

Perancangan Desain Interior Sport Center Karate FORKI di Jakarta dengan Pendekatan Konsep Kaizen Karate-Do

Annisa Nur Irawan Putri*¹, Widasapta Sutapa², Alifia Wida Izzati³

^{1,2,3,dst} Universitas Pradita, Tangerang, Indonesia

Penulis Korespondensi

*annisanrrwn@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan Karate di Indonesia mengalami peningkatan penggemar yang diiringi dengan munculnya berbagai macam organisasi, perguruan, dan aliran yang dianut oleh pendirinya masing-masing. Maka dari itu, diperlukan fasilitas yang memadai untuk menunjang kebutuhan atlet demi meraih prestasi yang lebih tinggi. Permasalahan saat ini Sport Centre Karate yang berlandaskan FORKI Jakarta belum pernah ada sebelumnya. Sport Centre Karate masih hanya tersedia oleh beberapa perguruan yang memiliki pendanaan pribadi. Hal ini menyebabkan ketidakratanya fasilitas untuk menunjang atlet provinsi. Fasilitas yang disediakan juga tidak selengkap dengan apa yang harusnya diperlukan dalam Karate. Fasilitas pelatihan karate yang sudah ada belum menampilkan identitas dari Karate itu sendiri. Dengan menampilkan suasana Jepang di era Meiji, membuat para Atlet dan penggemar olahraga ini mengingat asal dan orisinalitas dari Karate. Perancangan interior dari Sport Center ini menggunakan konsep Kaizen Karate-Do 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. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dan metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi serta kuisioner. Serta menggunakan sistematika perancangan oleh Rosemary Kilmer.

Kata kunci : *Interior; Karate; Meiji*

PENDAHULUAN

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, salah satunya adalah Karate.

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 menerus prestasi yang diraih oleh tim Karate Indonesia, salah satunya adalah SEA Games 2023. Pembinaan olahraga penting untuk dilakukan secara sistematis, 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.

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 siapa pun, 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.

Berdasarkan pengalaman di atas, maka diajukan perancangan desain interior Sport Centre Karate FORKI Jakarta. Perancangan 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.

LITERATUR

A. Karate

Menurut Funakoshi, pelopor Karate Shotokan, Karate berasal dari perkembangan seni bela diri yang dikembangkan di Okinawa. Karate merupakan salah satu seni bela diri yang paling terkenal yang dilatih di Jepang maupun di luar Jepang (Imamura, 2001). Karate merupakan jenis olahraga yang tegas, tidak heran jika di dalamnya terdapat nilai-nilai filosofi yang dapat kita cermati bersama, seperti tata krama dan budi pekerti luhur (Isnaeni, 2017). Nilai filosofi dalam sumpah karate dapat menjadi gagasan dalam perancangan.

Seiring perkembangan zaman, Karate memiliki berbagai macam aliran. Terdapat pembagian menjadi aliran tradisional dan aliran olahraga. Aliran tradisional lebih menekankan aspek bela diri dan teknik tempur sementara aliran olah raga lebih menumpukan teknik-teknik untuk pertandingan olah raga (Dwiyo, 2019). Pada tahun 1963, didirikan *dojo* (tempat latihan Karate) pertama di Jakarta sebagai perkenalan Karate diiringi pembentukan wadah bernama PORKI (Persatuan Olahraga Karate Indonesia). Karate di Indonesia dinaungi oleh organisasi yang menjadi pusat 24 perguruan dan 8 aliran di Indonesia.

B. Sport Center

Sport Center adalah suatu bangunan gedung yang digunakan untuk kegiatan olahraga yang dilakukan di dalam ruangan (Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, 2020). Sport Center yang harus memenuhi kebutuhan penggunaannya agar dapat memuaskan kebutuhan

(Yildiz, 2018). Kegiatan yang berlangsung di Sport Center ini salah satunya adalah pelatihan dan pembinaan terhadap atlet. Pembinaan dan pengembangan Olahraga tertuang dalam Peraturan Pemerintah tentang penyelenggaraan Keolahragaan Nomor 16 Tahun 2007 Pasal 30. Pembinaan ini bertujuan untuk mengembangkan kesadaran masyarakat dalam meningkatkan kesehatan, kebugaran, kesenangan, dan hubungan sosial.

C. Standar Sport Center

Persyaratan standar prasarana dan sarana olahraga tercantum dalam Peraturan Pemerintah tentang penyelenggaraan Keolahragaan Nomor 16 Tahun 2007 Pasal 89. Persyaratan standar prasarana olahraga ini meliputi: (Pemerintah Republik Indonesia, 2007)

1. Ruang dan tempat berolahraga yang sesuai persyaratan teknis cabang olahraga.
2. Lingkungan yang terbebas dari polusi air, udara, dan suara.
3. Keselamatan yang sesuai dengan persyaratan keselamatan bangunan.
4. Keamanan yang dinyatakan dengan terpenuhinya persyaratan sistem pengamanan.
5. Kesehatan yang dinyatakan dengan tersedianya perlengkapan medis dan kebersihan

Sementara, persyaratan standar sarana olahraga ini meliputi: (Pemerintah Republik Indonesia, 2007)

