

BAB IV

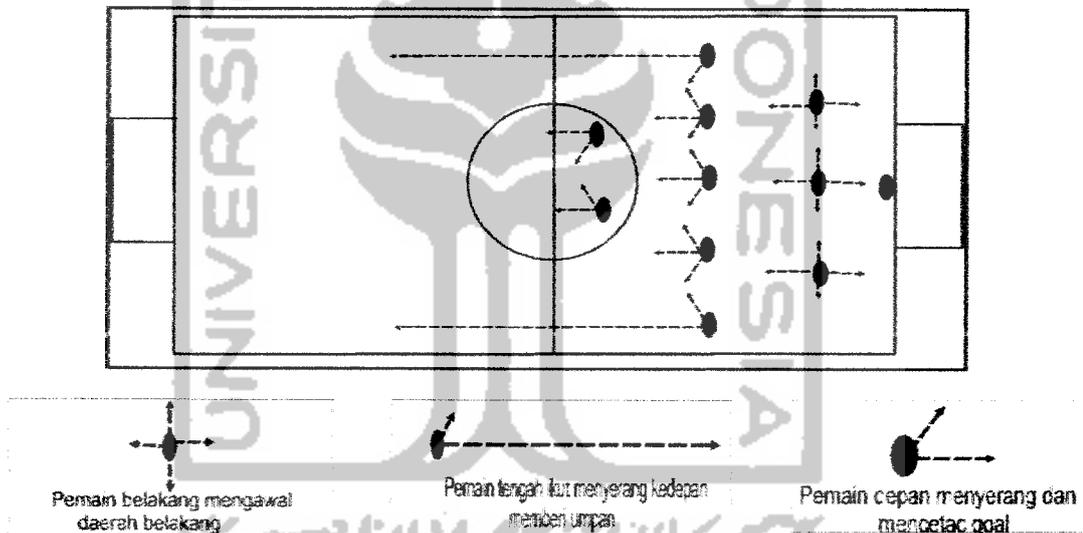
KONSEP

PENAMPILAN BANGUNAN YANG EKSPRESIF DAN SPORTIF

4.1 Konsep Pencarian Bentuk

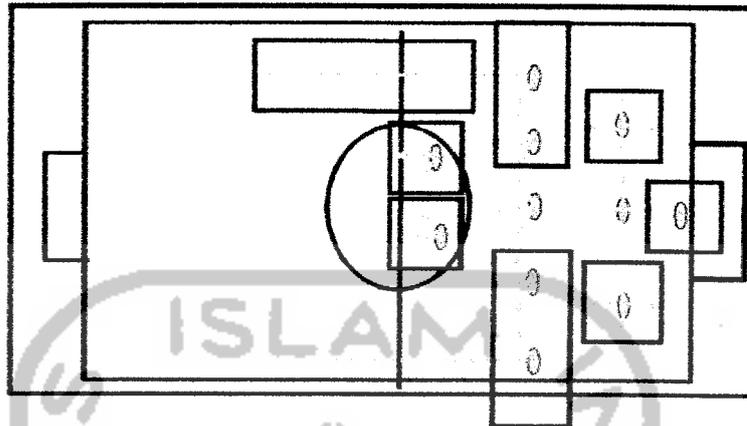
Dalam sepakbola membutuhkan kerjasama tim dan sebuah taktik yang bagus oleh karena itu setiap pemain harus mengetahui taktik apa yang dipakai misalnya dalam menentukan formasi yang dipakai, dalam membuat konsep bentuk digunakanlah formasi dalam sepakbola 3-5-2 dimana formasi ini banyak digunakan oleh tim-tim di Indonesia.

