

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN**

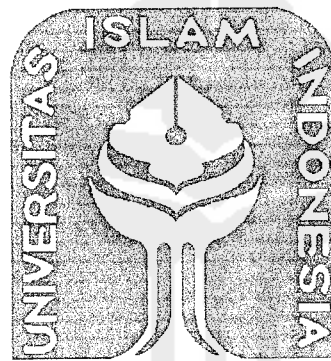
PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/BELI	
TGL. TERIMA :	<u>13 April 2007</u>
NO. JUDUL :	<u>UD 2341</u>
NO. INV. :	<u>920002341001</u>
NO. INDUK. :	

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

Dinamika Gerak Olahraga sebagai Pendekatan Konsep Perancangan

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

Sport Dynamic Move as The Design Concept Approach



Oleh :

WENNY IRINIA RESTUDEWATI

0 1 5 1 2 1 7 7



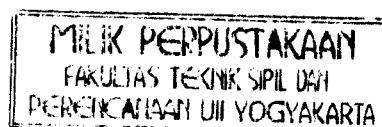
JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2006



**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

Judul

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

Dinamika Gerak Olahraga sebagai Pendekatan Konsep Perancangan

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

Sport Dynamic Move as The Design Concept Approach

Disusun Oleh :

WENNY IRINIA RESTUDEWATI

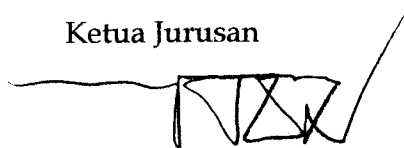
01512177

Diseminarkan tanggal :

2 November 2006

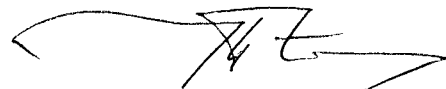
Yogyakarta, November 2006

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Ir. H. Fajriyanto, MTP

LEMBAR PERSEMBAHAN

*sebuah karya tugas akhir kupersembahkan kepada...
kedua orang tuaku, my brothers...
dan
orang-orang yang aku sayangi dan menyayangiku ...*

❦ ❦ ❦

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji hanyalah milik Allah SWT semata, atas segala nikmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis, dan Sholawat serta salam senantiasa turunkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan jalan terang menuju keselamatan dunia dan akhirat, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai waktu yang telah ditentukan.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini penyusun berharap dapat menjalani kehidupan yang sebenarnya di dunia luar sekaligus bisa terus tetap belajar melalui pengalaman-pengalaman.

Penyusun menyadari sepenuhnya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik material maupun spiritual. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. **Allah SWT**, yang telah memberi Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. **Bapak Ir. Ruzardi, MS**, selaku Dekan FTSP UII.
3. **Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M.Arch**, selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII dan dosen penguji.
4. **Bapak Ir. H. Fajriyanto, MTP**, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberi bimbingan, bantuan, nasehat, dan masukan sehingga dapat menempuh rangkaian Tugas Akhir dengan lancar.
5. **Semua Dosen Jurusan Arsitektur** atas ilmu yang diberikan.
6. **Kedua Orangtuaku, Bapak H. Abdullah Rusman dan Ibu Hj. Karyani** atas dorongan dan Do'a yang tiada henti-hentinya dari awal kuliah sampe selesai.
7. **My brothers, Inoe & Isar**, thank U yo gergaji sama angkut-angkutnya! Ayo lulusss...!!!

sepen
banya
saran
lapora
senant

Wass:

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan
Lembar Persembahan

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	iii
Abstraksi.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul.....	1
1.2. Latar Belakang	
1.2.1. Latar Belakang Proyek.....	1
1.2.2. Latar Belakang Permasalahan.....	3
1.3. Permasalahan	
1.3.1. Permasalahan Umum.....	4
1.3.2. Permasalahan Khusus.....	4
1.4. Tujuan	
1.4.1. Tujuan Umum.....	4
1.4.2. Tujuan Khusus.....	4
1.5. Sasaran.....	4
1.6. Spesifikasi Umum Proyek	
1.6.1. Fungsi Bangunan.....	5
1.6.2. Pemakai Bangunan.....	5
1.6.3. Lokasi dan Site.....	6
1.7. Metode Pembahasan	
1.7.1. Pengumpulan Data.....	7
1.7.2. Analisis dan Sintesis.....	7
1.7.3. Perumusan Konsep.....	7
1.8. Sistematika Penulisan.....	8
1.9. Keaslian Penulisan.....	9

1.10. Pola pikir.....	10
-----------------------	----

BAB II TINJAUAN

2.1. Tinjauan Sports Club	
2.1.1. Pengertian Sports Club.....	12
2.1.2. Kategori Sports Club.....	13
2.1.3. Dasar Pelayanan Sports Club.....	14
2.1.3.1. Keanggotaan Sports Club.....	14
2.1.3.2. Kepuasan Olahraga, Rekreasi, dan Perkumpulan.....	15
2.1.3.3. Bentuk Pengembangan Sports Club.....	17
2.1.4. Struktur Organisasi Pelayanan Sports Club.....	18
2.2. Tinjauan Dinamika Gerak Olahraga.....	19
2.2.1. Ciri Gerak olahraga.....	19
2.2.2. Karakteristik Gerak Olahraga	
2.2.2.1. Ciri Anatomis olahraga.....	20
2.2.2.2. Ciri Kinesiologis Olahraga.....	20
2.2.2.3. Ciri Fisiologis Olahraga.....	22
2.3. Tinjauan Lokasi Sports Club	
2.3.1. Kondisi Fisik Yogyakarta.....	24
2.3.2. Lokasi Sports Club.....	24

BAB III ANALISIS

3.1. Sports Club sebagai Sarana Olahraga, Rekreasi, dan Perkumpulan.....	26
3.1.1. Tingkat Pelayanan Sports Club.....	26
3.1.2. Program Kegiatan Sports Club.....	26
3.1.3. Klasifikasi Kegiatan Sports Club.....	27
3.1.4. Pola Kegiatan Pelaku Sports Club.....	28
3.1.5. Jenis Olahraga Rekreasi Sports Club.....	30
3.1.6. Kebutuhan dan Macam Ruang.....	37
3.1.7. Besaran Ruang.....	39

3.2. Ungkapan Dinamika Gerak Olahraga.....	43
3.2.1. Bentuk dan Komposisi Ruang.....	43
3.2.2. Kualitas dan Suasana Ruang.....	48
3.3. Lokasi site	
3.3.1. Kondisi Site.....	50
3.3.2. Kondisi Lingkungan	51
3.3.3. Analisis Site.....	52
3.3.4. Penzoningan Lahan.....	52
3.3.5. Tata Ruang dan Massa Bangunan.....	53
3.3.6. Sirkulasi dan Pencapaian.....	53
3.3.7. Vegetasi.....	53

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

4.1. Gagasan Desain.....	54
4.2. Transformasi Desain.....	54
4.3. Konsep Desain	
4.3.1. Bentuk dan Tata Masa.....	55
4.3.2. Sirkulasi dan Pencapaian.....	56
4.3.3. Hubungan Ruang.....	56
4.3.4. Konsep Sistem Bangunan	
4.3.4.1. Konsep Sistem Struktur.....	57
4.3.4.2. Konsep Sistem Utilitas.....	57

BAB V PENGEMBANGAN DESAIN

5.1. Situasi.....	58
5.2. Siteplan.....	59
5.3. Denah.....	61
5.4. Penampilan Bangunan.....	65
5.5. Sistem Bangunan	
5.5.1. Sistem struktur.....	66
5.5.2. Bahan bangunan.....	66

5.6. Sistem Utilitas.....	67
5.7. Eksterior dan Interior Bangunan.....	68
5.8. Maket.....	70

Daftar Pustaka

Lampiran



YOGYAKARTA SPORTS CLUB

Dinamika Gerak Olahraga sebagai Pendekatan Konsep Perancangan

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

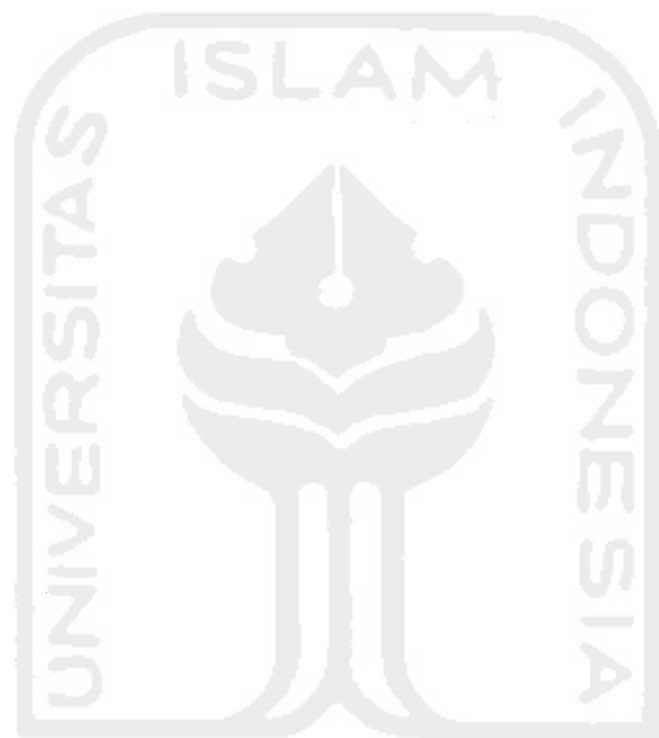
Sport Dynamic Move as The Design Concept Approach

ABSTRAKSI

Sports club sebagai sarana olahraga, rekreasi, dan perkumpulan dirasakan sangat dibutuhkan mengingat semakin meningkatnya kepadatan penduduk Yogyakarta dan semakin meningkat pula aktivitas masyarakat sehingga menyebabkan meningkatnya kebutuhan masyarakat untuk menjaga kesehatan jasmani dan rohani. Kesehatan jasmani didapat dengan cara berolahraga sedangkan kesehatan rohani didapat dengan cara berekreasi. Untuk memenuhi kebutuhan olahraga dan rekreasi tersebut maka dibuatlah sebuah *Sports Club*, sebuah fasilitas yang mewadahi kegiatan olahraga, rekreasi, dan perkumpulan dalam satu kesatuan dan saling mendukung.

Dalam melakukan olahraga terdapat gerakan-gerakan yang memiliki dinamika dan karakteristik khusus yang dapat dituangkan dalam sebuah konsep perancangan. Karakteristik yang dimiliki gerakan olahraga antara lain kelenturan, intensity, volume, duration, frekuensi, density, dan irama. Melalui proses perancangan karakteristik dinamika gerak olahraga tersebut dituangkan.

Bentuk denah yang dinamis didapat dengan adanya patahan-patahan yang teratur, dan keterpaduan ruang didapat melalui lobby yang berfungsi sebagai pemersatu antar ruangan. Tata ruang luar memanfaatkan open space berupa area sepatu roda yang sekaligus dapat digunakan sebagai pemersatu antar bangunan. Sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki masuk dari arah selatan. Sirkulasi dalam site seirama dengan bentuk dasar denah agar tetap seirama. Penampilan bangunan juga berkesan dinamis dengan adanya susunan jendela dan shading yang membentuk irama, selain itu penggunaan atap lengkung dengan rangka spaceframe juga memberi kesan dinamis, kokoh, ringan, dan fleksibel. Pemilihan warna serta ornamen untuk interior maupun eksterior juga akan menambah kesan yang ingin disampaikan. Pengaturan pencahayaan dan penghawaan pada jenis olahraga out-door menggunakan pencahayaan dan penghawaan alami, sedangkan untuk jenis olahraga in-door menggunakan pencahayaan dan penghawaan buatan.



PENDAHULUAN...

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Sports :

- Olahraga, keolahragaan.¹
- Latihan gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan badan.²
- Aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani (misalkan catur).³

Club :

- Perkumpulan olahraga dan sebagainya ; rumah tempat berkumpul (bersenang-senang).⁴

Resume :

- Suatu wadah perkumpulan dan aktivitas untuk melatih tubuh secara rohani dan jasmani bagi orang-orang yang memiliki tujuan dan kesenangan yang sama untuk istirahat/refreshing bagi masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya.

1.2. Latar Belakang

1.2.1. Latar Belakang Proyek

Daerah Istimewa Yogyakarta dengan luas wilayah 3.185.80 km² dan jumlah penduduk 3.360.345 jiwa⁵ merupakan daerah yang padat penduduk. Dengan kepadatan penduduk tersebut otomatis tingkat aktivitas penduduk pun semakin meningkat. Kepadatan penduduk menimbulkan masalah bagi penduduk,

¹ Kamus Inggris-Indonesia

² Kamus Umum Bahasa Indonesia, Percetakan Balai Pustaka, Cetakan XII, 1991

³ <http://id.wikipedia.org/wiki/Olahraga>

⁴ Kamus Umum Bahasa Indonesia, Percetakan Balai Pustaka, Cetakan XII, 1991

⁵ www.pemda-diy.go.id

yang menyangkut keseimbangan fisik dan mental yang dapat mempengaruhi kesehatan, sehingga makin banyak masyarakat yang menyadari pentingnya kesehatan melalui olahraga.

Kegiatan rekreasi olahraga yang ada di Yogyakarta belum terwadahi secara optimal, terlihat dari fasilitas olahraga yang ada belum banyak menghadirkan rekreasi sebagai kegiatan pendukung sekaligus sebagai wadah perkumpulan (club).

Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel Fasilitas Olahraga

Fasilitas Olahraga	Jumlah
Fitness Center	3 buah
Renang	9 buah
Golf	1 buah
Billiard	41 buah
Fasilitas Olahraga lain	11 buah

Sumber : KONI DIY

Sedangkan animo masyarakat Yogyakarta terhadap kegiatan rekreasi olahraga menduduki prosentasi sebesar 36,94%¹ untuk kegiatan *aktif*.

Prosentase penduduk yang melakukan kegiatan sosial di Yogyakarta

Jenis Kegiatan Sosial	Prosentase
Mendengarkan radio	81,04
Menonton televisi	72,25
Menonton film	2,35
Membaca surat kabar/majalah	28,69
Melakukan olahraga	36,94
Menonton/melakukan kesenian	8,23

Sumber : BPS DIY

¹ BPS DIY

Melihat kecenderungan diatas, maka perlu dipertimbangkan adanya fasilitas olahraga rekreasi berupa *Sports Club* sebagai alternatif pemenuhan kebutuhan dan animo masyarakat Yogyakarta terhadap fasilitas olahraga, rekreasi, dan perkumpulan.

1.2.2. Latar Belakang Permasalahan

Rekreasi sudah menjadi salah satu kebutuhan yang sangat mendasar bagi masyarakat kota yang selalu disibukkan oleh kegiatan-kegiatan rutinnnya, sebagai upaya penyegaran fisik dan mental setelah bekerja dan berfikir. Rekreasi yang dilakukan dapat berupa nonton hiburan, melihat pertunjukan musik, keliling kota, mengunjungi tempat wisata baik sendirian atau berkelompok, sehingga setelah berekreasi kinerja masyarakat kota dapat meningkat dalam kaitannya dengan pembentukan manusia seutuhnya.

Suatu kegiatan olahraga rekreasi menjadi sebuah alternatif sebagai keinginan pemenuhan kebutuhan olahraga sekaligus berekreasi, baik dari permainan-permainan yang disuguhkan dalam olahraga maupun tempat-tempat santai dan penataan lingkungan yang indah.

Pada dasarnya olahraga dibagi dalam dua kelompok, yaitu olahraga prestasi dan olahraga rekreasi. Fasilitas ini akan berfungsi sebagai sarana latihan, rekreasi, perkumpulan dan kesehatan. Sebagai sarana rekreasi, bentuk rekreasi olahraga dibagi menjadi dua, yaitu¹ :

1. *Big sport even*, yaitu peristiwa olahraga besar seperti Olympic games, Kejuaraan Ski Dunia dan lain-lain.
2. *Sport tourism of practitioners*, yaitu peristiwa olahraga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekkannya sendiri seperti pendakian gunung, jogging, ski air, berkuda, dan lain-lain.

Sports Club sebagai bangunan klub olahraga juga sekaligus menyediakan sarana rekreasi sebagai pelengkap fungsi bangunan. Keberadaan *Sports Club* sebagai sarana rekreasi olahraga dan perkumpulan diharapkan mampu memenuhi kepuasan dan tujuan yang dikehendaki.

¹ TGA UII, Najha Wardani. (Karyono, A. Hari, Kepariwisataaan, Gramedia)

Sehingga di dalam *Sports Club* selain dilengkapi fasilitas olahraga seperti biasa, juga dilengkapi fasilitas umum dan rekreasi lainnya. Serta adanya ruang pertemuan, restoran, dan ruang bagi kegiatan-kegiatan pendukung perkumpulan / sosial.

Pengembangan sarana olahraga dengan fasilitas rekreasi dan perkumpulan sebagai pendukung olahraga prestasi merupakan upaya untuk mencapai keseimbangan dalam suatu kawasan sehingga tetap hidup dan memberikan manfaat yang mempunyai nilai lebih.

1.3. Permasalahan

1.3.1. Permasalahan Umum

- Bagaimana menciptakan sebuah bangunan *Sports Club* yang mewadahi fasilitas olahraga, rekreasi, dan perkumpulan di Yogyakarta.

1.3.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana menciptakan sebuah konsep perancangan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga.

1.4. Tujuan

1.4.1. Tujuan Umum

- Mendapatkan rumusan konsep perancangan sebuah bangunan fasilitas olahraga, rekreasi, dan perkumpulan di Yogyakarta.

1.4.2. Tujuan Khusus

- Mendapatkan rumusan konsep perancangan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga.

1.5. Sasaran

- Merancang bangunan *Sports Club* yang mewadahi fasilitas olahraga, rekreasi, dan perkumpulan.
- Mengidentifikasi kebutuhan sarana olahraga rekreasi sebagai pertimbangan keberadaan *Sports Club*.
- Mengidentifikasi aktivitas yang berlangsung dalam *Sports Club*.

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

.....

- Mengidentifikasi komunitas pengguna *Sports Club*.
- Mengidentifikasi lokasi dan kondisi site pendukung keberadaan *Sports Club*.
- Mengidentifikasi ungkapan dinamika gerak olahraga.

1.6. Spesifikasi Umum Proyek

1.6.1. Fungsi Bangunan

Fungsi	Jenis Kegiatan	Kegiatan	Fasilitas
Utama	Olahraga dan Rekreasi	- fitness center - billiard - renang - tennis - basket - jogging - sepatu roda	- ruang fitness - ruang billiard - kolam renang - lapangan tennis - lapangan basket - jogging track - lintasan sepatu roda
Pendukung	Pertemuan dan Perkumpulan	- pertemuan - perkumpulan - bersantai	- ruang pertemuan - ruang perkumpulan - cafeteria

1.6.2. Pemakai Bangunan

Sasaran dari *Sports Club* ini yaitu masyarakat Yogyakarta yang sehari-hari disibukkan dengan aktivitas rutin, baik pekerja maupun mahasiswa, baik perorangan maupun keluarga.

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

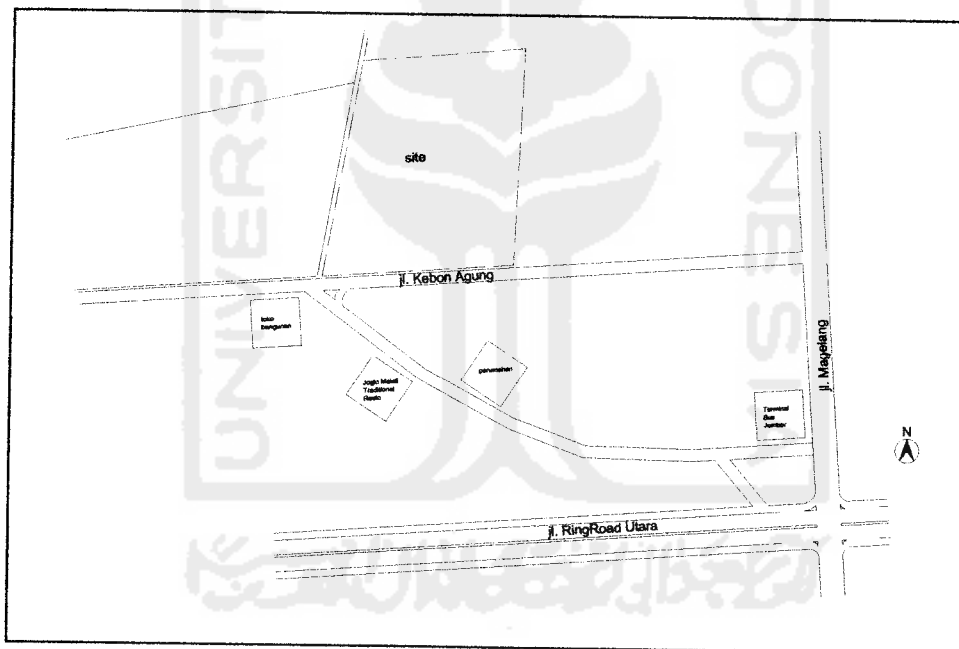
.....

