

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN INTERIOR PARKOUR INDOOR DI BANDUNG

4.1 Deskripsi Tema Dan Konsep Perancangan

4.1.1 Tema Perancangan

Tema yang diusung dalam perancangan ini berjudul “*Port Obstacle Terrors*” . Menghadirkan suasana luar ruang yaitu pelabuhan barang kedalam ruang interior mengacu pada parkour itu sendiri yang pada hakekatnya adalah sebuah olahraga luar ruang . Ada keterkaitan kesamaan makna arti *Parkour* itu sendiri dengan Pelabuhan, yang pada dasarnya adalah Fasilitas Umum di bidang Transportasi.

Parkour adalah aktifitas yang bertujuan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dengan efisien dan secepat-cepatnya ,menggunakan prinsip kemampuan tubuh manusia. Memudahkan seseorang untuk melintasi rintangan yang bisa berupa apa saja yang ada di lingkungan sekitar.

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin.

Pelabuhan barang adalah tempat yang kompleks, terdapat beragam aktifitas dan objek-objek seperti kontainer, *crane tower* , *road barrier* yang

dapat dijadikan area latihan *parkour* yang tentunya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dan tidak akan ditemui di Kota Bandung .

Tema “*Port Obstacle Terrors*” bertujuan untuk menghadirkan sesuatu yang baru yaitu berupa tempat latihan *parkour* dengan suasana khas dari pelabuhan barang, dimana terdapat banyak tumpukan kontainer, alat berat *crane* dan lain sebagainya yang menjadi rintangan atau hambatan dan seakan-akan memberikan “*terror*” untuk *traceur* dimana hal tersebut akan menjadi rintangan yang harus dapat dilewati para “*traceur*” untuk melatih kemampuan *parkour* yang dimiliki. dan untuk mendukung dan memperkuat tema “*port obstacle terror*” konsep pelabuhan diimplementasikan kedalam bentuk elemen elemen interior.



Gambar 4.1 Referensi Suasana Pelabuhan Barang

Sumber:<http://www.supply-chain.gr/wp-content/uploads/2019/03/5-1.jpg>

4.1.2 Konsep Penggayaan

Untuk mendukung Fasilitas Olahraga Parkour dan tema perancangan “ *Port Obstacle Terrors*” yang diusung maka perlu dipadukan dengan konsep penggayaan interior “ *Industrial* ” agar terciptanya kesan luar ruang dan kokoh yang ingin diciptakan kedalam ruang interior. gaya *industrial* ini juga berkuat pada pemilihan material yang tampak apa adanya seperti dinding batu bata ekspos, lantai beton, material yang ada *difinishing* dengan menonjolkan bentuk dan tekstur alaminya. Hal ini sejalan dengan “ *Port Obstacle Terrors*” dimana tema ini berfokus kepada menghadirkan suasana luar ruang khas Pelabuhan barang dimana material yang digunakan sejalan dengan konsep interior Industrial. Selain itu penggunaan material seperti besi, logam , beton yang termasuk material yang kuat ini dapat mendukung fasilitas latihan *parkour* yang haruslah dapat menunjang aktifitas parkour itu sendiri yang bersifat dinamis . dan material yang digunakan harus memiliki ketahanan jangka panjang. Dan konsep interior Industrial ini cocok untuk mendukung tema ‘ *Port Obstacle terror*’ yang diusung.



Gambar 4.2 Referensi Contoh Konsep interior Industrial

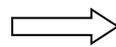
Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/24/40/07/24400716c6085fef14492e03918472e.jpg>

4.1.3 Konsep Bentuk

Mengacu pada tema yang diusung yaitu “*Port Obstacle Terrors*”

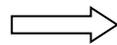
Konsep bentuk yang digunakan dalam perancangan parkour indoor ini mengambil bentukan bentukan pada objek-objek yang ada di pelabuhan barang . dan dihasilkan beberapa bentukan dasar yaitu garis zig zag dan persegi panjang dan persegi . yang didapat dari seperti garis zig zag dari bentukan rangka besi *crane tower*, bentuk persegi panjang didapat dari kontainer dan persegi didapat dari bentukan *wooden box*. *Selain itu Konsep bentuk juga mengambil dari aktifitas parkour itu sendiri , berlari meloncat , memanjat , mendarat.*



