

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek.

Judul yang digunakan dalam obyek rancangan adalah **Wisma Atlet di Surabaya** yang merupakan sebuah wadah atau tempat untuk membina para atlet seJawa Timur. merupakan obyek rancangan sebagai fasilitas tempat tinggal para atlet di Surabaya, ditujukan bagi semua atlet di dunia, atlet nasional dan atlet jawa timur pada khususnya, bukan sekedar tempat tinggal para atlet, wisma ini dapat difungsikan sebagai tempat latihan, sebagai sarana pemenuhan kebutuhan akan kegiatan para atlet dan *ofiseal*, Sehingga terdapat barbagai fasilitas penunjang seperti *jogging trek*, kolam renang, ruang *fitness*, ruang pertemuan, dll.

2.1.1 Definisi Objek.

2.1.1.1 Pengertian Wisma.

- Wisma (Kamus Besar Bahasa Indonesia)
 1. bangunan untuk tempat tinggal, kantor, dsb.
 2. kumpulan rumah; kompleks perumahan; permukiman.

2.1.1.2 Pengertian Atlet.

- Atlet (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

Olahragawan, terutama yg mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan).

2.1.1.3 Pengertian Wisma Atlet di Surabaya.

Dari beberapa pengertian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan definisi dari wisma atlet di Surabaya adalah kompleks permukiman

yang berfungsi sebagai tempat tinggal para atlet yang ada di Jawa Timur, dan juga berfungsi sebagai tempat pelatihan para atlet, khususnya atlet dari Jawa Timur.

2.1.2 Perkembangan Olahraga di Indonesia.

Perkembangan olahraga di Indonesia dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir mengalami kemunduran yang signifikan. Hampir di berbagai *even* olahraga internasional Indonesia senantiasa mengalami kegagalan dengan tidak tercapainya target. Bahkan, untuk ajang kompetisi olahraga regional Indonesia sudah terlewati negara tetangga yang sebelumnya sejajar. Pada Sea Games 2005 di Filipina, Asian Games 2006 di Qatar dan Olimpiade 2004 di Yunani. Prestasi Indonesia bisa dikatakan mengecewakan karena mengalami penurunan. Baik secara performa atlet, perolehan medali, maupun peringkat akhir.

Indonesia mengalami tiga kendala utama dalam pembinaan olahraga. Pertama, kurangnya dukungan dana. Kedua, kurangnya frekuensi pertandingan yang diikuti atlet dan yang ketiga, kurangnya fasilitas sarana olahraga yang memadai. Khusus untuk yang terakhir ini hendaknya seluruh pihak terkait dan masyarakat dapat membuka mata dan menyikapi bahwa salah satu permasalahan dalam dunia olahraga Indonesia adalah fasilitas olahraga yang sangat kurang memadai.

Fasilitas olahraga yang memadai merupakan salah satu kunci sukses pembinaan olahraga di suatu negara. Dengan fasilitas olahraga yang baik, memadai dan modern, maka pembinaan atlet pun dapat berjalan sesuai dengan program yang konsisten sehingga prestasi terbaik atlet pun dapat tercapai. Namun, kenyataan yang sering terjadi di Indonesia adalah adanya tarik menarik

kepentingan pada area fasilitas olahraga sehingga yang terjadi adalah perebutan kepentingan yang pada akhirnya melupakan fungsi utama area tersebut sebagai sebuah fasilitas olahraga.

Fasilitas olahraga yang baik, memadai, dan modern juga dapat mempengaruhi masyarakat untuk berpartisipasi dalam olahraga. Semakin baik sebuah fasilitas olahraga maka semakin tinggi pula minat masyarakat untuk berpartisipasi. Menurut sebuah indeks pembangunan olahraga di Indonesia terdapat 35% masyarakat yang turut berpartisipasi olahraga di area olahraga dan terdapat 65% masyarakat yang tidak turut berpartisipasi dalam olahraga. Ini menunjukkan gejala kemunduran bagi dunia olahraga Indonesia. Masyarakat semakin kurang berminat melakukan olahraga yang salah satu penyebabnya dikarenakan telah beralih fungsinya fasilitas olahraga menjadi kegiatan komersial. Agar permasalahan ini tidak berlarut harusnya pihak yang terkait dengan dunia olahraga dapat mencari jalan keluar yang terbaik bagi kemajuan prestasi olahraga. Khususnya yang berhubungan dengan fasilitas olahraga.

Berikut adalah langkah-langkah yang mungkin dapat dijadikan masukan:

Pertama, perlu diperhatikan bagaimana pengelolaan atas sebuah fasilitas olahraga. Kepentingan untuk kegiatan olahraga haruslah tetap menjadi yang utama dengan porsi yang mayoritas daripada untuk kepentingan non olahraga. Pengelola fasilitas olahraga perlu menyiapkan sebuah area khusus yang akan dipergunakan untuk kepentingan non olahraga. Bagaimana pun kepentingan non olahraga yang bersifat komersial tetaplah diperlukan untuk memajukan sebuah perekonomian daerah atau kota. Seperti kepentingan untuk MICE (Meeting,

Incentive, Conference, and Exhibition) yang bisa memajukan industri pariwisata. Selain itu pemasukan dari kepentingan komersial tersebut hendaknya dapat disumbangkan bagi perkembangan dunia olahraga dan pembuatan lahan hijau kota.

Kedua, pemerintah pusat perlu menginstruksikan kepada pemerintah daerah agar setiap daerah memiliki fasilitas olahraga yang baik, memadai, dan modern. Sudah saatnya negara memiliki fasilitas olahraga yang berkualitas yang dapat mendukung kemajuan prestasi olahraga. Sekaligus agar masyarakat dapat lebih secara aktif berpartisipasi dalam olahraga. Dengan demikian prestasi olahraga Indonesia pun tidak semakin tertinggal oleh negara lain. Fasilitas yang sudah ada juga harus diperbarui sehingga menjadi layak. Atau membangun sebuah fasilitas olahraga yang baru.

Pihak terkait dunia olahraga Indonesia dapat segera mengambil langkah kongkrit dan tepat. Bagaimana pengelolaan fasilitas olahraga di Indonesia dapat menunjang prestasi olahraga untuk mengembalikan kejayaan prestasi olahraga Indonesia.

2.1.3 Manfaat Olahraga.

Manfaat olahraga di Indonesia ditujukan untuk pembinaan kemanusiaan masyarakat Indonesia agar lebih efisien dalam arti membangkitkan potensi insani yang tersembunyi yakni potensi jasmani, potensi alam pikiran, akal budi dan daya cipta yang merupakan modal dalam pembangunan. Hal tersebut dapat dicapai melalui jalur pendidikan olahraga.

Manfaat olahraga dapat dikemukakan dari sudut pandang kebersamaan manusia maupun dari status sosialnya sebagai mana terdapat tempat deklarasi olahraga yang menyatakan bahwa “olahraga memberi kesempatan kepada pembentukan kelompok-kelompok sosial yang disinari oleh keakraban dan persaudaraan yang didasari oleh keakraban dan persaudaraan yang berarti pemberian dimensi baru kepada hubungan antara manusia, maka merupakan dasar nyata bagi pembentukan kontak-kontak lokal skala Nasional serta internasional (Soebroto, 1973: 20).

2.1.4 Penggolongan Olahraga.

Adapun penggolongan olahraga ini didasarkan atas tujuan yang ada, yaitu:

- a. Olahraga Pendidikan : permasalahan utama dikalangan mahasiswa dan pelajar, dengan tujuan mendidik pemeliharaan jasmani, merupakan sifat olahragawan dan apresiasi terhadap olahraga sebagai kehidupan sehari-hari.
- b. Olahraga Prestasi : bertujuan membina para atlet secara intensif dan tekun untuk memperoleh tingkat kemahiran dan prestasi yang lebih tinggi.
- c. Olahraga Rekreasi : mengajak berbagai kalangan masyarakat untuk melakukan olahraga kegemaran masing-masing, untuk memperoleh rasa senang, kesehatan jasmani dan mengembalikan keseimbangan fisik akibat aktifitas yang dilakukan setiap hari.
- d. Olahraga Massa : bertujuan melibatkan sejumlah massa dari seluruh lapisan masyarakat dengan mengajak melakukan olahraga : senam pagi atau massal, gerak jalan, lari lintas alam, olahraga tradisional(tarik tambang) dan sebagainya.

- e. Olahraga Khusus : untuk olahraga khusus ini ada dua golongan yang ada, yaitu: Olahraga Cacat yang berarti olahraga bagi penderita cacat jasmani yang bertujuan penguasaan dan kemahiran olahraga tertentu dan Olahraga Penyembuhan yang berarti olahraga yang bertujuan untuk memulihkan kesehatan, kesegaran dan ketahanan sebagian atau seluruh jasmani seseorang dari kemunduran fisiknya. (sumber : Bappenas, Rancangan REPELITA III 1979/1980-1983/1984, Buku II).