- Konsep bentuk dasar



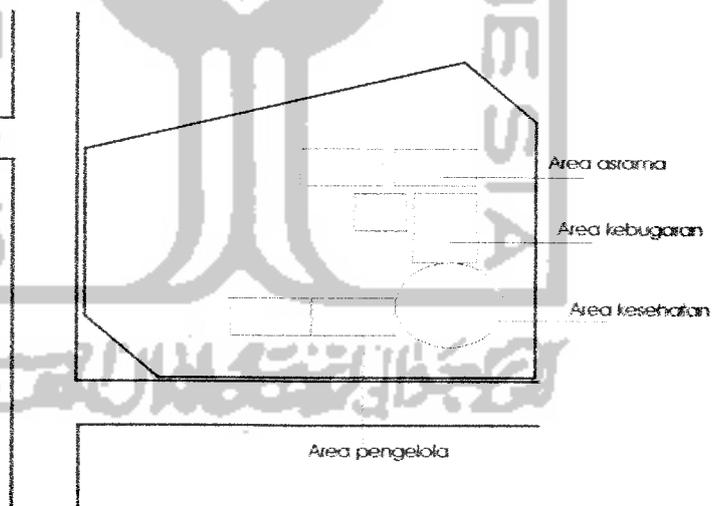
Gambar 4.1
Konsep pencarian bentuk

o Pencarian bentuk



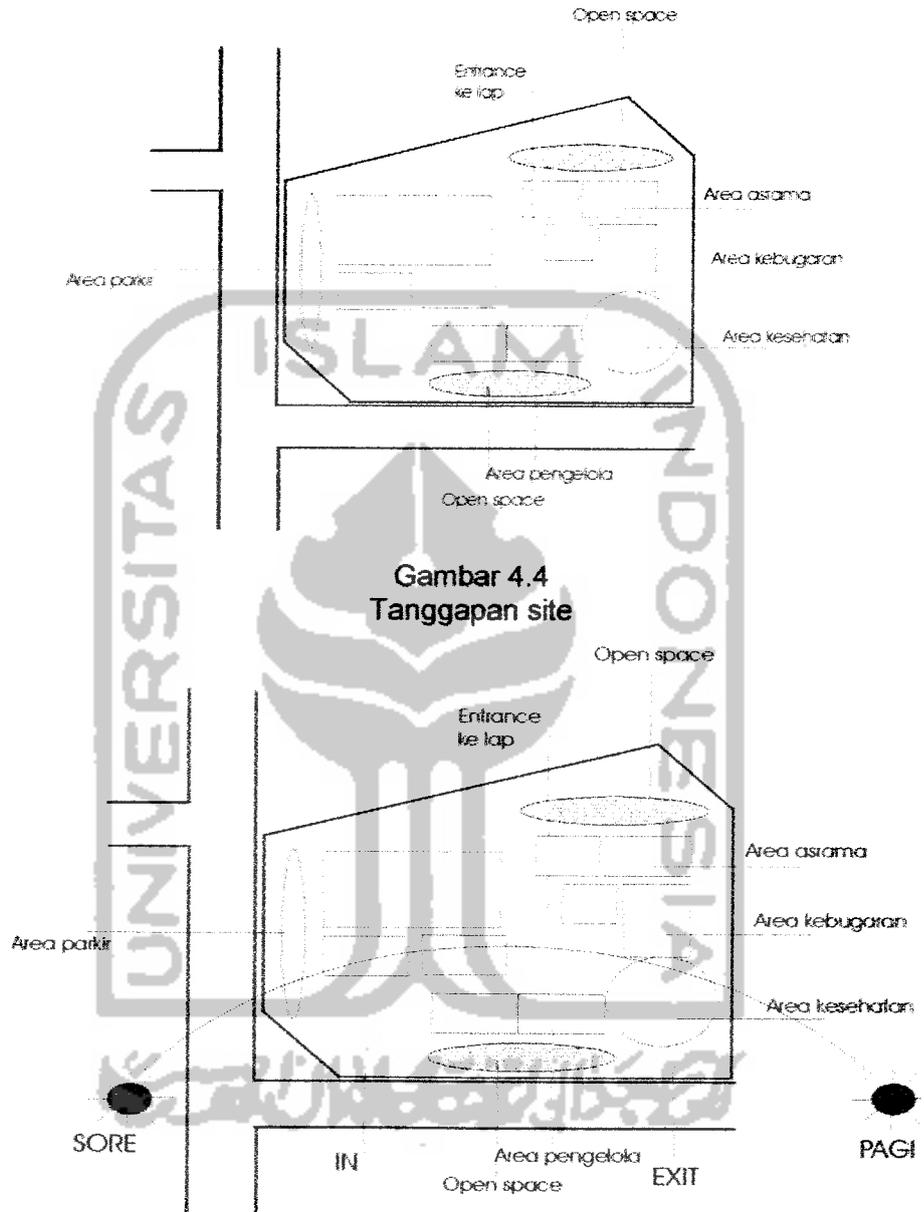
