

PERANCANGAN INTERIOR DENPASAR AQUATIC CENTER

Adam Lufianto Idris¹, I Dewa Gede Putra², Ni Md. Sri Wahyuni Trisna³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar, Bali - Indonesia

e-mail: damluff@gmail.com¹

INFORMASI ARTIKEL

Received : September, 2019
Accepted : Oktober, 2019
Publish online : Oktober, 2019

ABSTRACT

Bali has good potential in developing aquatic sports, this is evidenced by the achievements obtained and also chosen Bali as the place to carry out the national training center (pelatnas) of the Indonesian aquatic contingent in asean games 2018. However, in reality Bali does not have an aquatic sports training facility that complies with the competition standards set by FINA (Fédération Internationale de Natation). This raises the lack of optimizing the athlete's development and training process which is feared to affect the quality of the athlete's abilities. This study aims to create an aquatic sports facility design that can facilitate the training needs of athletes and the general public to improve the performance of aquatic sports. The research method is used descriptive qualitative method and using synthesis design method with the initial stage of conducting programatic analysis, transformation, schematic preparation with the final stage of producing a design concept that adapts to existing regulations to produce design output that accommodates the activities of the community.

Keyword : Design, Interior, Aquatic Center

ABSTRAK

Bali memiliki potensi yang cukup baik dalam pengembangan cabang olahraga aquatic, hal ini terbukti dengan perolehan prestasi yang diperoleh dan juga dipilihnya Bali sebagai tempat terlaksananya pusat pelatihan nasional (pelatnas) cabang olahraga aquatic kontingen Indonesia dalam pagelaran asean games 2018. Akan tetapi, pada kenyataan nya Bali sendiri belum memiliki sebuah fasilitas latihan olahraga aquatic yang sesuai dengan standar perlombaan yang telah ditetapkan oleh FINA (Fédération Internationale de Natation). Hal ini menimbulkan kurang optimanya proses pengembangan dan pelatihan atlet yang dikhawatirkan akan berpengaruh pada kualitas kemampuan atlet. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suatu desain fasilitas olahraga aquatic yang dapat memfasilitasi kebutuhan berlatih atlet dan juga masyarakat umum guna meningkatkan prestasi olahraga aquatic. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif serta menggunakan metode desain sintesa dengan tahap awal melakukan analisis programatik, transformasi, penyusunan skematik dengan tahap akhir menghasilkan suatu konsep perancangan yang menyesuaikan dengan peraturan yang sudah ada sehingga menghasilkan output desain yang mawadahi kebutuhan aktivitas civitas.

Kata Kunci : Perancangan, Interior, Aquatic Center.

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang melibatkan seluruh anggota tubuh manusia secara berulang-ulang dan memiliki manfaat yang sangat baik bagi kebugaran jasmani dan rohani. Seiring berkembangnya zaman, olahraga pun saat ini berkembang menjadi suatu media penyalur bakat dalam mencapai suatu prestasi, dengan mengikuti perlombaan olahraga di beberapa kompetisi olahraga nasional maupun internasional guna mendapatkan prestasi yang dapat mengharumkan nama negara, seperti PON, SEA Games, Asian Games, dan Olimpiade yang merupakan kompetisi olahraga tingkat internasional.

Bali memiliki potensi prestasi yang cukup baik pada olahraga cabang aquatic, hal ini terbukti dengan berpartisipasi atlet olahraga aquatic yang berasal dari Bali dalam berbagai ajang kejuaraan cabang olahraga aquatic, seperti yang diraih oleh I Gede Siman Sudartawa yang mampu memasuki fase final ASEAN Games 2018 di nomor gaya punggung putra 100m, selain itu juga pada pagelaran ASEAN Games 2018 Bali dipilih sebagai tempat pelatnas (pelatihan nasional) cabang olahraga aquatic.

Akan tetapi pada kenyataannya di Bali sendiri belum memiliki suatu fasilitas pelatihan cabang olahraga renang bagi atlet yang menyediakan sebuah fasilitas aquatic dengan standar aturan dan ketentuan yang telah dikeluarkan oleh FINA (Fédération Internationale de Natation). Hal ini dikhawatirkan akan menimbulkan kurang optimalnya proses pengembangan dan pelatihan atlet yang akan berpengaruh pada kualitas kemampuan atlet dan juga prestasi atlet yang berlaga dalam ajang olahraga aquatic.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka dirasa perlu adanya perancangan Denpasar Aquatic Center yang dimana merupakan sebuah sarana pelatihan olahraga renang yang memiliki fasilitas sesuai dengan standar ketentuan FINA, selain itu juga dengan menambahkan fasilitas penunjang yang dapat menunjang optimalnya proses berlatih, baik bagi atlet maupun bagi masyarakat umum. Maka dengan adanya perancangan Denpasar Aquatic Center ini akan menjadi wadah yang dapat memfasilitasi kebutuhan olahraga masyarakat Denpasar, dan juga menjadi solusi untuk peningkatan dan pembinaan atlet-atlet muda

