



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR- DI 184836

REDESAIN INTERIOR STRIKE POOL & CAFE DENGAN PENERAPAN NILAI CITRA POSITIF SEBAGAI PUSAT OLAHRAGA BILLIARD REKREATIF DAN KOMPETITIF

DIMAS ARYA WIDIATMAJA
Nrp. 0841154000012

Dosen Pembimbing:
Dr. Ir. SUSY BUDI ASTUTI, M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR- DI 184836

**REDESAIN INTERIOR STRIKE POOL & CAFE
DENGAN PENERAPAN NILAI CITRA POSITIF SEBAGAI
PUSAT OLAHRAGA BILLIARD REKREATIF DAN KOMPETITIF**

DIMAS ARYA WIDIATMAJA
Nrp. 0841154000012

Dosen Pembimbing:
Dr. Ir. SUSY BUDI ASTUTI, M.T.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2019

LEMBAR PERSETUJUAN

**REDESAIN STRIKE POOL & CAFE DENGAN PENERAPAN NILAI CITRA
POSITIF SEBAGAI PUSAT OLAHRAGA BILLIARD REKREATIF DAN
KOMPETITIF.**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Desain

Pada

Departemen Desain Interior

Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

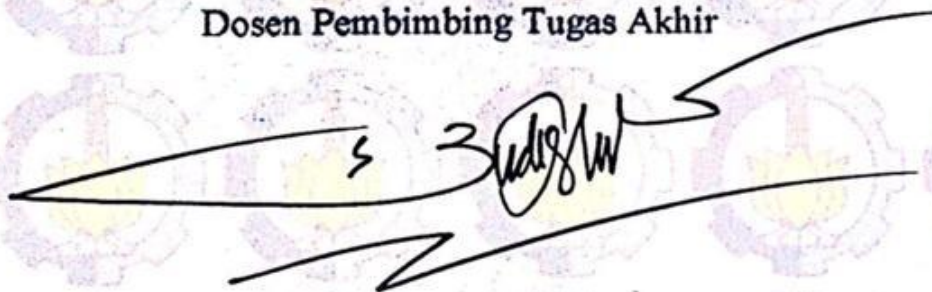
Oleh:

DIMAS ARYA WIDIATMAJA

NRP 08411540000012

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing Tugas Akhir



Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T.
NIP. 19650624 199002 2 001



JULI 2019

REDESAIN STRIKE POOL & CAFE DENGAN PENERAPAN NILAI CITRA POSITIF SEBAGAI PUSAT OLAHRAGA BILLIARD REKREATIF DAN KOMPETITIF.

Nama Mahasiswa : Dimas Arya Widiatmaja
Nrp : 0841154000012
Departemen : Desain Interior, FADP-ITS
Dosen Pembimbing : Dr.Ir. Susy Budi Astuti, M.T.

ABSTRAK

Billiard merupakan olahraga bola sodok bergengsi yang mampu membangun citra positif dan mengangkat harkat martabat bangsa di mancanegara. Namun, cabang olahraga ini mengalami penurunan prestasi di tingkat internasional. Hal tersebut dapat dilihat dengan raihan prestasi atlet-atlet *billiard* tanah air. Salah satu faktor penurunan prestasi adalah karena mayoritas pusat olahraga *billiard* didirikan sebagai sarana untuk rekreasi penghilang stress saja. Bisnis ini cukup menjanjikan dan membuat banyak pengusaha mulai mendirikan rumah olahraga *billiard*. Pada umumnya rumah olahraga *billiard* memiliki berbagai macam fasilitas dan pelayanan yang berbeda agar dapat menarik minat pengunjung. Berdasarkan sudut pandang masyarakat awam, rumah *billiard* menjadi sebuah tempat yang memiliki *image negative*. Beberapa aspek yang menjadi perhatian utama yaitu minimnya penerangan rumah *billiard* dan fasad bangunan yang tertutup.

Strike Pool & Café Surabaya merupakan salah satu tempat olahraga *billiard* yang cukup ramai dan sering mengadakan turnamen tingkat pemula. Desain interiornya sudah bernuanasa modern dengan fasilitas lengkap dan jumlah meja yang sangat banyak. Namun, masih diperlukan penataan furnitur yang baik supaya lebih ergonomis dan sesuai dengan standar. Selain itu, pencahayaan dan suasana pada tempat ini perlu adanya pembaruan untuk menghindari *image negative*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis mencoba untuk melakukan perencanaan desain interior dengan konsep yang sesuai. Untuk menentukan konsep, terdapat beberapa metode desain yang meliputi pengumpulan data melalui proses observasi dengan melakukan survei langsung ke lokasi objek sebagai data primer. Selain itu, penulis juga melakukan studi pustaka dari berbagai sumber baik buku, jurnal,

laporan dan internet sebagai data sekunder. Melalui tahapan yang telah disampaikan diatas, maka didapatkan aplikasi konsep penerapan nilai Citra Positif untuk menciptakan pusat olahraga *billiard* yang Rekreatif dan Kompetitif. Melalui konsep tersebut, diharapkan dapat menciptakan sebuah alternatif atau referensi desain interior pusat olahraga *billiard* untuk rekreasi dan kompetisi yang mampu mengembalikan citra olahraga *billiard*.

Kata Kunci : *Desain Interior, Pusat Olahraga Billiard, Citra Positif, Rekreatif, Kompetitif.*

**REDESIGN STRIKE POOL & CAFE WITH THE APPLICATION OF
POSITIVE IMAGE VALUE AS A RECREATIONAL AND
COMPETITIVE BILLIARD SPORTS CENTER.**

Name : Dimas Arya Widiatmaja
Nrp : 0841154000012
Departement : Desain Interior, FADP-ITS
Lecture : Dr.Ir. Susy Budi Astuti, M.T.

ABSTRACT

Billiard is a prestigious sports poke ball that is able to build positive image and raise the dignity of the nation abroad. However, this sport has experienced a decline in international achievements. This can be seen from the achievements of the Indonesian billiard athletes. One of the factors decreasing achievement is because the majority of billiard sports centers were established as a means for stress relievers. This business is quite promising and has made many entrepreneurs start to build billiard sports houses. In general billiard sports houses have a variety of different facilities and services in order to attract visitors. Based on the viewpoint of ordinary people, billiard houses become a place that has a negative image. Some aspects are the main concern, namely the lack of lighting of billiard houses and closed facades of buildings.

Strike Pool & Café Surabaya is a billiard sports venue that is quite crowded and often holds beginner level tournaments. The interior design has a modern atmosphere with complete facilities and a large number of tables. However, it is still necessary to arrange good furniture to make it more ergonomic and in accordance with the standards. Sealin, the lighting and atmosphere in this place need an update to avoid negative images.

Based on the existing problems, the author tries to do interior design planning with the appropriate concept. To determine the concept, there are several design methods which include collecting data through the observation process by conducting a survey directly to the location of the object as primary data. In addition, the author also conducted literature studies from various sources both books, journals, reports and the internet as secondary

data. Through the stages presented above, the application of the concept of the application of Positive Imagery is obtained to create a recreational and competitive billiard sports center. Through this concept, it is expected to be able to create an alternative or reference to the billiard sports center's interior design for recreation and competition that is able to restore the image of billiard sports.

Keywords: Interior Design, Billiard Sports Center, Positive Image, Recreation, Competitive.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir, Departemen Desain Interior, FADP, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Penulis sadar bahwa dalam membuat laporan ini, masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi lebih baik kedepannya. Laporan ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah mencurahkan semua nikmat dan karunia kepada seluruh umat-Nya.
2. Kedua orangtua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian serta kasih sayang hingga saat ini.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior periode 2015-2019.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT. selaku Dosen Koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
5. Ibu Dr. Ir. Susy Budi Astuti, M.T. selaku Dosen Pembimbing mata kuliah Kerja Profesi.
6. Bapak Hari Susilo selaku manager Strike Pool & Café yang telah memberikan ijin dan kepercayaan kepada penulis.
7. Teman-teman seperjuangan kampus Desain Interior yang telah berusaha bersama di kuliah malam, serta semua pihak yang membantu dan tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Semoga Laporan ini dapat menjadi rujukan bagi teman-teman mahasiswa Desain Interior, Departemen Desain Interior, dan juga ITS untuk pengembangan studi yang lebih baik kedepannya.

Surabaya, Juli 2019

Dimas Arya Widiatmaja

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| COVER | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN..... | ii |
| ABSTRAK | iii |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Judul..... | 3 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat..... | 3 |
| 1.6 Batasan Masalah..... | 3 |
| BAB II..... | 5 |
| KAJIAN PUSTAKA..... | 5 |
| 2.1 Kajian Tentang <i>Billiard</i> | 5 |
| 2.1.1 Pengertian <i>Billiard</i> | 5 |
| 2.1.2 Sejarah Singkat <i>Billiard</i> | 5 |
| 2.1.3 Sejarah Billiard di Indonesia | 7 |
| 2.1.4 Jenis Permainan <i>Billiard</i> | 8 |
| 2.1.5 Peralatan Bermain Billiard | 12 |
| 2.1.6 Asosiasi <i>Billiard</i> | 15 |
| 2.1.7 Regulasi <i>Billiard</i> | 16 |
| 2.1.8 Spesifikasi Peralatan <i>Billiard</i> | 22 |
| 2.2 Kajian tentang Citra..... | 26 |
| 2.3 Kajian Tentang Rekreatif..... | 28 |
| 2.4 Kajian Tentang Kompetitif..... | 29 |

| | | |
|---------------------|---|----|
| 2.5 | Kajian Tentang Konsep Desain Industrial | 30 |
| 2.6 | Studi Lighting dan Warna | 31 |
| 2.6.1 | Lighting..... | 31 |
| 2.6.2 | Warna..... | 39 |
| 2.7 | Kajian Eksisting | 44 |
| 2.7.1 | Strike Pool & Café..... | 44 |
| 2.7.2 | Struktur Organisasi | 45 |
| 2.7.3 | <i>Site Plan</i> | 46 |
| 2.7.4 | Denah Eksisting | 46 |
| 2.7.6 | Fasilitas dan Ruang Strike Pool & Café | 49 |
| 2.8 | Studi Anthropometri..... | 54 |
| 2.9 | Studi Pemandangan | 56 |
| 2.9.1 | Galaxy Pool & Karaoke, Surabaya | 56 |
| BAB III | | 59 |
| METODE DESAIN | | 59 |
| 3.1 | Pengertian Metode Desain | 59 |
| 3.2 | Diagram Metode Desain | 60 |
| 3.3 | Tahap Pengumpulan Data | 61 |
| 3.4 | Tahapan Analisa Data | 63 |
| 3.4.1 | Analisa Pengguna dan Kebutuhan Fasilitas..... | 63 |
| 3.4.2 | Analisa Kebutuhan dan Sifat Ruang..... | 64 |
| 3.4.3 | Analisa Hubungan Ruang | 64 |
| 3.4.4 | Analisa Sirkulasi Ruang..... | 64 |
| 3.4.5 | Analisa Suasana dan Desain | 64 |
| 3.4.6 | Analisa Bentuk Interior | 64 |
| 3.4.7 | Analisa Furnitur Ruang..... | 64 |
| 3.4.8 | Analisa Elemen Estetis | 64 |
| 3.4.9 | Analisa Material..... | 64 |
| 3.4.10 | Analisa Penghawaan | 64 |
| 3.4.11 | Analisa Pencahayaan | 64 |
| 3.4.12 | Analisa Penggunaan Warna | 65 |
| 3.5 | Tahapan Desain..... | 65 |

| | |
|--|----|
| BAB IV | 67 |
| ANALISA DAN KONSEP DESAIN | 67 |
| 4.1 Analisa Hasil Observasi Objek Desain..... | 67 |
| 4.2 Analisa Eksisting Objek Desain | 67 |
| 4.2.1 Analisa Lokasi dan Gedung Eksisting Objek Desain..... | 67 |
| 4.2.2 Analisa Sirkulasi Ruangan | 68 |
| 4.3 Analisa Pengunjung | 69 |
| 4.4 Konsep Desain | 73 |
| 4.5 Aplikasi Konsep Desain | 74 |
| 4.5.1 Konsep Lantai | 74 |
| 4.5.2 Konsep Dinding..... | 74 |
| 4.5.3 Konsep Plafon | 75 |
| 4.5.4 Furnitur | 76 |
| 4.5.5 Skema Warna | 77 |
| 4.5.6 Konsep Pencahayaan..... | 78 |
| 4.5.7 Konsep Penghawaan | 79 |
| 4.5.8 Suasana..... | 79 |
| BAB V..... | 81 |
| PROSES DAN HASIL DESAIN | 81 |
| 5.1 Alternatif <i>Layout</i> | 81 |
| 5.1.1 Alternatif <i>Layout</i> 1 | 81 |
| 5.1.2 Alternatif <i>Layout</i> 2 | 82 |
| 5.1.3 Alternatif <i>Layout</i> 3 | 84 |
| 5.1.4 Pemilihan Alternatif <i>Layout</i> | 85 |
| 5.2 Pengembangan Alternatif <i>Layout</i> Terpilih | 86 |
| 5.3 Pengembangan Desain Area Terpilih 1 | 87 |
| 5.3.1 Deskripsi <i>Layout</i> Furnitur | 87 |
| 5.3.2 Deskripsi Gambar 3D..... | 88 |
| 5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis | 89 |
| 5.4 Pengembangan Desain Area Terpilih 2 | 90 |
| 5.4.1 Deskripsi <i>Layout</i> Furnitur | 91 |
| 5.4.2 Deskripsi Gambar 3D..... | 92 |

| | | |
|----------------------|--|-----|
| 5.4.3 | Detail Furnitur dan Elemen Estetis | 93 |
| 5.5 | Pengembangan Desain Area Terpilih 3..... | 94 |
| 5.5.1 | Deskripsi <i>Layout</i> Furnitur | 95 |
| 5.5.2 | Deskripsi Gambar 3D | 96 |
| 5.5.3 | Detail Furnitur dan Elemen Estetis | 97 |
| BAB VI | | 99 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | | 99 |
| 6.1 | Kesimpulan | 99 |
| 6.2 | Saran..... | 99 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 101 |
| BIODATA PENULIS | | 103 |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Awal Mula Permainan <i>Billiard</i> | 6 |
| Gambar 2.2 Sejarah <i>Billiard</i> | 7 |
| Gambar 2.3 Susunan Bola 9 | 9 |
| Gambar 2.4 Susunan Bola 8 | 10 |
| Gambar 2.5 Susunan Bola Snooker | 11 |
| Gambar 2.6 Contoh <i>Stick Billiard</i> | 13 |
| Gambar 2.7 Contoh <i>Cue Ball Billiard</i> | 14 |
| Gambar 2.8 Contoh Meja <i>Billiard</i> | 15 |
| Gambar 2.9 Interior Industrial Style | 31 |
| Gambar 2.10 Contoh <i>General Lighting</i> | 34 |
| Gambar 2.11 Contoh <i>Task Lighting</i> | 35 |
| Gambar 2.12 Contoh <i>Accent Lighting</i> | 36 |
| Gambar 2.13 Contoh <i>Wall Lamps</i> | 36 |
| Gambar 2.14 Contoh <i>Floor Lamps</i> | 37 |
| Gambar 2.15 Contoh <i>Desk Lamps</i> | 37 |
| Gambar 2.16 Contoh <i>Ceiling Lamp</i> | 38 |
| Gambar 2.17 Contoh <i>Pendant Fixtures</i> | 38 |
| Gambar 2.18 Foto Arsitektur Strike | 44 |
| Gambar 2.19 Bagan Struktur Organisasi Strike Pool & Café | 45 |
| Gambar 2.20 <i>Site Plan</i> Strike Pool & Café | 46 |
| Gambar 2.21 Denah Eksisting | 46 |
| Gambar 2.22 Foto Area <i>Lobby</i> | 49 |
| Gambar 2.23 Cafe & Bar | 50 |
| Gambar 2.24 <i>Hall Billiard</i> | 50 |
| Gambar 2.25 Area VIP | 51 |
| Gambar 2.26 Meja Turnamen | 52 |
| Gambar 2.27 <i>Dj room</i> | 52 |
| Gambar 2.28 Toilet | 53 |
| Gambar 2.29 Jarak Bersih Permainan <i>Billiard</i> | 54 |
| Gambar 2.30 Jarak Bersih Area Makan | 55 |
| Gambar 2.31 Foto Galaxy Pool & Karaoke | 56 |
| Gambar 2.32 Foto Area <i>Billiard</i> Galaxy Pool & Karaoke | 57 |
| Gambar 2.33 Foto Area Cafe Galaxy Pool & Karaoke | 57 |
| Gambar 2.34 Diagram Metode Desain | 60 |
| Gambar 4.1 Denah Eksisting Strike Pool & Cafe | 68 |
| Gambar 4.2 Matriks Hubungan Ruang | 68 |
| Gambar 4.3 Buble Diagram | 69 |
| Gambar 4.4 <i>Tree Method</i> | 73 |
| Gambar 4.5 Contoh Aplikasi Konsep Lantai | 74 |
| Gambar 4.6 Contoh Aplikasi Konsep Dinding | 75 |
| Gambar 4.7 Contoh Aplikasi Konsep Plafon | 76 |
| Gambar 4.8 Contoh Sofa Reguler | 76 |
| Gambar 4.9 Contoh Sofa VIP | 77 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.10 Contoh Kursi Turnamen | 77 |
| Gambar 4.11 Skema Warna | 78 |
| Gambar 4.12 Aplikasi Konsep Pencahayaan..... | 78 |
| Gambar 4.13 Aplikasi Konsep Penghawaan | 79 |
| Gambar 4.14 Aplikasi Konsep Suasana | 79 |
| Gambar 5.1 <i>Layout</i> Alternatif 1 Lantai 1..... | 81 |
| Gambar 5.2 <i>Layout</i> Alternatif 1 Lantai 2..... | 81 |
| Gambar 5.3 <i>Layout</i> Alternatif 2 Lantai 1..... | 82 |
| Gambar 5.4 <i>Layout</i> Alternatif 2 Lantai 2..... | 83 |
| Gambar 5.5 <i>Layout</i> Alternatif 3 Lantai 1..... | 84 |
| Gambar 5.6 <i>Layout</i> Alternatif 3 Lantai 2..... | 84 |
| Gambar 5.7 Denah Keseluruhan Lt. 1 Terpilih | 86 |
| Gambar 5.9 Denah Keseluruhan Lt. 2 Terpilih | 86 |
| Gambar 5.9 Denah Area Terpilih 1 | 87 |
| Gambar 5.10 Perspektif Area Terpilih 1 | 88 |
| Gambar 5.11 Detail Furnitur Area Terpilih 1 | 89 |
| Gambar 5.12 Detail Elemen Estetis Area Terpilih 1 | 90 |
| Gambar 5.13 Denah Area Terpilih 2 | 91 |
| Gambar 5.14 Perspektif area terpilih 2 | 92 |
| Gambar 5.15 Detail Furnitur area terpilih 2 | 93 |
| Gambar 5.16 Detail Elemen Estetis area terpilih 2..... | 94 |
| Gambar 5.17 Denah Area Terpilih 3 | 95 |
| Gambar 5.18 Perspektif area terpilih 3 | 96 |
| Gambar 5.19 Detail Furnitur area terpilih 3 | 97 |
| Gambar 5.20 Detail Elemen Estetis area terpilih 2..... | 98 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1 Skala Temperatur Warna..... | 33 |
| Tabel 2 Warna dan Arti Warna | 42 |
| Tabel 3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang | 70 |



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan perekonomian Indonesia di era modern sekarang ini mempunyai peluang yang sangat besar untuk berkembang. Keberadaan pasar bebas yang telah dicanangkan merupakan wujud nyata dari kesempatan yang diberikan oleh dunia. Tidak lagi pembatasan yang mengikat dalam mengembangkan usaha, dan manusia tidak lagi dihadapkan pada masalah ruang dan waktu. Semakin sibuknya seseorang yang tinggal dikota besar, karena rutinitas pekerjaan mengakibatkan minimnya, dan sedikitnya waktu luang yang dapat digunakan untuk melakukan perjalanan wisata, hal ini dapat menyebabkan seseorang menjadi stres, frustrasi atau mengalami kepenatan sehingga dibutuhkan adanya *refreshing* untuk ketenangan pikiran. Oleh karenanya dibangunlah fasilitas-fasilitas rekreasi, olah raga, dan tempat hiburan di kota-kota besar, seperti restoran, *café*, *mall*, *pub*, *club house*, dan tempat *billiard* yang merupakan salah satu fasilitas rekreasi sekaligus tempat olahraga masyarakat kota.

Billiard adalah salah satu jenis permainan bola sodok yang dapat membangun sebuah citra diri dan dapat mengangkat harkat martabat bangsa di mancanegara [12]. Olahraga *billiard* mempunyai peluang yang sama dengan cabang olahraga lainnya karena dipertandingkan di *event* besar seperti SEA GAMES, ASIAN GAMES dan pertandingan setingkat dunia lainnya [16]. Saat ini olahraga *billiard* di tanah air masih mengalami perkembangan yang cukup pesat. Peminat olahraga *billiard* di masyarakat sendiri juga cukup banyak, mulai dari orang dewasa sampai anak-anak muda setara anak SMA hingga anak kuliah. Kontribusi Indonesia di cabang olahraga *billiard* sendiri cukup banyak, mengingat banyaknya atlet-atlet yang mampu bersaing di tingkat nasional maupun internasional. Pada ajang SEA GAMES 2015, cabang olahraga *billiard* mampu meraih medali emas, akan tetapi menurut LAKIP Kemenpora Tahun 2017 peraih prestasi di SEA GAMES 2017 menurun dengan hanya dapat meraih medali perunggu [11]. Salah satu faktor penurunan prestasi adalah karena perkembangan pusat olahraga *billiard* di Surabaya saat ini telah banyak dimanfaatkan oleh para pengusaha sebagai pusat olahraga dan sarana rekreasi penghilang stres dengan



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

hasil yang sangat menggiurkan. Hal tersebut dapat kita lihat dimana Surabaya memiliki banyak pusat olahraga *billiard*, bahkan hotel-hotel, café, villa, kampus juga menyediakan sarana olahraga *billiard*.

Perwujudan pusat olahraga *billiard* mayoritas terlihat tertutup dengan pencahayaan yang minim, membuat masyarakat memiliki pandangan negatif terhadap pusat olahraga *billiard* tersebut yang dikaitkan dengan perjudian, alkohol, dan perilaku menyimpang lainnya. Hal tersebut tentu dapat berdampak buruk terhadap *image* olahraga *billiard* itu sendiri. Surabaya sebagai kota kedua terbesar di Indonesia memiliki jumlah pusat olahraga *billiard* yang cukup banyak, salah satunya adalah Strike Pool & Café yang didirikan sejak tahun 2008 di Jl. Raya Dharma Husada Indah No. 106, Surabaya. Strike Pool & Café interiornya bernuanasa modern, fasilitas lengkap, dan jumlah meja yang sangat banyak. Tempat ini juga sering mengadakan turnamen khusus pemula. Namun, penataan furnitur pada Strike Pool & Café perlu ditata lebih baik agar tetap ergonomis dan sesuai standar untuk kenyamanan serta keamanan pengguna dalam melakukan aktivitas olahraga *billiard*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis mencoba untuk membuat perencanaan interior pusat olahraga *billiard* dalam upaya peningkatan prestasi dengan berbagai kegiatan-kegiatan yang mendukung seperti pertandingan atau turnamen *billiard*. Kemudian, perlu adanya pembaruan untuk merubah prespektif masyarakat awam agar lebih positif sehingga olahraga *billiard* menjadi lebih populer. Konsep yang akan diaplikasikan adalah penerapan nilai Citra Positif untuk menciptakan pusat olahraga *billiard* yang Rekreatif dan Kompetitif. Melalui konsep tersebut, diharapkan dapat menciptakan sebuah alternatif atau referensi desain interior pusat olahraga *billiard* untuk rekreasi dan kompetisi yang mampu mengembalikan citra olahraga *billiard*.



1.2 Judul

“Redesain Interior Strike Pool & Café Dengan Penerapan Nilai Citra Pofitif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif”

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana menciptakan desain interior pusat olahraga *billiard* yang dapat membentuk citra positif.
2. Bagaimana upaya untuk merancang sebuah pusat olahraga *billiard* yang kompetitif.
3. Bagaimana menciptakan pusat olahraga *billiard* yang rekreatif.

1.4 Tujuan

1. Menciptakan suasana interior pusat olahraga *billiard* yang kompetitif dan rekreatif.
2. Menambahkan fasilitas khusus kompetisi pada pusat olahraga *billiard* sesuai dengan standar-standar kompetisi.
3. Menciptakan pusat olahraga *billiard* yang disesuaikan dengan karakter pengguna melalui desain industrial dengan nuansa semangat *billiard*.

1.5 Manfaat

1. Hasil rancangan interior dapat menjadi bahan pertimbangan dan alternatif tren dalam perencanaan interior tempat *billiard* di Surabaya.
2. Sebagai hasil rancangan interior yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Strike Pool & Café.
3. Secara akademis, diharapkan hasil perencanaan interior tempat *billiard* ini dapat dijadikan referensi penelitian di masa mendatang.

1.6 Batasan Masalah

Menyesuaikan dengan kondisi bangunan eksisitng objek, tidak melakukan perubah bentuk bangunan dan struktur utama secara masif. Hanya mengubah tata letak, elemen interior, serta berbagai fasilitas tambahan.



**Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif
Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.**

Halaman ini sengaja dikosongkan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Tentang *Billiard*

2.1.1 Pengertian *Billiard*

Billiard adalah sebuah cabang olahraga yang masuk dalam kategori cabang olahraga konsentrasi, sehingga sangat dibutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang benar serta harus ditunjang oleh kemampuan fisik yang prima agar mampu berprestasi lebih tinggi dan stabil [19].

Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan dengan peralatan bantu khusus serta peraturan tersendiri. Permainan ini terbagi dari berbagai jenis antara lain, *carom*, *English billiard* dan *pool*. Permainan ini dapat dimainkan secara perorangan maupun tim. Sampai saat ini, yang sangat berkembang di Indonesia adalah jenis *pool* dan itupun masih terbagi dalam nomor bola 15, bola 8, dan bola 9. Dahulu di Indonesia, *billiard* identik dengan olahraga yang selalu dimainkan oleh para lelaki saja. Namun saat ini banyak wanita yang mulai menggemari olahraga *billiard*.

2.1.2 Sejarah Singkat *Billiard*

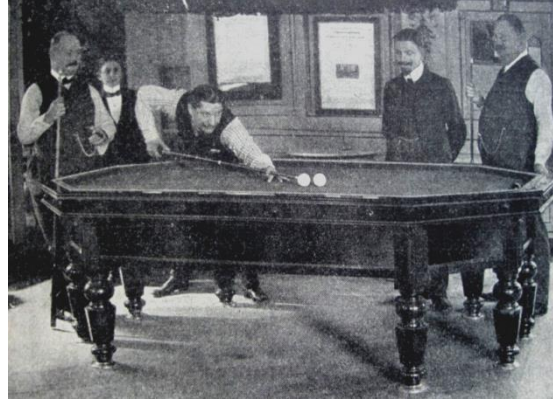
Pada Tahun 1470, *billiard* mulai dimainkan di dalam ruangan. Di tahun 1609, *billiard* adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan dengan menggunakan bola dan tongkat. Kemudian permainan *billiard* dibagi menjadi 3 macam, yaitu pocket *billiard* atau yang lebih akrab dikenal dengan sebutan *pool*, *carom billiard* dan yang terakhir adalah *snooker*.

Asal-usul *billiard* memang tidak ada yang tahu pasti kebenarannya dimulai sejak kapan. Namun diduga *billiard* berasal dari Cina, Italia atau Spanyol. Banyak yang percaya *billiard* berasal dari Perancis, *billiard* sama dengan kriket versi *indoor* atau kriket sama dengan *billiard* versi *outdoor*. Beberapa catatan membuktikan bahwa *billiard* memang datang dari Perancis. Berasal dari kata “*billiard*” yang artinya *stick*, atau “*bille*” yang berarti bola. Untuk pertama kalinya *billiard* di dokumentasikan sekitar abad ke-15. Dimainkan dengan mendorong bola menggunakan *stick*, seperti kriket. *Stick* ini



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

dikenal dengan nama *mace*, atau *queue*, dan sampai sekarang terkenal dengan istilah *cue*.



Gambar 2.1 Awal Mula Permainan *Billiard*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Sementara itu , seorang penulis Inggris yang seringkali disebut sebagai salah satu sastrawan terbesar di Inggris yaitu William Shakespeare, menyebutkan bahwa *billiard* sudah ada sejak jaman Anthony dan Cleopatra. Pada saat itu disebut dengan *old Egyptian sport*. Baru pada tahun 1675 *billiard* terkenal di Inggris. Pada tahun yang sama, diterbitkan sebuah buku tentang peraturan *billiard*, selanjutnya *billiard* dipopulerkan sebagai olahraga ilmiah oleh *Captain Mingaud*, seorang politik pemerintahan ketika terjadi revolusi Perancis. Karena rasa cintanya terhadap *billiard*, beliau menolak untuk dibebaskan dari penjara ketika masa hukumannya berakhir [17].

Pada perkembangan jaman yang semakin modern, didirikan area *billiard* harus dilengkapi dengan kursi-kursi penonton maupun kursi bagi pemain, jumlahnya minimal 2 buah kursi bagi tiap meja *billiard*. Biasanya fasilitas seperti ini ada jika terjadi sebuah pertandingan atau *event* perlombaan. Lantai biasanya menggunakan lantai *vinyl* atau lantai dengan *finishing* karpet [13].



2.1.3 Sejarah Billiard di Indonesia

Permainan *Billiard* di Indonesia pertama kali justru dipopulerkan oleh masyarakat kebanyakan, bukan golongan tertentu. Mereka kebanyakan punya banyak waktu senggang karena tidak punya pekerjaan tetap, sehingga *billiard* sering dikonotasikan secara *negative*. Namun setelah masyarakat mengetahui bahwa *billiard* merupakan permainan untuk kalangan atas di Eropa, banyak juga yang mulai tertarik memainkannya. Apalagi setelah ada beberapa pejabat dari dinas olahraga yang memperkenalkan cara bermain *billiard* melalui berbagai macam kompetisi atau kejuaraan. Permainan *billiard* makin berkembang, bahkan didirikan sebuah organisasi resmi yang diakui oleh KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia).



Gambar 2.2 Sejarah Billiard
(Sumber: Google Images, 2018)

Pada waktu Negara-negara Eropa melakukan penjajahan di daratan Asia, mereka (penjajah) membawa “kebiasannya” tersebut yaitu bermain *billiard* ke lingkungan tempat mereka menjajah, diantaranya Indonesia, Philipina dan Negara Asia lainnya. Hal tersebut justru membuat olahraga *billiard* sangat populer di Asia dibandingkan di Negara-negara Eropa, bahkan para pemain-pemain professional billiard justru didominasi oleh orang-orang Asia. Hal ini terlihat dari munculnya pemain-pemain Asia yang sering menjuarai pertandingan *billiard* bergengsi. Seperti Efren Reyes, Fransisco Bustamante (Philipina), Cho Fong Pang (Taiwan). Bahkan yang lebih hebat lagi, pada tahun 2005 juara dunia billiard bola 9 dan bola 8 yaitu Wu Chia Ching, bocah



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

berumur 16 tahun dari Taiwan. Serta masih sangat banyak lagi pemain-pemain Asia yang menjadi juara dunia atau menjadi pemain professional [17].

2.1.4 Jenis Permainan *Billiard*

Hingga tahun 1870, permainan *billiard* amerika yang sering dimainkan adalah *American Four – Ball Billiards*, biasa dimainkan di meja yang berukuran 11-12 kaki, empat kantong bola dengan empat bola – dua putih dan dua merah, merupakan perpanjangan langsung dari *English Billiards*. Nilai didapatkan jika bola dimasukkan ke dalam kantong atau melakukan *carom*. *Carom* adalah gerakan menyentuh dua atau tiga bola dalam sekali pukulan. Dengan jumlah bola yang banyak, cara mendapatkan 13 poin sekaligus dalam satu pukulan. Dari *American Four-Ball* terciptalah dua permainan, yang kemudian menjadi populer di akhir tahun 1870. Yang pertama adalah *Carom* sederhana yang dimainkan dengan tiga bola di meja yang tidak berkantong kadang lebih dikenal dengan “*Stright Rail*”, pelepas dari seluruh permainan *Carom*. Permainan populer lainnya adalah *American Fifteen – Ball Pool*, pendahulu dari permainan *billiard* modern.

Kata “*Pool*” berarti taruhan bersama atau putaran. Banyak permainan non *billiard*, seperti poker yang melibatkan kata “*Pool*” tapi nama tersebut lebih terikat dengan permainan *billiard*. Kata “*Poolroom*” sendiri sekarang berarti tempat dimana permainan bola sodok ini dimainkan, namun pada abad ke-19 “*Poolroom*” merupakan tempat taruhan untuk pacuan kuda. Meja *billiard* dipasang supaya para tamu bisa menyibukan diri selama jeda pacuan. Oleh masyarakat, keduanya menjadi saling berhubungan tetapi kesan *negative* dari kata “*Poolroom*” timbul bukan dari permainan *billiard*. *Fifteen-Ball Pool* dimainkan dengan 15 bola yang diberi nomor dari 1 hingga 15. Jika pemain berhasil memasukkan bola, ia akan menerima sejumlah nilai yang sesuai dengan nilai bolanya. Jumlah total dari semua bola adalah 120. Pemain pertama yang mendapatkan nilai lebih dari setengah total atau 61, maka dialah pemenangnya. Permainan ini disebut juga dengan “*61-Pool*”, yang diadakan



pertama kali di kejuaraan billiard pertama pada tahun 1878 yang dimenangkan oleh Cyrille Dion, orang Kanada.

Di tahun 1888, peraturan penilaian tidak lagi berdasarkan nilai bola, tetapi nomor yang ada pada bola yang berhasil dimasukkan dalam kantong oleh pemain. Oleh sebab itu, *Continous Pool* menggantikan *Fifteen-Ball Pool* sebagai permainan kejuaraan. Pemain yang memasukan bola terakhir akan mendapatkan giliran pertama untuk melakukan *break* pada permainan selanjutnya dan nilainya akan diakumulasikan ke permainan selanjutnya. Permainan *Eight-Ball* diciptakan pada tahun 1900an, *Straight Pool I* pada tahun 1910, dan permainan *Nine-Ball* mulai berkembang disekitar tahun 1920an [14].

A. Bola 9

Bola yang digunakan adalah bola *billiard* yang bernomor 1 sampai dengan 9 ditambah bola berwarna putih yang digunakan sebagai *cue ball*. Bola 9 umumnya memakai meja dengan ukuran 7,8,9 kaki sedangkan untuk professional memakai 9 kaki.

- Susunan Bola Pada Saat Break

Bola bernomor 1 sampai dengan 9 disusun berbentuk wajik (*diamond*). Posisi bola bernomor 1 dibagian atas wajik, sedangkan bola bernomor 9 diletakkan di tengah-tengah susunan bola, dan bola lainnya ditempatkan secara acak.



Gambar 2.3 Susunan Bola 9
(Sumber: *Google Images*, 2018)



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

- Tujuan Permainan

Pemain diharapkan untuk memasukkan bola secara berturut-turut dari angka 1 sampai dengan 9.

- Cara Permainan

Memasukkan bola dapat dilakukan secara langsung, yaitu dengan memukul bola bernomor paling kecil yang ada di atas meja, atau dengan mengkombinasikan bola sasaran dengan bola lain yang sekiranya dapat masuk ke dalam kantung meja.

B. Bola 8

Bola-bola *billiard* dibagi 2 yaitu Bola *Solid* (1-7) dan Bola *Stripes* (9-15). Bola 8 adalah bola yang terakhir dimasukkan. Ukuran meja yang biasa digunakan adalah memakai meja 7,8,9 kaki sedangkan untuk professional memakai 9 kaki.



Gambar 2.4 Susunan Bola 8
(Sumber: *Google Images*, 2018)

- Cara permainan

Setelah *break* dilakukan oleh salah satu pemain, jika ada bola yang masuk maka tim yang melakukan break boleh menembak bola lagi. Jika tidak, maka tim lawan yang menembak. Pemain yang menembak setelah



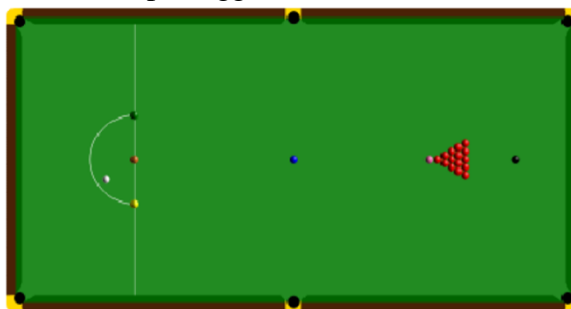
break, bisa memilih bola *Solid/ Stripes*, dengan cara memasukkan bola *Solid/Stripes*. Misalnya, jika dia memasukkan bola 1 maka untuk selanjutnya dia harus memasukkan bola 2-7. Jika dia memasukkan bola 10, maka selanjutnya dia harus memasukkan bola 9-15. Apabila Bola-8 masuk pada saat *break*, pemain dapat memilih antara mengulang kembali *break* (bola ditata ulang), atau menaruh bola 8 pada *footspot* dan melanjutkan permainan. (sesuai dengan *World Standardized Rules*).

C. Snooker

Snooker adalah olahraga seperti *billiard* yang biasanya dimainkan di atas meja ditutupi dengan kain hijau, dengan kantong terletak di masing-masing dari empat sudut dan dua lagi berada di tengah masing sisi panjang. Ukuran meja snooker lebih besar dari meja *billiard* yang maksimal 9 kaki. Meja snooker memakai ukuran 12 kaki yaitu sekitar 3.7 meter x 1.8 meter.

- Cara permainan

Snooker dimainkan menggunakan *cue ball* dan 22 bola snooker. *Cue ball* berwarna putih, 15 bola merah masing-masing senilai 1 poin, dan 6 bola aneka warna: kuning (2 poin), hijau (3 poin), coklat (4 poin), biru (5 poin), pink (6 poin) dan hitam (7 poin). Pemain atau sebuah tim memenangkan permainan snooker jika mencetak poin lebih banyak dari lawannya dengan cara memasukkan bola warna merah dan bola berwarna lainnya dengan menggunakan *cue ball*. Pemain menerima tambahan poin jika lawan melakukan pelanggaran.



Gambar 2.5 Susunan Bola Snooker
(Sumber: *Google Images*, 2018)



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

2.1.5 Peralatan Bermain Billiard

Bermain *billiard*, kita pasti butuh akan peralatan dan aksesoris. Peralatan Billiard berupa : Stik *Billiard* atau *Cue Billiard*, Meja *Billiard*, *Cue Bola Billiard*, sedangkan aksesoris bisa berupa sarung tangan dan lain-lain. Untuk berhasil sukses bermain *billiard* sangat diperlukan kecerdasan yang tersendiri dalam memandang peralatan-peralatan itu. Ada 3 (tiga) macam peralatan yang merupakan peralatan utama antara lain :

A. *Stick Billiard*

Stick Billiard merupakan sebuah tongkat pemukul yang berfungsi untuk memukul bola ke dalam lubang. Bentuknya memanjang dan megecil pada bagian ujung tongkat. *Stick* ini merupakan elemen wajib yang harus ada dalam permainan *billiard*.

Tongkat *billiard* atau *Stick billiard* baru dikembangkan pada akhir tahun 1600an. Ketika bola berada di dekat pinggiran meja, tongkat tersebut sulit untuk digunakan karena ujung tongkat yang besar. Jika hal tersebut terjadi maka para pemain biasanya akan menggunakan ujung lain dari tongkat untuk memukul bola. Ujung tingkat yang dipegang disebut “*queue*” yang berarti ekor, dari sana kemudian didapatkan kata “*cue*”. Untuk beberapa lama, hanya laki-laki saja yang diperbolehkan untuk menggunakan *cue*, para wanita dipaksa menggunakan *mace* karena ditakutkan mereka akan merobek bahan pelapis meja dengan *cue* yang lebih tajam.

Terdapat dua jenis tipe *stick billiard*, yaitu diantaranya adalah *one-piecece stick* dan *two-piecece stick*. *One-piecece stick* biasanya memiliki kualitas yang lebih bagus (harga juga lebih mahal), tetapi sangat sulit untuk membawanya berpergian dengan jenis *stick* seperti ini, karena jenis *stick* ini tidak dapat dilepas atau dipisah menjadi 2 bagian. Sedangkan *two-piecece stick* adalah jenis *stick* yang dapat dilepas atau dipisah menjadi dua bagian. *Stick* ini dapat dengan mudah dibawa secara terpisah dan mudah dipasang kembali ketika akan digunakan [3].



Selain pertimbangan diatas, terdapat 2 pilihan lain yang harus menjadi pertimbangan, yaitu bahan *stick* yang terbuat dari kayu atau *fiberglass*. *Stick* dari kayu memiliki kualitas yang jauh lebih tinggi, dan *stick* jenis ini mempunyai banyak pilihan bahan kayu seperti maple, kenari, mahoni dan lain lain. *Stick* yang terbuat dari *fiberglass* sebenarnya berbahan dasar kayu, namun yang membedakan adalah pelapis luarnya menggunakan bahan *fiber*. *Stick* jenis ini biasanya memiliki harga yang lebih mahal, namun kualitasnya juga sebanding. *Stick* ini memiliki berat yang lebih ringan, lebih stabil, dan banyak dipakai oleh para atlet *billiard* dunia.

- Massa : Massa suatu *stick billiard* dihitungnya dengan menggunakan hitungan O_z , hitungannya ada yang 19, 20, dan 21 O_z , jadi kita tinggal menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan kita. (1 $O_z = 28,35$ gram)
- Ukuran : ukuran *stick billiard* bervariasi dengan rata-rata panjangnya sekitar 58-60 inchi (147cm-152cm).



Gambar 2.6 Contoh *Stick Billiard*
(Sumber: Google Images, 2018)

B. Cue Ball Billiard

Cue Ball Billiard berwarna putih polos biasa juga disebut sebagai bola gaco memiliki berbagai ragam jenis dan mempunyai berat berbeda. Pemahaman para pemain terhadap *cue ball* ini, semakin sering *cue ball billiard* ini dimainkan maka akan semakin kotor, dan efeknya akan sulit dikendalikan jalannya *cue ball*.

