

**Louis Debora Abdiela Prianti**

*Mahasiswa, Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Tanjungpura, Indonesia  
louisdebora14@gmail.com*

**ABSTRAK**

Kesadaran masyarakat akan pentingnya hidup sehat saat ini semakin kuat. Hal ini dapat dilihat dari ramainya sarana dan prasarana olahraga yang ada, serta semakin banyaknya sarana dan prasarana olahraga baru yang muncul. Ada beberapa macam olahraga yang digeluti oleh masyarakat saat ini, salah satunya olahraga rekreasi yang dilakukan berdasarkan kegemaran masyarakat akan olahraga tersebut. Sayangnya tidak semua olahraga rekreasi dapat dilakukan oleh masyarakat. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi salah satu penyebabnya. Hal lainnya yang tidak kalah penting dari berolahraga dalam masyarakat saat ini adalah hiburan. Masyarakat memerlukan sebuah hiburan yang dapat membantu meringankan beban. Beberapa orang memerlukan lebih dari satu hiburan untuk mengurangi penat. Namun tidak semua area hiburan dapat dijangkau oleh masyarakat karena letak area hiburan yang berbeda-beda dan kurangnya area hiburan yang dapat memberikan banyak macam hiburan bagi masyarakat. Pentingnya olahraga dan hiburan bagi masyarakat saat ini tentunya harus diimbangi dengan sarana dan prasarana yang baik. Perencanaan dan perancangan *Sport and Entertainment Mall* yang dapat mawadahi berbagai fungsi, seperti olahraga dan hiburan, dalam satu tempat sangatlah diperlukan karena dapat memudahkan masyarakat dalam memilih jenis olahraga dan hiburan yang diinginkan.

Kata kunci: Perancangan, Olahraga, Olahraga Rekreasi, Hiburan, *Mall*

**ABSTRACT**

Nowdays the public awareness of the importance of healthy living is increasing strongly. This can be seen from the number of new sports facilities and infrastructure that just emerged. There are several types of sports that are demand by the people today, one of them is recreational sports that is carried out based on the people's passion for the sport. Unfortunately, not all recreational sports can be carried out by the community because the limitations of facilities and infrastructure. The other important things than exercising in society is entertainment. The people need entertainment that can help them reduce stress. Some people need more than one entertainment to reduce fatigue. Unfortunately, not all entertainment areas can be reached by the public. The importance of sports and entertainment for the people at this time certainly must be balanced with good facilities and infrastructure. Planning and designing *Sport and Entertainment Mall* as a place of many functions, such as sports and entertainment, is very necessary because people can choosing the type of sport and entertainment easily.

Keywords: Design, Sports, Recreational Sports, Recreation, *Mall*

**1. Pendahuluan**

Seiring bertambahnya waktu, masyarakat masa kini semakin mengerti akan pentingnya kesehatan. Berbagai cara dilakukan agar dapat menjalani kehidupan yang lebih sehat, mulai dari mengatur pola makan sampai melakukan kegiatan fisik seperti olahraga. Olahraga yang diminati masyarakat saat ini semakin bervariasi, mulai dari olahraga ringan seperti senam hingga olahraga berat seperti *boxing*. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional mengatakan bahwa terdapat beberapa macam olahraga, salah satunya olahraga rekreasi. Olahraga rekreasi semakin banyak diminati karena olahraga ini dilakukan berdasarkan kegemaran masyarakat terhadap olahraga tertentu. Meski banyak diminati, namun beberapa jenis olahraga rekreasi tidak dapat dilakukan dengan bebas karena kurangnya sarana dan prasarana untuk jenis olahraga tersebut.

Selain olahraga, masyarakat saat ini juga memiliki kebutuhan yang tinggi akan hiburan. Hal ini dikarenakan tingginya kesibukan yang dialami masyarakat, baik itu akan pekerjaan, sekolah, maupun kesibukan lainnya. Namun sangat disayangkan tidak semua area hiburan dapat dijangkau oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan letak area hiburan yang berbeda-beda dan kurangnya area hiburan

yang dapat memberikan banyak macam hiburan bagi masyarakat.

Kurangnya sarana dan prasarana, baik itu untuk kegiatan olahraga maupun hiburan di Pontianak dan sekitarnya kemudian yang melatarbelakangi penulis untuk merancang sebuah area khusus yang memiliki berbagai macam jenis olahraga rekreasi dan hiburan. Hal ini dimaksudkan agar masyarakat lebih mudah memilih jenis olahraga atau rekreasi apa saja yang diinginkan tanpa memperlumahkan jarak.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan perancangan tugas akhir ini adalah merancang sebuah *Sport and Entertainment Mall* yang dapat memberikan sarana dan prasarana olahraga maupun hiburan yang baik kepada pengunjung. Adapun sasaran dari tugas akhir ini adalah antara lain mengidentifikasi fungsi dan peran utama *Sport and Entertainment Mall*; mengidentifikasi lokasi perancangan; mengidentifikasi pelaku, kegiatan, kebutuhan ruang, persyaratan ruang, dan hubungan ruang; menganalisa perletakan, orientasi, sirkulasi, vegetasi, dan zoning pada bangunan, menganalisa dan merumuskan bentuk, struktur, utilitas, dan fisika bangunan; menganalisa skematik ruang dalam, skematik ruang luar, dan gubahan bentuk bangunan; serta membuat gambar kerja perancangan.

Adapun metode yang dilakukan dalam Tugas Akhir ini adalah metode perancangan yang terdiri dari empat tahap, yaitu tahap pengumpulan data, tahap analisis, tahap sintesis, serta tahap pra rancangan dan pengembangan rancangan. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu survey, studi literatur, dan wawancara. Survey dilakukan langsung di *site* yang akan digunakan untuk mendapatkan data primer yang diperlukan, seperti kontur tanah, perilaku masyarakat sekitar *site*, dan potensi yang ada. Adapun peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan survey ini antara lain alat tulis, kamera, dan meteran. Tahap analisis dilakukan untuk menemukan pemecahan masalah terhadap data-data yang sudah didapatkan. Analisis data terdiri dari analisis internal dan analisis eksternal. Analisis internal ditujukan untuk mengidentifikasi pelaku kegiatan, persyaratan ruang, hubungan ruang, organisasi ruang, dan besaran ruang. Sedangkan analisis eksternal ditujukan untuk perletakan, zoning, orientasi bangunan, sirkulasi, dan vegetasi. Tahap sintesis menurut Jones (1966) dalam Dharma (1998) penemuan solusi untuk masing-masing spesifikasi kinerja, digabung menjadi beberapa kombinasi solusi kemudian diseleksi untuk dibangun menjadi desain yang komplit. Dalam pengerjaan tugas akhir ini, tahap sintesis akan menghasilkan tema dan konsep perancangan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan. Tahap pra rancangan dan pengembangan rancangan merupakan tahap dimana tema dan konsep akan diterapkan pada perancangan bangunan. Tahap pra rancangan akan menghasilkan *siteplan*, denah, tampak, potongan, dan perspektif bangunan. Dalam tahap pengembangan rancangan, produk pada tahap pra rancangan akan dikembangkan menjadi gambar tiga dimensi, animasi, dan maket presentasi.

## 2. Kajian Literatur

### **Mall**

Bentuk *mall* yang mula-mula muncul adalah bentuk *mall* terbuka yang banyak terdapat di Negara-negara Eropa pada abad ke-16. Pada masa itu, cuaca menjadi suatu masalah karena bentuk *mall* yang terbuka dan hanya dilindungi pepohonan. Untuk menangani hal tersebut maka dibuatlah *mall* dengan bentuk yang tertutup, dimana bahan penutup yang tembus cahaya (transparan) ditempatkan di sepanjang *mall* sebagai atap. Penutup ini kemudian tidak hanya menjadi sebuah atap, tetapi juga berfungsi sebagai *sky light*. Dengan demikian, pengunjung dapat terlindungi dari kondisi cuaca yang kurang menguntungkan namun suasana luar tetap dapat dirasakan oleh pengunjung (Rianto, 2016).

Rubeinstein dalam Budiarto dan Purwanto (2014) mengatakan *mall* adalah sebuah area pergerakan linear pada *central city business area* yang diorientasikan bagi pejalan kaki dengan bentuk pedestrian yang dikombinasikan oleh ruang-ruang interaksional. Rubeinstein juga mengatakan bahwa secara harfiah kata *mall* dapat diartikan sebagai suatu daerah yang umumnya berbentuk linier dengan dinaungi oleh pohon-pohon dan digunakan sebagai jalan umum atau tempat berjalan-jalan (Sari, 2014). Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *mall* juga merupakan sebuah ruang berupa pedestrian yang dapat digunakan untuk berjalan-jalan, duduk, bersantai, dan saling berinteraksi pada sebuah area bisnis.

Menurut Chiara dan Callender (1987), *mall* memiliki karakteristik antara lain terdiri dari jalur pejalan kaki (*pedestrian way*) atau koridor utama dengan satu atau lebih jalur pejalan kaki atau koridor tambahan yang berhubungan dengan koridor utama dan lokasi parkir atau jalan yang berdekatan, semua toko menghadap dan memiliki pintu masuk ke arah koridor baik utama maupun tambahan, dan penggunaan bangunan parkir bertingkat atau *basement* untuk mengatasi masalah parkir.

Adapun unsur-unsur yang ada di dalam sebuah *mall* menurut Rubeinstein dalam Fransisca (2014) adalah *anchor* (magnet), *secondary anchor* (magnet sekunder), *street*, dan *landscaping* (pertamanan). *Anchor* (magnet), merupakan transformasi dari *node* yang dapat pula berperan sebagai *landmark*. Perwujudannya berupa plaza dalam *shopping center*. *Secondary anchor* (magnet sekunder), merupakan transformasi dari distrik. Perwujudannya berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet. *Street*, merupakan transformasi bentuk *path*. perwujudannya berupa pedestrian yang menghubungkan magnet-magnet. *Landscaping* (pertamanan), merupakan transformasi dari *edges* sebagai pembatas pusat pertokoan di tempat-tempat luar.

Adapun unsur-unsur yang ada di dalam sebuah *mall* menurut Rubeinstein dalam Fransisca (2014) antara lain *mall* terbuka (*open mall*), *mall* tertutup (*enclosed mall*), dan *mall* terpadu (*integrated mall*). *Mall* terbuka merupakan *mall* yang terbuka langsung terhadap cahaya matahari, merupakan pusat

perbelanjaan tanpa pelengkap, perlindungan terhadap cuaca dilakukan melalui penggunaan *canopy* menerus sepanjang muka toko. Menurut Nasution dalam Rianto (2016), pada tipe *mall* ini semua jalan yang direncanakan mengutamakan kenyamanan pejalan kaki. *Mall* tertutup merupakan *mall* yang memiliki pelengkap atap sehingga bagian dalam bangunan dan pengunjung terlindung dari cuaca. Menurut Nasution dalam Rianto (2016), tipe *mall* ini memiliki bangunan yang lengkap dimana pengunjung dan penjual yang terlindung dalam suatu bangunan yang tertutup sehingga memungkinkan pelaku berinteraksi sosial, pameran dan pertunjukan lainnya. *Mall* terpadu merupakan penggabungan antara *mall* terbuka dan *mall* tertutup. Menurut Nasution dalam Rianto (2016), pada bagian *mall* yang tertutup diletakkan di tengah sebagai pusat dan menjadi magnet yang menarik pengunjung untuk masuk ke dalam kawasan *mall* tersebut.

