

BAB 3

KRITERIA DAN STRATEGI DESAIN KONEKTIVITAS RUANG BERBASIS MOBILITAS PENGGUNA

Dalam bab yang berisi tentang rumusan riset studi berdasarkan hasil observasi dan hasil kuesioner yang didapatkan dari Studio Riset Arsitektur 3, lalu dikembangkan pada strategi desain berupa hasil dari riset dan menghasilkan beberapa desain berdasarkan kriteria pada bab 2.

3.1 Rumusan Hasil Riset Studi

3.1.1 Hasil Observasi

Kesimpulan dari metode observasi yang dilakukan penelusur untuk menganalisa kondisi site fisik di Pantai Indah Kapuk. Tabel dibawah ini merupakan hasil observasi pada kawasan Pantai Indah Kapuk mengenai konektivitas ruang yang terbentuk pada konteks site terhadap 4 variabel yang mengatur tingkat konektivitas, yaitu linkage, accessibility, least-angle dan centrality. Hasil observasi akan dianalisa berdasarkan indikator yang terletak di *green belt* yang berlokasi pada PIK 2 Loop.

Tabel 5 Konektivitas Ruang pada Pantai Indah Kapuk

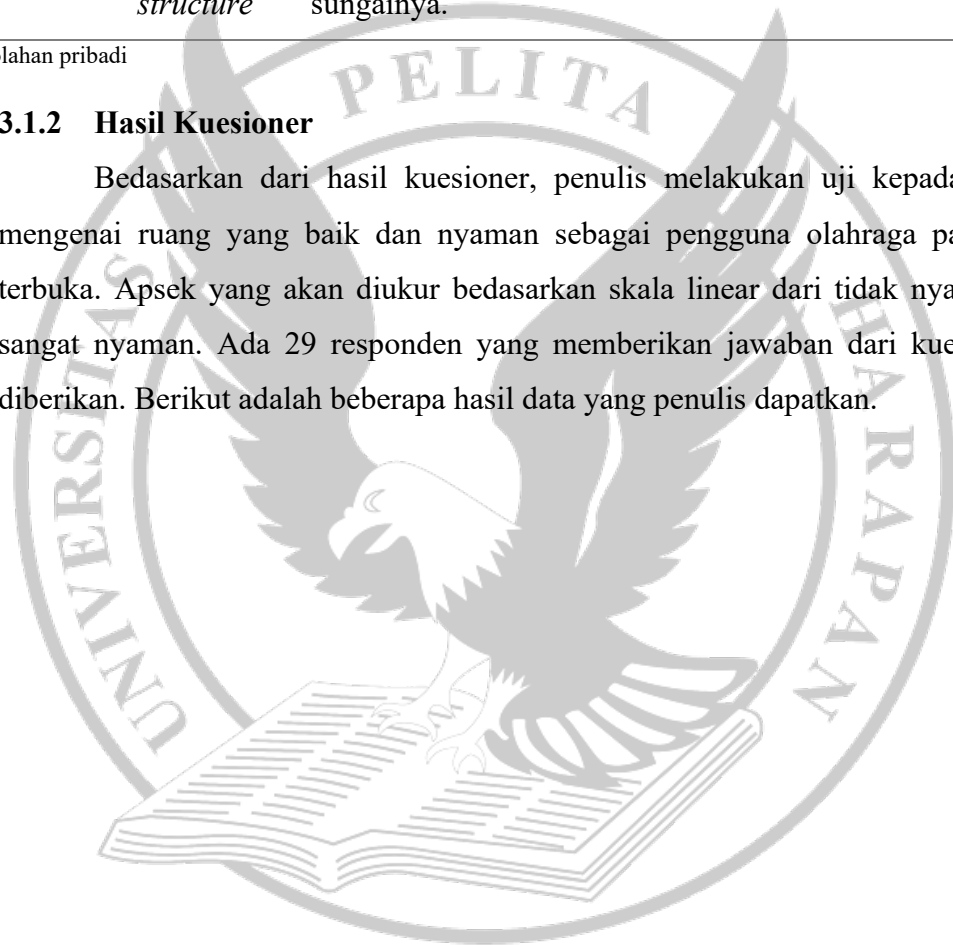
Variabel	Indikator	Penjelasan
<i>Linkage</i>	<i>Street Length</i>	Panjang jalanan yang berpada di <i>green belt</i> sepanjang 3km, sehingga total perjalanan dapat ditempuh sepanjang 6km.
	<i>Linked nodes</i>	Salah satu titik pusat pada PIK 2 Loop adalah sungai, dimana terhubung dengan akses dari jalanan utama.
	<i>Number of steps</i>	Jarak sepanjang sungai mencapai 6km atau 7900 langkah kaki yang dibutuhkan.
<i>Accessibility</i>	<i>Physical Seperation</i>	Pada jalur <i>green belt</i> , mempunyai seperasi yang jelas untuk akses pejalan kaki dan untuk bersepeda.


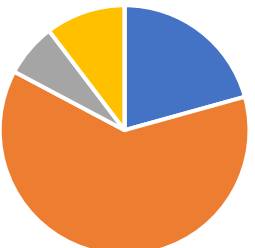

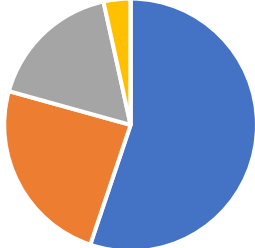

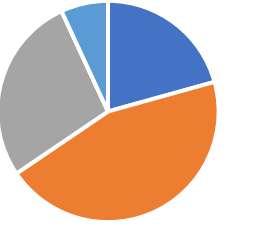



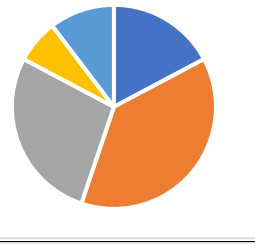

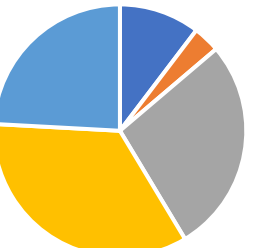
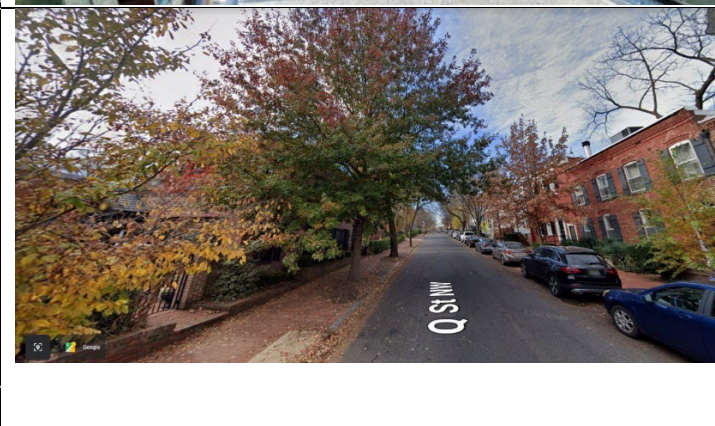
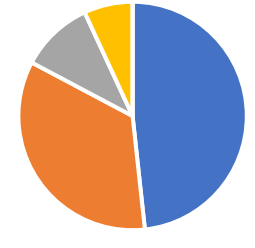
	<i>Alternative street</i>	Jumlah akses untuk berada pada jalur <i>green belt</i> dapat diraih dari 4 pintu masuk yang terletak di bawah jembatan.
Least-Angle (Indikator Terukur)	<i>Route</i>	Kualitas pada jalur <i>green belt</i> sangat nyaman dan aman dari transportasi dan lebar jalanan 5m sehingga cukup lebar untuk berjalan kaki dan bersepeda.
	<i>Environment structure</i>	Pada jalur <i>green belt</i> berbentuk linear yang berada pada sisi sungainya.

Sumber: olahan pribadi

3.1.2 Hasil Kuesioner

Bedasarkan dari hasil kuesioner, penulis melakukan uji kepada responden mengenai ruang yang baik dan nyaman sebagai pengguna olahraga pada ruangan terbuka. Apsek yang akan diukur bedasarkan skala linear dari tidak nyaman hingga sangat nyaman. Ada 29 responden yang memberikan jawaban dari kuesioner yang diberikan. Berikut adalah beberapa hasil data yang penulis dapatkan.