Cue ball ini bisa dilihat dalam 25 titik berlainan berdasarkan arah *cue ball* dan elevasi *cue ball* terhadap meja, dimana pukulan pada titik yang spesifik akan menghasilkan jalannya *cue ball* yang spesifik pula. Ke 25



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

titik itu diasosiasikan kedalam arah jarum jam pendek dan panjang serta 1 (satu) titik lagi sebagai titik sentral.



Gambar 2.7 Contoh Cue Ball Billiard
(Sumber: Google Images, 2018)

C. Meja Billiard

Meja *Billiard* berfungsi sebagai medan permainan *billiard* yang memiliki karakteristik spesifik dan sangat bergantung pada jenis material yang dipakai, teknik pemasangan, dan kelembaban udara dalam ruangan permainan. Di pinggiran meja *billiard* ada beberapa titik yang dinamakan *Diamond*. Kegunaan *Diamond* ini sebagai alat bantu jalannya bola berdasarkan sudut-sudut yang akan dihasilkan setelah menyentuh *rail* atau bantalan meja *billiard*. Dengan menghubungkan titik-titik tersebut, akan menghasilkan 32 bidang permainan dan pemahaman mantap terhadap titik ini akan memantapkan permainan *billiard* kita.

Secara umum, kategori ukuran meja *billiard* memiliki bentuk persegi panjang dimana mempunyai ukuran yang panjangnya dua kali lipat dari ukuran lebar meja *billiard*. Ukuran meja *billiard* biasanya disebutkan dalam satuan kaki atau *feet* yang dimulai dari ukuran 7 kaki, 8 kaki dan 9 kaki. (1 kaki = 30.48 cm) [7].



Meja *billiard* berkualitas paling bagus biasanya dengan ukuran 9 kaki yang mempunyai alas meja yang dibuat dari batu granit hitam yang berguna untuk mencegah adanya tonjolan yang tidak dikehendaki dan kemungkinan adanya perubahan bentuk disebabkan oleh kelembaban udara. (Sumber : Komunitas Himakom UGM)



Gambar 2.8 Contoh Meja *Billiard*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

2.1.6 Asosiasi *Billiard*

World Pool-Billiard Association (WPA) adalah asosiasi internasional olahraga *billiard*. Asosiasi ini dibentuk pada tahun 1987, dan pada awalnya dipimpin oleh dewan direktur sementara yang terdiri dari perwakilan dari Jepang, Amerika Serikat, Swedia, dan Jerman. Pada bulan Februari 2019, presiden asosiasi ini adalah Ian Anderson dari Australia, dan sekarang bermarkas di Sydney [20].

Banyak pemain *billiard* Eropa yang telah mengetahui tentang acara *billiard* di Amerika Serikat, tetapi mereka merasa tidak puas dengan perkembangan olahraga di benua itu, dan ingin bersaing di tingkat yang lebih tinggi. Pada tahun 1976, orang Eropa mengadakan kejuaraan dunia di Jepang yang melahirkan minat dan kontak awal dengan Asia. Namun, sebagian besar upaya diprakarsai oleh individu atau organisasi nasional, dan berkembang perlahan.

Pada bulan November 1987, pada pertemuan dewan *European Pocket Billiard Federation* (EPBF) di Jerman, gagasan kompetisi di seluruh dunia



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

muncul kembali. Anggota dewan EPBF menggunakan uang mereka sendiri untuk mendanai suatu kelompok untuk membuat logo, kop surat dan komunikasi dengan organisasi gabungan. Kazuo Fujima dari Jepang menjawab bahwa Asia tertarik untuk berpartisipasi. Pertemuan umum kelompok itu diadakan bersamaan dengan Kejuaraan Eropa 1988 di Stockholm, Swedia. Kelompok ini kemudian membentuk dewan sementara yang terdiri dari Kazuo Fujima (Jepang), Paul Gerni (AS), Jorgen Sandman (Swedia), dan Horst Vondenhoff (Jerman).

Pada bulan Maret 1990, Kejuaraan Dunia Bola Sembilan WPA perdana diadakan di Bergheim, Jerman. Lapangan bermain berisi 32 pria dan 16 wanita di divisi terpisah, dan sejak itu menjadi acara tahunan. Pada 3 Maret 1990, *World Pool-Billiard Association* disetujui oleh majelis umum sebagai badan pemerintahan internasional untuk *Pool*. WPA akronim telah dipilih sehingga tidak akan bertentangan dengan *Women's Professional Billiard Association* (WPBA).

Keanggotaan dalam WPA telah berkembang sejak awal. Pada tahun 1991, Australia dan Selandia Baru, dibawah payung *Australasian Pool Association*, bergabung menjadi anggota. Pada tahun 1999, organisasi yang terkait dengan Amerika Latin dan Karibia menjadi anggota, dan tahun 2000, sebagian besar organisasi dari Afrika bergabung.

2.1.7 Regulasi *Billiard*

Berdasarkan *World Pool-Billiard Association*, telah diatur peraturan untuk kejuaraan *billiard* yang disetujui atau diakui oleh WPA antara adalah sebagai berikut :

A. Kebijakan Administrasi

Peraturan-peraturan ini membahas persyatan pakaian, protes, masalah penjadwalan, dan hal-hal lainnya yang bukan bagian dari peraturan main yang sebenarnya, tetapi perlu diatur untuk acara individu. Beberapa aspek penerapan peraturan bervariasi dari satu turnamen ke turnamen lainnya,



seperti jumlah set dalam pertandingan dan siapa yang *break* setelah rak pertama di bola Sembilan [21].

B. Pengecualian Terhadap Peraturan

Aturan bermain yang sebenarnya tidak dapat diubah kecuali pengabaian khusus dikeluarkan oleh Direktur Olahraga WPA atau pejabat WPA lainnya untuk acara individu. Penjelasan tertulis tentang perubahan peraturan harus disediakan pada pertemuan para pemain.

C. Kode Pakaian Pemain

a. Pria

Pria dapat mengenakan kemeja lengan panjang dan rompi atau kemeja berkerah biasa atau kemeja polo warna apa pun. Kemeja atau polo harus diselipkan. Harus dalam kondisi baik dan bersih. Kaos tidak diizinkan. Baju setidaknya lengan pendek. Celana pakaian harus bersih, dalam kondisi baik, dan boleh berwarna apa saja. Jins denim warna apa pun dilarang meskipun desain jins diizinkan.

Sepatu haruslah sepatu elegan yang pas dengan pakaian. Sepatu dan sandal tidak diperbolehkan. Sepatu olahraga dengan atasan warna gelap dari kulit atau bahan seperti kulit diperbolehkan tetapi bergantung pada kebijaksanaan direktur turnamen.

b. Wanita

Wanita dapat mengenakan kemeja, atasan yang elegan, gaun, blus atau kemeja polo yang menutupi bahu. Kaos tidak diizinkan. Celana pakaian harus bersih, dalam kondisi baik, dan mungkin berwarna apa saja. Jins denim warna apa pun dilarang meskipun desain jins diizinkan. Atlet wanita dapat mengenakan rok yang harus menutupi lutut.

Sepatu haruslah sepatu gaun elegan yang pas dengan pakaian. Sepatu dan sandal tidak diperbolehkan. Sepatu olahraga dengan atasan warna gelap dari kulit atau bahan seperti kulit diperbolehkan bergantung pada kebijaksanaan direktur turnamen.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

D. Instruksi Untuk Wasit

Wasit akan menentukan semua persoalan fakta yang berkaitan dengan aturan, mempertahankan kondisi permainan yang adil, menyerukan pelanggaran, dan mengambil tindakan lain sebagaimana disyaratkan oleh aturan ini. Wasit akan menghentikan permainan ketika kondisinya tidak membenarkan permainan yang adil. Permainan juga akan dihentikan ketika seruan atau keputusan sedang diperdebatkan. Wasit akan mengumumkan pelanggaran dan situasi khusus lainnya seperti yang diperbolehkan oleh peraturan. Dia akan menjawab pertanyaan seperti yang diperbolehkan oleh peraturan tentang hal-hal seperti *foul count*. Dia tidak boleh memberikan saran tentang penerapan aturan, atau poin permainan lain dimana dia tidak diperbolehkan untuk berbicara oleh peraturan. Dia dapat membantu pemain dengan mengambilkan dan mengganti kuda-kuda mekanik. Ketika sebuah permainan memiliki peraturan tiga-pelanggaran, wasit harus mencatat setiap pelanggaran kedua para pemain pada saat itu terjadi, dan juga ketika pemain yang melanggar dua kali kembali ke meja. Peringatan pertama tidak diharuskan oleh peraturan tetapi dimaksudkan untuk mencegah kesalahpahaman di kemudian hari.

E. Responsif wasit

Wasit harus menjawab pertanyaan pemain mengenai data objektif, seperti apakah bola akan berada di rak, apakah bola berada di belakang *head string*, berapa hitungannya, berapa banyak poin yang dibutuhkan untuk kemenangan, jika seorang pemain atau lawan melakukan pelanggaran, peraturan apa yang akan berlaku jika tembakan tertentu dilakukan, dll. Ketika dimintai klarifikasi peraturan, wasit akan menjelaskan peraturan yang berlaku sejauh kemampuannya, tetapi kesalahan pernyataan oleh wasit tidak akan melindungi pemain dari penegakan peraturan yang sebenarnya. Wasit tidak boleh menawarkan atau memberikan pendapat subjektif yang akan mempengaruhi permainan.



F. Menyerukan Bola Beku

Wasit harus berhati-hati untuk memeriksa dan mengumumkan status bola objek apa pun yang mungkin dibekukan ke dan *cue ball* ketika itu mungkin dibekukan menjadi bola. Pemain yang duduk dapat mengingatkan wasit bahwa seruan seperti itu diperlukan. Penembak harus memberikan waktu untuk penentuan yang diminta dan dibuat, dan dapat meminta seruan itu sendiri.

G. Pelatih

Pemain diizinkan untuk menerima saran dari pelatih selama pertandingan. Seharusnya ini tidak dilakukan secara terus-menerus yang mengubah sifat permainan. Terserah kepada wasit dan manajemen turnamen untuk menetapkan batasan tambahan untuk ini. Waktu istirahat dapat digunakan untuk mendapatkan bantuan pelatihan. Pelatih tidak harus mendekati meja. Jika wasit memutuskan bahwa pelatih turut mencampuri atau mengganggu pertandingan, ia dapat mengarahkan pelatih untuk meninggalkan pertandingan.

H. *Time Out*

Kecuali tidak ditentukan oleh penyelenggara turnamen, masing-masing pemain diizinkan untuk mengambil satu waktu dari lima menit selama pertandingan dimainkan lebih dari 9 (untuk bola delapan dan bola sepuluh) dan 13 (untuk bola sembilan) permainan. Jika pertandingan lebih pendek tidak ada *time out*. Untuk menggunakan hak *time out*-nya, pemain harus:

1. Memberitahu wasit.
2. Memastikan wasit mengetahui peristiwanya dan menandainya di lembar skor.
3. Memastikan wasit menandai meja untuk menunda permainan. (Prosedur standarnya adalah dengan meletakkan *stick billiard* di meja).

Lawan harus tetap duduk, jika dia melibatkan dirinya dalam suatu tindakan selain dari kegiatan bermain standar pertandingan, itu akan



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

dianggap sebagai menggunakan *time out* dan tidak akan ada *time out* lagi yang diizinkan.

I. Protes Pemain

Jika seorang pemain membutuhkan keputusan untuk diambil, orang pertama yang dihubungi adalah wasit. Wasit akan membuat keputusannya dengan segala upaya yang tampaknya cocok untuknya. Jika pemain ingin memprotes keputusan itu, ia dapat menghubungi wasit kepala dan setelah itu direktur turnamen. Dalam setiap turnamen reguler, keputusan direktur turnamen bersifat mengikat dan final. Dalam Kejuaraan Dunia WPA, mungkin ada permohonan lebih lanjut kepada Direktur Olahraga WPA, jika ia hadir. Uang muka \$ 100 dari pemrotes diperlukan untuk banding seperti itu dan akan hangus jika terjadi keputusan akhir yang merugikan.

Seorang pemain diizinkan untuk meminta pertimbangan ulang atas keputusan faktual oleh wasit hanya satu kali. Jika dia meminta pertimbangan ulang tentang hal yang sama untuk kedua kalinya, itu akan diperlakukan sebagai perilaku yang tidak sportif.

J. Menghukum Perilaku Tidak Sportif

Peraturan dan regulasi memberikan wasit dan *officials* lain keleluasaan yang cukup besar dalam menghukum perilaku yang tidak sportif. Beberapa faktor harus dipertimbangkan dalam keputusan seperti itu, termasuk perilaku sebelumnya, peringatan sebelumnya, seberapa serius pelanggaran itu, dan informasi yang telah diberikan kepada para pemain pada Pertemuan Para Pemain di awal turnamen. Selain itu, tingkat kompetisi dapat dipertimbangkan karena para pemain di tingkat atas dapat diharapkan sepenuhnya memahami peraturan dan regulasi, sementara pemula yang relatif mungkin tidak terbiasa dengan bagaimana peraturan itu biasanya diterapkan.

K. Penerimaan Peralatan

Setelah turnamen atau pertandingan tertentu dimulai, pemain tidak memiliki hak untuk mempertanyakan kualitas atau legalitas peralatan yang



disediakan oleh Penyelenggara Turnamen kecuali didukung oleh wasit atau direktur turnamen, setiap protes harus dilakukan sebelumnya.

L. *Template* Rak Bola

Template rak bola dapat digunakan untuk bola 8, bola 9, dan bola 10.

1. Peletakan *Template* Rak Bola

Meja harus ditandai sebelum turnamen dimulai. Garis vertikal harus digambar untuk menentukan posisi *template* rak bola. Garis ini harus cukup panjang untuk melewati lubang atas dan bawah pada *template* rak bola.

2. Pemindahan *Template* Rak Bola

Setelah *Break*, *template* rak bola harus dipindahkan oleh wasit dari meja sesegera mungkin tanpa menyentuh bola mana pun. Jika wasit tidak memindahkan dan ada bola yang menghalangi pemindahan *template* rak bola, lawan harus menjadi orang yang memindahkan *template* rak bola. Jika tidak ada penghalang, pemain di meja dapat memindahkan *template* rak bola tanpa mengganggu lawan.

Dengan atau tanpa penyampaian wasit, *template* rak bola hanya dapat dipindahkan jika tidak lebih dari 2 bola menghalangi dalam pemindahannya. Pengecualian terhadap aturan ini berlaku jika 1 atau lebih bola dibekukan dan menghalangi pemindahan, dalam hal ini *template* rak bola tetap di tempat sampai waktu saat bola beku tidak lagi menjadi penghalang dalam pemindahan *template* rak bola. Dengan pemindahan *template* rak bola, wasit atau lawan dapat menggunakan spidol atau blok kapur yang dapat mereka gunakan untuk menandai bola yang menghalangi. *Template* rak bola harus ditempatkan di tempat yang seharusnya, jauh dari area bermain kembali ke posisi semula.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

3. Spesifikasi *Template* Rak Bola

Template rak bola harus terbuat dari bahan plastik, tidak lebih tebal dari 0,14 mm dan tidak boleh merusak meja. *Template* tidak boleh dilem di permukaan meja.

2.1.8 Spesifikasi Peralatan *Billiard*

Berdasarkan *World Pool-Billiard Association*, telah ditetapkan standar peralatan untuk kejuaraan *billiard* yang disetujui dan diakui WPA antara adalah sebagai berikut [22] :

A. Tinggi Permukaan Meja

Harus diantara 74,955 cm dan 78,74 cm.

B. Desain Meja

Tidak memiliki tepi tajam atau bahan yang dapat menyebabkan cedera atau kerusakan pakaian. Konstruksi harus cukup memadai sehingga meja akan tetap stabil dan sejajar dalam semua kondisi permainan.

C. Papan Permukaan Meja (*Slate*)

Ketebalan minimal harus 2,54 cm, dan permukaan meja harus kuat, baik dengan kekuatannya sendiri atau kombinasi kekuatannya dan dari rangka dasar meja, untuk mempertahankan kerataan keseluruhan tidak lebih dari + 0,020 inci [.508 mm] memanjang dan + .010 inci [.254 mm] lebarnya. Permukaan ini harus memiliki pelenturan tambahan tidak melebihi .030 inci [.762 mm] ketika dimuat dengan gaya statis terkonsentrasi sebesar 90,7 kg di tengahnya. Semua sambungan *slate* harus berada di bidang yang sama dalam 0,125 mm setelah *leveling* dan *shimming*. Meja turnamen harus memiliki satu set *slate* yang terdiri dari tiga potong dengan ukuran yang sama dengan bingkai kayu setebal 1.905 cm yang dilekatkan di bawah *slate*. Bagian *slate* harus diamankan ke bingkai dasar dengan sekrup atau baut *countersunk*.

D. Area Bermain Meja *Billiard*

Area bermain harus berbentuk persegi panjang, dan simetris ketika konfigurasi saku disertakan :



1. Meja 9 feet

100 inci (+1/8) x 50 inci (+1/8) atau 2,54 m (+3,175 mm) x 1,27 m (+3,175 mm) – kecuali *cushions*

2. Meja 8 feet

92 inci (+1/8) x 46 inci (+1/8) atau 2,3368 m (+3,175 mm) x 1,1684 m (+3,175 mm) – kecuali *cushions*

E. Rail dan *Cushion*

Lebar rel harus antara 19,10 cm dan bantal karet. 18 titik pembidik (*Sight*) harus dipasang sejajar pada tutup rel dengan:

31,75 cm dari *sight* ke *sight* di atas meja standar 9 kaki

29,20 cm dari *sight* ke *sight* di atas meja standar 8 kaki

Bagian tengah dari masing-masing *sight* harus berada 93,6625 mm (+3,175 mm) dari ujung *cushion*. *Sight* itu bisa berbentuk bulat (berdiameter antara 11,11 mm dan 12,7 mm) atau berbentuk berlian (antara 25,4 x 11,11 mm dan 31,75 x 15,875). Papan nama dan penghitung skor harus sejajar dengan bagian atas rel. Dengan demikian, semua baut rel harus ditempatkan sehingga ketika diinjak dengan benar akan menghasilkan *rebound* yang tenang dan optimal dari titik bantalan meja manapun.

F. Tinggi *Cushion*

Bantal karet harus berbentuk segitiga dengan lebar bantal yang ditutupi kain berada di lebar antara 5,40 cm dan 5,40 cm diukur dari tepi luar papan selubung ke ujung bantal. Tinggi rel (garis ujung ke permukaan meja) harus 63 ½% (+1%) atau antara 62 ½% dan 64 ½% dari diameter bola.

G. Kain

Kain harus *non-directional*, kain *billiard* tidak akan berulir atau mengembang, terdiri dari 80% dan 85% *combed worsted wool*, dan antara 15% hingga 20% nilon. 100% kain *combed worsted wool* lebih disarankan. Hanya warna kuning-hijau, biru-hijau atau biru elektrik yang dapat diterima untuk kompetisi WPA.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

H. Lampu

Permukaan dan rel meja harus menerima setidaknya 520 lux (48 *footcandles*) cahaya di setiap titik. Konfigurasi layar atau reflektor disarankan agar bagian tengah meja tidak menerima lebih banyak pencahayaan daripada rel dan sudut-sudut meja. Jika lampu di atas meja dapat dipindahkan ke samping (wasit), ketinggian minimum lampu harus tidak lebih rendah dari 1,016 meter di atas alas meja. Jika lampu di atas meja tidak dapat dipindah-pindahkan, lampu harus tidak lebih rendah dari 1,65 m di atas alas meja. Intensitas cahaya yang diarahkan pada pemain di meja tidak boleh menyilaukan. Cahaya yang menyilaukan mulai dari 5000 lux (465 *footcandles*). Sisa venue (tempat duduk, dll.) harus menerima cahaya setidaknya 50 lux (5 *footcandles*).

I. Bola dan Rak Bola

Semua bola harus terdiri dari plastik resin fenolik tuang dan berdiameter 5,715 cm (+ 0,127 mm) dengan ukuran $2 \frac{1}{4}$ (+ .127 mm)] dan berat 156 hingga 170 gram]. Bola harus tidak kasar, dan juga tidak boleh berlilin. Bola harus dibersihkan dengan handuk atau kain yang bebas dari kotoran dan debu, dan dapat juga dicuci dengan sabun dan air. Bola yang terkontaminasi dengan zat licin - diolah dengan senyawa pemoles atau gosok dan / atau berlilin - harus dibersihkan dan dikeringkan dengan kain bersih yang dilembabkan dengan alkohol encer sebelum bermain.

Satu set bola *billiard* lengkap terdiri dari satu bola *cue* putih dan 15 bola objek bernomor warna. Bola-bola objek diberi nomor 1 sampai 15 dengan jelas dan sangat terlihat. Setiap bola objek memiliki nomor dicetak dua kali, berlawanan satu sama lain, salah satu dari dua angka terbalik, hitam pada latar belakang bulat putih. Bola objek bernomor 1 sampai 8 memiliki warna solid sebagai berikut: 1 = kuning, 2 = biru, 3 = merah, 4 = ungu, 5 = oranye, 6 = hijau, 7 = merah marun dan 8 = hitam. Bola objek bernomor 9 sampai 15 berwarna putih dengan garis warna tengah sebagai berikut: 9 = kuning, 10 =



biru, 11 = merah, 12 = ungu, 13 = oranye, 14 = hijau dan 15 = merah marun. Dua angka yang dicetak 6 dan 9 digarisbawahi.

Rak bola kayu berbentuk segitiga adalah perangkat yang disarankan untuk memastikan bahwa bola benar-benar sejajar dan bersentuhan satu sama lain. Kedua permukaan yang dapat bersentuhan dengan taplak meja saat memindahkan rak, harus sangat halus agar tidak menimbulkan kerusakan pada kain di bawahnya. Rak plastik tidak direkomendasikan, lebih fleksibel dan cenderung berubah bentuk.

J. Stik *Billiard (Cue)*

Stik yang digunakan di kompetisi WPA harus mematuhi spesifikasi berikut :

Panjang Stik : minimal 1.016 m, tidak ada maksimal

Berat Stik : tidak ada minimal, maksimal 708.75 gm

Lebar Ujung Stik: tidak ada minimal, maksimal 14 mm

Cue tip diharapkan tidak dari bahan yang bisa menggores atau merusak bola. Ujung *cue* pada setiap stik harus terdiri dari sepotong kulit yang diproses secara khusus atau bahan berserat lentur lainnya yang memperpanjang garis alami ujung poros *cue* dan menyentuh bola *cue* ketika tembakan dilakukan ..

Ferrule stik biliar, jika dari bahan logam, panjangnya mungkin tidak lebih dari 2,54 cm.

K. Kuda-Kuda Mekanis (*Mechanical Bridge*)

Kuda-kuda mekanis, juga disebut rake, kruk atau sandaran, adalah aksesoris dari meja olahraga *billiard* dan terdiri dari tongkat dengan kepala *bridge* dipasang di ujungnya untuk menopang batang tongkat *billiard* menggantikan *bridge* tangan selama tembakan sulit dijangkau .

Tongkat atau pegangan kuda-kuda mekanis sangat mirip bentuknya dengan tongkat biliar. Kepala *bridge* memiliki lekukan atau lekukan, biasanya pada berbagai ketinggian, dimana poros *cue* dapat



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

bersandar. Kontur kepala *bridge* harus halus agar tidak merusak poros *cue* atau merobek kain taplak meja saat digunakan.

L. Jarak antar Meja

Dalam kompetisi yang disetujui WPA, jarak minimum meja adalah 1,83 m dari tepi luar rel meja di setiap arah dan penghalang horisontal (seperti meja, kursi, rel, dll.).

2.2 Kajian tentang Citra

Citra bagi sebuah organisasi merupakan tujuan utama. Citra adalah kesan yang timbul karena pemahaman akan suatu kenyataan [4]. Pemahaman itu sendiri muncul karena adanya informasi. Dalam usaha mewujudkan tujuan tersebut, tiap organisasi berlomba-lomba untuk membentuk, memelihara, dan mempertahankan citra positif yang ada demi tujuan keseluruhan organisasi tercapai. Citra yang baik akan menghasilkan dampak positif yang berkesinambungan bagi seluruh produk atau pelayanan jasa yang dihasilkan. Citra diartikan sebagai kesan yang diperoleh seseorang berdasarkan pengetahuan dan pengertiannya tentang fakta-fakta dan kenyataan (Soemirat dan Ardianto, 2005 : 114). Citra seseorang terhadap suatu objek dapat diketahui dari sikapnya terhadap objek tersebut. Semua sikap bersumber pada organisasi kognitif pada informasi dan pengetahuan yang kita miliki (Soemirat dan Ardianto 2005 : 114). Tidak akan ada teori sikap atau aksi sosial yang tidak didasarkan pada penyelidikan tentang dasar-dasar kognitif. Efek kognitif dari komunikasi sangat mempengaruhi proses pembentukan citra seseorang.

Proses pembentukan citra pada akhirnya akan menghasilkan sikap, pendapat, tanggapan atau perilaku tertentu. Untuk mengetahui citra suatu perusahaan atau lembaga di benak publiknya dibutuhkan adanya suatu penelitian. Melalui penelitian, perusahaan dapat mengetahui secara pasti sikap publik terhadap lembaganya, mengetahui apa yang disukai dan apa yang tidak disukai oleh publiknya.

Ruslan (2007:77) menyebutkan ada beberapa jenis citra (*image*) menurut Jefkins. Berikut ini enam jenis citra yang dikemukakan, yakni:



1. Citra cermin (*mirror image*). Citra yang diyakini oleh perusahaan – terutama para pemimpinannya – yang selalu merasa dalam posisi baik tanpa mengacuhkan kesan orang luar.
2. Citra kini (*current image*). Adalah kesan yang baik diperoleh dari orang lain tentang perusahaan/organisasi atau hal yang lain yang berkaitan dengan produknya.
3. Citra yang diharapkan (*wish image*). Adalah suatu citra yang diinginkan oleh pihak manajemen terhadap perusahaan/organisasi.
4. Citra perusahaan (*corporate image*). Adalah citra dari suatu organisasi secara keseluruhan, jadi bukan sekedar citra atas produk dan pelayanannya. Berkaitan dengan sosok perusahaan sebagai tujuan utamanya, menciptakan citra perusahaan yang positif, lebih dikenal serta diterima oleh publiknya, baik tentang sejarahnya, kualitas pelayanan, keberhasilan dalam bidang marketing dan CSR.
5. Citra majemuk (*multiple image*). Pelengkap dari citra perusahaan, pengenalan terhadap identitas perusahaan, banyaknya jumlah pegawai (individu), cabang, atau perwakilan dari sebuah perusahaan atau organisasi dapat memunculkan suatu citra yang belum tentu sama dengan organisasi atau perusahaan tersebut secara keseluruhan.
6. Citra Penampilan (*performance image*). Citra ini ditujukan kepada subjeknya, kinerja atau penampilan diri (*performance image*) para profesional di perusahaan bersangkutan.

Pengertian citra itu sendiri abstrak dan tidak dapat diukur secara matematis, tetapi wujudnya bisa dirasakan dari hasil penilaian yang baik atau buruk (Ruslan, 2007 : 75). Terciptanya suatu citra yang baik dimata masyarakat akan menguntungkan organisasi, sebab citra yang baik merupakan tujuan pokok organisasi. Citra yang baik juga akan menjadi suatu kebanggaan tersendiri bagi perusahaan atau organisasi.

Citra yang baik dimaksudkan agar organisasi dapat hidup dan orang-orang didalamnya dapat terus mengembangkan kreativitasnya dan dapat memberi manfaat lebih berarti bagi orang lain. (Kasali, 1994 : 30) Organisasi dengan citra positif akan lebih diterima, lebih dinikmati, dan lebih didukung oleh berbagai pihak yang menentukan keberhasilan organisasi dalam meraih berbagai sasaran dan tujuan yang



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

ditetapkan. Pembentukan citra melalui suatu proses waktu dan harus diupayakan melalui usaha bagian atau divisi dari organisasi yang tepat.

2.3 Kajian Tentang Rekreatif

Pengertian kata rekreatif dapat diartikan menghibur, kata ini berasal dari kata rekreasi yang dalam bahasa latin disebut *re-creare* atau *recreation* dalam bahasa inggris yang dapat diartikan “membuat ulang” [5]. Rekreasi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani diluar dari rutinitas yang dilakukan seseorang. Kegiatan yang dimaksudkan ialah pariwisata, olahraga, permainan dan hobi. Rekreasi mampu memperbarui ulang kondisi fisik dan jiwa seseorang sehingga rekreasi tidak hanya membuang-buang waktu.

Rekreasi dianggap suatu penciptaan kembali (*recreation*) jiwa dan tubuh seseorang yang terwujud karena menjauhkan diri dari tekanan rutinitas dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan rekreasi dapat membangun kembali aspek social, fisik, dan juga mental seseorang. Dengan rekreasi seseorang mampu mendapatkan kreatifitas, dan mampu mengembangkan bakat yang dimilikinya.

Jenis-jenis rekreasi cukup beragam, semua kegiatan rekreasi bertujuan untuk menyegarkan kembali jiwa serta tubuh seseorang. Adapun jenis-jenis rekreasi adalah sebagai berikut:

1. Rekreasi Pariwisata

Pariwisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan liburan atau rekreasi. Terdapat persiapan yang dilakukan untuk melakukan kegiatan rekreasi ini. Berwisata dilakukan untuk mendapatkan kebahagiaan dan melakukan penenangan pada diri seseorang akibat dari rutinitas sehari-hari, misalnya bekerja. Melihat-lihat ataupun berkunjung ke suatu tempat yang bernaunsa tenang merupakan suatu bentuk dari rekreasi wisata.

2. Rekreasi Permainan

Permainan adalah sebuah kegiatan rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang dengan kegiatan gerak yang ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.



3. Rekreasi Hobi

Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang. Kata hobi merupakan sebuah kata serapan dan Bahasa Inggris *Hobby*. Tujuan hobi adalah untuk memenuhi keinginan dan mendapatkan kegembiraan.

Rekreasi adalah sebuah proses dimana manusia melakukan suatu kegiatan untuk menyehatkan kembali jiwa dan tubuhnya. Namun manusia belum selalu dapat melakukannya pada banyak waktu. Pada tuntutan profesi tertentu, dibutuhkan waktu yang longgar untuk melakukan rekreasi sedangkan kegiatan ini semakin dibutuhkan. Padahal dengan melakukan rekreasi ini akan menyehatkan kembali jiwa dan jasmani seseorang.

Dalam perkembangan arsitektur, ruang-ruang yang dapat memberikan rekreasi terhadap seseorang semakin dibutuhkan. Ruang-ruang difungsikan untuk memberikan penyegaran jiwa dan jasmani seseorang baik sadar maupun tidak sadar. Pengolahan pola peruangan, warna, material, dan inovasi yang diberikan mampu memberikan dampak rekreasi pada seseorang. Hal ini juga tak terlepas dari konsep, fungsi, dan estetika ruang yang digunakan.

Elemen-elemen sederhana pada perancangan desain arsitektur dapat menimbulkan dampak rekreatif pada manusia yang menggunakan. Penempatan warna pada ruang dapat memberikan dampak psikologis tertentu pada orang yang melihatnya meskipun ini dilakukan secara tidak sadar. Penataan antar fungsi ruang juga dapat memberikan dampak psikologis seperti berekreasi pada penggunaannya. Dengan pemanfaatan serta pengolahan pada arsitektur dapat membantu menyehatkan kembali jiwa dan jasmani seseorang untuk kembali melakukan rutinasnya.

2.4 Kajian Tentang Kompetitif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kompetitif merupakan suatu hal yang berhubungan dengan persaingan (kompetisi). Sedangkan, kompetisi merupakan perasaan dimana individu atau kelompok tidak mau kalah dari individu atau kelompok lainnya [6]. Menurut Bernstein, Rjkoy, Srull, & Wickens mengatakan bahwa kompetisi terjadi ketika individu berusaha mencapai tujuan untuk diri mereka sendiri



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

dengan cara mengalahkan orang lain sedangkan menurut Acks dan Krupat (1988) memberikan pengertian kompetisi sebagai suatu “usaha untuk melawan atau melebihi orang lain atau suatu organisasi.

Kompetisi dalam arti positif menggambarkan keunggulan suatu individu, korporasi ataupun bangsa dengan memanfaatkan segala kemampuan yang dimilikinya untuk menghasilkan sesuatu sehingga melebihi dari apa yang dapat dilakukan oleh individu, korporasi maupun bangsa lainnya. Artinya kemampuan yang digunakan tidak mengganggu tata-tatanan dari pesaingnya. Sedangkan, kompetisi dalam arti negatif lebih cenderung untuk mencari kelemahan lawan dari pesaingnya dengan berbagai cara yang tidak sportif sehingga lawannya mengalami kendala atau kegagalan dalam mencapai tujuannya dan menunjukkan ketidaksiapan seseorang atau organisasi untuk menerima kekalahan dari saingannya dengan berbagai cara, dengan harapan kompetisi dapat diulang kembali agar dapat dimenangkannya [8].

2.5 Kajian Tentang Konsep Desain Industrial

Pengertian Industrial adalah seni terapan dimana estetika dan *usability* (kemudahan dalam menggunakan suatu barang) disempurnakan [10]. Desain Interior Industrial menghasilkan kreasi tentang bentuk, konfigurasi, komposisi garis atau warna, maupun garis dan warna, atau gabungannya. Penggabungannya berbentuk 3 atau 2 dimensi, yang memberikan kesan estetis, dapat dipakai untuk menghasilkan produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan. Gaya Industrial biasanya menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin. Material yang digunakan biasanya juga menggunakan bahan-bahan industri atau barang yang didaur ulang seperti kaca, besi dan aluminium yang diolah sedemikian rupa sehingga bisa dijadikan elemen interior yang menarik.

Gaya Arsitektur Industrial awalnya merambah dari desain interior dan arsitektur Eropa akibat banyaknya bangunan bekas pabrik yang tidak lagi digunakan. Agar tidak terbengkalai, maka dilakukan penyesuaian agar dapat layak untuk digunakan dan nyaman. Gaya ini biasanya didesain fungsional dengan latar belakang teknik yang kuat. Material yang terlihat apa adanya menampilkan nuansa yang berkaitan dengan dunia industri [1].



Gambar 2.9 Interior Industrial Style
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Menurut para ahli, karakteristik pada desain Industrial adalah sebagai berikut:

- Furnitur dan desain tanpa *finishing*
- Penggunaan bahan material besi, baja, kayu, stainless steel
- Warna yang digunakan cenderung warna netral
- Ekspos material bangunan
- *Low maintenance* dan *low budget*

Pada tema industrial, pemilihan warna netral yaitu krem dan coklat. Pemilihan warna krem dan coklat karena memiliki efek tersendiri apabila diterapkan kedalam interior ruangan. Dikutip dari *Times Of India* warna krem dan coklat akan memberikan efek yang hangat, nyaman dan aman kepada pengguna didalamnya. Warna-warna industrial dapat hadir karena melalui material dan furnitur yang digunakan. Furniturnya menonjolkan material asli seperti kayu, dan besi. Penataan interior industrial memperhatikan ketegasan dan identik dengan penggunaan material metal, dan menampakkan dengan jelas kesan *unfinished*. Penerapan gaya industrial juga sudah mulai banyak digunakan dalam interior komersial.

2.6 Studi Lighting dan Warna

2.6.1 Lighting

A. Deskripsi

Pencahayaan dalam dunia desain interior adalah salah satu faktor penting. Terdapat 2 jenis sumber cahaya, yaitu cahaya alami yang berasal dari matahari dan cahaya buatan yang berasal dari lampu. Pada waktu siang



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

hari, sifat penerangan yang diberikan oleh matahari adalah penyinaran yang merata dan terus menerus. Oleh sebab itu, dalam aplikasinya sering dilakukan pengendalian terhadapnya, yaitu dengan menggunakan elemen tertentu seperti jendela kaca yang dilengkapi dengan *horizontal blind*. Dengan begitu, jumlah cahaya yang masuk dapat diatur.

Sedangkan pada malam hari, cahaya matahari digantikan dengan cahaya buatan yaitu lampu. Seiring berjalannya waktu, cahaya buatan tidak hanya berfungsi sebagai penerang yang membantu penglihatan saja, namun juga sebagai elemen dekorasi yang atraktif. Efek dari cahaya buatan (lampu) dapat menonjolkan sisi keindahan dari suatu benda dan menciptakan suasana tertentu pada sebuah ruang. Terdapat 2 jenis peranan pencahayaan pada sebuah desain arsitektur dan interior, diantaranya adalah [9]:

1. Secara fungsional untuk mengenali bangunan. Pada malam hari, kehadiran lampu akan membantu indera penglihatan untuk mengidentifikasi benda-benda. Karena, tanpa cahaya, keindahan suatu arsitektur bangunan, unsur dekoratif pada elemen fasad, detail tekstur, ornament, dan warna bangunan akan hilang atau tidak tampak.
2. Cahaya dapat meningkatkan kualitas estetika bangunan dan ruang. Detail dan elemen arsitektur dan interior serta ruang yang spesifik, dapat ditonjolkan dengan jenis pencahayaan tertentu. Sehingga objek tersebut menjadi dominan dan lebih indah. Cahaya lampu dapat menciptakan nuansa dan karakter ruang yang diinginkan.

Cahaya merupakan elemen terpenting bagi desain interior, karena ruang hanya dapat dirasakan apabila terjadi sebuah interaksi antara manusia dengan objek melalui indera visual. Indera visual tersebut dapat diperoleh melalui cahaya. Efek cahaya juga bisa menimbulkan kesan ruang yang lebih luas, atau memberi kesan tertentu yang berpengaruh pada jiwa penghuninya. Contohnya yaitu cahaya biru dipercaya dapat menenangkan pikiran, cahaya hijau cocok untuk relaksasi dan menyeimbangkan emosi, dan cahaya merah berkesan eksotik, dan lain sebagainya.



Seperti yang diungkapkan F.D.K. Ching didalam bukunya “Ilustrasi Desain Interior”

1. Intensitas Cahaya

Intensitas cahaya berkurang mengikuti pangkat 2 dari jarak terhadap sumbernya.

$$\text{Candela kaki} = \frac{\text{kekuatan pencahayaan (CP)}}{\text{Jarak}^2}$$

2. Sistem Elektrikal dan Penerangan

Cahaya merupakan energi radiasi. Cahaya memancar dalam jumlah yang sama ke semua arah dan menyebar ke daerah yang lebih luas pada saat memancar. Pada saat memancar, sumber cahaya juga mengurangi intensitas cahayanya sesuai dengan duadrat dan jarak terhadap sumbernya.

3. Kuat Terang Cahaya

Kuat terang cahaya suatu bidang harus sama dengan latar belakangnya atau sedikit lebih terang.

4. Warna Cahaya

Tabel 1 Skala Temperatur Warna

| °K | Sumber Cahaya |
|--------|----------------------------------|
| 10.000 | Biru langit cerah (s/d 25.000°K) |
| 8.000 | Cahaya dari utara |
| 6.500 | Lampu TL siang hari |
| 6.000 | Langit mendung |
| | Cahaya tengah hari |
| 5.000 | Lampu TL putih sejuk |
| | Lampu Pijar sejuk |
| 4.000 | Lampu TL Putih hangat |



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

| | |
|-------|-----------------|
| | Lampu pijar |
| 3.000 | Lampu pijar |
| 2.000 | Matahari terbit |

Sumber : www.siataro.wordpress.com/2010/08/05/temperature-warna-krlvin/

5. Silau

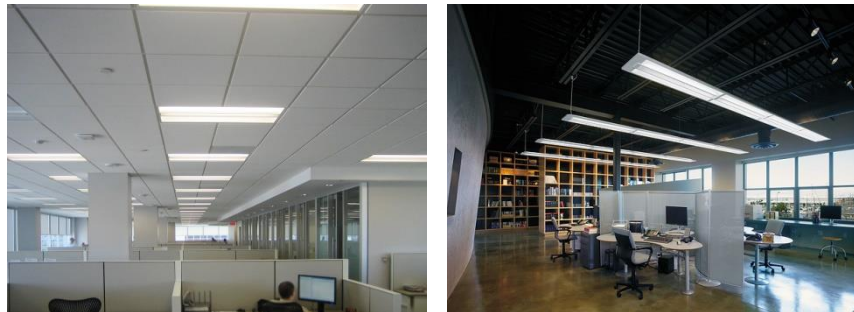
Terdapat 2 jenis silau, yaitu silau langsung dan tidak langsung. Silau langsung disebabkan oleh kuat terang sumber cahaya yang terjadi dalam bidang pandangan normal manusia.

B. Prinsip-Prinsip Dalam Pencahayaan Buatan

Pencahayaan merupakan kebutuhan estetika yang dapat diolah untuk menghasilkan nuansa dramatis dan has baik pada interior maupun pada eksterior untuk menunjang aktifitas kita sehari-hari. Secara umum terdapat 3 tipe pencahayaan utama pada pencahayaan buatan, diantaranya adalah [18]:

1. Penerangan Umum (*General Lighting*)

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata.



Gambar 2.10 Contoh *General Lighting*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Tujuan general lighting adalah menghasilkan sumber cahaya secara terang dan menyeluruh. Lampu yang digunakan adalah lampu TL atau *downlight*. Selain itu, dapat pula digunakan pencahayaan tidak



langsung (*indirect lighting*) dengan lampu tersembunyi yang memanfaatkan bias cahayanya saja. Keunggulan lampu *indirect* adalah dapat menghasilkan cahaya yang merata tanpa membuat mata silau dan suasana hangat pun lebih terasa dengan tampilan lampu warna kekuningan.

2. Penerangan Setempat (*Task Lighting*)

Task lighting merupakan sistem pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. Task lighting juga dapat menjadi satu cara untuk menghindari ketegangan mata ketika beraktivitas.



Gambar 2.11 Contoh *Task Lighting*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Contoh *task lighting* adalah ruang kerja yang dilengkapi dengan lampu meja untuk membaca sehingga mata tidak cepat lelah. Contoh lain adalah lampu di atas *counter table* yang memungkinkan orang untuk membaca resep masakan ketika memasak. Atau lampu gantung yang diletakkan di atas ruang makan yang mengarah pada meja makan. Selain diperuntukkan sebagai lampu penegas fungsi, *task lighting* juga dapat berfungsi sebagai pembentuk suasana.

3. Penerangan Tearah (*Accent Lighting*)

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat. Pemasangan *accent lighting*



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

pada ruang dalam umumnya digunakan untuk menyorot benda seni (*artwork*) atau menyorot lukisan.



Gambar 2.12 Contoh *Accent Lighting*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Accent lighting biasanya menggunakan *spotlight* karena dapat menghasilkan bias cahaya yang kuat dan menghasilkan fokus pada objek yang dituju. Aplikasi *wall lamp* juga dapat digunakan untuk pada dinding tertentu sehingga menghasilkan tampilan ruang yang dinamis.

