



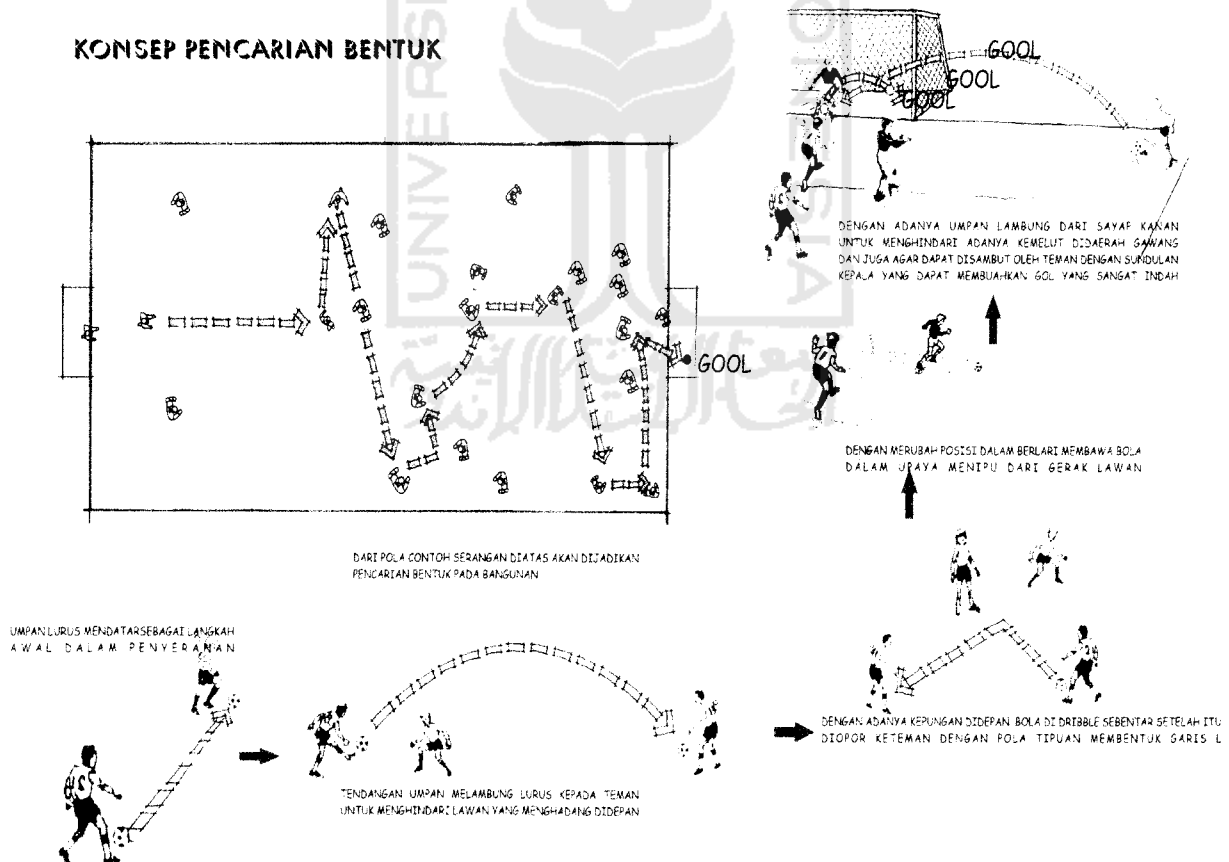
BAB III KONSEP PERANCANGAN

3.1 Konsep Bentuk

Sebuah permainan sepakbola membutuhkan sebuah kerjasama tim yang baik untuk menghasilkan sebuah gol ke daerah lawan. Dari sebuah pola penyerangan inilah yang menjadi sumber pencarian ide untuk mentransformasikan dari permainan sepakbola kedalam pencarian bentuk bangunan dan desain keseluruhan bangunan ini nantinya.

3.1.1 Gagasan Bentuk Dasar

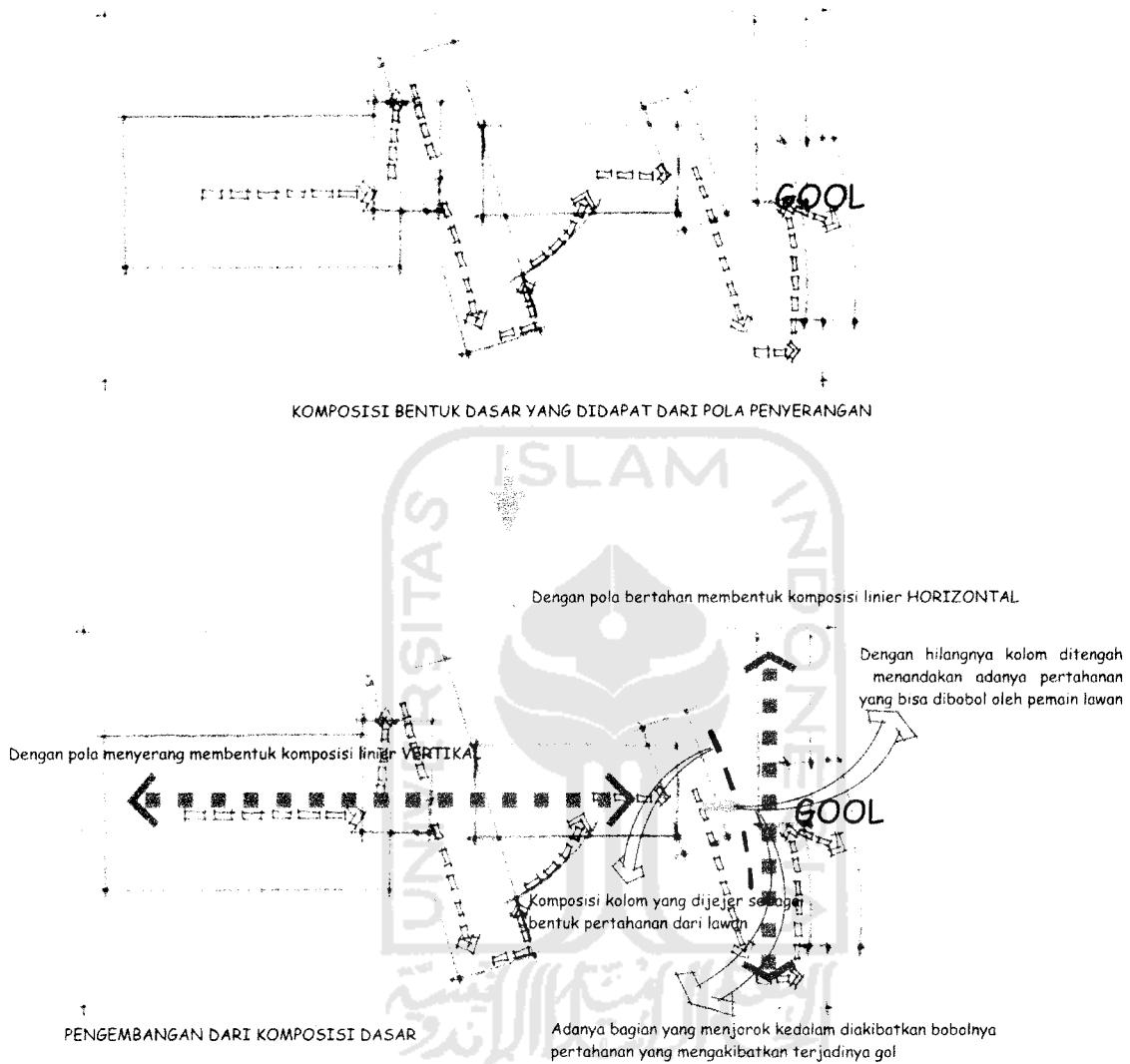
Sebuah skema penyerangan ke daerah lawan sehingga menghasilkan sebuah gol ke daerah lawan.



Gambar 95.
Konsep pencarian bentuk
Sumber : gagasan penulis



3.1.2 Pengembangan Gagasan Ide Awal yang Didapat



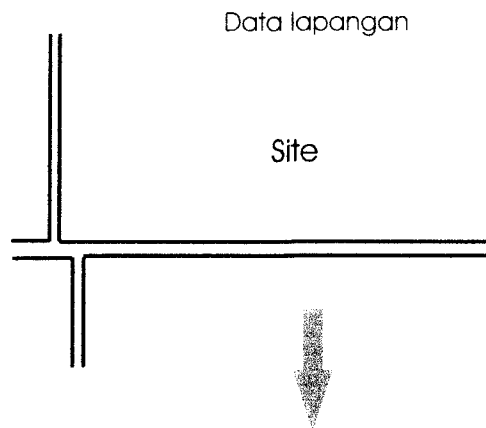
Gambar 96.
 Pengembangan gagasan awal
 Sumber : gagasan dan ide penulis

3.1.3 Penzoningan ke Dalam Site

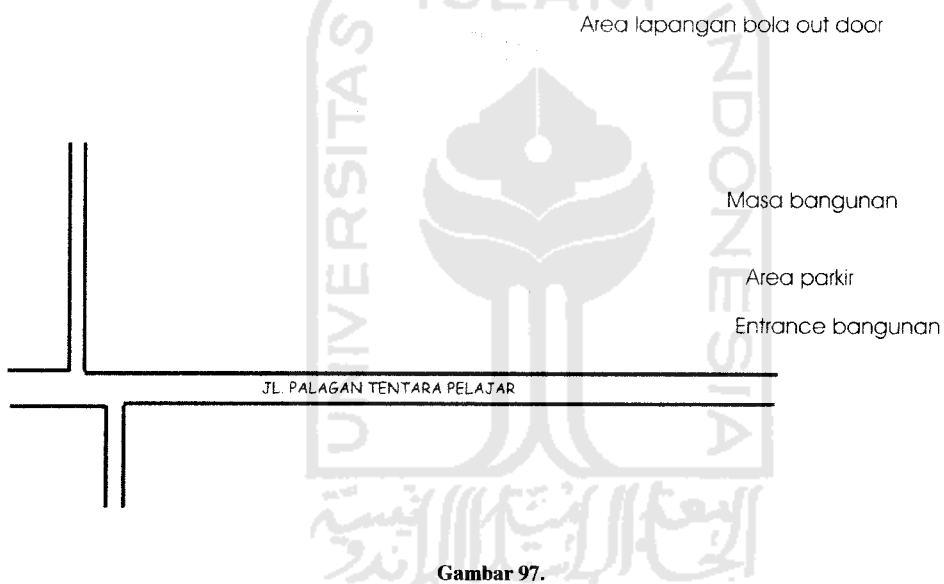
Setelah bentuk dasar didapat maka bentuk dasar tersebut di zoning kedalam site yang telah terpilih untuk menyesuaikan bentuk yang didapat ke dalam site.