Gambar 4.3 *Gantry Crane*

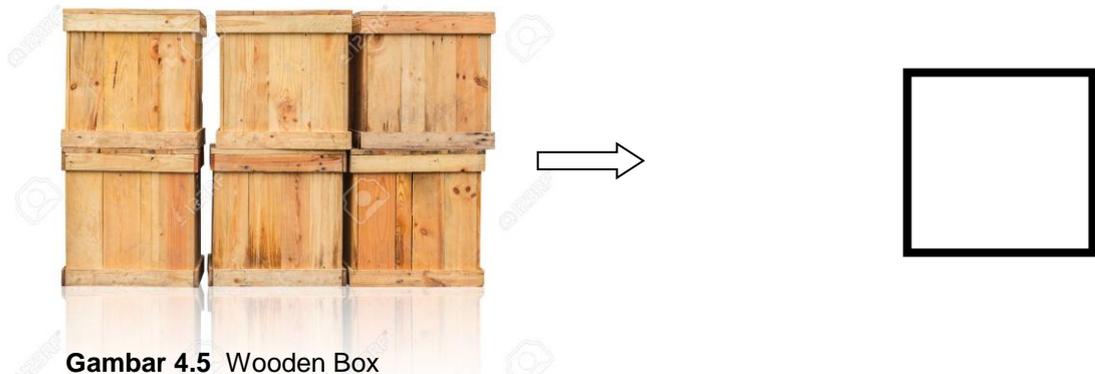
Sumber:

<https://www.turbosquid.com/3d-models/truss-gantry-crane-3d-model-1321198>



Gambar 4.4 Kontainer

Sumber: <https://www.ct-sbg.at/en/container/high-cube/>



Gambar 4.5 Wooden Box

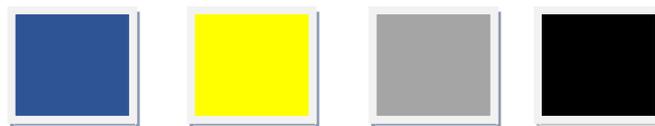
Sumber:

<https://previews.123rf.com/images/photochicken/photochicken1705/photochicken>

4.1.4 Konsep Warna

Untuk konsep warna yang diterapkan adalah warna warna yang dapat mewakili kesan pelabuhan barang sekaligus parkour itu sendiri setelah dipertimbangkan dan mengacu pada literatur diputuskan menggunakan perpaduan biru dan kuning karna dapat mewakili tema yang diusung, sebenarnya di pelabuhan barang sendiri tiap pelabuhan memiliki berbagai macam warna tetapi dipilihlah biru dan kuning, biru menjadi warna dasar dan kuning sebagai aksen , di pelabuhan barang sendiri ialah transportasi pada dasarnya ialah transporasi laut yaitu lewat kapal laut.. hal ini warna biru akan cocok untuk mewakili kesan laut dan kesan dingin yang dapat menggambarkan pelabuhan barang yang biasanya di pelabuhan barang sendiri yang pada dasarnya memiliki area luas dan angin kencang berhembus.selain itu di pelabuhan barang aktifitas utama nya sendiri ialah bongkar muat barang yang biasanya dilakukan oleh alat berat dan

menurut literatur yang didapat hal yang berkaitan dengan alat, alat berat konstruksi biasanya disimbolkan oleh warna kuning selain itu pola pola garis pembatas kontainer garis petunjuk pada lantai di pelabuhan barang menggunakan warna kuning. Tidak hanya dapat mewakili pelabuhan barang tetapi perpaduan biru dan kuning dan mewakili parkour itu sendiri, karena menurut literatur yang didapat warna biru memiliki arti ketenangan dan kepercayaan diri hal ini sejalan dengan parkour yang diantaranya harus memiliki sifat tenang dan percaya diri. Dan kuning melambangkan kesan ceria, antusias, kehati-hatian yang hal ini pun mendukung konsep parkour yang diusung selain itu ada warna lain seperti warna abu dan hitam yang diambil dari material –material yang digunakan yang kebanyakan menggunakan material metal, seperti besi logam dan lainnya.



Gambar 4.6 Warna yang digunakan dalam perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

4.1.4 Konsep Material

Konsep Material yang diterapkan dalam perancangan interior

Parkour Indoor Bandung adalah material yang dapat menciptakan kesan kokoh dan natural dalam ruangan dan juga dapat menunjang aktifitas parkour yang dinamis dan memiliki ketahanan jangka panjang. Seperti penggunaan besi , kayu , beton.

Serta material yang memiliki tingkat elastisitas yang tinggi yang dapat meminimalisir jika ada benturan yang terjadi. Seperti spoons , karet



Gambar 4.7 Besi

Sumber:

<http://agenbesidanbaja.blogspot.com/2017/01/besi-empat-persegi-ass-kotak.html>



Gambar 4.8 Kayu

Sumber: [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTbKl uTBmaDeaNAJwAlb)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTbKl uTBmaDeaNAJwAlb](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTbKl uTBmaDeaNAJwAlb)
-k



Gambar 4.9 Beton

Sumber:

<https://semenindonesia.com/wp-content/uploads/2019/01/Beton-Ringan.jpg>



Gambar 4.10 Rubber Floor

Sumber:

<https://perfectsurfaces.ca/wp-content/uploads/2016/10/Roll-Thumb.jpg>



Gambar 4.11 Rubber Floor

Sumber:

<https://sc02.alicdn.com/kf/UTB8FmhFgMnJXKJkSael760UzXXaj/Polyurethane-foam-pu>

4.2 Implementasi Tema

4.2.1 *Layout Furniture*

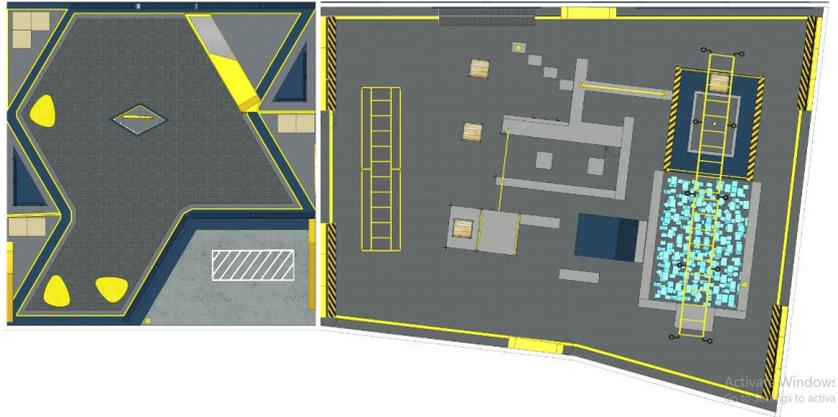
Layout Furniture yang diterapkan pada perancangan ini khususnya terutama pada Fasilitas utama dalam perancangan yaitu Ruang Latihan Rintangan Parkour mengambil dari bentukan rintangan yang mengadaptasi suasana pelabuhan barang yang dipenuhi dengan tumpukan kontainer diaplikasikan kedalam sebuah perancangan interior latihan rintangan parkour dengan konsep rintangan khas lingkungan pelabuhan barang seperti kontainer, barrier, Box Alat Berat Crane dan sebagainya. Dengan penataan layout furnitur di atur sesuai berurutan dari rintangan yang paling dasar sampai yang tersulit



Gambar 4.12 Layout Furnitur ruang latihan Rintangan Sulit

Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.13 Layout Furnitur resepsionis dan latihan Rintang an ringan

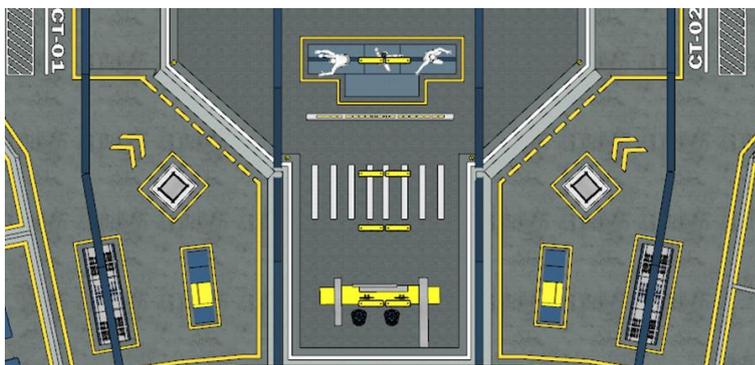
Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.14 Layout Tempat Menonton yang di desain seperti “Crane Tower”

Sumber: Dokumen Pribadi



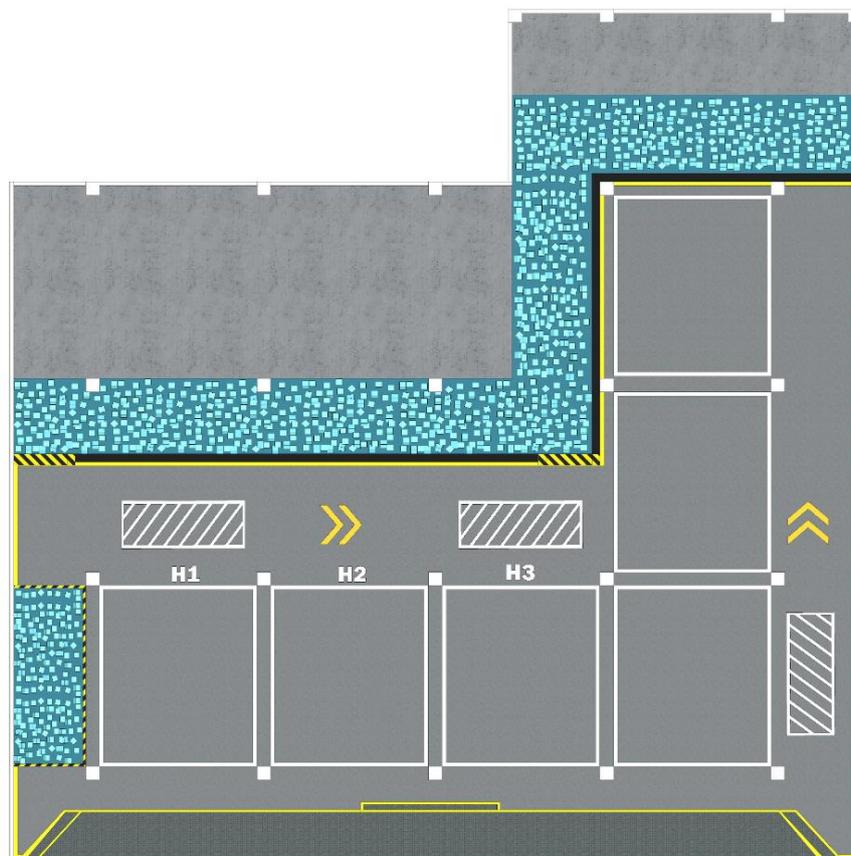
Gambar 4.15 Layout Furnitur Toko Parkour

Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi

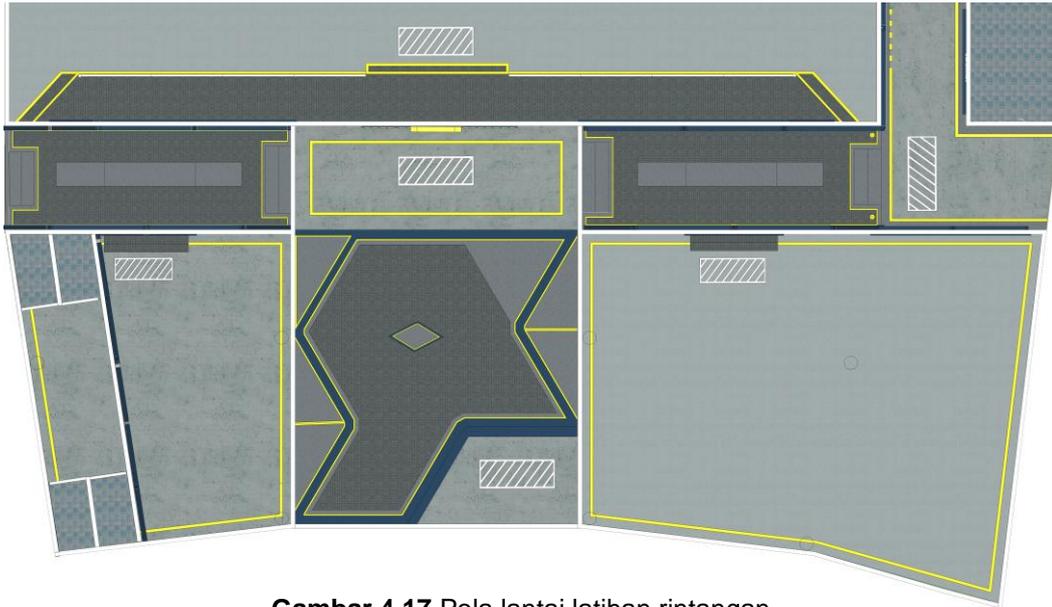
4.2.2 Pola Lantai

Pada Perancangan *Parkour* Indoor Bandung yang mengusung tema “ *Port Obstacle Terror*” ini mengkombinasikan beberapa jenis material lantai berbeda dan alur pola lantai dibuat seirama mengikuti dengan bentukan denah yang seakan mengarahkan pengunjung yang datang agar menjelaskan alur yang harus dituju dengan pola garis khas pelabuhan barang mengarahkan pengunjung membedakan area yang dapat dilewati dan area yang menjadi objek rintangan, seperti contoh pada ruang latihan rintangan parkour objek yang menjadi rintangan diberi garis isolasi lantai warna putih penegas bahwa itu adalah rintangan yang harus dilewati. Selain ada juga permainan ketinggian lantai yang dibedakan dengan penggunaan material.