C. Contoh Penggunaan Jenis lampu pada Interior

1. Lampu dinding : *Wall Lamps*



Gambar 2.13 Contoh *Wall Lamps*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Lampu dinding biasa digunakan untuk tujuan menjadi hiasan dinding, atau memberi penerangan yang agak remang ketika malam tiba dan lampu lain dimatikan. Lampu dinding juga bisa digunakan untuk memeperkuat sebuah area, misalnya area duduk. Bisa juga digunakan untuk memberi petunjuk arah, seperti pada lobi-lobi hotel.

2. Lampu Lantai : *Floor Lamps*



Gambar 2.14 Contoh *Floor Lamps*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Lampu lantai bisa digunakan untuk memberikan penerangan lebih, atau memeperkuat keindahan sebuah desain interior. Jenis ini bisa digunakan untuk lampu baca di sebelah kursi baca atau sofa, bahkan menjadi penghias ruang tamu.

3. Lampu Meja : *Desk Lamps*



Gambar 2.15 Contoh *Desk Lamps*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Lampu meja banyak digunakan untuk kegiatan membaca atau kegiatan lain di meja, dan sebagian besar merupakan lampu untuk area meja saja. Lampu jenis ini sebaiknya bisa diatur dari segi kuantitas cahaya dan bisa diatur arah cahayanya sesuai kebutuhan.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

4. Lampu Langit-langit : *Ceiling Lamp*



Gambar 2.16 Contoh *Ceiling Lamp*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Jenis lampu ini dipasang dibawah langit-langit dengan berbagai bentuk aksesoris yang bisa didapatkan di toko-toko lampu atau supermarket bahan bangunan dan peralatan rumah tangga. Jenis ini biasanya dipasang dengan tempat lampu yang berfungsi sebagai *reflector*, dan banyak digunakan untuk perkantoran.

5. Lampu Gantung : *Pendant Fixtures*



Gambar 2.17 Contoh *Pendant Fixtures*
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Lampu jenis ini paling banyak digunakan untuk rumah tinggal, karena kemudahan memasang jaringan kabel. Lampu gantung lantai dasar dengan langit-langit dari dak beton biasanya menggunakan lampu gantung . lampu gantung juga biasa digunakan untuk mengisi langit-langit yang cukup tinggi misalnya di area void, tangga, dan sebagainya. Cahayanya bisa digunakan untuk menerangi sebuah area khusus, misalnya meja makan.



2.6.2 Warna

Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia. Hal ini menyebabkan kerucut-kerucut warna pada retina bereaksi, yang memungkinkan timbulnya gejala warna pada objek-objek yang dilihat sehingga dapat mengubah persepsi manusia (Junaedi, 2003: h.14). Warna bersifat subjektif karena warna memiliki hubungan yang sangat kuat dengan setiap individu yang melihatnya. Dalam hubungannya dengan logo, warna merupakan elemen yang sangat penting dalam peranannya sebagai media penguat (Adams, seperti dikutip Ramanda, 2011). Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu menstimuli perasaan, perhatian dan minat seseorang (Adi Kusrianto, 2007: h.46). Lebih lanjut J. Linschoten dan Drs. Mansyur menguraikan bahwa warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

A. Teori Warna Kobayashi

Suatu warna jika dipadukan dengan warna lain akan membentuk suatu nuansa terutama di interior. Sehingga untuk menciptakan nuansa yang pas pada interior harus memahami betul teori-teori yang ada. Contoh teori warna yang menjelaskan nuansa-nuansa yang ditimbulkan oleh warna Kobayashi dalam buku “ *Colorist : A practical Handbook for Personal and Professional use.*” (Japan: Kodansha International. 1998).

Shigenobu Kobayashi merupakan seorang ahli yang memiliki fokus dan riset tentang kombinasi warna. Shigenobu Kobayashi bekerja sama dengan Nipon Color Design Research Institute untuk melakukan riset pada kombinasi warna untuk menyesuaikan penggunaan warna terhadap beberapa skenario, segmen, dan target berdasarkan dari sebuah kata kunci. Pada diagram kombinasi warna menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tipis antara kombinasi warna. Berdasarkan pada sebuah kata kunci dan diagram kombinasi warna, maka kombinasi warna berbeda akan tercipta dan bisa



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

mendapatkan kategori warna apakah warna tersebut merupakan warna sejuk atau panas, lembut atau keras, jelas atau cenderung keabu-abuan. Kombinasi warna cenderung mirip dengan satu sama lain dan dikumpulkan menjadi satu kategori seperti *pretty* dan *casual*, sehingga setiap perbedaan karakteristik pada kombinasi warna membuatnya mudah dibedakan dan dilihat.

B. Teori Warna Musell

Warna merupakan elemen penting dalam semua lingkup disiplin seni rupa, bahkan secara umum warna merupakan bagian penting dari segala aspek kehidupan manusia. Hal tersebut dapat kita lihat dari semua benda yang dipakai oleh manusia, semua peralatan, pakaian, bahkan alam disekeliling kita merupakan benda yang berwarna. Karena begitu penting peranan warna bagi manusia warna sering kali dipakai sebagai elemen estetis, sebagai representasi dari alam, warna sebagai komunikasi, dan warna sebagai ekspresi.

1. **Warna sebagai elemen estetika:** disini warna memerankan dirinya sebagai "warna", yang mempunyai fungsi dalam membentuk sebuah keindahan. Namun keindahan disini bukan hanya sebagai "keindahan" semata. Melainkan sebagai unsur eksistensial benda-benda yang ada disekeliling kita. Karena dengan adanya warna kita dimudahkan dalam melihat dan mengenali suatu benda. Sebagai contoh apabila kita meletakkan sebuah benda di tempat yang sangat gelap, mata kita tidak mampu mendeteksi objek tersebut dengan jelas. Di sini warna mempunyai fungsi ganda dimana bukan hanya aspek keindahan saja namun sebagai elemen yang membentuk diferensial/perbedaan antara objek satu dengan objek lain.
2. **Warna sebagai representasi dari alam:** warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau secara umum warna mampu menggambarkan sifat objek secara nyata. Contoh warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput; dan biru untuk laut, langit dan sebagainya. Warna dalam hal ini lebih mengacu pada sifat-sifat alami dari objek tertentu misalnya padat, cair, jauh, dekat dll.



3. *Warna sebagai alat/sarana/media komunikasi (fungsi representasi)*: warna menempatkan dirinya sebagai bagian dari simbol (*symbol*). Warna merupakan lambang atau sebagai perlambang sebuah tradisi atau pola tertentu. Warna sebagai komunikasi seringkali dapat kita lihat dari objek-objek seperti bendera, logo perusahaan, *fashion*, dll. Warna merupakan sebuah perwakilan atau bahkan sebuah objek pengganti bahasa formal dalam mengkomunikasikan sesuatu misalnya: merah perlambang kemarahan, patriotisme, seksualitas; kemudian putih sebagai perlambang kesucian, kebersihan, kebaikan dll.

C. Psikologi Warna

Psikologi warna mempelajari dan mengidentifikasi persepsi manusia terhadap warna-warni benda yang ada di alam. Suasana hati seseorang bisa pula terpengaruh dengan adanya warna yang tertangkap indera penglihatan.

Konon Warna memiliki korelasi dengan karakter seseorang. Sehingga sebuah institusi bisnis biasanya mempunyai *corporate color*, sebuah negara juga memiliki color of nation yang umumnya tercermin pada bendera nasional mereka. Demikian pula partai-partai politik menggunakan simbol-simbol warna untuk menunjukkan identifikasi dan eksistensi di benak para pengikutnya.

Orang menyebut dengan istilah **psikologi warna** untuk mengartikulasi persepsi manusia terhadap warna yang terlihat oleh mata. Setiap warna akan memberikan kesan dan kemudian dipersepsikan secara unik oleh pikiran orang yang sedang melihatnya. Demikian pula *warna-warna alam* yang ada di sekeliling kita, seakan mampu berbicara dan mempengaruhi suasana hati seseorang.





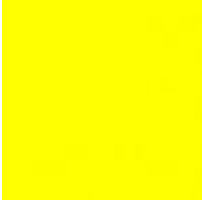
Darwis Triadi, seorang fotografer terkenal di negeri ini di dalam bukunya "*Color Vision*" mengungkapkan bahwa: "Warna dapat menciptakan keselarasan dalam hidup. Dengan warna kita bisa menciptakan suasana teduh dan damai. Dengan warna pula kita dapat menciptakan kebingungan dan kekacauan."



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

Konon warna-warna yang ada di alam, mampu memunculkan persepsi psikologis yang unik sebagai berikut [19]:

Tabel 2 Warna dan Arti Warna

| NO | WARNA | ARTI WARNA |
|----|---|--|
| 1 |  | Merah adalah warna api, mentari pagi, dan warna darah. Memberi kesan kehangatan, bahagia, keberanian, semangat, kekuatan, kegairahan, tanda peringatan (berhenti untuk <i>traffic light</i>) |
| 2 |  | Pink adalah warna yang melambangkan cinta, romantisme dan eksentrik. Warna pink sering dipersepsi warna wanita atau feminim. |
| 3 |  | Warna Orange (Kombinasi merah dengan kuning). <i>Orange</i> melambangkan keceriaan, kehangatan, persahabatan, optimisme. Warna ini memiliki daya tarik yang kuat, karena mampu merangsang pandangan mata. |
| 4 |  | Biru adalah warna langit dan laut. Memberi kesan luas pada ruangan, kesejukan, dingin damai, dan menenangkan pikiran. |
| 5 |  | Kuning memberi kesan kegembiraan, terang, cerah, bersinar, ketegasan. Menstimulus pandangan mata seperti warna jingga. |



| | | |
|----|---|--|
| 6 |  | Hijau merupakan representasi warna alam, dedaunan, kesegaran, relaksasi, harmoni, alami, sejuk, bersifat menenangkan. |
| 7 |  | Ungu (Perpaduan warna merah dan biru). Ungu adalah warna bangsawan, aristokrat, kekuasaan, keagungan, keindahan dan kelembutan |
| 8 |  | Kesan yang ditimbulkan warna ini adalah ketenangan, keteduhan, elegan. Warna abu-abu mudah dikombinasikan dengan berbagai macam warna lain, karena tidak bersifat kontras. |
| 9 |  | Hitam mengandung kesan misteri, kegelapan, independen, dramatis, juga berkesan sunyi. Hitam adalah warna tegas, solid, dan kuat. |
| 10 |  | Warna coklat menumbuhkan kesan tua, sederhana, kaya, dan hangat. |
| 11 |  | Warna krem merepresentasikan kelembutan dan klasik. |
| 12 |  | Warna ini menciptakan kesan glamour, mahal, dan kemilau sesuai dengan karakter silver atau perak. |



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

13



Warna emas memberi kesan kemakmuran, aktif, dan dinamis

Sumber: https://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara

2.7 Kajian Eksisting

2.7.1 Strike Pool & Café



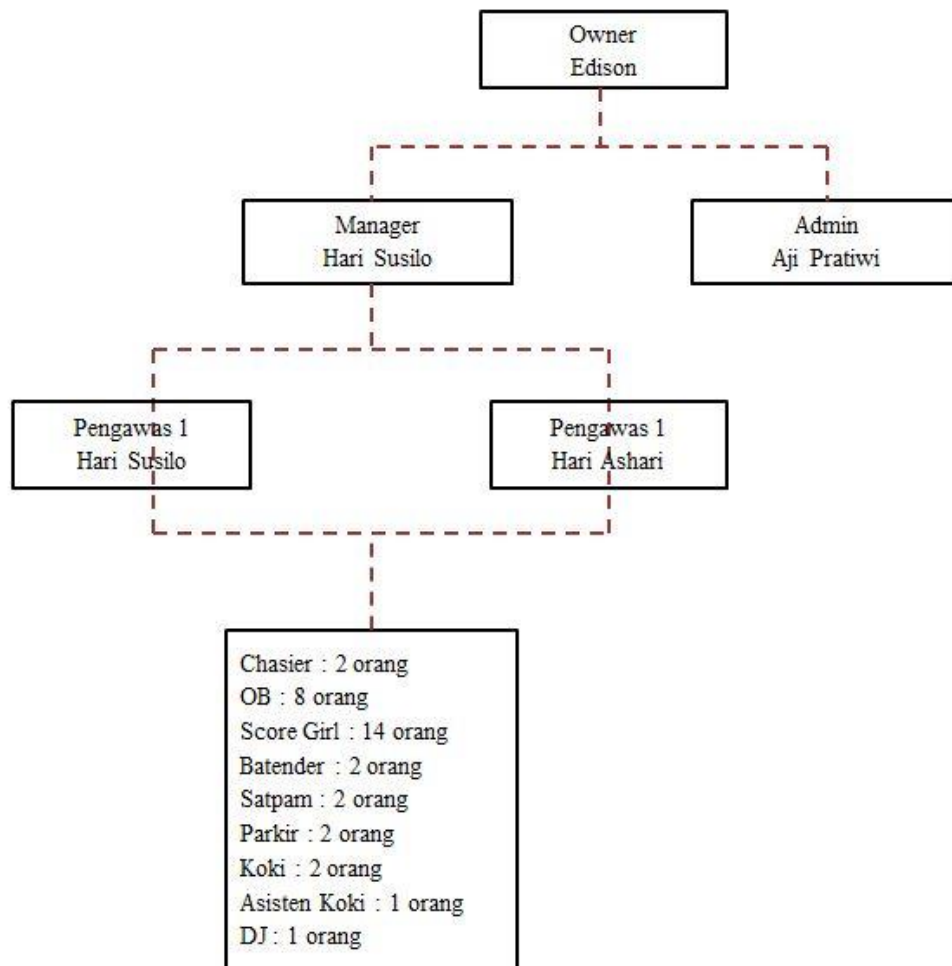
Gambar 2.18 Foto Arsitektur Strike

Strike Pool & Café adalah tempat *billiard* yang merupakan milik pribadi dari Bapak Edison, didirikan pada tahun 2008. Lokasi Strike Pool & Café ini berada di Jl. Dharma Husada Indah No. 106, Mojo, Gubeng, Kota Surabaya. Bangunan Strike berdiri diatas lahan dengan luas 770m² dan luas bangunan yang mencapai 540m². Strike dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan memukul. Dari segi filosofi pemilik memberikan nama Strike karena mengambil arti dari kata tersebut yang berarti memukul bola secara tepat pasti dan tepat sasaran. Pada awalnya Strike digunakan juga sebagai tempat untuk bisnis cuci mobil, service sparepart, tempat karaoke, dan tentunya juga tempat *billiard*. Seiring dengan berjalannya waktu, Strike kini hanya difokuskan sebagai tempat *billiard* yang juga terdapat café dan bar di dalamnya. Strike merupakan tempat *billiard* yang cukup ramai dengan kapasitas hingga 150 orang tentunya merupakan tempat favorit bagi para pecinta *billiard*. Bangunan Strike sendiri terdiri dari 2 lantai yang didalamnya terpadat beberapa area yaitu area *hall billiard*, *café* dan *bar*,



VIP room, dan terdapat meja *billiard* khusus turnamen, sehingga pada saat tertentu strike juga digunakan sebagai tempat turnamen-turnamen *biliard*. Fasilitas di Strike sendiri cukup lengkap, terdapat 7 meja *billiard* di lantai 1 dan 20 meja *billiard* di lantai 2. Terdapat Area *café* dan *bar* di lantai 1 dan 2, serta terdapat *live DJ music* di lantai 2. Jam operasional dari Strike Pool & Café sendiri adalah mulai pukul 10.00 WIB sampai dengan pukul 02.00 WIB. Bermain *billiard* di Strike Pool & Café ini harganya cukup terjangkau sehingga dapat dinikmati oleh masyarakat kelas ekonomi menengah ke atas.

2.7.2 Struktur Organisasi

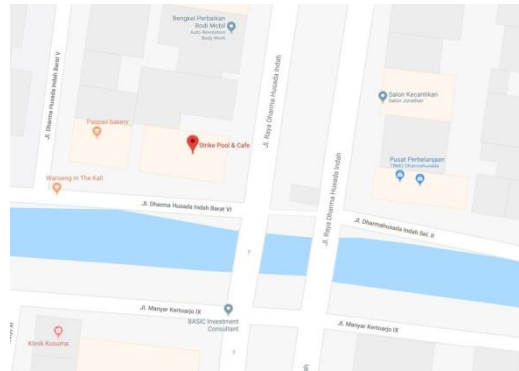


Gambar 2.19 Bagan Struktur Organisasi Strike Pool & Café



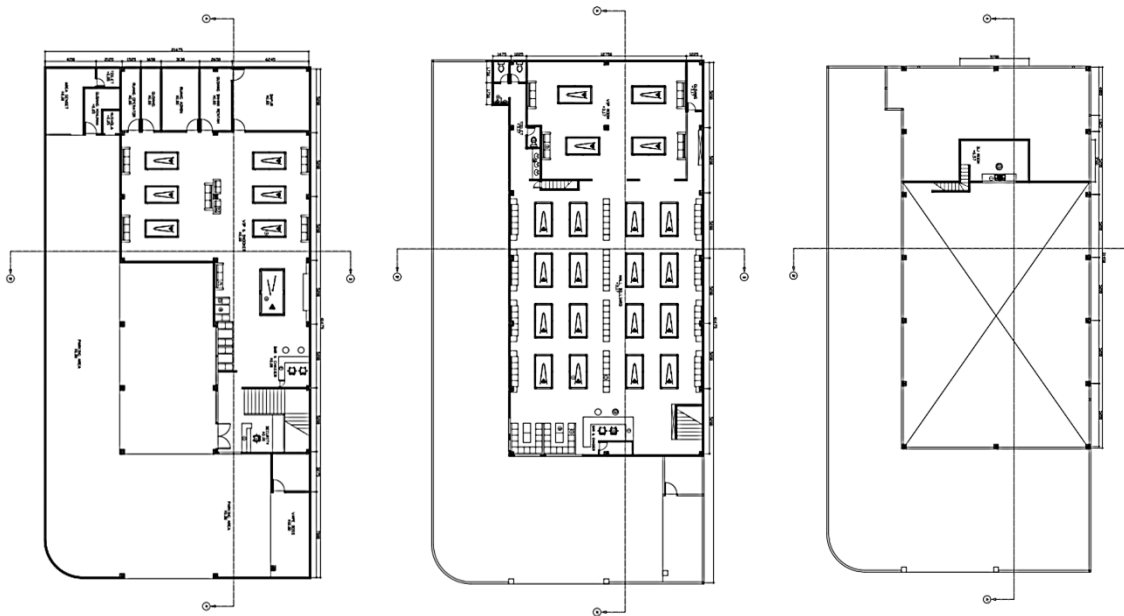
Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

2.7.3 Site Plan



Gambar 2.20 Site Plan Strike Pool & Café
(Sumber: Google Maps, 2018)

2.7.4 Denah Eksisting



Gambar 2.21 Denah Eksisting



A. Analisa Eksisting :

1. Lantai 1 :

a. Kelebihan :

- Kemudahan akses dari area dapur ke area café ataupun area *billiard*, sehingga pesanan dapat diantar dengan lebih cepat.
- Suasana lebih tenang dan nyaman karena jumlah meja sedikit.

b. Kekurangan :

- Jarak meja *billiard* masih terlalu dekat.
- Penataan meja dan kursi café kurang pas dan terkesan memaksa.
- Pencahayaan kurang, dan terkesan remang-remang.
- Tidak ada akses khusus menuju ke gudang bahan mentah untuk dapur sehingga harus melalui pintu masuk.
- Gudang minuman terletak di luar.

2. Lantai 2 :

a. Kelebihan :

- Jumlah meja *billiard* banyak.
- *Hall billiard* luas sehingga dapat menampung banyak pengunjung.
- *Zoning* area lebih jelas, terbagi menjadi 4 area yaitu area Bar dan Café, Area *Hall*, Area VIP, Area *service*.

b. Kekurangan :

- Jarak meja *billiard* masih terlalu dekat.
- Suasana bisa menjadi tidak kondusif jika terlalu ramai pengunjung.
- Penataan meja dan kursi café kurang optimal.
- Pencahayaan kurang, dan terkesan remang-remang.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

- Akses dari dapur ke lantai 2 harus melalui tangga depan, sehingga terlalu jauh.
 - Tidak ada akses khusus menuju ke gudang bahan mentah untuk dapur sehingga harus melalui pintu masuk.
 - Gudang minuman terletak di luar.
3. Lantai Mezanine :
- a. Kelebihan :
- Tempatnya yang terpisah dengan area pengunjung, privasinya lebih tinggi.
- b. Kekurangan :
- Ruangan ini dirasa cukup sempit, dan gelap. akses tangga menuju ke area mezanine hanya dapat dilewat 1 orang saja, karena luas tangga < 100 cm.

2.7.5 Fasilitas dan Ruang Strike Pool & Café

1. *Lobby*
2. *Café & Bar*
3. *VIP room*
4. *Billiard Hall*
5. *Area Snooker*
6. *DJ & Sound System*
7. *Toilet*
8. *Kitchen*
9. *Ruang Admin*
10. *Gudang*



2.7.6 Fasilitas dan Ruang Strike Pool & Café

A. Lobby

Merupakan area yang bersifat Publik, berfungsi untuk pengunjung yang ingin menanyakan informasi dan juga untuk penjaga mengawasi CCTV melalui monitor yang tersedia di *lobby*.



Gambar 2.22 Foto Area Lobby

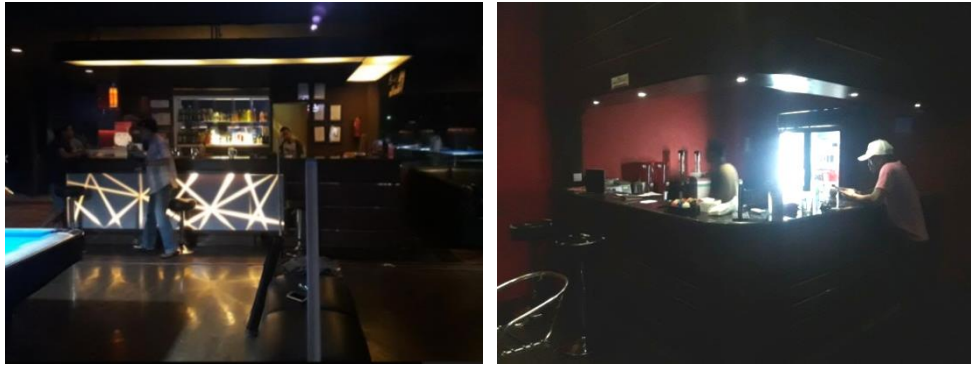
1. Kelebihan :
 - a. Intensitas cahaya matahari cukup baik sehingga area lobby lebih terang.
2. Kekurangan :
 - a. Area Lobby ini hanya digunakan sebagai tempat penjaga untuk mengawasi CCTV melalui monitor dan menjaga pintu masuk, akan lebih baik jika digunakan juga sebagai *chasier* atau tempat melakukan pemesanan sewa meja *billiard*.

B. Café & Bar

Merupakan area yang dapat diakses pengunjung untuk memesan makanan dan minuman serta digunakan juga untuk kasir pembayaran.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

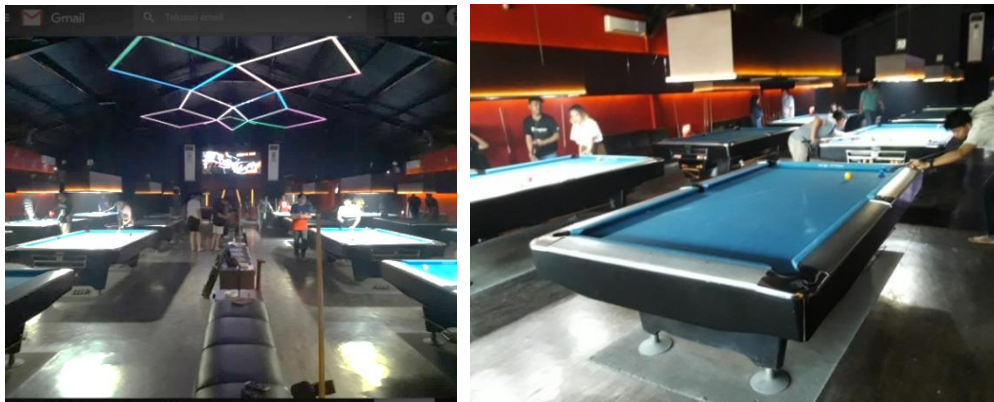


Gambar 2.23 Cafe & Bar

1. Kelebihan :
 - a. Memudahkan pengunjung untuk memesan meja billiard, juga memesan makanan dan minuman .
2. Kekurangan :
 - a. Area Bar & Chasier ini terdapat di lantai 1 dan 2, akan tetapi dari segi desain keduanya sangat berbeda padahal memiliki fungsi yang sama.

C. *Billiard Hall*

Area bersifat publik yang merupakan area utama bagi pengunjung untuk menikmati olahraga *billiard*.



Gambar 2.24 Hall Billiard



1. Kelebihan :
 - a. Jumlah meja billiard banyak, 20 buah meja.
 - b. Dapat menampung 80 pengunjung.
2. Kekurangan :
 - a. Jarak antara meja *billiard* kurang ergonomis.
 - b. Hanya mengandalkan lampu meja *billiard* sebagai penerangan, sehingga terkesan remang-remang.
 - c. Suasana dapat menjadi tidak kondusif ketika ramai pengunjung.

D. *VIP room*

Area yang bersifat semi publik. Merupakan area bermain *billiard* yang memiliki fasilitas lebih eksklusif dari area *hall billiard*.



Gambar 2.25 Area VIP

1. Kelebihan :
 - a. Suasana lebih kondusif karena hanya tersedia beberapa meja VIP.
 - b. Suasana interior lebih bagus dengan aksentuasi LED pada dinding dan plafon berbentuk kotak-kotak.
2. Kekurangan :
 - a. Jumlah meja sedikit
 - b. Jarak meja billiard masih kurang ergonomis.
 - c. Tidak ada pembeda yang signifikan dengan area regular.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

E. Area *Snooker*

Area yang bersifat khusus untuk bermain snooker.

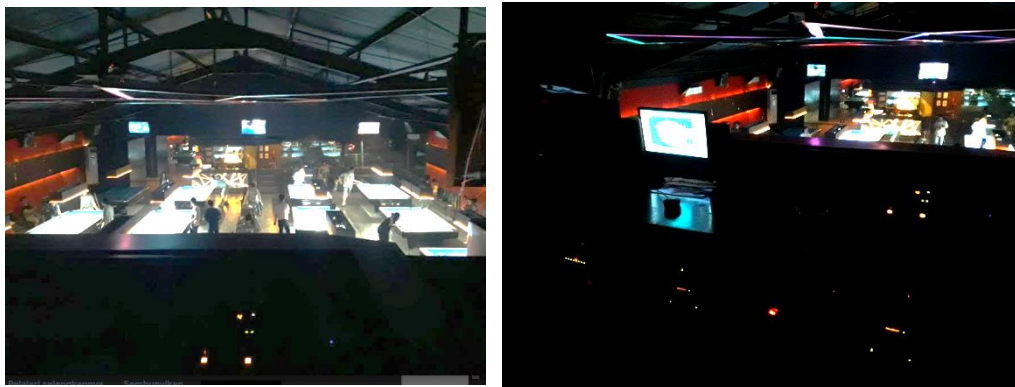


Gambar 2.26 Meja Turnamen

1. Kelebihan :
 - a. Suasana lebih kondusif .
 - b. Ukuran meja *billiard* lebih besar.
2. Kekurangan :
 - a. Hanya terdapat 1 meja *snooker*.
 - b. Jarak meja *billiard* masih kurang ergonomis.

F. *DJ & Sound System*

Area yang bersifat privat yang hanya dapat diakses karyawan/staff.
Merupakan area untuk mengadakan *live music* pada saat-saat tertentu.



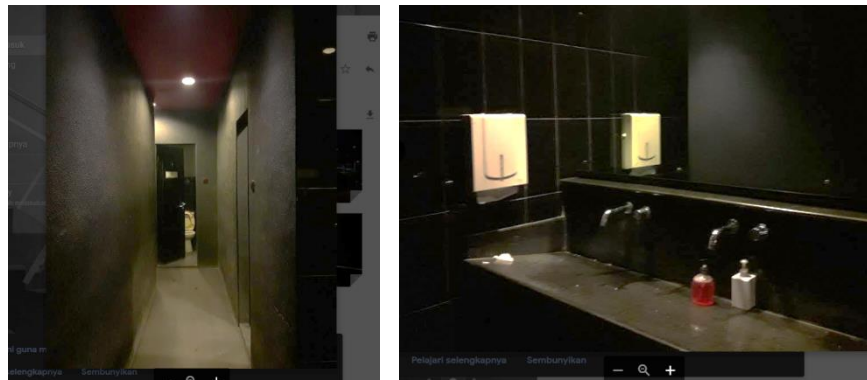
Gambar 2.27 Dj room



1. Kelebihan :
 - a. Tempatnya yang terpisah dengan area pengunjung, privasinya lebih tinggi.
2. Kekurangan :
 - a. Ruangan sangat minim cahaya, sehingga gelap.
 - b. Ruangan ini dirasa cukup sempit, dan gelap. akses tangga menuju ke area *mezanine* hanya dapat dilewat 1 orang saja, karena luas tangga < 100 cm.

G. Toilet

Merupakan area yang bersifat publik yang dapat diakses pengunjung maupun karyawan/staff.



Gambar 2.28 Toilet

1. Kelebihan :
 - a. Mudah diakses oleh pengunjung.
2. Kekurangan :
 - a. Tidak ada tanda pembeda berdasarkan gender pada toilet.
 - b. Suasana remang-remang karena minim pencahayaan.



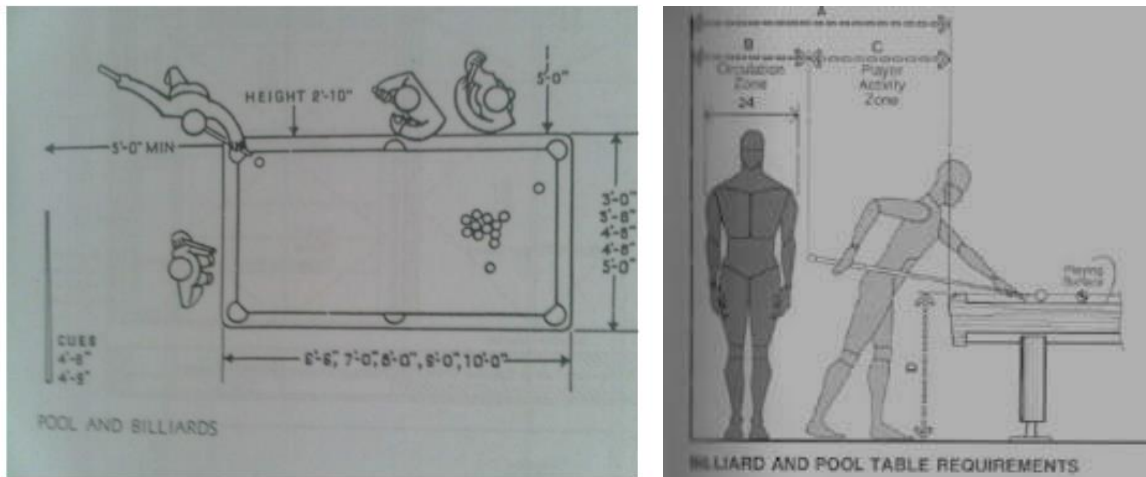
Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

2.8 Studi Anthropometri

Anthropometri merupakan ilmu yang secara khusus mempelajari tentang pengukuran tubuh manusia guna untuk merumuskan perbedaan-perbedaan ukuran tiap individu ataupun kelompok dan lain sebagainya. Studi anthropometri dalam bidang interior bertujuan secara fisik dan visual. Hal yang berkaitan dengan fisik bertujuan untuk mengetahui jarak bersih dan jangkauan, sedangkan hal berkaitan dengan visual bertujuan untuk pengelihatian secara vertical dan horizontal. Berikut ini Studi Anthropometri yang digunakan dalam *pool*, *café*, dan *bar*.

2.8.1 Studi Anthropometri pada *Pool*

Pada *pool*, analisa anthropometri adalah untuk menentukan keergonomian furniture termasuk didalamnya meja *billiard*. Jarak bersih anta meja adalah 250 cm – 300 cm dengan jangkauan bersih permainan adalah 150cm dengan tinggi meja sekitar 110cm ukuran, ukuran meja yang dipakai adalah 9 kaki [15].



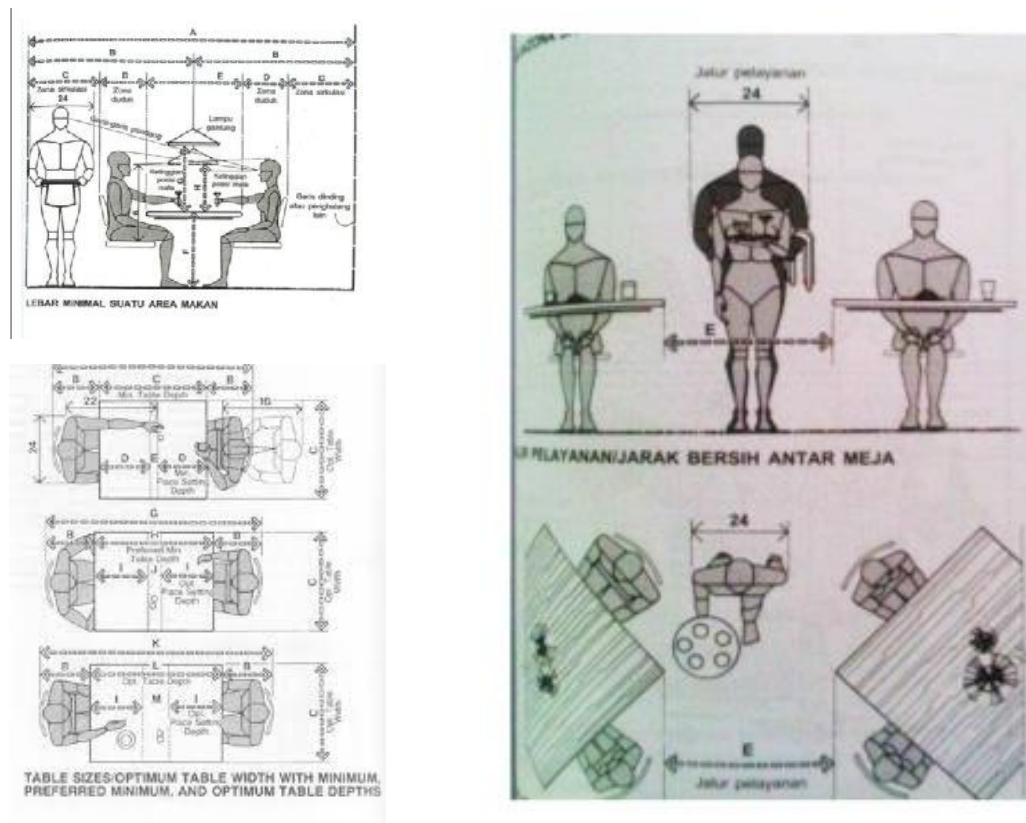
Gambar 2.29 Jarak Bersih Permainan *Billiard*

(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimension & Interior Space. 1979)



2.8.2 Studi Anthropometri Café

Pada café, analisa anthropometri adalah untuk menentukan keergonomisan furniture termasuk didalamnya meja dan kursi untuk makan, serta jarak antar meja makan dan sirkulasi pelayanan. Jarak minimal area pelayanan pada meja makan adalah 91,4 cm, lebar meja makan minimum 45,7 cm dan maksimal 61 cm, untuk tempat duduknya adalah 30,5 cm sampai 45,7 cm. Tinggi meja makan yang ergonomis adalah 106,7 cm dengan tinggi kursi makan minimum 76,2 cm dan maksimal 78,7 cm.



Gambar 2.30 Jarak Bersih Area Makan
(Sumber: Julius Panero dan Martin Zelnik “Human Dimension & Interior Space. 1979)



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

2.9 Studi Pemandangan



Gambar 2.31 Foto Galaxy Pool & Karaoke
(Sumber: *Google Images*, 2018)

2.9.1 Galaxy Pool & Karaoke, Surabaya

Galaxy Pool & Karaoke ini merupakan salah satu tempat *billiard* terbesar yang ada di Surabaya. Tempat *billiard* ini didirikan pada tahun 2004 dengan pemilik bernama Bapak Tjandra Ongkowijoyo. Galaxy Pool & Karaoke ini terletak di jalan Pandegling Surabaya dengan luas lahan 770 m² dan luas bangunan 540 m². Tempat *billiard* ini terdiri dari 3 lantai, lantai pertama dan ketiga digunakan sebagai tempat karaoke/ karaoke room, sedangkan area *billiard* terletak di lantai kedua. Pada area *billiard* ini dapat menampung sebanyak 250 orang. Seiring dengan berjalannya waktu, tempat *billiard* ini berkembang dengan pesat didukung dengan konsep modern dan minimalis ini, menjadikan Galaxy Pool & Karaoke ini sebagai salah satu tempat *billiard* favorit dari masyarakat Surabaya itu sendiri. Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Galaxy Pool & Karaoke ini terdiri dari *Billiard area*, *VIP Karaoke Room*, Bar dan Café.



Gambar 2.32 Foto Area *Billiard* Galaxy Pool & Karaoke
(Sumber: *Google Images*, 2018)

Pada area *billiard* terdapat sebanyak 32 meja *billiard* yang disediakan. Karakteristik modern minimalis sangat terasa pada area *billiard* ini, terlihat dari bentuk ruangan yang simple dan didominasi dengan bentuk-bentuk geometris serta pemakaian material-material yang mendukung konsep modern minimalis tersebut, diantaranya adalah pemakaian material vinyl pada bagian lantai, warna dinding yang didominasi dengan warna hitam dan putih serta bentuk plafon yang desainnya sangat modern dengan ciri khasnya yaitu didominasi dengan garis lurus dan geometris. Selain itu, bentukan furnitur yang simple dan lebih mengutamakan fungsi juga mendukung suasana modern minimalis pada area *billiard* ini. Pencahayaan pada area *billiard* ini juga cukup nyaman sehingga pengunjung dapat bermain dengan nyaman.



Gambar 2.33 Foto Area Cafe Galaxy Pool & Karaoke
(Sumber: *Google Image*, 2018)

Pada area Bar&Café yang terdapat pada Galaxy Pool & Karaoke ini, nuansa modern sangat terlihat dari bentuk-bentuk furnitur yang didominasi dengan bentuk geometris serta permainan lampu LED berwarna biru yang berfungsi sebagai aksen pada meja Bar, menjadikan area Bar&Café ini terlihat sangat



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

modern. Bagian lantai pada area Bar&Café ini menggunakan material vinyl dengan motif kayu, sehingga kesan hangat dan modern yang diciptakan pada area ini sangat terasa. Pada bagian dinding, area Bar & Café menggunakan dinding plasteran semen dengan *finishing* cat dinding hitam doff untuk memunculkan kesan casual yang modern dan minimalis.

VIP Karaoke Room merupakan salah satu fasilitas utama yang disediakan di Galaxy Pool & Karaoke selain fasilitas *Billiard*. Karakteristik modern minimalis pada ruang VIP ini sangat terlihat dari pemakaian material kaca pada dinding yang membuat ruangan ini terkesan luas dan didukung dengan penggunaan wallpaper pada sisi kanan dan kiri ruang karaoke tersebut. Pada bagian lantai menggunakan keramik tile berwarna hitam doff dan plafon menggunakan bahan *gypsum board* dengan sistem *drop ceiling*. Bentuk furnitur yang didominasi dengan bentuk geometris, simple tanpa ornament yang berlebihan dan lebih mengutamakan fungsi yang merupakan ciri khas dari konsep modern minimalis itu sendiri. Penggunaan material kulit pada sofa membuat ruangan ini terkesan elegan dan modern. Ruang karaoke ini terlihat sangat menarik dan nyaman didukung dengan penggunaan permainan cahaya lampu berwarna biru dan kuning yang membuat ruangan ini juga terlihat harmoni.



BAB III

METODE DESAIN

3.1 Pengertian Metode Desain

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik - baik untuk mencapai maksud (dalam ilmu pengetahuan dsb) atau cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Desain adalah aktivitas dan proses, metode eksplorasi dan evaluasi desain.

Menurut buku yang berjudul “Menciptakan Estetika dengan Metodologi Penelitian” oleh Mahendra Wardhana, metode penelitian adalah cara - cara yang digunakan dalam menguraikan penelitian, sehingga cenderung bersifat umum bagi suatu penelitian yang sejenis. Metode penelitian mencakup keseluruhan aktivitas penelitian mulai awal sampai akhir.

