

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Judul Proyek.

“Sport Center Dengan Pendekatan Ekspresi Struktur di Jakarta”

1.2. Latar Belakang.

Olahraga merupakan tempat untuk mengasah kemampuan aktivitas fisik untuk mendapatkan atau menghasilkan perubahan holistic didalam kualitas individu, dalam hal fisik, mental maupun emosional. Dan sport center adalah tempat untuk mewajibkan semua instruksi dan latihan peningkatan untuk bola basket, futsal, bulu tangkis, gym, bola voli, dan jogging trek. Sport Center memberikan kantor dan kerangka yang dapat menopang kemajuan olahraga yang diwajibkan dalam struktur.

Kantor dan kerangka pendukung tidak hanya terhubung dengan permainan yang sebenarnya, seperti lapangan untuk bermain olahraga olahraga saja, Namun di samping kantor dan yayasan yang membantu latihan permainan ini. Alasan pemberian kantor dan kerangka pendukung adalah untuk mengikuti dan menambah inspirasi pengunjung melakukan olahraga Dengan tujuan agar mereka dapat mengembangkan kapasitas mereka baik secara nyata, kemampuan, dan intelektual, jabatan dan kerangka pendukung dapat mengurangi beban imersi pengunjung saat berolahraga, sehingga bersemangat sering melakukan olahraga, dan tujuan sport center ini juga tidak hanya bagi atlit saja akan tetapi, sport center ini juga untuk masyarakat, agar mendorong masyarakat untuk melakukan olahraga ketimbang menghabiskan waktu dirumah, dan bermain game.

Korespondensi yang terjadi di dalam struktur tersebut meliputi para entertainer dalam Game Community, baik antara kompetitor dengan kompetitor, kompetitor dan mentor, kompetitor dan observer serta entertainer yang berbeda.

Korespondensi antara pesaing dan pesaing terjadi dalam persiapan dan pertandingan olahraga, baik kegiatan tim maupun permainan individu. Korespondensi antara kompetitor dan mentor terjadi dengan korespondensi di lapangan sebagai arahan dari mentor kepada para pesaing baik selama pelatihan maupun persaingan. Pedoman mentor ini menjadi korespondensi antara mentor dan pesaing sebagai kursus dan inspirasi yang dapat membuat perasaan konsentrasi dan kegembiraan. Korespondensi antara kompetitor dan penonton terjadi melalui korespondensi visual. Korespondensi antar kompetitor yang bersaing dengan penonton dapat membangun inspirasi dan pola pikir kompetitor. Memperluas inspirasi jiwa perasaan para pesaing. Kegembiraan dan perasaan yang luar biasa, terutama dari para pesaing, dapat lebih mengembangkan eksekusi sesuai dengan salah satu tujuan dari pembentukan Komunitas Game.

1.3. Latar Belakang Pengadaan Proyek.

Jakarta merupakan termasuk populasi masyarakat yang begitu banyak dengan jumlah penduduk 12 juta jiwa, dan diantaranya begitu banyak masyarakat Jakarta begitu menyukai game online, dari anak-anak, remaja, sampai dewasa. Sehingga mereka begitu asik menghabiskan waktu luangnya berjam-jam untuk bermain game online, sehingga mereka lupa akan pentingnya berolahraga untuk kesehatan mereka itu sendiri. Dan bagaimana mendorong masyarakat untuk melakukan atau meluangkan waktu untuk berolagraga ketimbang menghabiskan waktu untuk bermain game online/offline?

1.4. Tujuan dan Sasaran.

1.4.1. Tujuan.

Kami akan mewujudkan desain pusat olahraga di wilayah Jakarta dan melalui tata letak eksterior, tata letak interior, dan pemrosesan eksterior bangunan menggunakan pendekatan ekspresi struktural.

1.4.2. Sasaran.

- Penelitian tentang desain eksterior, desain interior, dan pengolahan komunikasi eksterior bangunan menggunakan pendekatan ekspresi struktural.
- Studi tentang aliran Ekspresi struktur, dan penerapannya pada perancangan bangunan Sport Center di Daerah Jakarta.
- Terwujudnya wadah berupa sport center di Daerah Jakarta dengan menggunakan pendekatan Ekspresi struktur.

1.5. Lingkup Pembahasan.

1.5.1. Lokasi Tapak.

Lokasi Tapak dalam proyek berada di daerah jalan Benyamin Suaeb Jakarta Pusat. Tempat tapak di area komersial dekat dengan pusat perbelanjaan dll. Lokasi dari Tapak ini dapat dicapai dengan menggunakan alat transportasi umum mau pun kendaraan pribadi.

1.5.2. Arsitektur Ekspresi Struktur.

Arsitektur Ekspresi Struktur ini membahas tentang penggunaan konsep yang di terapkan pada proyek tugas akhir, dimana ekspresi struktur ini bisa menjadi ornament dalam bangunan yang akan di rancang, dan menarik masyarakat untuk tertarik akan berolahraga. Ekspresi Struktur ini juga yang akan menopang sebagian dari bangunan yang akan di rancang.

1.6. Sistematika Pembahasan.

Bab I pendahuluan, Meliputi latar belakang keberadaan proyek, latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, dan sistematika pembahasan.

Bab II tinjauan umum olahraga dan sport center. Dimulai dengan konsep pusat olahraga, representasi struktural, fasilitas olahraga, sejarah olahraga, klasifikasi pusat olahraga, dan memberikan gambaran tentang pusat olahraga.

Bab III tinjauan khusus sport center dan lokasi perencanaan. Harap spesifik tentang lokasi pusat olahraga dan rencana konstruksi.

Bab keempat, merupakan uraian tentang Sport Center yang dikerjakan oleh penulis selama melakukan Tugas Akhir.

Bab kelima, merupakan uraian tentang kesimpulan dan saran penulis terhadap Sport Center melakukan tugas akhir.

Bab keenam, Kesimpulan.

Lampiran