2.1.5 Pengertian Sarana Prasarana Olahraga.

Sarana prasarana olahraga adalah suatu bentuk permanen, baik itu ruangan di luar maupun didalam. Contoh : *gymnasium*, lapangan permainan, kolam renang, dsb. (Wirjasanto 1984:154). Pengertian sarana prasarana tidak seperti yang di atas, namun ada beberapa pengertian lain menurut sumber yang berbeda pula. Sarana prasarana olahraga adalah semua sarana prasarana olahraga yang meliputi semua lapangan dan bangunan olahraga beserta perlengkapannya untuk melaksanakan program kegiatan olahraga (Seminar Prasarana Olahraga Untuk Sekolah dan Hubungannya dengan Lingkungan (1978)). Sarana olahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari segala bentuk dan jenis peralatan serta perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan olahraga. Prasarana olahraga adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari tempat olah raga dalam bentuk bangunan diatasnya dan batas fisik yang statusnya jelas dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan untuk pelaksanaan program kegiatan olahraga (Kumpulan Makalah Manajemen Olah Raga halaman38). Dari beberapa pengertian di atas dapat diartikan bahwa sarana prasarana oloahraga adalah

sumber daya pendukung yang terdiri dari segala bentuk jenis bangunan atau tanpa bangunan yang digunakan untuk perlengkapan olahraga. Sarana prasarana olahraga yang baik dapat menunjang pertumbuhan masyarakat yang baik.

2.1.5.1 Sarana Prasarana Olahraga di Indonesia Pada Masa Sekarang.

Keadaan sarana prasarana olahraga di Indonesia, menurut pengamatan ada dua faktor yang dapat berdampak positif dalam penyiapan prasarana olahraga sebagai berikut :

1. Adanya konsep mengenai Otonomi Daerah yang telah dituangkan dalam Undang - Undang.
2. Adanya ketentuan bahwa tuan rumah untuk Pekan Olahraga Nasional (PON) sejak tahun 2000 ditetapkan daerah secara bergantian.

Sarana prasarana yang ada di Indonesia kurang mendapat perhatian secara khusus dari masyarakat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang sangat kompleks. Kenyataannya dapat dilihat pada ketidak berhasilan Kota Surabaya dalam membangun kawasan *Sport Complex* baru yang akan digunakan untuk menyelenggarakan PON XV 2000 akibat keterbatasan biaya. Keterbatasan ini disebabkan oleh krisis moneter yang terjadi di beberapa Negara Asia. Pelaksanaan ini terpaksa harus dialihkan ke Stadion Delta yang ada di Sidoarjo. Stadion ini digunakan untuk seluruh kegiatan PON yang berlangsung, baik upacara pembukaan, penutupan maupun pertandingan-pertandingan. Jelas dalam hal ini sarana prasarana di Indonesia sangatlah minim akan semua fasilitasnya.

Pada PON XVI 2004 dilaksanakan di Provinsi Sumatera Selatan dan kota Palembang sebagai pusat dari penyelenggaraan pertandingan. Pada tahun 1978

dibangun Stadion Bumi Sriwijaya yang pada awalnya direncanakan untuk dikembangkan menjadi Stadion Utama tetapi pada akhirnya ditetapkan sebagai Stadion Atletik untuk dibangun lintasan atletik dengan bahan sintetis, sedangkan Stadion Utama direncanakan dibangun di Seberang Ulu di wilayah Jakabaring. Upaya pembangunan Stadion Utama Jakabaring di seberang Ulu dimaksudkan untuk mengembangkan kota ke arah selatan di areal reklamase sesuai dengan rencana Induk Kota yang telah disusun oleh Departemen Pekerjaan Umum.

Untuk *Sport Complex* telah dipersiapkan lahan reklame seluas 50 Ha yang nantinya akan dipakai untuk lokasi Stadion Utama dan dua buah gedung Olahraga yang dipergunakan untuk Senam dan cabang olahraga Bulutangkis. Selain itu ada beberapa sarana prasarana olahraga *outdoor* untuk olahraga: voli pantai, soft ball, hoki dan lain-lain yang akan dapat ditampung. Diseberang *kompleks* stadion itu, sedang dibangun perumahan sebanyak 1.000 buah yang nantinya akan digunakan untuk PON XVI 2004 yang dimanfaatkan untuk tempat tinggal sementara atlet-atlet selama PON berlangsung. Setelah selesai kegiatan PON, maka perumahan ini akan dijual pada masyarakat untuk dijadikan pemukiman. Meskipun pembangunan sarana prasarana olahraga sedikit terhambat namun penggunaan bahan-bahan sarana prasarana olahraga cukup baik, misalnya saja yang telah disebutkan di atas mengenai penggunaan lantai dari bahan sintetis.

Kompleks Gelora Bung Karno di Senayan Jakarta memiliki luas lahan 279 Ha, sebagai areal dengan luas 155 Ha adalah lahan untuk *kompleks* olahraga yang sampai saat ini masih merupakan *kompleks* olahraga yang terlengkap dan terbesar di seluruh Indonesia. Pada saat PON di Jakarta pada tahun 1996 didalam

kompleks Stadion dapat diselenggarakan 18 cabang olahraga yang dipertandingkan. Stadion ini sampai saat ini dari waktu ke waktu secara bertahap dikembangkan agar dapat memenuhi kebutuhan untuk kegiatan-kegiatan olahraga.

Pengembangan dan pembangunan sarana prasarana olahraga tetap mengikuti perkembangan jaman, beberapa sarana prasarana olahraga yang telah diikutsertakan dalam kompetisi luar negeri dan memperoleh penghargaan adalah sebagai berikut :

1. Gedung Pusat Latihan Bulutangkis, memperoleh IAKS Award pada tahun 1989 untuk kategori B. *“Trainnins For Top-level Sport”*.
2. Gedung/Lapangan Menembak, memperoleh *“Bronz Award”* untuk kategori F. *“Trainingand Competition Facilities for special sport disciplines”*.
3. Lapangan Latihan Softball/Baseball, memperoleh IOC/IAKS *“Bronze Award”* tahun 1999 untuk kategori F, *“Training and Competition Facilities for special sport disciplines”*.

2.1.5.2 Menciptakan Sarana Prasarana Olahraga Yang Sesuai Dengan Perkembangan Jaman.

Kegiatan olahraga memerlukan ruang untuk bergerak. Kebutuhan ruang untuk bergerak itu ditentukan dengan standar ruang-ruang perorangan. Sarana prasarana olahraga paling sedikit atau minimal disesuaikan dengan kondisi masyarakat yang berolahraga itu sendiri. Sehingga disini kunci dan tujuan sarana prasarana adalah media olahraga yang diharapkan dengan adanya sarana penunjang kegiatan olahraga berjalan dengan baik. Sehingga masyarakat dapat

menikmati olahraga dengan baik dan optimal.

Penggunaan Prasarana Olahraga Selalu dikaitkan dengan kegiatan olahraga yang Memiliki Sifat:

1. Horizontal.

Dalam arti bersifat menyebar atau meluas sesuai dengan konsep “*Sport for All*” atau dengan semboyan yang kita miliki memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan yang tujuannya untuk kebugaran dan kesehatan.

2. Vertikal.

Dalam arti bersifat mengarah ke atas dengan tujuan mencapai prestasi tinggi dalam cabang olahraga tertentu baik tingkat daerah nasional maupun internasional.

Penggunaan Prasarana Olahraga Perlu Menyertakan 3 Faktor untuk dapat memnuhi kedua arah tersebut :

1. Kuantitas.

Guna menampung kegiatan olahraga yang jumlahnya mencukupi sesuai dengan ketentuan seperti yang ditentukan di dalam pedoman penyiapan prasarana.

2. Kualitas.

Guna menampung kegiatan olahraga prestasi prasaran olahraga yang disiapkan perlu memenuhi kualitas dengan syarat dan ketentuan masing-masing cabang olahraga :

- Memenuhi standart Internasional.
- Kualitas bahan atau material harus memenuhi standart Internasional.

3. Dana.

Untuk menunjang kedua faktor diperlukan dana yang cukup sehingga cepat disiapkan prasarana yang mencukupi jumlahnya serta kualitas memenuhi syarat.

Dalam menciptakan sarana prasarana olahraga yang sesuai dengan perkembangan jaman yakni :

1. Kuantitas sarana prasarana olahraga harus diperbanyak. Kualitas harus ditingkatkan agar tidak hanya kuantitas yang banyak, namun kualitasnya juga baik. Yang terpenting adalah dana, dana harus dirancang sedemikian rupa agar rencana pembangunan sarana prasarana olahraga dapat terlaksana dengan optimal. Untuk itu perlu dikembangkankan ketiga faktor ini secara serius agar sarana prasarana olahraga di Indonesia sesuai dengan perkembangan jaman.
2. Memperhatikan peta kependudukan Indonesia, kepadatan dan penyebaran penduduknya, karena jumlah kebutuhan prasarana olahraga harus sesuai dengan jumlah penduduk yang akan menggunakannya.
3. Mengacu pada standar kebutuhan prasarana olahraga sesuai dengan pedoman yang ditetapkan.
4. Otonomi Daerah dapat dimanfaatkan dengan baik yakni harus ada koordinasi agar dapat memberi saran dan pedoman teknis karena mereka lebih mengetahui bagaimana kondisi daerahnya sehingga dapat menyempurnakan pengembangan sarana prasarana olahraga yang sesuai dengan perkembangan jaman.