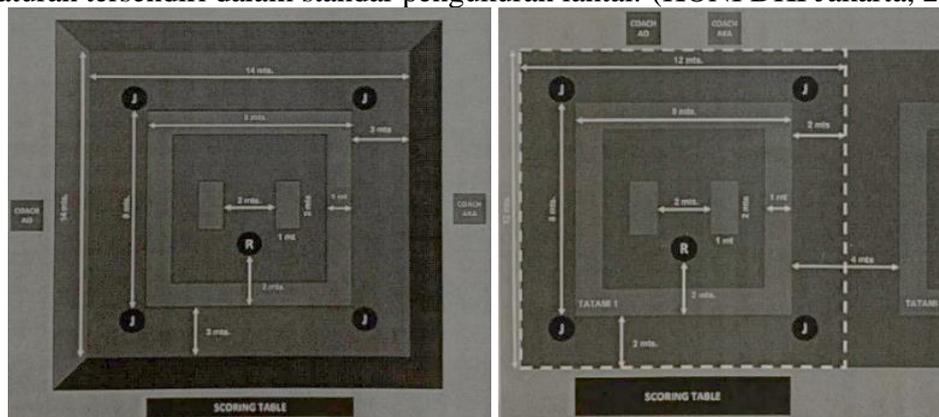
1. Perlengkapan dan peralatan yang sesuai persyaratan teknis cabang olahraga.
2. Keselamatan yang sesuai dengan persyaratan keselamatan perlengkapan dan peralatan.

D. Standar Sport Center Karate

Menurut Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020, Sport Center Karate merupakan Gelanggang Olahraga dengan tipe C. Persyaratannya meliputi:

1. Jumlah minimal lapangan pertandingan dan tempat pelatihan minimal sebanyak 1 buah.
2. Ketentuan panjang matra ruang minimal 24 meter. Tipe ini memiliki ketentuan lebar minimal 16 meter. Tipe ini juga memiliki ketentuan tinggi langit-langit permainan minimal 9 meter. Tipe ini juga memiliki ketentuan tinggi langit-langit daerah bebas minimal 12 meter.
3. Ketentuan kapasitas penonton maksimal 1000 jiwa.

Sementara menurut peraturan pertandingan oleh KONI DKI Jakarta Tahun 2023, Karate memiliki aturan tersendiri dalam standar pengukuran lantai: (KONI DKI Jakarta, 2023).



Gambar 1. Ukuran matras pertandingan

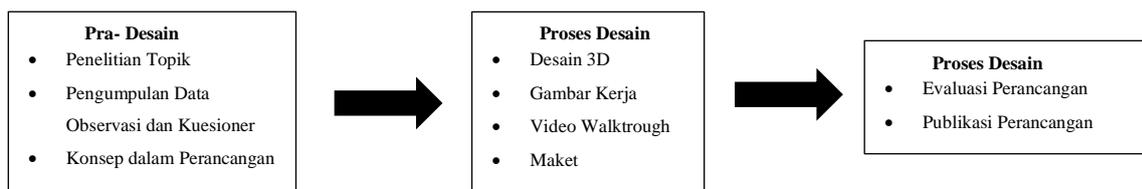
Sumber: KONI DKI Jakarta, 2023

1. Ukuran yang diperlukan adalah 17 x 16,8 m² dengan kebutuhan *tatami* dan partisi yang dapat diubah-ubah (Llagjevic-Govori, 2022).

2. Kebutuhan pada latihan di ruang terbuka dengan tanah atau rumput. Ukuran terdiri atas blok 13x13 cm untuk 8 buah balok hingga 46x46 cm untuk 98 buah balok. Ukuran ini dapat digunakan untuk paduan pemasangan *tatami* (matras).
3. Area pertandingan Karate berupa matras berbentuk kotak yang disetujui WKF. Matras (*tatami*) berstandar WKF berbahan *polietilene foam* dengan *tile* berukuran 1000 mm x 1000 mm x 20 mm (World Karate Federation, 2019).
4. Matras dengan sisi delapan meter (diukur dari luar) dengan alas di bagian luar seluas satu meter berwarna merah, menandai atasnya.
5. Area aman matras sepanjang 2 meter di semua sisi area kompetisi. Ini dapat dikurangi menjadi 1,5 meter untuk mengakomodasi jumlah *tatami* di mana luas tempat pertandingan tidak cukup untuk 2 meter.
6. Monitor atau papan pengumuman ditempatkan di antara area pertandingan dengan area aman seluas 1,5 meter antara area kompetisi di semua sisi.
7. Tidak boleh ada papan iklan, rambu-rambu, dinding, pilar, dan sejenisnya dalam jarak satu meter dari batas luar area aman.

METODE

Proses perancangan diperlukannya sistematika dalam perancangan agar lebih terarah, penelitian ini membagi sistematika perancangan ke dalam 3 tahap.



Sumber: Data Penulis (2023)

Tahap pertama yaitu pra-desain berkaitan dengan penelitian pada topik melalui metode wawancara, studi literatur, observasi ke beberapa tempat serupa, dan studi referensi guna mendapatkan informasi yang mendukung terhadap permasalahan yang ada, perumusan masalah, pengumpulan data untuk mendapatkan citra yang sesuai dengan permasalahan yang ada, dan membuat konsep perancangan dengan menetapkan *moodboard*, warna, material, inspirasi, ide desain, dan sketsa perancangan.

