

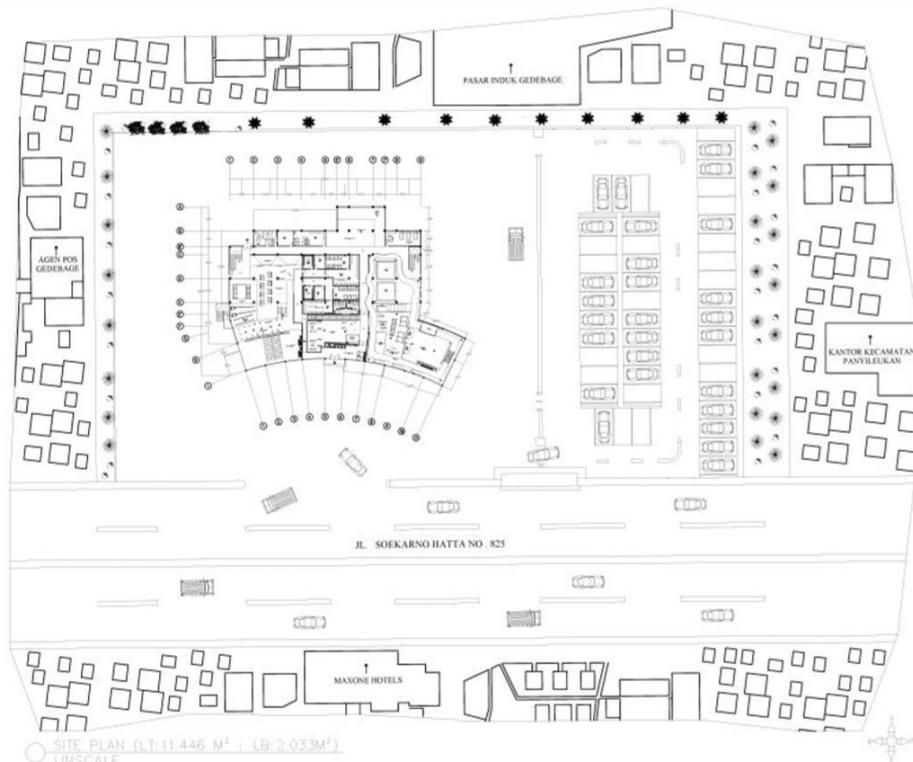
BAB III

KONSEP PERENCANAAN PERANCANGAN FASILITAS OLAHRAGA *PARKOUR INDOOR* DI BANDUNG

3.1 Deskripsi Proyek

- Judul Proyek : Perancangan Fasilitas Olahraga *Parkour Indoor* di Bandung
- Lokasi : Pasar Ikan Higienis Bandung
- Alamat Lokasi : Jl. Soekarno Hatta No.825 Bandung
- Batas Wilayah
 - Utara : Pasar Induk Gedebage
 - Timur : Kantor Kecamatan Panyileukan
 - Barat : Agen Pos Gedebage
 - Selatan : *Maxone Hotels*
- Sifat Proyek : Fiktif
- Status Kepemilikan : Swasta
- Pengelola : Mandana Irsaydi
- Jenis Proyek : Pusat Kebugaran & Fasilitas Hiburan
- Pengguna : Usia 12 tahun keatas

3.2 Denah Site Plan



Gambar 3.1. Site Plan Parkour Indoor Bandung

Sumber: dokumen pribadi

Keterangan:

- Tempat : Pasar Ikan Higienis Bandung
- Lokasi : Jl. Soekarno Hatta No.825 Bandung
- Batas Wilayah
 - Utara : Pasar Induk Gedebage
 - Timur : Kantor Kecamatan Panyileukan
 - Barat : Agen Pos Gedebage
 - Selatan : *Maxone Hotels*

3.3 Data dan Karakteristik Pengguna

Dalam perencanaan fasilitas olahraga parkour indoor di Bandung ini terdapat dua pengguna, yaitu:

a. Pengelola

- Direktur

Direktur ialah pemilik dan pemimpin perusahaan, Tugas utama direktur ialah memilih , menetapkan, dan mengawasi tugas dari karyawan, kepala bagian sampai instruktur parkour yang ada di Parkour Indoor Bandung . serta sebagai pengambil keputusan dalam perusahaan.

- Kepala Akuntansi dan Keuangan

Kepala Divisi Akuntansi dan Keuangan ialah divisi yang memimpin dan mengawasi dari kinerja karyawan yang dibawahnya seperti Staff Akuntansi, Petugas IT dan Staff Pembelian. Divisi ini bertugas untuk mengelola dan mengatur keuangan di dalam perusahaan.

- Kepala Departemen Pelayanan

Kepala Divisi Departemen Pelayanan ialah divisi yang memimpin dan mengawasi dari kinerja karyawan yang dibawahnya seperti Kepala Foodcourt, Kepala Ritel, Kepala Medis, Petugas pemasaran dan penjualan, dan. Divisi ini bertugas untuk mengatur dan mengelola bagian foodcourt, retail, Vallet , medis dan petugas pemasaran dan penjualan.

- Kepala Manajer Operasional

Kepala Divisi Manager Operasional ialah divisi yang memimpin dan mengawasi dari kinerja karyawan yang dibawahnya seperti para Instruktur Parkour, *Front Office*, Pengawas Kasir, dan Pengawas Teknik. Divisi ini bertugas untuk mengatur dan mengawasi kualitas pelayanan di dalam perusahaan.

- Tim Instruktur Parkour

Tim Instruktur Parkour ini bertugas untuk mengajari , atau memberikan pelatihan teknik-teknik parkour yang benar meliputi pemberian materi pelatihan di tiap waktu latihan khususnya bagi pemula seperti peserta anggota yang baru bergabung.

b. Pengunjung

- Anggota Pria & Wanita (semua usia)

Pengunjung yang ingin bergabung dan belajar Parkour disarankan minimal harus berusia minimal 12-40 tahun memiliki kondisi yang sehat dan prima, setiap pertemuan akan dilatih dan dibimbing oleh instruktur 2-3 Instruktur yang sudah ahli dalam bidang Parkour, selain tempat latihan terdapat juga ruang penyimpanan Loker bagi peserta, tempat beristirahat dan bersantai berupa fasilitas foodcourt juga peserta dapat berbelanja kebutuhan Parkour di retail yang tersedia.