1.6.3. Lokasi dan Site

Parameter pemilihan lokasi yang tepat untuk *Yogyakarta Sports Club* adalah :

- Aksesibilitas, pencapaian yang mudah bagi pengunjung
- Potensi alam yang mendukung sebagai fasilitas rekreasi (pemandangan dan udara)
- Tingkat kebisingan dan polusi yang rendah untuk mendukung suasana rekreatif.
- Jaringan infrastruktur tersedia baik

Berdasarkan parameter tersebut maka lokasi dan site yang cocok yaitu di jalan Kebon Agung, Sleman, Yogyakarta.



1.7. Metode Pembahasan

1.7.1. Pengumpulan Data

- Tinjauan olahraga dan klub olahraga.
- Tinjauan dinamika gerak olahraga.

1.7.2. Analisis dan Sintesis

- Analisis dan sintesis lokasi dan site bangunan *Sports Club*.
- Analisis dan sintesis aktivitas olahraga, rekreasi, dan perkumpulan yang ada di *Sports Club*.
- Analisis dan sintesis ruang berdasarkan kebutuhan ruang dan besaran ruang.
- Analisis dan sintesis pola tata ruang bangunan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga.
- Analisis dan sintesis sirkulasi bangunan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga.
- Analisis dan sintesis bentuk bangunan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga.

1.7.3. Perumusan Konsep

- Konsep lokasi dan site bangunan *Sports Club* yang mendukung nuansa rekreatif.
- Konsep kebutuhan ruang dan besaran ruang dalam *Sports Club*.
- Konsep tata ruang bangunan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga.
- Konsep sirkulasi bangunan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga
- Konsep bentuk bangunan *Sports Club* melalui ungkapan dinamika gerak olahraga

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, permasalahan, tujuan, sasaran, metode pembahasan, serta kerangka pola pikir.

BAB II TINJAUAN SPORTS CLUB

Membahas teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan sebagai dasar acuan dalam pemecahan masalah dalam perancangan dan sebagai dasar perancangan bangunan.

Meliputi tinjauan umum *Sports Club*, tinjauan gerak olahraga sebagai pendekatan pola tata ruang dan tinjauan lokasi.

BAB III ANALISIS SPORTS CLUB

Analisis dan sintesis data yang akan menghasilkan suatu pendekatan kesimpulan pemecahan permasalahan.

Meliputi analisis *Sports Club* sebagai sarana olahraga, rekreasi, dan perkumpulan, analisis pola tata ruang melalui kajian dinamika gerak olahraga dan analisis lokasi.

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Kesimpulan yang didapat dari analisis dan sintesis yang akan digunakan dalam perencanaan dan perancangan bangunan.

Meliputi konsep dasar perancangan, konsep lokasi dan site, dan konsep sistem bangunan.

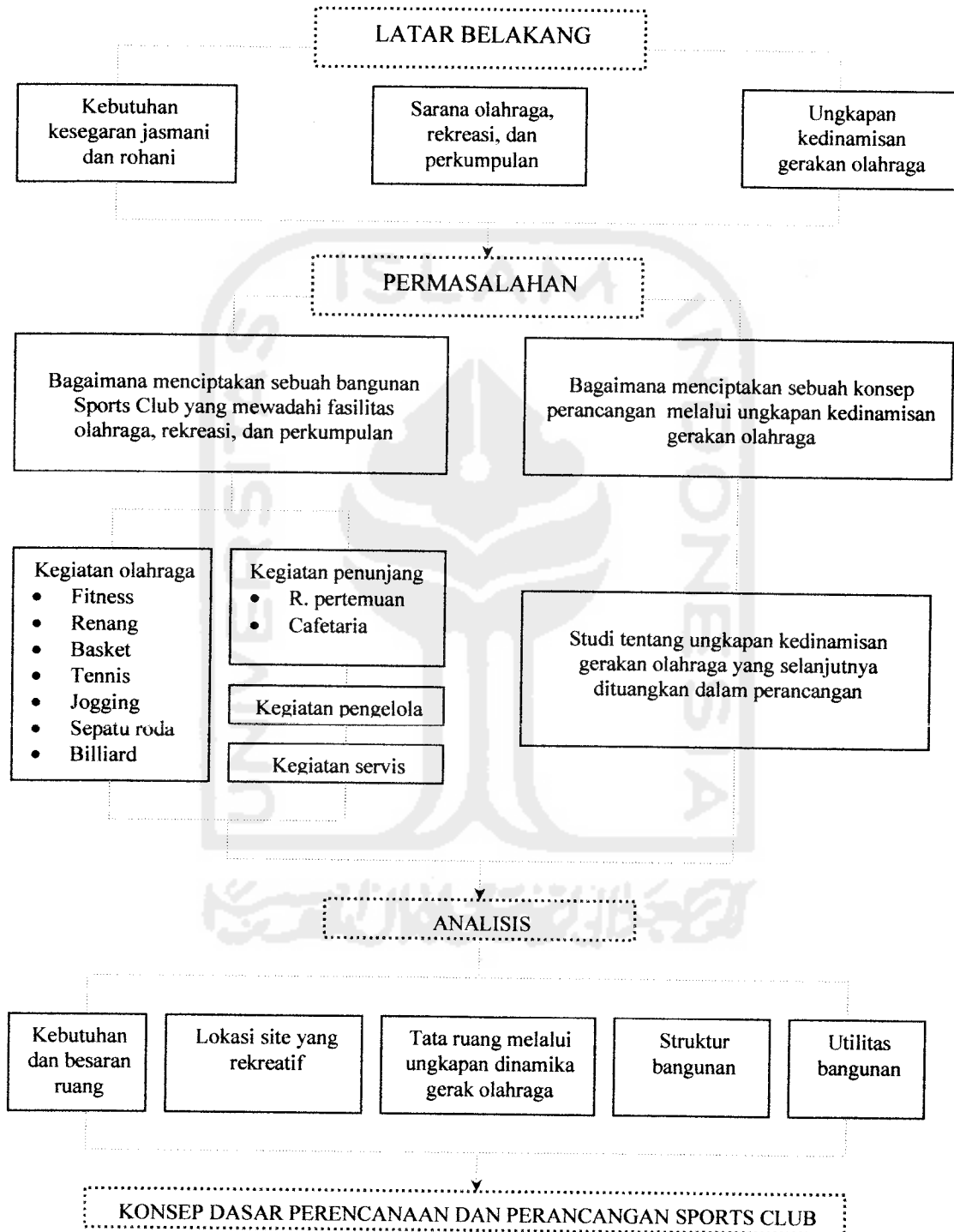
1.9. Keaslian Penulisan

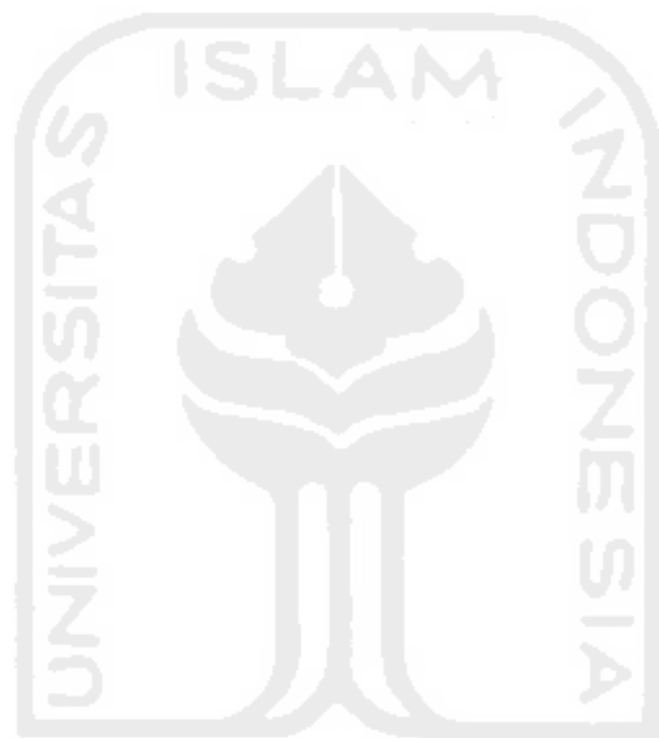
Tugas akhir perbandingan :

1. "Fasilitas Olah Raga Rekreasi di Yogyakarta"
Oleh : Najha Wardhani, TGA UII, 2002
Penekanan : Pengolahan tata atur ruang dalam dan tata atur ruang luar yang menyatu dengan alam.
2. "Taman Rekreasi Olah Raga"
Oleh : Fathur, TGA, UII, 2002
Penekanan : Penciptaan penampilan bangunan yang berekspresi alam pegunungan.



1.10. Pola Pikir





جامعة الإسلام في إندونيسيا



TINJAUAN...



- *Clubhouse*, adalah bangunan yang ditempati oleh sebuah klub yang lebih bersifat sosial seperti ruang pertemuan, restoran, fasilitas kebugaran, sauna, dan lain-lain.
- *Mini Sports Centre*, merupakan fasilitas olahraga *in door* dan *out door* dimana jenis dan sifat fasilitas olahraganya disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan masyarakat pengguna seperti tennis, renang, *squash*, fitness dan lain-lain.

2.1.2. Kategori *Sports Club*

Berdasarkan sistem keanggotaan yang dipakai, tujuan, dan kelengkapan fasilitasnya, *Sports Club* dibedakan menjadi tiga kategori :

- Klub Olahraga Prestasi ; klub olahraga yang semata-mata didirikan untuk melatih, membina, dan menciptakan pemain-pemain berprestasi khususnya dalam cabang olahraga tennis dan bulutangkis.
- Klub yang khusus disediakan untuk para eksekutif dan kelompok profesional tertentu.
- Klub yang merupakan kombinasi dari kedua kategori diatas dengan sasaran utama semua anggota keluarga. Konsekuensinya klub harus lebih perhatian dalam manajemen dan keharusan lengkapnya fasilitas olahraga dan rekreasi untuk keluarga.



Sumber :

www.prosportsclub.com



Sumber :

www.culchethsportsclub.com





2.1.3. Dasar Pelayanan *Sports Club*

2.1.3.1. Keanggotaan *Sports Club*

Untuk menjaga kelangsungan hidupnya sebuah *Sports Club* harus dapat menarik sebanyak mungkin anggota yang merupakan sumber penghasilan untuk *Sports Club* tersebut sesuai dengan fasilitas dan peralatan yang digunakan.

Keanggotaan sebuah *Sports Club* dapat dibagi menjadi dua berdasarkan sifat keanggotaannya tersebut, yaitu :

- Anggota Tetap (member) ; keanggotaan dimana para anggotanya dapat memakai fasilitas yang ada setiap saat dan setiap waktu untuk jangka waktu tertentu masa keanggotaannya. Anggota wajib membayar uang pangkal dan uang bulanan untuk jangka waktu tertentu.

Keanggotaan ini dibagi lagi menjadi :

- Keanggotaan biasa, dapat berupa perorangan dan keluarga.
- Keanggotaan menurut perusahaan, dimana sebuah perusahaan memberikan kesempatan bagi para pegawainya untuk menjadi anggota club sebagai bagian dari fasilitas dan kesejahteraan pegawai ataupun sebuah club mengadakan kerjasama dengan pengelola sports club untuk memberikan fasilitas kepada anggota club-nya.
- Keanggotaan warga negara asing.
- Anggota Tidak Tetap ; keanggotaan dimana anggota dapat menggunakan fasilitas didalam *Sports Club* pada waktu dia datang dan sifatnya sementara sesuai dengan biaya yang dikeluarkan dan jenis olahraga yang digunakan.

Kemampuan untuk menarik anggota dan pengunjung sebanyak mungkin baik itu dengan fasilitas yang ada maupun dengan teknik pemasarannya merupakan hal yang harus diperhatikan untuk kelangsungan sebuah *Sports Club*.





2.1.3.2. Kepuasan Olahraga, Rekreasi, dan Perkumpulan.

Menurut seorang sosiolog Harry Edwards tentang image olahraga, dia menerangkan olahraga mulai *play* kemudian *game* hingga *sport* melalui karakteristik masing-masing, yaitu :

- Play, memiliki karakteristik :
 - Bebas dan tidak produktif
 - Ditentukan oleh peraturan
 - Peraturan yang diberlakukan sendiri
- Game, memiliki karakteristik :
 - Kompetitif
 - Hasil ketangkasan
 - Strategi dan ketangkasan
- Sport, memiliki karakteristik :
 - Game yang sudah melembaga dan sudah memiliki aturan-aturan
 - Permainan yang berlaku universal
 - Game yang membutuhkan kecakapan pelaku

Sedangkan rekreasi sebagai suatu kebutuhan dan kepuasan dapat kita bedakan berdasarkan sifat kegiatannya :

- Rekreasi Aktif, merupakan kegiatan rekreasi yang berhubungan dengan gerak tubuh dan aktivitas kita seperti halnya rekreasi olahraga yang merupakan perpaduan fisik dan mental, contohnya jogging, senam. Dan sebagainya.
- Rekreasi Pasif, merupakan kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerak fisik yang berlebihan, lebih cenderung ke efek visual dan perasaa, seperti menonton, menikmati pemandangan, dan sebagainya.

Untuk perkumpulan kepuasan yang didapat lebih didapat kearah yang sifatnya sosial dan kemasyarakatan dimana seseorang mendapatkan kepuasan dari hasil sosialisasi dan perkumpulan yang mereka adakan secara rutin.





Jenis olahraga rekreasi yang sering dilakukan berdasarkan kategorinya¹ :

- Olahraga permainan ; yaitu olahraga yang bersifat hiburan seperti bilyard.
- Olahraga teknis ; yaitu olahraga yang bersifat teknis seperti tennis, bulutangkis, *squash*.
- Olahraga kebugaran ; yaitu olahraga yang bersifat santai untuk mengembalikan kebugaran dan stamina tubuh seperti fitness, senam, yoga, renang.
- Olahraga khusus ; yaitu olahraga yang dilakukan dialam bebas dengan tingkat resiko yang tinggi atau petualangan. Olahraga ini dibagi menjadi tiga, yaitu :
 - a) *Lands sports* ; yaitu olahraga yang dilakukan di darat dan pegunungan, seperti *tracking, hoursing, natural climbing, mountain bike*.
 - b) *Water sports* ; yaitu olahraga yang dilakukan di air, seperti *surfing, ski, berlayar*.
 - c) *Aero sports* ; yaitu olahraga yang dilakukan di udara, seperti terjun payung, terbang layar.

Karakter kegiatan olahraga dilihat dari sifat kegiatan pelakunya digolongkan sebagai berikut²:

- a) Kegiatan Aktif (obyektif) ; yaitu kegiatan yang dilakukan dengan banyak tenaga dan keahlian. Kegiatan ini untuk mengembangkan kemampuan atau penghilang rasa jenuh, yaitu olahraga dan kegiatan yang memerlukan gerakan fisik seperti jogging, bermain, jalan-jalan, dan lain-lain.
- b) Kegiatan Pasif (subyektif) ; yaitu kegiatan yang dilakukan tidak banyak memerlukan tenaga besar dan tidak memerlukan keahlian.

¹ TGA UII, Najha Wardani. (Engkos Kosasih. Olahraga Teknik dan Program Latihan. Akademika Pressindo, 1985)

² TGA UII, Najha Wardani. (Seynoul, M, Recreation Planning)





Kegiatan ini terutama untuk penyegaran fisik dan mental yang bersifat santai, yaitu :

- Menonton, makan, minum, dan santai.
- Menikmati keindahan dan kesegaran alam.

2.1.3.3. Bentuk Pengembangan *Sports Club*

Sports Club sebagai sarana olahraga rekreasi selain menyediakan fasilitas olahraga, rekreasi, dan perkumpulan, juga menyelenggarakan berbagai macam bentuk kegiatan partisi sebagai bagian dari pengembangan, yaitu :

1. Kegiatan club, adapun ciri spesifik dari kegiatan ini adalah :

- Memiliki susunan kepengurusan club
- Keanggotaan terbuka untuk umum
- Finansial didukung anggota
- Kegiatan bersifat sosialisasi dan perkumpulan

2. Kegiatan program belajar.

Seringkali sports club menyediakan program belajar dengan maksud memberikan peluang bagi anggota untuk mempelajari kegiatan-kegiatan ataupun olahraga tertentu yang menjadi spesifikasi club.

3. Kegiatan kompetisi.

Kompetisi yang diwadahi menyangkut jenis-jenis olahraga yang dikategorikan sebagai game/sport yang diprogramkan sports club. Mengingat kompetisi yang terlalu sering justru akan menentang nilai rekreatif maka program kompetisi dilakukan dengan tingkat keseringan yang rendah.

4. Kegiatan fasilitas terbuka.

Program ini disediakan apabila terjadi jadwal kosong dalam penggunaan area dan fasilitas oleh bentuk program lain. Dari sudut penjadwalan, program ini tidak terbuka sifatnya karena memang tidak buka 24 jam, namun dari sudut orang yang terlibat program ini terbuka untuk umum.

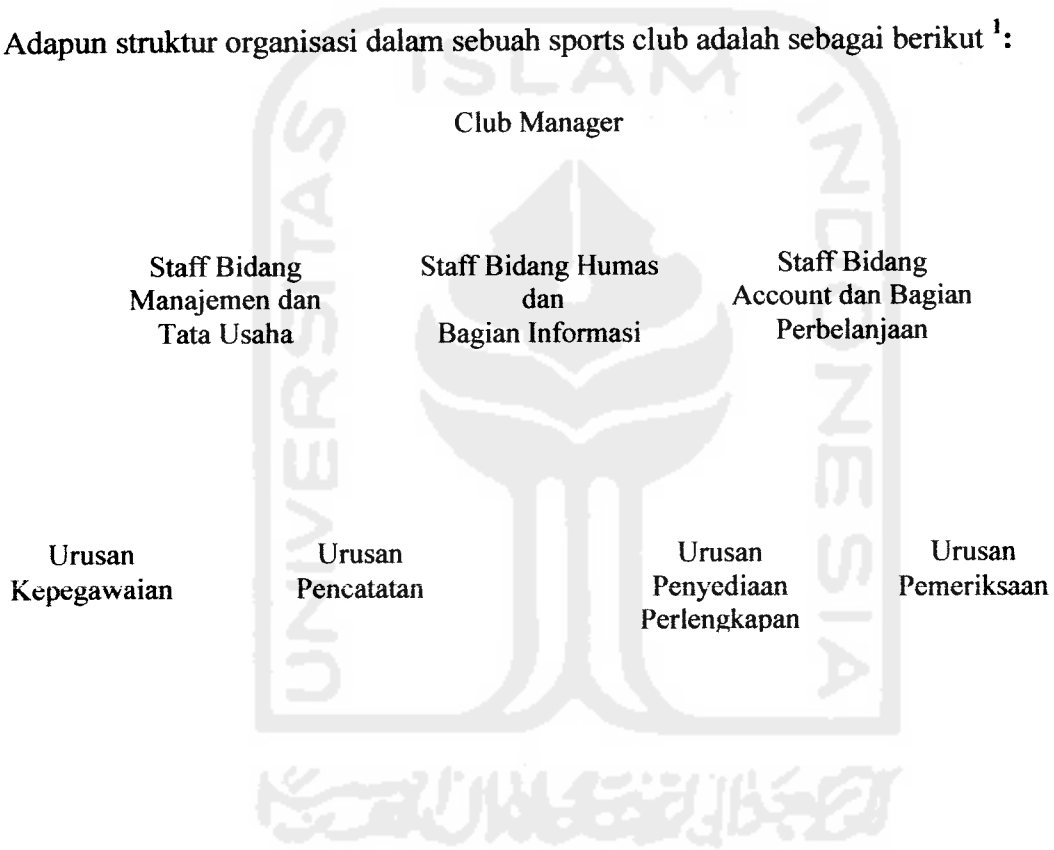




2.1.4. Stuktur Organisasi Pelayanan *Sports Club*

Struktur organisasi sebagai bagian dari manajemen sebuah club memiliki peran penting sebagai pengontrol jalannya perkembangan *sports club*. Organisasi yang terbentuk merupakan suatu organisasi informal dengan tujuan menyelenggarakan kegiatan olahraga rekreasi. Dalam hal ini *sports club* membutuhkan orang-orang yang dapat menagani keberlangsungan *sports club*.

Adapun struktur organisasi dalam sebuah sports club adalah sebagai berikut ¹:



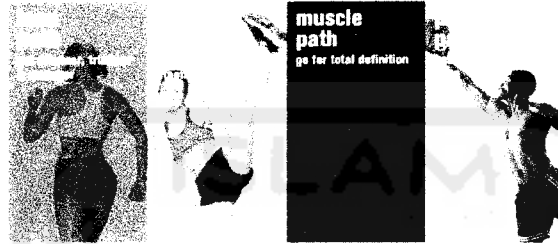
¹ TGA UII, Uray Fery Andi (Horne John, 1987, Sport, Leisure and Recreation, Routledge and Paul, Ltd. New York)





2.2. Tinjauan Dinamika Gerak Olahraga

Kegiatan olahraga selalu dilakukan dengan gerakan-gerakan fisik yang teratur dan dinamis, semua anggota tubuh bergerak sesuai dengan olahraga masing-masing.