Tahap selanjutnya adalah proses desain berkaitan yang dengan perancangan gambar 3D pada aplikasi, setelah gambar 3D proses selanjutnya yaitu pembuatan gambar kerja berupa denah dan potongan. Video *walkthrough* digunakan sebagai gambaran suasana apabila seseorang berada di dalam ruangan. Maket untuk memperlihatkan bagian ruangan khusus yang lebih kompleks dibandingkan ruangan lainnya. Tahap pasca-desain berkaitan dengan hasil keseluruhan yang nantinya akan dinilai oleh para dosen kemudian dilakukan beberapa revisi pada perancangan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Observasi

Peneliti mengumpulkan data observasi secara *offline* dan juga *online*. Observasi secara *offline* dilakukan dengan mendatangi langsung tempat tersebut dan melakukan perbandingan beberapa gedung olahraga di Jakarta dan Tangerang. Observasi secara *online* dilakukan dengan cara mencari gedung olahraga yang serupa di internet dan melakukan perbandingan. Peneliti melakukan perbandingan mengenai lokasi, pelayanan, tempat perawatan, dinding, lantai, *ceiling*, *lighting*, dan juga ciri khas dari masing-masing tempat tersebut. Berikut merupakan

hasil observasi yang peneliti dapatkan:

Tabel 1. Perbandingan Objek Observasi Offline

| Perbandingan | Pusat Pelatihan Olahraga Pemprov DKI Jakarta (PPOP) | Honbu dojo Inkai | Dojo FORKI Kota Tangerang |
|------------------|--|--|--|
| Tempat |  (sumber: data pribadi, 2023) |  (sumber: data pribadi, 2023) |  (sumber: data pribadi, 2023) |
| Layout |  (sumber: data pribadi, 2023) |  (sumber: data pribadi, 2023) |  (sumber: data pribadi, 2023) |
| Lokasi | Jl. Harsono RM, Ragunan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan | Jl. Jend. Urip Sumoharjo No.17, RT.2/RW.6, Bali Mester, Kecamatan Jatinegara, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13310. | ICON WALK Jl. Raya Merdeka No.1, RT.002/RW.002, Cimone Jaya, Kec. Karawaci, Kota Tangerang, Banten 15114. |
| Kegiatan | Pelatihan atlet berbagai cabang, pengobatan atlet, dan asrama atlet | Pelatihan atlet karate | Pelatihan atlet karate |
| Fasilitas | Gedung pelatihan, gedung kesehatan, gedung gym, asrama, dan sekolah atlet tingkat SMP-SMA. | Dojo, area ganti, toilet, gudang, dan ruang pertemuan | Dojo dan kantor |
| Dinding | Bata pada gedung pelatihan dan gym; bata dan gypsum untuk asrama dan klinik kesehatan. Finishing dengan cat dan plester | Dinding bata dengan finishing cat putih dan cermin pada ruang selain dojo utama; dinding bata dengan finishing cat putih dan paduan tile warna beige | Dinding bata dengan cat polos putih dan hijau pada kantor; sebagian ditutupi dengan spanduk sebagai identitas area |
| Lantai | Tile keramik pada area publik, asrama, dan toilet; vynil roll dan matras tile pada klinik dan ruang karate; rubber tile pada gym | Tile keramik pada area publik, ruang ganti, dan toilet; vynil roll pada area ganti ; Tile keramik dan matras tile pada ruang dojo utama | Tile keramik dengan sebagian matras tile pada bagian dojo |
| Ceiling | Gypsum dengan finishing cat pada ruang publik, asrama, toilet, klinik, dan | Gypsum dengan finishing cat pada ruang publik, asrama, toilet, ruang ganti, | Gypsum dengan finishing cat putih |

| | | | |
|------------------|--|---|---|
| | gym; <i>expose ceiling</i> pada ruang karate | dan gudang; <i>expose ceiling</i> pada ruang dojo utama | |
| Lighting | Lampu sorot pada ruang karate; lampu downlight pada ruang publik, asrama, toilet, klinik; mengandalkan jendela besar untuk pencahayaan alami | Lampu sorot halogen pada ruang dojo utama; lampu TL pada ruang ganti; lampu gantung LED pada gudang | Lampu downlight |
| Furniture | Menggunakan style modern minimalis dengan sentuhan formal pada area publik. | Furniture tidak memperhatikan style namun hanya mengedepankan fungsi. | Furniture tidak memperhatikan style namun hanya mengedepankan fungsi. |
| Ciri Khas | Tampilan interior minimalis yang selaras dengan gedung yang industrial dengan finishing plester abu-abu. Memberikan kesan serius dan modern. | Tampilan interior yang terlihat seadanya tanpa melihat gaya yang selaras. | Tampilan interior yang terlihat seadanya dengan dasar yang minimalis. |

Sumber: Data Penulis (2023)

Tabel 2. Perbandingan Objek Observasi Online

| Perbandingan | Padepokan Pencak Silat Indonesia | Sun and Stars Karate Center | Karate Camp in Okinawa |
|------------------|--|---|---|
| Tempat |  (Sumber: Data Pribadi, 2023) |  (Sumber: Sun and Stars Karate Center, 2023) |  (Sumber: Ageshio Japan, 2017) |
| Lokasi | Jl. Taman Mini Indonesia, Jakarta Timur | Sharjah, Dubai, UAE | Okinawa, Jepang |
| Kegiatan | Pelatihan Atlet Silat dan fasilitas umum | kelas Karate, Taekwondo, Kickboxing, Yoga, Aerobik, Zumba, Roller skating, dan Renang untuk Anak-anak dan Dewasa | pelatihan Goju-ryu, pelatihan Uechi-ryu, pelatihan Shorin-ryu, pelatihan Kobudo, pelatihan Karate WKF, pelatihan Laido, pelatihan diri, dan pelatihan Karate di pantai. |
| Fasilitas | Pondok, hotel, pendopo, museum, ruang rapat, dan mushola | Ruang latihan dan ruang tunggu | workshop, camp, wisata sejarah Karate, dan pelatihan mental (meditasi) |
| Dinding | Dinding bata dengan cat polos putih dan krem dengan finishing motif kayu | Dinding bata dengan catbiru dan merah; sebagian ditutupi dengan stiker sebagai identitas area dan panduan pelatihan | Kayu |
| Lantai | Tegel dengan sebagian <i>matras tile</i> pada bagian pondok gedeh | matras pada ruang latihan; parket pada ruang publik | Parket kayu |
| Ceiling | <i>Gypsum</i> dengan <i>finishing</i> cat putih | <i>Gypsum finishing</i> cat putih dengan dekorasi balon | <i>Gypsum</i> dengan cat putih dan tinggi |

