

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Olahraga

2.1.1.1 Pengertian Olahraga

Olahraga merupakan beberapa kumpulan gerak raga secara konsisten dan terstruktur yang dilakukan seseorang yang memiliki kesadaran untuk menambah kemampuan fungsional, yang sesuai dengan tujuannya untuk melakukan olahraga (Giriwijoyo, 2004). Olahraga juga salah satu kebutuhan hidup bersifat periodic, yang mana olahraga merupakan alat untuk memelihara dan menjaga kesehatan, dan tidak bisa ditinggalkan. Olahraga juga salah satu alat untuk mempercepat perkembangan dan pertumbuhan jasmani, rohani dan social (Yuliantin, 2012).

Olahraga merupakan sebuah aktivitas untuk melatih tubuh yang baik secara rohani dan jasmani, semakin rutin kita melakukan aktivitas olahraga, maka akan menjadi sehat pula tubuh kita. Olahraga juga menjadikan tubuh kita supaya tidak mudah terkena penyakit dan beberapa gangguan kesehatan lainnya, dikarenakan rasa malas dan kesibukan yang menjadikan olahraga lebih sering terabaikan dan bahkan terlupakan. (Kemenkes RI, 2016). Berikut merupakan macam - macam olahraga dan juga manfaatnya (Kemenkes RI, 2016).

1. Jalan cepat, salah satu jenis olahraga yang menyebabkan jantung lebih sehat secara alami. Lalu jalan cepat juga berguna untuk menurunkan berat badan karena jalan cepat baik untuk membatu proses menurunkan berat badan.
2. Senam, merupakan olahraga yang memiliki banyak gerakan dan dapat menimbulkan dampak positif seperti kebugaran, kesehatan, hingga kecantikan.

2.1.2 Pengertian Sport Center

Dalam buku yang berada di Design for Sport (A. Perin Gerald, 1981, SportCenter merupakan pelebaran dari ukuran skala tertentu yang dapat digabungkan dengan satu arena olahraga, tempat tersebut memfasilitasi beberapa fasilitas yang bermanfaat bagi masyarakat. Sport Center dapat diartikan sebagai gedung olahraga yang mewadahi aktivitas olahraga baik latihan rekreasi, maupun kompetitif.

Sport center bisa menampung aktivitas olahraga seperti untuk latihan, bermain maupun kompetitif (Putra, 2020) dalam sebuah olahraga, terdiri dari beberapa pilihan olahraga yang banyak digunakan dan berbagai macam olahraga dalam Sport center yang memfasilitasi aktivitas berolahraga. kejuaraan / prestasi, yang dipakai untuk pertandingan atau perlombaan, dan Sport center rata - rata sudah mempunyai standar dan ukuran yang sudah ditentukan dan mempunyai kapasitas penonton. (Putra, 2020). Rekreasi, yaitu area olahraga yang digunakan untuk bermain atau menghibur bagi masyarakat. Tempat olahraga terkesan lebih santai dan tidak mempunyai standar dan biasanya tidak mempunyai tribun untuk penonton juga tidak diwajibkan memakai standar dan ketentuan. (Putra, 2020).

2.1.2.1 Klasifikasi Sport Center

Sport center yang ada di dalam buku, cara perencanaan teknik gedung olahraga dibuat oleh departemen pekerjaan umum (Pratama, 2016). Sport Center terdiri dari tiga bagian, yaitu Sport Center Type A merupakan arena yang dalam pemakaiannya melayani Wilayah Provinsi/Daerah Tingkat I. Sport Center Type B merupakan arena yang dalam fungsinya melayani Wilayah Kabupaten/Kotamadya. Sport Center Type C merupakan arena yang dalam pemakaiannya melayani Wilayah Kecamatan. Sport Center dirancang berdasarkan ketentuan ketentuannya sebagai berikut: 1. Jenis cabang olahraga dan jumlah lapangan olahraga untuk pertandingan serta latihan seperti pada tabel di bawah :