Sumber : www.24hourfitness.com

2.2.1. Ciri Gerak Olahraga

Dalam mempelajari karakteristik gerakan olahraga kita harus memulai dengan mempelajari kegiatan atau gerakan-gerakan umum dari olahraga. Untuk mengetahui kegiatan atau gerakan-gerakan olahraga kita perlu mengetahui ciri-ciri, jenis-jenis, serta wujud dari kegiatan olahraga tersebut.

1. Olahraga adalah phenomen sosial yaitu ciri-ciri yang kelihatan dan ada didalam masyarakat, baik bersifat kompetisi maupun permainan.
2. Prinsip dasar olahraga adalah :
 - a. Anatomis – Kinesiologis – Fisiologis
 - b. Social Psychologis
 - c. Ide (cita-cita)
3. Ciri-ciri olahraga
 - a. Kegiatan fisik yang wajar, sesuai dengan fungsi organ-organ tubuh.
 - b. Kegiatan yang menimbulkan situasi pendidikan.





Misal :

- Berat beban ketika fitness disesuaikan kemampuan.
- Jarak tempuh untuk renang, jogging, dan sepatu roda dilakukan sesuai aturan yang disepakati.

• Duration

Yaitu lamanya waktu gerakan yang dilakukan selama latihan.

Durasi dalam olahraga masing-masing berbeda.

Misal :

- Olahraga senam biasanya dilakukan dalam waktu 60 menit, terdiri dari pemanasan (warm-up), gerakan inti, dan pendinginan (cooldown).
- Sedangkan untuk olahraga permainan seperti billiard, tennis, dan basket, durasi ditentukan oleh perolehan skor.

• Frekuensi

Yaitu cepat lambatnya suatu gerakan yang dilakukan pada tiap set latihan.

Frekuensi gerakan disesuaikan dengan kebutuhan.

Misal :

- Kecepatan berlari ketika jogging disesuaikan kebutuhan dan kemampuan untuk menunjang keberhasilan dalam olahraga.
- Untuk meningkatkan kebugaran fitness dilakukan 3-5 kali per minggu.

• Density

Yaitu seringnya gerakan yang dilakukan pada tiap set sesuai dengan masa istirahat yang diberikan.

Misal :

- Dalam basket, gerakan menembakkan bola dalam keranjang dilakukan ditengah-tengah permainan.
- Menyodok bola ke dalam lobang dalam permainan billiard dilakukan setelah mengarahkan bola dengan tepat.

• Rhythm

Sifat yang berhubungan dengan irama latihan, tinggi rendahnya tempo gerakan dan berat ringannya latihan.





Hampir semua gerakan dalam olahraga memiliki rhythm masing-masing sesuai gerakannya. Dengan rhythm yang sesuai, gerakan dapat dilakukan dengan nyaman.

Misal :

- Dalam olahraga renang terdapat gerakan ayunan tangan dan kaki, gerakan tersebut harus dilakukan dengan irama yang teratur agar olahraga berjalan lancar.
- Gerakan sit-up
- Memantul-mantulkan bola di lantai (dribel) dalam permainan basket .

2.2.2.3. Ciri Fisiologis Olahraga

Kajian fisiologis berdasarkan kerja dari organ-organ tubuh waktu melakukan gerakan olahraga. Gerakan dalam olahraga dapat memberikan pengaruh yang baik pada tubuh jika gerakan tersebut dilakukan secara benar dan teratur.

Pengaruh gerakan olahraga dapat terjadi pada pertumbuhan maupun perkembangan tubuh serta membaea efisiensi kerja terhadap alat-alat tubuh. Karena selain dapat merangsang otot, olahraga juga dapat merangsang peredaran darah, pencernaan, pernapasan, dan system syaraf yang dapat berjalan baik.

- Jaringan otot.

Struktur jaringan otot dikhususkan melakukan gerakan, baik oleh badan secara keseluruhan maupun oleh berbagai bagian tubuh satu dengan yang lain. Dalam olahraga, otot adalah organ yang selalu bergerak dan berkontraksi sehingga dengan sendirinya dapat bertambah besar dan kuat.

- Peredaran darah

System peredaran darah manusia terdiri atas darah dan alat peredaran darah.

Darah terdiri dari bagian yang cair dan bagian yang padat. Alat peredaran darah terdiri dari jantung dan pembuluh-pembuluh darah.

Ketika melakukan gerakan olahraga denyut jantung akan bertambah cepat, hal ini terjadi karena jantung akan lebih cepat memompa peredaran darah



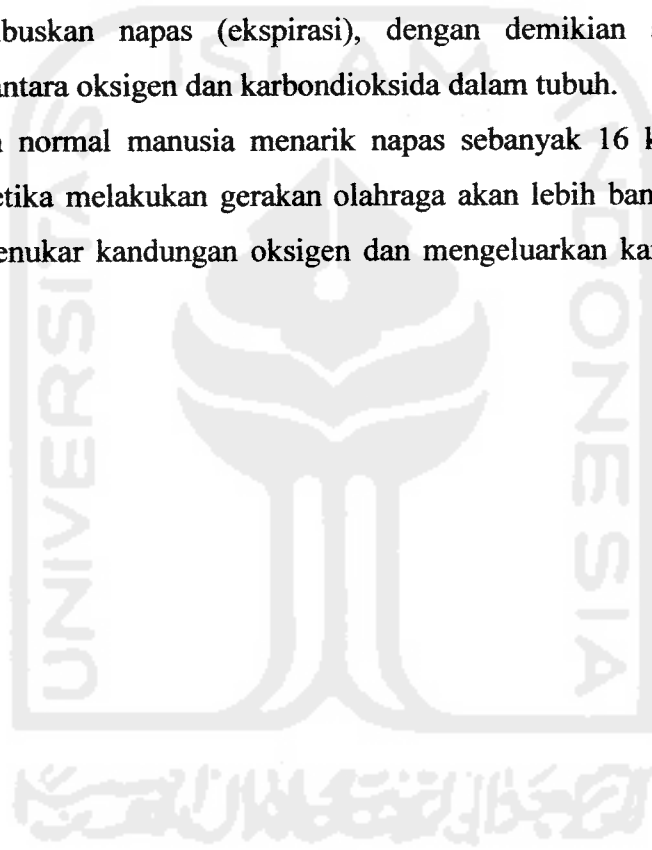


keseluruh tubuh sehingga dengan sendirinya peredaran darah dalam tubuh pun akan lebih cepat.

- Pernapasan

Pernapasan atau respirasi adalah peristiwa ketika tubuh kekurangan oksigen (O^2), oksigen yang berada diluar tubuh akan dihirup (inspirasi) melalui organ-organ pernapasan, sebaliknya bila tubuh kelebihan karbondioksida (CO^2) maka tubuh akan mengeluarkan kelebihan karbondioksida tersebut dengan cara menghembuskan napas (ekspirasi), dengan demikian akan terjadi keseimbangan antara oksigen dan karbondioksida dalam tubuh.

Dalam keadaan normal manusia menarik napas sebanyak 16 kali dalam 1 menit, tetapi ketika melakukan gerakan olahraga akan lebih banyak menarik napas untuk menukar kandungan oksigen dan mengeluarkan karbondioksida dalam tubuh.

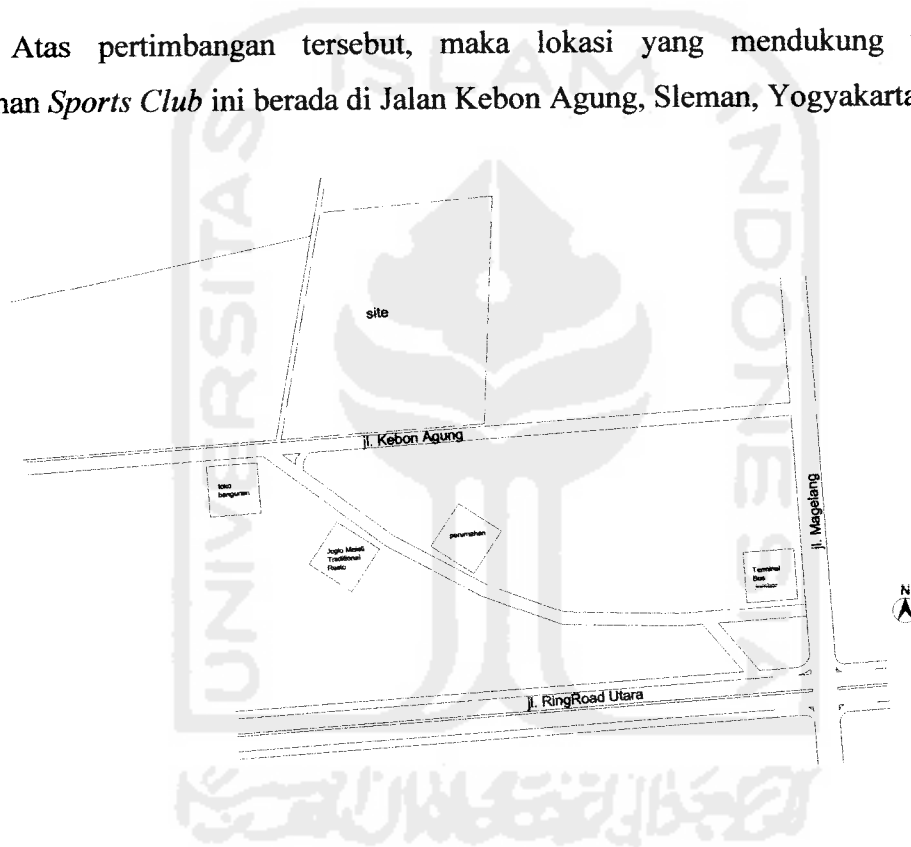




Hal-hal yang perlu dipertimbangkan antara lain :

- Aksesibilitas, pencapaian yang mudah bagi pengunjung
- Potensi alam yang mendukung sebagai fasilitas rekreasi
- Tingkat kebisingan dan polusi yang rendah untuk mendukung suasana rekreatif.
- Tersedia jaringan infrastruktur yang baik

Atas pertimbangan tersebut, maka lokasi yang mendukung untuk bangunan *Sports Club* ini berada di Jalan Kebon Agung, Sleman, Yogyakarta.



Potensi site :

- Aksesibilitas, pencapaian lokasi mudah dicapai dengan system transportasi yang baik
- Suasana yang masih alami mendukung suasana rekreatif.
- Kebisingan dan polusi yang rendah.
- Jaringan infrastruktur yang baik.



YOGYAKARTA SPORTS CLUB

BAB III ANALISIS

3.1. *Sports Club* sebagai Sarana Olahraga, Rekreasi, dan Perkumpulan.

Sports Club sebagai sarana olahraga, rekreasi, dan perkumpulan menjadi sebuah wadah untuk kegiatan meningkatkan kebugaran tubuh sekaligus berekreasi melalui olahraga permainan dan suasana rileks yang dihadirkan dengan aktivitas sosial berupa perkumpulan dengan sesama anggota dan pelaku kegiatan.

3.1.1. Tingkat Pelayanan *Sports Club*

Sebagai sebuah perkumpulan, *Sports Club* melayani semua pengunjung yang ingin menjadi anggota club, baik anggota tetap maupun anggota tidak tetap, untuk menikmati dan menggunakan fasilitas yang disediakan, baik perorangan maupun keluarga.

Keanggotaan tetap menjadi prioritas pelayanan dalam *Sports Club*, dengan fasilitas tambahan dan kemudahan yang diberikan bagi anggota. Semua anggota wajib membayar sejumlah uang untuk menggunakan fasilitas, bagi anggota tetap wajib membayar uang pangkal dan uang bulanan untuk jangka waktu tertentu, sedangkan bagi anggota tidak tetap membayar jika ingin menggunakan fasilitas saja dan bersifat sementara. Uang pembayaran dari para anggota tersebut akan mendukung keberlangsungan *Sports Club*.

3.1.2. Program Kegiatan *Sports Club*

Sports Club sebagai sarana olahraga, rekreasi, dan perkumpulan akan mengadakan kegiatan yang bersifat olahraga, rekreasi, dan perkumpulan.

Sesuai fungsinya, maka *Sports Club* menyediakan bermacam-macam program kegiatan yang merupakan pengembangan dari fungsinya, yaitu

YOGYAKARTA SPORTS CLUB



1. Kegiatan Club

Merupakan kegiatan utama *Sports Club* karena *Sports Club* ini mewadahi kegiatan olahraga, rekreasi, dan perkumpulan. Kegiatan club terdiri dari :

a. kegiatan olahraga :

- kegiatan olahraga in-door; terdiri dari fitness dan billiard.
- kegiatan olahraga out-door; terdiri dari renang, tennis, basket, jogging, dan sepatu roda.

b. kegiatan penunjang :

- pertemuan dan perkumpulan
- makan bersama

2. Kegiatan Program Belajar

Merupakan kegiatan penunjang agar para anggota dapat lebih meningkatkan kemampuan dalam berolahraga.

3. Kegiatan Kompetisi

Merupakan kegiatan yang diadakan *Sports Club* untuk memacu semangat olahraga para anggota dan mengetahui kemajuan olahraga yang dicapai.

4. Kegiatan Fasilitas Terbuka

Merupakan fasilitas untuk kegiatan yang diselenggarakan disesuaikan dengan jenis kegiatannya.

3.1.3. Klasifikasi Kegiatan *Sports Club*

Sesuai dengan komponen yang ada dalam sebuah *Sports Club*, maka program kegiatan *Sports Club* dapat di klasifikasikan untuk mendapatkan macam kebutuhan ruang pada tahap selanjutnya.

Klasifikasi kegiatan sesuai komponen *Sports Club* :

- *Pavillions* ; dengan program kegiatan ruang ganti, loker, dan gudang.
- *Clubhouse* ; dengan program kegiatan cafetaria, ruang pertemuan dan perkumpulan, ruang pengelola, dan servis.
- *Mini Sports Centre* ; dengan program kegiatan olahraga indoor dan olahraga outdoor.

YOGYAKARTA SPORTS CLUB



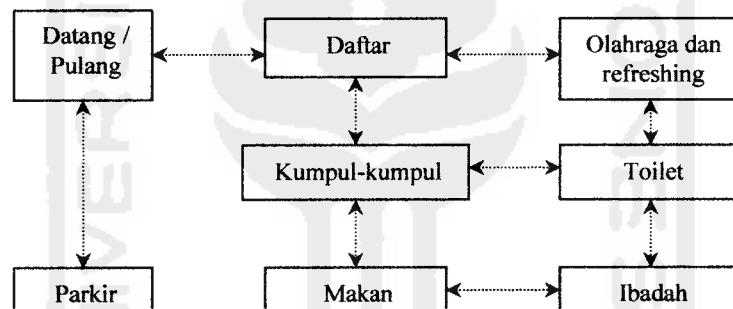
- Olahraga Indoor : fitness dan billiard
- Olahraga Outdoor : renang, tennis, basket, jogging, dan sepatu roda.
- Area terbuka ; dengan program kegiatan parkir dan taman terbuka.

3.1.4. Pola Kegiatan Pelaku *Sports Club*

Pelaku dalam *Sports Club* terdiri dari anggota club, pengelola program *Sports Club*, dan pengelola operasional *Sports Club*:

1. Anggota Club

Anggota club dapat memakai fasilitas yang ada sesuai keinginan masing-masing.

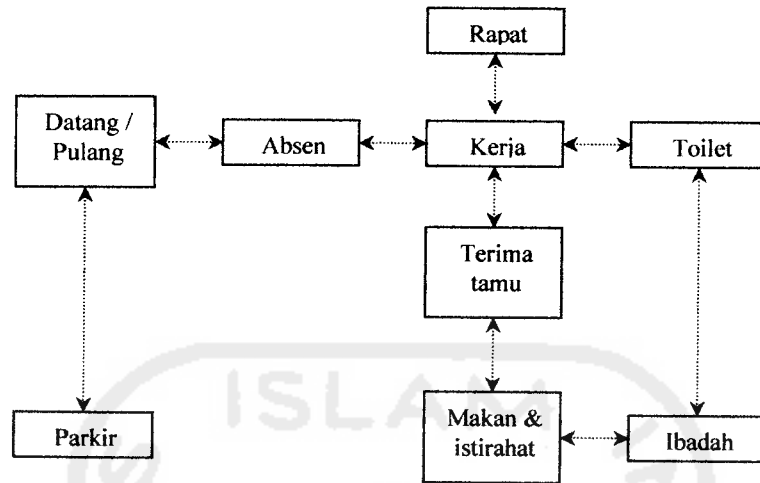


Skema : Pola Kegiatan Anggota Klub

2. Pengelola Operasional *Sports Club*

Pengelola operasional *Sports Club* bertugas mengkoordinasi semua pihak yang ada didalamnya sehingga semua program kegiatan dalam *Sports Club* dapat berjalan lancar.

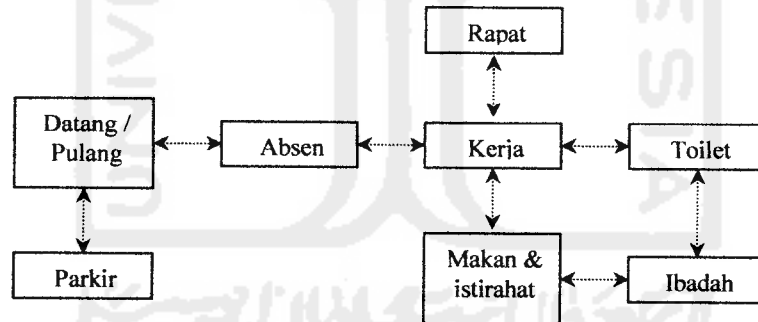




Skema : Pola Kegiatan Pengelola Operasional Sports Club

3. Pengelola Program *Sports Club*

Pengelola program *Sports Club* bertugas melayani anggota club, pendaftaran, administrasi, dan kegiatan servis.



Skema : Pola Kegiatan Pengelola Program Sports Club



YOGYAKARTA SPORTS CLUB



3.1.5. Jenis Olahraga Rekreasi *Sports Club*

Fasilitas olahraga rekreasi yang ada dalam *Sports Club* ini terdiri dari olahraga indoor dan olahraga outdoor.

1. Fitness.



Gambar : Ruang Fitness

Sumber : www.thesportsclub-la.com

www.ais.org.au

- a. Dapat dilakukan perorangan dengan bimbingan seorang programmer.
- b. Olahraga dilakukan menggunakan alat bantu.
- c. Dilakukan diatas lantai keras (lantai keramik) atau lantai yang dilapisi karpet untuk memberikan kenyamanan pemakai.
- d. Alat yang digunakan antara lain : electrical ergometer, professional cycle, jogger, chair belt messenger, portable steam bath, triamgym, dan sebagainya.
- e. Standart ruang fitness $6\text{m}^2/\text{orang}$.
- f. Ruangan ukuran terkecil yang luasnya 40m^2 cocok untuk 12 pengguna.

