

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Prawira Bandung merupakan klub olahraga Bola Basket profesional asal Bandung yang didirikan oleh Lilian Wijaya pada tahun 1991 pada awal didirikan klub ini bernama Hadtex Indosyntec Basketball Club berganti nama ke Garuda Bandung dan terakhir Prawira Bandung dan masih banyak nama lain karena klub Basket ini pernah berganti nama sembilan kali.

Pada tahun 2018 kepemilikan klub prawira berpindah ke PT. Persib Bandung Bermartabat hal ini lah yang membuat namanya berubah yang tadi Garuda Bandung menjadi Prawira Bandung, dan juga logo yang tadinya Garuda berwarna kuning berganti jadi Harimau yang berwarna biru. Prawira Bandung menargetkan juara pertama pada liga IBL (Indonesian Basketball League) tapi perolehan paling tinggi yang didapat klub ini hanya posisi kedua pada tahun 2018.

Animo masyarakat Bandung terhadap klub ini juga tinggi dapat dilihat dari penonton yang selalu memenuhi pertandingan Prawira Bandung jika laga tersebut diadakan di *home base* Prawira Bandung, selain itu juga animo masyarakat terhadap olahraga Basket pun tinggi terbukti dari banyaknya liga-liga yang pernah diadakan di Bandung dari tingkat SMP yaitu Junio JRBL oleh DBL (Deteksi Basket Lintas), tingkat SMA Liga Dream Hoops yang diadakan oleh GOJEK, dan yang terakhir yaitu liga profesional IBL yang disaksikan secara antusias oleh masyarakat Bandung.

Meskipun klub Prawira Bandung merupakan klub Basket profesional dan animo masyarakat yang tinggi terhadap klub tersebut maupun olahraga baksetnya sendiri, Prawira Bandung belum mempunyai fasilitas pelatihan dan pertandingan pribadi, yang pastinya mengganggu untuk menjadikan Prawira Bandung sebagai juara IBL di masa yang akan datang. Karena menurut Chandra Bakti sebagai Deputi IV Bidang Peningkatan Prestasi Kemenpora mengatakan “masalah kita selama ini, kita menuntut agar para atlet berprestasi tapi kita tidak bisa memberikan fasilitas kepada mereka. Hal ini menjadi

masalah utama dalam memajukan olahraga di negeri kita ini”. Sehingga dibutuhkan fasilitas yang dapat memfasilitasi Prawira Bandung secara pelatihan, pertandingan maupun administrasi dan segala kebutuhan klub yang mengacu pada FIBA (Federasi Internasional Bola Basket) sehingga fasilitas tersebut dapat mendukung sebagaimana mestinya. Fasilitas tersebut berupa Area Aktivitas Olahraga (Arena pertandingan basket), Area Service pendukung (Ruang ganti, ruang medis, ruang penyimpanan, ruang administrasi dan ruang pengecekan antidoping), Area Publik (Aula masuk, area tiket, tribun, dan toilet publik) Area media masa (ruang pers), Area VIP. Selain itu juga untuk mewadahi dan merespon antusiasme masyarakat Bandung terhadap klub Prawira Bandung dan cabang olahraga Bola Basket dibutuhkan fasilitas layanan tambahan seperti arena latihan, gym, cafetaria, bar, retail merchandise, ruang rapat, ruang strategi, ruang recovery, lounge khusus klub, area sponsor dsb.

Hal lainnya yang juga belum dimiliki oleh Prawira Bandung adalah identitas di arena pertandingan dan latihan, karena masih menggunakan fasilitas pertandingan dan latihan untuk umum, menurut Zachary Colman CEO Creatitive perusahaan *sports branding*, identitas di arena tanding maupun latihan sendiri juga merupakan faktor penting untuk mendongkrak prestasi klub atau tim olahraga, identitas diperlukan karena untuk membangun citra, keyakinan, kebanggan, prestise di dalam mindset pemain dan merepresentasikan apa yang di perjuangkan sebagai tim atau sebagai seorang atlit. Selain itu juga dapat meningkatkan promosi, awareness, dan suportif dari masyarakat terhadap klub maupun cabang olahraganya, kemudian untuk membangun daya tarik *sponsorship* agar lebih percaya terhadap klub atau tim.

Oleh karena itu perancangan interior *Basketball Center* untuk Prawira Bandung selain akan dirancang mengacu pada standar FIBA untuk meningkatkan prestasi dan mendukung Prawira Bandung mencapai target juara IBL, juga dilakukan dengan pendekatan identitas yang akan diimplementasikan kedalam interior sebagai bentuk motivasi, promosi, dan menarik sponsorship.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Klub Prawira Bandung belum memiliki fasilitas pelatihan dan pertandingan yang berstandar FIBA yang mampu mendukung untuk mencapai target prestasi dari klub tersebut.
2. Belum ada fasilitas untuk memenuhi animo dan kebutuhan masyarakat umum bandung terkait olahraga basket dan klub basket Prawira Bandung.
3. Belum terdapat fasilitas untuk mewadahi kebutuhan sponsor dari klub Prawira Bandung.
4. Perlunya perancangan interior dengan identitas Prawira Bandung untuk mencapai target prestasi klub, meningkatkan *awareness*, dan membangun *sponsorship*.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang fasilitas pelatihan dan pertandingan untuk Prawira Bandung yang mengacu pada standar FIBA?
2. Bagaimana merancang fasilitas tambahan untuk menunjang dan merespon animo dan kebutuhan masyarakat umum bandung terkait olahraga basket dan klub basket Prawira Bandung?
3. Bagaimana merancang fasilitas untuk menunjang sponsor Prawira Bandung?
4. Bagaimana merancang interior dengan identitas Prawira Bandung untuk mencapai target prestasi klub, meningkatkan *awareness*, dan membangun *sponsorship*?

1.4 Tujuan Perancangan

1. Merancang fasilitas pelatihan dan pertandingan untuk Prawira Bandung yang mengacu pada standar FIBA.
2. Merancang fasilitas tambahan untuk menunjang dan merespon animo dan kebutuhan masyarakat umum bandung terkait olahraga basket dan klub basket Prawira Bandung

3. Merancang fasilitas untuk menunjang sponsor Prawira Bandung.
4. Merancang interior dengan identitas Prawira Bandung untuk mencapai target prestasi klub, meningkatkan *awareness*, dan membangun *sponsorship*.

1.5 Batasan Perancangan

1. Dirancang untuk Klub Prawira Bandung maupun pihak yang terkait kepada klub tersebut dan masyarakat umum.
2. Perancangan Prawira Bandung Basketball Center ini mencakup:
 - Area Aktivitas Olahraga yang memuat: Arena pertandingan basket.
 - Area Service pendukung yang memuat: Ruang ganti, ruang medis, ruang penyimpanan, ruang administrasi dan ruang pengecekan antidoping.
 - Area Publik yang memuat: Aula masuk, area tiket, tribun, dan toilet publik.
 - Area media masa (ruang pers)
 - Area VIP
 - Layanan Tambahan seperti: arena latihan, gym, cafetaria, bar, retail merchandise, ruang rapat, ruang strategi, ruang recovery, lounge khusus klub, area sponsor dsb.

1.6 Manfaat Perancangan

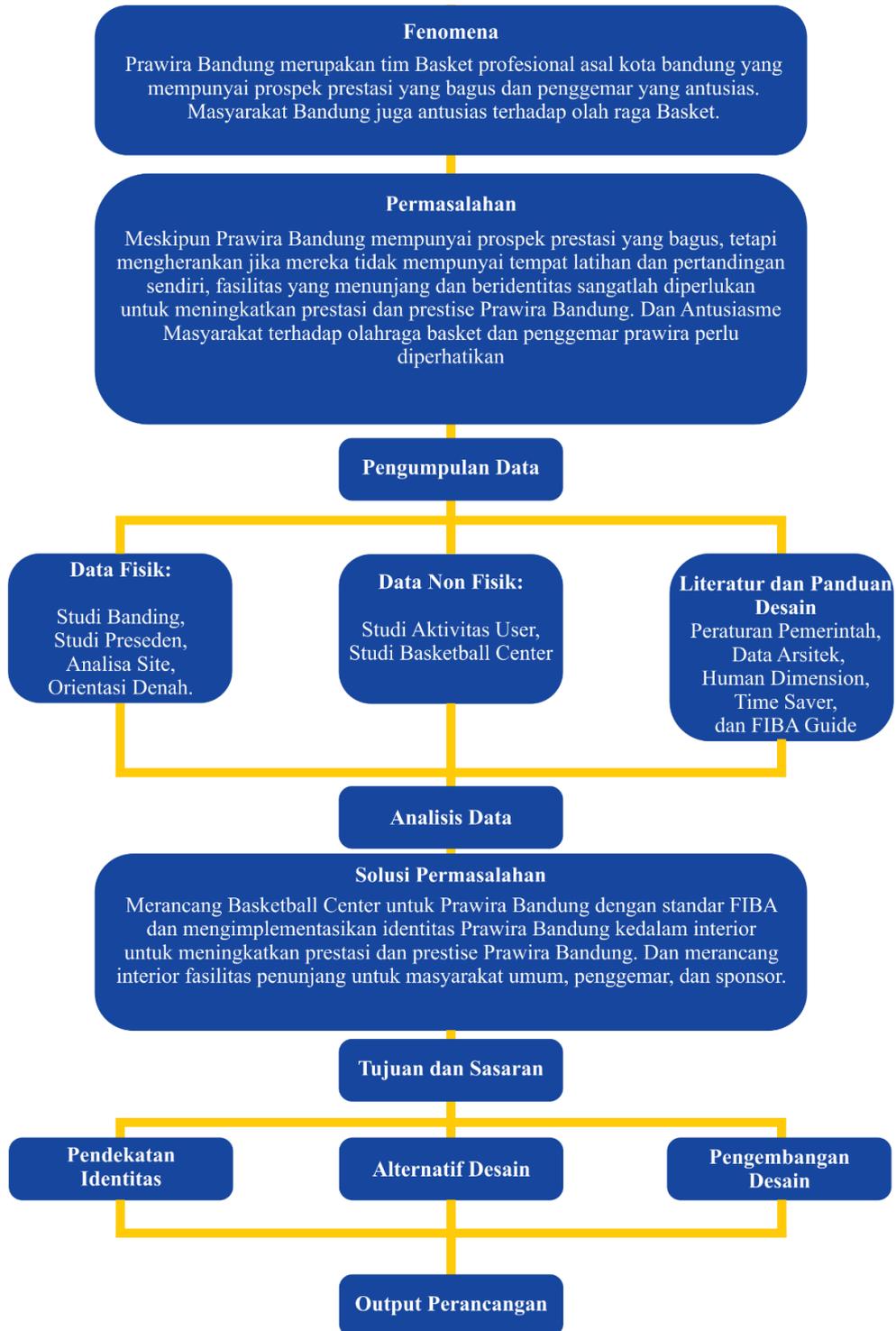
- 1.6.1 **Bagi Penulis** adalah Berkontribusi dalam dunia ilmu pengetahuan dan pendidikan, sebagai sarana untuk mendalami dunia desain interior yang membutuhkan eksplorasi ide dan kreativitas untuk menjawab permasalahan desain, dan mempopulerkan cabang olahraga basket melalui bidang desain interior.
- 1.6.2 **Bagi Institusi dan Bidang Desain Interior**, menambah referensi keilmuan atau pustaka khususnya dalam bidang desain interior di Telkom University Bandung.

1.6.3 **Bagi Masyarakat/Komunitas**, Lebih suportif dalam cabang olahraga basket dan lebih memahami seperti apa basket.

1.7 Metode Perancangan

1. Menentukan proyek berdasarkan fakta dan fenomena untuk menjawab urgensi yang sedang ada, serta menimbang seberapa besar proyek tersebut berdampak.
2. Menentukan seperti apa data yang akan dipakai dan mencari data primer tersebut dengan studi banding dan studi preseden yang akan dikaji permasalahannya untuk pedoman perancangan.
3. Mencari data sekunder berupa studi jurnal, literatur terkait objek perancangan yang berupa definisi, standar, fungsi, UU, perpu dsb agar perancangan mempunyai pedoman yang valid dan tidak keluar dari tujuan perancangannya.
4. Menganalisis masalah perancangan untuk menentukan pendekatan yang sesuai untuk perancangan tersebut.
5. Membuat gambar kerja perancangan sebagai proyek yang telah final berdasarkan poin-poin yang lain diatas.

1.8 Kerangka Pikiran



Tabel dan Bagan I. 1

Kerangka pikiran

1.9 Sitematika Pembahasan

1.9.1 BAB 1 Pendahuluan

Terdiri dari penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat, batasan perancangan, serta metode perancangan.

1.9.2 BAB 2 Kajian Literatur dan Standarisasi

Kajian literatur dan standarisasi proyek, yaitu bab yang menguraikan tentang literatur baik dari buku-buku ilmiah, maupun sumber-sumber lain yang mendukung perancangan ini.

1.9.3 BAB 3 Analisa Studi Banding, Deskripsi Projek dan Analisis Data

Berisi analisis studi banding, deskripsi projek dan analisis site. Bab ini menguraikan tentang studi banding objek lain sebagai dasar pembandingan untuk permasalahan dan solusi. Serta menjelaskan projek yang ingin direncanakan beserta Analisa site yang telah ditentukan.

1.9.4 BAB 4 Konsep Perancangan

Hasil permasalahan yang dijawab dengan tema dan konsep perancangan, menguraikan tentang hasil desain yang menjawab semua permasalahan dari Analisa yang telah dibuat.

1.9.5 BAB 5 Kesimpulan dan Saran

Berisi simpulan hasil dan saran serta hasil perancangan.