Gambar 4.2
Konsep pencarian bentuk

o Pengembangan Konsep



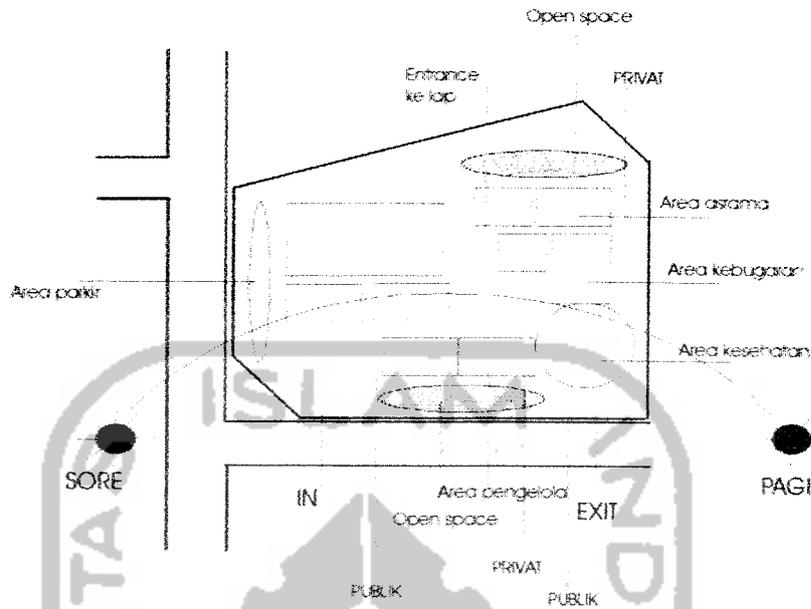
Gambar 4.3
Konsep pengembangan bentuk dalam site

