



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS SAM RATULANGI  
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus UNSRAT Manado

Telp / Fax (0431) 823705

Email : [fatek@unsrat.ac.id](mailto:fatek@unsrat.ac.id) Laman : <http://fatek.unsrat.ac.id>

---

Kepada Yth:

**Kepala PTI Universitas Sam Ratulangi Manado**

Di- Tempat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : George Saen Duwit

NIM : 14021102030

Untuk keperluan Yudisium saya bermaksud mengajukan permohonan publikasi karya Ilmiah saya yang berjudul “Redesain Gedung Olahraga di Kota Sorong, tema: Arsitektur Perilaku”. Adapun isi artikel ilmiah yang saya buat ini adalah tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian Surat permohonan ini dibuat atas perhatiannya di ucapakan terima kasih.

Mahasiswa Pemohon

**George Saen Duwit**  
**NIM. 14021102030**

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I

**Windy Mononimbar ST,MT**  
**NIP. 197409132001122002**

Dosen Pembimbing II

**Ir. Rachmat prijadi M.Ars**  
**NIP. 196004071991031002**

# **REDESAIN GEDUNG OLAHRAGA DI KOTA SORONG**

## **“ARSITEKTUR PERILAKU”**

**George Saen Duwit  
Windy Mononimbar S.T, M.T  
Ir. Rachmat Prijadi, M.Ars**

### **ABSTRAK**

Gedung Olahraga di Kota Sorong merupakan suatu wadah atau tempat yang terpusat dari seluruh cabang olahraga khususnya cabang olahraga indoor maupun kegiatan-kegiatan kesenian serta acara-acara pendidikan lainnya yang dilakukan oleh para pelaku olahraga yang terletak di Kota Sorong, Provinsi Papua Barat. Tema perancangan yang digunakan ialah Arsitektur Perilaku dimana tujuan utamanya ialah merancang dan mendesain kembali bangunan sebagai daya tarik dan menggunakan hal-hal perilaku pengguna serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda. Selain itu karya arsitektur yang hadir harus bisa menunjukkan keunggulan tapak, baik melalui site planning maupun bentuk serta tampilan massa bangunan. Sesuai dengan RTRW Kota Sorong, lokasi pengembangan daerah terletak pada Distrik Sorong Manoi dan penulis mengambil lokasi di Daerah Kota Sorong, kelurahan Sorong Manoi Kecamatan Sorong Manoi Kota Sorong Provinsi Papua Barat. Dengan adanya Redesain Gedung Olahraga yang baru ini diharapkan mampu menunjang kebutuhan masyarakat khususnya para peminat olahraga akan pentingnya menjaga dan bangunan tersebut di Kota Sorong .

**Kata Kunci : *Arsitektur Perilaku, Kota Sorong, Redesain Gedung Olahraga.***

### **PENDAHULUAN**

#### **Latar Belakang**

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Pemerintah sendiri menjadikan olahraga sebagai pendukung terwujudnya manusia Indonesia yang sehat dengan menempatkan olahraga sebagai salah satu arah kebijakan pembangunan yaitu menumbuhkan budaya olahraga guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan yang cukup. Sorong merupakan salah satu kota yang berada di Papua Barat yang mempunyai prestasi olahraga yang cukup besar dibandingkan dengan kota-kota lain di Provinsi Papua Barat.

**Tabel 1.1**  
**Prestasi Kota Sorong dalam bidang olahraga (sepuluh tahun terakhir)**

No	Cabang Olahraga	Kejuaraan	Tingkat Provinsi	Tingkat Nasional
1	Sepak Bola	Liga Pendidikan Indonesia tingkat SMA 2013	Juara ke tiga	-
2	Tinju	Kejurprov Tinju Gubernur Cup 2014	Juara Umum	Mewakili Provinsi Papua Barat di Provinsi Jawa Barat
3	Basket	Piala Gubernur 2018	Juara ke dua	-
4	Bulu tangkis	Pekan Olimpiade I GKI di Tanah Papua	Juara ke dua	-
5	Karate dan Pencak silat	Olimpiade olahraga Siswa Nasional (O2SN) tingkat Provinsi Papua Barat	Juara 1 karate Juara 1. Pencak Silat	Mewakili Provinsi Papua Barat di Provinsi Aceh

*Sumber : Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Sorong*

Peminat olahraga di Sorong dapat dikatakan sangat tinggi, hal ini dapat dilihat dari bertambahnya jumlah lapangan olahraga seperti lapangan futsal, bulutangkis, lapangan voli, lapang sepak bola dan juga lapangan basket. Peminat olahraga pada kalangan sekolah juga sangat besar dilihat dari kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan oleh siswa-siswi di Kota Sorong. Di Kota Sorong juga terdapat gedung olahraga tetapi gedung tersebut sangat memperhatikan karena memiliki kerusakan atau permasalahan yang cukup parah yaitu dari bentuk bangunan yang tidak menarik dan tidak terawat, atap bangunan yang sudah rusak dan berlubang, bangunan yang sudah di tumbuh oleh pepohonan, toilet dan ruang ganti yang sudah rusak, tribun penonton yang sudah rusak karena terbuat dari material kayu, area parkir yang tidak memadai, bahkan gedung ini sering kali di pakai atau di gunakan para muda/i untuk mabuk-mabukan. Hal inilah yang membuat sehingga saya mengambil judul tugas “Redesain Gedung Olahraga di Kota Sorong” dengan tema “Arsitektur Perilaku”. Dengan ini di harapkan mampu membuat masyarakat Kota Sorong merasa bertanggung jawab.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana mendesain gedung olahraga di Kota Sorong dengan tema Arsitektur Perilaku?

### **Maksud, Tujuan Dan Sasaran**

Maksud dan Tujuan dari perancangan gedung olahraga ini agar dapat menjadi salah satu alternatif bagi pemuda/i untuk mengembangkan bentuk-bentuk kreativitas dan bakat mereka, sehingga mampu mengalihkan perhatiannya dari kegiatan yang kurang bermanfaat seperti minum-minuman keras, narkoba, dan tawuran yang semakin tinggi di Kota Sorong.

Sasaran yang ingin dicapai adalah mendapatkan suatu program perencanaan dan perancangan gedung olahraga yang ideal, sehingga pada akhirnya akan difungsikan secara optimal. Hal ini dengan pertimbangan :

- a. Mendesain kembali gedung olahraga agar mawadahi bagi masyarakat Kota Sorong.
- b. Menambah fasilitas olahraga yang belum ada pada bangunan tersebut.

### **Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pembahasan diutamakan pada masalah-masalah dalam lingkup arsitektur, antara lain :

- a. Fungsi bangunan merupakan fasilitas olahraga serta dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya.
- b. Lokasi bangunan gedung olahraga berada di Kota Sorong dengan lokasi yang telah ada serta perencanaan bangunan yang disesuaikan dengan arahan kebijakan perencanaan Kota Sorong.