5. Adanya koordinasi antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah agar dapat saling memberi masukan baik yang bersifat teknis maupun non teknis dan bekerjasama membangun sarana prasarana olahraga yang sesuai dengan perkembangan jaman.

2.1.6 Aktivitas Dan Fasilitas.

2.1.6.1 Aktivitas.

Sebuah wisma atlet pada dasarnya dirancang untuk memwadhahi aktivitas para atlet. Namun pada perkembangannya tidak menutup kemungkinan terdapat aktivitas lain yang masih berhubungan dengan dunia atlet. Berikut ini aktivitas - aktivitas yang diharapkan mampu diwadahi oleh keberadaan wisma ini :

a. Hunian atau wisma atlet.

Aktivitas ini merupakan tujuan utama dari pengadaan objek rancangan ini. Hunian ini akan menjadi sebuah tempat tinggal bagi para atlet yang akan berlaga dan menjadi *homebase* bagi atlet Jawa Timur.

b. Olahraga.

Aktivitas ini merupakan tujuan utama dari pengadaan obyek rancangan ini. Aktivitas tersebut berupa olahraga ringan untuk menjaga kebugaran dan stamina para atlet, seperti : jogging, renang dan fitness.

c. Bisnis dan kegiatan komersial lainnya.

Dapat dijadikan tempat penjualan merchandais dan makanan.

d. Pendidikan.

Kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan antara lain seperti pelatihan serta pembinaan untuk atlet-atlet serta apabila memungkinkan

adanya seminar yang berkaitan dengan bidang olahraga.

e. Manajemen.

Pengelolaan, perawatan dan pemeliharaan sebuah wisma merupakan serangkaian kegiatan yang berhubungan dengan manajemen. Dengan manajemen pengelolaan wisma yang baik dan terorganisir otomatis akan menambah kualitas dan nilai lebih dari wisma itu sendiri.

2.1.6.2 Fasilitas.

2.1.6.2.1 Pengertian Fasilitas Olahraga.

Terdapat pembagian fasilitas secara umum dalam sebuah wisma yaitu:

1. Fasilitas wisma atau hunian

Merupakan fasilitas yang tujuannya memenuhi segala kebutuhan utama bagi para atlet. Fasilitas tersebut antara lain :

a. Kamar Tidur

Merupakan tempat beristirahat para atlet disetiap harinya.

b. Ruang Pertemuan

Tempat berkumpulnya para atlet untuk mempersiapkan diri dan tim untuk melakukan pertandingan atau perlombaan.

c. Ruang Medis

Tempat yang digunakan untuk pemeriksaan dan perawatan medis darurat atas para atlet apabila menderitanya cedera. Fasilitas ini menyediakan ruang laboratorium untuk uji fisik pemain, sehingga kondisi fisik para pemain dapat dipantau secara teratur.

d. Ruang Servis.

Tempat yang digunakan untuk mendukung keberadaan vvisma ini. Fasilitas ini diantaranya menyediakan ruang untuk mekanikal dan elektrikal, garasi beserta bengkel kecil untuk menampung kendaraan akomodasi.

2. Fasilitas Olahraga

Merupakan fasilitas yang tujuannya memenuhi segala kebutuhan tempat latihan bagi para atlet. Fasilitas tersebut antara lain:

a. Lapangan olahraga

Tempat untuk melakukan pemanasan ringan, berfungsi untuk menjaga kesetabilan tubuh para atlet.

b. Ruang fitness

Tempat untuk menjaga kebugaran dan kekuatan paa atlet.

c. Kolam renang

Tempat untuk menjaga kebugaran dan tempat reffresing para atlet.

d. Jogging trek

Tempat untuk melakukan pemanasan ringan, berfungsi untuk menjaga kesetabilan tubuh para atlet.

e. *Lockerroom*

Tempat untuk menyimpan peralatan barang pribadi para atlet.

3. Fasilitas Bisnis dan kegiatan komersial lainnya.

Merupakan fasilitas yang memiliki fungsi untuk komersial. Fasilitas tersebut antara lain:

- a. Merchandise shop.

Merupakan tempat penjualan aksesoris ataupun atribut supporter.

- b. Cafe/Restoran.

Merupakan tempat penjualan makanan, minuman dan tempat berkumpul.

4. Pendidikan

Merupakan fasilitas untuk pembinaan para atlet muda. Fasilitas tersebut antara lain:

- a. Ruang Pembinaan.

Merupakan tempat pelatihan dan pengarahan.

5. Manajemen

Merupakan fasilitas untuk para manajemen atau pengelola. Fasilitas tersebut antara lain:

- a. Ruang Pengelola.

Merupakan tempat para pengurus wisma melakukan segala aktivitasnya.

Fasilitas menyediakan ruang-ruang untuk semua jajaran pengurus dan dilengkapi pula dengan ruang-rung rapat.

2.1.6.2.2 Perhitungan Luasan Ruang.

Perhitungan luasan ruang disusun berdasarkan jumlah standar satuan terkecil dari masing - masing aktifitas, serta prasarana yang dibutuhkan pada masing - masing ruang tersebut. Fasilitas Hunian.

Table 2.1 Besaran Ruang Fasilitas Hunian

No.	Fasilitas	Perabot	Perhitungan	Luas (m ²)
1	Kamar Tidur	N.A.D = 24m ² 1 kamar = isi 4 orang Dibutuhkan = +250org	250 org x 24 : 4 = 2100 m ² Sirkulasi 30% x 2100 = 630 m ²	Luas keb. kamar = 2730 m ²
2	Teras	Asumsi = 1,5 x 3 = 3 m ²	250 org x 3 : 4 = 187,5 m ² Luas kebutuhan = 187,5 m ²	Luas kebutuhan = 187,5 m ²
3	Toilet	Asumsi = 2 x 2 = 4 m ²	250 org x 4 : 4 = 250 m ² Luas kebutuhan = 250 m ²	Luas kebutuhan = 250 m ²
4	R. santai	Asumsi = 30 m ²	Luas kebutuhan = 30 m ²	Luas kebutuhan = 30 m ²
5	Resepsionis	Asumsi = 30 m ²	Luas kebutuhan = 30 m ²	Luas kebutuhan = 30 m ²

Fasilitas Medis.

Table 2.3 Besaran Ruang Fasilitas Medis.

No.	Fasilitas	Perabot	Perhitungan	Luas (m ²)
1	R. Perawatan	5 tempat tidur Pasien 1,8 x 0,8 = 1,44 m ² (Standart)	5 x 1,44 = 7,2 m ² Sirkulasi 30% x 7,2 = 2,16 m ² Luas kebutuhan 9,36 m ²	tempat tidur = 9,36 m ² meja = 1,95 m ² kursi = 2,92 m ² orang = 8,19 m ²
		5 meja (satu), 0,6 x 0,5 = 0,30 m ² (Standart)	5 x 0,30 = 1,50 m ² Sirkulasi 30% x 1,50 = 0,45 m ² Luas kebutuhan = 1,95 m ²	Sirkulasi 30% = 6,72 m ²
		5 kursi (satu), 0,5 x 0,9 = 0,45 m ² (Standart)	5 x 0,45 = 2,25 m ² Sirkulasi 30% x 2,25 = 0,675 m ²	Luas ruang = 29 m ² Dibulatkan = 29 m ²
			Luas kebutuhan = 2,92 m ²	

		5 orang, $0,7 \times 1,80 = 1,26 \text{ m}^2$ (Standart)	$5 \text{ (orang)} \times 1,26 = 6,30 \text{ m}^2$	
2	Klinik	Asumsi = 50 m^2 unit = 3 orang 50	$\text{Sirkulasi } 30\% \times 150 = 45$	Luas ruang = 45 m^2
3	R. Arsip	Asumsi = 9 m^2	1 unit = $9 \text{ m}^2 \times 1 = 9 \text{ m}^2$	Luas ruang = 9 m^2
4	R. Obat	(N.A.D) $12\text{-}20 \text{ m}^2$	1 unit = $20 \text{ m}^2 \times 1 =$	Luas ruang = 20 m^2
5	Gudang Mat	Asumsi = 12 m^2	1 unit = $12 \text{ m}^2 \times 1 =$	Luas ruang = 12 m^2
6	Locker	(N.A.D) = $1,25 \text{ m}^2/\text{orang}$ Dibutuhkan = 5 unit $1,25 \text{ m}^2 \times 5 = 6,25 \text{ m}^2$	<u>Sirkulasi</u> $30\% \times 6,25 = 1,87 \text{ m}^2$ Luas kebutuhan = $1,87 \text{ m}^2$	Luas ruang = $1,87 \text{ m}^2$
7	Toilet	N.A.D = KM/WC = $5,6$	4 unit = $4 \text{ m}^2 \times 5,6 = 22,4 \text{ m}^2$	Luas ruang = $22,4 \text{ m}^2$ TOTAL = 127 m^2

Fasilitas servis.