2. Billiard.



Gambar : Ruang Billyard

Sumber : dokumentasi

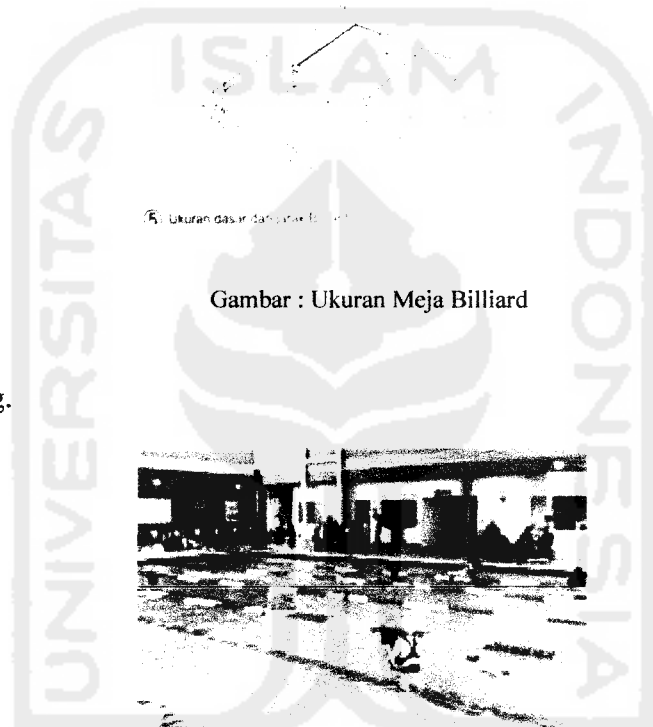
- a. Permainan dapat dilakukan minimal 2 orang.
- b. System permainan dilakukan dengan memasukkan bola dengan menggunakan stik (tongkat sodok) kedalam lubang yang ada pada meja billiard.
- c. Media permainan dengan meja yang dilapisi bahan sintetis sebagai media permainan.
- d. Peralatan yang digunakan :
 - Meja billiard
 - Stik (panjang 130cm – 150 cm)
- e. Letak rungan di lantai atas atau lantai bawah yang terang, jarang pada lantai dasar.
- f. Kebutuhan ruang billiard berbeda ukuran :
 - Untuk tujuan billiard pribadi : besar IV, V, dan VI
 - Untuk kafe dan club : besar IV dan V
 - Jarak billiard I dan II satu sama lain $\geq 1,70$ cm
 - Jarak billiard III, IV, dan V satu sama lain $\geq 1,60$ cm
- g. Bidang dinding untuk tempat tongkat dan aturan permainan, 1 tempat tongkat untuk 12 tongkat diatas 150x75cm
- h. Penerangan dengan cahaya terbagi merata pada bidang permainan, tinggi normal sumber cahaya 80cm di atas meja.



i. Ukuran meja billiard :

Besar normal (cm)	I	II	III	IV	V	VI
Ukuran dalam A	285x142	230x115	220x110	220x100	200x100	190x95
Ukuran luar B	310x167	255x140	245x135	225x125	225x125	215x120
Ukuran ruang	575x432	520x405	510x400	500x395	490x390	480x385
Berat (kg)	800	600	550	500	450	350

Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, Jilid 2



Gambar : Ukuran Meja Billiard

3. Renang.

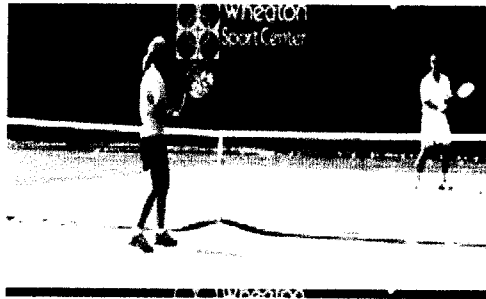


Gambar : Kolam Renang

Sumber : www.ais.org.au

- a. Olahraga dapat dilakukan perorangan dari tingkat anak-anak hingga dewasa baik putra dan putri.
- b. Area renang berupa kolam besar.
- c. Jenis olahraga yang diwadahi tidak menuntut prestasi sehingga tuntutan ruang bebas dan santai.

4. Tennis.



www.wheatonsportcenter.com

a. Olahraga dapat dilakukan perorangan maupun pasangan (2 orang).

b. Persyaratan :

- Permainan ganda 10,97 x 3,77m
- Permainan tunggal 8,23 x 23,77m
- Tempat gerak disamping $\geq 3,65$ m
- Antara dua tempat 7,30m
- Tinggi net di tengah 0,915
- Tinggi net pada tiang 1,06m
- Tinggi kisi penangkapan 4m

Gambar : Lapangan Tennis

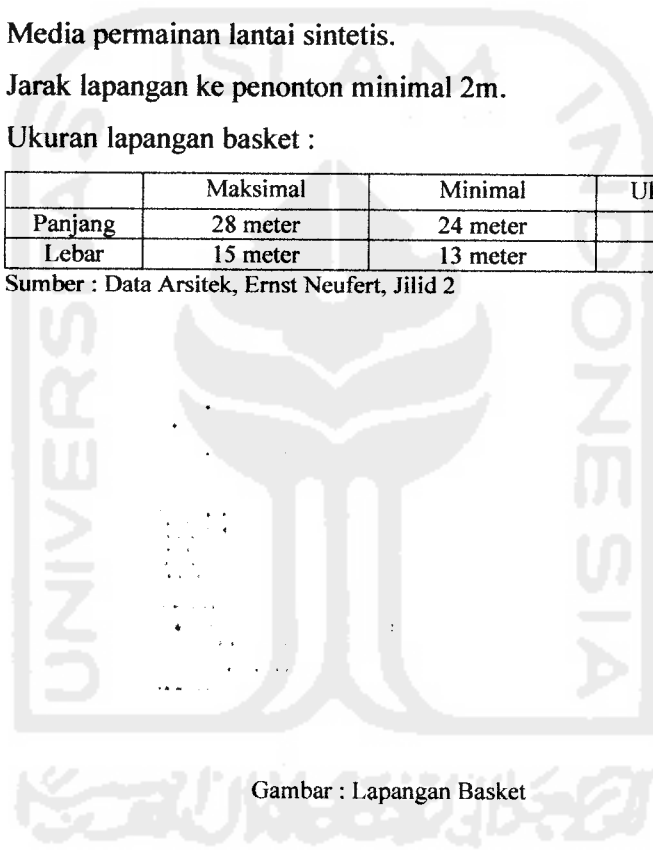


5. Basket.

- a. Olahraga dilakukan oleh 2 grup masing-masing grup terdiri dari 5 orang pemain.
- b. Peralatan yang digunakan :
 - Bola ; terbuat dari bahan sintetis dengan keliling bola 75-78cm dan berat 600-650 gram.
 - Hoce ; keranjang bola
- c. Lama permainan 4x10 menit, istirahat 10 menit.
- d. Media permainan lantai sintetis.
- e. Jarak lapangan ke penonton minimal 2m.
- f. Ukuran lapangan basket :

	Maksimal	Minimal	Ukuran Standar
Panjang	28 meter	24 meter	26 meter
Lebar	15 meter	13 meter	14 meter

Sumber : Data Arsitek, Ernst Neufert, Jilid 2



Gambar : Lapangan Basket

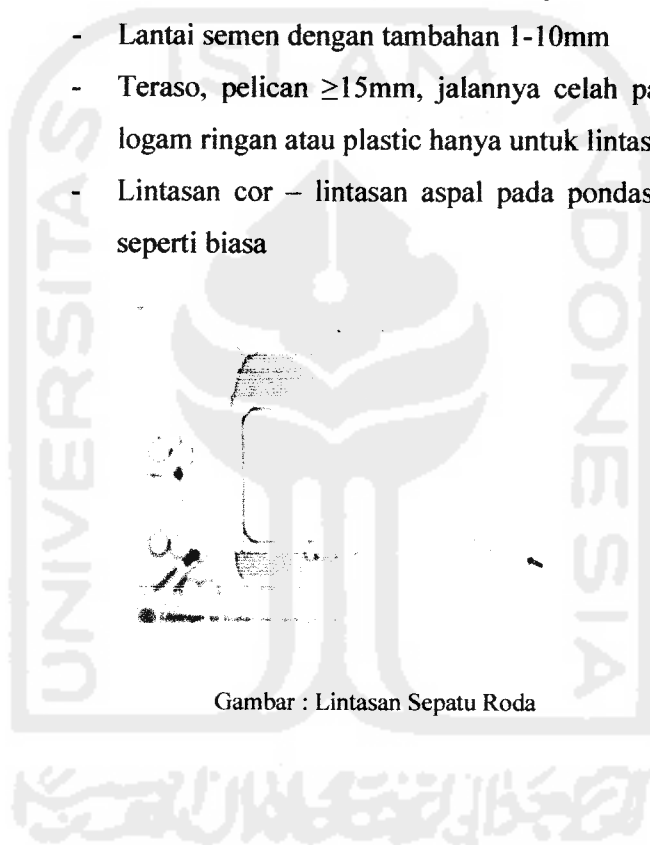
6. Jogging.

- a. Olahraga yang bermanfaat untuk menguatkan otot-otot kaki dan jantung.
- b. Olahraga yang bersifat santai dan bebas.
- c. Dilakukan pada track dengan bahan konblok.
- d. Standart track jogging 2m x 200m.



7. Sepatu Roda

- a. Olahraga dilakukan perorangan dari tingkat usia anak-anak hingga dewasa baik putra dan putri.
- b. Dilakukan dalam suatu area khusus sepatu roda :
 - Papan serat kayu 15mm, dipasang pada pinggir kayu atau pelat pondasi kayu
 - Lapangan beton, 10-15cm sesuai sifat lapisan dasar
 - Lantai beton, ≥ 8 mm pada beton bagian bawah
 - Lantai semen dengan tambahan 1-10mm
 - Teraso, pelican ≥ 15 mm, jalannya celah pada kuning, logam ringan atau plastic hanya untuk lintasan dalam
 - Lintasan cor – lintasan aspal pada pondasi yang kokoh seperti biasa



Gambar : Lintasan Sepatu Roda



- Toilet
- Jogging Track
 - Jalur jogging / lari-lari kecil disekitar bangunan berupa jalan kecil diselingi taman.
 - Ruang ganti dan loker
- Area Sepatu Roda
 - Lintasan sepatu roda dan ruang terbuka yang cukup lebar.
 - Ruang ganti dan loker
- 2. Kelompok Ruang Kegiatan Penunjang
 - a. Pertemuan dan Perkumpulan
 - Ruang Pertemuan
 - Ruang Perkumpulan
 - Toilet
 - b. Makan Bersama
 - Cafeteria
- 3. Kelompok Ruang Kegiatan Pengelola
 - a. Ruang Kegiatan Managerial
 - Ruang manager
 - Ruang asisten manager
 - Ruang rapat
 - Ruang tamu
 - Toilet
 - b. Ruang Kegiatan Administrasi
 - Ruang sekretariat
 - Ruang staff Public Relations
 - Ruang tata usaha
 - Ruang staff keuangan
 - Toilet
 - c. Ruang Kegiatan Inventarisasi
 - Ruang inventaris



- Gudang
- 4. Kelompok Ruang Kegiatan Servis
 - Ruang mekanikal dan elektrikal
 - Dapur
 - Ruang jaga satpam
 - Ruang cleaning servis
 - Gudang
 - Ruang istirahat karyawan
 - Kantin karyawan
 - Toilet
 - Musholla
 - Area parkir

3.1.7. Besaran Ruang

Besaran ruang didapat berdasarkan :

- Perhitungan jumlah pemakai dan kapasitas
- Standart besaran ruang
- Sirkulasi kegiatan

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

Tabel : Besaran Ruang

Pelaku	Jenis Kegiatan	Zone	Kebutuhan Ruang	Perhitungan	Luas (m ²)	
Semua	Kegiatan Umum	P	Entrance Hall	50 orang x 0,8m ² /orang	40	
		U	- r.informasi	-	6	
Anggota (member)	Kegiatan olahraga indoor	B				
		L	Hall	100 orang x 0,8m ² /orang	80	
		I	R.Kesehatan	-	16	
		K	Fitness Center			
			- r.fitness	20 orang x 6m ² /org	120	
			- r.senam	20 orang x 6m ² /org	120	
			- r.peralatan	20 unit x 6m ² /unit	120	
			- r.ganti & loker	10 orang x 1,75m ² /org	17,5	
			- toilet	-	10	
			Billiard			
		- r.billiard	4 meja x (3,7mx7,8m)	115,44		
			Renang			
		- kolam renang utama	80 orang x 3,7m ² /org	296		
		- kolam renang anak-anak	30 orang x 3,7m ² /org	111		
		- shower	20 buah x 1,5m ² /buah	30		
		- r.ganti & loker	20 buah x 1,75m ² /org	35		
		- toilet	-	10		
	Tennis		259,989			
- lap.tennis	2 lap x (10,97mx23,7m)					
- r.penonton	30 orang x 0,4m ² /org	12				
- r.ganti & loker	10 orang x 1,75m ² /org	17,5				
- toilet	-	10				

YOGYAKARTA SPORTS CLUB

Semua anggota keluarga	Kegiatan penunjang		Basket	2 lap x (26mx14m)	728
			- lap.basket	30 orang x 0,4m ² /org	12
			- r.penonton	10 orang x 1,75m ² /org	17,5
			- r.ganti & loker	-	10
			- toilet		
			Jogging	-	400
			- jogging track	10 orang x 1,75m ² /org	17,5
			- r.ganti & loker		
			Sepatu Roda	-	400
			- lintasan sepatu Roda	10 orang x 1,75m ² /org	17,5
			- r.ganti & loker	
					3.028,929
			Pertemuan dan Perkumpulan	-	100
			- r.pertemuan	-	100
			- r.perkumpulan	-	10
			- toilet		
			Cafeteria	100 orang x 1,5m ² /org	150
	- café	-	20		
	- dapur			
			380		
Pengelola	Kegiatan pengelola	P	Kegiatan		
		R	pengelola		
		I	- r.manager	1 orang	16
		V	- r.asst.manager	1 orang	12
		A	- r.rapat	8-12 org	18
		T	- r.tamu	2-3 org	12
			- toilet	-	8

YOGYAKARTA SPORTS CLUB



			Kegiatan administrasi		
			- r.sekertariat	2 orang	16
			- r.stff PR	1 orang	12
			- r.tata usaha	2 orang	16
			- r.stff keuangan	2 orang	16
			- toilet	-	8
			Kegiatan inventarisasi		
			- r.inventaris	-	12
			- gudang	-	12
				
				 158
Pengelola	Kegiatan servis	S	- r.MEE	-	6
		E	- dapur	-	20
		R	- r.jaga	-	6
		V	- r.cleaning	-	6
		I	servis		
		S	- gudang	-	9
			- r.ist karyawan	-	12
			- kantin karyawn	-	20
			- toilet	-	10
			- musholla	-	50
			- area parkir	30 mobil x 23m ² /mobil	690
				50 motor x 2m ² /mobil	100
					929

J U M L A H4.495,929 m²

Sumber : Analisis



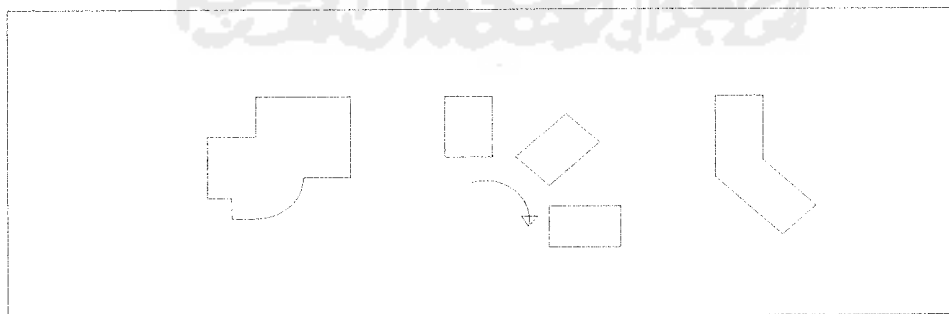
Secara anatomi, saat berolahraga tubuh kita bergerak sesuai dengan arah gerakan dalam olahraga masing-masing, namun secara keseluruhan gerakan-gerakan tersebut mempunyai sifat-sifat tersendiri pula. Seperti contoh berikut :

Olahraga	Gerakan	Sifat Gerakan
Tennis	Servis, memukul, menjangkau bola	Kelenturan, kekuatan, ketepatan, kecepatan
Basket	Mengoper, melempar, menerima bola, dribble, shooting	Kelenturan, kekuatan, ketepatan, kecepatan
Renang	Renang	Kelenturan, kekuatan, kecepatan
Jogging	Berlari	Kekuatan, kecepatan
Billiard	Menyodok bola	Ketepatan, kelenturan, kekuatan

Sumber : analisis

Gerakan-gerakan olahraga dalam contoh diatas dilakukan dengan menggunakan kelenturan anggota tubuh sehingga kita dapat melakukan gerakan dengan baik dan benar. Kelenturan tubuh saat melakukan gerakan olahraga menyebabkan lekukan-lekukan pada anggota badan, baik tangan, kaki, leher, maupun anggota tubuh lainnya.

Komposisi ruang akan dibuat menggunakan sifat kelenturan tubuh manusia saat melakukan gerakan olahraga. Kelenturan itu dapat diungkapkan dalam komposisi ruang yang dapat dibentuk dengan penambahan, pengurangan, ditekuk, dan dibelokkan.



Gambar : Komposisi massa yang didapat dari penambahan, pengurangan, dibelokkan, dan ditekuk

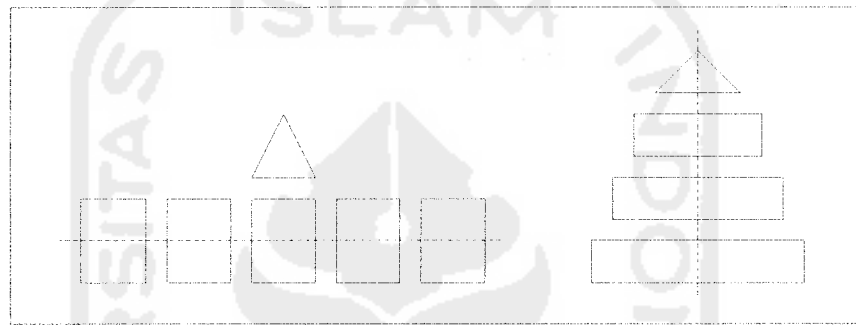
Sumber : Analisis



Karakteristik gerak olahraga secara kinesiologis dapat diadaptasi ke dalam penataan ruang maupun dalam bentuk bangunan, melalui analisis berikut :

- **Intensity**

Tingkat kualitas gerak olahraga, dapat berupa kekuatan, kecepatan, dan ketepatan. Intensity dalam arsitektur dapat dinyatakan sebagai bentukan yang memiliki tingkatan dan urutan yang akan membentuk sebuah satu kesatuan bangun



Gambar : Intensity dalam bangunan

Sumber : Analisis

- **Volume**

Jumlah beban, waktu, dan gerak dalam latihan. Volume dalam arsitektur dinyatakan sebagai massa bangunan yang memiliki volume, sehingga susunan ruang menggunakan komposisi massa yang memiliki volume.



Gambar : Volume dalam bangunan

Sumber : Analisis

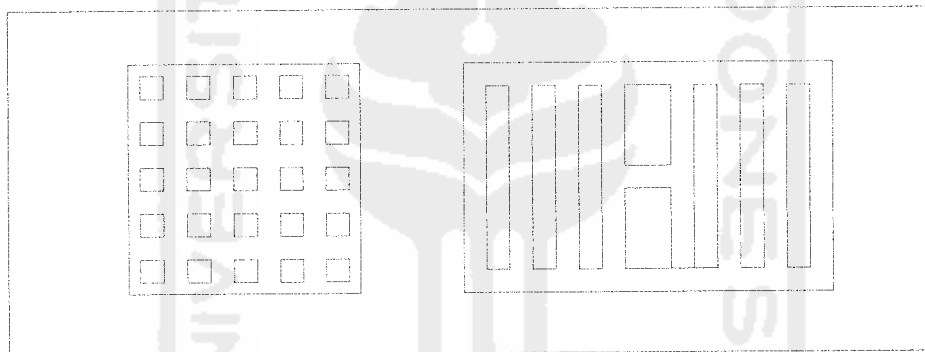


- **Duration**

Lama waktu melakukan gerakan. Duration dalam arsitektur dinyatakan sebagai waktu ketahanan material bangunan. Penggunaan material yang sesuai dengan kebutuhan dengan keawetan yang lama.

- **Frekuensi dan Rythm**

Cepat atau lambatnya gerakan. Frekuensi berarti kekerapan, sehingga berhubungan dengan rhythm/irama yang memiliki sifat kekerapan pula. Dalam arsitektur dinyatakan sebagai pengulangan bentukan yang dibuat berirama, naik-turun, cepat-lambat, tinggi-rendah, sesuai dengan kedinamisan gerakan olahraga.



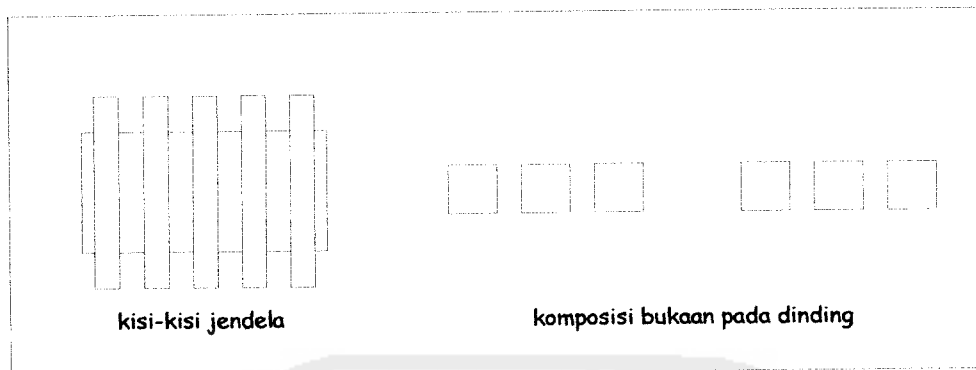
Gambar : Frekuensi dan Irama dalam bangunan

Sumber : Analisis

- **Density**

Seringnya gerakan yang dilakukan. Density dalam arsitektur dinyatakan sebagai seringnya pengulangan bentuk dalam bangunan sehingga tidak monoton, intinya pengulangan bentuk harus seimbang dan sesuai dengan kebutuhan, baik fungsi maupun estetika.