4.2 Tanggapan Terhadap Site



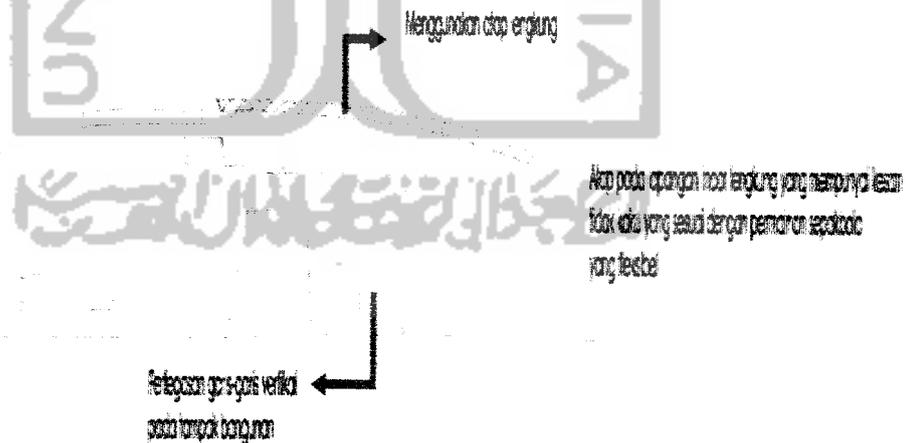
Gambar 4.4
Tanggapan site

Gambar 4.5
Tanggapan site



Gambar 4.6
Tanggapan site

4.3 Konsep Penampilan bangunan yang ekspresi dan sportif

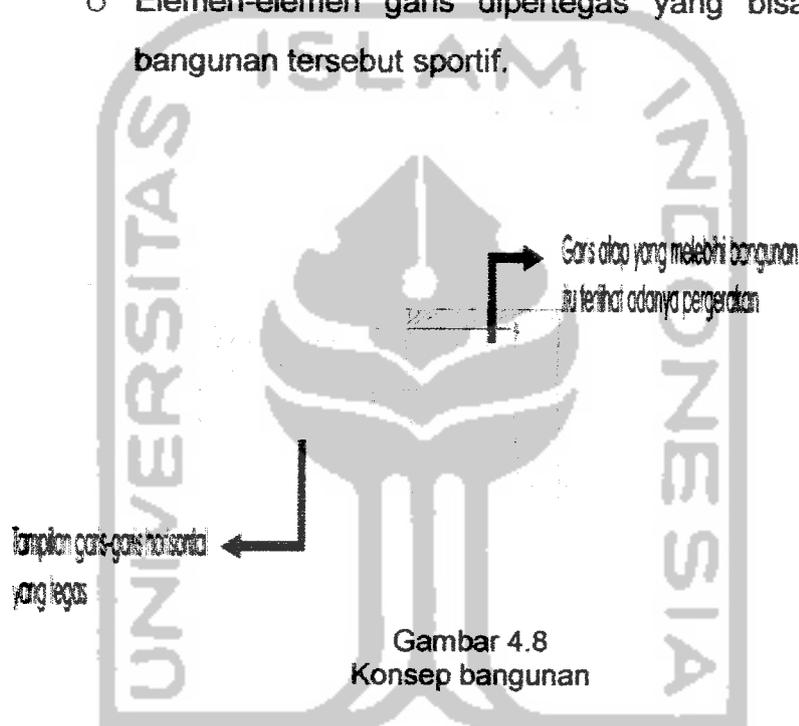


Gambar 4.7
Konsep bangunan



Ekspresif dan sportif

- Pada atap menggunakan elemen lengkung yang dapat memberi karakter penampilan bangunan ekspresif dan sportif
- Atap dibuat lengkung yang berkesan tidak kaku yang merupakan bagian dari permainan sepakbola yang fleksibel
- Elemen-elemen garis dipertegas yang bisa menguatkan bangunan tersebut sportif.

