

BAB III

METODE DESAIN

3.1. Metode Umum

Metode dalam proses perancangan Gelanggang Olahraga Bola Basket di Batu ini muncul dengan pertimbangan kebutuhan dan perkembangan olahraga bola basket di kawasan Malang raya mencakup Jawa Timur Bagian Selatan. Dengan perkembangan yang ada, fasilitas yang tersedia sangat minim dan juga kurang respresentatif baik itu kondisi bangunan, kapasitas, dan lain-lain.

Metode desain yang digunakan adalah deskriptif analitik, yaitu permasalahan yang ada diidentifikasi terlebih dahulu. Setelah itu dicari pendekatan permasalahannya. Disesuaikan dengan tujuan dan sasaran yang di kehendaki, kemudian dianalisa sehingga didapatkan suatu konsep perancangan yang di inginkan.

3.1.1. Metode Perancangan

Pendekatan desain dilakukan dengan melalui penerapan sistem struktur pada bangunan gedung olahraga, yang banyak mengambil referensi-referensi dari data pustaka dan lapangan. dengan terfokus pada sistem struktur bentang panjang, yaitu sistem struktur Rangka Baja (*truss system*). Bentuk ini dipilih karena menganalogikan atau ingin mengekspresikan simbol dari bola basket. dimana tidak hanya memperhatikan kekuatan bangunan tapi dalam bentuk Ekspresi Struktur dapat menciptakan nilai estetika yang lebih pada tampilan bangunan. Dengan mengekspos struktur dan konstruksi bangunan akan menampilkan bangunan yang mempunyai nilai keindahan dari struktur sebagai arsitektur. Dengan demikian konsep penerapan karakter yang di timbulkan lebih kepada arah penekanan Ekspresi Struktur.

Tahapan desain hingga mencapai konsep rancangan, yaitu:

1. Perumusan Gagasan

Tahap perumusan gagasan ini merupakan proses berpikir secara berurutan dan sistematis, sebagai berikut:

- Pecarian ide dengan memperhatikan isu yang berkembang saat ini, melakukan observasi terhadap teknologi bangunan baik itu sistem struktur, bahan bangunan, dan lain-lain.
- Pemantapan ide perencanaan melalui penelusuran informasi dan data-data arsitektural maupun data-data non arsitektural dari berbagai pustaka maupun dari media untuk menyelesaikan masalah.

c. Transformasi ide gagasan yang kemudian dituangkan dalam makalah tertulis.

2. Pengumpulan dan Pengolahan Data

Merupakan kumpulan dari data-data yang berguna bagi perencanaan dan perancangan seperti :

- a. Data Primer, berupa survei lapangan, wawancara dan dokumentasi.
- b. Data Sekunder, berupa studi literatur dan studi komparasi terhadap obyek.

Data tersebut selanjutnya diolah dan dianalisa hingga diperoleh alternatif konsep dalam proses kesimpulan awal atau kesimpulan sementara.

3. Eksplorasi Desain

Eksplorasi-eksplorasi yang dilakukan dalam desain antara lain meliputi :

- a. Eksplorasi Ruang (sistem), aspek-aspek yang dieksplorasi meliputi kebutuhan ruang, luasan ruang, hubungan, dan pencapaian ruang, terutama bagi ruang-ruang/bangunan laboratorium penelitian.
- b. Eksplorasi Tapak dan Lingkungan Ruang Luar, aspek-aspek yang dieksplorasi meliputi lokasi tapak, batas dan ukuran tapak, pencapaian, sirkulasi pada tapak, potensi tapak, orientasi masa, pola tata masa, tautan, dan penataan/perancangan ruang luar (*landscaping*), termasuk di dalamnya adalah potensi tapak yang terletak di daerah transisi.
- c. Eksplorasi Sistem Struktur Rangka Baja pada bangunan Bentang panjang.

Hasil proses eksplorasi tersebut kemudian dikumpulkan menjadi sebuah sintesa untuk menuju kepada kesimpulan awal.

4. Pertimbangan Penyelesaian Masalah

Merupakan alternatif-alternatif jawaban terhadap permasalahan untuk memperoleh konsep perancangan. Alternatif pemecahan tersebut selanjutnya diklasifikasikan sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah disusun guna memperoleh keputusan perancangan. Dari analisa yang dilakukan akan diperoleh alternatif konsep yang meliputi :

- a. Alternatif konsep ruang : kebutuhan ruang, luasan ruang dan pencapaian ruang.
- b. Alternatif konsep tapak dan lingkungan ruang luar : penataan ruang luar (*landscaping*), pengolahan masa majemuk (orientasi massa, pola tata massa), sirkulasi tapak, view & orientasi dan lain-lain.
- c. Alternatif tampilan : bentuk dasar dan tampilan bangunan dengan struktur.

5. Konsep Rancangan

Mengambil alternatif pemecahan sebagai dasar penentuan konsep terpilih yang dianalisa menggunakan kriteria-kriteria yang telah disusun untuk mendapatkan keputusan konsep perancangan.

6. Hasil Desain

Merupakan hasil desain dari keseluruhan proses pra-desain yang kemudian dituangkan dalam bentuk gambar-gambar skematik desain.