	<p>Henderson Wave (skor: 97)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1) 		<p>Punggol Park (skor: 114)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1)
	<p>Taman Wisata Alam Mangrove (skor: 125)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1) 		<p>Batavia Cove PIK 2 (skor: 108)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1)
	<p>PIK 2 (skor: 76)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1) 		<p>Okinawa Institute of Science and Technology (skor: 100)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1)
<p>Z</p> 	<p>Kota Tua (skor: 70)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1) 		<p>Goergetown Washington (skor: 123)</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ Sangat Nyaman (skor 5) ■ Nyaman (skor 4) ■ Netral (skor 3) ■ Tidak Nyaman (skor 2) ■ Sangat Tidak Nyaman (skor 1)

Sumber: olahan pribadi

Dari ke 8 kualitas tersebut, kualitas dengan skor tertinggi adalah kualitas seperti di taman wisata alam mangrove PIK dengan skor sebanyak 125. Hasil analisa dari ke 8 kualitas tersebut, pengguna olahraga membutuhkan ruang privasi dalam melakukan olahraga. Kualitas imageability pada taman wisata alam mangrove tersebut memberikan kualitas lingkungan yang sejuk dimana dikelilingi pohon di sisi akses sehingga memberikan high enclosure. Dari 29 responden, 18 orang menganggap vegetasi itu penting sebagai tempat untuk memberikan keteduhan. Elemen vertikal ini juga dapat membatasi secara visual ke depan dan memberikan fokus ke arah depan dalam tracking. Hal ini memberikan jalur olahraga yang jelas.

Kualitas dengan skor diatas 100, memberikan ilustrasi bahwa para pesepeda maupun jogging memerlukan jalur yang dikhususkan untuk fasilitas olahraga. Dari 29 responden, 25 orang menganggap jalur yang dikhususkan untuk olahraga itu penting. Beberapa kualitas lainnya juga perlu diperhatikan seperti vista/ pemandangan dan kejelasan arah dan jarak pandang yang mempengaruhi imageability pada jalur mobilitas dalam olahraga.

Kompleksitas dalam penutup permukaan juga dapat mempengaruhi pada kecepatan dan kestabilan dalam berjalan. Dimana dari 29 responden, 23 orang memilih menggunakan penutup permukaan berupa aspal/ beton. Hal ini akan mempengaruhi kecepatan dalam berolahraga.

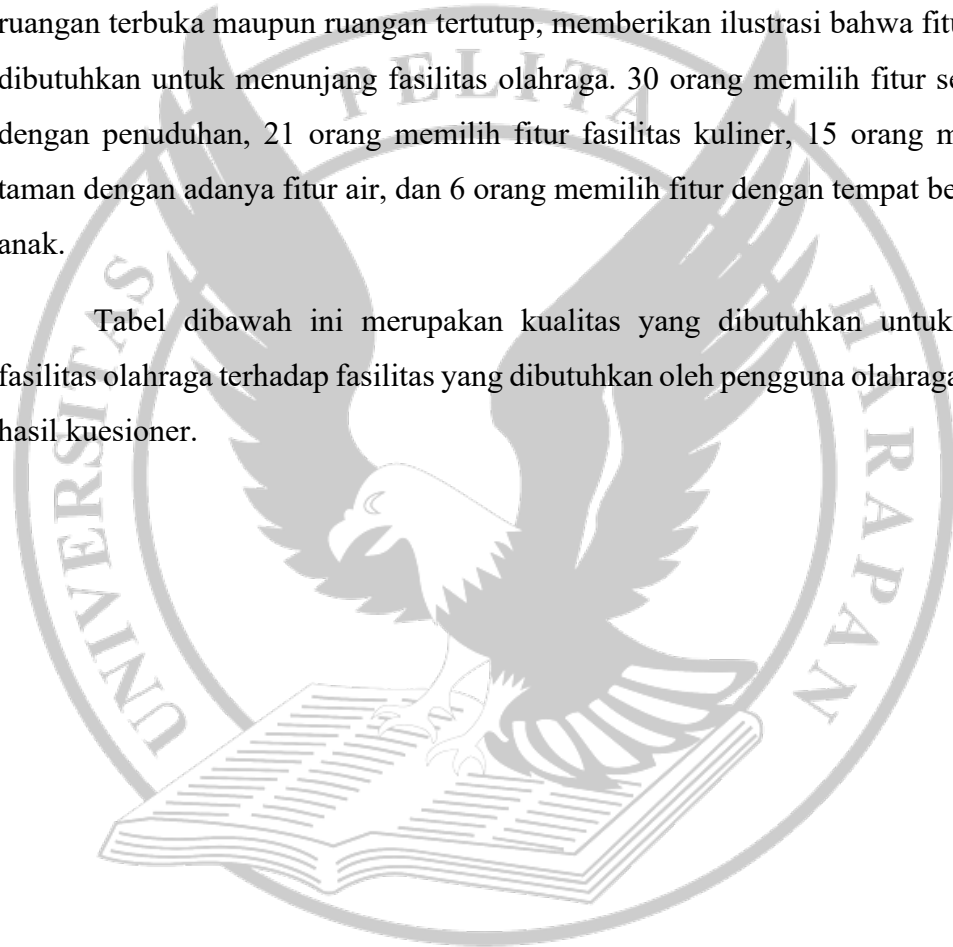
Rata-rata para responden berhenti 1 hingga 2 kali untuk melakukan aktivitas lainnya untuk beristirahat. Dari 29 responden, 24 orang memilih untuk berhenti dengan spot pemandangan yang indah, 18 orang memilih untuk berhenti berkumpul di area terbuka, 17 orang berhenti untuk makan dan minum, 15 orang berhenti untuk ke toilet. Fasilitas tersebut yang dibutuhkan dalam berolahraga untuk menunjang kualitas dalam berolahraga.

Dari seluruh responden memilih bahwa dari 38 orang, 37 orang (97,4%) setuju untuk menggunakan sarana olahraga tertutup. Para responden merasa dengan adanya fasilitas olahraga lainnya selain bersepeda dan jogging dapat membantu meningkatkan kualitas olahraga sehingga lebih termotivasi dan dapat melakukan berbagai macam

olahraga. Dari 38 responden, 23 orang memilih kolam renang untuk ada pada jalur mobilitas mereka, 22 orang memilih untuk melakukan olahraga latihan beban/ gym, 21 orang memilih untuk melakukan yoga/ stretching, 19 orang memilih untuk melakukan olahraga basket 3 on 3, 7 orang memilih untuk melakukan golf dan pingpong, dan 1 orang memilih untuk melakukan tennis dan bowling.

Dari seluruh responden dengan jumlah 38 orang termasuk yang memilih ruangan terbuka maupun ruangan tertutup, memberikan ilustrasi bahwa fitur-fitur yang dibutuhkan untuk menunjang fasilitas olahraga. 30 orang memilih fitur seperti taman dengan penuduhan, 21 orang memilih fitur fasilitas kuliner, 15 orang memilih fitur taman dengan adanya fitur air, dan 6 orang memilih fitur dengan tempat bermain anak-anak.

Tabel dibawah ini merupakan kualitas yang dibutuhkan untuk merancang fasilitas olahraga terhadap fasilitas yang dibutuhkan oleh pengguna olahraga berdasarkan hasil kuesioner.



