

BAB V

KONSEP

5.1. Konsep Dasar

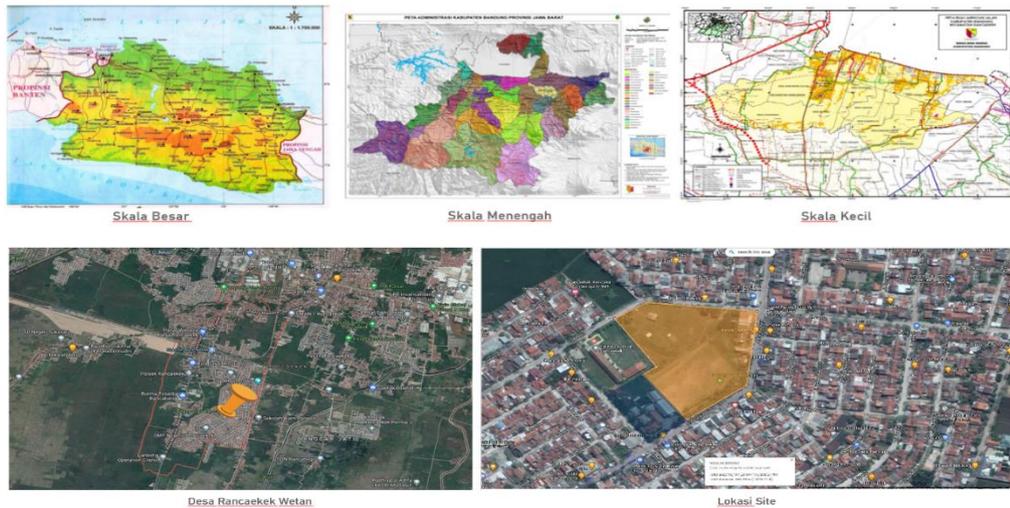
Perancangan Rancaekek *Indor Sport* berdasarkan dengan tema struktur sebagai estetika, menjadikan bangunan ini sebagai salah satu ikon Rancaekek dari segi jasmani atau olahraga. Di tengah masih kurangnya tempat yang dapat menampung orang banyak dalam kawasan Kecamatan Rancaekek dengan hadirnya Rancaekek *Indoor Sport* dapat menciptakan kawasan aktif bagi masyarakat Rancaekek.

Rancaekek *Indoor Sport* menjawab kebutuhan Kecamatan Rancaekek dimana belum optimalnya fasilitas penunjang kegiatan olahraga. Dengan adanya bangunan ini dapat menciptakan ruang berkumpul bagi masyarakat Rancaekek. Rancaekek *Indoor Sport* terdiri dari beberapa lapangan diantaranya dua lapangan basket, tiga lapangan badminton dan satu lapangan futsal. Bangunan ini juga memiliki fungsi pendukung yaitu ruang kerja media dan ruang konfrensi pers untuk memfasilitasi kegiatan wartawan ketika adanya *event* olahraga.

5.2. Rencana Tapak

5.2.1. Pemetaan Lokasi

Lokasi ini dipilih karena Rancaekek Wetan merupakan desa dengan jumlah penduduk terbanyak di Kecamatan Rancaekek dengan jumlah penduduk 38 ribu jiwa. Serta kawasan ini juga memiliki fasilitas penunjang yang memadai, seperti lapangan yang luas dan lokasi ini sering juga digunakan juga oleh warga setempat untuk berolahraga dan bermain ditaman untuk menghabiskan waktu bersama keluarga. sehingga lokasi tersebut memiliki potensi yang baik untuk di jadikan sebagai lokasi proyek *Indoor Sport* karena bisa terintegrasi langsung dengan lingkungan sekitar dan menjadi pusat perhatian masyarakat sekitar.



Gambar 5. 1: Pemetaan Lokasi

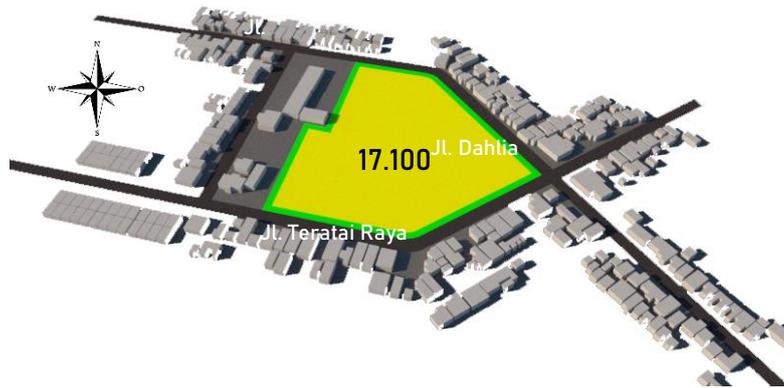
5.2.2. Tata Letak

Site/Lokasi berada di desa Rancaekek Wetan, Kecamatan Rancaekek dengan luas 18.000 m². Orientasi bangunan akan menghadap sisi Tenggara dengan akses pencapaian jalan utama