7. Evaluasi

Setelah selesai mendapatkan konsep dan hasil desain, maka dilakukan analisa ulang terhadap permasalahan dan batasan-batasan permasalahan.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipakai sebagai penunjang Gedung Pusat Olahraga Bola Basket di Batu adalah sebagai berikut :

3.2.1 Data Primer

Yaitu data yang diperoleh dari lapangan, baik data kuantitatif maupun data kualitatif, yaitu meliputi :

1. Survei Lapangan

Studi lapangan yaitu dengan cara peninjauan langsung ke lokasi perencanaan dan perancangan gedung pusat olahraga bola basket di batu untuk mendapatkan gambaran secara langsung secara luas dan data-data faktual yang akan berpengaruh dan menjadi pertimbangan dalam proses perancangan selanjutnya. Hal-hal yang di lakukan adalah dengan mengetahui, memperhatikan kondisi eksisting yaitu kelebihan dan kekurangan tapak, fungsi, dan penggunaan lahan, iklim, keadaan, dan potensi tapak yang dapat di kembangkan termasuk dalam potensi sosial lingkungan. Hasil dari studi lapangan berupa dokumentasi atau sketsa tapak. Setelah di analisis dan digabungkan dengan data sekundet lainnya, maka data-data tersebut digunakan untuk menyusun konsep perancangan. Hasil analisis yang anntinya di perlukan untuk menentukan konsep perancangan seperti luasan tapak, potensi tapak, organisasi ruang, dan kebutuhan ruang.

Selain survei lapangan yang dilakukan di tapak, survei lapangan juga dilakukan di instansi-instansi yang berkaitan dengan tema penelitian dan pengembangan, yaitu, KONI, Dinas Pekerjaan Umum Tata Ruang, dan Dinas pemuda dan olahraga Kota Batu.

3.2.2 Data Sekunder

Yaitu data yang tidak berhubungan langsung dengan obyek, namun tetap mendukung proses perencanaan dan perancangan, meliputi :

1. Studi Literatur

Data dan informasi tertulis yang di peroleh melalui pengamatan secara tidak langsung tetapi tetap menunjang proses perancangan terhadap permasalahan yang ada. Data sekunder meliputi :

- Data-data berasal dari ketentuan/peraturan pemerintah Kota Batu. Data tersebut diperoleh dari laporan rencana tata ruang wilayah Batu 2012
- Data-data tentang informasi terkini mengenai bola basket baik aktifitas maupun perkembangannya yang di dapat melalui internet, dan media massa.
- Data-data mengenai standar-standar lapangan berserta kelengkapannya yang di peroleh dari buku, internet, dan buku.
- Data-data teori tentang struktur bangunan bentang lebar dari buku, internet, dan jurnal.

2. Studi Komparasi

Studi komparasi dilakukan kepada salah satu atau beberapa obyek sejenis dengan permasalahan yang sama atau hampir sama guna memperoleh informasi sebagai pembanding dalam pembahasan. Dengan melakukan studi banding, akan diperoleh masukan-masukan yang berguna dalam perancangan. Adapun obyek yang dijadikan obyek komparasi melalui internet adalah Staples center, national Indoor stadium, GOR Sudian, Balikpapan sport center, dan Athens Olympic Veledrome serta survei langsung (observasi) terhadap obyek sejenis yaitu pada GOR Bima Sakti, GOR Brawijaya, DBL Arena, dan GOR Ken arok. Pengumpulan data disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan berkaitan dengan obyek yang akan di rancang.

3.3. Metode Pengolahan Data

Data yang diperoleh selanjutnya dianalisa melalui teori umum perancangan gedung pusat olahraga bola basket, teori tata massa dan ruang, teori struktur bentang panjang, dan teori tampilan dan bentuk. Dalam proses analisis dan sintesa, dilakukan pendekatan pendekatan yang merupakan suatu tahap kegiatan. Metode-metode yang di gunakan dalam proses analisis-sintesa dalam kajian ini adalah :

3.3.1. Analisis

Dari data-data dan informasi yang telah di peroleh sebelumnya, selanjutnya dianalisis melalui pendekatan programatik perancangan, yaitu dengan menggunakan teori-teori perancangan arsitektur yang berkaitan dengan gedung olahraga di batu. Dengan penjelasan secara deskriptif analitis, yaitu melakukan analisis sintesa data kualitatif sesuai dengan konteks arsitektur untuk memperoleh konsep rancangan. Adapun analisis yang di lakukan terdiri dari :

1. *Analisis Pelaku (Manusia)*
2. *Analisis bangunan*
3. *Analisis Lingkungan*

3.3.2. Sintesa

Proses sintesa merupakan penggabungan hasil analisis yang menghasilkan konsep programatik yang nantinya akan menjadi pedoman dalam menyusun konsep perencanaan dan perancangan. Konsep ini meliputi konsep dasar, perencanaan wadah, pelaku, aktifitas, tapak, utilitas, bangunan, serta ruang dan fasilitas, khususnya integrasi aktifitas yang di wujudkan dalam penataan massa dan ruang luar serta fasilitas hall pertandingan yang akan menjadi dasar proses perancangan. Dalam proses sintesa terdapat 2 bentuk teknik yang di gunakan, yaitu secara verbal dan visual.

3.3.3. Metode Perancangan

Hasil analisis yang berupa keputusan-keputusan dan alternatif-alternatif yang di ajukan, diambil untuk menjadikan dasar dalam membuat perencanaan dan perancangan dengan membuat ilustrasi berupa gambar-gambar sketsa dan tulisan-tulisan yang mengungkapkan ide-ide yang muncul. Dari analisis akan di hasilkan konsep, meliputi :

- *Konsep ruang dan susunannya.*
- *Konsep tapak dan pola pengaturannya.*
- *Konsep Struktur Bangunan.*

3.3.4. Feed Back

Tahap ini merupakan tahap evaluasi dan pengujian kembali, karena dalam setiap tahap tidak pernah sempurna dan pasti mengalami perubahan sehingga memerlukan proses re-evaluasi dan modifikasi.

3.3.5. Kerangka Proses perancangan

