

**PROYEK AKHIR SARJANA ARSITEKTUR (PASA 71)
PERANCANGAN GEDUNG OLAHRAGA DAN REKREASI
DENGAN PENERAPAN RUANG INTERAKTIF DI CEMPAKA
PUTIH, JAKARTA PUSAT**

SKRIPSI

Oleh:

Aray Evangelista Nanjan

1854050025



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2023**



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aray Evangelista Nanjan

NIM : 1854050025

Program Studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul "PERANCANGAN GEDUNG OLAHRAGA DAN REKREASI DENGAN PENERAPAN RUANG INTERAKTIF DI CEMPAKA PUTIH, JAKARTA PUSAT" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tulis tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 27 Juni 2023




Aray Evangelista Nanjan



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERANCANGAN GEDUNG OLAHRAGA DAN REKREASI DENGAN PENERAPAN
RUANG INTERAKTIF DI CEMPAKA PUTIH, JAKARTA PUSAT

Oleh:

Nama : Aray Evangelista Nanjan
NIM : 1854050025
Program Studi : Arsitektur
Peminatan : -

telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu/ pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 27 Juni 2023

Menyetujui,

Pembimbing I

Prof. Dr. Ir. Sri Pareni, Lrr.

NIDK. 8845623419



Grace Putri Dianty, ST., M.Ars.

Pembimbing II

Ir. Bambang Erwin, M.T.

NIDK.8896001019



Dekan Fakultas Teknik

Dikky Antonius, S.T., M.Sc.



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada 27 Juni 2023 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama : Aray Evangelista Nanjan
NIM : 1854050025
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN GEDUNG OLAHRAGA DAN REKREASI DENGAN PENERAPAN RUANG INTERAKTIF DI CEMPAKA PUTIH, JAKARTA PUSAT" oleh tim penguji yang terdiri dari:

No.	Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1.	Prof. Dr. Ir. Sri Pare Eni, Lrr.	Sebagai Ketua	
2.	Ir. Bambang Erwin, M.T.	Sebagai Anggota	
3.	Ir. Riyadi Ismanto, M.Arch.	Sebagai Anggota	
4.	Dr. Margareta Maria, S.T., M.T.	Sebagai Anggota	
5.	Ir. Sahala Simatupang, M.T.	Sebagai Anggota	

Jakarta, 27 Juni 2023



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

Pernyataan dan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aray Evangelista Nanjan
NIM : 1854050025
Fakultas : Teknik
Program Studi : Arsitektur
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul : Perancangan Gedung Olahraga Dan Rekreasi Dengan Penerapan Ruang Interaktif di Cempaka Putih, Jakarta Pusat.

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Noneklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Jakarta, 27 Juni 2023



Aray Evangelista Nanjan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada TUHAN YESUS KRISTUS yang telah menguatkan dan menyertai penulis selama pengerjaan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Gedung Olahraga Dan Rekreasi Dengan Penerapan Ruang Interaktif di Cempaka Putih, Jakarta Pusat”** dimana penyusunan skripsi ini merupakan syarat yang harus dipenuhi untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur dari Fakultas Teknik Universitas Kristen Indonesia Angkatan 2018. Masih banyak kekurangan pada penulisan skripsi Tugas Akhir ini, untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya.

Penyusunan skripsi Tugas Akhir penulis banyak dibantu oleh beberapa pihak, oleh karena itu sudah sepantasnya penulis dengan hormat mengucapkan terimakasih kepada:

1. TUHAN YESUS KRISTUS atas penyertaanNYA disetiap detik hidup penulis.
2. Grace Putri Dianty, ST., M.Ars selaku Kepala Program Studi Arsitektur.
3. Prof. Dr. Ir. Sri Pare Eni, Lrr selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ir. Bambang Erwin, MT selaku Dosen Pembimbing II.
5. Ulinata, ST. Ars., MT selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Ir. Riyadi Ismanto, MArch. selaku Kepala Studio PASA.
7. Yayasan Kasih Bagi Negri selaku pihak Beasiswa.
8. Seluruh dosen dan staff Program Studi Arsitektur UKI.