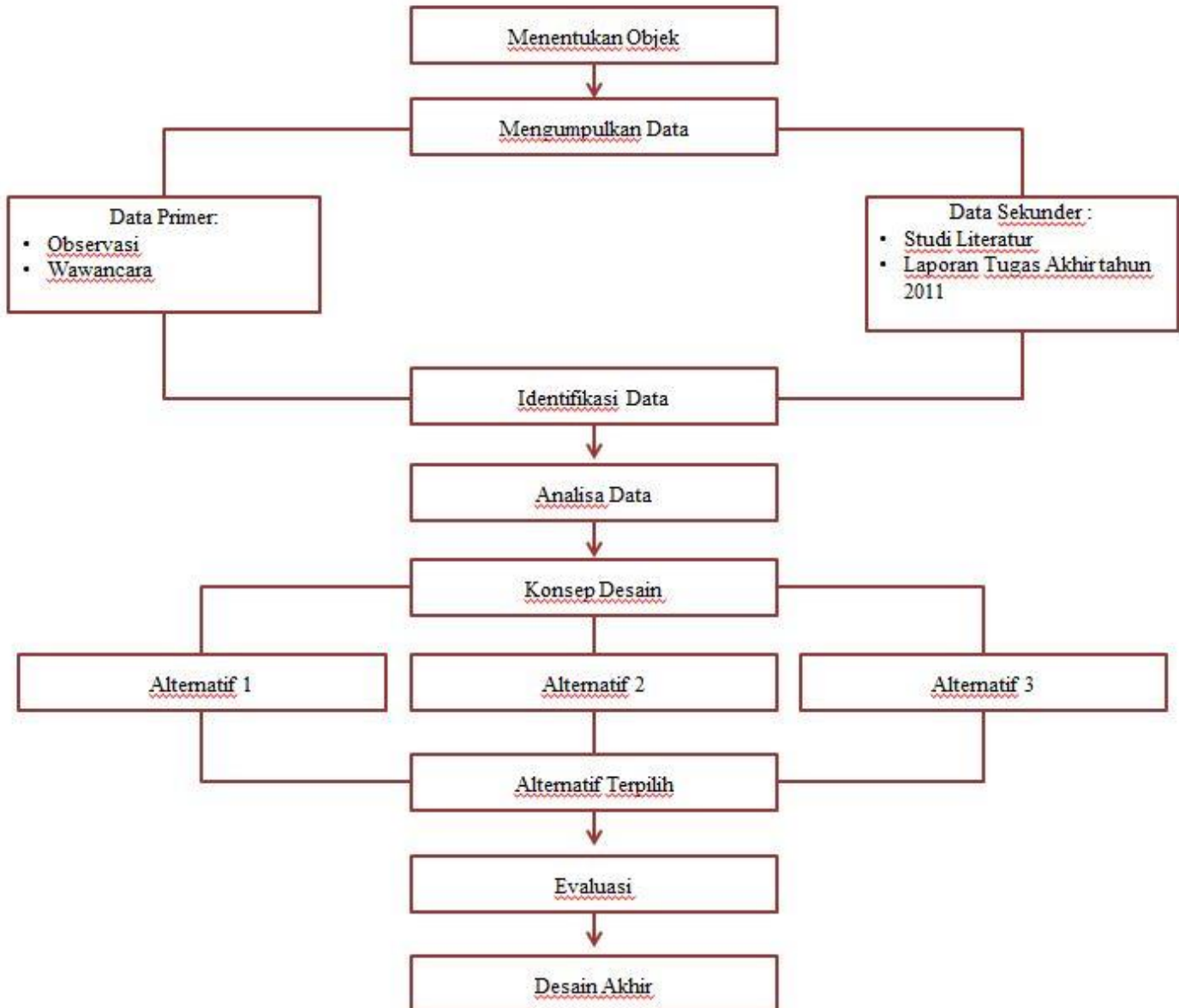
Kegiatan penelitian mempunyai ciri sistematis, logis dan empiris. Penelitian ilmiah adalah suatu proses pemecahan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis, logis, dan empiris sehingga akan ditemukan suatu kebenaran. Hasil penelitian ilmiah adalah kebenaran atau pengetahuan ilmiah, penelitian ilmiah yang selanjutnya disebut penelitian atau riset (*research*) memiliki ciri sistematis, logis, dan empiris. Sistematis artinya memiliki metode yang bersistem yakni memiliki tata cara dan tata urutan serta bentuk kegiatan yang jelas dan runtut. Logis artinya menggunakan prinsip yang dapat diterima akal. Empiris artinya berdasarkan realitas atau kenyataan. Jadi penelitian adalah proses yang sistematis, logis, dan empiris untuk mencari kebenaran ilmiah atau pengetahuan ilmiah. Sumbangan penelitian kepada ilmu pengetahuan dan teknologi, adalah dari suatu penelitian akan menghasilkan suatu fakta – fakta empiris, pengujian kebenaran konsep, beberapa proposisi dan teori.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

Untuk mendapatkan hasil yang tepat guna maka diperlukan metode desain yang tepat dan runtut. Hal ini berguna untuk memberikan kemudahan dalam pembutian kebenaran data, analisa, perbaikan kesalahan serta dapat berguna untuk penelitian ataupun pengembangan selanjutnya.

3.2 Diagram Metode Desain



Gambar 2.34 Diagram Metode Desain



3.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan dan pengolahan data ini dilakukan untuk memperoleh bahan sesuai dengan tujuan laporan yang telah ditetapkan. Dalam tahap ini data yang dikumpulkan dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan langsung dari pihak yang bersangkutan, data ini diperoleh melalui observasi pada objek, melalui interaksi penulis dengan pihak yang bersangkutan, baik berupa wawancara atau melalui kuesioner. Data ini dibutuhkan agar penulis dapat mengerti kondisi lingkungan, isu permasalahan yang terdapat pada objek yang sedang diteliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan cara menghimpun data dan menjadikan sumber perolehan data yang akan dianalisis. Data sekunder diperoleh dari buku laporan TA 2011, literatur, jurnal, internet, dan sumber lain yang tidak langsung berhubungan dengan pihak yang menjadi objek desain. Data sekunder didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan data ini diperlukan untuk menganalisis serta mendukung data primer yang ada. Data sekunder yang penulis pilih berupa studi literatur atau kajian pustaka, yang merupakan teknik mengumpulkan data teoritis sebagai dasar pemecahan masalah dalam pembahasan. Cara yang dilakukan untuk memperoleh data tersebut adalah dengan mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai bahan bacaan (*literature*). Pencarian data penulis didapat melalui jurnal-jurnal serta contoh – contoh laporan pada website serta buku. Studi literatur, dapat mengantarkan adanya pemecahan permasalahan pada objek desain terhadap pengguna. Penulis dapat mencari atau menggali informasi atau pengetahuan yang berhubungan dengan laporan ini.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

Dalam prosesnya, pengambilan data dapat menggunakan metode berikut ini:

a. Observasi Lapangan

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek desain. Metode observasi dilakukan di awal penelitian. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam laporan ini, penulis melakukan kegiatan *survey* lapangan seperti melihat, mengamati, meninjau, mencatat informasi yang diperlukan, melakukan pengamatan terhadap bentuk, material dan kondisi interior serta melakukan dokumentasi kondisi eksisting. Penulis juga mengamati bagaimana serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan kegiatan yang ada di Strike Pool & Café.

b. Observasi Eksisting

Observasi eksisting, objek dalam hal ini adalah Strike Pool & Café. Dalam observasi eksisting juga dilakukan wawancara bagi para karyawan dan penyebaran kuesioner bagi para pengunjung Strike Pool & Café. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tentang :

1. Permasalahan yang dihadapi karyawan dan pengunjung pada saat menggunakan fasilitas di Strike Pool & Café.
2. Harapan pengunjung agar dapat menggunakan fasilitas layanan yang maksimal.
3. Observasi Pembandingan, dalam hal ini merupakan objek yang memiliki tingkat kemiripan masalah dengan Strike Pool & Café sehingga dapat dijadikan objek pembandingan tentang standar tempat *billiard*.
4. Studi Literatur, merupakan studi kasus yang diperoleh dari pihak yang tidak berkaitan langsung dengan objek dan didapatkan dengan menghimpun data yang ada kemudian dianalisa untuk mendapatkan sumber perolehan data. Pencarian data sekunder yakni data dari



perusahaan, jurnal, buku peraturan, literatur, internet, dan sumber lainnya tentang:

- a. *Billiard*.
- b. Literatur mengenai Asosiasi *Billiard*, regulasi *Billiard* dan spesifikasi peralatannya.
- c. Studi Anthropometri dan Studi Ergonomi berkaitan dengan fasilitas tempat *billiard*, *café*, dan *bar*.
- d. Studi tentang Citra Positif
- e. Studi tentang Rekreatif
- f. Studi tentang Kompetitif
- g. Studi tentang *Industrial style*.

3.4 Tahapan Analisa Data

Metode yang digunakan dalam pengolahan adalah dengan cara menggunakan metode *Glassbox*, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya.

Metode yang digunakan dalam menganalisa data adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan data secara keseluruhan.
- b. Memilih berdasarkan tinjauan dan kepentingan desain.
- c. Menentukan fasilitas yang akan menjadi objek desain.
- d. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul desain.
- e. Menentukan data-data yang sesuai dengan proses desain interior.

3.4.1 Analisa Pengguna dan Kebutuhan Fasilitas

Analisa karakter pengguna dan kebutuhan fasilitas yang diperlukan bagi pengguna tiap ruang agar dapat secara optimal melakukan aktivitasnya. Hal ini berkaitan tentang siapa saja pengguna ruang dan aktivitas apa saja yang dilakukan.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

3.4.2 Analisa Kebutuhan dan Sifat Ruang

Analisa tentang kebutuhan ruangan yang berbeda dalam tempat billiard yang disesuaikan dengan perilaku, aktivitas dan pengguna ruang sesuai dengan standar yang ditetapkan.

3.4.3 Analisa Hubungan Ruang

Analisa tentang hubungan antar ruang satu dengan ruang yang lainnya, menganalisis kedekatan ruang satu dengan lainnya sesuai dengan tuntutan aktivitas yang terjadi di tempat *billiard* sesuai dengan aturan yang berlaku.

3.4.4 Analisa Sirkulasi Ruang

Analisa tentang sirkulasi tempat billiard dan café dengan mempertimbangkan luas bangunan dengan jumlah pengguna.

3.4.5 Analisa Suasana dan Desain

Analisa mengenai suasana dan nuansa yang diharapkan mengacu pada kaidah dan aturan pada desain sebuah area publik.

3.4.6 Analisa Bentuk Interior

Analisa tentang bentuk interior yang sesuai untuk menyelesaikan masalah yang ada pada Strike Pool & Café dan sesuai dengan konsep desain.

3.4.7 Analisa Furnitur Ruang

Analisa tentang kebutuhan furnitur pengguna, dan bentuk furniture yang sesuai dengan standar yang sudah ditentukan.

3.4.8 Analisa Elemen Estetis

Analisa elemen estetis yang dibutuhkan, digunakan dan sesuai dengan Strike Pool & Café yang mendukung penyampian konsep desain.

3.4.9 Analisa Material

Analisa tentang material yang sesuai dengan interior Strike Pool & Café yang memiliki daya tahan tinggi dan perawatan yang mudah.

3.4.10 Analisa Penghawaan

Analisa tentang sistem penghawaan yang sesuai dengan standar dalam setiap jenis ruangan yang ada di tempat *billiard*.

3.4.11 Analisa Pencahayaan



Analisa tentang pencahayaan yang akan digunakan dalam desain interior tempat billiard yang sesuai dengan aturan dan kebutuhan.

3.4.12 Analisa Penggunaan Warna

Analisa tentang penggunaan warna yang sesuai dengan konsep desain tempat billiard dan mampu menyampaikan segala konsep yang direncanakan.

3.5 Tahapan Desain

Tahapan desain merupakan proses visualisasi konsep pada desain interior Strike Pool & Café. Pada tahapan ini terdapat proses pembuatan gagasan desain yang dilakukan setelah melakukan analisa data yang disebutkan pada sub bab sebelumnya. Gagasan ide yang dibuat mencakup kebutuhan ruang dan fasilitas, sirkulasi, visualisasi bentuk, warna, dan elem interior lainnya. Berikut ini tahapan desain yang diterapkan pada desain interior Strike Pool & Café berkonsep nilai Citra Positif.

1. Penyusunan konsep desain

Merumuskan semua hasil riset desain yang digunakan sebagai solusi untuk permasalahan yang ada pada Strike Pool & Café berdasarkan studi pustaka.

2. Desain awal

Ide-ide desain dan penyelesaian awal dari permasalahan yang didapatkan pada saat analisa data-data yang didapatkan dari riset yang dilakukan pada Strike Pool & Café.

3. Alternatif desain

Membuat beberapa alternatif desain sesuai dengan konsep yaitu penerapan Nilai Citra Positif dan memunculkan ide-ide baru untuk diaplikasikan pada desain Strike Pool & Café. Ide desain dapat berupa sketsa –sketsa maupun *mindmapping*.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, keseluruhan alternatif desain yang sesuai dengan konsep Citra Positif akan dipilih melalui tahap kriteria dan score (weight method) hingga diperoleh satu desain terbaik. Kriteria yang diajukan yaitu dari segi sirkulasi, tata layout tiap area dan lain-lain.

5. Pengembangan desain



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

Setelah terpilih desain terbaik, maka desain tersebut akan dikembangkan lagi dengan ide-ide baru sesuai dengan konsep untuk menghasilkan desain akhir yang terbaik.

6. Desain akhir

Jika keseluruhan tahap desain yang sesuai dengan konsep yaitu Citra Positif selesai dilaksanakan, maka sampailah pada tahap desain akhir berupa sketsa 3d, gambar teknik, maket dan animasi.



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Analisa Hasil Observasi Objek Desain

Objek desain yang diambil pada Tugas Akhir ini adalah pusat olahraga *billiard* Strike Pool & Café, Surabaya. Analisa observasi objek desain menjadi 3 bagian, yaitu analisa eksisting objek penelitian, analisa lokasi, dan analisa gedung khususnya hubungan ruang objek penelitian. Ketiga tinjauan ini akan membantu proses penelitian dalam menjalani observasi pada eksisting objek.

4.2 Analisa Eksisting Objek Desain

Nama Objek : Strike Pool & Cafe

Lokasi Objek : Jl. Dharma Husada Indah No. 106, Mojo, Gubeng, Surabaya.

Jenis Objek : Pusat Olahraga *Billiard*

4.2.1 Analisa Lokasi dan Gedung Eksisting Objek Desain

Tinjauan umum Eksisting objek penelitian berisikan analisa lokasi keberadaan objek, analisa kondisi lingkungan sekitar, dan analisa denah eksisting. Semua analisa ini dimaksudkan untuk memudahkan penilus dalam membahas hasil dari observasi objek penelitian.

1. Lokasi Objek Penelitian

Letak pusat olahraga *billiard* Stike Pool & Café berada di Jl. Dharma Husada Indah No. 106, Mojo, Gubeng, Surabaya.

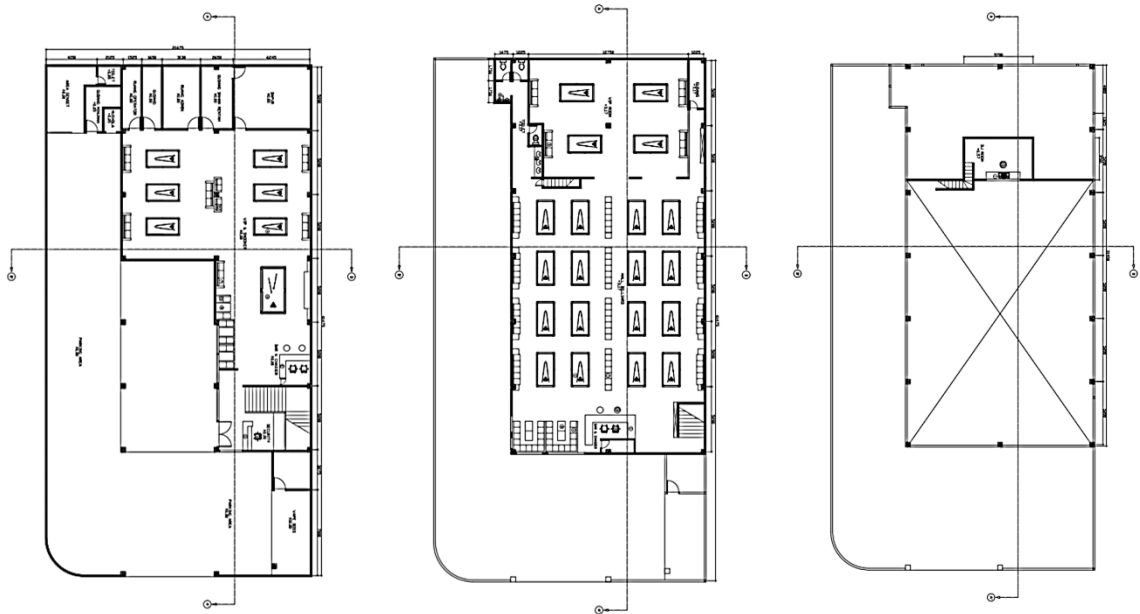
2. Kondisi Lingkunhan Sekitas Objek Penelitian

- a. Lingkungan sekitar pusat olahraga *billiard* adalah lingkungan peruamhan elit yang cukup ramai.
- b. Lokasi cukup dekat dengan pusat perbelanjaan, restoran, café, hotel, dan kampus



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

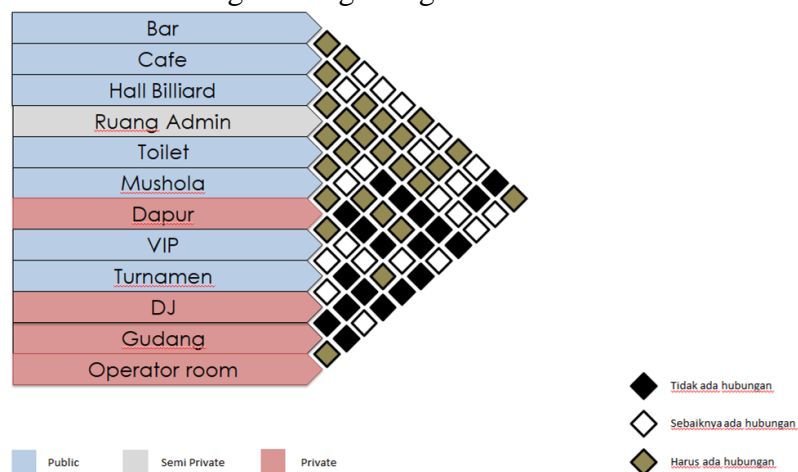
3. Denah Eksisting Objek Penelitian



Gambar 35 Denah Eksisting Strike Pool & Cafe

4.2.2 Analisa Sirkulasi Ruangan

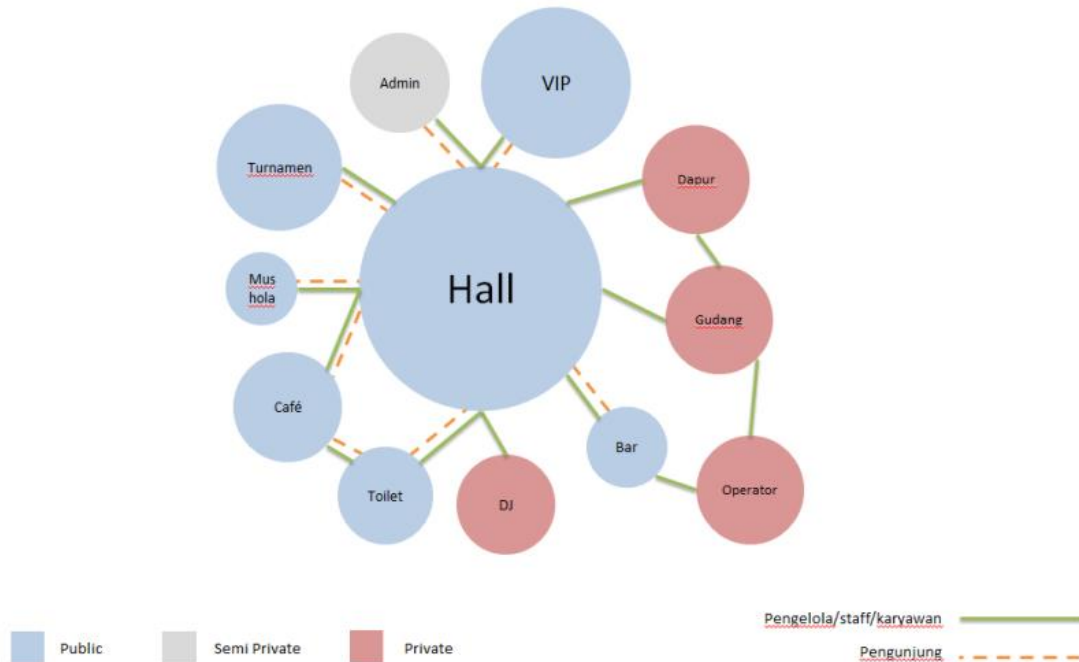
Sirkulasi yang baik memperhatikan jangkauan ruangan sesuai dengan alur aktivitas atau kegiatan yang terjadi dengan tidak mengganggu aktivitas lain. Hal tersebut dapat mempengaruhi optimalnya penggunaan ruang pada sebuah bangunan. Berdasarkan aktivitas –aktivitas yang ada pada area Strike Pool & Café, didapatkan analisa hubungan ruang sebagai berikut :



Gambar 36 Matriks Hubungan Ruang



Berdasarkan hasil matriks hubungan ruang, didapatkan hubungan sirkulasi yang digambarkan pada *Bubble Diagram* sebagai berikut:



Gambar 37 Buble Diagram

4.3 Analisa Pengunjung

A. Segmentasi Pengguna

Strike Pool & Café merupakan *Billiard Center* yang segmentasi pasarnya adalah masyarakat ekonomi kelas menengah keatas. Hal tersebut dapat dilihat dari tarif sewa yang dikenakan per-jamnya untuk 1 meja billiard adalah Rp. 35.000,00-. Dengan tarif yang relatif terjangkau, rata-rata pengunjung adalah para pelajar/mahasiswa hingga pegawai kantor yang sedang mencari sarana untuk *refreshing* disela-sela padatnya kegiatan.

B. Karakteristik Pengguna

Pengunjung Strike Pool & Café terdiri dari berbagai macam segmentasi masyarakat, antara lain adalah sebagai berikut :

- Pelajar



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

- Mahasiswa
- Pegawai Kantor
- Pengusaha/Swasta
- Atlet Billiard

Secara umum Strike Pool & Café adalah tempat untuk *refreshing* bagi pemuda ataupun orang dewasa. Mayoritas pengunjung pergi ke Strike Pool & Café secara bersamaan atau berkelompok, sebagian juga pergi sendiri atau individu. Pada Strike Pool & Café ini juga sering diadakan turnamen *billiard*, sehingga banyak Atlet yang mengunjungi Strike Pool & Cafe pada saat *event-event* tertentu.

C. Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Tabel 3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

| No | Area | Aktivitas | Furnitur | Jumlah (buah) | Dimensi (m ²) | Kapasitas Pengunjung (orang) | Luas Area (m ²) |
|----|--------------------------|---|---|--|--|---|-----------------------------|
| 1 | <i>Bar & Chasier</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Memesan • Membayar • Makan & Minum • Mengobrol • Melayani Pesanan & Pembayaran • Menyajikan Pesanan | <ul style="list-style-type: none"> • Meja <i>Bar</i> • <i>Bar Stool</i> • Kursi • Monitor <i>Chasier</i> | <ul style="list-style-type: none"> 1 3 2 1 | <ul style="list-style-type: none"> 1(4x0.8x3) =9.6 3(0.4x0.4) =2.4 2(0.45x0.5)= 0.45 1(0.5x0.2)=0.1 | <ul style="list-style-type: none"> 1 (karyawan) 1 (bartender) 3 (pengunjung) | 16 |
| 2 | <i>Area Café</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Makan & Minum • Mengobrol • Bermain HP | <ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi | <ul style="list-style-type: none"> 8 16 | <ul style="list-style-type: none"> 8(0.7x0.7)=3.92 16(0.4x0.4)=2.56 | 16 (pengunjung) | 16,64 |
| 3 | <i>Hall Billiard</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Makan & Minum • Mengobrol • Bermain <i>Billiard</i> • Mengambil stik <i>billiard</i> • Menaruh | <ul style="list-style-type: none"> • Meja <i>billiard</i> • Kursi • <i>Storage Cabinet</i> • <i>Information board</i> | <ul style="list-style-type: none"> 12 48 12 10 | <ul style="list-style-type: none"> 12(2.3x1.2)=33.1 48(0.45x0.45)=9.72 12(0.5x0.5)=3 10(0.6x0.4)=2.4 | 48 (pengunjung) | 320.04 |



| | | | | | | | |
|---|------------------------------|---|--|---|---|---|--------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • stik <i>billiard</i> • Menyimpan barang • Mencari informasi • Memesan Makan & Minum • Menonton TV | | | | | |
| 4 | <i>VIP room</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Makan & Minum • Mengobrol • Bermain <i>Billiard</i> • Mengambil stik <i>billiard</i> • Menaruh stik <i>billiard</i> • Menyimpan barang • Mencari informasi • Memesan Makan & Minum • Menonton TV | <ul style="list-style-type: none"> • Meja <i>billiard</i> • Kursi • <i>Storage Cabinet</i> • <i>Information board</i> • <i>Mini bar</i> | <p>4</p> <p>16</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>4</p> | <p>$4(2.3 \times 1.2) = 11.04$</p> <p>$16(0.6 \times 0.5) = 4.8$</p> <p>$4(0.5 \times 0.45) = 0.9$</p> <p>$2(0.6 \times 0.4) = 0.48$</p> <p>$4(0.8 \times 0.6) = 1.92$</p> | 16 (pengunjung) | 119.38 |
| 5 | Ruang Turnamen | <ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Minum • Mengobrol • Bermain <i>Billiard</i> • Mengambil stik <i>billiard</i> • Menaruh stik <i>billiard</i> • Menonton turnamen • Merekam Turnamen | <ul style="list-style-type: none"> • Meja <i>billiard</i> • Kursi • Kursi Tribun Penonton | <p>2</p> <p>8</p> <p>84</p> | <p>$2(2.54 \times 1.97) = 10$</p> <p>$8(0.5 \times 0.45) = 1.8$</p> <p>$84(0.35 \times 0.4) = 11.76$</p> | <p>8 (pemain)</p> <p>84 (penonton)</p> <p>2 (wasit)</p> <p>4 (camera man)</p> | 120.25 |
| 6 | <i>Dj & Sound System</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Memutar Musik • Makan & Minum | <ul style="list-style-type: none"> • Meja set DJ • <i>Sound System</i> • Kursi • <i>Mini bar</i> • <i>Bar Stool</i> | <p>1</p> <p>2</p> <p>1</p> <p>1</p> <p>2</p> | <p>$1(0.6 \times 1.2) = 0.72$</p> <p>$2(0.4 \times 0.3) = 0.24$</p> <p>$1(0.4 \times 0.4) = 0.16$</p> <p>$1(0.8 \times 0.6) = 0.48$</p> <p>$2(0.3 \times 0.3) = 0.18$</p> | 1 (karyawan/DJ) | 19.95 |

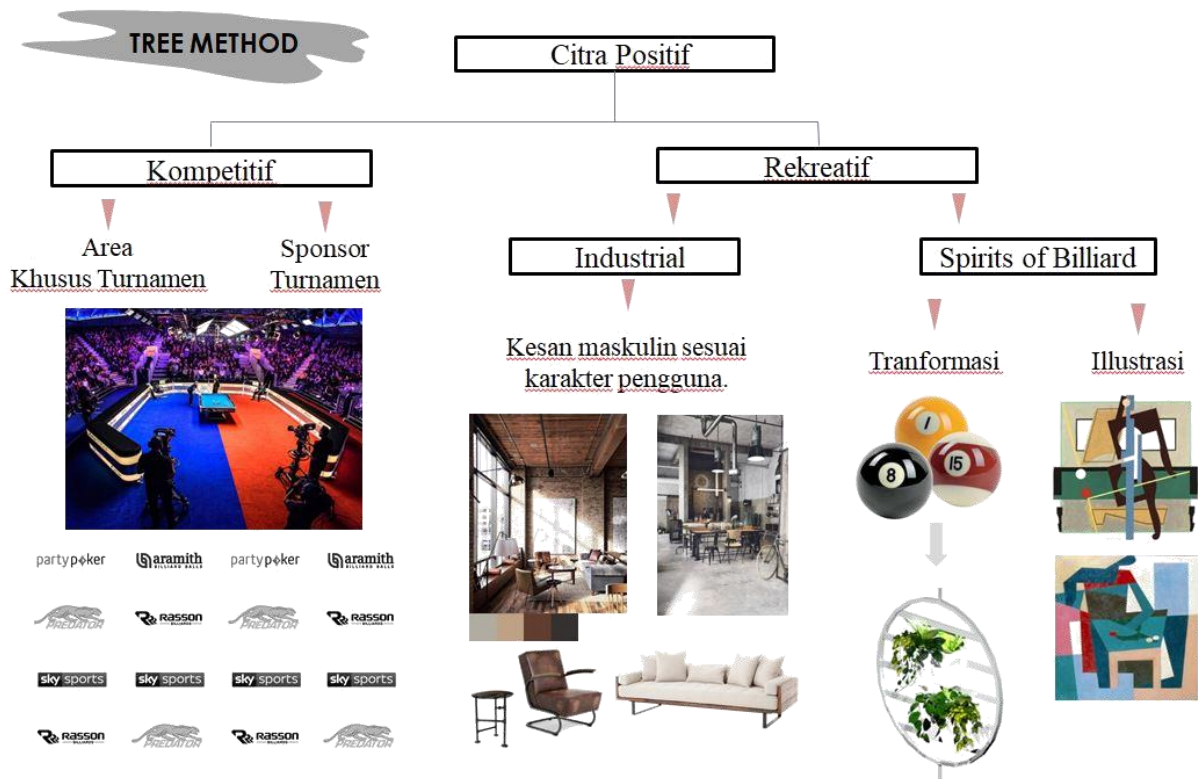


Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif
Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

| | | | | | | | |
|-------|--------------------------|---|---|------------------|---|-------------------------------|-------|
| 7 | Dapur | <ul style="list-style-type: none"> • Mengambil Bahan Masakan • Mengambil Peralatan Masak • Memasak • Mencuci piring | <ul style="list-style-type: none"> • Kitchen set Letter L • Kulkas • Kompor • <i>Wastafel</i> | 1 1 1 1 | $1(0.6 \times 4 \times 2.2) = 5.28$ $1(0.6 \times 1.2) = 0.72$ $1(0.6 \times 0.6) = 0.36$ $1(0.3 \times 0.4) = 0.12$ | 2 (koki) 1 (asisten) | 12.4 |
| 8 | Ruang Admin | <ul style="list-style-type: none"> • Duduk • Menerima Tamu • Menelfon • Bermain Laptop | <ul style="list-style-type: none"> • Kursi Kerja • Meja Kerja • Sofa | 1 1 1 | $1(0.4 \times 0.4) = 0.16$ $1(1.2 \times 0.6) = 0.72$ $1(1.2 \times 0.6) = 0.72$ | 1 (admin) | 13.23 |
| 9 | Toilet | <ul style="list-style-type: none"> • Buang Air • Cuci Tangan | <ul style="list-style-type: none"> • WC • Wastafel | 6 4 | $1(0.3 \times 0.4) = 0.12$ $1(0.3 \times 0.4) = 0.12$ | 6 (pengguna) | 35.52 |
| 10 | Gudang Makanan & Minuman | <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpan Bahan Mentah • Menyimpan Minuman • Mengambil Bahan Mentah • Mengambil Stok Minuman | <ul style="list-style-type: none"> • Kulkas • <i>Set Storage Cabinet</i> | 1 1 | $1(0.6 \times 1.2) = 0.72$ $1(0.6 \times 0.3) = 0.18$ | 2 (karyawan) | 17.74 |
| 11 | Mushola | <ul style="list-style-type: none"> • Ibadah • Mengambil Sarung / Mukena • Menyimpan Sarung / Mukena | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Storage Cabinet</i> | 2 | $2(0.6 \times 0.3) = 0.36$ | 4 (pengguna) | 7.56 |
| TOTAL | | | | 265 | | 200 | 698.7 |



4.4 Konsep Desain



Gambar 38 Tree Method

Dari permasalahan yang telah dianalisa, konsep penerapan nilai Citra Positif yang digunakan perencanaan desain didapatkan dengan menciptakan pusat olahraga billiard yang rekreatif dan kompetitif. Dalam pengaplikasiannya untuk menciptakan pusat olahraga billiard yang rekreatif dibutuhkan style interior yang sesuai dengan karakter pengguna. Dalam hal ini, melalui pendekatan *industrial style* diharapkan sesuai dengan karakter pengguna pusat olahraga billiard yang mayoritas adalah kaum laki-laki. Untuk mewujudkan citra positif, suasana rekreatif dibentuk dengan suasana yang cerah untuk menghindari persepsi negatif yang melekat sebelumnya. Ornamen atau elemen estetis yang ditransformasikan dari bentukan billiard digunakan pada ruangan untuk meningkatkan semangat bermain billiard para pengunjung.

Untuk menciptakan pusat olahraga billiard yang kompetitif, perlu adanya area khusus untuk penyelenggaraan suatu kompetisi dengan memperhatikan standar-standar serta regulasi yang telah diatur. Acuan regulasi dan standar-standar



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

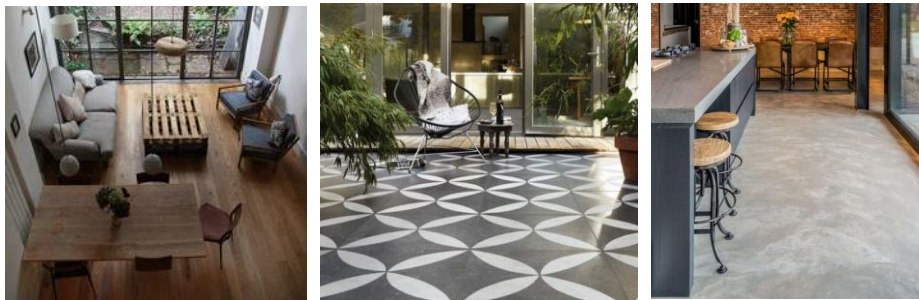
menggunakan aturan resmi dari organisasi-organisasi billiard seperti WPA (*World Pool Association*).

4.5 Aplikasi Konsep Desain

4.5.1 Konsep Lantai

Lantai merupakan salah satu bagian dari elemen interior yang dapat bertugas sebagai pembatas virtual antar ruangan atau pembentuk alur/sirkulasi pengguna, pada area indoor lantai sering kali digunakan sebagai pembatas area tertentu sehingga dapat memberikan informasi secara tersirat kepada pengguna ruangan. Selain itu, lantai juga dapat mengubah suasana sebuah ruangan sehingga dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna.

Pada ruangan *billiard*, lantai yang digunakan adalah lantai yang dapat menyerap dingin sehingga ruangan *billiard* tetap sejuk meskipun berada di daerah yang panas seperti di Surabaya. Lantai yang dipilih pada area *billiard* menggunakan material yang tahan lama, serta ramah lingkungan. Maksud dan tujuannya adalah agar meminimalisir kerusakan akibat aktivitas olahraga dan juga untuk mendukung suasana yang nyaman bagi pengguna. Material-material seperti yang dibahas diatas sebagai contoh adalah lantai beton, parket kayu, tegel, dan batu alam.



Gambar 39 Contoh Aplikasi Konsep Lantai

(Sumber: Pinteres, 2018)

4.5.2 Konsep Dinding

Dinding merupakan elemen interior yang dapat bertugas sebagai pembatas ruangan satu dengan ruangan yang lainnya. Dinding adalah eleme ruangan yang dapat difunngsikan sebagai pembentuk suasana ruangan sehingga dapat mempengaruhi psikologi penggunaanya.



Pada ruangan *billiard* ini dinding difungsikan sebagai pembentuk susasana pembangkit semangat bermain *billiard* dengan menambahkan beberapa elemen estetis yang berhubungan dengan *billiard*. Untuk material yang digunakan pada dinding ruangan *billiard* adalah material yang dapat mereduksi panas seperti material-material alami, batu-bata ekspos, batu alam ekspos, dan panel kayu. Tujuan pemilihan material dinding ini adalah untuk mengurangi penggunaan pendingin ruangan seperti AC (*air conditioner*), sehingga memanfaatkan penghawaan alami agar lebih ramah lingkungan.



Gambar 40 Contoh Aplikasi Konsep Dinding

(Sumber: Pinterest, 2018)

4.5.3 Konsep Plafon

Pada plafon ruangan *billiard* menggunakan pola geometris yang akan diaplikasikan di *runagan Hall Billiard* dan ruangan VIP. Plafon dibiarkan apa adanya dengan cara diekpos kemudian diberikan tambahan seperti panel kayu, besi, dan hollow sebagai elemen estetis. Hal ini dimaksudkan untuk membuat plafon tidak monoton dan juga memberikan pembeda pada setiap area pada pusat olahraga *billiard*.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.



Gambar 41 Contoh Aplikasi Konsep Plafon

(Sumber: Pinterest, 2018)

4.5.4 Furnitur

Meja *billiard*, rak stik *billiard*, kursi, dan sofa merupakan furnitur yang paling utama dibutuhkan pada ruangan *billiard*, untuk menunjang aktivitas dan kebutuhan pengunjung pusat olahraga *billiard*. Furnitur tersebut dibedakan menjadi 3 tipe untuk kelas reguler, VIP, dan untuk Area khusus turnamen. Pada area reguler, pemilihan furnitur yang digunakan adalah furnitur yang santai dan tidak kaku. Untuk area VIP dibuat lebih elegan dengan pemilihan bentuk dan material yang lebih eksklusif, sedangkan pada area turnamen menggunakan furnitur yang *simple* dan dapat membuat pemain lebih fokus.



Gambar 42 Contoh Sofa Reguler

(Sumber: Pinterest, 2018)



Gambar 43 Contoh Sofa VIP

(Sumber: Pinterest, 2018)



Gambar 44 Contoh Kursi Turnamen

(Sumber: Pinterest, 2018)

4.5.5 Skema Warna

Warna dominan yang akan diterapkan pada interior pusat olahraga *billiard* adalah warna yang memberikan kesan cerah pada ruangan sehingga dapat membuat suasana ruangan menjadi lebih cerah dan tidak remang-remang seperti tempat billiard pada umumnya. Selain itu warna yang digunakan adalah warna Strike Pool & Café yang tetap dipertahankan agar kesan Strike yang sudah melekat dengan warna merah dan hitam tidak hilang. Namun warna merah dan hitam ini hanya sebagai aksentuasi yang mempertegas identitas Strike.

Untuk warna dominan yang digunakan adalah warna netral seperti, putih, hitam, coklat, sehingga memberikan suasana yang sejuk dan tenang. Kemudian warna-warna industrial seperti warna merah bata, kuning tembaga, coklat tua, dan abu-abu.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.



Gambar 45 Skema Warna

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2018)

4.5.6 Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang akan diterapkan pada interior *billiard* adalah dengan memaksimalkan pencahayaan alami (pagi sampai sore hari) yang dibantu dengan pencahayaan buatan (malam hari). Penggunaan jendela lebar membuat intensitas cahaya yang masuk pada ruangan lebih banyak dan membuat ruangan menjadi terasa lebih cerah dan sejuk. Pencahayaan pada ruangan juga dibantu dengan pencahayaan buatan yaitu, *general light*, *task light*, dan *Accent light*.



Gambar 46 Aplikasi Konsep Pencahayaan

(Sumber: pinterest, 2018)



4.5.7 Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang akan diterapkan adalah penghawaan alami dan buatan. Dengan menggunakan jendela lebar yang dapat dibuka, dapat membuat terjadinya pertukaran udara sehingga udara didalam ruangan tetap baik. Selain itu penggunaan penghawaan buatan seperti AC dan *exhaust fan* dapat menyejukan udara panas dan membantu proses pertukaran udara menjadi lebih maksimal.

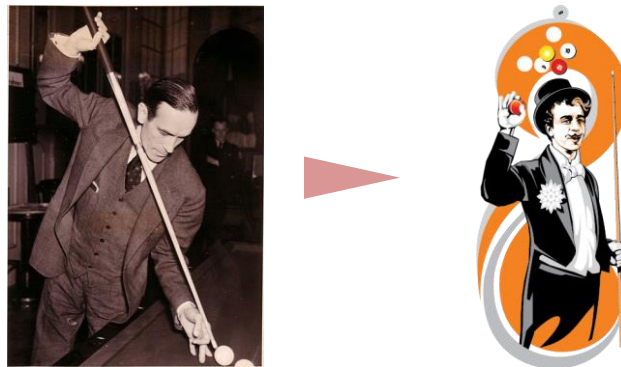


Gambar 47 Aplikasi Konsep Penghawaan

(Sumber: pinterest, 2018)

4.5.8 Suasana

Pada interior ruangan *billiard*, suasana diambil dari *billiard* itu sendiri dengan cara diaplikasikan melalui mural dan ilustrasi pada dinding. Tujuan dari konsep tersebut adalah agar tercipta suasana *billiard* yang dapat meningkatkan semangat serta konsentrasi pemain *billiard*.



Gambar 48 Aplikasi Konsep Suasana



**Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif
Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.**

Halaman ini sengaja dikosongkan.

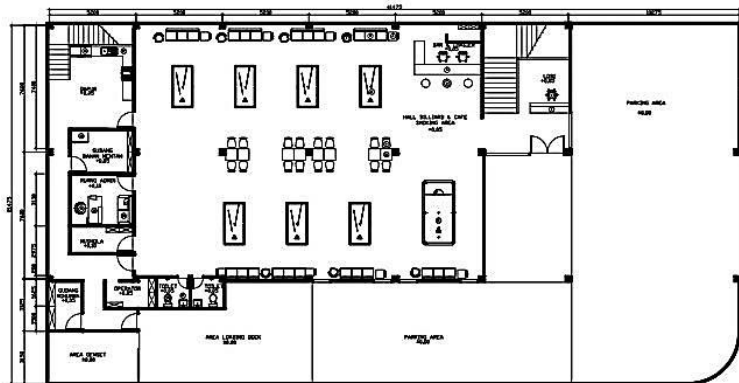


BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN

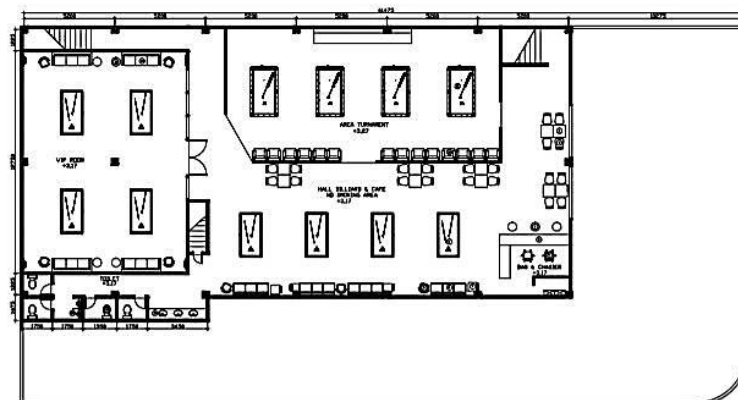
5.1 Alternatif Layout

Layout Eksisting pada Strike Pool & Café, konfigurasi, sirkulasi, serta aksesibilitas antar ruang kurang optimal. Jarak antara meja *billiard* satu dengan lainnya kurang ergonomis sehingga dapat mengganggu kenyamanan pengguna saat beraktifitas. Selain itu, *zoning area* antara ruang regular, VIP, area turnamen kurang jelas dan membingungkan pengunjung.