## Olahraga

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Olahraga terdiri dari beberapa macam, yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, olahraga prestasi, olahraga amatir, olahraga profesional, dan olahraga penyandang cacat. Olahraga pendidikan adalah olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Olahraga amatir adalah olahraga yang dilakukan atas dasar kecintaan dan kegemaran berolahraga. Olahraga profesional adalah olahraga yang dilakukan untuk memperoleh pendapatan dalam bentuk uang atau bentuk lain yang didasarkan atas kemahiran berolahraga. Olahraga penyandang cacat adalah olahraga yang khusus dilakukan sesuai kondisi kelainan fisik dan/atau mental seseorang.

Adapun cabang olahraga yang ada di *Sport and Entertainment Mall* ini adalah cabang olahraga yang masuk ke dalam olahraga rekreasi, terutama cabang olahraga yang belum memiliki sarana dan prasarana di daerah Pontianak dan sekitarnya. Cabang-cabang olahraga tersebut antara lain *bowling*, *billiard*, *squash*, *golf simulator*, *yoga*, *pilates*, *zumba*, *senam*, *boxing*, *muay thai*, *fitness*, *ice skating*, dan *trampoline park*.

*Bowling* menurut Payne dalam Adri dan Resmanto (2014), memberikan nilai lebih dimana seseorang datang tidak hanya sekedar berolahraga tetapi juga mencari suasana olahraga yang memiliki nuansa berbeda dari tempat olahraga lainnya. Tempat ini juga mempromosikan persahabatan dan sikap sportif melalui liga turnamen serta penawaran kualitas penunjang aktivitas sehingga membuat tempat ini merupakan salah satu bagian penting dalam komunitas. Sarana khusus *bowling*, seperti *bowling center*, menurut *Air Combat Command Directorate of Service* (2018) biasanya memiliki fasilitas berupa *snack bar*, *lounge*, *dapur*, *pro shop*, bahkan *meeting* atau *child care area* dengan *concourse* sebagai sirkulasi utama. Pada *concourse* disediakan meja dan kursi untuk pengunjung dapat menikmati makanan dari *snack bar*. *Counter desk* harus berada dimana setiap area publik dapat terlihat. Selain itu, dibelakang *bowling lanes* terdapat ruang penyimpanan. Terdapat dua penataan area tunggu pemain. Penataan pertama tempat duduk berada di area *concourse*, sedangkan penataan kedua tempat duduk berada di area *console*. Perkerasan yang digunakan pada *pinsetter area* adalah perkerasan beton, sedangkan pada *bowling lanes* menggunakan *hardwood* atau kayu laminasi. Dimensi total untuk dua *lanes* menurut Neufert (2002) adalah 25,55 X 3,45 meter dengan panjang *pinsetter area* 2,37 meter, *bowling lanes* 18,30 meter, dan *approach area* 4,88 meter.

Dimensi meja *billiard* menurut Neufert (2002) ada lima macam. Besar meja *billiard* yang digunakan tergantung dengan fungsi bangunan. Jika diletakkan di rumah sebagai ruang pribadi maka ukuran meja yang dapat digunakan adalah 2,15 X 1,20 meter dan 2,25 X 1,25 meter, sedangkan untuk *café* atau *club* maka dapat digunakan ukuran 2,25 X 1,25 meter. Untuk *billiard center* atau akademi *billiard* skala besar dapat menggunakan ukuran 2,45 X 1,35 meter, 2,55 X 1,40 meter, dan 3,10 X 1,67 meter. Jarak antar meja juga tergantung dengan ukuran meja. Jarak untuk ukuran meja 2,15 X 1,20 meter, 2,25 X 1,25 meter, dan 2,45 X 1,35 meter adalah 1,60 meter antar meja. Sedangkan jarak untuk ukuran 2,55 X 1,40 meter dan 3,10 X 1,67 meter adalah 1,70 meter.

Ukuran lapangan *squash* menurut *World Squash Federation* (2013) berbeda-beda tergantung dengan jenis permainannya, yaitu *single squash* (9,75 X 6,40 meter, tinggi 5,64 meter), *international doubles squash* (9,75 X 7,62 meter, tinggi 5,64 meter), *international competition width doubles squash* (9,75 X 8,42 meter dengan tinggi 5,64 meter), dan *hardball doubles* (7,62 X 13,716 meter, tinggi 7,315 meter).

Olahraga *golf simulator* memiliki dimensi ruang bermain tergantung dengan rasio layar yang digunakan, yaitu 4:3 atau 16:10. Komponen yang diperlukan dalam olahraga ini menurut *Interactive Sports Technologies Inc.* antara lain *stance mat*, *computer stand*, *receiver*, *workstation computer*, *touch screen monitor*, *drapes* (kiri dan kanan), proyektor, *clubhead* dan *spin module*, *baffles*, *stereo vision camera* dengan *LED illuminators*, bingkai, layar, *turf*. Adapun komponen tambahan lainnya seperti *video swing analysis* (kiri, kanan, belakang), *swing dynamic analysis*, *weight transfer analysis*, dan *hit mat*.

Penutup lantai ruang studio *yoga*, *pilates*, *zumba*, dan *senam* menurut *Sport England* dan *S&P Architects* (2008) harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain : permukaan halus, tidak licin,

dan bebas dari serpihan kayu, hangat saat disentuh, memiliki pelindung yang dapat melindungi permukaan lantai dari perubahan bentuk karena tekanan dari penggunaan yang terus berulang, mudah dibersihkan dan mudah dalam pemeliharaan, dapat bertahan lama untuk berbagai aktivitas. Dinding studio harus dapat dengan aman menopang beban peralatan olahraga dan cermin yang melekat di dinding. Selain itu, pemanasan yang menggunakan dinding sebagai penopang perlu dipertimbangkan, sehingga penggunaan batako yang berlubang harus dihindari. Cermin juga disediakan pada ruang studio pada sisi dinding, dengan posisi cermin berada di belakang instruktur agar pengunjung dapat dengan mudah melihat diri mereka selama kegiatan olahraga berlangsung. Penggunaan bahan dan jenis plafond juga harus mempertimbangkan akustik di dalam ruangan (*Sport England dan S&P Architects, 2008*).

Fasilitas yang umumnya ada untuk mendukung cabang olahraga *boxing* dan *muay thai* adalah *boxing ring*, *rubble studio* dan ruang latihan. *Boxing ring* sendiri menurut Neufert (2002) memiliki dimensi 4,90 X 4,90 meter, 5,50 X 5,50 meter, dan 6,10 X 6,10 meter. Ring yang tinggi hanya podium dengan lebar sisi satu meter, podium kelurusan 7,50 X 7,50 meter sampai 8,00 X 8,00 meter. Permukaan lantai ruang *fitness* tidak boleh licin, tahan terhadap noda dan pergerakan, serta cocok untuk kegiatan *fitness*. Selain itu juga tidak gampang mengalami perubahan bentuk karena tekanan dari beban di atasnya. Struktur dan *finishing* lantai di *free weight area* harus elastis dan dapat menyerap tekanan yang berpotensi merusak stuktur. Jika rusak, *finishing* lantai harus dapat diperbaiki tanpa ada perubahan permanen (*Sport England dan S&P Architects, 2008*).

Struktur khusus olahraga *ice skating* yang dari *ice rink* terletak pada alas es, yang terdiri dari lapisan dasar, penyekat termal, pemipaan, dan alas itu sendiri. Material untuk permukaan alas yang paling sering digunakan adalah beton. Penggunaan pasir sebagai alas karena biayanya yang lebih murah dan efisiensi energi yang baik dalam memindahkan panas, namun penggunaannya terbatas pada beberapa olahraga es saja. Aspal juga dapat digunakan sebagai permukaan alas es untuk beberapa olahraga es yang memerlukan perlakuan special. Penggunaan aspal akan mengurangi pengeluaran biaya dibandingkan dengan beton, namun energi yang dibutuhkan dalam proses pendinginan akan lebih banyak (*International Ice Hockey Federation, 2016*).

*Internation Ice Hockey Federation* (2016) mengatakan dalam pengaplikasiannya, rencana pendinginan dapat diatur menurut sisi lebar lapangan maupun sisi panjang lapangan. Namun lebih disarankan untuk menggunakan rencana pendinginan yang diatur menurut sisi lebar lapangan dibandingkan dengan sisi panjang lapangan. Perancangan rencana pendinginan dapat terdiri dari sistem langsung dan sistem tidak langsung. Dalam sistem langsung, pemipaan bekerja sebagai *evaporator*. Berbeda dengan sistem tidak langsung dimana sistem ini memiliki *evaporator* yang berbeda (alat penukar panas), dan alas es secara tidak langsung didinginkan oleh pendingin khusus. Satu unit sistem pendinginan terdiri dari banyak komponen, antara lain *compressor*, *evaporator*, *condesor*, *expansion valve*, dan sistem konrol. (*International Ice Hockey Federation, 2016*).

Ketinggian *trampoline bed* pada *trampoline park* menurut *International Association of Trampoline Parks* (2017) harus memiliki ketinggian minimum 0,864 meter di atas lantai. *Trampoline* sudut dalam parimeter atau *jumping area* harus memiliki sudut 45° atau 60°. Kerangka *trampoline* harus cukup kuat untuk menahan aktivitas di atasnya. Kerangka harus dibuat dengan mempertimbangkan beban yang akan diterima, misalnya ketegangan *bed* dan pegas, pelaku, dan kondisi beban berlebih berdasarkan lima kali berat maksimum pengunjung yang berdiri dalam satu *bed*. Bahan pengikat harus cukup kuat untuk memastikan kerangka tetap berdiri tegak dan tidak terlepas selama penggunaan.

Semua *trampoline bed* harus dibuat dengan warna yang berbeda dengan area istirahat untuk menandakan *safe jumping area*. Kerangka yang terekspos atau dapat diakses pengunjung harus dilapisi dengan bantalan empuk. Dalam penyusunan *layout* jika terdapat halangan seperti kolom pada area lompatan, maka halangan ini harus dilapisi dengan bantalan empuk setinggi 2,50 meter dari area istirahat.