### **METODE PERANCANGAN**

Metode perancangan yang akan digunakan adalah metode perancangan generasi II yang dikembangkan oleh John Zeisel, dengan 3 poin pendekatan perancangan utama yaitu :

- a. Pendekatan Tipologi Objek  
Adalah memahami dan mengkaji kedalaman dan pemaknaan dari objek ini lewat studi literatur (tipologi) dan studi komparasi objek ;
- b. Pendekatan Tematik  
Adalah memahami dan mengkaji tema perancangan yang ada relevansinya terhadap objek yang perlu didukung lewat studi literatur dan studi komparasi;
- c. Pendekatan Lokasi dan Tapak  
Adalah melakukan kajian lokasi dan tapak yang didukung dengan analisis pemilihan lokasi dan tapak terpilih.

## KAJIAN OBJEK PERANCANGAN

### Prospek

Prospek perancangan gedung olahraga di Kota Sorong pada dasarnya adalah sebagai venue turnamen dan juga sebagai tempat pemusatan latihan olahraga permainan seperti Futsal, Basket, Voli, Bulutangkis, maupun Bela diri dengan skala Nasional dan juga Internasional. Selain sebagai venue turnamen dan tempat pemusatan latihan, area luar gedung olahraga bisa dimanfaatkan masyarakat Kota Sorong sebagai tempat untuk berolahraga maupun bersantai untuk melepas kejenuhan dari rutinitas sehari-hari.

Dengan perkembangan budaya olahraga saat ini, telah banyak menghadirkan kompetisi-kompetisi tingkat nasional yang di pertandingkan di tiap daerah yang membutuhkan venue turnamen yang memadai, mulai dari segi penonton sampai fasilitas penunjang untuk para atlet yang bertanding. Perencanaan perancangan gedung olahraga, tidak hanya untuk meningkatkan prestasi melainkan juga mendorong pengembangan pariwisata dan juga rekreasi/hiburan di Kota Sorong.

### Fisibilitas

- Menjadikan gedung olahraga sebagai venue turnamen olahraga permainan berskala nasional yang mampu memadai kebutuhan jumlah pengunjung dan juga sebagai sarana rekreasi/ hiburan di Kota Sorong.
- Memberikan daya tarik pengunjung dari bentukan geometri struktur.
- Dengan hadirnya gedung olahraga ini bisa menjadi fasilitas melepas kejenuhan bagi masyarakat di Kota Sorong.
- Menjadikan gedung olahraga dapat menampung fungsi elemen kota dalam perancangan suatu kota, yaitu pusat keramaian kota (node) dan sebuah tempat yang menandai suatu kawasan (landmark).

## KAJIAN TEMA PERANCANGAN

### Kajian Tema Secara Teoritis

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Perancangan Arsitektur berdasarkan perilaku ini berdasarkan pertimbangan-pertimbangan perancangan, diantaranya pada hasil penelitian didalam bidang psikologi Arsitektur atau psikologi lingkungan. Menurut *Tandal dan Egam* (2011) terdapat 2 poin penting dalam pendekatan perancangan arsitektur :

#### a. Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Demi memenuhi kebutuhan pengguna maka manusia membangun bangunan. Bangunan tersebut secara perlahan membentuk perilaku dan pola pikir pengguna serta membatasi manusia untuk bergerak sesuai ruang yang telah dibangun. Hal ini juga mempengaruhi cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini terjadi secara alami menyangkut kestabilan antara social dan arsitektur, dimana keduanya hidup selaras dan berdampingan.

#### b. Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur

Setelah manusia mulai terbiasa dengan desain arsitektur yang telah dibangun dan secara alami membentuk perilaku serta cara sosialisasi antar manusia, arsitek

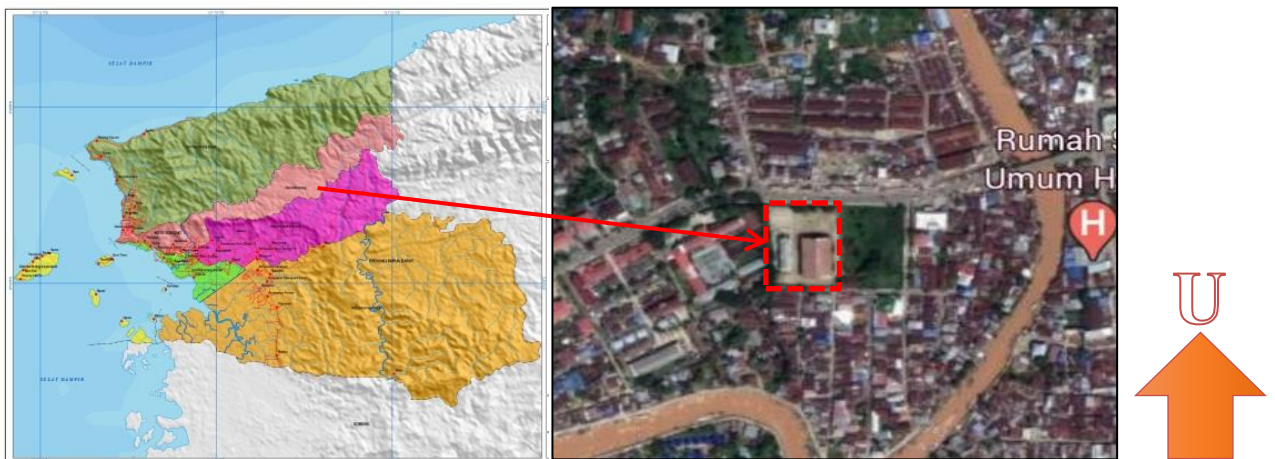
membentuk kembali arsitektur yang telah dibangun berdasarkan perilaku yang telah terbentuk.

## KAJIAN LOKASI & TAPAK PERANCANGAN

### Argumentasi Penetapan Lokasi & Tapak Perancangan

Berdasarkan lokasi gedung olahraga yang direncanakan dekat terhadap komunitas masyarakat sehingga untuk menentukan lokasi dibuat berdasarkan pola persebaran penduduk di Kota Sorong. Tapak perancangan adalah sebuah lahan gedung olahraga yang sudah ada dan terletak di di Jln. Malawei, Sorong Manoi, Kota Sorong, Provinsi Papua Barat. Tapak yang dipilih terletak dekat dengan pusat kota, sehingga aksesibilitas ke berbagai sarana prasarana pendukung objek dapat dicapai dengan cepat.