9. Papah, Mamah, kak Philadelphia Whiney Nanjan dan dek Gladys Kalelo Nanjan karena telah setia memberikan doa, dukungan dan dorongan untuk penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
10. Daniel Napitupulu yang selalu memberikan support dan semangat untuk penulis.
11. Isabella Septina, Petra Renatta, Dea Cosella, Tisya Nurhayati (Kerang Waring/Ijo Lumut Group) selaku sahabat yang selalu ada untuk menemani dan menghibur penulis dalam mengerjakan pembuatan Tugas Akhir.
12. Teman-teman angkatan 2018 dan rekan-rekan PASA 71 yang menemani penulis dalam masa perkuliahan dan penyelesaian tugas akhir.
13. Aray Evangelista Nanjan yang terus mau belajar dan berjuang dalam segala hal.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan “manusia” pada diri penulis. Oleh sebab itu sangat diharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi perbaikan dan kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan pembaca khususnya.

Jakarta, Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	2
1.2.1 Maksud	3
1.2.2 Tujuan	3
1.3 Lingkup Pembahasan	3
1.4 Metode Pembahasan.....	4
1.4.1 Studi Pustaka	4
1.4.2 Studi Lapangan	4
1.4.3 Studi Perancangan	4
1.5 Sistematika Pembahasan	5
BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Umum Olahraga.....	7
2.1.1 Pengertian Olahraga.....	7
2.1.2 Sejarah Olahraga.....	8
2.1.3 Tujuan Olahraga	9
2.1.4 Macam-macam Olahraga.....	10

2.1.5 Manfaat Olahraga	15
2.1.6 Jenis-jenis Olahraga.....	16
2.1.7 Fasilitas Pendukung Gedung Olahraga.....	31
2.2 Tinjauan Umum Hiburan/Rekreasi	37
2.2.1 Macam-macam Fasilitas Rekreasi	38
2.3 Ruang Penunjang	43
2.4 Tinjauan Umum Struktur Bentang Lebar.....	48
2.4.1 Pengertian Struktur	48
2.4.2 Pengertian Struktur Bentang Lebar	49
2.4.3 Macam-macam Struktur	50
2.4.4 Implementasi Sistem Struktur pada Bangunan Perancangan	52
2.5 Ruang Interaktif	54
2.5.1 Aspek Interaksi Ruang.....	54
2.5.2 Syarat-syarat Terjadinya Interaksi Sosial	55
2.5.3 Jenis Interaksi Sosial.....	57
2.5.4 Bentuk-bentuk Interaksi Sosial.....	57
2.5.5 Psikologis Interaktif.....	60
2.5.6 Implementasi Ruang Interaktif pada Perancangan Bangunan	62
2.6 Studi Preseden Gedung Olahraga dan Rekreasi.....	63
2.6.1 California State University Student Recreation Center, USA	63
2.6.2 Palais des Sports de Rouen, Perancis	69
2.6.3 Gedung Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta	74
BAB III PERMASALAHAN.....	84
3.1 Aspek Manusia.....	84
3.2 Aspek Lingkungan	85
3.3 Aspek Bangunan	86
3.4 Aspek Utilitas.....	86

BAB IV ANALISIS	88
4.1 Analisis Site	88
4.1.1 Data Site.....	88
4.1.2 Analisis Lingkungan.....	91
4.1.3 Analisa Utilitas	93
4.1.4 Analisa Aksesibilitas	94
4.1.5 Fasilitas Publik Sekitar Site.....	95
4.1.6 Analisis Angin dan Thermal.....	96
4.2 Output Analisa Site	97
4.2.1 Sirkulasi dan Akeseibilitas	97
4.2.2 Orientasi dan View	98
4.2.3 Vegetasi	99
4.2.4 Orientasi Matahari	101
4.2.5 Kebisingan	101
4.3 Analisis Fungsi dan Kegiatan Ruang	102
4.3.1 Analisis Fungsi	102
4.3.2 Analisis Sirkulasi Pengguna	103
4.4. Program Ruang	105
4.5 Analisa Bangunan	113
4.5.1 Fasad	117
4.5.2 Plafond.....	117
4.5.3 Atap.....	118
4.5.4 Material	119
4.5.5 Program Sistem Utilitas Bangunan.....	120
BAB V KONSEP DASAR PERANCANGAN	123
5.1 Kajian Tema dan Konsep Desain.....	123
5.2 Konsep Massa Bangunan	123