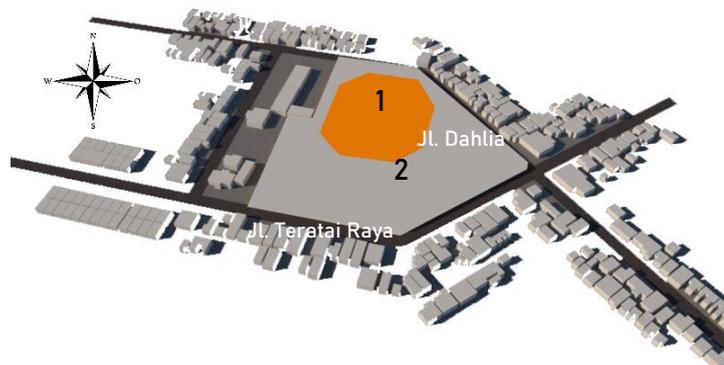
Gambar 5. 2: Site/Lokasi

Dalam luas lokasi site 18.000 m², maka luas lokasi site yang dapat di desain yaitu sebesar 17.100 m², dikarenakan terpotong oleh garis sepadan bangunan (GSB) 5m dan pesestrian sebesar 4 m



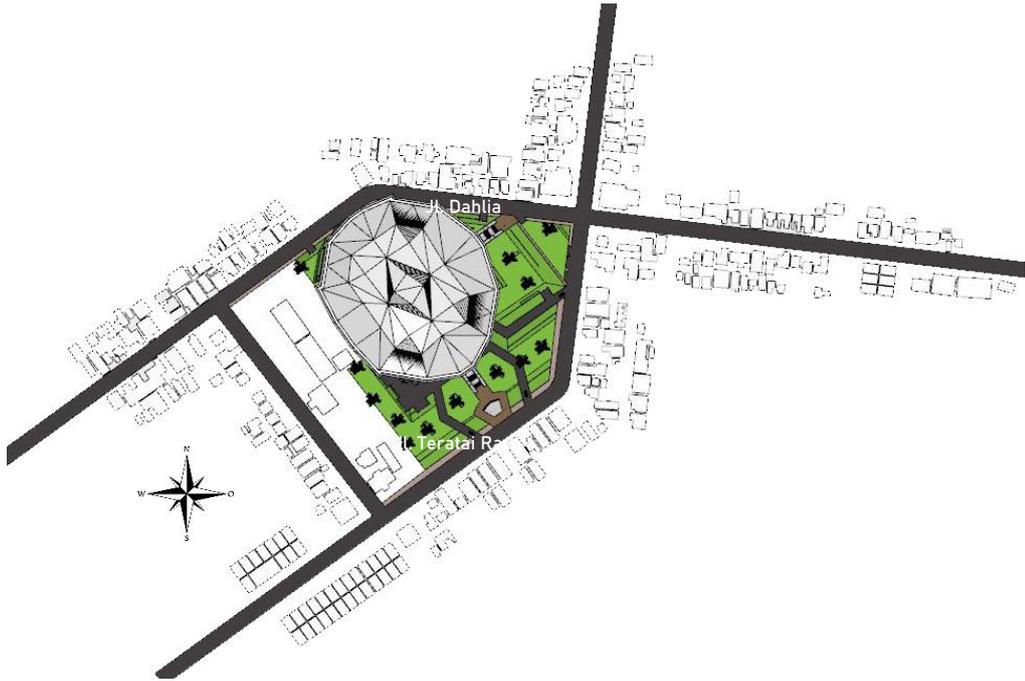
Gambar 5. 3: Program Ruang

Pembagian zona didalam site telah disesuaikan dengan fungsinya, dimana sudah ditandai dengan warna dan nomor, untuk nomor satu diperuntukan untuk masa bangunan indoor sport, dan untuk nomor dua diperuntukan untuk ruang luar dari bangunan indoor sport yang berfungsi sebagai parkir dan juga plaza.



