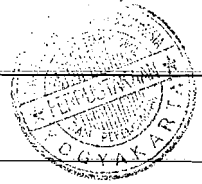
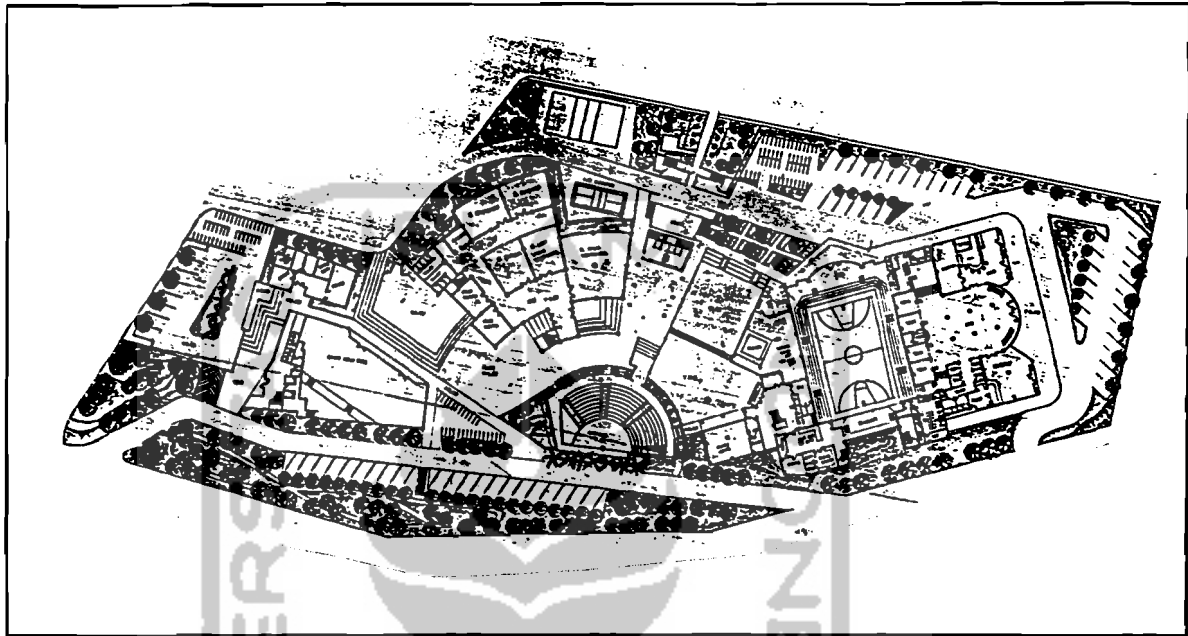


BAB III
LAPORAN PERANCANGAN



3.1. SITEPLAN



Gambar III.1

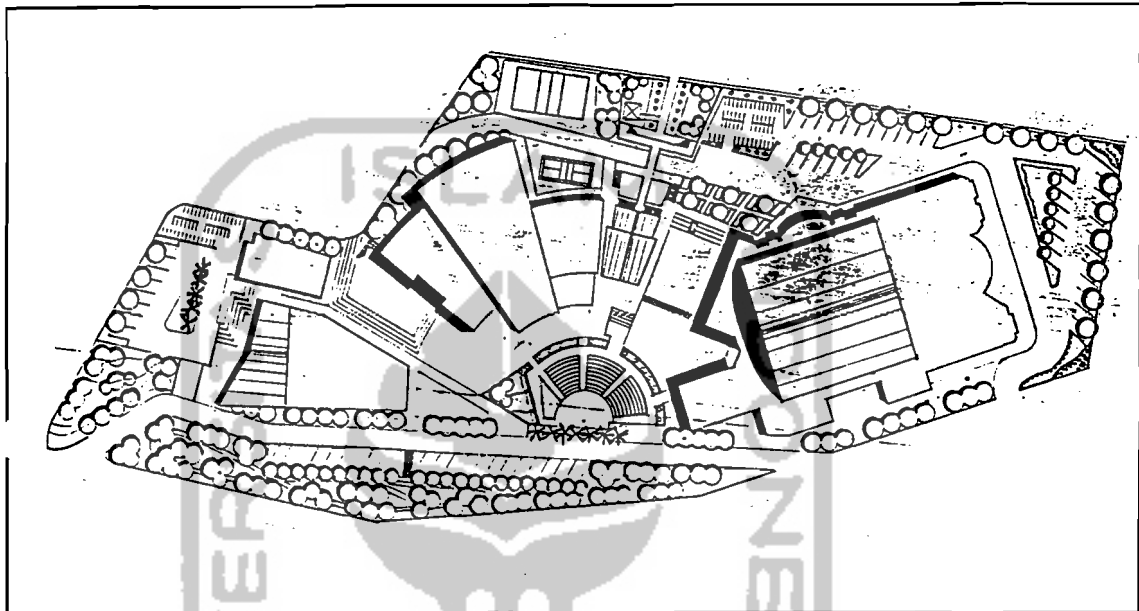
Pada siteplan terdapat empat massa bangunan, masing-masing berfungsi sebagai bangunan olahraga, bangunan pendidikan dan seni, GSG, dan bangunan pendukung.