5.2.1 Konsep Bentuk Bangunan	123
5.3 Konsep Pencapaian Sirkulasi	126
5.4 Konsep Zonas.....	127
5.5 Konsep Tata Ruang Lanskap	128
5.6 Konsep Sistem Bangunan	129
5.6.1 Konsep Pencahayaan	129
5.6.2 Sistem Penghawaan	131
5.7 Implementasi Konsep Ruang Interaktif	132
BAB VI PENUTUP	135
6.1 Simpulan	135
6.2 Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	138
DAFTAR LAMPIRAN	140
Lampiran 1. Perhitungan Dimensi Balok dan Plat.....	140
Lampiran 2. Perhitungan Program Ruang dan Building Code	141
Lampiran 3. Gambar Kerja Arsitektur 2D	144

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Macam-macam Olahraga	11
Tabel 2.2 Standar Luas Tempat Olahraga dalam Meter	24
Tabel 2.3 Standar Ukuran Biliard	26
Tabel 2.4 Macam-macam Struktur.....	50
Tabel 2.5 Lapangan Terbuka Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta	78
Tabel 2.6 Hall Olahraga UNY	81
Tabel 4.1 Sirkulasi dan Aksesibilitas	97
Tabel 4.2 Jenis Tumbuhan yang akan digunakan	100
Tabel 4.3 Program Ruang Perbelanjaan dan Pusat Rekreasi	106
Tabel 4.4 Total Luas Keseluruhan	113
Tabel 4.5 Analisa pola Bangunan	113
Tabel 4.6 Bentuk-bentuk Dasar Bangunan	116
Tabel 4.7 Perencanaan Sistem Utilitas	120
Tabel 5.1 Implementasi Ruang Interaktif	133

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Standar Ukuran Lapangan Futsal	16
Gambar 2.2 Standar Ukuran Gawang	16
Gambar 2.3 Standar Ukuran Lapangan Bulu Tangkis	17
Gambar 2.4 Standar Ukuran Net	18
Gambar 2.5 Standar Ukuran Lapangan Tenis	19
Gambar 2.6 Standar Ukuran Lapangan Tenis	19
Gambar 2.7 Standar Ukuran Lapangan Voli	20
Gambar 2.8 Standar Ukuran Net	21
Gambar 2.9 Standar Ukuran Lapangan Basket	22
Gambar 2.10 Standar Keranjang Basket	22
Gambar 2.11 Standar Ukuran Meja Billiard	23
Gambar 2.12 Standar Ukuran Lemari Billiard	24
Gambar 2.13 Tatanan Alat Di Ruang Fitness Luas Kira-Kira 200 m ²	25
Gambar 2.14 Contoh Ruang Cardio Center	25
Gambar 2.15 Group Exercise Classes	26
Gambar 2.16 Rancangan Aula Olahraga Senam	26
Gambar 2.17 Ukuran Jogging Track Dan Contohnya	27
Gambar 2.18 Contoh Variasi Papan Panjat Tebing Bernama 'Boulder'	28
Gambar 2.19 Layout Ruang Pengelola	29
Gambar 2.20 Layout Ruang Kerja Administrasi	29
Gambar 2.21. Standar Ruang Kerja	30
Gambar 2.22 Rancangan Ruang Bermain/Playground	34
Gambar 2.23 Standar Ergonomi Food Court	35
Gambar 2.24 Standar Jarak Meja Food Court	36
Gambar 2.25 Contoh Standar Layout Meja Makan	36

