

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

1.1.1 Latar Belakang Objek.

Pada saat ini dunia olahraga sangat berperan untuk kemajuan sebuah Negara, dapat menjadi sebuah alat penghubung antar Negara. Seluruh Negara berlomba untuk menjadi Negara terdepan dibidang olahraga tersebut, banyak kegiatan yang dilakukan untuk menjadi Negara yang kuat dalam bidang olahraga, saling membenahi sarana dan prasarana untuk dapat menjadi penyelenggara dalam acara tersebut. Pada kegiatan internasional sebagian Negara dari benua Asia mampu bersaing dengan Negara benua Eropa, Afrika dan Amerika.

Pada tahun 2002 Jepang dan Korea Selatan mampu menjadi Negara Asia yang menjadi penyelenggara Piala Dunia cabang sepak bola, bahkan Korea Selatan mampu menjadi peringkat keempat pada Piala Dunia tersebut. Korea Selatan mampu mengalahkan tim besar Eropa seperti Italia yang telah 3 kali menjadi juara pada saat itu, dan saat ini Negara-negara Asia bersaing untuk menjadi penyelenggara Piala Dunia untuk tahun 2022, Indonesia menjadi salah satu Negara yang akan menjadi penyelenggara, akan tetapi kurangnya fasilitas maka peluang Indonesia menjadi penyelenggara sangat kecil.

Pada bulan oktober 2011 Indonesia menjadi penyelenggara perlombaan terbesar di Asia Tenggara yaitu SEAGAMES. Persiapan untuk menjadi penyelenggara sudah disiapkan di jauh hari dengan membangun dan memperbaiki

sarana dan prasarana yang dibutuhkan, khususnya di kota yang telah ditunjuk untuk menjadi penyelenggara SEAGAMES yaitu kota Palembang, pembangunan besar-besaran diberbagai daerah bertujuan untuk merealisasikan impian Indonesia menjadi penyelenggara Piala Dunia ditahun 2022, bukan hanya kota Palembang yang melakukan pembangunan besar-besaran, hampir seluruh Kota besar di Indonesia melakukan pembangunan tersebut, seperti: Jakarta, Bandung, Surabaya, Balikpapan, Samarinda, Makasar dan Jayapura.

Pada SEAGAMES 2011 Indonesia menjadi juara umum. Perjalanan Indonesia dalam menjadi juara terbilang tidak instan, pembinaan atlet-atlet muda yang dilakukan oleh pemerintah berbuah hasil, para atlet SEAGAMES dikumpulkan kurang lebih 2 bulan sebelum penyelenggaraan SEAGAMES diselenggarakan. Para atlet dikumpulkan untuk menjalin kebersamaan baik didalam maupun diluar pertandingan.

Dalam rangka pengembangan pembinaan atlet, KONI Surabaya berimprovisasi dengan mengembangkan program Surabaya Bangkit. Melalui kampanye Surabaya Bangkit, dibangun sebuah pemahaman bahwa untuk mencapai prestasi yang baik diperlukan persiapan yang matang, bertahap serta konsisten, dengan stamina yang tinggi bagi komitmen jangka panjang. Program ini melibatkan seluruh elemen kota, baik pemerintah, swasta, maupun pelaku olahraga itu sendiri.

Pada program Surabaya Bangkit, KONI Surabaya mengembangkan Graha Surabaya Bangkit sebagai rumah bagi para olahragawan Surabaya. Dari bangunan yang sederhana itu, beragam persoalan olahraga didiskusikan dan dicari solusi

terbaiknya. Dari gedung itu pula para atlet dilepas untuk berlaga diberbagai *event*, membawa panji Surabaya, serta penghargaan bagi para atlet berprestasi diberikan.

KONI Surabaya memberi akses yang lebih besar bagi para atlet untuk mengembangkan prestasi. Dalam konteks ini, kendala utama sebagian besar berwujud keterbatasan fasilitas olahraga dan pendanaan berbagai *event* olahraga. Dalam hal ini KONI Surabaya mengupayakan bantuan beasiswa bagi para atlet yang telah membina ilmu dibangku sekolah. Ini merupakan kesempatan para atlet untuk membangun masa depan mereka semakin terbuka lebar. Semuanya berpeluang kepada para atlet yang memperoleh beasiswa itu untuk memanfaatkan kesempatan emas yang mereka peroleh dengan sebaik-baiknya.

Pada saat ini pemerintah Kota Surabaya telah mulai membangun *Surabaya Sport Center*(SSC) yang terletak didaerah Pakal, Benowo Surabaya. Pada saat ini yang telah terbangun adalah stadion Gelora Bung Tomo (GBT), stadion indoor dan mulai membangun fasilitas-fasilitas yang lainnya. Daerah ini akan menjadi pusat olahraga di Kota Surabaya, sesuai dengan peraturan daerah Kota Surabaya. Pembangunan ini merupakan salah satu upaya dari pemerintah atau KONI Jawa Timur untuk melengkapi fasilitas ataupun memperbaiki fasilitas yang ada dan mempersatukan para atlet. Jauhnya kompleks olahraga ini membuat pengeluaran biaya transportasi bagi para manajemen dan atlet ataupun para pengguna SSC sering menjadi kendala.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa Surabaya membutuhkan sebuah Wisma Atlet yang dekat dengan *Surabaya Sport Center*(SSC),

untuk memfasilitasi para atlet yang akan diikutsertakan pada perlombaan tingkat nasional maupun internasional, mempermudah KONI Surabaya untuk membina para atlet junior dan untuk mempersiapkan Indonesia sebagai tuan rumah dalam kegiatan olahraga bertaraf internasional.

“Atau Apakah mereka mengatakan: "Kami adalah satu golongan yang bersatu yang pasti menang." (Qs, Al-Qomar : 44)

Pada ayat diatas dapat dijadikan sebuah inspirasi dalam mencapai sebuah prestasi. Dalam hal ini wisma atlet akan menjadi suatu wadah atau tempat berkumpulnya para atlet untuk menjadi sebuah golongan yang bersatu, selain itu wisma atlet menjadi sebuah *icon* buat Jawa Timur khususnya Kota Surabaya.

1.1.2 Latar Belakang Tema.

Atletik merupakan salah satu cabang olahraga yang menggunakan banyak gerakan-gerakan dasar. Gerakan dasar yang digunakan dengan cabang olahraga yang lainnya adalah lari, lompat dan lempar. Gerakan itu dapat dijadikan sebuah inspirasi dalam perancangan wisma atlet, gerakan tersebut akan diwujudkan dalam rancangan melalui tema Metafora.

Metafora adalah perumpamaan suatu hal dengan sesuatu yang lain. Dalam bidang arsitektur, metafora berarti mengumpamakan bangunan sebagai sesuatu yang lain. Cara menampilkan perumpamaan tersebut adalah dengan memindahkan sifat-sifat dari sesuatu yang lain itu ke dalam bangunan, sehingga akhirnya para pengamat dan pengguna arsitekturnya bisa mengandaikan arsitektur itu sebagai sesuatu yang lain.

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam bukunya yang berjudul "Poethic of Architecture", metafora dibagi menjadi 3 macam, yaitu:

1. Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba).

Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material.

2. Intangible Metaphor (metafora yang tidak diraba). Yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas - kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya).

3. Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya). Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur - unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

Pada perancangan wisma atlet ini akan menggambarkan kesederhanaan dari sebuah gerakan olahrag. Dari kesederhanaan terdapat manfaat yang sangat besar.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan sebuah Wisma Atlet di Kota Surabaya?
2. Bagaimana penerapan tema “Metafora” dalam rancangan sebuah Wisma Atlet di Kota Surabaya?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang dapat diberikan melalui rancangan Wisma Atlet di Surabaya sebagai berikut:

1. Untuk merancang Wisma Atlet di Kota Surabaya dalam segi perancangan Arsitektur.
2. Untuk menerapkan tema “Metafora” dalam pembangunan Wisma Atlet di Kota Surabaya.

1.4 Manfaat

1. Manfaat bagi pemerintah kota.
 - Membantu pemerintah menyediakan sarana dan prasarana dalam bidang olahraga.
 - Memudahkan pemerintah dalam menogntrol kegiatan para atlet.
 - Mengurangi biaya transportasi.
 - Dapat menjadi ikon wilayah.

2. Manfaat bagi masyarakat sekitar.

- Memberikan sarana olahraga bagi masyarakat sekitar.
- Mengangkat citra positif bagi kawasan sekitar wisma atlet.
- Dapat membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar.

3. Manfaat bagi akademis.

- Mengetahui bagaimana cara merancang sarana olahraga.

1.5 Ruang Lingkup atau Batasan

Adapun berbagai batasan-batasan yang sudah diatur dalam aturan-aturan yang ada di daerah kota Surabaya dan asumsi-asumsi yang dilakukan untuk memberi batasan – batasan pada rancangan Wisma Atlet di Surabaya adalah sebagai berikut :

- Perancangan ini ditujukan untuk para Atlet di Jawa Timur dan Atlet Nasional maupun Internasional.
- Cabang olahraga yang ada dalam perancangan wisma atlet adalah: Sepak bola, Voli dan Atletik.
- Area perancangan terletak dikawasan *Surabaya Sport Center (SSC)*.
- Fasilitas yang tersedia pada perancangan adalah: jogging trak(lintasan lari), lapangan *indoor* maupun *outdoor* dan ruang fitness.
- Mendesain bangunan kelas menengah ke atas beserta pengolahan ruang luar (taman, parkir, aksesibilitas, dan lain-lain) sebagai sebuah tempat yang mampu menarik perhatian.