

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
CATATAN DOSEN PEMBIMBING	4
PERNYATAAN KEASLIAN	5
KATA PENGANTAR	6
ABSTRAK	8
ABSTRACT	9
DAFTAR ISI	10
DAFTAR GAMBAR	14
DAFTAR TABEL	17
DAFTAR DIAGRAM	18
BAB I PENDAHULUAN	20
I. 1. Judul Perancangan	20
1.1.1. Definisi Judul	20
I. 2. Latar Belakang	20
1.2.1. Latar Belakang Proyek	20
1.2.2. Latar Belakang Permasalahan	22
I. 3. Problem Statement	23
1.3.1. Permasalahan Umum	24
1.3.2. Permasalahan Khusus	24
I. 4. Lingkup/ Batasan	24
I. 5. Tujuan Perancangan	24
I. 6. Sasaran Perancangan	24
I. 5. Metode Pemecahan Masalah	25
I. 6. Kerangka Pola Berfikir	26
I. 7. Originalitas dan Kebaruan	27
1.7.1. Taman Olahraga dan Rekreasi di Maguwarharjo, Kab. Sleman	27
1.7.2. Sport Hall dengan Taman Kota di Kridosono	27
1.7.3. Book Center di Pantai Banua Patra Balikpapan	28

1.7.4. Taman Rekreasi Kota Pekanbaru	28
BAB II PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN DAN PEMECAHANNYA	29
II. 1. Kotabaru dan Kridosono	29
II. 2. Peta Kondisi Fisik	29
2.2.1. Kelurahan Kotabaru	29
2.2.2. Kridosono	30
II. 3. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta	32
II. 4. Kajian Tema Perancangan	34
2.4.1. Kondisi Eksisting Ruang Sosial di Kridosono	34
2.4.2. Tinjauan Olahraga	36
2.4.4. Tipologi Ruang Sosial	41
2.4.5. Karakteristik Ruang Sosial	42
2.4.6. Kriteria Ruang Sosial	42
2.4.7. Tinjauan Interaksi Sosial	45
2.4.8. Kajian Preseden Perancangan	56
2. 4. 9. Data Klien dan Pengguna	60
BAB III HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA	61
III. 1. Analisis Program Ruang	61
3.1.1. Analisis Pelaku dan Kegiatan	61
3.1.2. Analisis Alur Pelaku Kegiatan	61
3.1.3. Analisis Kebutuhan Ruang	64
3.1.4. Analisis Hubungan Ruang	65
III. 2. Analisis Site	65
3.2.1. Kriteria Pemilihan Site	66
3.2.2. Analisis Arah Angin	66
3.2.3. Analisis Arah Matahari	67
3.2.4. Analisis Arah Sirkulasi	70
3.2.5. Analisis Zonasi Ruang	71
III. 3. Analisis Ruang Sosial	71

3.3.1. Area yang Terfokus pada Kridosono	71
3.3.2. Inklusif	76
3.3.3. Fleksibilitas Fungsi Ruang	80
3.3.4. Interaksi Sosial yang Akrab	82
III. 3. Konsep	88
3.3.1. Konsep Tata Bangunan	88
3.3.2. Konsep Lansekap	89
3.3.2. Konsep Bangunan	89
3.3.4. Konsep Selubung Bangunan	90
3.3.5. Konsep Interior	90
3.3.6. Konsep Struktur Bangunan	90
BAB IV DISKRIPSI HASIL RANCANGAN	91
IV. 1. Property Size, KDB, KLB	91
4.1.1. Property Size (Olahraga - Outdoor)	91
4.1.2. Property Size (Indoor Sports)	91
4.1.3. Property Size (Sport Corner)	92
4.1.4. Property Size (Natatorium)	93
4.1.5. Property Size Parkir	94
4.1.6. Property Size Utilitas	95
IV. 2. Rancangan Siteplan	96
IV. 3. Rancangan Bentuk Bangunan	99
IV. 4. Rancangan Interior Bangunan	100
IV. 5. Rancangan Sistem Struktur	101
IV. 6. Rancangan Sistem Utilitas	101
IV. 7. Rancangan Akses Disabilitas	103
IV. 8. Rancangan Arsitektural Khusus	104
IV. 9. Exterior dan Interior	106
IV. 10. Rancangan Tematik - Ruang Sosial	108
4.10.1. Area yang Terfokus	108