Gambar 2.26 Model Pertunjukan Live Music.....	37
Gambar 2.27 Jenis Susunan Parkir	38
Gambar 2.28 Jenis Jalur Parkir	38
Gambar 2.29 Ukuran Toilet Dengan Urinoir	39
Gambar 2.30 Toilet Berdasarkan Arah Bukaannya	40
Gambar 2.31 Ukuran Kloset Dan Wastafel.....	40
Gambar 2.32 Standart Mushola.....	41
Gambar 2.33 Contoh Struktur Bentang Lebar Portal.....	46
Gambar 2.34 Bagan Psikologi	53
Gambar 2.35 Ruang Interaktif Di Berlin.....	55
Gambar 2.36 Ruang Interaktif Distockln	55
Gambar 2.37 California State University Student Recreation Center	56
Gambar 2.38 Denah Lantai	157
Gambar 2.39 Denah Lantai 2	57
Gambar 2.40 Fasad Bangunan	58
Gambar 2.41 Lapangan Voli Pantai Pada Area Outdoor	58
Gambar 2.42 Partisi Kaca Pada Interior Bangunan	59
Gambar 2.43 Area Fitness Center Dan Jogging Track	60
Gambar 2.44 Kolam Renang.....	60
Gambar 2.45 Gymnasium	61
Gambar 2.46 Palais Des Sports De Rouen, Perancis	61
Gambar 2.47 Denah Lantai 1 Palais Des Sports De Rouen	62
Gambar 2.48 Denah Lantai 2 Palais Des Sports De Rouen	63
Gambar 2.49 Fasad Sisi Tenggara	64
Gambar 2.50 Fasad Sisi Barat Laut	64
Gambar 2.51 Area Olahraga Utama Dan Tribun Penonton	65

Gambar 2.52 Gedung Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta.....	66
Gambar 2.53 Denah Lantai Dasar Gor UNY	66
Gambar 2.54 Denah Lantai 1 Gor UNY	67
Gambar 2.55 Denah Lantai 2 Gor UNY	67
Gambar 2.56 Kapasitas Penonton Gor UNY	67
Gambar 2.57 Kawasan Gor Universitas Negeri Yogyakarta	68
Gambar 2.58 Kolam Renang Pertandingan UNY	69
Gambar 2.59 Kolam Renang Lompat Tinggi UNY	69
Gambar 2.60 Fitness Center Gor UNY	73
Gambar 4.1 Foto Site Tampak Atas.....	77
Gambar 4.2 Peruntukan Site Sesuai Blok	77
Gambar 4.3 Foto Site Yang Digunakan	78
Gambar 4.4 Foto Pedestrian.....	79
Gambar 4.5 Foto Situasi Lalu Lintas di Jl. Pramuka	80
Gambar 4.6 Analisa Lingkungan	80
Gambar 4.7 Analisa Utilitas.....	81
Gambar 4.8 Analisa Aksesibilitas	82
Gambar 4.9 Fasilitas Publik Sekitar Site.....	82
Gambar 4.10 Angin Pada Lokasi Site.....	83
Gambar 4.11 Temperatur Pada Lokasi Site	83
Gambar 4.12 Orientasi Dan View.....	85
Gambar 4.13 Vegetasi.....	85
Gambar 4.14 Orientasi Matahari.....	87
Gambar 4.15 Sumber Kebisingan	88
Gambar 4.16 Analisis Fungsi Service.....	88
Gambar 4.17 Analisis Fungsi Penunjang.....	88

Gambar 4.18 Analisis Fungsi Olahraga	88
Gambar 4.19 Analisis Fungsi Olahraga	89
Gambar 4.20 Bagan Sirkulasi Pengunjung Olahraga.....	89
Gambar 4.21 Bagan Sirkulasi Pengunjung Mall.....	90
Gambar 4.22 Bagan Sirkulasi Pengelola.....	90
Gambar 4.23 Contoh Penerapan Acp Pada Bangunan.....	101
Gambar 4.24 Plafond Gypsum.....	102
Gambar 4.25 Penggunaan Atap Dak Beton	102
Gambar 4.26 Penggunaan Atap Kaca Dan Acp	103
Gambar 5.1 Kubus	107
Gambar 5.2 Transformasi Massa Bangunan.....	107
Gambar 5.2 Pola Radial	107
Gambar 5.3 Site Plan Dengan Penerapan Pola Radial Dan Tata Letak.....	108
Gambar 5.4 Pencapaian Sirkulasi	109
Gambar 5.5 Zonasi Tapak.....	110
Gambar 5.6 Penerapan Konsep Lanscape.....	111
Gambar 5.7 Penggunaan Kaca Sebagai Pencahayaan Alami.....	112
Gambar 5.8 Penggunaan Lampu Sorot Led Pada Gedung Olahraga.....	112