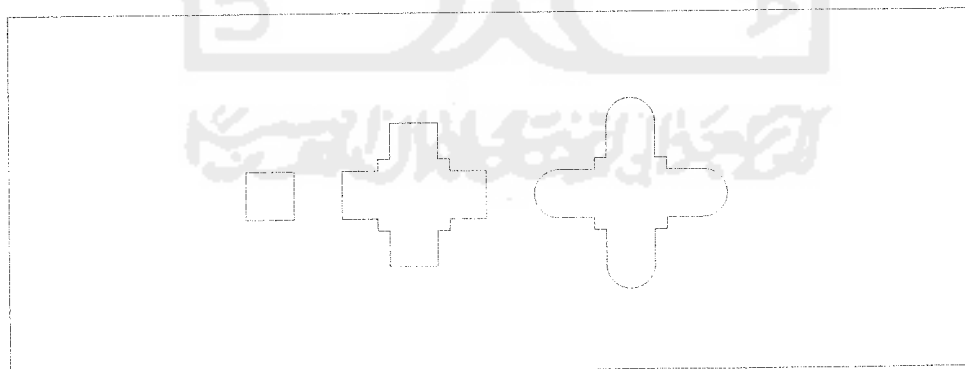




Gambar : Density dalam bangunan

Sumber : Analisis

Secara fisiologis, karakter gerak olahraga memberikan pengaruh terjadinya pertumbuhan dan perkembangan tubuh, merangsang otot, juga merangsang peredaran darah, pencernaan, pernafasan, dan syaraf agar berjalan lebih baik. Pengaruh tersebut didalam arsitektur diartikan sebagai perubahan bentuk yang lama-kelamaan akan mejadi sebuah bentukan yang baik sesuai fungsi dan menarik.

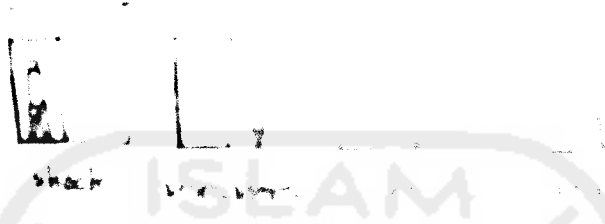


Gambar : Perubahan Bentuk

Sumber : Analisis

Suasana ruang juga dapat dihadirkan melalui skala, pemilihan warna, ornament ruangan, tekstur ruang, dan bahan.

- Skala ; adalah perbandingan ruang dengan materi yang ada di dalamnya, manusia, dan perabot. Perbedaan skala dapat menghadirkan bermacam-macam kesan ruangan.



- Warna ; pemilihan warna pada ruang menimbulkan suasana yang berbeda-beda.

Tabel : Kesan Warna

Macam warna	Kesan
Warna gelap	Berat, sedih, lesu, misteri
Warna terang	Berani, semangat, dinamis
Warna lembut	Tenang, tentram, nyaman
Warna panas	Agresif, merangsang
Warna dingin	Kalem, tenang, sejuk

- Ornament ; adalah dekorasi yang memperindah ruang yang berhubungan dengan visualisasi pengguna ruang.

- Tekstur ; merupakan sifat permukaan sebuah bentuk ruang,

Tabel : Kesan Tekstur

Macam Tekstur	Kesan
Halus	Menyenangkan, ketenangan, kelembutan
Kasar	Menarik perhatian, ancaman, kekuatan

- Bahan ; bahan dan material secara langsung dapat menimbulkan kesan bagi seseorang.

Tabel : Kesan Bahan

Bahan	Kesan
Batu bata	Praktis
Beton	Formal, keras, kaku, kokoh
Baja	Keras, kokoh, kasar
Logam	Ringan, dingin
Plastik	Ringan, dinamis, informal
Kaca	Ringkih, dingin, dinamis

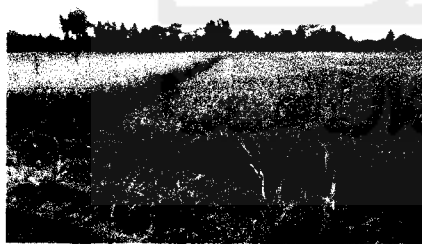


3.3. Lokasi Site

3.3.1. Kondisi Site

Hal-hal yang menyangkut kondisi site yang nantinya akan menjadi pertimbangan dalam pengolahan site yaitu :

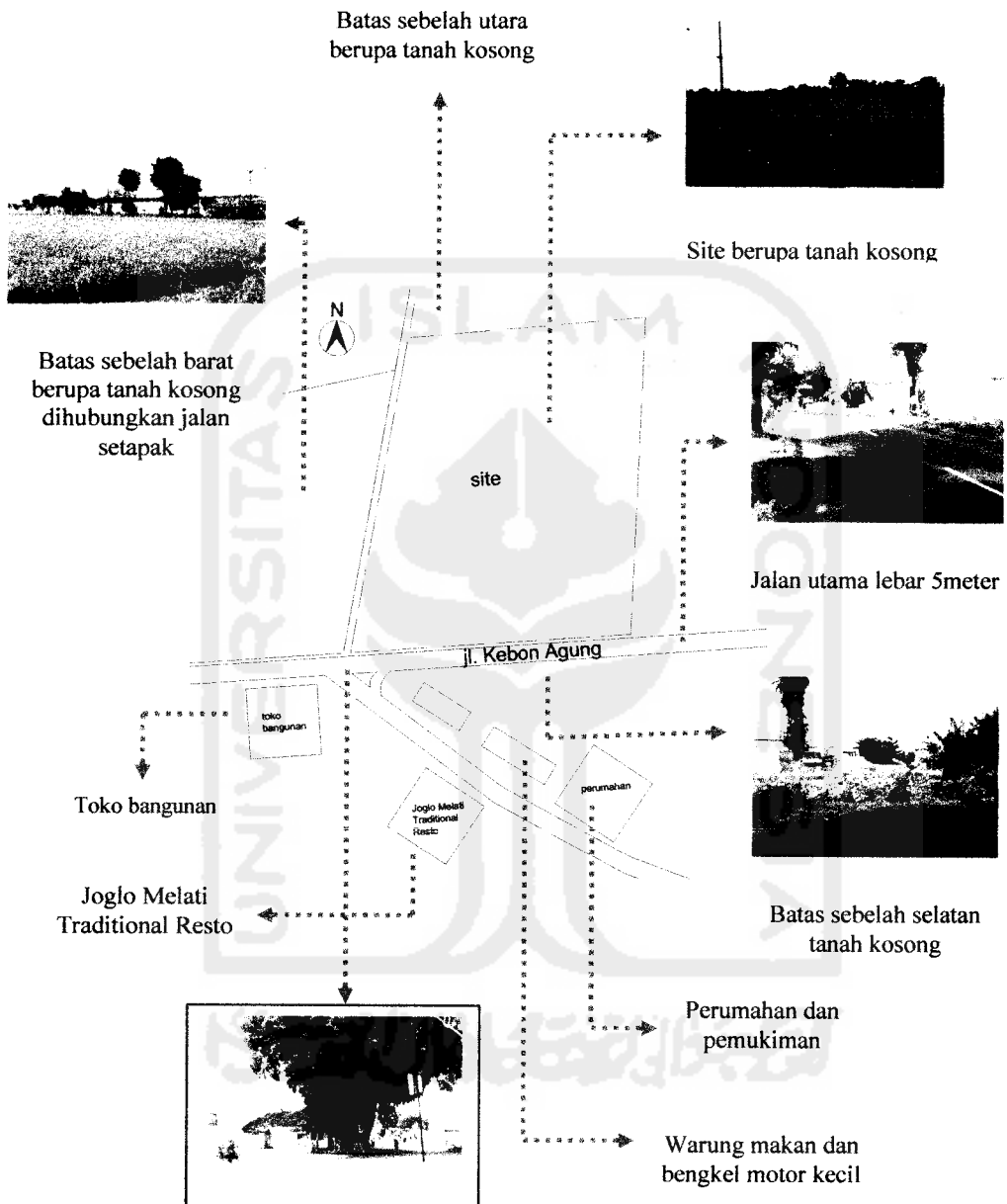
- Site terletak dekat dengan jalur transportasi utama sebagai pencapaian utama yaitu jalan Magelang dan RingRoad Utara.
- Luasan site mendukung terwadahnya bangunan *Sports Club* dengan semua kegiatan yang ada di dalamnya.
- Site telah dilengkapi dengan insfrastruktur yang baik.
- Suasana site dapat mendukung suasana yang ingin diciptakan pada bangunan *Sports Club*.



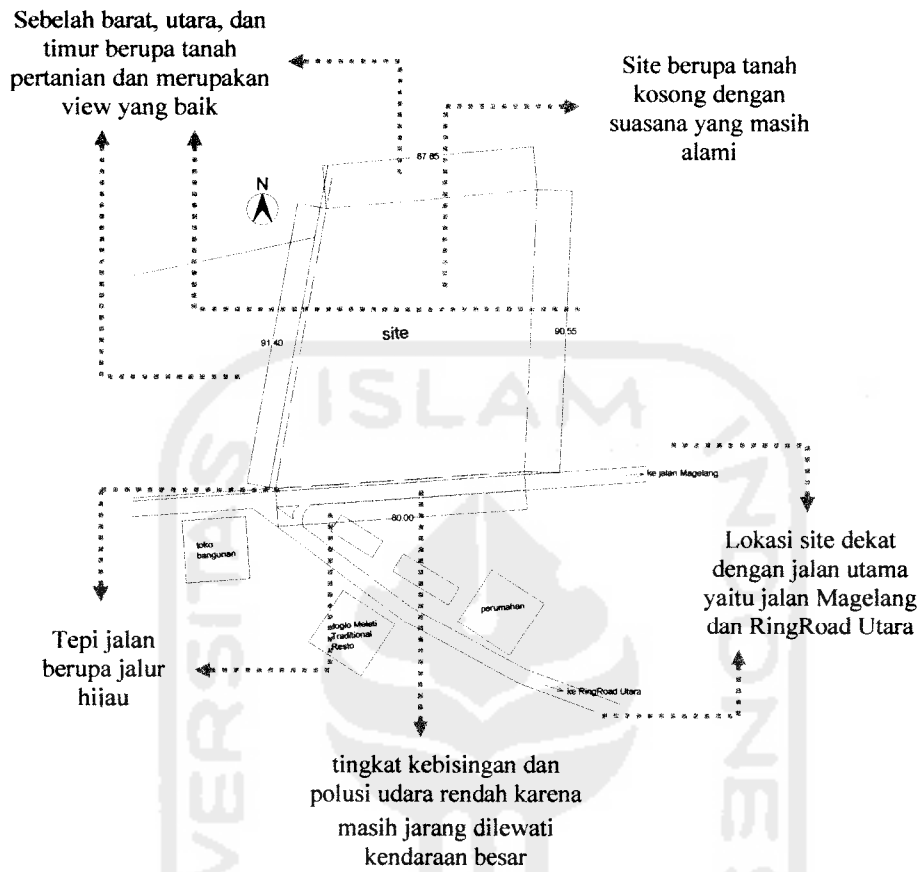
Gambar : Kondisi Site



3.3.2. Kondisi Lingkungan

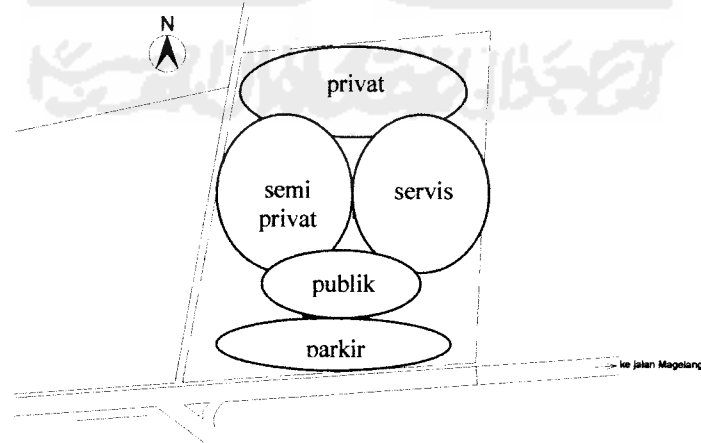


3.3.3. Analisis Site



3.3.4. Penzoningan Lahan

Zoning lahan didasarkan pada jenis dan sifat kegiatan.





3.3.5. Tata Ruang dan Massa Bangunan

Tata ruang dan massa bangunan sebagai pembentuk kawasan site merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Penataan massa sesuai dengan pola zoning lahan, massa kegiatan public, massa kegiatan privat, dan massa kegiatan servis. Ruang terbuka difungsikan sebagai penghubung dan peralihan antar massa.

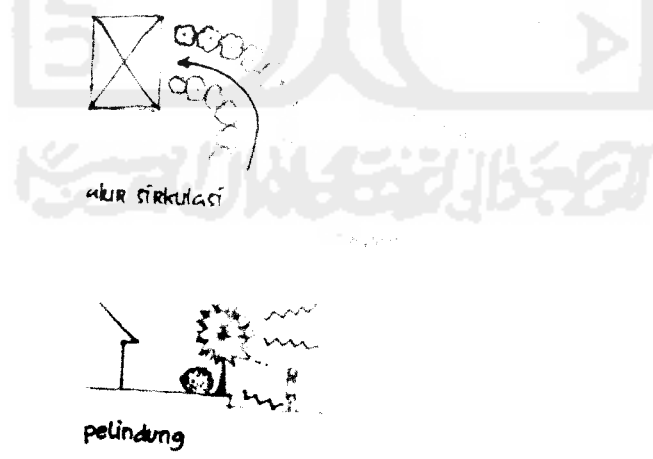
3.3.6. Sirkulasi dan Pencapaian

Pola sirkulasi ruang luar menyangkut jalur yang menghubungkan beberapa massa bangunan dalam site.

Pencapaian ke sebuah bangunan yang berfungsi sebagai sarana olahraga sekaligus rekreasi dibuat tidak langsung agar dapat mempertahankan suasana rekreatif dan juga agar dapat menimbulkan perasaan penasaran pengunjung terhadap bangunan.

3.3.7. Vegetasi

Vegetasi sebagai tanaman hijau dan elemen alami merupakan salah satu pembentuk lanskap. Pola penyusunan vegetasi dapat menciptakan sebuah ruang luar sekaligus alur sirkulasi bagi pengunjung. Vegetasi juga dapat berfungsi sebagai pelindung pandangan dan suara dari luar site.



Gambar : Vegetasi dalam site

Sumber : Analisis





KONSEP PERANCANGAN...



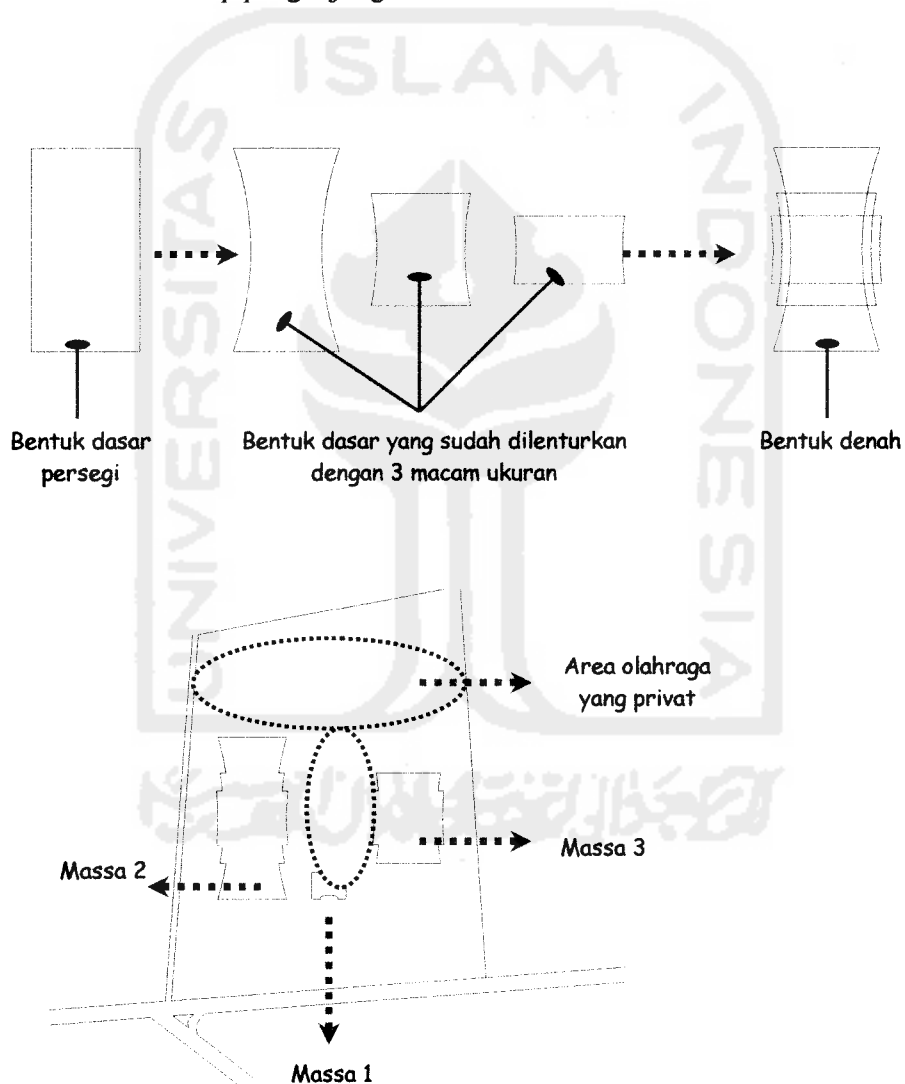
4.3. Konsep Desain

4.3.1. Bentuk dan Tata Masa

Kelenturan gerakan olahraga diadaptasi pada bentuk dan tata masa dengan bentuk yang mengalami penambahan, pengurangan, ditekuk, dan dibelokkan. orientasi dan tata masa disesuaikan dengan bentuk dan potensi site.

Penempatan masa sesuai site dilakukan agar :

- tingkat privasi pengguna terjaga (zoning kegiatan)
- control terhadap pengunjung



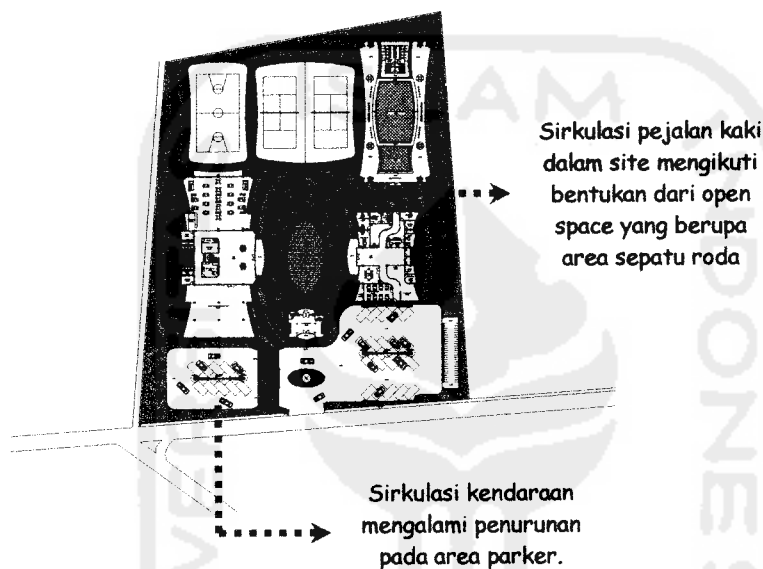
Gambar : Bentuk dan Tata Masa



4.3.2. Sirkulasi dan Pencapaian

Pola sirkulasi dalam site masih mengadaptasi dari sifat lentur gerak olahraga, sirkulasi yang dibelok-belokkan sekaligus juga akan menimbulkan kesan rekreatif sehingga pengunjung sembari jalan dapat menikmati suasana yang ada.

Pola sirkulasi mengikuti bentuk dasar dari massa bangunan.



4.3.3. Hubungan Ruang

Untuk mendukung fungsi yang ada, yaitu fasilitas olahraga, rekreasi, dan perkumpulan maka antar ruang harus terjadi hubungan. Hubungan antar ruang terjadi dengan adanya open space yang bisa diakses dari manapun.

Open space berupa area sepatu roda yang dapat berfungsi lain seperti sebagai tempat kumpul para pengunjung.





4.3.4. Konsep Sistem Bangunan

4.3.4.1. Konsep Sistem Struktur

- Sistem sub struktur menggunakan pondasi menerus biasa dan footplat pada bagian bangunan 2 lantai.
- Sistem super struktur menggunakan struktur rangka dengan ikatan kolom balok yang ditonjolkan sehingga menimbulkan kesan yang kokoh dan kuat.
- Sistem penutup atap menggunakan sistem konstruksi lengkung dengan spaceframe yang menimbulkan kesan dinamis, kokoh, ringan dan santai.