Gambar 4.16 Pola lantai latihan rintangan

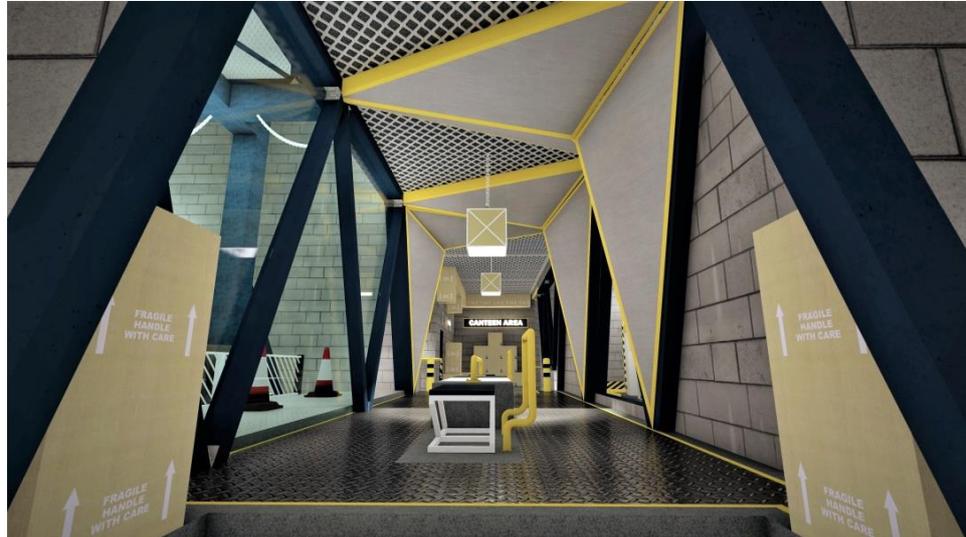
Sumber: Dokumen Pribadi



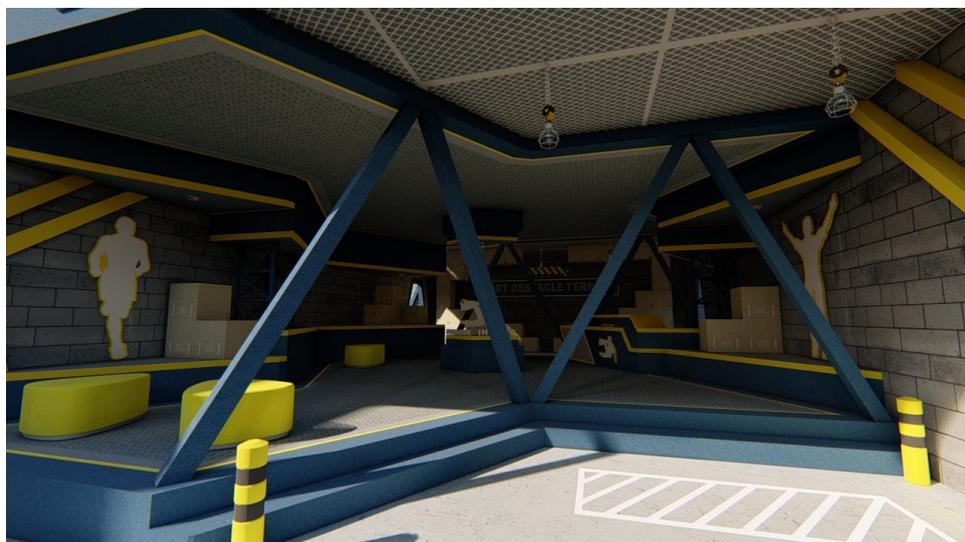
Gambar 4.17 Pola lantai latihan rintangan
Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.3 Ceiling/Lighting Plan

Pada perancangan ini, ceiling plan yang diterapkan pada perancangan adalah pola yang menerapkan bentukan-bentukan hasil dari mind mapping garis zig zag yang didapat dari bentukan pola rangka *crane tower*, *persegi panjang*, dan *persegi* dan juga di ruang seperti koridor ceiling yang memiliki rangka yang kuat untuk menggunakan lampu gantung yang didesain berbentuk box barang yang dibuat seolah-olah sedang “diangkut” untuk dipindahkan. Selain mengambil bentukan dari pelabuhan pada ruang latihan ceiling dibuat dengan rangka yang kuat untuk menunjang objek rintangan yang sifatnya bergantung pada ceiling.



Gambar 4.18 Bentuk Pengaplikasian konsep garis zig zag pada Koridor
Sumber: Dokumen Pribadi



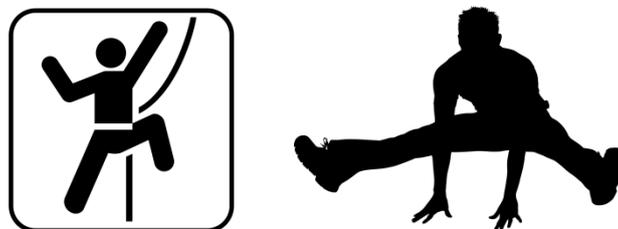
Gambar 4.19 Bentuk Pengaplikasian tema pada Ceilling
Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.4 Way Finding System

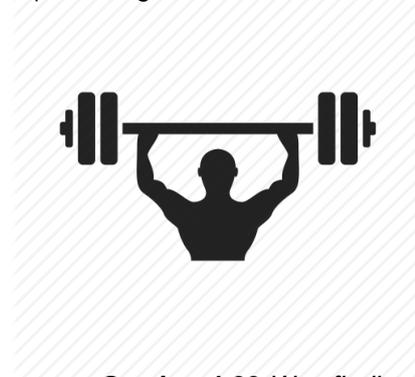
Untuk mendukung alur pengunjung yang baik yang tidak membingungkan diperlukanlah petunjuk-petunjuk arah dan nama-nama tiap ruang sehingga pengunjung yang datang dapat menemukan ruangan yang mereka ingin tuju oleh karena itu diperlukanlah sebuah petunjuk arah yang biasa disebut dengan Way Finding system, dimana papan petunjuk ini akan diletakan seperti di gantung di langit langit maupun diletakan di bagian sudut dinding-dinding tertentu



Gambar 4.20 Way finding system
(Toilet & Kamar Mandi)



