

ARENA OLAHRAGA REKREATIF DI MANADO (ANALOGI MEKANIK)

Wailan Kristian Lempoy¹

Frits O. P. Siregar²

Herry Kapugu³

ABSTRAK

Kota Manado sebagai salah satu kota yang mulai berkembang di provinsi Sulawesi Utara. Seiring dengan perkembangannya masyarakat kota Manado yang semakin hari semakin sibuk dengan pekerjaan mereka pun hanya memiliki waktu yang relatif sedikit untuk berolahraga maupun untuk berrekreasi, dan dilihat dari segi lainnya perkembangan dari masyarakat yang hobi akan olahraga pun semakin hari semakin bertambah. Di kota Manado sendiri sudah terdapat beberapa tempat olahraga namun dalam segi fasilitas yang belum memadai.

Melihat kurangnya fasilitas akomodasi di kota Manado maka penulis tertarik untuk merencanakan pembangunan Arena Olahraga Rekreatif di Manado. Perancangan Arena Olahraga Rekreatif ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi masyarakat kota Manado.

Dalam perancangan Arena Olahraga Rekreatif ini menggunakan konsep "Analogi Mekanik" dimana bentuk bangunan ini menganalogikan bentuk dari mesin motor sebagai bentukan dasarnya dan mengalami beberapa transformasi

Kata Kunci: Arena Olahraga Rekreatif, Kota Manado, Analogi Mekanik

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kota Manado merupakan salah satu kota besar di Indonesia bagian timur, yang merupakan kota Metropolitan di Sulawesi Utara. Sehubungan dengan itu, perkembangan di segala bidang terus meningkat seiring dengan pertumbuhan populasi di kota Manado. Perkembangan kemajuan tersebut bukan hanya dalam bidang kebutuhan primer dan sekunder, namun juga dalam bidang tersier dengan kebutuhan rekreasi maupun hiburan di dalamnya. Seiring dengan perkembangan kota, olahraga sudah menjadi suatu kebutuhan dalam memenuhi pola hidup di kalangan anak muda maupun orang dewasa. Beberapa olahraga bukan hanya menjadi suatu kebutuhan jasmani saja melainkan sudah meliputi sarana untuk berekreasi dan hiburan, tidak jarang juga dijadikan sebagai hobi. Olahraga yang dimaksud di antaranya olahraga *jogging*, basket, 3 on 3 basket, futsal, skateboard, inline skate (sepatu roda), sepeda BMX, grass track motorcross, freestyle motor, dan lain sebagainya. Kegiatan-kegiatan diatas sudah menjadi hobi dan tidak sedikit pula kegiatan-kegiatan tersebut memicu inisiatif dari beberapa kalangan untuk membentuk team-team olahraga maupun komunitas-komunitas penggemar olahraga ini. Pemenuhan kebutuhan tersebut membutuhkan suatu wadah, sarana, maupun fasilitas untuk dapat menunjang kegiatan olahraga tersebut.

¹ Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

² Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

³ Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

Di Manado sendiri sudah terdapat tim-tim, komunitas-komunitas bahkan asosiasi yang mewadahi kegiatan olahraga ini ataupun sekadar perkumpulan bagi para penggemar. Olahraga Rekreasi ini di antaranya:

1. Basket

Perkembangan olahraga basket di Manado sudah berkembang pesat dan dapat dilihat dari beberapa event maupun perlombaan tahunan seperti Junior Basket Ball (JBL) bagi para kalangan anak sekolah menengah atau SMP, Development Basket Ball (DBL) bagi kalangan anak sekolah menengah keatas atau SMA, Senior Basketball untuk kalangan mahasiswa ataupun di atasnya. Bahkan ketika ada acara-acara nasional seperti ulang tahun negara tidak jarang olahraga ini diperlombakan antar sekolah, kampus antar fakultas. Olahraga ini bukan hanya menjadi olahraga untuk diperlombakan tetapi juga menjadi suatu sarana untuk berrekreasi bagi anak muda di waktu luang.