Gambar. 1. Tinjauan Peta Lokasi (Kota Sorong dan Site yang sudah ada)  
Sumber : Google Earth, 2021



**Total luas site = 7987 m<sup>2</sup>**

**Luas sempadan jalan**

$$= ((1/2 \times \text{lebar jalan}) + 1) \times 190 \text{ m}$$

$$= ((1/2 \times 8 \text{ m}) + 1) \times 190 \text{ m}$$

$$= 5 \text{ m} \times 190 \text{ m} = 950 \text{ m}^2$$

- **LLD** = 60%  
= 60/100 x 7.987 m<sup>2</sup>  
= 4.792 m<sup>2</sup>
- **TLL** = 200%  
= 200/100 x 7.987 m<sup>2</sup>  
= 15.974 m<sup>2</sup>
- **RTH** = 20%  
= 20/100 x 7.987 m<sup>2</sup>  
= 1.597 m<sup>2</sup>
- **RTNH** = 20%  
= 20/100 x 7.987 m<sup>2</sup>  
= 1.597 m<sup>2</sup>



**Luas tapak efektif**

$$\text{Total luas tapak} - \text{total luas sempadan jalan}$$

$$= 7.987 \text{ m}^2 - 950 \text{ m}^2$$

$$= 7.037 \text{ m}^2$$

## KONSEP PERANCANGAN Konsep Redesain

Prinsip-prinsip desain dari Arsitektur perilaku yang akan diterapkan pada bangunan gedung olahraga ini mengacu pada Segitiga semiotik yang memperlihatkan bagaimana konstruksi dari sistem tanda, di mana *signifier yang* merupakan tanda, merupakan konsep utama, yang merujuk pada *signified* atau objek atau acuan dan pada *refferent* atau referensi yang merupakan intepretasi dari tanda yang dimaksud, memiliki hubungan dengan objek acuan di mana tanda itu merujuk.

Misalkan dalam bidang arsitektur acuannya adalah Identitas kebudayaan Papua, dimana disimbolkan dengan mahkota cendrawasih (tanda), dimana mahkota diinterpretasikan kedalam gubahan massa bangunan, sehingga kondisi aktual (gubahan massa), menginformasikan tentang identitas kebudayaan Papua.

Tabel 4.1. Prinsip-prinsip tematik

No.	Prinsip-prinsip tematik		
	Signified	Signifier	Fungsi Nyata
1.	Olahraga	Lapangan	Gubahan masa
2.	Adat Papua	Rumah adat	Struktur atap
3.	Budaya Papua	Motif lukisan kulit kayu	Fasade

Didalam konsep redesain ini adapun terdapat aspek-aspek yang di redesain dalam perancangan ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bentuk bangunan

Bentuk bangunan sebelum di redesain adalah berbentuk persegi panjang dan terlihat monoton, sehingga perlu untuk di redesain. Hasil redesain dari perancangan yaitu dengan membuat bentuk bangunan berbentuk persegi panjang namun tidak monoton.

Before



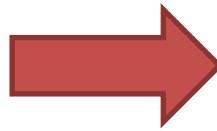
After



## 2. Interior ruang dalam

Dalam ruang terdapat tribun yang langsung berhubungan dengan lapangan, sehingga di dalam redesain ini saya membuat tribun lebih tinggi dari lapangan.

Before



After



## 3. Area parkir

Area parkir sebelum di redesain yaitu terlihat kosong seperti sebuah lapangan tanpa ada pepohonan dan area batasan parkir yang tidak jelas, namun setelah di redesain di buat area parkir dan sirkulasi serta pembatas parkir yang jelas.

Before



After

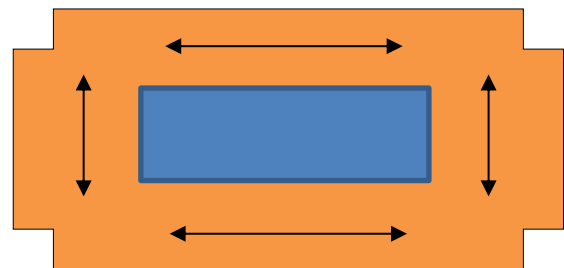




## Strategi Implementasi Tema

Perancangan Gedung olahraga di Kota Sorong dengan tema perancangan Arsitektur Perilaku menghadirkan konsep – konsep perancangan yang akan diterapkan ke dalam desain melalui ruang dalam, ruang luar, warna, material, serta orientasi bangunan, dengan memakai pendekatan prinsip – prinsip dari *Carol Simon Weistein* dan *Thomas G David* dalam bukunya *paces for Children : The built Environtment and Child Develompent* dengan prinsip – prinsip Pencerminan fungsi bangunan, Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan nyaman secara fisik dan psikis. Menyenangkan secara fisik dan fisiologis, dan Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai

1. Pada sirkulasi ruang dalam menggunakan prinsip mewadahi aktivitas penggunaannya, dengan menerapkan pola *linear* pada koridor ruang agar sesuai dengan tipologi bangunan gedung olahraga pada umumnya agar memberikan kesan nyaman, tenang dan teratur.



Gambar 3. Penerapan Pada Sirkulasi Ruang Dalam  
(Sumber : Data Penulis, 2021)

2. Perletakkan massa dan orientasi bangunan menggunakan prinsip memperhatikan kondisi perilaku dan pemakai. Penerapan dilakukan dengan massa yang ditaruh di tengah – tengah dan vegetasi. Penerapan ini bertujuan untuk memberikan motivasi dan rehabilitas psikologis bagi para pemain maupun pengunjung lewat *view* RTH dan uasasana lapangan latihan.



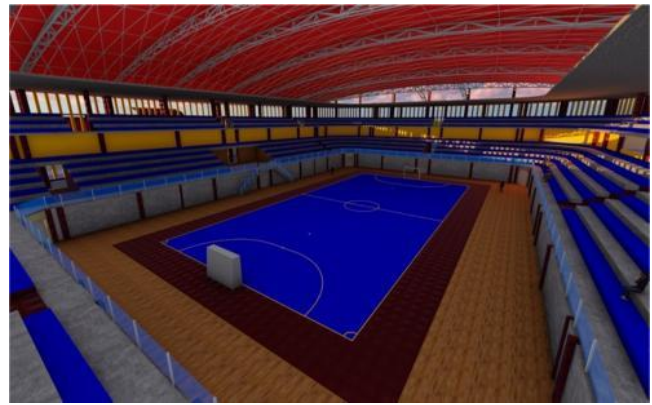
Gambar 4. Penerapan Pada Orientasi View  
(Sumber : Data Penulis, 2021)

3. Pada warna menggunakan prinsip mewadahi aktivitas penggunaannya dengan nyaman dan menyenangkan nyaman secara fisik dan psikis, lewat penggunaan warna pada gedung olahraga. Penerapan ini bertujuan untuk memberikan kesan energi, kekuatan agar para pengguna merasa kuat dan berani.