Tabel 6 Kriteria Fasilitas Olahraga Berdasarkan Kualitas Fasilitas Olahraga

Kualitas dalam Merancang untuk Fasilitas Olahraga

Indikator	Imageability	Enclosure	Human Scale	Transparency	Complexity
Spot pemandangan yang indah	Spot pemandangan akan menjadikan tempat tersebut unik, mudah dikenali, dan mudah untuk diingat sehingga mampu menarik perhatian untuk berhenti dalam mobilitas olahraga. Spot tersebut juga dapat menjadi sebuah landmark pada jalur mobilitas olahraga.	Ruangan dengan elemen vertikal (<i>enclosure</i>) dapat membatasi visual terhadap pemandangan. Sehingga tidak memerlukan kualitas <i>enclosure</i> .	Spot pemandangan umumnya tidak mempunyai bangunan di sekelilingnya. Pada dasarnya yang mengelilinginya adalah pemandangan alam seperti barisan para pepohonan yang tinggi atau area hijau, pergunungan yang tinggi dsb. Proporsi vegetasi terhadap lebar jalannya setidaknya harusnya 1:2 (Allan B. Jacobs, 1993) dan serendahnya adalah 1:6 untuk memberikan rasa <i>enclosure</i> .	Ruangan terbuka dengan spot pemandangan memerlukan visual dengan baik, sehingga tidak ada elemen fisik yang dapat mempengaruhi transparansi karena ruang terbuka itu sendiri sudah transparan.	Spot pemandangan bisa berupa bentuk bangunan, ukuran, bahan, warna, arsitektur, dan ornamen. Hal itu memberikan kompleksitas yang tinggi dan memberikan banyak hal menarik untuk dilihat. Elemen lain dari lingkungan juga berkontribusi pada kompleksitas. Salah satu fungsi pohon adalah mengembalikan detail tekstur yang hilang dari arsitektur modern (Arnold, 1993). Furnitur jalanan juga berhubungan pada kompleksitas pemandangan jalanan. Lampu jalan untuk pejalan kaki, air mancur, bangku, paving khusus, bahkan seni publik, bergabung untuk membuat tempat yang istimewa (Allan B. Jacobs, 1993).
Area terbuka untuk berkumpul	Area untuk berkumpul membutuhkan <i>imageability</i> yang baik agar mudah untuk dilihat dari jarak yang jauh dan juga menjadi tempat dimana mulai/ <i>checkpoint</i>	Area terbuka untuk berkumpul tidak selalu harus tertutup, tetapi bisa nyaman untuk berteduh dengan adanya elemen vertikal. Tempat berteduh bisa dengan sirkulasi ruang yang baik, membatasi sinar matahari, bisa dengan adanya fitur air agar memberikan suasana sejuk.	Pada ruang terbuka, lebar jalanan menjadi peran penting. Lebar jalanan lebih dari 40 kaki, barisan pohon diperlukan penambahan untuk mencapai skala manusia tertentu (Andrew Jaszewski & Richard Hedman, 1984).		Tidak memerlukan kualitas <i>complexity</i> .

Ruang komersial	<p>Ruang komersial membutuhkan kualitas <i>imageability</i> yang baik agar dapat membangkitkan lingkungan fisik yang kuat kepada masyarakat pada jalur mobilitas olahraga. Dan juga menjadi pusat perhatian dari jarak tertentu agar pengguna dapat mengetahui fungsi ruang dalam beberapa jarak kedepan.</p>	<p>Ruangan fasilitas tertutup seperti ruang komersial dan toilet membutuhkan elemen vertikal sebagai suatu ruangan dengan bentuk yang jelas dan pasti untuk kenyamanan dan keamanan pengguna. Proporsi bangunan terhadap lebar jalannya setidaknya harusnya 1:2 (Allan B. Jacobs, 1993) dan serendahny adalah 1:6 untuk memberikan rasa <i>enclosure</i>.</p>	<p>Kualitas yang dibutuhkan dalam ruang komersial dengan jendela dengan transparansi yang cukup dapat mengundang untuk orang lewat dengan melihat ke dalam dan kemudian masuk untuk beristirahat (Ewing & Handy, 2009).</p>	<p>Kualitas <i>complexity</i> akan berperan penting dalam jalur konektivitas ini karena area tersebut merupakan area dimana pengguna akan berhenti atau kecepatan berkendara atau berjalan akan memelan agar tidak mengganggu aktivitas di area komersial tersebut.</p>
Toilet		<p>Untuk skala manusia, lebar bangunan tidak boleh tidak proporsional dengan tinggi bangunan.</p>	<p>Toilet merupakan suatu ruang yang sangat memerlukan privasi, sehingga tidak membutuhkan <i>transparency</i>.</p>	

Sumber: olahan pribadi

Tabel ini akan menjelaskan strategi desain untuk konektivitas antar ruang dengan menggabungkan fasilitas olahraga tertutup.

Tabel 7 Strategi Desain untuk Konektivitas Ruang Terhadap Fasilitas Olahraga Tertutup

Fasilitas dan Fitur Olahraga	Strategi Desain	Penjelasan
Kolam Renang		
Latihan Beban/ Gym		
Fasilitas Olahraga Tertutup	Yoga/ Stretching	<p>Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama merupakan 2 buah ruang yang terpisah dan dihubungkan satu sama lain dengan sebuah ruang ketiga sebagai perantaranya. Hal ini dikarenakan fasilitas olahraga tersebut membutuhkan ruangan khusus sehingga membutuhkan akses masuk ke ruangan olahraga tersebut. Ruangan dengan sifat semi private karena tidak semua pengguna olahraga akan menggunakan fasilitas olahraga tersebut</p>
	<i>Adjacent Space</i>	
	Basket 3 on 3	
	Golf	

Ping Pong

Taman dengan Peneduhan

Taman dengan Fitur Air

Space within Space,

Fitur fitur tersebut merupakan fasilitas penunjang yang akan memfasilitasi kebutuhan para pengguna fasilitas olahraga tersebut agar mereka dapat beristirahat pada tempat peneduhan sehingga tidak membutuhkan ruangan yang membatasi mereka untuk berhenti.