4.3.4.2. Konsep Sistem Utilitas

a. Jaringan Listrik

- Sumber utama dari PLN
- Back up berupa genset

b. Komunikasi

- Telepon pada setiap unit bangunan dan ruang-ruang yang direncanakan.

c. Sanitasi

- Sanitasi menggunakan sumber air PDAM dan di drop dari tempat lain dengan tanki penyimpanan dan pembuangan ke roil kota dan sumur resapan.

d. Sistem bahaya kebakaran

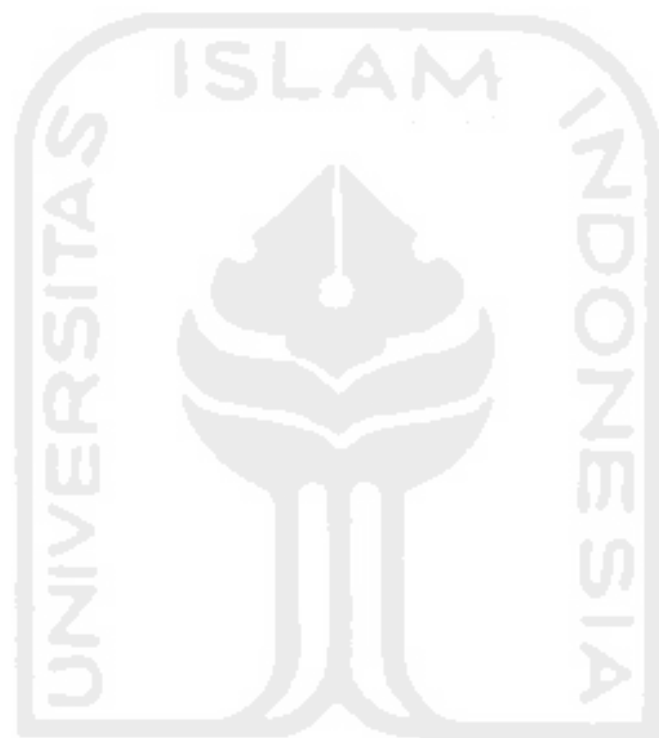
- Pengamanan aktif berupa smoke detector, sprinkler, fire hydrant, dan hydrant luar.

e. Pembuangan Sampah

- Sampah berasal dari unit-unit bangunan (ruang dalam) dan ruang luar bangunan dikumpulkan dan dimasukkan kantong sampah untuk kemudian diangkut ke pembuangan sampah.

f. Pencahayaan dan Penghawaan.

- Pencahayaan dan penghawaan di utamakan yang alami, kecuali untuk tempat-tempat tertentu.



PENGEMBANGAN DESAIN...



YOGYAKARTA SPORTS CLUB

BAB V

PENGEMBANGAN DESAIN

5.1. SITUASI

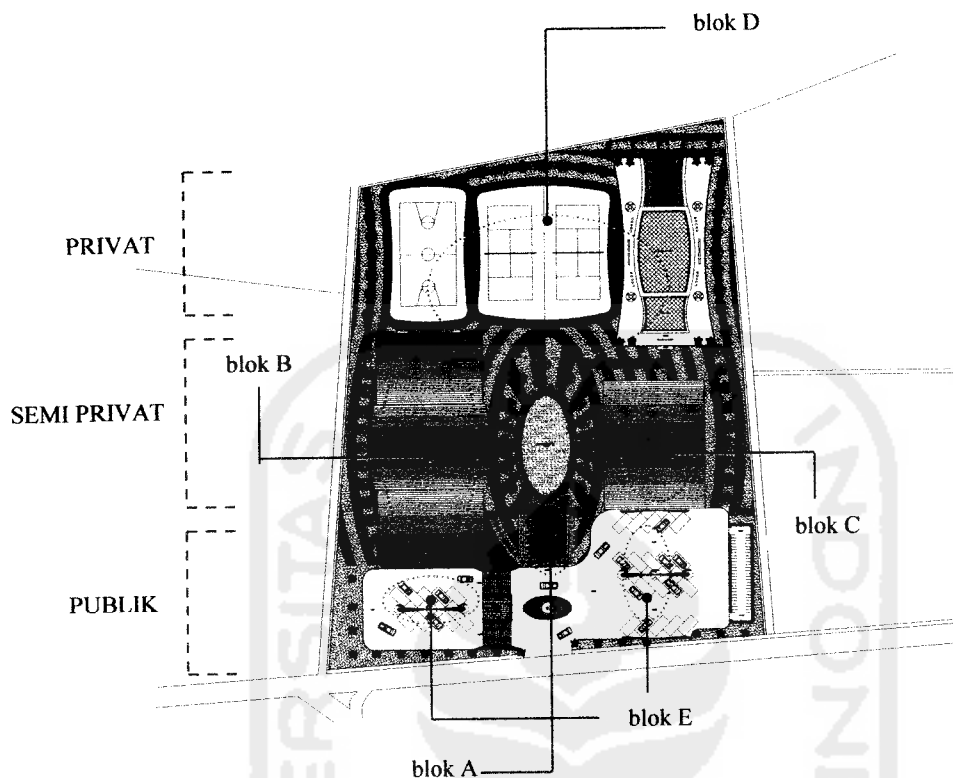
Menunjukkan penempatan blok massa bangunan, sirkulasi jalan, serta posisi dan orientasi bangunan.

Pada situasi terdiri dari beberapa blok bagian bangunan, yaitu :

- blok A ; massa 1 merupakan bangunan entrance.
- blok B ; massa 2 merupakan bangunan yang mewadahi fasilitas olahraga in-door dan fasilitas perkumpulan.
- blok C ; massa 3 merupakan bangunan yang mewadahi kegiatan pengelola Sports Club
- blok D ; area olahraga out-door yang terdiri dari area sepatu roda, tennis, basket, renang, dan jogging.
- blok E ; area parkir yang mampu menampung 30 mobil dan 50 motor.

Pencapaian lokasi dengan jalan aspal selebar 5 m yang ada disebelah selatan site. Posisi dan orientasi bangunan secara keseluruhan menghadap entrance yaitu arah selatan agar dapat terlihat langsung oleh pengunjung Namun pencapaiannya secara tidak langsung agar pengunjung dapat menikmati suasana luar bangunan.





5.2. SITEPLAN

Menunjukkan penempatan denah lantai dasar beserta tata site untuk mendukung bangunan dengan konsep dinamika gerak olahraga.

Entrance berada langsung ditepi jalan dengan lebar 12 meter untuk 2 arah, masuk dan keluar.

Bangunan massa 1, massa 2, dan massa 3 memiliki bentuk dasar yang sama namun berbeda ukuran, hal ini menunjukkan adanya tingkatan dalam dinamika gerak olahraga.

Perkerasan berupa susunan konblok untuk menjaga keadaan lingkungan dan air tanah.

Area sepatu roda berupa lapangan terbuka yang sekaligus berfungsi sebagai open space dan penghubung antar massa bangunan dan dapat juga digunakan untuk tempat perkumpulan out-door, hal ini menunjukkan sifat fleksibel gerak olahraga.

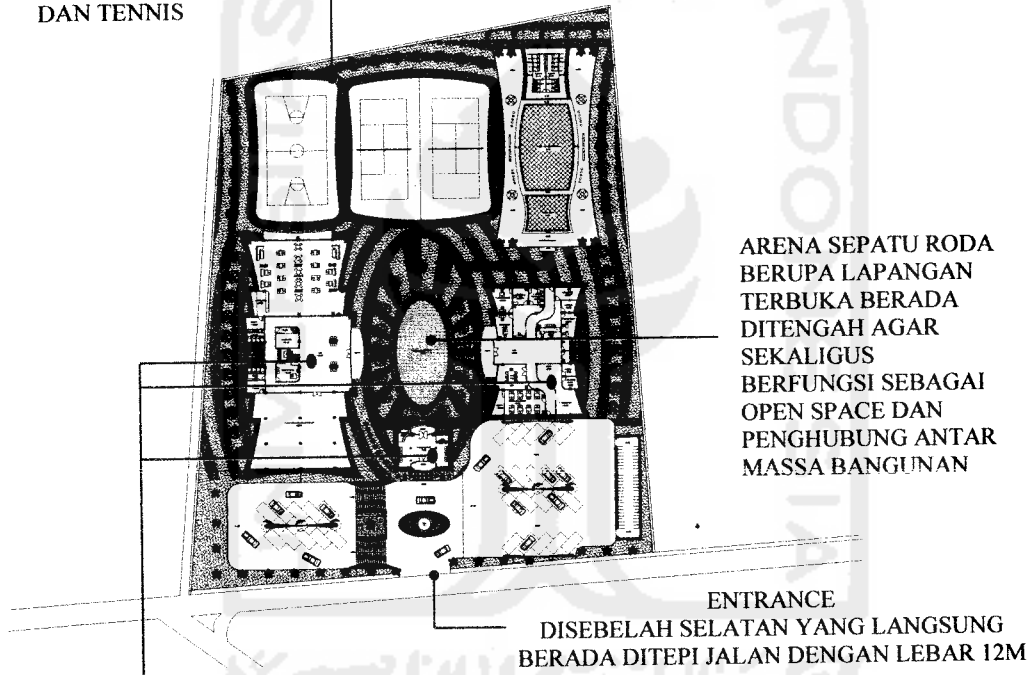




Jogging track dengan perkerasan berupa konblok berada jalur sirkulasi tepi lapangan olahraga out-door, agar sesama pengunjung sembari berolahraga dapat berinteraksi.

Penataan vegetasi selain sebagai peneduh juga digunakan sebagai pembentuk ruang luar dan sebagai pengarah sirkulasi dalam site baik untuk kendaraan maupun sirkulasi pejalan kaki.

JOGGING TRACK
BERADA DI TEPI
LAPANGAN BASKET
DAN TENNIS



ARENA SEPATU RODA
BERUPA LAPANGAN
TERBUKA BERADA
DITENGAH AGAR
SEKALIGUS
BERFUNGSI SEBAGAI
OPEN SPACE DAN
PENGHUBUNG ANTAR
MASSA BANGUNAN

ENTRANCE
DISEBELAH SELATAN YANG LANGSUNG
BERADA DITEPI JALAN DENGAN LEBAR 12M

MASSA 1, MASSA 2, DAN MASSA 3 DENGAN
BENTUK DASAR YANG SAMA TAPI BERBEDA
UKURAN MENUNJUKKAN ADANYA TINGKATAN
DALAM DINAMIKA GERAK OLAHRAHA



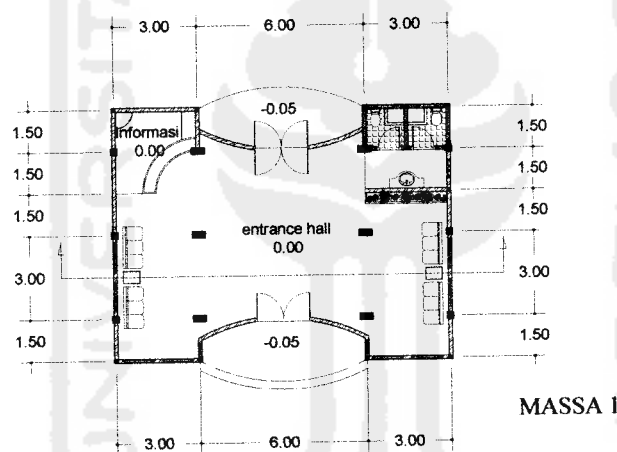


5.3. DENAH

Menunjukkan tata ruang bangunan yang berkonsep dinamika gerak olahraga. Denah massa bangunan terdiri dari 3 denah, yaitu denah bangunan entrance, denah bangunan olahraga indoor, dan denah bangunan pengelola.

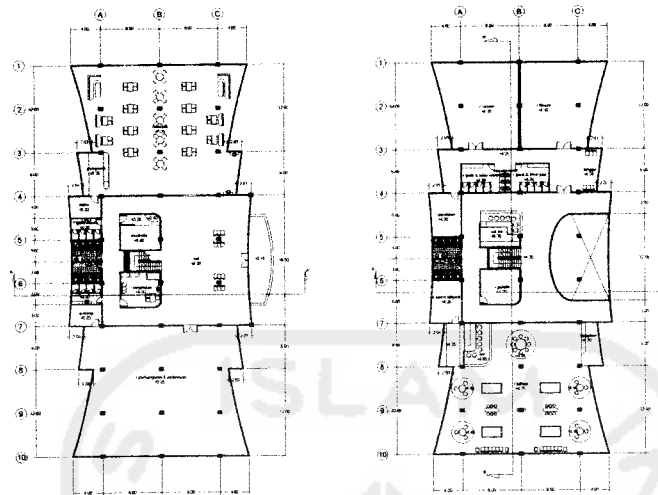
Pada tiap massa bangunan terdapat sebuah bagian ruang kosong yang selain difungsikan sebagai hall juga dapat digunakan dengan fungsi yang beda, misalkan sebagai ruang tunggu / lobby. Dengan demikian ruang bersifat fleksibel yang merupakan salah satu dinamika gerak olahraga.

Susunan ruang dalam bangunan membentuk jalur sirkulasi dalam bangunan.



Massa 1 merupakan bangunan entrance dari keseluruhan bangunan, pengunjung akan disambut dengan hall entrance yang kemudian akan melakukan aktivitas olahraga masing-masing.





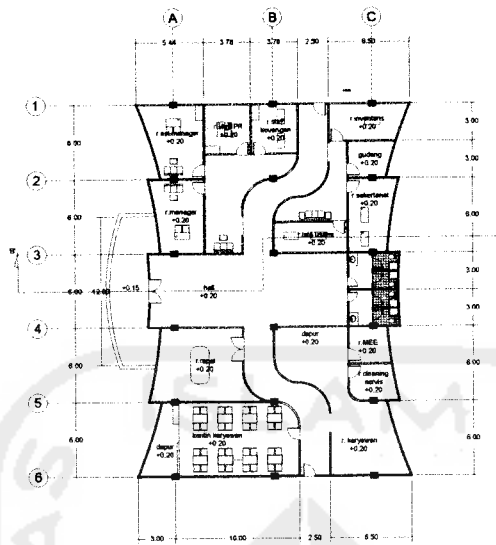
MASSA 2

Massa 2 dengan 2 lantai merupakan bangunan yang mewadahi kegiatan olahraga in-door dan ruang yang mewadahi kegiatan pertemuan dan perkumpulan.

Ruang yang ada dalam massa 2 :

- hall
- ruang pertemuan dan perkumpulan
- ruang fitness dan senam
- ruang billyard
- cafetaria
- ruang kesehatan
- musholla
- ruang ganti dan loker
- toilet



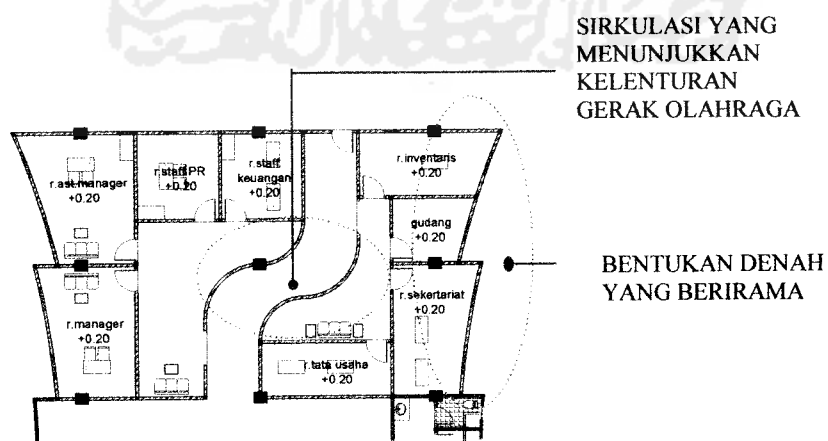


MASSA 3

Massa 3 yang terdiri dari 1 lantai merupakan bangunan pendukung yang mewadahi semua kegiatan pengelola.

Ruang yang ada dalam massa 3 :

- ruang kegiatan pengelola (r.manager, r.asst manager, r.rapat, r.tamu)
- ruang kegiatan administrasi (r.sekertariat, r.staff PR, r.tata usaha, r.staff keuangan)
- ruang kegiatan inventaris (r.inventaris dan gudang)
- ruang kegiatan servis (r.MEE, dapur, r.jaga, r.karyawan, kantin karyawan, gudang, dan toilet)



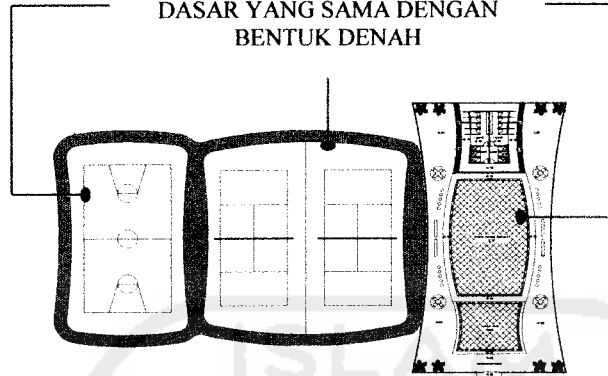
SIRKULASI YANG
MENUNJUKKAN
KELENTURAN
GERAK OLAAHRAGA

BENTUKAN DENAH
YANG BERIRAMA





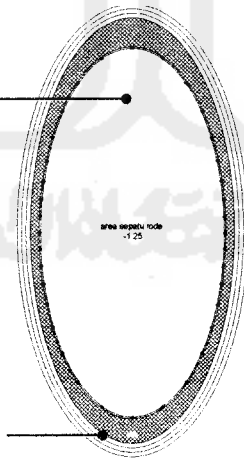
PENYELESAIAN DENGAN BENTUK
DASAR YANG SAMA DENGAN
BENTUK DENAH



DENAH LAPANGAN BASKET, LAPANGAN TENNIS, DAN
KOLAM RENANG

Bentuk lapangan tennis, basket, dan kolam renang yang tetap sesuai dengan ketentuan tetapi menggunakan penyelesaian yang seirama dengan bentuk denah massa bangunan.

AREA SEPATU RODA
BERUPA OPEN SPACE JUGA
DAPAT BERFUNGSI
SEBAGAI TEMPAT
BERKUMPUL PENGUNJUNG



DENAH AREA SEPATU RODA
JUGA MASIH MENGGUNAKAN
BENTUK DASAR YANG SAMA
DENGAN BENTUK BUAH
YANG LAIN

PENURUNAN KETINGGIAN
ELEVASI MENUNJUKKAN
DINAMIKA GERAK
OLAHRAGA

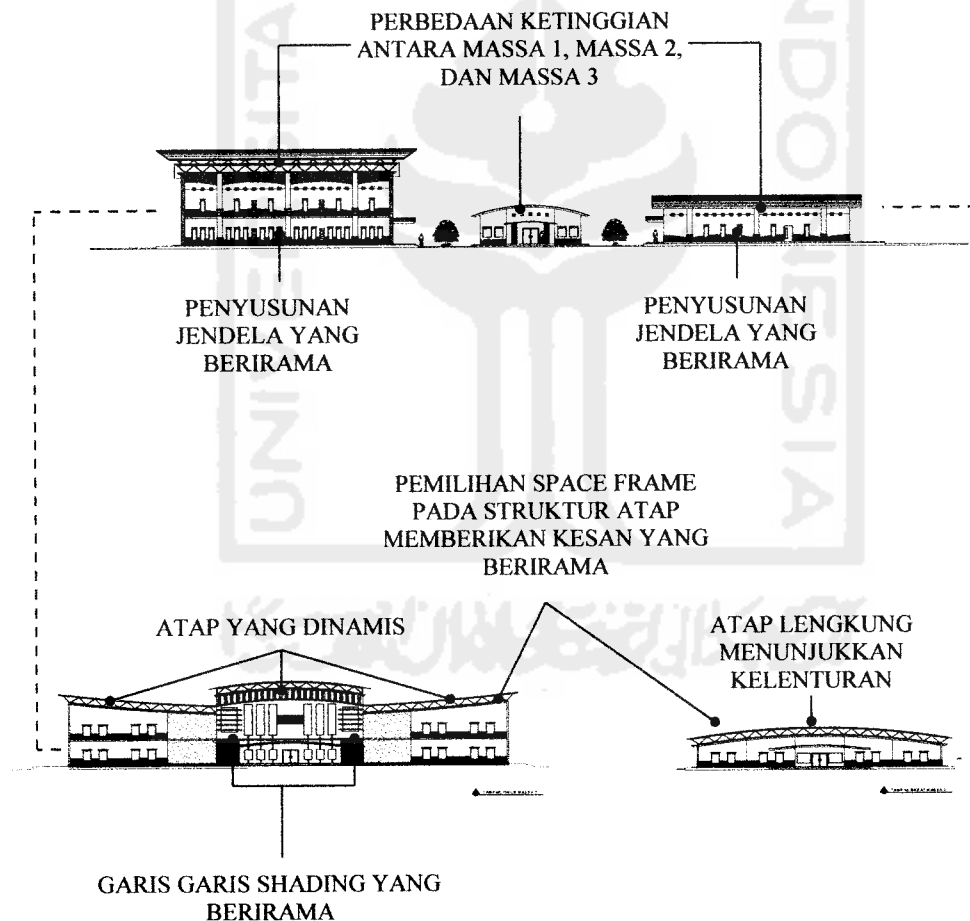
DENAH AREA SEPATU RODA





5.4. PENAMPILAN BANGUNAN

Menunjukkan fasade bangunan yang berkonsep dinamika gerak olahraga. Secara keseluruhan tampak bangunan menunjukkan tingkatan dalam olahraga, hal ini terlihat dari perbedaan ketinggian antara massa 1, massa 2, dan massa 3. Penampilan masing-masing massa bangunan menunjukkan ciri dari gerak olahraga. Mulai dari penggunaan atap space frame yang lengkung menunjukkan kedinamisan dan irama dalam olahraga dan fleksibilitas gerak olahraga. Penyusunan jendela dan penggunaan shading juga menunjukkan irama dalam olahraga.

