

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir Proyek Akhir Sarjana:

Nama Mahasiswa : Angger Pradipto Hanindiyo Kertiyoso

Nomor Mahasiswa : 14 512 098

Judul Proyek Akhir Sarjana : Rancang Ulang Kawasan Kridosono Yogyakarta
Sebagai Ruang Publik Olah Raga Dan Aktivitas
Rekreatif

Kualitas Buku Laporan Akhir PAS: Kurang, Sedang, Baik, Baik Sekali *

Sehingga Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan * untuk menjadi acuan produk Proyek Akhir Sarjana.

***) Mohon dilingkari**

Yogyakarta, 6 September 2020

Dosen Pembimbing



A. Robbi Maghzaya, S.T., M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 6 September 2020

Penulis



Angger Pradipto Hanindiyo Kertiyoso



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang Berjudul:

Bachelor Final Project entitled

**Perancangan Ulang Kawasan Kridosono Yogyakarta sebagai Ruang Publik
Olah Raga dan Aktifitas Rekreatif**

**Redesign of the Yogyakarta Kridosono Area as a Public Space for Sports and
Recreative Activities**

Nama Lengkap Mahasiswa _____ : **Angger Pradipto Hanindyo Kertiyoso**

Student's Full Name

NIM _____ : **14512098**

Student's Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada _____ : **Yogyakarta, 5 September 2020**

Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, September 5th 2020

Pembimbing

Supervisor

Abdul Robbi Maghzaya, S.T., M.Sc.

Penguji

Jury

Dr.-Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, M.A., IAI.

Diketahui oleh _____ :

Acknowledged by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur:

Head of Architecture Undergraduate Program




Dr. Yulianto P. Prihatmaji, IPM., IAI

PERANCANGAN ULANG KAWASAN KRIDOSONO YOGYAKARTA SEBAGAI
RUANG PUBLIK OLAH RAGA DAN AKTIVITAS REKREATIF

*Perancangan Ulang Kawasan Kridosono sebagai ruang publik dengan pendekatan
pengembangan aktifitas berbasis wisata olahraga*

PROYEK AKHIR SARJANA

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur



Disusun Oleh:

Angger Pradipto Hanindyo K

14 512 098

Dosen Pembimbing:

A. Robbi Maghzaya

JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA 2018

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Rancang Ulang Kawasan Kridosono Yogyakarta sebagai Ruang Publik Olah Raga dan Aktivitas Rekreatif”. Tugas akhir ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh mahasiswa Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur.

Terselesaikannya tugas akhir ini, penulis banyak dibantu dan didukung oleh berbagai pihak. Dengan penuh rasa hormat dan syukur, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala berkah, rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Keluarga tercinta yang tidak pernah putus memberikan dukungan, ridho, doa dan kasih sayangnya selama ini.
3. Bapak Dr. Yulianto Purwono Prihatmaji, S.T, M.T. selaku Ketua Program Studi Arsitektur, FTSP, Universitas Islam Indonesia yang memberikan dukungan terhadap kebaikan tugas akhir ini.
4. A. Robbi Maghzaya, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, serta ilmu hingga terselesaikannya tugas akhir ini.
5. Bapak Dr.-Ing. Ir. Ilya Fadjar Maharika, MA. M.LA. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik, saran, serta tanggapan yang sangat bermanfaat terhadap hasil tugas akhir ini,
6. Bapak Sarjiman, Mas Nasrullah dan Dyah Hendrawati, ST., MT selaku pengurus dan panitia Proyek Akhir Sarjana yang telah memberikan kelancaran terhadap proses penyusunan Tugas Akhir,

7. Fara Hajar S.Ars yang selalu menemani saya siang dan malam, hujan dan terik, sempat ataupun sibuk, dan menyediakan tempat untuk mengerjakan, serta ruang tidur, kopi, dan sarapan. Selalu memberikan semangat dari awal hingga akhir, menemani saya tanpa henti, membantu selesainya segala proses. Terimakasih sebesar-besarnya.
8. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu sehingga terselesaikannya tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penulis mengucapkan maaf dan terbuka untuk kritik dan saran demi menyempurnakan dan memperbaiki tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Semoga tersusunya tugas akhir ini dapat juga dijadikan acuan dan pengembangan untuk tugas akhir dimasa yang akan datang.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 25 Juni 2018

Penulis

Angger Pradipto Hanindiyo Kertiyoso

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	4
BAB I	9
PENDAHULUAN	9
1.1. Judul Proyek	9
1.2. Deskripsi Judul	9
1.3. Premis Perancangan.....	10
1.4. Latar Belakang.....	11
1.4.1. Kotabaru sebagai Kawasan cagar budaya yang berpola radian	11
1.4.2. Kebutuhan Ruang Interaksi Sosial dan Rekreasi pada aktifitas warga Kotabaru yang Produktif.....	11
1.4.3. Animo masyarakat terhadap Kridosono.....	12
1.4.4. Sarana Olahraga Kridosono	13
1.4.5. Problem yang ada di pusat Olahraga Kridosono.....	13
1.5. Denah Eksisting.....	21
1.5. Rumusan Masalah.....	22
1.6. Tujuan.....	22
1.7. Sasaran.....	22
1.8. Kajian Tema Perancangan	23
1.8.1. Olahraga.....	23
1.8.2. Jenis Olahraga.....	23
1.9. Originalitas	36
BAB II	38
KAJIAN TIPOLOGI DAN KAJIAN TEMA PERANCANGAN	38
2.1. Kajian Awal Tipologi	38
2.1.1. Tipologi Lokasi.....	38
2.2. Kondisi Eksisting.....	44
2.1. Kerangka Berfikir	48
2.2. Denah Layout Bangunan Eksisting	49
2.5. Gambaran Awal Rancangan	51
2.6. Paparan Tipologi Bangunan.....	52
2.6.1. Pusat Olahraga.....	52
2.6.2. Tipologi Pusat Olahraga Rekreatif	52
2.7. Kajian Tema Perancangan	53
2.7.1. Olahraga.....	53
2.7.2. Olahraga Pariwisata	53
2.7.3. Revitalisasi	54
BAB III.....	55

TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	55
3.1. Tema Perancangan.....	55
3.2. Aktifitas	55
3.3. Program Ruang	57
3.4. Konsep perancangan.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Peta Peruntukan Lahan Wilayah Kridosono hingga Jalan Suroto.....	12
Gambar 2	Lokasi Pusat Olokasi Pusat Olahraga Kridosono terhadap Kawasan Kotabaru Yogyakarta	14
Gambar 3	Jalan Sisi barat laut Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	14
Gambar 4	Jalan Sisi utara Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	15
Gambar 5	Jalan Sisi timur laut Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	15
Gambar 6	Jalan Sisi timur Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	16
Gambar 7	Jalan Sisi selatan Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	16
Gambar 8	Jalan Sisi barat Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	17
Gambar 9	Kondisi tembok sisi timur Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	17
Gambar 10	Kondisi lapangan bola Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	18
Gambar 11	Kondisi sebelah barat daya Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta	18
Gambar 12	Lokasi Gedung Olahraga Kridosono terhadap Kawasan Kotabaru Yogyakarta	19
Gambar 13	Kondisi Hall Gedung Olahraga Kridosono	20
Gambar 14	Kumpulan foto kondisi fisik GOR Kridosono.	20
Gambar 15	Denah Hall Gedung Olahraga Kridosono	21
Gambar 16	Lapangan Futsal standart Internasional.....	24
Gambar 17	Tabel ukuran Lapangan Futsal standart FIFA.....	24
Gambar 18	Ukuran lapangan bola basket berdasarkan National Basketball Association	25
Gambar 19	Tabel ukuran lapangan bola basket	25
Gambar 20	Permainan Voli	26
Gambar 21	Referensi Contoh Kolam Renang	27
Gambar 22	Tabel Klasifikasi Gedung Olahraga.....	29
Gambar 23	Indische Empire Style	31
Gambar 24	Contoh Denah Indische Empire Style	32
Gambar 25	Rumah dengan Voor Style	32
Gambar 26	Contoh Denah Rumah Voor Style	33
Gambar 27	Rumah Bergaya NA 1900.....	34
Gambar 28	Denah Rumah Bergaya NA 1900.....	34
Gambar 29	Rumah Romantiek Style	35
Gambar 30	Contoh Denah Rumah Romantiek Style	35
Gambar 31	Arsitektur Bergaya Niuwe Bouwen	36
Gambar 32	Gambar lokasi kawasan Kridosono Yogyakarta	38
Gambar 33	Gambar Peta peruntukan lahan kawasan Kotabaru	39
Gambar 34	Gambar penjelasan Pola Tapak Bangunan Alternatif A	40
Gambar 35	Gambar penjelasan Pola Tapak Bangunan Alternatif B.....	41

Gambar 36 Gambar peraturan Walikota Yogyakarta yang mengatur tentang penampilan bangunan	42
Gambar 37 Bangunan di Kotabaru	43
Gambar 38 Bangunan Gramedia	43
Gambar 39 Tabel Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 40 Gambar Layout Eksisting	49
Gambar 41 Layout Siteplan Eksisting	50
Gambar 42 Peta Persoalan	51
Gambar 43 Ilustrasi Olahraga.....	53
Gambar 44 Gambar Olahraga sebagai Rekreasi	54
Gambar 45 Skema Program Ruang	57
Gambar 46 Skema Alur Manajemen	58
Gambar 47 Konsep Zonasi	59
Gambar 48 Konsep Desain Eksterior.....	60
Gambar 49 Konsep Formasi Gubahan Utama	61
Gambar 50 Konsep Peletakan Gubahan Gubuk.....	65
Gambar 51 Konsep Peletakan Entrance.....	68
Gambar 52 Konsep Penataan Lapangan Badminton	71
Gambar 53 Konsep Penataan Jogging Track	72
Gambar 54 Konsep Penataan Lapangan Futsal	73
Gambar 55 Konsep Penataan Lapangan Basket	74
Gambar 56 Konsep Peletakan Titik Fitness.....	75
Gambar 57 Konsep Ruang Kolam Renang.....	76
Gambar 58 Konsep Ruang Skateboard.....	77
Gambar 59 Konsep Ruang Panjat Tebing.....	78
Gambar 60 Rancangan Open Kitchen	79
Gambar 61 Rancangan Layout Café.....	79
Gambar 62 Rancangan Sistem Struktur.....	80
Gambar 63 Rancangan Rencana Air Bersih	81
Gambar 64 Konsep Rancangan Rencana Air Kotor	81
Gambar 65 Rancangan Sistem Akses Difabel	82
Gambar 66 Rancangan Sistem Akses Keselamatan Bangunan.....	83
Gambar 67 Rancangan Detail Arsitektural Khusus	84
Gambar 68 Technical Drawing Detail Arsitektural Khusus	84
Gambar 69 Rancangan Desain Siteplan.....	85
Gambar 70 Konsep Pola Kolam Renang	87
Gambar 71 Perancangan Layout Denah Lantai 1	88
Gambar 72 Perancangan Layout Denah Lantai 2	89
Gambar 73 Perancangan Desain Tampak	91

Gambar 74 Perancangan Potongan Bangunan	93
Gambar 75 Perancangan Landscape	94
Gambar 76 Perspektif Lapangan Futsal dan Panjat Tebing	95
Gambar 77 Perspektif Lapangan Basket dan Panjat Tebing.....	95
Gambar 78 Perspektif Panjat Tebing	96
Gambar 79 Suasana Kolam Renang terhadap Bangunan.....	97
Gambar 80 Suasana Kolam Renang	97
Gambar 81 Kursi Tunggu untuk Menunggu Perenang	98
Gambar 82 Suasana Tangga di Lobby Bangunan	99
Gambar 83 Suasana Cashier di Café.....	99
Gambar 84 Suasana Café sembari Menikmati Suasana Kotabaru	100
Gambar 85 Perspektif Depan Bangunan	101
Gambar 86 Skenario Ruang Bilas & Toilet	102
Gambar 87 Skenario Ruang Loker dan Kamar Ganti	102
Gambar 88 Hasil Analisis Angin Sisi Luar	103
Gambar 89 Hasil Analisis Angin Sisi Dalam	103

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul Proyek

PUSAT OLAH RAGA KRIDOSONO YANG REKREATIF DI KRIDOSONO
YOGYAKARTA MELALUI PERTIMBANGAN PENGHAWAAN ALAMI DAN
MAINTENANCE

*Perancangan Ulang Pusat Olahraga Kridosono sebagai sarana olahraga rekreatif
dan acara komunitas yang nyaman*

1.2. Deskripsi Judul

Olahraga

Olahraga merupakan kegiatan fisik yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani agar dapat memelihara kesehatan dan menyembuhkan tubuh yang tidak sehat (Mutohir & Maksum, 2007).

Definisi lain mengatakan, olahraga merupakan kegiatan jasmani yang dilakukan untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur dan menyenangkan (Ramadhani, 2008)

Rekreatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, rekreatif adalah penyegaran kembali badan, pikiran, serta dapat menggembirakan hati.

Olahraga Rekreatif

Olahraga Rekreatif adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada saat waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak seseorang yang timbul untuk memberikan kesenangan dan kepuasan (Haryono, 1997)

Pusat Olahraga

Pusat olahraga merupakan kawasan yang diperuntukkan bagi aktifitas berolahraga dan rekreasi pada perkotaan dengan tujuan untuk menyegarkan memberikan refreshing. (Viciani, 2016)

1.3. Premis Perancangan

Kotabaru merupakan kawasan dengan lokasi yang sangat strategis dimana Kelurahan ini berada di pusat Kota Yogyakarta. Hal ini membuat area komersial dan fasilitas bertumbuh sangat pesat di kotabaru. Dengan adanya hal tersebut berdampak pada aktifitas warga Kotabaru yang sangat produktif.

Dalam mengatasi kejenuhan maka dibutuhkan sarana hiburan warga yang dapat membentuk interaksi antar warga dan pengembangan minat warga dalam bidang olahraga, khususnya olahraga berbasis pariwisata.

Saat ini Kridosono dikembangkan untuk kawasan sport yang tertutup sehingga kurang tepat jika digunakan sebagai ruang publik. Kridosono mulanya dibangun sebagai taman kota yang kini telah menjadi sarana olahraga kota. Namun saat ini beberapa fasilitas di kridosono mulai tidak terawat dan tidak layak untuk digunakan. Bahkan pada Gedung Olahraga, fungsi jendela yang digunakan sebagai ventilasi di Gedung Olahraga Kini sudah tidak berfungsi lagi karena ditutup oleh papan seng dengan alasan maintenance.

Dengan pertimbangan diatas, penulis ingin mengembangkan kawasan kridosono menjadi ruang publik berbasis olahraga pariwisata.

1.4. Latar Belakang

1.4.1. Kotabaru sebagai Kawasan Cagar Budaya Yang Berpola Radian

Pusat Olahraga Kridosono merupakan kompleks Olahraga yang berada di pusat Kotabaru Yogyakarta, dimana pusat tersebut merupakan sport center yang banyak mengundang anemo masyarakat karena letaknya di tengah Kotabaru.

Kotabaru merupakan kelurahan dengan jumlah penduduk yang paling rendah. Namun dengan jumlah penduduk yang rendah kotabaru memiliki lokasi paling strategis diantara kelurahan yang lain. Kotabaru yang dulu disebut *Nieuwe Wijk* adalah sebuah kawasan yang berkembang mulai tahun 1920 sebagai konsekuensi kian padatnya kawasan Loji Keci. Dengan kemajuan Industri gula, perkembangan layanan pendidikan dan kesehatan di kawasan ini meningkat dan menjadikan kotabaru sebagai kawasan hunian yang berfasilitas pada masanya. Hal ini juga yang menjadi daya tarik bagi orang Belanda untuk menetap di Yogyakarta. (Kristiawan, 2013).

1.4.2. Kebutuhan Ruang Interaksi Sosial dan Rekreasi pada aktifitas warga Kotabaru yang Produktif

Setelah masa kemerdekaan perubahan secara fisik sangat mencolok terjadi di kawasan Kotabaru, terutama setelah tahun 1997. Hal ini terjadi setelah mulai berubahnya fungsi bangunan rumah tinggal menjadi fungsi lainnya. Fungsi baru yang mengubah fungsi rumah tinggal di kawasan Kotabaru terutama adalah fungsi bangunan komersial seperti pertokoan dan restoran, fungsi bangunan perkantoran dan fungsi bangunan kesehatan Area kotabaru saat ini sudah menjadi kota wisata dan komersil. Selain itu minat masyarakatnya terhadap olahraga rekreatif juga sangat antusias . Maka perlu adanya ruang sebagai wadah untuk masyarakat yang ingin melakukan aktifitas olahraga bersama teman atau keluarga untuk sekedar menjaga kebugaran atau sebagai sarana wisata atau hiburan.



*Gambar 1 Peta Peruntukan Lahan Wilayah Kridosono hingga Jalan Suroto
Sumber: Penulis, 2019.*

Secara akumulasi di Kotabaru Yogyakarta, RTH yang ada sebanyak 30 persen lebih. Namun porsi ruang terbuka publik masih berada diangka 18,5 persen. Ketetapan RTH untuk perkotaan harusnya 30 persen. Rinciannya 20 persen ruang terbuka publik dan 10 persen ruang terbuka privat. Pemerintah Kota Yogyakarta berusaha untuk mengakuisisi lahan di setiap kelurahan ada yang dibebaskan dari ditawarkan ke Pemerintah kota untuk dijadikan ruang terbuka hijau. Pemerintah juga berharap pada kridosono untuk dikembalikan fungsinya menjadi taman kota.

1.4.3. Animo masyarakat terhadap Kridosono

Dengan beradanya kridosono di pusat Kotabaru Yogyakarta, serta terhubungnya Kridosono dengan kawasan Jalan Suroto yang dimana Jalan tersebut merupakan Kawasan Komersil yang ramai akan aktifitas masyarakat, maka kawasan kridosono pun juga sebagai daya tarik masyarakat yang berada di Kotabaru Yogyakarta. Untuk itu, perlu adanya bangunan yang memperlihatkan suasana dalam yang menunjukkan citra ruang di dalamnya.

1.4.4. Sarana Olahraga Kridosono

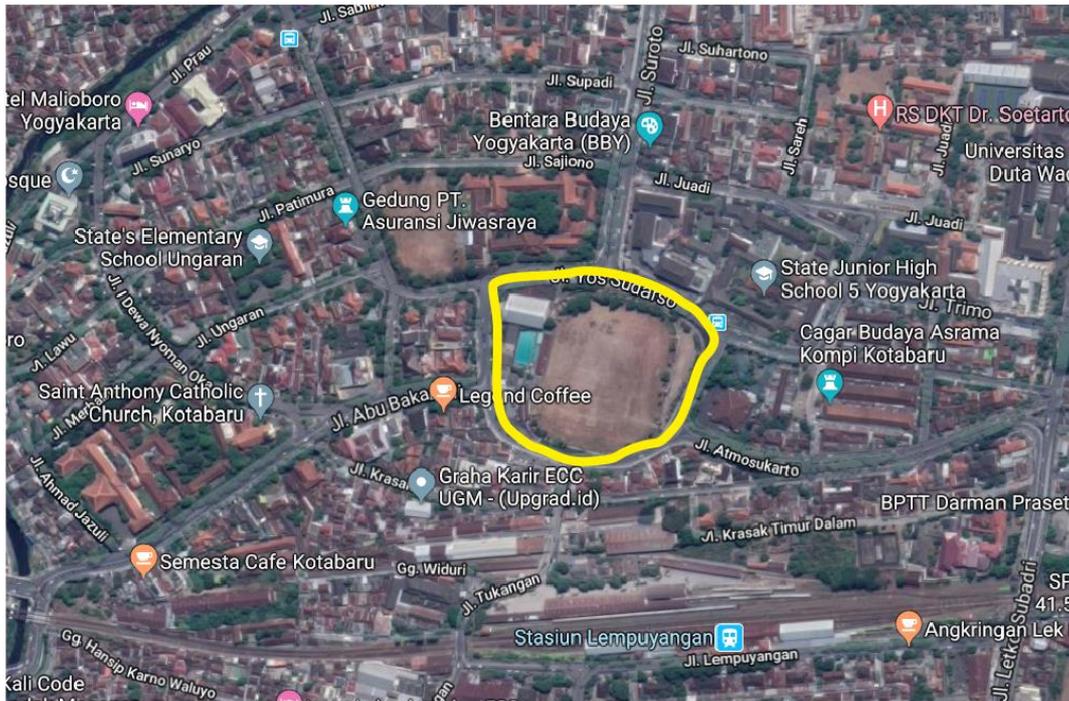
Lokasi berada di pusat Kotabaru merupakan komplek yang berisi dengan kolam renang, gym centre, gelanggang olahraga indoor, dan lapangan sepak bola. Dalam pemenuhan kebutuhan sarana olahraga, kotabaru memiliki Kridosono sebagai fasilitas olahraga kota. Pada mulanya, kawasan Kridosono dibangun sebagai taman kota dengan tujuan menjadi area peralihan di kawasan yang industri, namun Kridosono kini telah berubah fungsi menjadi sport centre sebagai sarana olahraga kota.

1.4.5. Problem yang ada di pusat Olahraga Kridosono

Pusat olahraga kridosono memiliki beberapa permasalahan yang ada pada saat ini yaitu kurangnya investasi untuk pengembangan kawasan kridosono. Kurangnya investasi itu juga dapat disebabkan karena kurangnya pengunjung yang tertarik dengan pusat olahraga kridosono atau kurangnya beberapa fasilitas yang dapat mendatangkan perputaran uang.

Beberapa fasilitas juga terlihat tidak terawat sehingga kurang nyaman digunakan, bahkan lapangan sepakbola yang seharusnya digunakan unuk olahraga sepak bola seringkali digunakan untuk konser musik. Permasalahan itu diantaranya adalah :

1. Fasilitas yang sudah mulai tua dan minim perawatan
2. Parkir kendaraan yang tidak tertata
3. Terdapat orang-orang berjualan atau membuka warung di pinggir sebelah selatan kridosono.
4. Akses sirkulasi keluar masuk kendaraan yang menyebar.
5. Bangunan gedung yang sudah mulai tua.



Gambar 2 Lokasi Pusat Olokasi Pusat Olahraga Kridosono terhadap Kawasan Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Google, 2019.

Berikut adalah beberapa foto kondisi eksisting sekitar Kridosono.



Gambar 3 Jalan Sisi barat laut Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.



***Gambar 4 Jalan Sisi utara Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.***



***Gambar 5 Jalan Sisi timur laut Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.***



Gambar 6 Jalan Sisi timur Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.



Gambar 7 Jalan Sisi selatan Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Google, 2019.



*Gambar 8 Jalan Sisi barat Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.*



*Gambar 9 Kondisi tembok sisi timur Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.*



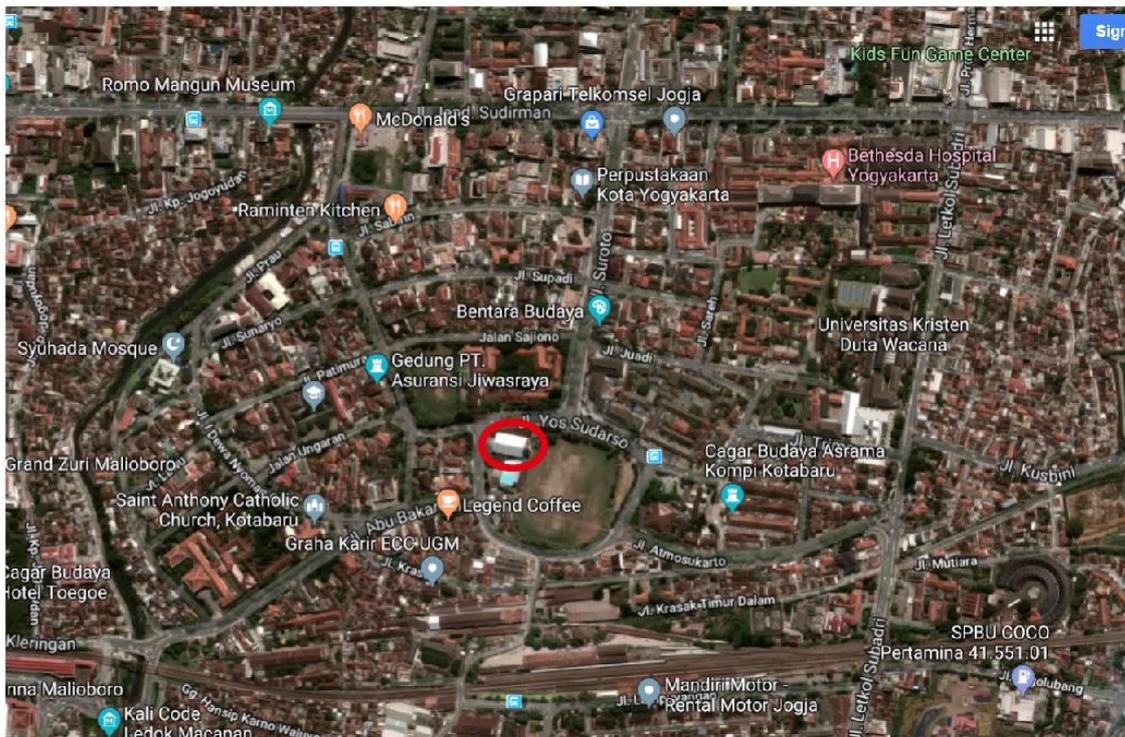
***Gambar 10 Kondisi lapangan bola Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.***



***Gambar 11 Kondisi sebelah barat daya Pusat Olahraga Kridosono Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Penulis, 2019.***

Untuk Gedung Olahraga Kridosono sebagai sarana olahraga, mempunyai fasilitas penunjang yang digunakan sebagai aktifitas pendukung selain olahraga seperti mandi, beribadah, berganti pakaian, atau pun pengelolaan fasilitas gedung olahraga seperti tempat loket. Namun gedung olahraga kridosono belum dapat dikatakan sebagai gedung olahraga yang nyaman digunakan karena ada beberapa masalah yaitu :

1. Kamar mandi dan toilet yang kurang bersih dan berbau tidak sedap.
2. Mushola/ tempat ibadah kurang memadai dan kurang nyaman.
3. Tidak adanya penghawaan di dalam gedung tempat olahraga sehingga terasa panas saat tidak melakukan aktifitas sekalipun.
4. Jendela yang ditutup oleh lembaran seng karena faktor maintenance sehingga udara tidak dapat masuk atau keluar.
5. Belum diketahui pengelolaan manajemen fasilitas Gedung Olahraga Kridosono
6. Tidak tersedianya lahan parkir yang memadai



Gambar 12 Lokasi Gedung Olahraga Kridosono terhadap Kawasan Kotabaru Yogyakarta
Sumber: Google, 2019.

GOR Kridosono terletak di kompleks kridosono Yogyakarta yang berada di pusat Kawasan Kotabaru Yogyakarta. Oleh sebab itu Gor kridosono juga menjadi Pusat perhatian atau daya tarik masyarakat ikala sedang ada pertandingan olahraga maupu acara acara tertentu.



*Gambar 13 Kondisi Hall Gedung Olahraga Kridosono
Sumber: Penulis, 2019.*



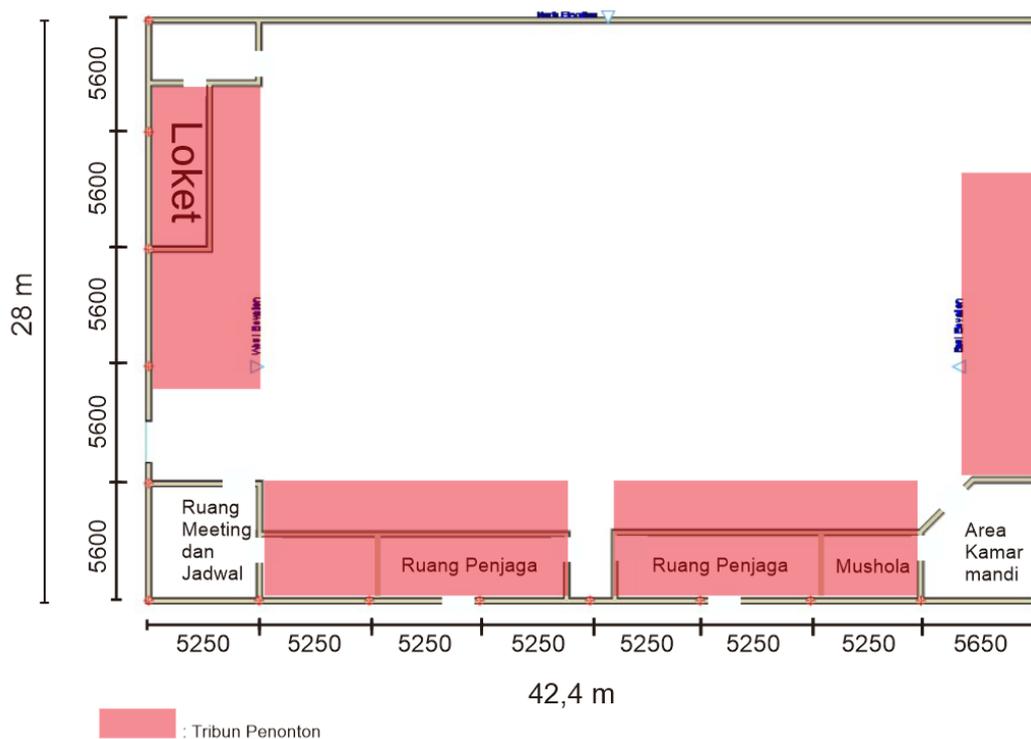
*Gambar 14 Kumpulan foto kondisi fisik GOR Kridosono.
Sumber: Penulis, 2019.*

Menurut penjaga GOR tertua sejak tahun 1991 yaitu Bapak Subagyo dan beberapa orang yang sedang beraktifitas di dalam GOR, hawa panas kerap dirasakan di dalam GOR ini sejak dipasang penutup seng pada jendela-jendela GOR.

