

**PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN WUSHU DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN ANALOGI**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ABYAN MAHDY ALLAM

NIM. 16660044



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**

**PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN WUSHU DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN ANALOGI**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)

Oleh:

ABYAN MAHDY ALLAM

NIM. 16660044

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : Abyan Mahdy Allam
NIM : 16660044
PRODI : Teknik Arsitektur
FAKULTAS : Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Pusat Pelatihan Wushu di Kota
Malang dengan Pendekatan Analogi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab dan sanggup atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidakjujuran di dalam karya ini.

Malang, 18 Desember 2020

Pembuat Pernyataan,



Abyan Mahdy Allam

16660044



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

LEMBAR KELAYAKAN CETAK
TUGAS AKHIR 2020

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir 2020, yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekretaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut:

Nama Mahasiswa : Abyan Mahdy Allam
NIM : 16660044
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Pelatihan Wushu di Kota Malang dengan Pendekatan Analogi

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2020.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 13 Desember 2020
Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Tarranita Kusumadewi, MT
NIP. 19790913 200604 2 001

Luluk Maslucha, M. Sc
NIP. 19800917 200501 2 003

Sekretaris Penguji

Anggota Penguji

Harida Samudro, M. Ars
NIP. 19861028 20180201 1 246

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT.
NIP. 19770818 200501 1 001

**PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN WUSHU DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN ANALOGI**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ABYAN MAHDY ALLAM

NIM. 16660044

Telah Disetujui oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Harida Samudro, M. Ars

NIP. 19861028 20180201 1 246

Aldrin Yusuf Firmansyah, MT.

NIP. 19770818 200501 1 001

Malang, 13 Desember 2020

Ketua Program Studi Teknik
Arsitektur

Tarranita Kusumadewi, MT

NIP. 19790913 200604 2 001

**PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN WUSHU DI KOTA MALANG
DENGAN PENDEKATAN ANALOGI**

TUGAS AKHIR

Oleh:

ABYAN MAHDY ALLAM

NIM. 16660044

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji TUGAS AKHIR dan Dinyatakan Diterima
Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars)

Tanggal 3 Desember 2020

Menyetujui:

Tim Penguji

Penguji Utama	: Tarranita Kusumadewi, MT ()
	NIP. 19790913 200604 2 001	
Ketua Penguji	: Luluk Maslucha, M. Sc ()
	NIP. 19800917 200501 2 003	
Sekretaris Penguji	: Harida Samudro, M. Ars ()
	NIP. 19861028 20180201 1 246	
Anggota Penguji	: Aldrin Yusuf Firmansyah, MT ()
	NIP. 19770818 200501 1 001	

**Mengetahui dan Mengesahkan,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur**

Tarranita Kusumadewi, M.T.
NIP. 19790913 200604 2 001

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini sebagai persyaratan pengajuan tugas akhir mahasiswa Arsitektur. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang seperti saat ini.

Penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu dalam proses penyusunan proposal tugas akhir ini. Untuk itu iringan doa dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, baik kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuan lainnya demi terselesaikannya laporan ini. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag selaku rektor UIN Malang, Dr. Sri Harini, M. Si selaku dekan Fakultas Sains dan Teknologi, dan Ibu Tarranita Kusumadewi, M.T selaku ketua Prodi Teknik Arsitektur UIN Malik Ibrahim Malang, yang mana telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di kampus ini,
2. Bpk Harida Samudro, M. Ars dan Bpk Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T selaku pembimbing yang telah berupaya dalam memberi motivasi, dukungan, bimbingan, arahan serta pengetahuan kepada saya terutama dalam proses penyusunan proposal tugas akhir ini,
3. Abi dan Ummi, selaku kedua orang tua penulis yang tiada pernah terputus doanya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini, semoga kebaikan mereka berdua selalu berbalas rahmat yang melimpah dari Allah SWT,
4. Teman-teman saudara seperjuangan arsitektur angkatan 2016 yang telah menemani saya hingga di penghujung akhir masa perkuliahan ini,
5. Serta semua teman-teman terdekat saya yang turut andil dalam penyusunan laporan tugas akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari tentunya proposal tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik yang membangun amat diharapkan dari semua pihak. Pada akhirnya penulis berharap agar proposal tugas akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan keilmuan, khususnya bagi penulis dan adik tingkat yang menjadikan proposal ini sebagai referensi dalam penulisan proposalnya.

Malang, Agustus 2019

Penulis

ABSTRAK

Allam, Abyan Mahdy, 2019, *Perancangan Pusat Pelatihan Wushu dengan Pendekatan Analogi di Kota Malang*. Dosen Pembimbing: Harida Samudro, M. Ars, Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

Kata Kunci: Pusat, Pelatihan, Wushu, Analogi, Malang

Wushu merupakan cabang olahraga asal Tiongkok yang saat ini sedang berkembang di Indonesia. Berbagai prestasi telah berhasil ditorehkan oleh atlet-atlet wushu Indonesia. Salah satu yang paling banyak memberikan sumbangsih dari prestasi tersebut adalah Atlet wushu dari Kota Malang. Di Kota Malang sendiri, wushu telah berkembang pesat melalui komunitas-komunitas yang berintegrasi dengan perguruan-perguruan yang sudah ada. Sayangnya, di Kota Malang sendiri masih belum terdapat fasilitas pelatihan yang layak yang dapat mewadahi aktivitas mereka. Selain itu, fakta bahwa wushu merupakan cabang olahraga yang terbilang baru sehingga kurangnya minat dan apresiasi dari masyarakat sendiri. Pusat pelatihan wushu merupakan fasilitas edukatif dengan menghadirkan wadah bagi atlet dan penggiat wushu lainnya untuk berlatih, serta arena dan performing hall bertaraf internasional sebagai sarana dalam ajang kompetisi. Dengan ini, diharapkan mampu memberi dorongan kepada atlet wushu Kota Malang untuk terus berkembang dan dapat menorehkan prestasi, selain itu juga itu diharapkan mampu untuk meningkatkan minat masyarakat pada olahraga wushu.