Gambar 5. 4: Pembagian Zona

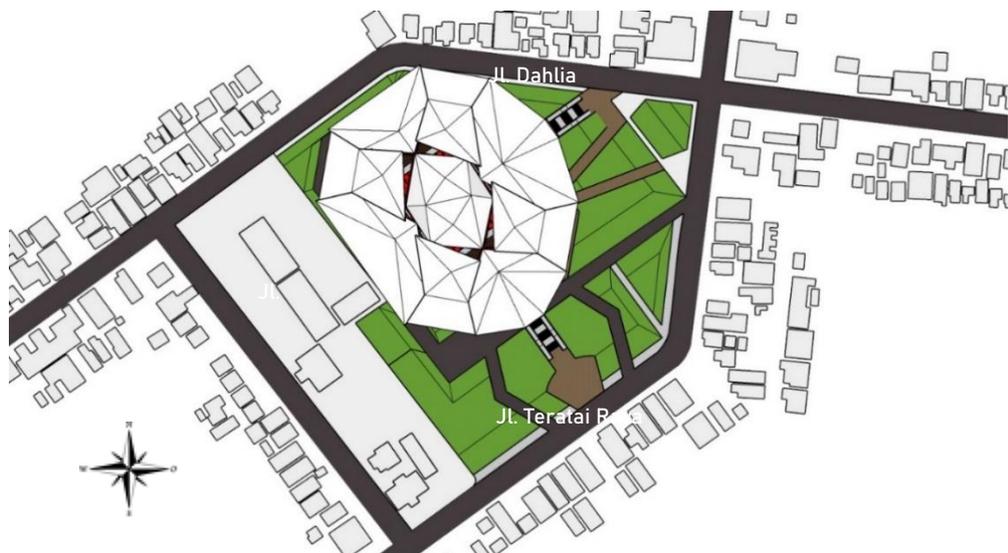
Dari hasil penjabaran diatas maka didapat hasil untuk desain tahap satu, dari hasil konsep desain di atas maka hasil akhir desainnya seperti gambar yang ada dibawah ini.



Gambar 5. 5 Hasil Desain

5.2.3. Tata Hijau

Untuk ruang luar yang berwarna hijau tersebut merupakan landscaper yang berfungsi sebagai penghijauan bagi area site dan juga di bawah *landscaper* tersebut berfungsi sebagai parkir mobil dan motor.



Gambar 5. 6: Tata Hijau

Berikut adalah gambar potongan dari parkir yang berada dibawah landscaper atau yang tertutupi oleh landscaper. *Landscaper* ini juga diberi beberapa ruang

untuk pencahayaan, penghawaan dan juga untuk pohon agar dapat tumbuh dari bawah sampai menjulang ke atas melewati *landscrapper*.



Gambar 5. 7: Potongan *Landscrapper*



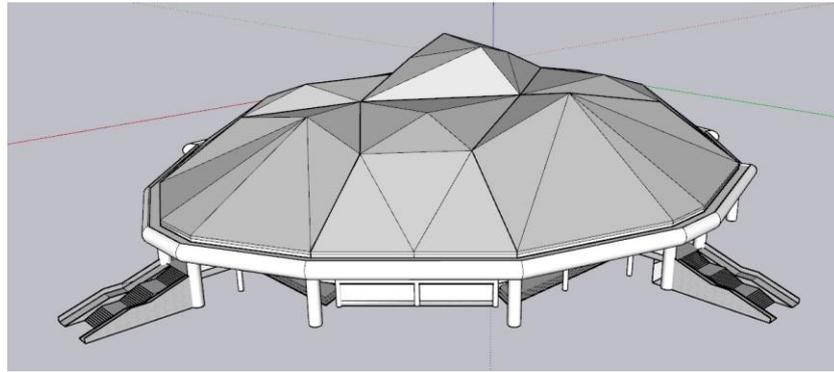
Gambar 5. 8: Potongan *Landscrapper*

5.3. Bangunan

Bangunan ini merupakan bangunan yang berfungsi sebagai sarana dan prasarana olahraga yang berada di kawasan Rancaekek. Bangunan ini juga merupakan *landmark* dari kawasan Rancaekek, dan juga bangunan ini merupakan bangunan olahraga dalam ruangan atau *indoor sport*.