PENZONINGAN



PENZONINGAN PADA SITE

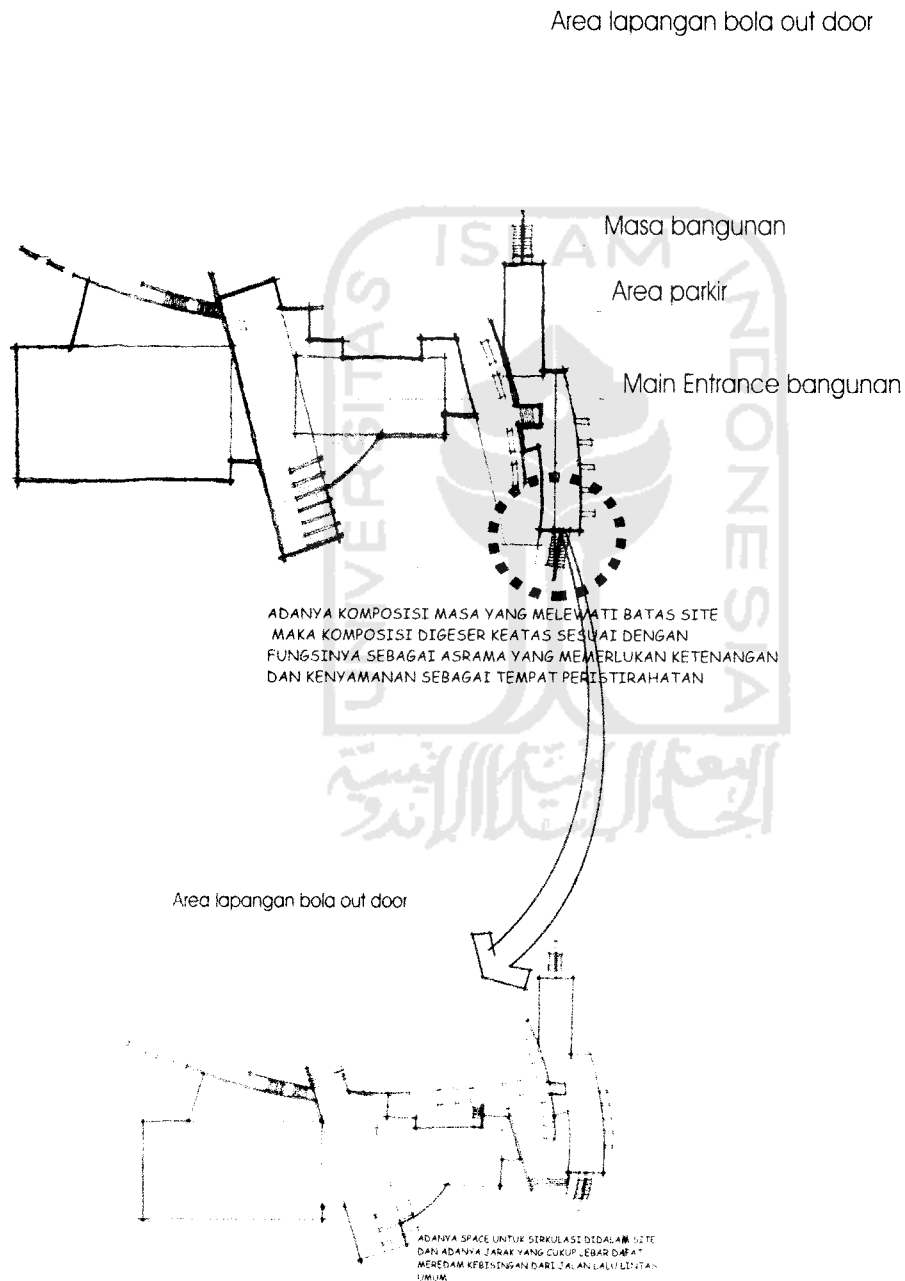


Gambar 97.
Penzoningan komposisi ke site
Sumber : gagasan penulis



3.1.4 Peletakan Komposisi ke Dalam Site

PELETAKAN KOMPOSISI BENTUK YANG DIDAPAT KEDALAM SITE



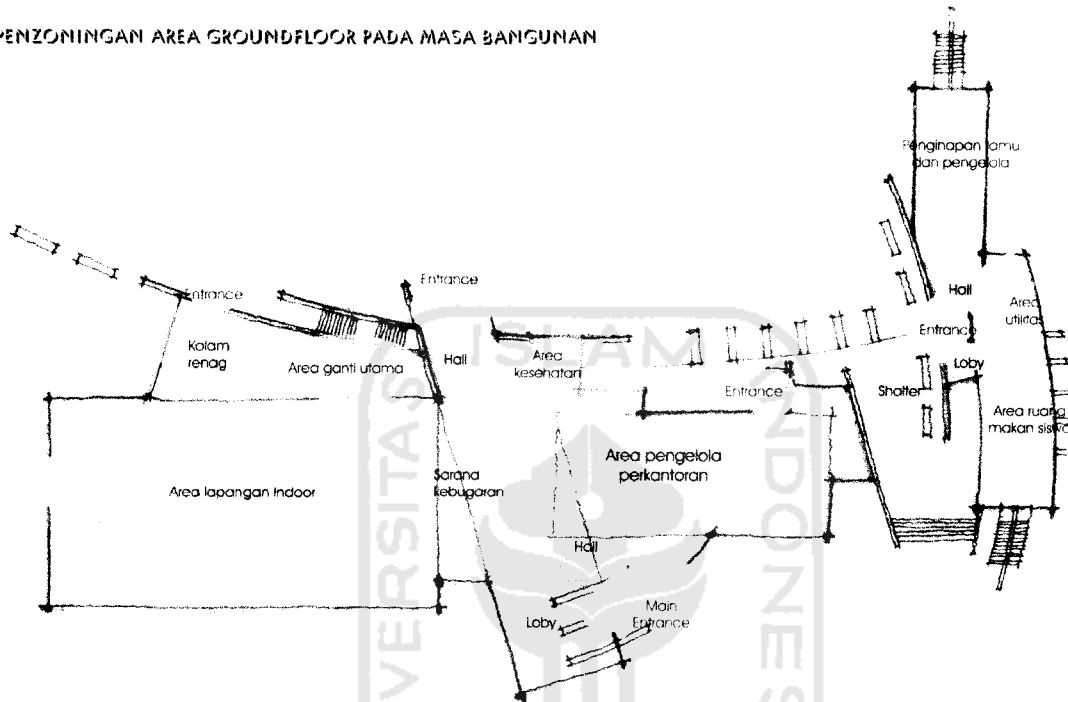
Gambar 98.
Peletakan komposisi kedalam site
Sumber : gagasan dan ide penulis



3.1.5 Penzoningan Ke Dalam Komposisi

Penzoningan kedalam komposisi diperlukan untuk peletakan fungsi dan kegiatan kedalam bangunan sesuai dengan hubungan ruang dan kedekatan fungsi kegiatan.

PENZONINGAN AREA GROUND FLOOR PADA MASA BANGUNAN



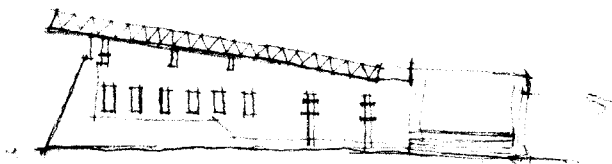
Gambar 99.
Penzoningan ke dalam komposisi bentuk
Sumber : gagasan dan ide penulis

3.2 Konsep Pencarian Fasade Bangunan

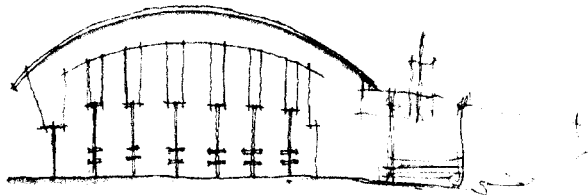
Untuk pencarian fasade bangunan, juga dengan cara mentransformasikan dari permainan sepakbola sehingga terjadinya sebuah gol kedaerah lawan.

3.2.1 Pencarian Fasade pada Area Pelatihan Sarana Indoor dan Area Perkantoran.

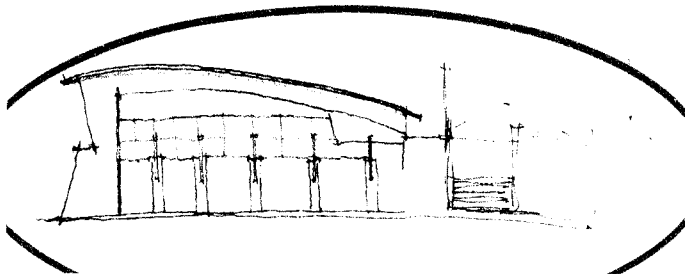
Alternatif Bentukan Fasade



Dengan bentukan atap yang miring lurus kurang dinamis dan terkesan kaku

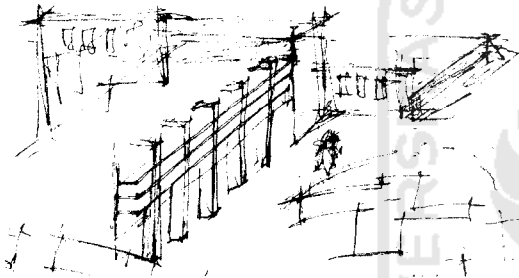


Dengan bentuk atap yang melengkung lebih dinamis dan berkesan tidak kaku sesuai dengan permainan sepakbola yang gerakannya sangat flexible



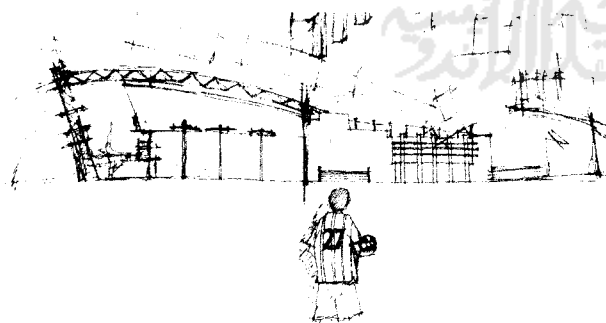
Bentukan alternatif yang dipilih lebih sesuai dengan konsep penyerangan

Gambar 100.
Alternatif bentuk fasade area pelatihan indoor
Sumber : Analisa

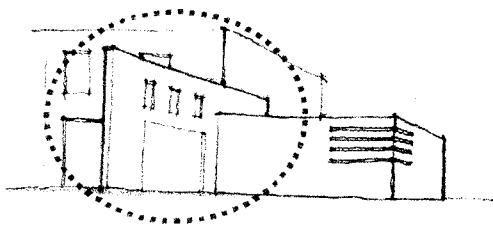


Pada area perkantoran kolom diekspos agar terlihat seperti adanya pergerakan, dengan adanya ruangan yang seperti melayang lebih memperjelas ekspos kolom pada bangunan

Gambar 101.
Bentukan fasade pada area perkantoran
Sumber : Analisa



Bentuk bangunan mengkerucut agar sesuai dengan tujuan dari permainan sepakbola yaitu menciptakan gol

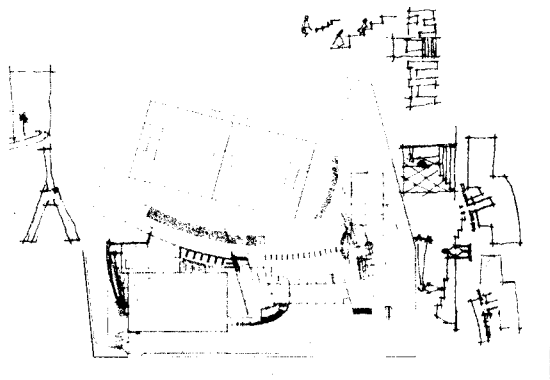


Adanya element di dnding yang tiba-tiba menjorok keluar karena dalam permainan sepakbola ada gerakan-gerakan yang muncul dengan tiba-tiba

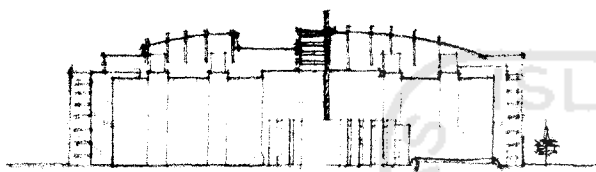
Gambar 102.
Bentukan fasade pada area pelatihan dan area perkantoran
Sumber : Analisa



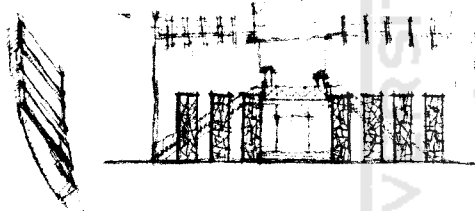
3.2.2 Pencarian Fasade pada Area Asrama



Adanya ide untuk membuat entrance pada bangunan yang menjorok kedalam akibat dari kebobolan karna terjadinya gol dari serangan lawan