Gambar 5. Penerapan Warna  
(Sumber : Data Penulis, 2021)

4. Pada penataan ruang dalam, menggunakan prinsip memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai. Interior multifungsi terdapat 5 macam olahraga yang bisa digunakan yaitu futsal, basket, tenis, voli, dan badminton. Interior multifungsi pengaturannya mengutamakan kenyamanan view penonton ke arah lapangan.



**Gambar 6. Penerapan Tema Pada Penataan Ruang Dalam**  
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)

5. Penggunaan prinsip memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai diterapkan lewat desain taman pada ruang luar bangunan gedung olahraga, desain taman ini ditunjukkan sebagai area penenang dan rehabilitasi psikologis bagi para pengunjung / pemain yang merasa lelah setelah bertanding atau merasa jenuh. Dengan adanya ruang terbuka hijau, para pengunjung / pemain dapat merasa tenang, dan dapat berinteraksi dengan sesama pengunjung / pemain lainnya di taman ini.



**Gambar 7. Penerapan Tema Penataan Pada Ruang Luar**  
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)

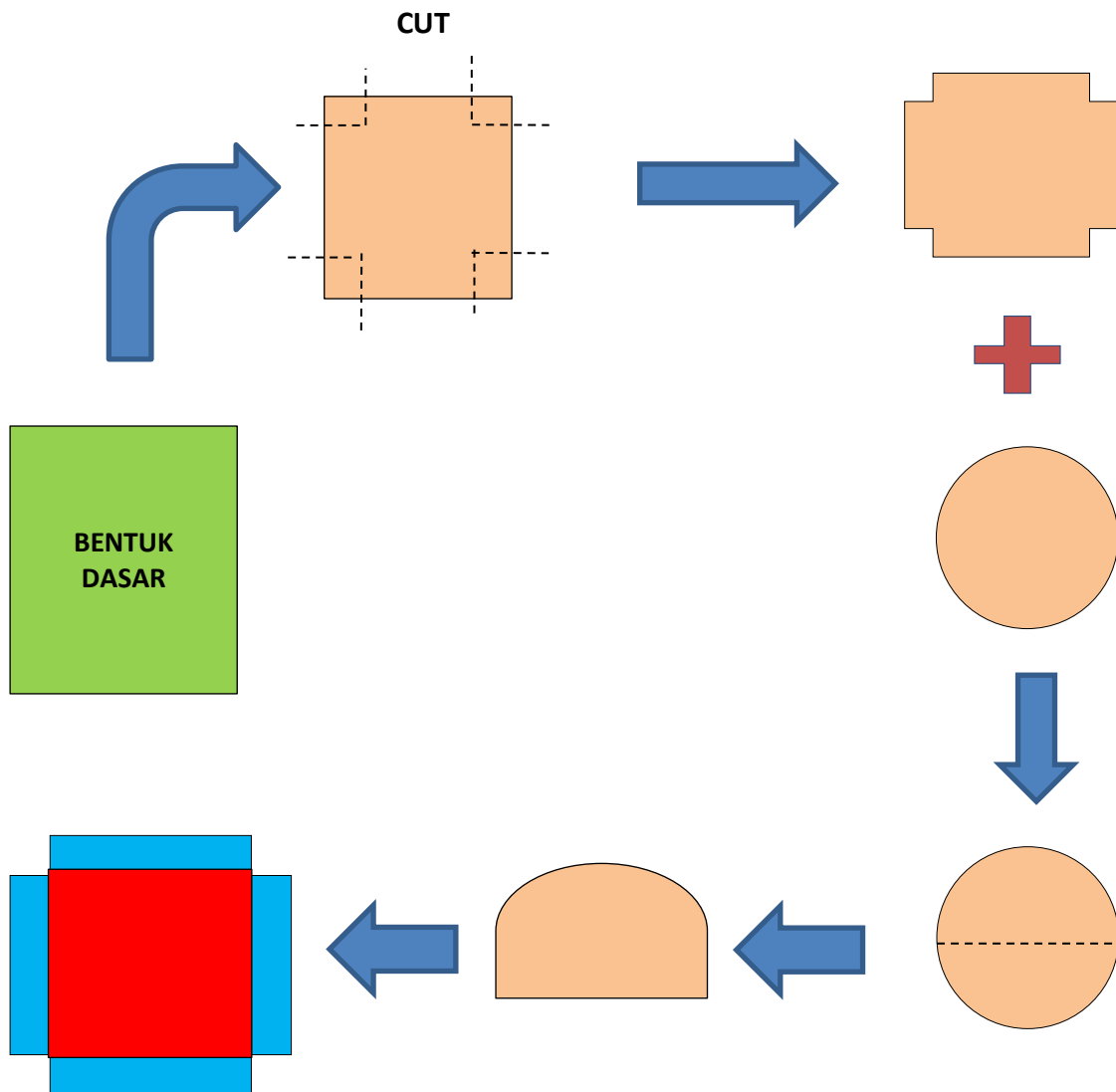
## Program Ruang

**Tabel 1. Program Kebutuhan Ruang**

NO	PELAKU	KEGIATAN	ruangan
1	Atlit	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parkir</li> <li>▪ Persiapan</li> <li>▪ Ganti pakaian</li> <li>▪ Pemanasan, istirahat dan menerima instruksi pelatih</li> <li>▪ Bertanding</li> <li>▪ Makan / minum</li> <li>▪ Menyimpan peralatan</li> <li>▪ Bilas, buang air besar / kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Parkir</li> <li>• Rg. Atlet</li> <li>• Rg. Loker</li> <li>• Rg. Atlet/tepi lapangan</li> <li>• Lapangan utama</li> <li>• Rg. Kantin+dapur</li> <li>• Rg. Alat olahraga</li> <li>• Lavatori atlet</li> </ul>
2	Pelatih	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parkir</li> <li>▪ Memberi instruksi pemain</li> <li>▪ Menyimpan alat instruksi</li> <li>▪ Mendampingi atlet bertanding</li> <li>▪ Makan / minum</li> <li>▪ Buang air besar/kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Parkir</li> <li>• Rg. Atlet</li> <li>• Loker pelatih</li> <li>• Tepi lapangan</li> <li>• -</li> <li>• Rg. Kantin+dapur</li> <li>• Lavatory pelatih</li> </ul>
3	Pengelola ( GOR )	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parkir</li> <li>▪ Mengurus administrasi</li> <li>▪ Memberikan informasi</li> <li>▪ Mengatur jadwal</li> <li>▪ Merawat peralatan</li> <li>▪ Menyimpan alat</li> <li>▪ Menjual tiket</li> <li>▪ Menjaga keamanan</li> <li>▪ Kesehatan</li> <li>▪ Merawat sistem bangunan</li> <li>▪ Makan / minum</li> <li>▪ Buang air besar / kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Parkir</li> <li>• Rg. Administrasi</li> <li>• Rg. Penerima</li> <li>• Rg. Kantor</li> <li>• Rg. Perawatan</li> <li>• Gudang</li> <li>• Rg. Loket</li> <li>• Rg. Keamanan</li> <li>• Rg. P3K</li> <li>• Rg. MME</li> <li>• Rg. Kantin+dapur</li> <li>• Lavatory</li> </ul>
4	Penonton	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parkir</li> <li>▪ Menonton Pertandingan</li> <li>▪ Makan / minum</li> <li>▪ Buang air besar / kecil</li> <li>▪ Menunggu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Parkir</li> <li>• Tribun</li> <li>• Rg. Kantin+dapur</li> <li>• Lavatori penonton</li> <li>• Hall</li> </ul>
5	Wartawan / pers	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Parkir</li> <li>▪ Meliput pertandingan</li> <li>▪ Konferensi pers</li> <li>▪ Mengolah data</li> <li>▪ Makan / minum</li> <li>▪ Buang air besar / kecil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rg. Parkir</li> <li>• Ruang / area liputan</li> <li>• Rg. Wawancara</li> <li>• Rg. Wawancara</li> <li>• Rg.kantin+dapur</li> <li>• Lavatory wartawan</li> </ul>