| | | | |
|------------------|---|---|---|
| Lighting | Lampu sorot halogen pada ruang pondok utama; lampu TL pada ruang rapat | Lampu TL | Lampu TL dan <i>downlight</i> |
| Furniture | <i>Furniture</i> campuran antara <i>style</i> tradisional Indonesia dan <i>modern</i> . | <i>Furniture</i> tidak memperhatikan <i>style</i> namun hanya mengedepankan fungsi. | <i>Style</i> Jepang yang minimalis dan natural |
| Ciri Khas | Tampilan Interior campuran antara <i>style</i> tradisional Indonesia dengan aksan Sunda, Jawa, dan Bali | Tampilan interior yang terlihat seadanya tanpa melihat gaya yang selaras. | Tampilan gaya Jepang yang minimalis, natural, dan zen |

Sumber: Data Penulis (2023)

B. Kuesioner

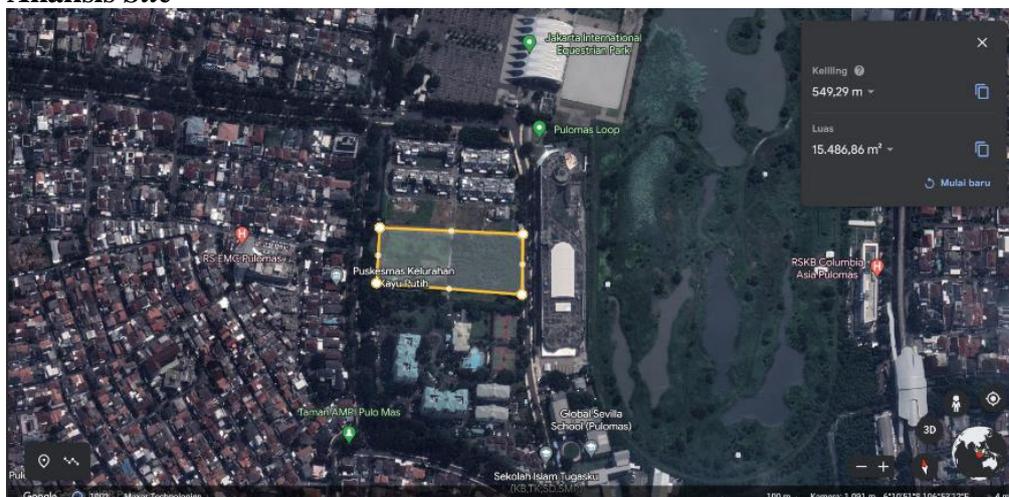
Kuesioner perancangan ini dimulai dari pembuatan daftar pertanyaan yang diajukan dan diasistensikan kepada dosen. Setelah disetujui, kemudian dilakukan pembuatan kuesioner *online* melalui Google Form. Kuesioner mulai disebarikan pada tanggal 14 Maret 2022 pukul 18.03 WIB. Kuesioner disebarikan pada *platform* Whatsapp, Line, Instagram, Twitter, dan LinkedIn kepada pegiat olahraga Karate di Indonesia. Setelah tercapai target minimal 100 responden, kuesioner ditutup pada 31 Maret 2022 pada pukul 03.10 WIB. Responden yang didapatkan adalah 102 responden dalam kurun waktu 18 hari. Setelah kuesioner ditutup, maka data dianalisis lebih lanjut

1. Dalam pelaksanaan kuesioner, didapatkan peminat wanita 63% dan pria 37%. Hasil dari kuesioner tidak terduga karena partisipasi perempuan yang tidak terlalu tampak dalam olahraga ini. Responden dalam kuesioner ini terdapat umur 18-21 tahun sebanyak 37.3%. Hal ini disebabkan dengan generasi baru yang semakin “melek” dengan keamanan dan kesehatan diri. Responden dalam kuesioner ini paling banyak diisi oleh tingkat pendidikan terakhir SMA/Sederajat sebanyak 34.3%.
2. Kebanyakan responden memiliki intensitas latihan sebanyak 2-3 jam/minggu. Hal ini disebabkan oleh status responden yang mungkin masih berstatus pelajar, karate hanya karena kewajiban ekskul, tidak terlalu tertarik, atau berpikiran bahwa yang penting olahraga. Sementara, Karate-ka yang berlatih >10 jam kemungkinan sudah menjadi atlet profesional, sudah dewasa, dan berlatih tidak hanya bersama-sama dengan teman lainnya tetapi juga berlatih secara privat dengan pelatih.
3. Kebanyakan responden memiliki niat dari mengikuti olahraga karate dengan tujuan berlatih untuk menjaga kesehatan dan hanya karena senang.
4. Kebanyakan responden mengharapkan adanya *hall* pertandingan. Hal ini mungkin terjadi karena setiap pertandingan selalu dilaksanakan di GOR ataupun *sport mall* yang bergabung dengan kegiatan lainnya, sehingga Karate-ka merasa tidak leluasa saat pertandingan. Adanya *hall* pertandingan juga meminimalisir jarak dan waktu tempuh atlet, sehingga energi mereka masih terjaga.
5. Hal lainnya yang diinginkan adalah dojo tertutup. Hal ini mungkin disebabkan oleh kebanyakan *dojo* yang tidak memiliki ruangan yang terpisah untuk *match*, berlatih, dan menyimpan barang. Oleh sebab itu, banyak Karate-ka yang khawatir akan keamanan barang bawaan mereka.
6. Hal lainnya adalah kebutuhan asrama atlet. Hal ini mungkin disebabkan oleh belum adanya ketersediaan asrama untuk atlet yang berlatih, sehingga membutuhkan dana yang lebih untuk penginapan dan juga membutuhkan waktu yang lebih untuk mengumpulkan para atlet. Terkadang mereka sulit untuk mengurus perizinan pertandingan, sehingga dibutuhkan

tempat berlatih yang dekat dengan sekolah sehingga *dojo* akan bekerja sama dengan sekolah dan menyekolahkan atlet mereka di sana.

