

Adrenalin Sports Park di Kawasan BSD Kota Tangerang Selatan

RAMDAN MARDANI, META RIANY

Jurusan Arsitektur – Fakultas Teknis Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Ramdanmardani26@yahoo.co.id

ABSTRAK

Pertumbuhan Kota Tangerang Selatan saat ini sangat pesat, baik dari aspek demografi (populasi penduduk), alat transportasi, perdagangan, industri perumahan, pariwisata, tempat terbuka umum, fasilitas-fasilitas lainnya. Seiring dengan kebutuhan fasilitas-fasilitas tersebut, Kota Tangerang Selatan belum mempunyai taman bertema yang nyaman untuk rekreasi atau bersantai. Maka proyek yang direncanakan adalah theme park.

Tujuan dari proyek ini adalah menyediakan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang mampu mawadahi semua aktivitas, dalam bidang Extreme Sports yang dapat memacu adrenalin namun juga memberikan manfaat kesehatan serta menciptakan Theme Park yang ramah terhadap alam dan lingkungan disekitar manusia.

Konsep perancangan pada bangunan Theme Park di BSD, Tangerang Selatan ini menggunakan konsep fungsional dengan pengolahan fasade bangunan utama di jadikan area panjat tebing sebagai salah satu dari permainan Extreme Sports dan juga dapat menjadi vocal point bangunan tersebut.

Kata kunci: *Extreme Sports, Fungsional, Theme Park, BSD Tangerang Selatan*

ABSTRACT

The growth of the city Tangerang Selatan the current is very fast either of the aspect of demografi (population), a means of transportation, trade, housing, industry tourism, the open general, other facilities. Along with the needs of those facilities, city tangerang selatan do not yet have garden a theme that is comfortable for recreation or relax.

The purpose of this project is provides a facility in form of facilities and infrastructures capable of all activities, in the extreme sports that could in adrenaline but also provide health benefits and creating theme park friendly against nature and environment around man.

The concept of designing buildings on Theme Park in BSD, Tangerang Selatan uses the concept of functional with the processing of the façade of the main building in rock climbing area as one of the game's Extreme Sports and can also be a vocal point of the building.

Keywords: *Extreme Sports, Fungsional, Theme Park, BSD Tangerang Selatan*

1. PENDAHULUAN

Olahraga secara harfiah berarti sesuatu yang berhubungan dengan meng olahraga atau dapat dikatakan mengolah fisik. Olahraga merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sadar untuk mencapai suatu maksud dan tujuan tertentu.

Seiring kemajuan ilmu dan teknologi yang telah memberikan berbagai perubahan perilaku dan pola hidup, olahraga kini semakin banyak ragamnya. Tujuannya pun tidak lagi sekedar menyehatkan tubuh tetapi juga pemenuhan kepuasan adrenalin. Olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin ini biasanya disebut olahraga penuh aksi atau olahraga ekstrim. Aktivitas Olahraga Ekstrim biasanya menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya dan aksi tantang diri yang luar biasa berani. Olahraga ekstrim tidak hanya bisa memacu adrenalin, namun juga memberikan manfaat kesehatan yang tidak sedikit.

Fasilitas olahraga ekstrim merupakan sarana yang belum dimiliki Kota Tangerang Selatan, khususnya kawasan BSD City. Fasilitas olahraga ekstrim adalah sarana yang dapat mawadahi serta memenuhi kebutuhan masyarakat ataupun komunitas untuk akan olahraga dan menggali potensi dalam bakat olahraga.

Tema *Extreme Sports* dengan konsep *fungsiional* menjadikan bangunan ini sebuah *landmark* di BSD City, Tangerang Selatan. Fasade bangunan di gunakan sebagai area panjat tebing, sehingga menjadi *vocal point* pada bangunan ini sehingga bangunan ini mempunyai keunikan dan ciri khas tersendiri. Kemudian diwujudkan dalam penggunaan ruang- ruang yang ada serta mengolah sirkulasi yang efektif dan efisien sehingga secara umum bangunan *Adrenalin Sports Park* berhasil secara fungsi.

Metoda perancangan pada proyek ini mencoba menerapkan tema *Extreme Sports*. Konsep pada bangunan adalah *fungsiional* menerapkan tema kepada fasade dan bentuk bangunan. Sementara pada bangunan mencoba memanfaatkan iklim dan alam yang ada pada site kedalam bangunan yaitu dengan cara memberikan sikap pada bangunan berupa bukaan yang menghadap arah utara dan selatan agar mendapat pencahayaan alami yang maksimal.