Di bagian tengah terdapat amphiteater, untuk kegiatan olah raga , ada sebagian yang berada diluar ruangan, terdapat juga plaza-plaza yang selain tempat berkumpul juga dapat digunakan untuk olahraga diluar ruangan seperti karate, pencaksilat, panjat dinding , dll.

Mushola terletak diantara bangunan pendidikan dengan bangunan olahraga dan berada di lantai dua, sehingga pada saat melaksanakan ibadah tidak terganggu oleh aktivitas disekitarnya.

Untuk vegetasi ada tiga jenis tanaman atau pohon yang ditanam di lokasi yaitu Pinus sebagai pembatas dan pengarah, peneduh, dan perdu serta palem untuk hiasan.

3.2. SITUASI



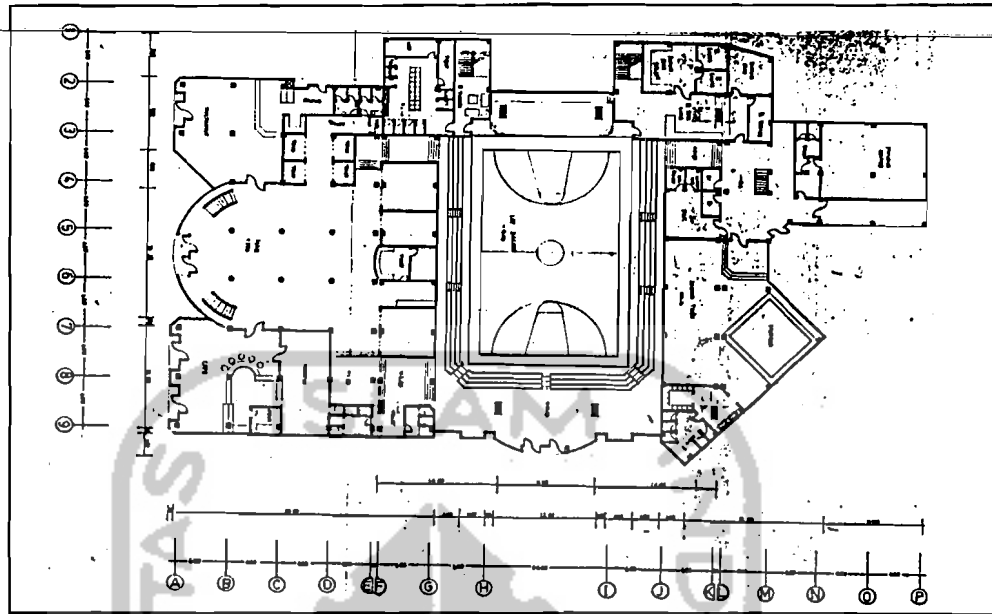
Gambar III.2

Site berada di wilayah Kota baru, sebelah utara site terdapat bangunan telkom dan sekolah, sebelah selatan dan timur terdapat pemukiman penduduk, sebelah barat terdapat lapangan bola kridosono.