2. Futsal

Olahraga futsal di Manado sudah terdapat tempat di beberapa lokasi di Manado untuk bermain futsal, tempat tersebut diantaranya Champion Futsal dan Star Futsal di daerah kelurahan bahu, My Futsal di daerah kawasan Megamas Manado, Marina Futsal di kawasan Marina Plaza Manado, Jle,s Sport Center yang bertempat di Politeknik Kairagi, Manado.dan bahkan Universitas Sam Ratulangi telah menyediakan lapangan Futsal bagi para mahasiswa yang berkuliah di Kawasan Kampus Universitas Sam Ratulangi. Futsal ini merupakan olahraga bola kaki yang diperkecil. Bola kaki yang aturan mainnya memiliki sebelas pemain per tim sedangkan futsal hanya lima pemain. Panjang lapangan sepak bola adalah antara 90-120 meter dengan lebar 45-90 meter, sedangkan lapangan futsal lebih kecil dengan panjang 25-42 meter dan lebar 15-25 meter. Futsal pun dijadikan suatu olahraga rekreasi dan untuk mengisi waktu luang, namun tidak sedikit juga dari pihak swasta maupun pemerintah mengadakan event-event berupa perlombaan futsal yang sering diadakan di tempat-tempat futsal yang tersebar di wilayah kota Manado. Ada kurang lebih 5-10 perlombaan futsal pertahun yang diadakan di kota Manado.

3. Skateboarding

Skateboarding di wilayah manado sudah memiliki banyak perkembangan yakni dengan adanya skate park di taman God Bless Park dan beberapa skate shop yang menyediakan perlengkapan skateboarding. Serta para penggemar olahraga ini bisa kita jumpai pada sore sampai malam hari di skate park ataupun spot-spot seperti di daerah kawasan megamas manado, di daerah kampus unsrat tepatnya di daerah jogging track Universitas Sam Ratulangi, di kawasan parkir MANADO CONVENTION CENTER. Dan spot lainnya tergantung dari keinginan dan kenyamanan para skater. Event di kota Manado sendiri telah diselenggarakan event IOXC pada tanggal 8 september 2017 lalu dan turut mengundang para skater dari seluruh Indonesia, untuk event yang di adakan para skater manado ada event tahunan yakni Skate Day yang dilaksanakan setiap tanggal 21 Juni dan temu kangen para skater manado dan se-sulut pada bulan November.

Sebagai ibukota provinsi, Manado layaknya kota besar sudah seharusnya berkewajiban mensejajarkan diri dengan kota-kota besar lainnya. Baik dari segala sisi, mulai dari aspek sosial, politik, ekonomi, dan budaya. Ditekankan dalam hal ini dalam bidang hiburan, rekreasi, dan olahraga, perkembangan hiburan olahraga di kota Manado sendiri dapat kita lihat dari fasilitas seperti Mega Mall Manado atau kawasan Megamas Manado, Manado Town Square, Transmart Manado, Lippo Plaza, dan Star Square. Di bidang olahraga terdapat juga beberapa tempat untuk berekeasi seperti God Bless Park, tempat bermain Futsal, lapangan-lapangan basket.

Beberapa kota besar sendiri dalam hal Olahraga telah menjadi salah satu bidang industri yang berniat untuk ditekuni secara serius, dimana dapat memengaruhi aspek lainnya seperti aspek ekonomi maupun wisata kota tersebut.

Berdasarkan beberapa hal diatas dan untuk pemenuhan kebutuhan warga kota Manado untuk menunjang kegiatan olahraga yang bukan hanya sekedar untuk kebutuhan jasmani saja, melainkan sudah menjadi suatu kegiatan untuk berekreasi dan menjadi suatu hobi di kalangan masyarakat kota Manado. Telah ditetapkan suatu objek rancangan yang nantinya bisa menjawab kebutuhan akan suatu wadah yang dapat menampung para penggemar olahraga tersebut yakni sebuah gedung “Arena Olahraga Rekreatif di kota Manado” dengan menggunakan “Analogi Mekanik” sebagai tema Arsitektural.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka terdapat beberapa permasalahan, antara lain:

- Bagaimana menghadirkan sebuah wadah yang dapat menampung aktivitas olahraga dan rekreasi baik bersifat fisik maupun non-fisik.
- Bagaimana memenuhi kebutuhan fasilitas, sarana dan prasarana penunjang dari para penggemar olahraga.