3.4 Deskripsi Aktivitas dan Fasilitas

A. Fasilitas Utama

- R. Latihan Teknik
- R. Latihan Rintangan Sulit
- R. Latihan Rintangan Ringan

B. Fasilitas Pendukung

- R. Loker dan Bilas
- Toilet
- Kantin
- R. Kesehatan
- Area Menonton
- Mushola
- *R. Mechanical Electrical*
- Gudang Alat Parkour

1. R. Resepsionis

Digunakan untuk melayani pengunjung yang datang seputar informasi, dan masalah pendaftaran , pembayaran dan lain-lain

2. R. Latihan Teknik

Tempat untuk melakukan pemanasan sebelum berlatih ,latihan mempelajari teknik-teknik dasar

3. R.Latihan Rintangan Sulit

Tempat latihan berupa latihan melewati tiap rintangan yang ada yang dibuat mendekati lingkungan yang “real” dalam hal ini mengadaptasi suasana pelabuhan barang.

4. R.Latihan Rintangan Ringan

Tempat latihan berupa latihan melewati tiap rintangan yang ada yang dengan tingkat kesulitan yang dibuat ringan yang dikhususkan untuk pemula dan anak-anak.

5. R. Kelas Materi

Ruang yang dipergunakan untuk belajar berupa materi seperti sejarah parkour, gerakan parkour, perkembangan parkour dan lain-lain yang sifatnya untuk penambah , jadi tidak hanya dalam praktek, tetapi wawasan tentang parkour dapat terpenuhi.

6. R. Kebugaran

Ruang yang dipergunakan untuk melatih tubuh agar kuat dan tetap bugar

7. *Toko Parkour*

Tempat untuk memenuhi kebutuhan dan penunjang untuk Olahraga Parkour seperti sepatu dll. Maupun membeli merchandise

8. Gudang Toko Parkour

9. R.Loker dan Bilas

Digunakan untuk penyimpanan barang seperti tas dan sepatu bagi pengunjung yang berlatih parkour dan tempat untuk mandi dan mengganti pakaian ketika selesai berlatih .

10. Toilet

Digunakan untuk BAB, BAK, bersifat umum bagi pengunjung dan lain-lain

11. Kantin

Digunakan beristirahat, bersantai, makan dan minum

12. R. Kesehatan

Digunakan beristirahat, pengobatan, pertolongan pertama pada saat adanya kecelakaan atau ada seseorang yang cedera ketika berlatih

13. Area Menonton

Digunakan untuk area bersantai, menonton ,ruang tunggu

14. Mushola

Tempat untuk beribadah

15. R. Mechanical Electrical

.Ruangan pusat pengaturan seputar kelistrikan di dalam gedung

16. Gudang Alat Parkour

Tempat penyimpanan produk-produk toko

17. Gudang Toko Parkour

Tempat penyimpanan alat-alat Parkour.

3.4.1 Tabel Aktifitas dan Fasilitas

NO	Aktifitas	Kebutuhan ruang	Sifat	Kebutuhan furniture	Jumlah	dimensi			luas total	luas sirkulasi	luas
						P	L	T	Furniture (cm2)	120%	total (m2)
1	Menunggu, Bersantai	Ruang Tunggu	Publik	Lounge Sofa	1	220	90	35	19800	23760	2,376
				Coffe Table	1	60	60	35	3600	4320	0,432
				Cone Block Chair	1	50	45	45	2250	2700	0,27
2	Melayani Pengunjung, Menerima Tamu	Ruang Resepsionis	Publik	Backdrop+ Lemari Arsip	1	400	20	250	8000	9600	0,96
				Meja Resepsionis	1	300	60	105	18000	21600	2,16
				Kursi Resepsionis	2	50	50	45	2500	3000	0,3
				Kursi Tamu	2						
3	Bersantai Makan & Minum	Food Court	Publik	Meja Makan	12	165	90	72	14850	17820	1,782
				Kusi Makan	48	45	45	45	2025	2430	0,243
				Meja Kasir	1	120	50	90	6000	7200	0,72
				Kitchen Counter	1	720	60	80	43200	51840	5,184
				Kitchen Cabinet	1	720	40	35	28800	34560	3,456
				Sofa	3	120	80	35	9600	11520	1,152
				Side Table	6	30	30	70	900	1080	0,108
4	Mencuci Tangan	Ruang Cuci Tangan	Publik	Wastafel	2	60	40	96	2400	2880	0,288
5	Buang air Besar &Kecil	Toilet Umum LT 1 (Pria)	Publik	Urinoir	3	35	30	56	1050	1260	0,126
				Closet	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Wastafel	2	60	40	96	2400	2880	0,288
6	Buang air Besar &Kecil	Toilet Umum LT 1 (Wanita)	Publik	Closet	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Wastafel	3	60	40	96	2400	2880	0,288
7	Buang air Besar &Kecil	Toilet Umum LT 2 (Pria)	Publik	Urinoir	3	35	30	56	1050	1260	0,126
				Closet	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Wastafel	2	60	40	96	2400	2880	0,288
8	Buang air Besar &Kecil	Toilet Umum LT 2 (Wanita)	Publik	Closet	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Wastafel	3	60	40	96	2400	2880	0,288
9	Menjual Produk, Membeli Produk, Display	Toko Olahraga Parkour	Publik	Meja Kasir	1	120	50	90	6000	7200	0,72
				Kursi Kasir	1	45	45	45	2025	2430	0,243
				Meja Display	2	90	90	50	8100	9720	0,972
				Rak display	3	300	40	30	12000	14400	1,44
				Gantungan Baju	4	120	40	70	4800	5760	0,576
				Back drop	1	200	10	300	2000	2400	0,24
10	Menganti Pakaian	Fitting Room Toko	Publik	Rak	1	40	40	100	1600	1920	0,192
				Gantungan Baju	1	20	20	10	400	480	0,048
11	Menonton Aksi Parkour	R. Penonton Parkour Performance	Publik	Kursi menonton	60	45	45	40	2025	2430	0,243
										TOTAL	26,349

