

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

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. Warga Jakarta mengalami tingkat stres yang signifikan. Bahkan, Jakarta masuk dalam sepuluh besar kota dunia yang stres tahun 2021. Jakarta menempati urutan kesembilan dari 100 kota menurut riset VAAY bertajuk *The Least and Most Stressful Cities Index 2021*, dengan total skor 41,8. Semakin banyak poin yang diterima kota, semakin stres kota itu. Kesibukan dan kepadatan aktivitas yang dilakukan manusia akan berdampak kepada tingkat kestressan seseorang. 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 kestressan 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. Keuntungan dari gedung olahraga dan rekreasi ini sebagai ruang interaksi semua kalangan masyarakat, untuk menikmati kuliner, *shopping*, bersantai dan berolahraga dengan nyaman tanpa harus terpisah dari jenis aktivitasnya.

Berdasarkan hal tersebut, penggunaan tema Ruang Interaktif untuk mengembangkan fasilitas olah raga dan rekreasi di kawasan Cempaka Putih dapat menjadi pilihan arsitektural yang layak. Strategi desain untuk arsitektur yang disebut "Ruang Interaktif" difokuskan untuk menciptakan hubungan antara orang-orang yang harus timbal balik agar interaksi dapat terjadi. Inilah yang mengubah interaktif menjadi koneksi menarik yang benar-benar dapat mengubah sesuatu. Menurut Warsita (2008), interaktif mengacu pada sesuatu yang aktif secara timbal balik, saling terkait, dan timbal balik dengan hal-hal lain. Penerapan ruang interaktif sebagai tema perancangan gedung olahraga dan rekreasi diharapkan dapat menciptakan ruang yang membuat penggunaannya 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.

## **1.2 Maksud dan Tujuan**

Berikut ini adalah maksud dan tujuan dalam perancangan sarana olahraga dan rekreasi:

### **1.2.1 Maksud**

Maksud dari perancangan gedung olahraga dan rekreasi ini adalah menciptakan sebuah tempat hiburan perbelanjaan, kuliner, tempat bersantai dan olahraga dalam satu site yang sama sebagai wadah pelepas penat setelah beraktivitas yang padat dengan kesibukan para penggunanya dengan mudah berinteraksi secara sosial.

### **1.2.2 Tujuan Perancangan**

- Menciptakan fasilitas olah raga dan rekreasi yang menjadi tempat berkumpulnya hiburan yang nyaman untuk membantu pengguna pulih dari aktivitas berat.
- Membuat fasilitas olah raga dan rekreasi yang dapat menawarkan ruang interaksi pelanggannya baik di dalam maupun di luar gedung sesuai dengan pedoman acuan utama desain ruang interaktif.

### **1.3 Lingkup Pembahasan**

Berikut ini yang termasuk dalam lingkup pembahasan desain bangunan olahraga dan rekreasi:

1. Mengkaji perilaku pengguna saat melakukan aktivitas di dalam fasilitas olahraga dan rekreasi.

2. Mengkaji sejumlah faktor terkait implementasi yang relevan dengan kebutuhan fungsi ruang yang diajukan oleh pengguna untuk terlibat dan berolahraga.
3. Menganalisa persyaratan ruang dan kebutuhan ruang untuk fasilitas olah raga dan rekreasi.
4. Mengkaji penerapan tematik ruang interaktif berdasarkan prinsip-prinsip yang diperlukan dalam perancangan.

#### **1.4 Metode Pembahasan**

##### **1.4.1 Studi Pustaka**

Mengumpulkan fakta dan informasi tentang prinsip-prinsip desain dari jurnal, buku, atau internet untuk membantu penulisan ini.

##### **1.4.2 Studi Lapangan**

Dengan menganalisis lokasi secara pribadi, mengumpulkan informasi, data yang terkait dengan desain situs, atau penelitian komparatif.

##### **1.4.3 Metode Perancangan**

###### **a. Studi Literatur**

Sumber tertulis yang mengumpulkan pengetahuan dari jurnal dan buku-buku tentang arsitektur, serta dengan mencatat, membaca, dan mengumpulkan data perpustakaan yang berkaitan dengan bangunan olahraga dan rekreasi, arsitektur interaktif, dan sebagainya, yang diperlukan untuk desain.

b. Studi Lapangan

Pengamatan langsung digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang objek yang diteliti dan untuk mengenali potensi site yang akan dibuat.

c. Studi Banding

Membandingkan bangunan-bangunan yang sudah berdiri atau sudah ada untuk dijadikan acuan maupun contoh rancangan, dengan diteliti kebutuhan khususnya serta poin positif dan negatif yang ada.

**1.5 Sistematika Pembahasan**

Skripsi ini disusun secara metodis dengan membuat beberapa unsur, antara lain:

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Uraian semua materi pengantar, pendahuluan, dan pendahuluan awal semua materi. Latar belakang, maksud dan tujuan perancangan, ruang lingkup pembahasan, metodologi pembahasan, dan sistematika pembahasan hanyalah sebagian dari sub-bab.

**BAB 2 TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI**

Bab ini mencakup evaluasi luas olahraga dan rekreasi, ukuran rata-rata yang ditentukan oleh data arsitek, tinjauan rinci ruang interaktif sebagai subjek desain yang dipilih, kelengkapan data, dan penerapan literatur sebagai pendukung.

**BAB 3 PERMASALAHAN**

Membahas identifikasi permasalahan dalam lingkup arsitektur.

#### **BAB 4 ANALISIS**

Menjelaskan bagaimana kondisi lokasi dianalisis dan bagaimana hasil investigasi diterapkan pada ide desain.

#### **BAB 5 KONSEP DASAR PERANCANGAN**

Mendefinisikan ide dasar struktur olahraga dan rekreasi, seperti ruang, konstruksi, massa, distribusi fungsi, sirkulasi, dan struktur bangunan sebagai output hasil desain.

#### **BAB 6 PENUTUP**

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi referensi literatur yang digunakan untuk menginformasikan desain fasilitas olahraga dan rekreasi. Sumber-sumber tersebut antara lain buku, artikel dari jurnal atau publikasi lain, dan website atau artikel online.