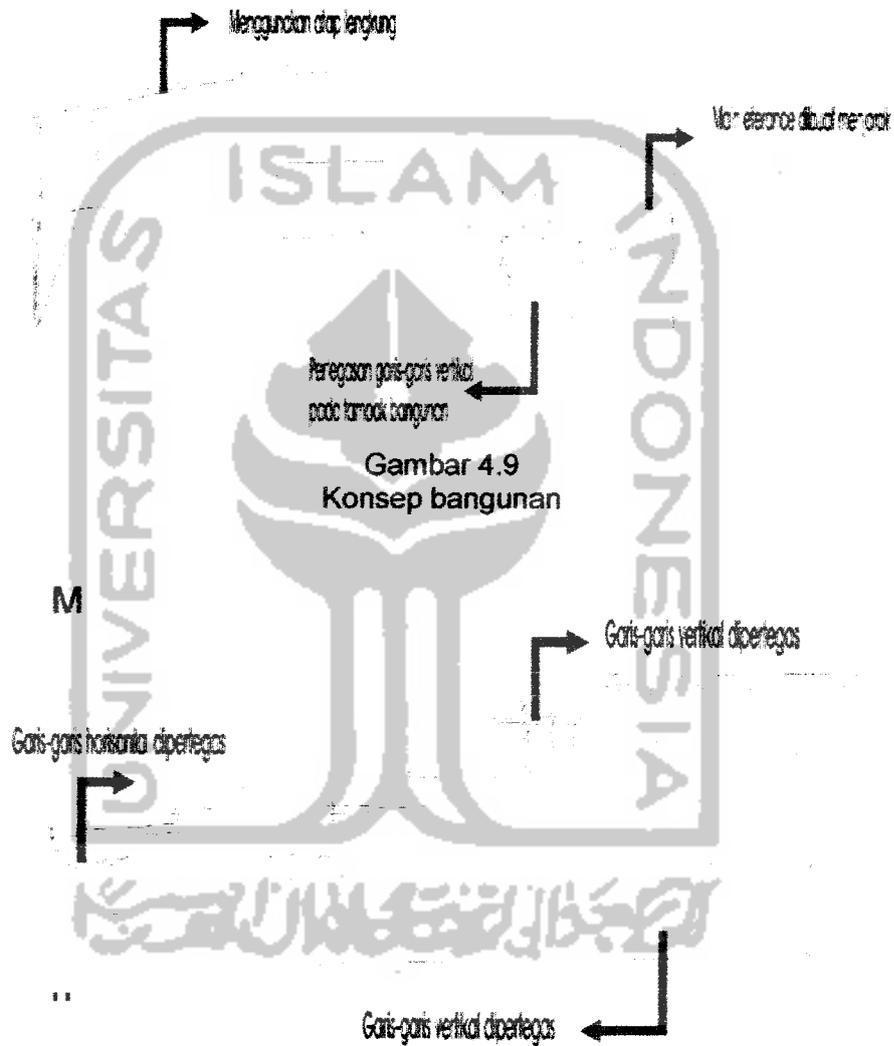


- Elemen atap dibuat menjorok atau melebihi garis bangunan yang memberi adanya pergerakan didalam ruang tersebut

DIKLAT SEPAKBOLA DI DIY

Penekanan pada penampilan bangunan yang ekspresif dan sportif

- o Garis-garis horizontal yang tegas pada penampilan bangunan yang bisa menguatkan pada bangunan tersebut mempunyai karakter ekspresif dan sportif



Gambar 4.9
Konsep bangunan

Gambar 4.10
Konsep bangunan

- o entrance dibuat menjorok diekspos itu kareda pada bangunan tersebut terdapat pergerakan
- o Bentuk yang dipilih sesuai dengan konsep penampilan bangunan yang ekspresif dan sportif.
- o Bidang-bidang atau bangunan ada yang dipertinggi yang membentuk ruang transisi.

4.4 Konsep Sistem Struktur dan Utilitas

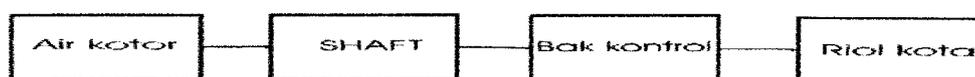
4.4.1 Konsep Jaringan air bersih

Air bersih yang digunakan untuk minum, lavatory dan kegiatan yang lain bersumber dari sumur dalam dan PDAM. Pendistribusian air bersih menggunakan sistem Up-feed, dengan pertimbangan :

- Pipa yang masuk tidak terlalu rumit sehingga bila terjadi gangguan bisa langsung diatasi.
- Beban struktur relatif ringan dan tidak banyak membebani struktur
- Tekanan yang diteripa pemakai relatif bisa terkontrol berdasarkan daya pompa.

