

SARANA REKREASI, OLAHRAGA, DAN HIBURAN

Stephen Clive¹⁾, Sidhi Wiguna Teh²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, clivelomanta@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sidhi@ft.untar.ac.id

Abstrak

Sejalan dengan program pemerintah dalam usaha meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat dengan program peremajaan lingkungan dan program pembuatan prasarana baru, pengembangan akan fasilitas rekreasi dan olah raga bersama-sama turut menjadi aspek utama dalam meningkatkan kualitas hidup manusianya. Selain itu, dalam membenahi wajah dan citra kota Jakarta sebagai Daerah Tujuan Wisata (DTW), usaha peningkatan dan pengembangan fasilitas rekreasi dan olahraga mendapat perhatian yang cukup serius. Dalam pembahasan ini, wilayah yang menjadi perhatian adalah wisata Jakarta Utara, dimana wilayah tersebut merupakan bagian dari pengembangan area Ancol, maka pengembangan fasilitas baru dapat sebagai penunjang kegiatan tersebut. Lingkup pembahasannya adalah mengenai bangunan pusat rekreasi tertutup (dalam gedung). Tujuan dan manfaat dari proyek ini, adalah menciptakan wujud ruang dalam kota yang bebas dari kesibukkan dan ketegangan kota, dan juga mampu berfungsi sebagai kegiatan pendukung. Hal ini mengingat pentingnya integrasi antar fungsi – fungsi kegiatan yang ada dalam suatu kota. Metode penulisan yang dipakai dalam pembahasan ini adalah deduksi, sedangkan metode pengumpulan datanya diperoleh dari survey lapangan, yang mencakup observasi di lapangan dan wawancara, serta studi literatur sebagai masukkan maupun studi perbandingan. Hasil dari penelitian ini sendiri menghasilkan suatu bangunan arsitektur dengan programnya yang meliputi olahraga dan hiburan.

Kata kunci: hiburan, olahraga, pariwisata, rekreasi.

Abstract

In line with government programs to improve the welfare of the community with the Environmental rejuvenation program and new infrastructure-making programs, development will provide recreational facilities and joint sports that contribute to the development of resources to improve the quality of human life. In addition, in improving the face and image of the city of Jakarta as a Regional Tourist Destination, efforts to improve and develop recreational facilities and sports have received considerable attention. In this discussion, the area that is the center of attention is North Jakarta, where this area is part of the Ancol development area, so the development of new facilities can be carried out to support these activities. Meanwhile, the discussion discusses the closed recreational center building (in the building), where the planning is able to regulate the transformation of existing forms of recreation with the application of no new technology. The objectives and benefits of this project, among others, are creating a form in a city that is free from the busyness and release of the city, and also able to make it a supporting activity. This discusses the importance of inter-function functions that exist within a city. The method of choosing used in this discussion is deduction, while the method of data collection is obtained from field surveys, which are completed with field observations and interviews, and literature studies as related studies. The results of this study produce architectural works with the program provided by sports and entertainment.

Keywords entertainment, recreation, sports, tourism.

1. PENDAHULUAN

Kota Jakarta merupakan kota besar dengan kepadatan penduduk yang terus bertambah, keadaan ekonomi kota yang cukup baik serta dipenuhi akan kesibukan dalam aktifitas kerja.

Masyarakat kota Jakarta sendiri membutuhkan sarana untuk menghilangkan kepenatan dalam bekerja atau mencari kesenangan hati atau rekreasi. Dalam pembahasan ini, wilayah yang menjadi perhatian adalah wisata Jakarta Utara, dimana wilayah tersebut merupakan bagian dari pengembangan area Ancol, maka pengembangan fasilitas baru dapat sebagai penunjang kegiatan tersebut. Lingkup pembahasannya adalah mengenai bangunan pusat rekreasi tertutup (dalam gedung), dimana perencanaannya mampu mengadakan transformasi dari bentuk rekreasi yang ada saat ini dengan penerapan unsur teknologi baru.