Table 2.3 Besaran Ruang Fasilitas Service

No.	Fasilitas	Perabot	Perhitungan	Luas (m ²)
1	Ruang Genset	(M.E.E) = 20 m^2 Dibutuhkan = 1 unit	1 unit = $20 \times 1 = 20 \text{ m}^2$ <u>Sirkulasi</u> $30\% \times 20 = 6 \text{ m}^2$ Luas kebutuhan = 26 m^2	Luas keb. r. genset = 26 m^2 <u>Sirkulasi ruang</u> <u>30%</u>
2	Ruang Trafo	(M.F.F) = 20 m^2 Dibutuhkan = 1 unit	1 unit = $20 \times 1 = 20 \text{ m}^2$ <u>Sirkulasi</u> $30\% \times 20 = 6 \text{ m}^2$ Luas kebutuhan = 26 m^2	Luas keb. r. trafo = 26 m^2 <u>Sirkulasi mans</u> <u>30%</u> <u>= $7,8 \text{ m}^2$</u>
3	Ruang Panel	(M.E.E) = 12 m^2 Dibutuhkan = 1 unit	1 unit = $12 \times 1 = 12 \text{ m}^2$ <u>Sirkulasi</u> $30\% \times 12 = 3,6 \text{ m}^2$	Luas keb. r. panel = $15,6 \text{ m}^2$ <u>Sirkulasi</u> <u>30%</u> = <u>$4,68 \text{ m}^2$</u>

Fasilitas Olahraga.

Table 2.4 Besaran Ruang Fasilitas Olahraga

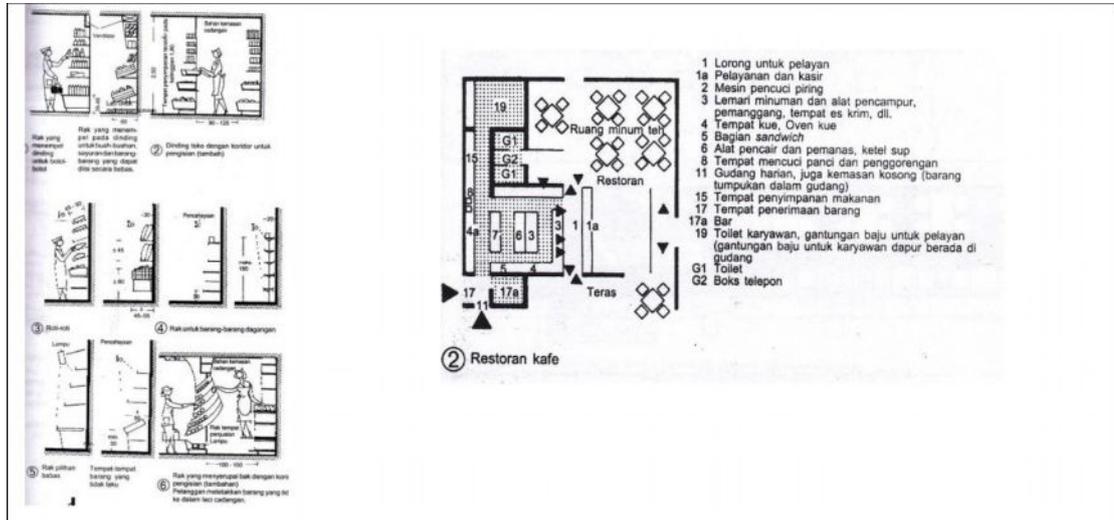
No.	Fasilitas	Perabot	Perhitungan	Luas (m ²)
1	Lapangan olahraga	N.A.D = 22 x 44 = 968m ²	Luas kebutuhan = 968m ²	Luas kebutuhan = 968m ²
2	Ruang fitness	N.A.D = 200m ²	Luas kebutuhan = 200 m ²	Luas kebutuhan = 200 m ²
3	Kolam renang	N.A.D = 16 x 25 = 400m ²	Luas kebutuhan = 400m ²	Luas kebutuhan = 400m ²
4	Jogging trek	Asumsi 2 x 100 = 200 m ²	Luas kebutuhan = 200 m ²	Luas kebutuhan = 200 m ²
5	Lockerroom	(N.A.D) 1,25m ² /org Untuk = 40 orang 40 x 1,25 = 50 m ²	<u>Sirkulasi 30 % x 50 = 15 m²</u> Luas kebutuhan = 15 m ²	Luas kebutuhan ruang = 15 m ²
6	Shower	(N.A.D) 1,5 m ² / org 1 unit = 40 orang 1,5 x 1 x 40 = 60 m ²	<u>Sirkulasi 30 % x 60 = 18 m²</u> Luas kebutuhan = 18 m ²	Luas kebutuhan ruang = 18 m ² <u>Sirkulasi 30% = 5,4 m²</u> Luas ruang = 23,4m ²

Fasilitas Bisnis.

Table 2.5 Besaran Ruang Fasilitas Bisnis

No.	Fasilitas	Perabot	Perhitungan	Luas (m ²)
1	Merchandise shop.	Asumsi 10 x 10 = 100 m ²	Luas kebutuhan 100 m ²	Luas kebutuhan = 100 m ²
2	Gudang Barang	Asumsi = 12 m ²	1 unit = 12 m ²	Luas ruang = 12 m ²
3	Café Restoran	Asumsi = 150m ²	Luas kebutuhan 150m ²	Luas kebutuhan = 150m ²
3	Dapur	Asumsi 3 x 4 = 12 m ²	Luas kebutuhan = 12 m ²	Luas kebutuhan = 12 m ²

4	Toilet	N.A.D=KM/WC=5,6	4 unit = 4 m ² x 5,6 =22,4 m ²	Luas ruang = 22,4 m ²
---	--------	-----------------	---	-------------------------------------



Fasilitas Pendidikan.

Table 2.6 Besaran Ruang Fasilitas Pendidikan

No.	Fasilitas	Perabot	Perhitungan	Luas (m ²)
1	R. Audiovisual	Asumsi = 50 m ² 50 m ² x 1 = 50 m ²	Sirkulasi 30% x 50 = 15 m ²	Luas kebutuhan = 65 m ²
2	Hall	Asumsi = 100 m ² Dibutuhkan = 1	Sirkulasi 30% x 100 = 30 m ²	Luas kebutuhan = 130 m ²
3	Toilet	N.A.D=KM/WC=5,6	4 unit = 4 m ² x 5,6 =22,4 m ²	Luas ruang = 22,4 m ²

Fasilitas Manajemen.

Table 2.7 Besaran Ruang Fasilitas Manajemen

No.	Fasilitas	Perabot	Perhitungan	Luas (m ²)
1	R. Informasi	Asumsi = 20 m ²	Sirkulasi 30% x 20 = 6 m ²	Luas kebutuhan = 26m ²
2	R. Tata Usaha	5 meja kerja, 0,6 x 0,7 = 0,42 m ² (Standart)	5 (meja kerja)x0,42 = 2,10 m ² Sirkulasi30%x2,10 = 0,63 m ² Luas kebutuhan = 2,73 m ²	Luas kebutuhan meja = 2,73 m ² Luas keb. meja&komp.= 1,95 m ² Luas kebutuhan kursi = 2,925m ²

Sumber: Analisa Penulis dan Analisa Perhitungan Luas (Neufert Arsitektur Data dan Teknik Mendesain Perabot Yang Benar). 2012

2.1.7 Persyaratan Arsitektural.

Selain mengkaji obyek rancang dnegan menggunakan suatu teori juga dilakukan pengkajian dengan meninjau persyaratan arsitektural sebuah wisma. Berikut ini adalah persyaratan arsitektural yang digunakan untuk mengkaji obyek studi kasus :

a. Lokasi Wisma

Lokasi yang digunakan untuk sebuah wisma selain harus sesuai dengan tata guna lahan yang telah ditetapkan oleh pemerintah juga harus memiliki aksesibilitas yang tinggi.

b. Sirkulasi dan Zoning

Sirkulasi dan zoning sebuah wisma harus benar-benar diperhatikan pola

penataannya dan diaplikasikan semaksimal mungkin dalam obyek rancangan. Pembagian zoning dan sirkulasi meliputi pembagian untuk area atlet dan area publik yang dirancang sebaik mungkin untuk kenyamanan serta keamanan bagi para penggunanya.

c. Fasilitas

Untuk menunjang segala kegiatan yang diwadahi oleh sebuah wisma maka keberadaan wisma tersebut harus dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas yang memenuhi standar. Fasilitas tersebut terdiri dari fasilitas olahraga dan fasilitas penunjang.

d. Tampilan Bangunan

Suatu karya arsitektur harus dapat mengkomunikasikan dirinya melalui sebuah perwujudan tampilan bangunan.

e. Ruang Luar

Sebuah karya arsitektur yang baik tentu saja merupakan sebuah karya yang juga memikirkan lingkungan sekitarnya. Antara suatu karya arsitektur dengan lingkungan sekitar harus memiliki keharmonisan. Sehingga suatu karya arsitektur akan memiliki nilai lebih jika lingkungan sekitarnya diolah dan dikelola dengan baik (prinsip respect to site).