(Sumber : Data Penulis, 2021)

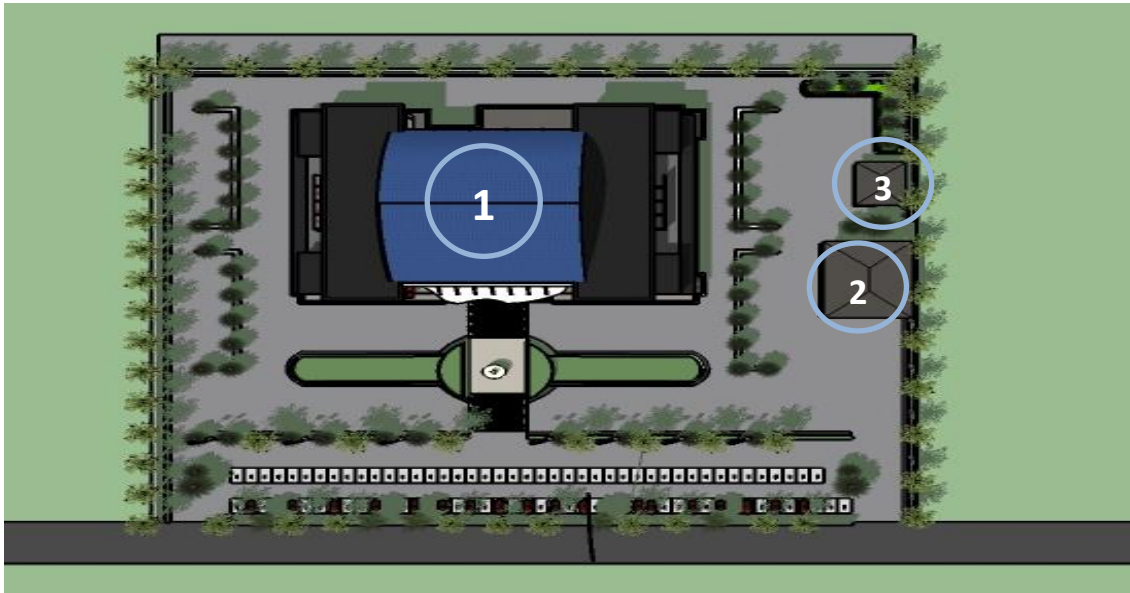
## KONSEP GUBAHAN MASSA



**Gambar 8.** Transformasi Bentuk Awal Massa Bangunan  
(Sumber : Analisis Penulis)

Bentukan awal gubahan untuk massa utama adalah bentuk persegi, dengan adanya proses aditif (penambahan) dan substraktif (pengurangan). Proses aditif diaplikasikan dengan adanya penempelan elemen bentuk berupa persegi dan lingkaran.

## KONSEP PERLETAKKAN MASSA



Perletakkan massa menggunakan pola *cluster*, pembagian massa disesuaikan dengan tipologi fungsi dari masing – masing massa.

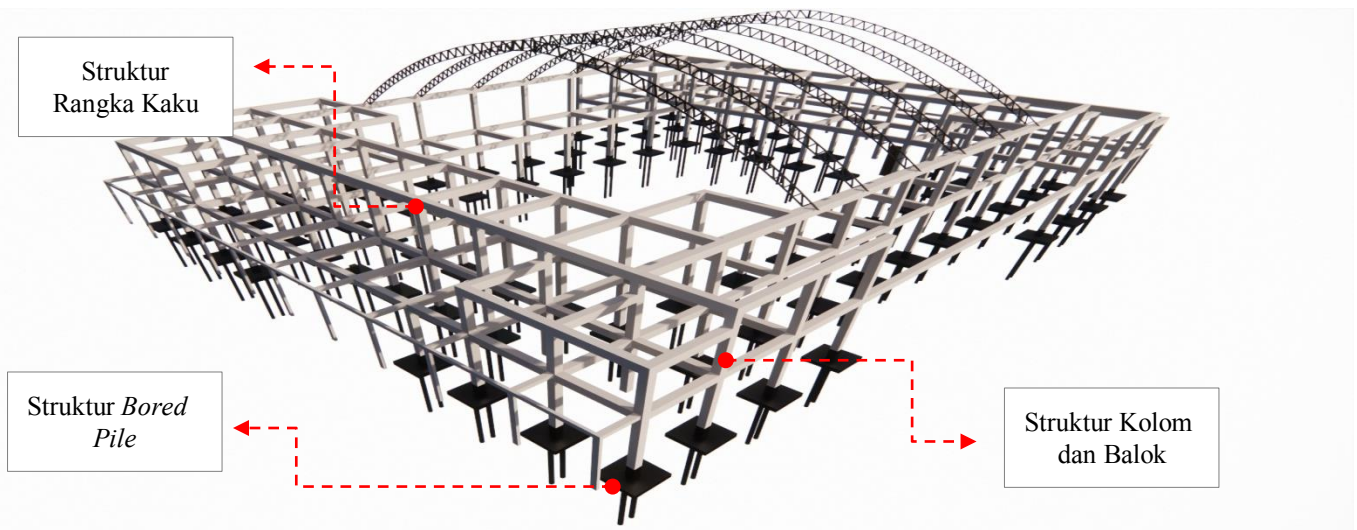
1. Massa Utama / Gedung olahraga  
Area ini difungsikan untuk kegiatan ajang pertandingan futsa, basket, voli dan kegiatan-kegiatan generasi muda yang menyangkut kegiatan kreatif, dan pengembangan bakat.
2. Kantor KONI  
Sebagai dinas olahraga yang mengatur dan menjadi penanggung jawab atas gedung olahraga tersebut.
3. Caffe  
Merupakan sarana penunjang dalam area gedung olahraga dan sebagai tempat santai sejenak bagi para pengunjung.