5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 49 *Layout* Alternatif 1 Lantai 1



Gambar 50 *Layout* Alternatif 1 Lantai 2



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

Dari Alternatif *Layout* 1 diatas, adapun analisa kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut :

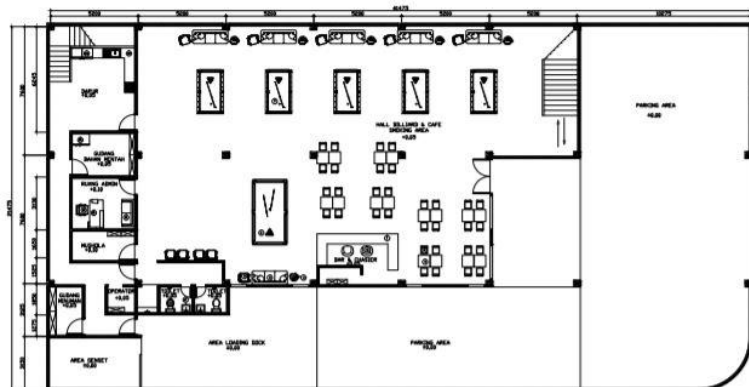
A. Kelebihan :

- Jumlah meja *billiard* regular terdapat 12 buah, sehingga dapat lebih banyak menampung pengunjung.
- Terdapat area café yang terletak diantara area meja *billiard*, sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan aktivitas makan dan minum.
- Terdapat area VIP dan area Turnamen di lantai 2.

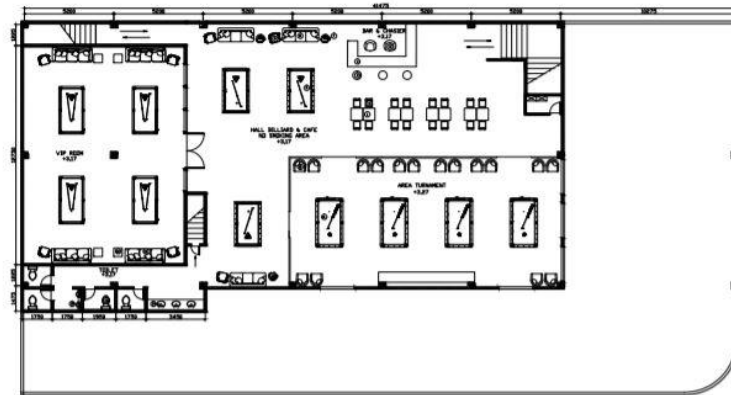
B. Kekurangan :

- Pada lantai 1, letak *bar* dan *chasier* sedikit masuk kedalam setelah pintu masuk, sehingga terkesan kurang menyambut pengunjung.
- Area meja penjaga terlalu luas untuk skala aktivitas 1 orang penjaga yang bertugas mengawasi monitor CCTV.
- Sirkulasi di lantai 2, khususnya pada area regular dan turnamen kurang maksimal untuk mengantisipasi bertambahnya volume penonton pada saat turnamen.

5.1.2 Alternatif *Layout* 2



Gambar 51 *Layout* Alternatif 2 Lantai 1



Gambar 52 *Layout* Alternatif 2 Lantai 2

Dari Alternatif *Layout* 2 diatas, adapun analisa kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut :

A. Kelebihan :

- Jumlah meja café lebih banyak dari alternatif 1, sehingga dapat lebih banyak menampung pengunjung.
- Terdapat area café yang terletak didekat area turnamen sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk menonton turnamen.

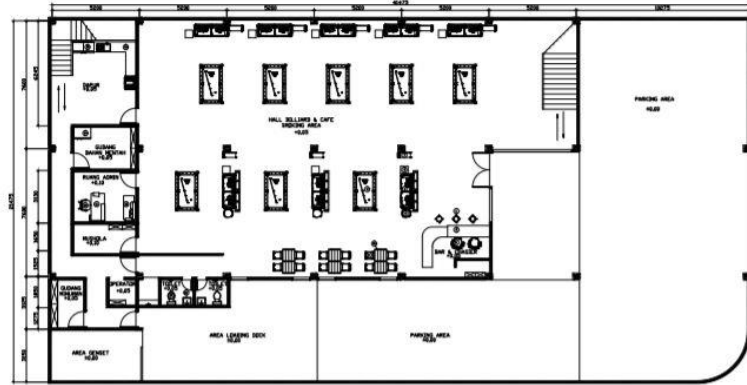
B. Kekurangan :

- Pada lantai 1, letak bar dan chasier sedikit masuk kedalam setelah pintu masuk, sehingga terkesan kurang menyambut pengunjung.
- Jumlah meja *billiard* berkurang, sehingga dapat mengurangi jumlah pengunjung Strike.

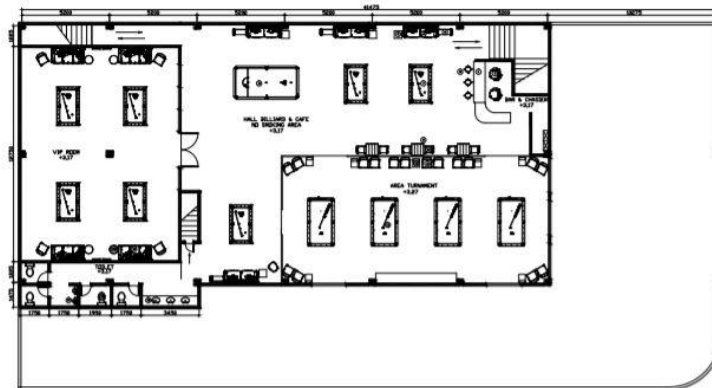


Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

5.1.3 Alternatif *Layout* 3



Gambar 53 *Layout* Alternatif 3 Lantai 1



Gambar 54 *Layout* Alternatif 3 Lantai 2

Dari Alternatif *Layout* 2 diatas, adapun analisa kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut :

A. Kelebihan :

- Jumlah meja *billiard* regular terdapat 12 buah, lebih banyak dari alternatif 2.
- Terdapat area café yang terletak diantara area meja *billiard*, sehingga dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan aktivitas makan dan minum.
- Terdapat area VIP dan area Turnamen di lantai 2.

B. Kekurangan :



- Ukuran meja *billiard* regular yang digunakan lebih kecil, sehingga dapat mengurangi kepuasan pengunjung yang ingin bermain *billiard*.
- Sirkulasi di lantai 2, khususnya pada area regular dan turnamen kurang maksimal untuk mengantisipasi bertambahnya volume penonton pada saat turnamen.

5.1.4 Pemilihan Alternatif *Layout*

Tabel 5.1 Weighted Method

| | Kriteria | A | B | C | D | Jumlah | Rank | Mark | Bobot Relatif |
|-------|---------------|---|---|---|---|--------|------|------|---------------|
| A | Fasilitas | - | 1 | 1 | 1 | 3 | I | 90 | 0.35 |
| B | Zoning Area | 0 | - | 0 | 1 | 1 | III | 60 | 0.23 |
| C | Sirkulasi | 1 | 0 | - | 1 | 2 | II | 80 | 0.31 |
| D | Aksesibilitas | 0 | 0 | 0 | - | 0 | IV | 30 | 0.11 |
| Total | | | | | | | | 260 | 1 |

Keterangan :

- 1 : Lebih penting
- 0 : Tidak Lebih penting
- : Tidak dapat dibandingkan
- 8-10 : Sangat Baik
- 6-7 : Baik
- 4-5 : Cukup
- 1-3 : Kurang

| Objective | Bobot | Parameter | Alternatif 1 | | | Alternatif 2 | | | Alternatif 3 | | |
|---------------|-------|--|--------------|---|-------|--------------|------|------|--------------|---|------|
| | | | M | S | V | M | S | V | M | S | V |
| Fasilitas | 0.35 | • Jumlah perlengkapan billiard (Meja, Stick, dan Bola) | Baik | 7 | 2.45 | Baik | 6 | 2.1 | Sangat Baik | 9 | 3.15 |
| | | • Kebutuhan ruang sesuai aktivitas pengguna | Baik | 7 | 2.45 | Baik | 6 | 2.1 | Baik | 7 | 2.45 |
| Sirkulasi | 0.31 | • Jarak antar meja billiard | Baik | 6 | 1.86 | Baik | 6 | 1.86 | Baik | 7 | 2.17 |
| | | • Alur keluar masuk pengunjung | Cukup | 5 | 1.55 | Cukup | 4 | 1.24 | Baik | 6 | 1.86 |
| Zoning Area | 0.23 | • Pembagian area sesuai aktivitas pengguna. | Baik | 6 | 1.38 | Cukup | 5 | 1.15 | Baik | 7 | 1.84 |
| Aksesibilitas | 0.11 | • Kemudahan akses pengunjung ke setiap area. | Cukup | 4 | 0.44 | Kurang | 3 | 0.33 | Baik | 6 | 0.66 |
| | | • Efektifitas ruang gerak karyawan dalam area kerja. | Cukup | 5 | 0.55 | Cukup | 5 | 0.55 | Cukuo | 4 | 0.44 |
| Total | | | | | 10.68 | | 9.33 | | 12.57 | | |

Berdasarkan tabel *weighted method* diatas, alternatif yang memiliki nilai terbesar adalah alternatif yang memiliki desain yang lebih optimal dari segi fasilitas, sirkulasi dan zoning area. Jadi, alternatif desain terpilih yang akan dikemangkan adalah alternatif desain 3.



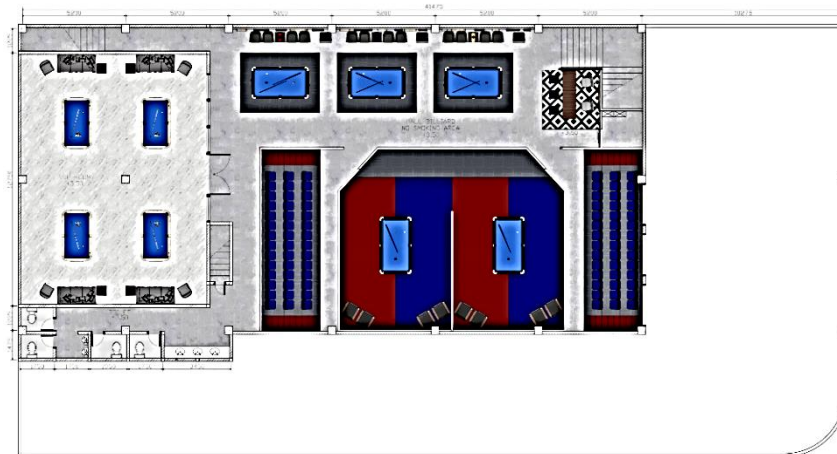
Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

5.2 Pengembangan Alternatif *Layout* Terpilih

Alternatif *layout* terpilih yang akan dikembangkan adalah alternatif desain 3 dengan penggabungan beberapa bagian yang diambil dari kelebihan masing-masing alternatif 1,2, dan 3. Seperti penambahan area turnamen pada *hall billiard* sebagai pendukung nilai kompetitif yang akan diterapkan pada desain. Berikut merupakan hasil dari pengembangan alternatif *layout* terpilih yaitu alternatif layout 3:



Gambar 55 Denah Keseluruhan Lt. 1 Terpilih



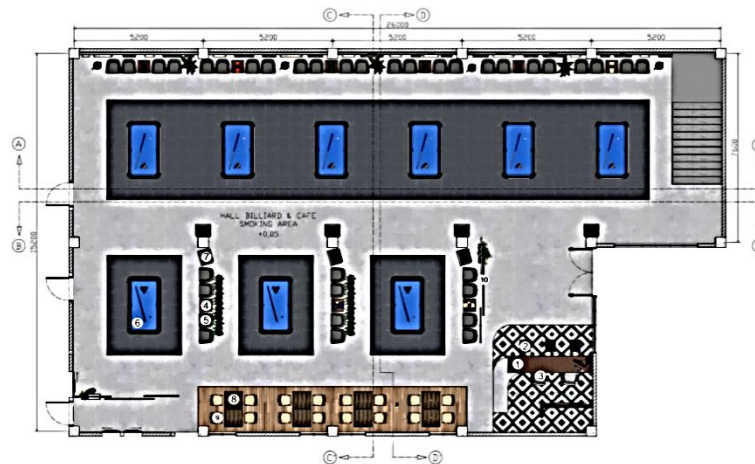
Gambar 56 Denah Keseluruhan Lt. 2 Terpilih



5.3 Pengembangan Desain Area Terpilih 1

Desain area terpilih 1 adalah area hall billiard. Pada area terpilih 1 ini terdapat beberapa area di dalamnya yaitu area reguler dan *cafe billiard*. Aktifitas yang dapat dilakukan pada area terpilih 1 ini diantaranya adalah bermain *billiard*, dan melakukan segala jenis bentuk pemesanan baik makanan maupun minuman serta melakukan pembayaran.

5.3.1 Deskripsi *Layout* Furnitur



Gambar 57 Denah Area Terpilih 1

Area terpilih 1 pada Gambar 5.9, di dalamnya terdapat area reguler *billiard* dan cafe. Pada area reguler *billiard* terdapat 9 meja *billiard* yang memiliki dimensi 8 kaki yang di sampingnya terdapat kursi untuk para pemain *billiard*. Pada area cafe terbagi menjadi 2 area, diantaranya area kasir dan area makan. Area kasir pada cafe terdapat 3 buah bar stool dengan 1 meja bar yang dapat digunakan juga sebagai meja kasir, sedangkan pada area makan terdapat 4 meja makan yang masing-masing meja terdapat 4 buah kursi makan.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

5.3.2 Deskripsi Gambar 3D



Gambar 58 Perspektif Area Terpilih 1

Pada Gambar 5.10 untuk mendapatkan kesan rekreatif, desain dari area terpilih 1 ini dibuat lebih santai dengan penggunaan meja *billiard* yang lebih kecil dan penggunaan material elemen interior ramah lingkungan sehingga diharapkan dapat membuat nyaman pengunjung.

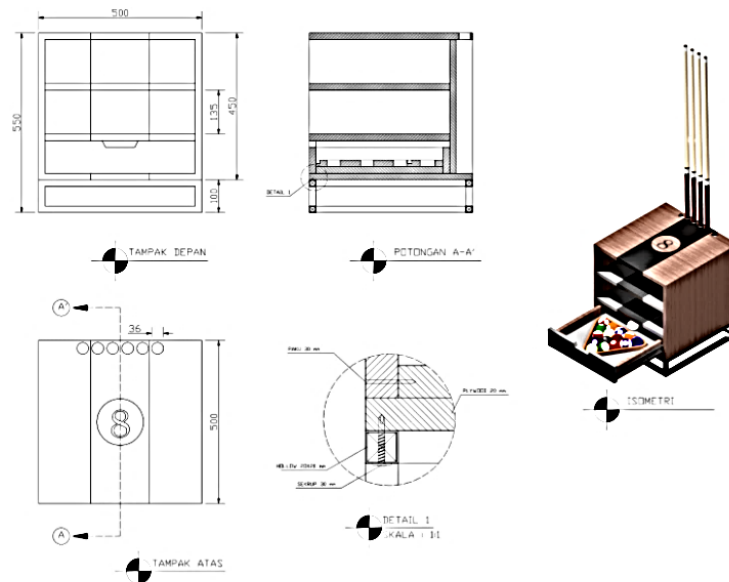


Penambahan fasilitas tambahan seperti TV, dan *Information board*, diharapkan mampu menambah nilai rekreatif pada tempat *billiard*. *Information board* pada setiap area meja *billiard* sebagai pengganti *score girl* diharapkan dapat membantu mewujudkan citra positif pada tempat billard.

Untuk mendapatkan nilai kompetitif, pada area terpilih 1 ini terdapat *advertising board* sebagai media untuk promosi dan media untuk mengajak para pengunjung mengikuti *event-event* yang akan diselenggarakan (kejuaraan, lomba, turnamen).

5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

A. Detail Furnitur



Gambar 59 Detail Furnitur Area Terpilih 1

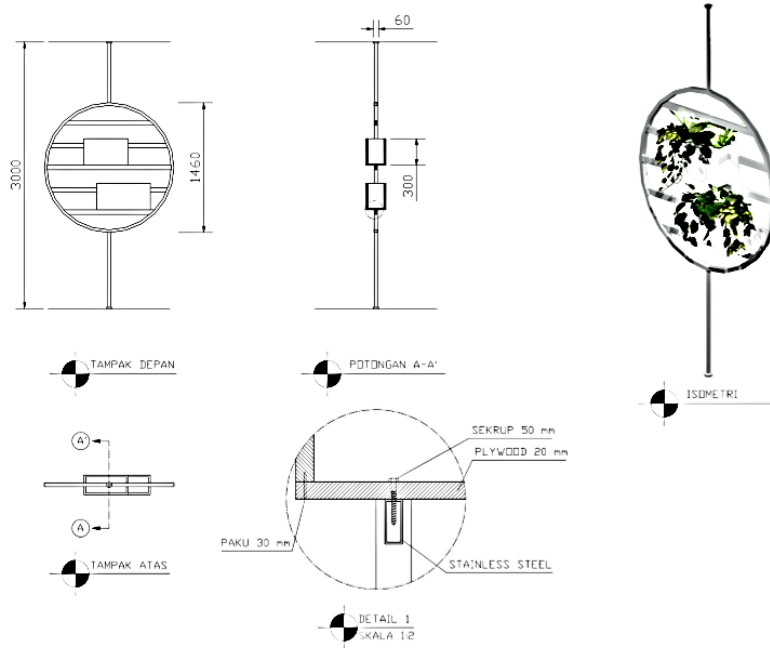
Detail furnitur area terpilih 1 pada Gambar 5.11 merupakan *side table* yang terdapat pada area bermain *billiard*. *Storage* tersebut berfungsi sebagai tempat penyimpanan bola *billiard* dan *stick billiard*. Desain meja ini terinspirasi dari bola *billiard* yang terdapat angka pada setiap permukaan yang berwarna berbeda di setiap bola. Sehingga pengaplikasian pada *side table* ini terdapat pada bagian tengah permukaan meja dengan bentukan persegi tepat pada tengah dan terdapat angka dengan warna berbeda di setiap meja.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

Material yang digunakan adalah menggunakan *plywood* dengan *finishing* HPL motif kayu dan kaki side table terbuat dari besi. Material tersebut sebagai pengaplikasian *industrial style* yang diterapkan pada desain.

B. Detail Elemen Estetis



Gambar 60 Detail Elemen Estetis Area Terpilih 1

Elemen estetis yang terdapat di area terpilih 1 pada Gambar 5.12 adalah partisi berbentuk lingkaran dengan tambahan pot bunga ditengah sehingga dapat diletakkan tanaman yang menjuntai kebawah sebagai pembatas ruangan. Bentuk lingkaran pada partisi didapatkan dari bentukan bola *billiard* yang kemudian di transformasikan menjadi sebuah partisi dengan pola *stripe*.

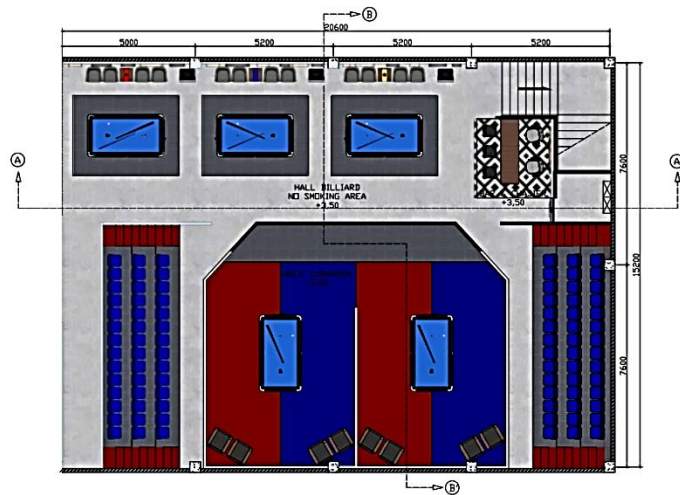
5.4 Pengembangan Desain Area Terpilih 2

Desain area terpilih 2 adalah *no smoking billiard area* dan area turnamen. Pada area terpilih 2 ini di dalamnya terdapat beberapa area diantaranya area turnamen yang juga terdapat area penonton. Area *billiard* reguler yang juga terdapat area bar.

Aktivitas yang dapat dilakukan pengunjung di dalam area terpilih 2 ini yaitu melakukan turnamen, menonton turnamen, bermain *billiard* dan melakukan pemesanan dan pembayaran makanan dan minuman.



5.4.1 Deskripsi *Layout* Furnitur



Gambar 61 Denah Area Terpilih 2

Area terpilih 2 pada Gambar 5.13, di dalamnya terdapat beberapa area, diantaranya adalah area turnamen yang terdapat area penonton sedangkan pada *no smoking billiard area* terdapat area bar sekaligus area kasir. Pada area turnamen terdapat 2 meja *billiard* berukuran 9 kaki yang masing-masing meja terdapat 4 buah kursi untuk setiap tim yang bertanding. Perbedaan rencana lantai pada setiap meja menandakan batas area untuk tim yang bertanding. Terdapat kursi penonton pada tribun sebanyak 42 kursi di sisi kanan dan 42 kursi di sisi kiri.

Pada area *billiard* reguler non smoking terdapat 3 meja *billiard* berukuran 8 kaki yang terbagi menjadi 3 area dan masing-masing area meja terdapat 4 buah kursi dan 1 *side table*. Sedangkan pada area bar terdapat 3 kursi bar, 1 meja bar sekaligus meja kasir dan 2 kursi untuk *bartender*. Area bar dibedakan dengan rencana lantai yang menggunakan keramik motif dengan bentuk bersegi berwarna hitam dan putih.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

5.4.2 Deskripsi Gambar 3D



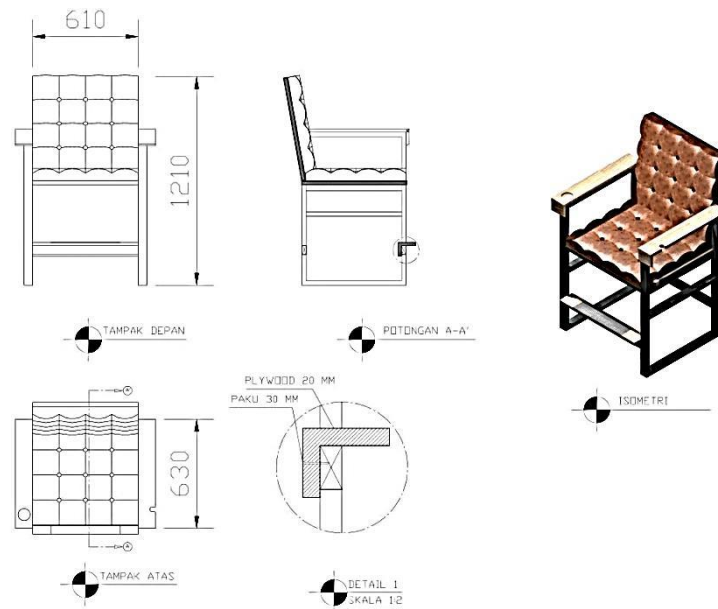
Gambar 62 Perspektif Area Terpilih 2



Pada Gambar 5.14, untuk mendapatkan kesan rekreatif, desain dari area terpilih 2 masih bernuansa sama seperti pada area terpilih 1, santai namun menggunakan meja billiard yang lebih besar. Meja dengan ukuran 9 kaki digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung yang ingin bermain dengan lebih berkonsentrasi dan serius. Pada area terpilih 2 ini terdapat area khusus turnamen dengan 2 area bermain, dan tribun penonton dengan kapasitas 84 orang. Area khusus ini ditambahkan untuk mewujudkan tempat billiard yang lebih kompetitif. Berdasarkan masukan penguji pada saat Sidang Akhir, *ceiling* area turnamen ditambahkan plafond 30 cm dari gording dengan tujuan untuk meminimalisir panas pada ruangan. Selain itu, pada bagian jendela ditambahkan *vertical blind* agar pada saat turnamen dilaksanakan cahaya yang masuk kedalam ruangan tidak menyilaukan.

5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

A. Detail Furnitur



Gambar 63 Detail Furnitur Area Terpilih 2

Detail furnitur area terpilih 2 pada Gambar 5.15 merupakan kursi turnamen yang terdapat pada area turnamen *billiard*. Kursi tersebut berfungsi sebagai tempat atlet *billiard*. Desain meja ini dibuat lebih fungsional dengan penambahan sandaran *stick* billiard pada *armrest*-nya, dan juga terdapat cup holder dibagian

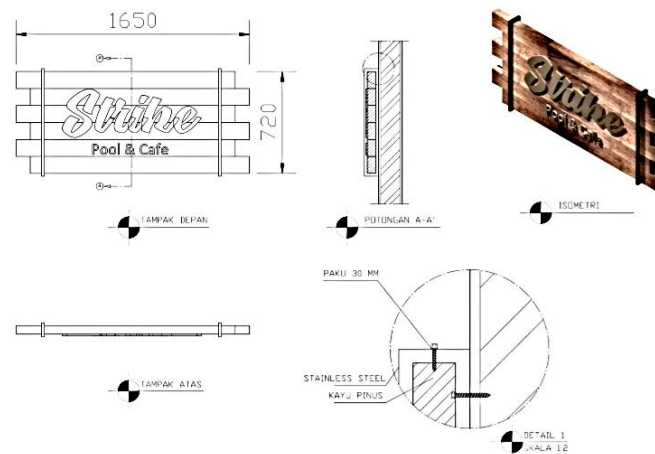


Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

armrest yang lain. terinspirasi dari bola billiard yang terdapat angka pada setiap permukaan yang berwarna berbeda di setiap bola.

Material dudukan kursi ini dilapisi dengan kulit sintetis, dan *armrest* terbuat dari kayu, kemudian rangka kursi menggunakan besi galvanis. Material tersebut dipilih sebagai pengaplikasian *industrial style* yang diterapkan pada desain.

B. Detail Elemen Estetis



Gambar 64 Detail Elemen Estetis Area Terpilih 2

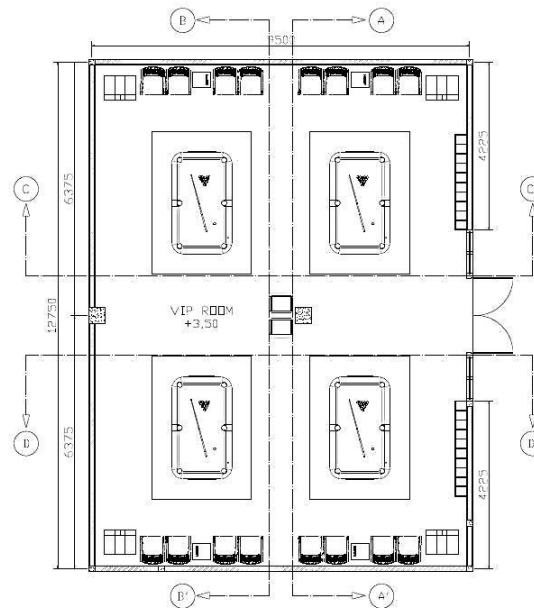
Elemen estetis yang terdapat di area terpilih 2 pada Gambar 5.16 adalah *sign age* dengan tulisan Strike. Material yang digunakan adalah balok kayu dan besi. Elemen estetis ini digunakan pada area *bar&cashier* untuk menyambut pengunjung yang datang.

5.5 Pengembangan Desain Area Terpilih 3

Desain area terpilih 3 adalah area VIP. Pada area terpilih 3 ini di dalamnya hanya terdapat sedikit meja *billiard* agar terkesan luas dan lebih eksklusif. Aktivitas yang dapat dilakukan pengunjung di dalam area terpilih 3 ini yaitu bermain *billiard* dan melakukan pemesanan dan pembayaran makanan dan minuman.



5.5.1 Deskripsi *Layout* Furnitur



Gambar 65 Denah Area Terpilih 3

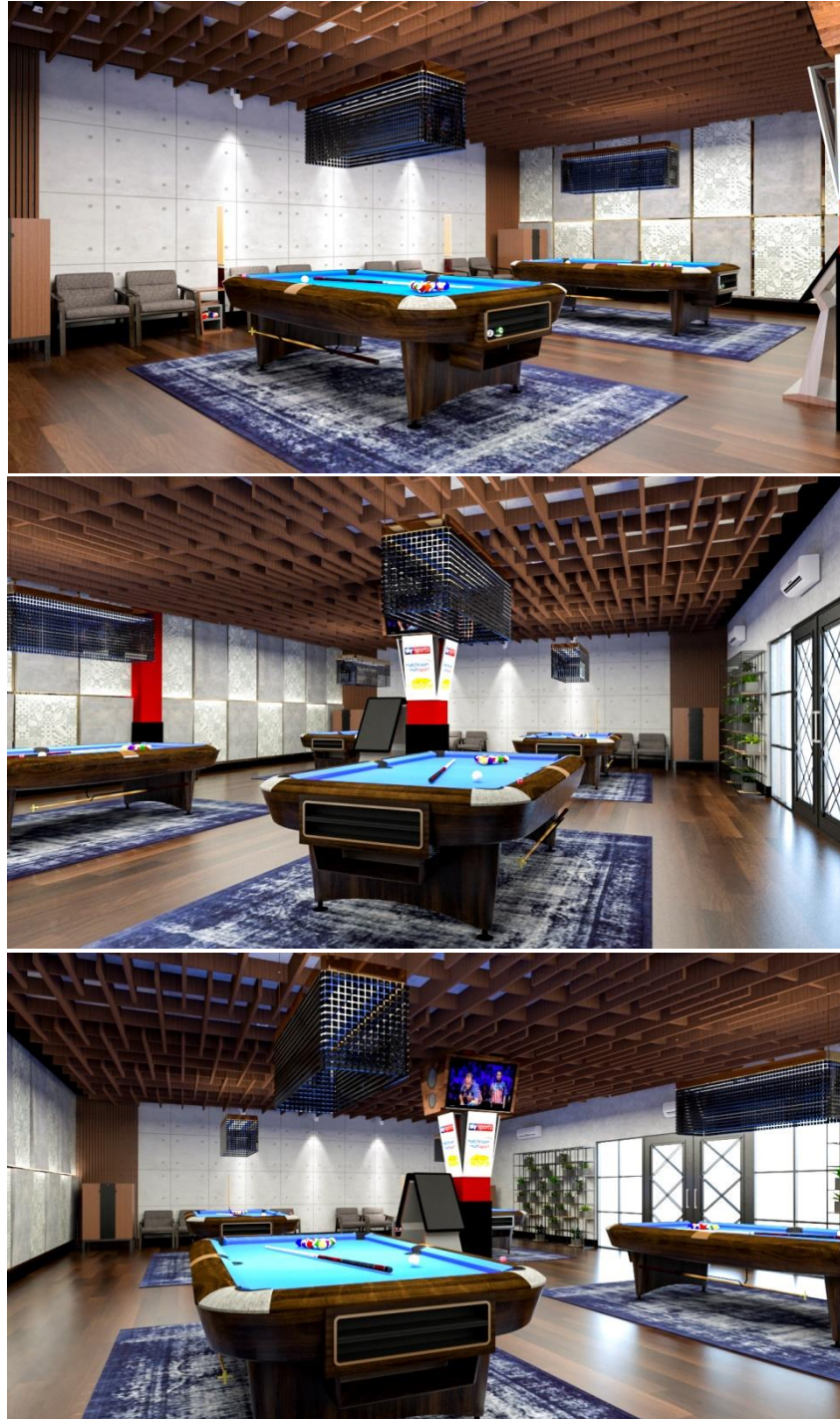
Area terpilih 3 pada Gambar 5.17, terdapat 4 meja billiard berukuran 8 kaki yang masing-masing meja terdapat 4 buah kursi untuk setiap pengunjung. Selain itu terdapat kabinet *mini bar* sebagai fasilitas tambahan khusus yang hanya terdapat di area ini.

Pada area juga terdapat *information board* untuk membantu berjalannya permainan *billiard*, serta sebagai media pemesanan makanan dan minuman.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

5.5.2 Deskripsi Gambar 3D



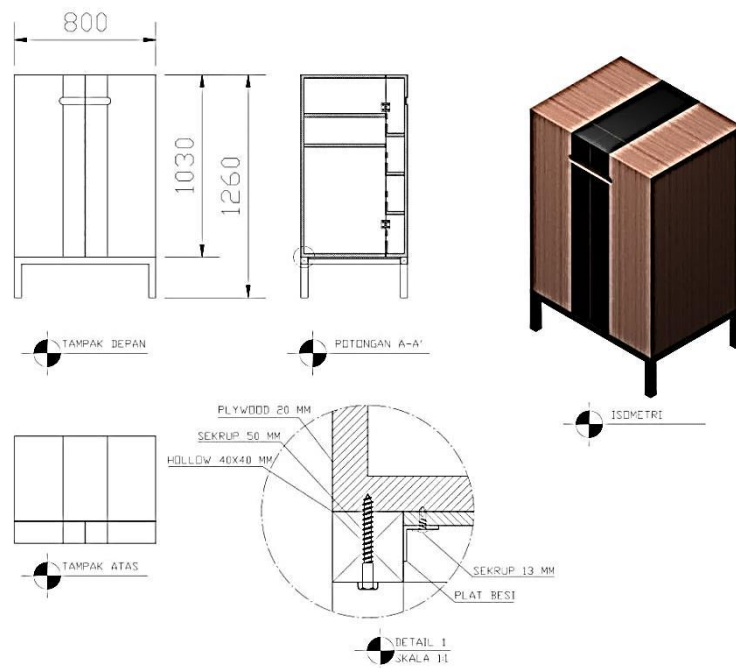
Gambar 66 Perspektif Area Terpilih 3



Pada Gambar 5.18, untuk mendapatkan kesan rekreatif, desain dari area terpilih 3 menggunakan kursi yang lebih santai, lantai menggunakan kayu parket dan juga penggunaan karpet pada area bermain *billiard*. Meja *billiard* pada area ini menggunakan meja ukuran 8 kaki yang terkesan lebih santai, dengan material kayu yang lebih eksklusif. Jumlah meja pada area ini hanya terdapat 4 meja agar sirkulasinya lebih luas sehingga pengunjung mendapatkan kualitas bermain yang lebih baik. Berdasarkan masukan dari penguji pada saat Sidang Akhir, pada area ini ditambahkan lagi fasilitas tambahan seperti musik yang diputar melalui *headset*, fasilitas *video game*, fasilitas karaoke, atau fasilitas rekreatif lainnya sehingga dapat memberikan fasilitas yang lebih dan dapat menghibur pengunjung.

5.5.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

A. Detail Furnitur



Gambar 67 Detail Furnitur Area Terpilih 3

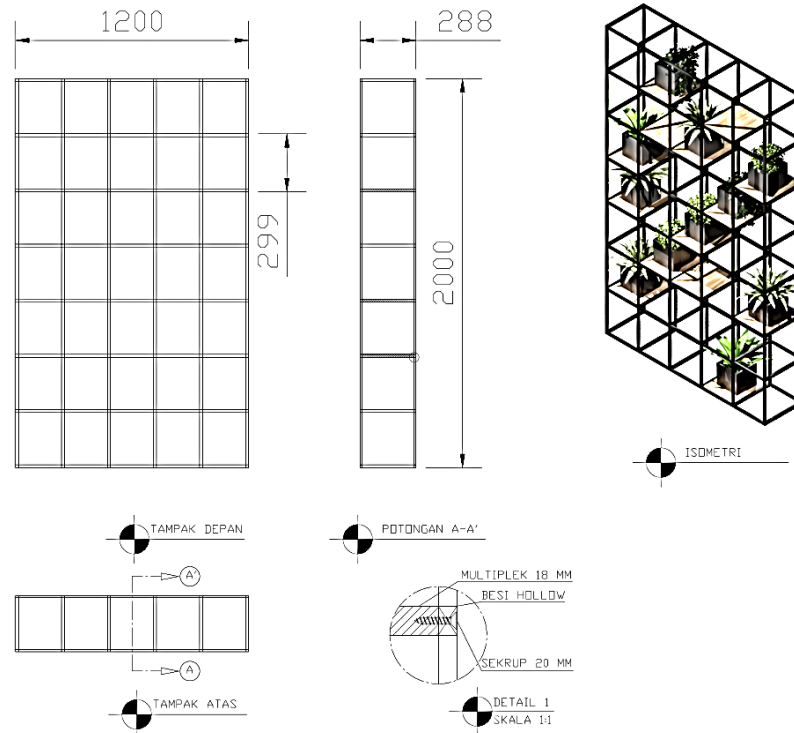
Detail furnitur area terpilih 3 pada Gambar 5.19 merupakan *mini bar* kabinet yang terdapat pada area VIP. Kabinet tersebut berfungsi sebagai tempat penyimpanan barang, juga makanan dan minuman yang disediakan untuk meja VIP. Desain meja ini dibuat lebih fungsional, kabinet ini cukup untuk memuat kulkas mini untuk mendinginkan minuman.



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

Material kabinet ini menggunakan kayu *plywood* yang dilapisi HPL, kemudian rangka kabinet menggunakan besi galvanis. Material tersebut dipilih sebagai pengaplikasian *industrial style* yang diterapkan pada desain.

B. Detail Elemen Estetis



Gambar 68 Detail Elemen Estetis Area Terpilih 2

Elemen estetis yang terdapat di area terpilih 3 pada Gambar 5.20 adalah rak tanaman hias. Material yang digunakan adalah papan kayu dan besi. Elemen estetis ini digunakan sebagai dekorasi ruangan dan juga dapat membantu proses pernyaringan udara pada ruangan melalui tanaman-tanamannya.



BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan perencanaan Redesain Interior Strike Pool & Café, maka adapun kesimpulan yang dapat diambil antara lain adalah sebagai berikut:

1. *Billiard* merupakan suatu cabang olahraga bergengsi yang memiliki potensi untuk mengharumkan nama bangsa hingga manca negara. Jika *image* negatif pada olahraga *billiard* dapat dihilangkan dan dapat diubah maka jumlah peminat dapat meningkat dari berbagai kalangan, sehingga dapat mencetak atlet-atlet *billiard* professional dengan kemampuan yang bersaing.
2. Pengaplikasian konsep Nilai Citra Positif didapatkan melalui desain tempat *billiard* yang rekreatif dan kompetitif.
3. Pengaplikasian konsep rekreatif didapatkan dengan pembentukan suasana interior yang lebih cerah melalui pendekatan *industrial style* dengan tema semangat bermain *billiard*. Selain itu pemilihan furniture yang lebih santai seperti meja *billiard* dengan ukuran yang lebih kecil, dan juga pemilihan material ramah lingkungan atau material alami agar membuat pengunjung merasa lebih nyaman.
4. Pengaplikasian konsep kompetitif didapatkan melalui penambahan fasilitas khusus area turnamen sehingga dapat menyelenggarakan kegiatan kejuaraan sesuai spesifikasi dan persyaratan kompetisi yang berlaku.
5. Konsep Penerapan Nilai Citra Positif ini diharapkan dapat mengembalikan *image* olahraga *billiard* kepada masyarakat sebagai sebuah cabang olahraga yang kompetitif dan dapat bersaing hingga tingkat internasional.

6.2 Saran

Sebagai pengembangan teori dan kajian mengenai desain interior tempat *billiard*, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam upaya untuk melakukan perencanaan desain interior tempat *billiard* diharapkan untuk memperhatikan dahulu perkembangan olahraga *billiard* yang sedang terjadi di masyarakat. Karena hal tersebut sangat berpengaruh untuk



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

menganalisa permasalahan dalam menentukan tujuan perencanaan desain interior tempat *billiard*.

2. Standar-standar dan desain interior pada tempat *billiard* harus diperhatikan agar tidak mengurangi kenyamanan dan keamanan bermain *billiard* bagi pengguna.
3. Regulasi olahraga *billiard* yang telah diatur oleh organisasi *billiard* tertentu seperti *World Pool Association* (WPA) tetap diperhatikan sebagai pedoman dalam perencanaan tempat olahraga *billiard* dengan kebutuhan khusus seperti penyelenggaraan sebuah kejuaraan atau turnamen.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsitag. (2017, 07 Desember). “Konsep Desain Arsitektur Industrial”. [Online] Available: <https://www.arsitag.com>. [Diakses 2018]
- [2] "Berita Billiard," in *Majalah Olahraga Edisi 54*, 54 ed., 2005.
- [3] Christiarga, FG. 2011. Desain Interior Tempat Billiard “Strike” Surabaya Dengan Nuansa Gothic [Tugas Akhir]. Surabaya [ID]: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- [4] <http://e-journal.uajy.ac.id/256/2/1KOM03381.pdf>
- [5] <http://e-journal.uajy.ac.id/7103/4/3TA13262.pdf>
- [6] <http://repository.uin-suska.ac.id/4248/3/BAB%20II.pdf>
- [7] <http://sinta.ukdw.ac.id/sinta/resources/sintasrv/getintro/intro.pdf>
- [8] <http://sman1beber.sch.id/home/readmore/116&strip=1&vwsrc=0>
- [9] Imania Desain, “Peran Pencahayaan dalam Interior Rumah”, 21 November 2012 [Online]. Available: <http://www.imaniadesain.com/pencahayaan>. [Diakses 2018]
- [10] Inches Design, “Industrial Style”, 29 Oktober 2017. [Online] Available : <http://www.inchesdesign.com>. [Diakses 2018]
- [11] Kemenpora. 2017. Laporan Kinerja Kementerian Pemuda Dan Olahraga. [Online], Available : http://kemenpora.go.id/img_upload/files/LAKIP%202017.pdf. [Diakses 2018]
- [12] KONI. 2008. Perihal : Pembinaan olahraga dan prestasi. [Online]. Available: <https://www.koni.or.id/index.php/id/buku>. [Diakses 2018]
- [13] Mangkoko. (2016, 11 Februari).“Psikologi Warna: Biarkan Warna Berbicara”. [Online]. Available: https://mangkoko.com/ruang_baca/psikologi-warna-biarkan-warna-berbicara. [Diakses 2018]
- [14] Midnight Pool. (2012, 23 Mei). “Sejarah Billiard”. [Online]. Available: <https://midnightpool.wordpress.com>. [Diakses 2018]
- [15] Panero, J, Zelnik, M. 1979. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Terjemahan oleh Djoeliana Kurniawan. Jakarta [ID]: Erlangga.
- [16] PB POBSI-VIII/2001. 2001. Perihal : Kejurdas dan Kejurda POBSI. [Online]. Available: <http://www.pobsi-online.org>. [Diakses 2018]



Redesain Strike Pool & Cafe dengan Penerapan Nilai Citra Positif Sebagai Pusat Olahraga Billiard Rekreatif dan Kompetitif.