Fitur Penunjang

Taman dengan Taman Bermain

Interlocking Space,

Anak Anak

Space Linked by a

Common Space

Fasilitas Kuliner

Sumber: olahan pribadi

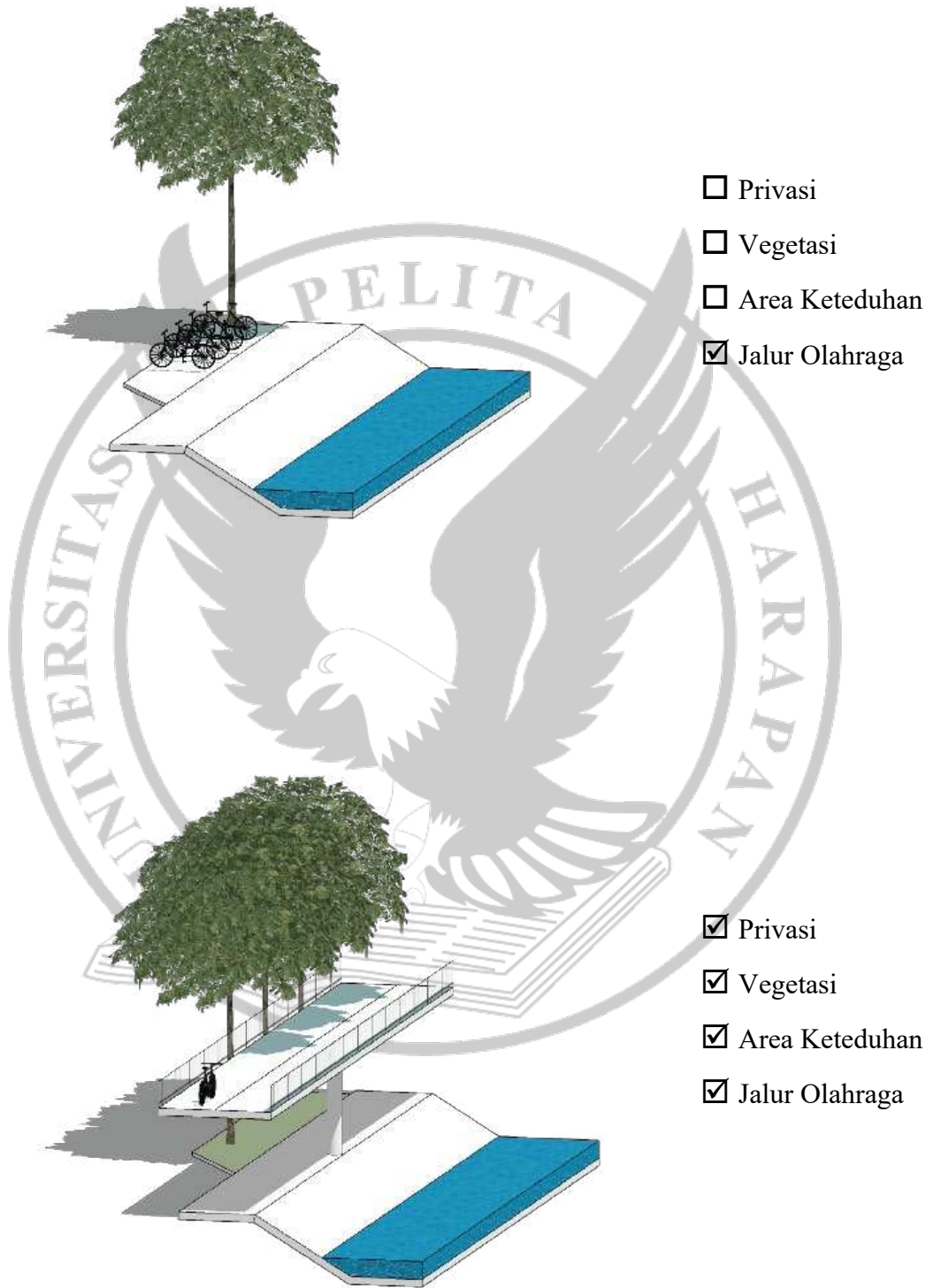


3.2 Rumusan Strategi Konektivitas Ruang Terhadap Fasilitas Olahraga

Melalui studi literatur dan analisa berdasarkan hasil observasi yang meliputi bentuk dan ruang yang baik dan nyaman sebagai pengguna olahraga hingga potensi konektivitas ruang yang menghubungkan antara fasilitas olahraga dengan fasilitas pendukung lainnya. Desain yang terbentuk berdasarkan kriteria-kriteria yang harus dipenuhi agar konektivitas ruang dapat bermanfaat dan memberikan pengaruh positif terhadap pengguna olahraga dan memberikan kenyamanan dan keamanan dalam berolahraga. Strategi yang akan dikaji pada bab ini termasuk strategi kontekstual untuk menentukan konektivitas ruang dan strategi eksplorasi bentuk melalui beberapa skenario berbeda. Strategi fasilitas olahraga terbagi menjadi 4 fasilitas pendukung yang dikategorikan kedalam 5 aspek kualitas terkait dengan imageability, enclosure, human scale, transparency, dan complexity dan strategi desain untuk konektivitas ruang yang dikategorikan kedalam 4 cara terkait dengan space within space, interlocking space, adjacent space, dan space linked by a common space terhadap fasilitas olahraga tertutup.

3.2.1 Strategi Konektivitas Akses Sirkulasi Olahraga

Strategi yang digunakan untuk jalanan pada jalur olahraga yang terbagi menjadi 3 bagian; jalur kendaraan transportasi, jalur pedestrian, jalur sepeda. Berdasarkan hasil kuesioner dan hasil observasi pribadi, para olahragawan membutuhkan beberapa kualitas seperti membutuhkan ruang privasi dalam berolahraga, membutuhkan vegetasi, jalur yang memiliki keteduhan yang baik, dan jalur khusus untuk olahraga.





Gambar 3.1 3 Strategi Desain Sirkulasi Olahraga
Sumber: Olahan Pribadi

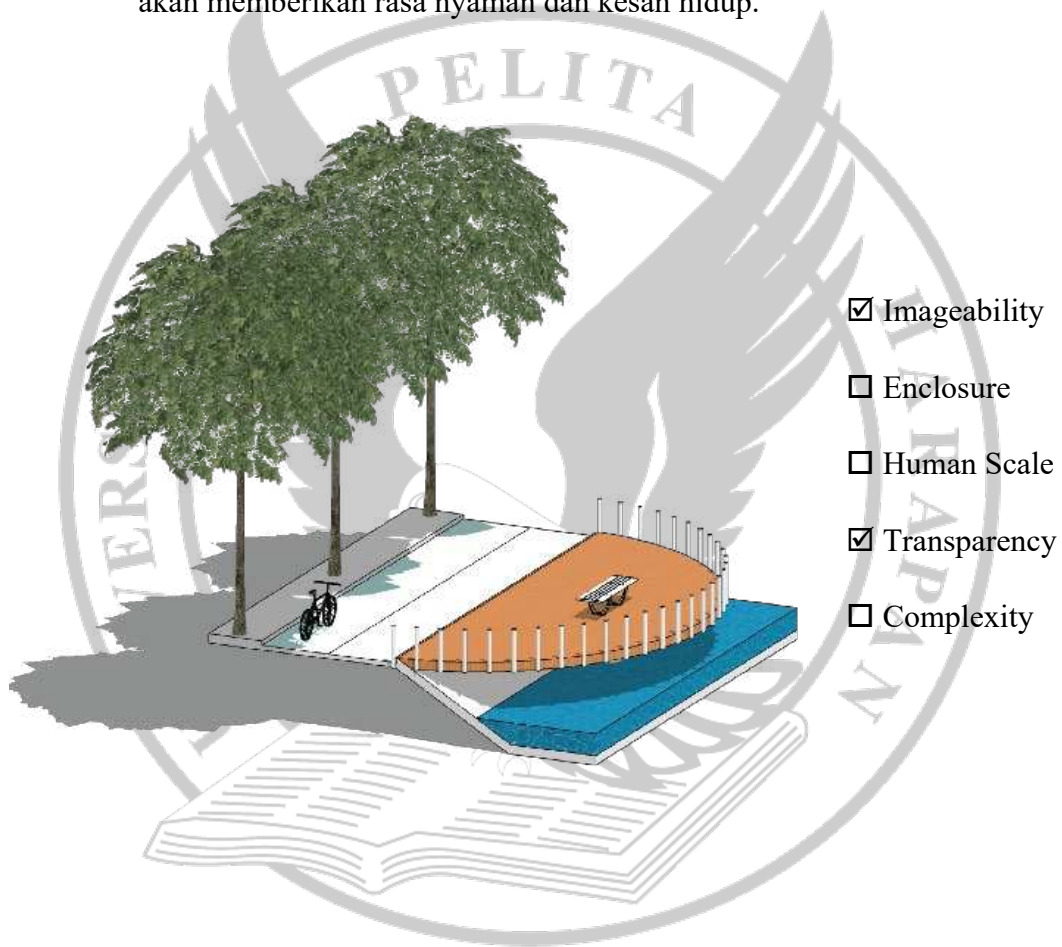
Dari hasil analisa pribadi dan hasil dari kuesioner, jalur pada konektivitas untuk pengguna olahraga harus memiliki rasa privasi agar pengguna dapat merasakan kenyamanan dan keamanan. Dengan adanya vegetasi adalah salah satu metode yang digunakan untuk memberikan rasa privasi dan transparansi yang baik dan keteduhan bagi pengguna olahraga ketika berolahraga. Jalur olahraga juga perlu untuk diperhatikan agar mereka dapat fokus pada olahraga pengguna.

