

BAB IV

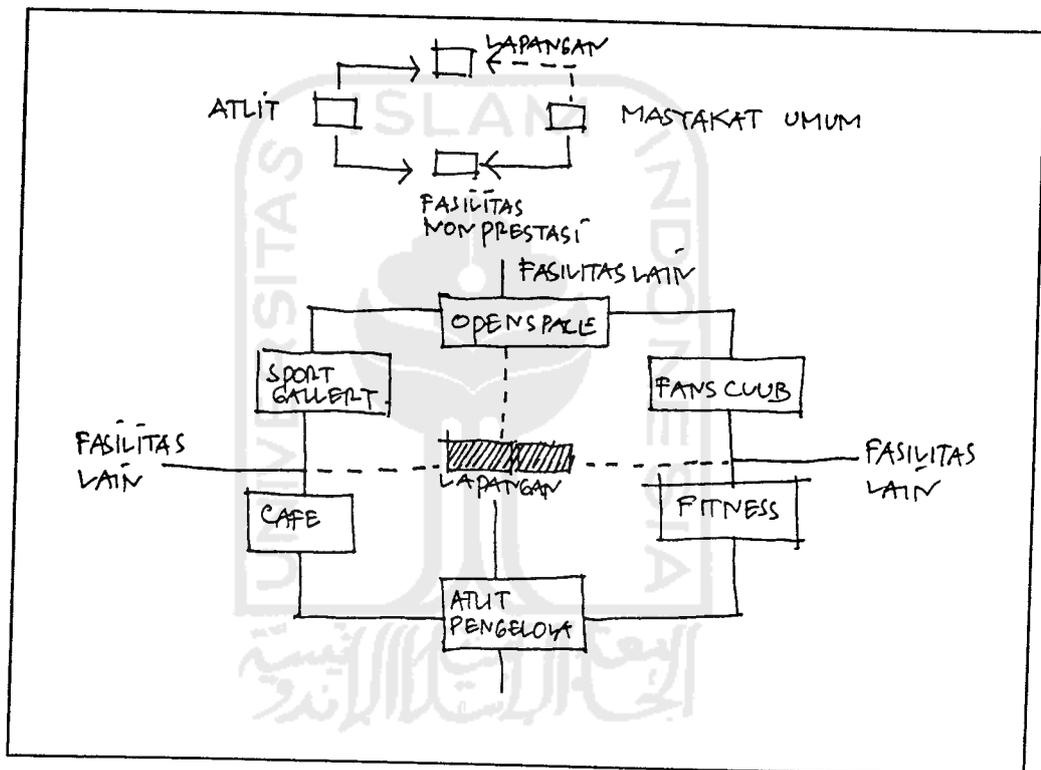
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Konsep Dasar Klasifikasi Type Stadion

Konsep type stadion yang digunakan pada pusat olah raga ini adalah type B, dengan kapasitas kurang lebih 15.000 penonton.

4.2. Konsep Dasar Teknis Stadion

1. Sirkulasi



2. Pencahayaan

Dengan mengacu pada Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Stadion. Sistem pencahayaan pada siang hari digunakan pencahayaan alami dengan memanfaatkan cahaya matahari secara efektif. Pemanfaatan pencahayaan alami dengan menggunakan metode difusi (berpendar, tidak menyilaukan). Tribune penonton semaksimal mungkin untuk mendapatkan pencahayaan alami pada siang hari. Sedangkan

pada malam hari pencahayaan buatan harus menggunakan lampu yang memberikan sifat diffuse (tidak terlalu menyilaukan).

3. Penghawaan

Menggunakan penghawaan alami tetapi pada ruang-ruang tertentu dimungkinkan penggunaan udara yang terkondisi (buatan).

4. Kebakaran

Penganggulangan kebakaran dengan menggunakan sistem Fire Protection dan Sistem Fire Hydran pada stadion tersebut serta penggunaan tabung kebakaran sebagai usaha keamanan pertama (safety first).