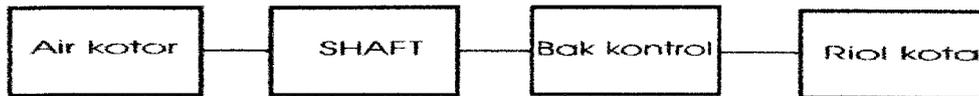
4.4.2 Konsep Jaringan air kotor dan limbah

Air kotor yang dimaksud adalah air yang bekas dipakai untuk cucian, memasak, mandi dan kegiatan yang lain. Sistem jaringan pembuangannya adalah senagai berikut :

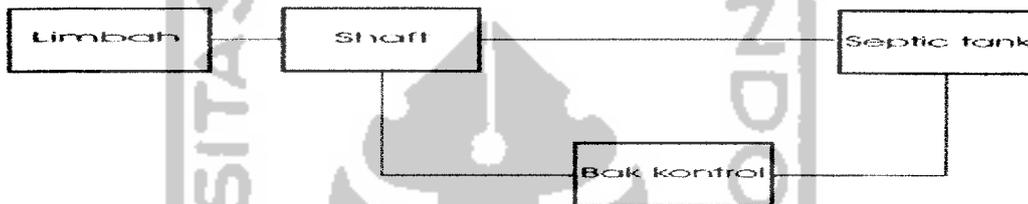


Gambar 4.11
Sistem jaringan

Sedangkan limbah yang dimaksud disini adalah bekas buangan yang bercampur dengan kotoran. Sistem jaringan pembiangannya adalah



Gambar 4.12 Sistem jaringan



Gambar 4.13 Sistem jaringan

4.4.3 Konsep Jaringan Listrik

Untuk penyediaan listrik menggunakan tenaga dari PLN dan sebagai cadangannya generator atau gansed, yang secara otomatis akan menyala apabila listrik dari PLN padam.



Gambar 4.14 Sistem jaringan

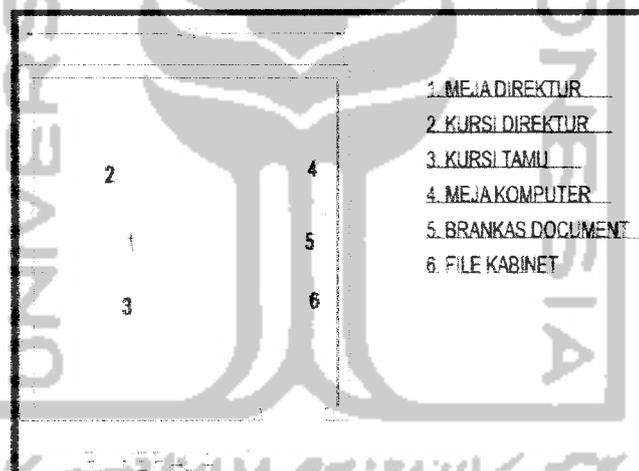
4.4.4 Konsep Sistem Pemadam Kebakaran

- Sistem Fire Protection pada bangunan terdiri
 - Sistem Springkler
 - Sistem Alarm
 - Sistem hidran dan alat pencegah kebakaran lain baik yang berisi air maupun gas halon
 - Tangga kebakaran (tangga darurat)

4.5 Konsep Ruang dan Kebutuhan Ruang

4.5.1 Konsep ruang

- **Konsep Ruang pengelola**



Gambar 4.15
Layout ruang pengelola

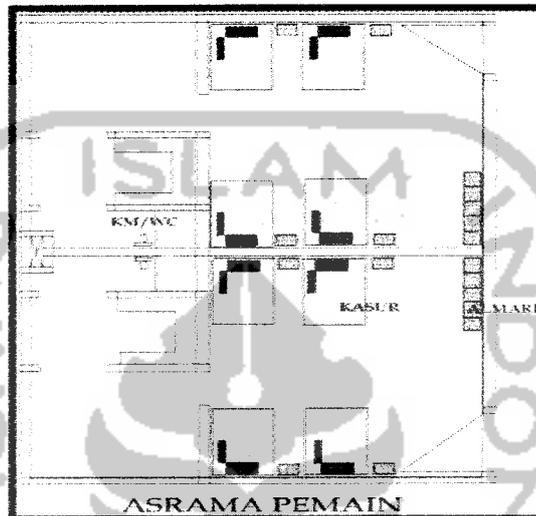
Didalam ruang pengelola dibuat seefisien mungkin agar supaya dalam pencapaian administrasi para pemain supaya mudah dan tidak membuat pemain menjadi bingung untuk menuju kedalam ruang administrasi atau ruang pengelola.