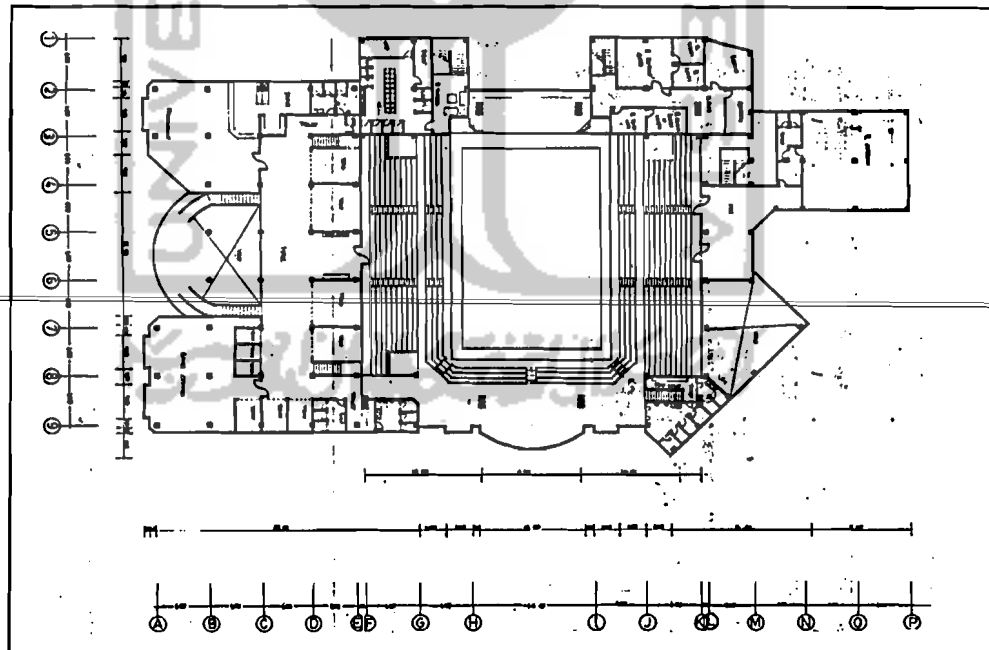
lokasi mudah di capai dan telah ditunjang oleh sistem transportasi kota baik prasarana jalan maupun angkutan. Strategis, lokasi terletak di tengah kota, adanya sarana yang mendukung site, seperti: sekolah, tempat bimbingan dan kursus, toko buku, lapangan kridosono, dll. Dan secara teknis kawasan telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur. (sarana energi dan listrik, telekomunikasi, air bersih, transportasi, drainase.