5. Listrik dan Telephone

Listrik dan telephone menggunakan jaringan yang telah tersedia, yakni berupa jaringan listrik dan telephone. Sedangkan untuk penyediaan listrik tambahan dan kebutuhan listrik sendiri digunakan Generator set (Genset)

7. Struktur

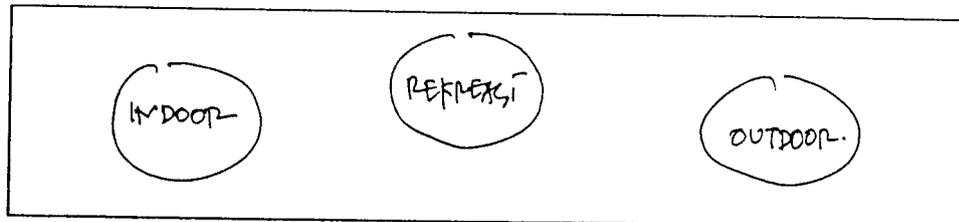
Struktur Atap menggunakan sistem struktur bentang lebar. Sedangkan Struktur pengisi menggunakan beton bertulang dan batu bata.

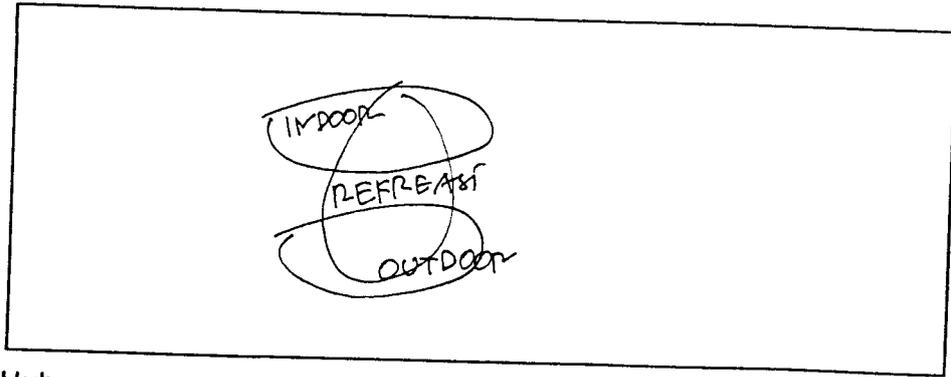
8. Kebutuhan air digunakan dengan pengeboran sumur dalam dan jaringan air minum yang sudah ada. Sedangkan Sistem pembuangan limbah menggunakan septict tank dan sumur resapan