Didalam ruang pengelola terdapat macam-macam ruang antara lain :

- Ruang kepala
- Ruang wakil kepala
- Ruang sekretaris
- R kabid bendahara dan staf
- Ruang kabid humas dan staf
- Ruang kabid administrasi dan staf
- Ruang rapat
- Ruang tamu
- Lavatory
- Gudang
- Ruang peralayan
- Ruang sirkulasi

Di dalam ruang-ruang tersebut mempunyai besaran-besaran yang berbeda-beda yang bisa menghasilkan letak penataan ruang yang efisien.

o **Ruang asrama**



Gambar 4.16
Layout ruang asrama

Didalam ruang asrama konsepnya dibuat agar para pemain tidak mengalami kejenuhan dan kebosanan didalam asrama oleh karena itu penataan ruang asrama harus dibuat sebaik mungkin, macam-macam ruang didalam asrama:

- o Ruang tamu
- o Ruang cleaning service
- o Ruang peralatan
- o Lavatory
- o Ruang tidur pelatih
- o Ruang tidur pemain
- o Ruang menonton

DIKLAT SEPAKBOLA DI DIY

Penekanan pada penampilan bangunan yang ekspresif dan sportif

- Ruang membaca
- Ruang makan
- Dapur dan gudang
- Ruang sirkulasi

Dan juga terdapat ruang-riang pendukung dan fasilitas yang bisa memperlancar para pengelola, para pemain dan para tamu yang ingin berkunjung atau mengurus administrasi kedalam diklat ini.

4.5.2 Konsep Kebutuhan ruang

- Kebutuhan ruang untuk pengelola perkantoran dan pengelola kesehatan
 - Pengelola perkantoran

Tabel 4.1. Tabel ruang perkantoran

Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Luas Ruang	Luas total
Pengelola perkantoran	R kepala	1	1	4*3.5	14
	R wakil kepala	1	1	3*3.5	10.5
	R sekretaris	1	1	2*1.5	3
	R kabid bendahara & staf	1	2	3.5*3.7	12.9
	R kabid humas & staf	1	3	2.5*3.5	8.7
	R kabid dana & staf	1	2	3.5*3.2	11.2
	R kabid administrasi & staf	1	2	3.6*3.6	12.9
	R rapat	1	15	9*6	54
	R tamu	1	-	4*3	12
	Lavatory	1	2		15.2
	Gudang	1	-	4*3	12
	R peralatan	1	-	4*3	12
	Sirkulasi, MEE & utilitas	1	-		54.35
Jumlah					232.75

NOVIKA BAYU KURNIAWAN (0 1 5 1 2 0 1 7)