Abstrak

Ibu kota DKI Jakarta berfungsi sebagai pusat kawasan untuk bisnis, pemerintahan, industri, budaya, dan rekreasi. Karena aktivitas penduduk DKI Jakarta yang biasa-biasa saja, orang dewasa dan remaja pun sulit untuk berinteraksi satu sama lain di kota metropolitan yang relatif padat ini. Tingkat stres seseorang akan dipengaruhi oleh seberapa sibuk dan padatnya aktivitas manusia. Banyaknya aktivitas juga dapat menimbulkan beberapa penyakit ringan hingga penyakit serius. Dengan kesibukan dan kepadatan aktivitas yang terjadi di masyarakat Jakarta saat ini, membuat masyarakat menjadi kurang berinteraksi antara satu sama lain. Sehingga dalam hal ini manusia membutuhkan ruang hiburan dan rekreasi untuk mengurangi tingkat kesetresan tersebut. Hiburan dan rekreasi dapat menjadi ruang solusi untuk mengalihkan kesibukan dan kepenatan yang dialami dengan mendatangi tempat berbelanja, tempat untuk berkumpul, tempat bersantap, tempat bersantai, tempat *hang out* dan tempat untuk berolahraga. Ruang hiburan dan rekreasi yang dibutuhkan merupakan ruang yang bisa menciptakan segala kebutuhan dan aktivitas dalam satu lingkup yang sama. Maka dari itu, tentu dibutuhkannya gedung olahraga dan gedung rekreasi yang dibangun dalam satu site yang sama, dengan menyediakan fungsi hiburan dan olahraga dalam satu paket bangunan. Dengan penerapan ruang interaktif sebagai tema perancangan gedung olahraga dan rekreasi diharapkan dapat menciptakan ruang yang membuat penggunanya menjadi lebih komunikatif dalam berinteraksi satu sama lain, pengguna nyaman dalam penggunaan setiap fasilitas hiburan dan olahraga untuk melepas penat, dan dapat terhubungnya interaksi antar bangunan satu dengan bangunan yang lainnya dengan memanfaatkan fungsi dan kegunaan dalam satu bangunan yang sama.

Kata kunci: kesibukan, tingkat stress, ruang hiburan dan rekreasi, ruang interaktif.

Abstract

DKI Jakarta is the capital region as the center of government, commerce, industry, culture and entertainment. DKI Jakarta is a fairly busy metropolitan city, where the average population of DKI Jakarta carries out many activities resulting in a lack of interaction between each other, starting from teenagers and adults. Busyness and density of activities carried out by humans will have an impact on a person's level of stress. Lots of activity can also cause some minor illnesses to serious illnesses. With the busyness and density of activities that are happening in Jakarta society today, people are less interacting with one another. So in this case humans need entertainment and recreation space to reduce the level of stress. Entertainment and recreation can be a solution space to divert the busyness and fatigue experienced by visiting places to shop, places to gather, places to eat, places to relax, places to hang out and places to exercise. The required entertainment and recreation space is a space that can create all needs and activities in the same scope. Therefore, of course, there is a need for a sports building and a recreation building built on the same site, by providing entertainment and sports functions in one building package. With the application of interactive space as the design theme for sports and recreation buildings, it is hoped that it can create spaces that make users more communicative in interacting with each other, users are comfortable in using every entertainment and sports facility to unwind and can connect interactions between one building and another. others by utilizing the functions and uses in the same building.

Keywords: *busyness, stress level, entertainment and recreation space, interactive space.*