Dengan bentukan yang masif kotak dan sedikit bukaan agar bangunan lebih bersifat seperti bertahan dan juga dengan lengkungan diatas untuk memberikan kesan sedikit dinamis

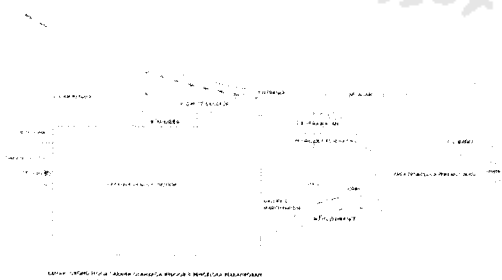


Dengan adanya kolom yang dijejerkan pada entrance bangunan seolah-olah adanya pertahanan yang dilakukan oleh pemain yang diserang daerahnya, dan pada bagian tengah kolom hilang menandakan sudah terjadinya sebuah gol

Gambar 103.
Pencarian fasade pada area asrama
Sumber : Analisa

3.3 Usulan Denah, Tampak dan Perspektif pada Tahap Skematik

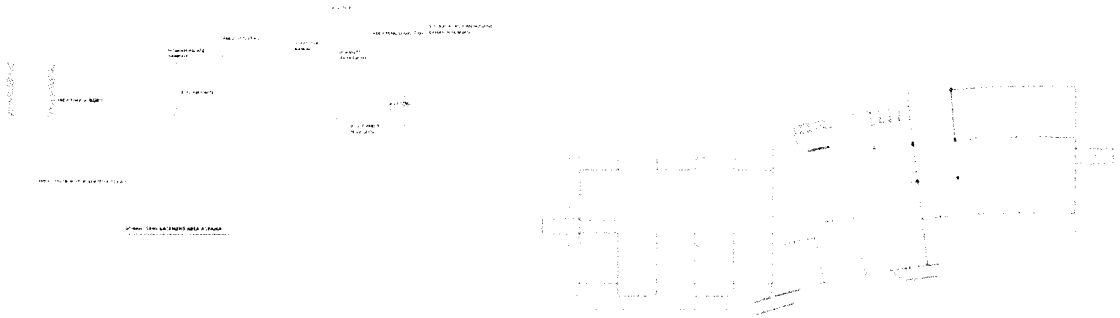
3.3.1 Kumpulan Usulan Denah Tahap Skematik



Denah It ground floor area pelatihan indoor dan area perkantoran

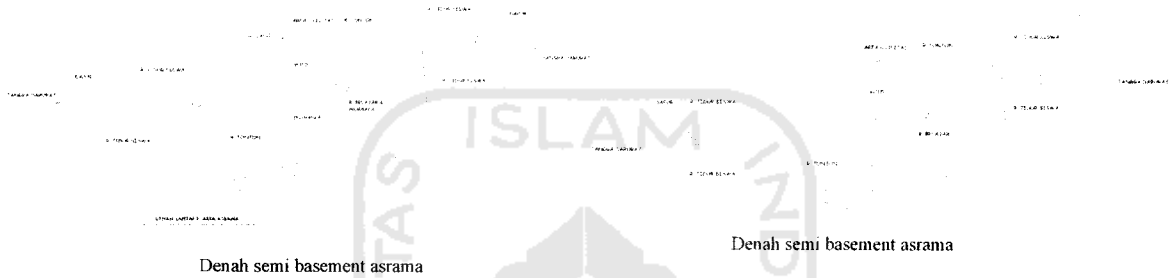


Denah It ground floor area pelatihan indoor dan area perkantoran



Denah semi basement asrama

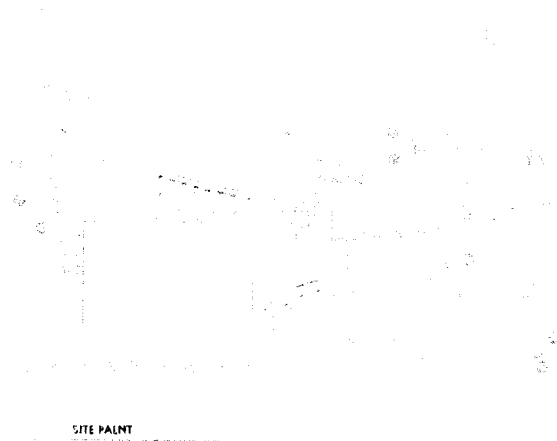
Denah semi basement asrama



Denah semi basement asrama

Denah semi basement asrama

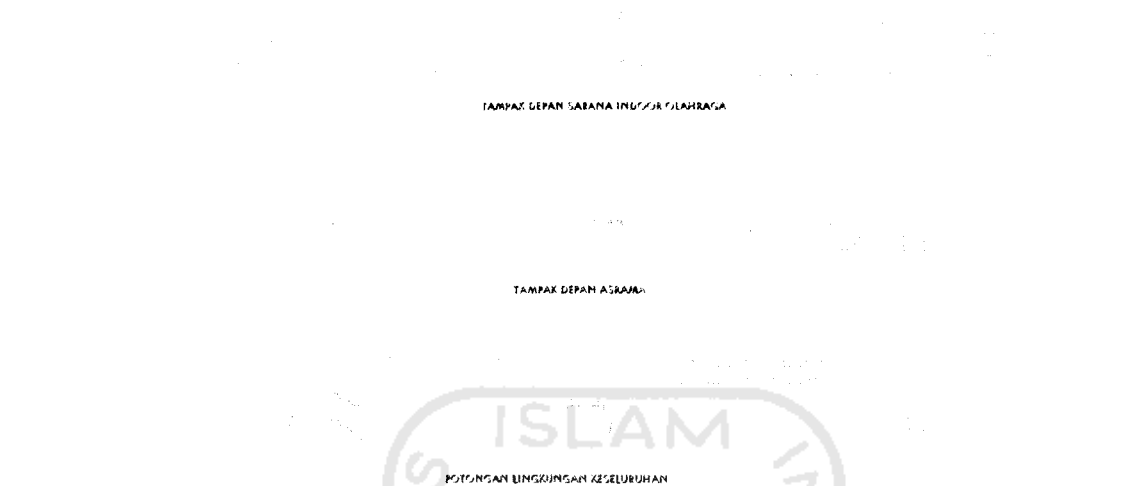
Gambar 104.
Kumpulan denah skematik
Sumber : Analisa



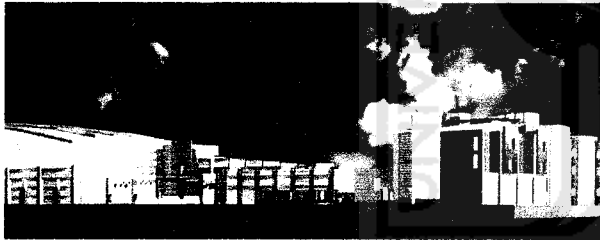
Gambar 105.
Usulan siteplan skematik
Sumber : Analisa



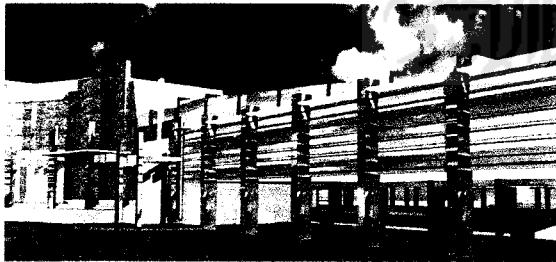
3.3.2 Kumpulan Usulan Tampak Tahap Skematik



Gambar 106.
Usulan tampak skematik
Sumber : Analisa



Bentuk bangunan yang mengkerucut menandakan adanya telah fokusnya mengadakan penyerangan kedaerah lawan



Kolom pada bangunan sengaja diekspos agar berkesan seperti adanya pergerakan, dan bangunan yang melayang menandakan arah dari pergerakan tersebut.



Koridor yang menghubungkan antara asrama dan gedung pelatihan indoor diberi pengarah dengan bentuk portal yang disusun secara repetisi merupakan adanya tahap-tahap penyerangan sehingga menghasilkan sebuah gol kedaerah lawan yang berada tepat di entrance bangunan asrama.



Adanya element dinding yang tiba tiba menjorok keluar menandakan adanya pergerakan dalam sepakbola yang keluar secara tiba-tiba dengan spontan



Level lapangan bola yang berada paling bawah agar anak-anak yang berlatih sepakbola selalu merasa terawasi oleh bangunan pengelola ysg dibuat lebih tinggi.

Gambar 107.
Perspektif eksterior bangunan
Sumber : Analisa

BAB IV

PENGEMBANGAN DESAIN

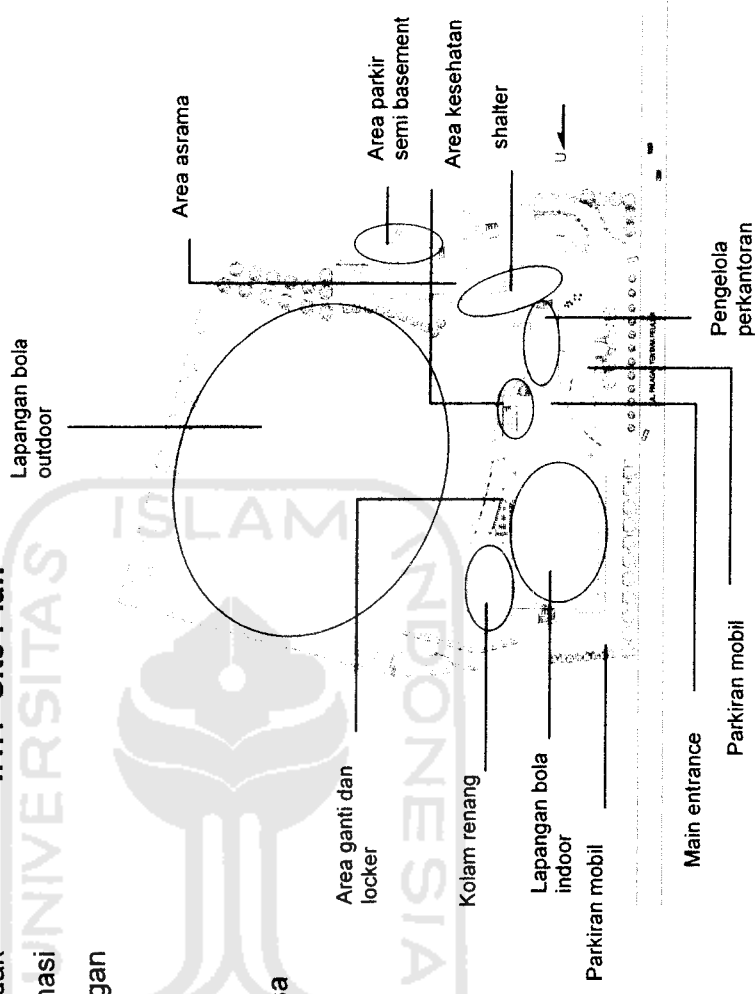
Dalam tahapan pengembangan desain atau masa studio terjadi beberapa perubahan dan pengembangan desain pada rancangan Sekolah Sepakbola di DIY, namun tidak mengubah konsep awal desain yaitu transformasi permainan olahraga sepakbola dalam rancangan bangunan

4.1 Penjelasan Gambar dan Perubahan

4.1.1 Site Plan

Perubahan dan pengembangan yang terjadi pada masa studio yaitu pada gambar :