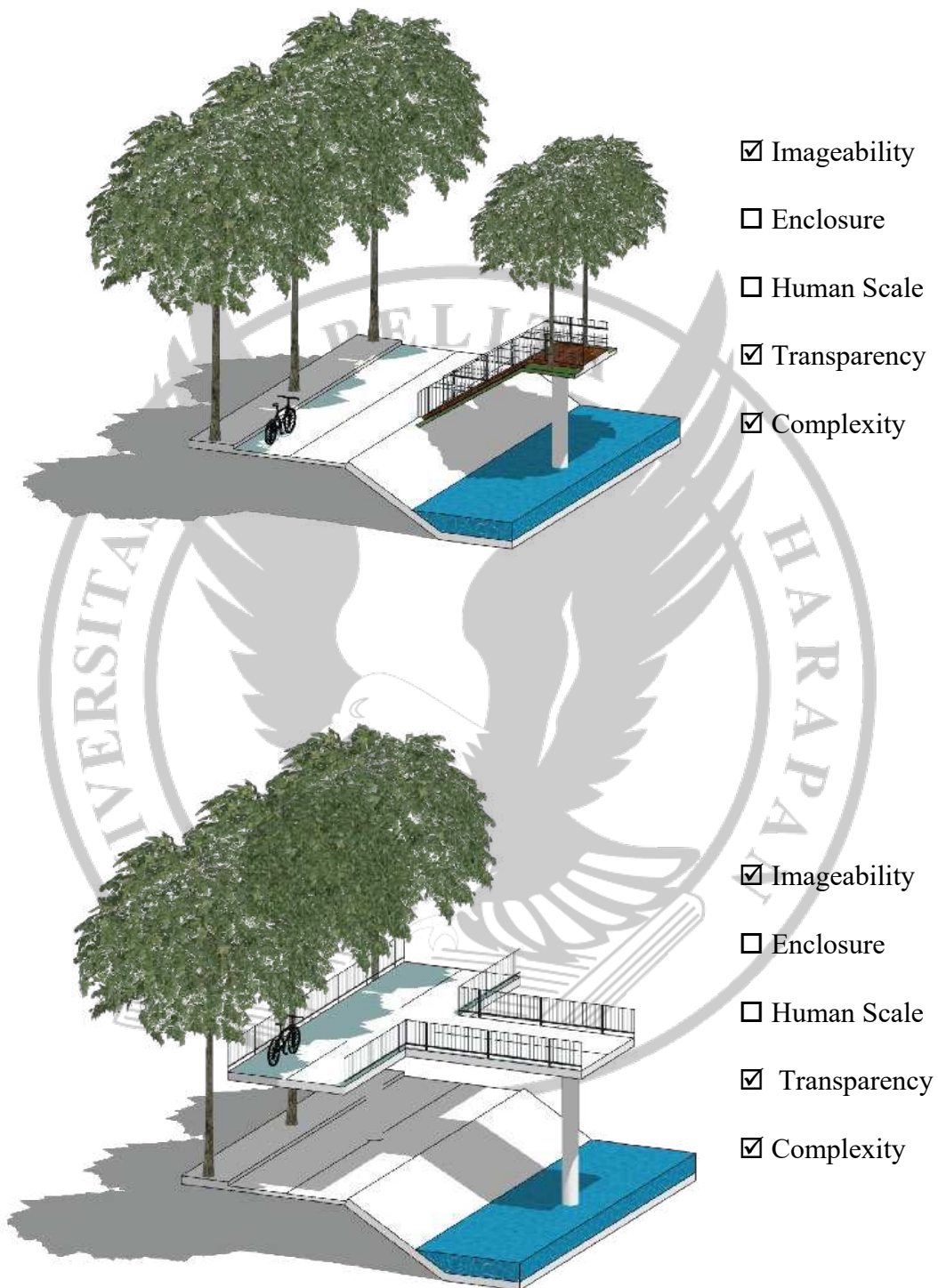
3.2.2 Strategi Fasilitas Pendukung Berdasarkan Kualitas Fasilitas Olahraga

Berdasarkan hasil kuesioner, fasilitas pendukung yang dibutuhkan dalam berolahraga untuk menunjang kualitas dalam berolahraga berupa spot pemandangan yang indah, area berkumpul di area terbuka, ruang komersial untuk makan dan minum, dan toilet. Kriteria yang digunakan pada fasilitas olahraga berdasarkan kualitas yang diperlukan untuk fasilitas pada konektivitas ruang berupa *imageability*, *enclosure*, *human scale*, *transparency* dan *complexity*.

a. Pemandangan yang Indah

Pada spot pemandangan yang indah dapat berupa sebuah *landmark* yang menjadi pusat perhatian pada jalur mobilitas. Dengan membatasi visual dengan adanya elemen vertikal akan menghambat pengguna ruang dalam melihat *landmark* atau bangunan yang ikonik. Pada skala manusia terhadap skala bangunan cenderung harus proporsional. Tranparansi pada spot spot tertentu akan memberikan rasa nyaman dan kesan hidup.



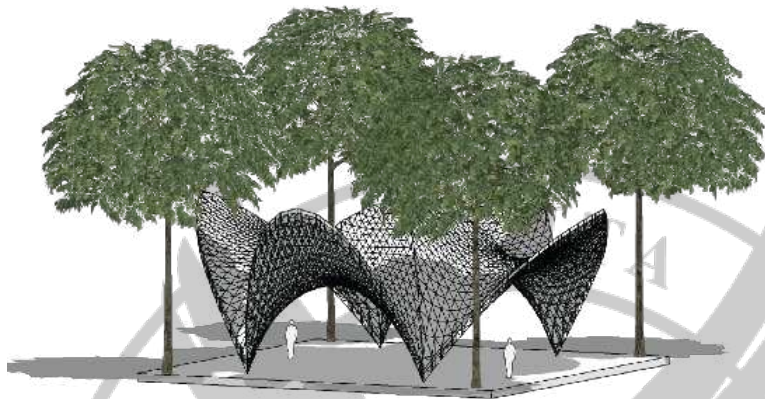


Gambar 3.2 3 Strategi Desain Konektivitas Pada Pemandangan yang Indah
 Sumber: Olahan Pribadi

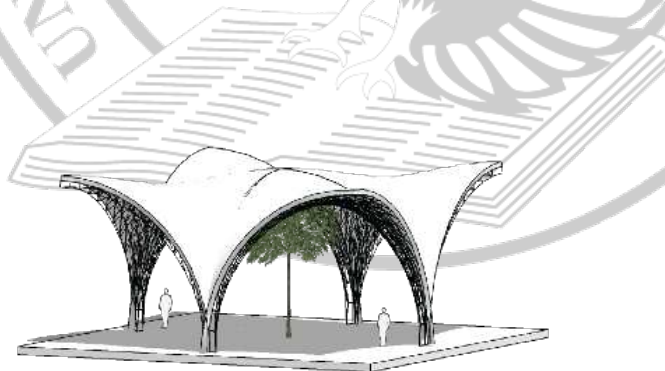
Dari hasil analisa pribadi dan hasil dari kuesioner, dalam fasilitas dengan spot pemandangan yang indah memerlukan imageability, human scale yang mempengaruhi pada rasa nyaman ketika berolahraga, transparency yang baik agar vista jelas terhadap lingkungannya dan complexity yang mengundang pengguna olahraga agar dapat memberikan hal yang menarik untuk dilihat.

