

## **Bab III**

# **METODE PERANCANGAN**

### **3.1 Pemilihan Tapak**

Site yang dipilih merupakan tanah kosong yang digunakan untuk area persawahan dimana lokasi site berada Gianyar Bali. Site ini dipilih karena berada di tempat yang mudah diakses dengan kendaraan pribadi dan memungkinkan adanya akses tambahan seperti bus kota dan juga pemanfaatan transportasi air seperti penggunaan jukung. Site ini juga berada di area yang belum memiliki bangunan yang dapat menjadi daya tarik yang kuat.

### **3.2 Metode dan Landasan Perancangan**

#### **1. Studi Literatur**

Hal ini digunakan untuk mendapatkan landasan untuk membuat sebuah bangunan stadion dengan standar yang telah ditetapkan oleh FIFA dan juga AFC. Studi literatur juga digunakan untuk mendapatkan sudut pandang mengenai ruang seperti apa yang dapat dimanfaatkan untuk multi fungsi nantinya.

#### **2. Studi Preseden**

Metode ini digunakan untuk melihat bangunan yang sudah jadi dari segi penggunaan ruang, konsep ruang, bentuk atap, material atap dan struktur atap.

#### **3. Studi Regulasi**

Regulasi untuk mengetahui batasan mengenai kdb, kdh dan gsb. Selain itu penulis mencari mengenai tinggi bangunan yang diperbolehkan di Bali

### **3.3 Tahapan Perancangan**

Proses perancangan yang dilakukan dalam membuat laporan skripsi atau tugas akhir, yaitu:

1. Melakukan site analisis makro dan mikro terkait keadaan sekitar site.
2. Mencari masalah terkait bangunan yang akan dirancang.
3. Melakukan studi regulasi terkait ketentuan perancangan.
4. Melakukan studi preseden yang memiliki kesamaan dengan perancangan yang dibuat.
5. Melakukakan anilisis site berisikan respon dari keadaan sekitar untuk menjadi landasan perancangan.
6. Melakukan analisis fungsional terkait dengan pelaku aktivitas, sirkulasi di stadion.
7. Menentukan kebutuhan ruang dan besaran ruang sesuai standar internasional.
8. Membuat program ruang *onsite*.
9. Membuat konsep perancangan.
10. Membuat konsep massa.
11. Menerapkan konsep perancangan pada bangunan.
12. Membuat gambar kerja rancangan seperti denah, tampak, potongan, struktur dan utilitas.
13. Melakukan visualisasi rancangan dengan melakukan *rendering*.