2. HASIL PEMBAHASAN DAN PERANCANGAN

2.1 Elaborasi Tema

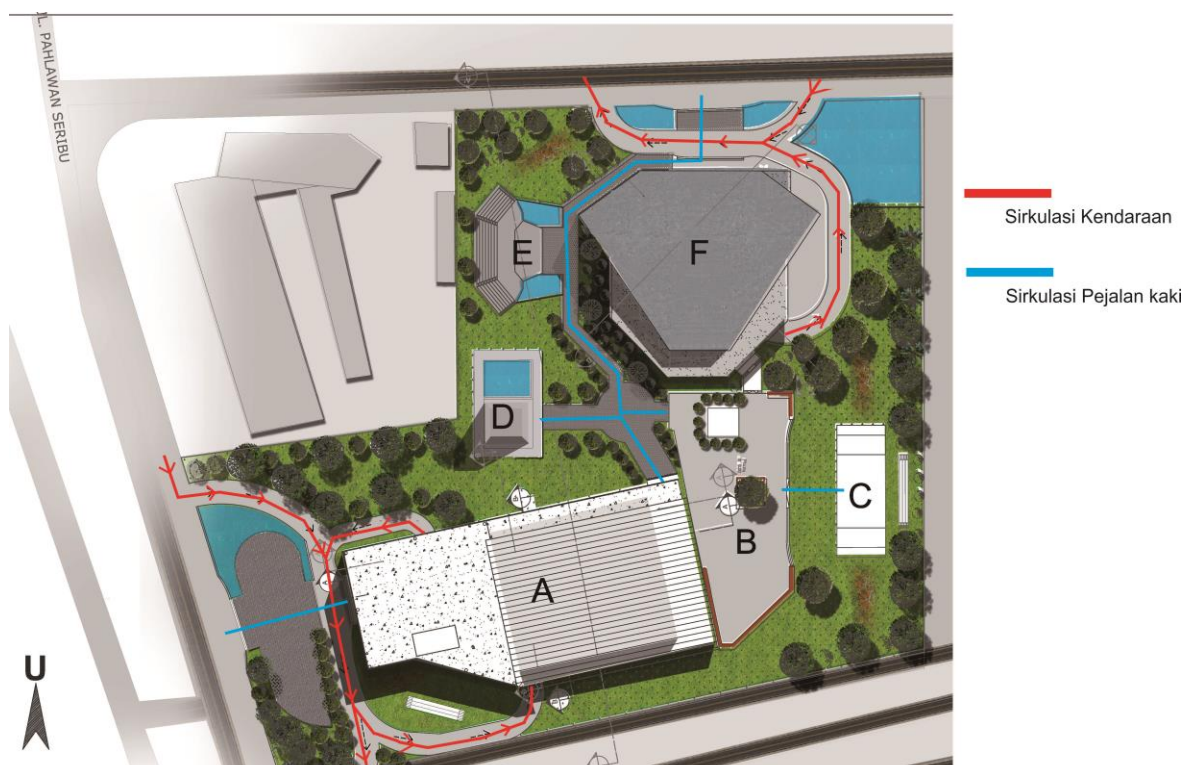
Konsep perancangan pada theme park di Kawasan BSD, Tangerang Selatan ini mengacu pada tema *Extreme Sports* yang salah satu permainannya yaitu *skateboard* dan *inline skate* sedang populer di kalangan anak muda. Selain itu mengarahkan pada bangunan yang terintegrasi dengan alam dan memanfaatkan potensi yang diperoleh dari lingkungan alam di sekitar bangunan.

Berdasarkan studi analisa tapak yang telah dilakukan dapat diperoleh pembagian dari segi zoning dalam tapak (gambar 1). Hal tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan dari segi fungsi dan pengguna bangunan.

Zona 1 difungsikan sebagai area publik yang meliputi area *plaza*, *outdoor skate*, *bungee jumping* dan *amphitheater* dengan pertimbangan memiliki fungsi yang relatif umum dan dapat diakses oleh semua pengunjung. Dengan penempatan *main gate* pada jalan utama bertujuan untuk mampu menjadi daya tarik yang mampu mengarahkan pengguna untuk masuk ke area *theme park*. Pada area depan *theme park* juga diberikan area hijau berupa tanaman pepohonan disepanjang Jalan Pahlawan Seribu yang dapat difungsikan sebagai *buffer* kebisingan dan lain-lain.