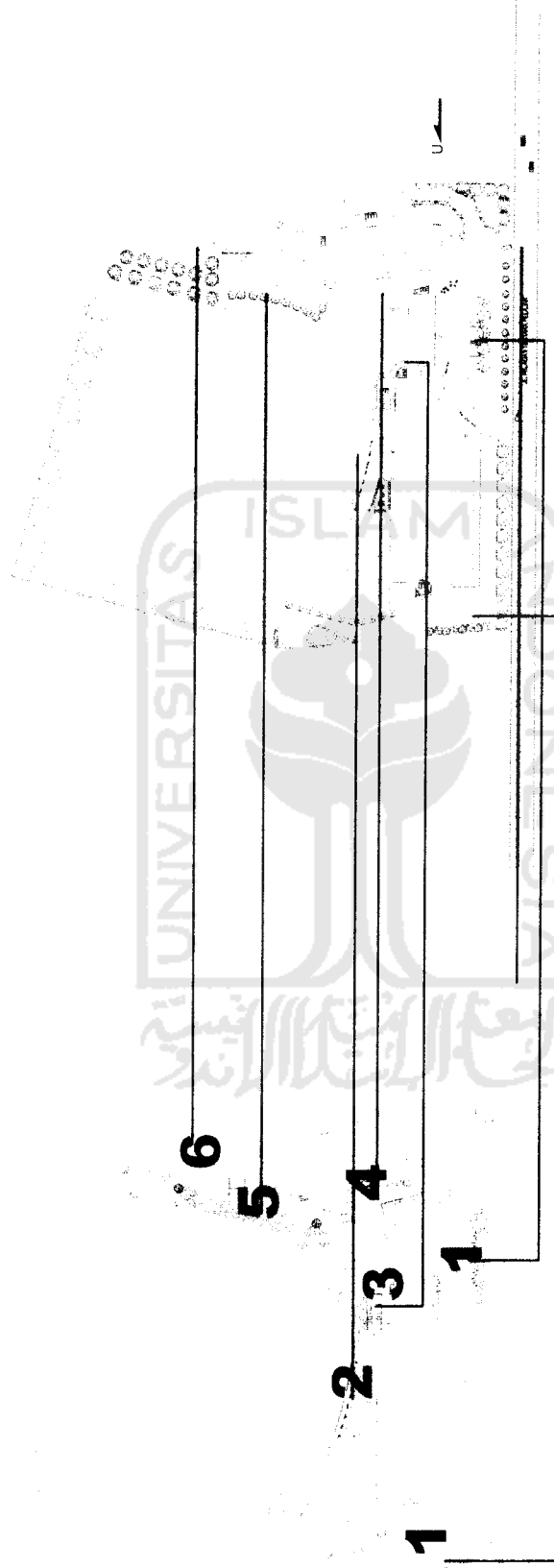
1. Site plan
2. Denah
3. Tampak dan potongan



4.1.1.1 Perubahan dan Pengembangan pada Site Plan

Site plan awal

Site plan fix

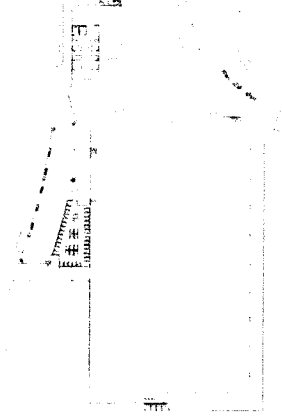


1. Area parkir out door

Pada tahap awal area ini belum ada perencanaan untuk lahan parkir mobil outdoor, karena melihat kebutuhan area parkir yang cukup memadai maka dibuat perencanaan lahan untuk parkir outdoor

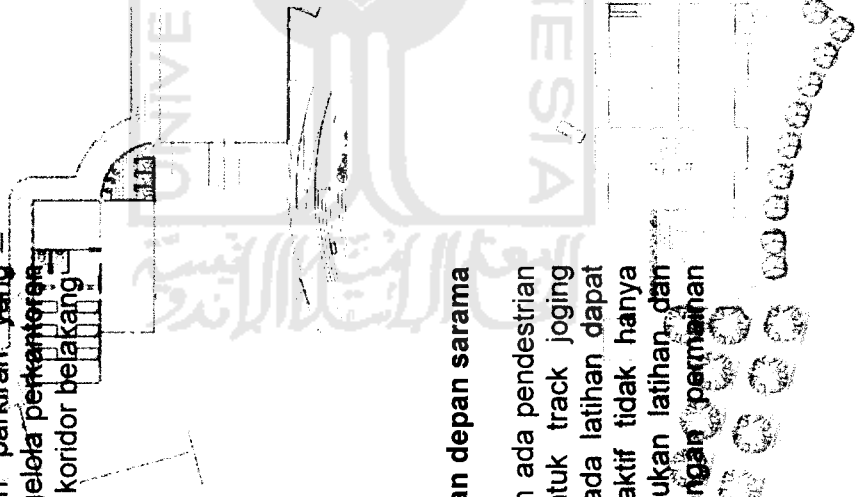
2. Adanya perkerasan yang menghubungkan koridor

Sebelumnya hanyalah jalan sirkulasi yang belum dipertegas dengan pola lengkung yang ditarik dari lengkung koridor, karena adanya perubahan ketinggian level tanah maka perkerasan dibuat sekaligus mempertegas lengkung dari koridor menghubungkan asrama dan tempat pelatihan



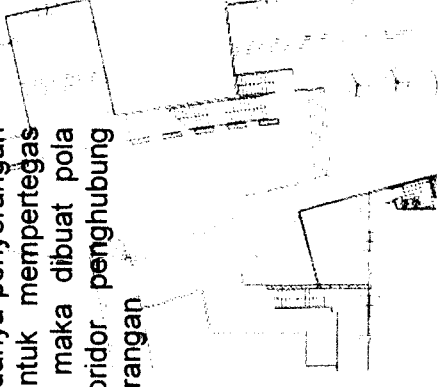
3. Selasar yang menghubungkan koridor belakang

Sebelumnya belum ada perencanaan selasar yang menghubungkan dengan koridor belakang, karena untuk mempermudah akses dari parkir yang berada dibawah area pengelola perkantoran maka dibuat akses menuju koridor belakang



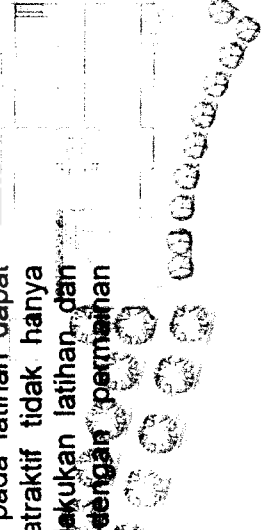
4. Adanya anak tangga menuju shalter didepan asrama

Gambar awal belum merencanakan anak tangga yang berpola lengkung, karena sesuai dengan konsep adanya penyerangan kearah lawan maka untuk mempertegas lingkupan penyerangan maka dibuat pola lengkung di ujung koridor penghubung sebagai lingkupan penyerangan



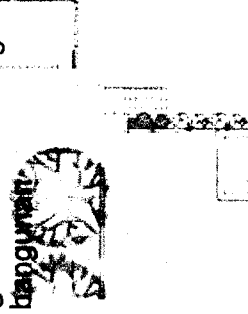
5. Pola pedestrian pada taman depan sarama

Untuk site plan awal belum ada pedestrian yang bisa digunakan untuk track jogging pada latihan fisik, agar pada latihan dapat memberikan suasana atraktif tidak hanya dilapangan mereka melakukan latihan, dan juga polanya sesuai dengan permainan sepakbola yang dinamis



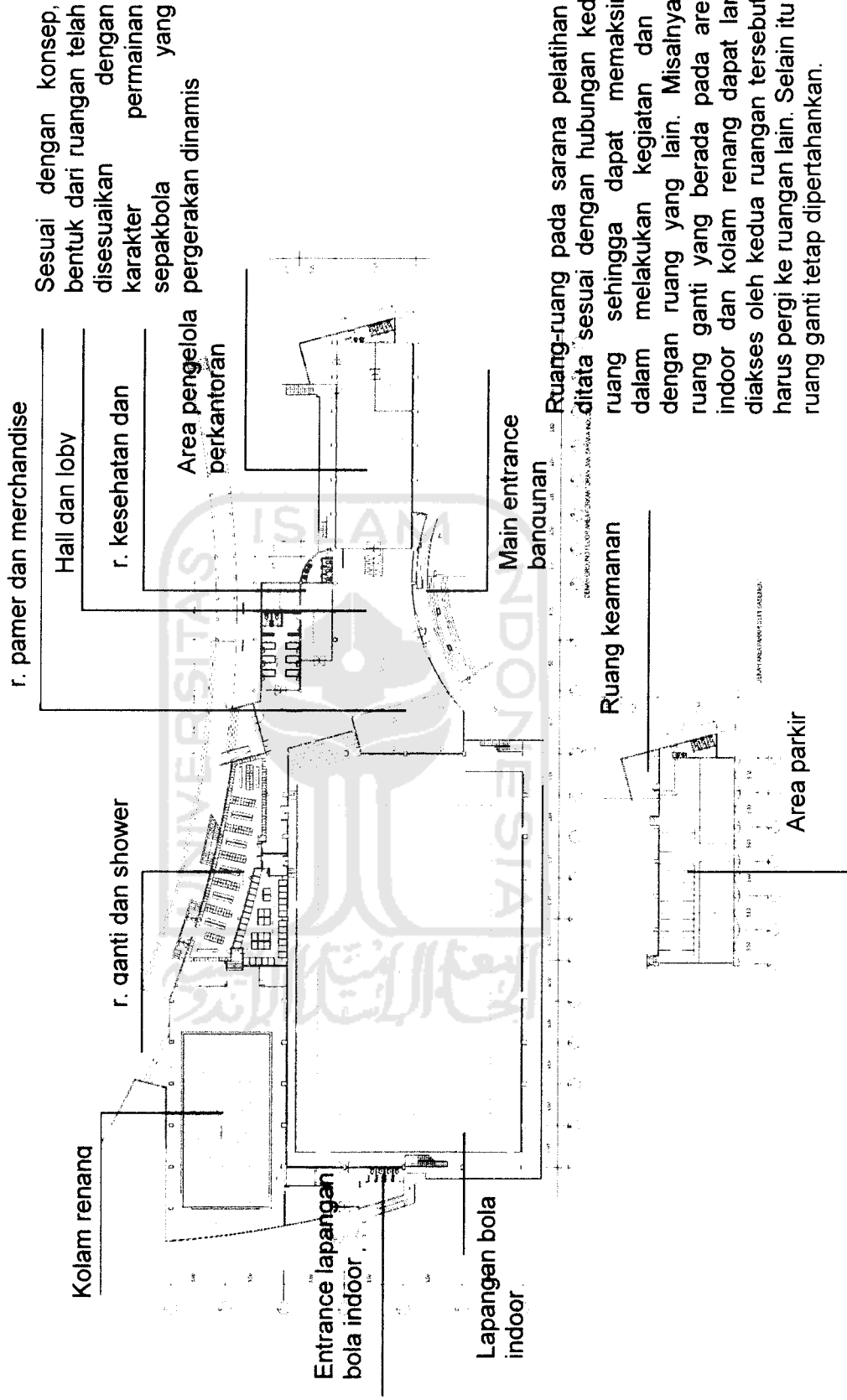
6. Adanya masa tambahan untuk ruang genset

Agar safeti pada bangunan lebih terjaga maka ruang genset dan tangki solar untuk bahan bakar mesin genset maka ruangan tersebut dibuat diluar bangunan



4.1.1.2 Denah

4.1.1.2.1 Denah Area Sarana Sepakbola Indoor dan Pengelola Perkantoran



3. Perluasan pada lapangan bola indoor

Pada area hall ada penambahan ruang yang berfungsi untuk ruang pameran dan penjualan merchandise dari sekolah sepakbola ini agar menarik pengunjung yang ingin berkunjung kesekolah sepakbola ini

4. Penambahan tangga menuju track jogging pada selasar atas

Karna adanya pelebaran pada area lapangan bola indoor maka secara tidak langsung akan menambah perluasan juga pada area kolam renang karna dinding yang mengikuti jalur dari dinding entrance lapangan bola indoor

5. Penambahan pintu masuk ke ruang ganti

Adanya penambahan dinding pembatas dari lapangan bola indoor menuju keruang ganti dengan pertimbangan agar privacy dari ruang ganti tetap terjaga