Tabel 3.2 Tabel aktifitas Publik
Sumber: Dokumen Pribadi

NO	Aktifitas	Kebutuhan ruang	Sifat	Kebutuhan furniture	Jumlah	dimensi			luas total	luas sirkulasi	luas
						P	L	T			
1	Latihan Teknik Parkour	Ruang Latihan Teknik Parkour	Semi Publik	Matras	3	160	90	5	14400	17280	1,728
				Parkour Vault Box	3	125	80	92	10000	12000	1,2
				Precision Trainer	3	60	35	3	2100	2520	0,252
				Tetris Vault	3	160	120	90	19200	23040	2,304
				Parkour Monkey Bars	3	380	190	250	72200	86640	8,664
				Precision Beam	3	230	25	40	5750	6900	0,69
2	Latihan Rintangan, Pertunjukan Parkour	Ruang Rintangan & Performace	Semi Publik	Matras	3	160	90	5	14400	17280	1,728
				Parkour Vault Box	3	125	80	92	10000	12000	1,2
				Precision Trainer	3	60	35	3	2100	2520	0,252
				Tetris Vault	3	160	120	90	19200	23040	2,304
				Parkour Monkey Bars	3	380	190	250	72200	86640	8,664
				Hi-Box	3	140	120	90	16800	20160	2,016
				Precision Beam	3	230	25	40	5750	6900	0,69
				Wall foot	3	80	45	90	3600	4320	0,432
				Wall Climb	2	150	20	250	3000	3600	0,36
3	Latihan kebugaran badan	Ruang Fitness	Semi Publik	Treadmill	3	193	93	151	17949	21538,8	2,15388
				Rowing Machine	1	170	80	210	13600	16320	1,632
				Smith Machine	1	150	60	205	9000	10800	1,08
				Cable Machine	1	130	60	205	7800	9360	0,936
				Squat Rack	1	132	112	162	14784	17740,8	1,77408
				Pek deck Machine	1	160	100	162	16000	19200	1,92
				Lat Pull Down Machine	1	175	110	200	19250	23100	2,31
4	Pembelajaran materi, sejarah Parkour	Ruang Kelas Parkour	Semi Publik	Meja belajar	10	90	50	70	4500	5400	0,54
				Kursi belajar	20	45	45	45	2025	2430	0,243
5	Pertolongan pertama, Perawatan	Ruang Kesehatan	Semi Publik	Medical Bed	2	200	100	55	20000	24000	2,4
				Meja	1	70	60	70	4200	5040	0,504
				Kursi	2	45	45	45	2025	2430	0,243
				Lemari	1	120	40	200	4800	5760	0,576
6	Menyimpan, mengganti pakaian, Mandi	Locker Room & Ruang Bilas (Pria)	Semi Publik	Locker	4	35	30	56	1050	1260	0,126
				Wastafel	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Kursi Tunggu	2	60	40	96	2400	2880	0,288
				Shower Box	3	150	150	220	22500	27000	2,7
				Fitting Room	3	150	150	220	22500	27000	2,7
7	Menyimpan, mengganti pakaian, Mandi	Locker Room & Ruang Bilas (Wanita)	Semi Publik	Locker	4	35	30	56	1050	1260	0,126
				Wastafel	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Kursi Tunggu	2	60	40	96	2400	2880	0,288
				Shower Box	3	150	150	200	22500	27000	2,7
				Fitting Room	3	150	150	200	22500	27000	2,7
8	Menyimpan Peralatan Parkour	Gudang Alat Parkour	Semi Publik	Rak Penyimpanan	1	200	70	220	14000	16800	1,68
9	Penyimpanan Alat kebersihan	Janitor	Semi Publik	Penyimpanan alat kebersihan	1	150	50	120	7500	9000	0,9
10	Istirahat , Makan & Minum	R. Office Boy	Semi Publik	Sofa	1	150	80	35	12000	14400	1,44
				Meja	1	100	50	72	5000	6000	0,6
				Kursi	2	45	45	45	2025	2430	0,243
										TOTAL	65,70696