2.2 Tinjauan Tema.

Dalam menciptakan sebuah rancangan yang bermakna dan berciri khas, banyak cara pencapaian ide yang bisa dilakukan oleh perancang. Salah satu tema yang bisa digunakan oleh perancang adalah tema Arsitektur Metafora.

Arsitektur Metafora telah menjadi trend akhir-akhir ini di kalangan perancang. Kemampuannya dalam mengumpamakan sebuah arsitektur sebagai sesuatu yang lain telah membuat arsitektur tersebut memiliki makna dan ciri khas yang membuatnya berbeda dengan arsitektur yang lain. Hal inilah yang menyebabkan seorang perancang menggunakan tema Arsitektur Metafora dalam mewujudkan ide desainnya.

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, naturalistic,

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.

2. 2.1 Kehadiran Metafora di Dunia Desain.

Menurut Arsitotle, *Metafora adalah memberi nama pada sesuatu yang menjadi milik sesuatu yang lain; pemindahan dari genus menjadi spesies, atau dari spesies menjadi genus, atau dari spesies menjadi spesies atau pada dasar analogi... bahwa dari analogi terdapat empat istilah yang sangat berhubungan, yaitu yang kedua (B) menuju yang pertama (A) sebagaimana yang keempat (D) menuju yang ketiga (C), untuk itu kemudian secara metafora meletakkan D sebagai pengganti B dan B sebagai pengganti D.* Aristotle juga mengatakan, *”Metafora memberi gaya, kejernihan, daya tarik dan berbeda dari yang lain: dan ini bukanlah hal yang penggunaannya bisa diajarkan oleh satu orang ke orang yang lain”* (Abel,1997). Dari definisi yang telah dipaparkan oleh Aristotle tersebut, bisa disimpulkan bahwa metafora adalah pendefinisian sesuatu dengan sesuatu yang lain atau bisa juga dikatakan sebagai bentuk perumpamaan.

Arsitektur Metafora adalah mengidentifikasi suatu bangunan arsitektural dengan pengandaian sesuatu yang abstrak sehingga setiap pengamat akan mempunyai persepsi masing – masing sesuai dengan persepsi yang timbul pada saat pertama kali melihat bangunan tersebut.

Penggunaan metafora sebagai *channel* untuk kreatifitas arsitektural telah populer diantara arsitek pada abad ini. Metafora telah ditemukan untuk menjadi *channel* yang sangat kuat, lebih berguna bagi pencipta dari pada pengguna. Melalui metafora, imajinasi perancang bisa diuji dan dikembangkan. Mereka yang memiliki daya imajinasi yang tinggi tidak akan mengalami kesulitan dalam menggunakan metafora, bahkan metafora akan semakin memperluas dan memperdalam daya imajinasi mereka (Antoniades, 1992).

Ada sedikit kerancuan antara metafora, analogi, dan mimesis. Ketiga hal itu samasama menghadirkan suatu desain dengan melihat hal lain. Tapi ada yang membedakan di sini. Yaitu bila suatu bangunan dirancang dengan menyerupai sesuatu yang lain tanpa memperhatikan sifat-sifat dari sesuatu yang ditiru itu, maka bisa dikatakan bangunan ini memiliki tema analogi atau mimesis. Terlebih bila bentuk yang diambil yang menyerupai sesuatu hal tersebut tidak ada kaitannya dengan fungsi bangunan yang dirancang. Tapi apabila suatu bangunan mengambil bentuk sekaligus sifat dari sesuatu yang lain, maka bisa dikatakan bangunan ini bertemakan metafora. Terutama bila sifat-sifat sesuatu yang lain itu sesuai dengan fungsi bangunan yang dirancang. Terlebih lagi bila hasil rancangan atau bentuk akhir dari rancangannya nanti menghasilkan interpretasi yang berbeda di antara pengamat dan pengguna bangunan, sehingga metaforanya bisa menjadi rahasia perancang.

2. 2. 2 Kategori Metafora Dan Penerapannya Dalam Desain Arsitektur.

Ada tiga kategori metafora:

1. *Intangible metaphor*; kreasi metafora berangkat dari konsep, ide, kondisi manusia, atau kualitas tertentu (individualitas, kealamiahan, komunitas, tradisi, budaya)
2. *Tangible metaphor*; metafora berangkat dari visual atau karakter material (rumah sebagai istana, atap kuil sebagai langit)
3. *Combine metaphor*, di mana konseptual dan visual saling menindih sebagai titik keberangkatan desain.

(Antoniades, 1992)

Kebanyakan arsitek memiliki kecenderungan untuk menghindari *intangible metaphor* sebagai titik awal, dan banyak yang bisa lebih mudah terinspirasi oleh *tangible metaphor*, dengan kesuksesan yang berbeda-beda (Antoniades, 1992). Hal itu disebabkan karena *tangible metaphor* lebih mudah diaplikasikan daripada *intangible metaphor*. Begitu juga dengan *combine metaphor*. Kategori metafora ini juga tergolong sulit untuk dilakukan.

Intangible metaphor, dalam penerapannya pada desain arsitektur, adalah lebih menggunakan sifat-sifat non fisik daripada sifat fisik yang tampak pada suatu hal untuk diterapkan pada bangunan. Sebagai contoh: bila seorang perancang ingin merancang bangunan *Music Center* dengan menggunakan kategori *intangible metaphor*, maka dia bisa menampilkan konsep dari unsur-unsur musik yang non fisik ke dalam bangunannya, seperti nada, tempo, ketukan, dan konsep-konsep musik lainnya. Hal ini tentulah tidak mudah karena musik dan

arsitektur merupakan dua jenis seni yang sangat berbeda, di mana musik merupakan unsur bunyi atau suara, sedangkan arsitektur lebih kepada visual. Hal inilah yang menyebabkan *intangible metaphor* sulit untuk diraba, terlebih lagi untuk diterapkan.

Sedangkan *tangible metaphor* lebih mudah untuk diraba, karena lebih bersifat fisik, yaitu sebuah arsitektur menampilkan sifat fisik dari sesuatu yang lain. Sebagai contoh: bila seorang arsitek ingin merancang sebuah *Music Center* seperti contoh di atas, tetapi ingin menggunakan tema *tangible metaphor*. Yang bisa dilakukan dalam menerapkan tema tersebut adalah dengan cara merancang bentuk bangunan menyerupai bentuk kunci G, atau menyerupai bentuk alat musik. Hal ini lebih mudah untuk dilakukan, tapi arsitek harus berhati-hati karena dalam menggunakan tema ini bisa dengan mudah terjadi kerancuan dengan analogi dan *mimesis*.

Sementara *combine metaphor* merupakan gabungan antara kedua hal di atas. Jadi dalam merancang bukan hanya menampilkan sifat-sifat fisik dari subyek yang lain, tapi juga sifat non fisiknya. Kategori ini merupakan kategori yang paling sulit untuk diterapkan. Contoh yang tepat untuk kategori ini adalah pada obyek kasus, yaitu Museum of Fruit. Bangunan ini menggunakan tema metafora dengan kategori *combine metaphor*. Bangunan Museum of Fruit menggunakan konsep penyebaran bibit dalam menerapkan idenya sekaligus juga menerapkan bentuk fisik dari tumbuhan dan buah-buahan.

2.3 Kajian Keislaman.

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

“Mereka tidak akan memerangi kamu dalam Keadaan bersatu padu, kecuali dalam kampung-kampung yang berbenteng atau di balik tembok. permusuhan antara sesama mereka adalah sangat hebat. kamu kira mereka itu bersatu, sedang hati mereka berpecah belah. yang demikian itu karena Sesungguhnya mereka adalah kaum yang tidak mengerti.” (Qs, Al Hasyr : 14)

Pada ayat ini menerangkan bahwa bersatu memberikan kekuatan yang sangat besar. Dengan adanya wisma atlet tersebut persatuan para atlet akan bertambah besar dan menjadi sebuah kekuatan besar untuk kemajuan olahraga di Indonesia khususnya di Jawa Timur.

“Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi dan dari kuda-kuda yang ditambat untuk berperang (yang dengan persiapan itu) kamu menggentarkan musuh Allah dan musuhmu dan orang orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya; sedang Allah mengetahuinya. apa saja yang kamu nafkahkan pada jalan Allah niscaya akan dibalas dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akan dianiaya (dirugikan)”.(Al-Anfaal:60)

“Hai orang-orang yang beriman, bersiap siagalah kamu, dan majulah (ke medan pertempuran) berkelompok-kelompok, atau majulah bersama-sama!”.(An-Nisaa’:71)

Kedua ayat diatas meliputi segala sesuatu yang dipersiapkan oleh kaum muslimin dalam menyongsong serangan musuh dan dalam menghadapi

perlawanan mereka. Hal ini dilakukan dengan mempersiapkan segala sesuatu yang bisa dihimpun, baik berupa kekuatan strategis, taktis dan kekuatan yang sifatnya abstrak maupun materi. Termasuk didalamnya adalah mempelajari ilmu perang dan sistem komando militer, menyiapkan komandan dan instruktur latihan yang piawai. Dan bersiap siaga menghadapi serangan musuh dengan jalan membuat benteng pertahanan, melakukan usaha-usaha preventif dalam menangkal dan mengetahui siasat-siasat mereka.