Maksud

Hadirnya suatu wadah yang dapat menampung aktivitas rekreasi dan penggemar olahraga yang sesuai dengan fasilitas ataupun sarana dan prasarana yang memadai dan terpusat pada satu tempat sehingga para penggemar olahraga ini terpusat pada satu tempat untuk melakukan kegiatan olahraga dan rekreasi. dan mengacu pada tema arsitektural yang digunakan yakni “Analogi Mekanik”.

Tujuan

- Menghadirkan Arena Olahraga Rekreatif sebagai suatu wadah yang dapat menunjang aktivitas rekreasi hiburan maupun bagi para penggemar olahraga di kota Manado.
- Menghadirkan sebuah tempat yang dapat menampung berbagai macam alternatif rekreasi maupun olahraga yang bersifat fisik maupun non-fisik di Manado sehingga memudahkan para pengguna untuk tidak perlu mencari tempat yang terpisah.
- Menampung jenis aktifitas dan kegiatan rekreasi maupun olahraga dalam satu.
- Mengakomodasikan tuntutan akan adanya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai dan sesuai dengan keamanan dan kenyamanan para penggemar olahraga rekreasi ini.
- Mendesain sebuah bentukan massa yang baru dan atraktif dengan konsep arsitektural penerapan “Analogi Mekanik” dalam proses perencanaan dan perancangan sehingga menciptakan suatu bangunan yang dapat memperlihatkan fungsi dari bangunan ini dan untuk apa bangunan ini di hadirkan.

2. METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

Pendekatan perancangan meliputi 3 aspek utama yang terdiri dari pendekatan tematik, tipologi objek serta analisa tapak dan lingkungan, yang dijelaskan sebagai berikut:

- Pendekatan Tematik

Tema yang diterapkan dalam perancangan Arena Olahraga Rekreatif di Manado adalah *Analogi Mekanik* dimana definisinya ketika diuraikan sehingga melahirkan ciri-ciri fisik, kemudian diambil metode atau jalur kreatifitas fisik arsitektur yang pada akhirnya melahirkan konsep arsitektural maupun fungsional.

- Pendekatan Tipologi Objek

Pendekatan melalui tipologi objek merupakan pemahaman tipe bangunan yang akan dihadirkan baik dari segi fungsi, bentuk dan langgam. Pemahaman

tipologi meliputi dua tahapan yaitu identifikasi dan pengolahan tipe/tipologi bangunan.

- Pendekatan Analisa Tapak dan Lingkungan

Pendekatan ini meliputi pemilihan lokasi dan tapak berdasarkan RTRW yang dimiliki Kota Manado, serta analisis tapak dan lingkungan. Pendekatan ini dimaksudkan untuk mengolah tapak ataupun menyesuaikan bangunan terhadap tapak dimana bangunan berada.

3. DESKRIPSI PERANCANGAN

3.1 Prospek dan Fisibilitas

- **Prospek**

Kota Manado yang semakin berkembang, ini ditandai dengan semakin bertumbuhnya perekonomian yang tidak terlepas dari besarnya kebutuhan waktu bekerja, hal tersebut membuat masyarakat kota Manado hanya memiliki waktu berlibur yang relatif singkat, sehingga hadirnya objek ini dapat menjadi alternatif hiburan bagi warga kota Manado untuk berekreasi mengisi waktu libur yang relatif singkat, di tambah dengan munculnya berbagai tim maupun komunitas – komunitas penggemar maupun hobi berolahraga dapat menjadikan bangunan ini sebagai tempat untuk mengekspresikan kegemaran atau hobi mereka. Pada akhirnya arena olahraga rekreatif dapat meningkatkan nilai tambah kota Manado yang sedang berkembang menjadi kota metropolitan, serta dapat membangkitkan apresiasi masyarakat kota Manado dan sekitarnya tentang keberadaan wadah itu sendiri.

- **Fisibilitas**

- Perancangan fasilitas utama seperti lapangan basket, arena skate park, lapangan futsal, dan fasilitas pendukung seperti kafe atau tempat nongkrong bagi anak muda pada umumnya, toko – toko olahraga, serta fasilitas sarana pra-sarana lainya yang memadai.
- Menciptakan bangunan olahraga rekreatif yang terpusat.

3.2 Deskripsi Objek Perancangan

Secara umum obyek ini adalah merancang suatu arena untuk berrekreasi dalam hal berolahraga, yakni dengan menciptakan suatu bangunan yang terorganisir dan terpusat dalam satu tempat. Menghadirkan suatu arena untuk berrekreasi, dan menciptakan fasilitas-fasilitas pendukung seperti tenant-tenant untuk penjualan barang-barang yang bersangkutan dengan olahraga rekreasi serta cafe dan tempat untuk sekedar bersantai dan menghibur diri tapi dalam konteks olahraga rekreatif.

3.3 Fungsi Objek Perancangan

Fungsi dari Arena Olahraga ini adalah sebagai pelengkap fasilitas untuk masyarakat terutama di kota Manado untuk berolahraga dan berrekreasi terhadap permainan olahraga itu sendiri. diharapkan dapat meningkatkan kualitas berolahraga masyarakat kota Manado. Arena Olahraga ini menjadi wadah bagi masyarakat untuk menempatkan hobinya ataupun menjadi sarana peningkatan prestasi maupun bakat dari masyarakat yang ingin berolahraga.

- **Fungsi:** Sebagai tempat olahraga bagi para penggemar dan juga masyarakat kota Manado.
- **Peranan:** Membantu para penggemar untuk berolahraga dan berekreasi dengan fasilitas yang di sediakan.

3.4 Jenis Fasilitas Olahraga yang akan di Wadahi

fasilitas ruang yang ada pada Arena Olahraga ini baik untuk kegiatan olahraga maupun rekreasi terdiri dari beberapa ruang yaitu:

- (1) Futsal
- (2) Basket

- (3) Skateboarding
- (4) Billiard
- (5) Kafe dan Restoran
- (6) Retail

4. KAJIAN TEMA PERANCANGAN

4.1 Asosiasi Logis Tema dan Kasus Perancangan

Menurut para ahli, Analogi adalah (Keith J. Holyoak & Paul Thagard) pengandaian yang digunakan untuk menjelaskan adanya kemiripan dari dua hal yang berbeda, sedangkan menurut (Donna P. Duerk) Analogi adalah suatu usaha untuk mencapai persamaan dan kesamaan terhadap benda – benda arsitektur dengan berbagai macam hal, dimana terdapat 3 hal yang mendasari pemikirannya yaitu kesamaan, struktur/susunan dan kegunaan.

Kesatuan konsep menggabungkan elemen – elemen menandai satu baik ambisius dan elusive. Arsitek menawarkan essay atau skenario yang menggabungkan faktor - faktor penting dan ide – ide yang mempengaruhi solusi. Bangunan merupakan penggabungan konsep – konsep. Arsitektur merupakan pemecahan isu – isu individual.

Pemecahan masalah untuk seorang arsitek memunumalisasikan permintaan – permintaan. Konseptul scenario memperluas pernyataan, dalam artian konsep diubah menjadi kesimpulan. Konseptual skenario dapat digunakan untuk mengidentifikasi ide – ide penting dan masalah – masalah yang dapat disimpulkan menjadi suatu pernyataan. Konseptual skenario merupakan produk proses evolusi. Analogi tidak hanya berhubungan dengan bangunan – bangunan spesifik saja. Contohnya adalah pada bangunan Richard’s Medical Research di Universitas Pennsylvania karya Louis I Khan. Analoginya adalah bangunan riset tersebut sebagai suatu komunitas dimana orang- orang dapat saling melihat satu sama lain dan sadar akan aktivitas yang ada dalam bangunan itu.

Khan mengamati bahwa para pelaku riset di Universitas Pennsylvania tersebar seluruh kampus kedokteran tersebut. Khan menyamakan aktivitas dan pemikiran yang imajinatif dari pelaku riset di laboratorium dengan aktivitas yang biasanya ditemui pada diri seniman di studio mereka. Jadi, citra konseptualnya adalah suatu komunitas studio seniman yang terisi oleh para pelaku riset yang kreatif. Dalam menggunakan konsep arsitektur, para ahli seringkali menggunakan teori analogy sebagai konsepnya. Misalnya “Analogi Mekanik”, “Bahasa”, ataupun “serupa mesin”. Analogy semacam itu memberikan suatu cara untuk mengatur tugas perancangan sehingga arsitek tahu bahwa mana yang harus dipikirkan pertama, dan mana yang harus ditunda sampai tahap selanjutnya.

Analogi Mekanik (Strategi Out In – Metafora)

- Bangunan seperti halnya mesin, apa adanya dana apa yang diperbuat oleh mesin tersebut.
- Mesin tidak akan menyembunyikan fakta dengan dekorasi yang tidak ada dalam gaya.
- Bangunan harus benar terhadap dirinya sendiri, memiliki kejelasan yang logis, suci, dari kebohongan.

4.2 Kajian Tema Secara Teoritis

- **Etimologis Tema**

Penggunaan tema “Analogi” Mekanik pada bangunan Arena Olahraga Rekreatif, berada dalam cakupan konsep gaya arsitektur yang mengedepankan bahwa keindahan adalah fungsi yang nyata yang dituangkan dalam bangunan ini.

Tinjauan literature mengenai Analogi Mekanik adalah sebagai berikut:

- **Analogy**
A comparison between one thing and another, typically for the purpose of explanation or clarification. (N) Late Middle English (in the sense 'appropriateness, correspondence'): from French analogie, Latin analogia 'proportion', from Greek, from analogos 'proportionate'.
- **Analogi**
 Perbandingan antara satu hal dengan hal lainnya, biasanya untuk tujuan penjelasan atau klarifikasi. (N) Bahasa Inggris Tengah Akhir (dalam arti 'mendekati, korespondensi'): dari analogi Prancis, analogasi 'analogis Latin', dari bahasa Yunani, dari analogis 'proporsional'
- **Mechanic**
A skilled worker who repairs and maintains vehicle engines and other machinery: (N) Late Middle English (as an adjective in the sense relating to manual labour'): via Old French or Latin from Greek mekhanikos, from mekhane.
- **Mekanik**
 Seorang pekerja terampil yang memperbaiki dan merawat mesin kendaraan dan mesin lainnya: (N) Bahasa Inggris Tengah Akhir (sebagai kata sifat dalam arti berhubungan dengan kerja manual): melalui bahasa Prancis Kuno atau Latin dari mekhanikos Yunani, dari mekhan

5. Analisa

5.1 Pelaku Kegiatan dan Aktifitas Pemakai

A. Pelaku

Pelaku kegiatan yang mengambil peran dalam terjadinya aktifitas dalam bangunan ini antara lain:



Skema 4. Struktur Organisasi Pengelola

Sumber. Data Pribadi

1. Pemilik, adalah pihak swasta yang bertanggung jawab untuk mengelola bangunan ini, namun Pemerintah pun mendapat peran yakni selaku pengawas. Adapun pihak eksternal berupa Investor ataupun masyarakat dapat terlibat apabila proyek ini merupakan jointpartnership.

2. pengelola gedung merupakan tanggung jawab dari pihak swasta yang berkoordinasi dengan pemerintah yang memegang peranan dalam pengawasan. Struktur organisasi pengelola objek rancangan Arena Olahraga Rekreatif di Manado adalah sebagai berikut:

5.2 Analisis Lokasi dan Tapak

Analisa Lokasi dan Tapak meliputi analisa terhadap eksisting tapak, view tapak, klimatologi, kebisingan.

Analisa Lokasi Makro Tapak



Gambar 5 Peta Kecamatan mapanget
Sumber. Google Maps

Analisa Lokasi Mikro Tapak

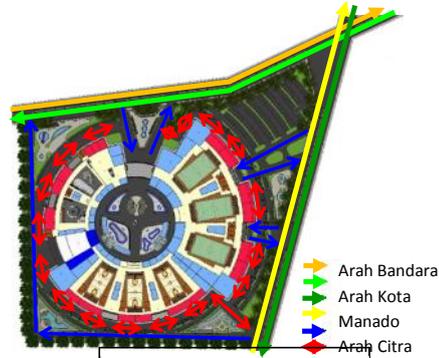


Gambar 5 Eksisting Tapak
Sumber. Data Pribadi

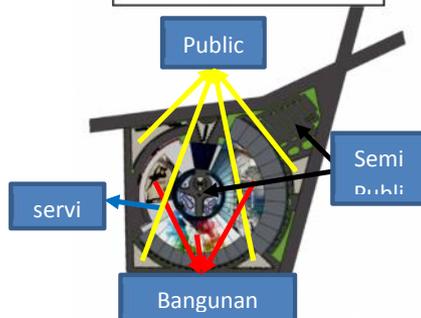
Eksisting Tapak Lokasi perencanaan berada di Kecamatan Mapanget, Kota Manado, Sulawesi Utara dengan luas tapak 95,687 m²

6. KONSEP-KONSEP PERANCANGAN

6.1 Konsep Zoning

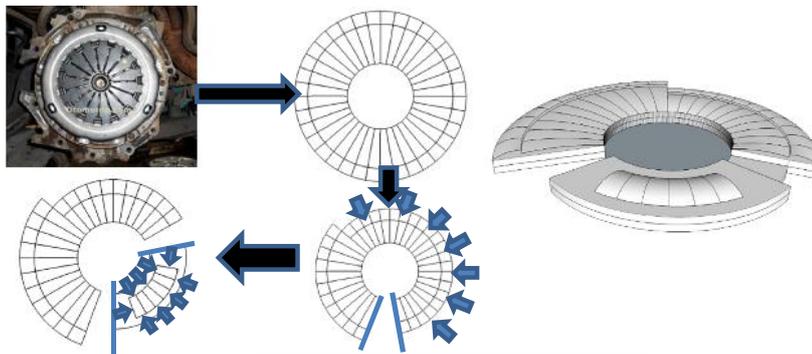


Gambar 6 Sirkulasi
Smber. Data Pribadi



Gambar 6 Zoning Tapak
Smber. Data Pribadi

6.2 Konsep Gubahan Massa



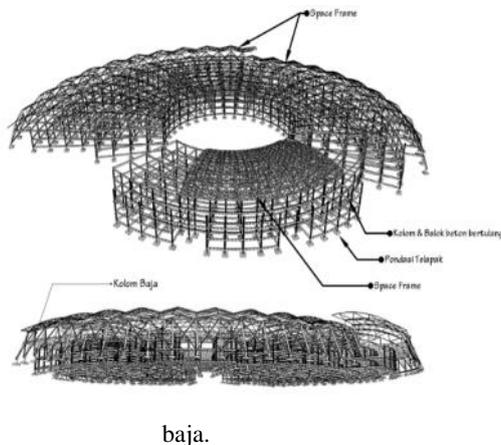
Gambar 6 Konsep Gubahan Massa
Sumbar. Data Pribadi, I-Peta Indonesia

Berdasarkan analisa gubahan bentuk, maka konsep gubahan massa bangunan utama diambil dari bentukan mesin mobil dan memberikan beberapa penambahan bentukan. Dan nantinya pada perancangan berikutnya bentukan ini dapat berubah sesuai dengan kebutuhan ruang yang diperlukan.

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

6.3 Konsep Struktur dan Konstruksi



Berdasarkan hasil analisa maka didapat alternatif struktur yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Struktur Bawah – menggunakan pondasi telapak karena tinggi bangunan adalah 2 lantai.

- Struktur Tengah – menggunakan kombinasi struktur kolom dan balok dengan material

- Struktur Atas – menggunakan struktur kubah untuk mengikuti bentuk bangunan.

Gambar 6 Struktur dan Konstruksi
Sumber: Data Pribadi 5-1 Peta Indonesia

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

6.4 Konsep Utilitas

- Sistem Pengelolaan Air
 - Sumber air bersih berasal dari PDAM dan sumur bor yang disalurkan ke reservoir air bawah tanah. Air bersih dipompa ke water tank pada setiap bangunan di tapak darat lalu di distribusikan ke dalam bangunan.
 - Pembuangan dari masing-masing bangunan disalurkan menuju biofilter tank untuk diolah. Air hasil olahan dari biofilter tank disalurkan ke reservoir air kotor dan dapat digunakan untuk sprinkler dan hydrant. Sedangkan air yang berlebih pada reservoir air kotor akan dibuang ke roil kota.

5.1.1 • Sistem Pengelolaan Listrik

Sesuai dengan analisa sistem utilitas sebelumnya, sumber listrik utama bangunan berasal dari jaringan PLN namun dengan mempertimbangkan faktor kenyamanan yang merupakan faktor utama dalam bangunan ini, maka kemungkinan terputusnya aliran dari PLN perlu diperhitungkan sehingga dicapai suatu cara penyelesaian sebagai berikut:

- Menggunakan generator set yang dapat menghasilkan aliran listrik secara kontinu dan memiliki kapasitas daya sebesar 100 % dari daya yang dihasilkan PLN.
- Automatic Main Panel (AMP), yang bekerja secara otomatis mengalihkan sumber daya kepada generator set pada saat aliran listrik dari PLN terputus.

Tenaga listrik di suplai dari PLN yang di alirkan langsung melalui gardu induk dalam kawasan pemcaanaan menuju ke panel utama (pada blok – blok massa) kemudian di salurkan ke panel distribusi dalam bangunan. Pengadaan Genset untuk tenaga cadangan di perlukan untuk instalasi penerangan dan instalasi listrik apabila terjadi gangguan dengan suplai dari PLN.

- Pembangan Sampah
 - Sampah rumah tangga di bedakan atas sampah basah (olahan makanan) dan sampah kering (kaleng, kertas, plastik) dan sampah organik

Formatted: List Paragraph, Indent: Left: 0,63 cm, Space Before: 1 pt, After: 1 pt, Line spacing: single, Bulleted + Level: 1 + Aligned at: 1,27 cm + Indent at: 1,9 cm

yang harus di masukkan dalam kantong plastik yang berbeda. Sampah kemudian di angkut dengan kendaraan sampah menuju lokasi pembuangan sampah untuk sampah organik dapat di daur ulang.

7. HASIL PERANCANGAN

7.1 Site Plan



Pada gambar site plan dapat dilihat keseluruhan penataan kawasan. Pola perletakan massa yang berada di tengah site plan dengan bentuk lingkaran yang menjadikan bagian tengah sebagai pusat.

Formatted: Font: 11 pt

Gambar Sumber:

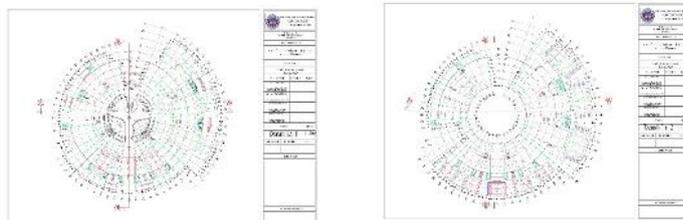
Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Default Paragraph Font, Font: (Default) +Body (Calibri), 8 pt, Italic

Formatted: Font: 11 pt

7.2 Denah



Gambar 7. Denah Lantai 1 dan 2-1 Peta Indonesia

Pada gambar denah lantai 1 dan dapat dilihat keseluruhan penataan ruangan dan pembagian lapangan futsal, lapangan basket dan arena skateboarding.

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Default Paragraph Font, Font: (Default) +Body (Calibri), 8 pt, Italic

7.3 Tampak Tapak



Pada tampak tapak dapat dilihat skyline yang terbentuk dari peletakan massa berdasarkan fungsi bangunan.

Formatted: Font: 11 pt

Gambar 7. Tampak Tapak 5-1 Peta Indonesia Sumber: Data Penulis <http://www.indonesia>

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Default Paragraph Font, Font: (Default) +Body (Calibri), 8 pt, Italic

7.4 Perspektif



Pada perspektif kawasan dapat dilihat pola peletakan massa bangunan serta tanaman sebagai ruang terbuka hijau.

Formatted: Font: 11 pt

Gambar 7. Perspektif 5-1 Peta Indonesia Sumber: Data Penulis <http://www.indonesia>

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Font: 8 pt, Italic, (Asian) Japanese

Formatted: Default Paragraph Font, Font: (Default) +Body (Calibri), 8 pt, Italic

8. PENUTUP

8.1 KESIMPULAN

Perancangan objek Arena Olahraga Rekreatif di Manado ini adalah sebagai salah satu sarana dan prasarana untuk mendukung aktivitas rekreasi di Kota Manado. Arena Olahraga Rekreatif ini juga dapat menjadi wadah bagi

anak muda dalam menyalurkan hobi di bidang-bidang olahraga rekreatif. Penerapan tema Analogi Mekanik pada objek rancangan ini bertujuan untuk menunjukkan fungsi bangunan melalui bentukannya.

Objek perancangan ini dapat menjadi penunjang dalam meningkatkan minat masyarakat dalam bidang olahraga rekreatif di Kota Manado. Penulis sudah mengupayakan sebisa mungkin yang dapat dilakukan pada perancangan ini, namun hasil perancangan ini masih dapat dikembangkan lebih jauh untuk mendapatkan hasil akhir yang lebih baik. Untuk itu penulis dengan terbuka menerima kritik, saran dan masukan.

8.2 SARAN

Berdasarkan perancangan Arena Olahraga Rekreatif di Manado dengan konsep Analogi Mekanik oleh penulis ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar memperoleh hasil akhir yang lebih baik:

- Sebaiknya ditambahkan arena untuk olahraga-olahraga rekreatif lainnya.
- Perhatikan penghawaan pada bangunan serta pada area arena.
- Perhatikan juga penerapan konsep Analogi Mekanik pada ruang luar.

DAFTAR PUSTAKA

- Putro Wicaksono, 2014, Jurnal Teori Arsitektur Dunia, Semarang
- Broadbant, Geoffrey. 1973 Design in Architecture. Architecture and the Human sciences, John Wiley and Sons ltd: London
- Jencks, Charles, 1974, "Le Corbusier and the tragic view of Architecture", Harvard University press
- Data Arsitek Jilid 2 edisi ketiga puluh tiga Jakarta Erlangga 2002
- Ching, D.K. 2008. Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan (Edisi ke-3). Erlangga.
- Sumber Internet:
<https://kbbi.web.id/>
<https://wikipedia.org/wikimapia.org/country/Indonesia/>
https://affifmaulizar.blogspot.co.id/2013/03/analogi-dalam-berarsitektur_28.html
<https://id.scribd.com/doc/57675150/Mengkaji-Analogi-Dan-Metafora>