- [17] PM Billiard. (2010, 15 Februari). “Sejarah Billiar”. [Online]. Available:
<https://pmbilliard.wordpress.com/2010/02/15/sejarah-billiard/>. [Diakses 2018]
- [18] Susanto, EB Handoko. 2017. Prinsip-Prinsip Pencahayaan Buatan dalam
Arsitektur. Yogyakarta [ID]: Kanisius.
- [19] Wikipedia. (2018, 12 Februari). “Billiar”. [Online]. Available:
<https://id.wikipedia.org/wiki/Biliar>. [Diakses 2018]
- [20] Wikipedia. (2018, 14 Mei). “World Pool-Billiard Association”. [Online]. Available:
https://en.wikipedia.org/wiki/World_Pool-Billiard_Association. [Diakses 2018]
- [21] Wolrd Pool-Billiard Association. 2016, 15 Maret. “Rule Regulations”. [Online].
Available: <https://wpapool.com/rule-regulations/> [Diakses 2018]
- [22] Wolrd Pool-Billiard Association. 2001. “Equipment Specification”. [Online].
Available: <https://wpapool.com/equipment-specifications/>. [Diakses 2018]



BIODATA PENULIS



Dimas Arya Widiatmaja lahir di Nganjuk pada 04 Juli 1997. Anak kedua dari tiga bersaudara ini telah menyelesaikan pendidikan formal di SDN Ganung Kidul 1 Nganjuk, SMPN 3 Nganjuk, dan SMAN 2 Nganjuk. Penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Departemen Desain Interior, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN) pada tahun 2015. Semasa perkuliahan penulis aktif mengikuti organisasi Himpunan Mahasiswa Desain Interior (HMDI) sebagai Staff di Departemen Keprofesian. Penulis juga aktif mengikuti kegiatan di luar Departemen Desain Interior yaitu sebagai Staff Gelar Karya Mahasiswa (GKM) di ITS Expo 2017. Penulis juga aktif mengikuti kegiatan di luar kampus sebagai Panitia Creative Talk pada acara Suroboyo Creative Week 2017 yang diselenggarakan oleh Badan Ekonomi Kreatif Indonesia (BEKRAF). Pada saat semester 7 penulis juga pernah bergabung dengan perusahaan *e-commerce* yaitu Fabelio.com sebagai *Interior Designer Intern* selama 3 bulan dalam program Kerja Profesi Departemen Desain Interior.

LAMPIRAN

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir berupa gambar 3D dan gambar kerja adalah hasil karya saya pribadi tanpa tindakan *plagiarisme* sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti saya melakukan tindakan *plagiarisme*, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surabaya, 31 Juli 2019



Dimas Arya Widiatmaja
Nrp. 08411540000012

LAMPIRAN 01

PERATURAN DAN REGULASI BILLIARD

1. WPA EQUIPMENT SPECIFICATIONS
2. WPA RULE AND REGULATIONS

EQUIPMENT SPECIFICATIONS

(Effective November 2001)

1. Purpose
2. Table Bed Height
3. Design
4. Slates
5. Playing Surface
6. Rail and Cushion
7. Height of the Cushion 8.
Cushion Rubber
9. Pocket Openings and Measurements
10. Pocket Liners
11. Ball Return and Drop Pockets
12. Cloth
13. Fastening of the Cloth (Guidelines)
14. Cleaning Table and Rail Cloth (Advised Preparation)
15. Lights
16. Balls and Ball Rack
17. Cue Sticks
18. Mechanical Bridge
19. Spacing Between Tables
20. Table Recognized by the WPA

1. PURPOSE

The purpose of these specifications shall be to set standards for equipment used at all WPA World Championships, WPA World Tour events and other WPA sanctioned and/or recognized events. These specifications do not necessarily apply to tables manufactured for commercial home use. At its sole discretion, the World Pool-Billiard Association can sanction tournaments on tables not in compliance with these specifications.

2. TABLE BED HEIGHT

Shall be between 29 ¼ inches [74.295 cm] and 31 inches [78.74 cm].

3. DESIGN

Shall not have any sharp edges or materials that might cause injuries or damage clothes. Construction should be adequate enough so that the table will remain stable and level under all conditions of play.

4. SLATES

The thickness must be at least 1 inch [2.54 cm], and the playing surface must be capable, either by its own strength or a combination of its strength and that of the table base frame, of maintaining an overall flatness within + .020 inches [.508 mm] lengthwise and + .010 inches [.254 mm] across the width. Further this surface should have an additional deflection not to exceed .030 inches [.762 mm] when loaded with a concentrated static force of 200 pounds [90.7 kg] at its center. All slate joints must be in the same plane within .005 inch [.127 mm] after leveling and shimming. Tournament tables must have a set of slates consisting of three pieces of equal size with wooden frame of at least ¾ inch [1.905 cm] thick lumber attached underneath the slate. The slate sections must be secured to the base frame with countersunk screws or bolts.

5. PLAYING SURFACE

The playing surface (area) must be rectangular, and symmetrical when the pocket configurations are included:

9 foot – 100 (+ 1/8) x 50 (+ 1/8) inches (except cushions)/ [2.54 m (+ 3.175 mm) x 1.27 m (+ 3.175 mm)]

8 foot – 92 (+ 1/8) x 46 (+ 1/8) inches (except cushions)/ [2.3368 m (+ 3.175 mm) x 1.1684 m (+ 3.175 mm)]

6. RAIL AND CUSHION

The rail width must be between 4 [10.16 cm] and 7 ½ inches [19.05 cm] including the rubber cushions. 18 sights (or 17 and a name plate) shall be attached flush on the rail cap with:

12 ½ inches [31.75 cm] from sight to sight on a 9-foot regulation table

11 ½ inches [29.20 cm] from sight to sight on a 8-foot regulation table.

The center of each sight should be located 3 11/16 (+) inches [93.6625 mm (+ 3.175 mm)] from the

nose of the cushion. The sights may be round (between $7/16$ [11.11 mm] and $1/2$ inch [12.7 mm] in diameter) or diamond-shaped (between $1 \times 7/16$ [25.4 x 11.11 mm] and $1 \frac{1}{4} \times 5/8$ inch [31.75 x 15.875 mm]). Any nameplates and score counters should be flush level with rail top. All rail bolts should be thus located that when properly torqued render a quiet and optimum rebound from any point of the cushion nose of the table.

7. HEIGHT OF THE CUSHION

Rubber cushions should be triangular in shape with the width of the cloth-covered cushion being between $1 \frac{7}{8}$ [4.76 cm] and 2 inches [5.40 cm] measured from the outer edge of the featherstrip to the nose of the cushion. Rail height (nose-line to table-bed) should be $63 \frac{1}{2}\%$ (+1 %) or between $62 \frac{1}{2}\%$ and $64 \frac{1}{2}\%$ of the diameter of the ball.

8. CUSHION RUBBER

Table cushions should influence the speed of the table such that with placement of a ball on the head spot, shooting through the foot spot, using center ball english, with a level cue and firm stroke, the ball must travel a minimum of 4 to $4 \frac{1}{2}$ lengths of the table without jumping.

9. POCKET OPENINGS AND MEASUREMENTS

Only rubber facings of minimum $1/16$ [1.5875 mm] to maximum $1/4$ inch [6.35 mm] thick may be used at pocket jaws. The WPA-preferred maximum thickness for facings is $1/8$ inch [3.175 mm]. The facings on both sides of the pockets must be of the same thickness. Facings must be of hard re-enforced rubber glued with strong bond to the cushion and the rail, and adequately fastened to the wood rail liner to prevent shifting. The rubber of the facings should be somewhat harder than that of the cushions.

The pocket openings for pool tables are measured between opposing cushion noses where the direction changes into the pocket (from pointed lip to pointed lip). This is called mouth.

Corner Pocket Mouth: between 4.5 [11.43 cm] and 4.625 inches [11.75 cm]

Side Pocket Mouth: between 5 [12.7 cm] and 5.125 inches [13.0175 cm]

*The mouth of the side pocket is traditionally ½ inch [1.27 cm] wider than the mouth of the corner pocket.

Vertical Pocket Angle (Back Draft): 12 degrees minimum to 15 degrees maximum.

Horizontal Pocket Cut Angle: The angle must be the same on both sides of a pocket entrance. The cut angles of the rubber cushion and its wood backing (rail liner) for both sides of the corner pocket entrance must be 142 degrees (+1). The cut angles of the rubber cushion and its wood backing (rail liner) for both sides of the side pocket entrance must be 104 degrees (+1).

Shelf: The shelf is measured from the center of the imaginary line that goes from one side of the mouth to the other – where the nose of the cushion changes direction – to the vertical cut of the slate pocket cut. Shelf includes bevel.

Corner Pocket Shelf: between 1 [2.54 cm] and 2 ¼ inches [5.715 cm] Side

Pocket Shelf: between 0 and .375 inches [.9525 cm]

10. POCKET LINERS

The pocket liners and boots should be of long wearing plastic, rubber or leather. The material the liners and boots are made of should not permanently mark (stain) the balls or cues. The upper part of the inner wall must be so fashioned that whenever a ball hits the pocket liner wall below the rim at the top of the rail, the ball is directed downwards.

11. BALL RETURN AND DROP POCKETS

Both drop pockets and automatic ball returns can be used, but must be as noiseless as possible. Drop pockets must have a basket capacity of at least 6 balls. Automatic ball returns must be properly installed so that pocketed balls are not trampolined back to the table or off the table.

12. CLOTH

The cloth must be non-directional, nap-free billiard fabric which will not pill or fluff, composed of composed of between 80% and 85% combed worsted wool, and between 15% to 20% nylon. 100% combed worsted wool fabric is preferred. No backed cloth will be allowed. Only the colors of yellow-green, blue-green or electric blue are acceptable for WPA competition.

13. FASTENING OF THE CLOTH (GUIDELINES)

Before cloth-covering the slate, a strip of canvas (or table-cloth) should be glued to the vertical pocket cuts of the slates and their underlying wooden slate liner. The table-bed cloth must be stretched for “proper

tension” and mechanically attached to the underlying wooden slate liner with fully driven fasteners (staples or tacks) spaced a maximum of 1 inch on center approximately, with at least inch [.9525 cm] penetration into the wooden slate liner. Guidelines for proper tension are as follow:

1. Length of the cloth should be manually stretched as tight as possible, and then relieved ½ inch [1.27 cm] before attachment, and
2. Width of the cloth should be manually stretched as tight as possible, and then relieved ¼ inch [.635 cm] before attachment.

When covering the cushions, the cloth must be lengthwise evenly and consistently well-stretched while inserting the featherstrip as well as thereafter. While the cloth is in a stretched condition lengthwise, the cloth must then be stretched in the width up to the moment when indentation of the nose of the rubber cushion is about to start and attached underneath the wooden rail with fully driven fasteners (staples or tacks) spaced a maximum of 3/4 inch [1.905 cm] on center approximately, with at least 3/8 inch [.9525 cm] penetration into the wood. At the side pocket openings, the rails are to be covered with a minimum overlapping of fabric over the facings. When doing overlappings, great care must be taken so that hidden folds, if any, do not cause balls to jump off the table during play. No folds are allowed in the cloth over the facings of the corner pockets.

14. CLEANING TABLE AND RAIL CLOTH (ADVISED PREPARATION)

The WPA recommends only the colors green and blue for chalk. A soft (horse hair) brush, a cloth- cleaner made with billiard fabric, or a brushless (without rotating brush) vacuum cleaner are the recommended table and cushion cleaning devices. Brushes that shed bristles are not recommended.

15. LIGHTS

The bed and rails of the table must receive at least 520 lux (48 footcandles) of light at every point. A screen or reflector configuration is advised so that the center of the table does not receive noticeably more lighting than the rails and the corners of the table. If the light fixture above the table may be moved aside (referee), the minimum height of the fixture should be no lower than 40 inches [1.016 m] above the bed of the table. If the light fixture above the table is non-movable, the fixture should be no lower than 65 inches [1.65 m] above the bed of the table. The intensity of any directed light on the players at the table should not be blinding. Blinding light starts at 5000 lux (465 footcandles) direct view. The rest of the venue (bleachers, etc.) should receive at least 50 lux (5 footcandles) of light.

16. BALLS AND BALL RACK

All balls must be composed of cast phenolic resin plastic and measure $2\frac{1}{4}$ (+.005) inches [5.715 cm (+.127 mm)] in diameter and weigh $5\frac{1}{2}$ to 6 oz [156 to 170 gms]. Balls should be unpolished, and should also not be waxed. Balls should be cleaned with a towel or cloth free of dirt and dust, and may also be washed with soap and water. Balls contaminated with any slippery substance – treated with a polishing or rubbing compound and/or waxed – must be cleansed and dewaxed with a clean cloth moistened with diluted alcohol before play.

A complete set of pool balls consists of one white cue ball and fifteen color-coded, numbered object balls. The object balls are clearly and highly visibly numbered 1 through 15. Each object ball has its number printed twice, opposite each other, one of the two numbers upside down, black on a white round background. The object balls numbered 1 through 8 have solid colors as follows: 1=yellow, 2=blue, 3=red, 4=purple, 5=orange, 6=green, 7=maroon and 8=black. The object balls numbered 9 through 15 are white with a centered band of color as follows: 9=yellow, 10=blue, 11=red, 12=purple, 13=orange, 14=green and 15=maroon. The two printed numbers 6 and 9 are underscored.

The wooden triangular ball rack is the recommended device to be used to rack the balls to ensure that the balls are properly aligned and in contact with each other. Both surfaces that can make contact with the table-cloth when moving loaded rack to and fro, should be very smooth in order not to incur any damage to the cloth underneath. Plastic racks are not recommended, they are flexible and tend to deform, making proper racking of balls time-consuming, if not impossible.

17. CUE STICKS

Cue Sticks used at WPA competitions should comply with the following during play at table:

Length of Cue: 40 inches [1.016 m] minimum / No Maximum

Weight of Cue: No minimum / 25 oz. [708.75 gm] maximum Width of Tip: No minimum / 14mm maximum

The cue tip may not be of a material that can scratch or damage the addressed ball. The cue tip on any stick must be composed of a piece of specially processed leather or other fibrous or pliable material that extends the natural line of the shaft end of the cue and contacts the cue ball when the shot is executed.

The ferrule of the cue stick, if of a metal material, may not be more than 1 inch [2.54 cm] in length.

18. MECHANICAL BRIDGE

The mechanical bridge, also called rake, crutch or rest, is an accessory of the billiard sports table and consists of a stick with a bridge head mounted at its end to support the shaft of the cue stick replacing the hand bridge during shots difficult to reach. The stick or handle of the mechanical bridge is very similar in shape to the cue stick. The bridge head has notches or grooves, usually at various heights, in which the cue shaft can rest. The contour of the bridge head should be smooth in order not to mar the cue shaft or rip the threads of the table- cloth when being used.

19. SPACING BETWEEN TABLES

In WPA-sanctioned competitions a minimum measurement of 6 feet [1.83 m] is required between the outside edge of the table rail in every horizontal direction and obstacle (table, chair, rail, etc.).

20. TABLE RECOGNIZED BY THE WPA

Only tables that are recognized by the WPA can be used at a WPA-sanctioned or recognized event.

1. Administrative Discretion

These regulations address dress requirements, protests, scheduling issues, and other items that are not part of the actual Rules of Play but need to be regulated for the individual event. Some aspects of applying the regulations vary from tournament to tournament, such as the number of sets in a match and who breaks after the first rack at nine ball. The management of an event is entitled to enforce regulations for the event. These Regulations do not have the same force as the Rules; the Rules have priority.

2. Exceptions to the Rules

The actual Rules of Play may not be altered unless a specific waiver is issued by the WPA Sports Director or other WPA official for the individual event. A written explanation of any rules change should be made available at the players' meeting.

3. Dress Code

Each player's attire must always meet the level of the competition and be clean, proper and in good condition. If an athlete is unsure about the legality of his attire, the athlete should approach the tournament director before the match and ask whether the attire is legal. The tournament director has the final say with regards to the legality of attire. In exceptional circumstances, the director may permit a player to compete in violation of the dress code e.g. when airline luggage has been misplaced. A player may be disqualified for dress code violation.

If there is no announcement before the event, the WPA dress code is assumed. The following are the current requirements for World Championship and World Tour events.

3.1 Men

Men may wear either a long sleeve shirt and button-down vest or a regular collared shirt or polo shirt of any color. Shirt or polo shirt must be tucked in. It must be in a good condition and clean. No T-shirts are allowed. The shirt must have at least a short sleeve.

Dress pants will be clean and in good condition and may be of any color. Denim/blue jeans of any color are forbidden even though a jeans design is allowed.

Shoes must be elegant dress shoes that fit in the outfit. Sneakers and sandals are not allowed. Sports shoes with a dark top of leather or leather-like material are allowed but are subject to the tournament director's discretion.

3.2 Women

Women may wear a shirt, an elegant top, a dress, a blouse or a polo shirt which is covering the shoulders. T-shirts are not permitted.

Dress pants will be clean and in good condition and may be of any color. Denim/blue jeans of any color are forbidden even though a jeans design is allowed. Female athletes may wear a skirt which must cover the knees.

Shoes must be elegant dress shoes that fit in the outfit. Sneakers and sandals are not allowed. Sports shoes with a dark top of leather or leather-like material are allowed but are subject to the tournament director's discretion.

4. Ball Rack Template

The Ball Rack Template can be used for the disciplines: 8-ball, 9-ball and 10-ball. In 14/1 it's not allowed to use the Ball Rack Template.

4.1 Positioning of the Ball Rack Template

The table must be marked before the tournament has started. A Vertical line must be drawn for the positioning of the Ball Rack Template. This line must be long enough to pass through the top and bottom holes on the Ball Rack Template.

4.2 Removing of the Ball Rack Template

After the break, the Ball Rack Template must be removed by the referee from the table as soon as possible without disturbing any of the balls. If a referee is not present and there are balls obstructing the removal of the Ball Rack Template, the opponent must be the one to remove the Ball Rack Template. If there are no obstructions, the player at the table may remove the Ball Rack Template without the opponent interfering.

With or without a referee present, the Ball Rack Template can only be removed if not more than 2 balls are an obstruction in its removal. Exception to this rule applies if 1 or more balls are frozen and obstructing the removal, in this case the Ball Rack Template stays in place until such time that the frozen balls are no longer an obstacle in the removal of the Ball Rack Template.

With the removal of the Ball Rack Template, the referee or opponent may use markers in the form of ball markers or chalk blocks which are at their disposal to mark the obstructing balls. The Ball Rack Template must be placed in its required spot away from the playing area including the rails and the balls placed back into their original position.

4.3 Specification for Ball Rack Template

Ball Rack template should be made of a plastic material, no thicker than 0.14 mm and shouldn't affect the table in any way. Template may not be glued on the playing surface.

5. Playing with an "Area" Referee

It may be that a tournament is being played with "area" referees who are each responsible for several tables and there is no referee constantly at each table. In this case, the players are still expected to observe all the rules of the game. The recommended way to conduct play in this situation is as follows.

The non-shooting player will perform all of the duties of the referee. If, prior to a particular shot, the shooting player feels that his opponent will not be able to properly judge the shot, he should ask the area referee to watch the shot. The non-shooting player may also ask for such attention if he feels that he is unable or is unwilling to rule on the shot. Either player has the power to suspend play until he is satisfied with the way the match is being refereed.

If a dispute arises between two players in an unrefereed match, and the area referee is asked to make a decision without having seen the cause of the dispute, he should be careful to understand the situation as completely as possible. This might include asking trusted witnesses, reviewing video tapes, or reenacting the shot. If the area referee is asked to determine whether a foul occurred and there is no evidence of the foul except the claim of one player while the other player claims that there was no foul, then it is assumed that no foul occurred.

6. Penalizing Unsportsmanlike Conduct

The rules and regulations give the referee and other officials considerable latitude in penalizing unsportsmanlike conduct. Several factors should be considered in such decisions, including previous conduct, previous warnings, how serious the offense is, and information that the players may have been given at the Players' Meeting at the start of the tournament. In addition, the level of competition may be considered since players at the top levels can be expected to be fully familiar with the rules and regulations, while relative beginners may be unfamiliar with how the rules are normally applied.

7. Protest Ruling

If a player needs a decision to be taken, the first person to be contacted is the referee. The referee will form his decision by all means that seem suitable to him. If the player wants to protest against that ruling, he may contact the head referee and after that the tournament director. In any regular tournament, the tournament director's decision is binding and final. In the WPA World Championships, there may be a further appeal to the WPA Sports Director, if he is present. A deposit of \$100 from the protestor is required for such an appeal and it will be forfeited in case of an adverse final decision.

A player is allowed to ask for a reconsideration of a factual decision by the referee only one time. If he asks for reconsideration of the same matter a second time, it will be treated as unsportsmanlike conduct.

8. Instructions for Referees

The referee will determine all matters of fact relating to the rules, maintain fair playing conditions, call fouls, and take other action as required by these rules. The referee will suspend play when conditions do not permit fair play. Play will also be suspended when a call or ruling is being disputed. The referee will announce fouls and other specific situations as required by the rules. He will answer questions as required by the rules on matters such as foul count. He must not give advice on the application of the rules, or other points of play on which he is not required by the rules to speak. He may assist the player by getting and replacing the mechanical bridge. If necessary for the shot, the referee or a deputy may hold the light fixture out of the way.

When a game has a three-foul rule, the referee should note to the players any second foul at the time that it occurs and also when the player who is on two fouls returns to the table. The first warning is not

required by the rules but is meant to prevent later misunderstandings. If there is a scoreboard on which the foul count is visible to the players, it satisfies the warning requirement.

9. Referee's Responsiveness

The referee shall answer players' inquiries regarding objective data, such as whether a ball will be in the rack, whether a ball is behind the head string, what the count is, how many points are needed for a victory, if a player or his opponent is on a foul, what rule would apply if a certain shot is made, etc. When asked for a clarification of a rule, the referee will explain the applicable rule to the best of his ability, but any misstatement by the referee will not protect a player from enforcement of the actual rules. The referee must not offer or provide any subjective opinion that would affect play, such as whether a good hit can be made on a prospective shot, whether a combination can be made, or how the table seems to be playing, etc.

10. 8-Ball Addendum

If the groups have been determined and the player mistakenly shoots at and pockets a ball of the opponent's group, the foul must be called before he takes his next shot. Upon recognition by either player or the referee that the groups have been reversed, the rack will be halted and will be replayed with the original player executing the break shot.

11. Restoring a Position

In any case a position of balls needs to be amended it is solely the referee's duty and responsibility to perform this task. He may form his opinion by any means he considers appropriate at the time. He may consult one or both players on that, however, the particular player's opinion is not binding and his judgment can be amended. Each involved player has the right to dispute the referee's judgment just once, but after that it is the referee's discretion to restore the ball or balls.

12. Acceptance of Equipment

After the tournament or a particular match has been started, the player has no right to question the quality or legality of any equipment provided by the Tournament Organizer unless supported by the referee or the tournament director; any protests must be made beforehand.

13. Clearing Pockets

For the ball to be considered pocketed, it must meet all the requirements described in Rule 8.3 Ball Pocketed. Although the task of clearing pockets of balls lies within the referee's description of duties, the ultimate responsibility for any occurrence of fouls as a result of such misadministration always rests with the shooter. If the referee is absent, for example in the case of an area referee, the shooter may perform this duty himself, providing he makes his intention clear and obvious to the opponent.

14. Time Out

Unless specified otherwise by the tournament organizer, each player is allowed to take one time out of five minutes during matches played over 9 (for eight ball) and 13 (for nine ball and ten ball) games. If

matches are shorter there is no time out. To exercise his right to a time out the player must: (1) inform the referee of his intention and, (2) make sure the referee is aware of the fact and marks it on the score sheet and, (3) make sure the referee marks the table for suspended play. (The standard procedure will be to place a cue stick on the table.)

The opponent must remain seated as during normal play; should he involve himself in an action other than standard match-playing activities it will be considered exercising his time out and no further time out will be allowed.

The time out at eight ball and nine ball is taken between racks and play is suspended.

At 14.1, the time out begins between racks; and the player at the table may continue his inning should the opponent decide to take his time out. If the non-shooter takes a time out, he must make sure there is a referee to supervise the table during his absence; otherwise he has no right to protest against any misplay by the player at the table.

The player taking the time out should remember that his actions must be within the spirit of the game and if he acts otherwise, he is subject to a penalty under the Unsportsmanlike Conduct.

If a player is suffering from a medical condition, the tournament director may choose to adjust the number of time outs.

15. Subsequent Break Shots

For deciding who will break in racks after the first, in games such as nine ball, the tournament management may choose a procedure different from the standard one listed in the Rules. For example, the winner may break or the players may alternate “serves” of three consecutive breaks.

16. Rack at Nine Ball

As stated in Rule 2.2, balls other than the one and nine are placed randomly in the rack and should not be set in any particular order during any rack. If the referee is not racking, and a player believes that his opponent is intentionally placing balls within the rack, he may bring this to the attention of a tournament official. If the tournament official determines that the player is intentionally positioning balls in the rack, the player will be given an official warning to refrain from doing so. Once warned, should the player continue with intentional positioning of balls in the rack, he shall be penalized for unsportsmanlike conduct.

17. Open Break Requirements

The tournament management may set additional requirements on the break shot on games that require an “open” break such as nine ball or ten ball. For example, it may be required to place the cue ball for the break shot within one or several restricted areas behind the head string (“break box”).

18. The Three Point Break Rule

(1) On the break shot, a minimum of three object balls must either be pocketed, or touch the head string line, or a combination of both. For example, if one object ball is pocketed, then at least two object balls must touch the head string line; or if two object balls are pocketed, then at least one object ball must touch the head string line.

To touch the head string line means that the edge of the object ball must reach (break) the string line.

(2) If a player fails to meet the requirements in (1), but otherwise makes a legal break, the incoming player has the choice to accept the tables as is, or hand the shot back to his opponent.

(3) In accepting the table as is, the incoming player is not permitted to play a "push-out", he must play a legal shot to the ball on.

(4) If the table is handed back to the breaker, the breaker is permitted to play a push-out. If so, his opponent will then have the choice to either play the shot, or hand it back.

(5) If a player fails to meet the requirements of (1), but otherwise makes a legal break and pockets the 9 ball, the 9 ball is reposted before the next shot is played.

The three point rule must be present on all WPA ranking 9-ball events, together with tapping or ball rack.

19. Deflecting Cue Ball on Opening Break

It may be that the player miscues on a break shot and tries to prevent the cue ball from following its normal path by deflecting it with his cue stick or by some other means. This practice and other similar practices are absolutely forbidden under the unsportsmanlike conduct rule, Rule 6.16(b). Players must never intentionally touch any ball in play except with a forward stroke of the cue tip on the cue ball. The penalty for such a foul will be determined by the referee according to the unsportsmanlike conduct guidelines in Rule 6.16.

20. Shot Clock

A shot clock may be requested at any time during a match by a tournament official or either player involved in that match. The tournament director or other appointed official decides whether to use a shot clock or not. Should a shot clock be introduced, both players will be "on the clock" and there will be an official timekeeper for the duration of the match. As a recommendation, players will have 35 seconds per shot with a warning when 10 seconds remain. Each player will be allowed one 25-second extension during each rack. The shot clock will be started when all balls come to rest, including spinning balls. The shot clock will end when the cue tip strikes the cue ball to initiate a stroke or the when player's time expires from the shot clock. If a player runs out of time, it will be a standard foul. After the opening shot the time cap may be extended but cannot exceed the 60 seconds.

21. Cue ball fouls only

If there is no referee presiding over a match, it may be played using cue ball fouls only. That is, touching or moving any ball other than the cue ball would not be a foul unless it changes the outcome of the shot by either touching another ball or having any ball, including the cue ball, going through the area originally occupied by the moved ball. If this does not happen, then the opposing player must be given the option of either leaving the ball where it lies or replacing the ball as near as possible to its original position to the agreement of both players. If a player shoots without giving his opponent the option to replace, it will be a foul resulting in cue ball in hand for the opponent.

22. Late Start

Players must be at the table and ready to play their assigned match at the appointed match time. If a player is late for his appointed match time, he will have fifteen minutes to report to his assigned table ready to play or he will lose the match. It is recommended to announce after five minutes a first call for the player, after ten minutes a second call and after fourteen minutes a final “one minute” warning. A stricter requirement may be used for repeat offenders.

23. Outside Interference

See Rule 1.9, Outside Interference. The referee should ensure that interference is prevented, for example by a spectator or a player on an adjacent table, and may suspend play as needed. Interference may be physical or verbal.

24. Coaching

It is permitted for a player to receive advice from a coach during a match. This should not be on a continuous shot-by-shot basis that changes the nature of the game. It is up to the referee and tournament management to set additional limits on this. A time out can be used to get coaching help. The coach should not approach the table. If the referee decides that the coach is interfering with or disrupting the match, he may direct the coach to stay away from the match.

25. Act of God

It may be that something unforeseen under these rules will occur during a match. In such a case, the referee will decide how to proceed in a fair manner. For example, it may be necessary to move a rack in progress to a different table, in which case a stalemate may be declared if a position cannot be transferred.

26. Remaining in Player's Chair

The non-shooting player should remain in his designated chair while his opponent is at the table. Should a player need to leave the playing area during matches, he must request and receive permission from the referee. Should a player leave the playing area without the permission of the referee, it will be treated like unsportsmanlike conduct.

27. Split Hits

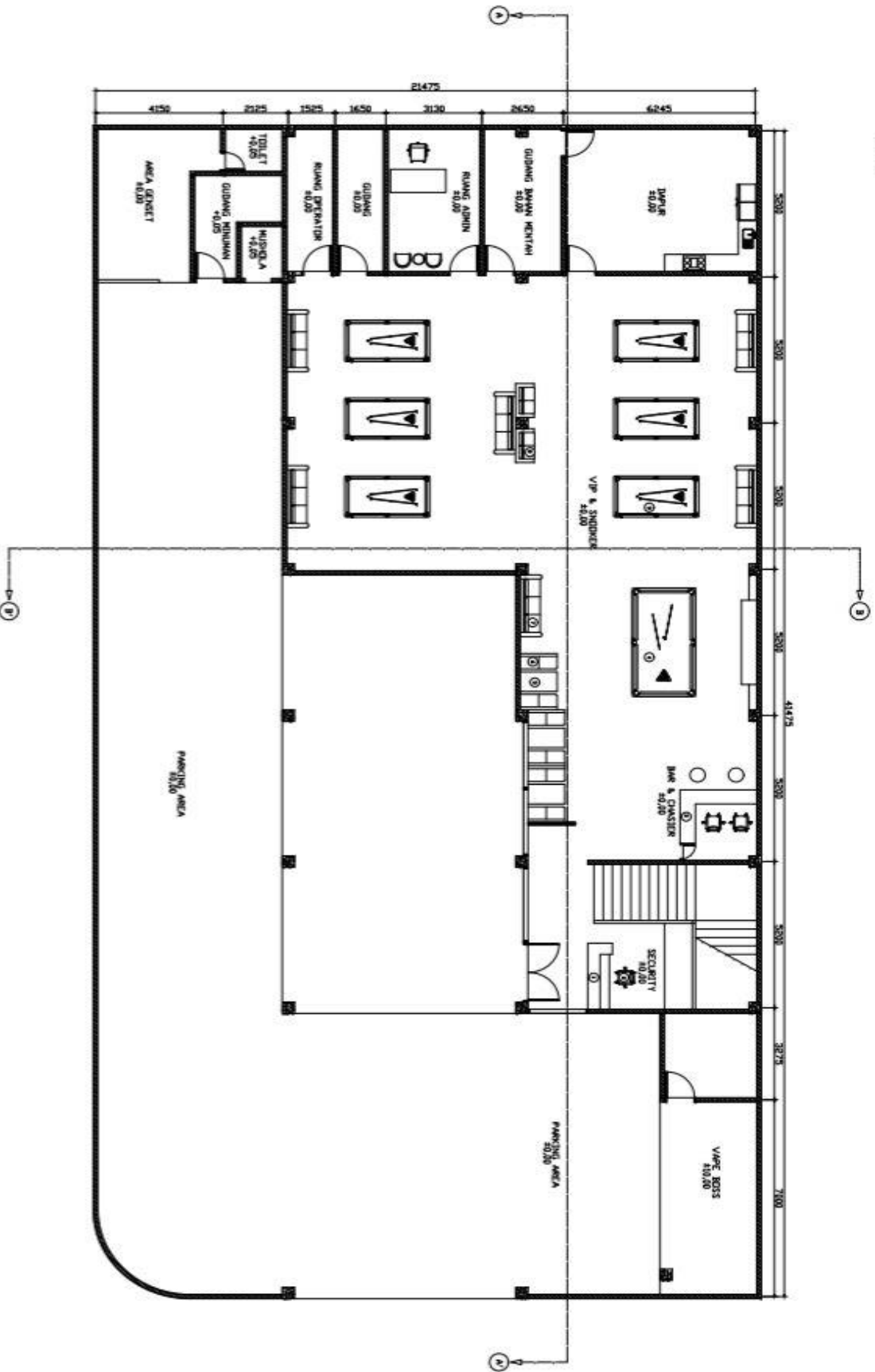
If the cue ball strikes a legal object ball and a non-legal object ball at approximately the same instant, and it cannot be determined which ball was hit first, it will be assumed that the legal target was struck first.

28. Calling Frozen Balls

The referee should be careful to inspect and announce the status of any object ball that might be frozen to a cushion and the cue ball when it might be frozen to a ball. The seated player may remind the referee that such a call is necessary. The shooter must allow time for such a determination to be asked for and made, and may ask for the call himself.

LAMPIRAN 02
GAMBAR KERJA

1. LAYOUT EKSISTING LANTAI 1
2. LAYOUT EKSISTING LANTAI 2
3. LAYOUT EKSISTING LANTAI MEZZANINE
4. LAYOUT ALTERNATIF 1 LANTAI 1
5. LAYOUT ALTERNATIF 1 LANTAI 2
6. LAYOUT ALTERNATIF 2 LANTAI 1
7. LAYOUT ALTERNATIF 2 LANTAI 2
8. LAYOUT ALTERNATIF 3 LANTAI 1
9. LAYOUT ALTERNATIF 3 LANTAI 2
10. LAYOUT KESELURUHAN TERPILIH LANTAI 1
11. LAYOUT KESELURUHAN TERPILIH LANTAI 2
12. LAYOUT RUANG TERPILIH 1
13. LAYOUT RUANG TERPILIH 2
14. LAYOUT RUANG TERPILIH 3



TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESAIN PEMBANGUNAN :
 DR. IR. SUSY BUDI ASTUTI, M.T.

RE-DESAIN INTERIOR STRIKE FILD & CAFE
 BERASID PUSAT DI AREA SENSITIF
 REKONSTRUKSI DAN KONTRITIF

NAMA MAHASISWA :
 DIMAS AYO WIGATAMA
 084124600012

KETERANGAN :

1. MEJA SECURITY
DOKUMEN 2203406000100 mm
2. KURSI SECURITY
DOKUMEN 30044034403 mm
3. DOKUMEN 2203406000100 mm
4. MEJA SENDER
DOKUMEN 120340700403 mm
5. MEJA MARIAN
DOKUMEN 120340700403 mm
6. KURSI MARIAN
DOKUMEN 120340700403 mm
7. 3 SEAT/123 307A
8. DOKUMEN 2203406000100 mm
9. MEJA SENDER
DOKUMEN 120340700403 mm
10. 2 SEAT/123 307A
DOKUMEN 120340700403 mm

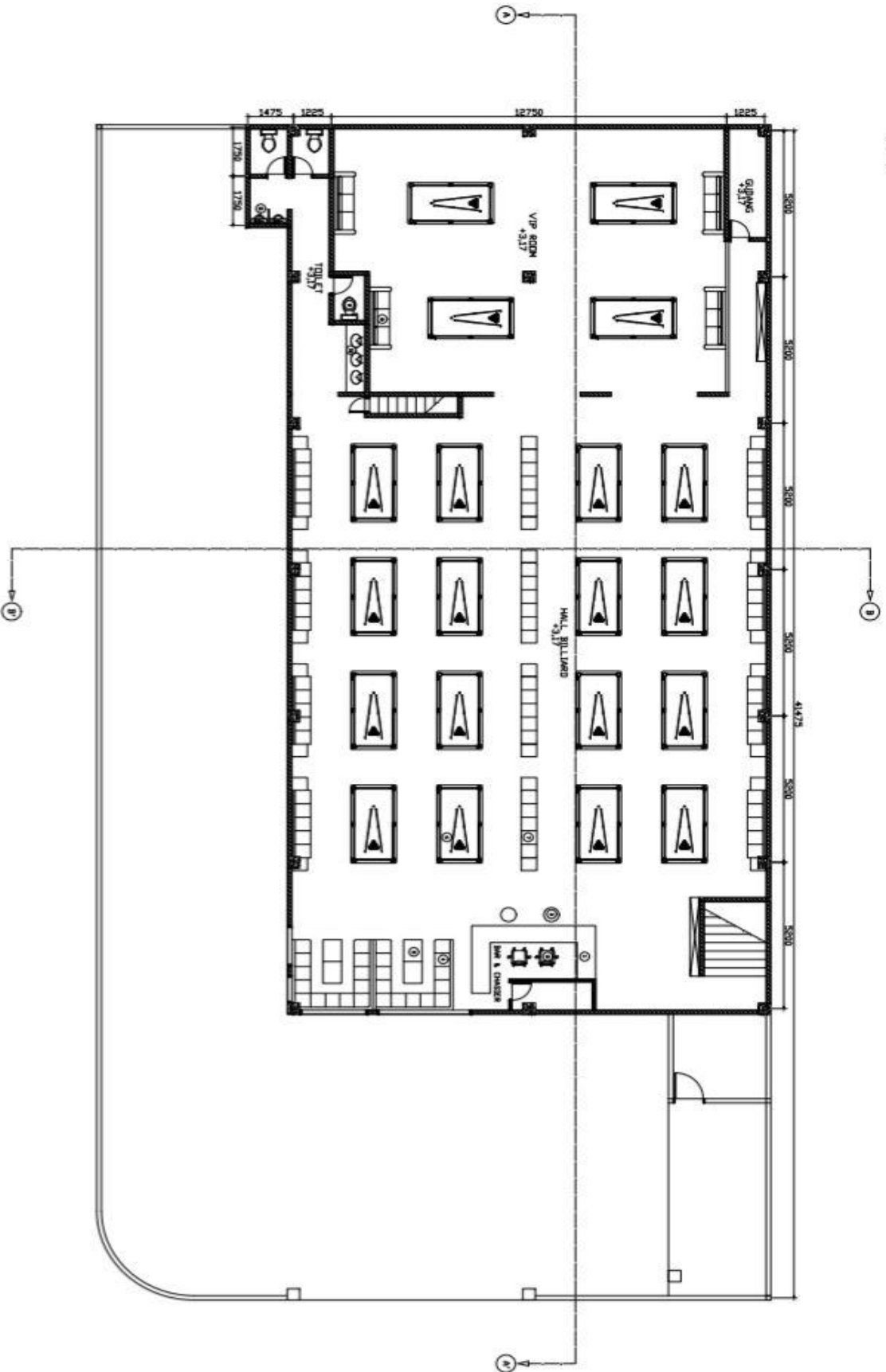
JUDUL GAMBAR

EKSTINGSI BAHAN DAN LAYOUT FURNITUR
 LANTAI 1

SKALA : TANGGAL

1 : 100 06/06/2019

NILAIHARGA : JAMAH LEMBAR





ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN ARSITECTUR INTERIOR
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
 SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DOSEN PEMBIMBING :

DR. DR. SUYU BUDI ASTUTI, N.T.
 DR. DEKON INTERIOR STRIKE POOL & CAFE
 DENGAN KONSEP PENYAJIAN CITRA POSITIF
 SERTA RUMAH KAMPUNG BILLYARD
 REKONSTRUKSI DAN MODERNISASI

NAMA MAHASISWA :
 SIMAS ARIYA VIDYANTALAKA
 084124000002

KETERANGAN :

1. MEJA BAR
2. DUNGGUN 4000x400x800 mm
3. DUNGGUN 500x400x450 mm
4. BAR STOOL 500x200 mm
5. DUNGGUN 2000x400x400 mm
6. MEJA BILLYARD 900x200 mm
7. DUNGGUN 2700x400x400 mm
8. SEAT A VIP
9. DUNGGUN 2000x400x400 mm
10. DUNGGUN 800x400x400 mm
11. DUNGGUN 500x200x800 mm
12. DUNGGUN 400x200 mm

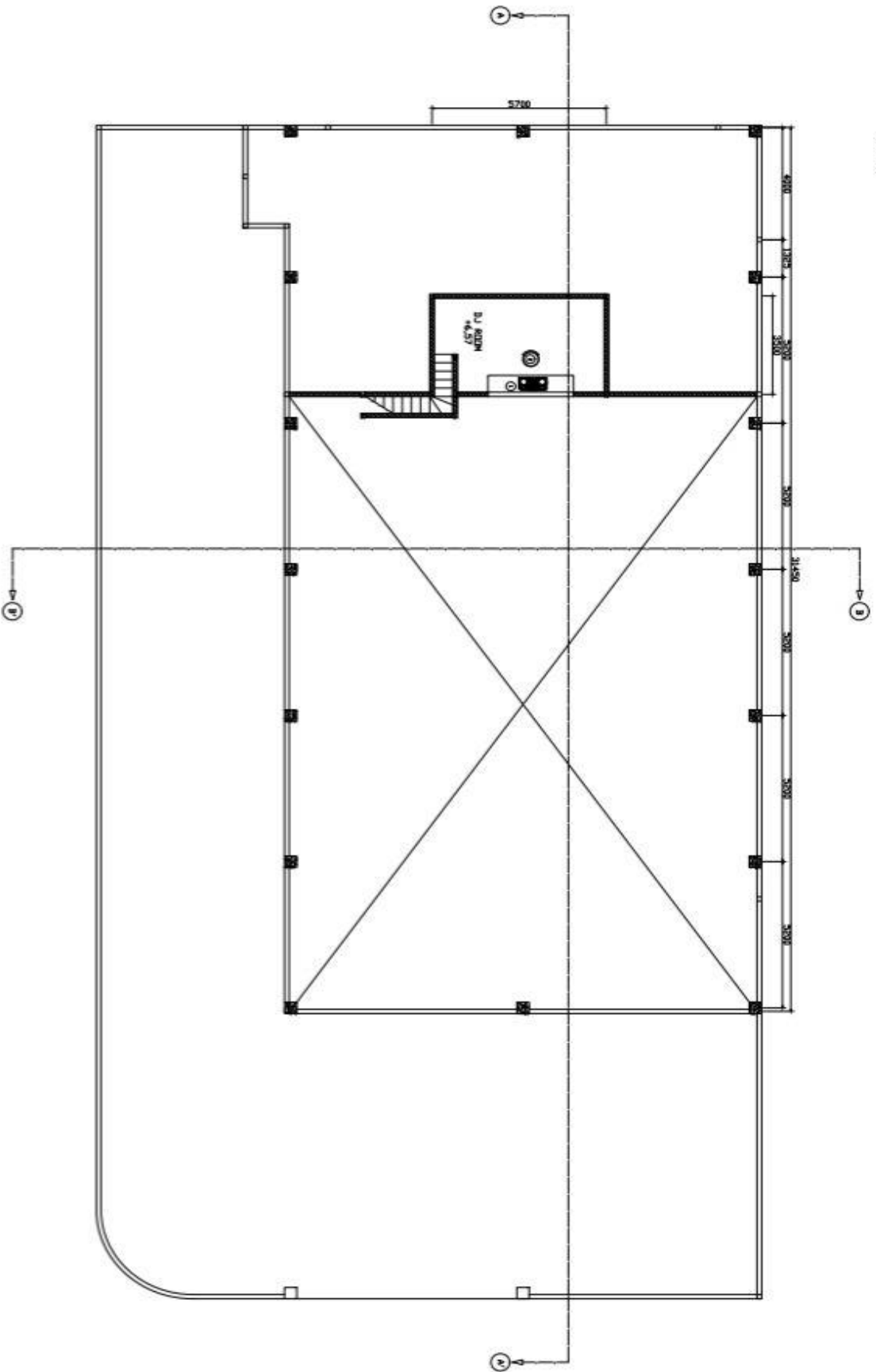
JUDUL GAMBAR

EXISTING DENAH DAN LAYOUT FURNITUR
 LANTAI 2

SKALA : TANGGAL

1 : 100 : 26/06/2019

NOMORAN : JMLAH LEMBAR




ITS
Institut Teknologi
Sepuluh Nopember

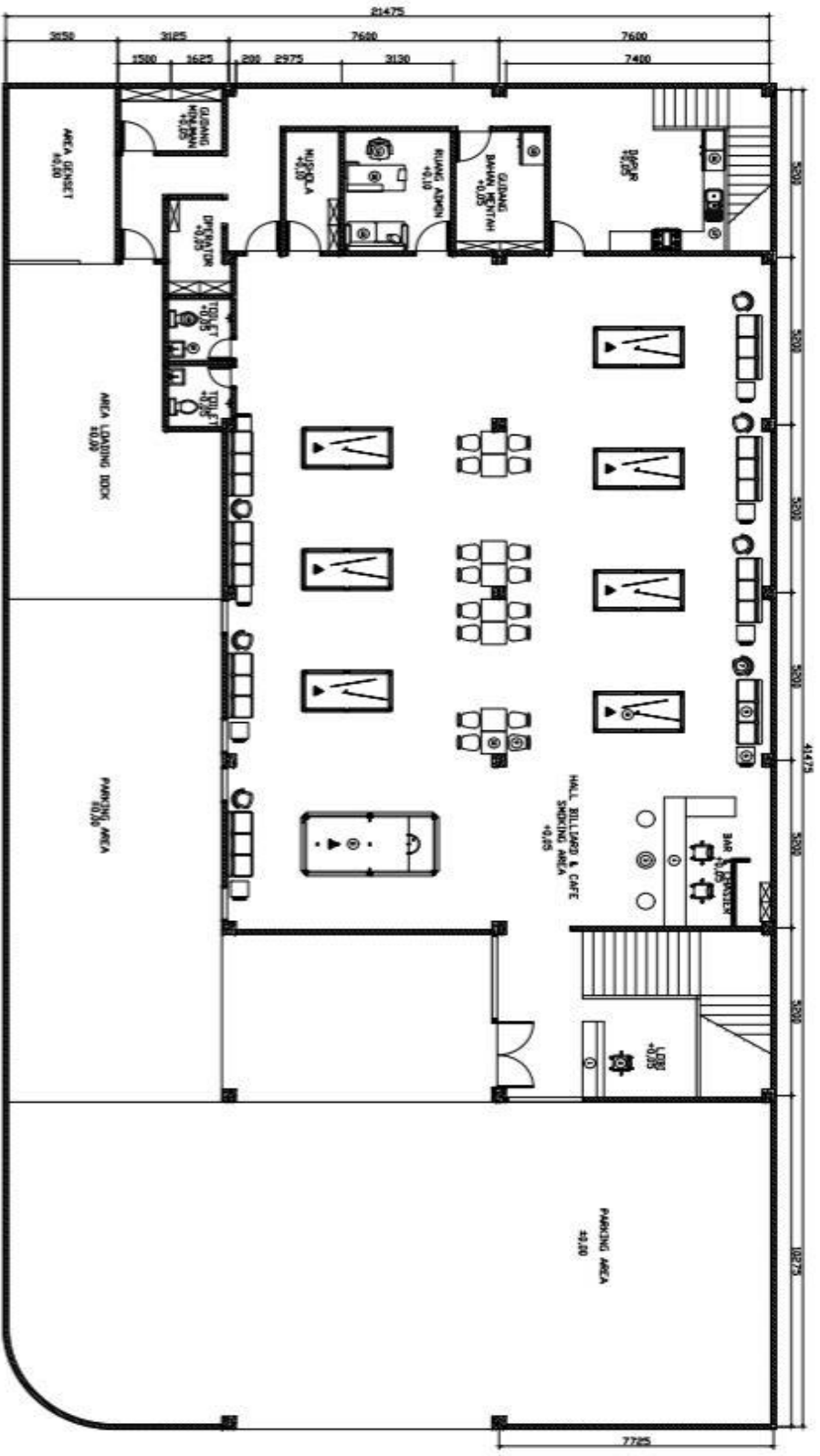
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESIGN PEMBINA :
DR. DR. SISTI BUDI ASTUTI, M.T.
REVISOR INTERIOR STORE FOLD & CART
REVISOR KEMAH PERKAMPARAN CITRA PRATIWI
REVISOR FISAT DAN BANGUN BILINDA
REVISOR/IT DAN KEMAH/IT/IT
NAMA MAHASISWA :
DINAS ARIYA VIBHAWANA
0841254000012

KETERANGAN :
1. NEMA SU
DIMENSI 240x100x80 mm
2. DIMENSI 300x100x80 mm
DIMENSI 300x100 mm

| JUDUL GAMBAR | |
|---|--------------|
| EKSTING DENAH DAN LAYOUT FURNITUR LANTAI MEZANJE | |
| SKALA | TANGGAL |
| 1 : 100 | 26/06/2019 |
| NOLLEHANI | JAMAH LAMBAH |
| 1 | |



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESAIN PEMERINTAH 1
DR. DR. SUSTY BUDI ASTUTI, M.T.