Dari penjelasan diatas wisma atlet merupakan tempat menjalin kekuatan untuk para atlet dan mempelajari strategi atau siasat yang akan digunakan dalam pertandingan ataupun perlombaan.

2.4 Tinjauan Lokasi.

Lokasi perancangan stadion terletak di Kelurahan Pakal, Kecamatan Benowo yang termasuk dalam Unit Distrik Kawasan Stadion Utama dan Sekitarnya, lokasinya kurang lebih 18 km di sebelah Barat pusat kota. Dalam struktur tata ruang kota Surabaya, lokasi tapak termasuk dalam UP. Tambak Oso Wilangon yang dikembangkan dengan dominasi fungsi ruang terbuka hijau kota. Secara administratif wilayah perencanaan berada di Kecamatan Benowo dan mencakup 9 kelurahan yakni Kelurahan Klakahrejo. Sememi, Tambak Oso Wilangon, Babat Jerawat. Pakal, Sumberejo. Romo Kalisari, Tambak Dono, dan Kelurahan Benowo.



Gambar 2.1 Kedudukan Lokasi Tapak di Surabaya.

Sumber: BappedaDati II Suraba)^A. *Peta Man Skala 1:30000, Peta Administrasi*

Ditinjau dari lingkup kota, lokasi tapak terletak di kawasan Surabaya Barat yang mempunyai kemudahan akses dari jalan tol Surabaya-Gresik dan jalan

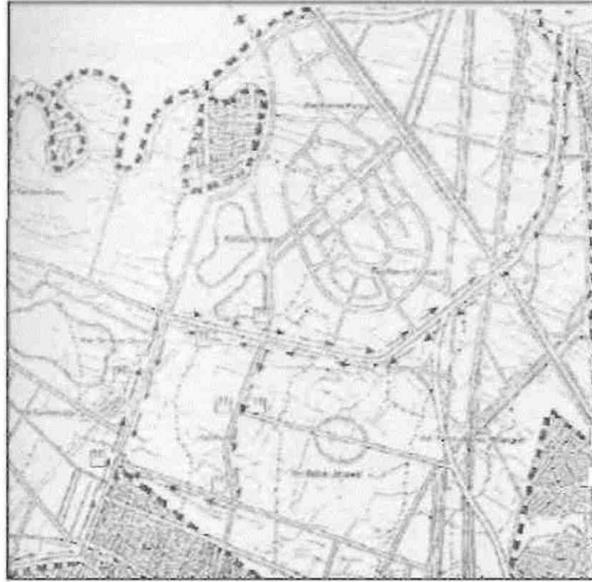
Sememi-Benowo. Di masa mendatang kawasan ini juga mudah diakses dari Jalan Lingkar Barat kota Surabaya. (RDTRK UP. Tambak Oso Wilangan Bab 111, 1997; RTRK Kawasan Stadion Utama dan Sekitarnya Bab 111, 1997).

2.4.1 Jaringan Jalan.

Area *Surabaya Sports Center* memiliki beberapa jaringan jalan dari pusat kota. Jaringan jalan dikembangkan seiring dengan perluasan penyebaran penduduk yang mulai merambah daerah benowo. Area *Surabaya Sports Center* dapat dicapai dari beberapa arah. Akses dari arah Utara adalah melalui jalan tol. sedangkan akses dari arah Selatan adalah dengan melalui jalan Benowo yang saat ini menjadi rute yang paling dominan menuju daerah tersebut. Dari arah Timur, rute pencapaian adalah melalui jalan Lingkar Barat. Pengembangan jaringan jalan diarahkan untuk memberikan kemudahan pencapaian ke kompleks *Surabaya sport center*, dari arah jalan tol Surabaya-Gresik jalan Tandes Benowo maupun dari arah jalan lingkar barat.

2.4.2 Jaringan Transportasi.

Angkutan umum sangat potensial dikembangkan untuk keluar masuk wilayah stadion utama mengingat jumlah lalu lintas harian rata-rata yang cukup tinggi. Di mana terdapat 35% total seluruh perjalanan akan melalui sisi selatan stadion sementara sisanya 65% akan melalui sisi utara stadion.



Gambar 2.2 Pola Angkutan Umum.

Sumber: Pemkot Dati II Surabaya, *RTRK Kawasan Stadion Utama Surabaya Dan Sekitarnya*, 1997.

2.4.3 Perancangan Tapak Berdasarkan Peraturan Pemerintah.

Lokasi tapak Stadion Sepakbola di Surabaya terletak di Pakal, Benowo yang menurut *masterphm* kota diproyeksikan untuk menjadi Surabaya Sports Center yang merupakan pusat fasilitas olahraga bagi warga Surabaya.

Kompleks stadion yang berada di bagian barat Unit Distrik V dikembangkan dengan pola radial konsentris dengan menenipatkan stadion utama sebagai pusat, dan struktur kegiatan di sekeliling stadion sebagai bingkai.

Realisasikan konsep tersebut penataan bangunan menggunakan sumbu-sumbu yang mengarah ke pusat . yaitu berorientasi ke stadion utama yang berfungsi sebagai pengikat komposisi tersebut.(RTRK Kawasan Stadion Utama Surabaya Dan Sekitarnya, Bab IV_r 1997).

2.5 Study Banding.

2.5.1 Study Banding Objek.

2.5.1.1 Wisma Atlet Jakabaring Palembang.

Wisma atlet jakabaring adalah salah satu bangunan fasilitas olahraga yang berfungsi sebagai hunian atau tempat tinggal para atlet yang akan berlaga di SEA GAMES 2011, bangunan ini berlokasi di area kompleks Jakabaring yang merupakan suatu daerah atau kompleks olahraga yang ada di Palembang. Bangunan ini memiliki 4 lantai. Material struktur pada bangunan ini adalah beton.



Gambar 2.4 Material yang digunakan

Sumber: Jakabaring Palembang



Gambar 2.5 Keadaan pada malam hari

Sumber: Jakabaring Palembang

Pada bangunan ini memiliki 369 kamar tidur, area makan, ruang pertemuan dan ruang santai. Pada bangunan ini lebih terlihat seperti bangunan rumah susun akan tetapi memiliki kekhususan penghuni, yaitu para atlet.

Kurangnya fasilitas dan pengelolaan mengakibatkan banyak yang menjadikan balkon sebagai tempat untuk menjemur pakaian para atlet. Pada ruang tengah dimanfaatkan sebagai tempat berkumpul para atlet. Pada salah satu bangunan dimanfaatkan sebagai tempat atau ruang makan.



Gambar 2.6 Salah satu sisi banunan

Sumber: Jakabaring Palembang



Gambar 2.7 Interior bangunan

Sumber: Jakabaring Palembang

Pada ruang tidur terlihat kurang menarik, hanya terdapat kasur tidur dan lemari baju. Setiap kamar memiliki kamar mandi didalam. Tangga menjadi alat untuk mencapai lantai diatasnya.



Gambar 2.10 tangga pada gedung wisma

Sumber: Jakabaring Palembang

Kesimpulan:

1. Pada bangunan wisma atlet jakabaring kurang terlihat sebagai tempat tinggal para atlet, melainkan seperti rumah susun. Bangunan wisma atlet harus menggambarkan atlet tersebut, seperti: lincah, aktif, semangat, kuat, dll.
2. Faktor kenyamanan dan ketenangan perlu diperhatikan, dikarenakan untuk memberi semangat para atlet.
3. Sirkulasi atau pencapaian juga harus diperhatikan, untuk menjaga stamina

para atlet.

4. Fasilitas pendukung dapat berperan sebagai tempat berkomunikasi dan menjaga kebugaran para atlet.

Kelebihan : - penataan ruang mudah.

Kekurangan : - Bentuk bangunan monoton.

- Bentuk bangunan menyerupai rumah susun.

2.5.1.2 Liverpool Football Academy.

A. Aspek Profil dan Lokasi.

Sejak 20 Januari 1999, Liverpool resmi mempunyai sekolah sepakbola terbesar di eropa. Lebih besar dan dengan fasilitas yang lebih lengkap daripada sekolah sepakbola Ajax Amsterdam. Akademi ini terletak di *Kirby*, terhampar di area seluas 45 hektare dan menghabiskan dana 12 juta pounds untuk membangunnya pada saat itu.



Gambar 2.11 Site Bangunan.



Gambar 2.12 Fasad bangunan Liverpool Football Academy.

Sumber : <http://www.google.com>

Sumber : <http://www.google.com>

B. Aspek Kuantitas.

Pada studi kasus 1 ini pencarian data lebih difokuskan pada jenis ruang yang ada untuk menunjang segala aktifitas yang terjadi didalam Bangunan. Penataan interior dan pemilihan perabot juga bisa menjadi tolok ukur dalam perancangan.

1. Fasilitas dan Aktifitas.

Di dalam bermain sepak bola tidak halnya mengandalkan suatu skill atau teknik saja melainkan diperlukan juga suatu fasilitas setiap ruangan yang berbeda-

beda, untuk mendukung berkembangnya teknik dan skill murid – murid sekolah sepak bola tersebut. Berikut jenis ruangan yang terdapat di dalam bangunan ini adalah :

a) Lapangan Latihan Sintetis.