- **Pengelola kesehatan**

Tabel 4.2. Tabel ruang kesehatan

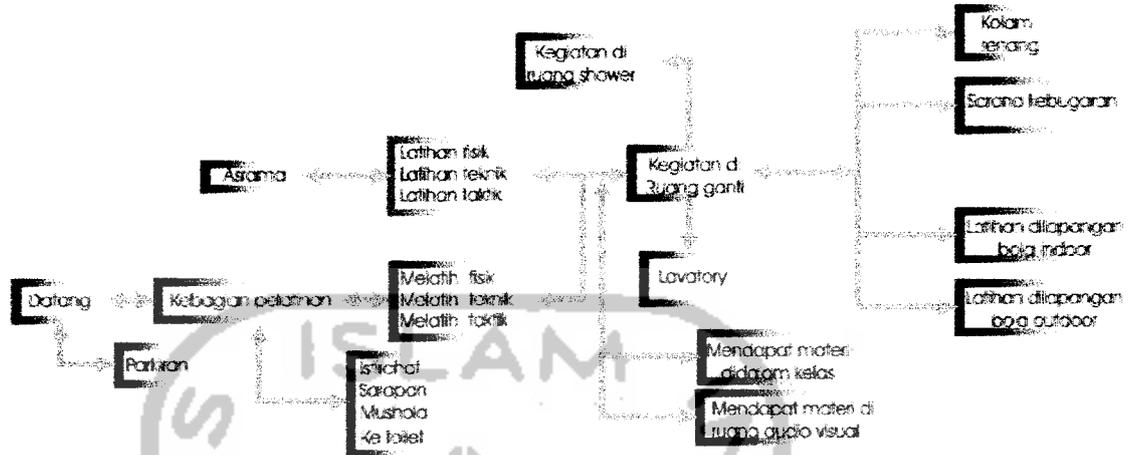
Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Luas Ruang	Luas total
Pengelola kesehatan	R dokter & pemeriksaan	1	3	5.5*3.5	19.2
	R ahli gizi & pemeriksaan	1	2	5.5*3.5	19.2
	R perawatan	1	5	6*10	60
	Laboratorium	1	2	4*5	20
	Lavatori	2	2	1.8*2	7.2
	Jumlah				125.6

o **Kebutuhan ruang untuk asrama**

Tabel 4.3. Tabel ruang asrama

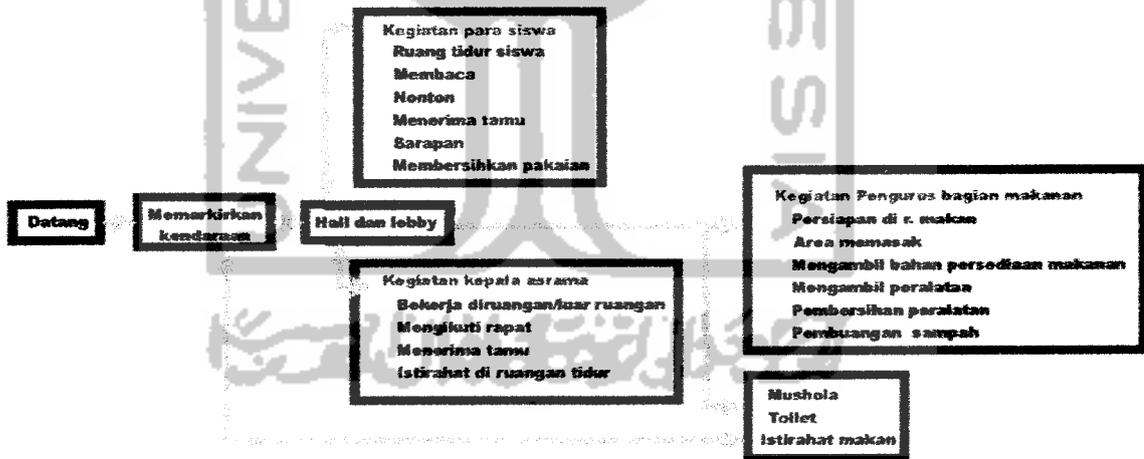
Kelompok Kegiatan	Kebutuhan Ruang	Unit	Kapasitas	Luas Ruang	Luas total
Asrama	R tidur tamu	1	4	8*6	96
	R cleaning service	1	4	4.5*4.5	20.2
	R peralatan	2	-	4*5	40
	Lavatory	2	4	2.5*3	15
	R tidur pelatih	1	4	7*6	42
	Rtidur siswa	32	4	7*6	1344
	Km/wc	32	2	3*3	162
	R menonton	3	42	5*6	90
	R membaca	3	42	5*6	90
	R makan pemain	1	135	27*12	324
	Dapur dan gudang	1			77.6
	Sirkulasi, MEE dan utilitas				764
	Jumlah				2974.8

4.5.3.2 Alur Kegiatan Kepelatihan



Gambar 4.18 Alur kegiatan kepelatihan

4.5.3.3 Alur Kegiatan Asrama



Gambar 4.19 Alur kegiatan asrama