Tabel 3.3 Tabel Aktifitas Semi Publik
Sumber: Dokumen Pribadi

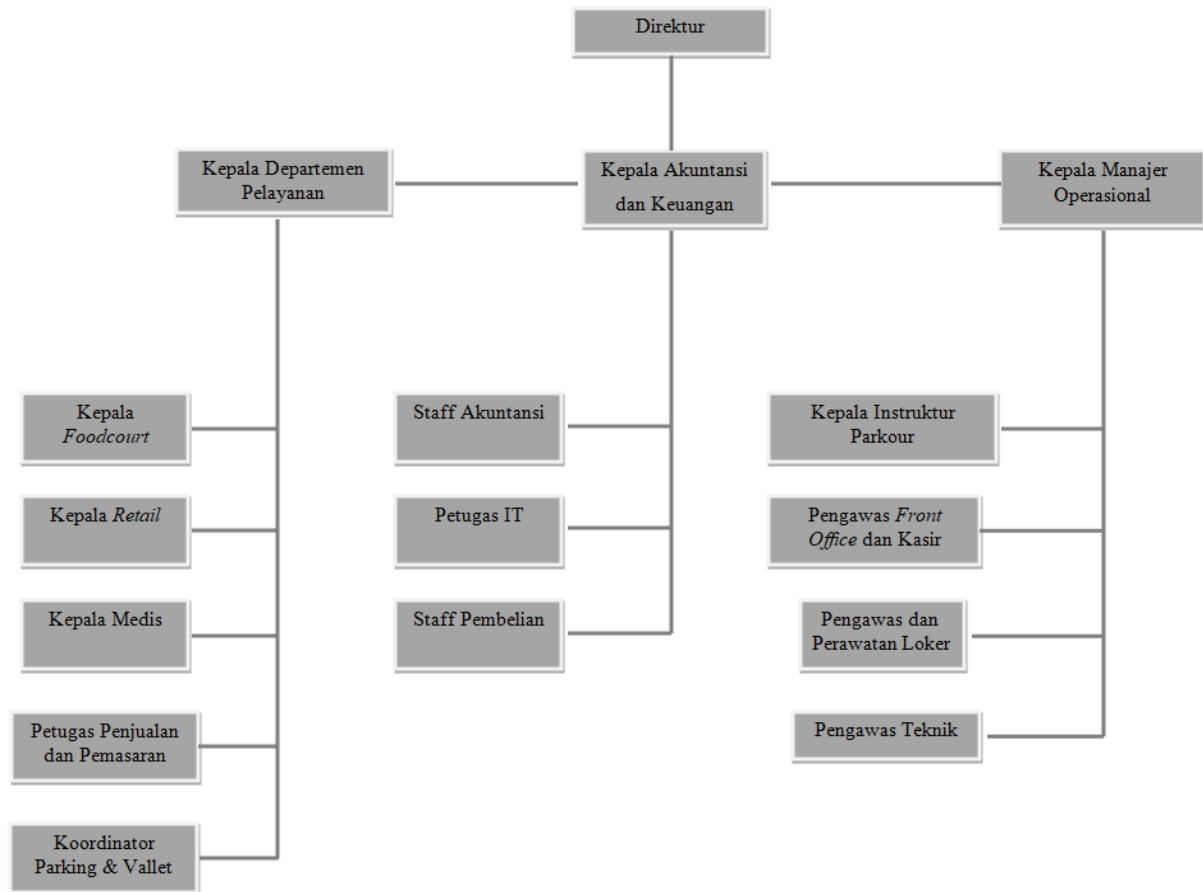
NO	Aktifitas	Kebutuhan ruang	Sifat	Kebutuhan furniture	Jumlah	dimensi			luas total	luas sirkulasi	luas
						P	L	T			
1	Memeriksa arsip, Menerima tamu	Ruang Direktur	Privat	Meja Kerja	1	220	70	75	15400	18480	1,848
				Kursi Kerja Direktur	1	50	50	45	2500	3000	0,3
				Double Sofa	1	200	90	35	18000	21600	2,16
				Coffe Table	1	60	40	35	2400	2880	0,288
				Rak Tv	1	120	50	50	6000	7200	0,72
				Kursi kerja	2	45	45	45	2025	2430	0,243
2	Rapat, Diskusi, Seminar	Ruang Rapat	Privat	Backdrop	1	675	6	300	4050	4860	0,486
				Meja Rapat	1	420	220	72	92400	110880	11,088
				Kursi Rapat	10	50	45	45	2250	2700	0,27
				Layar In focus	1	300	10	200	3000	3600	0,36
3	Memeriksa arsip, Menerima tamu	R. Kepala Akuntansi dan Keuangan	Privat	Meja kerja	1	170	60	72	10200	12240	1,224
				Kursi Kerja	3	45	45	45	2025	2430	0,243
				Lemari arsip	1	150	50	250	7500	9000	0,9
4	Memeriksa arsip, Menerima tamu	R. Kepala Departemen Pelayanan	Privat	Meja kerja	1	170	60	72	10200	12240	1,224
				Kursi Kerja	3	45	45	45	2025	2430	0,243
				Lemari arsip	1	150	50	250	7500	9000	0,9
5	Memeriksa arsip, Menerima tamu	R. Kepala Manajer Operasional	Privat	Meja kerja	1	170	60	72	10200	12240	1,224
				Kursi Kerja	3	45	45	45	2025	2430	0,243
				Lemari arsip	1	150	50	250	7500	9000	0,9
6	Mengetik, Menulis, dll.	R. Karyawan Akuntansi dan Keuangan	Privat	Meja kerja	4	170	60	72	10200	12240	1,224
				Kursi Kerja	4	45	45	45	2025	2430	0,243
				Lemari arsip	6	150	50	250	7500	9000	0,9
				Mesin Fotokopi	2	70	60	105	4200	5040	0,504
7	Mengetik, Menulis, dll.	R. Karyawan Departemen Pelayanan	Privat	Meja kerja	4	170	60	72	10200	12240	1,224
				Kursi Kerja	4	45	45	45	2025	2430	0,243
				Lemari arsip	6	150	50	250	7500	9000	0,9
				Mesin Fotokopi	2	70	60	105	4200	5040	0,504
8	Mengetik, Menulis, dll.	R. Karyawan Manajer Operasional	Privat	Meja kerja	4	170	60	72	10200	12240	1,224
				Kursi Kerja	4	45	45	45	2025	2430	0,243
				Lemari arsip	6	150	50	250	7500	9000	0,9
				Mesin Fotokopi	2	70	60	105	4200	5040	0,504