yang diharapkan berdampak pada meningkatnya prestasi olahraga renang atlet Indonesia, khususnya Bali.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dikarenakan dalam proses pengumpulan data dibutuhkan untuk menjelaskan dan menguraikan permasalahan-permasalahan mengenai kebutuhan fasilitas seperti apa yang dibutuhkan oleh atlet maupun masyarakat umum terkait dengan olahraga aquatic, serta digunakan dalam proses analisis terkait kriteria objek penelitian dengan berdasarkan permasalahan yang terjadi dengan disusun secara terstruktur. Tahapan ini diawali dengan menguraikan latar belakang permasalahan yang ada, menganalisis dan merumuskan permasalahan. Dengan perumusan permasalahan tersebut kemudian dilakukan pengumpulan data-data pembanding yang terkait dengan objek perancangan untuk dilakukan analisis, sehingga mendapatkan bayangan tentang aspek-aspek apa saja yang perlu diterapkan dalam desain untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.

Metode desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode sintesa dengan tahap awal melakukan analisis programatik, transformasi, penyusunan skematik dengan tahap akhir menghasilkan suatu konsep perancangan yang menyesuaikan dengan peraturan yang sudah ada sehingga menghasilkan output desain yang memudahkan kebutuhan aktivitas civitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gor Ngurah Rai Denpasar digunakan sebagai site proyek desain dikarenakan memiliki potensi yang sangat menunjang bagi perancangan Denpasar Aquatic Center ini dari beberapa aspek, seperti aksesibilitas jalan, keadaan lokasi sekitar, jarak dengan pusat kota dan juga fasilitas pendukung yang ada disekitar lokasi site terpilih.

Dalam proses penelitian dengan melakukan pengumpulan data dan juga melakukan analisis data pembanding terkait objek perancangan sejenis, didapatkan beberapa aspek yang dirasa sangat penting untuk dipertimbangkan dalam proses perancangan ini, seperti :

1. Kualitas air
2. Kebersihan area
3. Fasilitas yang tersedia

4.Sirkulasi

5.Fitur

6.Standar aturan

Beberapa aspek utama tersebut didapatkan berdasarkan hasil analisis data dan juga melakukan interview terhadap beberapa sumber yang berkaitan dengan objek perancangan, seperti : atlet, mantan atlet, masyarakat umum, hingga psikolog terkait permasalahan yang banyak dialami oleh masyarakat umum.

Adapun berikut ini beberapa permasalahan yang dialami :

a.Permasalahan yang dialami oleh atlet

Pada kenyataan nya para atlet meresahkan akan sulitnya fasilitas berlatih olahraga renang yang memiliki fasilitas dan kualitas yang baik dan juga sesuai dengan prosedur perlombaan yang telah diatur oleh FINA, baik itu fasilitas utama maupun fasilitas penunjang yang dapat mengoptimalkan proses berlatih.

b.Permasalahan yang dialami oleh masyarakat umum

Tidak sedikit masyarakat umum yang tidak memiliki kemampuan terhadap olahraga air (renang), setelah dilakukan beberapa analisis dan juga wawancara, hal yang menyebabkan ini terjadi dikarenakan kebanyakan masyarakat sulit untuk menemukan fasilitas yang dapat memberi edukasi terhadap olahraga renang, selain itu adapun permasalahan lain yang banyak dialami oleh masyarakat, yaitu memiliki ketakutan yang mendalam untuk berinteraksi dengan air hal ini disebabkan oleh trauma terhadap sesuatu yang pernah terjadi yang berkaitan dengan air yang mengakibatkan merasa phobia terhadap kedalaman air.

Setelah melakukan beberapa tahapan analisis data mendapatkan permasalahan utama ini, maka tahapan selanjutnya yaitu pemecahan masalah dengan tujuan mendapatkan solusi desain yang dapat menjawab kebutuhan-kebutuhan para atlet dan juga masyarakat umum. Dalam hal ini dirumuskan beberapa solusi yang diharapkan dapat menjawab segala permasalahan diatas, antara lain :

1. Menciptakan suatu pusat pelatihan olahraga renang dengan menyediakan fasilitas yang sesuai dengan standar ketentuan yang telah dikeluarkan oleh FINA, seperti menyediakan kolam berlatih utama dengan luasan 50m x 25m, menyediakan fasilitas pendukung lainnya yang dapat menunjang produktivitas berlatih seperti gym, private

locker,café dan juga medical area yang didesain dengan zoning dan sirkulasi yang baik.