Dari kondisi eksisting bangunan, tampak terlihat jendela yang ditutup dengan papan seng, menurut bapak Subagyo selaku penjaga sekaligus orang yang melakukan perawatan GOR secara berkala, hal itu dikarenakan karena seringnya terjadi bola yang mengenai jendela lalu membuat kacanya pecah. Karena faktor maintenance, maka pengelola menutup jendela yang bervungsi sebagai ventilasi menggunakan seng.

Dari beberapa penjelasan di atas, penulis berencana merancang Pusat Olahraga Kridosono sesuai dengan fungsinya yaitu sarana Olahraga Rekreatif dan Gedung Olah Raga yang nyaman digunakan.

1.5. Denah Eksisting



Gambar 15 Denah Hall Gedung Olahraga Kridosono
Sumber: Penulis, 2019

1.5. Rumusan Masalah

Pertanyaan dasar dari perancangan ini adalah:

1. Bagaimana mendesain landscape ruang publik dengan fungsi wisata olahraga.
2. Bagaimana mendesain bangunan pendukung untuk wisata olahraga.

1.6. Tujuan

Tujuan utama dari perancangan ini adalah merancang Pusat Olahraga yang Rekreatif di Kridosono Yogyakarta. Namun terdapat tujuan khusus dari perancangan ini yaitu:

1. Memberikan rasa nyaman kepada pengguna.
2. Memberikan fasilitas olahraga rekreatif di kota yang menggabungkan antara olahraga dan pariwisata.

1.7. Sasaran

Sasaran dari perancangan ini adalah:

1.7.1. Sasaran Arsitektural:

- Landscape yang tertata sehingga nyaman digunakan
- Fungsi ruang dan bangunan yang tepat sasaran
- Bangunan dengan konsep yang mengacu pada peraturan daerah
- Fasilitas yang memadai sebagai ruang publik berbasis olahraga pariwisata

1.7.1. Sasaran Bangunan:

- Gubahan masa dengan konsep terpisah antar zonasi
- Performa bangunan yang nyaman digunakan dan sesuai dengan peraturan daerah

- Kolam renang wisata dengan konsep semi outdoor

1.8. Kajian Tema Perancangan

1.8.1. Olahraga

Olahraga adalah aktifitas untuk melatih tubuh secara jasmani maupun rohani.

Jenis jenis Olahraga dibedakan menjadi 2, antara lain :

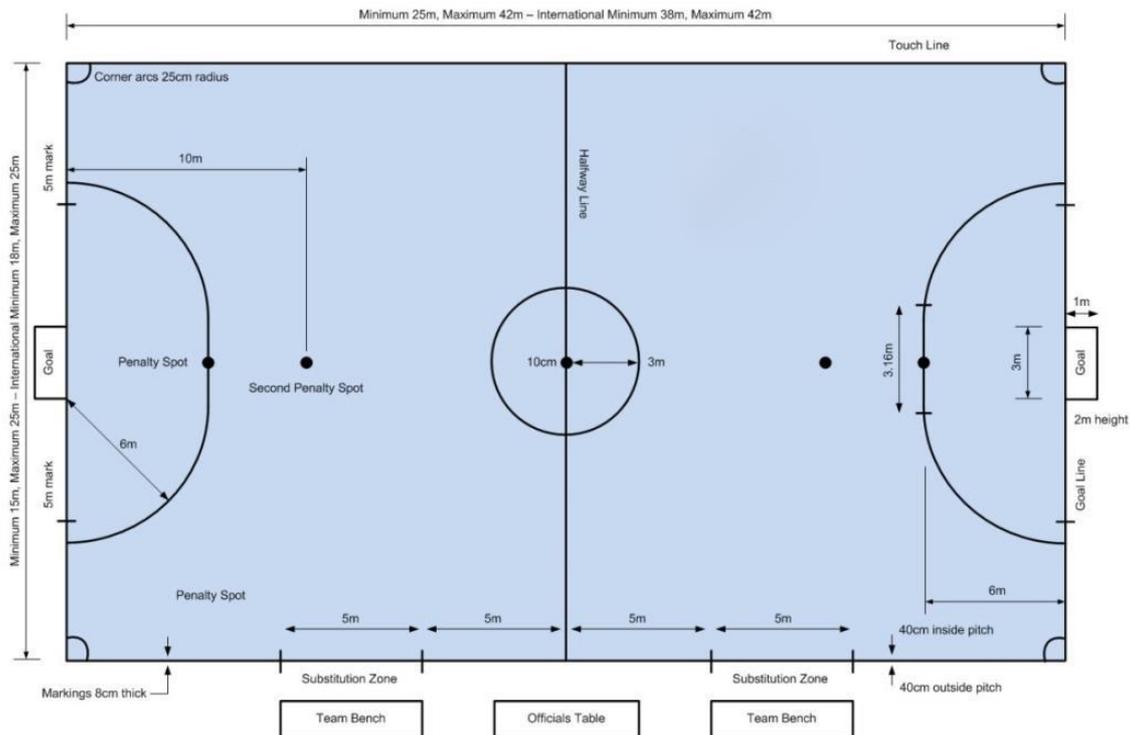
1. Olah Raga Rekreasi, yaitu kegiatan fisik yang dilakukan pada waktu luang atau kehendak karena memberikan kepuasan bagi yang melakukan (Komisi Disiplin Ilmu Keolahragaan, 2000). Tujuan olahraga rekreasi adalah sebagai pengisi waktu luang, untuk kebugaran dan kesehatan tubuh, serta hiburan dalam mengisi kejenuhan.
2. Olah Raga Prestasi, yaitu permainan yang melibatkan usaha fisik serta ketrampilan dan memiliki waktu yang terbatas (Perrin Gerald A, 1981, PL)

1.8.2. Jenis Olahraga

Ditinjau dari eksisting gedung saat ini dan kebutuhan, maka olahraga yang dapat diwadahi di dalam gedung olahraga Kridosono adalah Futsal, Basket, dan Volly.

1. Futsal

Futsal berasal dari bahasa Spanyol atau Portugis yaitu football dan sala. Futsal merupakan sepakbola indoor. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang.



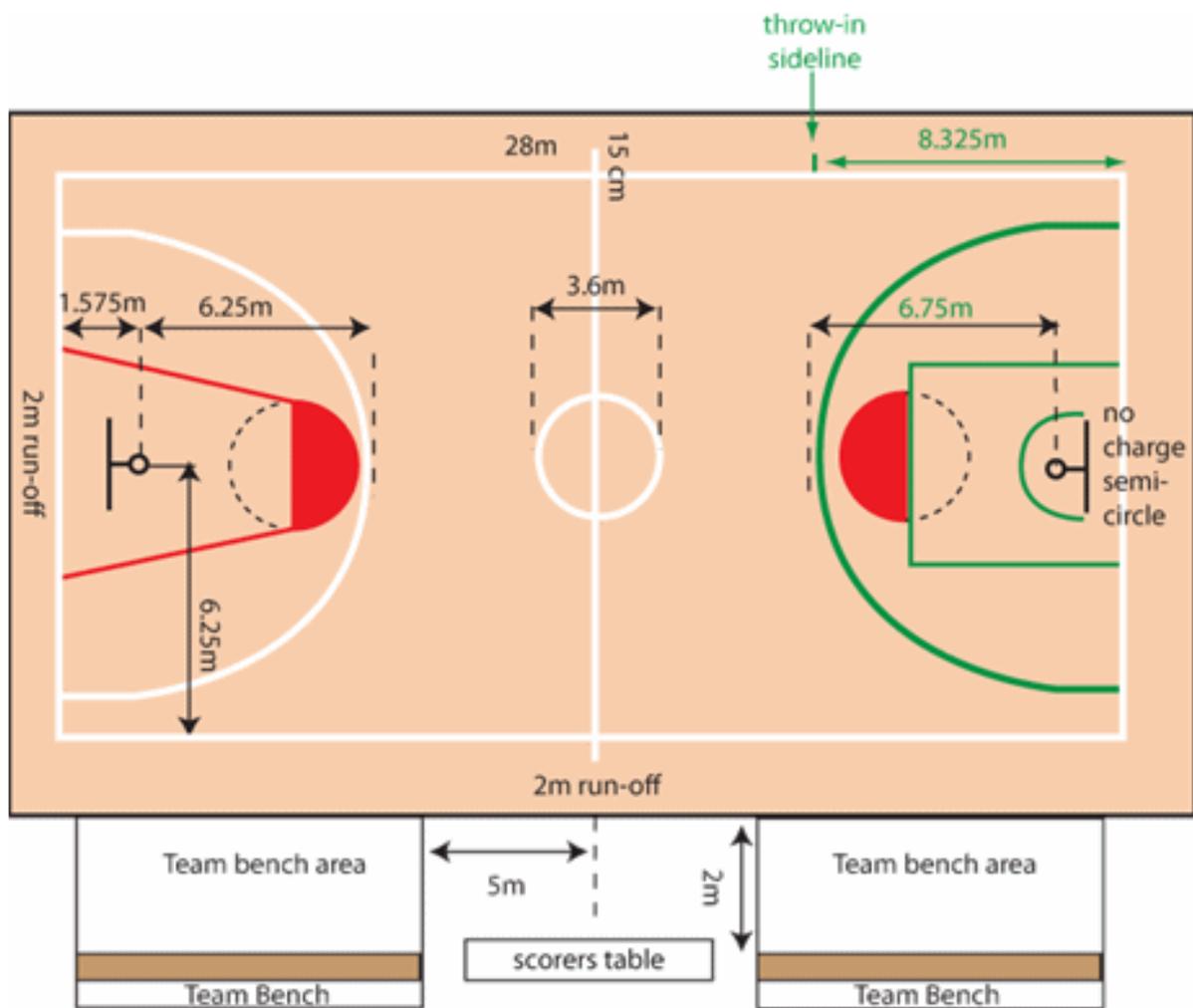
Gambar 16 Lapangan Futsal standart Internasional

Olahraga	Maksimal		Minimal		Standart	
Futsal/sepak bola siswa	P	L	P	L	P	L
	42	25	25	15	44	22

Gambar 17 Tabel ukuran Lapangan Futsal standart FIFA

2. Basket

Basket adalah olahraga bola yang dimainkan dengan tangan secara berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin ke keranjang lawan. Jumlah pemain dalam permainan bola basket adalah 5 orang dalam satu regu dengan cadangan 5 orang. Sedangkan jumlah wasit dalam permainan bola basket adalah 2 orang. Wasit 1 disebut Referee sedangkan wasit 2 disebut Umpire. Basket biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup.



Gambar 18 Ukuran lapangan bola basket berdasarkan National Basketball Association

Olahraga	National Basketball Association		Federasi Basket International	
	Panjang	Lebar	Panjang	Lebar
Basket	28,5	15	26	15

Gambar 19 Tabel ukuran lapangan bola basket

3. Bola Voli



Gambar 20 Permainan Voli

Bola voli adalah olahraga permainan bola tangan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memiliki dua orang pemain. Ukuran lapangan bola voli yang umum adalah 9 meter x 18 meter. Garis batas serang untuk pemain belakang berjarak 3 meter dari garis tengah (sejajar dengan jaring). Garis tepi lapangan adalah 5 cm. (Wikipedia, 2016).

4. Renang

Renang adalah olahraga yang melombakan kecepatan atlet renang dalam berenang. Gaya renang yang diperlombakan adalah gaya bebas, gaya kupu-kupu, gaya punggung, dan gaya dada.



Gambar 21 Referensi Contoh Kolam Renang

Pusat Olahraga

Pusat olahraga merupakan kawasan yang diperuntukkan bagi aktifitas berolahraga dan rekreasi pada perkotaan dengan tujuan untuk menyegarkan memberikan refreshing. (Viciani, 2016)

Olahraga Rekreatif

Olahraga Rekreatif adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada saat waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak seseorang yang timbul untuk memberikan kesenangan dan kepuasan (Haryono, 1997)

Sport Hall

Saddy dalam Soleh (2012) menyatakan Sport adalah permainan atau kegiatan olahraga. The Groilier International Dictionary dalam Soleh (2012) juga menyatakan sebagai kegiatan khusus yang melibatkan latihan fisik dan memiliki aturan tertentu serta dapat berupa permainan. Sedangkan Hall adalah aula atau ruangan tertutup.

Jadi yang dimaksud SportHall adalah tempat untuk melakukan kegiatan olahraga tertentu dalam ruangan tertutup. Seperti bola basket, volley, badminton, futsal, tenis, dan lain-lain (Soleh, 2012).

Berdasarkan kebutuhannya menurut SNI-03-3647-1994) tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, gedung olahraga diklasifikasikan menjadi 3 tipe yaitu:

Klasifikasi Gedung Olahraga	Jumlah Minimal Cabang Olahraga	Jumlah Ukuran minimal	Kapasitas Penonton
Tipe A	1. Tenis Lap. 2. Bola basket 3. Bola voli 4. Bulutangkis	50m x 20m x 12,5m	>3000 orang
Tipe B	1. Bola basket 2. Bola voli 3. Bulutangkis	32m x 22m x 12,5m	1000 – 3000 orang
Tipe C	1. Bola voli 2. Bulutangkis	24 x 16 x 9 m	<1000 orang

Gambar 22 Tabel Klasifikasi Gedung Olahraga

Perawatan dan Perbaikan Gedung

Perawatan bangunan gedung adalah kegiatan memperbaiki atau mengganti bagian bangunan gedung, komponen bahan bangunan, dan atau prasarana dan sarana agar bangunan tetap layak fungsi.

Hestin (2010) membagi jenis pemeliharaan menjadi dua. Yaitu pemeliharaan terencana dan pemeliharaan tidak terencana.

I. Pemeliharaan terencana (planned maintenance)

- a. Preventive Maintenance Preventive Maintenance adalah kegiatan pemeliharaan yang dilakukan untuk mencegah timbulnya kerusakan yang menyebabkan komponen tersebut mengalami kerusakan saat digunakan.
- b. Predictive Maintenance Predictive Maintenance adalah tindakan perbaikan berdasarkan informasi dari hasil inspeksi yaitu ada bagian komponen yang perlu diganti.

- c. **Corrective Maintenance** Corrective Maintenance adalah pemeliharaan yang dilakukan setelah proses kerusakan terjadi. Perbaikan ini bertujuan agar kondisi bangunan menjadi seperti semula.
-
- II. **Pemeliharaan tidak terencana (Breakdown Maintenance)** Breakdown Maintenance adalah kegiatan pemeliharaan yang terjadi tiba-tiba di luar prediksi maupun jadwal akibat kerusakan atau tidak berfungsinya suatu sistem maupun peralatan.

1.9. Arsitektur Indis

Arsitektur Indis merupakan pekerjaan adaptasi, bangunan yang menampakkan penyesuaian prinsip arsitektur Belanda sebagai konsep pada cara membangun dan merespon social culture dan iklim.

Akhihari (1990), Handioto dan Soehargo (1996), dan Nix (1994) dalam Tarore, dkk (2016) menuliskan bahwa arsitektur Indis atau Kolonial Belanda terdapat 2 (dua) periode, yaitu:

- Arsitektur sebelum abad 18 (XVIII)
- Arsitektur setelah abad 18 (XVIII)

Ada terdapat beberapa jenis gaya atau style pada Arsitektur Indis, yaitu:

1. Indische Empire Style



*Gambar 23 Indische Empire Style
Sumber: Hadinoto, 1994.*

Gaya ini merupakan salah satu style dari Arsitektur Indis yang lahir pada abad 18 dan 19. Indische Empire Style adalah hasil percampuran teknologi dengan bahan bangunan yang disesuaikan dengan iklim di Hindia Belanda. Namun, pengaplikasiannya di Hindia Belanda mengadopsi empire style yang berkembang di Perancis. Indische Empire Style memiliki ciri khas satu lantai, atap yang berbentuk perisai, memiliki kesan monumental, halaman yang luas, gubahan massanya terdiri dari bangunan utama dengan bangunan penunjang yang dikoneksikan melalui serambi ataupun gerbang, lalu memiliki denah yang simetris, lalu pada bagian serambi depan dan belakang akan terbuka yang dilengkapi dengan pilar atau kolom yang tinggi dengan gaya Yunani, juga antar serambi dihubungkan oleh koridor tengah, round-roman arch terdapat pada pintu gerbang masuk maupun koridor pengikat antar gubahan massa, dan terdapat lisplank bermaterial baru yang bermotif klasik di atapnya. Pada tampak depan gaya ini berbentuk simetris seperti denahnya. Masih di tampak depan bangunan, style ini memiliki elemen khas Indische Empire pada kolom dan materialnya, detail bukaan, juga pada detail atapnya.



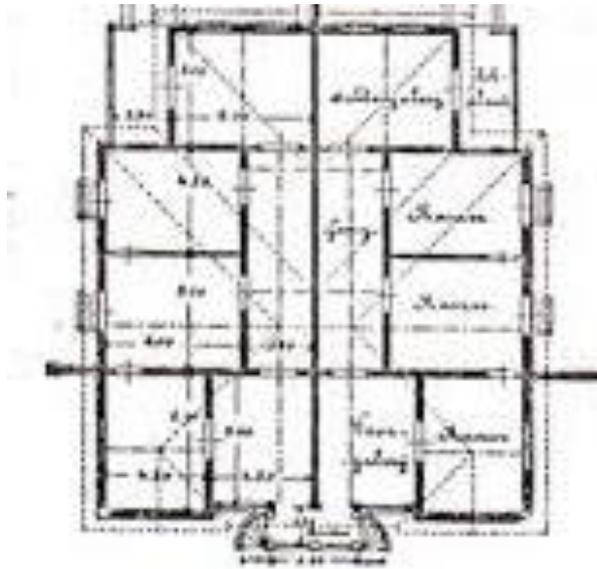
Gambar 24 Contoh Denah Indische Empire Style
Sumber: Sukarno, 2014.

2. Voor Style



Gambar 25 Rumah dengan Voor Style
Sumber: Hoepoedio, 2018.

Style ini berkembang pada awal tahun 1900an. Voor Style memiliki kemiripan dengan Indische Empire Style. Namun, ditemukan beberapa perbedaan seperti material yang dipakai yaitu besi dan beberapa elemen tambahan dengan tujuan lebih menyesuaikan dengan iklim tropis di Indonesia. Voor Style memiliki teritis / luifel yang terbuat dari seng bergelombang dengan kemiringan sudut yang melandai dengan konsol besi cor dengan motif keriting, kolom kayu maupun besi cor yang memiliki dimensi lebih kecil dibanding kolom pendahulunya, juga tambahan balustrade atau pagar dari besi maupun batu pada bagian tengah juga tepian listplank ataupun variasi gevel di atas serambi depan.



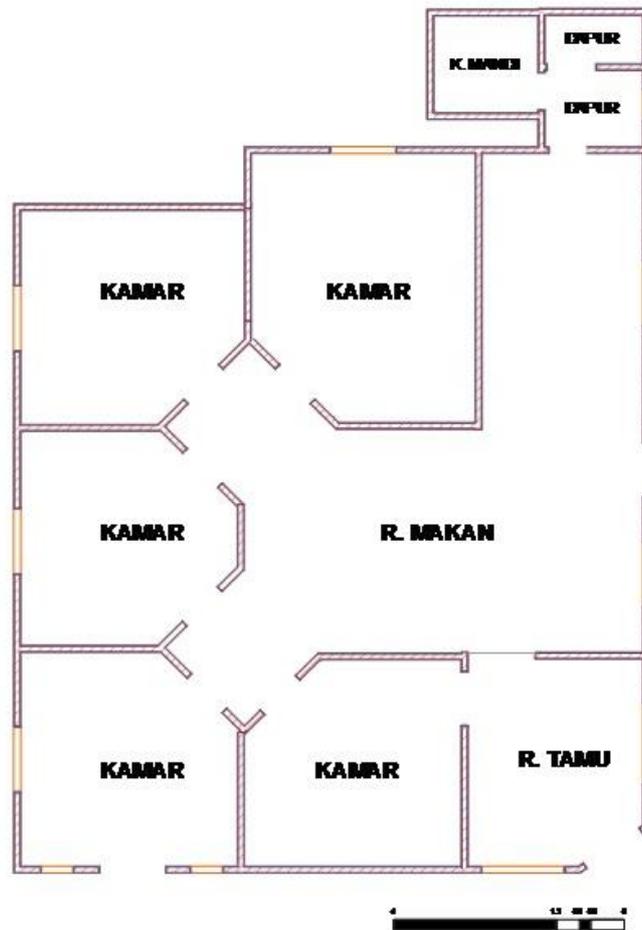
*Gambar 26 Contoh Denah Rumah Voor Style
Sumber: Hartono.*

3. NA 1900 Style

NA 1900 Style merupakan aliran yang hasil dari pengaruh budaya romantis Eropa. Denah pada style ini masih simetris. Berbeda dengan dari style terdahulunya, bagian tampak depan tidak simetris. Style ini masih dilengkapi dengan serambi depan, dengan serambi depan yang terbuka dan memanjang dengan kolom yang mulai menyempit dan digantikan dengan menonjolkan denah hingga tampak depan bangunan. Tampak depan bangunan akan menonjolkan elemen vernacular arsitektur Belanda seperti gavel, luifel / teriris, juga masih terdapat variasi mahkota batu pada ujung gavel dan tepi listplank beton, juga masih terdapat balustrade.



Gambar 27 Rumah Bergaya NA 1900
Sumber: Penulis, 2019.



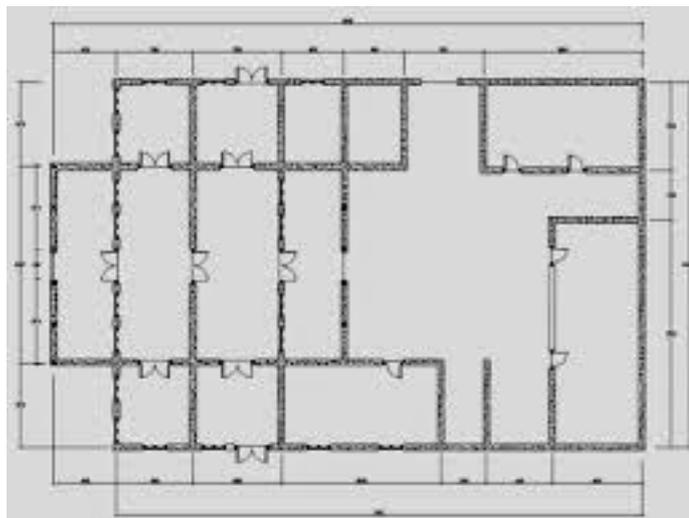
Gambar 28 Denah Rumah Bergaya NA 1900
Sumber: Penulis, 2019.

4. Romantiek Style



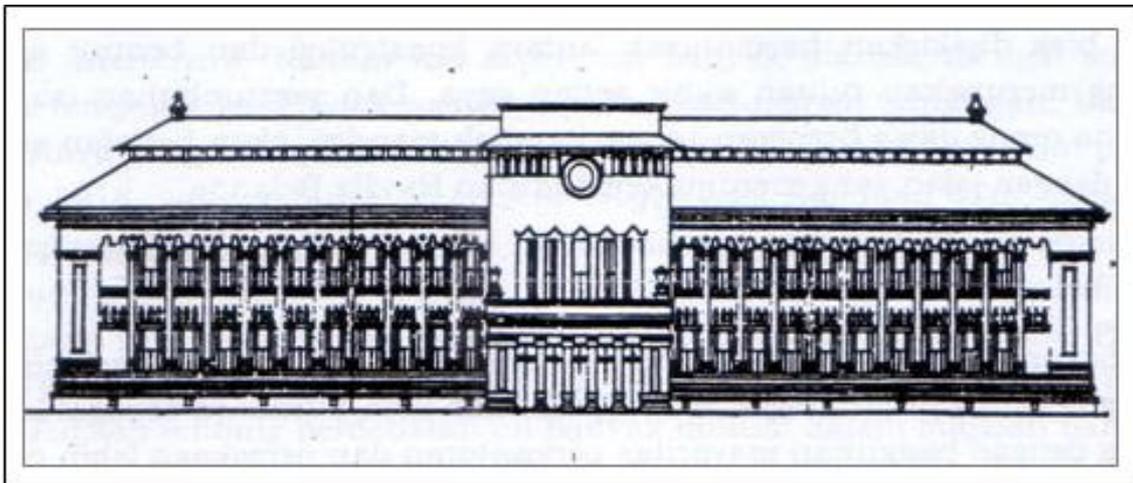
Gambar 29 Rumah Romantiek Style
Sumber: Tarore, 2016.

Semakin lama, style arsitektur NA 1900 semakin dipengaruhi oleh style romantic Eropa yang semakin kuat. Pada style ini, penambahan detail dekoratif hamper menyelimuti seluruh bagian juga pada elemen luar ruangan. Karakteristik dari Romantiek Style yang sebagai pembeda dengan style Arsitektur Indis lainnya adalah penambahan detail, bracket, modillions pada bawah atap, penambahan cresting, finial, weathervane, juga balustrade pada bubungan atap juga penambahan di beberapa bagian lainnya. Ciri yang paling utama dari style ini adalah penggunaan atap lengkungnya yang tinggi, dengan kemiringan 45° - 60° yang ditutup oleh genteng.



Gambar 30 Contoh Denah Rumah Romantiek Style
Sumber: Purnomo, 2017.

Selain beberapa style di atas, terdapat style lain yang kami ambil untuk menjadi konsep di bangunan kami. Menurut Hadinoto (1996) dalam Artha (2010) menyatakan bahwa terdapat suatu style dari arsitektur Indis yaitu Niuwe Bouwen. Sedikit berbeda dengan style Indis di atas, style ini menganut Intenarional Style. Niuwe Bouwen berkembang di Indonesia sekitar tahun 1992. Niuwe Bouwen memiliki ciri seperti bewarna putih, atap datar, memakai gevel horizontal dan volume bangunan dengan bentuk kubus. Arsitek dari Niuwe Bouwen memiliki prinsip menolak pamer dan penampilan. Sehingga, style ini memiliki kesan baru, bersih, desain sederhana, dan tanpa hiasan. Beberapa karakter dari Niuwe Bouwen ialah seperti transparansi, simetris, dan penggunaan warna sebagai ekspresi. Karakter ini kami ambil dalam desain ini karena menyesuaikan karakter bangunan di Kotabaru yang memiliki karakter style indis tahun 1900an yang masih erat kaitannya dengan karakter style Nuiwe Bouwen.



*Gambar 31. Arsitektur Bergaya Niuwe Bouwen
Sumber: Artha, 2010.*

1.10. Originalitas

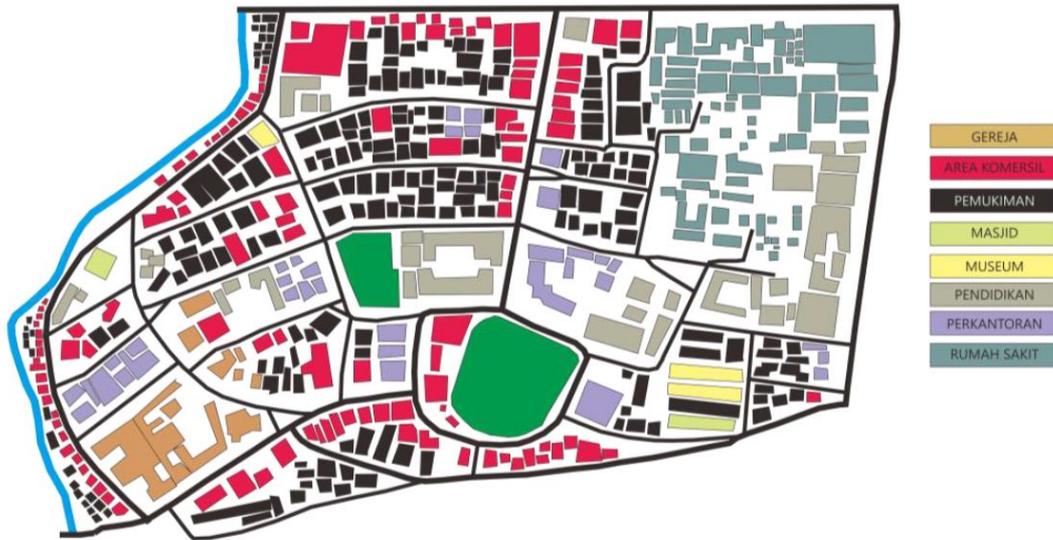
Proyek pertama berjudul Redesain Kridosono sebagai Sport dan Music Park dengan pendekatan Taman Kota sebagai Pengendali Kualitas Thermal dan Audial Lingkungan merupakan karya dari Paramitha Oktaviani tahun 2018. Proyek ini memiliki penerapan yang sama yaitu penataan kembali area kridosono. Perbedaannya usulan proyek ini mewedahi aktifitas olahraga di taman bukan dalam bentuk gedung olah raga.

Proyek kedua berjudul Taman rekreasi Olahraga Kridosono Yogyakarta Penerapan Kenyamanan Termal Alami pada Bangunan dan Parametrik sebagai Metode Tata Letak

Bangunan merupakan karya dari Anisah Nur Sasangka tahun 2016. Proyek ini memiliki penerapan yang sama yaitu mengenai kenyamanan termal untuk menunjang aktivitas olahraga. Perbedaannya usulan proyek ini menerapkan dalam bentuk taman rekreasi.

Proyek ketiga berjudul Fasilitas Olahraga dan Seni Indoor di Kodya Yogyakarta Perancangan Tata Ruang dalam melalui Pendekatan Prinsip Keterpaduan Kegiatan Olahraga dan Seni merupakan karya dari Diyah Hayu Novianti tahun 2002. Proyek ini memiliki penerapan yang sama yaitu memfasilitasi untuk kegiatan olahraga. Perbedaannya terdapat penambahan aktivitas seni di dalamnya.