Tabel 3.4 Tabel Aktifitas Privat
Sumber: Dokumen Pribadi

9	Menyimpan barang, Mengganti Pakaian	Ruangan Pelatih	Privat	Loker	2	270	50	190	13500	16200	1,62
				R. Ganti Pakaian	3	100	100	320	10000	12000	1,2
				Wastafel	2	60	40	96	2400	2880	0,288
				Closet	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Shower Box	3	150	150	320	22500	27000	2,7
				Kursi Tunggu	2	90	50	50	4500	5400	0,54
10	Mengawasi Pengunjung	R. CCTV	Privat	Monitor	6	200	5	60	1000	100000	10
				Kursi kerja	3	200	50	72	10000	1000000	100
				Meja kerja	3	170	60	72	10200	1020000	102
10	Mengatur Listrik	R. Mechanical Electrical	Privat	Mechanical Panel	4	170	60	72	10200	12240	1,224
10	Makan & Minum	AHU	Privat	Ac Panel	4	170	60	72	10200	12240	1,224
10	Makan & Minum	Pantry	Privat	Kitchen Seat	1	220	60	72	13200	15840	1,584
				Kursi Makan	3	45	45	45	2025	2430	0,243
				Meja Makan		170	60	72	10200	12240	1,224
11	Menyimpan Barang	Gudang Barang Toko	Privat	Rak penyimpanan	6	230	60	120	13800	16560	1,656
12	Menyimpan Berkas	Gudang Arsip	Privat	Lemari Arsip	5	150	50	250	7500	9000	0,9
13	Sholat	Mushola	Privat	Rak Penyimpanan	1	120	50	100	6000	7200	0,72
				Sejadah		120	60	3	7200	8640	0,864
				Tempat Wudhu							
14	Buang air Besar & Kecil	Toilet Pria	Privat	Urinoir	3	35	28	56	980	1176	0,1176
				Closet Box	3	50	35	70	1750	2100	0,21
				Wastafel	2	60	40	96	2400	2880	0,288
15	Buang air Besar & Kecil	Toilet Wanita	Privat	Closet Box	3	120	50	100	6000	7200	0,72
				Wastafel	3	60	40	96	2400	2880	0,288
										TOTAL	263,2976

Tabel 3.4 Tabel Aktfitas Privat
Sumber: Dokumen Pribadi

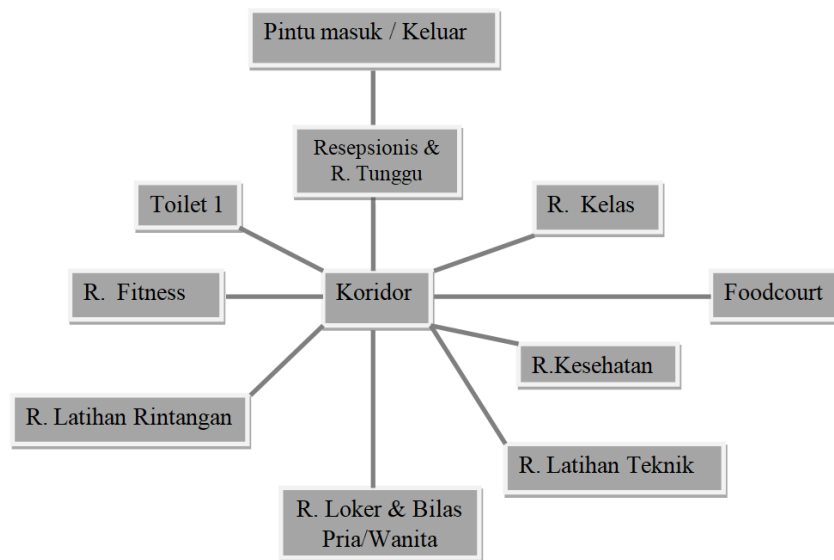
3.5 Struktur Organisasi



Gambar 3.5 Struktur Organisasi
Parkour Indoor Bandung

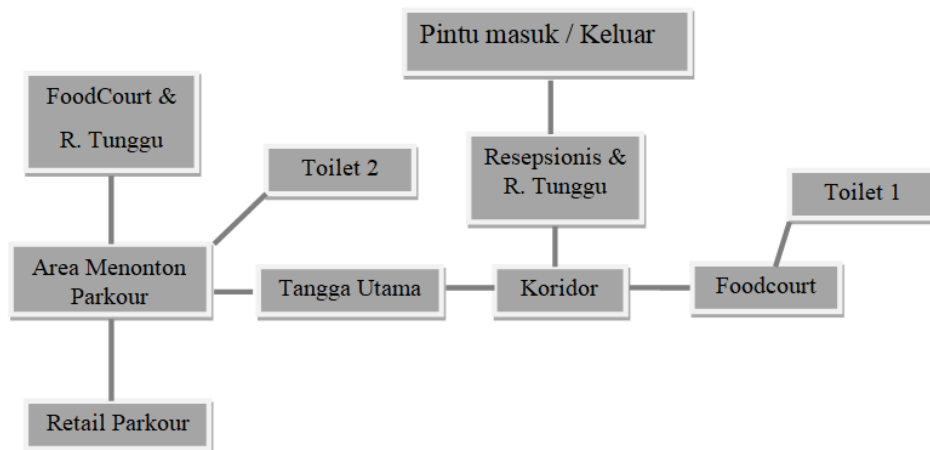
Sumber: Dokumen Pribadi

3.6 Alur Sirkulasi



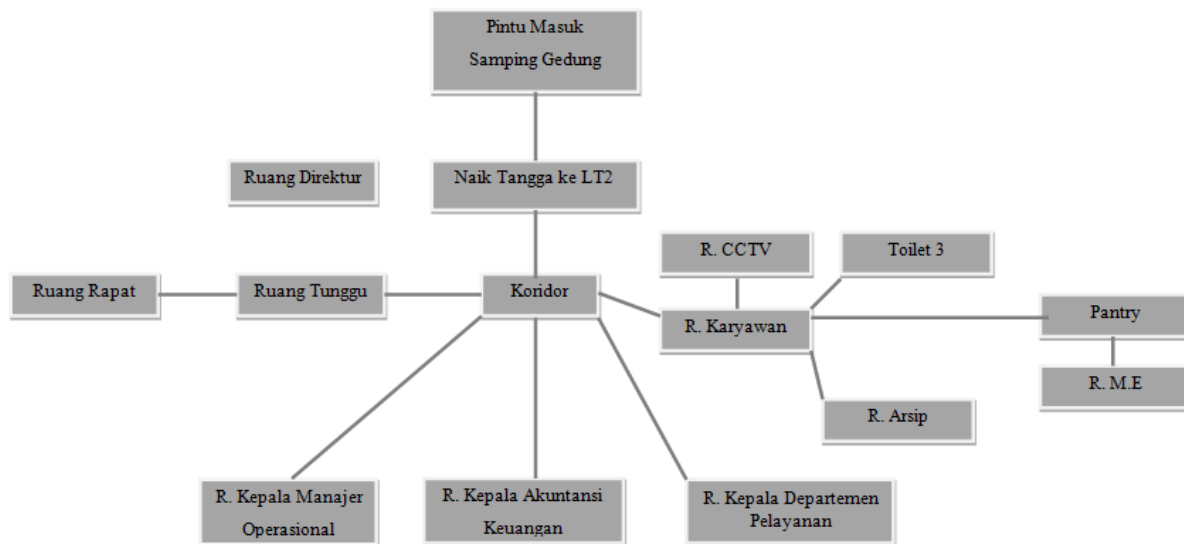
Gambar 3.6 Alur Sirkulasi Peserta Parkour