7. Kebanyakan responden memilih kamar Bersama dalam asrama. Hal ini mungkin disebabkan oleh responden yang kebanyakan masih pelajar dan masih tidak bisa beradaptasi untuk tinggal sendiri.
8. Pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui jenis sistem keamanan dari asrama yang paling nyaman. Hasil menunjukkan bahwa yang paling nyaman adalah letak asrama laki-laki dan perempuan yang terpisah dengan persentase 39.3%. Hal ini mungkin disebabkan oleh responden yang kebanyakan wanita dan tidak nyaman apabila tempat tinggal mereka tercampur dengan laki-laki. Hal ini juga dapat dilihat dari kebanyakan tempat tinggal seperti kos-kosan maupun asrama laki-laki lebih terlihat kotor dan tidak rapi. Sementara pilihan lainnya memiliki persentase masing-masing 30.3%. Hal ini mungkin terjadi karena CCTV dan pos penjaga dapat menjadi faktor keamanan ganda apabila terjadi barang yang hilang.
9. Pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui fasilitas yang diharapkan ada di *match hall*. Hasil menunjukkan adanya *corner* penyimpanan barang bawaan menjadi yang paling tinggi dengan persentase 30.2%. Hal ini mungkin disebabkan oleh kebanyakan tempat pertandingan tidak memiliki *corner* barang bawaan yang membuat rentannya barang atlet hilang atau tertukar. Hasil lainnya adalah dekatnya kamar mandi dan ruang ganti 28%. Hal ini mungkin terjadi karena dekatnya kamar mandi dan ruang ganti akan memudahkan atlet untuk berganti pakaian dengan cepat dan juga memangkas waktu apabila butuh waktu untuk BAK/BAB.
10. Pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui fasilitas yang diharapkan ada di *dojo*. Hasil menunjukkan bahwa fasilitas peralatan yang lengkap dengan 36.2% adalah yang paling tinggi. Hal ini mungkin terjadi karena fasilitas yang memadai mampu menghasilkan prestasi yang semakin membaik. Apabila fasilitas tidak memadai, biasanya Karate-ka akan membeli peralatan sendiri, hal ini tentu akan merepotkan mereka. Terlebih lagi mengingat bahwa tidak semua Karate-ka akan menjadi atlet, biasanya orang tua tidak selalu membelikan peralatan tersebut. Hasil lainnya dekat dengan ruang ganti dengan 26.3% responden. Hal ini mungkin terjadi karena kurangnya fasilitas ruang ganti, kebanyakan *dojo* menggabungkan kamar mandi dan ruang ganti menjadi satu. Padahal hal ini bisa menyebabkan baju mereka terkena percikan air ataupun kotor dan bisa saja tergelincir di lantai yang basah.

C. Analisis Site



Gambar 2. Lokasi Terpilih
Sumber: Google Earth, 2023

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. Lokasi eksisting ini memiliki luas tanah sebesar 15485 m². Lokasi ini dibatasi oleh lahan kosong di sebelah utara, Apartemen Pasadenia di bagian selatan, *Mall Venesia* di bagian timur, dan saluran air di bagian barat. Lokasi sekitar juga berada di kawasan olahragawan seperti kampus Universitas Negeri Jakarta, Velodrome, dan Jakarta Equestrian park.