Tabel 2. 1 Klasifikasi Bangunan Sport Center

PENGUNAAN JUMLAH MINIMAL BANGUNAN				
KLASIFIKASI	JUMLAH MINIMAL CABANG OLAHRAGA	PERTANDINGAN NASIONAL/ INTERNASIONAL	LATIHAN	KETERANGAN
KELAS A	- Tenis Lapangan	1 Buah	1 Buah	untuk cabang olahraga lain masih dimungkinkan penggunaannya sepanjang ukuran minimalnya masih dapat dipenuhi oleh gelanggang olahraga
	- Bola Basket		3 Buah	
	- Bulutangkis	1 Buah	6-7 Buah	
	- Futsal	1 Buah	4 buah	
KELAS B	- Bola basket	1 Buah	2 Buah	
	- futsal	1 Buah		
	- Bulutangkis	Nasional		
KELAS C	- futsal	1 Buah	1 Buah	
	- Bulutangkis			

Sumber: Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, 2021

1. Pengukuran yang cukup tepat pada matra ruang Sport Center harus bisamencakup kebutuhan seperti tabel di bawah :

Tabel 2. 2 Ukuran Mata Ruang Bangunan

UKURAN MINIMAL				
Klasifikasi	Panjang Termasuk Daerah Bebas	Lebar termasuk Daerah Bebas	Tinggi Langit Permainan	Langit-Langit Daerah Bebas
Type A	50 M	30 M	12.50 M	5.50 M
Type B	32 M	22 M	12.50 M	5.50 M
Type C	24 M	16 M	16 M	5.50 M

Sumber: Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, 2021

Klasifikasi tipe B yaitu melayani kota terhadap bangunan Sport center di Bintaro dikarenakan Bintaro merupakan salah satu tempat berolahraga yang cukup memfasilitasi sarana olahraga terhadap masyarakat, dibandingkan dengan wilayah – wilayah sekitarnya seperti Ciputat dan BSD.

Tabel 2. 3 Ukuran Standar Lapangan

STANDAR UKURAN LAPANGAN			
CABANG OLAHRAGA	PERTANDINGAN INTERNASIONAL	PERTANDINGAN NASIONAL	KETERANGAN
Tenis Lapangan	P= 23,77M X L = 10,97M	P= 23,77M X L = 10,97M	
Bola basket	P = 28 M X 15 M	P = 29 M X 15 M	Lapangan basket Nasional dan Internasional sudah memiliki standarisasi (FIBA)& (PERBASI)
Bulutangkis	P=13,40M X 6,10M	P=13,40M X 6,10M	
Futsal	P = 42M X L= 25 M	P = 25 M X L=16M	Lapangan futsal internasional sudah memiliki standarisasi FIFA

Sumber :Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga,2021

Dalam bangunan sport center terdapat 2 jenis ruangan yang harus diperhatikan yaitu:

1. Ruang Exterior : dimana ruangan ini diperuntukan untuk jenis olahraga yang bersifat menggunakan sebagian tubuhnya untuk bergerak, sehingga energi yang dikeluarkan cukup banyak dan mereka lebih cepat butuh penghawaan supaya tidak dehidrasi. Contoh permainan yang berasa di luarruangan yaitu:
 - Tenis
 - Futsal

2. Ruang Interior : yang mana biasanya ruangan ini digunakan kepada olahraga yang memang sengaja meminimalisir adanya pergerakan angin atau pencahayaan sinar matahari secara langsung. . Contoh permainan yang berasa di dalam ruangan yaitu :

- Basket
- Bulutangkis

Arena skate park pun juga dibedakan berdasarkan kelas dan kebutuhannya, biasanya skate park bisa untuk dijadikan sebagai arena skate board, inline skate dan BMX. Berikut beberapa klasifikasi tentang area skate park :

- Area pemain baru merupakan bagian pemain yang belum bisa bermain skateboard. Ukuran area pemain baru berkisar sekitar 464.51 sampai 743.22 m² dengan lereng yang landai dan memiliki hips kecil, moguls, banks, curbs dan rail slides dengan ukuran mulai dari 8 inch sampai 2.43 m.
- Transitions atau bisa di bilang bidang perpindahan permukaan rata dengan bidang miring. Tinggi bagian dinding dari lantai hingga ke puncak lip berpengaruh terhadap ukuran perpindahan namun ukuran standar kemiringan tidak boleh melebihi 500 . Sebuah perpindahan kecil dengan tinggi 1.22 m sekiranya memiliki bidang miring sepanjang 1.52 sampai 2.13m.



Gambar 2. 1 Skate Park

Sumber: Google Image

- Lips, Edges dan Coping (Pinggiran Dinding) cekungan harus kuat dan layak grind karena saat ada di puncak perpindahan, pemain akan menggunakan teknik seperti slide atau grind. Pinggiran yang maju keluar akan membuat pemain dapat meletakkan posisi dengan baik dan aman. Coping (pipa besi minimal 2 inci pada pinggir transition) yang maju keluar akan mempermudah slide atau grind dan melindungi materialtransition.

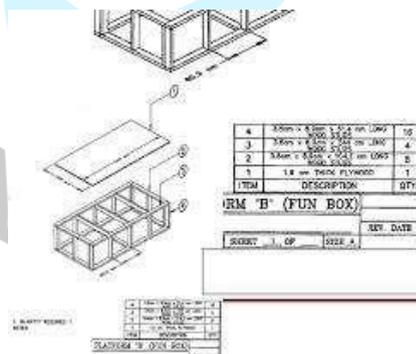


Gambar 2. 2 Skate Park

Sumber: Google Image

Selain dari arena yang bersifat permanent, terdapat juga arena skate park yang bersifat kontemporer, berikut merupakan beberapa penjelasan tentang skate park dengan material kontemporer :

- Box



Gambar 2. 3 Box Skate

Sumber: Google Image

Box ini memiliki beberapa fungsi dalam melakukan trik pada permainan skateboard, inline skate dan BMX yaitu Sebagai obstacle standar box digunakan untuk banyak macam trik mulai flip up dan out dan drop in, dari trik ollie up, shove-it up dan out, berbagai trik manual, slide in dan out sampai grind in dan out.

2.1.3 Bentang Lebar

Bentang lebar merupakan sebuah definisi struktur bangunan yang ruang didalamnya memiliki jarak yang bebas dan tanpa Batasan kolom sehingga ruang tersebut memiliki ukuran Panjang dan seluas mungkindari bentang lebar tersebut serta struktur yang berhubungan dengan penyaluran beban secara langsung ketanah.



*Gambar 2. 4 Bentang Lebar
Sumber: Google Image*

2.1.2.2 Klasifikasi Bentang Lebar

Jenis bangunan bentang lebar terbagi menjadi dua, yaitu :

- Bangunan bentang lebar sederhana

Bangunan bentang lebar sederhana biasanya digunakan untuk Gedung olahraga, seperti : gymnasium, Gedung futsal, basket, bulutangkis dan lainnya. Jika dilihat dari segi

arsitektural bentuk nya terlihat sederhana dan tidak mengindahkan sebuah estetika bentang lebar.

- Bangunan bentang lebar kompleks

Bangunan bentang lebar ini memiliki bentuk cukup detail dengan perpaduan dari berbagai jenis struktur bentang lebar, dengan berbagai macam teori dasar bangunan, membuat bangunan tersebut terlihat sebagai karya seni yang indah. Biasanya digunakan untuk Gedung theater atau Opera House, yang mana bentuk bangunan menggambarkan makna dari isi bangunan tersebut.

Dalam struktur bentang lebar terdapat beberapa macam sistem yang digunakan untuk mendirikan sebuah bangunan bentang lebar sesuai dengan kualifikasi kebutuhan sport center . Seperti :

- Struktur Kabel

Struktur ini biasa digunakan untuk pembangunan jembatan ataupun stadion dengan menggunakan sebuah kabel besi (seling) untuk dijadikan sebagai struktur Tarik terhadap beban yang menggantung pada kabel tersebut, dan kabel tersebut akan bertopang kepada kolom yang cukup besar untuk dijadikan sebagai pondasi kekuatan.

- Struktur Busur (Arch)

Struktur ini termasuk dalam *Form Active Structure system*. Struktur ini sering dipadukan dengan struktur kabel. Struktur ini biasa digunakan sebagai bangunan bentang lebar dari zaman Romawi dan Yunani.

- Sistem Membran

System struktur ini biasa digunakan sebagai atap bangunan, yang mana sistem ini sering sekali digunakan karena kualitas yang transparansi, mudah diterapkan pada ruang berskala besar dan ringan.

- Sistem Spaceframe

Sistem ini merupakan struktur ringan namun kaku yang dikonstruksikan dari sebuah element tiang yang mengikuti pola geometris tertentu. Di kalangan para ahli, sistem ini sering digunakan karena ringan, mudah diangkat, dapat dibentuk dan mudah untuk dibentuk.

2.1.2.3 Struktur bangunan bentang lebar

Bentang lebar pada bangunan sebenarnya terbagi menjadi sebuah empat sistem besar pada struktur, dan masing – masing struktur memiliki pemahaman yang memang harus kita pelajari.

Form Active Structure System

Merupakan sebuah stuktur yang menghubungkan antar bentuk dan struktur yang dekat dan padat sehinggamenghasilkan bentuk yang unik. Sistem ini terdiri dari sisitem : kabel, membrane, pneumatic, dan sistem busur.

Vector Active Structure System.

Sistem ini merupakan sebuah struktur yang mengalihkan atau menyalurkan gaya eksternal teruama dari susunan unsur tekan dan unsur Tarik yang terus menerus seperti struktur rangka batang. Sistem ini terdiri

dari sistem : Tiang datar, Rangka melengkung, dan spacetruss.

Bulk Active Structure System.

Ini merupakan sebuah struktur kaku yang dapat menggunakan material liner dan memanjang. Pengalihan gaya akan mempengaruhi mobilisasi gaya dan beban setempat. Sistem ini terdiri dari : sistem balok, sistem rangka, hingga sistem balok dan plat.

Surface Active Structure System

Dilansir dari Engel pada tahun 1999, sistem ini adalah permukaan sistem struktur aktif yang fleksibel, namun tahan terhadap tekanan, tegangan dan gaya geser di mana pengalihan kekuatan akan dipengaruhi oleh resistensi permukaan dan bentuk tertentu. Biasanya sistem ini terdiri dari : sistem prisma, struktur piramida, sistem cangkang rotasi, dan sistem cangkang antiklastik.

2.1.4 Dekonstruksi

Dekonstruksi merupakan sebuah termonologi yang terkenal pada tahun 1970 an, dengan menggiring akibat yang besar didalam semua bidang termasuk arsitektur. Dekonstruksi yang pertama dikenalkan oleh seorang filsuf perancis yang bernama Jacques Derrida. Pendekatan derrida terdiri dari sebuah aktivitas pembacaan teks mencari hal – hal yang bertentangan dengan arti yang dimaksudkan atau kesatuan structural dari sebuah teks tertentu.

Dekonstruksi bertujuan agar menunjukkan pemakaian Bahasa dalam teks yang didapat, dan Bahasa dengan menyeluruh, memiliki kerumitan, tiak stabil, atau tidak mungkin tereduksi. Sepanjang membaca, Derrida berharap dapat menunjukkan sebuah dekonstruksi di tempat ia bekerja.

Pemikiran Derrida pada dekonstruksi tidak dapat terpisah dari filsafat barat yang mempelajari tentang kenyataan umum). “ada”, yang dapat dilihat dari sebuah kehadiran, yang dapat ditelusuri melalui sebuah tanda. Tanda dapat mewakili atau menggantikan sebuah kehadiran. Tanda mencirikan *an absent presence* (Erdhino, 2011).

2.1.3.1 Dekonstruktivis Derridian (Deconstruction)

Dekonstruksi Derridian yaitu bagaimana memahami sebuah teks dan bisa dibaca dengan benar sehingga menimbulkan makna baru yang berbeda dengan sebelumnya (zulfadhli,2012) dalam (Mubarrok, 2016).

2.1.3.2 Dekonstruktivis Non Derridian (Deconstructivism)

Avant-grade adalah seorang seni rupa yang banyak mempunyai gagasan radikal dengan menggiring semangat yang baru. Pergerakan avant-garde pada dasarnya berusaha untuk menghasut penikmat, khususnya publik, dalam takar sebuah karya mereka yang radikal dan keluar dari pakem. Dalam sebuah kemajuan metode mereka mencerna objek dimasa itu,avant-garde sendiri terbagi menjadi aliran futurisme, suprematisme,kubisme, konstruktivisme, dadaisme, dan lain-lain (Putri & Alkatiri, 2015).

Ada 3 fase penting dari sebuah perkembangan Avant – gradeberdasarkan alirannya yaitu :

- Futurisme, pada era tersebut dikategorikan sebagai aliran radikal yang berusaha memecahkan tatanan budaya kesenianklasik atas nama inovasi di era modern. Memiliki kecenderungan terhadap teknologi terbaru pada zaman itu seperti lukisan yang dominan dengan garis tegak lurus.
- Supermatisme, didominasi dengan bentuk – bentuk geometris yang tidak perlu mempresentasikan apaun.
- Konstruktivisme, berfokus pada pengolahan kembali dengan berbagai karakter yang ada di dalam medium maupun obyek karya seninya. Konstruktivisme cenderung membongkar kerangka material yang dipakai dan cenderung bersifat 3D

2.1.3.4 Dekonstruksi dalam Arsitektur

Dekonstruksi didalam arsitektur mulai terkenal di masyarakat sebagai dari hasil memasukan desain kompetisi arsitektur parc de la Villette 1992, yang dimenangkan oleh Jacques Derrida, Bernard Tscumi dan Peter Eisenman. Karena metode arsitektur akan selalu berkaitan dengan fisik (wujud), maka dari itu untuk mewujudkan sebuah pemindahan tema (*displacement*) dibutuhkan sebuah realitas arsitektur yang lebih kompleks (Nesbit, 1991). Elisenman pernah menghasilkan kondisi yang tidak pasti (*uncertainty*) namun hanyalah sebuah gambar atau ilustrasi yang memiliki kondisi tidak pasti. Kemudian Peter Elisenman, kemudian merumuskan 4 aspek dalam upaya *displacement* (Nesbit, 1996), yaitu :

1. Trace, bukan sesuatu yang asli yang selalu menuju kepada hal lain yang bukan aslinya. Contohnya : struktur tersembunyi dibalik makna penopang bangunan.
2. Twoness, konsep yang memiliki hirarki yang lebih diutamakan disbanding lainnya. Contohnya : bentuk, fungsi, struktur dan oernamen.
3. Betweeness, konsep yang menuju ke s uatu obyek tetapi juga merujuk ke obyek lainnya. Sehingga memiliki efek kabur dan merujuk kesalah satu obyek namun tidak serupa.
4. Interiority, memunculkan hal – hal yang tidak terlihat atau terimajinalkan. Bukan hal yang terdapat di dalam bangunan melainkan kondisi sebuah bangunan.

2.1.3.5 Ciri – ciri Arsitektur Dekonstruksi

Dalam arsitektur dekonstruksi juga memiliki beberapa ciri – ciri yang mungkin mudah untuk lihat bahwa bangunan tersebut menggunakan metode arsitektur dekonstruksi. Seperti :

1. Memiliki bentuk tidak harmonis.

secara karakteristik muncul karena Peter Eisenman tidak mau terus menerus mengikuti alam tetap ia mau menciptakan sebuah alam, maka dari itu tidak adanya keharmonisan, keseimbangan, atau simetri sehingga timbul bentuk yang spektakuler.

2. Bidang 3D Lebih Diperlihatkan.

Lebih dominan menimbulkan bidang 3D dengan melanggar konsep arsitektur konvensional, terutama pada selubung bangunan dan struktur bangunan yang akan menimbulkan kesan unik.

3. Terdapat cladding yang tidak beraturan.

Arsitektur dekonstruksi cenderung munculnya cladding atau pemasangan material tertentu yang yang direkatkan di bagian dinding eksterior. Dengan bentuk yang terdistorsi (tidak beraturan).

4. Menggabungkan beberapa elemen yang saling bertentangan.

Menggabungkan beberapa gubahan massa dengan bentuk yang berbeda namun dalam pemahaman yang serupa.

5. Mejadikan warna sebagai aksen.

Peran warna pada arsitektur dekonstruksi menjadikan sebagai sebuah prinsip yang mana memiliki kesempatan yang samaterhadap semua komponen.

2.1.3.6 Prinsip – Prinsip Arsitektur Dekonstruksi

- *An absent presence* (Erdiono, 2011). Memiliki arti tentang kehadiran yang secara harfiah tidak harus datang, namun bisa terwakilkan dengan tanda atau symbol.
- *Signifier* menjadi sebuah penanda dalam metode dekonstruksi
- *Arbitrary* (Eisenman dalam Broqadbent,1991). Tidak memiliki keterkaitan dengan waktu ataupun hal buatan lainnya.
- *Disorder* prinsip dalam arsitektur dekonstruksi yaitu ketidateraturan.
- *Disharmony*, tidak memiliki keharmonian dalam sebuah desain bangunan.

2.1.3.7 Solusi dengan penerapan struktur bentang lebar menggunakan pendekatan Arsitektur Dekonstruksi

Berdasarkan paparan kajian teori yang sudah dikemukakan, maka solusi desain atau pendekatan arsitektur yang diusung pada perancangan ini adalah arsitektur dekonstruksi, seperti :

A. Pertimbangan Bentang Lebar terhadap metode Dekonstruksi Orientasil

Cahaya matahari berperan penting terhadap kondisi bangunan dan salah satu sumber daya yang dibutuhkan, namun matahari juga memiliki dampak berbahaya di waktu tertentu dan posisi tertentu.

Angin sangat bermanfaat bagi sebuah penghawaan namun angin juga bisa sangat berbahaya jika kondisi iklim yang tidak mendukung sehingga timbulnya angin dengan intensitas tinggi.

Pola cuaca juga salah satu hal yang berpengaruh terhadap bangunan yang membuat area sekitar bangunan terutama vegetasi. Salah satu solusi untuk memanfaatkan dan mengantisipasi terhadap bahaya orientasi adalah dengan solusi :

- zoning : peletakan posisi bangunan yang merespon terhadap orientasi matahari dan respon angin sehingga sinar matahari dan respon angin bisa di manfaatkan secara maksimal dan tidak mengganggu aktivitas di dalamnya.
- Lanscape : penggunaan konsep *Signifier* dijadikan sebagai penanda bahwa area site memiliki ruang terbuka hijau. berkaitan dengan vegetasi dengan penerapan respon terhadap orientasi cahaya matahari dan pola cuaca. Dengan memilih jenis vegetasi yang cocok dengan iklim sekitar dan
- View : berkaitan dengan penerapan rancangan arsitektur dekonstruksi yang merupakan salah satu konsep utama dari perancangan, sehingga penekanan view lebih diutamakan.

Gubahan massa

Pada aspek gubahan masa yang nantinya akan dirancang, penulis dapat mengkaitkan hal tersebut dengan metode arsitektur Dekonstruksi. Seperti :

- Selubung : selubung merupakan salah satu hal yang terpenting dalam konsep yang nantinya akan dituangkan kedalam gubahan massa. Dengan menerapkan konsep secara intuitif dengan membahas respon dan implus kreatif terhadap arsitek.

- Bentuk bangunan : memiliki sebuah pemaknaan dalam bangunan tersebut dengan menggunakan metode *Signifier* dan juga menerapkan konsep *Interiority* dengan memunculkan hal – hal yang terimajinar kan dengan tujuan untuk mengimplementasikan kondisi sebuah bangunan. Dengan menggunakan sisitem *Spaceframe* sehingga struktur dapat disesuaikan dengan penerapan bentuk dekosntruksi.

2.2 Preseden

2.2.1 Sport Venue On Hangzhou Tea Farm



Gambar 2. 5 Stadion
Sumber : archdaily, 2022

Sebuah bangunan sport center yang berada di Kawasan China Timur. Bangunan yang mengusung konsep desain Distrik, Budaya, Sains dan Teknologi masa depan terhadap kota tersebut. Bangunan ini bertujuan untuk melayani populasi kota yang terus menerus bertambah dan fungsi bangunan tersebut yaitu untuk menaungi atlet professional maupun amatir untuk bisa berlatih dan bertanding di Gedung sport center tersebut.

Sport center ini juga bukan hanya bertujuan untuk dijadikan sebagai tempat pertandingan saja seperti banyaknya Stadion yang berada di beberapa daerah maupun Negara, melainkan bangunan ini bermaksud untuk menjadi wadah atau alun – alun public untuk bisa menjadi tempat berkumpul masyarakat sekitar. Bangunan ini juga memiliki makna sebagai pembatas antara pedesaan dan juga perkotaan.

pada konsep bangunan yang berbentuk bulat – bulat yang dan terdapat tiga titik bertujuan untuk mendekonstruksikan sebuah keanggukan pada kebun teh yang bertingkat diperbukitan yang mengelilingi Hangzhou. Desain pada lankap yang berdekatan dengan sebuah sungai, dimanfaatkan oleh Zaha Hadid untuk memperkenalkan lahan basah untuk dijadikan sebagai jaringan drainase kabupaten.



*Gambar 2. 6 Stadion
Sumber : archdaily, 2022*

Melihat dari konsep rancangan bangun Sport Center yang terletak di antara perkotaan dan pedesaan, menjadi preseden terhadap penulis. Karena pada tapak yang penulis ambil yaitu di Kawasan Bintaro juga memiliki Kawasan perkotaan dan Kawasan padat penduduk, sehingga kemungkinan besar rancangan penulis terhadap Sport Center bukan hanya berpegaruh terhadap lingkup perkotaan tetapi

juga bisa berpengaruh terhadap lingkup Kawasan padat penduduk, sehingga penulis memiliki harapan terjadinya pemerataan terhadap aktivitas olahraga di Kawasan Bintaro.

2.2.2 Building of Music / Kensuke Aisak

Bangunan ini merupakan tokoh music yang berada di jepang, dibuat oleh tim Atelier Arsitek Asiaka untuk membangun perusahaan music yang berlokasi di area kanda. Bangunan ini di desain di tanah yang cukup sempit di tengah perkotaan.



*Gambar 2. 7 Selubung Build of Music
Sumber : archdaily, 2022*

Bangunan ini di buat dengan permintaan pemilik las yang membutuhkan fungsi ruang yang cukup banyak, tetapi terletak di lahan yang terbatas. Demikian terdapat beberapa pendekatan arsitektur Dekonstruksi dalam bangunan tersebut seperti :



Gambar 2. 8 Selubung Build of Music

Sumber : archdaily, 2022

Interiority Desain eksterior bangunan build of music ini memiliki desain yang disesuaikan dengan cavling sekitar, dengan menghadirkan desain yang tidak beraturan yang berkaitan dengan tinggi bangunan untuk melengkapi fungsi dari bangunan itu sendiri



Gambar 2. 9 Selubung Build of Music

Sumber : archdaily, 2022

Konsep Interiority terletak pada bagian selubung bangunan yang di rancang dengan pendekatan fungsi dari bangunan itu sendiri, yaitu terinspirasi dari beberapa alat music. Hal tersebut juga terjadi pada bagian tangga nya yang terbentuk menyerupai bentuk sebuah piano, yang memiliki makna bahwa Gedung tersebut merupakan Gedung music.

1. Ketidak harmonian

Bangunan tersebut memiliki sebuah konsep yang tidak beraturan, dikarenakan memiliki beberapa alasan dalam mendesain bangunan tersebut. Alasan dalam menciptakan bangunan tidak beraturan adalah dengan mementingkan fungsi terhadap bangunan tersebut, seperti tangga darurat, balkon dan juga memastikan bahwa bangunan tersebut sesuai dengan konsep perusahaan tersebut.



Gambar 2. 10 Bentuk Bangunan

Sumber : archdaily, 2022

Penerapan preseden pada rancangan penulis adalah menjadikan sebuah bangunan menjadi suatu gambaran atas aktifitas atau kegunaan bangunan tersebut dengan menerapkan system dekonstruksi, agar para pengguna yang baru melihat bangunan tersebut bisa mengetahui apa fungsi bangunan tersebut.

2.2.3 GYMNASIUM SMA PRANCIS

Sekolah menengah pertama moulin yang dibangun terletak di wilayah selatan, wilayah yang sudah mengalami transformasi besar dalam beberapa decade terakhir. Desain bangunan ini memiliki struktur perkotaan yang sebagian besar menggunakan bangunan bata, pabrik namun tempat tersebut seperti menysakan sejarah terdahulu dengan mengalih fungsikan sebagai tempat berolahraga.



Gambar 2. 11 Bentuk Bangunan

Sumber : archdaily, 2022