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.7 Alur Sirkulasi Pengunjung Biasa

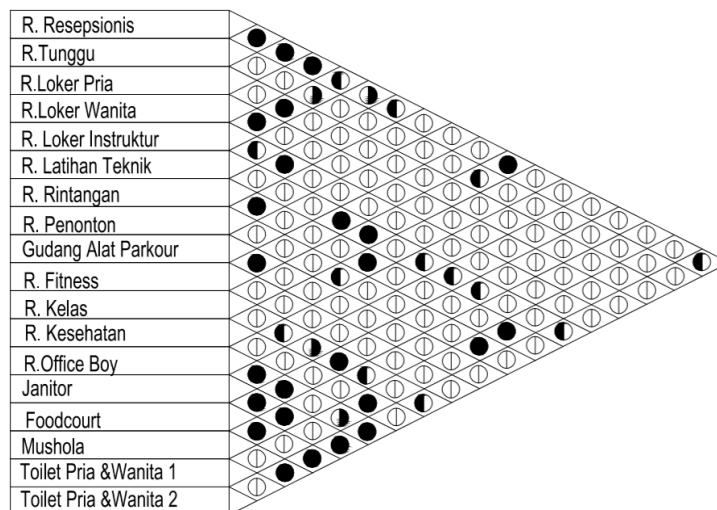
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.8 Alur Sirkulasi Pengelola

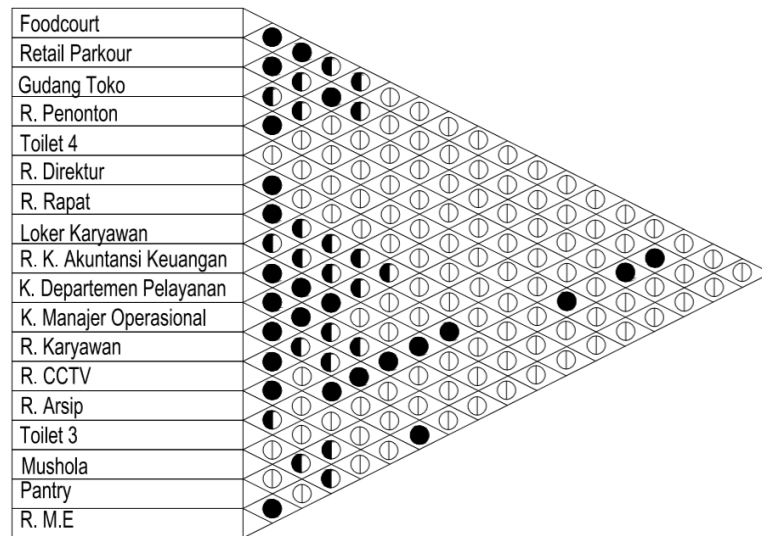
Sumber: Dokumen Pribadi

3.7 Program Kedekatan Ruang



Gambar 3.9 LT1

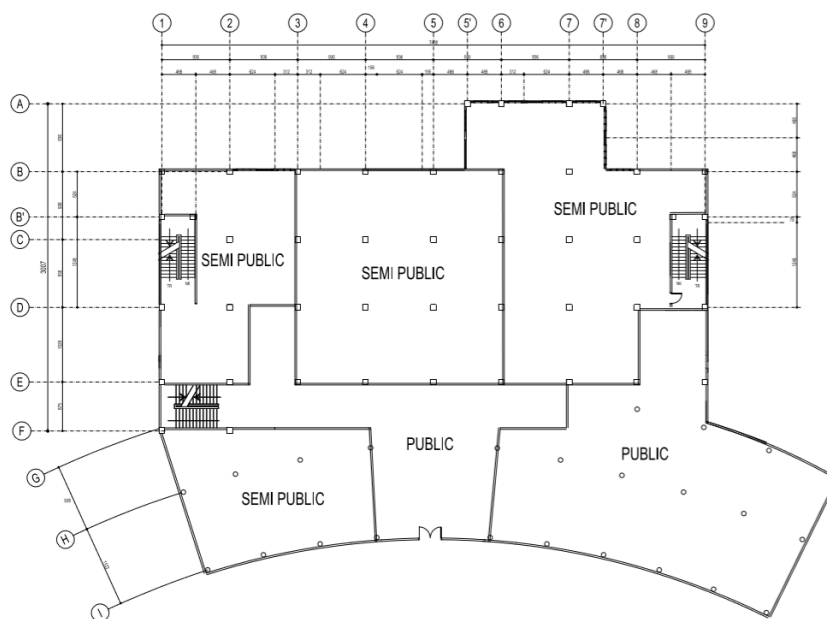
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.10 LT2