D. Tapak dalam Bangunan

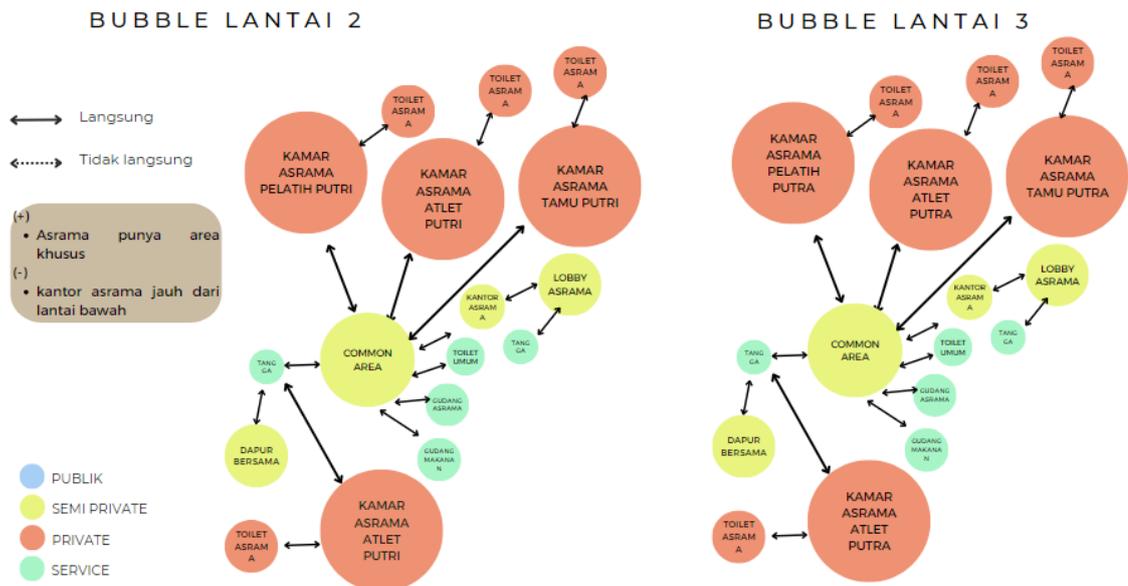


Gambar 3 Denah Eksisting Lantai 2
Sumber: Archdaily, 2020



Gambar 4. Denah Eksisting Lantai 3
Sumber: Archdaily, 2020

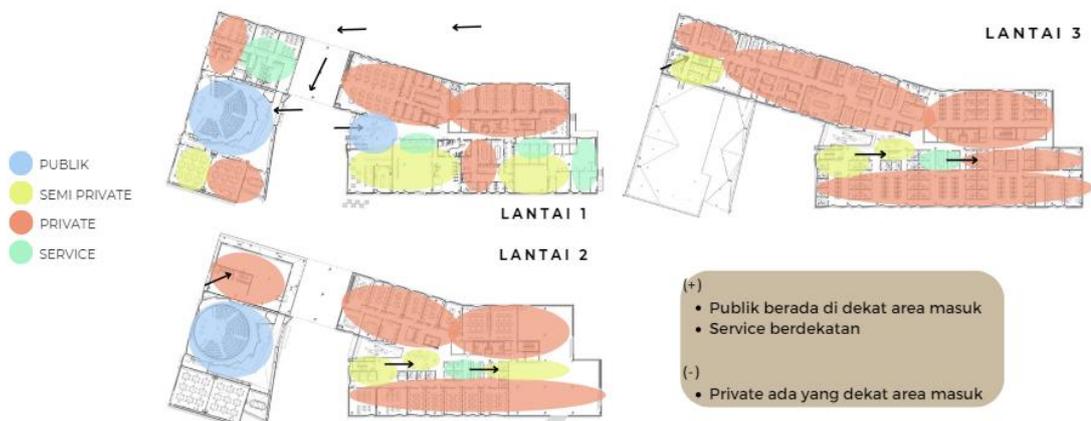
Denah yang dipilih merupakan bangunan Arizona State University Health Future Center. Gedung ini terdiri atas 3 lantai dengan 2 bagian pada lantai 1 yang dipisahkan dengan plaza *drop out* parkir. Luas bangunan 1 lantai sebesar 4987 m² dengan luas lahan 13490 m². Gedung ini memiliki akses tangga pada setiap lantainya. Pada perancangan ini, denah yang digunakan hanya pada lantai 1.



Gambar 6 Bubble Diagram Lantai 2 dan 3
Sumber: Data pribadi, 2023

3. Grouping

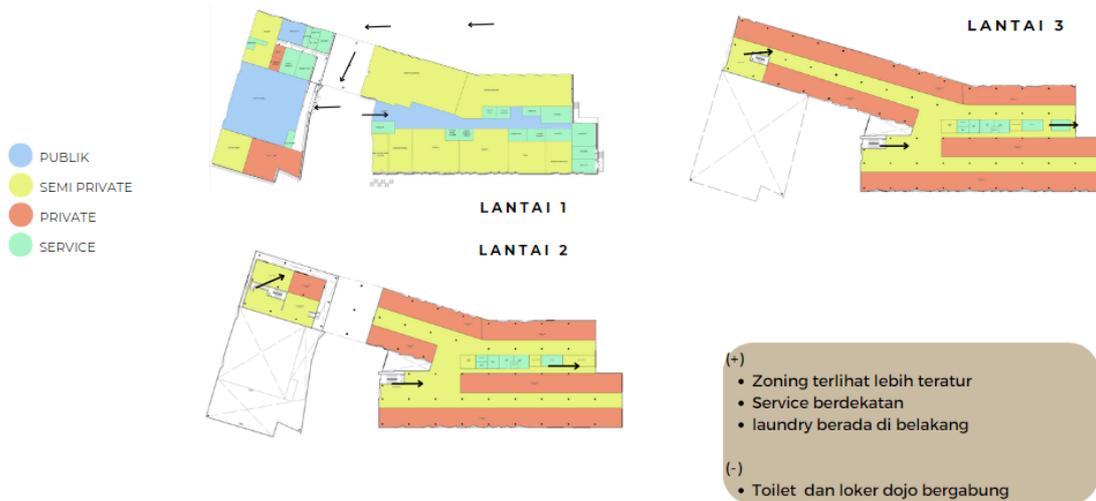
Fase ini adalah fase perpindahan dari fase *bubble* dan *zoning*. Lingkaran berwarna biru merupakan zona publik. Lingkaran berwarna kuning merupakan zona semi *private*. Lingkaran berwarna merah merupakan zona *private*. Lingkaran berwarna hijau merupakan zona servis.