Proyek keempat berjudul Olahraga di Kridosono "Ruang Sosial sebagai Penentu Perancangan" karya dari Aulia Chairurrijal tahun 2016. Proyek ini memiliki penerapan yang sama yaitu perancangan untuk mewadahi aktivitas olahraga di kridosono. Perbedaannya pewardahan menggunakan taman dengan ruang sosialnya sebagai parameter.



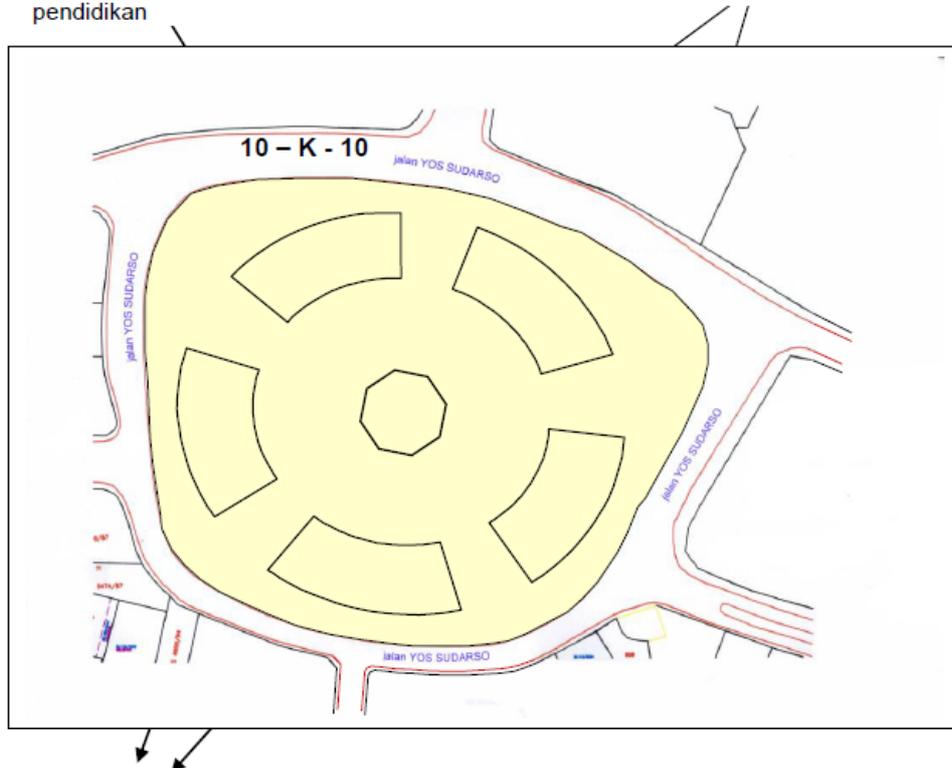
*Gambar 33 Gambar Peta peruntukan lahan kawasan Kotabaru
Sumber: Penulis, 2017.*

Berdasarkan Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 21 tahun 2009 tentang penjabaran status kawasan, pemanfaatan lahan dan penjabaran intensitas pemanfaatan ruang yang berkaitan dengan tatanan fisik bangunan di blok Kridosono, maka Pola tapak bangunan dibedakan menjadi 2, yaitu Alternatif A dan Alternatif B.

A. POLA TAPAK BANGUNAN ALTERNATIF A

Bilamana ditampilkan adanya bangunan di pusat blok, maka harus berinding/ materal yang transparan. Dengan fungsi utama penunjang fasilitas pendidikan

Adanya celah yang dapat memperlihatkan suasana dalam, sehingga tercapai ruang yang mencerminkan citra sebagai space olah raga dan rekreasi



Pola Tapak Bangunan memperhatikan bentuk pola geometris, skala, proporsi dan balance (keseimbangan)

Gambar 34 Gambar penjelasan Pola Tapak Bangunan Alternatif A
 Sumber : Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 21 tahun 2009

Penetapan Tata Ruang

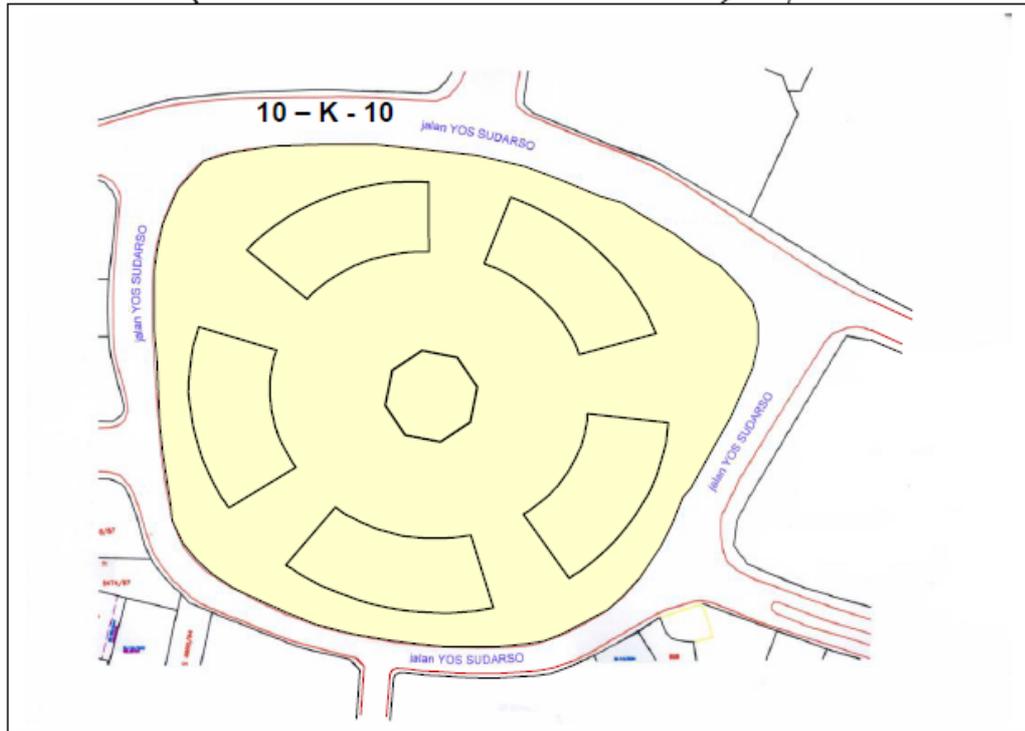
INTENSITAS	STATUS KAWASAN	PEMANFAATAN	KDB / BCR	KLB / FAR	TINGGI BANGUNAN
Sedang	Inti Lindung	Olahraga dan Rekreasi	30 %	0,9	14

Tabel 1 Penetapan Tata Ruang Kridosono Alernatif A
 Sumber : Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 21 tahun 2009

B. POLA TAPAK BANGUNAN ALTERNATIF B

Bilamana ditampilkan adanya bangunan di pusat blok, maka harus ber dinding/ material yang transparan. Dengan fungsi utama penunjang fasilitas pendidikan

Adanya celah yang dapat memperlihatkan suasana dalam, sehingga tercapai ruang yang mencerminkan citra sebagai space olah raga dan rekreasi



Pola Tapak Bangunan memperhatikan bentuk pola geometris, skala, proporsi dan balance (keseimbangan)

Gambar 35 Gambar penjelasan Pola Tapak Bangunan Alternatif B
 Sumber : Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 21 tahun 2009

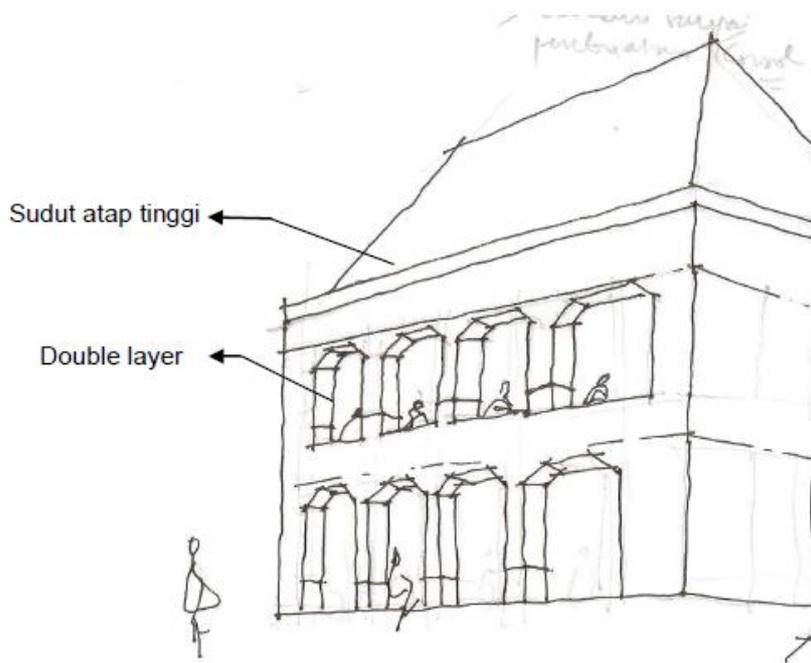
Penetapan Tata Ruang

INTENSITAS	STATUS KAWASAN	PEMANFAATAN	KDB / BCR	KLB / FAR	TINGGI BANGUNAN
Sedang	Inti Lindung	Olahraga dan Rekreasi	30 %	0,9	14

Tabel 2 Tabel Penetapan Tata Ruang Kridosono Alernatif B
 Sumber : Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 21 tahun 2009

Pada peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 21 tahun 2009 tentang penjabaran status kawasan, pemanfaatan lahan dan penjabaran intensitas pemanfaatan ruang yang berkaitan dengan tatanan fisik bangunan di blok Kridosono, juga terdapat peraturan yang mengatur tentang Penampilan Bangunan. Yaitu sebagai berikut :

PENAMPILAN BANGUNAN



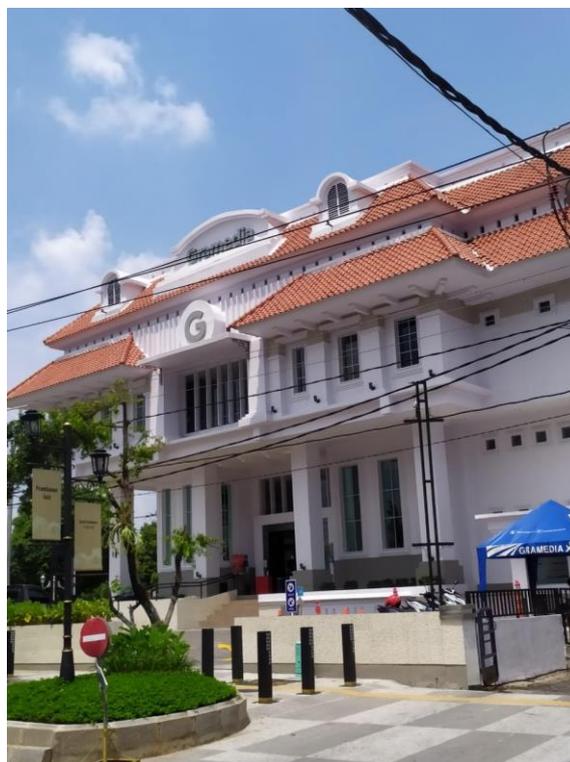
Penampilan Bangunan menampilkan style **Art Deco** dengan mengacu bentuk-bentuk geometris dari komposisi keseluruhan sampai ke detail dan juga mengacu pada proporsi (perbandingan pada bukaan-bukaan), balance (keseimbangan), atap dengan sudut yang tinggi, skala (terhadap bangunan sekitarnya) serta double layer (kesan dinding berlapis).

Gambar 36 Gambar peraturan Walikota Yogyakarta yang mengatur tentang penampilan bangunan

Berikut adalah contoh penampilan bangunan yang ada di Kotabaru Yogyakarta yang berlokasi dekat dengan Kridosono.



Gambar 37 Bangunan di Kotabaru
Sumber: Penulis, 2020.



Gambar 38 Bangunan Gramedia
Sumber: Penulis, 2020

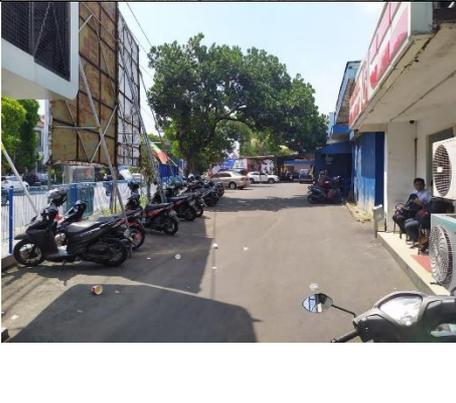
2.2 Kondisi Eksisting

Berikut adalah kondisi eksisting pusat olahraga Kridosono yang terdapat beberapa problem problem diantaranya :

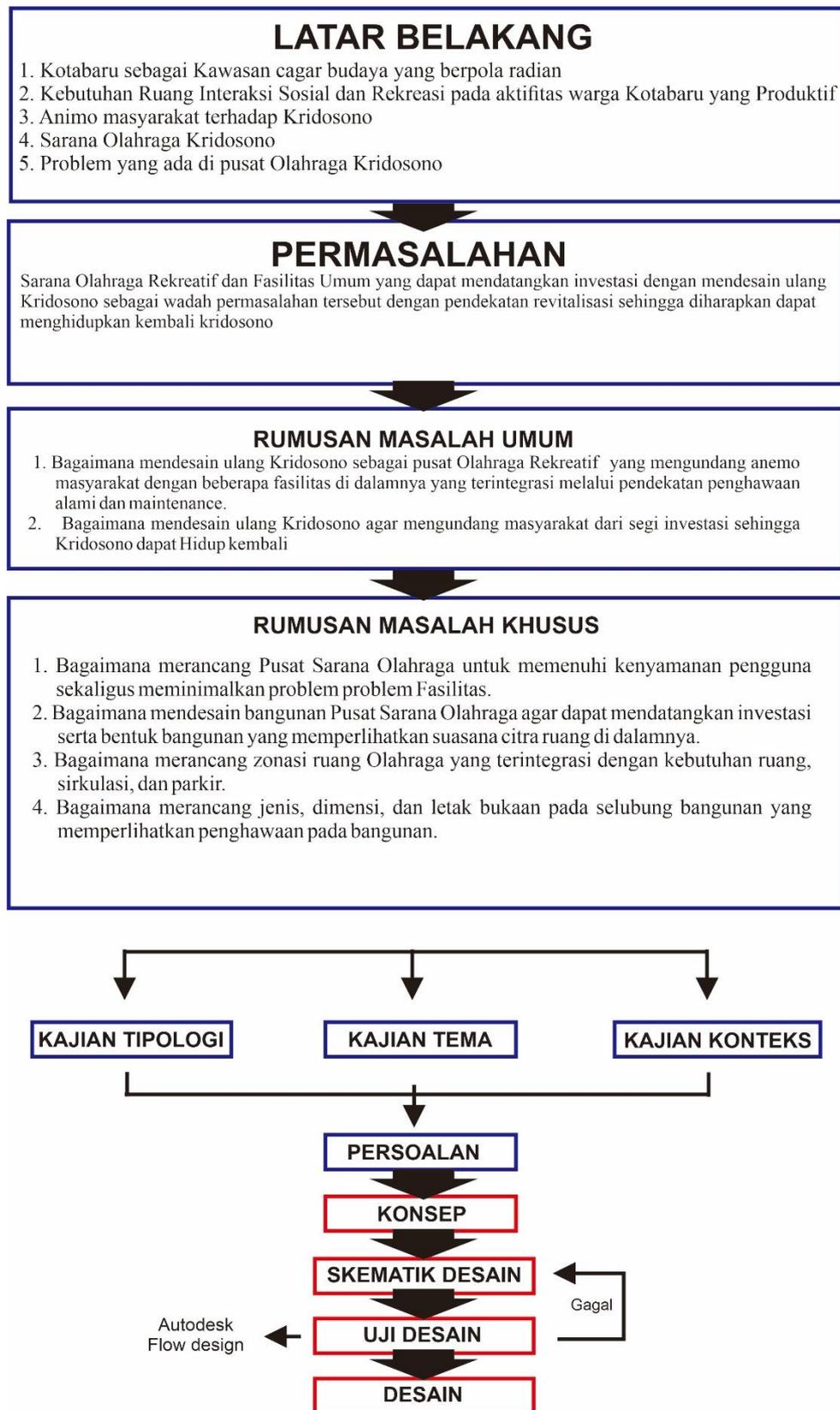
No	Foto	Permasalahan
1		Suasana pintu samping gor yang terlihat kumuh dan dan basah sehingga tidak nyaman bagi pengunjung
2		Kamar mandi gor yang terkesan gelap dan kumuh, serta agak bau karena minimnya ventilasi di area kamar mandi gor menimbulkan rasa kurang nyaman bagi tamu atau pengunjung
3		Ventilasi di dalam gor sengaja ditutup oleh lembaran seng dengan alasan karena ventilasi sebelumnya yang menggunakan bukaan kaca rentan terhadap bola dan seringkali pecah jika terkena bola

4		<p>Fasilitas seperti mushola dan ruang ganti gor yang gelap, sempit, dan tidak menunjukkan citra ruang di dalamnya.</p>
5		<p>Entrance umbang tirta yang kurang terlihat serta terhalang oleh sepeda motor yang parkir di depannya membuat pengunjung tidak leluasa ketika akan masuk entrance</p>
6		<p>Ruang pengelola umbang tirta yang berada di dekat entrance terlihat gelap dan tidak terawat</p>
7		<p>Pada tempat duduk di pinggir kolam renang umbang tirta apabila hujan, pengunjung tidak bisa berpindah tempat dikarenakan atap yang terpisah tidak ada atap penghubung</p>

8		<p>Kondisi fasilitas ruang tunggu umbang tirta atau tempat duduk yang minim perawatan serta tidak ditata dengan baik</p>
9		<p>Kondisi kamar mandi dan ruang ganti umbang tirta yang agak gelap jika siang hari serta minim nya ventilasi udara</p>
10		<p>Jalur pejalan kaki yang beradadipinggir kolam renang tampak tidak ramah bagi pejalan kaki maupun anak anak sebab terdapat saluran air yang cukup dalam dan tidak ada pembatas.</p>
11		<p>Area gym hardcore yang tidak tertata parkir nya serta ruangan tampak terlihat gelap walau siang hari.</p>

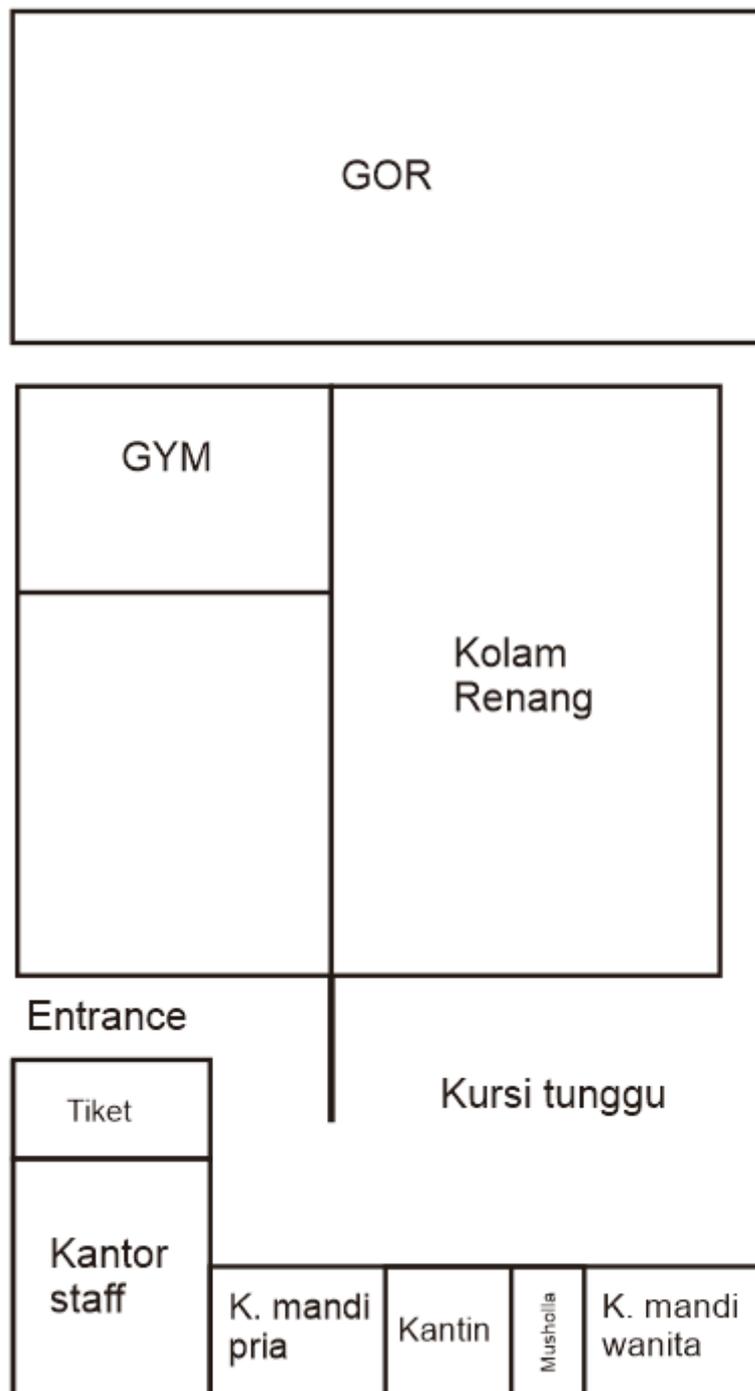
12		<p>Pada sisi selatan, terdapat bangunan semi permanen yang kurang tertata tata letak nya.</p>
13		<p>Lahan parkir yang kurang tertata serta terpisah pisah menjadi 3 bagian yaitu di sisi selatan, barat umbang tirta, dan barat laut area kridosono, serta terdapat satu lahan parkir umum yang terdapat di sebelah timur laut lapangan kridosono.</p>

2.1. Kerangka Berfikir



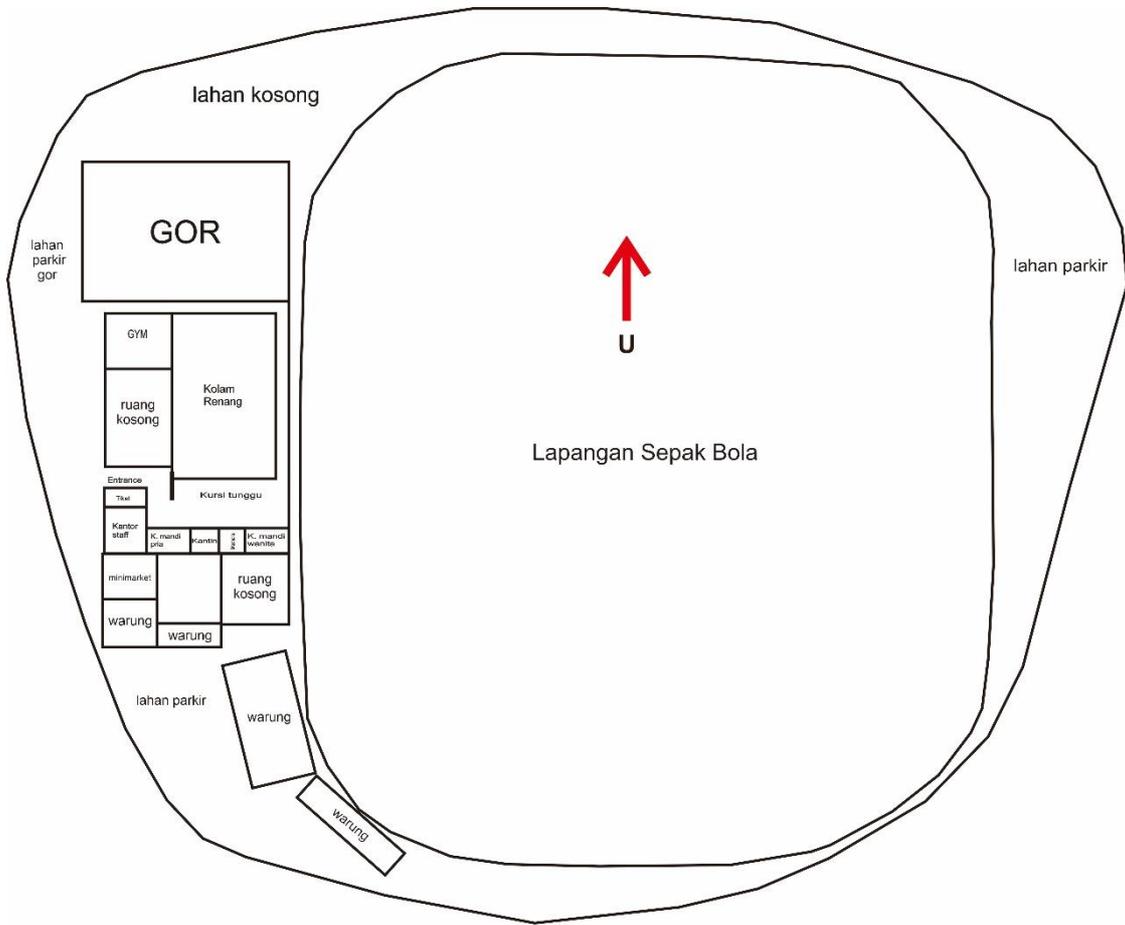
Gambar 39 Tabel Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2020.

2.2. Denah Layout Bangunan Eksisting



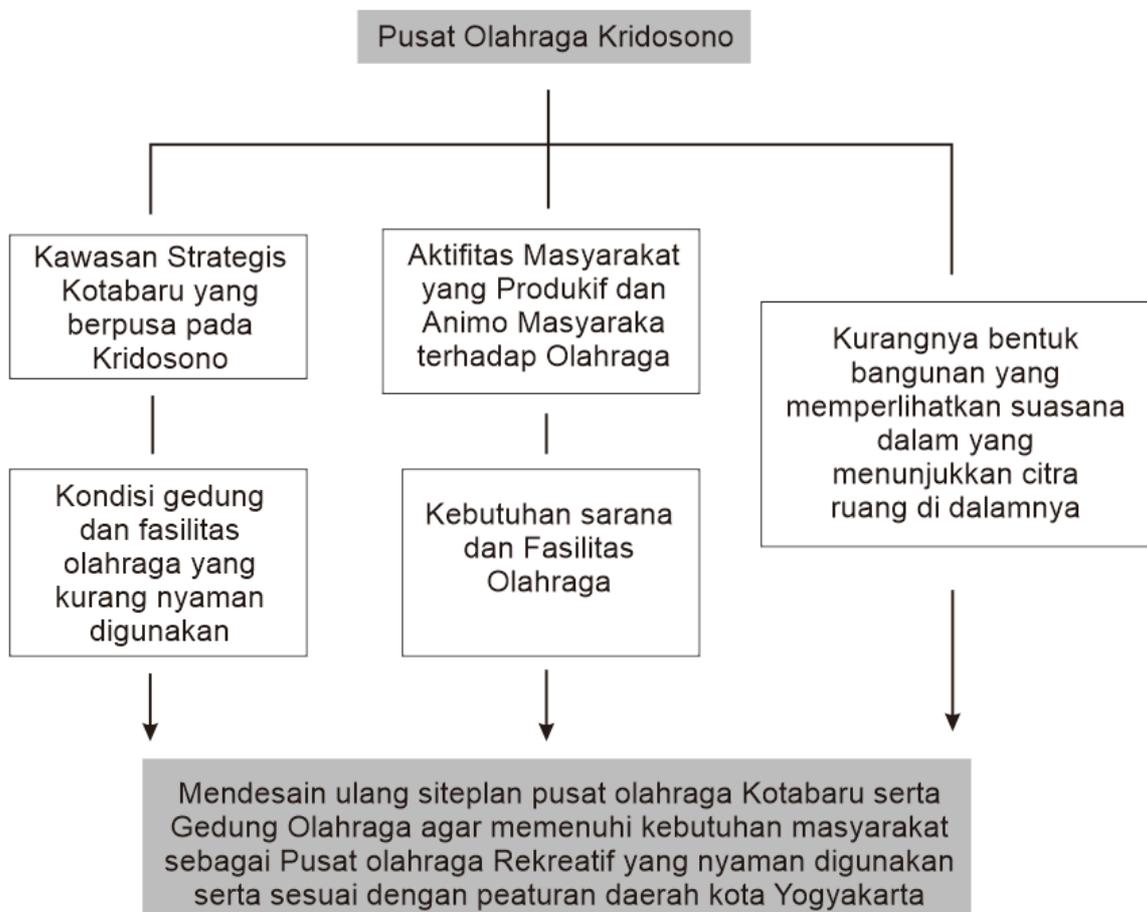
Gambar 40 Gambar Layout Eksisting
Sumber: Eksisting yang Dimodifikasi Penulis, 2020.

2.3 Layout Siteplan Eksisting



Gambar 41 Layout Siteplan Eksisting
Sumber: Penulis 2020.

2.4. Peta persoalan



Gambar 42 Peta Persoalan
Sumber: Penulis, 2020.

2.5. Gambaran Awal Rancangan

Awalnya yaitu merubah siteplan eksisting Pusat Olahraga Kridosono agar mendukung dan sesuai untuk digunakan sebagai pusat Olahraga yang Rekreatif. Membuat ulang alur sirkulasi dan parkir kendaraan dan menyusun kembali tata letak masa bangunan. Lalu pada bangunan gedung olahraga Kridosono yaitu merubah bentuk bangunan dengan memaksimalkan bentuk bangunan yang memperlihatkan citra sebagai gedung olahraga namun dengan bukaan yang cukup dan menerapkan teori berdasarkan peraturan daerah yang ada di Blok Kridosono serta minim maintenance. Selain itu untuk Entrance dan parkir pada kawasan di letakan pada area yang mudah di akses mengikuti sirkulasi yang ada. Untuk mengatasi problem fasilitas yang ada di dalam gedung seperti toilet, ruang ganti, dan ruang

ibadah di rubah dengan konsep yang meminimalisir maintenance serta terdapat bukaan yang cukup agar tidak bau dan terkesan lembab.