b. Area Terbuka untuk Berkumpul

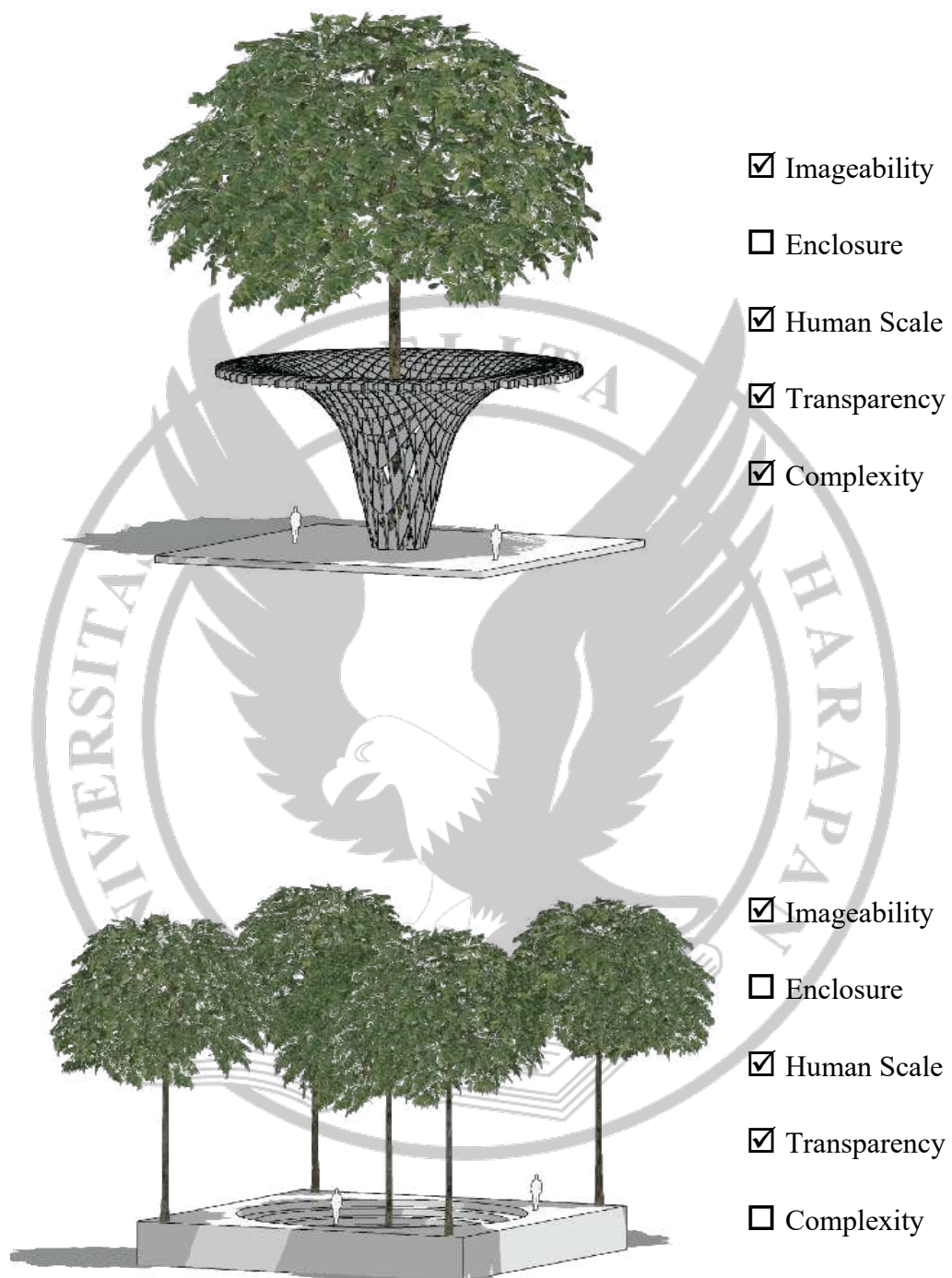
Area untuk berkumpul tidak memerlukan imageability karena lebih memfokuskan pada kenyamanan dan keamanan pengguna ruang saat melakukan istirahat atau untuk berkumpul. Dimana ruang yang dibutuhkan adalah kededuhan dengan adanya elemen vertikal maupun horizontal. Walaupun tempat untuk berkumpul tidak selalu harus tertutup. Dengan memberikan sebuah ruang dengan fitur seperti tempat untuk duduk dan lingkungan yang tidak berisik dari kendaraan transportasi atau area komersil lainnya. Kualitas transparansi sangat dibutuhkan karena secara visual harus terlihat dimana pengguna ruang dapat melihat dari jarak jauh. Skala ruang yang dibutuhkan juga cukup besar agar komunitas komunitas dapat berkumpul sebagai ruang untuk berkomunikasi atau menjadi checkpoint mereka dalam berolahraga. Complexity tidak terlalu dibutuhkan agar pengguna ruang dapat mudah untuk akses ke fasilitas tersebut.



- Imageability
- Enclosure
- Human Scale
- Transparency
- Complexity



- Imageability
- Enclosure
- Human Scale
- Transparency
- Complexity

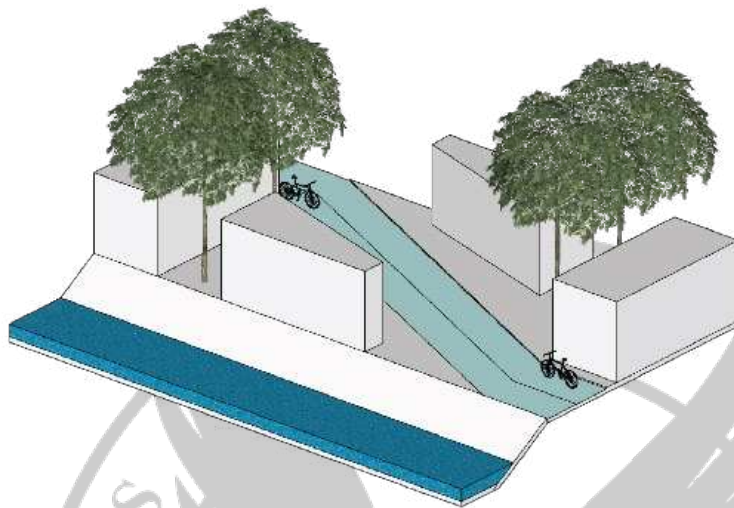


Gambar 3.3 4 Strategi Desain Konektivitas Pada Aea Terbuka Untuk Berkumpul
 Sumber: Olahan Pribadi

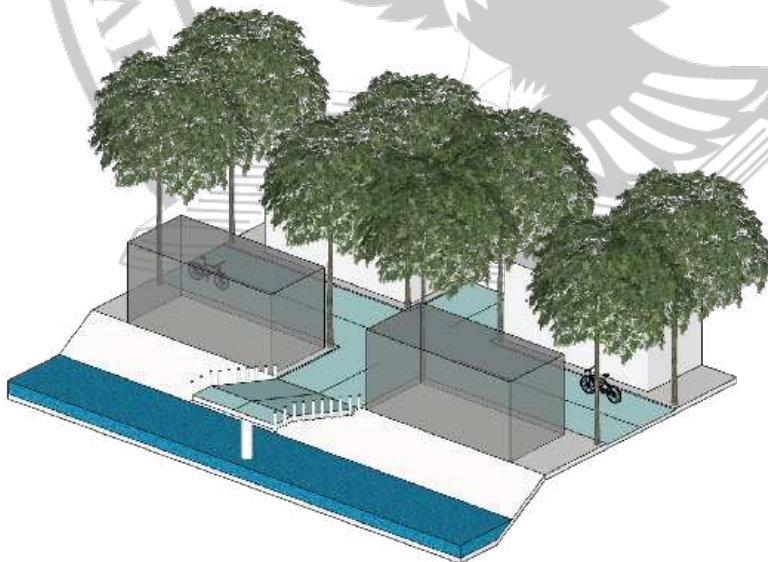
Area terbuka membutuhkan transparency yang baik. Imageability juga penting agar pengguna dapat melihat bangunan atau area tersebut untuk menjadi pusat perhatian dalam berolahraga. Bisa sebagai tempat checkpoint dan untuk memulai olahraga. Pada fasilitas ruang terbuka tidak memerlukan complexity karena dapat menyulitkan pengguna untuk mencapai area tersebut.

c. Ruang Komersial/ Toilet

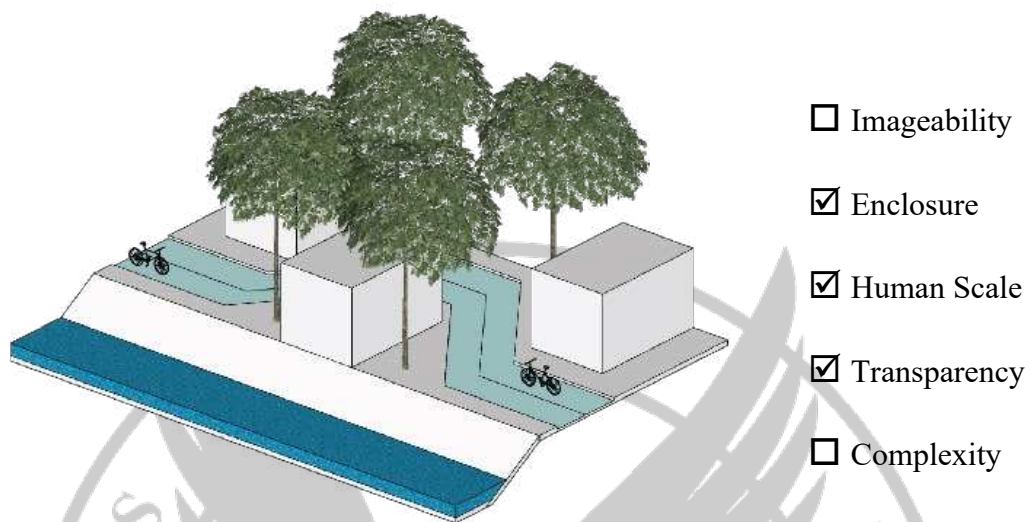
Susunan pada fasilitas untuk ruang komersial dan toilet harus dekat pada jalur olahraga agar pengguna dapat berhenti. Secara *imageability* harus baik agar dapat membangkitkan lingkungan fisik yang kuat kepada masyarakat. Untuk kualitas enclosure sangat dibutuhkan untuk ruang komersial maupun toilet. Hal ini agar pengguna ruang dapat merasakan kenyamanan dan keamanan dalam beristirahat dan berhenti pada fasilitas tersebut. Kualitas transparansi juga dibutuhkan pada ruang komersial agar pengguna ruang dapat melihat ke dalam ruang komersial dan akan mengundang pengguna untuk berhenti dan beristirahat. Complexity tidak terlalu dibutuhkan, justru akan membuat pengguna ruang akan kebingungan pada jalur mobilitas olahraga.