5.3.1. Bentuk

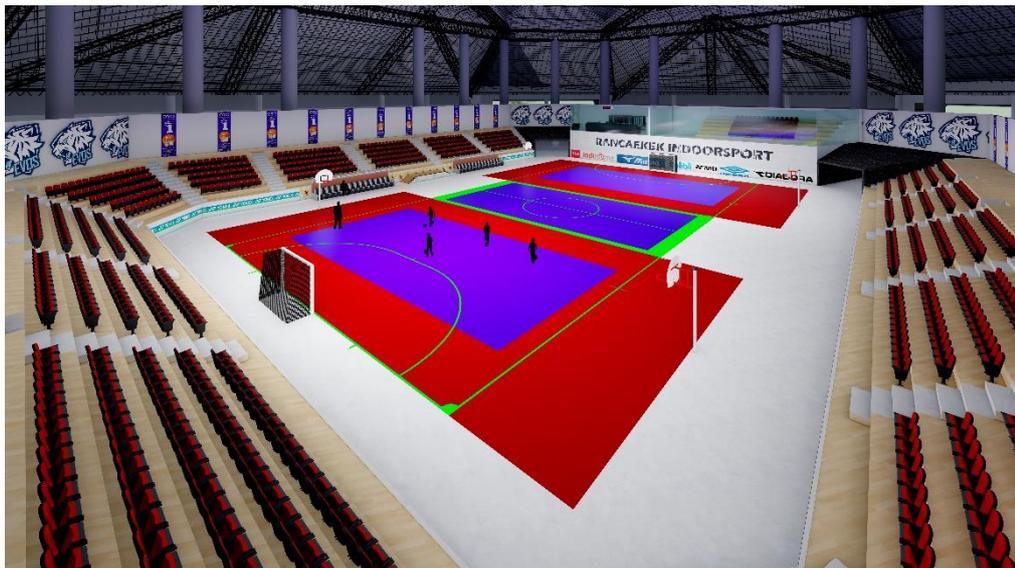
Bentuk bangunan ini terbentuk karena mengikuti bentukan dari struktur. Dimana struktur disini yang merubah sebuah bentukan atau bentukan bangunan yang mengikuti dari sebuah struktur sehingga terciptanya bentukan seperti ini, bangunan ini juga menggunakan konsep struktur sebagai estetik.



Gambar 5. 9: Bentuk

5.3.2. Fungsi

Fungsi dari bangunan ini sebagai sarana dan prasarana olahraga atau bangunan olahraga dalam ruangan/*indoor sport*, yang dimana di dalamnya terdapat beberapa lapang, diantaranya sebagai berikut: 1 lapang futsal, 2 lapang basket dan 3 lapang badminton.



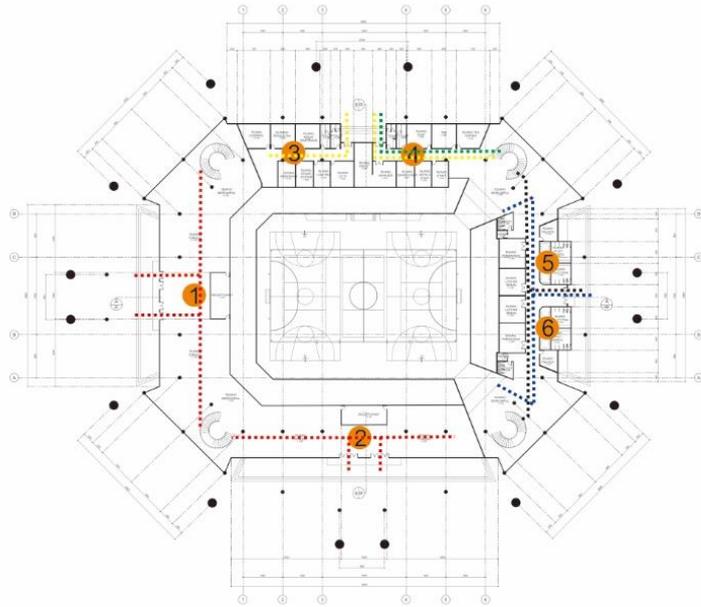
Gambar 5. 10: Fungsi

5.3.3. Sirkulasi

Sirkulasi disini dibagi menjadi dua yaitu, sirkulasi dalam bangunan yang dimana sirkulasi dalam bangunan ini diperuntukan untuk pemain, penonton, VIP, pengelola dan media, lalu untuk sirkulasi luar bangunan diperuntukan untuk kendaraan seperti: mobil, motor, bus, sepeda dan mobil pemadam kebakaran. disini

sudah ada sirkulasi dalam ruangan yang sudah diberikan beberapa warna juga berfungsi untuk membedakan antara sirkulasinya, diantaranya:

- Warna merah ditunjukkan untuk sirkulasi penonton
- Warna kuning ditunjukkan untuk sirkulasi media
- Warna hijau ditunjukkan untuk sirkulasi pengelola
- Warna biru ditunjukkan untuk sirkulasi pemain
- Dan warna hitam ditunjukkan untuk sirkulasi VIP



Gambar 5. 11: Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi luar bangunan ini meliputi dari sirkulasi kendaraan mobil, motor, sepeda dan penonton yang dimana untuk sirkulasi kendaraan ini dibedakan menjadi beberapa warna, berikut adalah sirkulasi kendaraan:



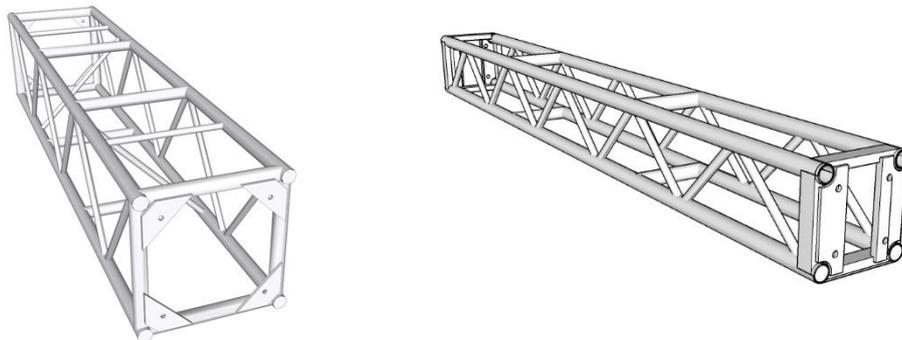
Keterangan:

- Warna biru : Untuk parkir penonton umum
- Warna Hijau : Untuk parkir bus
- Warna Kuning : Untuk parkir pengelola dan media
- Warna Merah : Untuk sirkulasi pemadam kebakaran

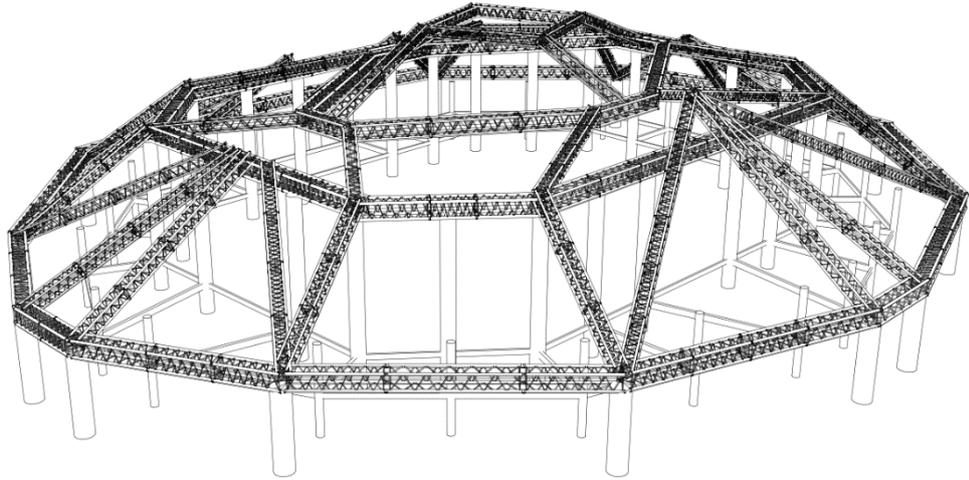
Gambar 5. 12: Sirkulasi Luar Bangunan

5.3.4. Struktur dan Kontruksi

Struktur pada bangunan ini menggunakan struktur truss tiga dimensi yang di topang oleh beberapa kolom struktur yang menjulang ke atas. Struktur ini juga menambah kesan estetik jika dilihat dari luar maupun dalam bangunan, karena dengan truktur ini lah bentuk bangunan ini dapat terbentuk dan bentuk bangunan yang mengikuti bentuk dari struktur. Struktur tiga dimensi dengan kuda-kuda baja yang berbentuk segi empat dan di ekspos sebagai elemen arsitektur.