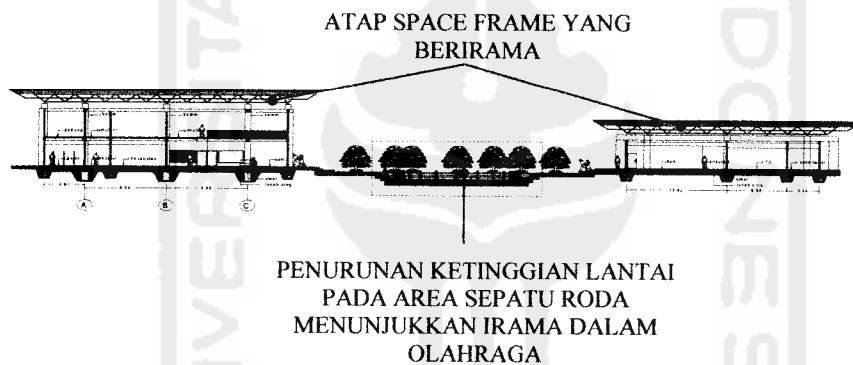




5.5. SISTEM BANGUNAN

5.5.1. Sistem struktur

- Sistem sub struktur menggunakan pondasi menerus biasa dan footplat pada bagian bangunan 2 lantai.
- Sistem super struktur menggunakan struktur rangka dengan ikatan kolom balok yang ditonjolkan sehingga menimbulkan kesan yang kokoh dan kuat.
- Sistem penutup atap menggunakan sistem konstruksi lengkung dengan spaceframe yang menimbulkan kesan dinamis, kokoh, ringan dan santai.

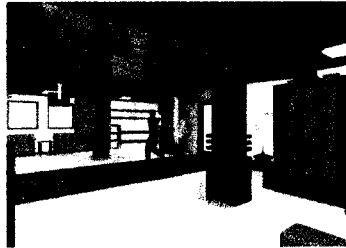


5.5.2. Bahan Bangunan

Untuk memberikan kesan yang dinamis pada bangunan, pemilihan bahan juga perlu disesuaikan. Pemilihan warna-warna terang akan mendukung kesan dinamis sekaligus memberikan semangat dan keberanian. Pada ruang-ruang santai seperti cafeteria menggunakan warna yang lembut agar dapat memberikan ketenangan dan kenyamanan. Penggunaan kaca pada jendela dan pintu juga memberikan kesan dinamis.

Penggunaan ornamen juga dapat memperindah ruangan, pada kolom diberi ornamen sirip-sirip yang berirama.





ornament pada kolom



penggunaan kaca pada ruang fitness
mengesankan kedinamisan gerak dalam fitness

5.6. Sistem Utilitas

a. Jaringan Listrik

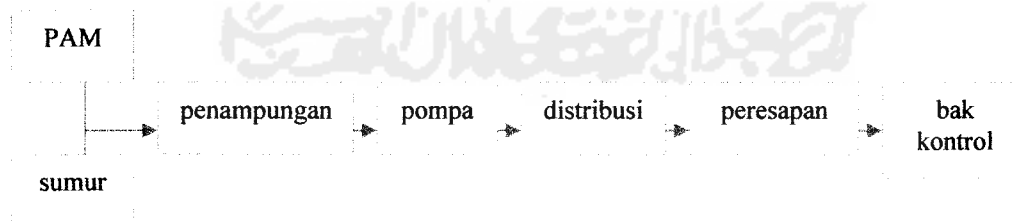
- Sumber utama dari PLN
- Back up berupa genset

b. Komunikasi

- Telepon pada setiap unit bangunan dan ruang-ruang yang direncanakan.

c. Sanitasi

- Sanitasi menggunakan sumber air PDAM dan di drop dari tempat lain dengan tanki penyimpanan dan pembuangan ke roil kota dan sumur resapan.



d. Sistem bahaya kebakaran

- Pengamanan aktif berupa smoke detector, sprinkler, fire hydrant, dan hydrant luar.





e. Pembuangan Sampah

- Sampah berasal dari unit-unit bangunan (ruang dalam) dan ruang luar bangunan dikumpulkan dan dimasukkan kantong sampah untuk kemudian diangkut ke pembuangan sampah.

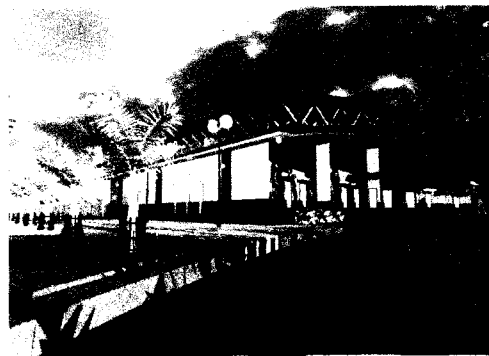
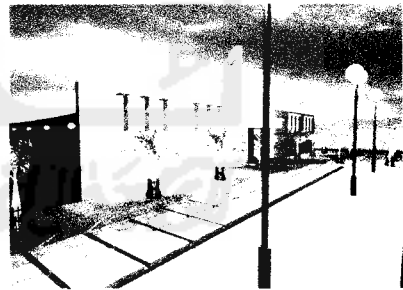
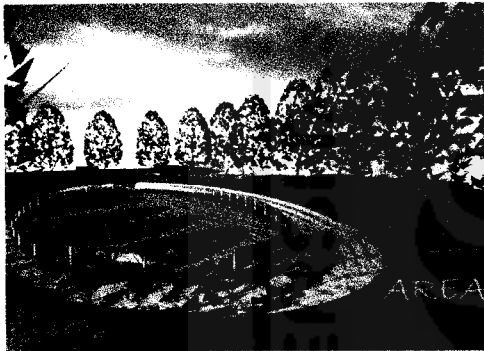
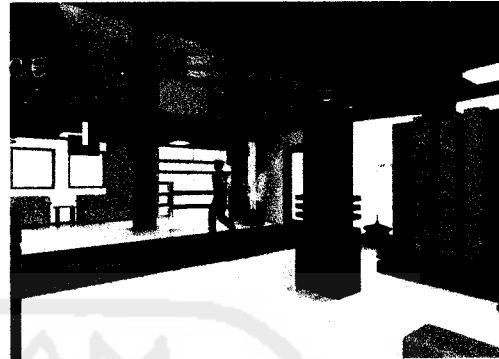
f. Pencahayaan dan Penghawaan.

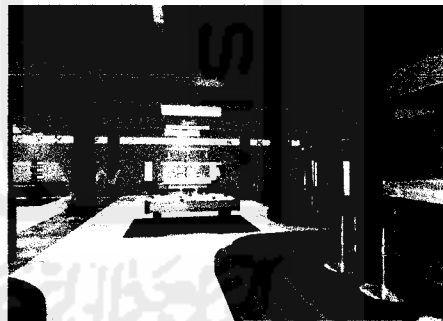
- Pencahayaan dan penghawaan diutamakan yang alami, kecuali untuk tempat-tempat tertentu.





5.7. EKSTERIOR DAN INTERIOR BANGUNAN





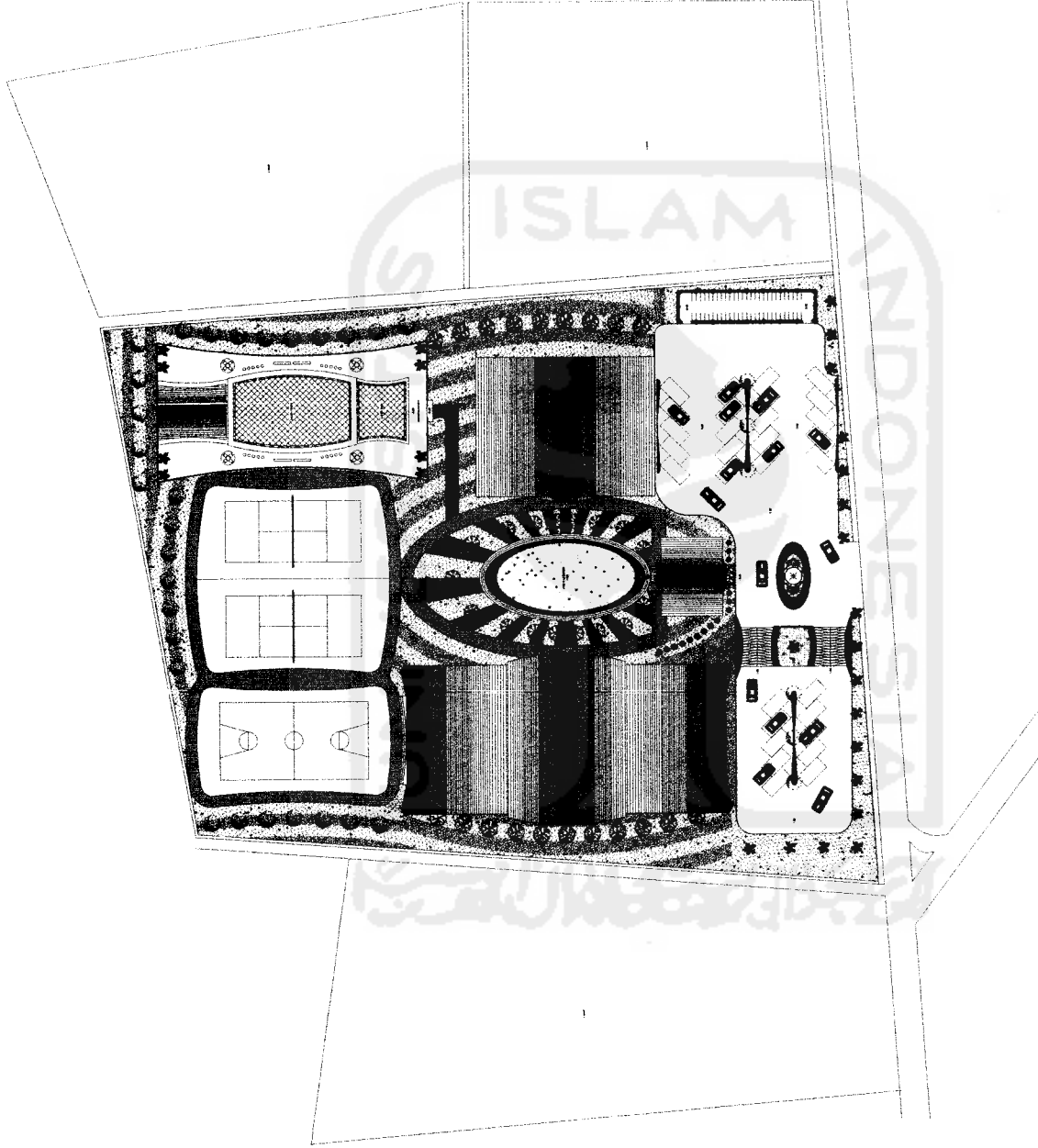


5.7. MAKET

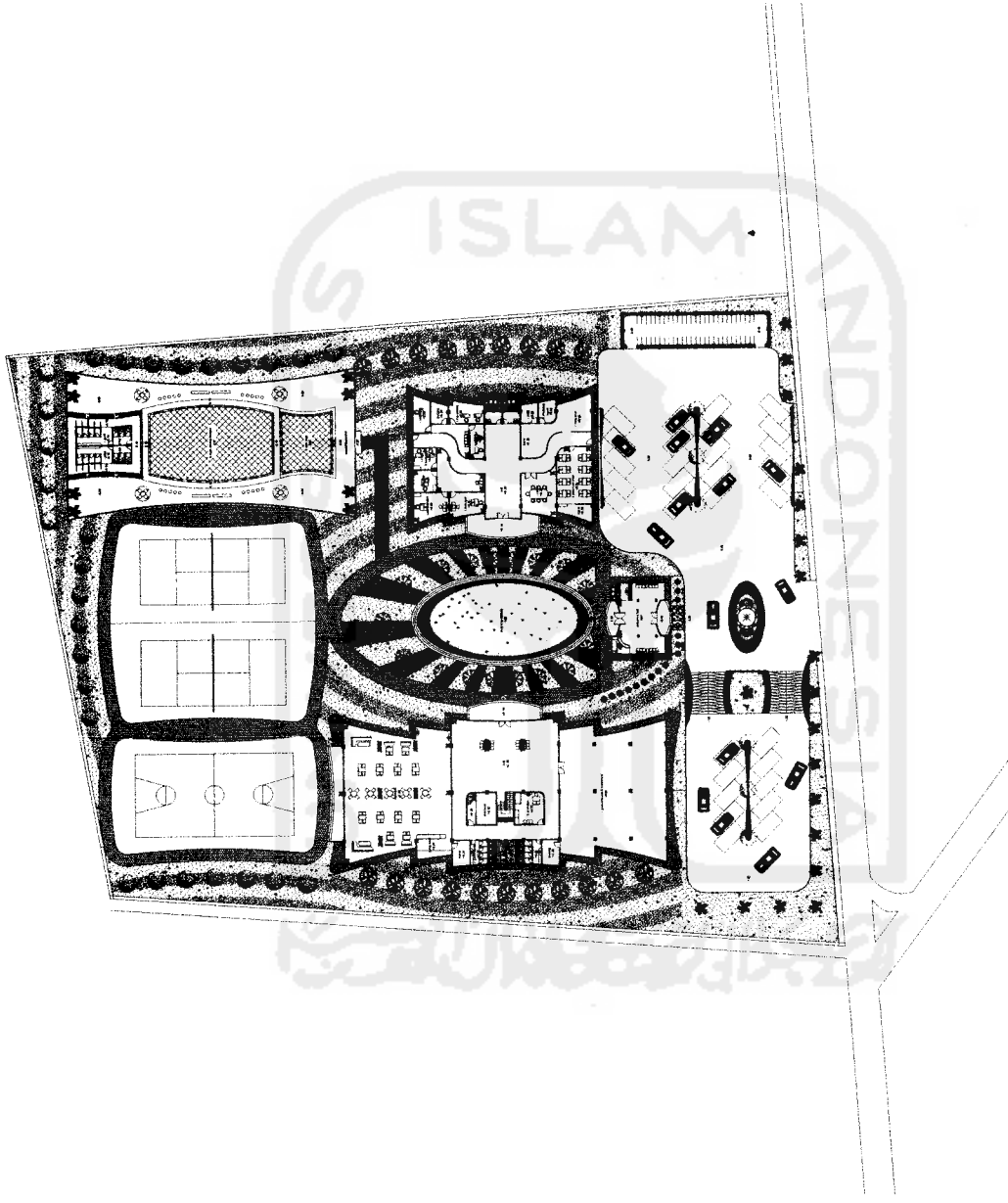


DAFTAR PUSTAKA

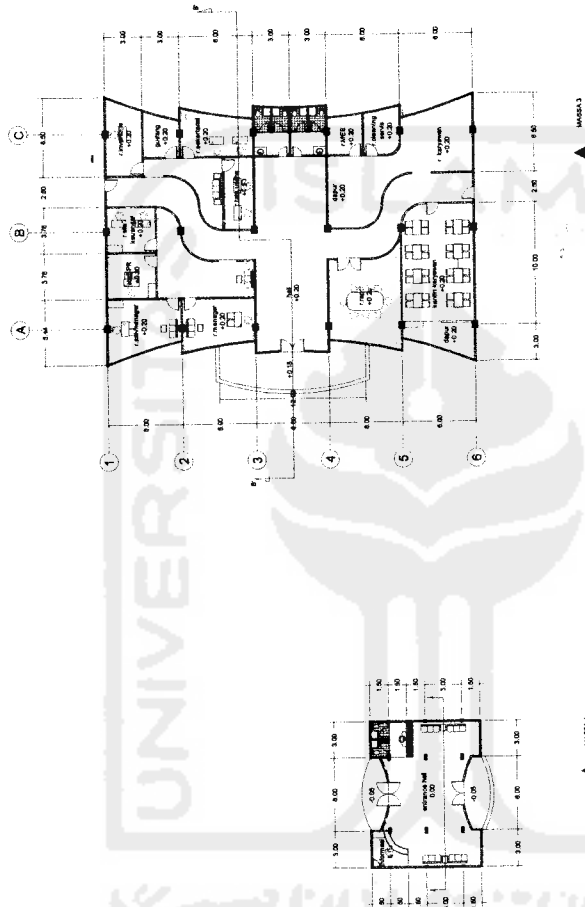
- Perrin. Gerald A, *Design for Sport*, Butterworth, London, Sydney Wellington,
Durban Toronto
- Thomsons, Neil, *Sports and Recreational Provisions for Disable People*, The
Architectural Press London, 1984
- Mangunwijaya, Y B, *Wastu Citra*, Gramedia, Jakarta, 1988
- Krier, Rob, *Architectural Composition*, Academy Edition, London, 1988
- Van De Ven, Cornelis, *Ruang Dalam Arsitektur*, PT.Gramedia Pustaka Umum,
Jakarta, 1991
- Syarifuddin, Aip, Drs, *Olahraga dan Kesehatan*, Cv.Baru, Jakarta, 1979
- Neufert, Erast, *Architect's Data*, Erlangga, Jakarta, 1994
- Ching, Francis D.K, *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Susunannya*, Erlangga,
Jakarta, 1991
- Nouvel, Peter, *Architecture In Transition*, Prestel, Munich, 1991
- Irianto, Joko Pekik, Drs, *Berolahraga untuk Kebugaran dan Kesehatan*, Andi,
Yogyakarta, 2004



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	YOGYAKARTA SPORTS CLUB <small>DINAMIKA OLAHRAGA SEBAGAI PENERAPAN KONSEP PERENCANAAN</small>	DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAJRIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR SITUASI	SKALA 1 : 400	NO. LBR JML LBR	PENGESAHAN
			NAMA WENNY IRINA RESTUDEWATI NO. MHS 01612177 TANDA TANGAN						



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	YOGYAKARTA SPORTS CLUB <small>DINAMIKA GERAK OLAHRAGA SEBAGAI PEMERIKATAN KONSEP PERENCANAAN</small>	DOSEN PEMBIMBING IR.H.FAJRIYANTO,MTP		IDENTITAS MAHASISWA NAMA WENNY IRIHIA RESTUDEWATI NO. MHS 01612177 TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR SITEPLAN	SKALA 1 : 400	NO. LBR JML LBR PENGESAHAN
			TUGAS AKHIR	PERIODE III	YOGYAKARTA SPORTS CLUB	DOSEN PEMBIMBING			



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS TSAM INDONESIA

**PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2006/2006**

YOGYAKARTA SPORTS CLUB
 DIAMANA GEDUNG OLAHRAGA BERBUDAH PERSIKATAN KONTRIF PERANCANGAN

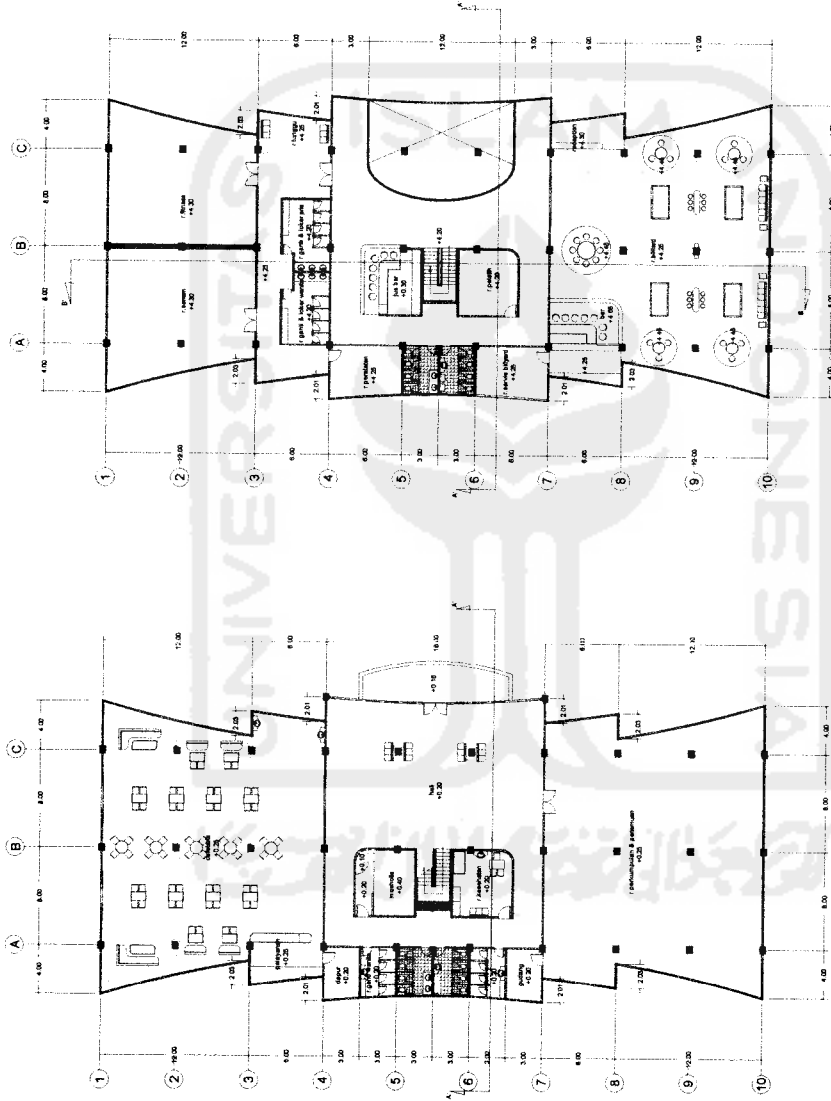
DOSEN PEMBIMBING
 NAMA: **IR. H. FAJRIYANTO, MTP**
 NO. MHS: **01812177**
 TANDA TANGAN:

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA: **WENNY IRIINA RESTUDEWATI**
 NO. MHS: **01812177**
 TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR
DENAH

SKALA
1 : 200

JML LBR
JML LBR
PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 PAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS BULOG, INDONESIA

**PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006**

YOGYAKARTA SPORTS CLUB
 DINAMIKA GERM CLARROSA SEBONA PERSEKUTUAN INKREBIP PERENCANAAN

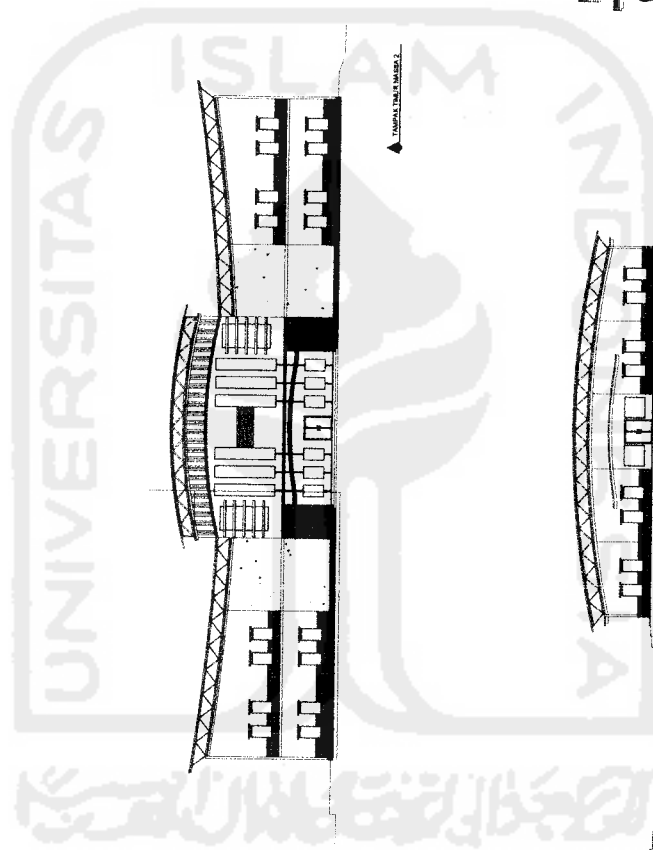
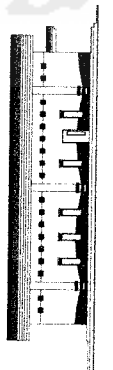
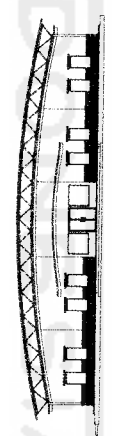
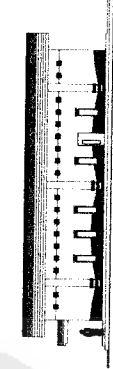
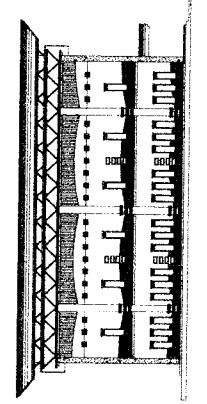
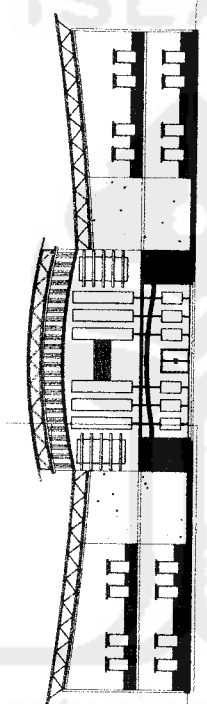
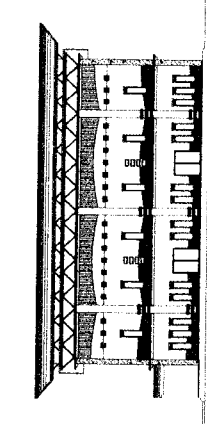
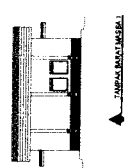
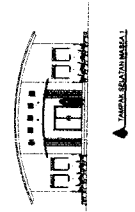
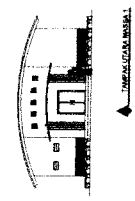
DOSEN PEMBIMBING
 IR. H. FAJRIYANTO, MTP

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA WENNY IRIINA RESTUDEWATI
 NO. MHS 01812177
 TANDA TANGAN

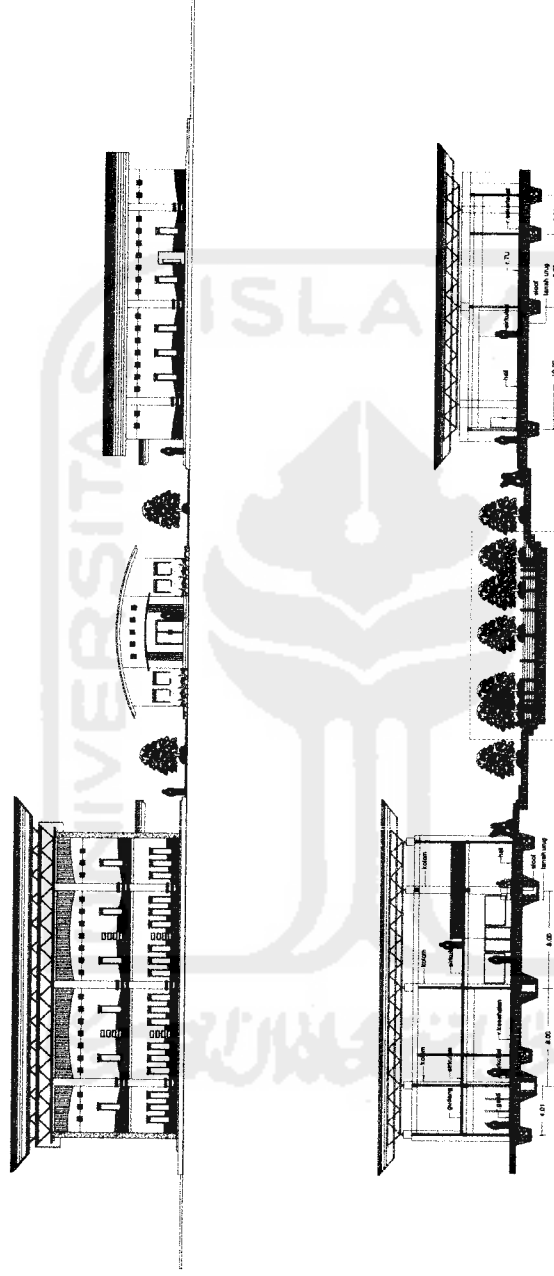
NAMA GAMBAR
 DENAH


SKALA NO. LBR
 1 : 200

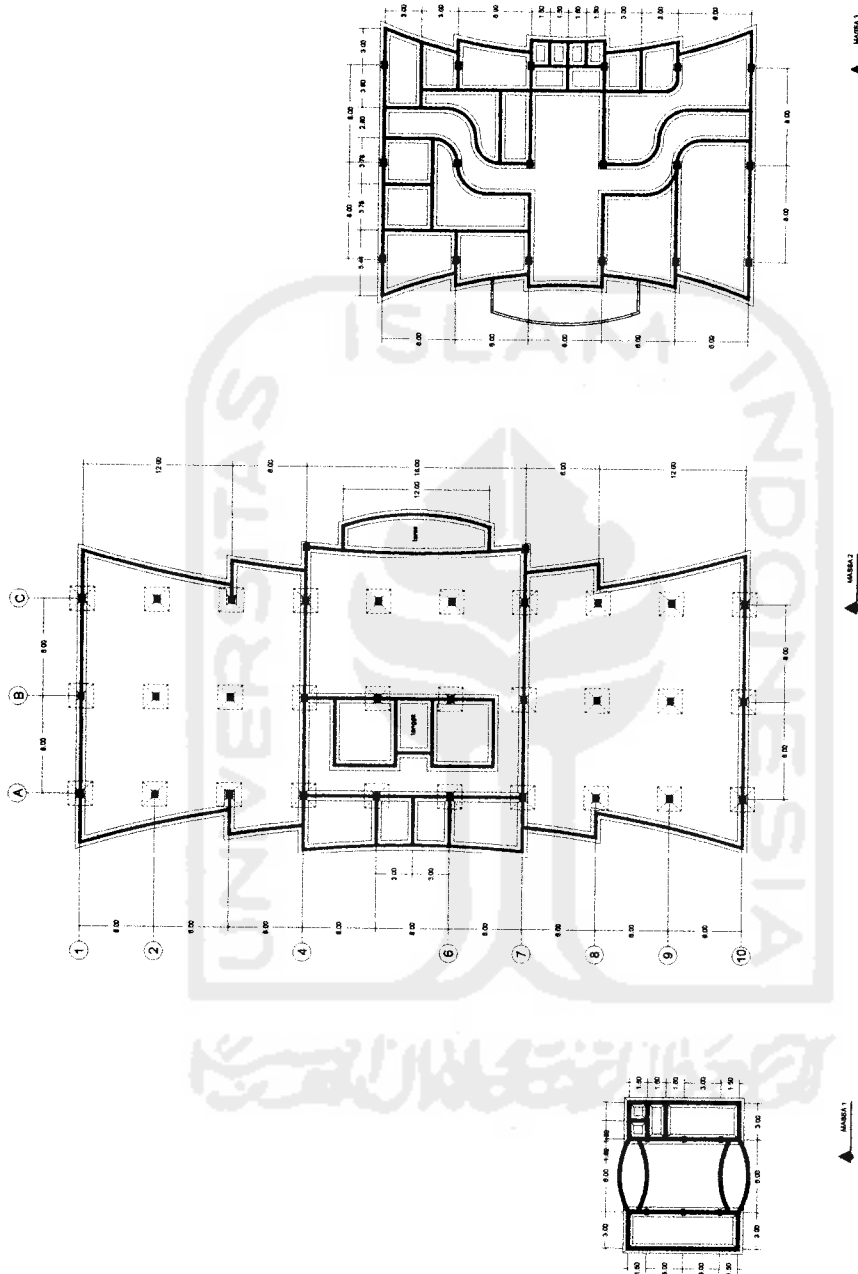
JML LBR
 PENGESAHAN



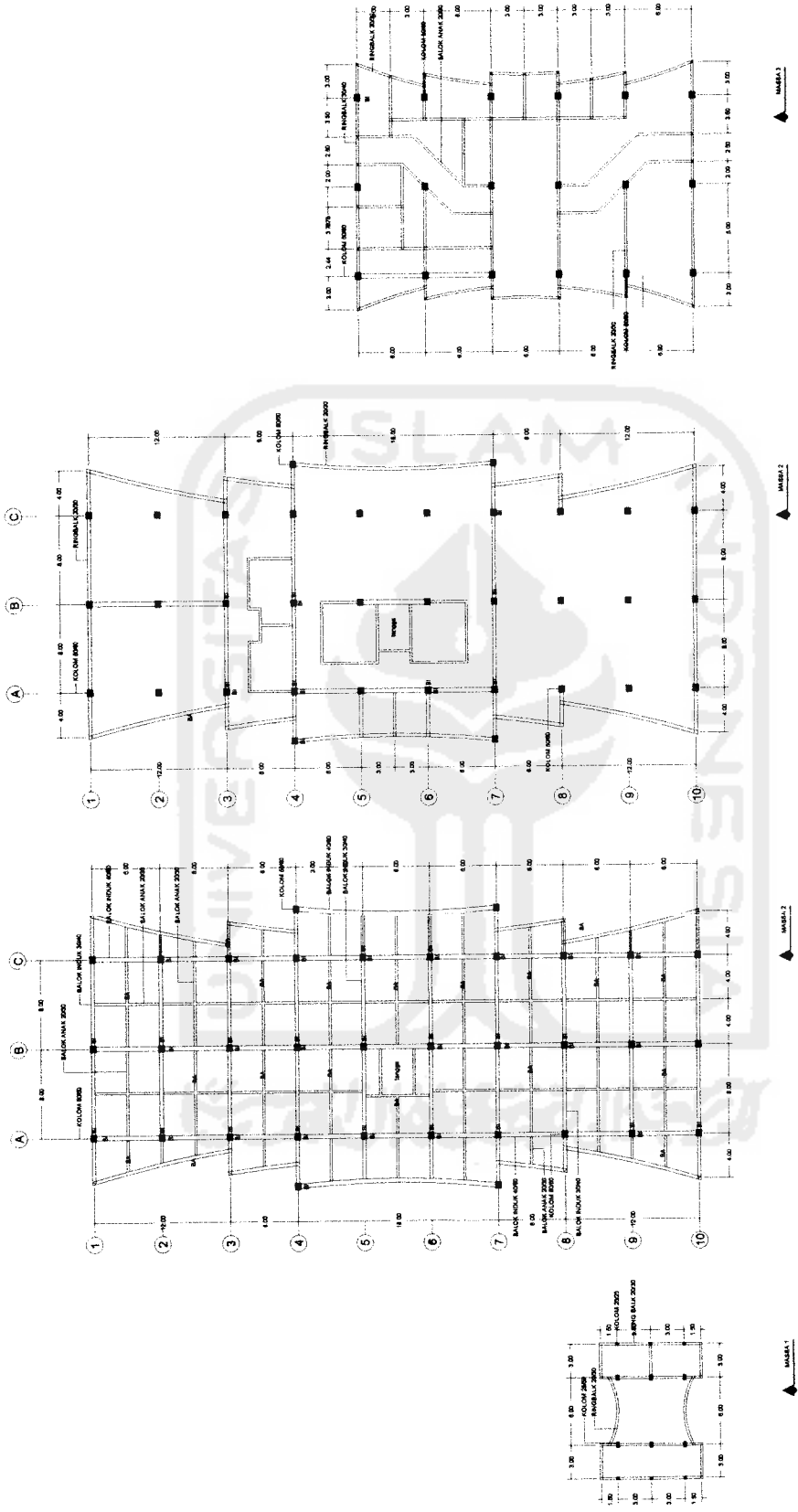
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	YOGYAKARTA SPORTS CLUB <small>DINAMKA CERMA OLIMPIADA BEKRAF PEDICATAN KONSEP PERENCANAAN</small>	DOSEN PEMBIMBING NAMA IR. H. FAJRIYANTO, MTP NO. MHS 01612177 TANDA TANGAN	IDENTITAS MAHASISWA NAMA WENNY IRINIA RESTUDEWATI NO. MHS 01612177	NAMA GAMBAR TAMPAK MASSA 1 TAMPAK MASSA 2 TAMPAK MASSA 3	SKALA NO. LBR 1 : 200	JML LBR PENGESAHAN



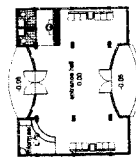
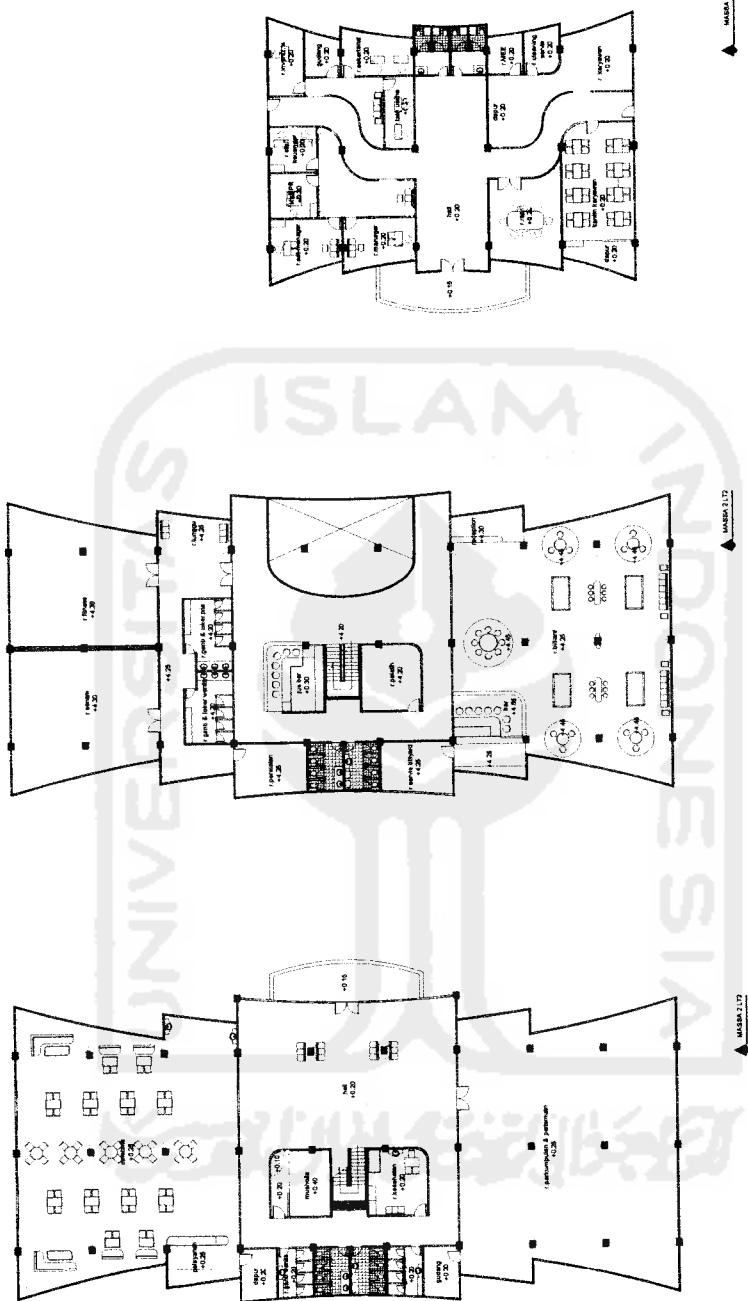
 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>YOGYAKARTA SPORTS CLUB DINAMIKA GERMAL CLANG-BOGA SEBAGAI PEREDARAN KONSEP PERENCANAAN</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING NAMA IR. H. FAJRIYANTO, MTP NO. MHS TANDA TANGAN</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA WENNY IRINIA RESTUDEWATI NO. MHS 01612177 TANDA TANGAN</p>	<p>NAMA GAMBAR TAMPAK LINGKUNGAN POTONGAN LINGKUNGAN</p>	<p>SKALA NO. LBR 1 : 200</p>	<p>JML LBR PENGESAHAN</p>
---	--	---	---	--	---	--	---



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006	YOGYAKARTA SPORTS CLUB <small>DINAMIKA, GEMUK, CI, JAWA, BEMBAK, PERDEKATAN, KONSEP, PERENCANAAN</small>	DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAJRIYANTO, MTP	IDENTITAS MAHASISWA NAMA WENNY IRINIA RESTUDEWATI NO. IHS 01612177 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA PONDASI	SKALA NO. LBR 1 : 200	JML LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR. H. FAJRIYANTO, MTP	WENNY IRINIA RESTUDEWATI 01612177	RENCANA PONDASI	1 : 200			



<p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SEPULUH NOPEMBER</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>YOGYAKARTA SPORTS CLUB DINAMIKA GERAK-GERAKAN BERKAWA PENERKATAN KONSEP PERENCANAAN</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. H. FAJRIYANTO, MTP</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA: WENNY IRIMA RESTUDEWATI NO. MHS: 01912177 TANDA TANGAN:</p>	<p>NAMA GAMBAR RENCANA KOLOW BALOK</p>	<p>SKALA 1 : 200</p>	<p>NO. LBR JML. LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>



TUGAS AKHIR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2008/2009

YOGYAKARTA SPORTS CLUB
 DINAMIKA GERAK OLIMPIADA SEBAGAI PENGEKSTANSI KONSEP PERENCANAAN

DOSEN PEMBIMBING
 IR.H.FAJRIYANTO,MTP
 TANDA TANGAN

IDENTITAS MAHASISWA
 NAMA WENNY IRINIA RESTUDEWATI
 NO. MHS 01813177

NAMA GAMBAR
 RENCANA LAY OUT RUANG

SKALA
 1 : 200

JML LBR
 PENGESAHAN