## KONSEP SELUBUNG BANGUNAN DAN STRUKTUR



Gambar 11. Selubung Bangunan  
(Sumber : Analisis Penulis)

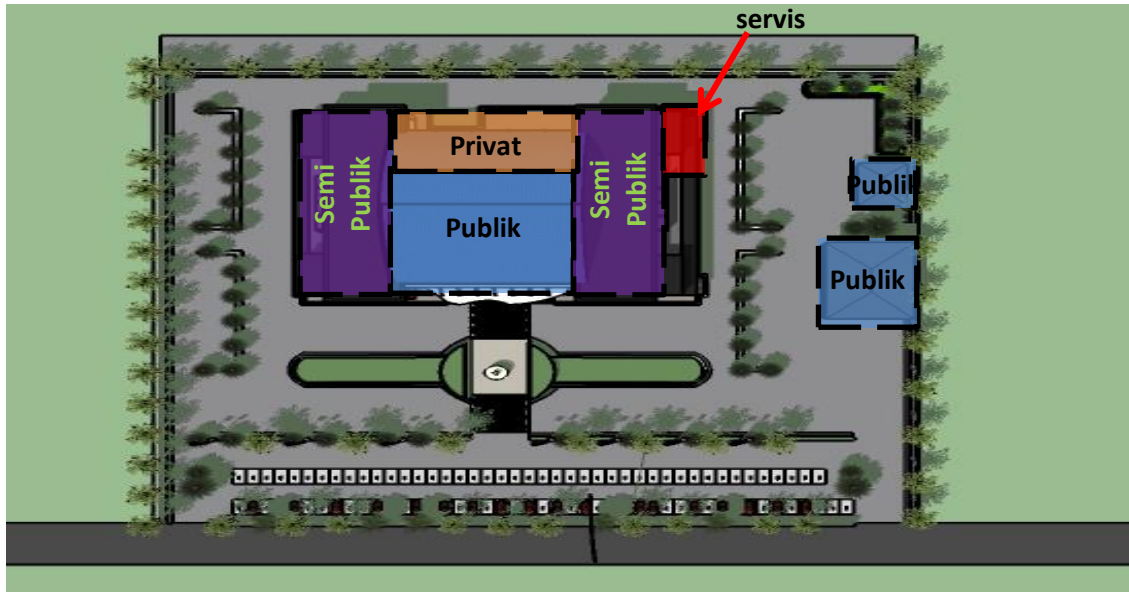
Material utama pada fasade bangunan adalah *Aluminium Composite Panel (ACP)*, penggunaan *ACP* ditunjukkan untuk memberikan kesan elegan serta artistik. Bentuk pada fasade bangunan berupa pemain sepakbola ditunjukkan untuk mencerminkan fungsi bangunan yang merupakan sebuah sekolah sepakbola. Material kaca digunakan sebagai tempat penerus cahaya matahari, untuk fungsi pencahayaan alami. Penggunaan dinding beton sebagai pelapis struktur karena memiliki daya tahan yang kuat, serta penerapannya yang mudah.



Gambar 12. Konsep Struktur  
(Sumber : Analisis Penulis)

Sistem struktur bagian bawah (*Sub Structure*) pada massa utama menggunakan pondasi tiang pancang (*Bored Pile*), pondasi telapak dan pondasi jalur dengan sloof beton bertulang. Pada struktur bagian tengah (*Middle Structure*) menggunakan tiang kolom dan balok beton bertulang sebagai struktur utama serta *shear wall* pada struktur *core* atau lift, sedangkan pada struktur bagian atas (*Upper Structure*) menggunakan struktur rangka kaku dengan *Core* dengan atap dak beton sebagai pelapis struktur atas.

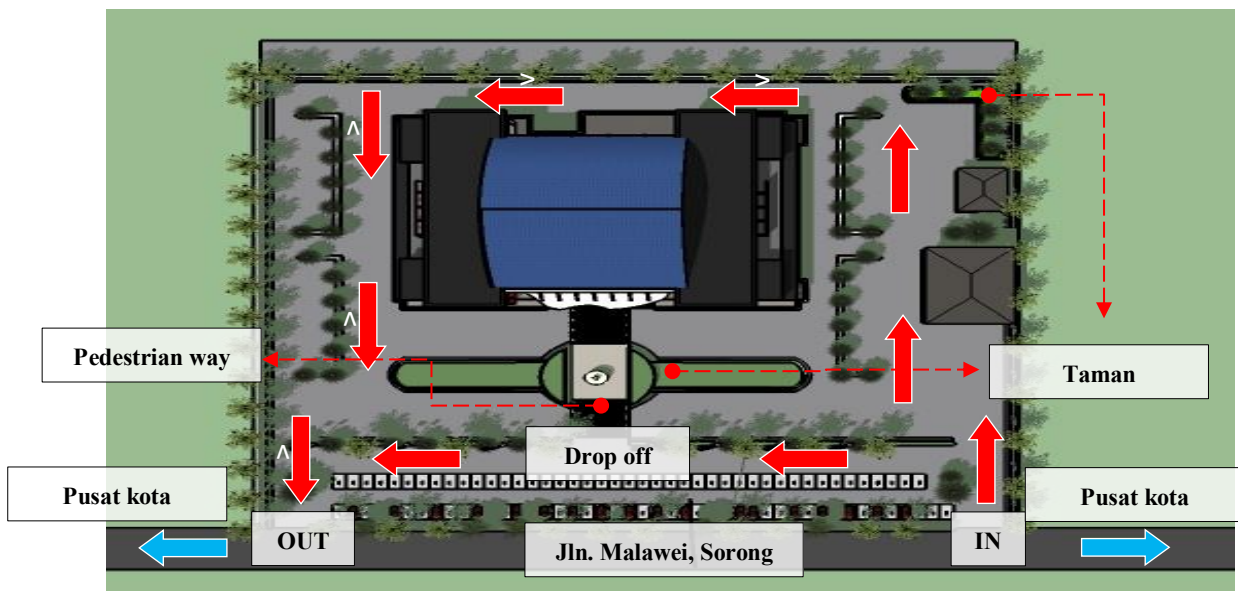
## KONSEP ZONING



Gambar 13. Konsep Zoning  
(Sumber : Analisis Penulis)

Zoning pada tapak didasarkan pada jenis dan sifat ruang – ruang yang ada, pada area publik terdapat area lapangan utama dan pelayanan umum yang bersifat terbuka, untuk area semi publik terdapat ruang – ruang yang membutuhkan sedikit ketenangan atau privasi seperti area kantor. Sedangkan area privat terdapat fasilitas ruang ganti pemain yang membutuhkan ketenangan dan privasi penuh.

## KONSEP AKSESIBILITAS DAN SIRKULASI

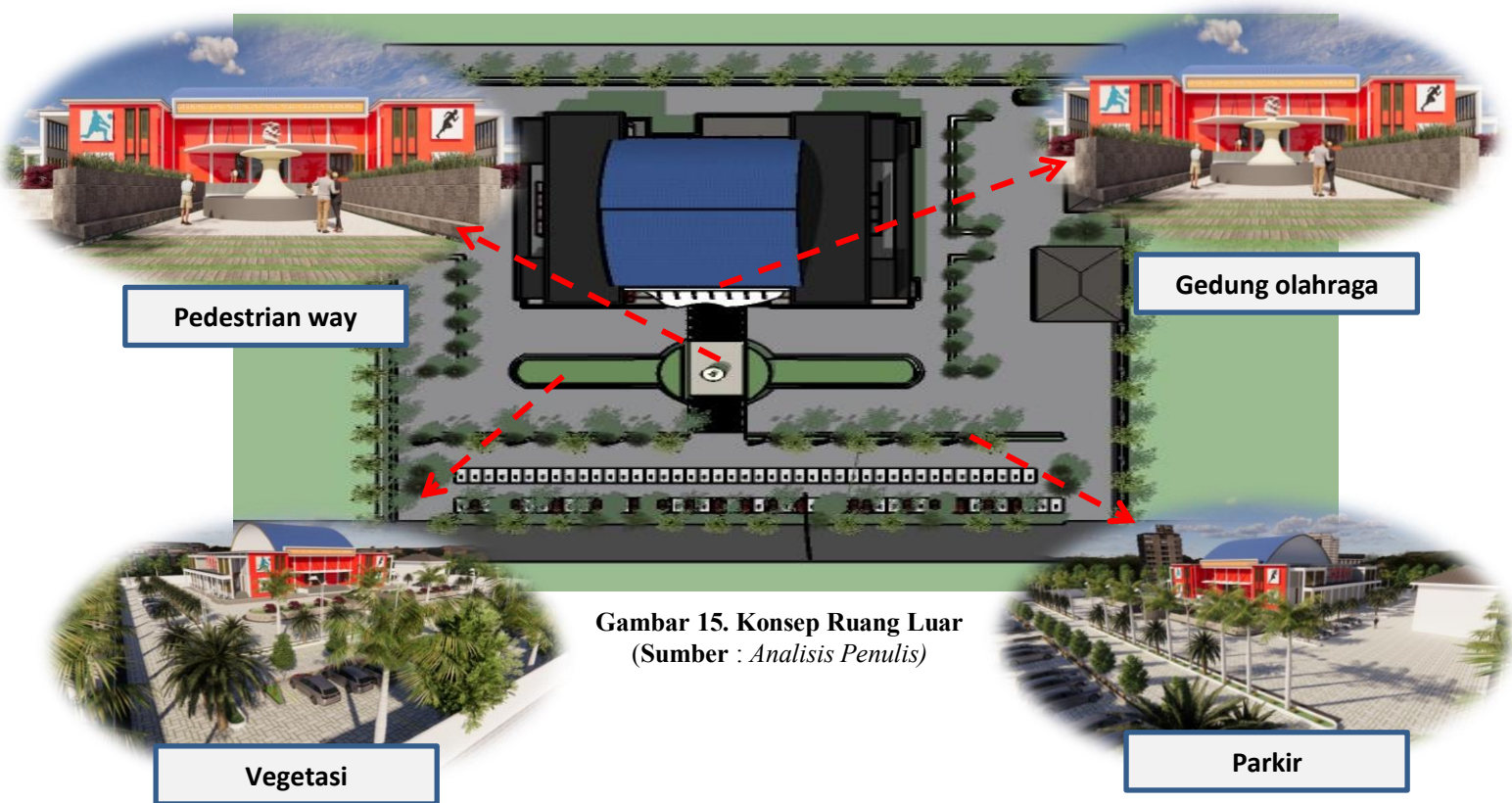


Gambar 14. Aksesibilitas dan Sirkulasi Tapak  
(Sumber : Analisis Penulis)

Sirkulasi pada objek rancangan di mulai dengan area *Entrance* masuk yang berada pada bagian kanan tapak, kemudian dengan 1 jalur *linier* yang terhubung ke seluruh area objek rancangan sampai pada *Entrance* keluar. Untuk area *drop off* berada di depan bangunan utama agar akses menuju bangunan utama bisa lebih mudah. Untuk sirkulasi pejalan kaki terdapat *Pedestrian Way* yang beriringan dengan sirkulasi utama tapak.

## KONSEP RUANG LUAR

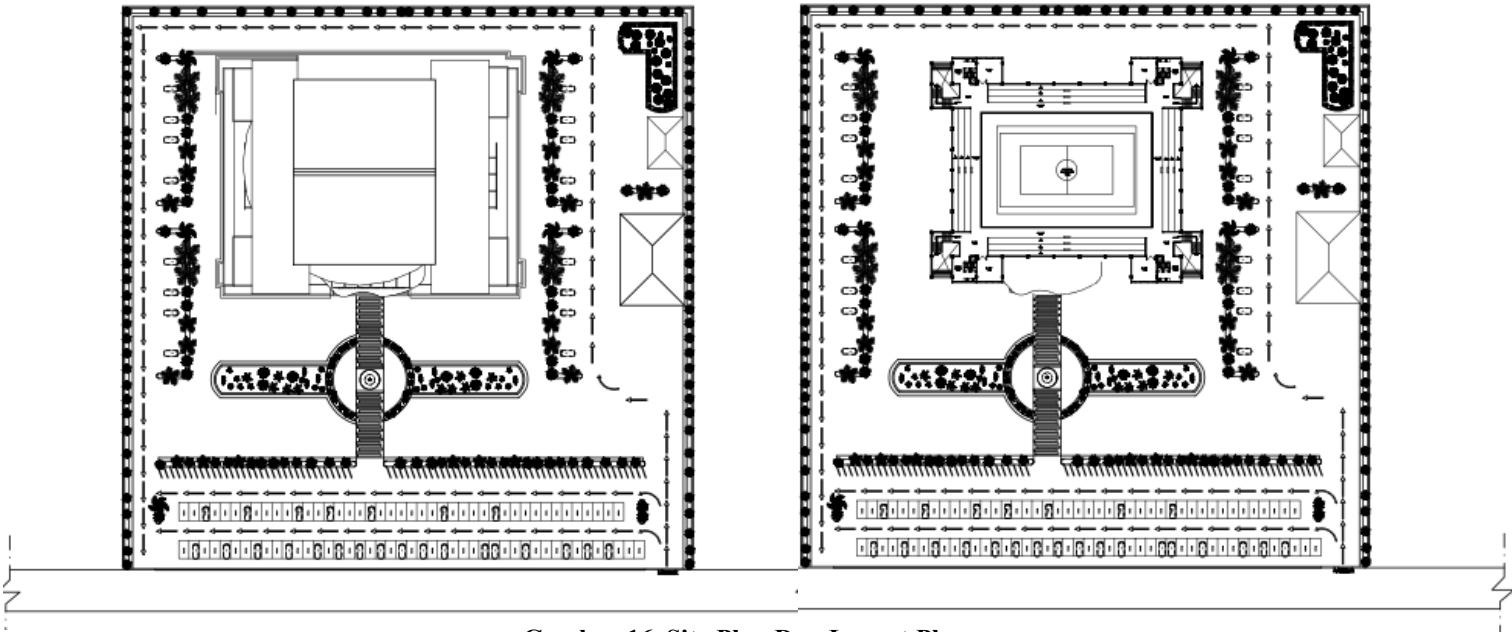
Elemen – elemen ruang berupa gedung olahraga yang merupakan gedung utama. Serta elemen ruang luar penunjang seperti vegetasi sebagai pengarah, dan pedestrian way untuk sirkulasi pejalan kaki dan area parkir untuk pengunjung dan pengelola.