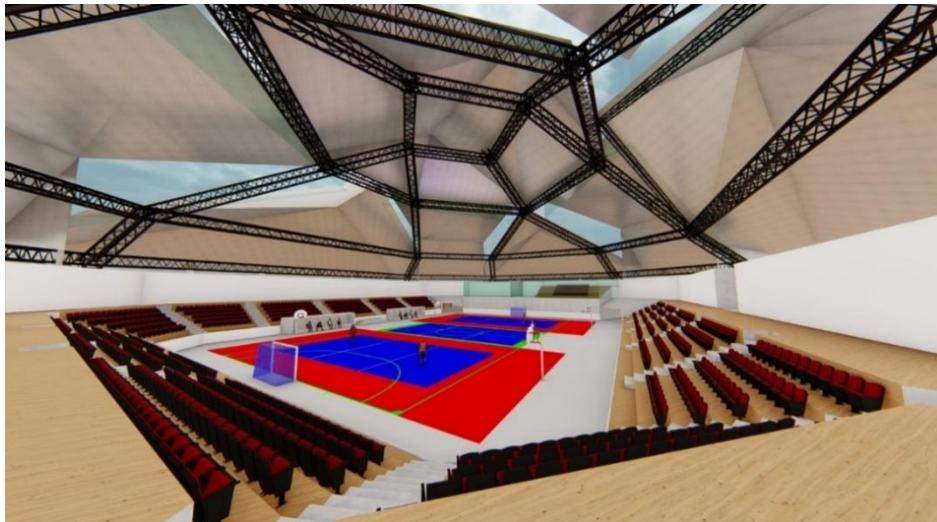
Gambar 5. 13: Struktur Truss Tiga Dimensi



Gambar 5. 14: Struktur dan Konstruksi

5.3.5. Desain Interior

Desain dalam ruangan ini menampilkan suasana lapangan pada bangunan *indoor sport*, juga menampilkan tribun untuk penonton yang sudah tertata rapih, tribun VIP dan tempat komentator.

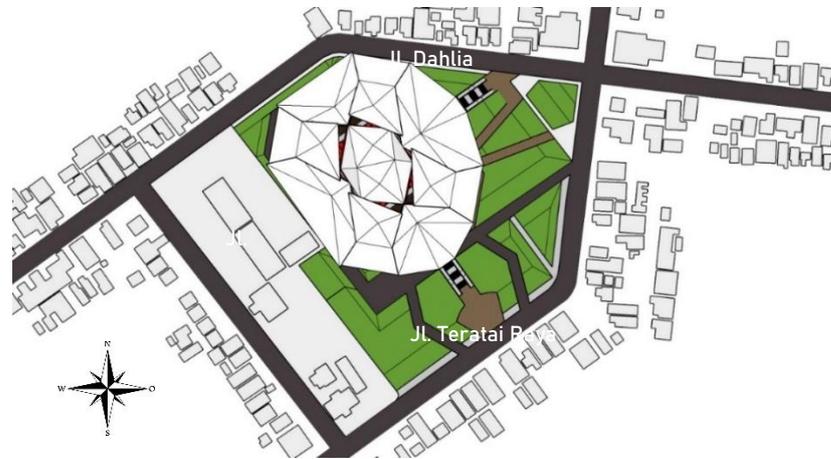


Gambar 5. 15: Desain Interior

5.3.7. Penyelesaian Ruang luar/Lansekap

Penyelesaian pada ruang luar bangunan ini yaitu dengan membuat sebuah *landscaper* yang berfungsi sebagai penghijauan dan dibawahnya difungsikan sebagai parkir yang dapat diakses oleh penonton, penonton VIP dan pengelola. Juga dalam *landscaper* ini di berikan beberapa bukaan untuk penghawaan,

pencahayaan dan juga untuk pohon yang tumbuh dari parkir dan menjulan ke atas melewati *landscaper*.



Gambar 5. 16: Penyelesaian Ruang Luar/Lansekap

Berikut adalah gambar potongan dari parkir yang berada dibawah *landscaper* atau yang tertutupi oleh *landscaper* dan didalam potongan ini juga dapat terlihat dimana pohon ditanam dari bawah *landscaper* dan tumbuh ke atas sehingga dapat melintasi bukaan yang sudah disediakan untuk pencahayaan, penhawaan dan juga untuk pohon.



Gambar 5. 17: Potongan *Landscaper*



Gambar 5. 18: Potongan *Landscraper*