Lapangan ini memiliki luas sekitar 90 x 45 m² memiliki 3 lapangan sintetis yang difungsikan sebagai arena indoor khusus latihan untuk kiper sekaligus para pemain pemula yang berlatih disini, karena dilengkapi dengan arena yang berstandar tinggi dan terletak dalam sebuah gedung tertutup berukuran raksasa. Lantai ruangan adalah berupa lapisan sintetis terbuat dari lapisan karet yang dibawahnya dilapisi pasir dan per besi yang kuat untuk mencegah cedera pada saat latihan. Kuat penerangan tergantung jenis kegiatan dalam ruang dan kebutuhannya, kegiatan yang berbeda membutuhkan kuat penerangan yang berbeda pula.



Gambar 2.13 Interior lapangan sintetis latihan para akademi.

Sumber : <http://www.google.com>

b) Ruang Ganti Pemain.

Sesuai dengan namanya ruangan ini di fungsikan sebagai ruang ganti pemain berjumlah 2 yang dilengkapi dengan perabot locker yang berada di dinding-dinding dan kursi sehingga ruang yang ada tidak nampak kosong. Luas ruangan ini ± 117 m², ini mewadai ± 20 orang. Luasan ini ditentukan dari aktifitas dan banyaknya para pemain.



Gambar 2.14 Ruang ganti pemain .

Sumber : <http://www.google.com>

c) Ruang Relaksasi Pemain.

Di ruangan ini pemain yang telah beraktifitas cukup berat seperti bermain sepak bola akan dimanjakan dengan fasilitas-fasilitas yang nyaman karena fasilitas ini difungsikan sebagai tempat merelaksasikan atau melepas kelelahan. Apabila suatu pemain merasa kelelahan bisa menggunakan ruangan ini. Luas ruangan ini ± 57 m² bisa mewadai ± 4 orang. Luasan ini ditentukan banyaknya orang dan perabot serta fungsi dari ruangan ini sendiri.



Gambar 2.15 Ruang relaksasi pemain

Sumber : <http://www.google.com>

d) R. Resepsionist.

Ruangan ini memiliki luas ruang ± 22 m² berjumlah 1 ruangan yang difungsikan sebagai ruang penerima sekaligus ruang informasi tentang bangunan ini. Dengan kapasitas 6 orang, ruangan ini sudah memenuhi syarat sesuai dengan fungsinya. Pada ruangan ini terdapat meja penerima dengan pemilihan warna coklat tua yang senada dengan bagian belakang. Lantai ruangan adalah ubin persegi berukuran besar, pemilihan warna terang yang senada dengan langit-langit ruangan yang berpola segi empat besar.



Gambar 2.16 Ruang resepsionist.

Sumber : <http://www.google.com>

e) R. Klinik Pemain.

Jenis ruangan ini sangat diperlukan sekali karena untuk mengindikasikan pada pertolongan pertama apabila sutau pemain atau murid yang terkena cedera ringan maupun cedera parah dapat ditangani sedini mungkin dan meminimalisir adanya cedera berikutnya. Luas ruangan ini $\pm 45 \text{ m}^2$ bisa mewadai ± 3 orang.

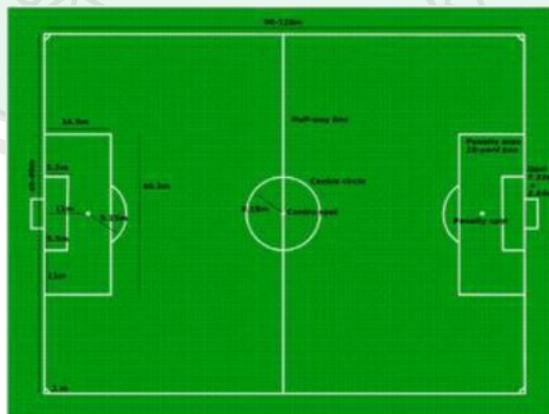


Gambar 2.17 Ruang klinik pemain

Sumber : <http://www.google.com>

f) R. Latihan dan Permainan.

Ditempat ini merupakan fasilitas outdoor yang difungsikan sebagai latihan fisik, teknik, dan kekompakkan tim dalam permainan training game. Luas lapangan standart ini berukuran 105 x 68 m.



Gambar 2.18 Ruang latihan dan permainan

Sumber : <http://www.google.com>

g) Kolam Hydroterapy.

Hidroterapi merupakan dasar dari pembentukan spa karena arti spa tersendiri yaitu sehat melalui terapi air. Hidroterapi ini sangat baik untuk memulihkan stamina serta merilekskan pikiran setelah beraktifitas yang berat seperti bermain sepak bola. Di dalam kolam tersebut terdapat pemijit otomatis. Ukuran dari kolam tersebut adalah $\pm 130 \text{ m}^2$.



Gambar 2.19 Kolam ydroterapy

Sumber : <http://www.google.com>

C Aspek Kualitas.

1. Tampilan Bangunan.

Tampilan bangunan Liverpool Football Academy bersifat modern minimalis. Hal ini dapat dilihat dari permainan garis horisontal vertikal pada tampaknya, yaitu dengan permainan dari bentuk bukaan-bukaan dan kolom-kolom strukturnya. Memakai sistem struktur rangka dan material beton bertulang, galvalum, dan baja. Fasade luarnya menggunakan warna asli material dan ada sedikit perbedaan warna yaitu pada kolomnya yang terlihat kontras dengan pemilihan warna merah.



Gambar 2.20 Fasade luar bangunan yang didominasi oleh garis vertikal horisontaldengan atap lengkung.

Sumber :<http://www.google.com>

Kelebihan : Fasilitas olahraga lengkap.

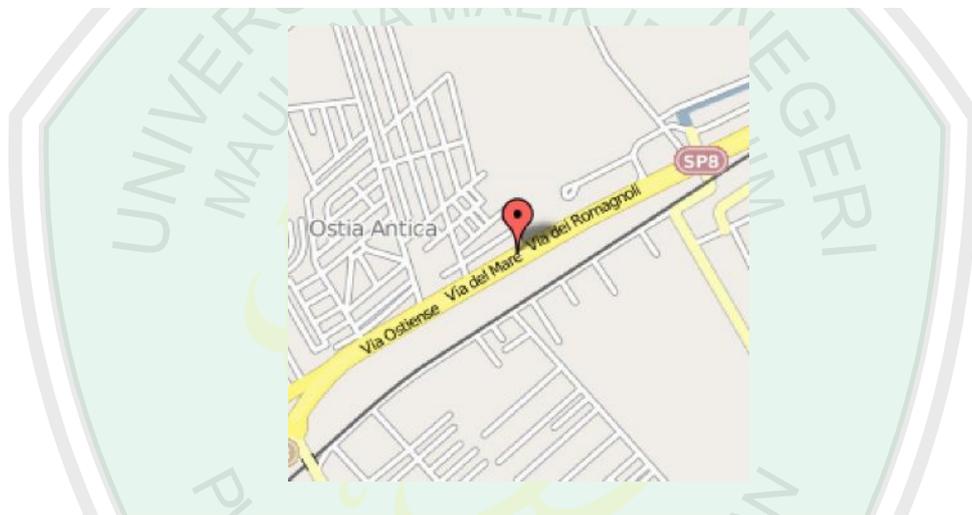
Mudah mengontrol kegiatan, dikarenakan hanya memiliki 1 massa bangunan.

Kekurangan : bentuk bangunan kurang sesuai dengan karakter wisma atlet.

2.5.1.3 Francesco Totti Soccer Academy.

A. Aspek Profil dan Lokasi.

Francesco Totti Soccer Academy merupakan sebuah sekolah akademi yang didirikan oleh seseorang pesepakbola terkenal yaitu Francesco Totti yang sekarang masih bermain untuk klub AS. Roma di liga Italia. Akademi ini terdapat di kota Roma tepatnya di kawasan Ostia Antica. Sekolah ini dikhususkan untuk anak-anak yang berusia, 4, 6 tahun dan usia 16 sampai 21 tahun. Akademi ini menempati Longarina Sport Center di atas tanah berukuran 35 hektar persegi.



Gambar 2.21 Lokasi Site

Sumber : <http://www.google.com>

B Aspek Kuantitas.

Pada studi kasus 1 ini pencarian data lebih difokuskan pada jenis ruang yang ada untuk menunjang segala aktifitas yang terjadi didalam Bangunan. Penataan interior dan pemilihan perabot juga bisa menjadi tolok ukur dalam perancangan.

1. Fasilitas.

Di dalam bermain sepak bola tidak halnya mengandalkan suatu skill atau teknik saja melainkan diperlukan juga suatu fasilitas setiap ruangan yang berbeda-beda, untuk mendukung berkembangnya teknik dan skill murid – murid sekolah sepak bola tersebut. Berikut jenis ruangan yang terdapat di dalam bangunan ini adalah :

a) Lapangan Latihan Sintetis.

Lapangan ini memiliki luas sekitar 90 x 45 m² memiliki 7 lapangan yang difungsikan sebagai arena indoor khusus latihan untuk kiper sekaligus para pemain pemula yang berlatih disini, karena dilengkapi dengan arena yang berstandar tinggi. Kelebihan di lapangan ini yaitu lantai ruangan adalah berupa lapisan sintetis terbuat dari lapisan karet yang cukup tebal dimana lantai ini menggunakan sistem bongkar pasang sehingga lapangan ini tidak difungsikan 1 saja melainkan bisa difungsikan beberapa kegiatan.



Gambar 2.22 Lapangan sintetis

Sumber : <http://www.google.com>

b) R. Ganti Pemain.

Sesuai dengan namanya ruangan ini di fungsikan sebagai ruang ganti pemain berjumlah 2 yang dilengkapi dengan fasilitas km / wc di dalam ruangan dan kursi, sehingga ruang yang ada tidak nampak kosong. Luas ruangan ini ± 117 m², ini mewadai ± 20 orang. Luasan ini ditentukan dari aktifitas dan banyaknya para pemain.



Gambar 2.23 Ruang ganti pemain

Sumber : <http://www.google.com>

c) R. Relaksasi Pemain.

Di ruangan ini pemain yang telah beraktifitas cukup berat seperti bermain sepak bola akan dimanjakan dengan fasilitas-fasilitas yang nyaman karena fasilitas ini difungsikan sebagai tempat merelaksasikan atau melepas kelelahan. Apabila suatu pemain merasa kelelahan bisa menggunakan ruangan ini. Luas ruangan ini ± 57 m² bisa mewadai ± 5 orang. Luasan ini ditentukan banyaknya orang dan perabot serta fungsi dari ruangan ini sendiri.



Gambar 2.24 Ruang relaksasi pemain

Sumber : <http://www.google.com>

d) Kamar Asrama Laki – Laki.

Difungsikan sebagai tempat peristirahatan siswa akademi serta sebagai tempat menginap para tamu dari luar kota apabila diadadakan turnamen ajang resmi. Luas ruangan ini ± 243 m² bisa mewadai ± 24 orang. Tiap – tiap kamar berukuran 12 m² dan berisi 2.



Gambar 2.25 Kamar asrama laki -laki

Sumber : <http://www.google.com>

e) Bar.

Ruang santai dengan nuansa ke coklatan yang terpancar dari lampu dekoratif meja *bar*. Didepan meja terdapat 6 buah kursi tanpa sandaran. Luas ruangan ± 15 m² dengan aktifitas ruang duduk minum dan berbincang. Sesuai dengan fungsinya ruangan ini memiliki daya tampung ± 6 orang.



Gambar 2.26 Bar

Sumber : <http://www.google.com>

f) R. Klinik Pemain.

Jenis ruangan ini sangat diperlukan sekali karena untuk mengindikasikan pada pertolongan pertama apabila suatu pemain atau murid yang terkena cedera ringan maupun cedera parah dapat ditangani sedini mungkin dan meminimalisir adanya cedera berikutnya. Luas ruangan ini ± 12 m² bisa mewadai ± 2 orang.



Gambar 2.27 Ruang klinik pemain

Sumber : <http://www.google.com>

g) Aula (konferensi pers).

Digunakan sebagai ruang rapat dan jumpa pers para wartawan yang akan mencari sumber berita terkait informasi pertandingan sepak bola berlangsung. Luas ruangan ini ± 169 m² bisa mewadai $\pm 50 - 100$ orang.



Gambar 2.28 Ruang konferensi pers.

Sumber : <http://www.google.com>

2. Fungsi.

Misi Francesco Totti Soccer Academy adalah untuk menyediakan keunggulan dalam pengejaran pengembangan secara sugestif. Akademi ini menawarkan kemah musim panas sepak bola lamanya 1 bulan yang bertajuk “Soccer Camp” untuk kelompok anak-anak, menargetkan ke pemain dari semua tingkatan kemampuan. Tiap – tiap peserta kemah akan memahami pentingnya mempunyai atau menikmati kesenangan setiap kali mereka menginjak bidang itu yaitu sepak bola.

3. Tampilan Bangunan.

Tampilan bangunan Francesco Totti Academy bersifat gaya modern tropis hal ini dapat ditunjukkan dari karakternya yaitu permainan garis lurus secara horisontal dan vertikal serta adanya permainan pola lengkung yang ada pada atapnya serta kanopi yang menaungi entrancenya.



Gambar 2.31 Tampak gedung fasilitas utama akademi

Sumber : <http://www.google.com>

Kelebihan : - Fasilitas olahraga lengkap.

- Mudah mengontrol kegiatan, dikarenakan hanya memiliki 1 massa bangunan.

Kekurangan : - bentuk bangunan kurang sesuai dengan karakter wisma atlet.

2.5.2 Study Banding Tema.

2.5.2.1 Museum of Fruit.

Museum of fruit adalah salah satu bangunan yang dirancang oleh arsitek Itsuko Hasegawa, berlokasi di Kota Yamanashi, Jepang. Didirikan pada tahun 1996, sebagai museum dan green house dengan material struktur utamanya adalah baja dan kaca. Pada bangunan ini Itsuko Hasegawa menerapkan Arsitektur Metafora sebagai tema rancangan. Metafora yang diambil adalah dari sifat-sifat buah dan benih. Pengambilan metafora sebagai tema bangunan sesuai dengan bangunan yang dirancang yakni museum buah. Komplek bangunan ini terdiri dari 3 massa utama yakni: fruit plaza, green house dan workshop.



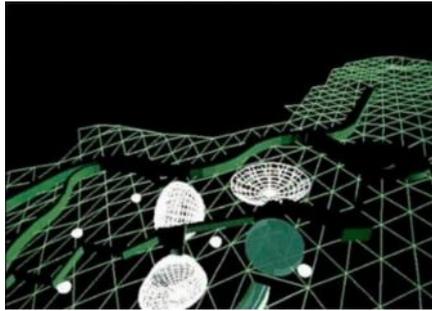
Gambar 2.32 Pemandangan waktu pagi dan malam

Sumber: [Itsuko Hasegawa: selected and current works](#)

A. Pengaplikasian Tema dalam Perancangan.

a. Konsep Tapak.

Pengaplikasian konsep pada tapak dimetaforakan sebagai beberapa benih yang disebar pada sebuah lahan. Hal ini, bertujuan untuk mendapatkan bentuk bangunan yang alami sesuai bentukan benih yang disebar pada sebuah lahan. Penataan massa bangunan juga mengikuti hasil dari sebaran benih.



Gambar 2.33 Proses pengambilan bentuk bangunan

Sumber: Itsuko Hasegawa: selected and current wor

b. Konsep Bentuk.

Konsep bentuk bangunan diambil dari bentukan benih yang dihasilkan dari sebaran benih yang tidak teratur pada lahan.

a) Fruit Plaza

Fruit plaza merupakan salah satu massa bangunan yang ada di museum of fruit.

Bangunan ini mempunyai fungsi sebagai museum itu sendiri.



Gambar 2.36 Fruit Plaza.

Sumber: Itsuko Hasegawa: selected and current works.

Fruit plaza mengambil metafora dari sifat biji, yakni munculkan sebuah gambaran bahwa biji merupakan sebuah awal dari tumbuhnya sebuah pohon.

c. Interior.

Pada interior bangunan fruit plaza terdapat sebuah tiang penyangga yang digambarkan sebagai sebuah calon pohon yang akan tumbuh dari dalam benih.

Tiang penyangga ini juga dijadikan sebagai struktur bangunan.



Gambar 2.49 Interior.

Sumber: Itsuko Hasegawa: selected and current works.

d. Struktur

Pusat pengetahuan ini memiliki tiga struktur shell yang terbuat dari baja dengan tinggi sampai 20 meter dan bentang 50 meter yang dihubungkan oleh bangunan bawah tanah. Sebagian dari dome ini dilapisi kaca dan terbentuk dari baja yang berbentuk pipa. Dimensi typical adalah 40 meter dengan bentang 20 meter.



Gambar 2.50 Struktur

Sumber: Itsuko Hasegawa: selected and current works

e. Penerapan metafora kombinasi pada bangunan.

Sifat-sifat : sifat-sifat biji diaplikasikan pada perletakan massa bangunan, yakni perletakan yang tidak teratur pada waktu biji ditebar ke atas tanah. Selain itu, juga terdapat pada interior fruit plaza yakni perumpamaan bibit yang tumbuh menjadi sebuah pohon besar.

Bentuk : bentukan biji diaplikasikan sebagai bentuk bangunan secara keseluruhan, bentuk cangkang pada biji diaplikasikan sebagai struktur penutup bangunan, yakni struktur shell.

Kelebihan.

- Penerapan metafora terlihat jelas pada bentuk bangunan.

Kekurangan.

- Penerapan tema metafora tidak terlihat pada fasad bangunan. Hanya terdapat pada bentuknya saja.
- Terdapat pemakaian metafora yang berbeda pada sistem sirkulasi pada landscape bangunan, yakni perumpamaan antara hubungan manusia dengan alam.
- Pada struktur bangunan terlihat kesan hi-tec.