2.6. Paparan Tipologi Bangunan

Untuk merancang, perlu pemahaman lebih dalam tentang hal yang ingin dirancang. Dalam hal ini, Pusat Olahraga Kridosono termasuk dalam bangunan jenis komersial. Lalu karena terdapat lebih dari satu fungsi, bangunan ini menggunakan pendekatan *mixed used*. Berikut adalah pemaparan tentang tipologi bangunan ini.

2.6.1. Pusat Olahraga

Pusat olahraga merupakan kawasan yang diperuntukkan bagi aktifitas berolahraga dan rekreasi pada perkotaan dengan tujuan untuk menyegarkan memberikan refreshing. (Viciani, 2016).

Sedangkan olahraga itu sendiri merupakan aktifitas menggerakkan badan yang dilakukan dengan tujuan untuk menjaga kebugaran badan. Pusat Olahraga adalah sebuah tempat untuk melakukan aktifitas olahraga dari berbagai jenis jenis olahraga dengan tujuan agar masyarakat dapat melakukan olahraga menjadi satu tempat.

2.6.2. Tipologi Pusat Olahraga Rekreatif

Pusat olahraga rekreatif akan banyak dikunjungi oleh masyarakat yang ingin melakukan olahraga yang bersifat santai sambil berekreasi. Pusat Olahraga rekreatif yaitu menggabungkan antara dua sektor, yakni olahraga dan pariwisata. Dalam pusat olahraga rekreatif memiliki fasilitas olahraga yang sifatnya rekreatif, ruang ganti baju, dan fasilitas umum seperti food court yang tertata dan kamar mandi.

2.7. Kajian Tema Perancangan

2.7.1. Olahraga



Gambar 43 Ilustrasi Olahraga

Salah satu cara yang dilakukan oleh seseorang agar mendapatkan badan yang fit dan bugar adalah dengan berolahraga. Olahraga merupakan suatu bentuk kegiatan fisik yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Olahraga juga mempunyai arti penting dalam memelihara kesehatan serta penyembuhan tubuh yang tidak sehat (Mutohir&Maksum, 2007).

2.7.2. Olahraga Pariwisata

Olahraga pariwisata merupakan kegiatan bersenang senang yang dilakukan pada waktu luang. Olahraga pariwisata juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kebugaran dan kesehatan sekaligus rasa senang akan aktifitas yang menghibur dikala waktu luang.



Gambar 44 Gambar Olahraga sebagai Rekreasi

2.7.3. Revitalisasi

Revitalisasi adalah upaya untuk meningkatkan nilai lahan/ kawasan melalui pembangunan kembali dalam suatu kawasan yang dapat meningkatkan fungsi kawasan sebelumnya. Revitalisasi juga dapat diartikan sebagai memvitalize kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah hidup tetapi kemudian mengalami kemunduran (KemenPU, 2010).

Revitalisasi juga dapat diartikan sebagai upaya menghidupkan dan menggiatkan kembali faktor-faktor pembangunan yang meliputi tanah, tenaga kerja, modal, ketrampilan dan kewirausahaan, ditambah kelembagaan keuangan, birokrasi, serta didukung sarana/prasarana fisik dan para pelaku pembangunan untuk mengakomodasikan secara struktural dan fungsional tantangan dan kebutuhan baru (Sri-Edi Swasono, 2002)

BAB III

TEMA DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1. Tema Perancangan

Pada tema pusat olahraga Kridosono ini, penulis menggunakan pendekatan revitalisasi atau memperbaharui kridosono dengan tidak meninggalkan aktifitas utama yang ada di Kridosono yakni sebagai pusat olahraga. Namun disini penulis ini merubah konsep dari gedung olahraga menjadi Outdoor Theme Park yang semua aktifitas olahraga nya dilakukan di luar ruangan secara rekreatif.

3.2. Aktifitas

Aktifitas yang ada di pusat olahraga kridosono ada 3 yaitu renang, olahraga outdoor, dan suporting. Untuk pengelompokan zonasi di Kridosono nantinya terdapat terdapat 2 zona, yaitu public area dan private area.

Untuk ruang pada Kolam Renang yaitu:

- Kantor pengelola
- Kamar mandi dan ruang ganti pria
- Kamar mandi dan ruang ganti wanita
- Tempat duduk santai dan ruang tunggu
- Gudang
- Ruang Ticket

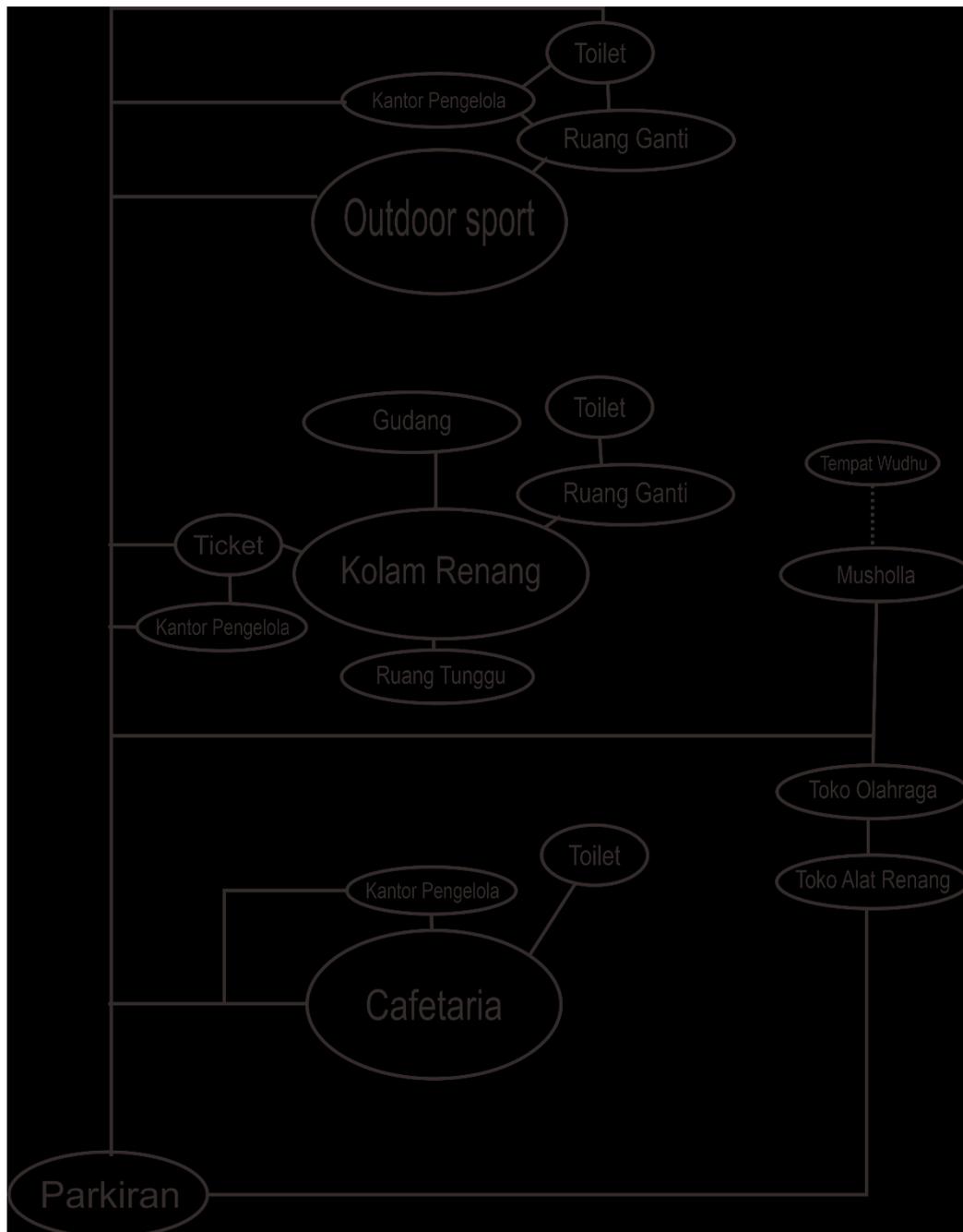
Untuk ruang pada outdoor sport yaitu

- Space Basket
- Space Bermain Bola
- Space Badminton
- Jogging Track
- Outdoor Fitness
- Space Skate Board
- Space Panjat Tebing

Untuk ruang pada Suport Activity yaitu

- Mushola
- Cafeteria
- Toko Pakaian Olahraga
- Toko Alat Renang
- Persewaan
- Toilet Umum
- Parkiran

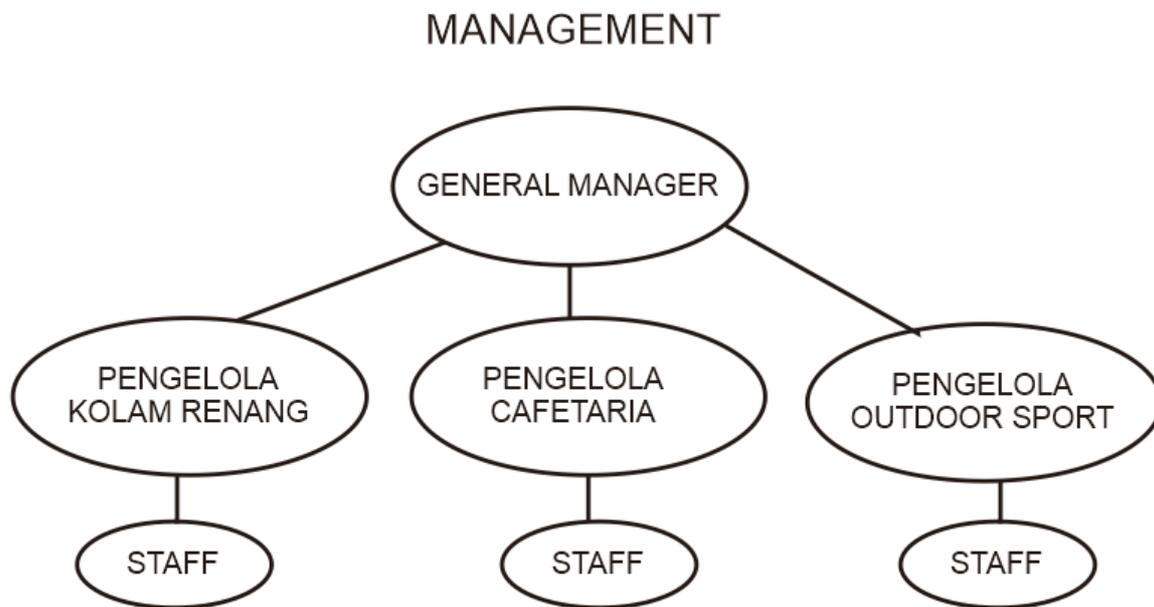
3.3. Program Ruang



Gambar 45 Skema Program Ruang
Sumber: Penulis, 2020.

Pada program ruang diatas terdapat dua zona yaitu zona privat dan zona publik. Zona privat meliputi ruangan yang diperuntukkan khusus untuk pengelola dan staff, lalu untuk zona

publik diperuntukkan untuk tamu maupun pengunjung yang ingin berolahraga tetapi pengelola maupun staff juga dapat mengakses zona publik tersebut.



*Gambar 46 Skema Alur Manajemen
Sumber: Penulis, 2020.*

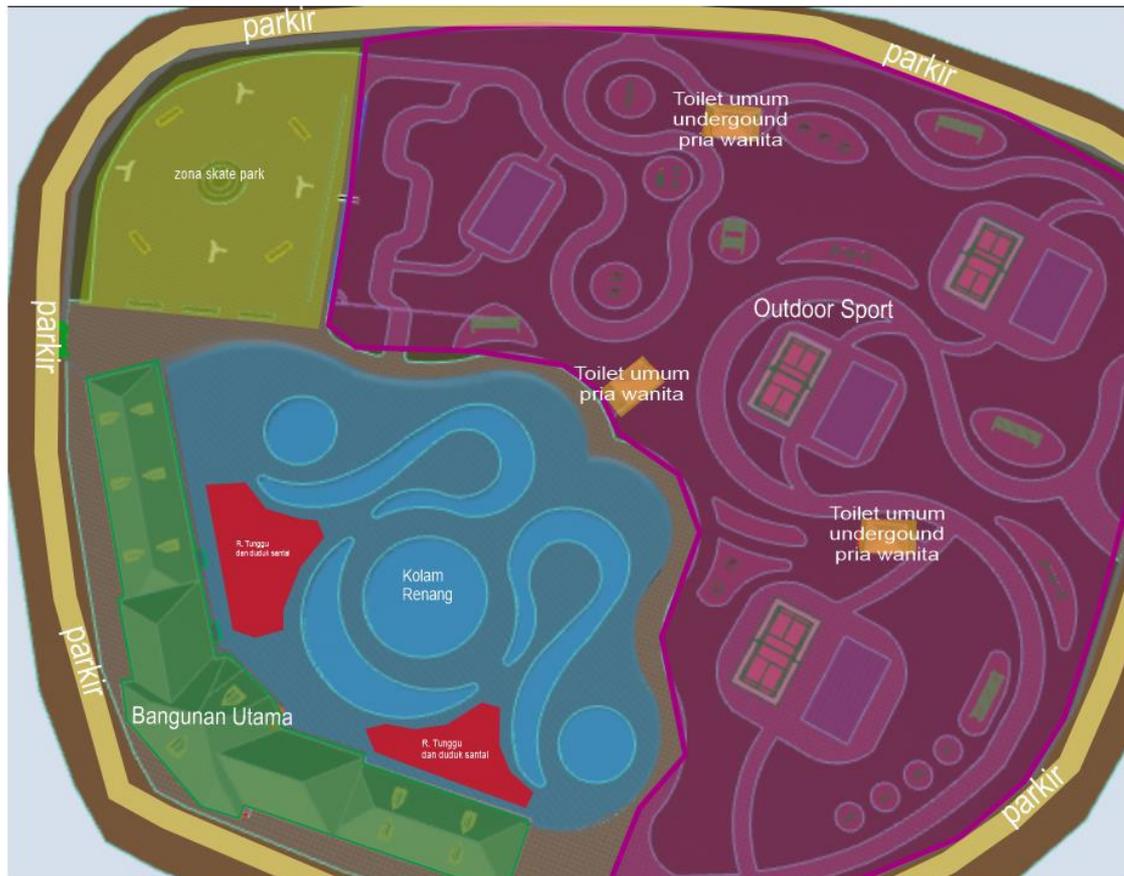
Untuk konsep management pengelolaan, terdapat tiga pengelola dari masing masing zona, yaitu pengelola Kolam Renang, Pengelola Cafeteria, dan Pengelola Outdoor Sport. Setiap ruang pengelola ditempatkan berdekatan dengan setiap zona dengan tujuan agar tamu mudah menuju ruang pengelola sekaligus pengelola mudah memantau antar zona.

3.4. Konsep perancangan

Untuk konsep rancangan pusat olahraga kridosono ini, kridosono menjadi sepi dan kurang perawatan bangunan karena sedikit atau tidak adanya investasi yang masuk, dikarenakan sudah tidak ada perkembangan di pusat olahraga kridosono lalu animo masyarakat untuk datang ke kridosono berkurang.

Disini penulis ingin merubah konsep kridosono agar kridosono dapat menarik pasar serta menambahkan beberapa spot untuk menarik uang seperti menyediakan fasilitas umum berupa toko alat olahraga dan toko alat renang serta menyediakan beberapa spot untuk menyediakan aktivitas pendukung lain selain olahraga seperti cafeteria. Penulis juga ingin mempertahankan

potensi yang ada di lokasi eksisting, seperti aktifitas kolam renang dan gaya bangunan indis. Pun dengan ruang ruang yang ada di lokasi eksisting, namun untuk penempatan ruang dan fungsi, akan disamakan dengan program ruang yang sudah dibuat oleh penulis.

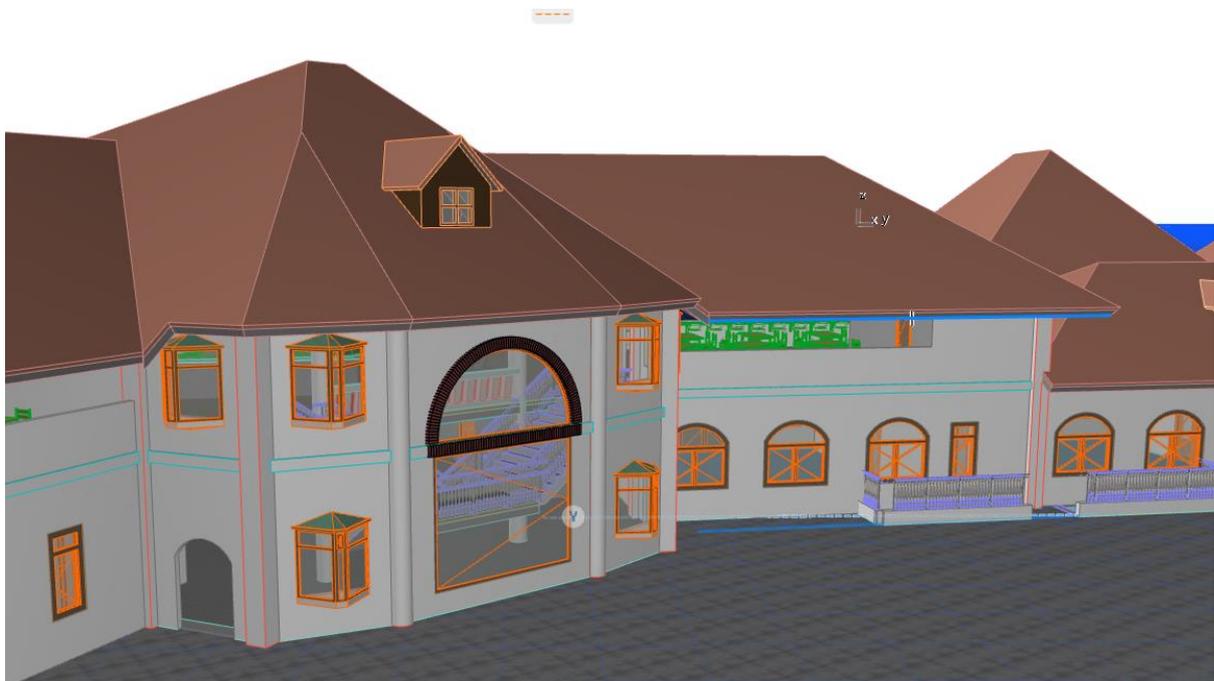


Gambar 47 Konsep Zonasi
Sumber: Penulis, 2020.

Gambar diatas merupakan rancangan Kridosono, dari gambar diatas dapat dilihat bahwa aktifitas kolam renang tetap dipertahankan, namun desain nya di rubah menyesuaikan alur jogging track dan landscape agar selaras. Nantinya untuk jam opeasional kridosono akan diatur, yaitu jam 06.00 – 23.00 untuk cafe, jam 08.00 – 21.00 untuk sport store, serta 24 jam untuk taman olahraga. Untuk tempat parkir pengunjung diletakkan mengelilingi site kridosono dengan pertimbangan menyesuaikan alur jalan yang searah jarum jam serta meminimalisir lahan parkir yang memusat agar memudahkan akses dari mana saja. Lalu untuk lapangan sepakbola eksisting berubah menjadi taman rekreasi yang terdapat beberapa fasilitas olahraga serta jogging track karena dengan alasan lapangan bola yang sudah tidak terpakai sesuai fungsinya.

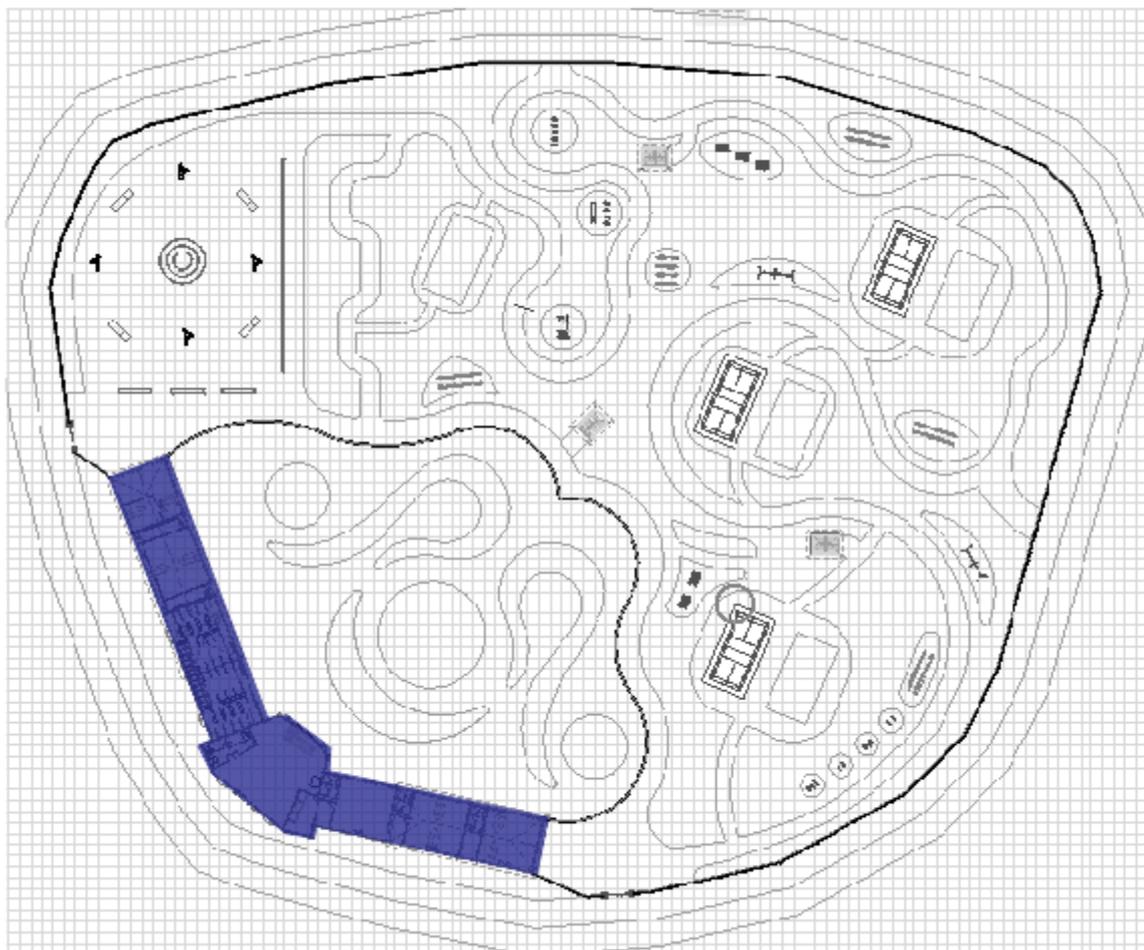
3.5. Konsep Bangunan

Untuk konsep bangunan penulis ingin merancang sebuah bangunan yang mempertahankan ciri khas dari bentuk bangunan yang ada di kawasan Kotabaru sesuai Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 21 tahun 2009 tentang penjabaran status kawasan yaitu dengan fasad bangunan Belanda atau Indisce karena Kotabaru merupakan kota cagar budaya. Maka untuk bentuk bangunan berbentuk kotak kotak agar dapat menyatu dengan fasad bangunan Indis. Untuk ruang ruang pada bangunan tetap mempertahankan fungsi aslinya sehingga aktifitas yang ada di pusat Olahraga Kridosono tetap sama namun penulis menambahkan beberapa kekurangan pada fasilitas sebelumnya agar fasilitas kridosono semakin memadahi untuk tempat rekreatif.



Gambar 48 Konsep Desain Eksterior
Sumber: Penulis, 2020.

3.6. Konsep Gubahan



*Gambar 49 Konsep Formasi Gubahan Utama
Sumber: Penulis, 2020.*

Pada konsep Gubahan berwarna biru, pada konsep gubahan ini menjadi satu gubahan dengan beberapa fungsi ruang di dalamnya dengan alasan mendukung konsep fasad bangunan indis yang selaras. Bangunan gym dan gor akan karena mengacu pada konsep rancangan yaitu theme park berbasis wisata olahraga. Untuk beberapa fasilitas tersebar di beberapa titik sesuai zonasi untuk mendukung fasilitas antar zona.



Gambar 50 Konsep Bangunan Berundak
Sumber: Penulis, 2020.

Tampak bangunan yang kami rancang adalah bangunan dengan tipe berundak, bersih, putih, sederhana. Hal ini dikarenakan rancangan yang kami ambil mengadopsi style Niuwe Bouwen yang kami sebutkan di bab sebelumnya. Kami mengambil bentuk ini merespon dari gubahan di Kotabaru yang mengambil style Indis di tahun 1900an.

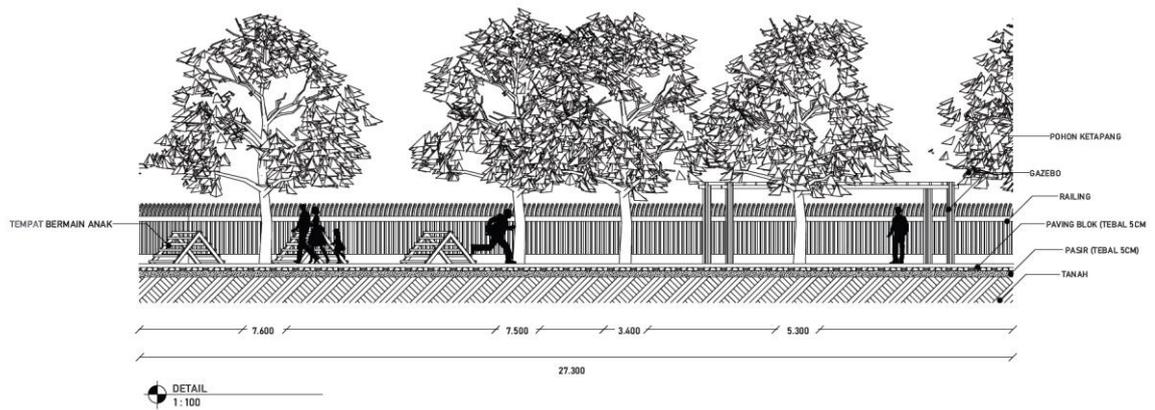
3.7. Konsep Landscape

Untuk konsep landscape, disini penulis mendesain landscape yang aman dan nyaman karena nantinya taman olahraga kridosono akan buka 24 jam agar aman digunakan saat malam dan tidak digunakan untuk aktifitas yang tidak semestinya serta nyaman digunakan untuk siang hari agar tidak panas. Selain dari segi keamanan, penulis juga ingin menambahkan sesuatu yang dapat menarik investasi pada taman olahraga agar ada investasi yang masuk karena taman olahraga dibuka secara gratis.



Gambar 51 Titik Pohon
Sumber: Penulis, 2020

Gambar diatas merupakan titik penempatan pohon yang ditanam pada area landscape kridosono. Nantinya jenis dan ukuran pohon juga menyesuaikan agar tidak terlalu rendah posisinya yang berpotensi digunakan sebagai tempat bersembunyi ketika malam hari atau digunakan sebagai tempat persembunyian untuk mabuk dan mesum pada malam hari. Pada siang hari penempatan pohon sangat berguna sebagai tempat berteduh agar pengunjung nyaman saat menjalankan aktifitas pada siang hari karena merupakan ruang publik pusat kota yang akan banyak mendatangkan pengunjung.

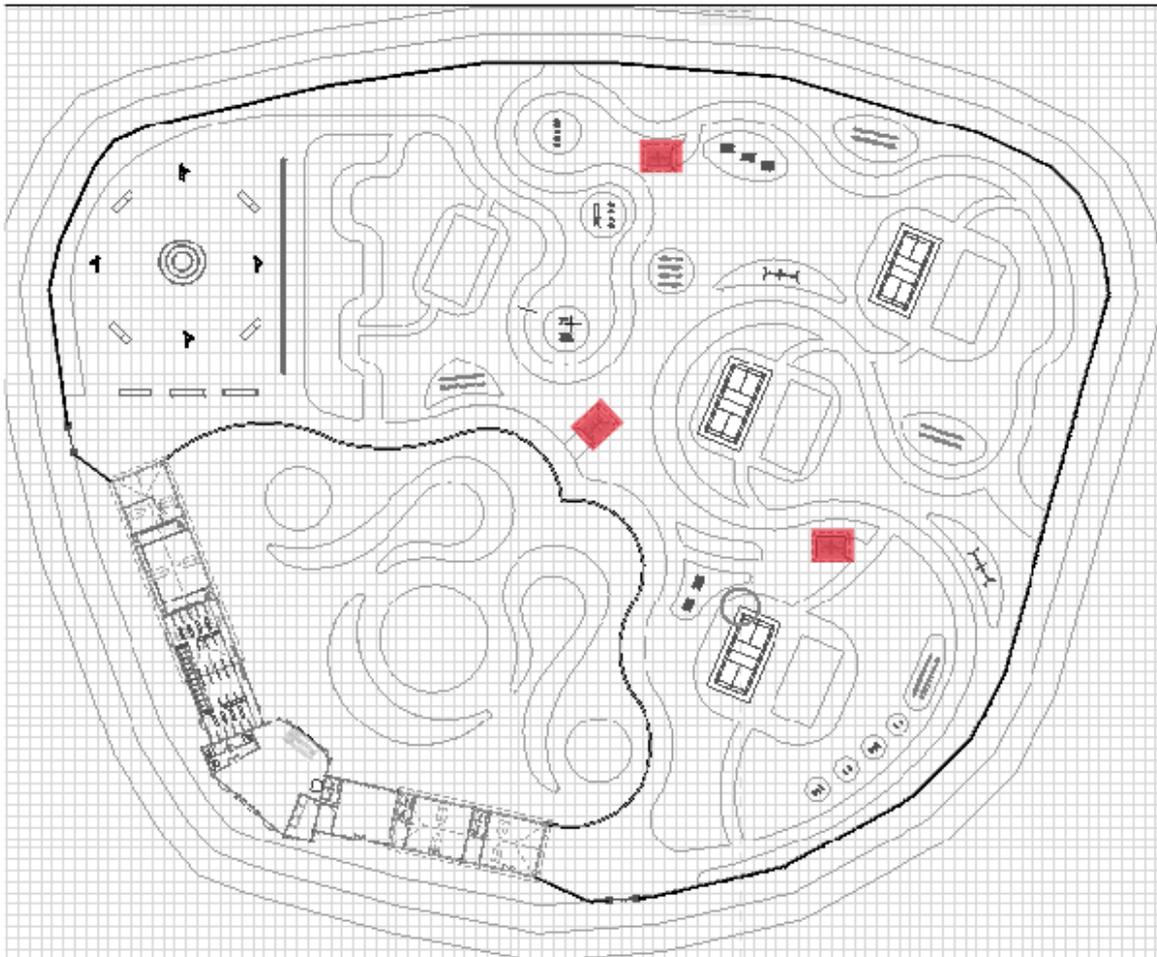


Gambar 52 skala pohon terhadap manusia



Gambar 53 Visual Skala Pohon terhadap Manusia
Sumber: Penulis, 2020

Foto diatas merupakan gambaran skala manusia dan pohon. Dapat dilihat jika daun pada pohon tidak menutupi manusia sehingga tidak berpotensi digunakan sebagai aktifitas yang tidak semestinya pada malam hari sekaligus sebagai peneduh pada siang hari.