Gambar 4.21 Way finding system
(Climbing Classes & Parkour Class)



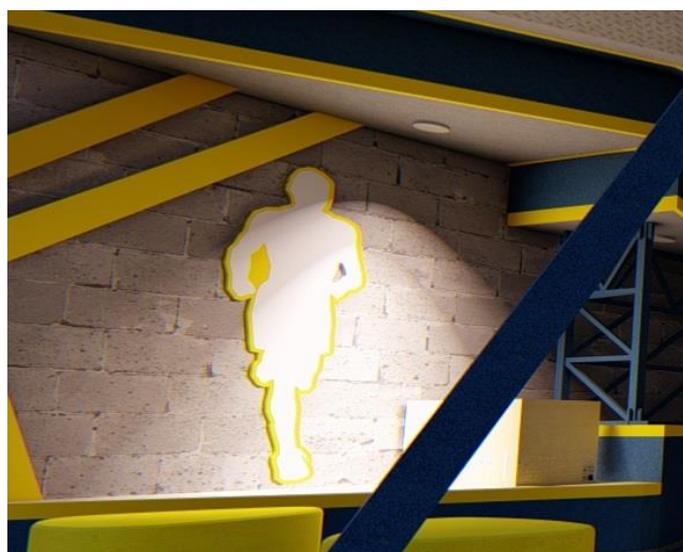
Gambar 4.22 Way finding system
(Fitness Class)

4.2.5 Material

Konsep Material yang diterapkan adalah yang dapat menciptakan kesan kokoh dan natural dalam ruangan dan juga dapat menunjang aktifitas parkour yang dinamis dan memiliki ketahanan jangka panjang. Seperti penggunaan lantai alumunium bordsdes pada ruang resepsionis dan penggunaan bata beton ekspos untuk dinding. Dan untuk pengaplikasian pada ruang latihan rangka rintangan menggunakan bahan yang memiliki ketahanan seperti kayu dan besi dan dilapisi material yang memiliki elastisitas seperti karet dan spoons



Gambar 4.23 Contoh bentuk pengaplikasian Konsep Material Alumunium bordsdes pada lantai
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.24 Contoh bentuk pengaplikasian Material bata beton pada Dinding
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.25 Pengaplikasian Rintangan rangka kayu yang dilapis bahan karet dan keamanan kolam spoons



Gambar 4.26 Penggunaan Rubber floor pada area latihan
Sumber: Dokumen Pribadi

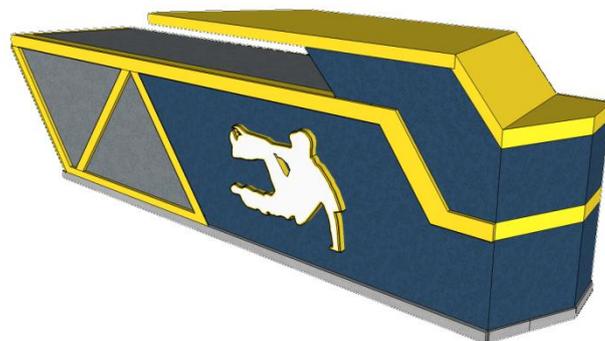
4.2.6 Warna

Konsep Warna yang diterapkan yang setelah melakukan analisa, mind mapping ,mengacu pada literatur menghasilkan warna biru, kuning abu, putih , hitam

Diaplikasikan kedalam sebuah ruang lewat elemen elemen interior seperti dinding , lantai ,langit-langit dan juga lewat desain furnitu



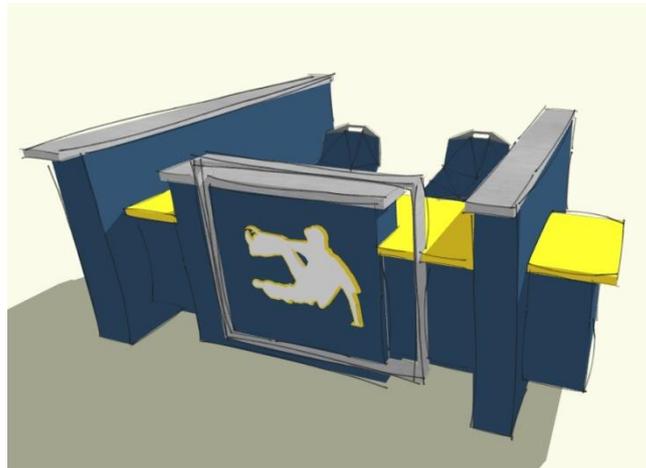
Gambar 4.27 Pengaplikasian konsep warna pada interior
Sumber: Dokumen Pribadi