Salah satu sarana yang ada di *trampoline park* biasanya adalah *wall trampoline*. Letak *wall trampoline* harus terpisah dari *trampoline* yang lain, karena pada jenis *trampoline* ini pengunjung melakukan lompatan horizontal yang berinteraksi langsung dengan dinding. Lompatan vertikal sangat dilarang pada area ini karena jaraknya yang dekat dengan dinding. Lebar permukaan dinding minimal 0,80 meter dengan ketinggian dinding antara 1,50 hingga 3,00 meter dari *trampoline bed* (*International Association of Trampoline Parks, 2017*). *Foam pit* merupakan sarana lain dari *trampoline*. Terdapat *trampoline bed* yang berjarak minimal 0,50 meter dari *foam pit*. Kedalaman dari *pit* minimal 1,20 meter dan terisi busa hingga sedikit melebihi ketinggian *trampoline bed* yang dikurangi 30% penyisihan untuk celah udara. Selain *foam pit*, juga terdapat *air bag pit* yang diletakan dengan tujuan sebagai akhir dari aktivitas melompat.

## Hiburan

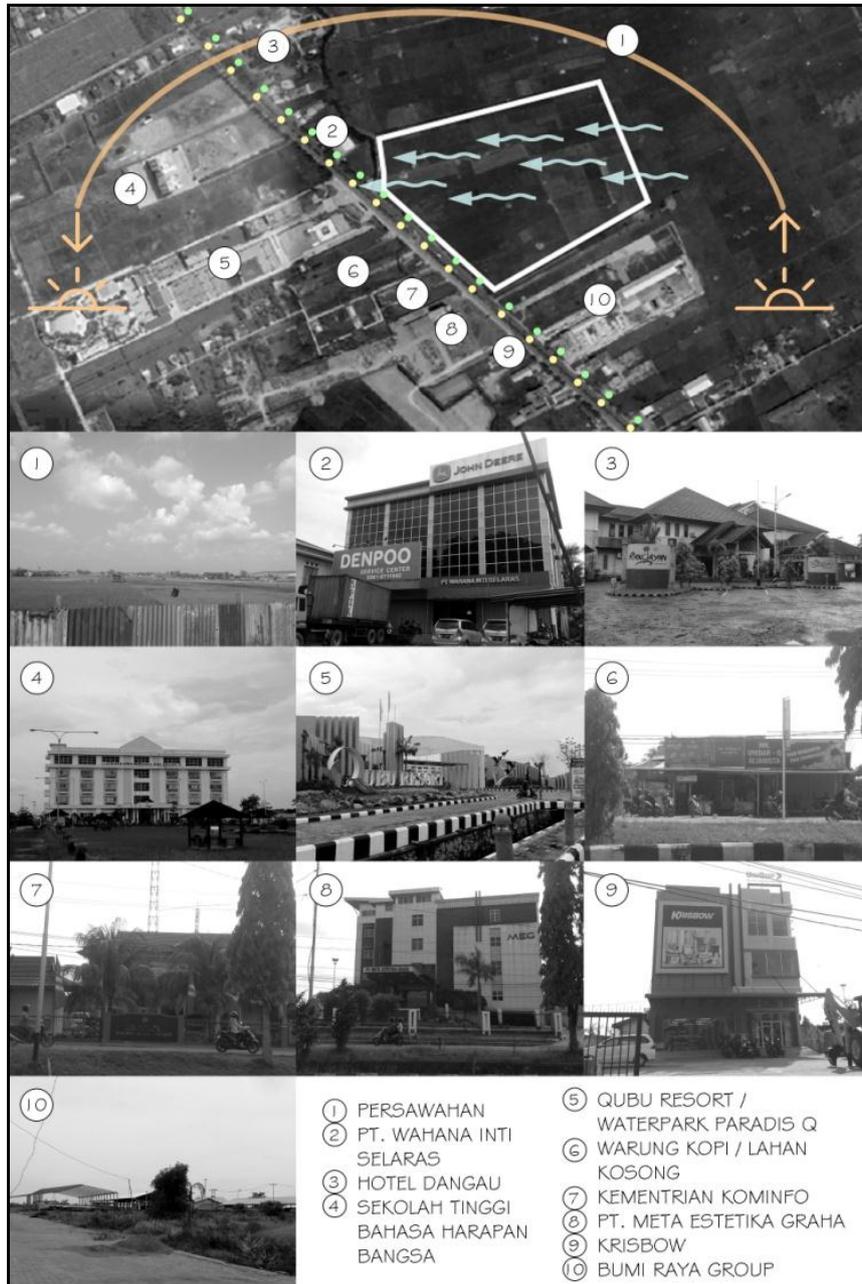
Menurut *Oxford Dictionary*<sup>1</sup>, *entertainment* adalah suatu cara, pertunjukan, atau aktivitas untuk menghibur. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia<sup>2</sup>, hiburan adalah suatu barang atau perbuatan untuk menghibur diri atau untuk melupakan kesedihan. Adapun jenis-jenis hiburan yang ada di *Sport and Entertainment Mall* ini antara lain karaoke, mini bioskop, diskotik, *café*, serta *spa* dan *sauna*.

<sup>1</sup> <https://en.oxforddictionaries.com> berjudul "Oxford Dictionary" berisikan tentang pengertian *Entertainment*, diakses tanggal 10 Desember 2018

<sup>2</sup> <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, berjudul "Kamus Besar Bahasa Indonesia" berisikan tentang pengertian Hiburan, diakses tanggal 10 Desember 2018

### 3. Lokasi Perancangan

Lokasi perancangan terletak di Jalan A. Yani 2, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. *Site* dipilih karena berada di salah satu jalur antar kota sehingga mudah dijangkau, baik oleh masyarakat Pontianak maupun luar Pontianak. Selain itu *site* juga berada dekat dengan Qubu Resort dan Hotel Dangau sehingga letaknya mudah diketahui masyarakat. Terdapat beberapa kelebihan pada lokasi perencanaan, antara lain letaknya yang berada di jalur antar kota sehingga mudah dijangkau oleh masyarakat Pontianak dan sekitarnya, letaknya yang berdekatan dengan Qubu Resort dan Hotel Dangau, serta ukuran lahan yang luas sehingga dapat memaksimalkan kebutuhan bangunan. Adapun kelemahan dari lokasi perencanaan ini adalah terdapat tempat kendaraan berputar arah yang dapat menjadi potensi kemacetan. Bangunan sekitar lokasi perancangan dapat dilihat pada **Gambar 1**.

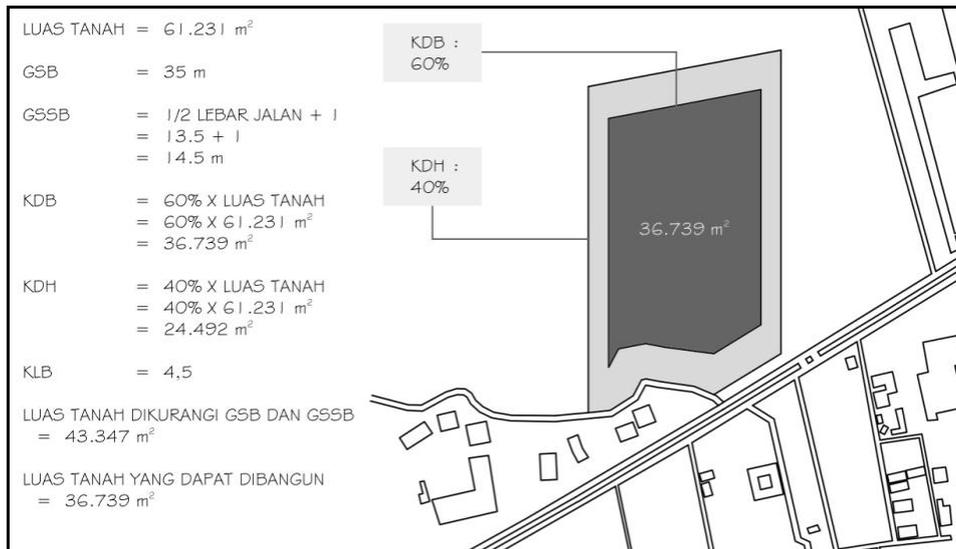


sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 1:** Peta lokasi dan batasan geografi *Sport and Entertainment Mall*

### 4. Landasan Konseptual

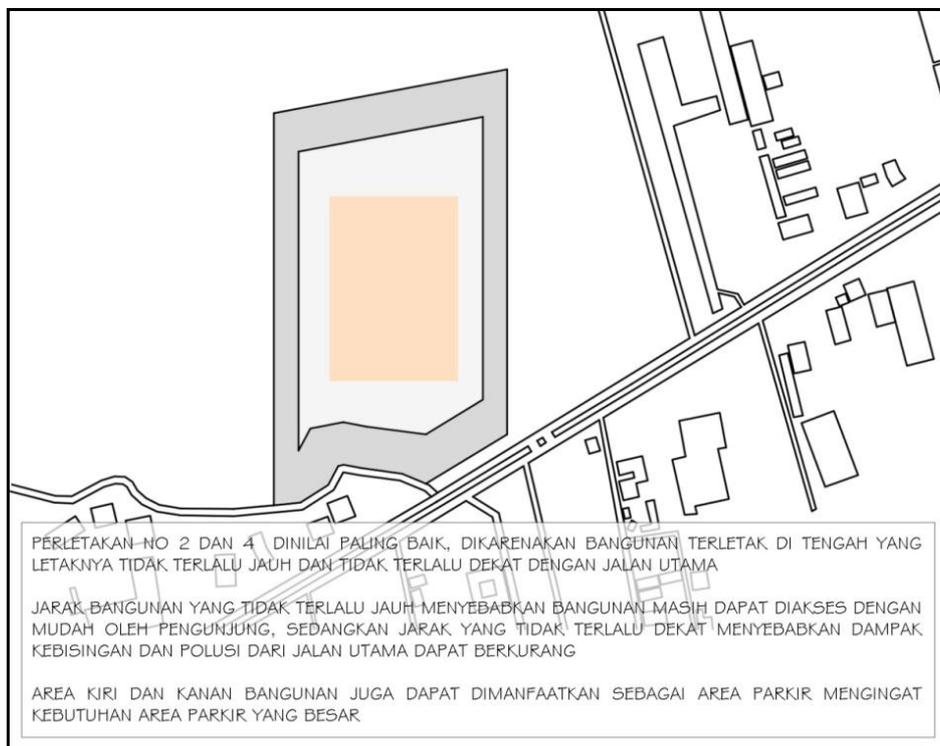
Berdasarkan potensi dan permasalahan yang ada, analisis tapak kemudian dilakukan untuk mendapatkan konsep perancangan. Adapun analisis tapak yang dilakukan antara lain analisis perletakan, analisis orientasi, analisis sirkulasi, analisis vegetasi, analisis zoning, analisis bentuk, analisis struktur, dan analisis utilitas. Selain analisis tapak, analisis bentuk juga dilakukan untuk mendukung penerapan konsep pada bangunan.