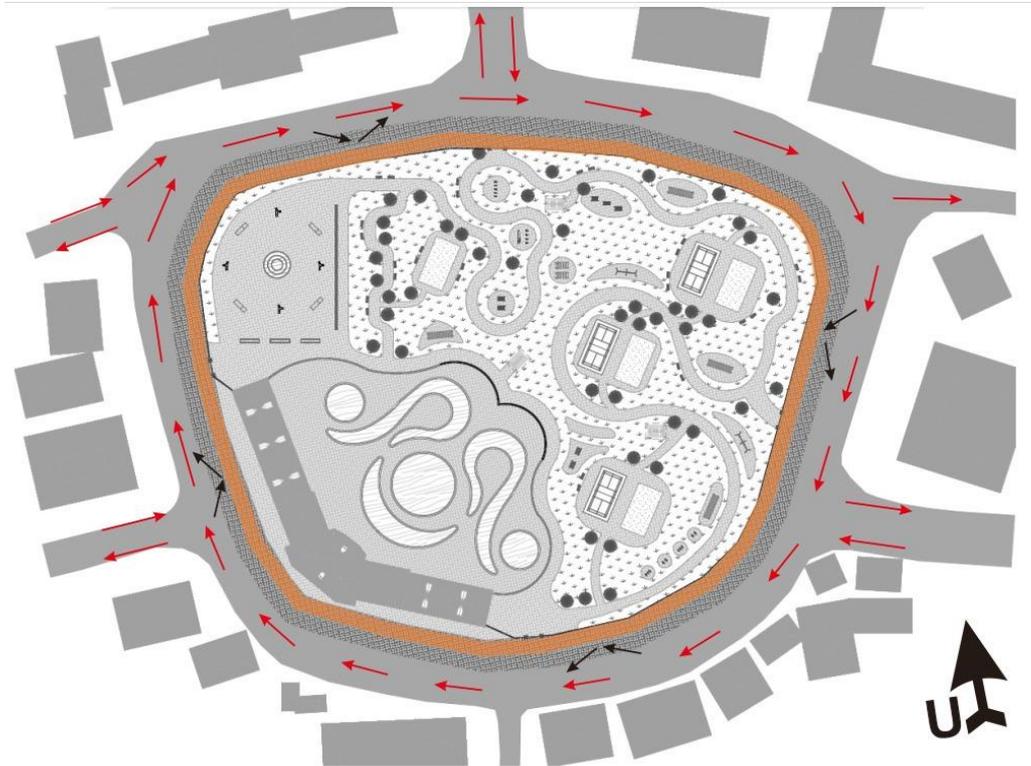


Gambar 54 Konsep Peletakan Gubahan Gubuk
Sumber: Penulis, 2020.

Untuk fasilitas umum, disini penulis menyediakan toilet umum bawah tanah yang posisinya menyebar di 3 titik seperti yang ditunjukkan pada gambar berwarna merah agar mendukung aktivitas rekreasi maupun olahraga outdoor ketika membutuhkan toilet maupun ruang ganti.

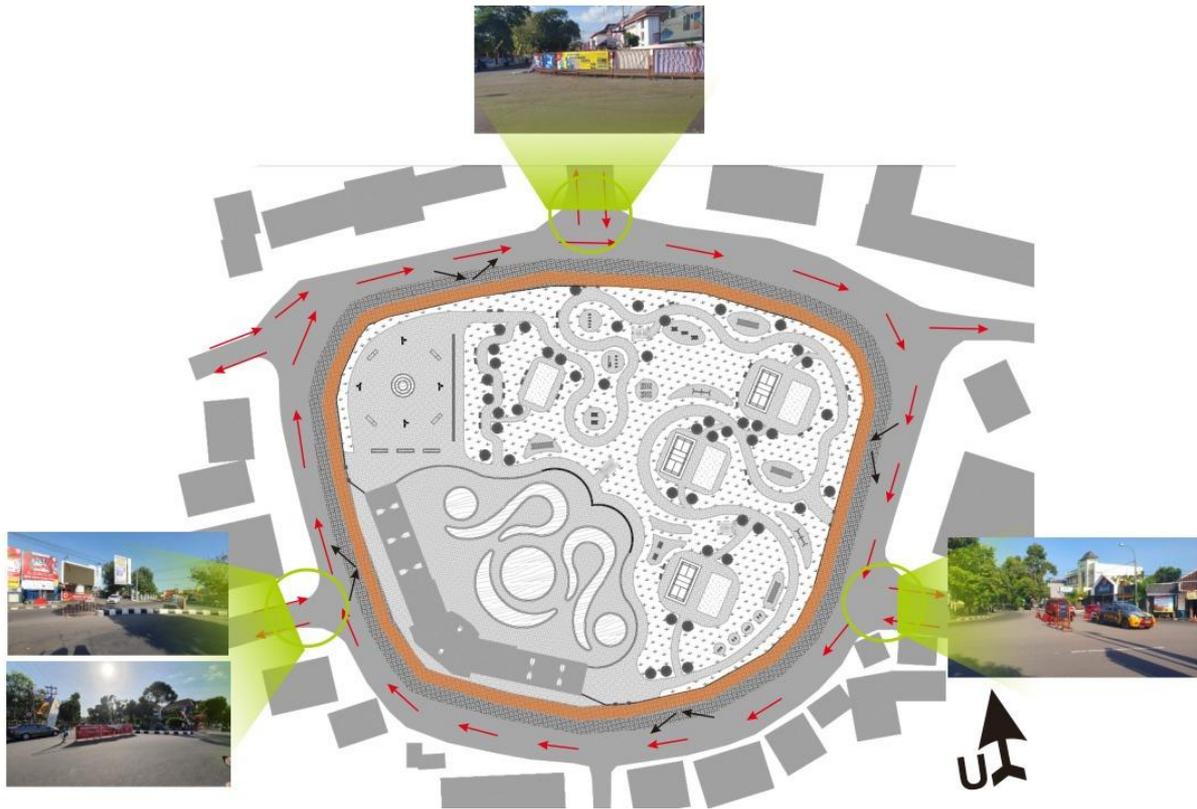
3.8. Konsep Sirkulasi

3.8.1. Konsep Sirkulasi Kendaraan Bermotor



Gambar 55 Analisis Sirkulasi Kendaraan Bermotor
Sumber: Penulis, 2020.

Panah merah adalah arah-arah alur pergerakan kendaraan. Pada jalan di sekeliling Kridosono merupakan jalan satu arah yang bergerak searah jarum jam seperti arah panah di atas. Lalu, pada panah hitam merupakan titik entrance dan exit ke Kawasan Kridosono. Untuk garis orange merupakan zona parkir kendaraan bermotor.



Gambar 56 Sirkulasi dan Aksesibilitas Kendaraan Bermotor
Sumber: Penulis, 2020.

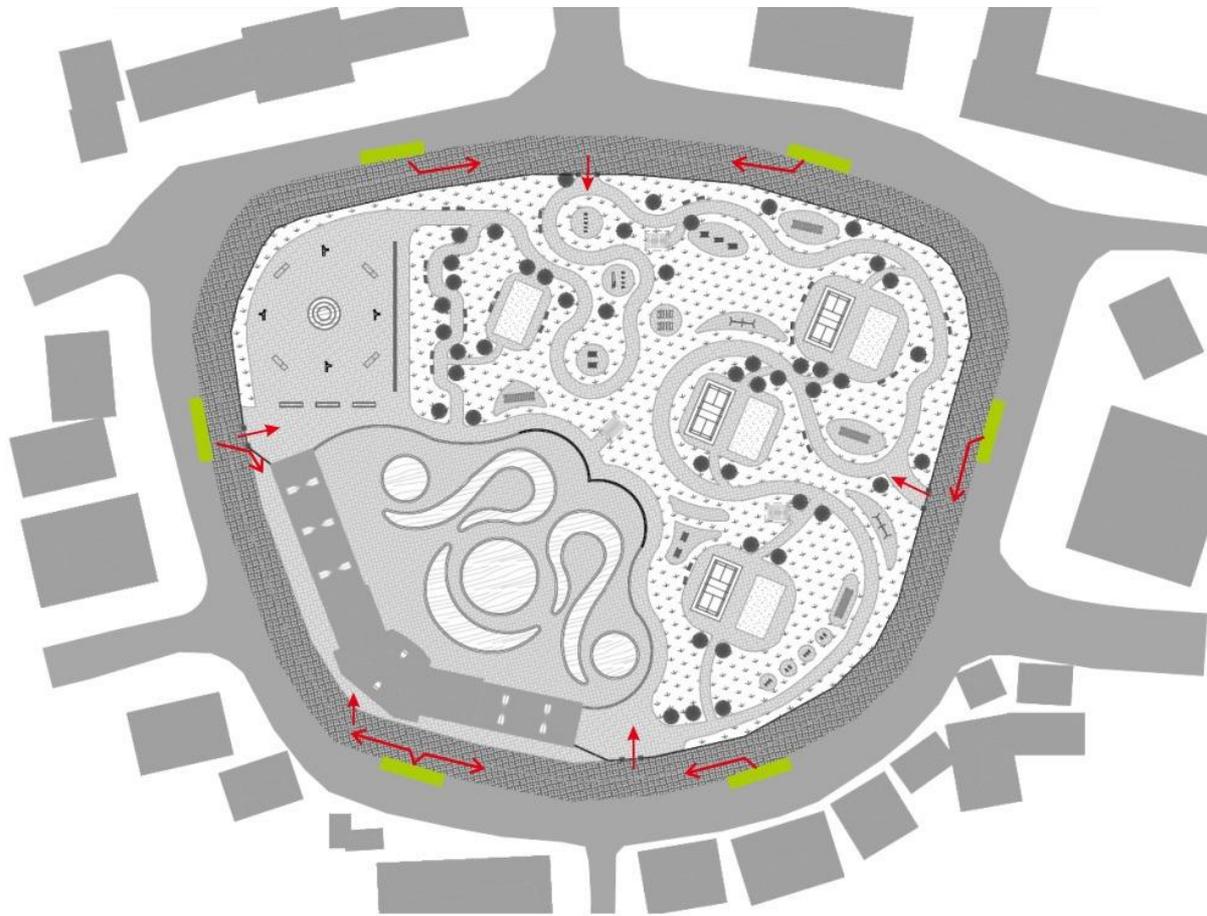
Gambar di atas merupakan beberapa titik foto mengenai persimpangan di sekitar Kridosono. Titik-titik tersebut merupakan titik mengenai rekayasa jalur yang terdapat di sekeliling Kridosono. Titik-titik ini telah mengalami rekayasa jalur karena adanya beberapa pembatas jalan di titik-titik tersebut. Setelah menganalisis dan merespon rekayasa jalan yang telah ada, kami menempatkan titik-titik entrance dan exit menyesuaikan analisis tersebut.



Gambar 57 Konsep Peletakan Entrance
Sumber: Penulis, 2020.

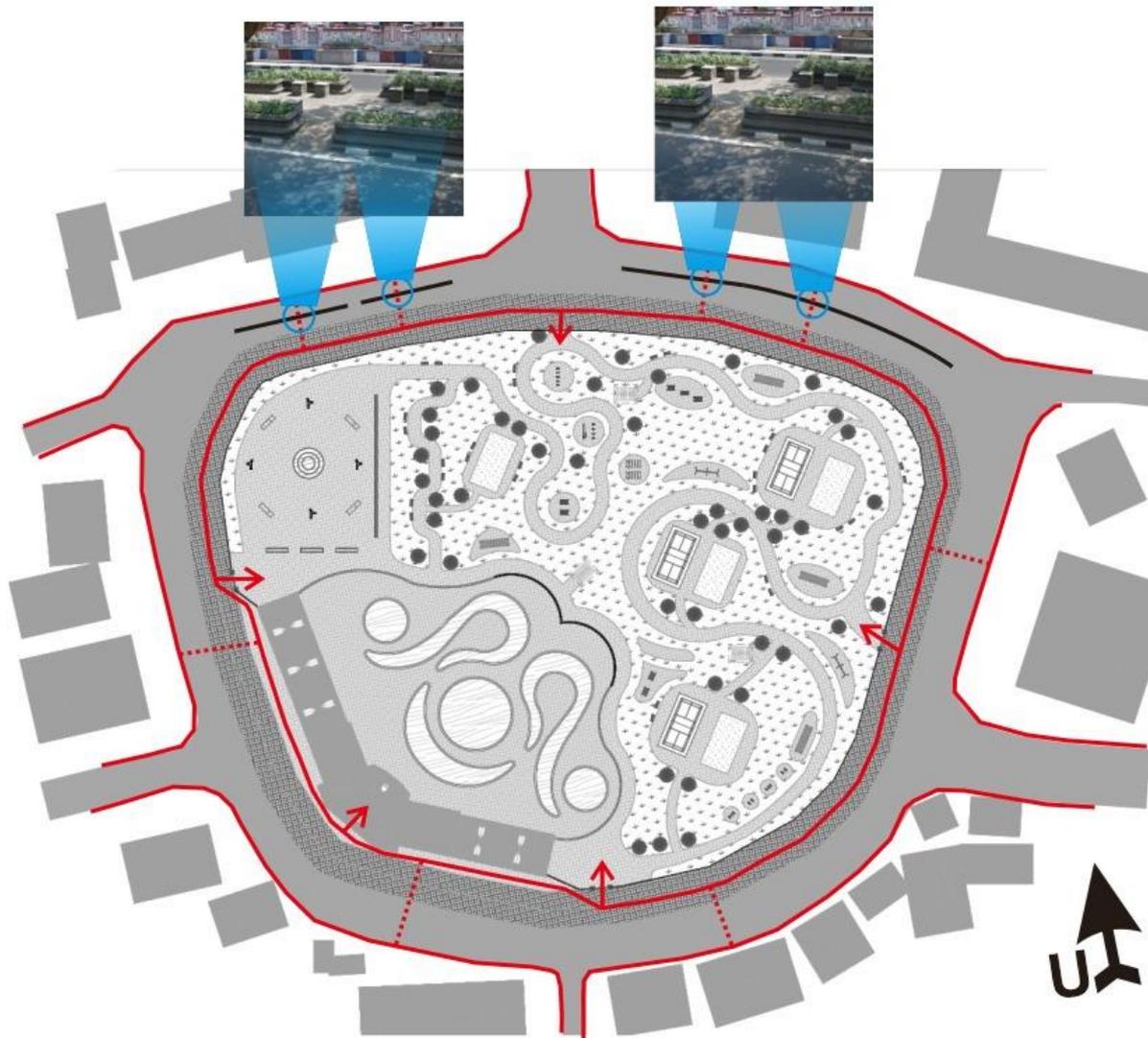
Konsep sirkulasi dapat ditunjukkan dengan gambar diatas. Pada gambar diatas dapat terlihat bahwa tanda panah berwarna merah merupakan sirkulasi pejalan kaki dan sepeda yang ingin masuk ke lokasi taman atau jogging track serta lobby kolam renang maupun cafetaria, sementara untuk yang berwarna biru untuk jalur sirkulasi kendaraan bermotor yang langsung menuju parkiran. Karena konsep perancangan berubah, tata masa bangunan menjadi berubah tetapi tetap pada satu area. Maka terdapat sebuah zona lobby yang menjadi pusat gubahan.

3.8.2. Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki



Gambar 58 Analisis Pengguna Transportasi Umum
Sumber: Penulis, 2020.

Gambar di atas merupakan gambar dari analisis pengguna transportasi umum. Garis hijau merupakan titik-titik pemberhentian kendaraan umum di kawasan Kridosono. Titik-titik hijau dapat ditentukan titiknya berdasarkan analisis dari rekayasa jalan sebelumnya. Hal ini dilakukan agar tidak mengganggu arus kendaraan bermotor yang memang sudah ada sebelumnya. Lalu panah merah merupakan panah arus sirkulasi pejalan kaki dari pemberhentian kendaraan umum menuju masuk ke kawasan Kridosono.

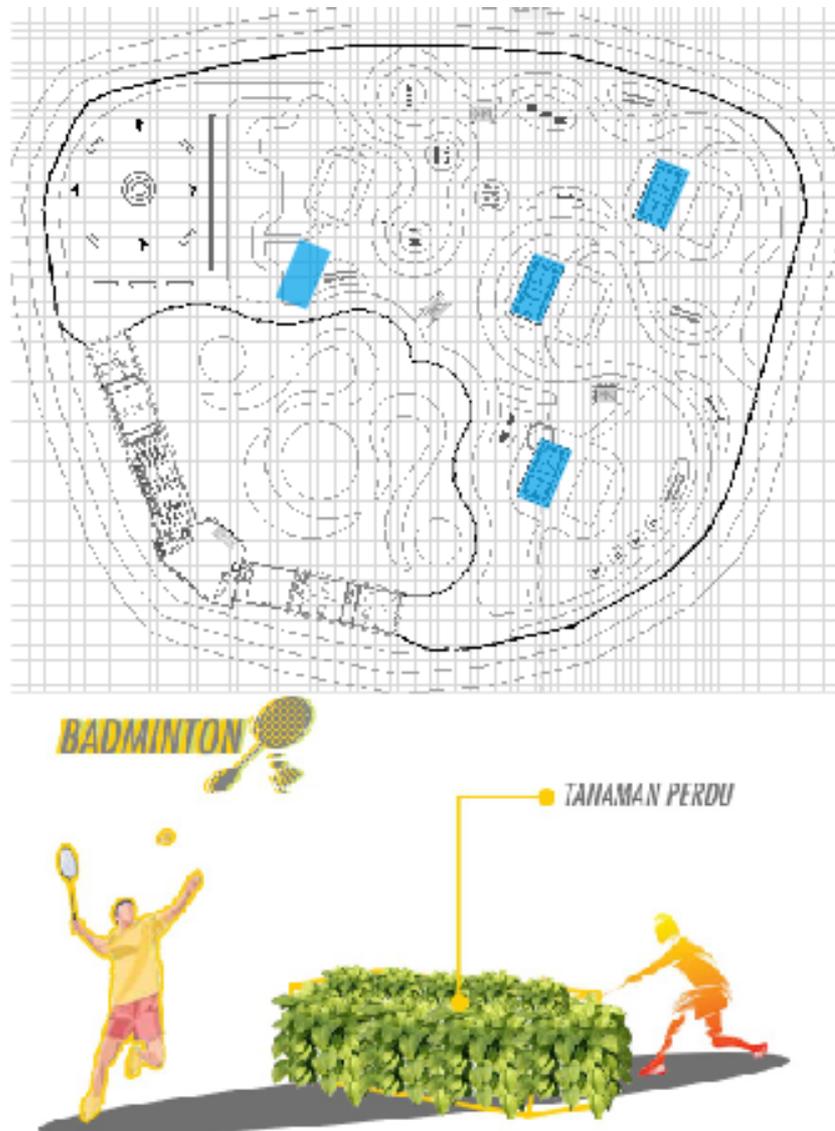


*Gambar 59 Konsep Sirkulasi Pejalan Kaki
Sumber: Penulis, 2020.*

Gambar di atas merupakan konsep sirkulasi pejalan kaki. Garis merah merupakan garis arus sirkulasi pejalan kaki. Garis hitam merupakan pembatas jalan eksisting. Garis putus-putus merupakan zona penyebrang jalan. Pada penyebrang jalan di sebelah utara yang memang sudah eksisting terdapat ruang di pot pembatas untuk menyebrang jalan. Pada titik-titik lainnya akan direncanakan penyebrang jalan untuk mengarahkan ke Kawasan Kridosono. Lalu panah-panah berwarna merah merupakan entrance untuk pejalan kaki.

3.9. Konsep Kegiatan Olahraga

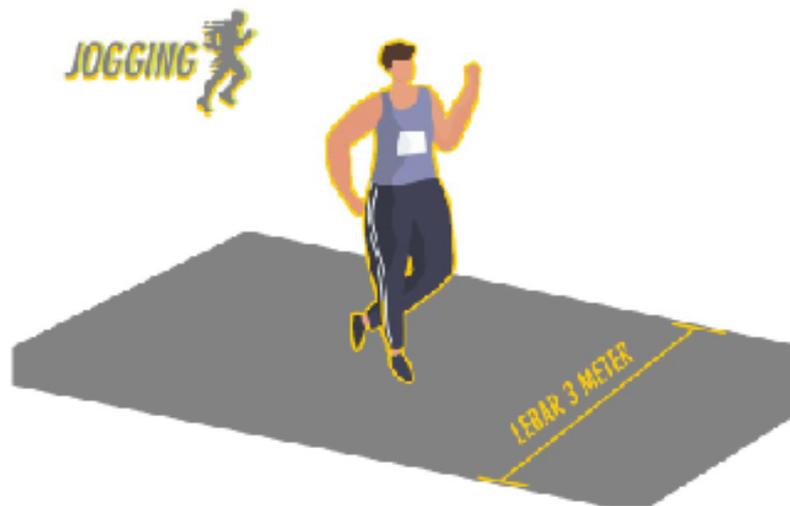
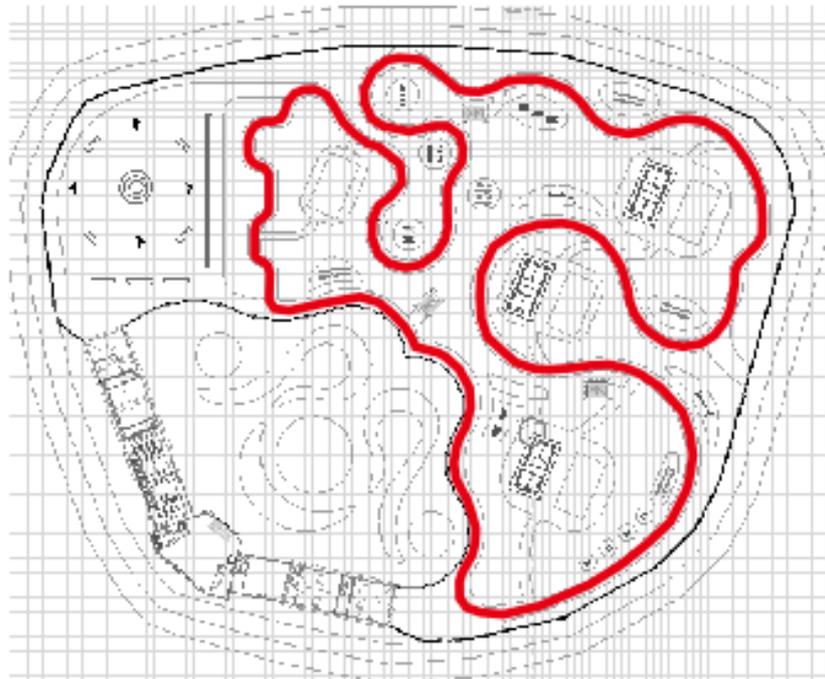
3.9.1. Badminton



*Gambar 60 Konsep Penataan Lapangan Badminton
Sumber: Penulis, 2020.*

Konsep badminton disini merupakan permainan badminton yang sifatnya rekreatif yang bisa dimainkan dengan teman ataupun keluarga dimana lapangan badminton tidak terpatok ukuran standart, bisa dimainkan di titik mana saja, dan net bisa menggunakan objek yang ada di lapangan contohnya tanaman perdu.

3.9.2. Jogging

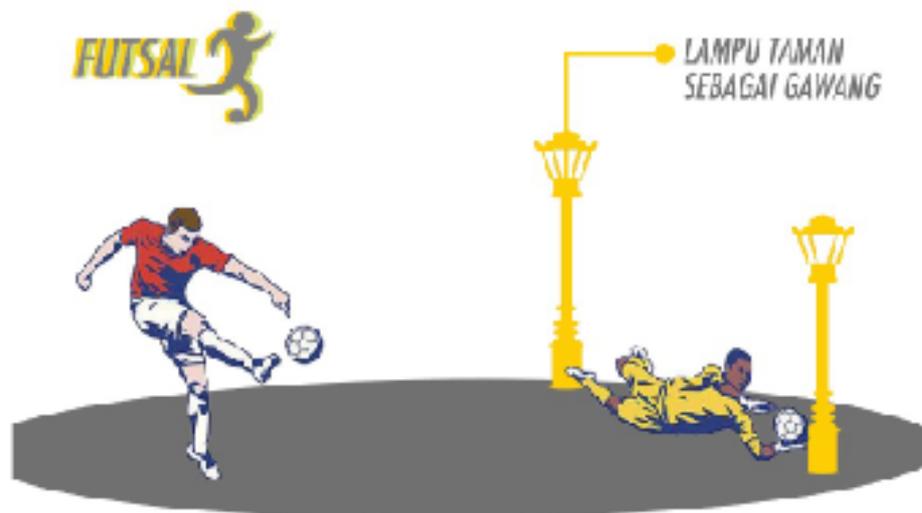
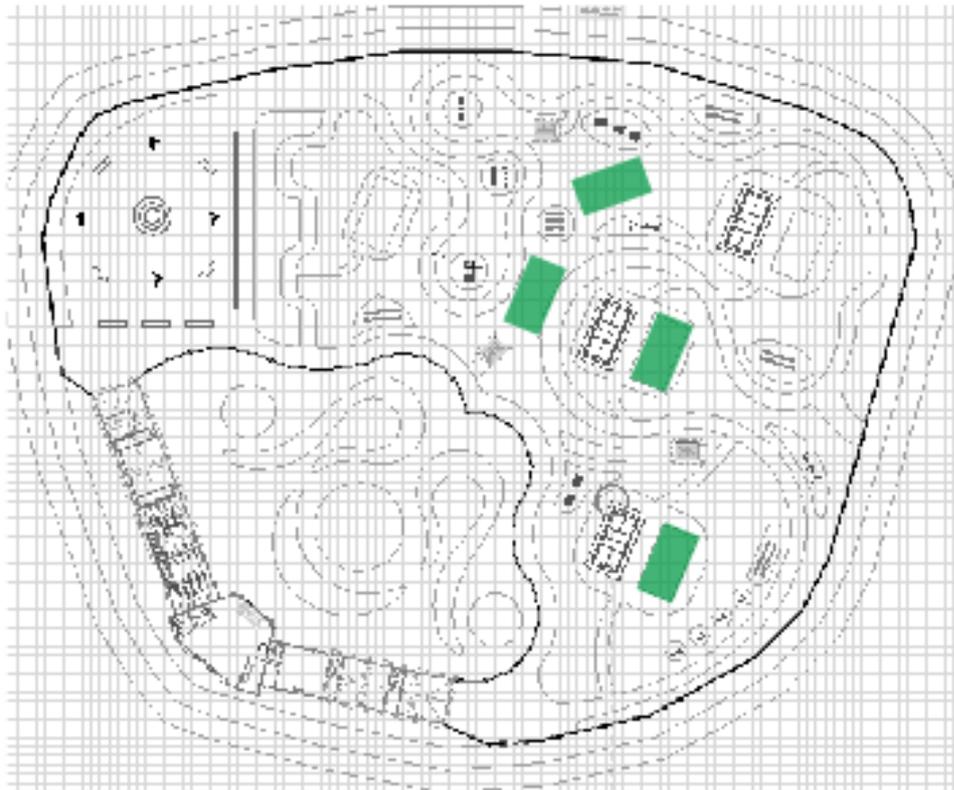


Gambar 61 Konsep Penataan Jogging Track

Sumber: Penulis, 2020.

Jalur jogging atau jogging track dengan lebar 3 meter memudahkan untuk berpapasan dengan pengunjung lain dibuat mengelilingi spot olahraga yang ada di lokasi dengan tujuan agar pengunjung yang sedang jogging dapat melihat serta mengetahui beberapa kegiatan olahraga yang ada di kridosono, pun juga sebagai jalur pengunjung untuk menuju ke beberapa spot olahraga yang tersebar di beberapa titik.