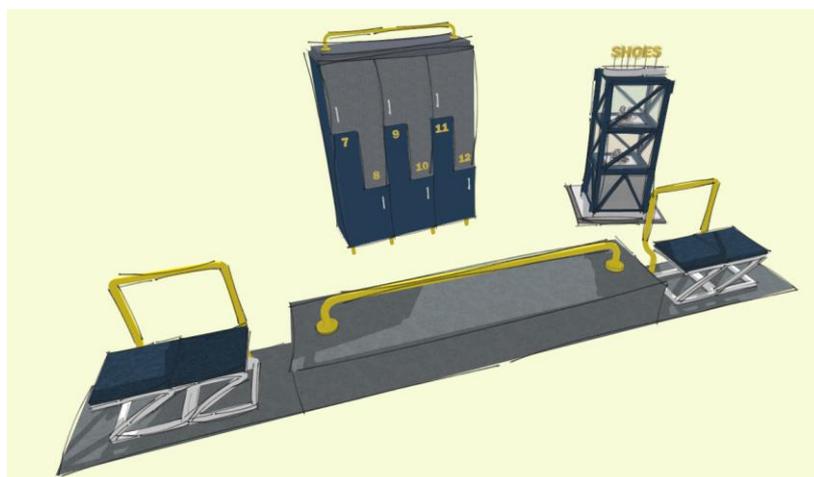
Gambar 4.28 Pengaplikasian konsep warna pada Furnitur
Sumber: Dokumen Pribadi

4.2.7 Bentuk dan Desain Furnitur

Pada perancangan *layout furniture* menerapkan gubahan interior dengan bentukan konsep mengacu pada bentukan garis zig zag dari bentukan rangka besi crane tower, bentuk persegi panjang didapat dari kontainer dan persegi didapat dari bentukan *wooden box*. Selain itu Konsep bentuk juga mengambil dari aktifitas parkour itu sendiri , berlari meloncat , memanjat , mendarat. Yang diaplikasikan kedalam desain furnitur seperti meja resepsionis, meja kasir , Loker, Kursi Tunggu, dan lain sebagainya.



Gambar 4.29 Bentuk Desain Meja Kasir
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4. 30 Desain Furnitur, Loker
,Kursi Tunggu, Display Sepatu
Sumber: Dokumen Pribadi

4.3 Implementasi Teknis

4.3.1 Teknis Penghawaan

Teknis penghawaan yang akan diterapkan pada perancangan interior Parkour Indoor di Bandung ada dua jenis penghawaan, yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami yaitu dengan menggunakan area bukaan dengan jendela-jendela besar dan memperbesar daerah sirkulasi. Untuk penghawaan alami seperti area latihan rintangan Parkour diberi bukaan pada area rintangan di tempat tinggi selain untuk penghawaan tetapi juga untuk memperkuat kesan luar ruang seperti di pelabuhan barang dimana semakin tinggi tempat semakin kencang angin yang berhembus. Selain itu ada juga penghawaan buatan pemeberian kipas pada sudut sudut rintangan pada tempat yang tinggi agar kesan luar ruang yang diusung semakin terasa. Dan Penggunaan AC digunakan hanya pada fasilias tertentu saja seperti pada fasillitas kantor, kantin dan sebagainya



Gambar 4.31 Penghawaan Buatan

Sumber:http://www.climatecontrolindia.com/ecommerce_demo/editor_images/userfiles/images/daikincassette.jpg



Gambar 4.32 Penghawaan buatan

Sumber:Dokumen Pribadi

4.3.2 Teknis Pencahayaan

Teknis pencahayaan yang akan diterapkan pada perancangan interior

Parkour Indoor Bandung adalah j jenis teknis pencahayaan

yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pada Teknis pencahayaan buatan

yang diterapkan adalah dengan membuat bukaan dengan jendela besar khas konsep industrial dimana cahaya akan lebih mudah masuk kedalam ruang. Untuk teknis pencahayaan buatan yang diterapkan yaitu

menggunakan lampu berjenis LED Light Outdoor, dan LED Down Light.

Penggunaan lampu berjenis LED Light Outdoor 10 watt dengan warna

lampu berjenis Warm dan Cool day Light akan diterapkan pada area interior Ruang

Latihan, Ruang Tunggu, dan Lobby. Penggunaan lampu ini mampu menghemat

energy listrik hingga 70% dan dapat memberikan kesan dan suasana outdoor pada

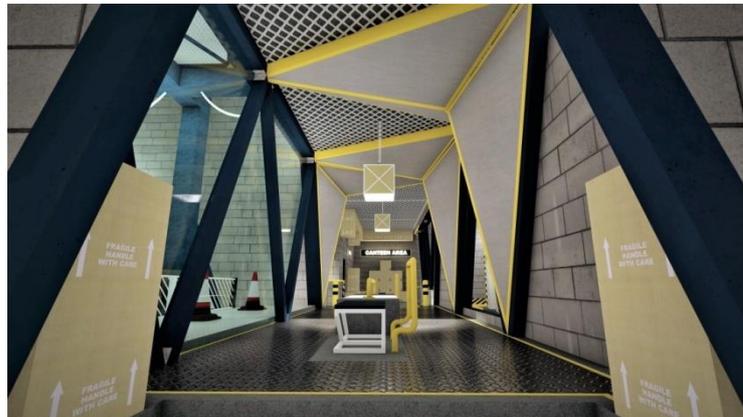
ruang.selain itu untuk membangun citra pada ruang . pencahayaan pada ruang