6. Penambahan dinding pembatas menuju ke ruang ganti

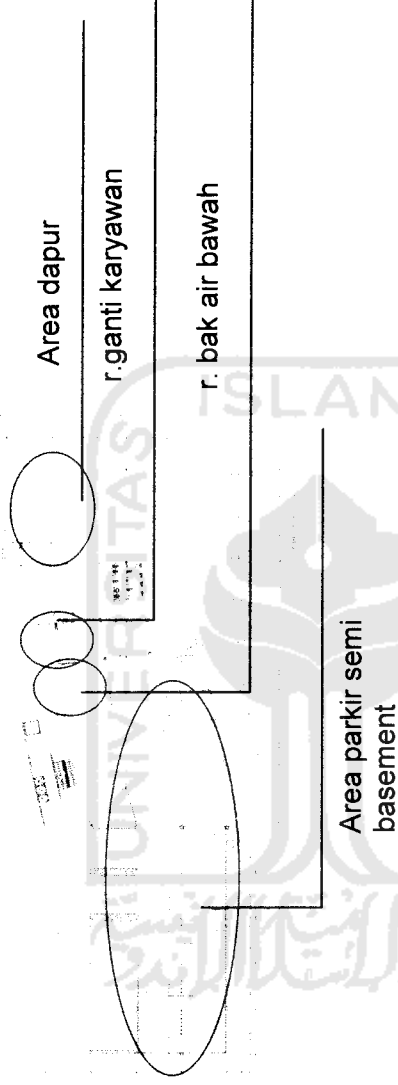
Agar pemakaian lapangan bola indoor dapat dimaksimalkan maka adanya penambahan panjang dari ruangan ini sebanyak 6m, dengan pertimbangan sirkulasi pada area ini lebih nyaman dan tidak terlalu mepet dengan batas lapangan

Denah Lt 2 awal

Denah Lt 2 fix

Dengan penambahan wc pada lantai 2 dengan pertimbangan adanya ruangan kelas dan ruang audio visual demi kenyamanan perlu adanya penambahan wc

4.1.2.3 Denah Area Semi Basement Asrama



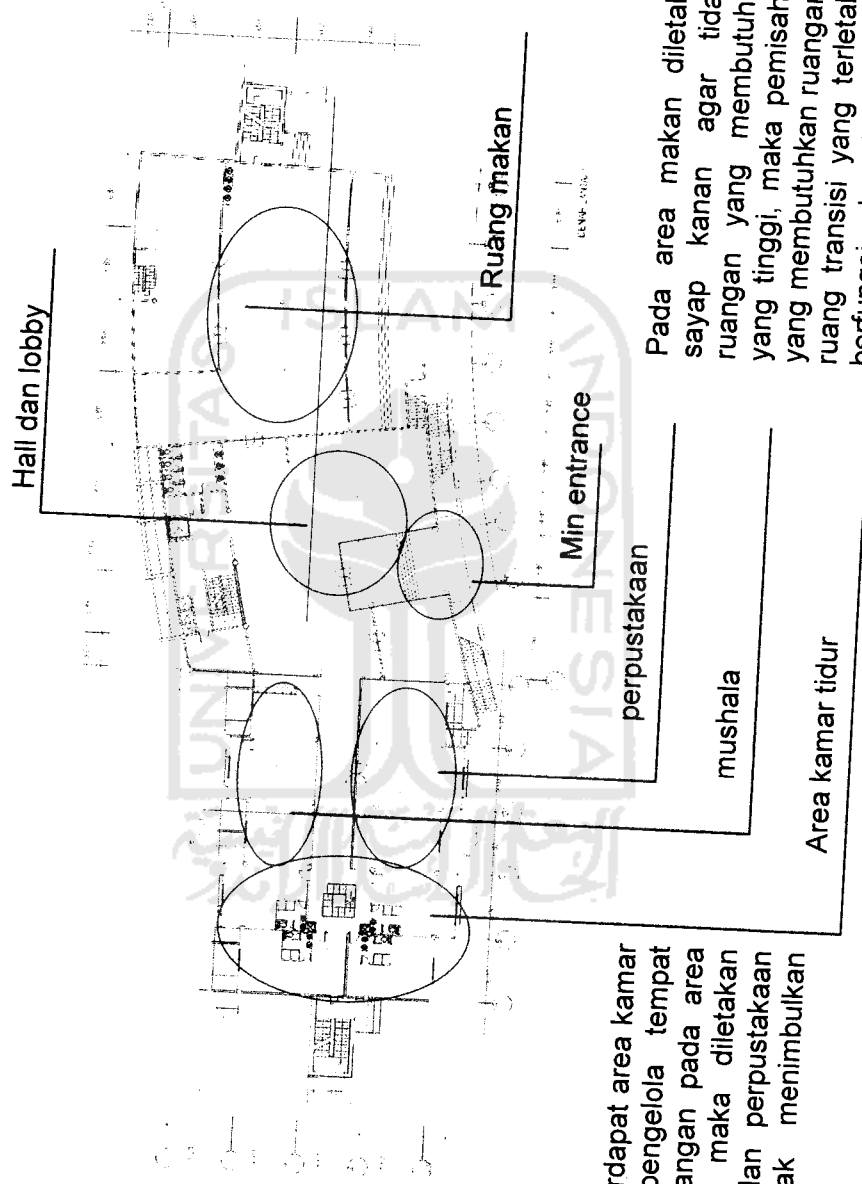
Denah semi basement awal

Denah semi basement fix

Karna area parkir tidak mencukupi pada area basement maka adanya penambahan pada sisi tengah untuk mencukupi kebutuhan dari ruang parkir



4.1.2.4 Denah Lantai 1 Asrama

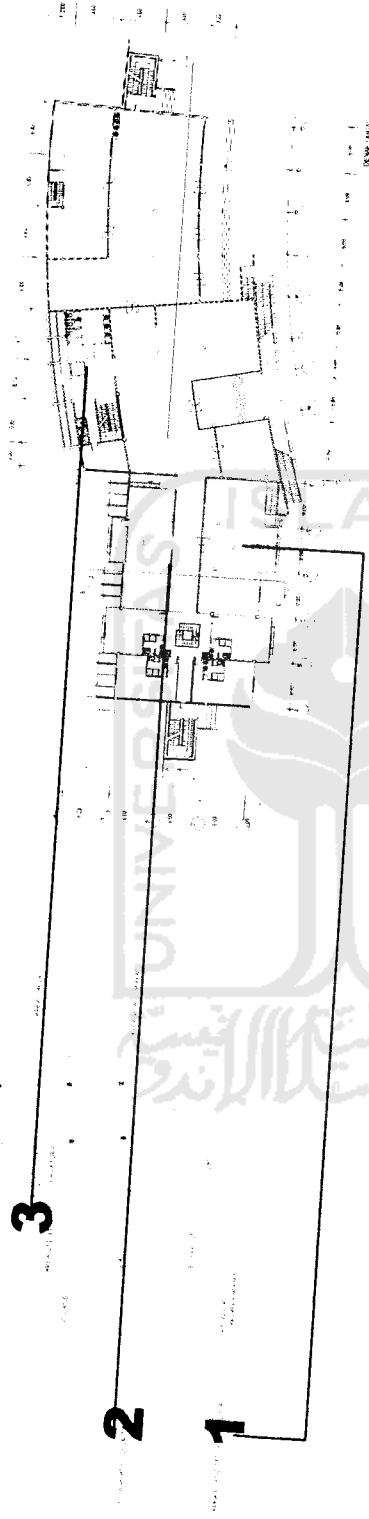


Pada lantai groundfloor terdapat area kamar yang digunakan oleh pengelola tempat pelatihan ini, agar ketenangan pada area kamar ini tetap terjaga maka diletakan setelah ruang mushala dan perpustakaan yang pemakaiannya tidak menimbulkan kebisingan yang tinggi

Pada area makan diletakan pada posisi sayap kanan agar tidak mengganggu ruangan yang membutuhkan ketenangan yang tinggi, maka pemisah antara ruangan yang membutuhkan ruangan yang tinggi ada ruang transisi yang terletak ditengah yang berfungsi sebagai hall dan lobby

Denah It ground floor awal

Denah It ground floor fix

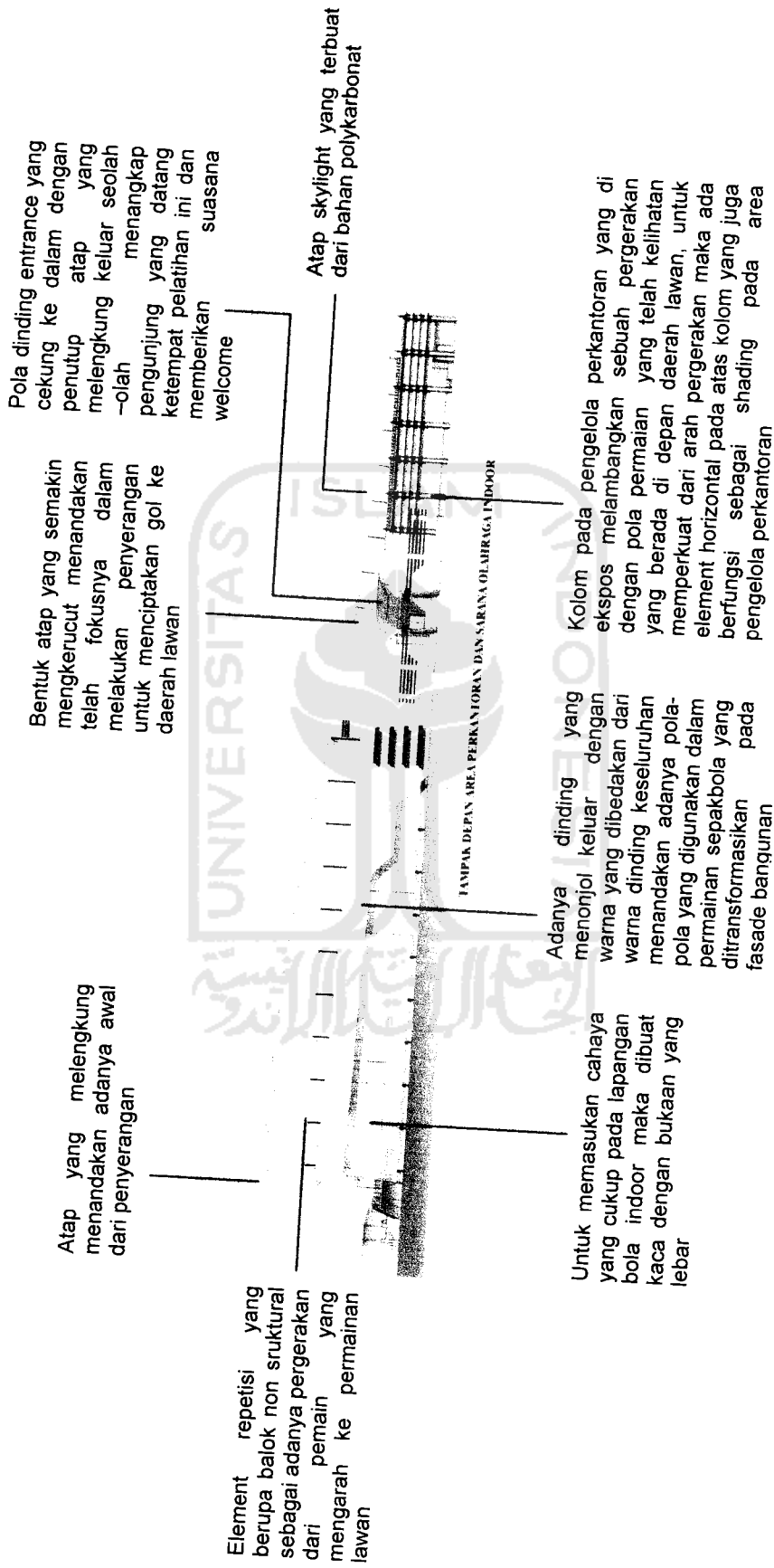


1. **Penambahan ruangan perpustakaan**
 Karena perencanaan awal belum adanya ruangan untuk refreasing bagi anak yang tinggal di asrama pelatihan ini maka perlu adanya penambahan ruangan yang berfungsi sebagai perpustakaan.
3. **Lift barang**
 Untuk memudahkan akses pemindahan barang yang besar, maka diperlukan sebuah lift barang pada bangunan ini dan juga karena bangunan ini memiliki 4 lantai maka sudah wajib memakai lift didalam bangunan

2. **Penambahan mushala pada ruangan asrama**
 Dalam perencanaan awal peletakan mushola direncanakan pada area diluar bangunan asrama, karena pertimbangan efisisensi dalam kegiatan dan akses yang cepat maka mushola diletakan didalam area asrama.