Zona 2 difungsikan untuk bangunan gedung arena *skate park* dan *auditorium*. Kemudian pada bagian antara masing-masing bangunan ini di pisahkan dengan adanya area hijau berupa taman dan *plaza* yang difungsikan sebagai area resapan air hujan.

2.2.2 Sirkulasi Dalam Site



Gambar 2. Sirkulasi Dalam Site

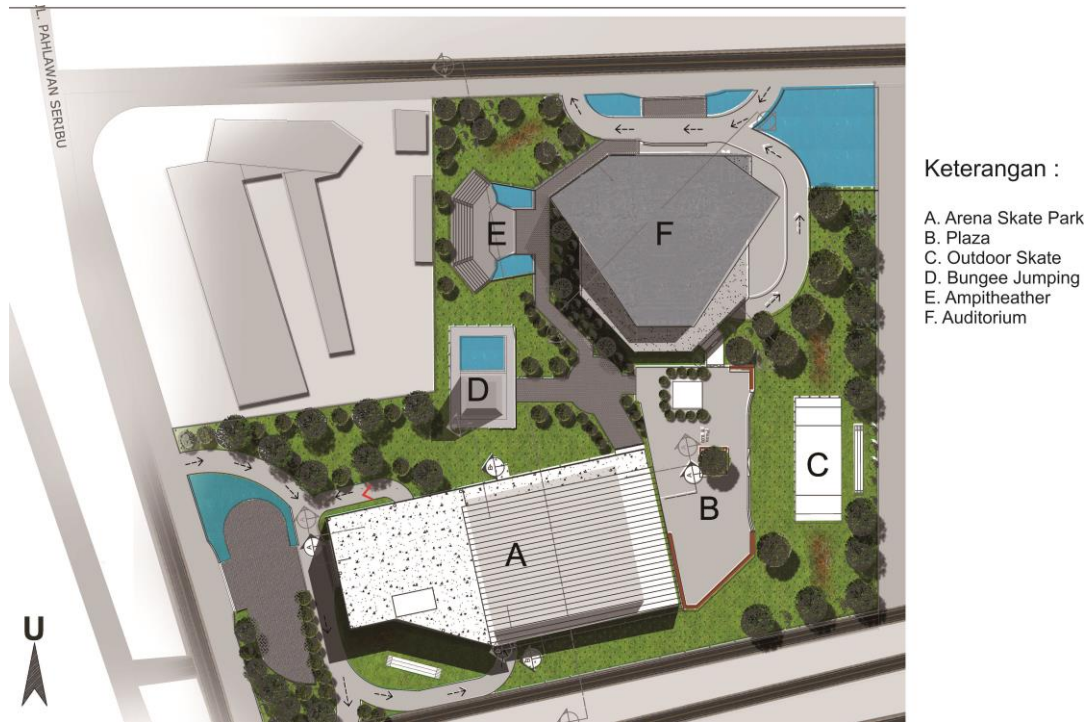
Akses masuk kedalam site melalui jalan utama yang kemudian diarahkan ke beberapa arah yang berbeda pemisahan jalur antara kendaraan dan pejalan kaki dipisahkan agar tidak terjadi adanya *crossing* antara kedua sirkulasi yang berbeda tersebut.

Untuk jalur kendaraan dibatasi aksesnya hanya sampai bagian depan langsung masuk ke dalam *basement* hal ini bertujuan agar tidak terjadi adanya gangguan pada sirkulasi pejalan kaki.

ADRENALIN SPORTS PARK
Di Kawasan BSD Kota Tangerang Selatan

Pada jalur pejalan kaki didesain dengan konsep jalan setapak yang disebelahnya terdapat pepohonan dan area hijau berupa taman sehingga membuat suasana berjalan kaki menjadi lebih menyenangkan (gambar 2).

2.2.3 Orientasi Dan Tata Letak Massa Bangunan



Gambar 3. Orientasi Dan Tata Letak Massa Bangunan

Orientasi utama bangunan *Arena Skatepark* mengarah ke jalan utama sementara untuk bangunan auditorium mengarah ke arah utara untuk menikapi site.

