

# LATAR BELAKANG

saat ini banyak sekali tempat hiburan olahraga / sport entertainment di sekitar kita yang hanya dapat dinikmati oleh sebagian orang saja ( orang normal) tetapi tidak pernah memikirkan teman - teman kita yang memiliki kebutuhan khusus seperti para tunadaksa, hal ini disebabkan adanya beberapa faktor keterbatasan seperti berikut ini :

## **1. Kurangnya Desain Inklusif**

Banyak tempat hiburan olahraga, seperti arena atau stadion, tidak didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan aksesibilitas bagi orang dengan berbagai jenis disabilitas. Misalnya, kurangnya lift atau rampanya yang curam bagi mereka yang menggunakan kursi roda.

## **2. Kurangnya Pendidikan dan Pelatihan**

Staf dan manajemen tempat hiburan olahraga mungkin kurang terlatih dalam menyediakan layanan yang ramah disabilitas atau tidak memahami kebutuhan spesifik masyarakat tunadaksa.

## **3. Biaya dan Keterbatasan Sumber Daya**

Memodifikasi atau menyesuaikan fasilitas untuk menjadi lebih inklusif sering kali memerlukan biaya tambahan yang signifikan. Banyak tempat hiburan olahraga mungkin tidak memiliki sumber daya yang cukup untuk melakukan perubahan ini.

## **4. Peraturan dan Kebijakan**

Kurangnya regulasi atau kebijakan yang mempromosikan aksesibilitas di tempat-tempat hiburan olahraga dapat menghambat inisiatif untuk meningkatkan akses bagi tunadaksa.

## **5. Kurangnya Kesadaran Masyarakat**

Kesadaran masyarakat umum terhadap pentingnya inklusi dan aksesibilitas juga dapat menjadi hambatan. Ini bisa mempengaruhi dukungan dan tekanan pada pemerintah atau pemilik tempat hiburan olahraga untuk melakukan perubahan yang diperlukan.

## **6. Tantangan Transportasi**

Aksesibilitas tempat hiburan olahraga tidak hanya terbatas pada fasilitas fisik di tempat itu sendiri, tetapi juga termasuk aksesibilitas transportasi yang memadai bagi mereka yang membutuhkan.

Kurangnya aksesibilitas dalam tempat hiburan olahraga tidak hanya membatasi kesempatan bagi tunadaksa untuk menikmati kegiatan sosial dan kesehatan, tetapi juga merupakan masalah kesetaraan hak yang fundamental. Penting untuk terus mengadvokasi untuk perubahan yang diperlukan guna menciptakan lingkungan yang lebih inklusif bagi semua individu, tanpa memandang kemampuan fisik atau disabilitas.

# LATAR BELAKANG

## RISET JUMLAH SPORT HUB DISAMARINDA

berdasarkan riset data diperoleh jumlah sport hub disamarinda saat ini ditahun 2023 adalah hanya berjumlah 4 lokasi yaitu :

- DIES SPORT CENTER
- MAJESTY SPORT CENTER
- D GOL
- SPORT CENTRE

dari hasil survei ini artinya jumlah sport hub/ sport center disamarinda masih minim dan diantara keempat ini tidak ada satupun yang menyediakan fasilitas bowling apalagi yang ramah bagi para Tunadaksa.

**4**  
**2023**

## ATLIT DISABILITAS

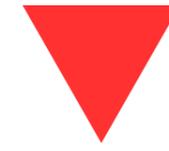
Pada tahun 2006 hingga 2016 diketahui atlet disabilitas yang berpartisipasi dalam lomba di Inggris selalu meningkat sebanyak 1.5% per tahunnya dan di tahun 2013 meningkat hingga 19.1% namun setelah 2016, angka partisipasi para atlet disabilitas menurun hingga 16.8% (Ginis dan Gee). Hal ini disebabkan oleh terbatasnya fasilitas yang ada untuk para disabilitas dapat melakukan latihan dengan baik.

**19,1%**



**2013**

**16,8%**



**2017**

perihal melihat hal ini kami ingin mencoba melakukan bentuk dukungan kecil dengan membawa inovasi ini kepada atlet disabilitas terutama tunadaksa .

# RUMUSAN MASALAH

Bagaimana implementasi gaya desain yang tepat untuk ruangan hiburan dan olahraga di sport 77 samarinda yang aksesible untuk tunadaksa ?

## TUJUAN PERANCANGAN

Menjadikan tempat di **Sports Hub 77** Samarinda menarik dan nyaman bagi pengunjung, dan yang pertama untuk ramah pada para difabel tunadaksa dan dapat digunakan sebagai **sport entertainment**.

menerapkan beberapa aspek desain **aksesible** pada perancangan ruang billiard dan bowling di sport hub 77

mempelajari desain yang cocok untuk ruang billiard dan bowling serta penunjangnya ( mini cafe )

menampilkan **image dan konsep** yang baru untuk perancangan ruang di sport 77 hub

## MANFAAT PERANCANGAN

1. Memberikan manfaat pada penulis terkait bagaimana desain yang baik untuk sebuah ruangan bermain billiard dan bowling di sport centre yang tak hanya ramah pengunjung namun juga ramah pada difabel tunadaksa.
2. Memberikan manfaat pada perancang interior untuk menambah referensi terkait pendesainan ruangan bermain billiard dan bowling di sport centre yang tak hanya ramah pengunjung namun juga ramah pada difabel tunadaksa
3. Memberikan manfaat pada perusahaan terkait dengan mendapat desain interior yang unik, menarik, enak dipandang mata dan ramah pada difabel tunadaksa untuk bermain billiard dan bowling di Sports Hub 77 Samarinda.

# TABLE OF CONTENT

---

**DESIGN THINKING**

**UNDERSTAND**

**OBESERVASI**

**POINT OF VIEW**

**IDEA**

**PROTOTYPE**

**TEST**

**PILOT**

# DESIGN THINKING

---

## UNDERSTAND

Mencari literature informasi dari sumber yang terpercaya (Jurnal, buku, literature)

## POINT OF VIEW

Keperluan dari user, need dan insight untuk menjawab permasalahan yang ada

## IDEA

Memikirkan ide yang sesuai dengan konsep, moodboard hingga memberikan alternatif solusi

## OBESERVASI

Informasi disertai data lapangan dan hasil wawancara client juga mencatat permasalahan eksisting.

## PROTOTYPE

Mengembangkan desain yang telah dibuat, layout, potongan, Mekanikal hingga 3D Render

## TEST

Evaluasi hasil desain yang telah dibuat dengan bantuan client dan dosen pembimbing

## PILOT

kelayakan Uji coba suatu produk dalam skala kecil