2.Menyediakan fasilitas olahraga renang dengan prioritas edukasi dengan fitur-fitur yang tersedia untuk umum, seperti : worksop yang menyediakan pelatihan khusus terhadap masyarakat yang ingin belajar terkait olahraga renang dan juga menghilangkan phobia terhadap air dengan disediakan professional trainer yang telah bersertifikat dan juga disediakan personal class dengan psikiater secara khusus. Selain menyediakan fasilitas fasilitas tersebut, disediakan juga fasilitas yang sifatnya edutainment,yaitu dengan menciptakan mini gallery yang memberikan fitur edukasi yang berkaitan dengan olahraga renang, seperti sejarah, prestasi apa saja yang telah diraih oleh atlet-atlet yang berada di Bali terutama, dengan bertujuan agar menyadarkan masyarakat tentang pentingnya berolahraga dan juga lebih menghargai dan mengapresiasi pencapaian yang telah diraih oleh atlet-atlet aquatic kontingen Bali maupun seluruh Indonesia.

3.1 Tema dan Konsep Perancangan

a. Tema Perancangan

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang didapatkan, maka ditentukan sebuah tema perancangan yang dirasa dapat menciptakan suatu desain yang dapat menjawab permasalahan-permasalahan tersebut, tema tersebut yaitu kontemporer. dengan pemilihan tema ini akan menciptakan suasana desain yang lebih sesuai dengan tren yang sedang terjadi, desain yang tidak lekang oleh waktu, memiliki kesan modern akan tetapi tidak meninggalkan kearifan lokal. Gaya desain kontemporer merupakan sebuah gaya desain yang sifatnya dinamis, memiliki kebebasan dalam eksplorasi bentuk, pemilihan material dan juga mood desain yang tidak terikat oleh suatu aturan dan gaya desain tertentu. Pemilihan gaya desain ini berdasarkan pertimbangan untuk menciptakan suatu desain yang lebih personal dengan menyesuaikan objek perancangan yang berkaitan dengan air, yang dimana air merupakan suatu unsur yang memiliki sifat sangat-sangat dinamis, sehingga diharapkan tercipta suatu desain yang lebih personal.

b. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan Denpasar aquatic center ini yaitu,

adapt (dalam Bahasa Indonesia yang berarti menyesuaikan atau adaptasi.), sebuah konsep dengan benang merah menerapkan unsur-unsur terdekat yang terkait dengan objek perancangan kedalam suatu desain yang diharapkan dapat tercipta suatu desain yang dapat dengan mudah beradaptasi dengan civitas pengguna desain, seperti sifat-sifat air, keunikan dari air, pola perilaku atlet dan juga sejarah aquatic itu sendiri yang akan dikolaborasikan menjadi suatu desain yang unik.

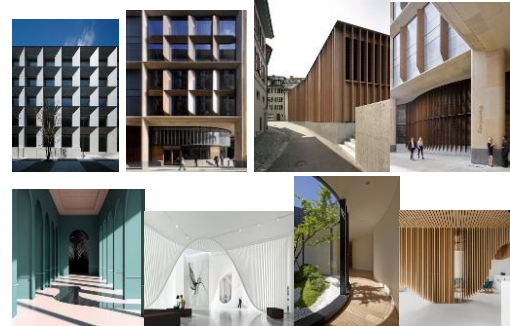
Secara garis besar konsep ini mengangkat bagaimana cara air beradaptasi dengan lingkungan dimana air itu berada dan juga hal unik dari air terkait dengan cara menyesuaikan dengan lingkungan sekitar, seperti contoh partikel air akan membentuk pettern molekul yang indah jika disekitar air suasana nya bahagia, akan tetapi jika suasana disekitar air tidak baik maka partikel tersebut akan hancur. Tidak hanya itu, adapun hal lain yang unik dari air terkait cara beradaptasi dengan lingkungan, air akan memiliki warna yang berbeda-beda menyesuaikan dengan kedalaman tempat tersebut, warna air akan lebih gelap jika air berada pada dataran yang lebih dalam. Hal ini akan diterapkan kedalam desain perancangan ini dengan mengambil benang merah sifat air tersebut yang akan diterapkan pada warna ruang dan juga suasana ruang yang berbeda-beda pada setiap ruang yang menyesuaikan dengan zoning ruang yang semakin mendalam.

Penggunaan warna-warna pun diambil berdasarkan pola warna dari logo olimpiade (biru, hitam, merah, kuning, hijau) yang dimana pada saat itu merupakan awal mula terbentuknya olahraga renang, akan tetapi warna-warna tersebut akan dibuat lebih lembut menyesuaikan dengan sifat air yang fleksibel. Selain itu sifat air yang fleksibel akan diterapkan pada pola sirkulasi ruang dan juga pemilihan bentuk-bentuk furniture. Selain menggunakan bentuk yang fleksibel, akan dikolaborasikan juga dengan bentuk-bentuk yang tegas (terinspirasi dari perilaku atlet dalam proses berlatih yang diajarkan sangat tegas) untuk menciptakan suasana ruang yang lebih personal.

3.2 Referensi pengaplikasian konsep

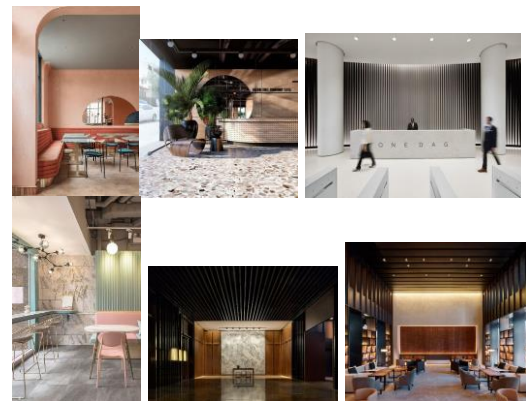
Pengaplikasian bentuk pada konsep perancangan ini akan cenderung menggunakan repetisi (pengulangan) bentuk geometry

dengan sifat yang dinamis maupun bentuk yang tegas. Pengaplikasian repetisi ini berdasarkan bagaimana perilaku percikan air yang jatuh dari atas menuju permukaan air yang akan menimbulkan gelombang air yang berulang.



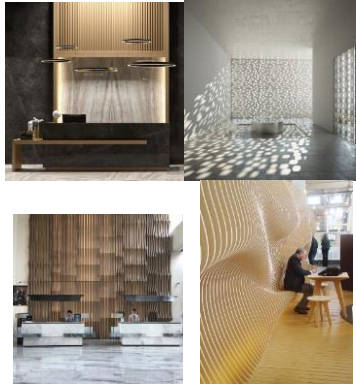
Gambar 1. Referensi Rengapliaksian Desain Bentuk
[Sumber : www.pinterest.com]

Pengaplikasian warna yang akan dominan digunakan pada perancangan ini cenderung menggunakan warna-warna yang sifatnya tidak terlalu cerah (lembut), netral, dan hangat. Adapun warna yang akan digunakan, seperti biru, hitam, merah, merah muda, kuning, hijau, putih, coklat, dan abu-abu



Gambar 2. Referensi Rengapliaksian Suasana dan Warna
[Sumber : www.pinterest.com]

konsep ini mencoba untuk menciptakan sesuatu yang tidak hanya dapat dinikmati secara visual saja, akan tetapi sebisa mungkin elemen-elemen desain yang dirancang menjadi sesuatu yang memiliki fungsi.



Gambar 3. Referensi Rengapliaksian Suasana dan Warna
[Sumber : www.pinterest.com]

3.3 Program Civitas dan Aktivitas

Tabel 3.1 Program Civitas Aktivitas

No .	Civitas	Waktu	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1	Staff	05.00	Datang	Area Parkir
		05.00 - 05.15	Absensi	Ruang Staff
		05.15 - 12.00	Bekerja (pembukaan/ pengecekan fasilitas)	Ruang staff/Kolam renang/ ruang ganti/ ruang audiovisuat oilet/ gym/cafe)
		12.00	Istirahat & Pergantian Shift	Cafetaria
		13.00 - 20.00	Bekerja (pembukaan/ pengecekan fasilitas)	Ruang staff/Kolam renang/ ruang ganti/ ruang audiovisuat oilet/ gym/cafe)
		20.30	Pulang	Area Parkir
2	Pengunjung (Umum & Atlet)	09.00 - 20.00	Datang	Area Parkir
		09.00 - 20.00	Adminis trasi pembayaran tiket masuk	Loket tiket
		09.00 - 20.00	Mengganti Pakaian	Ruang Ganti (loker), Toilet
		09.00 - 20.00	Pemanasan	Area Gym
		09.00 - 15.30	Renang	Kolam Renang
		09.00 -	Membasuh	Shower Area

		15.30	Badan	
		09.00 - 15.30	Mengganti Pakaian	Ruang Ganti (loker), Toilet
		09.00 - 15.30	Istirahat	Cafe
		09.00 - 15.30	Pulang	Area Parkir