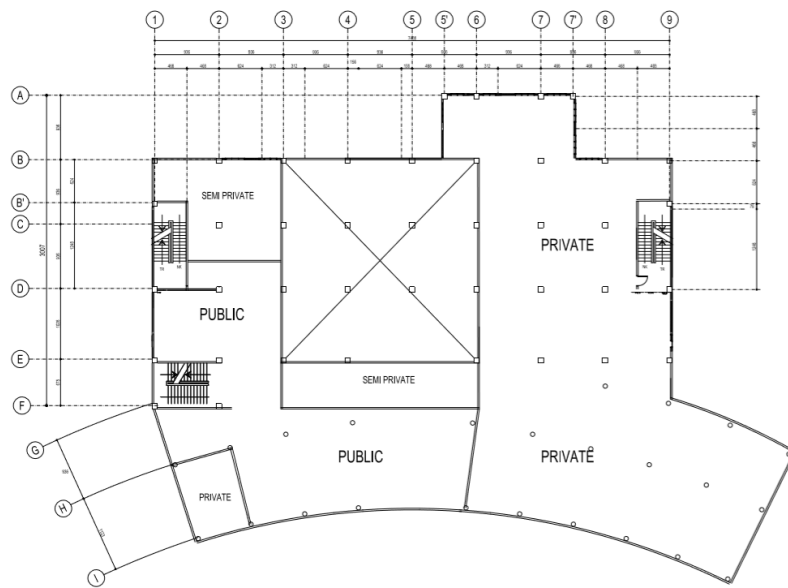
Sumber: Dokumen Pribadi

3.8 Zoning-Blocking



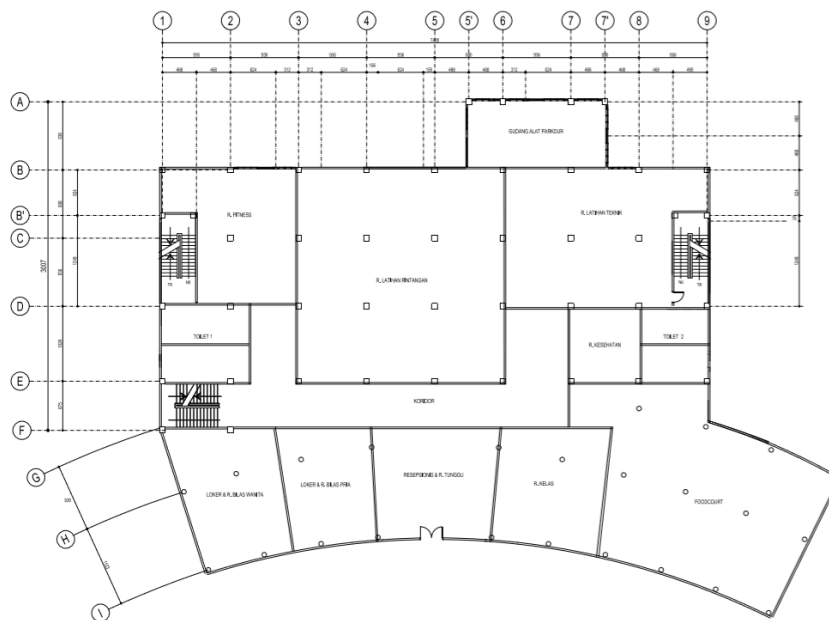
Gambar 3.11 Zoning Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.12 Zoning Lantai 2

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 3.13 Blocking Lantai 1

Sumber: Dokumen Pribadi

3.9 Studi Image



Gambar 3.15 Studi Image

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

Gambar 3.15 Menjadi referensi atau ide desain awal dalam perancangan berupa menghadirkan suasana pelabuhan barang khususnya pada ruang latihan rintangan.



Gambar 3.16 Studi Image

Sumber:
http://www.optimumgroup.com.au/blog/wp-content/uploads/2015/07/876d9e1aae5da827e215c225_640.jpg

Gambar 3.16 Menjadi referensi dan ide dalam pembuatan rintangan menggunakan box dan alat kendaraan pemindahan barang.



Gambar 3.17 Studi Image

Sumber: <http://www.abports.co.uk/content/files/Hull-%20container%20connection%20Antwerp.jpg>

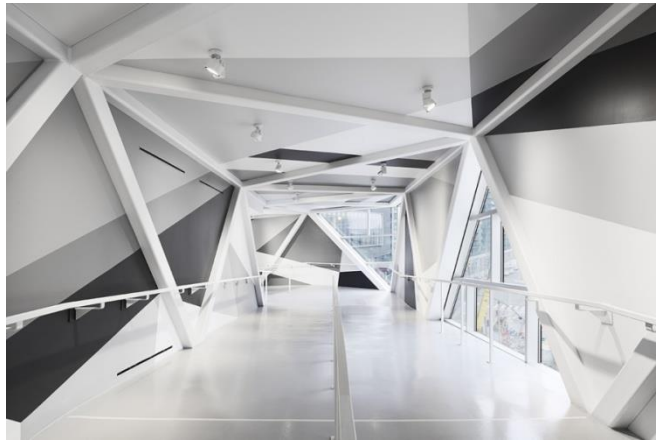
Gambar 3.17 Menjadi referensi latihan rintangan yang mengadaptasi rintangan berupa kontainer yang sedang diangkat oleh crane.



Gambar 3.18 Studi Image

<https://www.cantonmaritime.com/wp-content/uploads/2014/09/windmill-blade-discharge.jpg>

Gambar 3.18 Menjadi referensi dan ide bentuk desain dengan mengambil ciri khas tower crane yang memiliki rangka besi berbentuk zigzag dan menyilang.

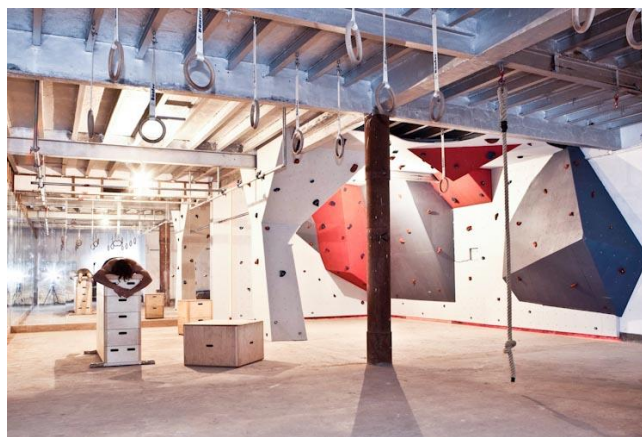


Gambar 3.19 Studi Image

Sumber:

<https://www.frameweb.com/media/files/250089>

Gambar 3.19 Menjadi referensi dan ide dalam perancangan yang diaplikasikan kedalam bentukan koridor dan penggunaan kaca di bagian tertentu untuk membuat ruangan memiliki kesan yang luas sesuai kesan pelabuhan barang yang umumnya memiliki area yang luas.