3.3. DENAH

3.3.1. Denah Bangunan Olah Raga



Gambar III.3

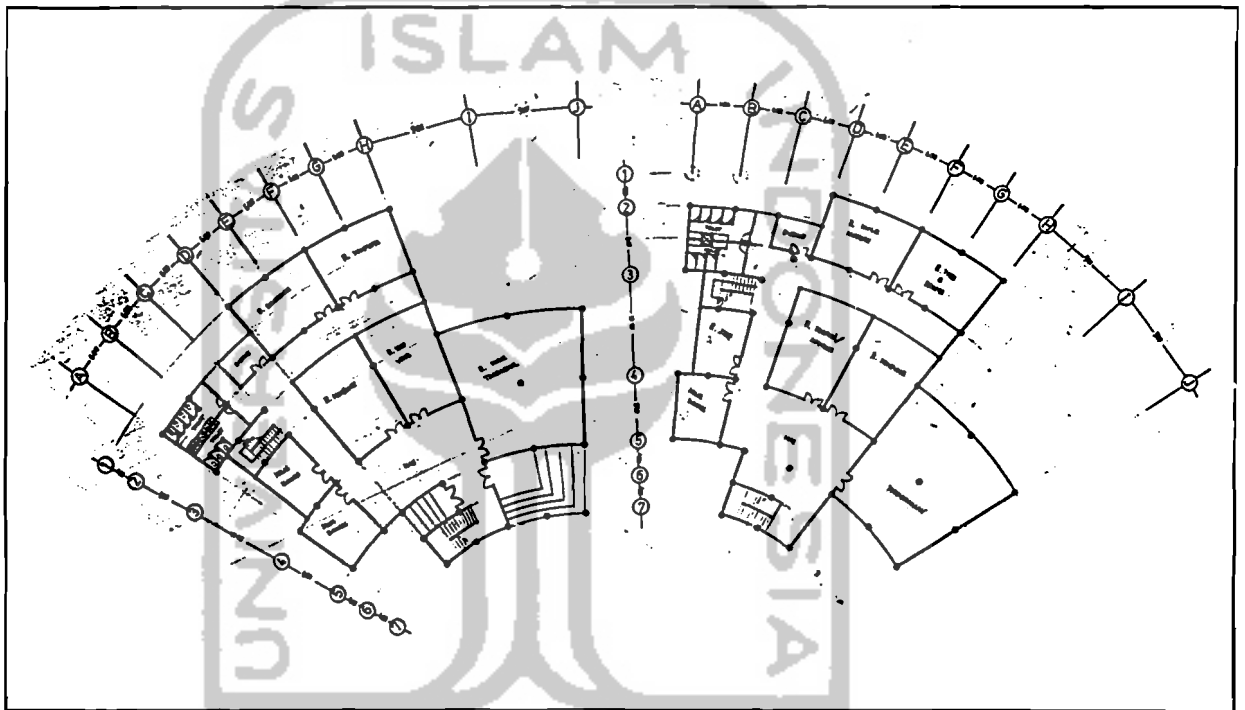


Gambar III.4

Denah pada bangunan olah raga terdiri dari ruangan, hall basket, sasana tinju, panggung pertunjukan, fitness center dan aerobik, restoran, café, toko-toko souvenir, eskrim, kantin, pusat permainan, dll.

Bangunan terdiri dari dua lantai, entrance utama berada disebelah timur, namun bila untuk latihan sehari-hari bisa juga melalui entrance alternative yang berada di sebelah utara.

3.3.2. Denah Bangunan Pendidikan dan Seni

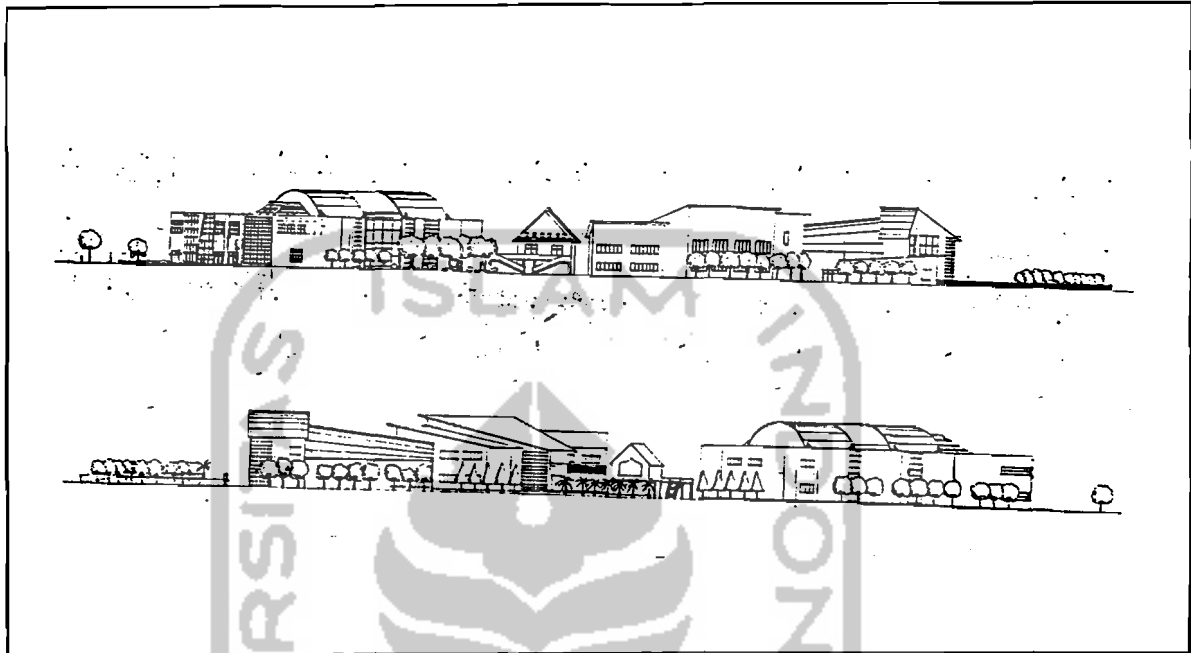


Gambar III.5

Bangunan yang difungsikan untuk kegiatan pendidikan dan kesenian. Pendidikan dalam hal ini bukan pendidikan formal seperti yang terdapat di sekolah-sekolah, melainkan lebih cenderung kearah pelatihan-pelatihan keterampilan seperti computer, menjahit, elektronika, bahasa asing, dll. Sedangkan untuk kesenian hanya terbatas pada kesenian tari , musik , serta vokal, baik tradisional maupun modern. Bangunan terdiri dari dua lantai, dan berbentuk setengah lingkaran.