Gambar 7 Grouping Lantai 1, 2, dan 3
Sumber: Data pribadi, 2023

4. Zoning

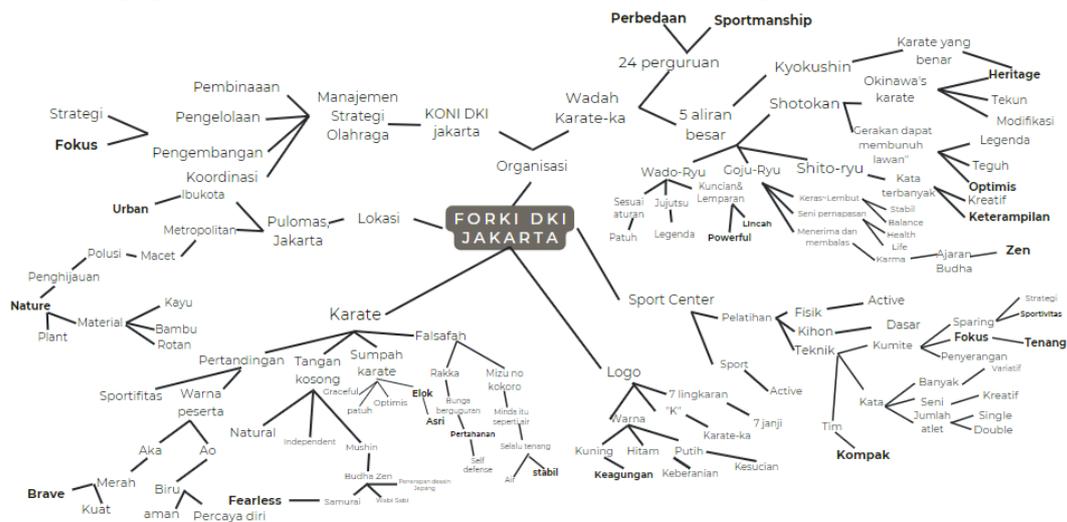
Tahapan ini adalah tahapan perkiraan luas area pada denah. Lingkaran berwarna biru merupakan zona publik. Lingkaran berwarna kuning merupakan zona semi *private*. Lingkaran berwarna merah merupakan zona *private*. Lingkaran berwarna hijau merupakan zona servis.



Gambar 8 Zoning Lantai 1, 2, dan 3
 Sumber: Data pribadi, 2023

5. *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 9. *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*.

6. *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 10 *Moodboard*

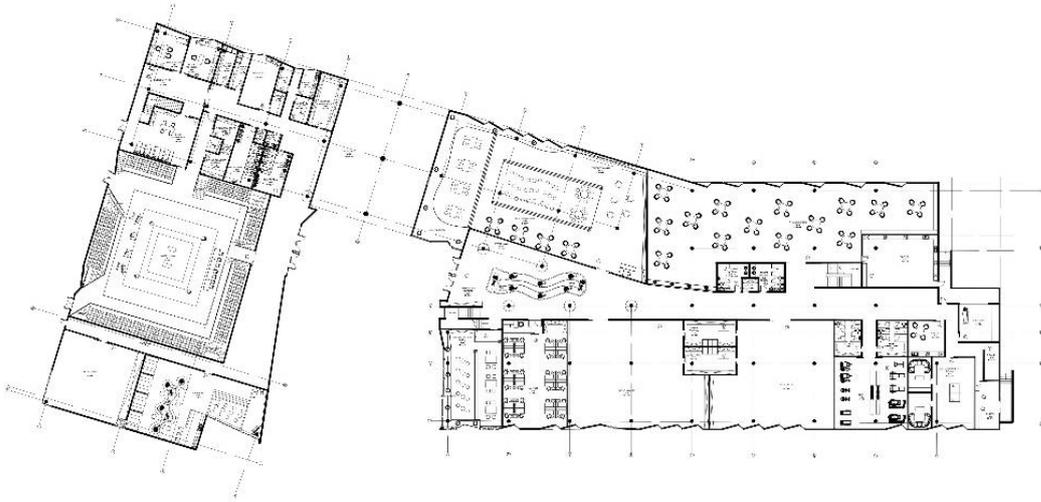
Sumber: Data pribadi, 2023

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 aksesoris 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*).

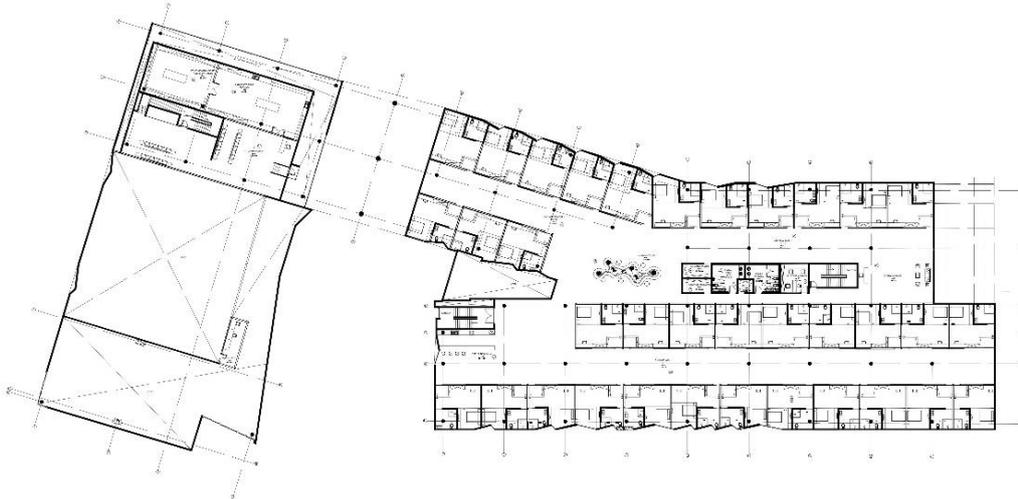
Kaizen memiliki arti perubahan menjadi lebih baik. *Karate-Do* diartikan sebagai “*ala*” Karate (*the way of Karate*). Tema ini berarti adanya perubahan konsep tempat pelatihan dalam Karate di Indonesia saat ini menjadi lebih baik dengan mengadopsi budaya Jepang yang belum pernah ada sebelumnya di Indonesia.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