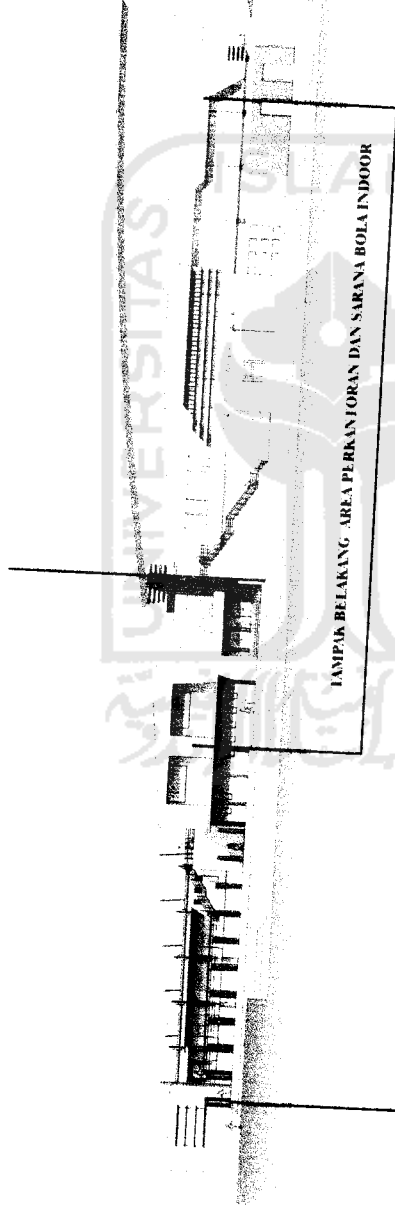
4.1.3 Tampak

4.1.3.1 Tampak Depan dan Belakang Area Pelatihan Sepakbola Indoor dan Pengelola Perkantoran





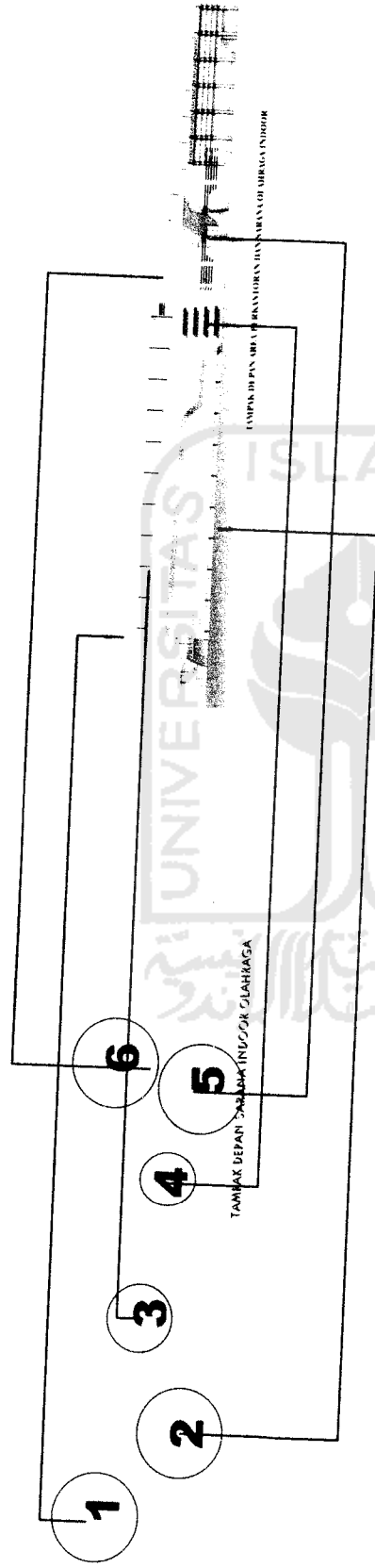
Adanya element dinding yang tiba-tiba menjorok keluar transformasi dari adanya gerakan sepakbola yang keluar dengan secara spontan



Repetisi yang berada pada koridor penghubung dibelakang bangunan transformasi dari proses penyerangan sehingga dapat menghasilkan gol ke daerah lawan

Adanya dinding yang menonjol keluar dengan warna yang dibedakan dari warna dinding keseluruhan menandakan adanya pola-pola yang digunakan dalam permainan sepakbola yang ditransformasikan pada fasade bangunan

4.1.3.2. Perubahan Tampak Depan Area Pelatihan Sepakbola Indoor dan Pengelola Perkantoran



2. Bentuk atap lengkung

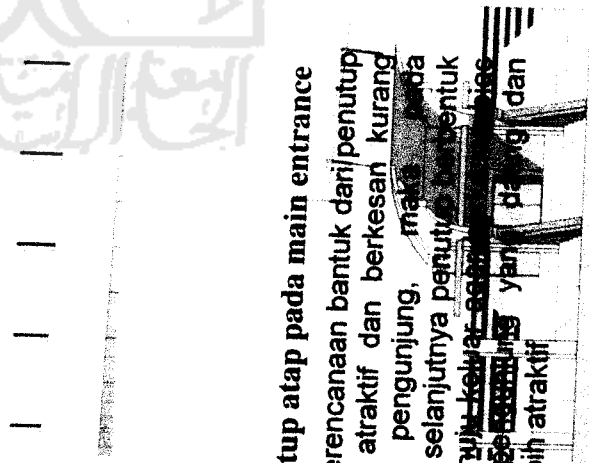
Pada awal perencanaan bentuk dari atap lengkung terlalu meruncing sehingga kurang bagus pada penampilan bangunan

1. Penutup dinding dengan bukaan kaca yang lebar

Pada tampak awal penutup terbuat dari dinding beton dan terlihat sangat massif, agar terlihat dinamis maka penutup dibuat dari kaca agar terlihat sedikit atraktif dan dinamis dan sesuai dengan konsep dalam permainan sepakbola yang dinamis dan penuh dengan gerakan-gerakan yang atraktif

6. Adanya element tambahan berupa balok berbentuk L

Untuk tampak awal belum ada penambahan element balok yang berbentuk L, karena tidak adanya element yang dapat ditransformasikan pada pergerakan dalam permainan sepakbola maka pada dinding atas ini diberi repetisi balok yang berbentuk L non structural sebagai simbol adanya pergerakan dalam permainan sepakbola



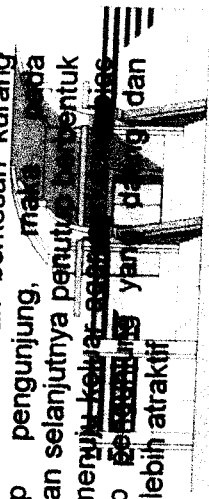
5. shading yang menempel pada dinding

Pada tampak awal belum ada element shading yang menempel pada dinding yang terbuat dari beton, karena pergerakan dalam permainan sepakbola mempunyai arah maka shading yang berbentuk horizontal ini transformasi dari arah pergerakan menuju ke daerah lawan



4. bentuk penutup atap pada main entrance

Pada awal perencanaan bentuk dari penutup atap kurang atraktif dan terkesan kurang menampakkan pengujung, maka pada perencanaan selanjutnya penutup atap bentuk lengkung merujuk ke arah bentuk busse menampakkan pengujung yang lebih dan bentuknya lebih atraktif

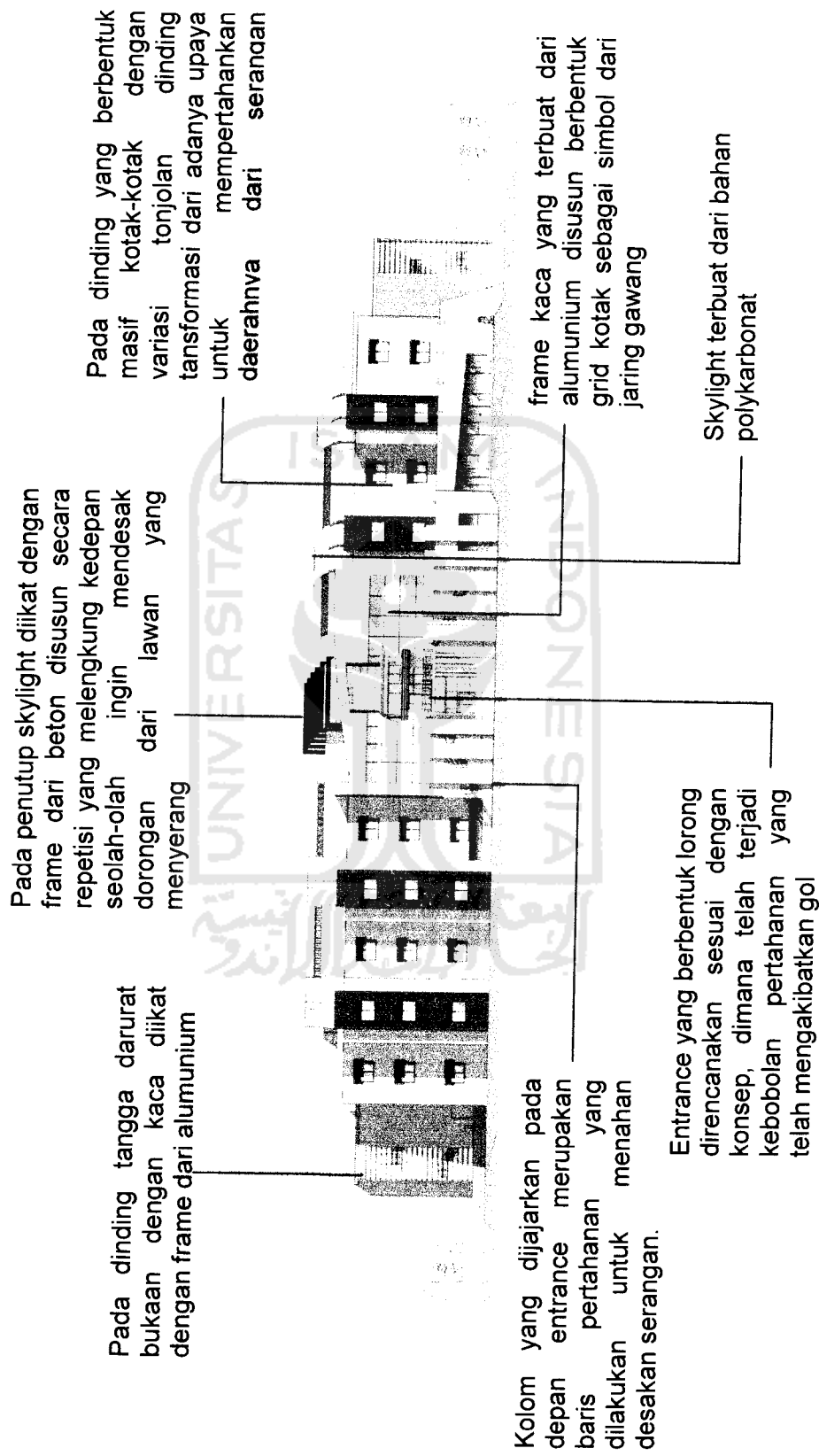


3. bentuk penutup atap pada ruang audio visual

Tampak awal bentuk atap kurang menyambung dari lengkungan dari atap pelatihan bola indoor, dan untuk menambah kesan keruan maka atap dibuat miring untuk meneruskah atap lengkung yang ada disebelahnya

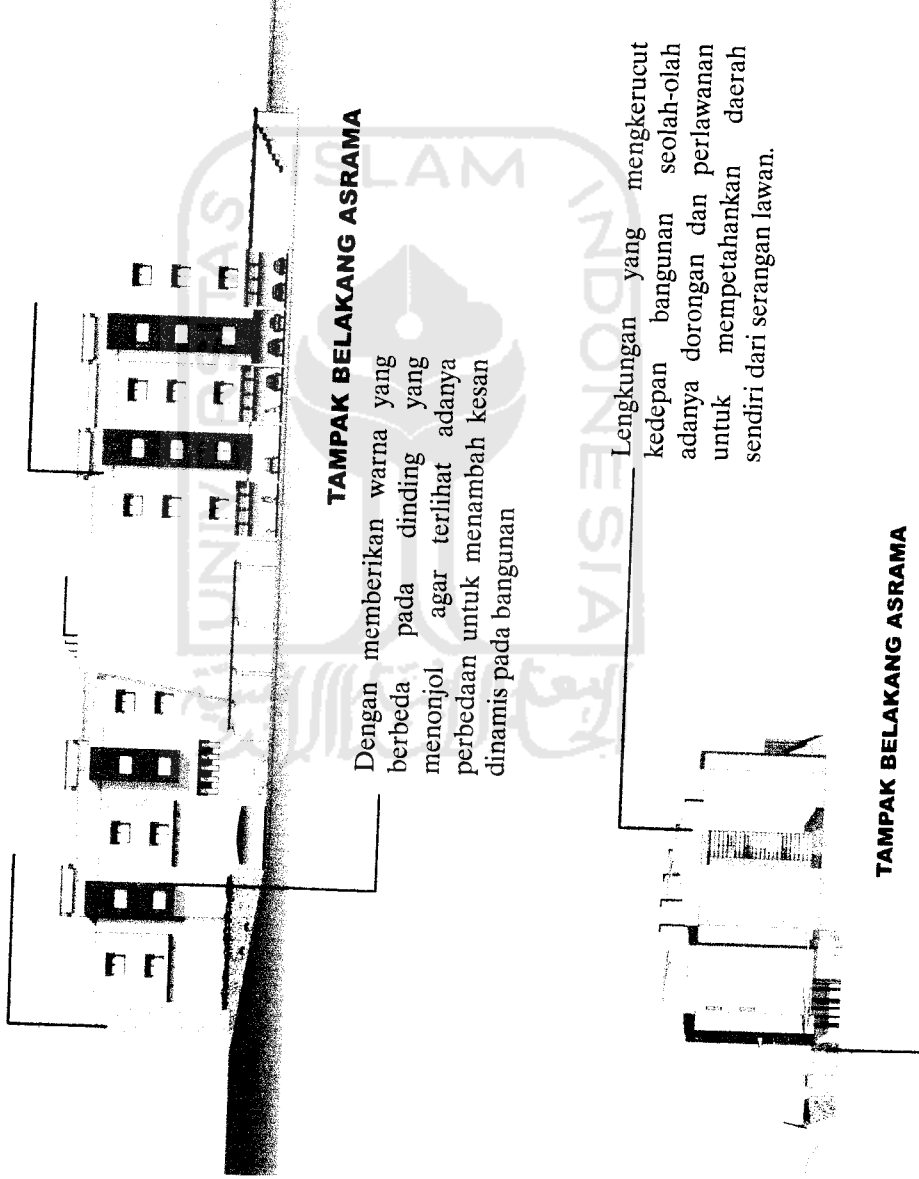


4.1.3.3 Tampak Area Asrama



Untuk menambah kesan dinamis dibuat dinding lengkung yang diteruskan keatas atap

Area tempat mencuci pakaian yang berada pada lt top floor



TAMPAK BELAKANG ASRAMA

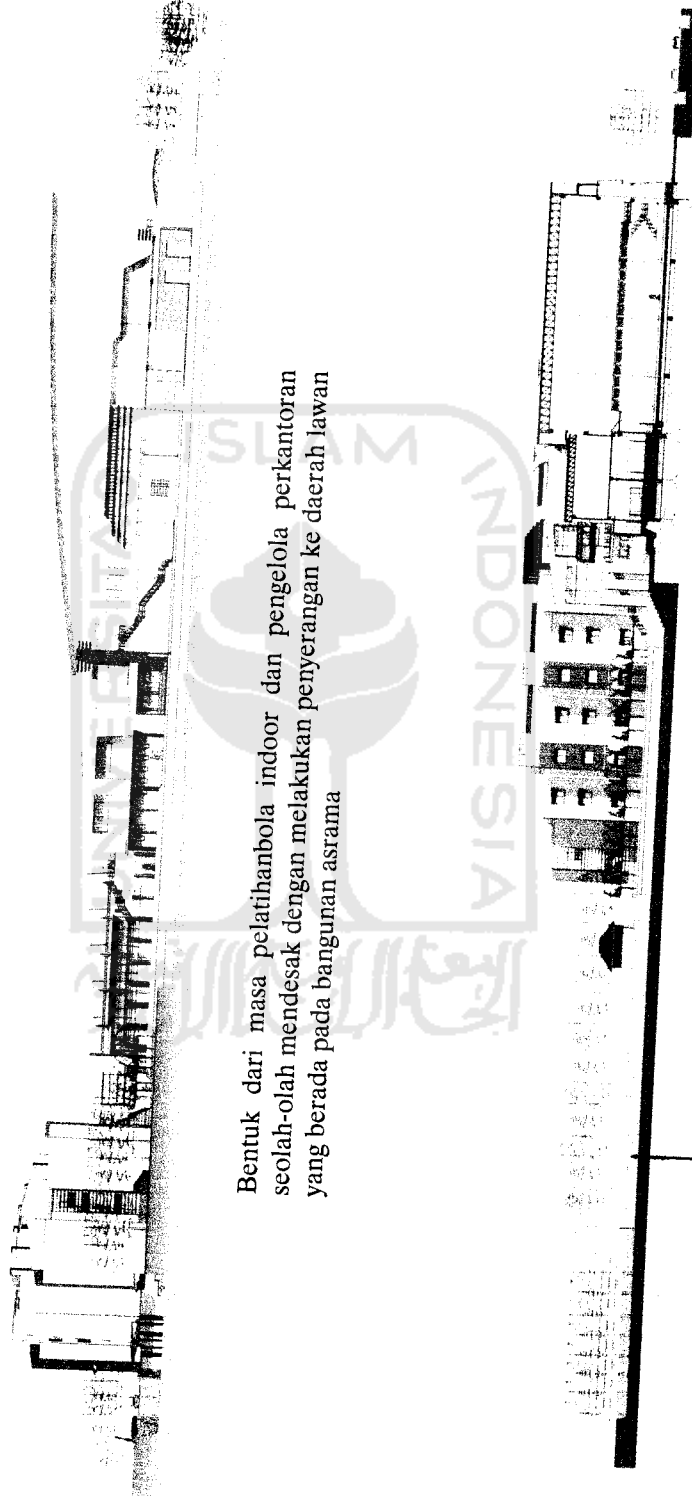
Dengan memberikan warna yang berbeda pada dinding yang menonjol agar terlihat adanya perbedaan untuk menambah kesan dinamis pada bangunan

Lengkungan yang mengkerucut kedepan bangunan seolah-olah adanya dorongan dan perlawanan untuk mempertahankan daerah sendiri dari serangan lawan.

TAMPAK BELAKANG ASRAMA

Area parkir sem basement yang khusus digunakan untuk penghuni asrama

4.1.3.4 Tampak Lingkungan dan Potongan Lingkungan Keseluruhan



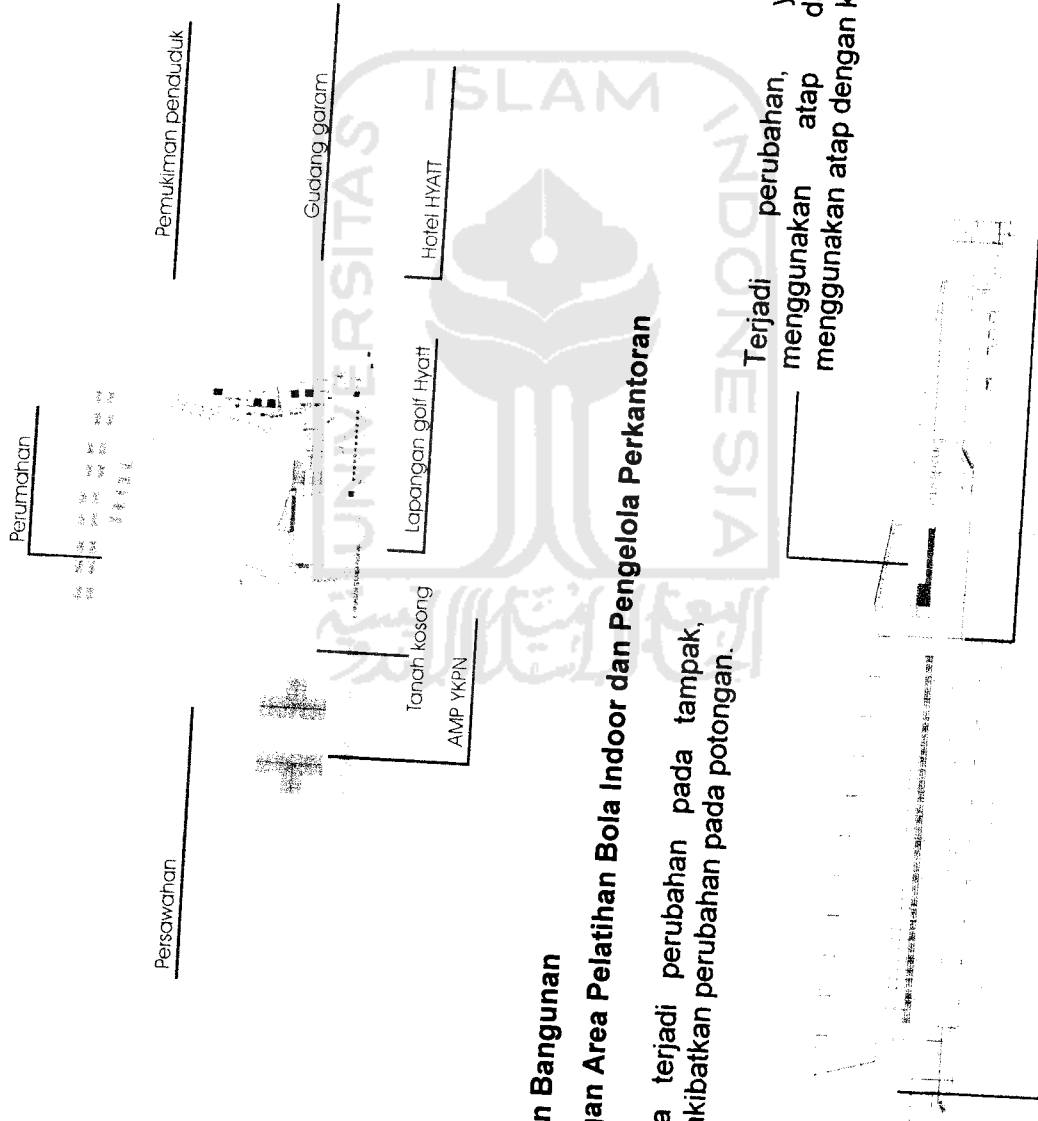
Bentuk dari masa pelatihan indoor dan pengelola perkantoran sekolah-olah mendesak dengan melakukan penyerangan ke daerah lawan yang berada pada bangunan asrama

Lapangan bola out door berada pada level yang paling bawah agar anak-anak yang berlatih merasa selalu terawasi oleh pengelola pelatihan

4.1.3.5 Situasi

SEKOLAH SEPAKBOLA DI DIY

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



4.1.4 Potongan Bangunan

4.1.4.1 Potongan Area Pelatihan Bola Indoor dan Pengelola Perkantoran

Karena terjadi perubahan pada tampak, mengakibatkan perubahan pada potongan.