2.2.4 Ruang luar, lansekap dan vegetasi

1. Area Hijau dan Vegetasi

Dalam rancangan area hijau dan vegetasi yang dilakukan pada site yang di rencanakan memiliki tujuan diantaranya sebagai berikut:

- Penerapan tema terhadap proyek dan aplikasinya terhadap tapak yang direncanakan.
- Sebagai pembentuk ruang luar dan pengarah bagi pengguna.
- Dengan adanya area hijau berupa taman atau *plaza* maka mampu membentuk suasana tapak yang lebih alami.
- Sebagai sarana penyaring kebisingan (*buffer*) dan sebagai sikap terhadap isu perubahan iklim yang sedang terjadi.
- Sebagai sarana penyerapan dan penyimpanan air hujan

2. Perkerasan Tapak

Perkerasan pada tapak ditempatkan pada area-area tertentu seperti jalur sirkulasi untuk kendaraan dan pejalan kaki. Pemilihan bahan, penempatan jalur sirkulasi, serta pertimbangan mengenai banyaknya jumlah perkerasan didalam site dilakukan dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

- Pemilihan jenis material yang mampu memaksimalkan penyerapan air ke tanah agar air yang jatuh ke tanah lebih cepat proses penyerapannya dalam hal ini berupa grass blok.
 - Pembentukan jalur perkerasan yang mampu menjadi pengarah bagi pengguna.
3. Area Ruang Luar
- Plaza Tengah
Plaza ditengah *theme park* berfungsi untuk sarana pemisah antara area semi publik dan publik dan *plaza* ini berfungsi sebagai titik tangkap utama pada site.

2.3 Konsep Arsitektural



Sustainable design

Meminimalkan dampak negatif bangunan terhadap lingkungan dengan meningkatkan efisiensi dan sikap tidak berlebihan dalam penggunaan material, energi, dan ruang pembangunan.



Fungsional design

- desain : Unik, direncanakan susunan komponen elektronik di sirkuit, sesuai dengan praktek teknik yang baik, untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan.
- fungsional : Secara fungsional; mengenai aktivitas normal atau sesuai



Public Space

Ruang yang lebih dari sekedar ruang bersama tempat masyarakat berakulturasi, berkomunikasi dan bersosialisasi dengan masyarakat lainnya sarana olahraga sebagai media dan stimulusnya



Urban Landscape

Arsitektur lansekap mencakup lebih sekedar pemandangan, arsitektur lansekap adalah sebuah kolaborasi antara lansekap dengan segala sesuatu yang ada didalamnya ; bangunan dan struktur, masyarakat, ruang terbuka, dan ruang sosial.

Gambar 4. Skema Konsep Arsitektural

Berdasarkan skema diatas konsep dari segi arsitektural yang dimaksud terdiri dari 4 sub utama yang meliputi pendekatan bangunan ramah lingkungan yang diwujudkan melalui konsep *sustainable design*, *fungsional design*, *public space* dan *urban landscape* (gambar 4). Untuk lebih memperjelas 4 sub bahasan diatas akan dibahas lebih lanjut dibawah ini.

2.3.1 Konsep Bentuk Massa Bangunan

Dalam Proyek ini bangunan yang direncanakan merupakan suatu kompleks kawasan *theme park* sehingga bangunan terdiri dari beberapa buah bangunan atau multi massa. Sehingga diperlukan suatu pendekatan tersendiri agar bangunan yang direncanakan memiliki keterkaitan dalam hubungan antara 1 bangunan dan bangunan lainnya..