3.4. TAMPAK

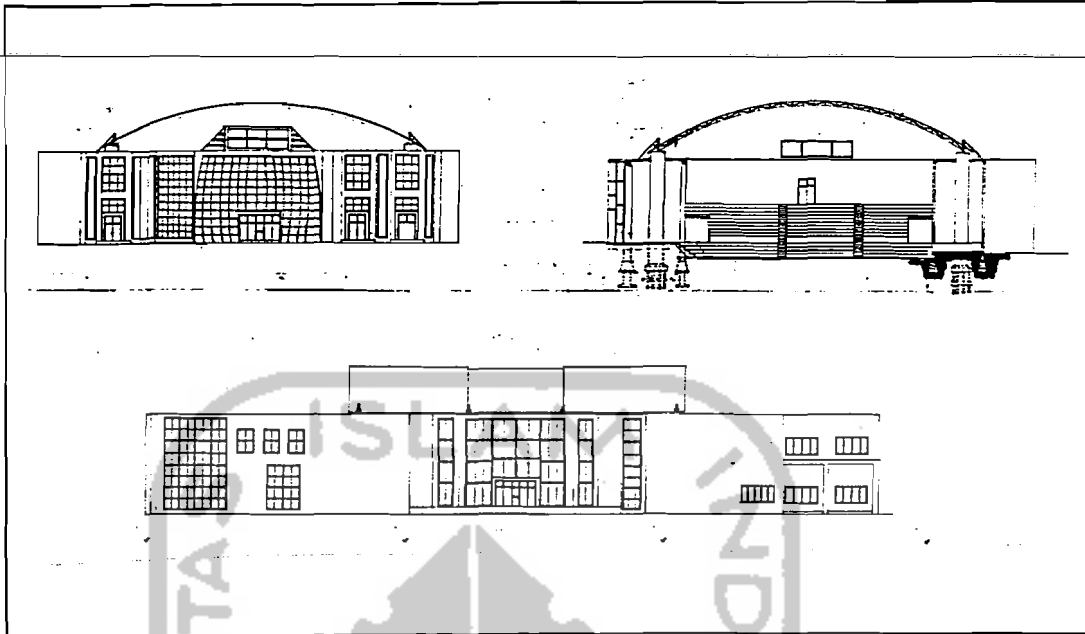
3.4.1. Tampak Lingkungan



Gambar III.6

Sesuai konsep bentuk atap pada bangunan berbeda-beda, dan walaupun bentuk atap dan bentuk massa tiap bangunan berbeda, namun ada satu kesamaan yaitu bentuk jendela yang berupa grid-grid, hal ini membuat massa-massa tersebut terlihat dinamis.