7. *Layouting*

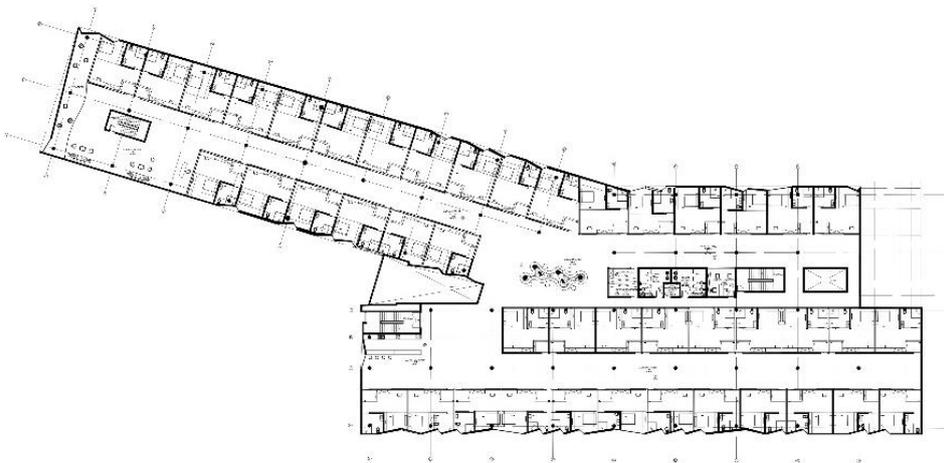
Setelah melalui tahap perancangan awal dari proses *bubble*, *zoning*, dan *blocking*, proses berlanjut ke tahap penyempurnaan layout keseluruhan. Layout di lantai 1 berfokus pada area publik dan semi *private* seperti Match Hall, VIP Room, Dojo, Perpustakaan, Ruang Makan, dan Gym. Sementara untuk lantai 2 dan 3 berfokus pada area *private* seperti asrama putri dan asrama putra.



Gambar 11 General layout lantai 1
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 12 General layout lantai 2
Sumber: Data Pribadi, 2023



Gambar 13 General layout lantai 3
Sumber: Data Pribadi, 2023

8. Material Board

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.

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.

F. Hasil Desain

1) Match Hall



Gambar 14 View 3D Match Hall

Sumber: Data Pribadi, 2023

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 penggambaran 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 aksent yang menggambarkan pertandingan yang berani.

2) VIP Room



Gambar 15 View 3D VIP 2
Sumber: Data Pribadi, 2023

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 *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 penggambaran jiwa pertandingan yang sengit.

3) 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*.

KESIMPULAN

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga (PERMENPORA) Nomor 4 Tahun 2020, untuk memfasilitaskan program latihan para atlet yang memadai dan efisien, maka Perancangan Sport Center Karate FORKI Jakarta ini merupakan tempat pelatihan karate pertama dari FORKI yang sudah mengatasi permasalahan-permasalahan sebelumnya pada tempat pelatihan Karate-ka, serta contoh dan inspirasi pelatihan wilayah lain di Indonesia demi meningkatkan kualitas dan prestasi para atlet. Perancangan Sport Center Karate FORKI Jakarta ini akan menjadi tempat pelatihan Karate-ka yang kompleks serta menjadi wadah bagi para penggemar Karate di Indonesia. Perancangan ini melengkapi fasilitas yang sebelumnya dengan adanya Match Hall, Dojo, VIP Room, Ruang Gym, Asrama, Ruang belajar, Ruang Makan, dan Klinik.

Perancangan desain interior Sport Center Karate FORKI Jakarta memiliki tema *Kaizen Karate-do*. 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. Desain Sport Center ini mempresentasikan budaya Jepang terutama Meiji, seperti elemen 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Dwiyogo, W. D. (2019). *Olahragawwan Berprestasi Internasional Cabang olahraga Karate*. Malang: Wineka Media.
- Imamura, H. (2001). Training Intensities of Karate Exercises. *American Journal of Medicine and Sport* , 300-303.
- Isnaeni, H. N. (2017). Pendidikan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Karate di MI Darul Hikmah Bantarsoka Kecamatan Purwokerto Barat Kecamatan . Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. (den 9 April 2020). PERMENPORA No. 4 tahun 2020 Tentang Petunjuk Operasional Penggunaan Dana Alokasi Khusus Fisik Reguler Bidang Pendidikan Subbidang Gedung Olahraga Tahun Anggaran 2020. Hämtat från JDIH BPK RI Database Peraturan: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/173884/permenpora-no-4-tahun-2020#:~:text=Permenpora%20No.%204%20Tahun%202020,Anggaran%202020%20%5BJDIH%20BPK%20RI%5D>
- KONI DKI Jakarta. (2023). *Peraturan Peraturan Kumite World Karate Federation*. Jakarta: KONI DKI Jakarta.
- Llagjevic-Govori, A. (2022). The Managing of Sport Centre: A Case . *Indonesian Journal of Sport Management*, 24.
- Meilanita, J. (2024). *Membangun Rumah Tahap 5: Prakonsep - Riset - Bubble Diagram Arsitektur*. Hämtat från Arsitag: <https://www.arsitag.com/article/tahap-5-pra-konsep-riset>
- Pemerintah Republik Indonesia. (den 5 Februari 2007). PP No. 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan. Hämtat från JDIH BPK RI Database Peraturan: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/4737/pp-no-16-tahun-2007>
- World Karate Federation. (2019). *Safety in Karate Tatami*. Hämtat från Wkf.net: <https://www.wkf.net/karateprotections/tatami>
- Yildiz, K. (2018). A Study Investigating the Perceived Service Quality Levels of Sport. *Journal of Education and Training Studies*, 178.