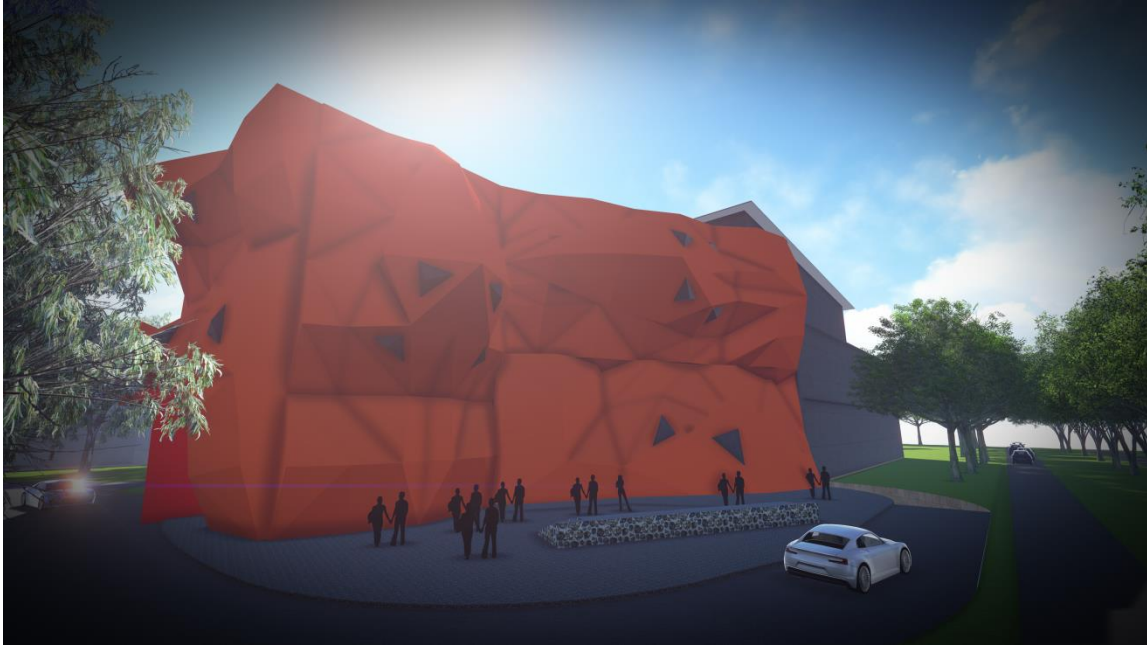
Susunan massa bangunan yang sesuai dan terorganisir satu sama lain menjadi nilai penting yang harus diperhatikan mengingat proyek ini terdiri dari bangunan multi massa sehingga harus ada hubungan dan keterkaitan antar bangunan baik dalam segi fungsi dan aktifitas yang terjadi. Dari segi bentuk bangunan menghindari bentuk massa yang tebal, tetapi memilih bentuk massa yang tipis dan memanjang dengan tujuan untuk mempermudah terjadinya pencahayaan alami pada bangunan dan terjadi suatu *cross ventilation* pada bukaan bangunan sehingga dapat tercapai kenyamanan thermal pada bangunan.

ADRENALIN SPORTS PARK
Di Kawasan BSD Kota Tangerang Selatan

2.3.2 Konsep Fasade Bangunan

Perletakan bangunan mengikuti bentuk site dan sirkulasi antar massa bangunan, sehingga orientasi pada bangunan tidak sepenuhnya dapat mengarah ke utara dan selatan tetapi posisi bangunan cenderung agak ke arah barat dan timur.

Konsep fasade pada bangunan menggunakan area panjat tebing sebagai fasadenya sehingga dapat mengatasi radiasi matahari, karena sinar matahari tidak dapat masuk. Fasade bangunan seperti ini menjadikan bangunan ini memiliki ciri tersendiri dan menjadi *landmark* di BSD Tangerang Selatan. Fasade bangunan ini hanya diterapkan pada dibagian depan saja yang menghadap langsung ke jalan utama karena sebagai *vocal point*.



Gambar 5. Fasade Bangunan



Keterangan :

- A. Arena Skate Park
- B. Plaza
- C. Outdoor Skate
- D. Bungee Jumping
- E. Ampitheater
- F. Auditorium

Gambar 6. Perletakan Bangunan Pada Site

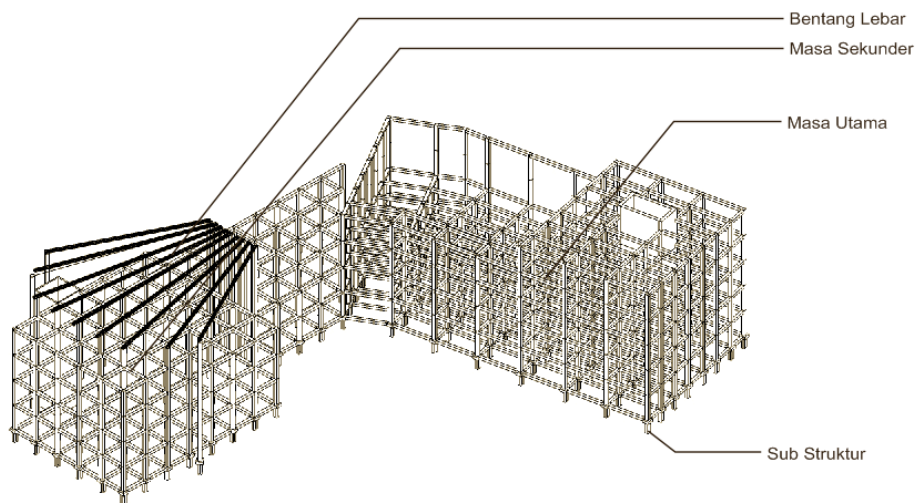
2.4 Konsep Struktur

2.4.1 Modul Struktur

Modul struktur menggunakan 2 variasi modul yang terdiri dari 5.00 m x 10.00 m dan 6.00 m x 6.00 m modul ini disesuaikan dengan kebutuhan dari area parkir, dan lain-lain. Dengan pertimbangan dari segi efisiensi dan kenyamanan ruang.