Terjadi perubahan, yang semula menggunakan atap dak kemudian menggunakan atap dengan konstruksi baja

Pada awalnya direncanakan dengan menggunakan atap galvalum, namun kemudian diganti dengan atap dak

Delatasi bangunan

Area mencuci pakaian

Pada perencanaan sebelumnya grid struktur 6 x 8, untuk mempermudah dalam pengaturan ruangan maka grid diganti dengan bentang 6 x 6

Parkiran semi basement

Dinding beton untuk menahan gaya tanah pada area basement

POTONGAN B-B ASRAMA

4.1.5 Rencana Pola Lantai

4.1.5.1 Rencana Pola Lantai Area Pelatihan Sepakbola Indoor dan Area Pengelola Perkantoran

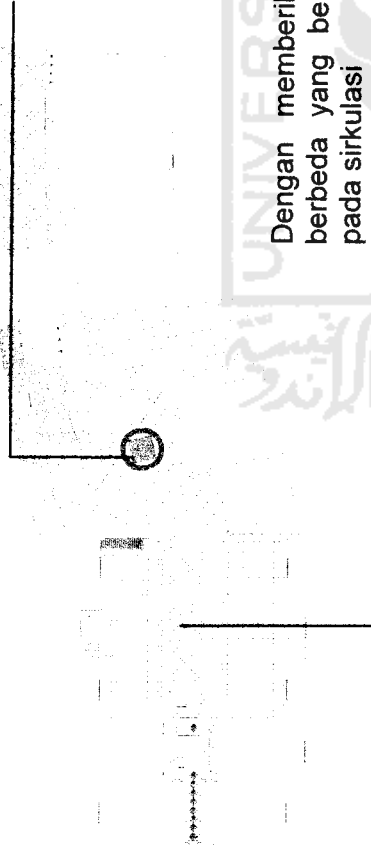
Pertemuan antara bentuk lengkung dengan grid kotak yang di rotasikan akan menambah kesan dinamis

Bentuk lengkung sebagai lingkupan penyerangan

Merupakan arah dari penyerangan

4.1.5.2 Rencana Pola Lantai Area Pelatihan Sepakbola Indoor dan Area Pengelola Perkantoran

Bentuk dari pola lantai pada hall asrama lebih menggambarkan adanya suatu kebersamaan yang erat dengan bentuk lingkaran yang diapit dengan bentuk kotak di kedua sisi



Dengan memberikan pola keramik yang berbeda yang berguna sebagai pengarah pada sirkulasi

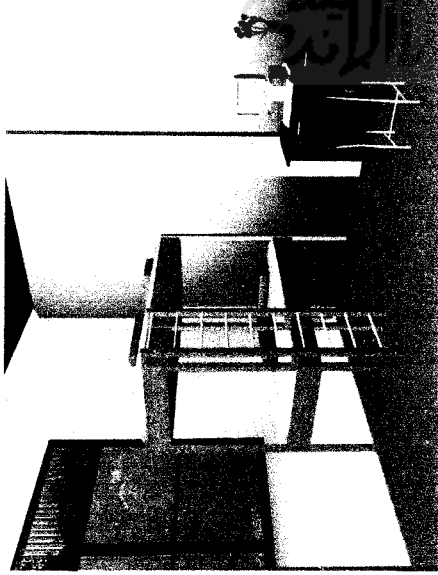
Adanya warna keramik yang berbeda untuk memberikan kesan yang berbeda pada setiap ruangan

4.1.5.3 Rencana Pola Lantai Area Pelatihan Sepakbola Indoor dan Area Pengelola Perkantoran

Bentuk perkerasan pada koridor penghubung antara asrama dan area pelatihan indoor berbentuk arah panah dimana sesuai dengan arah pola penyerangan yang menuju keasrama, dimana bahan material yang digunakan perpaduan antara batu belah untuk memberikan kesan alami



4.2 Interior Bangunan

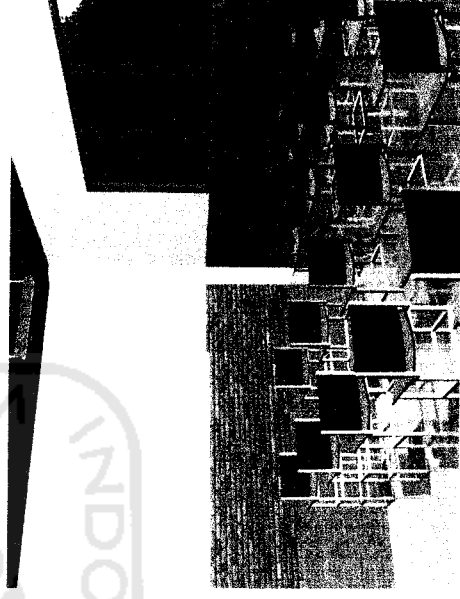


Interior kamar asrama

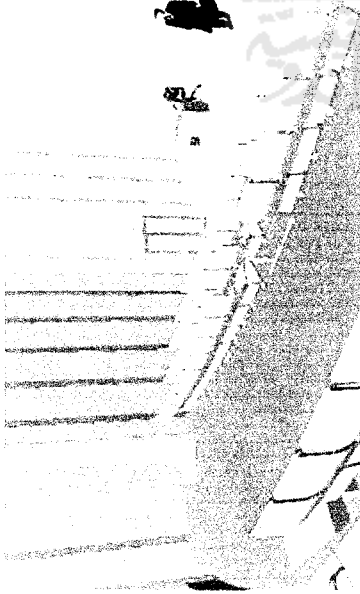
Warna dinding pada kamar asrama menggunakan warna yang lembut untuk memberikan kesan yang tenang, agar anak yang beristirahat di kamar dapat betul-betul nyaman

Warna ruang kelas juga bernuansa lembut untuk memberikan ketenangan pada anak yang sedang melakukan proses belajar mengajar ditambah dengan nuansa batu bata yang diekspos pada dinding untuk memasukan unsur alam ke dalam kelas

Pada ruang kelas terdapat bukaan yang langsung menghadap kelapangan bola out door

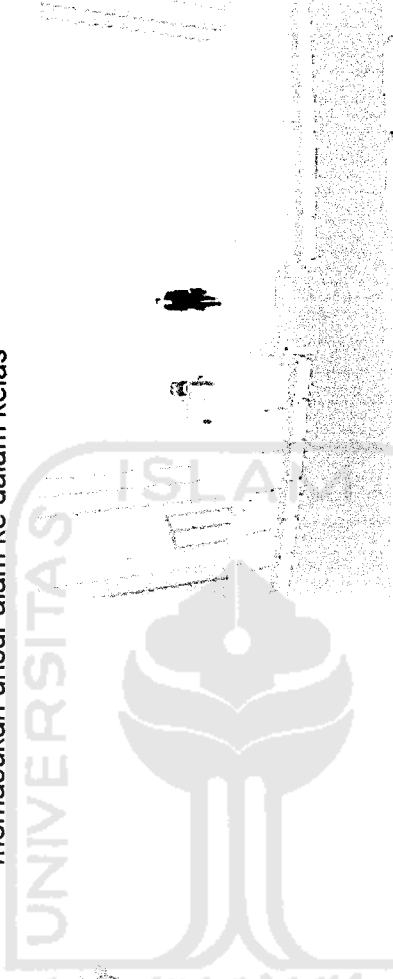


Interior ruang kelas



Interior ruang audio visual

Warna ruang kelas juga bernuansa lembut untuk memberikan ketenangan pada anak yang sedang melakukan proses belajar mengajar ditambah dengan nuansa batu bata yang diekspos pada dinding untuk memasukan unsur alam ke dalam kelas



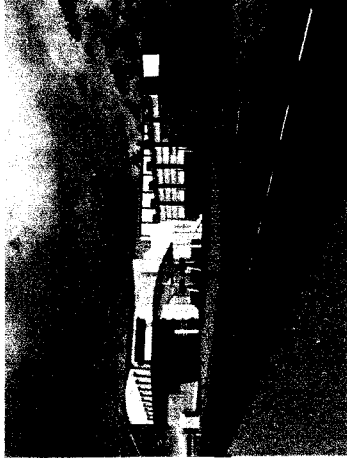
Interior ruang audio visual

Untuk memberikan kesan yang semangat pada lapangan bola indoor warna yang digunakan sedikit kontras



Interior ruang lapangan bola indoor

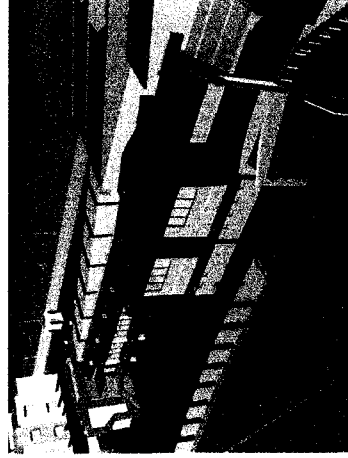
4.3 Eksterior Bangunan



Bentuk bangunan yang mengkerucut kearah asrama yang sesuai dengan konsep telah fokusnya dalam penyerangan dalam permainan sepakbola.



Dengan adanya pola repetisi yang berwarna merah pada dinding atas lapangan bola indoor menandakan adanya pergerakan



Pada dinding kelas dibuat menjadi dua bagian, dimana dinding yang terluar berfungsi sebagai shading pada bukaan jendela



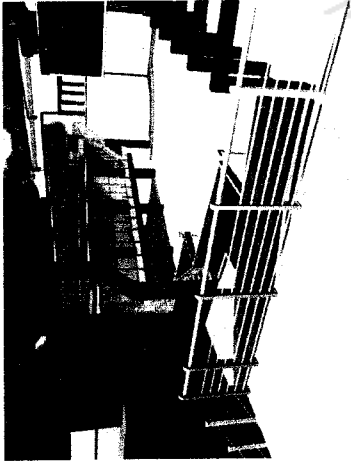
Pada entrance asrama dibuat menjorok kedalam, menandakan telah terjadinya sebuah gol dalam permainan sepakbola



Penutup atap pada entrance asrama dibuat melengkung keluar agar bisa menangkap pergerakan dari depan



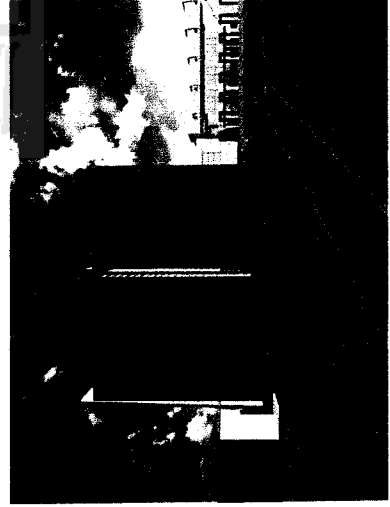
Tangga yang menuju ke lapangan sepakbola outdoor selain berfungsi sebagai tangga juga dapat digunakan sebagai atribun untuk menonton pertandingan.



Tangga yang menuju ke lapangan sepakbola outdoor selain berfungsi sebagai tangga juga dapat digunakan sebagai atribun untuk menonton pertandingan.



Adanya element dinding yang menjorok keluar pada dinding bangunan sesuai dengan konsep dalam permainan sepakbola dimana ada sebuah gerakan-gerakan yang spontan keluar secara tiba-tiba



Selasar yang terdapat didepan asrama dapat digunakan untuk track jogging, agar suasana dalam pelatihan sedikit atraktif