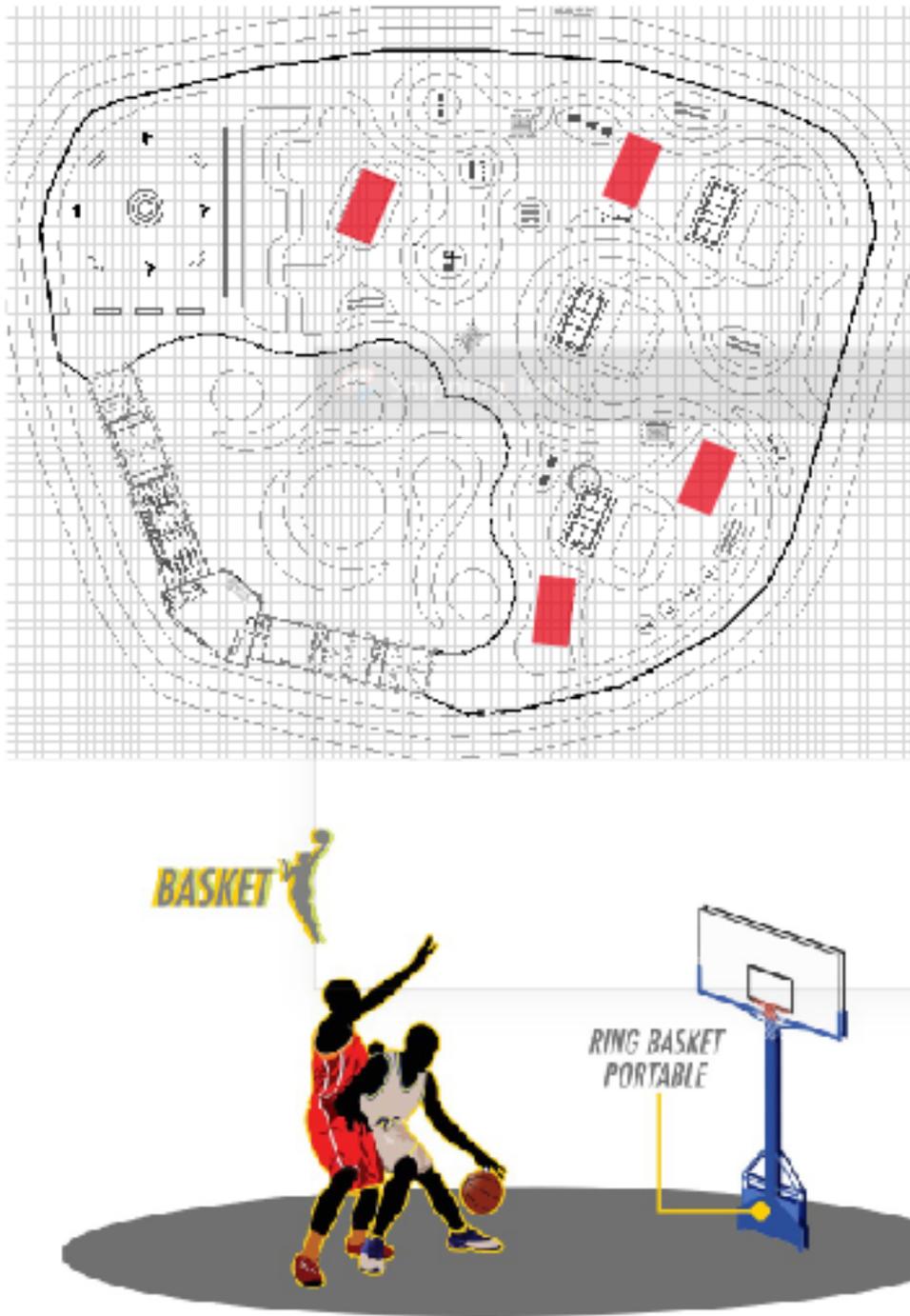
3.9.3. Futsal



Gambar 62 Konsep Penataan Lapangan Futsal
Sumber: Penulis, 2020.

Konsep permainan futsal disini lebih kepada sepak bola yang sifatnya hanya rekreatif dengan ukuran lapangan yang tidak terpatok standart dan jumlah pemain serta dapat dimainkan di space manapun yang memungkinkan dan gawang yang bisa dimanfaatkan dari tiang tiang lampu taman yang diberi pengaman agar tidak pecah saat terkena bola.

3.9.4. Basket



Gambar 63 Konsep Penataan Lapangan Basket
Sumber: Penulis, 2020.

Lapangan basket bisa dimainkan di space mana saja yang memungkinkan serta ring basket menyatu dengan lampu penerangan serta juga terdapat ring yang bisa digeser atau dipindahkan, jumlah pemain dapat dimainkan mulai dari satu orang serta ukuran space lapangan tidak terpatok standart.

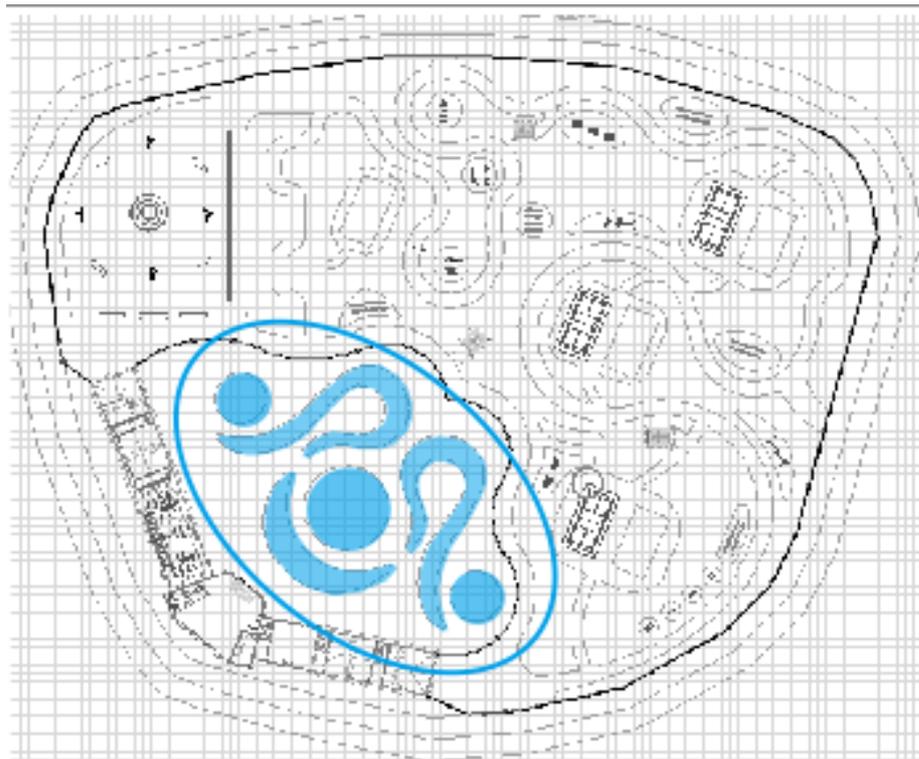
3.9.5. Fitness



*Gambar 64 Konsep Peletakan Titik Fitness
Sumber: Penulis, 2020.*

Konsep fitness disini adalah outdoor fitness. Space fitness terdapat di pinggir jalur jogging atau di beberapa titik yang berdekatan dengan spot-spot olahraga tertentu. Spot fitness berupa alat fitness yang terdapat di taman serta beberapa sculpture taman yang bisa digunakan untuk fitness.

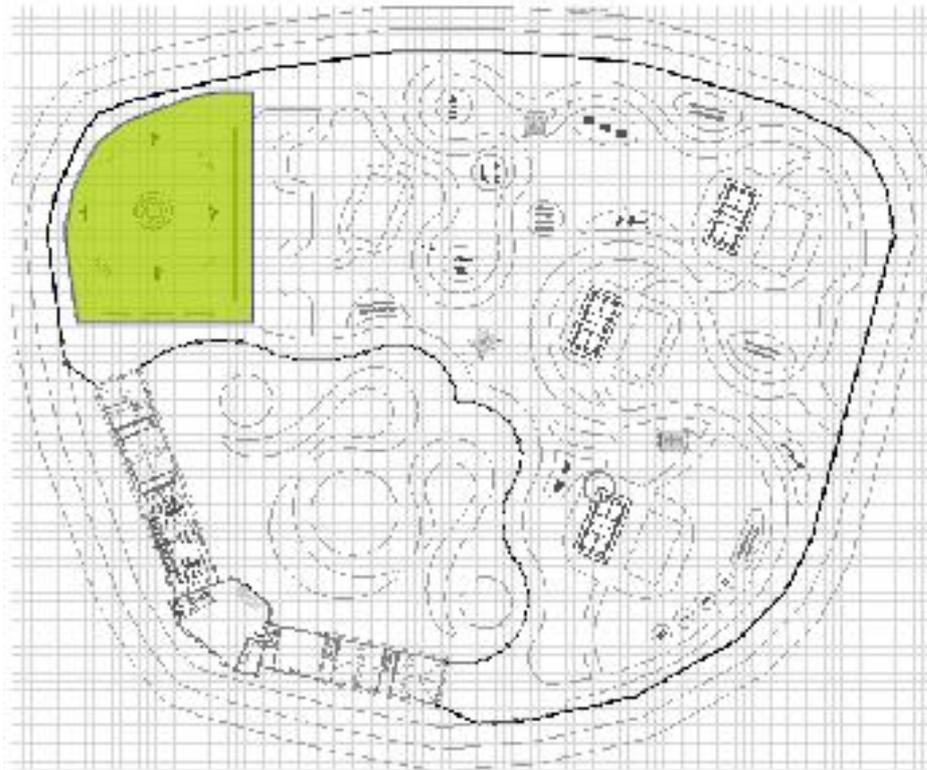
3.9.6. Renang



*Gambar 65 Konsep Ruang Kolam Renang
Sumber: Penulis, 2020.*

Konsep kolam renang semi outdoor, namun tetap tertutup menjadi satu zona yaitu zona kolam renang sehingga privasi tetap terjaga. Kolam renang bersifat rekreatif sehingga bentuk kolam renang tidak besar memanjang lurus seperti olympic namun berbentuk.

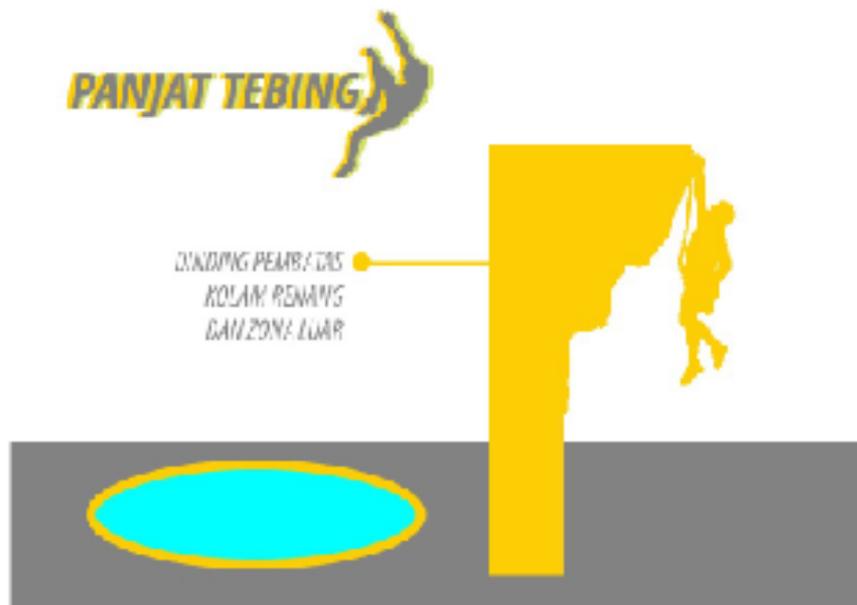
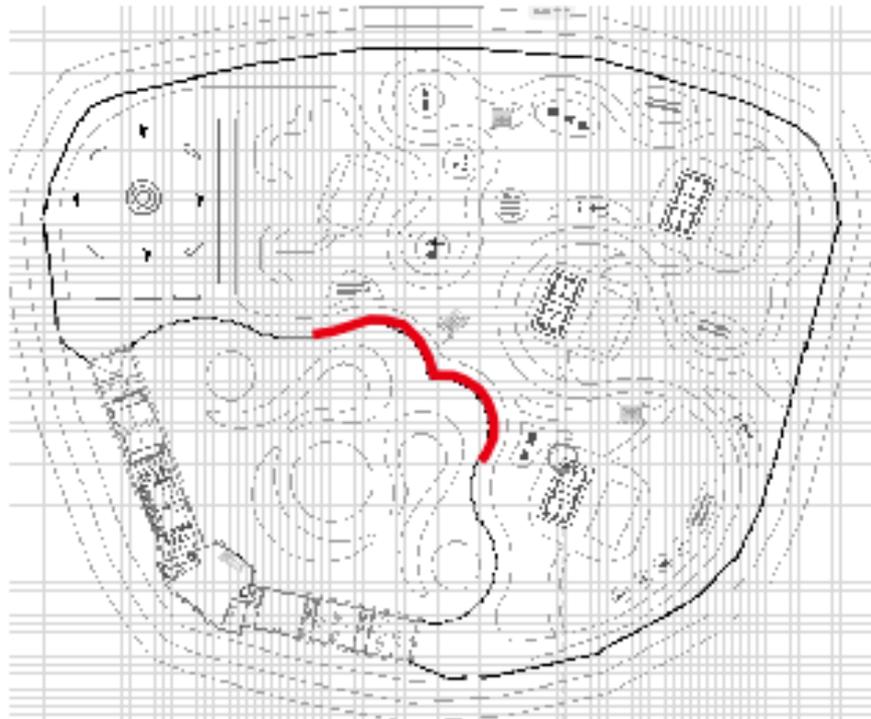
3.9.7. Skate park



Gambar 66 Konsep Ruang Skateboard
Sumber: Penulis, 2020.

Untuk skate park atau arena skate board ditunjukkan dengan warna hijau. Untuk rintangan menggunakan sculpture taman yang dibentuk agar dapat digunakan sebagai rintangan skateboard dan beberapa tanaman perdu yang ada di taman sebagai rintangan.

3.9.8. Panjat Tebing

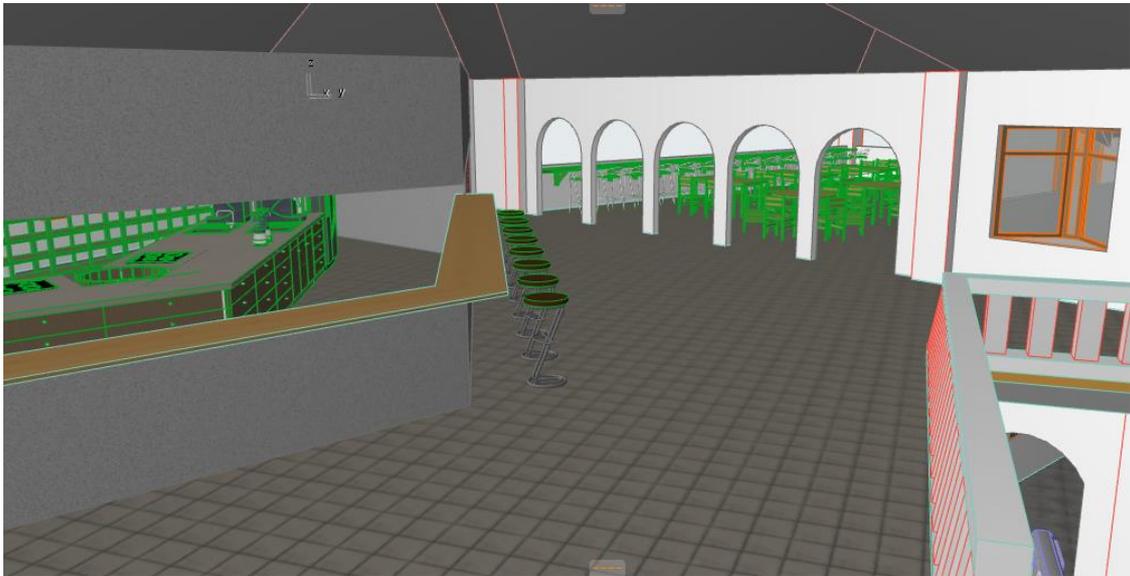


Gambar 67 Konsep Ruang Panjat Tebing
Sumber: Penulis, 2020.

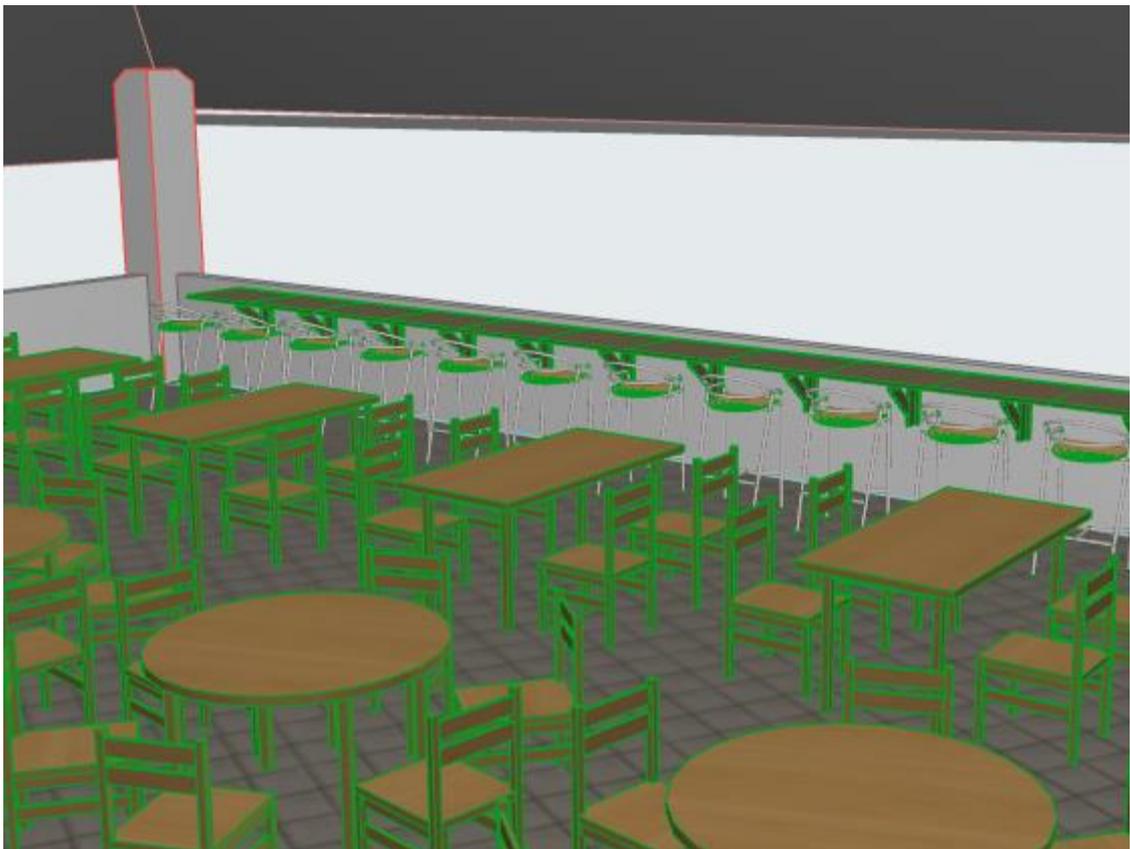
Pada gambar diatas, spot panjat tebing ditunjukkan dengan garis warna merah. Panjat tebing disediakan pada area pembatas tembok kolam renang supaya tembok tidak terlihat masif dan tetap ada fungsinya.

3.10. Konsep Rancangan Skematik

3.10.1. Rancangan Skematik Interior Bangunan



Gambar 68 Rancangan Open Kitchen
Sumber: Penulis, 2020.

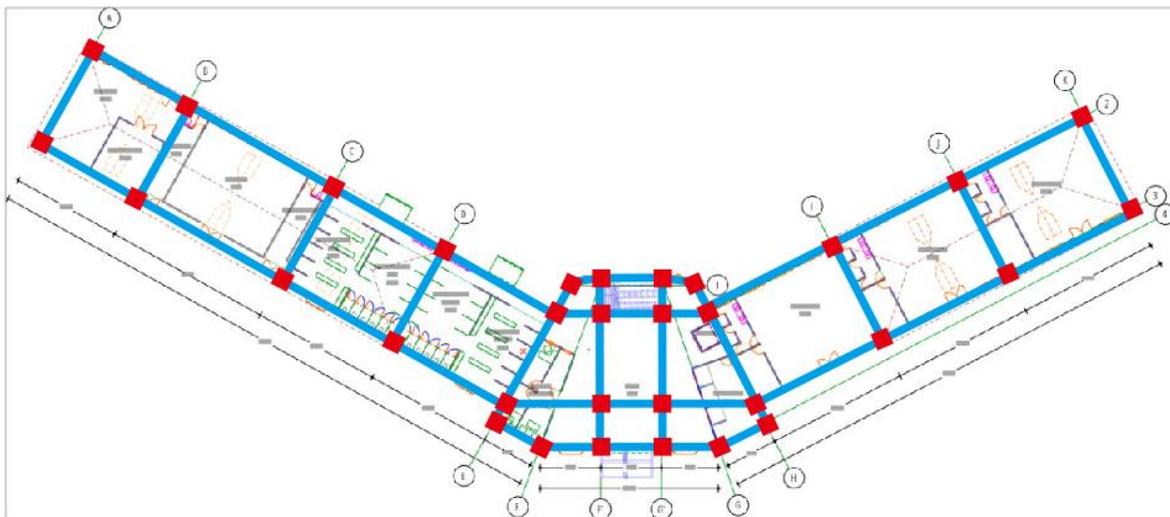


Gambar 69 Rancangan Layout Café
Sumber: Penulis, 2020.

Konsep perancangan skematik interior bangunan yang diambil oleh penulis ada pada ruang cafetaria. Di situ tampak terlihat layout tata ruang konsep cafetaria. Cafetaria ini mengusung konsep Kitchen sehingga terdapat dapur yang terbuka dan dapat dilihat oleh pengunjung dari depan. Pada ruang duduk cafetaria berkonsep separuh dinding agar pengunjung café dapat melihat suasana luar café dengan leluasa.

3.10.2. Rancangan Skematik Sistem Struktur

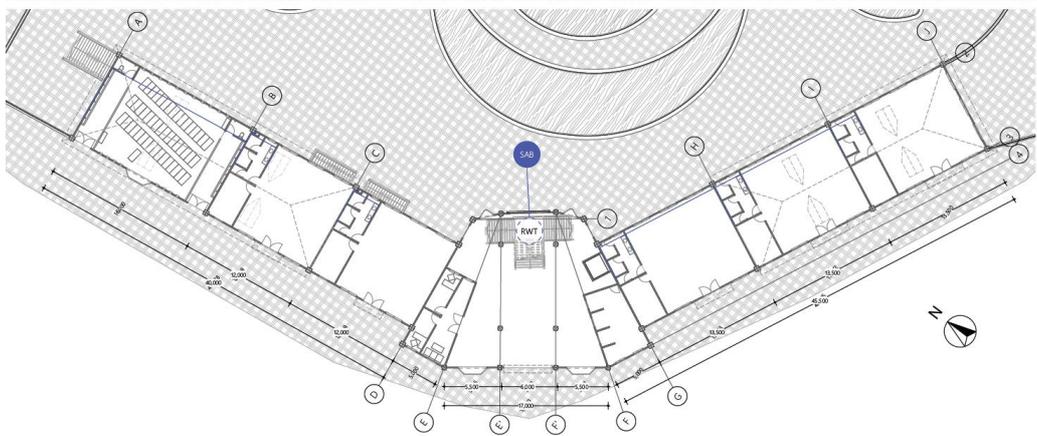
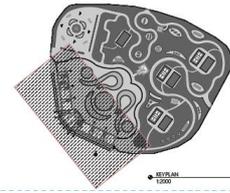
Konsep perancangan skematik sistem struktur yang diambil adalah konsep peletakkan kolom dan balok. Warna merah merupakan simbol dari kolom dan warna biru merupakan simbol dari balok. Penulis mengambil sistem struktur rangka yang mengikuti bentuk bangunan kotak-kotak untuk mendukung bentuk bangunan agar selaras dengan peraturan walikota yaitu fasad Indis.



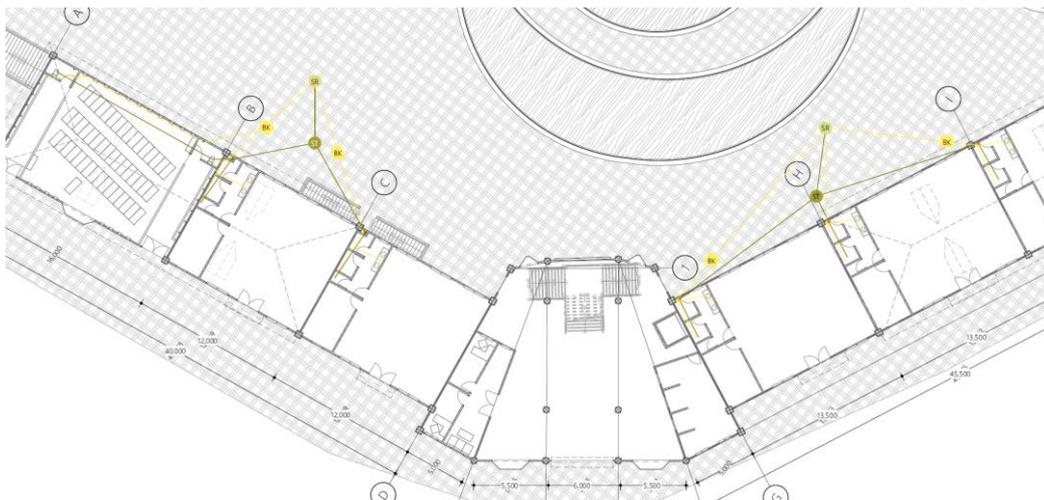
Gambar 70 Rancangan Sistem Struktur
Sumber: Penulis, 2020.

3.10.3. Rancangan Skematik Sistem Utilitas

Konsep perancangan skematik sistem utilitas yang diambil adalah pada bagian lantai 1. Untuk garis berwarna biru menyimbolkan jalur pipa air bersih. Sementara untuk garis berwarna coklat menyimbolkan jalur pipa air kotor. Untuk lingkaran berwarna biru merupakan titik sumur air bersih, lalu untuk simbol BK menyimbolkan bak kontrol, simbol ST merupakan septic tank, dan simbol SR merupakan sumur resapan.



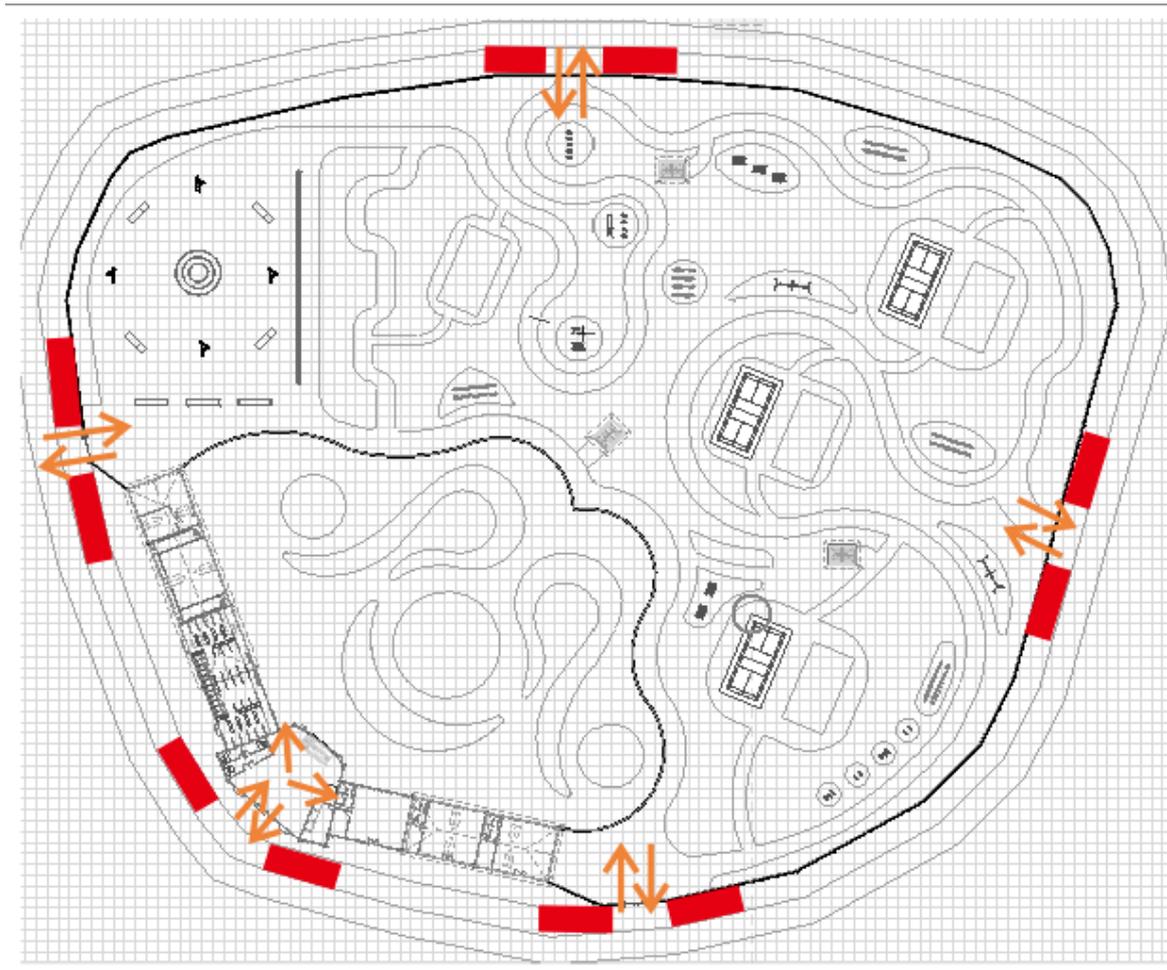
Gambar 71 Rancangan Rencana Air Bersih
Sumber: Penulis, 2020.



Gambar 72 Konsep Rancangan Rencana Air Kotor
Sumber: Penulis, 2020.