2.4.2 Sub Structure

Dalam proyek yang direncanakan menggunakan sistem struktur rangka yang terdiri dari kolom dan balok yang merupakan beton konvensional dengan pertimbangan dari kemudahan dalam pembangunan dan proses pembangunan yang relatif mudah mengingat lokasi *site* yang strategis.



Gambar 7. Sub Structure

2.4.3 Upper Structure

Pada bagian *upper structure* pada bangunan menggunakan sistem struktur rangka yang terdiri dari kolom dan balok yang merupakan beton konvensional yang terdiri dari campuran antara agregat kasar dan agregat halus serta tulangan yang tersusun menjadi suatu susunan struktur yang *solid*.

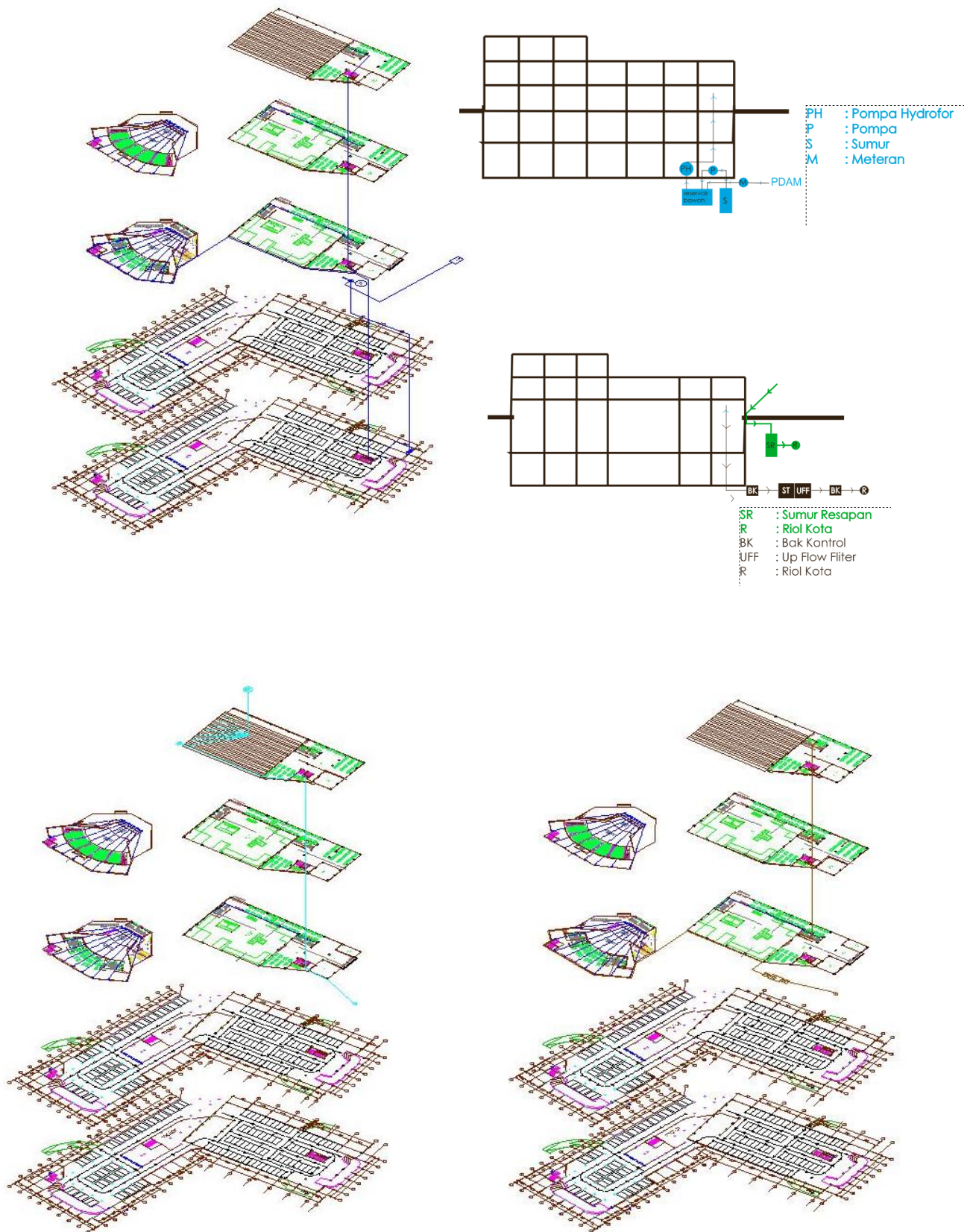
Sementara untuk rangka atap yang digunakan adalah struktur atap *space frame* dengan penutup atap berupa *metal sheet* dengan pertimbangan antara lain material yang saat ini umum digunakan dan mulai dikenal, akses yang mudah dalam pengangkutan, kemudahan pada saat pemasangan, efisiensi biaya, serta dalam segi pertimbangan secara ekologi penggunaan material berupa metal dapat menggantikan material kayu yang pada saat ini harus dijaga kelestariannya mengingat dengan penggunaan material kayu, akan merusak hutan dan lingkungan alam apabila tidak diimbangi dengan upaya pelestarian