4.10.2. Inklusif	110
4.10.3. Fleksibilitas Fungsi Ruang	111
4.10.4. Interaksi Sosial yang Akrab	112
BAB V EVALUASI RANCANGAN	115
V. 1. Kesimpulan Review Evaluatif Pembimbing dan Penguji	115
DAFTAR PUSTAKA	116



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Antusias para peserta Jogja Nite Run.	21
Gambar 1.2. Kepadatan Penduduk DIY	22
Gambar 2.1. Kotabaru dalam Yogyakarta	29
Gambar 2.2. Peta Fungsi Kotabaru	30
Gambar 2.3. Lingkungan Fisik Kridosono	30
Gambar 2.4. Ukuran Site Kridosono	31
Gambar 2.6. Analisis Iklim dan Termal Kridosono	31
Gambar 2.5. Pemetaan Zona Eksisting Kridosono	31
Gambar 2.7. Arahan Kridosono sebagai sarana olahraga dan rekreasi	32
Gambar 2.8. Pola Tapak Bangunan Alternatif Kridosono	33
Gambar 2.9. Anjuran Penampilan Bangunan	34
Gambar 2.10. Kegiatan Futsal Rekreatif	37
Gambar 2.11. Kegiatan Basket Rekreatif	38
Gambar 2.12. Kegiatan Renang Rekreatif	38
Gambar 2.13. Kegiatan Voli Rekreatif	39
Gambar 2.14. Kegiatan Fitness Indoor	39
Gambar 2.15. Kegiatan Fitness Outdoor	39
Gambar 2.16. Kegiatan Jogging	40
Gambar 2.17. Berkumpul ditengah taman	40
Gambar 2.18. Jarak dan persepsi terhadap visual	50
Gambar 2.19. Arti pentingnya tinggi dinding	52
Gambar 2.20. Rumus perbandingan lebar ruang dan tinggi dinding	53
Gambar 2.21. Lake forest california sport park and recreation center.	56
Gambar 2.22. (kiri-kanan) Sebagian ruang outdoor sport park and recreation center; lapangan indoor pada gedung recreation center	57
Gambar 2.23. Tempat Beristirahat	59
Gambar 2.24. Entrance Taman	59
Gambar 2.25. Petak Bermain Anak	59
Gambar 3.1. Sunchart Kridosono	67

Gambar 3.2. Jarak antar bahu, Rongga di belakang lutut, dan Rongga dibawah pantat.	75
Gambar 3.3. Pandangan dari SMA Negeri 3 Yogyakarta ke Kridosono.	76
Gambar 3.4. Pandangan dari Jalan Suroto ke Kridosono.	76
Gambar 3.5. Pandangan dari SMP Negeri 5 Yogyakarta ke Kridosono.	76
Gambar 3.6. Pandangan dari Jalan Atmosukarto ke Kridosono.	77
Gambar 3.7. Pandangan dari Jalan Tukangan ke Kridosono.	77
Gambar 3.8. Pandangan dari Jalan Abu Bakar Ali ke Kridosono.	77
Gambar 3.9. Bunga Ekor Tupai	80
Gambar 3.10. Sketsa konsep tata bangunan	88
Gambar 3.11. Konsep penentuan bentuk massa bangunan	88
Gambar 3.12. Konsep sirkulasi kurva linear pada Taman	89
Gambar 3.13. Persebaran vegetasi pada Taman	89
Gambar 4.1. Rancangan Siteplan	96
Gambar 4.2. Rancangan Siteplan	97
Gambar 4.3. Jenis Elemen Lansekap	97
Gambar 4.4. Skala Keruangan ruang luar dengan Elemen Lansekap	98
Gambar 4.5. Pagar yang tidak masif pada site	98
Gambar 4.6. Perletakan Bangunan berdasarkan analisa Landmark	99
Gambar 4.8. Natatorium dan sisi lain Gd. Olahraga Indoor	99
Gambar 4.9. Bentuk Gedung Sports Corner yang mengikuti path pedestrian	99
Gambar 4.7. Rancangan Bentuk Bangunan	99
Gambar 4.11. Denah Parsial Olahraga Indoor	100
Gambar 4.12. Interior Ruang Olahraga	100
Gambar 4.10. Keyplan Denah Parsial	100
Gambar 4.13. Aksonometri Struktur	101
Gambar 4.13. Letak Ground Water Tank	101
Gambar 4.14. Sistem Distribusi Air Bersih	102
Gambar 4.15. Sistem Distribusi Air Kotor	102
Gambar 4.16. Skema Energi	103

Gambar 4.17. Ruang Parkir bagi disabilitas	103
Gambar 4.18. Ramp dari antar Basement dan Site	103
Gambar 4.19. Ramp antar lantai pada bangunan dan letak WC disabilitas	104
Gambar 4.20. Ramp dari Basement ke Taman	104
Gambar 4.21. Keyplan Detail Secondary Skin	105
Gambar 4.22. Detail Secondary Skin	105
Gambar 4.23. Letak Bangku Penonton Pada Lapangan Olahraga Outdoor	108
Gambar 4.24. Letak Bangku Penonton Pada Lapangan Olahraga Outdoor 2	108
Gambar 4.25. Letak Bangku Penonton Pada Kolam Renang	109
Gambar 4.26. Letak Bangku Penonton Pada Kolam Renang 2	109
Gambar 4.27. Letak Bangku Penonton Pada Amphiteater	110
Gambar 4.28. Pagar yang tidak menutupi aktivitas	110
Gambar 4.29. Akses Sirkulasi Pengunjung	110
Gambar 4.31. Lapangan Multi fungsi	111
Gambar 4.32. Ruang Klub	111
Gambar 4.30. Ruang Playground	111
Gambar 4.33. Ruang komunikasi	112
Gambar 4.34. Ruang komunikasi yang saling dapat melihat	112
Gambar 4.35. Variasi Pilihan Rute untuk Pedestrian	113
Gambar 4.36. Elemen Lansekap yang Intim	113
Gambar 4.37. Elemen fasad menggunakan dominasi alemen vertikal dengan sentuhan pola batik	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penetapan Tata Ruang	33
Tabel 2.2. Jarak dan persepsi terhadap visual	49
Tabel 2.3. Jarak dan persepsi terhadap audio	50
Tabel 2.4. Tabel Kesimpulan Ruang Sosial	55
Tabel 2.5. Tabel Perbandingan Taman Olahraga di Kridosono dengan Lake Forest Park and Sport Center	57
Tabel 3.1. Tabel Analisa Pelaku dan Kegiatan	61
Tabel 3.2. Analisis Kebutuhan Ruang	64
Tabel 3.3. Altitude dan Azimuth matahari di Kridosono	68
Tabel 3.4. Alternatif tanaman peneduh	69
Tabel 3.5. Kebutuhan ruang penonton menurut jenis olahraga	72
Tabel 3.6. Lokasi dan Karakteristik Olahraga A	72
Tabel 3.7. Lokasi dan karakteristik Olahraga C	74
Tabel 3.8. Jarak antar bahu (Elbow-to-Elbow)	75
Tabel 3.9. Jarak rongga dibelakang lutut (Popliteal Height)	75
Tabel 3.10. Jarak rongga dibawah paha dan pantat (Buttock-Popliteal Height)	75
Tabel 3.11. Alternatif tanaman pembatas simbolik	79
Tabel 3.12. Analisis alternatif fasad bangunan	87

