilengkapi dengan akses atlet melalui loker dan ruang tunggu sehingga tercipta sirkulasi baru dalam pertandingan agar lebih kondusif. Terdapat juga akses langsung ke klinik darurat untuk mempermudah mobilitas apabila cedera. Pengukuran match hall ini mengacu pada peraturan pemerintah dan peraturan pertandingan yang diatur oleh WKF.

Pengaplikasian warna *earth tone* merupakan elemen gaya interior Jepang yang menggambarkan suasana alami. Penggunaan warna *earth tone* menggambarkan *heritage* dari jepang itu sendiri. Sedangkan pada warna biru dan merah menggambarkan *sportmanship* yang ada dalam pertandingan dengan pergambaran jiwa pertandingan yang sengit.

Material lantainya adalah parket kayu, parket ini digunakan pada area *semi public*, dan juga pada alur sirkulasi di *Match Hall*. Warna dan motif dari parket ini sangat menggambarkan nuansa alami, terutama penggunaan motif *oak wood*. Material *polietilene foam* digunakan sebagai standar pertandingan yang diatur oleh WKF. Material ini memiliki syarat dimensi 100x100x2 cm

dengan warna biru dan merah. Material ini digunakan untuk mengurangi cedera gesekan dan material *anti-slip* saat pertandingan dimulai. Pada dinding Match Hall diberi warna abu-abu yang menggambarkan *brave*.

Terdapat juga furniture *seating* tribun yang menggunakan plastik daur ulang dengan warna biru dan merah. Bahan daur ulang ini menggambarkan kepedulian terhadap alam seperti prinsip zen. Penggunaan warna merah dan biru dijadikan warna aksen yang menggambarkan pertandingan yang berani.



Gambar 99 View 3D Match Hall
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 100 View 3D Match Hall 2
Sumber: Data Pribadi, 2023