Gambar 3.20 Studi Image

Sumber:[http://www.camp-](http://www.camp-ramps.com/uploads/pics/Parkour_Gym_2012_news-2.jpg)

[ramps.com/uploads/pics/Parkour_Gym_2012_news-2.jpg](http://www.camp-ramps.com/uploads/pics/Parkour_Gym_2012_news-2.jpg)

Gambar 3.20 Menjadi referensi dan ide untuk membuat dinding di bagian tertentu dibuat menonjol dan bervariasi untuk memberi kesan “parkour” kedalam ruangan. Dimana umumnya untuk melatih parkour yaitu memanjat biasanya latihan di dinding

yang dibuat cenderung tidak rata. Yang diaplikasikan khususnya pada area dinding koridor



Gambar 3.21 Studi Image

Sumber: <https://www.frameweb.com/media/files/250089>

Gambar 3.21 Menjadi referensi atau ide desain dalam perancangan membuat ceiling dengan material yang berongga dan sedikit transparan yang nantinya diaplikasikan pada di bagian tertentu pada koridor



Gambar 3.22 Studi Image

Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ-DAHrobyHEN7Owg9cZXHsg1Wt4SVakv3SPgDNIFpSlZZXVI_f6A

Gambar 3.22 Menjadi referensi atau ide perancangan mengambil bentukan khas pada ruang *crane controller* yang memiliki bentukan jendela yang khas, yang

diaplikasikan kepada bentukan jendela pada perancangannya khususnya diaplikasikan pada area tempat menonton atau bisa dikatakan tribun tempat orang menonton



Gambar 3.23 Studi Image

Sumber: <https://www.hubptc.com>

Gambar 3.23 Menjadi referensi atau untuk menyediakan area disisi tempat latihan untuk menonton ataupun sekadar menunggu, (seperti untuk orang tua yang menunggu anaknya berlatih parkour). Yang diaplikasikan dengan membuat sisi ruangan latihan menggunakan kaca sehingga pengunjung dapat menunggu dan menonton latihan parkour, dari luar ruang latihan tanpa mengganggu jalannya latihan.



Gambar 3.24 Studi Image

Sumber:

<https://c8.alamy.com/comp/EHCKP5/tower-bridge-glass-floor-walkway-london-EHCKP5.jpg>

Gambar 3.24 Menjadi referensi dalam desain tempat menonton yang dibuat seakan –akan pengunjung melihat dari dalam tower crane, dan bersifat dinamis dalam artian penonton dapat berjalan menyesuaikan dari sudut mana ingin menonton



Gambar 3.25 Studi Image

Sumber:

<https://static1.squarespace.com/static/51eed906e4b0953024980af9/t/568d480669492e087211af22/1452099591930/Soesthetic+Group+creates+high-impact+gym+in+Kiev>

Gambar 3.25 Beberapa Event Parkour Menjadi referensi dan ide perancangan melihat bagaimana biasanya area penonton dan “tingkah laku” ataupun peserta yang mengikuti kompetisi parkour biasanya tidak disediakan tribun untuk menonton tetapi penonton dibuat “bebas” menonton dimana saja memanfaatkan lingkungan yang ada.



Gambar 3.26 Studi Image

Sumber: <https://www.smow.com/blog/wp-content/uploads/2012/03/VA-Museum-London-British-Design-1948-2012-Innovation-in-the-Modern-Age-FAC-51-Hacienda-Ben-Kelly.jpg>

Gambar 3.26 Menjadi referensi untuk ide desain agar kesan pelabuhan barang semakin terasa, yaitu dengan komponen-komponen yang umumnya terdapat pada

pelabuan barang seperti barrier jalan, dan penggunaan warna atau memberi dekorasi garis warna kuning hitam yang menjadi salah satu ciri khas pada pelabuan barang. dan ide untuk membuat permainan ketinggian lantai.



Gambar 3.27 Studi Image

Sumber: https://officesnapshots.com/wp-content/uploads/2017/11/emre_group_offices_istanbul_renda_helin_design_interiors_1-700x1050.jpg

Gambar 3.27 Menjadi referensi atau ide dalam perancangan khususnya pada desain furnitur khususnya pada furnitur meja kasir, meja resepsions dan lainnya, selain menjadi referensi dalam penggunaan material besi, bata ekspos treatment dinding yang diaplikasikan kedalam ruangan



Gambar 3.28 Studi Image

Sumber: <https://image-store.slidesharecdn.com/5c428b52-7eb9-46d0-990b-05f048f6b51e-original.jpeg>

Gambar 3.28 Menjadi referensi dalam pembuatan latihan rintangan untuk pemula dan anak-anak khususnya.



Gambar 3.29 Studi Image

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/24/40/07/24400716c6085fe9d14492e03918472e.jpg>

Gambar 3.29 Menjadi referensi pemilihan warna penggunaan lantai semen ekspos dan pola garis lantai yang biasanya sering ditemui di pelabuhan barang sebagai pembatas kontainer maupun penunjuk arah.



Gambar 3.30 Studi Image

Sumber: [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcSMtyVsVadxQ31JFGwZE9ZNPR2G21RQZpG8XNUeD2xB-rD3MUVmaQ)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcSMtyVsVadxQ31JFGwZE9ZNPR2G21RQZpG8XNUeD2xB-rD3MUVmaQ](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:AND9GcSMtyVsVadxQ31JFGwZE9ZNPR2G21RQZpG8XNUeD2xB-rD3MUVmaQ)

Gambar 3.30 Menjadi referensi dimana pada bagian sisi tower crane biasanya ada anak tangga, dari situlah ide untuk membuat area penonton seperti di dalam tower crane tetapi juga mengadaptasi dari tangga-tangga disamping crane nantinya pengunjung dapat menonton dari tangga-tangga tersebut