2.5 Konsep Utilitas

2.5.1 Utilitas Mekanikal

Sistem utilitas mekanikal meliputi sistem distribusi air bersih, air kotor (*black and grey water*), dan air hujan

ADRENALIN SPORTS PARK
Di Kawasan BSD Kota Tangerang Selatan



Gambar 8. Skema Sistem Utilitas Mekanikal

Sistem Distribusi Air Bersih

Sumber air pada tapak diperoleh melalui pembuatan sumur bor dan adanya PDAM pada tapak sedangkan untuk sistem distribusi yang digunakan adalah sistem *upfeed* bangunan utama hanya mempunyai 3 lantai saja (gambar 8).

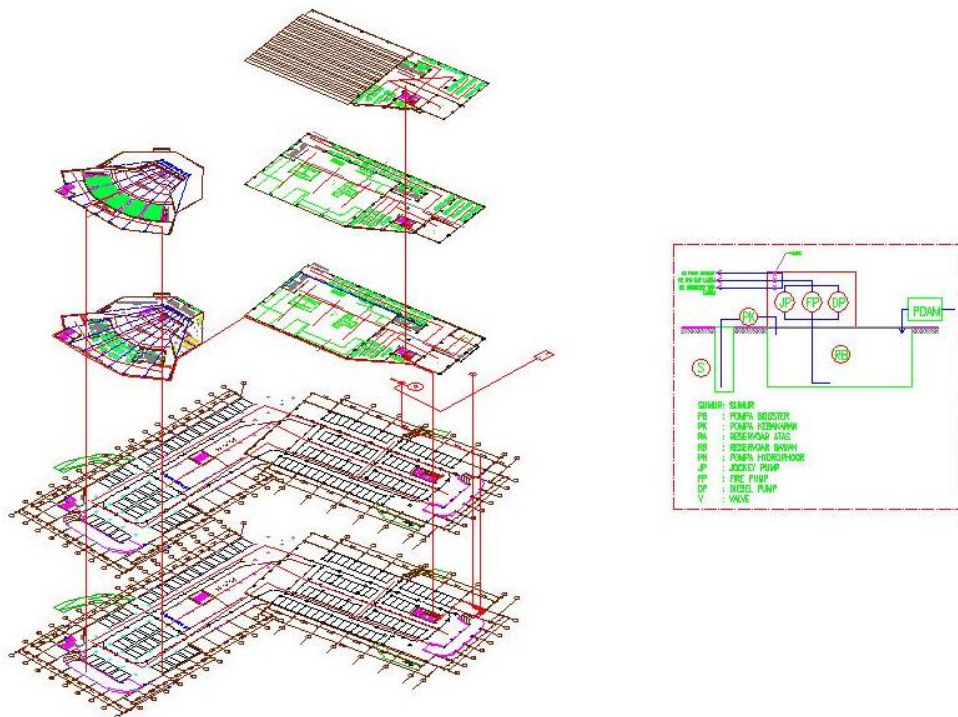
Sistem Distribusi Air Kotor

Air buangan dibagi menjadi 3 bagian, *black water* merupakan hasil buangan yang berasal dari *closet*, *wc* sementara *grey water* merupakan air buangan yang berasal dari alat-alat plumbing, seperti *washtafel*, *floordrain* dan air hujan (gambar 8).