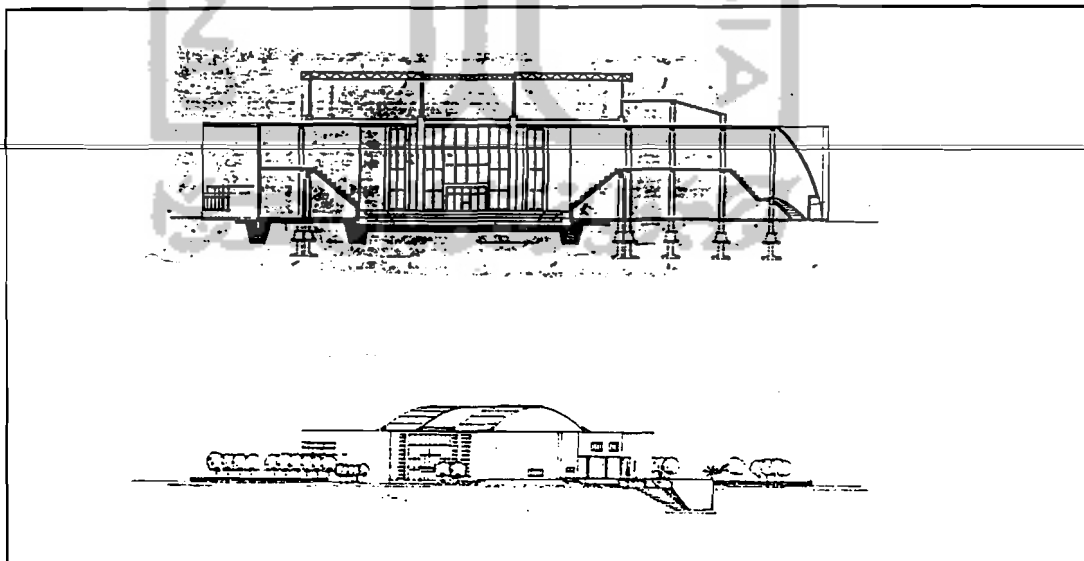
3.4.2. Tampak Bangunan



Gambar III.7

Bangunan olah raga dengan bentuk atap kombinasi antara dak dan lengkung / kubah , dengan jendela berbentuk grid yang tampak mendominasi bangunan.

3.5. POTONGAN



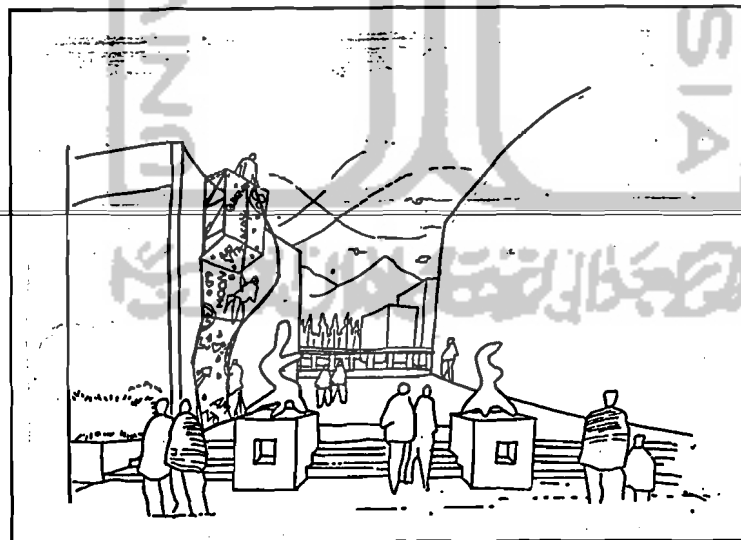
Gambar III.8

Pada potongan bangunan dapat di lihat bagian dalam hall basket, yang memperlihatkan tribun penonton, dan pada potongan lingkungan dapat dilihat perbedaan ketinggian lantainya.

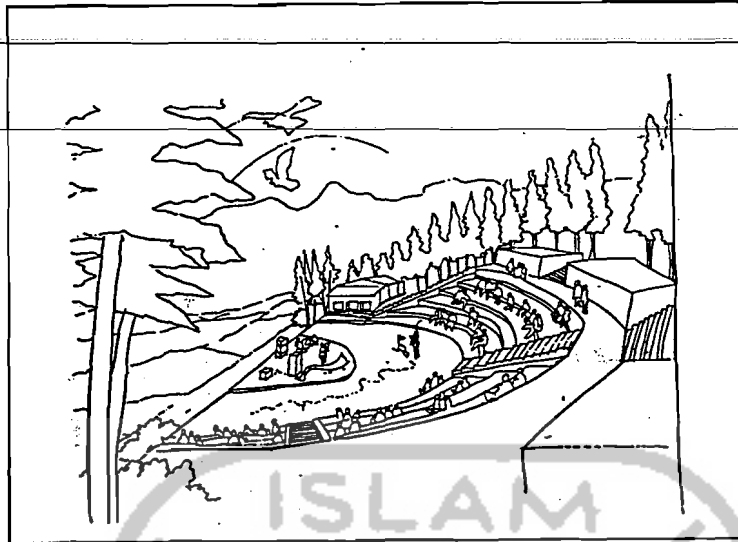
3.6. PERSPEKTIF



Gambar III.9



Gambar III.10



Gambar III.11

Pada perspektif dapat dilihat aktifitas yang dilakukan di beberapa ruang publik seperti amphiteater, dan plaza-plaza yang ada pada gelanggang kreativitas remaja tersebut.