latihan rintangan dapat diatur, dimana dapat menghadirkan suasana pelabuhan

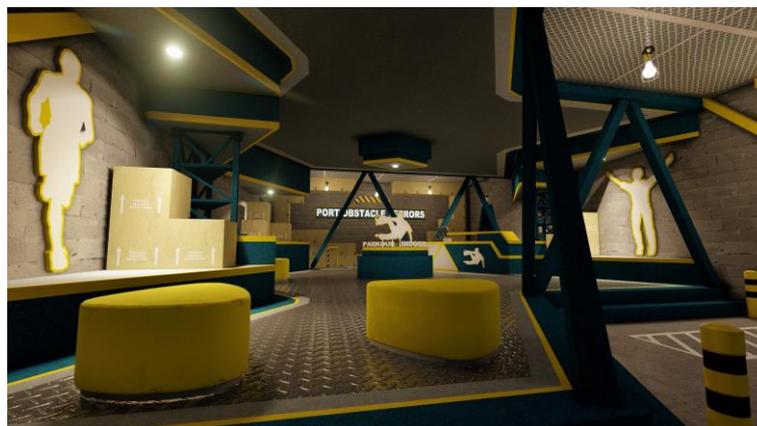
barang pada malam hari



Gambar 4.33 Downlight warm 3 watt danLED Light Outdoor 10 watt Sumber:
<http://www.verypixel.com/upload/20140314/201403141310023462.jpg>, <http://solarsuryaindonesia.com/product/lampu-led-downlight-3w-warm-white>, Diakses pada tanggal 20 Agustus 2017



Gambar 4.34 Pencahayaan Cool daylight
Sumber:Dokumen Pribadi



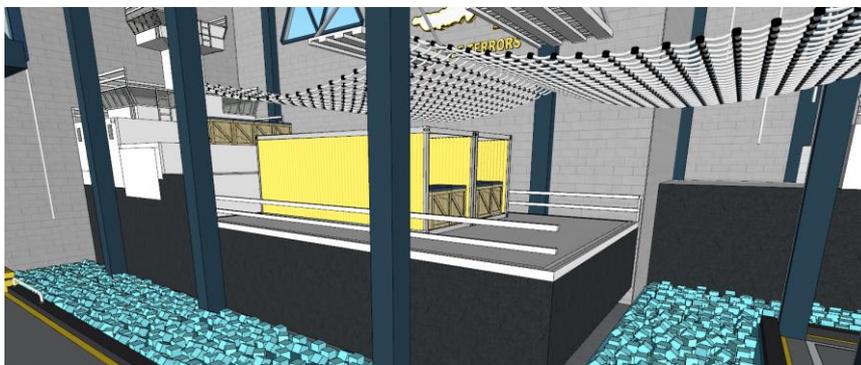
Gambar 4.35 Pencahayaan Warmlight
Sumber:Dokumen Pribadi

4.3.3 Teknis Keamanan

Teknis Keamanan dalam Fasilitas Parkour Indoor Bandung di bagi kedalam beberapa bagian di antaranya keamanan dari segi interior, aturan, pendukung

a. Desain Interior

- Membagi area latihan Parkour dengan Area untuk orang melintas
- Melapisi bagian interior yang dapat membahayakan seperti bagian ujung tangga yang lancip dengan pelapis karet (*Step Nosing*) dan rintangan dengan karet atau busa
- Menyediakan jaring pengaman pada di sudut tertentu ruang latihan terutama pada tempat latihan yang beresiko jatuh dari ketinggian



Gambar 4.36 Contoh keamanan interior

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.37 Rubber Floor & Step Nosing

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Aturan

- Tiap latihan parkour peserta dibatasi tiap pertemuan hanya 10 peserta dan 2 instruktur
- Wajib memakai alas kaki/sepatu olahraga
- Memakai Sabuk Pengaman bagi pemula



Gambar 4.38 Contoh Keamanan dalam aturan yang diterapkan

Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPWXb_ZSGAJoy_uXdKtHXo_XzuVwMit6F5JMdZAxRrOmDpIyjPOfA

Teknis keamanan yang diterapkan di dalam perancangan parkour indoor ini yang sifatnya teknis yaitu untuk kemanana bangunan akan tersedia alat-alat keamanan seperti kebakaran pencurian dan lainnya.

c. Pendukung

- Sprinkler
- Smoke Detector
- Fire Extinguisher
- CCTV



Gambar 4.39 Sprinkler, Smoke detector, Fire Extinguisherr , CCTV

Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSPWXb_ZSGAJoyuxdKtHXo_XzuVwMit6F5JMdZAxRrOmDpIyjPOfA