- Imageability
- Enclosure
- Human Scale
- Transparency
- Complexity



- Imageability
- Enclosure
- Human Scale
- Transparency
- Complexity



Gambar 3.4 3 Strategi Desain Konektivitas Pada Ruang Komersial/ Toilet
 Sumber: Olahan Pribadi

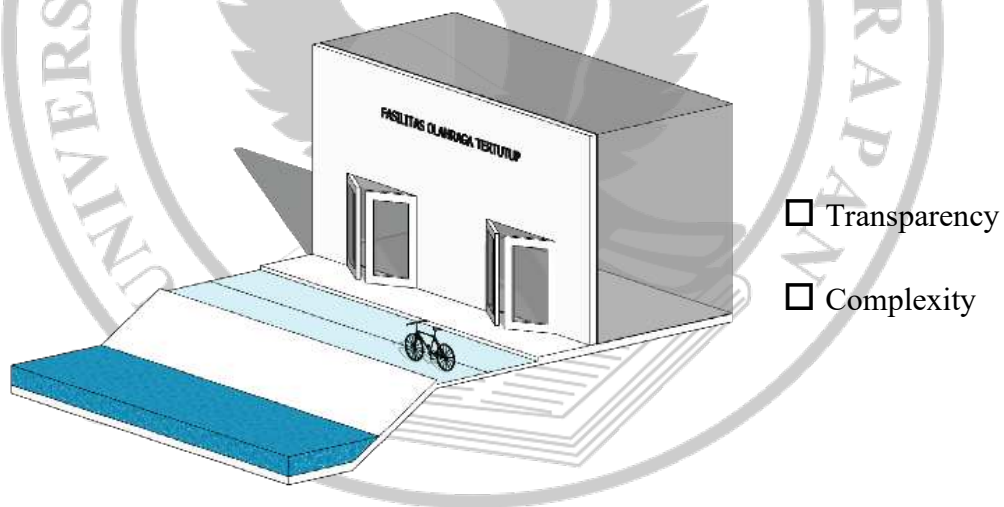
Ruang komersial dan toilet dihubungkan dengan jalur konektivitas yang baik. Dimana imageability perlu untuk menjadikan tempat yang mudah untuk dikenali agar pengguna ruang dapat beristirahat dan ke toilet. Karena area komersial dimana pengguna akan berhenti, kualitas tranparency diperkukan sebagai tempat berteduh. Kualitas *complexity* akan berperan penting dalam jalur konektivitas ini karena area tersebut merukapan area dimana pengguna akan berhenti atau kecepatan berkendara atau berjalan akan memelan agar tidak mengganggu aktivitas di area komesial tersebut.

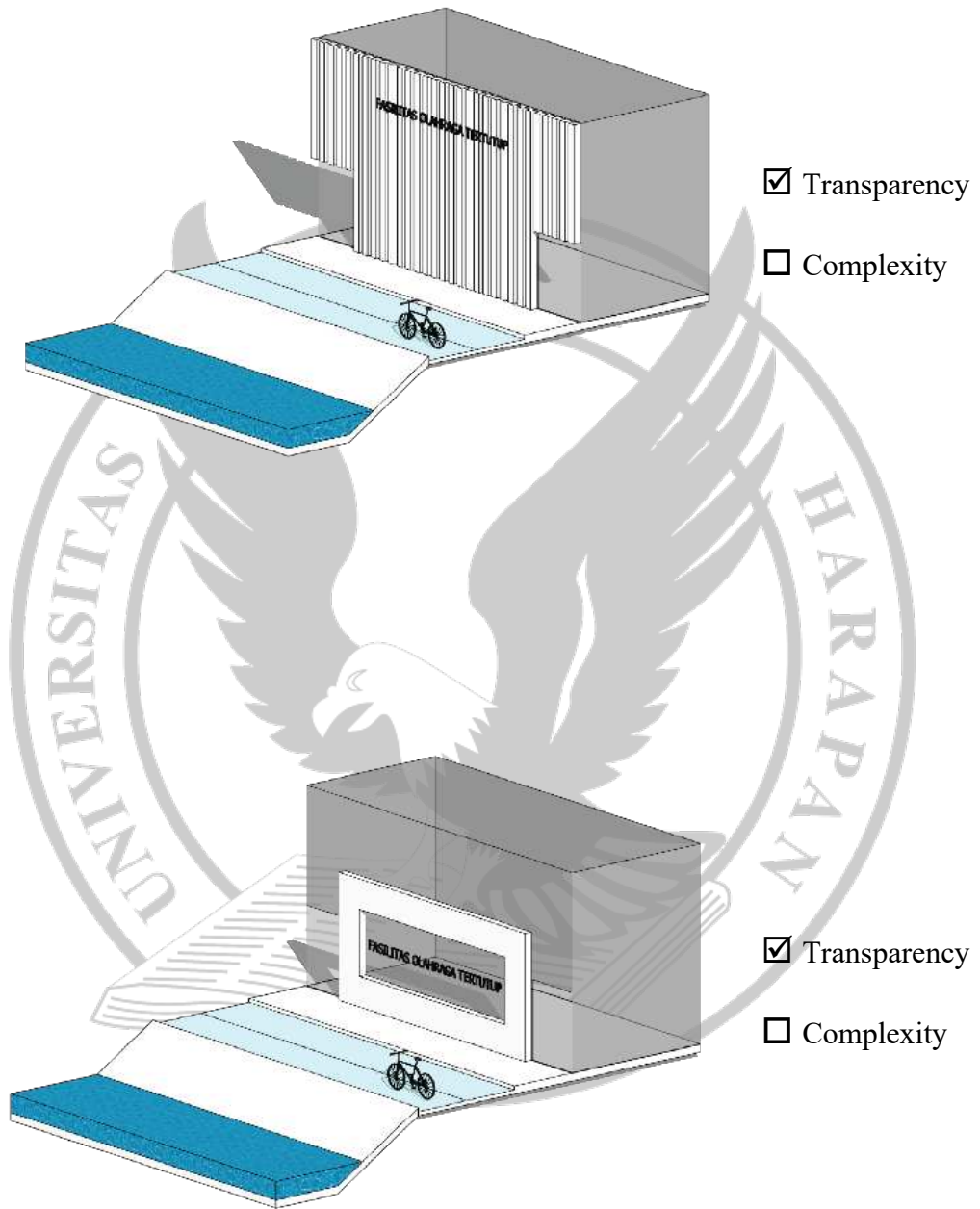
3.3 Strategi Konektivitas Ruang Terhadap Fasilitas Olahraga

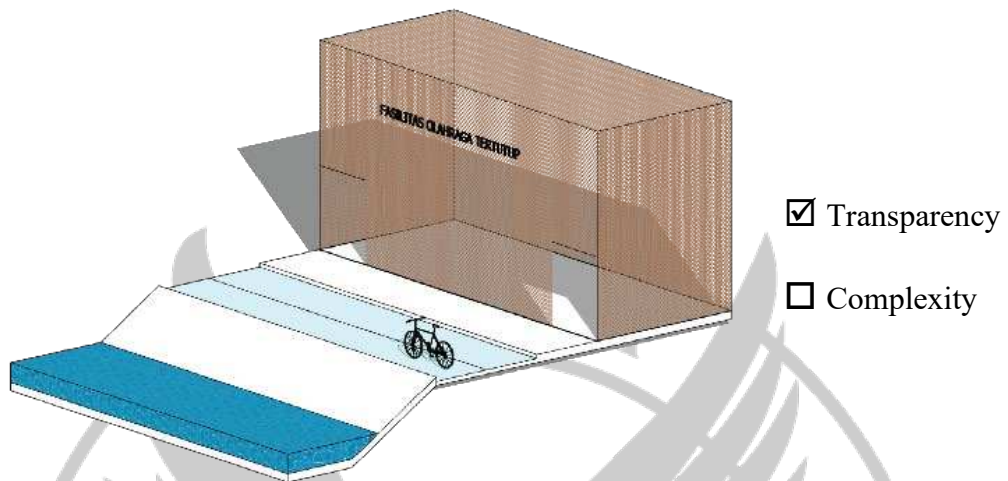
Strategi desain untuk menghubungkan dengan ruang fasilitas olahraga dapat dilakukan dengan cara *space within space*, *interlocking space*, *adjacent space*, dan *space linked by a common space* (Ching, 2007).