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 2:** Batasan perletakan *Sport and Entertainment Mall*

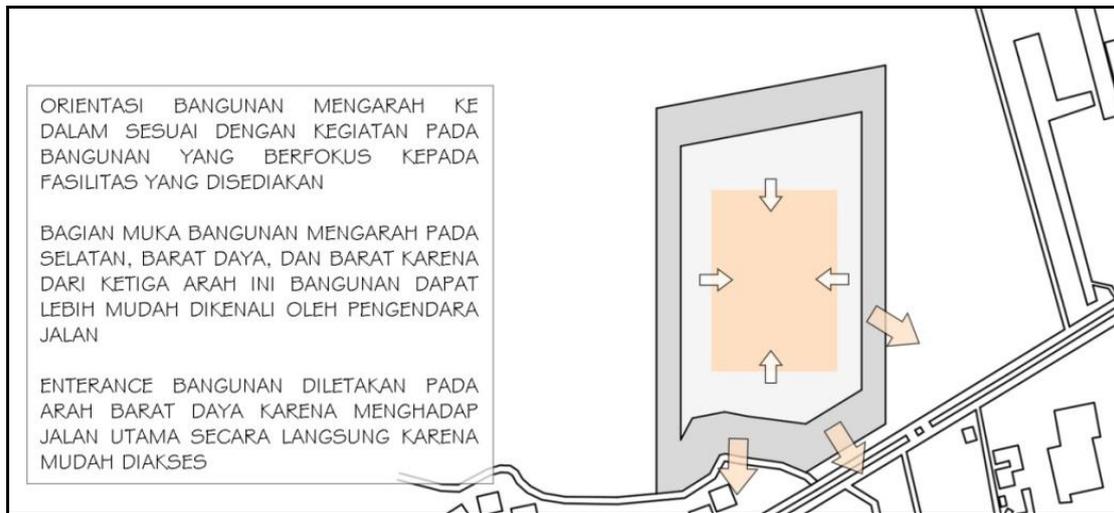
Analisis perletakan diperlukan untuk mengetahui letak massa bangunan di dalam *site*. Salah satu yang menentukan letak massa bangunan sendiri adalah adanya peraturan batasan seperti garis sempadan bangunan (GSB), garis sempadan samping bangunan (GSSB), koefisien dasar bangunan (KDB), koefisien dasar hijau (KDH), dan koefisien lantai bangunan (KLB). Pada *site* perancangan ini, peraturan tertulis yang menentukan batasan tersebut belum dapat ditemukan sehingga survey dari bangunan publik sekitar menjadi pilihan. Adapun bangunan yang digunakan sebagai acuan adalah *Qubu Resort* dan Sekolah Tinggi Bahasa Bangsa Harapan. Setelah dilakukan *survey*, didapati GSB pada *site* sebesar 35 meter dengan GSSB sebesar 14,5 meter. Perbandingan KDB dan KDH yang didapat 60:40, dimana luas *site* yang bisa dibangun menjadi 36.739 m<sup>2</sup> dari luas keseluruhan *site* sebesar 61.231 m<sup>2</sup> (lihat **Gambar 2**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 3:** Hasil analisis perletakan *Sport and Entertainment Mall*

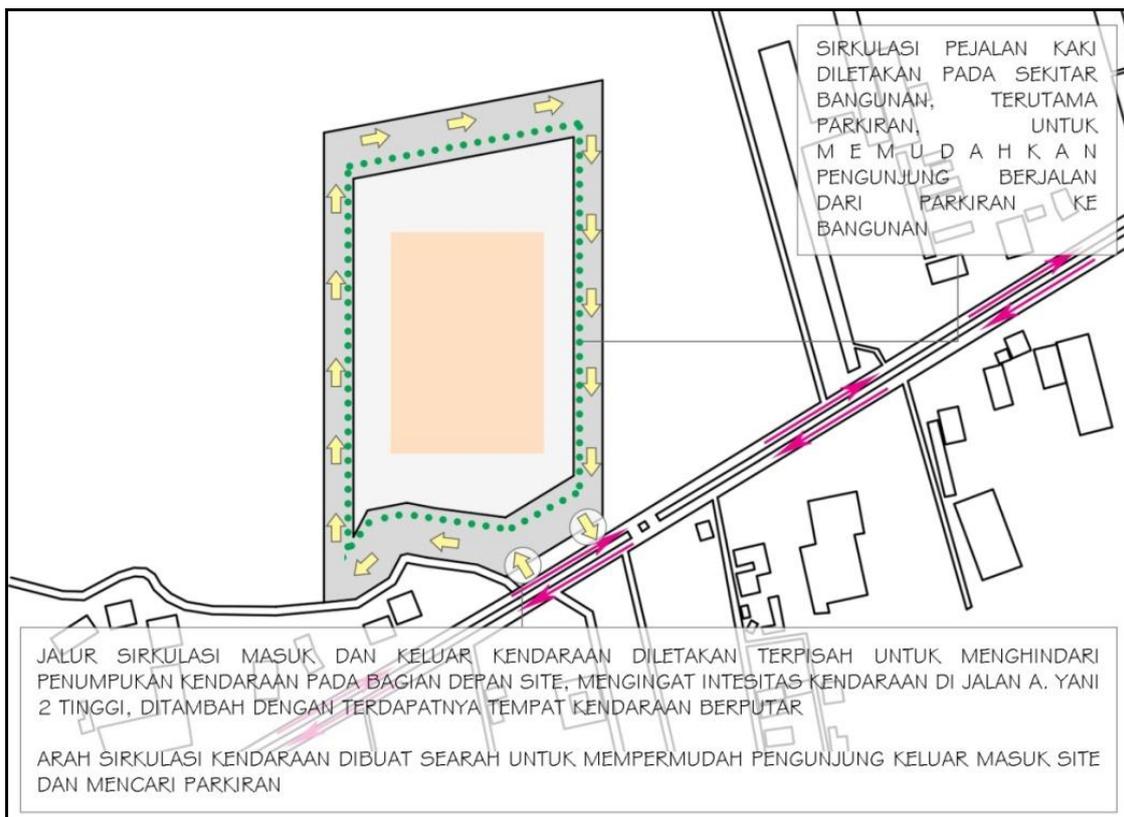
Berdasarkan analisis perletakan yang telah dilakukan, bangunan diletakan di tengah *site* sehingga dampak kebisingan dan polusi dari jalan utama tidak terlalu besar dirasakan bangunan. Selain itu pengunjung juga masih dapat dengan mudah mengakses bangunan. Pada bagian depan dan samping *site* yang tidak terbangun dapat difungsikan sebagai fasilitas publik, sedangkan bagian belakang *site* dapat dimanfaatkan sebagai area servis (lihat **Gambar 3**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 4:** Hasil analisis orientasi *Sport and Entertainment Mall*

Analisis orientasi diperlukan untuk mendapatkan arah hadap bangunan serta penekanan fasad bangunan. Orientasi bangunan didapat dari keadaan eksisting sekitar *site* yang kemudian akan dianalisa kelebihan dan kekurangannya, sehingga ditemukan orientasi yang tepat untuk bangunan. Dikarenakan aktivitas dan fungsi bangunan, maka orientasi bangunan dibuat mengarah ke dalam agar pengunjung dapat fokus ke dalam bangunan. Sedangkan muka bangunan dibuat mengarah pada sisi Selatan, Barat Daya, dan Barat. Hal ini dikarenakan ketiga sisi ini langsung menghadap ke jalan utama sehingga lebih mudah dikenali oleh pengendara jalan. *Enterance* bangunan juga diletakan pada sisi Selatan karena langsung menghadap ke jalan dan mudah diakses pengunjung (lihat **Gambar 4**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 5:** Hasil analisis sirkulasi *Sport and Entertainment Mall*

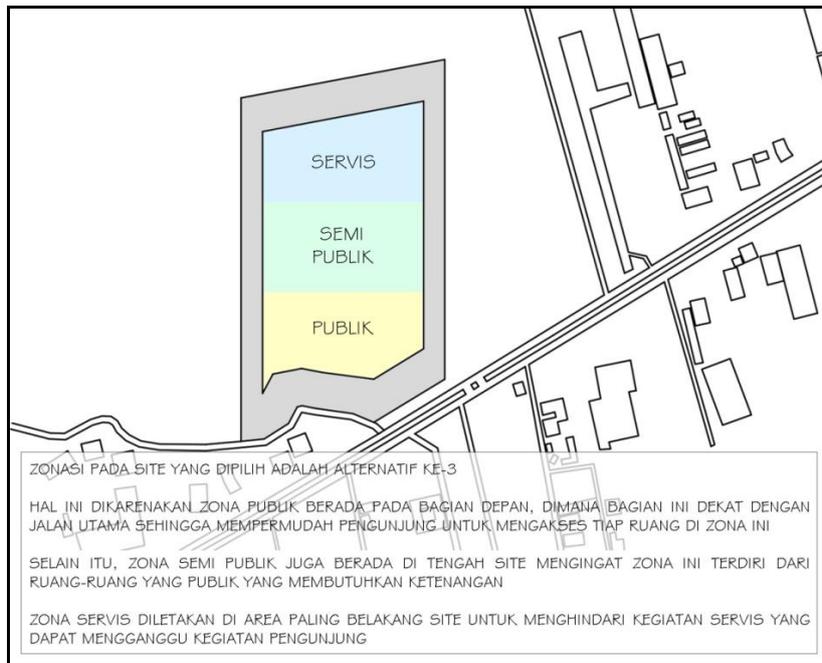
Analisis sirkulasi diperlukan agar sirkulasi pada bagunan teratur dan tidak membingungkan pengunjung. Sirkulasi bangunan mencakup sirkulasi keluar masuk kendaraan dan sirkulasi kendaraan dalam *site*. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, sirkulasi yang diambil adalah pemisahan sirkulasi masuk dan keluar *site* guna mengurangi kemacetan. Selain itu, arah sirkulasi kendaraan juga dibuat searah mengelilingi *site* sehingga pengunjung dapat langsung diarahkan menuju area parkir dan pintu keluar (lihat **Gambar 5**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 6:** Hasil analisis vegetasi *Sport and Entertainment Mall*

Analisis vegetasi diperlukan agar penggunaan tanaman pada *site* tidak hanya untuk memperindah tapi juga bermanfaat, seperti dapat menyerap polusi maupun meredam kebisingan. Hasil analisis vegetasi dapat dilihat pada gambar di atas, di mana pada bagian tepi bangunan menggunakan teh-tehan pangkas karena massa daun yang rapat dan ketahanan yang tinggi terhadap udara, sehingga dapat menyerap polusi dan meredam kebisingan dari jalan utama. Untuk vegetasi penunjuk jalan dipilih palem raja dan pangkas kuning. Hal ini dikarenakan palem raja memiliki tajuk yang indah sehingga mudah dilihat, dan pangkas kuning memiliki warna yang cerah sehingga dapat dilihat pada malam hari. Pohon tanjung dipilih sebagai peneduh di area parkir karena memiliki percabangan dua meter di atas tanah dengan bentuk percabangan batang tidak merunduk, sehingga aman bagi kendaraan yang melintas. Sedangkan pada sekitar bangunan, *umbrella plants*, *anthurium*, *spider plant*, lidah mertua, dan *dracaena margarita* dipilih karena dapat menyerap zat-zat berbahaya dan mudah dirawat. Selain itu, tanaman lavender juga ditambahkan karena dapat mengeluarkan zat yang dapat membuat tubuh rileks (lihat **Gambar 6**).