2. METODE

Metode penulisan yang dipakai dalam pembahasan ini adalah deduksi, sedangkan metode pengumpulan datanya diperoleh dari survey lapangan, yang mencakup observasi di lapangan dan wawancara, serta studi literatur sebagai masukkan maupun studi perbandingan.

3. DISKUSI DAN HASIL

Untuk kota besar dan metropolis, konsep kota kreatif, yang menghubungkan produk budaya tradisional, layanan, dan warisan dengan industri kreatif seperti media, hiburan, desain, arsitektur dan mode, dapat menawarkan keuntungan besar dalam menarik pengunjung. Arsitektur sendiri dapat menjadi tempat yang menyediakan sesuatu yang menyenangkan bahkan menghibur lewat atraksi. Bangunan sarana rekreasi olahraga dan hiburan disini mengandung pengertian : suatu wujud ruangan berstruktur (dibatasi oleh lantai, dinding, dan atap) yang menampung kegiatan yang mampu menarik perhatian masyarakat umum, tanpa dibatasi usia, di lakukan pada waktu senggang yang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali kesegaran fisik, mental, pikiran dan daya rekreasi (baik secara individual maupun secara kelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin sehari-hari. Kegiatan rekreasinya sendiri dilakukan di dalam ruangan yang terlindung dengan tujuan dapat terhindar dari faktor pengaruh alam yang dapat mengganggu kegiatan rekreasi. Dengan demikian, rekreasi dapat berjalan dengan efektif pada musim penghujan dan musim panas.

Untuk mempermudah perhitungan dalam menentukan kebutuhan energi seorang olahragawan, maka pembagian macam-macam olahraga dibagi menjadi 4 kelompok, berdasarkan berat ringannya olahraga tersebut, dengan memperhitungkan kedua macam bentuk latihan (latihan kondisi fisik dan latihan keterampilan teknik) juga jumlah waktu dari masing-masing latihan yang dijalankannya. Olahraga Ringan meliputi menembak, golf, bowling, panahan, billiard. Olahraga Sedang meliputi atletik, bulu tangkis, bola basket, hockey, softball, tenis meja, tenis lapang, sepak bola, senam. Olahraga Berat meliputi renang, balap sepeda, tinju, gulat, kempo, judo. Olahraga Sangat berat meliputi marathon, balap sepeda jarak jauh, angkat besi. Adapun, program olahraga yang dimasukan dalam bangunan ini, ialah yang termasuk olahraga ringan dan sedang dan mengandung unsur rekreasi.

Tabel 1. Jumlah kunjungan wisatawan ke obyek wisata unggulan menurut lokasi di Jakarta tahun 2011-2015

Lokasi	Tahun				
	2011	2012	2013	2014	2015
1	2	3	4	5	6
1 Taman Impian Jaya Ancol	18 450 016	15 848 956	15 948 829	16 085 604	16 661 517
2 TMII	5 186 445	7 888 787	4 483 847	4 587 735	5 575 905
3 Ragunan	4 090 567	4 283 895	3 681 968	4 100 570	5 157 035
4 Monumen Nasional	1 516 153	1 418 469	1 380 868	1 156 208	1 539 195
5 Museum Nasional	193 864	148 118	169 527	245 848	266 359
6 Museum Satria Mandala	74 742	50 818	46 002	38 756	49 964
7 Museum Sejarah Jakarta	437 040	396 253	371 467	196 433	535 144
8 Pelabuhan Sunda Kelapa	34 179	32 067	40 210	50 779	63 220
Jumlah	29 983 006	30 067 363	26 122 718	26 461 933	29 848 339

Sumber : Dinas Pariwisata Provinsi DKI Jakarta

Taman Impian Jaya Ancol menduduki posisi paling tinggi pada jumlah angka kunjungan wisatawan ke obyek wisata. Unggulan di kota Jakarta. Lokasi proyek yang diletakan di kota dalam kompleks Ancol, memiliki potensi keberhasilan proyek lebih tinggi, karena memang kompleks ancil sudah dikenal sebagai daerah wisata kota Jakarta. Selain itu tentunya ada pertimbangan lain, seperti pengembangan dari wajah tepi laut kota Jakarta, minat akan berekreasi dan berolahraga pada masyarakat Jakarta, dan dampaknya terhadap proyek reklamasi pesisir utara Jakarta.

Perancangan bangunan sarana rekreasi olahraga dan hiburan ini mengikuti perkembangan bentuk-bentuk arsitektur modern agar tak lepas dari perkembangan jaman dunia arsitektur. Untuk itu, perancangan yang mampu memperlihatkan identitas khusus/ ciri khas tersendiri sangat diperlukan dalam melahirkan hasil karya perancangan yang baru. Disamping itu, penerapan teknologi dengan langam tertentu merupakan modal perancangan yang utama dalam menghantarkan hasil karya tersebut untuk menuju pada sesuatu yang dapat dijadikan kebanggaan tersendiri baik bagi arsitek maupun masyarakat yang menikmatinya.

Tapak yang direncanakan untuk bangunan pusat rekreasi berlokasi di kawasan Ancol, yang berdasarkan peta administratif terletak di Jakarta Utara, tepatnya di Kecamatan Pademangan, Kelurahan Ancol. Kondisi eksisting saat ini tidak ada bangunan pada tapak.

Batasan Administratif

Wilayah perencanaan dibatasi oleh jalan Kawasan Wisata Ancol, jembatan menuju pulau reklamasi (saat ini belum ada). Sebelah Selatan adalah jalan Kawasan Wisata Ancol, dimana jalan ini merupakan jalan utama pada kompleks ancil. Lebar jalan keseluruhan adalah 30 m. Sebelah Barat adalah jembatan menuju pulau reklamasi, dimana jalan ini akan menghubungkan tepi kota Jakarta dengan pulau reklamasi yang ada di seberangnya. Saat ini belum dibangun, tetapi sudah direncanakan pada tata ruang kota. Lebar jalan keseluruhan adalah 30 m.

Kawasan Ancol



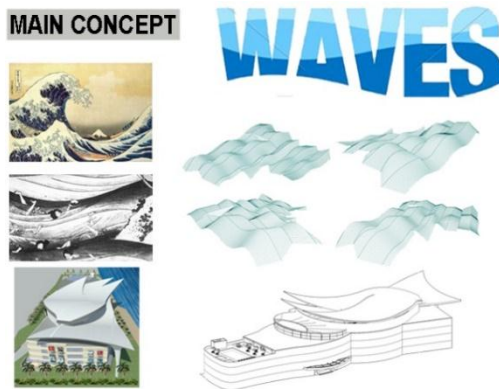
Gambar 1. Rencana RDTR

Sumber: Rencana Detail Tata Ruang Provinsi DKI Jakarta

Tapak yang direncanakan punya data fisik, antara lain luas tapak adalah 1.5 Ha, topografi relatif datar. Bentuk tapak cenderung teratur, karena sudah dibatasi oleh taman, pantai dan jalan disebelahnya. Proyek dengan kegiatan rekreasi akan mampu menghasilkan suatu karya yang kreatif, penuh dengan kreatifitas dan imajinasi yang menarik, sehingga dengan didukungnya teknologi canggih, perancangan akan mampu menyerap jumlah pengunjung yang besar sebagai minat akan sesuatu yang baru untuk rekreasi.

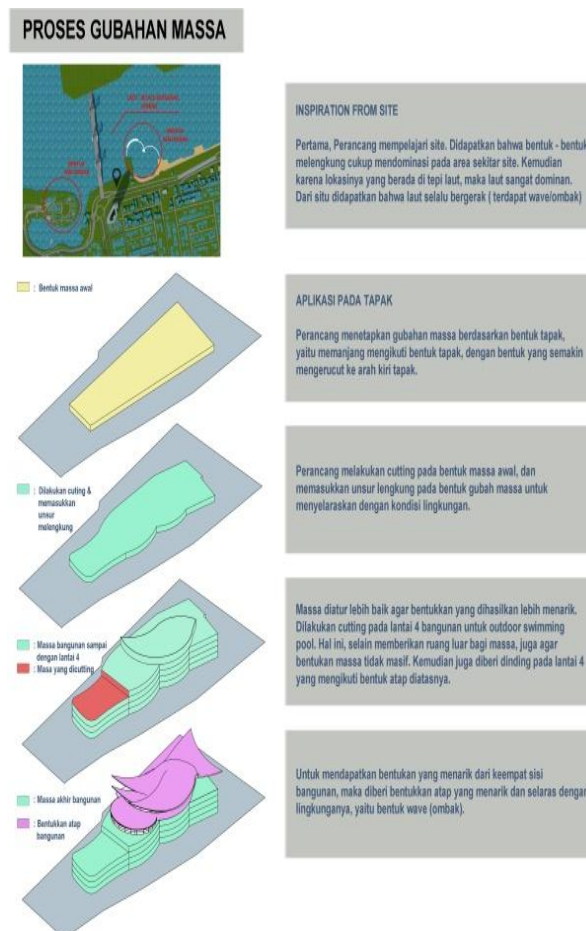
Perancangan proyek mengikuti keberadaannya pada kondisi iklim tropis, dimana pemanfaatan sinar matahari dijadikan pemikiran utama, khususnya bagi kegiatan yang memang sesuai untuk mendapatkan sinar matahari.

Konsep bangunan rekreasi ini adalah bangunan yang berbentuk seperti ombak/ waves. Hal ini didasari dari lokasi perancangannya yang terletak di tepi laut kota Jakarta. Bentuk ombaknya sendiri diaplikasikan pada bentuk massa bangunan dan pada bagian atap bangunan. Konsep ini sendiri diharapkan dapat memberi wajah arsitektur baru bagi tepi laut kota Jakarta.



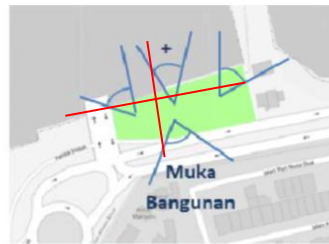
Gambar 2. Konsep utama perancangan
Sumber: Penulis

Bentuk Massa sendiri merupakan pengembangan dari bentuk trapesium yang memanjang dan lingkaran, melihat bentuk tapaknya yang memang sedemikian rupa. Hal ini dilakukan agar bangunan dan tapak selaras.



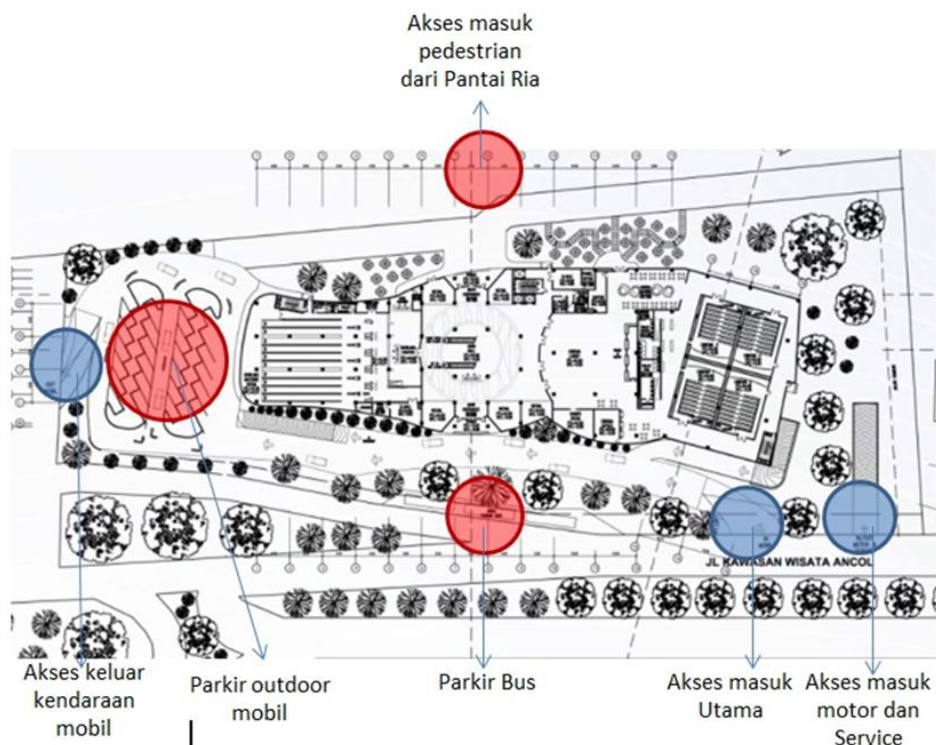
Gambar 3. Proses Gubahan Massa
Sumber: Penulis

Orientasi bangunan mengikuti sumbu jalan utama dan matahari, dengan tujuan menyesuaikan perancangan terhadap iklim tropis, sehingga kegiatan-kegiatan tertentu mampu memanfaatkannya secara optimal.



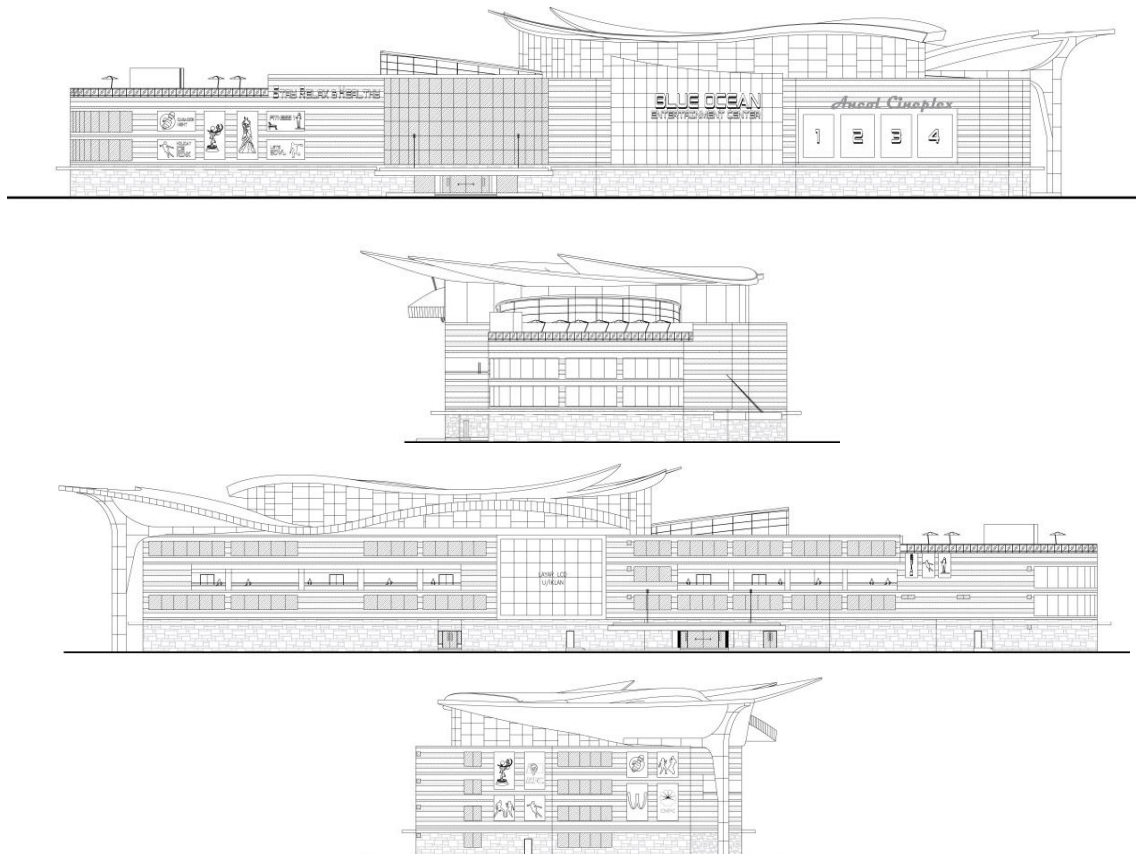
Gambar 4. Pengaruh tapak terhadap orientasi bangunan dan view bangunan
Sumber: Penulis

Untuk akses kendaraan pengunjung melalui Jalan Kawasan Wisata Ancol, dengan pertimbangan utama yaitu kendaraan yang melalui jalan tersebut memiliki kecepatan yang relatif pelan dibandingkan dengan jalan yang akan menuju ke pulau reklamasi. Sedangkan untuk jalur keluar, memanfaatkan jalan yang akan menuju pulau reklamasi, mengingat lokasinya yang ada disamping bangunan. Kendaraan untuk motor, servis, dan pengelola tetap melalui Jalan Kawasan Wisata Ancol, dengan pertimbangan rendahnya frekuensi keluar masuk untuk kegiatan tersebut. Untuk Bus yang disediakan oleh pihak ancol, dapat berhenti dan menurunkan atau menaikkan penumpang di bagian depan bangunan, tepatnya di Jalan Kawasan Wisata Ancol. Hal ini karena jalan tersebut memang merupakan rute Bus yang ada di dalam Ancol. Untuk akses pejalan kaki sendiri, dapat melalui Jl kawasan Wisata Ancol, maupun dari sisi belakang bangunan, yaitu jalur pedestrian yang bersambung dari Pantai Ria Ancol.



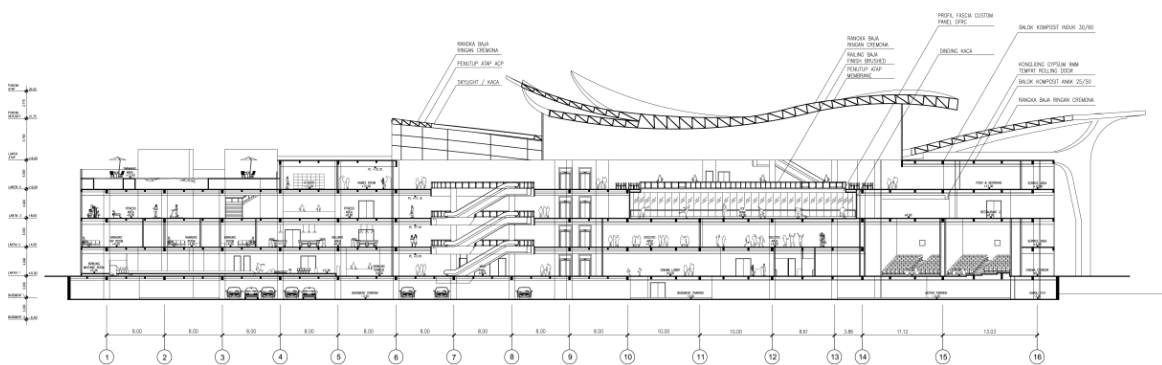
Gambar 5. Siteplan perancangan dengan analisa pencapaian
Sumber: Penulis

Tampilan bangunan terbentuk atas kombinasi bidang masif dan transparan yang disertai dengan tampilan billboard untuk iklan dan layar LCD untuk memberikan kesan interaktif.



Gambar 6. Tampak Bangunan
Sumber: Penulis

Kemudian pada bagian atap digunakan struktur atap membrane yang berbentuk seperti ombak untuk memberikan kesan menyatu terhadap lingkungannya. Struktur utama bangunan adalah struktur rangka dengan bahan beton bertulang. Hal ini dikarenakan kuat tekan beton bertulang relatif lebih tinggi dari bahan lain konstruksi lain. Selain itu struktur beton bertulang memiliki ketahanan yang tinggi terhadap api dan air, tidak berkarat karena air.



Gambar 7. Potongan Bangunan
Sumber: Penulis

Untuk teknis bangunan sendiri yang perlu diperhatikan lebih adalah tata suara, penerangan, kebakaran, penghawaan, komunikasi, dan utilitas bangunan. Hal ini dikarenakan hal-hal tersebut berpengaruh dalam keamanan dan kenyamanan dari bangunan.

Tata suara

Untuk ruang bioskop dan diskotik, menggunakan akustik ruang dalam, baik yang ada di kasus kebakaran dengan intensitas rata-rata, struktur dengan ketebalan penutup beton tertentu hanya mengalami kerusakan pada permukaannya saja. Sedangkan struktur atap menggunakan rangka baja ringan cremona dengan penutup atap membran dan kaca, dinding, plafon, maupun lantai. Selain itu, untuk *sound system* juga digunakan untuk kegiatan-kegiatan promosi, musik, panggilan, dan lain-lain juga diperlukan dalam menunjang suasana didalam ruang.

Penerangan

Penerangan sendiri lebih didominasi oleh penerangan buatan. Untuk kegiatan seperti Ice Skating dan diskotik sendiri memerlukan penerangan yang lebih khusus, agar memenuhi standar kenyamanan dalam beraktifitas.

Kebakaran

Disediakannya kotak hydrant, tabung kebakaran, sprinkler pada setiap jarak tertentu. Pada tapak juga disediakan pilar hidant (diuar bangunan). Jalur khusus damkar juga disediakan, agar mobil damkar dapat dengan mudah menjangkau apabila terjadi kebakaran.

Penghawaan

Penghawaan menyesuaikan kegiatan ruangnya, dimana diutamakan pada kenyamanan. Sehingga hampir seluruh kegiatan menggunakan AC, kecuali kegiatan yang berada diluar bangunan, dengan sistim AC sentral yang diatur di setiap lantai.

Komunikasi

Untuk pengelola menggunakan *intercom*.

Utilitas Bangunan

Air bersih didapat dari PAM dan *deep well* dengan penggunaan disesuaikan dengan kegiatan-kegiatan bangunan. Air kotor melalui *water treatment* baru dibuang ke jalur selokan. Air Kotoran dibuang ke septic tank dengan pengolahan mekanis. Listrik dari PLN dan genset, lalu didistribusikan ke dalam bangunan. Sampah dibuang ke kotak sampah, kemudian dikumpulkan oleh pengelola, dan terakhir diangkut petugas kebersihan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Bangunan sarana rekreasi olahraga dan hiburan cukup cocok untuk dibangun dalam konteks metropolis, dimana Jakarta sebagai pusat ibukota dan sebagai pusat ekonomi serta pusat perayaan olahraga nasional hingga internasional. Perkembangan kegiatan *event* olahraga di Jakarta juga signifikan, dimana belum lama ini telah diadakan *event Asian Games* tahun 2018 di Jakarta dengan sukses. Kegiatan pertandingan dan kejuaraan yang terjadi juga cukup rutin, dimana hampir setiap waktu memiliki kegiatan pertandingan nasional maupun internasional.

Karena kecendrungan masyarakat Jakarta yang sibuk bekerja, maka perancangan ini dibuat dengan menggabungkan fungsi rekreasi, olahraga, dan juga hiburan sehingga diharapkan kesadaran masyarakat akan pentingnya berolahraga dan berelaksasi meningkat. Ada beberapa hal penting yang bisa dihasilkan dari penelitian dan perancangan ini, antara lain hasil perancangan dapat menjadi wajah baru tepi laut utara kota Jakarta, mampu menghadirkan tamu dari nasional maupun internasional, menambah pendapatan pariwisata Kota Jakarta, dapat membantu perkembangan proyek reklamasi di pesisir kota Jakarta, mengangkat minat masyarakat untuk lebih giat berolahraga, menghadirkan wisata rekreasi baru di kota Jakarta.

Demikian Kesimpulan dari penelitian dan perancangan ini. Diharapkan mampu menjawab soal mengenai *Architecture of the Metropolis* dan mampu menjadikan kota Jakarta sebagai tujuan wisata mancanegara.

REFERENSI

Specht, Jan. (2014). Architectural Tourism Building for Urban Travel Destination. Ebook : Springer
Badan Pusat Statistik Jakarta, <https://jakarta.bps.go.id/> diakses pada 10 Oktober 2018
Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diakses pada 12 November 2018, <https://kbbi.web.id>
<http://jakarta-tourism.go.id>, diakses pada 10 Oktober 2018