3.3.1 Fasilitas Olahraga Tertutup

Fasilitas olahraga tertutup berupa kolam renang, gym, yoga/ stretching, basket 3 on 3, golf, dan tenis meja. Strategi desain yang digunakan berdasarkan D. K. Ching dengan konfigurasi ruang *adjacent space*. Hal ini dikarenakan fasilitas olahraga tersebut membutuhkan ruangan khusus sehingga membutuhkan akses masuk ke ruangan olahraga tersebut. Ruangan dengan sifat semi private karena tidak semua pengguna olahraga akan menggunakan fasilitas olahraga tersebut





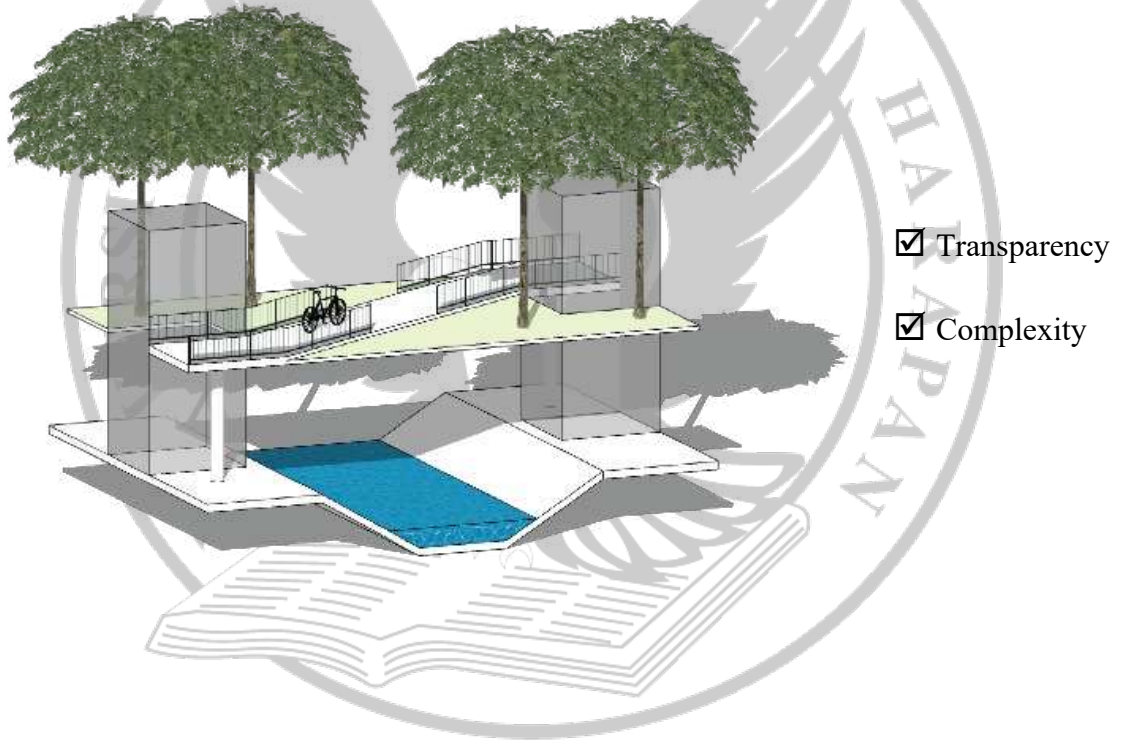


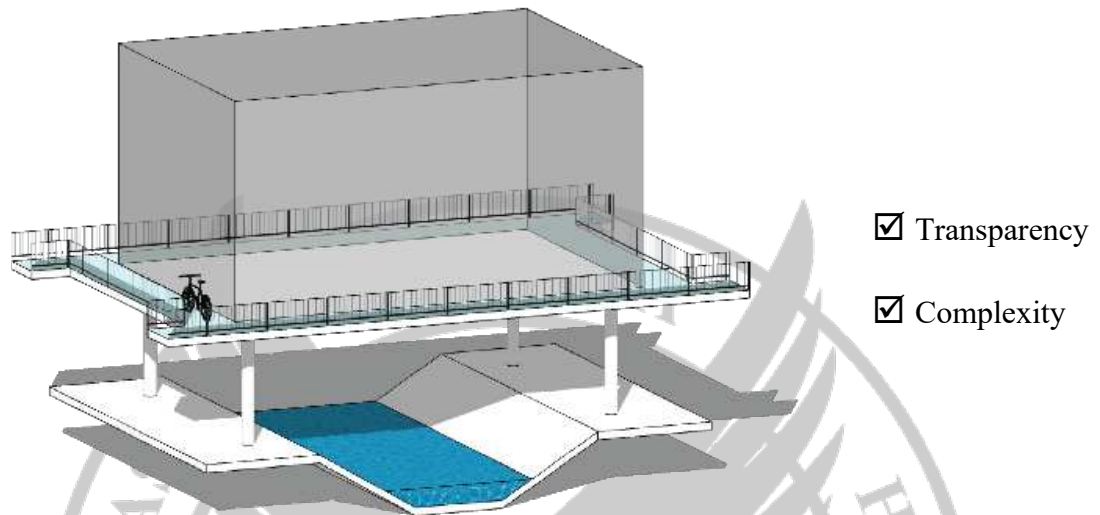
Gambar 3.5 4 Strategi Desain Konektivitas Pada Fasilitas Olahraga Tertutup

Pada jalur konektivitas pada fasilitas untuk olahraga tertutup akan menghubungkan kedua ruang (jalur utama dan fasilitas olahraga lain). Dimana complexity akan berperan dalam membuat jalur tersebut menjadi lebih menarik. Dengan adanya vegetasi yang membuat transparency yang baik juga diperlukan karena dalam berolahraga membutuhkan ruang yang bersifat privat.

3.3.2 Fasilitas Penunjang

Fasilitas penunjang berupa taman dengan penuduhan, taman dengan fitur air, taman dengan taman bermain anak-anak, dan fasilitas kuliner. Strategi desain yang digunakan berdasarkan D. K. Ching dengan konfigurasi ruang *space within space*, *interlocking space*, dan *space linked by a common space*. Hal ini dikarenakan agar pengguna ruang dapat beristirahat pada tempat penuduhan sehingga tidak membutuhkan ruangan yang membatasi mereka untuk berhenti.





Gambar 3.6 3 Strategi Desain Konektivitas Pada Pemandangan yang Indah
 Sumber: Olahan Pribadi

Pada jalur konektivitas pada fasilitas lainnya akan menghubungkan kedua ruang (jalur utama dan fasilitas olahraga lain). Dimana *complexity* akan berperan dalam membuat jalur tersebut menjadi lebih menarik. Dengan adanya vegetasi yang membuat *transparency* yang baik juga diperlukan karena dalam berolahraga membutuhkan ruang yang bersifat privat.

3.4 Kesimpulan

Kriteria didapatkan dari hasil pada bab 2 mengenai hasil observasi dan hasil kuesioner yang dikembangkan berdasarkan kebutuhan pada konteks site di Pantai Indah Kapuk yang fokuskan pada waterfrontnya. Diharapkan strategi desain mampu meningkatkan kualitas olahraga dengan parameter yang dibutuhkan dalam berolahraga.