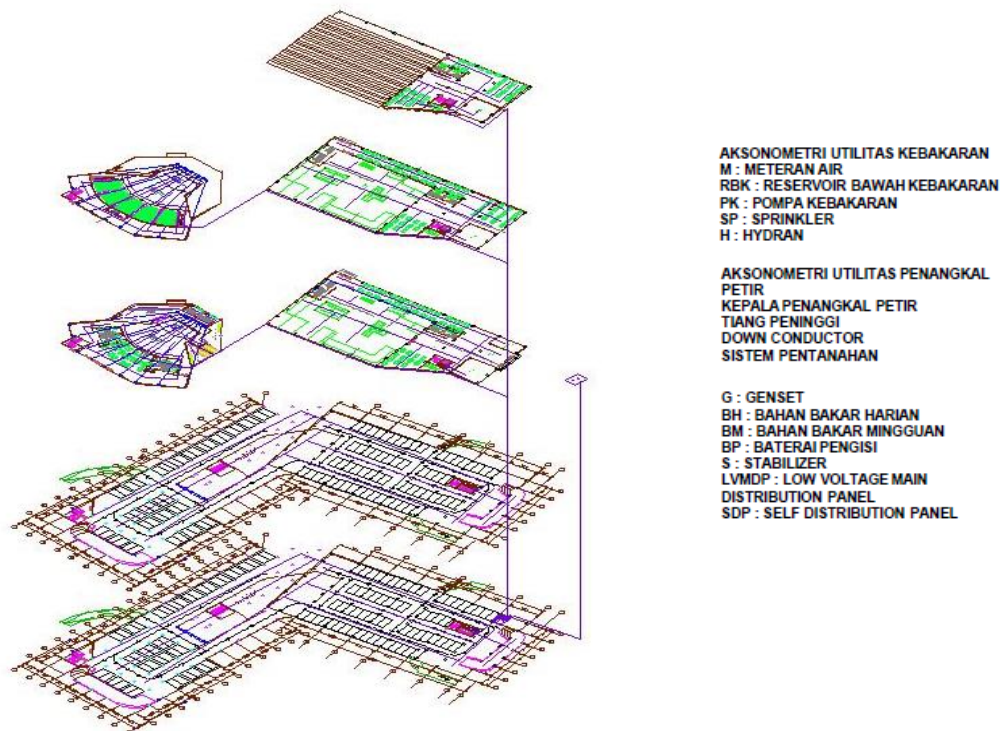
Sistem Distribusi Air Hujan

Air hujan yang terdapat di site akan dialirkan ke halaman dan selain itu ditampung untuk air di kolam yang terdapat di site yang dapat difungsikan kembali untuk menyiram tanaman dan lain-lain (gambar 8).

2.5.2 Utilitas Elektrikal dan Kebakaran



ADRENALIN SPORTS PARK
Di Kawasan BSD Kota Tangerang Selatan



Gambar 9. Skema Sistem Utilitas Elektrikal dan Kebakaran

Sistem Distribusi Listrik

Dalam proyek yang direncanakan sumber energi listrik diperoleh melalui 2 sumber yaitu PLN sebagai sumber daya kemudian sebagai cadangan dapat memanfaatkan *genset* yang disediakan apabila terjadi kekurangan sumber daya atau bila terjadi pemadaman listrik pada area kampus (gambar 9).

Sistem Utilitas Penangkal Petir

Sistem penangkal petir yang digunakan adalah sistem franklin dengan beberapa pertimbangan diantaranya jumlah bangunan yang relatif banyak sehingga sistem yang digunakan harus mampu menunjang kebutuhan untuk masing-masing bangunan, dari segi pelaksanaan dan efisiensi biaya sistem franklin memiliki nilai lebih daripada sistem lain (gambar 9).

Sistem Utilitas Kebakaran

Ada beberapa peralatan yang diaplikasikan dalam sistem kebakaran yang ada pada bangunan antara lain penggunaan *sprinkler* kemudian penempatan *hydrant* didalam bangunan serta menyediakan tangga evakuasi kebakaran pada masing-masing bangunan.

KESIMPULAN

Tema yang coba diterapkan pada proyek *Theme Park* di BSD, Tangerang Selatan ini relatif baik mengingat belum adanya *theme park*. Sehingga tujuan pembangunan kedepannya kearah pembangunan yang ramah lingkungan dan menyelaraskan dengan alam sekitar bangunan.

DAFTAR RUJUKAN

Kamus Besar Bahasa Indonesia

Ching, Francis DK. (1985) *Bentuk, Ruang dan Tatahan*. Jakarta: Erlangga

Neufert, Ernest. (1979) *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga