

BAB VI

PENDEKATAN PERANCANGAN

6.1. Penetapan Pendekatan Desain

6.1.1. Pendekatan Terhadap Pengguna Bangunan

Pendekatan terhadap pengguna bangunan untuk perancangan Sekolah Sepak Bola PSIS Semarang adalah Arsitektur Perilaku. Dalam arsitektur perilaku, proses perancangan sekolah sepak bola menerapkan nilai-nilai arsitektur, lingkungan dan perilaku penggunanya. Arsitektur perilaku akan diterapkan pada tata ruang bangunan.

Arsitektur perilaku merupakan cabang dari ilmu arsitektur yang membahas tentang hubungannya dengan lingkungan dan perilaku penggunanya dalam satu kesatuan bahasan, Sama cabang dengan ilmu arsitektur yang membahas tentang fisika bangunan, struktur dan teknologi bangunan dan sebagainya. Berkaitan dengan lingkungan geografis dan binaan, maka cabang ilmu ini erat hubungannya dengan ilmu sosiologi, antropologi dan sebagainya, sedangkan yang berhubungan dengan manusianya adalah dengan ilmu psikologi, khususnya psikologi lingkungan. Sebagai cabang dari ilmu arsitektur, maka pembahasannya tetap dititik beratkan pada masalah ruang, sedangkan pada psikologi lingkungan pada manusianya (Laurens, 2004).

Arsitektur adalah seting lingkungan, dimana didalamnya ada berbagai kelompok pengguna yang beraktivitas dan berperilaku sesuai dengan masing masing kebutuhannya yang berbeda. Arsitektur akan membentuk perilaku pemakainya menjadi sehat, merasa nyaman, berperilaku lebih baik lagi, tetapi dapat pula menjadi sebaliknya. Desain akan mempengaruhi perilaku penggunanya, sehingga rancangan tidak hanya memikirkan tentang estetika atau penampilan bangunannya saja, atau bangunan dapat berfungsi dengan baik, tetapi diperhatikan juga segi psikologis pemakainya (Laurens, 2004).

Arsitektur sebagai bagian dari sebuah lingkungan binaan beserta faktor-faktor sosial didalamnya, selalu memberi nilai pada sebuah tempat. Lingkungan harus dapat mengakomodasi, menstabilisasikan perilaku sehat yang diinginkan, yang akan mempengaruhi pengguna untuk dapat mengenali prinsip-prinsip utama dalam perancangan tersebut (Laurens, 2004).

6.1.2. Pendekatan Terhadap Bentuk dan Tampilan Bangunan

Pendekatan terhadap bentuk dan tampilan bangunan menggunakan gaya arsitektur neo-modern. Arsitektur neo-modern merupakan bagian dari gaya arsitektur postmodern. Neo-modern muncul karena ketidaksetujuan arsitek pada masa itu terhadap gaya arsitektur modern. Arsitektur modern dianggap kaku dan memiliki bentuk yang monoton karena hanya menerapkan aspek fungsi tanpa mempertimbangkan aspek estetika seperti ornament dan bentuk yang unik. Sebagai bagian dari arsitektur postmodern, arsitektur neo-modern merupakan langgam yang mengambil bentuk dasar arsitektur modern dan dikembangkan menjadi bentuk yang berseni dan memiliki makna diluar fungsi guna. Bentuk pada arsitektur neo-modern memiliki kesan peduli akan fungsi guna namun bebas dalam segi bentuk dan peduli dengan lingkungan sekitar. (Jencks, 1990)

Ciri dalam arsitektur neo-modern antara lain sebagai berikut (Jencks, 1990):

1. Terdapat konsep seperti bangunan postmodern dengan aliran lain.
2. Merperlihatkan struktur dan sains dengan bentuk yang inovatif dengan tujuan mendasar.
3. Karakter bangunan tetap memperhatikan kenyamanan terhadap pengguna.
4. Mengambil bentuk dasar bangunan gaya modern yang dikembangkan pada segi karakter bangunan maupun struktur bangunan.
5. Keseragaman pada tampilan bangunan diterapkan melalui penggunaan bahan bangunan ataupun warna.
6. Memiliki unsur yang memberi kesan, dan memiliki alasan yang jelas pada penerapan bentuk.
7. Dapat menggunakan material bangunan masa kini seperti beton, kaca, dan baja yang diekspos. Serta dapat menerapkan ornamen pada tampilan bangunan.

6.2. Penerapan Pendekatan Desain pada Perancangan

Berikut adalah konsep perencanaan untuk Sekolah Sepak Bola PSIS Semarang, antara lain:

- a. Implementasi teritorialitas untuk merespon karakteristik usia pengguna utama sekolah sepak bola yaitu pemain bola atau siswa. Teritori yang digunakan yaitu teritori sekunder untuk masing-masing aktivitas kelompok

usia dan teritori publik untuk menjalin relasi dan komunikasi antar kelompok usia yang berbeda.

- b. Penggunaan ruang personal pada bangunan asrama. Jenis ruang personal yang digunakan yaitu ruang sosiopetal. Pada bangunan asrama dapat diterapkan dengan menyediakan fasilitas pendukung untuk saling berinteraksi.
- c. Penggunaan teritori primer pada hunian asrama, namun tetap menerapkan ruang sosiopetal. Implementasi ini digunakan untuk mengakomodir kebutuhan privasi dan interaksi sosial pemain sepak bola.
- d. Penerapan makna representasi pada perancangan bangunan sepak bola. Makna ini mengandung *image* dari identitas klub PSIS Semarang.
- e. Penerapan bentuk bangunan dengan gaya arsitektur neo-modern sekaligus melengkapi penerapan makna representasi sebelumnya.
- f. Penggunaan material masa kini pada bangunan.