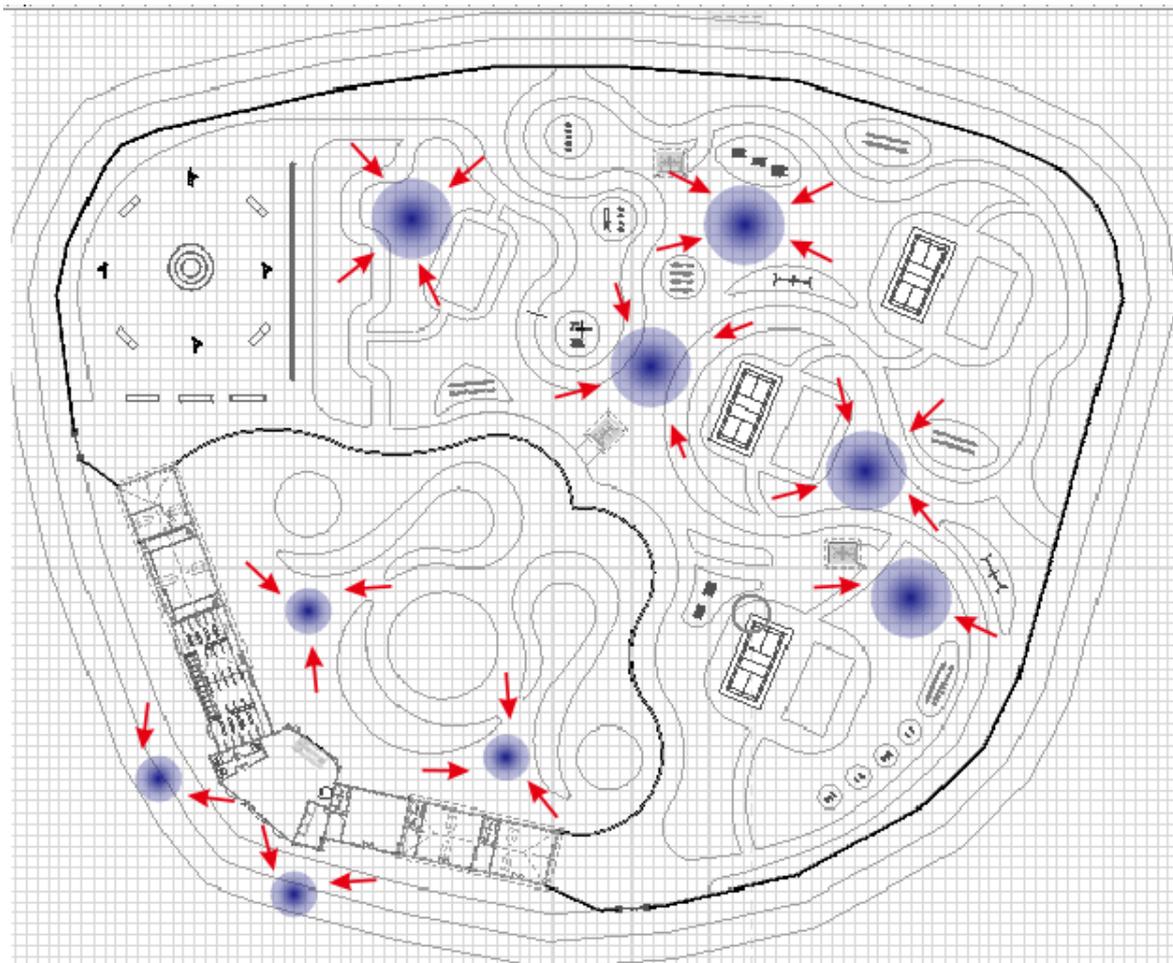
3.10.4. Rancangan Skematik Sistem Akses Difabel Dan Keselamatan Bangunan

Konsep perancangan skematik sistem akses difabel yang ditunjukkan dengan garis panah orange merupakan jalur yang bisa dilalui oleh difabel. Lalu untuk kotak berwarna merah merupakan zona parkir difabel dimana zona tersebut berada berdekatan dengan pintu masuk. Untuk rancangan ini merupakan rancangan yang ramah terhadap difabel, karena aksesnya luas dan minim tangga.



Gambar 73 Rancangan Sistem Akses Difabel
Sumber: Penulis, 2020.

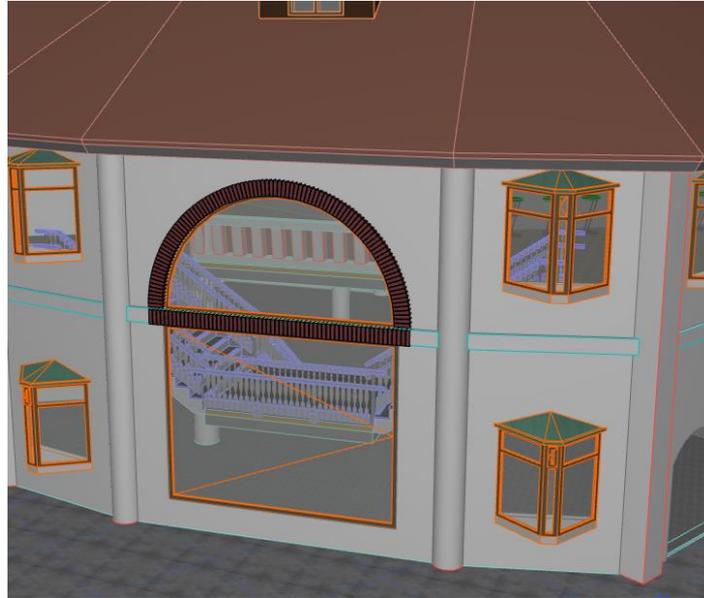
Konsep perancangan skematik sistem akses keselamatan bangunan ditunjukkan dengan panah berwarna merah sebagai arah berkumpul dan titik biru sebagai titik kumpul. Titik kumpul cenderung menyebar menjauhi bangunan



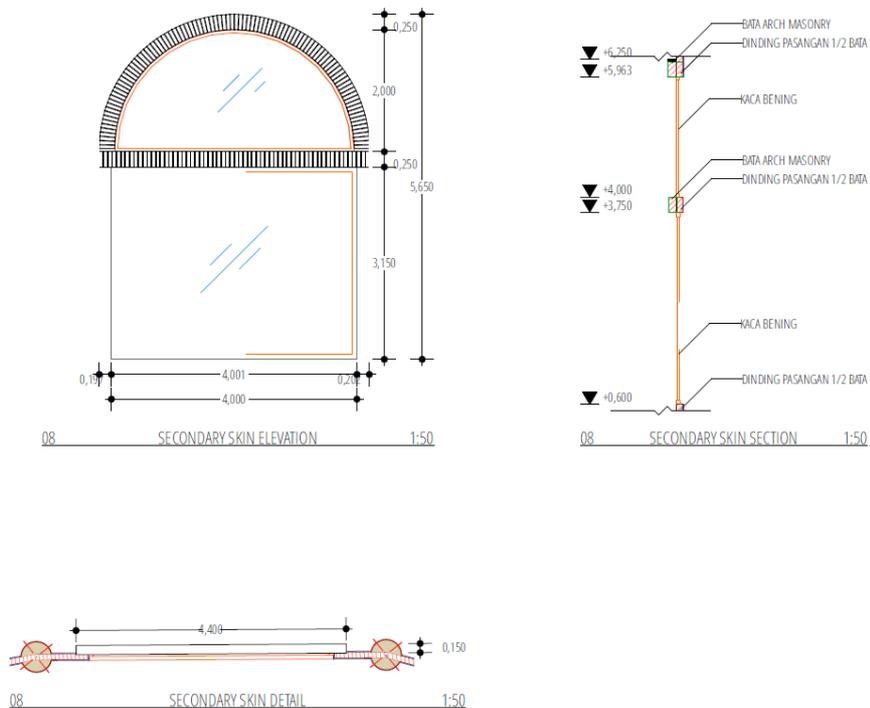
Gambar 74 Rancangan Sistem Akses Keselamatan Bangunan
Sumber: Penulis, 2020.

3.10.5. Rancangan Skematik Detail Arsitektural Khusus

Konsep perancangan skematik detail arsitektural khusus di bawah ini merupakan skematik detail atap bangunan. Pada atap bangunan terdapat skylight untuk mendukung pencahayaan alami pada ruang-ruang di bawahnya.



Gambar 75 Rancangan Detail Arsitektural Khusus
Sumber: Penulis, 2020.



Gambar 76 Technical Drawing Detail Arsitektural Khusus
Sumber: Penulis, 2020

BAB IV

DESAIN DAN PERANCANGAN

4.1. Perancangan

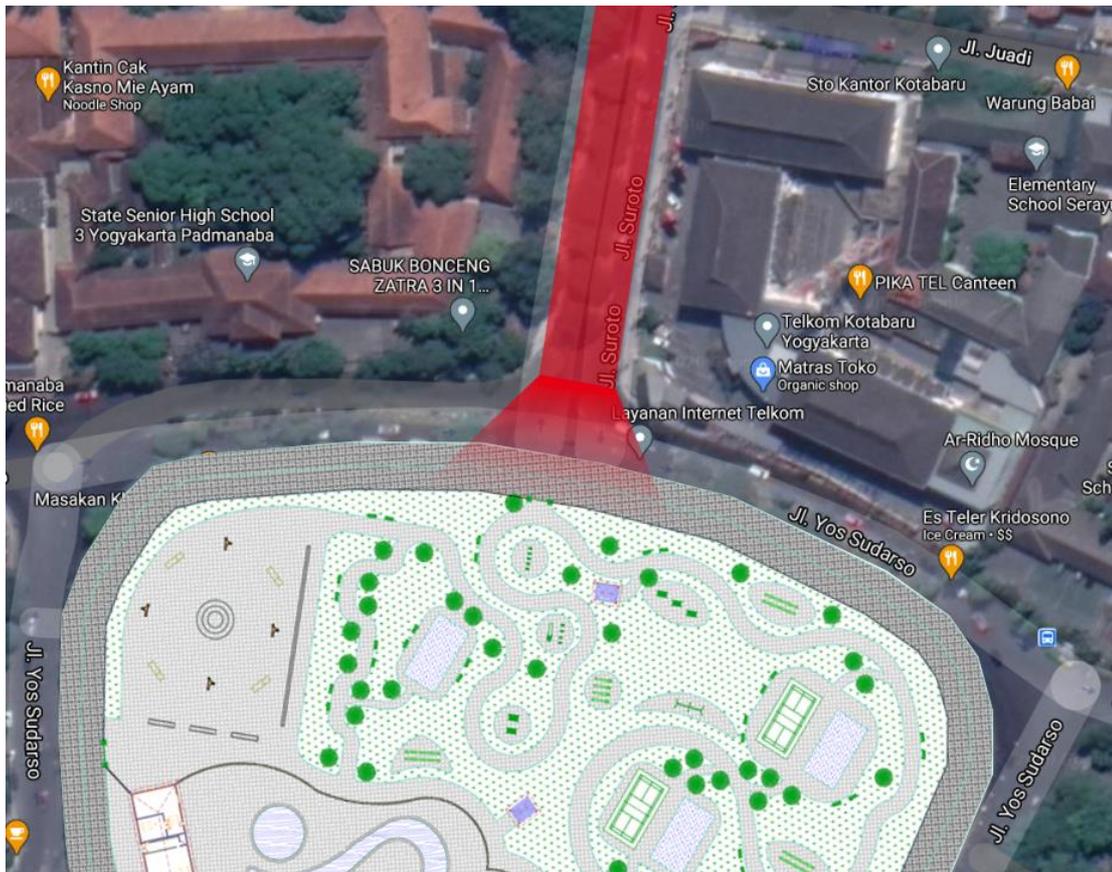
4.1.1. Siteplan



Gambar 77 Rancangan Desain Siteplan

Sumber: Penulis, 2020.

Pada desain siteplan diatas, penulis meletakkan gubahan masa pada posisi tersebut karena pada posisi itu merupakan pertemuan jalan yang dari malionoro ke kridosono atau dari kridosono ke maliboro agar terlihat oleh pengunjung. Selain itu terdapat bangunan bangunan indis yang lokasinya berseberangan dengan tujuan agar bangunan bisa saling berkomunikasi dan mempunyai suasana yang selaras. Untuk kolam renang penulis meletakkan di belakang bangunan utama karena sifatnya yang semi privat dan dikelilingi oleh tembok pembatas dengan sisi luar. Untuk desain taman sengaja didesain organis karena menyesuaikan dengan spot spot olahraga yang ada serta diletakkan menyebar.



Gambar 78 Konsep Axis View Dari Jalan Suroto
 Sumber: Google Maps yang telah Dimodifikasi Penulis, 2020.

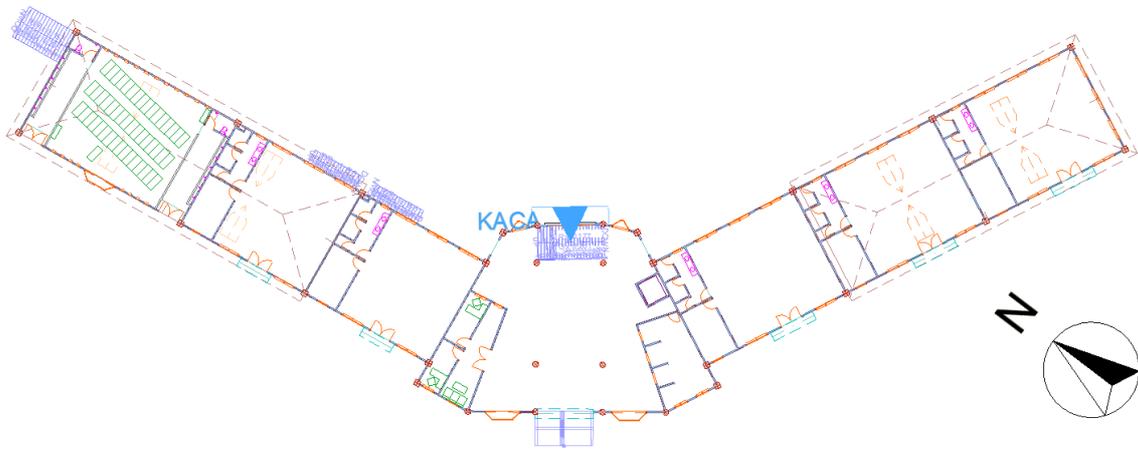
Untuk axis dari jalan suroto, dimana axis view tersebut merupakan titik yang paling sering dilihat oleh pengunjung lantaran jalan suroto berhubungan langsung dengan jalan Jendral Sudirman yang merupakan jalan protokol serta jalan penghubung luar kota. Pada axis view point dari jalan suroto tidak terdapat gubahan masa dan langsung bertemu pada area outdoor taman olahraga dengan tujuan agar pengunjung yang melewati jalan suroto menuju kridosono dapat menyadari bahwa area tersebut adalah ruang publik outdoor. Apabila pada spot tersebut terdapat gubahan masa atau muka bangunan yang menutupi view taman olahraga, maka pengunjung menyangka itu adalah gedung atau bangunan yang bukan merupakan public outdoor area.



Gambar 79 Konsep Pola Kolam Renang
Sumber: Penulis, 2020.

Untuk desain kolam renang didesain demikian agar mengikuti bentuk pola bentuk organis taman agar landscape selaras dengan bentuk organis.

4.1.2. Denah lantai 1

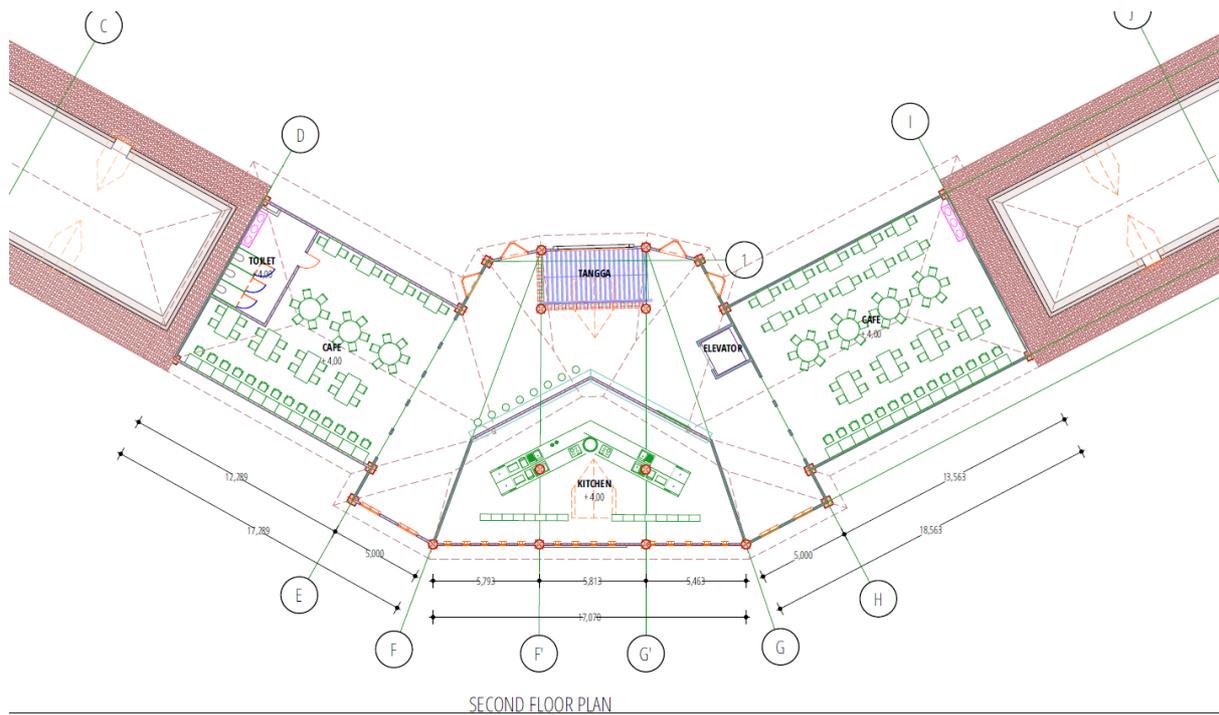


Gambar 80 Perancangan Layout Denah Lantai 1

Sumber: Penulis, 2020.

Karena style Indis yang digunakan yaitu NA 1900 Style yang dimana merupakan aliran hasil dari pengaruh budaya romantis Eropa dengan ciri khas denah yang masih simetris, maka denah pada bangunan ini dibuat simetris. Denah lantai satu berisi lobby kolam renang serta ruang komersil seperti toko olahraga yang ada di Kridosono. Untuk ruang pendukung meliputi kantor pengelola, ruang tiket, dan musholla umum. Lantai satu berfungsi memaksimalkan ruang komersil agar mudah diakses sekaligus sebagai investasi kridosono.

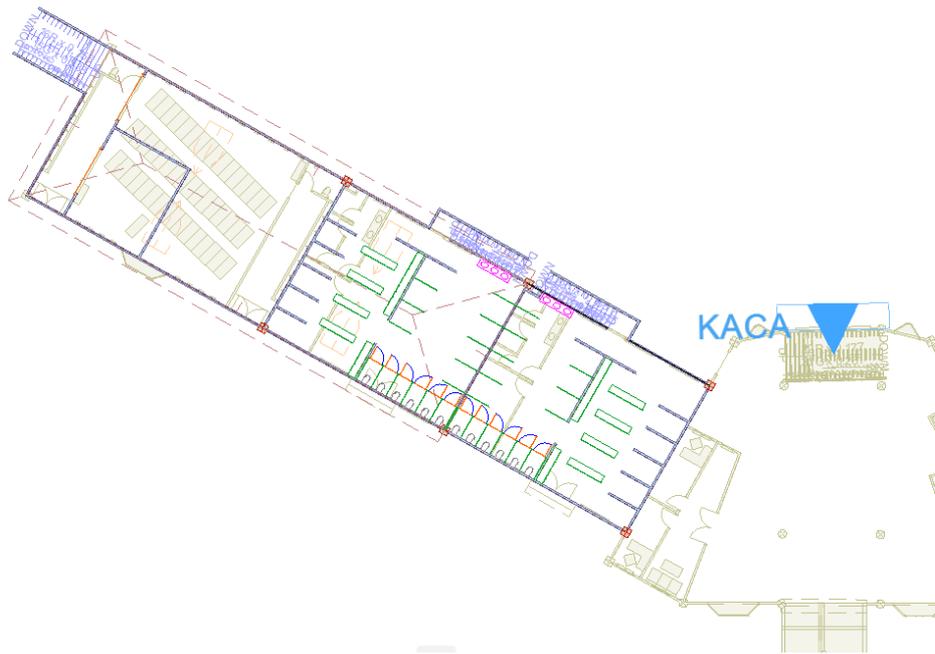
4.1.3. Denah lantai 2



Gambar 81 Perancangan Layout Denah Lantai 2
Sumber: Penulis, 2020.

Denah lantai 2 terdapat cafetaria sebagai fasilitas pendukung rekreasi atau wisata. Cafetaria sengaja diletakkan di lantai 2 agar memberikan suasana ruang yang berbeda ketika melihat suasana sekitar bangunan yang berada di dekat persimpangan jalan menuju malioboro. Untuk akses difable juga terdapat lift menuju cafetaria lantai 2 agar memudahkan akses bagi penyandang disabilitas. Sebagai pendukung cafe juga terdapat dapur dengan konsep open kitchen dan toilet.

4.1.4 Denah Basement



Gambar 82 Denah Basement
Sumber: Penulis 2020

Pada Denah Basement terdapat ruang service seperti gudang kolam renang dan ruang genset, lalu untuk ruang fasilitas pendukung kolam renang terdapat kamar mandi dan ruang ganti pria dan wanita. Ruang ruang ini sengaja ditempatkan di basement agar tidak memakan banyak ruang pada lantai satu serta dapat memaksimalkan lahan komersial pada lantai 1.

4.1.5. Tampak



Gambar 83 Perancangan Desain Tampak
Sumber: Penulis, 2020.

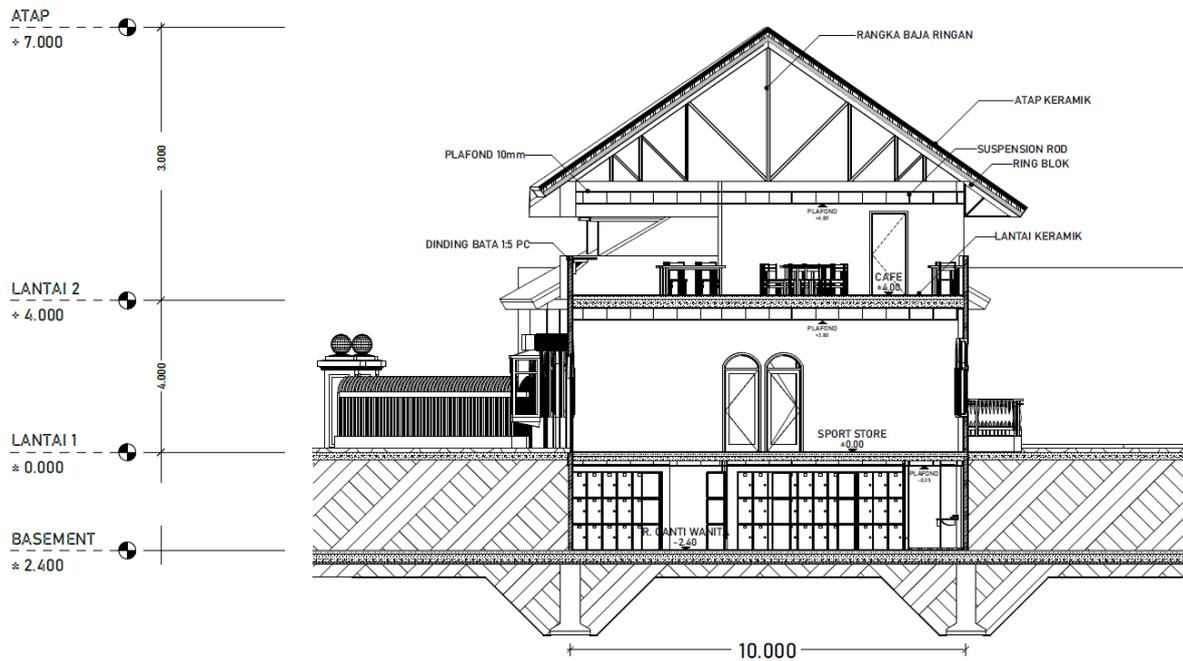
Gambar diatas merupakan tampak depan, belakang dan samping bangunan. Karena mengacu pada peraturan daerah Kotabaru yang mengharuskan tiap bangunan menggunakan fasad Indis, maka fasad bangunan di desain dengan konsep gaya bangunan Indis. Style Indis yang digunakan yaitu NA 1900 Style yang dimana merupakan aliran hasil dari pengaruh budaya romantis Eropa dengan ciri khas denah yang masih simetris. Untuk lantai dua dapat terlihat dinding yang berukuran rendah karena pada lantai dua terdapat cafe dengan alasan supaya menghasilkan suasana ruang dengan memperlihatkan suasana di sekitar bangunan.



*Gambar 84 Contoh Penempatan Label Toko Pada Muka Bangunan
Sumber: Penulis, 2020.*

Untuk tampak bangunan store, bagian atas pintu store terdapat sebuah kanopi sekaligus sebagai space diletakkanya merk toko yang akan menyewa, nantinya peletakan merk toko akan diatur pada space tersebut dan tidak melebihi space yang ada agar tidak merusak fasad bangunan.

4.1.4. Potongan



Gambar 85 Perancangan Potongan Bangunan
Sumber: Penulis, 2020.

Pada potongan diatas dapat dilihat ruang ruang dan bagian bangunan yang terekspos. Bangunan utama terdiri dari tiga lantai yang dimana pada lantai satu terdapat ruang ruang komersial seperti sport store, lobby kolam renang, dan kantor pengelola. Lalu pada lantai 2 terdapat cafetaria sebagai fasilitas umum yang ada di Kridosono. Dan pada lantai basement terdapat ruang pendukung fasilitas kolam renang berupa kamar mandi dan ruang ganti serta ruang loker kolam renang. Untuk ruang service juga ditempatkan di basement berupa gudang kolam renang dan ruang genset.

4.2. Desain

4.2.1. Eksterior Taman Olahraga



Gambar 86 Perancangan Landscape
Sumber: Penulis, 2020.

Sebagai tempat rekreasi dan kegiatan olahraga, taman di desain dengan terdapat spot spot olahraga dan jogging track. Gambar diatas merupakan gambaran bagaimana suasana di taman olahraga dengan beberapa fasilitas olahraga seperti spot badminton, basket, sepak bola, outdoor gym, jogging track, wall climbing, bermain skate board, dan kolam renang yang sifatnya semi privat. Selain itu terdapat toilet bawah tanah sebagai sarana fasilitas pendukung bagi pengunjung yang berekreasi maupun berolahraga.



Gambar 87 Perspektif Lapangan Futsal dan Panjat Tebing
Sumber: Penulis, 2020.



Gambar 88 Perspektif Lapangan Basket dan Panjat Tebing
Sumber: Penulis, 2020.

Untuk space bermain basket, badminton, maupun futsal sengaja tidak di layout menyerupai lapangan untuk masing masing jenis olahraga, dengan tujuan agar pengunjung dapat leluasa melakukan aktifitas olahraga yang sifatnya rekreatif dengan secara bergantian menggunakan lapangan tersebut. Ring basket dan gawang sepak bola juga tidak bersifat permanen agar dapat digeser atau dipindah sesuai keinginan.



Gambar 89 Perspektif Panjat Tebing
Sumber: Penulis, 2020.

Pada spot panjat tebing, dibuat dengan memanfaatkan tembok pembatas kolam renang pada sisi bagian luar supaya tidak terkesan masif agar terkesan memiliki fungsi. Tinggi tembok wall climbing adalah 8 meter sementara untuk pembatas agar tidak tembus ke kolam renang adalah 1,5 meter. Spot panjat tebing sengaja diletakkan berdekatan dengan jogging track dengan alasan agar masing masing aktivitas dapat saling membaaur serta dapat melihat masing masing aktifitas.

4.2.2 Eksterior kolam renang



Gambar 90 Suasana Kolam Renang terhadap Bangunan
Sumber: Penulis, 2020.



Gambar 91 Suasana Kolam Renang
Sumber: Penulis, 2020.

Desain kolam renang semi outdoor. Kolam renang ini bersifat privat, artinya posisinya dikelilingi tembok pembatas dengan zona taman olahraga. Kolam renang ini didesain organik mengikuti bentuk taman olahraga yang organik. Untuk memasuki kolam renang terdapat sebuah lobby pada bangunan utama.



Gambar 92 Kursi Tunggu untuk Menunggu Perenang
Sumber: Penulis, 2020.

Terdapat kursi tunggu sebagai tempat berteduh atau ruang tunggu untuk tamu yang sedang berenang. Posisi ruang tunggu juga berada di depan ruang ganti dan bilas.

4.2.3 Interior bangunan lobby



Gambar 93 Suasana Tangga di Lobby Bangunan
Sumber: Penulis, 2020.

Interior lobby diatas merupakan tangga menuju cafetaria di lantai 2, tangga di desain dengan desain indis agar selaras dengan konsep bangunan. Kaca besar disamping tangga bertujuan untuk memberikan suasana ruang tangga supaya tidak terkesan sempit.



Gambar 94 Suasana Cashier di Café
Sumber: Penulis, 2020.

Pada bagian dapur cafe, dibuat dengan konsep live kitchen, dimana pengunjung dapat langsung menyaksikan karyawan yang masak atau membuat minuman di dalam dapur. Dapur sengaja diletakkan di tengah cafe berdekata dengan tangga agar ketika pengunjung datang dapat langsung memesan menu di kasir.



*Gambar 95 Suasana Café sembari Menikmati Suasana Kotabaru
Sumber: Penulis, 2020.*

Untuk ruang duduk cafe, desain dinding sengaja dibikin tidak tinggi dengan alasan agar pengunjung yang sedang duduk di cafe dapat menikmati suasana di sekitar bangunan dan juga untuk memaksimalkan penghawaan alami.



Gambar 96 Perpektif Depan Bangunan
Sumber: Penulis, 2020.

Untuk parkir kendaraan terdapat di sekeliling site kridosono. Dapat dilihat bahwa parkir pada bagian bangunan utama terdapat di depan gedung utama sebagai kemudahan akses terutama untuk kaum difabel.

4.3. Uji Desain

Pada uji desain kali ini penulis menguji keadaan termal suhu bangunan dan paparan sinar matahari karena pada bangunan eksisting terdapat permasalahan pada bangunan yaitu kondisi ruangan ganti dan toilet yang gelap karena kurangnya bukaan pada ruangan tersebut.



Gambar 97 Skenario Ruang Bilas & Toilet
Sumber: Penulis, 2020.

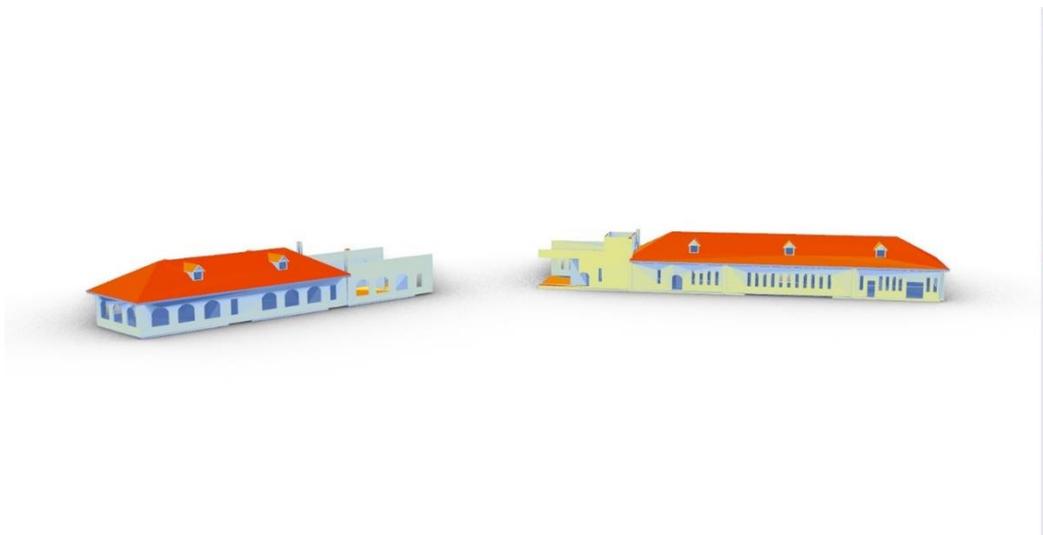


Gambar 98 Skenario Ruang Loker dan Kamar Ganti
Sumber: Penulis, 2020.

Uji desain diatas menggunakan Lumion untuk memperlihatkan secara visual sinar matahari yang masuk. Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa matahari pada siang hari dapat masuk kedalam ruang ganti dan kamar mandi kolam renang dikarenakan pada desain yang baru terdapat banyak jendela jendela sebagai jalan masuknya sinar matahari.



*Gambar 99 Hasil Analisis Angin Sisi Luar
Sumber: Penulis, 2020.*



*Gambar 100 Hasil Analisis Angin Sisi Dalam
Sumber: Penulis, 2020.*

Untuk uji desain tentang keadaan termal suhu bangunan menggunakan Rhinoceros. Pada uji desain diatas terdapat notasi warna pada bangunan dimana semakin merah maka suhunya semakin panas, sedang jika semakin biru maka suhunya semakin dingin atau normal.

Dapat dilihat dari tampak timur dan barat bangunan bahwa suhu atap bangunan berwarna merah dikarenakan matahari langsung mengenai atap, sedang untuk dinding ada yang berwarna kuning dan biru tergantung pada shading yang dilalui sinar matahari.

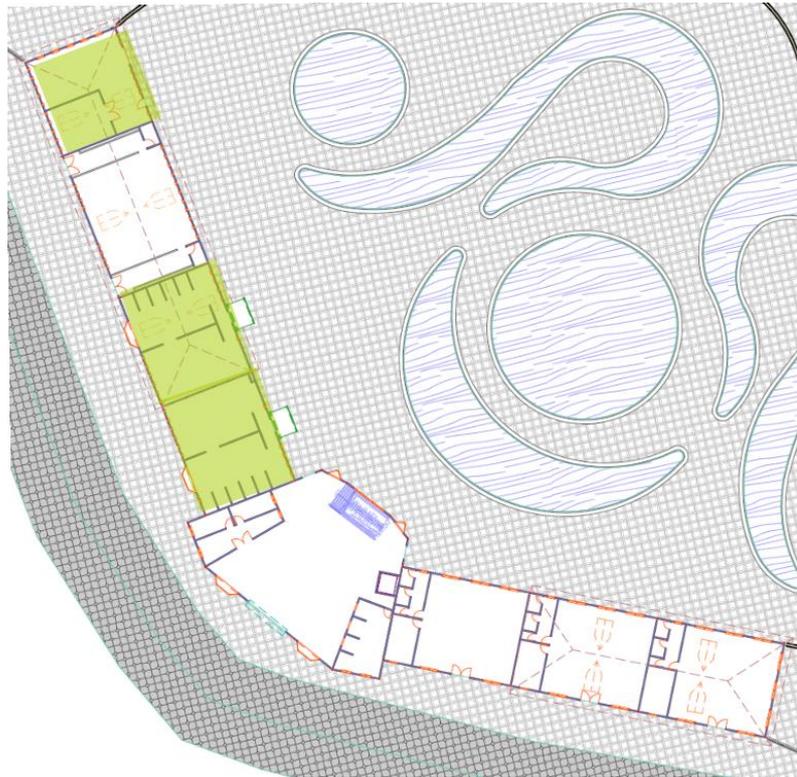
BAB V

EVALUASI PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan hasil evaluasi rancangan yang telah didiskusikan dan diujikan oleh pembimbing beserta penguji. Adapun beberapa hal pada perancangan yang perlu diperbaiki dan menjadi masukan untuk perancangan Kawasan Kridosono Sebagai Ruang Publik Olah Raga dan Aktifitas Rekreatif , yaitu antara lain:

5.1. Fungsi Komersial

Rancangan dinilai masih kurang mengembangkan potensi komersialnya seperti penempatan ruang komersial yang kurang maksimal yaitu menempatkan area service yang sejajar dengan area komersial sehingga mengurangi space untuk memaksimalkan ruang komersial dan tidak seharusnya area service seperti ruang genset dan gudang bangunannya dibuat menonjol. Rancangan dinilai akan lebih mengembangkan ruang komersial apabila pada lantai ground floor ditempatkan ruang ruang komersial pada bangunan utama sehingga ruang ruang fasilitas kolam renang dan service dipindahkan pada lantai basement sehingga tidak memakan banyak ruang yang seharusnya dapat dikembangkan sebagai ruang komersial.



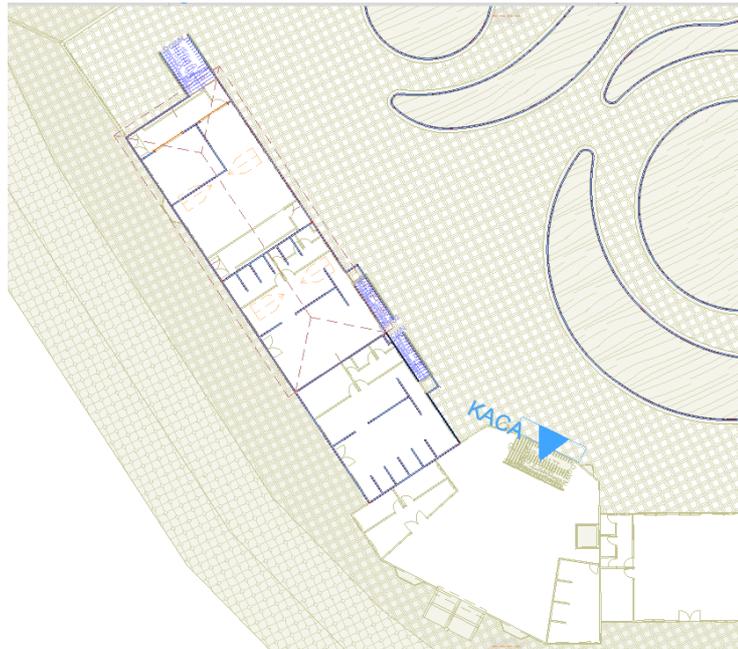
Gambar 101 Denah Lantai 1 sebelum Evaluasi
Sumber: Penulis, 2020.

Gambar diatas merupakan denah ruangan sebelum direvisi, pada area berwarna hijau ditempatkan sebagai ruang fasilitas kolam renang dan service. Akibatnya lahan yang dapat dimaksimalkan sebagai ruang komersial menjadi kurang. Serta terdapat ruang service seperti gudang dan ruang genset yang ditempatkan menonjol di lantai ground floor. Meskipun akses menuju ruang service terdapat dari dalam area kolam renang, akan tetapi berdasarkan diskusi saat evaluasi alangkah baiknya jika ruang service ditempatkan pada tempat yang tidak terekspose.



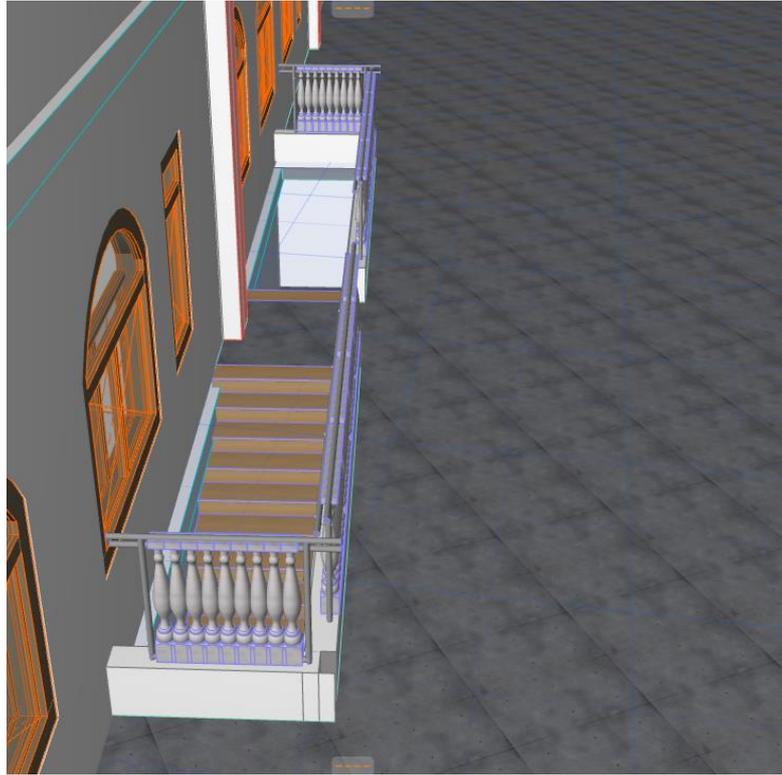
Gambar 102 Denah Lantai 1 setelah Evaluasi
Sumber: Penulis, 2020.

Setelah mendapat masukan, ruang pada groundfloor yang tadinya digunakan sebagai kamar mandi dan ruang ganti untuk kolam renang ditunjukkan dengan warna hijau, diubah menjadi ruang komersial berupa penambahan ruang toko untuk memaksimalkan potensi investasi yang masuk. Nantinya sasaran pasar untuk toko yaitu berupa toko alat olahraga, pakaian olahraga sepeda, dan toko kebutuhan alat renang. Lalu untuk musholla ditempatkan tetap pada lantai groundfloor dikarenakan fungsi musholla sebagai fasilitas yang ada di kridosono sehingga aksesnya dapat dipakai seluruh pengguna.



Gambar 103 Denah Basement setelah Evaluasi
Sumber: Penulis, 2020.

Untuk lantai basement, ditempatkan ruang service berupa gudang furniture kolam renang serta ruang genset. Serta sebagai fasilitas kolam renang, juga ditempatkan kamar mandi dan ruang ganti untuk pengunjung kolam renang.

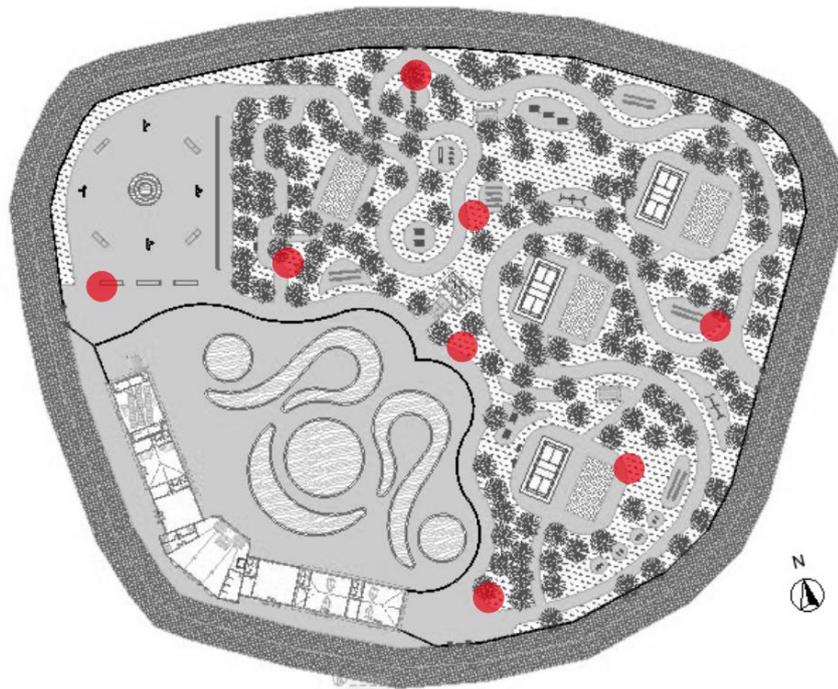


Gambar 104 Tangga Menuju Kamar Mandi Basement
Sumber: Penulis, 2020.

Gambar diatas merupakan tangga menuju ruang ganti dan kamar mandi yang berada di basement.

5.2. Memaksimalkan Investasi pada landscape

Pada taman olahraga, rancangan dinilai kurang memperhatikan aspek investasi pada taman olahraga saat evaluasi karena pada konsep awal taman olahraga dibuka secara gratis sehingga investasi pada taman olahraga minim. Untuk memaksimalkan investasi pada taman olahraga, maka dianjurkan untuk ditambahkan papan iklan pada spot spot keramaian atau spot yang dinilai banyak dilewati oleh pengunjung.



Gambar 105 Titik Papan Iklan

Sumber: Penulis, 2020.

Gambar diatas merupakan titik dimana papan iklan ditempatkan. Titik tersebut merupakan spot yang akan ramai dilewati pengunjung yaitu pada pintu gerbang, kursi tempat duduk, serta beberapa spot olahraga



*Gambar 106 Contoh Papan Iklan yang Terpasang
Sumber: Penulis, 2020.*

Contoh pemasangan papan iklan digital yaitu pada spot yang ramai dilewati pengunjung atau yang paling banyak pengunjung beraktifitas di tempat itu agar lebih sering terlihat.

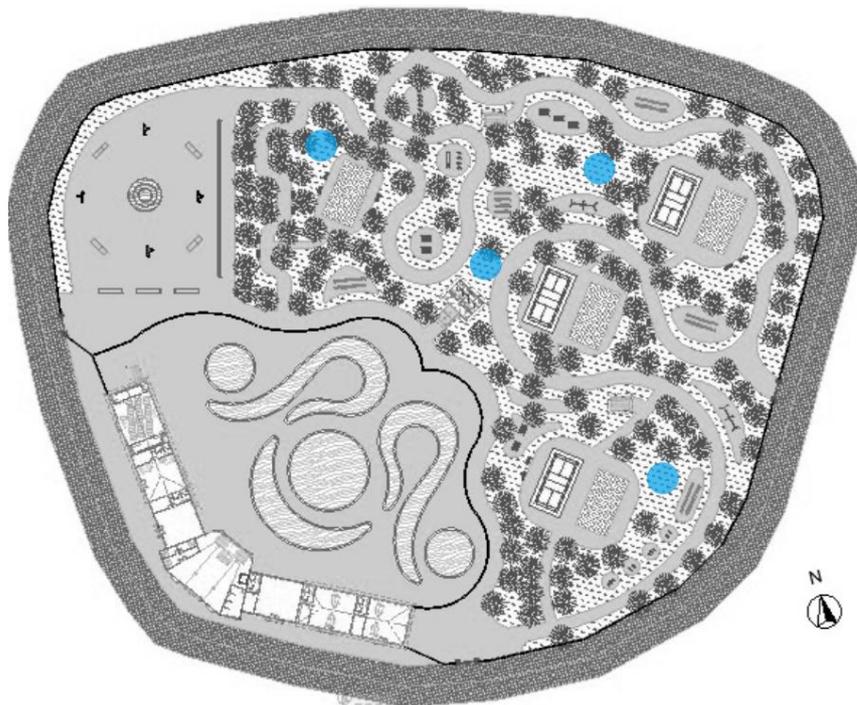
5.2. Gazebo

Sebagai ruang publik, taman olahraga harus mewadahi aktifitas dalam waktu kapan pun. Rancangan dinilai kurang memperhatikan aktifitas pada siang hari. Sebagai ruang publik outdoor perlu adanya peneduh untuk mendukung aktifitas siang hari ataupun jika tiba tiba terjadi hujan. Maka disini saya menambahkan gazebo pada beberapa titik yang dinilai selalu ramai aktifitas sebagai pendukung aktifitas pada siang hari agar pengunjung bisa berteduh dari panas maupun hujan.



Gambar 107 Suasana Gazebo
Sumber: Penulis, 2020.

Gambar diatas merupakan contoh gazebo ketika digunakan sebagai tempat berteduh sekaligus sebagai gathering space.



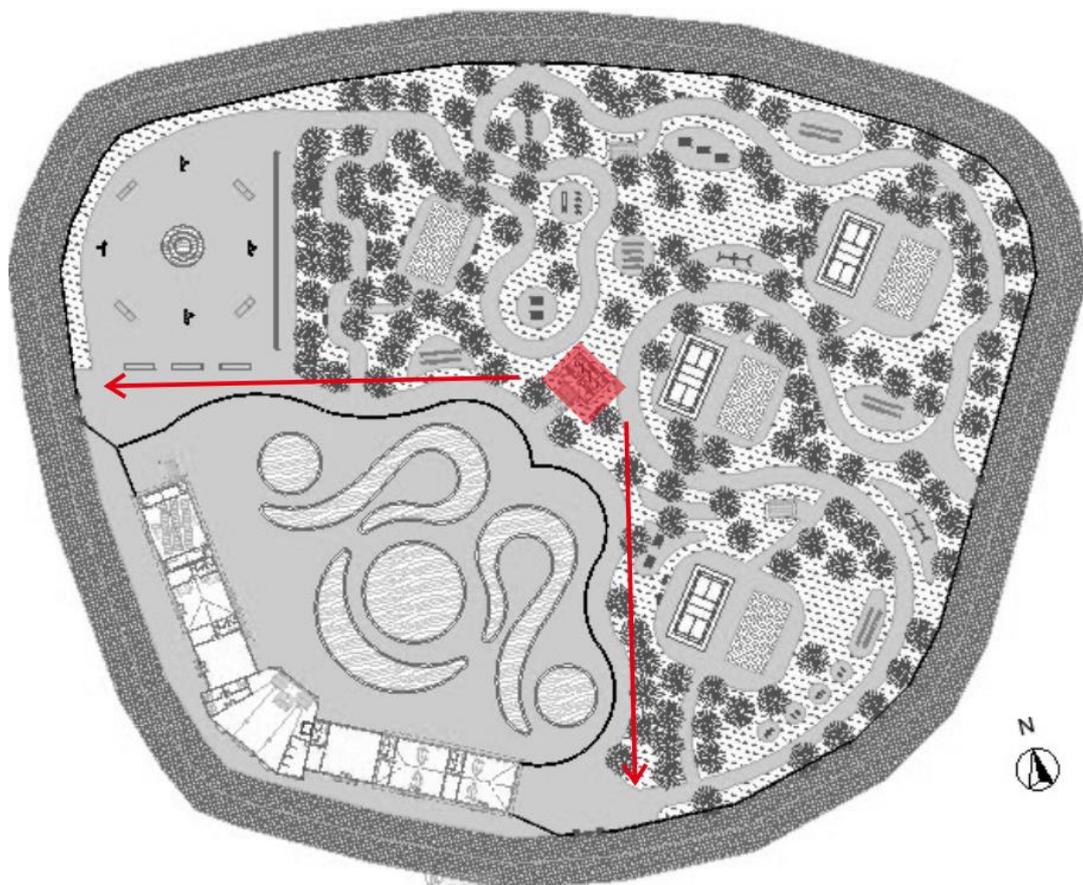
Gambar 108 Titik Penempatan Gazebo
Sumber: Penulis, 2020.

Pada gambar diatas, titik penempatan gazebo ditunjukkan dengan titik berwarna biru dimana pada titik tersebut merupakan titik yang paling banyak dilalukan aktifitas karena

terdapat beberapa spot olah raga sehingga saat siang hari pengunjung yang ingin berteduh tidak terlalu jauh

5.3. Toilet 24 jam dan difable

Pada rancangan landscape, karena taman olahraga dibuka 24 jam, maka perlu adanya toilet 24 jam yang mudah diakses dan diawasi saat malam hari, karena pada toilet underground akan berpotensi digunakan sebagai aktifitas yang tidak semestinya pada malam hari. Toilet underground akan ditutup setelah jam 18.00, maka sebagai pilihan disediakan toilet 24 jam yang posisinya pada ground floor sekaligus terdapat juga toilet difable.



*Gambar 109 Titik Toilet 24 Jam
Sumber: Penulis, 2020.*

Titik merah berbentuk kotak merupakan lokasi toilet yang posisinya tidak jauh dari pintu masuk sebelah bangunan utama sehingga mudah untuk diakses difable dan mudah untuk pengawasan selama 24 jam.



Gambar 110 Tampak Depan Kamar Mandi Ground Floor
Sumber: Penulis, 2020.

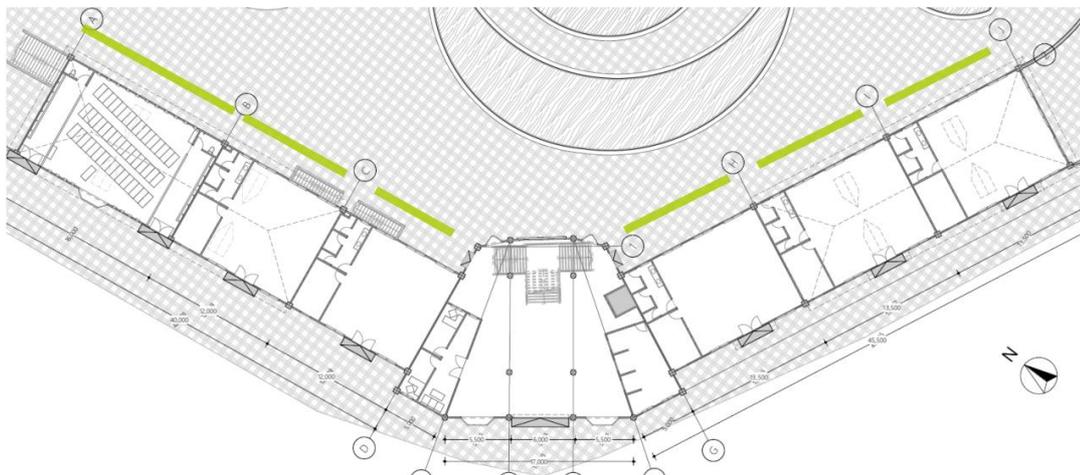


Gambar 111 Kamar Mandi Ground Floor 24 Jam
Sumber: Penulis, 2020.

Gambar diatas merupakan bentuk kamar mandi 24 jam dan difabel yang posisinya terletak di groundfloor sehingga mudah untuk pengawasan 24 jam sekaligus ramah bagi difabel.

5.4. Tanaman penutup view jendela

Pada sport store dan musholla yang terdapat pada bangunan utama terdapat jendela yang menghadap ke arah kolam renang. Saat evaluasi sempat berdiskusi bahwa jendela memiliki peran penting terhadap green building karena manusia yang ada di dalam bangunan dapat melihat ke arah luar yang mengakibatkan psikologis manusia juga menjadi baik. Untuk itu dianjurkan menambahkan penghalang berupa tanaman agar view dari dalam sport store dan musholla tidak langsung mengarah ke dalam kolam renang yang sifatnya semi privat.



Gambar 112 Titik Penempatan Tanaman
Sumber: Penulis, 2020.



Gambar 113 Posisi Tanaman di Depan Jendela
Sumber: Penulis, 2020.



Gambar 114 Ketinggian Tanaman terhadap Jendela
Sumber: Penulis, 2020.

Pada gambar diatas, posisi penempatan tanaman membentang sepanjang jendela bagian sayap utara dan sayap selatan bangunan. Posisi sengaja tidak berdekatan dengan jendela dengan alasan agar orang yang berada di dalam bangunan masih bisa melihat keluar jendela namun tidak langsung ke arah kolam renang karena terhalang tanaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Artha, Sudirga. 2010. Karakteristik Arsitektur Kolonial Belanda. Diakses pada 26 Agustus 2010 pukul 20.50 dari website <https://iketsa.wordpress.com/2010/05/29/karakteristik-arsitektur-kolonial-belanda/>
- Dep. Pekerjaan Umum 2001. Tata Cara Perancangan Sistem Ventilasi dan Pengkondisian Udara pada Bangunan Gedung. SNI 03-6572-2001
- Hadinoto. 1994. "INDISCHE EMPIRE STYLE" Gaya Arsitektur "Tempo Doeloe" Yang Sekarang Sudah Mulai Punah. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Hartono, Samuel. No Date. 'Arsitektur Transisi' Di Nusantara Dari Akhir Abad 19 Ke Awal Abad 20. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Hoepoedio, Bintoro. 2018. Rumah di Bayeman Magelang. Diakses pada 17 Agustus 2020 pukul 21.29 dari website <https://id.pinterest.com/pin/475552041902859400/>
- Indie, Oud. NA. Rumah orang Eropa, mungkin di Jawa-Barat, sekitar 1900. Diakses pada 17 Agustus 2020 pukul 22.10 dari website <https://id.pinterest.com/pin/649081365022072364/>
- Kristiawan, Y. B. 2013. Konsep Garden City di Kawasan Kotabaru Yogyakarta. In L. P UAJY, Konservasi Arsitektur Kota Yogyakarta. Yogyakarta: Kanisius.
- Mulyandari, Hestin, dan Rully Adi Saputra. 2010. PEMELIHARAAN BANGUNAN : Basic Skill Facility Management, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- Mutohir dan Maksum (2007) Sport Development Index.(Konsep, Metodologi dan Aplikasi) Alternatif Baru Mengukur Kemajuan Pembangunan Bidang Keolahragaan. Penerbit PT. Index, Jakarta.
- Purnomo, Hery. 2017. Gaya & Karakter Visual Arsitektur Kolonial Belanda Di Kawasan Benteng Oranje Ternate. Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- No name. <http://wikipedia.com/KotaYogyakarta> (Februari 2019)
- No name. <http://wikipedia.com/Futsal> (Februari 2019)
- No name <http://wikipedia.com/Basket> (Februari 2019)
- No name <http://wikipedia.com/KolamRenang> (07 Januari 2018)
- SNI 03-6572-2001. 2001. Tata Cara Perancangan Sistem Ventilasi Dan Pengkondisian Udara Pada Bangunan Gedung.
- SNI-03-3647-1994 tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga.

- Sukarno, Pipiet Gayatri dkk. 2014. Karakter Visual Fasade Bangunan Kolonial Belanda Rumah Dinas Bakorwil Kota Madiun. Malang: Universitas Brawijaya.
- Tarore, Larry Tyrne dkk. 2016. Karakteristik Tipologi Arsitektur Kolonial Belanda pada Rumah Tinggal Di Kawasan Tikala. Diakses pada 17 Agustus 2020 pukul 20.29 dari website <https://media.neliti.com/media/publications/59515-ID-karakteristik-tipologi-arsitektur-koloni.pdf>
- Viciani, Riana G. 2016. Prioritas Pengembangan Kawasan Pusat Olahraga berdasarkan Tingkat Kepentingan dan Kepuasan Pengunjung. Bandung : Temu Ilmiah IPLBI.
- Walikota Yogyakarta 2009. Penjabaran Status Kawasan, Pemanfaatan Lahan dan Penjabaran Intensitas Pemanfaatan Ruang yang Berkaitan Dengan Tatahan Fisik Bangunan di Blok Kridosono. Peraturan Walikota Yogyakarta
- Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No. 18 tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisas Kawasan <https://aturanpermainan.blogspot.co.id/2015/10/gambar-ukuran-lapangan-bola-basket-yang-benar-lengkap.html>
- Sukawi. 2011. Adaptasi Tampilan Bangunan Indis Akibat Perubahan Fungsi Bangunan. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Swasono, Sri Edi. 2002. Bung Hatta Bapak Kedaulatan Rakyat, Memperingati Satu Abad Bung Hatta. Jakarta: Yayasan Hatta
- Soleh, Mohammad dkk. 2012. Perencanaan Indoor Sporthall UNDIP. Semarang: Imaji.
- Sulthoni, Muhammad. 2011. Penghawaan Alami, dari <http://slendroo.blogspot.co.id/2011/10/penghawaan-alami.html>, diakses 11 Oktober 2016.