4.3. Konsep Dasar Tata Ruang Olah Raga

4.3.1. Konsep Tata ruang Luar

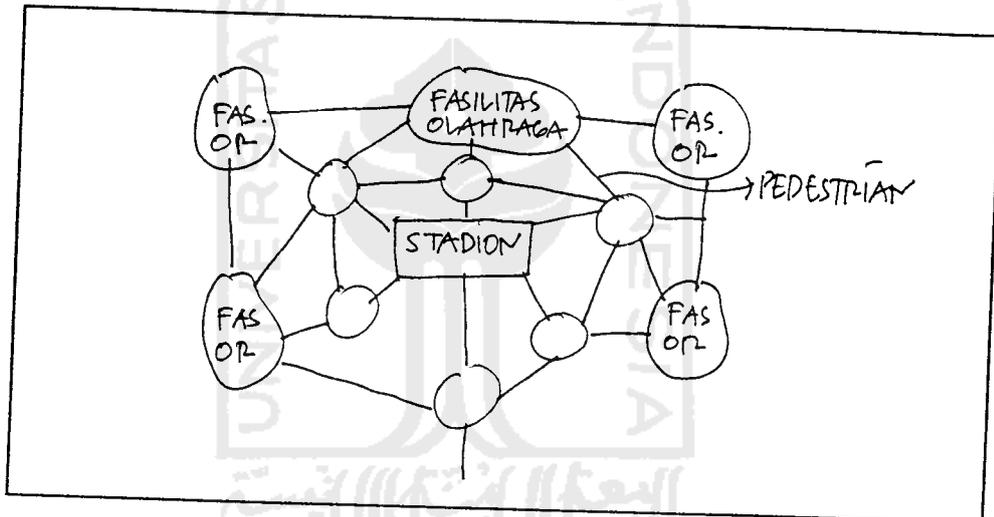
1. Konsep zoning





2. Hubungan antar kegiatan

Kegiatan-kegiatan yang mempunyai tuntutan sama diletakkan pada satu zone kegiatan. Kegiatan yang mempunyai karakter berbeda mempunyai zone yang berbeda pula. Penghubung antar zone dipakai pedestrian, lapangan serbaguna, fasilitas rekreasi (fasilitas penunjang/fasilitas olah raga) dan open space yang sekaligus berfungsi sebagai ruang antara.



4.3.2. Konsep program ruang

Program ruang dilatarbelakangi oleh jenis kegiatan dan dikelompokkan sebagai berikut :

Rekreasi	Outdoor	Indoor
Stadion	Stadion	Bowling
Lapangan terbuka	Softball	Asrama
Open space	Menembak	Pengelola
Fasilitas R.Pamer	Golf	Gedung Olah Raga
Fasilitas Gallery Olah raga	Track Sepeda	Bela diri
Fasilitas Cafeteria	Panahan	Serbaguna
Jogging track	Kolam renang	
Track Sepatu roda		



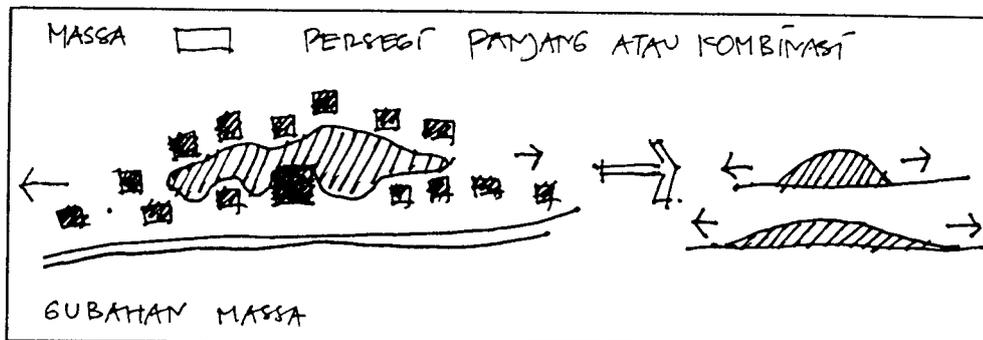
4.3.3. Konsep Tata Ruang Stadion

Ruang
Ruang pemanasan
Ruang latihan beban
Tribun penonton
Toilet penonton
Gudang alat olah raga
Gudang alat kebersihan
Ruang petugas keamanan
Ruang petugas kebakaran
Ruang polisi
Tiket box
Ruang pers
Ruang VIP
Cafeteria
Fitness
Fans club
Gallery
Lapangan Serbaguna
Ruang PPPK
Ruang pijat
Lavatory
Ruang ganti
Kantor pengelola.

4.4. Konsep Pola Spasial Kawasan

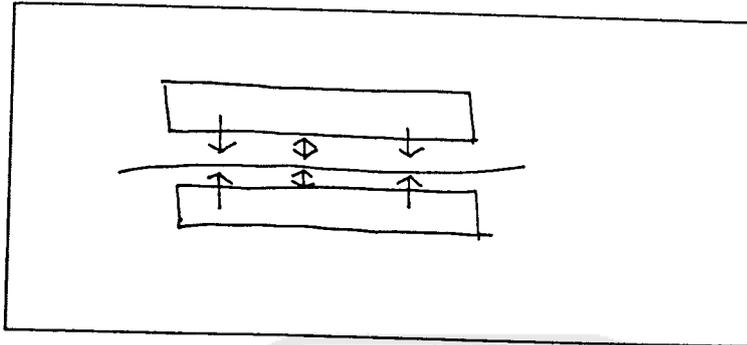
4.4.1. Gubahan Massa

Gubahan massa merupakan pola-pola massa yang dapat bersipat dinamis dan siap/dapat berkembang dengan tetap sebagai suatu kesatuan ruang yang solid void dalam kawasan pusat olah raga. Solid void yang dimaksud merupakan jalinan ruang terbuka (void) dan massa solid yang merupakan bangunan. Sebagai suatu kesatuan yang mengutamakan massa bangunan dan area terbuka pada kawasan.



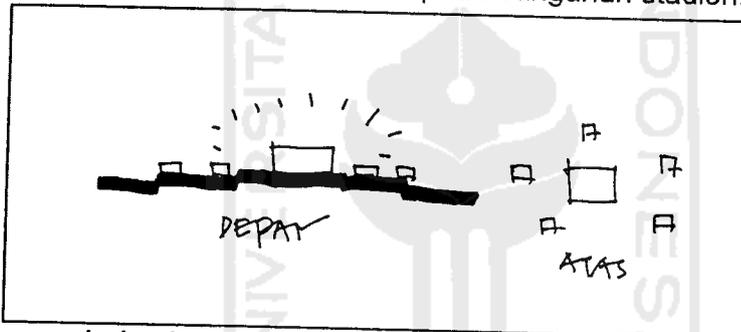
4.4.4. Orientasi

Bangunan-bangunan utama menghadap ke arah jalan sesuai dengan kepercayaan tradisi daerah Kalimantan timur.



4.4.5. Aspek visual

Kualitas pandang diutamakan pada bangunan stadion.

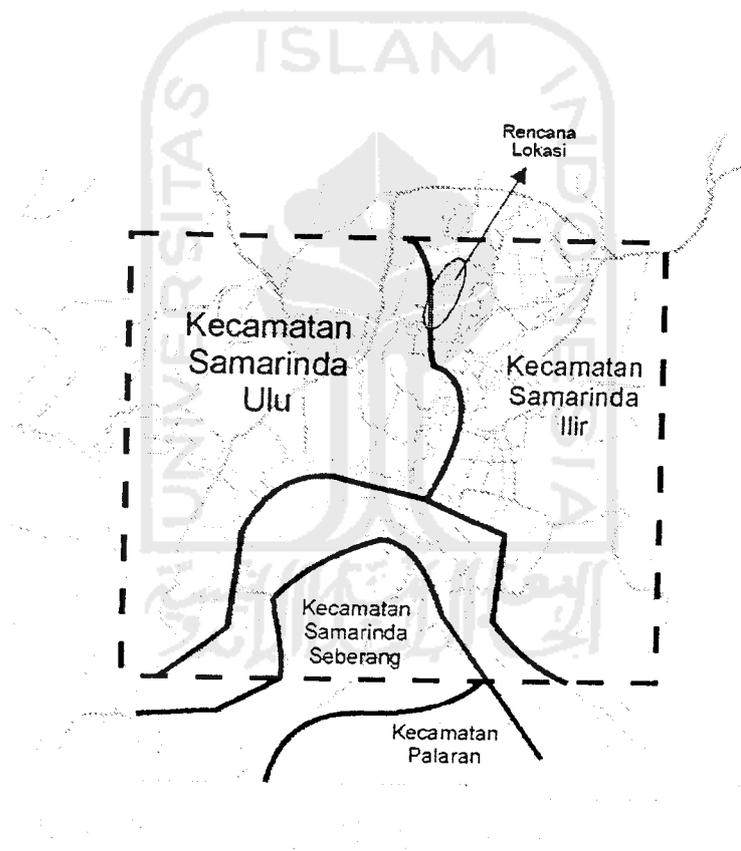


4.5. Konsep Lokasi

Konsep lokasi terpilih termasuk dalam Kecamatan Samarinda Ilir. Sedangkan Kriteria dalam pemilihan site dalam lokasi adalah :

- Mudah dalam pencapaian dan tidak jauh dari pusat kota/sub pusat kota
- Pemilihan site pada lahan yang kosong, kemungkinan pengembangan site di masa mendatang
- Tanah yang relatif datar, daya dukung baik.
- Pandangan dari atau ke site baik/mudah.





Gambar 4.1
Lokasi