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1. Metode Pemecahan Masalah	25
Diagram 1.2. Kerangka Pola Berpikir	26
Diagram 2.1. Dimensi Lapangan Futsal Rekreatif	37
Diagram 2.2. Dimensi Lapangan Basket Rekreatif	38
Diagram 2.3. Dimensi Lapangan Bola Voli Rekreatif	39
Diagram 2.4. Nilai-nilai penunjang keakraban ruang interaksi sosial	51
Diagram 3.1. Alur Kegiatan Pelaku Pengunjung (Umum)	62
Diagram 3.2. Alur Kegiatan Pelaku Pengunjung Olahraga (Futsal, Bola Basket, Bola Voli, Bulu Tangkis, Fitness)	62
Diagram 3.3. Alur Kegiatan Pelaku Pengunjung Olahraga (Jogging)	62
Diagram 3.4. Alur Kegiatan Pelaku Pengunjung Olahraga (Renang)	62
Diagram 3.5. Alur Kegiatan Pelaku Pengunjung (Anak-anak)	63
Diagram 3.6. Alur Kegiatan Pelaku Pengelola (Pegawai)	63
Diagram 3.7. Alur Kegiatan Pelaku Pengelola (Servis)	63
Diagram 3.8. Alur Kegiatan Pelaku Pengelola (Keamanan)	63
Diagram 3.9. Organisasi Ruang Keseluruhan	65
Diagram 3.10. Organisasi Ruang Olahraga Outdoor	65
Diagram 3.11. Organisasi Ruang Natatorium	65
Diagram 3.12. Organisasi Ruang Indoor Sport	66
Diagram 3.13. Organisasi Ruang Sport Corner	66
Diagram 3.14. Analisis arah angin Kridosono	66
Diagram 3.15. Analisis arah matahari Kridosono	67
Diagram 3.16. Analisis dimensi minimal pohon peneduh	68
Diagram 3.17. Analisis sirkulasi Kridosono	70
Diagram 3.18. Analisis akses masuk-keluar Kridosono	70
Diagram 3.19. Analisa zonasi ruang	71
Diagram 3.20. Alternatif Pertama Orientasi Penonton Olahraga	73
Diagram 3.21. Alternatif Kedua Orientasi Penonton Olahraga	73

Diagram 3.22. Alternatif Pertama Orientasi Kolam Renang	74
Diagram 3.23. Alternatif Kedua Orientasi Kolam Renang	74
Diagram 3.24. Enam lokasi yang dominan mendapatkan spot ke Kridosono.	76
Diagram 3.25. Analisis alternatif akses utama	77
Diagram 3.26. Sumbu hubungan antara Kridosono sampai gedung rektorat UGM.	78
Diagram 3.27. Analisis pembatas yang inklusif dan memberikan teritori	78
Diagram 3.28. Fleksibilitas pada ruang	80
Diagram 3.29. Analisa Fleksibilitas Ruang	81
Diagram 3.30. Potensi terjadinya ruang komunikasi	82
Diagram 3.31. Potensi terjadinya ruang komunikasi berdasarkan skala	83
Diagram 3.32. Analisis Amphitheatre	83
Diagram 3.33. Letak ruang-ruang komunikasi	83
Diagram 3.35. Analisis hubungan sirkulasi pengunjung	84
Diagram 3.34. Analisis jarak dan orientasi ruang komunikasi	84
Diagram 3.36. Analisis rute jalur pedestrian pada taman	85
Diagram 3.37. Dua Pengunjung Paling Dominan dan Ruang Aktivasnya pada taman	85
Diagram 3.38. Ilustrasi persebaran titik aktivitas agar pengunjung menikmati taman	86
Diagram 3.39. Analisis fasad vertikal bangunan	86
Diagram 3.40. Analisis tinggi elemen lansekap jalur 1 arah	87
Diagram 3.41. Tiga massa utama dan kegiatannya	90
Diagram 3.42. Konsep bentuk pola selubung bangunan	90
Diagram 3.43. Sistem Fleksibilitas ruang Indoor	90