RESEPTAN INTERIOR STRIKE FISH & CAFE
SEMOA PUSAT DI PANGRAJAN BILLIARD
REKONSTRUKSI DAN BERTINGKAT
NAMA MAHASISWA 1
DINAS AYRA VIZIYANWA
084154400012

REFERENSI :

1. KUA LIBRARI
DIBANGUN 2025x600x1000 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
2. KUA BAR
DIBANGUN 3500x500x450 mm
MATERIAL: 300 WATLON BASE C-PU CUSTOM
KUA BAR
DIBANGUN 3500x500x450 mm
MATERIAL: TILTING RECHAMBER
3. DIBANGUN 8 500x450 mm
MATERIAL: KAYU LARIS VENEER JATI
KUA BAR
DIBANGUN 4000x2000x800 mm
MATERIAL: KAYU CONCRETE POLISHED
4. DIBANGUN 8000x700x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
5. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS, KESI HOLLOW
77x NATURAL, OPEN FIBRE
6. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
7. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
8. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
9. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
10. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
11. KUA VENEER
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
12. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
13. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
14. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
15. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
16. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
17. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS
18. DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: POLYPROPYLENE
DIBANGUN 2000x2000x450 mm
MATERIAL: KAYU SELLIS

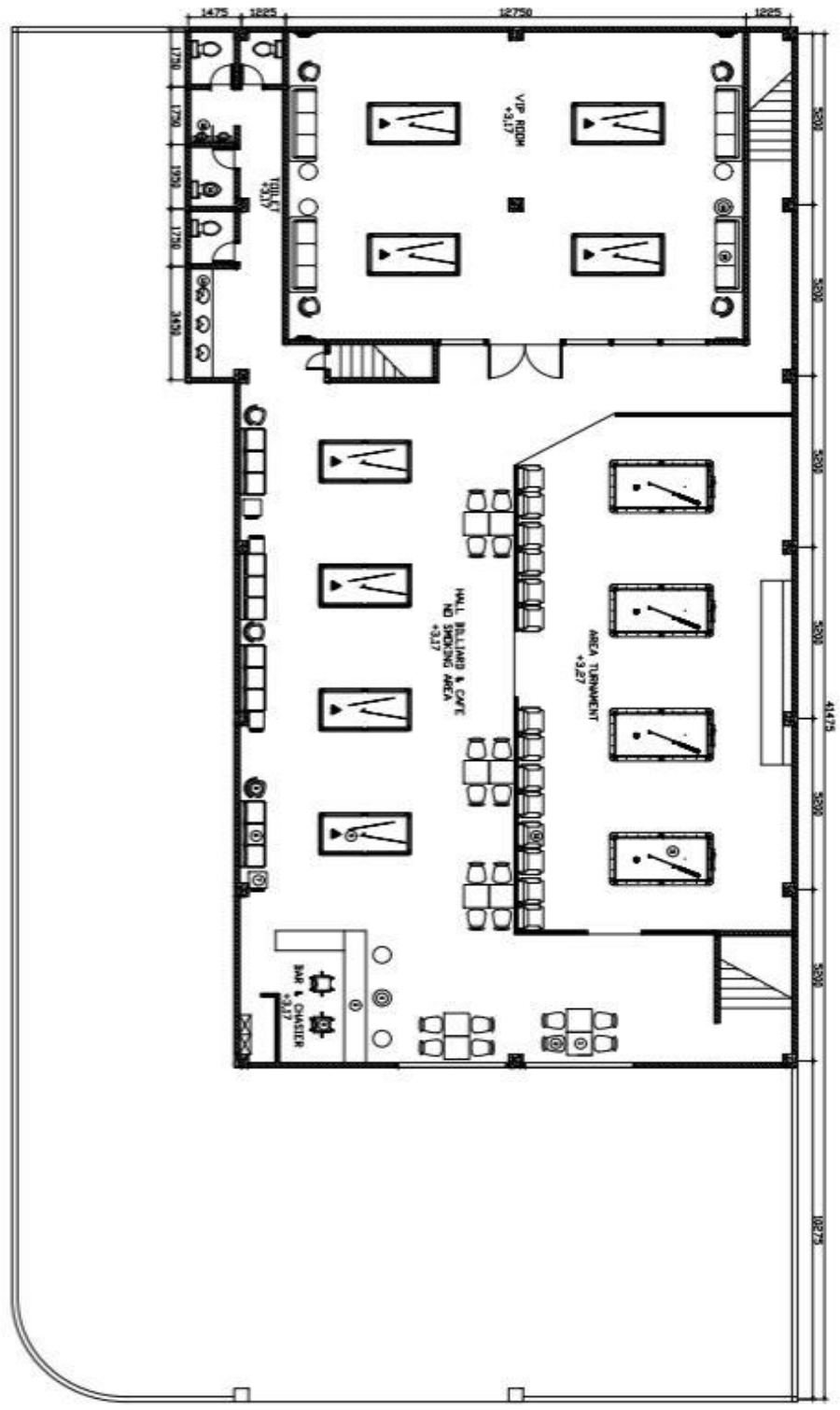
JIKOK GAMBAR

ALTERNATIF 1 DESAIN KESELURUHAN
LAMPAU 1

SKALA : TANGGAL

1 : 100 11/03/2019

NOLEMAN : JAMAH LENIHAN



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESIGN PERMIDIAN 1
DR. DR. SUSTI RIZKI ASTUTI, M.T.

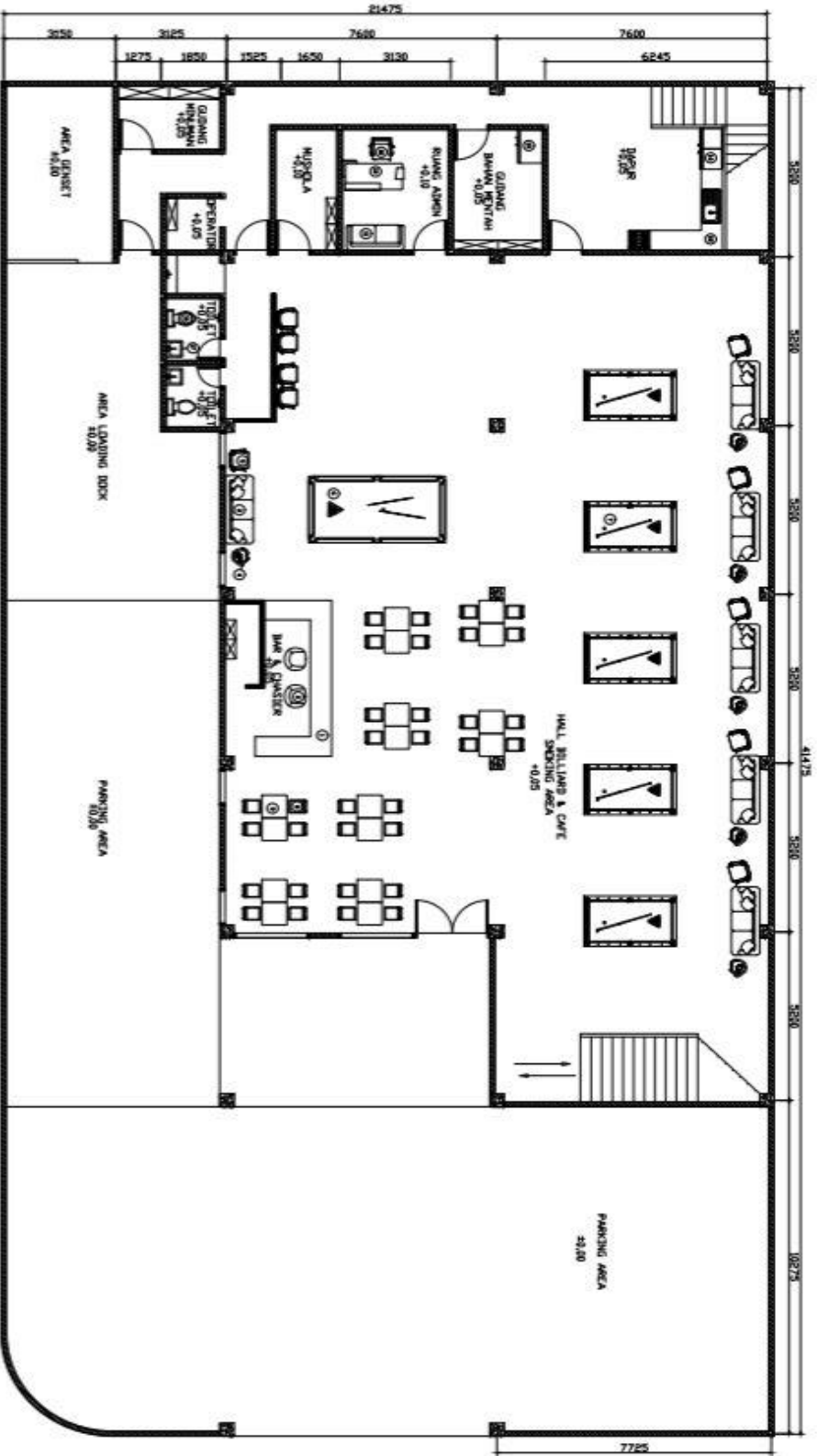
RESEPTAN INTERIOR STUFF REST & CAFE
SUDAM KEBUN TAN BELANG &
SUDAM PUSAT DAKARA BELANG
KONKRETEK DAN BERMETALISI

NAMA MAHASISWA :
DIMAS ARIA KIZATYANJA
094154000012

NETERANGAN :

1. MEJA BUKAN
2. BENSIN 700x70x800 mm
3. MATERIAL KAYU SIKILID
4. KURSI BUKAN OPEN FRAME
5. BENSIN 700x450x450 mm
6. MATERIAL KAYU LAMAS VENEER JATI
7. MEJA BUKAN OPEN FRAME
8. BENSIN 450x450x800 mm
9. BENSIN 500x450x450 mm
10. MATERIAL KAYU CONCRETE POLYURETE
11. BENSIN 500x500x300 mm
12. MATERIAL KAYU LAMAS VENEER JATI
13. BENSIN 500x450x450 mm
14. BENSIN 500x500x450 mm
15. BENSIN 500x500x450 mm
16. MATERIAL KAYU SIKILID
17. BENSIN 500x500x450 mm
18. MATERIAL KAYU SIKILID
19. BENSIN 700x800x450 mm
20. MATERIAL KAYU SIKILID
21. MEJA BILLIARD TURNAMENT
22. BENSIN 700x700x450 mm
23. 3 SEATER SOFA VIP
24. BENSIN 500x450x450 mm
25. MATERIAL BENSIN FABRIC
26. BENSIN 500x450x450 mm
27. MATERIAL PCL PMPDF/CAN
28. BENSIN 500x500x800 mm
29. MATERIAL PORCELAIN
30. BENSIN 450x300 mm
31. MATERIAL PORCELAIN
32. TOKET
33. BENSIN 450x450x450 mm
34. MATERIAL PORCELAIN
35. MATERIAL PORCELAIN

| | |
|--|---------------|
| JUDUL GAMBAR | |
| ALTERNATIF 1 DESAIN KESSELUBUNGAN LANTAI 2 | |
| SKALA | TANGGAL |
| 1 : 100 | 11/03/2019 |
| NELIPDARI | JAMAH LENGKAP |
| 1 | |



REPARTERENSI DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS ANGGAR DESAIN INTERIOR

DOSEN PEMBIMBING :
DR. IR. SUSTI BUDI ASTUTI, MT.

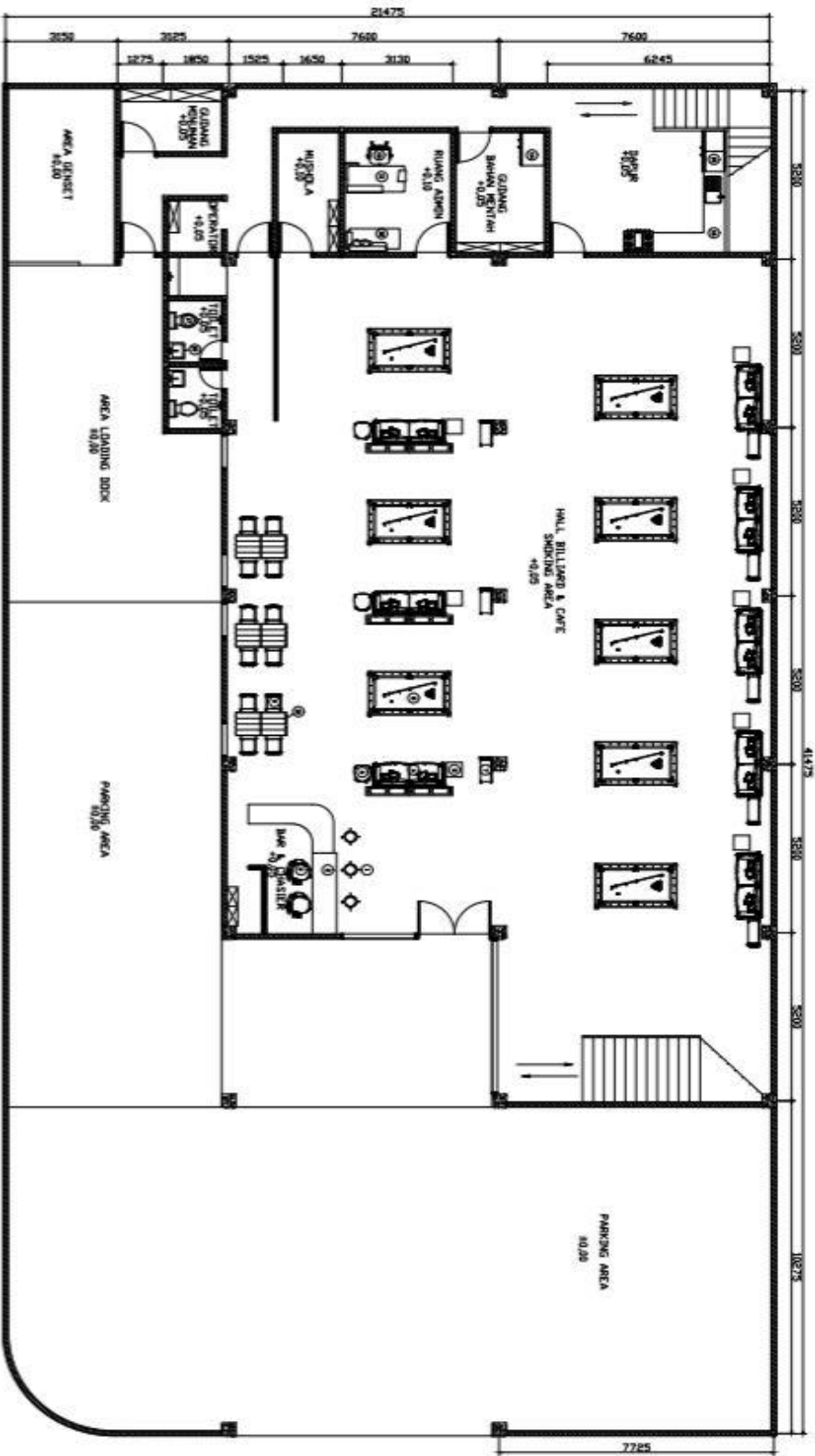
RE-DESAIN INTERIOR STRIKE POOL & CAFE
SEKOLAH KONSEP FURNITURE BILLIARD
REKONSTRUKSI DAN REHABILITASI

NAMA MAHASISWA :
DIMAS ARIYA WISATAMA
084184680032

KETERANGAN :

1. MEJA BAR
2. DINGKES 400x200x400 mm
3. KURSI
4. DINGKES 700x400x400 mm
5. DINGKES 1000x400x400 mm
6. DINGKES 2000x400x400 mm
7. DINGKES 2000x400x400 mm
8. DINGKES 2000x400x400 mm
9. DINGKES 2000x400x400 mm
10. DINGKES 2000x400x400 mm
11. DINGKES 2000x400x400 mm
12. DINGKES 2000x400x400 mm
13. DINGKES 2000x400x400 mm
14. DINGKES 2000x400x400 mm
15. DINGKES 2000x400x400 mm
16. DINGKES 2000x400x400 mm
17. DINGKES 2000x400x400 mm
18. DINGKES 2000x400x400 mm
19. DINGKES 2000x400x400 mm
20. DINGKES 2000x400x400 mm
21. DINGKES 2000x400x400 mm
22. DINGKES 2000x400x400 mm
23. DINGKES 2000x400x400 mm
24. DINGKES 2000x400x400 mm
25. DINGKES 2000x400x400 mm
26. DINGKES 2000x400x400 mm
27. DINGKES 2000x400x400 mm
28. DINGKES 2000x400x400 mm
29. DINGKES 2000x400x400 mm
30. DINGKES 2000x400x400 mm
31. DINGKES 2000x400x400 mm
32. DINGKES 2000x400x400 mm
33. DINGKES 2000x400x400 mm
34. DINGKES 2000x400x400 mm
35. DINGKES 2000x400x400 mm
36. DINGKES 2000x400x400 mm
37. DINGKES 2000x400x400 mm
38. DINGKES 2000x400x400 mm
39. DINGKES 2000x400x400 mm
40. DINGKES 2000x400x400 mm
41. DINGKES 2000x400x400 mm
42. DINGKES 2000x400x400 mm
43. DINGKES 2000x400x400 mm
44. DINGKES 2000x400x400 mm
45. DINGKES 2000x400x400 mm
46. DINGKES 2000x400x400 mm
47. DINGKES 2000x400x400 mm
48. DINGKES 2000x400x400 mm
49. DINGKES 2000x400x400 mm
50. DINGKES 2000x400x400 mm
51. DINGKES 2000x400x400 mm
52. DINGKES 2000x400x400 mm
53. DINGKES 2000x400x400 mm
54. DINGKES 2000x400x400 mm
55. DINGKES 2000x400x400 mm
56. DINGKES 2000x400x400 mm
57. DINGKES 2000x400x400 mm
58. DINGKES 2000x400x400 mm
59. DINGKES 2000x400x400 mm
60. DINGKES 2000x400x400 mm
61. DINGKES 2000x400x400 mm
62. DINGKES 2000x400x400 mm
63. DINGKES 2000x400x400 mm
64. DINGKES 2000x400x400 mm
65. DINGKES 2000x400x400 mm
66. DINGKES 2000x400x400 mm
67. DINGKES 2000x400x400 mm
68. DINGKES 2000x400x400 mm
69. DINGKES 2000x400x400 mm
70. DINGKES 2000x400x400 mm
71. DINGKES 2000x400x400 mm
72. DINGKES 2000x400x400 mm
73. DINGKES 2000x400x400 mm
74. DINGKES 2000x400x400 mm
75. DINGKES 2000x400x400 mm
76. DINGKES 2000x400x400 mm
77. DINGKES 2000x400x400 mm
78. DINGKES 2000x400x400 mm
79. DINGKES 2000x400x400 mm
80. DINGKES 2000x400x400 mm
81. DINGKES 2000x400x400 mm
82. DINGKES 2000x400x400 mm
83. DINGKES 2000x400x400 mm
84. DINGKES 2000x400x400 mm
85. DINGKES 2000x400x400 mm
86. DINGKES 2000x400x400 mm
87. DINGKES 2000x400x400 mm
88. DINGKES 2000x400x400 mm
89. DINGKES 2000x400x400 mm
90. DINGKES 2000x400x400 mm
91. DINGKES 2000x400x400 mm
92. DINGKES 2000x400x400 mm
93. DINGKES 2000x400x400 mm
94. DINGKES 2000x400x400 mm
95. DINGKES 2000x400x400 mm
96. DINGKES 2000x400x400 mm
97. DINGKES 2000x400x400 mm
98. DINGKES 2000x400x400 mm
99. DINGKES 2000x400x400 mm
100. DINGKES 2000x400x400 mm

| | |
|---|----------------|
| JUDUL GAMBAR | |
| ALTERNATIF 2 DESAIN REKONSTRUKSI LANTAI 1 | |
| SKALA | TANGGAL |
| 1 : 100 | 15/03/2019 |
| NOLEHMEN | JAM'AH LENIHAN |
| 1 | 1 |



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESAIN PEMERINDAH,
DR. DR. SASTI BUDI ASTUTI, M.T.

KE-SERKAS INTERIOR STORE FISH & CAFE
REKONSTRUKSI DAN PEREMODELAN
REKREATIF DAN BERESTETIKA

YUMA MAHESIKA,
DINAS ARTA VIDIATAMA,
094154000002

KETERANGAN :

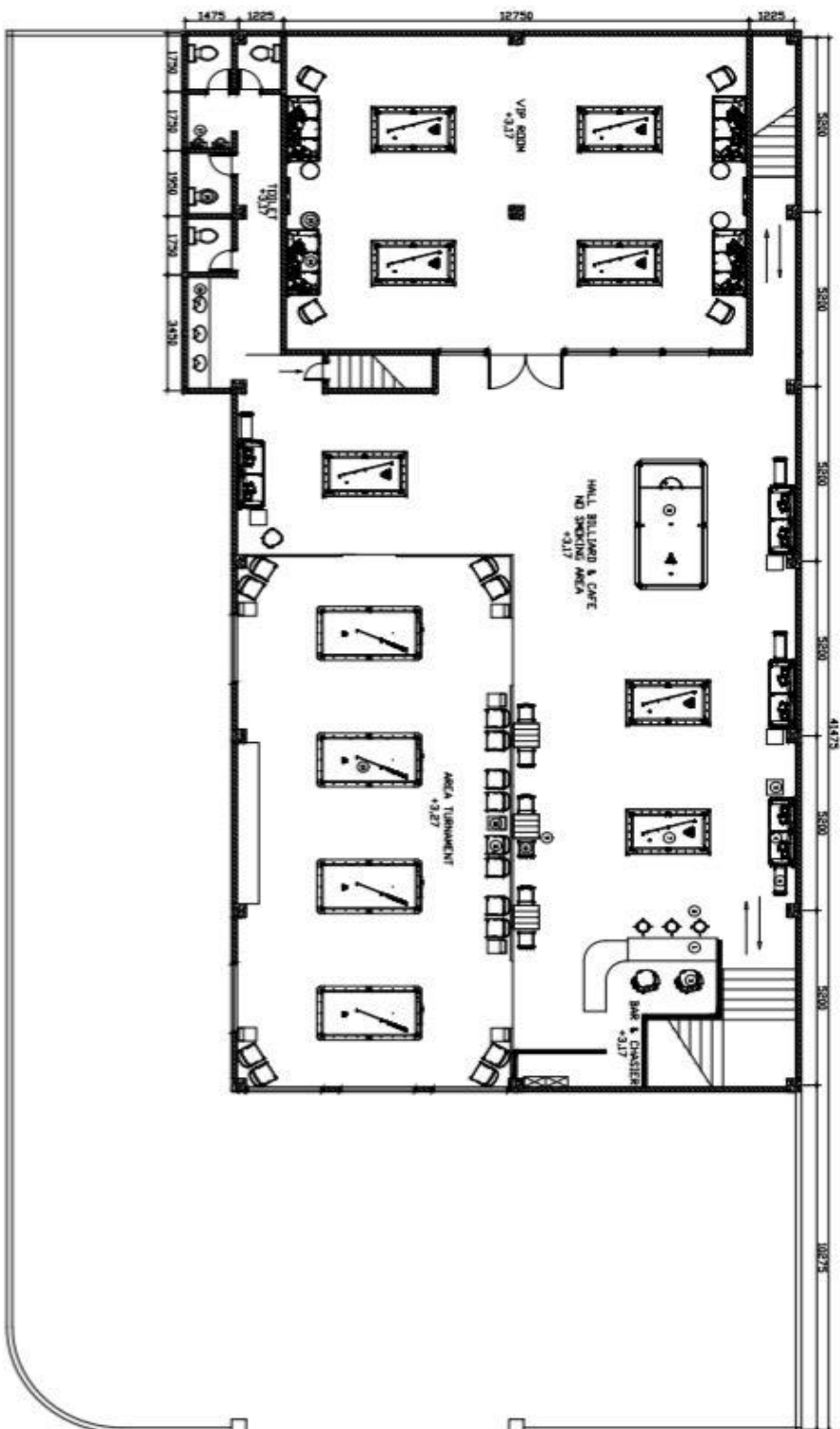
1. BANGUNAN
2. DENSITAS 0.300/400 mm
3. MATERIAL KAYU LARIS VENEER ANTI
4. FINISH 400/400/400 mm
5. MATERIAL KAYU, CONCRETE POLISHED
6. ALUMI 400/200/400 mm
7. DENSITAS 0.300/200/400 mm
8. DENSITAS 0.300/200/400 mm
9. DENSITAS 0.300/200/400 mm
10. DENSITAS 0.300/200/400 mm
11. DENSITAS 0.300/200/400 mm
12. DENSITAS 0.300/200/400 mm
13. DENSITAS 0.300/200/400 mm
14. DENSITAS 0.300/200/400 mm
15. DENSITAS 0.300/200/400 mm
16. DENSITAS 0.300/200/400 mm
17. DENSITAS 0.300/200/400 mm
18. DENSITAS 0.300/200/400 mm
19. DENSITAS 0.300/200/400 mm
20. DENSITAS 0.300/200/400 mm

AKHIR GAMBAR

ALTERNATIF 3 DENAH KESELURUHAN
LAMPAI 1

SKALA : TANGGAL
1 : 100 11/05/2019

NOLCHANDR JIMAH LEBANG



DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA



TUGAS ANGGAR DESAIN INTERIOR

DESAIN PEMERINTAH :
DR. DR. SUSY BUDI ASTUTI, MT.

RE-DESAIN INTERIOR STORE, BAR, & CAFE
REKAMATI CENTER FUM BELLAND
REKAMATI PUSAT DEKAMARA BELLAND
REKREATIF DAN REPERESTIASI

NAMA MAHASISWA :
DIMAS ARIYA VIDIALYANJA
094154000012

KETERANGAN :

1. MEJA BAR
DISENISI 4000x600x80 mm
MATERIAL: KAYU, CONCRETE POLISHED
2. DISENISI 8 SADDLE mm
MATERIAL: KAYU LAMAS VENEER LAMTE
KAYU NATURAL OPEN PORE
3. DISENISI 650x750x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
4. DISENISI 800x700x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
5. DISENISI 450x600x50 mm
MATERIAL: KAYU SOLID, BESI HOLLOW
FIN. NATURAL OPEN PORE
6. DISENISI 700x500x550 mm
MATERIAL: BESI HOLLOW
7. MEJA BILLIARD 2500x800 mm
MATERIAL: KAYU SOLID
8. MEJA SINKER
MATERIAL: KAYU SOLID
9. MEJA MAKAN
DISENISI 700x700x80 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
10. DISENISI 100x700x45 mm
FIN. NATURAL OPEN PORE
11. DISENISI 300x400x45 mm
MATERIAL: OPEN PORE
12. ANCHOR 450x450x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
13. DISENISI 450x450x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
14. DISENISI 300x400x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
15. DISENISI 450x450x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
16. DISENISI 300x400x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
17. DISENISI 450x450x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC
18. DISENISI 450x450x45 mm
MATERIAL: INDOOR FABRIC

JMLH GAMBAR

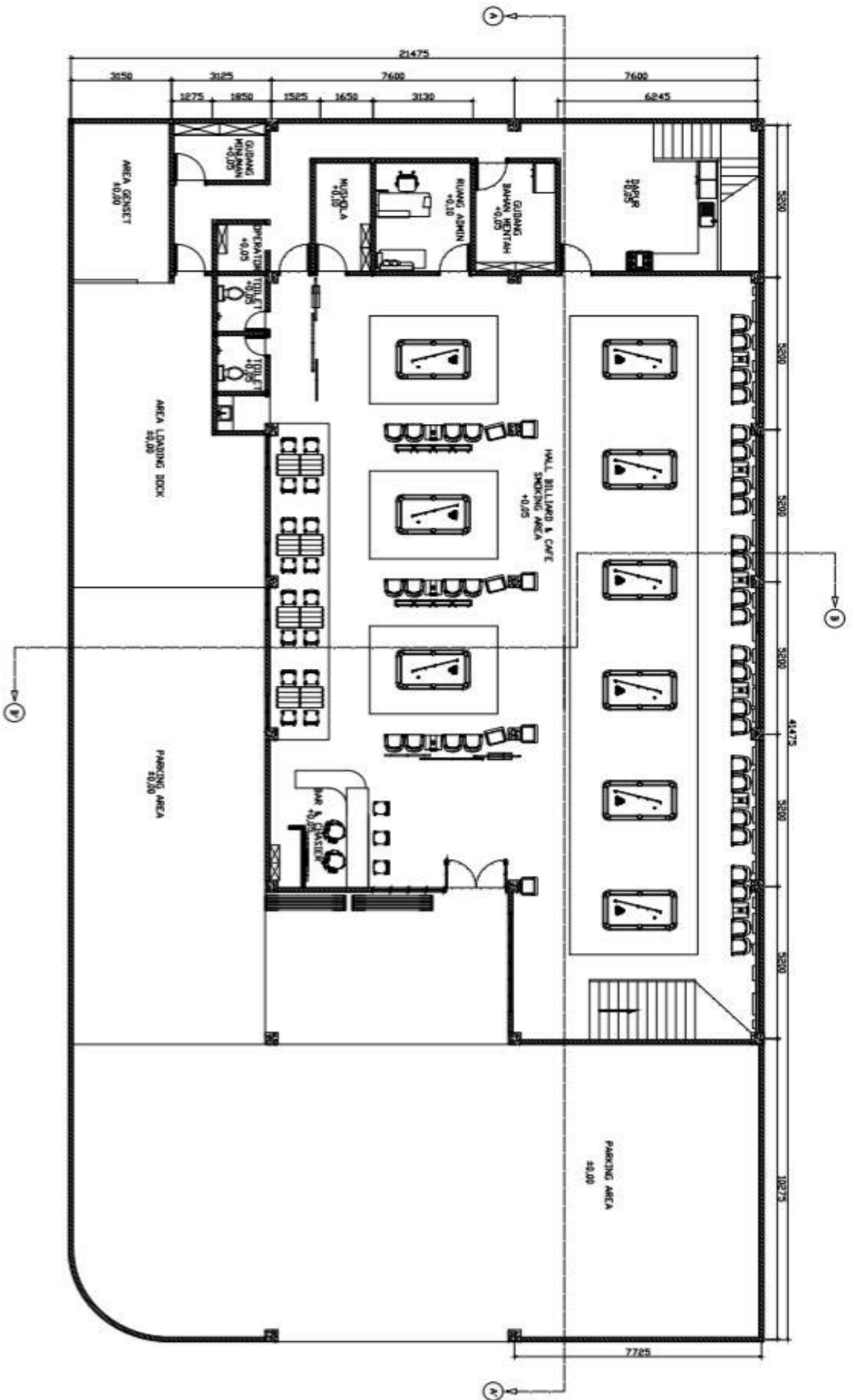
ALTERNATIF 3 BERMA KESTERLEBIHAN
LAMANTI 2

SKALA

1 : 100

NOLLEBAR

JM. JAH LENGAR



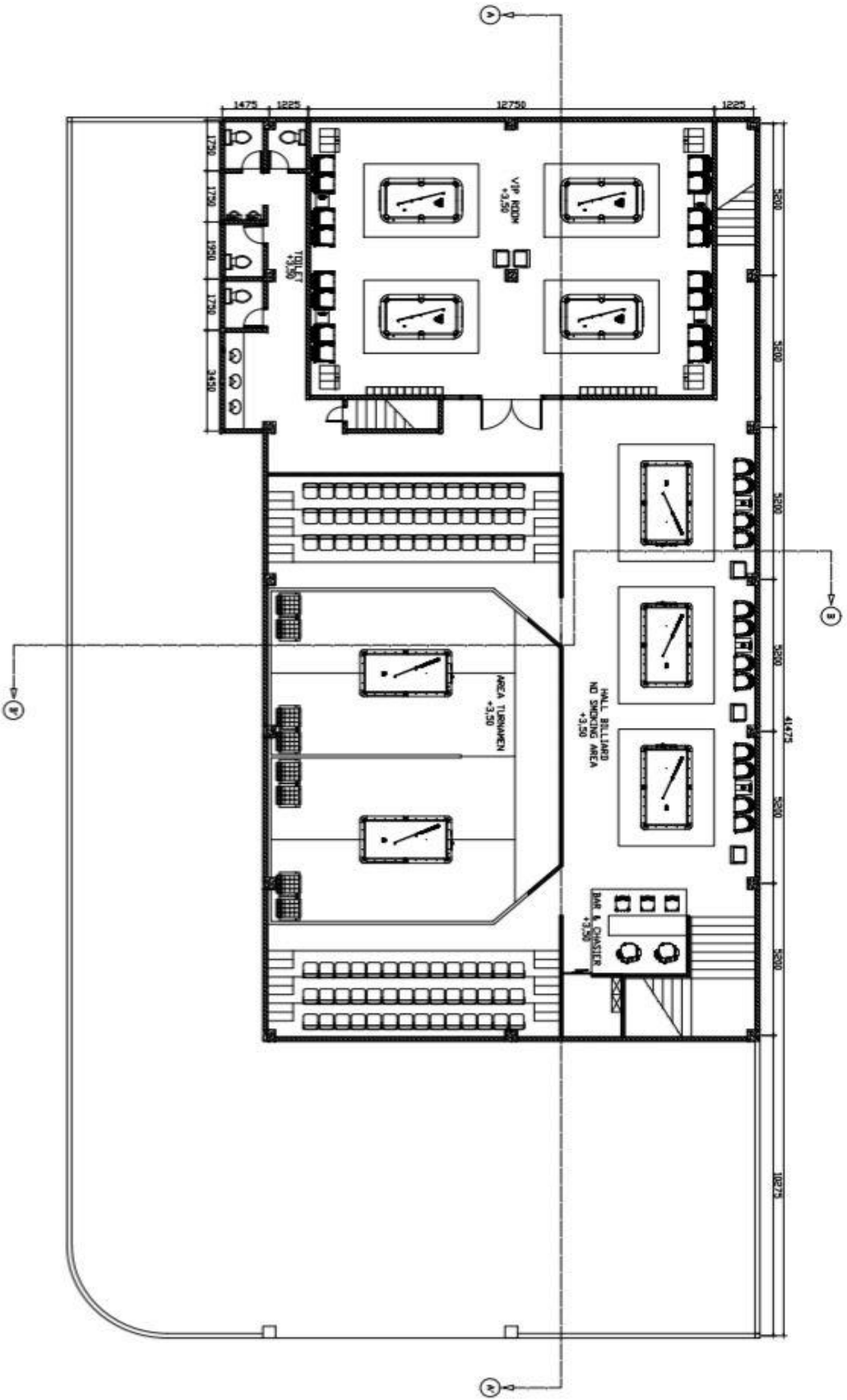
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DOSEN PEMBIMBING :
DR. DR. SUSY RUDI ASTUTI, M.T.
RE-DESAIN INTERIOR STRIKE POOL & CAFE
KEMAN KONGEP POKERAN CIWA POSTIF
SEMANA PISAN DI LAMPUNG BILLIARD
KORORATIF DAN KOMPETITIF
NAMA MAHASISWA :
DINAS ARIYA VIDALYALYA
09415400002

KETERANGAN :

| | |
|--------------------------------------|--------------|
| JUDUL GAMBAR | |
| DESAIN & LAYOUT KESELEMPAAN TERPILIH | |
| SKALA | TANGGAL |
| 1 : 100 | 26/06/2019 |
| NOMOR | JAMAH LEMBAR |
| 1 | 1 |



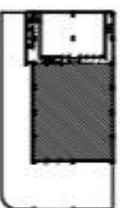
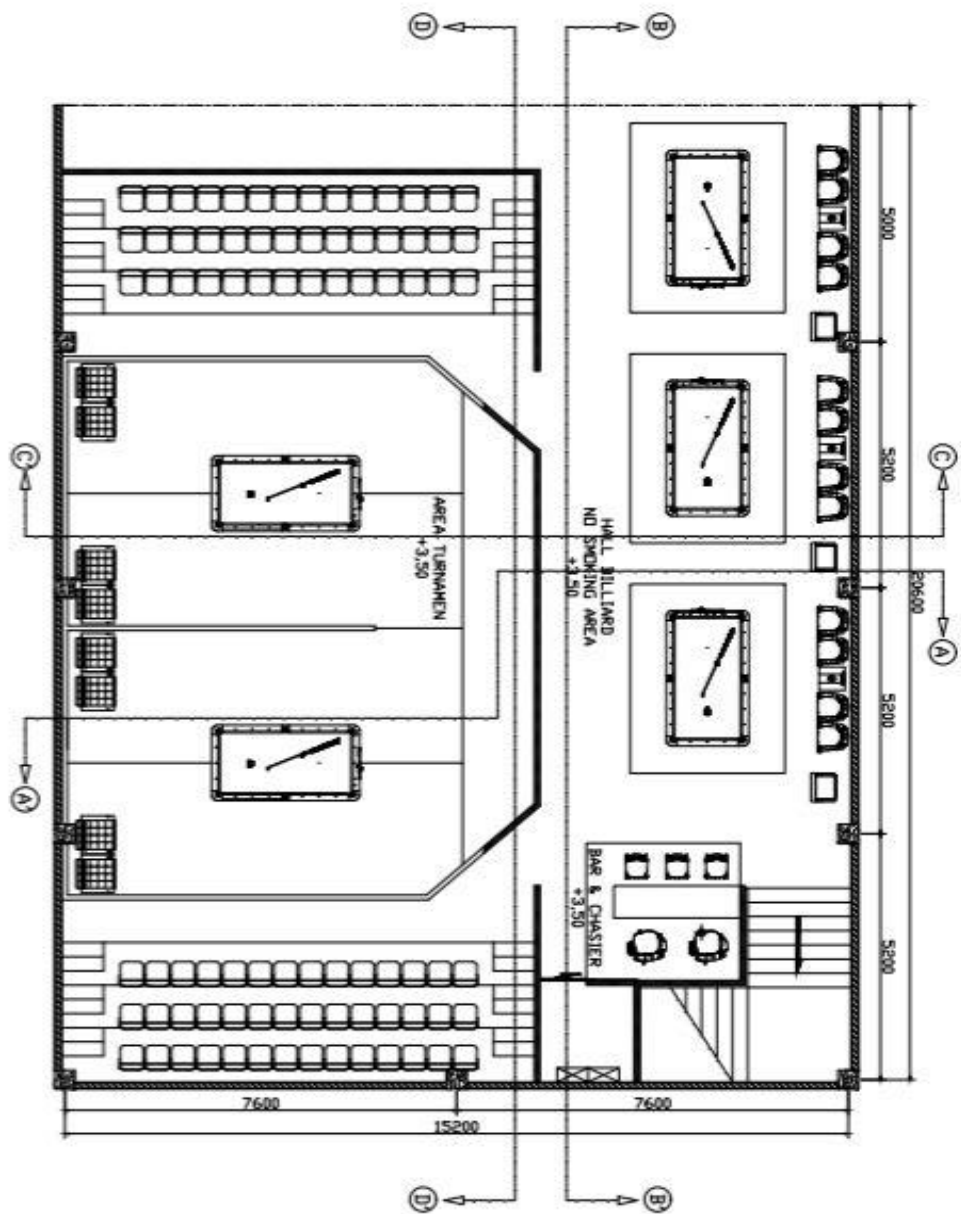
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

DESAIN PERENCANAAN :
DR. DR. SUSY BUDI ASTUTI, M.T.
RE-DESAIN INTERIOR STORE FISH & CAFE
RENOVASI KONSEP PERSEKIPAN CITRA POSTIF
SEKOLAH PASAR DLAHANG BILIBIND
REKREATIF DAN KOMPETITIF
NAMA MAHASISWA :
DINAS ARYA VINDATYAMA
0841154000012

KETERANGAN :

| | |
|--|--------------|
| JUDUL GAMBAR | |
| DESAIN & LAYOUT KESELENGKAPAN TERPILIH | |
| NOAH & LAYOUT KESELENGKAPAN TERPILIH | LAMPIRAN 2 |
| SKALA | TANGGAL |
| 1 : 100 | 26/06/2019 |
| KOLESI | JMLAH LEMBAR |
| | 1 |



KETUJUAN



ITS

 Institut Teknologi

 Sepuluh Nopember

DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR

 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

 SURABAYA

TUGAS MANDIRI DESAIN INTERIOR

DESAIN PEMERINTAH :

 BANGUNAN BARU ARTSRI, N.E.