Sumber : Dokumentasi Data Pribadi

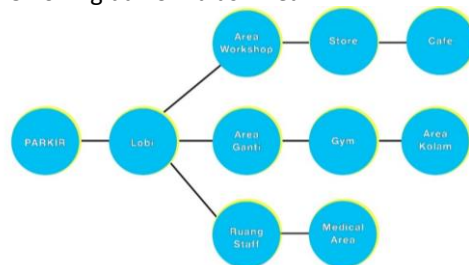
3.4 Hubungan Ruang

Tabel 3.2 Hubungan Ruang

TABEL HUBUNGAN RUANG	Ruang Staff	Lobi	Area Ganti	Gym	Kolam Renang Utama	Kolam Renang pendukung	Cafe	Toilet	Area Control	Retail Shop	Medical Room
Ruang Staff	X										
Lobi		X									
Area Ganti			X								
Gym				X							
Kolam Renang Utama					X						
Kolam Renang Pendukung						X					
Cafe							X				
Toilet								X			
Area Control									X		
Retail Shop										X	
Medical Room											X

Sumber : Dokumentasi Data Pribadi

3.5 Zoning dan Sirkulasi Area



Gambar 3.4 Zoning dan Sirkulasi Area
Sumber : Dokumentasi Data Pribadi

3.6 Besaran Kebutuhan Ruang

Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang

Fasilitas	
Nama Ruang	Luasan
Ruang Staff	18,72 m ²
Lobi	9,71 m ²
Area Ganti	32,9 m ²
Gym	72,63 m ²
Café	59,15 m ²
Toilet	49,4 m ²
Controlling Area	20,8 m ²
Retail Shop	8,80 m ²
Workshop Area	47,71 m ²
Medical Area	21,50 m ²
Kolam Atlit	1.250 m ²
Kolam Umum	200 m ²
Jumlah	1.791 m ²
+ Sirkulasi 30%	537,396 m ²
Total	2.328,40 m ²

Sumber : Dokumentasi Data Pribadi

KESIMPULAN

Dalam perancangan Denpasar aquatic center untuk memenuhi seluruh kebutuhan aktivitas civitas maka diperlukan analisis yang sangat matang dari beberapa aspek yang telah dijabarkan diatas dan juga menganalisis secara detail pola perilaku civitas dalam menjalani proses berlatih dengan menggunakan aturan yang dikeluarkan oleh FINA sebagai benang merah standar kualitas fasilitas yang akan dirancang dengan fitur yang berbeda dengan fasilitas olahraga yang lain.

Untuk meningkatkan minat masyarakat mengunjungi fasilitas Denpasar aquatic center ini maka diperlukan desain interior yang menyesuaikan dengan perkembangan trend masyarakat urban saat ini. Selain itu, menyediakan fasilitas-fasilitas yang diperlukan masyarakat akan tetapi belum tersedia diluar, seperti menyediakan fasilitas one stop

swimming training center dengan menyediakan tenaga pengajar secara langsung, dan juga bekerja sama dengan psikolog guna menangani permasalahan masyarakat yang mengalami trauma mental terhadap air dan kedalaman hingga menyebabkan tidak memiliki keberanian untuk melakukan olahraga renang.

DAFTAR PUSTAKA

Susanto, Ahmad. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasa. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Echols, John M & Shadily, Hassan. 2005. Kamus Inggris Indonesia : An English – Indonesian Dictionary. Jakarta: PT Gramedia.

Harsuki, dkk. 2003. Perkembangan Olahraga Terkini. Jakarta. Kajian Para Pakar.
<http://ddayipdokumen.blogspot.com>

<https://www.dimultipool.com/blog/3-jenis-filter-kolam-renang-yang-wajib-diketahui/>

Julia,dkk. 2018. PROSIDING SEMINAR NASIONAL “Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT” dan Pelatihan “Berpikir Suprarasional”. UPI Sumedang Press. ISBN 6026438106, 9786026438102.

Jogiyanto. 2005. Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.

Soetam, Rizky. 2011. Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Prestasi Pustaka.

www.pengertiandefinisi.com (diakses tanggal 1 oktober 2015).

Mutohir , Cholik. 2002. Gagasan-gagasan tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Unesa University Press:Surabaya

Siregar & Putra, C Ilmi. 2010. AQUATIC ARENA DI YOGYAKARTA. S1 thesis. UAJY.

Shabrina Alfari,2015. “Arsitektur dan Desain Kontemporer”.

<https://www.arsitag.com/article/arsitektur-dan-desain-kontemporer>