Gambar 15. Konsep Ruang Luar  
(Sumber : Analisis Penulis)



## HASIL – HASIL PERANCANGAN



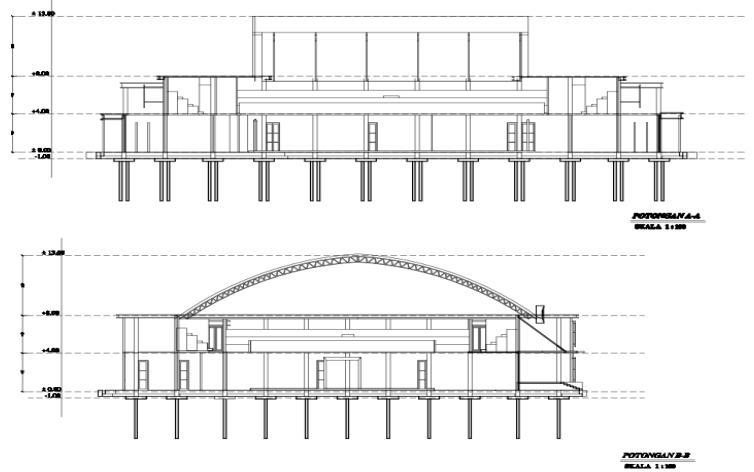
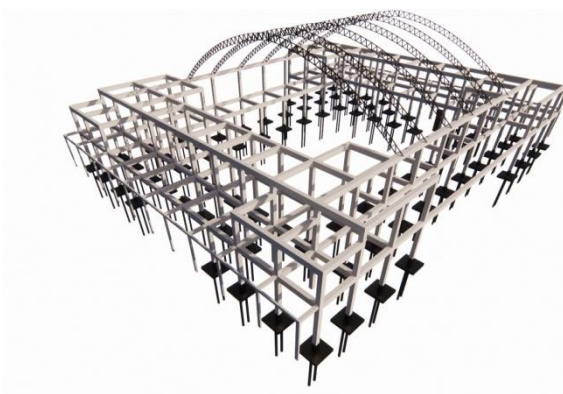
Gambar 16. Site Plan Dan Layout Plan  
(Sumber : Data Penulis, 2021)



Gambar 17. Denah (Lt.1, Lt.2) Massa Utama  
(Sumber : Data Penulis, 2021)



**Gambar 18. Tampak Tapak**  
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



**Gambar 19. Isometri Struktur dan Potongan A-A, B-B Massa Utama**  
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



**Gambar 20. Perspektif Mata Manusia dan Mata Burung**  
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



**Gambar 21. Spot Interior dan Eksterior**  
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)

## PENUTUP

### Kesimpulan Perancangan

Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa di Kota Sorong sudah seharusnya memiliki suatu wadah yang dapat memfasilitasi kegiatan pertandingan olahraga dan juga tempat rekreasi olahraga. Maka perlu di redesain gedung olahraga ini guna untuk memenuhi kebutuhan dengan pelayanan yang lebih baik dari segi arsitektural bangunan serta kenyamanan pengunjung.

Redesain GOR Kota Sorong dirancang sebagai wadah untuk meningkatkan keinginan masyarakat di Kota Sorong yang gemar berolahraga dan sebagai tempat pertandingan olahraga dan juga sebagai salah satu pilihan rekreasi yang sangat berguna untuk masyarakat serta dapat menunjang perekonomian daerah. Dengan hadirnya bangunan ini diharapkan dapat mewadahi segala kegiatan aktivitas pertandingan olahraga dan juga tempat rekreasi olahraga yang selama ini kurang maupun belum di fasilitasi secara baik dalam segi arsitektur yaitu suatu bangunan yang dapat menampung segala jenis kegiatan tersebut.

Demikian paparan mengenai perencanaan “Redesain Gedung Olahraga di Kota Sorong dengan tema Arsitektur Perilaku”, tentu masih banyak kekurangan dan kelemahannya karena keterbatasan pengetahuan dan kurangnya rujukan atau referensi yang berkaitan dengan objek maupun tema perancangan. Sekiranya kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan perancangan ini di kemudian hari. Semoga paparan mengenai perancangan arsitektur perilaku ini dapat berguna bagi banyak orang di kemudian hari.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Berupa Artikel yang dipublikasi dalam Laman Internet

1. JURNAL eDIMENSI ARSITEKTUR VOL. VI, NO. 1, (2018), 825-832  
Gedung Olahraga di Makassar.
2. Departemen Umum, 2012, *Standar Perancangan Gedung Olahraga*, Jakarta.  
<http://bsank.go.id/wp-content/uploads/2016/08/Permenpora-Standar-GOR.pdf>
3. Peraturan daerah Kota Sorong Nomor 12 tahun 2017 tentang Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/83087/perda-kota-sorong-no-12-tahun-2017>
4. Lie. Sheila (2014). *Kajian Penggunaan ruang Publik dengan pendekatan Arsitektur Perilaku (Studi Kasus: PKL di Jalan Sutomo Medan dan Sekitarnya): Skripsi*. Departemen Arsitektur Fakultas Teknik : Universitas Sumatera Utara. Hal 6-8
5. Arsitektur Perilaku <http://adinda-trianda.blogspot.com/>, diakses 21 maret 2021

### Referensi Lainnya (Peraturan, Pedoman, Manual, dan sejenisnya)

1. BPS Kota Sorong, “Kota Sorong dalam Angka Tahun 2019”.
2. RTRW Kota Sorong Tahun 2013-2025.
3. Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Sorong.

### Referensi Berupa Buku

Francis D. K Ching. Jilid III (*Bentuk, Ruang dan Tatahan*)