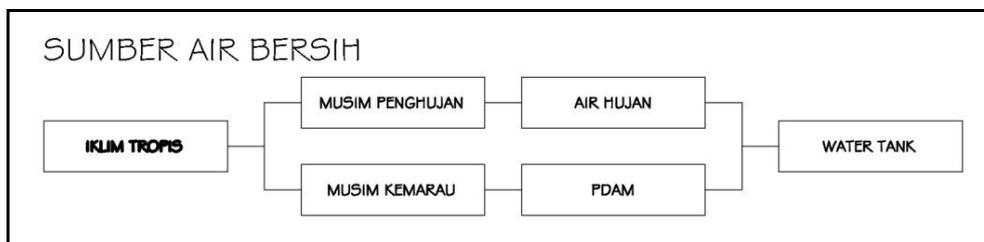


sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 7:** Hasil analisis zoning *Sport and Entertainment Mall*

Analisis zoning diperlukan agar perletakan ruang-ruang pada bangunan sesuai dengan zonanya. Untuk memudahkan, analisis zoning dibuat beberapa alternatif sebagai perbandingan untuk menemukan letak zoning yang tepat. bebearapa analisis sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa hasil dari analisis adalah alternatif pertama. Hal ini dikarenakan zona publik yang berada di depan akan mudah diakses pengunjung. Sedangkan itu aktivitas di zona semi publik tidak terganggu, yang dasarnya sedikit membutuhkan ketenangan dibandingkan dengan zona publik. Zona servis yang berada di belakang juga tidak dapat dengan mudah diakses pengunjung, sehingga aktivitas pengunjung tidak akan terganggu dengan aktivitas servis (lihat **Gambar 7**).

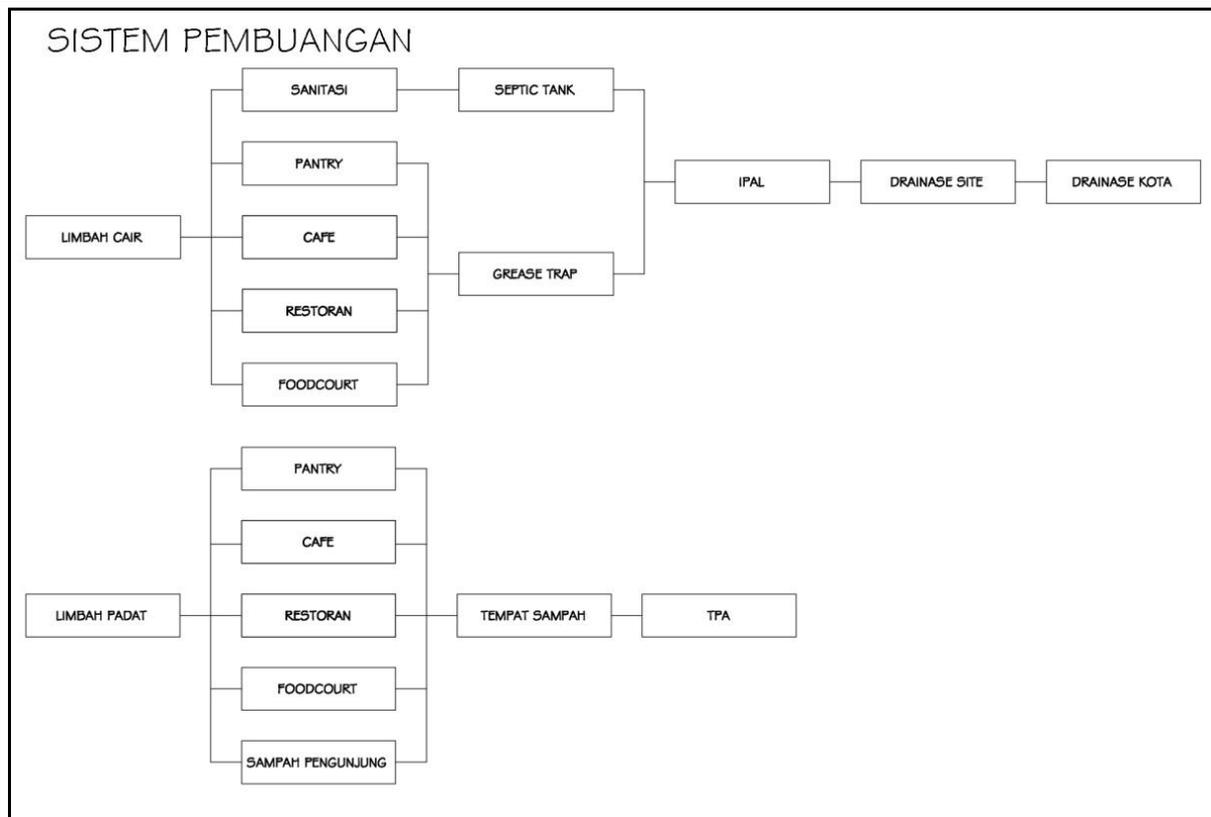
Analisis utilitas meliputi analisis sistem air bersih, analisis sistem pembuangan, analisis sistem kelistrikan, analisis sistem pencahayaan dan penghawaan, serta analisis sistem keamanan kebakaran. Sumber air bersih dipengaruhi oleh dua musim, dikarenakan lokasi *site* berada di negara tropis, yaitu musim penghujan dan musim kemarau. Pada musim penghujan, air bersih dapat dengan mudah ditemukan karena seringnya hujan terjadi pada musim ini. Sedangkan pada musim kemarau, dimana hujan jarang terjadi, maka akan digunakan air PDAM (lihat **Gambar 8**). Pembagian kapasitas tangki bawah (*ground water tank*) dan tangki atas (*water tank*) secara berurutan adalah 80% dan 40% dari jumlah penggunaan air bersih. Pembagian kapasitas pada bangunan untuk tangki bawah (*ground water tank*) adalah  $80\% \times 664,8 = 531,84 \text{ m}^3$ , sedangkan pembagian kapasitas untuk tangki atas (*water tank*) adalah  $40\% \times 664,8 = 265,92 \text{ m}^3$ . Berdasarkan perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa kapasitas *groun water tank* pada bangunan adalah  $531,84 \text{ m}^3$  dengan ukuran minimal 20X15 meter dengan tinggi 2 meter.



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 8:** Skematik sumber air bersih bangunan *Sport and Entertainment Mall*

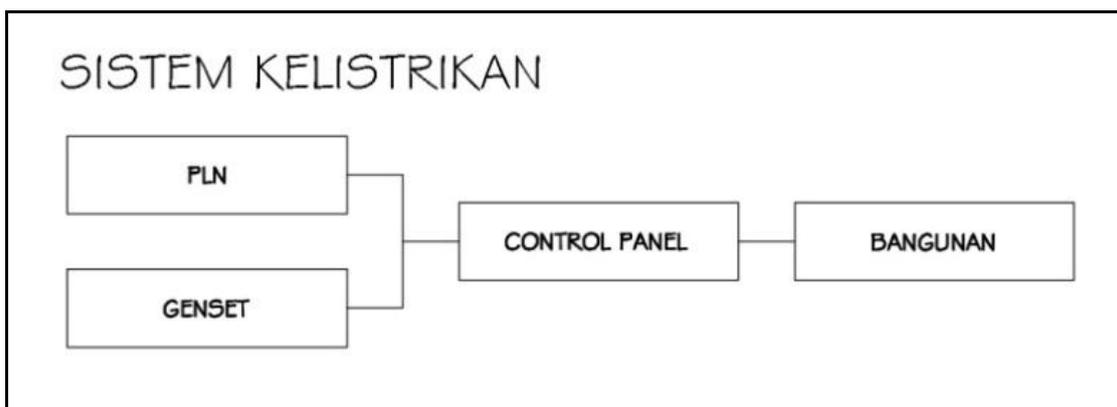
Limbah yang dibuang terdiri dari dua jenis, yaitu limbah padat dan limbah cair. Limbah padat berupa sampah-sampah padat biasa hasil dari aktivitas manusia, dimana limbah ini nantinya akan dibuang ke tempat sampah dan berakhir di TPA. Sedangkan limbah cair dibagi lagi berdasarkan sumbernya, ada yang berasal dari sanitasi seperti toilet dan ada juga yang berasal dari *pantry* dan dapur *café*, restoran, dan *food court*. Limbah cair yang berasal dari sanitasi akan masuk ke dalam *septic tank* dan kemudian akan diolah di IPAL lalu masuk ke dalam salurn drainase *site* untuk kemudian dialirkan ke saluran drainase kota. Sedangkan untuk limbah cair dari *pantry* dan dapur akan masuk ke dalam *grease trap* terlebih dahulu untuk menyaring minyak yang ada. setelah minyak tersaring, kemudian sisa limbah akan masuk ke dalam IPAL yang kemudian akan dialirkan ke drainase *site* dan drainase kota (lihat **Gambar 9**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 9:** Skematik pembuangan limbah bangunan *Sport and Entertainment Mall*

Sumber utama listrik disupply dari PLN dan sumber alternatif genset, yang diperlukan saat pemadaman listrik dari PLN terjadi. Aliran listrik kemudian dikelola oleh kontrol panel untuk kemudian dalirkan ke bangunan. Sedangkan untuk sistem keamanan kebakaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu pencegahan kebakaran skala besar, pencegahan kebakaran skala kecil, dan jalur evakuasi pengunjung. Untuk pencegahan kebakaran skala besar digunakan *sprinkler* dan *box hydrant* yang juga dibantu dengan *heat detector* dan *smoke detector* sebagai pendeteksi awal kebakaran. Sedangkan untuk pencegaha kebakaran skala kecil digunakan APAR yang diletakan di area servis namun tetap mudah ditemukan. Untuk jalur evakuasi sendiri menggunakan tangga darurat yang berada tiap 40 meter sekali di dalam bangunan. Selain itu, beberapa tangga dan escalator juga dapat menjadi bantuan darurat sebagai jalur evakuasi (lihat **Gambar 10**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 10:** Skematik distribusi kelistrikan bangunan *Sport and Entertainment Mall*

Sistem keamanan kebakaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu pencegahan kebakaran skala besar, pencegahan kebakaran skala kecil, dan jalur evakuasi pengunjung. Untuk pencegahan kebakaran skala besar digunakan *sprinkler* dan *box hydrant* yang juga dibantu dengan *heat detector* dan *smoke detector* sebagai pendeteksi awal kebakaran. Sedangkan untuk pencegaha kebakaran skala kecil digunakan APAR yang diletakan di area servis namun tetap mudah ditemukan. Untuk jalur evakuasi sendiri menggunakan tangga darurat yang berada tiap 40 meter sekali di dalam bangunan. Selain itu, beberapa tangga dan escalator juga dapat menjadi bantuan darurat sebagai jalur evakuasi (lihat **Gambar 11**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 11:** Skematik kewanan kebakaran bangunan *Sport and Entertainment Mall*

Sumber pencahayaan dan penghawaan dalam bangunan dibagi menjadi dua, yaitu alami dan buatan. Untuk pencahayaan alami hanya dapat dimanfaatkan pada siang hari di daerah koridor dengan memanfaatkan bukaan pada bangunan. Pencahayaan buatan dibutuhkan pada ruang-ruang di dalam bangunan dengan menggunakan lampu sebagai sumber pencahayaan. Selain itu, pencahayaan buatan juga dibutuhkan pada malam hari disepanjang area koridor. Penghawaan alami dapat digunakan setiap waktu di area koridor dengan memanfaatkan bukaan pada bangunan. Sedangkan penghawaan alami dibutuhkan pada ruang-ruang di dalam bangunan dengan sistem AC *central* sebagai sumber penghawaan buatanya (lihat **Gambar 12**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

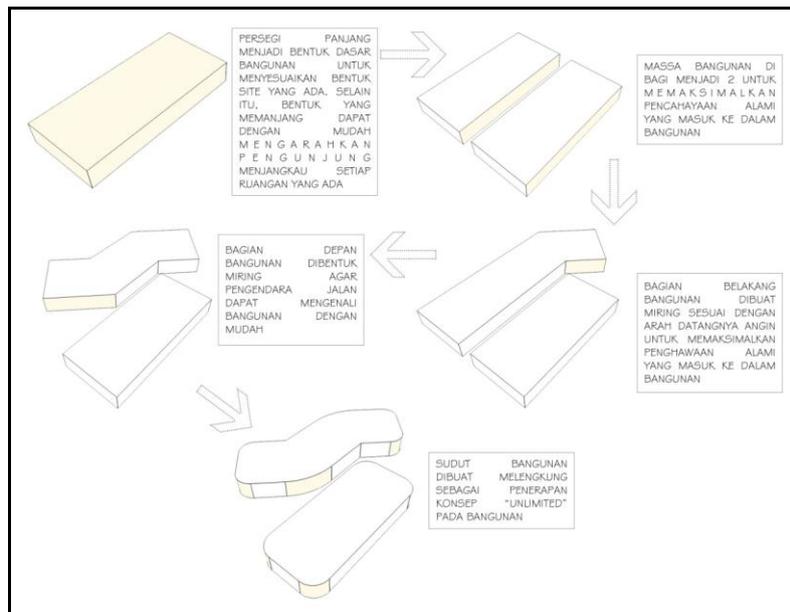
**Gambar 12:** Skematik pencahayaan dan penghawaan bangunan *Sport and Entertainment Mall*

Analisis struktur meliputi analisis struktur atas dan analisis struktur bawah. Struktur atas terdiri kolom, balok, atap, serta dinding dan plat lantai. Struktur bangunan sendiri menggunakan struktur rangka dengan bahan beton bertulang. Penggunaan struktur rangka dan bahan dipertimbangkan dari kemudahan pengerjaan dan pembentukan. Untuk bentangnya sendiri, bangunan menggunakan bentang sepuluh meter, mengacu pada perhitungan besaran ruang, khususnya pada area olahraga sehingga tidak mengganggu kegiatan olahraga yang sedang berlangsung. Perhitungan balok induk pada bangunan adalah tinggi =  $\frac{1}{12} \times \text{bentang} = \frac{1}{12} \times 10 \text{ meter} = 0.83 \text{ meter} \approx 0.85 \text{ meter}$  dan lebar =  $\frac{1}{2} \times \text{tinggi balok} = \frac{1}{2} \times 0.85 = 0.425 \text{ meter} \approx 0.43 \text{ meter}$ . Perhitungan balok anak balok anak pada bangunan adalah tinggi =  $\frac{1}{2} \times \text{tinggi balok induk} = \frac{1}{2} \times 0.85 = 0.425 \text{ meter} \approx 0.43 \text{ meter}$  dan lebar =  $\frac{1}{2} \times \text{tinggi balok anak} = \frac{1}{2} \times 0.43 = 0.215 \text{ meter} \approx 0.22 \text{ meter}$ . Perhitungan kolom pada bangunan adalah lebar balok +  $(2 \times 0.1 \text{ meter}) = 0.43 + 0.2 = 0.63 \text{ meter}$ . Perhitungan tebal plat lantai pada bangunan adalah  $\frac{1}{40} \times (\frac{1}{2} \times \text{bentang}) = \frac{1}{40} \times (\frac{1}{2} \times 10) = \frac{1}{40} \times 5 = 0.125 \text{ meter}$

Daya dukung tanah yang rendah mengakibatkan jenis pondasi yang bisa digunakan hanya pondasi tiang pancang. Pemasangan tiang pancang sendiri terdiri dari dua cara, yaitu pemasangan tiang pancang cor di tempat dan pemasangan tiang pancang *pre cast*. Adapun kelebihan pemasangan tiang pancang cor di tempat adalah volume beton sedikit; biaya lebih murah; getaran dan kebisingan tidak tinggi sehingga cocok untuk daerah padat penduduk; tidak perlu disambung; dan daya dukung lebih besar. Sedangkan kekurangan tiang pancang cor di tempat adalah kualitas beton lebih rendah; kemungkinan tanah bercampur dengan beton tinggi; pemasangan ribet karena diperlukan pengujian PIT (*pile integrity test*) dan *PDA test*. Sedangkan kelebihan pemasangan tiang pancang *pre cast* antara lain mutu beton terjamin; pelaksanaan lebih cepat; pekerjaan konstruksi lebih mudah diawasi; dapat mempertahankan daya dukung vertikal. Kekurangan pemasangan tiang pancang *pre cast* antara lain getaran dan kebisingan tinggi, tidak cocok di area permukiman padat; perlu disambung jika panjang tidak mencukupi; perlu tempat penyimpanan yang luas; perlu mesin pemancang untuk pengerjaan.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis pemasangan tiang pancang yang digunakan adalah pemasangan tiang pancang *pre cast*. Hal ini dikarenakan lokasi *site* yang jauh dari permukiman sehingga getaran dan kebisingan tidak menjadi masalah. Selain itu, kualitas beton lebih terjamin karena tidak bercampur dengan tanah, pengerjaan yang lebih mudah, dan resiko yang lebih kecil.

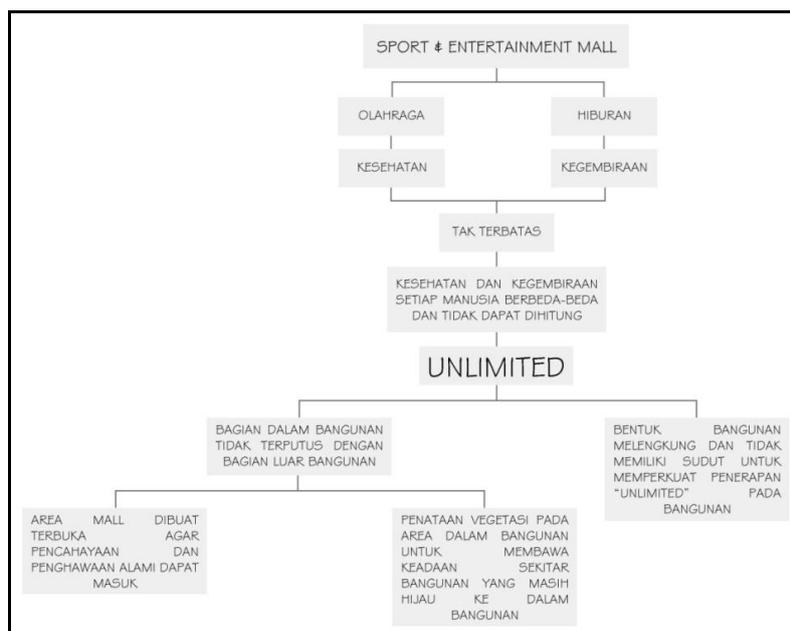
Bentuk dasar bangunan diambil bentuk persegi panjang untuk menyesuaikan bentuk *site* yang ada. Selain itu, bentuk bangunan yang memanjang dapat memaksimalkan akses pengunjung ke setiap ruang-ruang yang ada. Selanjutnya bangunan dibagi menjadi dua massa untuk memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk ke dalam bangunan. Bagian belakang bangunan dibuat miring berfungsi mengarahkan angin yang datang untuk dapat masuk ke dalam bangunan. Bagian depan bangunan juga dibentuk miring untuk dapat menarik perhatian pengendara jalan. Terakhir setiap sudut pada bangunan dibuat menjadi melengkung untuk menekankan konsep besar pada bangunan (lihat **Gambar 13**).



sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 13:** Gubahan bentuk *Sport and Entertainment Mall*

Konsep bangunan diambil dari hasil yang didapat dari berolahraga dan melakukan hiburan. Dari olahraga dapat menghasilkan kesehatan, sedangkan hiburan dapat menghasilkan kegembiraan. Kesehatan dan kegembiraan itu sendiri tidak dapat dihitung dan bernilai tidak terbatas. Oleh karena itu konsep "Unlimited" diambil (lihat **Gambar 14**).

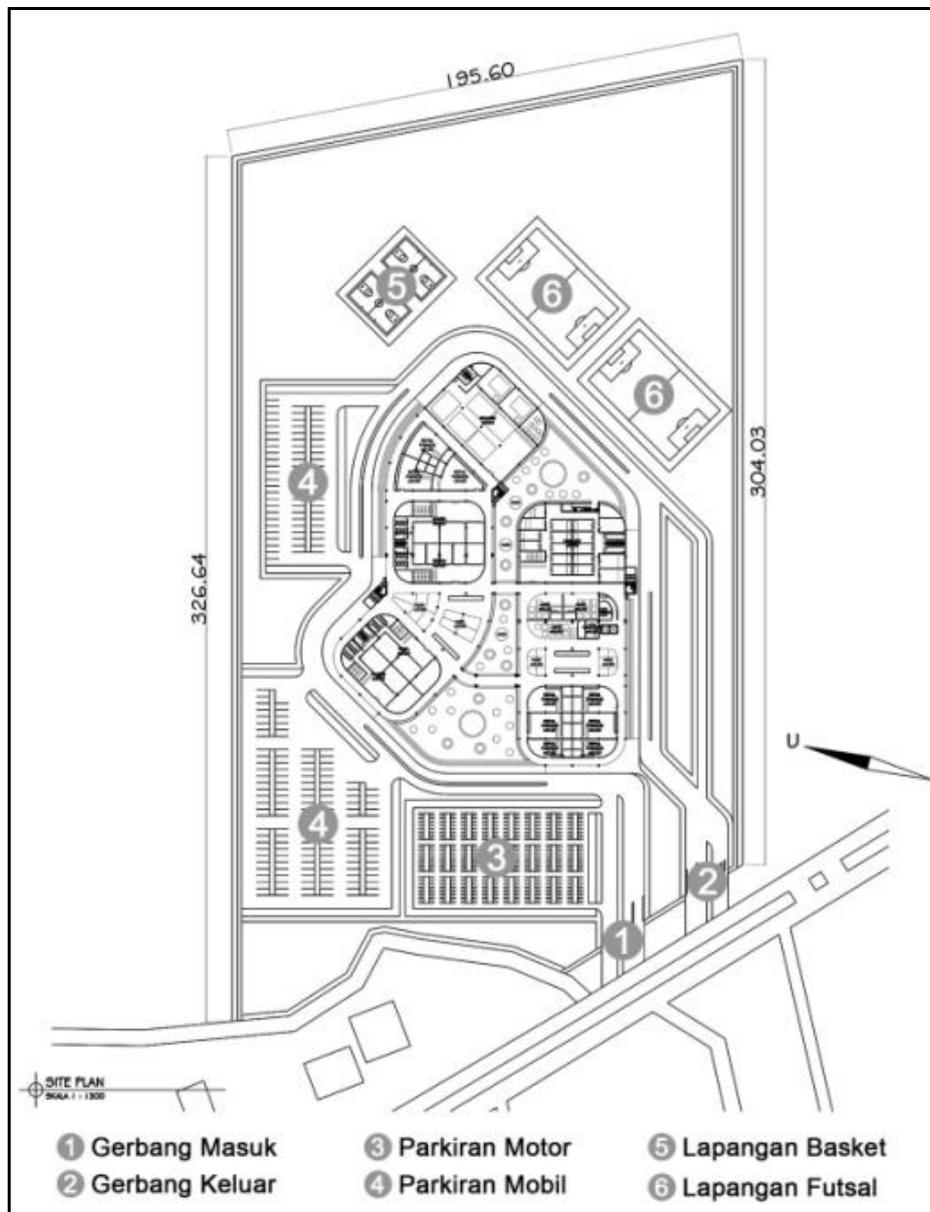


sumber: (Analisis penulis, 2018)

**Gambar 14:** Konsep Utama *Sport and Entertainment Mall*

## 5. Hasil Perancangan

Sirkulasi keluar masuk kendaraan dibagi menjadi empat berdasarkan arah sirkulasi dan jenis kendaraan (keluar, masuk, mobil, sepeda motor). Parkiran diletakan pada bagian belakang bangunan agar tertutupi dari jalan utama. Selain itu, vegetasi tidak hanya diletakan pada bagian luar bangunan tetapi juga pada bagian dalam bangunan. Sisa tanah pada *site* dimanfaatkan sebagai lapangan *outdoor* yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh penduduk sekitar (lihat **Gambar 15**).



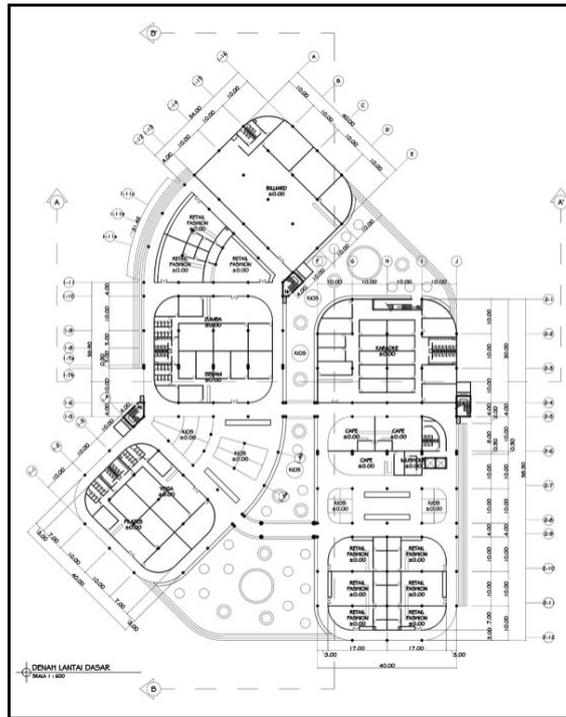
sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 15:** Siteplan Sport and Entertainment Mall

Lantai dasar hingga lantai dua bangunan sebagian besar digunakan sebagai ruang publik dan semi publik, dimana ruang-ruang untuk olahraga dan hiburan berada. Hanya di lantai tiga saja terdapat ruang manajemen yang hanya bisa dicapai melalui lift dan tangga darurat. Ruang manajemen diletakan dilantai paling atas untuk menjada zona ruang tetap privat dan tidak mudah diakses pengunjung.

Bangunan memiliki empat eskalator, dua eskalator berada dengan fungsi masing-masing naik dan turun di tiap massa bangunan. bangunan juga memiliki dua lift yang menjadi satu-satunya transportasi tidak darurat di dalam bangunan yang dapat mencapai fungsi manajemen. Di ruang diskotik juga disediakan tangga yang langsung mengarah keluar, sebagai jalur keluar masuk pengunjung diskotik pada malam hari saat *mall* telah tutup. Bangunan ini juga memiliki tiga buah tangga darurat sebagai jalur evakuasi jika terjadi kebakaran atau bencana alam lainnya.

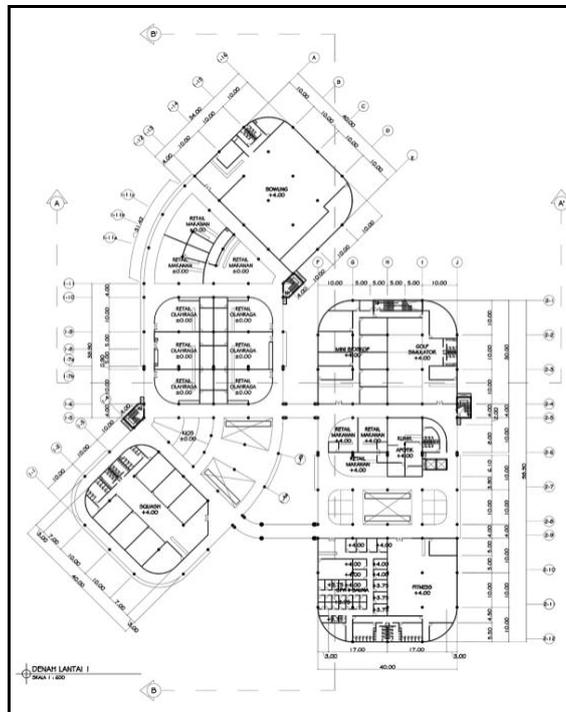
Lantai dasar terdapat tempat olahraga *billiard*, *zumba*, senam, *pilates*, dan yoga. Selain itu juga terdapat tempat karaoke dan *retail fashion* serta beberapa kios. *Cafe* juga diletakan pada lantai dasar agar mudah dijangkau pengunjung. Pada lantai dasar juga terdapat taman di antara bangunan yang dapat digunakan pengunjung untuk bersantai (lihat **Gambar 16**).



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 16:** Denah Lantai Dasar Sport and Entertainment Mall

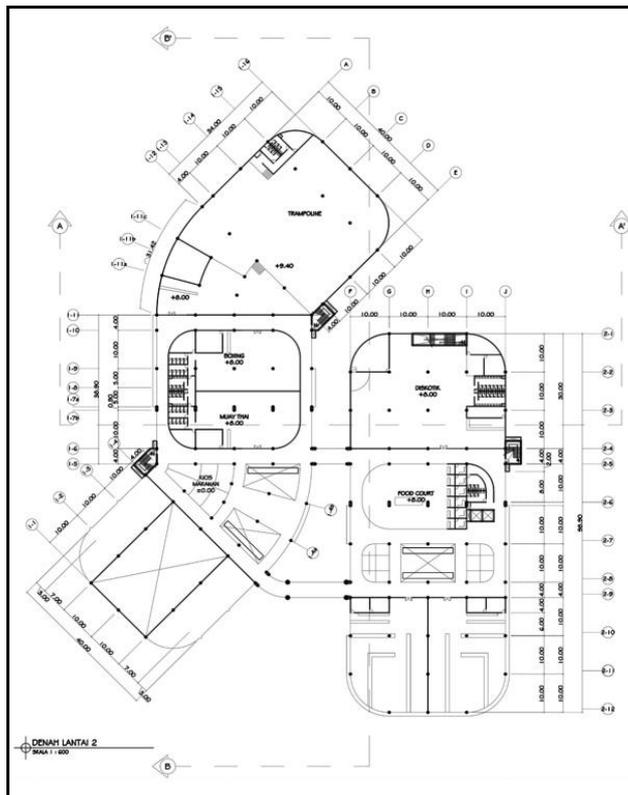
Lantai satu terdapat tempat olahraga *bowling*, *squash*, *fitness*, dan *golf simulator*. Selain itu juga terdapat mini bioskop, *spa* dan *sauna*, serta *retail* olahraga dan *retail* makanan. *Retail* makanan diletakan agar pengunjung yang lapar setelah melakukan kegiatan olahraga dapat menyantap makanan di *retail-retail* ini (lihat **Gambar 17**).



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 17:** Denah Lantai Satu Sport and Entertainment Mall

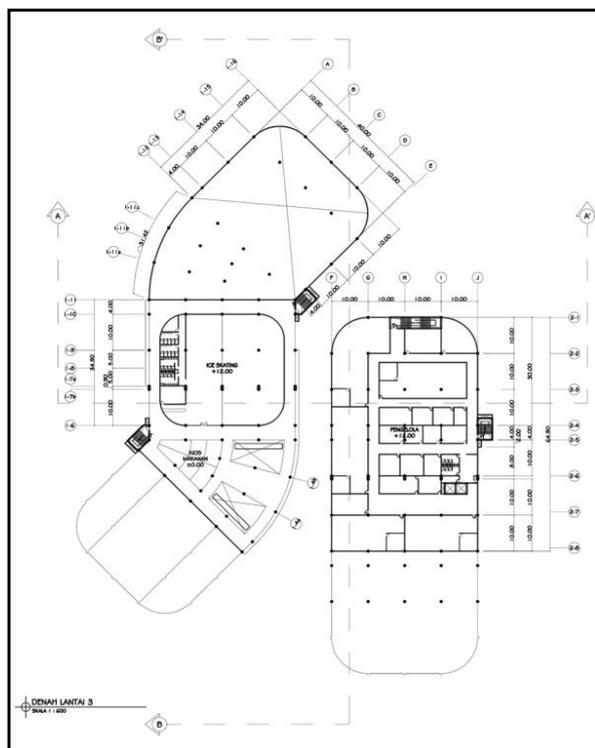
Lantai dua bangunan terdapat tempat olahraga *boxing* dan *muay thai* serta *trampoline*. Selain itu juga terdapat *food court*, kios makanan, *sky cafe*, dan diskotik. Diskotik sendiri terdapat jalur akses khusus yang langsung terhubung dengan lantai dasar. Hal ini dilakukan agar dapat dengan mudah diakses pengunjung tanpa mengganggu aktivitas pengunjung *mall* yang lain, mengingat jam operasional diskotik yang berbeda dengan *mall* (lihat **Gambar 18**).



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 18:** Denah Lantai Dua *Sport and Entertainment Mall*

Lantai tiga bangunan terdapat tempat olahraga *ice skating* dan kios makanan. Selain itu area pengelola juga diletakan pada lantai ini. Hal ini dilakukan agar aktivitas pengelola tidak terganggu. Area pengelola sendiri dapat diakses melalui *lift* yang langsung terhubung dengan lantai dasar. Selain itu juga terdapat tangga darurat yang menjadi jalur evakuasi pengelola (lihat **Gambar 19**). *Shading* digunakan sebagai penunjang fasad bangunan. selain sebagai penunjang fasad, *shading* juga digunakan sebagai pelindung bangunan dari panas matahari dan hujan (lihat **Gambar 20** hingga **Gambar 22**).



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 19:** Denah Lantai Tiga *Sport and Entertainment Mall*



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 20:** Tampak Depan *Sport and Entertainment Mall*

Berdasarkan **Gambar 20** terlihat *drop off* pada tampak depan yang dimaksudkan agar pengunjung dapat dengan mudah menurunkan penumpang. Pada bagian depan bangunan juga terdapat parkir motor dan mobil. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat dengan mudah memarkirkan kendaraan.



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 21:** Tampak Belakang *Sport and Entertainment Mall*

Berdasarkan **Gambar 21** terdapat area penjemputan pada bagian belakang bangunan. Area penjemputan diletakan pada bagian belakang bangunan agar sirkulasi pengunjung dapat terarah, yaitu masuk dari bagian depan bangunan dan keluar dari bagian belakang bangunan. Pada bagian belakang bangunan juga terdapat lapangan futsal. Lapangan ini diletakan pada bagian belakang agar tidak mengganggu tampak depan bangunan.



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 22:** Tampak Kiri *Sport and Entertainment Mall*

Berdasarkan **Gambar 22** terdapat pintu masuk lain bagi pengunjung. Pintu masuk diletakan pada bagian kiri bangunan agar pengunjung yang memarkirkan kendaraan pada bagian kiri bangunan dapat lebih mudah masuk. Pada bagian kiri bangunan juga terdapat tangga darurat yang langsung mengarahkan pengunjung ke luar bangunan.

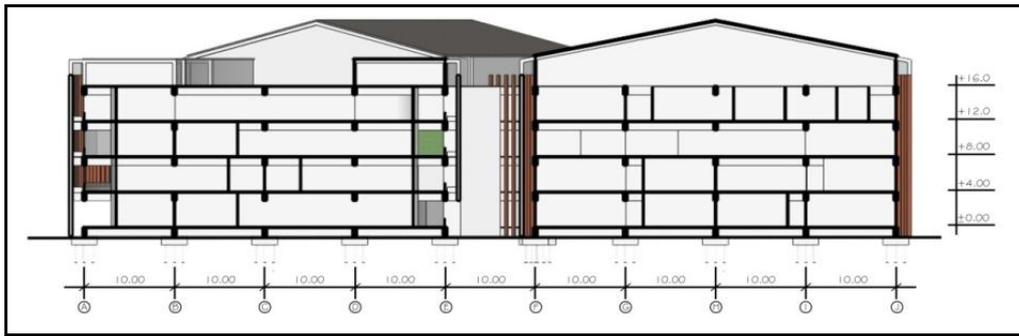


sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 23:** Tampak Kanan *Sport and Entertainment Mall*

Berdasarkan **Gambar 23** dapat dilihat dua area penjemputan, yaitu area penjemputan di belakang dan di kanan bangunan. Pada bagian kanan bangunan juga terdapat tangga darurat yang langsung mengarahkan pengunjung ke luar bangunan.

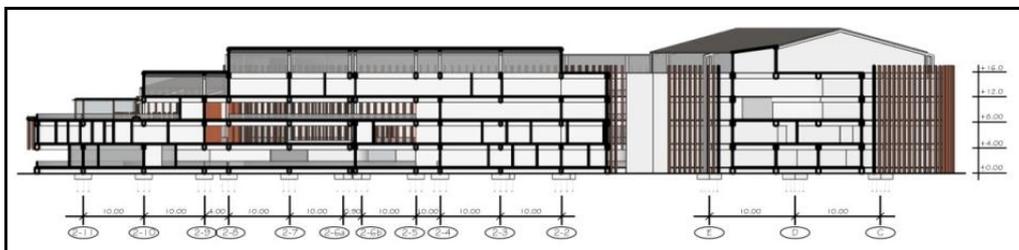
Potongan bangunan menunjukkan struktur bangunan. bangunan menggunakan struktur rangka beton bertulang sebagai struktur utama, sedangkan untuk struktur atap sebagian menggunakan baja tunggal dan sebagiannya lagi menggunakan atap dak (lihat **Gambar 24** dan **Gambar 25**).



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 24:** Potongan A-A' *Sport and Entertainment Mall*

Potongan A-A' berdasarkan **Gambar 24** memotong ruang senam dan karaoke pada lantai dasar. Pada lantai satu memotong *retail* olahraga, mini bioskop, dan *golf simulator*. Pada lantai dua memotong ruang *muay thai* dan diskotik. Sedangkan pada lantai tiga memotong ruang *ice skating* dan manajemen.



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 25:** Potongan B-B' *Sport and Entertainment Mall*

Potongan B-B' berdasarkan **Gambar 25** memotong *retail fashion*, kios, *café*, ruang karaoke, dan ruang *billiard* pada lantai dasar. Pada lantai satu memotong ruang *spa* dan *sauna*, kios, *retail* makanan, mini bioskop, dan ruang *bowling*. Pada lantai dua memotong *sky café*, kios, *food court*, diskotik, dan ruang *trampoline*. Sedangkan pada lantai tiga memotong ruang manajemen. Visualisasi eksterior dan interior *Sport and Entertainment Mall* dapat dilihat pada **Gambar 26** hingga **Gambar 28**.



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 26:** Area drop off (a) dan suasana taman (b) *Sport and Entertainment Mall*

**Gambar 26** menunjukkan area drop off dan suasana taman di antara bangunan. Area drop off dibuat lebih besar dibandingkan area lain karena merupakan area masuk utama bangunan. Pada area ini diletakan beberapa vegetasi sebagai peneduh dan tempat duduk bagi pengunjung yang ingin beristirahat. Sedangkan taman terdapat beberapa kios makanan yang disediakan bagi pengunjung. Selain itu juga terdapat vegetasi peneduh dan tempat duduk bagi pengunjung yang ingin beristirahat. Selain itu juga terdapat tanaman hias di sekitar bangunan.

Area penjemputan dan pedestrian pada bangunan pada **Gambar 27**. Area penjemputan berada pada bagian belakang bangunan. Pada area ini juga diletakan vegetasi peneduh dan tempat duduk bagi pengunjung yang menunggu jemputan. Pedestrian pada bangunan menghubungkan antara parkir dengan bangunan. Sepanjang pedestrian diberikan peneduh bagi pengunjung sebagai penghalau panas.



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 27:** Area penjemputan (a) pedestrian dari parkir menuju bangunan (b) *Sport and Entertainment Mall*

**Gambar 28** menunjukkan *food court* pada bangunan. Terdapat beberapa kios di *food court* ini. Tempat duduk diletakan secara menyebar agar pengunjung dapat bebas memilih tempat duduk.



sumber: (Penulis, 2018)

**Gambar 28:** Suasana *food court* *Sport and Entertainment Mall*

## 6. Kesimpulan

*Sport and Entertainment Mall* adalah sebuah area bisnis olahraga dan hiburan yang memberikan sarana dan prasarana bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga dan hiburan, yang kemudian digabungkan dengan *mall* sebagai area pergerakan dan interaksi pengunjung. Demi memberikan kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung, salah satu yang harus diperhatikan adalah standar ruangan khususnya pada ruang-ruang dengan fungsi olahraga untuk mengurangi resiko cedera yang akan dialami pengunjung saat berolahraga. Perletakan ruang-ruang juga perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *mall*. Ruang-ruang dengan fungsi yang memiliki lebih banyak peminat diletakan pada akhir sirkulasi, seperti pada ujung bangunan atau lantai paling atas bangunan. Hal ini dimaksudkan agar ruang-ruang dengan fungsi pendukung mendapatkan kesempatan untuk dilihat pengunjung. Selain itu, sirkulasi juga perlu diperhatikan agar pengunjung tidak kebingungan saat menemukan ruang-ruang dalam bangunan.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan kasih karunia-Nya untuk penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Kepada bapak Dr. Uray Fery Andi, ST, MT dan ibu B. Jumaylinda Gultom, ST, MT selaku dosen pembimbing serta bapak Jawas Dwijo Putro, ST, MSc dan bapak Hamdil Khaliesh, ST, MT selaku dosen penguji atas bimbingan, kritik, juga saran yang diberikan kepada penulis. Kepada orangtua, kerabat, serta teman-teman sekalian yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

## Referensi

- Adri, Y., Trilistyo, H., & Resmanto, T. 2014. *Bowling Center di Jakarta, IMAJI - Vol. 3 No. 3*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Air Combat Command, Directorate of Services. 2018. *Bowling Center Standards and Facilities Guide*. Langley Air Force Base. Virginia
- Budianto, T., Pandelaki, E. E., & Purwanto, E. 2014. *Mall di Kabupaten Tangerang dengan Konsep City Walk. IMAJI-Vol. 3 No. 4*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Chiara, J. d., & Callender, J. 1987. *Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition*. McGraw-Hill. Singapore

- Dharma, Agus. 1998. *Teori Arsitektur 3*. Gunadarma. Jakarta
- Fransisca. 2014. *Pusat Perbelanjaan Modern di Yogyakarta*. Universitas Ama Jaya. Yogyakarta
- International Association of Trampoline Parks. 2017. *Spesification for the Construction and Operation of a Fixed Indoor Trampoline Park*. BSI Standards Limited. London
- International Ice Hockey Federation. 2016. *Ice Rink Guide*. International Ice Hockey Federation. Zurich
- Neufert, E. 2002. *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Erlangga. Jakarta
- Rianto, A. D. 2016. *Pusat Perbelanjaan Berkonsep Citywalk di Kota Bogor*. Universitas Diponegoro. Semarang
- Sari, G. T. 2014. *Prinsip-prinsip Perancangan Pusat Perbelanjaan Mall*. Universitas Tanjungpura. Pontianak
- Sport England dan S&P Architects. 2008. *Fitness and Exercise Spaces Revision 002*. Sport England. London
- Sekretariat Negara Republik Indonesia. 2005. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Sekretariat Negara Republik Indonesia. Jakarta
- World Squash Federation. 2013. *Spesification for Squash Courts*. World Squash Federation. Hastings