DESAIN INTERIOR TITIK POS & CAPE

 DESAIN PEREMPUAN KELOMPOK

 DESAIN KAWAN DI LINGKUNGAN BELAKANG

 KEMAMPUAN DAN KEMAMPUAN

NAMA MANAJEMEN :

 DIMAS AYU VALENTINA

 084121400002

KETERANGAN :

1. KEMAMPUAN
2. DESAIN PEMERINTAH
3. DESAIN PEREMPUAN
4. DESAIN KAWAN
5. DESAIN BELAKANG
6. DESAIN BELAKANG
7. DESAIN BELAKANG
8. DESAIN BELAKANG
9. DESAIN BELAKANG
10. DESAIN BELAKANG
11. DESAIN BELAKANG
12. DESAIN BELAKANG

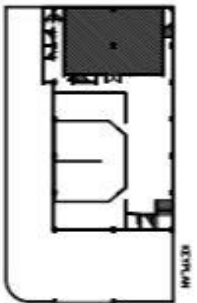
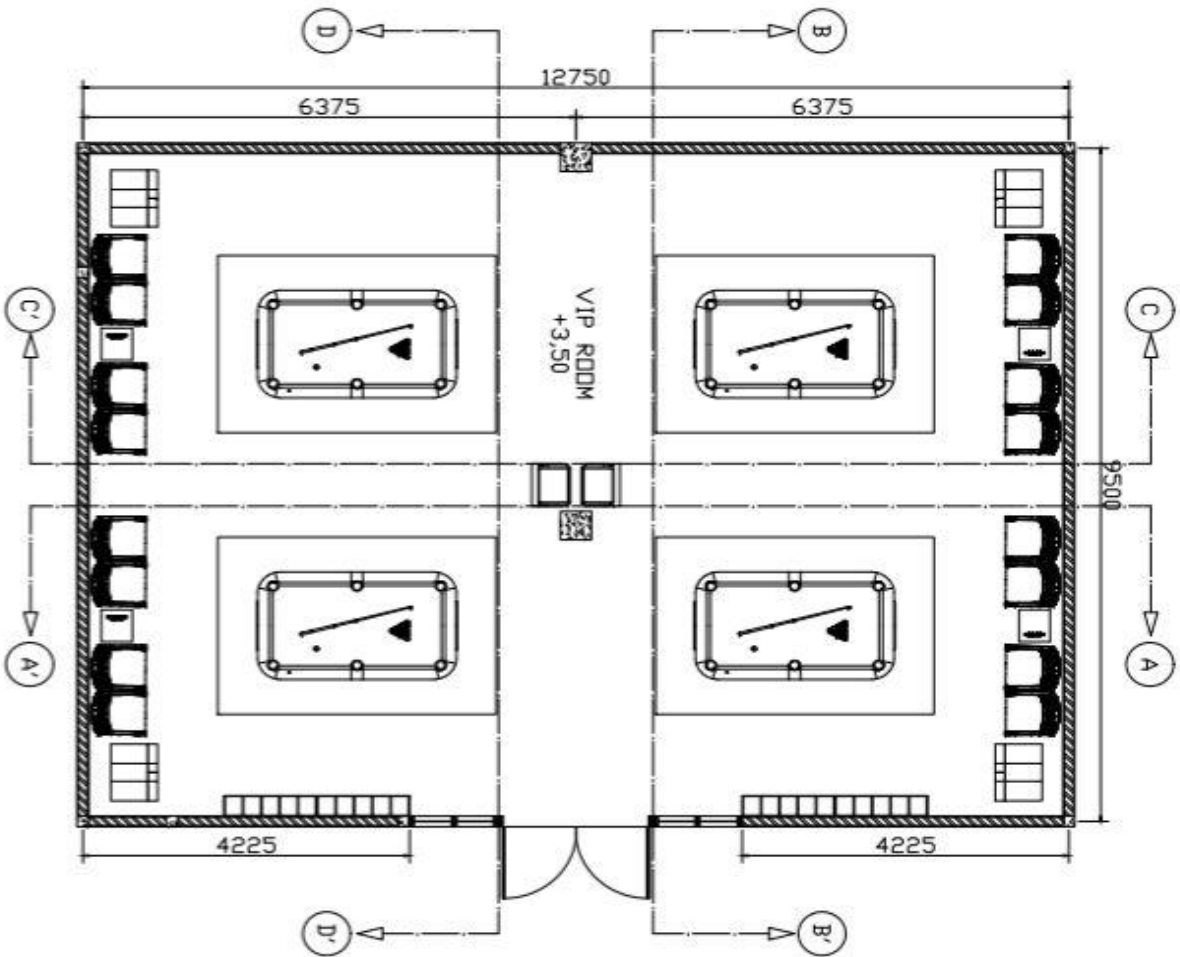
ASAL GAMBAR

LAYOUT FURNITURE RUMAH TERBUKA 2

SKALA : 1/50

NOLOKUPAN : 1

JM. LEMBAR : 1



- REVISI :
1. DITITIL, INFORMASIONAL ROOM
 2. DIMENSI 4225x4225 mm
 3. DIMENSI 6375x12750 mm
 4. DIMENSI 500x600x450 mm
 5. DIMENSI 450x450x450 mm
 6. DIMENSI 450x450x450 mm
 7. DIMENSI 450x450x450 mm
 8. DIMENSI 450x450x450 mm
 9. DIMENSI 450x450x450 mm
 10. DIMENSI 450x450x450 mm
 11. DIMENSI 450x450x450 mm
 12. DIMENSI 450x450x450 mm
 13. DIMENSI 450x450x450 mm
 14. DIMENSI 450x450x450 mm
 15. DIMENSI 450x450x450 mm
 16. DIMENSI 450x450x450 mm
 17. DIMENSI 450x450x450 mm
 18. DIMENSI 450x450x450 mm
 19. DIMENSI 450x450x450 mm
 20. DIMENSI 450x450x450 mm



REKAYASA ARSITEKTUR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

TUGAS AKHIR DESAIN INTERIOR

KELOMPOK PERENCANAAN :
MELISSA SYAH PUTRI, N.T.

REKAYASA ARSITEKTUR
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA

REVISI :

| | |
|----------------------------------|-------------|
| ALOKASI GAMBAR | |
| LAYOUT FURNITURE ROOM TERPILAH 3 | |
| SKALA | TANGGAL |
| 1 : 50 | 04/06/2019 |
| NELSON | JAMAL LUBIS |
| 1 | |

LAMPIRAN 03

GAMBAR PRESPEKTIF RENDER

1. RUANG TERPILIH 1 VIEW 1
2. RUANG TERPILIH 1 VIEW 2
3. RUANG TERPILIH 1 VIEW 3
4. RUANG TERPILIH 2 VIEW 1
5. RUANG TERPILIH 2 VIEW 2
6. RUANG TERPILIH 2 VIEW 3
7. RUANG TERPILIH 3 VIEW 1
8. RUANG TERPILIH 3 VIEW 2
9. RUANG TERPILIH 3 VIEW 3



RUANG TERPILIH 1 VIEW 1



RUANG TERPILIH 1 VIEW 2



RUANG TERPILIH 1 VIEW 3



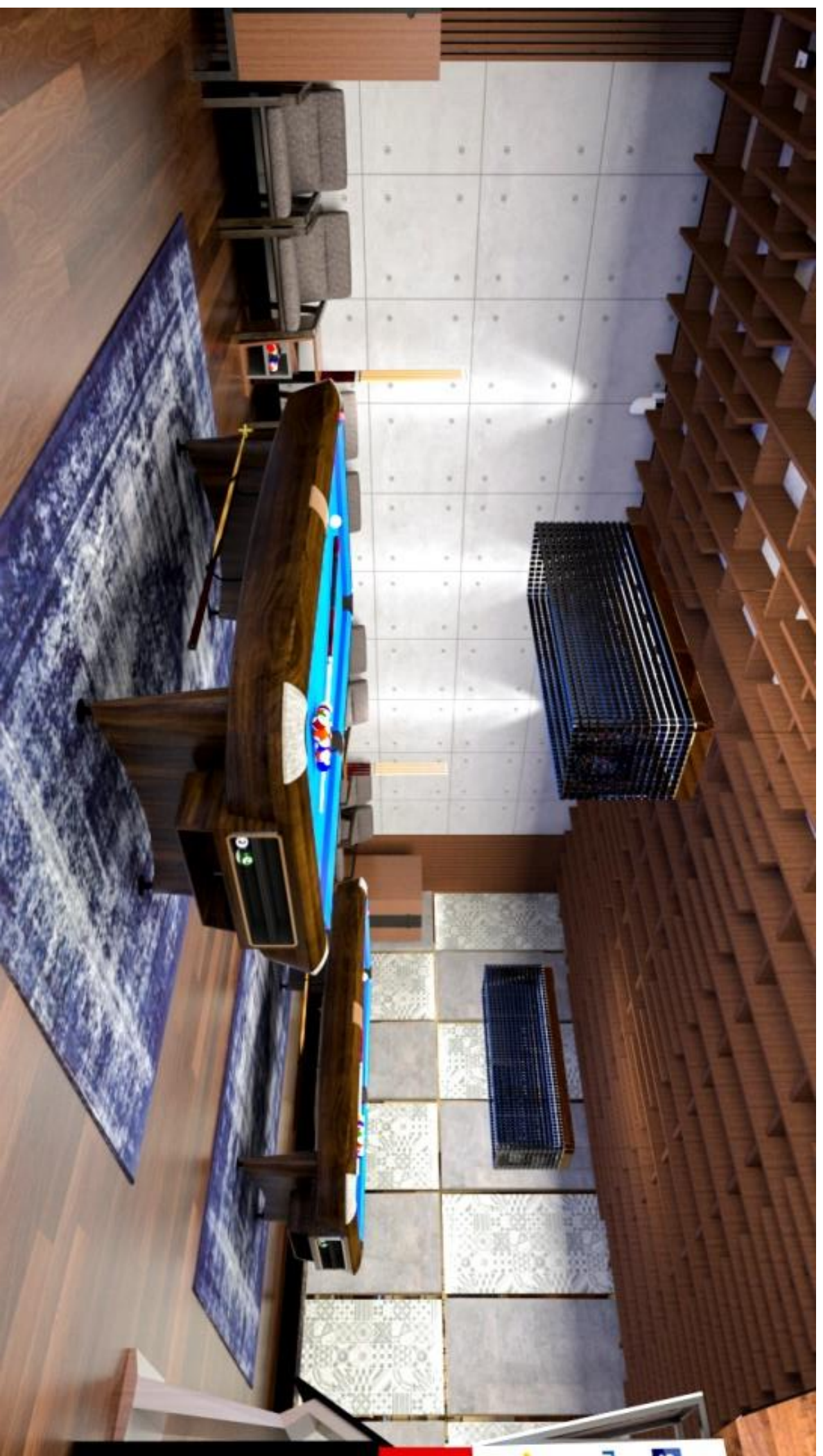
RUANG TERPILIH 2 VIEW 1



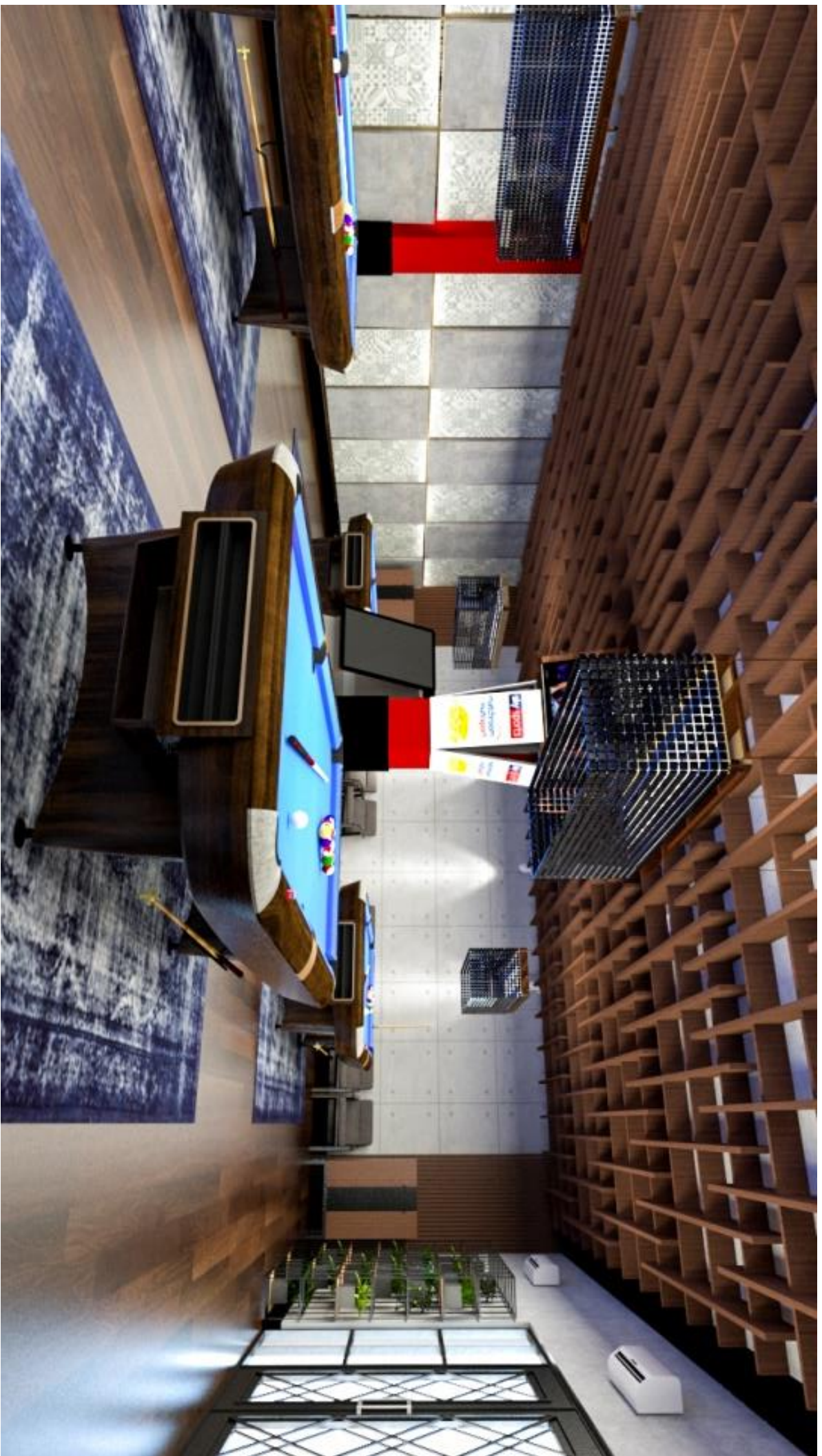
RUANG TERPILIH 2 VIEW 2



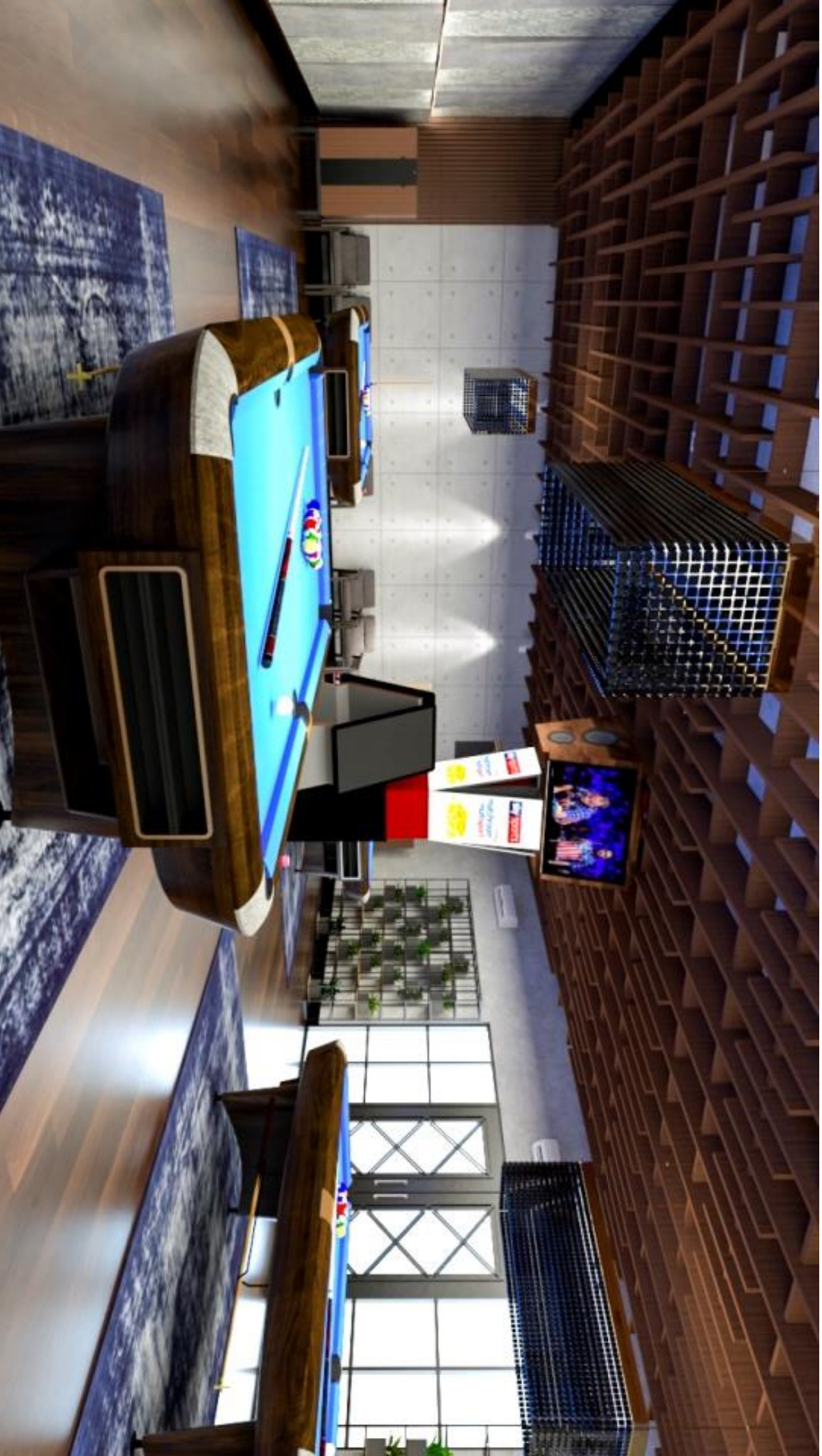
RUANG TERPILIH 2 VIEW 3



RUANG TERPILIH 3 VIEW 1



RUANG TERPILIH 3 VIEW 2



RUANG TERPILIH 3 VIEW 3

LAMPIRAN 04

RENCANA ANGGARAN BIAYA

1. RINCIAN RENCANA ANGGARAN BIAYA
2. RINCIAN ANALISA SATUAN PEKERJAAN

RENCANA ANGGARAN BIAYA

PEKERJAAN: STRIKE POOL & CAFÉ
LOKASI: KOTA SURABAYA

26 JUNI 2019

| NO. | ITEM PEKERJAAN | VOL | SATUAN | HARGA SATUAN | HARGA |
|---|---------------------------------|-------|--------|---------------|-----------------------|
| A PEKERJAAN LANTAI | | | | | |
| 1 | Pemasangan Lantai Tegel Keramik | 18.4 | M2 | Rp 138,627 | Rp 2,550,737 |
| 2 | Pemasangan Lantai Karpet | 123.2 | M2 | Rp 928,922 | Rp 114,443,190 |
| 2 | Pemasangan Lantai Parket | 21.6 | M2 | Rp 329,782 | Rp 7,123,296 |
| B PEKERJAAN DINDING | | | | | |
| 1 | Pengecatan Dinding Dalam Baru | 8.7 | M2 | Rp 36,024 | Rp 313,409 |
| 2 | Plesteran Halus | 140.8 | M2 | Rp 26,010 | Rp 3,662,208 |
| 3 | Pengerjaan Dinding Bata Expose | 8.32 | M2 | Rp 284,280 | Rp 2,365,210 |
| C PEKERJAAN ATAP | | | | | |
| 1 | Pengerjaan Rangka Plafond Luar | 2.02 | M2 | Rp 1,398,121 | Rp 2,824,204 |
| 2 | Pengecatan Plafond | 151.2 | M2 | Rp 46,240 | Rp 6,991,488 |
| D PEKERJAAN PINTU, KUSEN DAN JENDELA | | | | | |
| 1 | Pemasangan Kaca Mati | 25.3 | M2 | Rp 124,229 | Rp 3,142,994 |
| 2 | Pemasangan Pintu Swing Ganda | 4.2 | M2 | Rp 463,426 | Rp 1,946,389 |
| 3 | Pemasangan Kusen Alumunium | 21.2 | M2 | Rp 243,951 | Rp 5,171,761 |
| 4 | Pemasangan Engsel Pintu | 4 | unit | Rp 94,529 | Rp 378,116 |
| E PEKERJAAN KELISTRIKAN | | | | | |
| 1 | Pemasangan Titik Stopkontak | 15 | titik | Rp 246,945 | Rp 3,704,175 |
| 2 | Pemasangan Titik Lampu | 102 | titik | Rp 587,037 | Rp 59,877,774 |
| 3 | Pemasangan Saklar Ganda | 10 | titik | Rp 89,645 | Rp 896,450 |
| 4 | Pemasangan Downlight | 102 | titik | Rp 230,100 | Rp 23,470,200 |
| 5 | Pemasangan LED Strips | 26 | M2 | Rp 246,100 | Rp 6,398,600 |
| F PEKERJAAN LAIN LAIN | | | | | |
| 1 | Pengadaan Smoke Detector | 8 | unit | Rp 164,200 | Rp 1,313,600 |
| 2 | Pengadaan Sprinkler | 16 | unit | Rp 130,000 | Rp 2,080,000 |
| 3 | Pemasangan Ceiling Speaker | 6 | unit | Rp 5,472,350 | Rp 32,834,100 |
| 4 | Pengadaan AC | 7 | unit | Rp 13,350,000 | Rp 93,450,000 |
| 5 | Pengadaan CCTV | 6 | unit | Rp 526,000 | Rp 3,156,000 |
| G PEKERJAAN FURNITURE | | | | | |
| 1 | Meja Billiard | 9 | unit | Rp 9,500,000 | Rp 85,500,000 |
| 2 | Kursi | 18 | unit | Rp 1,200,000 | Rp 21,600,000 |
| 3 | Meja Café | 8 | unit | Rp 1,550,000 | Rp 12,400,000 |
| 4 | Rak Stik Billiard | 9 | unit | Rp 1,350,000 | Rp 12,150,000 |
| 5 | Digital Information Board | 7 | unit | Rp 3,500,000 | Rp 24,500,000 |
| 6 | Stool | 3 | unit | Rp 650,000 | Rp 1,950,000 |
| 7 | Meja Bar | 1 | unit | Rp 4,500,000 | Rp 4,500,000 |
| 8 | Kursi Kerja | 2 | unit | Rp 800,000 | Rp 1,600,000 |
| 9 | Kursi Café | 16 | unit | Rp 750,000 | Rp 12,000,000 |
| TOTAL | | | | | Rp 540,693,901 |
| PPN 10% | | | | | Rp 54,069,390 |
| JUMLAH | | | | | Rp 594,763,291 |

ANALISA SATUAN PEKERJAAN

PEKERJAAN: STRIKE POOL & CAFÉ

LOKASI: KOTA SURABAYA

| NO. | URAIAN KEGIATAN | KOEF. | SATUAN | HARGA SATUAN | HARGA |
|------------------------|--|---------------------------------|-----------|---------------------|-------------------|
| A | PEKERJAAN LANTAI | | | | |
| 1 | Pemasangan Tegel Keramik 40x40 cm (Motif/Warna Gelap) | | m2 | | |
| | Upah: | | | | |
| | Mandor | 0.0350 | O.H | 60,000 | 2,100.00 |
| | Kepala Tukang Batu | 0.0350 | O.H | 50,000 | 1,750.00 |
| | Tukang Batu | 0.3500 | O.H | 40,000 | 14,000.00 |
| | Pekerja/Buruh Tak Terampil | 0.7000 | O.H | 27,000 | 18,900.00 |
| | | | | Jumlah: | 36,750.00 |
| | Bahan: | | | | |
| | Semen PC (Portland Cement) 50 kg | 0.1960 | Zak | 56,950 | 11,162.20 |
| | Semen Berwarna Yiyitan | 1.3000 | Kg | 10,500 | 13,650.00 |
| | Pasir Pasang | 0.0450 | m3 | 181,700 | 8,176.50 |
| | Tegel Keramik 40x40 (motif/warna gelap) | 1.0608 | m2 | 64,950 | 68,898.96 |
| | | | | Jumlah: | 101,887.66 |
| | | | | Nilai HSPK : | 138,637.66 |
| | | Pemasangan lantai karpet | | M2 | |
| Upah: | | | | | |
| Kepala Tukang / Mandor | 0,009073 | Orang Hari | 171.000 | 1.552 | |
| Kepala Tukang / Mandor | 0,017139 | Orang Hari | 171.000 | 2.931 | |

| | | | | | |
|----------|-------------------------------|----------|----------------|---------------------|------------------|
| 2 | Tukang | 0,171521 | Orang Hari | 156.000 | 26.757 |
| | Pembantu Tukang | 0,171637 | Orang Hari | 145.000 | 24.887 |
| | | | | Jumlah: | 56.127 |
| | Bahan: | | | | |
| | Karpet Wold Cels | 1,05 | M2 | 790.400 | 829.92 |
| | Lem Kayu | 0,35 | Kg | 122.500 | 42.875 |
| | | | | Jumlah: | 872.795 |
| | | | | Nilai HSPK : | 928922 |
| 3 | Pemasangan lantai kayu | | m2 | | |
| | (parket) | | | | |
| | Tenaga: | | | | |
| | Mandor | 0.0350 | O.H | 60,000 | 2,100.00 |
| | Kepala Tukang Kayu | 0.0350 | O.H | 50,000 | 1,750.00 |
| | Tukang Kayu | 0.3500 | O.H | 40,000 | 14,000.00 |
| | Pekerja/Buruh Tak Terampil | 0.7000 | O.H | 27,000 | 18,900.00 |
| | | | | Jumlah: | 36,750.00 |
| | Bahan: | | | | |
| | parket | 1.0500 | m2 | Rp 273,450.00 | 287,122.50 |
| Lem Kayu | 0.6000 | Kg | Rp 9,850.00 | 5,910.00 | |
| | | | Jumlah: | 293,032.50 | |

| | | | | | |
|----------|---|---------|------------|---------------------|-------------------|
| | | | | Nilai HSPK : | 329,782.50 |
| B | PEKERJAN DINDING | | | | |
| 1 | Pengecatan dinding dalam baru | | | | |
| | Upah: | | | | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,00635 | Orang Hari | 171.000 | 1.086 |
| | Tukang | 0,06356 | Orang Hari | 156.000 | 9.916 |
| | Pembantu Tukang | 0,02019 | Orang Hari | 145.000 | 2.928 |
| | | | | Jumlah: | 13.93 |
| | Bahan: | | | | |
| | Cat Tembok Dalam | 0,10400 | Kaleng | 157.668 | 16.397 |
| | Dempul Tembok | 0,10000 | Kg | 36.500 | 3.65 |
| | Kertas Gosok Halus | 0,10000 | Lembar | 20.467 | 2.047 |
| | | | | Jumlah: | 22.094 |
| | | | | Nilai HSPK : | 36.024 |
| 2 | Plesteran Halus 1 Pc : 5 Ps tebal 1.5 cm | | m2 | | |
| | Upah: | | | | |
| | Mandor | 0.0150 | O.H | 60,000 | 900.00 |
| | Kepala Tukang Batu | 0.0150 | O.H | 50,000 | 750.00 |
| | Tukang Batu | 0.1500 | O.H | 40,000 | 6,000.00 |
| | Pekerja / Buruh Tak Terampil | 0.3000 | O.H | 27,000 | 8,100.00 |
| | | | | Jumlah: | 15,750.00 |
| | Bahan: | | | | |
| | Semen PC (Portland Cement) 50 kg | 0.1036 | Zak | 56,950 | 5,900.02 |
| | Pasir Pasang | 0.0240 | m3 | 181,700 | 4,360.80 |

| | | | | | |
|---|---|---------|-----------|---------------------|-------------------|
| | | | | Jumlah: | 10,260.82 |
| | | | | Nilai HSPK : | 26,010.82 |
| 3 | Pekerjaan Dinding Bata Berongga Expose | | | | |
| | Tenaga: | | | | |
| | Mandor | 0.0150 | O.H | 60,000 | Rp 900.00 |
| | Kepala Tukang Batu | 0.0150 | O.H | 50,000 | Rp 750.00 |
| | Tukang Batu | 0.1500 | O.H | 40,000 | Rp 6,000.00 |
| | Pekerja/Buruh Tak Terampil | 0.3000 | O.H | 27,000 | Rp 8,100.00 |
| | | | | Jumlah: | |
| | Bahan: | | | | |
| | Semen PC (Portland Cement) 50 kg | 0.2800 | Zak | 56,950 | 15,946.00 |
| | Pasir Pasang | 0.0320 | m3 | 181,700 | 5,814.40 |
| | Bata Berongga Expose | 70.0000 | Buah | 3,750 | 262,500.00 |
| | | | | Jumlah: | 284,260.40 |
| | | | | Nilai HSPK : | 284,260.40 |
| 4 | Rangka Plafon Luar (Overstek) | | m2 | | |
| | Upah: | | | | |
| | Mandor | 0.0050 | O.H | 60,000 | 300.00 |
| | Kepala Tukang Kayu | 0.0050 | O.H | 50,000 | 250.00 |
| | Tukang Kayu | 0.0500 | O.H | 40,000 | 2,000.00 |
| | Pekerja Terampil | 0.1000 | O.H | 35,000 | 3,500.00 |
| | | | | Jumlah: | 6,050.00 |
| | Bahan: | | | | |

| | | | | | | |
|------------------------|--|-------------------------------|------------|---------------------|---------------------|--|
| | Kayu Kamper (balok 5/7) | 0.3640 | m3 | 3,819,900 | 1,390,443.60 | |
| | Paku | 0.1100 | Kg | 14,800 | 1,628.00 | |
| | | | | Jumlah: | 1,392,071.60 | |
| | | | | Nilai HSPK : | 1,398,121.60 | |
| D | PEKERJAAN PINTU, JENDELA, KUSEN | | | | | |
| 1 | Pemasangan kaca mati tebal 5 mm | | | | | |
| | Upah: | | | | | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0008065 | Orang Hari | 171.000 | 138 | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0151225 | Orang Hari | 171.000 | 2.586 | |
| | Tukang | 0,1513423 | Orang Hari | 156.000 | 23.609 | |
| | Pembantu Tukang | 0,0151444 | Orang Hari | 145.000 | 2.196 | |
| | | | | Jumlah: | 28.529 | |
| | Bahan: | | | | | |
| | Kaca Polos | 1,1 | M2 | 87.000 | 95.7 | |
| | | | | Jumlah: | 95.7 | |
| | | | | Nilai HSPK : | 124.229 | |
| | 2 | Pemasangan jendela pvc | | | | |
| | | Upah: | | | | |
| Kepala Tukang / Mandor | | 0,0302449 | Orang Hari | 171.000 | 5.172 | |
| Kepala Tukang / Mandor | | 0,0302449 | Orang Hari | 171.000 | 5.172 | |
| Tukang | | 0,6053692 | Orang Hari | 156.000 | 94.438 | |
| Pembantu Tukang | | 0,6057766 | Orang Hari | 145.000 | 87.838 | |
| | | | | Jumlah: | 192.619 | |

| | | | | | |
|---|--|-----------|------------|---------------------|----------------|
| | Bahan: | | | | |
| | Daun Pintu PVC | 1 | Buah | 331.300 | 331.3 |
| | | | | Jumlah: | 331.3 |
| | | | | Nilai HSPK : | 523.919 |
| | | | | | |
| | Pemasangan pintu swing ganda | | M2 | | |
| | Upah: | | | | |
| | Tukang | 1,0593962 | Orang Hari | 156.000 | 165.266 |
| | Pembantu Tukang | 1,060109 | Orang Hari | 145.000 | 153.716 |
| | | | | Jumlah: | 318.982 |
| 3 | Bahan: | | | | |
| | Pintu Swing Ganda BRC/PMG | | Unit | 520.000 | 144.444 |
| | 1.2x3.00 m2 | | | | |
| | | | | Jumlah: | 144.444 |
| | | | | Nilai HSPK : | 463.426 |
| | | | | | |
| | Pemasangan slimar alumunium pintu | | M1 | | |
| | Upah: | | | | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0043351 | Orang Hari | 171.000 | 741 |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,002228 | Orang Hari | 171.000 | 381 |
| | Tukang | 0,0433848 | Orang Hari | 156.000 | 6.768 |
| | Pembantu Tukang | 0,043414 | Orang Hari | 145.000 | 6.295 |

| | | | | | |
|----------|--|-----------|------------|---------------------|----------------|
| 4 | | | | Jumlah: | 14.185 |
| | Bahan: | | | | |
| | Paku Asbes Sekrup | 0,06 | Buah | 8.100 | 486 |
| | Sealent | 2 | Tube | 60.300 | 120.6 |
| | Slimar Aluminium 3/8 | 1,1 | M | 98.800 | 108.68 |
| | | | | Jumlah: | 229.766 |
| | | | | Nilai HSPK : | 243.951 |
| | | | | | |
| 5 | Pemasangan engsel kuningan pintu | | | | |
| | Upah: | | | | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0008065 | Orang Hari | 171.000 | 138 |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0151225 | Orang Hari | 171.000 | 2.586 |
| | Tukang | 0,1513423 | Orang Hari | 156.000 | 23.609 |
| | Pembantu Tukang | 0,0151444 | Orang Hari | 145.000 | 2.196 |
| | | | | Jumlah: | 28.529 |
| | Bahan: | | | | |
| | Engsel Pintu | 1 | Pasang | 66.000 | 66 |
| | | | | Jumlah: | 66 |
| | | | | Nilai HSPK : | 94.529 |
| | | | | | |
| E | PEKERJAAN KELISTRIKAN | | | | |
| | Pemasangan titik stop kontak gedung | | Titik | | |
| | Upah: | | | | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0504082 | Orang Hari | 171.000 | 8.62 |

| | | | | | |
|-----------------|--------------------------------------|-----------|------------|---------------------|----------------|
| 1 | Tukang | 0,2017897 | Orang Hari | 156.000 | 31.479 |
| | Pembantu Tukang | 0,0010096 | Orang Hari | 145.000 | 146 |
| | | | | Jumlah: | 40.245 |
| | Bahan | | | | |
| | Kabel NYM | 10 | Meter | 15.600 | 156 |
| | Stop Kontak | 1 | Unit | 27.300 | 27.3 |
| | Pipa Pralon 5/8 | 2,5 | Batang | 7.800 | 19.5 |
| | T Doos Pvc | 1 | Buah | 3.900 | 3.9 |
| | | | | Jumlah: | 206.7 |
| | | | | Nilai HSPK : | 246.945 |
| 2 | Pemasangan titik lampu gedung | | Titik | | |
| | Upah: | | | | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0504082 | Orang Hari | 171.000 | 8.62 |
| | Tukang | 0,5044744 | Orang Hari | 156.000 | 78.698 |
| | Pembantu Tukang | 0,3028883 | Orang Hari | 145.000 | 43.919 |
| | | | | Jumlah: | 131.237 |
| | Bahan | | | | |
| | Kabel NYM | 24 | Meter | 15.600 | 374.4 |
| | Isolator | 4 | Unit | 8.000 | 32 |
| | Fiting Plafon | 1 | Buah | 14.300 | 14.3 |
| Pipa Pralon 5/8 | 3 | Batang | 7.800 | 23.4 | |
| T Doos Pvc | 3 | Buah | 3.900 | 11.7 | |

| | | | | | |
|----------|--|-----------|---------------------|---------------------|----------------|
| | | | Jumlah: | 455.8 | |
| | | | Nilai HSPK : | 587.037 | |
| 3 | Pemasangan Saklar Ganda | | Titik | | |
| | Upah: | | | | |
| | Kepala Tukang / Mandor | 0,0504082 | Orang Hari | 171.000 8.62 | |
| | Tukang | 0,2017897 | Orang Hari | 156.000 31.479 | |
| | Pembantu Tukang | 0,0010096 | Orang Hari | 145.000 146 | |
| | | | | Jumlah: | 40.245 |
| | Bahan | | | | |
| | Saklar Ganda Simply Switch | 1 | Unit | 49.400 49.4 | |
| | | | | Jumlah: | 49.4 |
| | | | | Nilai HSPK : | 89.645 |
| 4 | Pemasangan Lampu <i>Downlight</i> | | Unit | | |
| | Upah: _____ | | | | |
| | Tukang | 0.5 | O.H | 121.000 60.500 | |
| | Kepala Tukang | 0.2 | O.H | 148.000 29.600 | |
| | | | | Jumlah | 90.100 |
| | Bahan: _____ | | | | |
| | Philips Mini Downlight 13 watt | 1 | Buah | 140.000 140.000 | |
| | | | | Jumlah | 140.000 |
| | | | Nilai HSPK | 230.100 | |
| F | PEKERJAAN LAIN-LAIN | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|-------------|-------------------|------------------|
| 1 | Pengadaan <i>Smoke Detector</i> | | Unit | | |
| | <i>Smoke detector 2 Wire</i> | 1 | Unit | 164.200 | 164.200 |
| | (harga termasuk biaya pemasangan) | | | Jumlah | 164.200 |
| | | | | Nilai HSPK | 164.200 |
| 2 | Pengadaan <i>Sprinkler</i> | | Unit | | |
| | <i>Fire Sprinkler</i> | 1 | Unit | 130.000 | 130.000 |
| | (harga termasuk biaya pemasangan) | | | Jumlah | 130.000 |
| | | | | Nilai HSPK | 130.000 |
| 3 | Pengadaan <i>Ceiling Speaker</i> | | Unit | | |
| | <i>Speaker Bosch LC2-PC30G6-4</i> | 1 | Unit | 5472.350 | 5472.350 |
| | (harga termasuk biaya pemasangan) | | | Jumlah | 5472.350 |
| | | | | Nilai HSPK | 5472.350 |
| 4 | Pengadaan AC | | Unit | | |
| | <i>AC Cassete Daikin 2 PK</i> | 1 | Unit | 13350.000 | 13350.000 |
| | (harga termasuk biaya pemasangan) | | | Jumlah | 13350.000 |
| | | | | Nilai HSPK | 13350.000 |
| 5 | Pengadaan CCTV | | Unit | | |
| | CCTV Dome | 1 | Unit | 526.000 | 526.000 |
| | (harga termasuk biaya pemasangan) | | | Jumlah | 526.000 |
| | | | | Nilai HSPK | 526.000 |