Perancangan pusat pelatihan wushu ini memiliki hubungan latar belakang yang kuat dengan nilai filosofi *Al-Mizan* yang bersumber dari Al-Quran surah Ar-Rahman ayat 7-8. Metode Analogi ini menjadikan elemen *Al-Mizan* sebagai acuan pada desain objek rancangannya, yaitu menciptakan unsur-unsur yang berkesinambungan, harmonis, dan seimbang baik pada elemen fisik dan non-fisik bangunannya.

Dengan integrasi nilai-nilai keislaman yang diterapkan pada rancangan, diharapkan rancangan pusat pelatihan wushu ini mampu mewujudkan bangunan yang selain mampu mewadahi aktivitas di dalamnya juga mampu merepresentasikan olahraga wushu di Kota Malang.

ABSTRACT

Allam, Abyan Mahdy, 2019, *The Design of Wushu Training Center with Analogy Approach in Malang*. Supervisor: Harida Samudro, M. Ars, Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.

Keywords: Center, Training, Wushu, Analogy, Malang

Wushu is a sport from China which is currently developing in Indonesia. Various achievements have been successfully achieved by Indonesian wushu athletes. One of the most contributed from these achievements is the Wushu Athletes from Malang. In Malang, wushu has developed rapidly through communities that are integrated with existing hermitage. Unfortunately, in Malang, there are still no proper training facilities that can accommodate their activities. In addition, the fact that wushu is a relatively a new martial art has led to a lack of interest and appreciation from the people themselves. The wushu training center is an educational facility by providing facilities for athletes and other wushu activists to training, as well as international standard arena and performing hall for competition purpose. Thus, it is expected to be able to give encouragement to Malang's wushu athletes to continue to develop and be able to gain more achievements, besides that it is also expected to be able to increase people's interest in wushu martial art.

The design of this wushu training center has a strong background relationship with the philosophical values of Al-Mizan which is derived from the Al-Quran surah Ar-Rahman verses 7-8. This analogy method makes Al-Mizan elements a reference in the design of the design object, which is to create sustainable, harmonious, and balanced elements both in the physical and non-physical elements of the building.

With the integration of Islamic values that are applied to the design, it is hoped that the design of the wushu training center will be able to realize a building that in addition to being able to accommodate activities in it is also able to represent the sport of wushu in Malang City.

مستخلص البحث

علام، أبيان مهدي. (٢٠١٩). تصميم مركز تدريب الووشو مع نهج القياس في مدينة مالانج، مشريف: هريده سامودروالماجستر، ألدرين يوسف فرمانسية الماجستر.

كلمة المفتاحية: المركز، التدريب، الووشو، القياس، مالانج

الوشو هي رياضة من الصين تتطور حاليًا في إندونيسيا. حقق رياضيو الووشو الإندونيسيون إنجازات مختلفة بنجاح. أحد أكبر المساهمين في هذا الإنجاز هو رياضي الووشو من مدينة مالانج. في مدينة مالانج نفسها تطورت الووشو بسرعة من خلال المجتمعات المتكاملة مع الجامعات القائمة. لسوء الحظ، لا يوجد حتى الآن في مدينة مالانج مرافق تدريب مناسبة لاستيعاب أنشطتهم. بالإضافة إلى ذلك، فإن حقيقة أن الووشو رياضة جديدة نسبيًا تؤدي إلى عدم اهتمام وتقدير الناس أنفسهم. يعد مركز تدريب الووشو مرفقًا تعليميًا من خلال تقديم منتدى للرياضيين ونشطاء الووشو الآخرين للتدريب، بالإضافة إلى ساحة دولية وقاعة أداء كوسيلة للمنافسة. مع هذا، من المأمول أن تكون قادرة على تشجيع الرياضيين الووشو في مدينة مالانج على مواصلة التطور والقدرة على تحقيق الإنجازات، بالإضافة إلى أنه من المتوقع أيضًا أن تكون قادرة على زيادة الاهتمام العام برياضات الووشو.

تصميم مركز تدريب الووشو هذا له علاقة خلفية قوية بالقيم الفلسفية للميزان المستمدة من سورة القرآن الكريم سورة الرحمن الآيات من السابعة إلى الثامنة. تجعل طريقة القياس هذه عناصر الميزان مرجعًا في تصميم كائن التصميم، وهو إنشاء عناصر مستدامة ومتناغمة ومتوازنة في كل من العناصر المادية وغير المادية للمبنى. مع تكامل القيم الإسلامية التي يتم تطبيقها على التصميم، من المأمول أن يكون تصميم مركز تدريب الووشو هذا قادرًا على إنشاء مبنى لا يستوعب الأنشطة فيه فحسب، بل يمثل أيضًا رياضة الووشو في مدينة مالانج.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan.....	5
1.4 Manfaat Perancangan	5
1.4.1 Manfaat bagi Perancang	5
1.4.2 Manfaat bagi Masyarakat.....	5
1.4.3 Manfaat bagi Pemerintah.....	5
1.4.4 Manfaat bagi Akademisi	5
1.5 Ruang Lingkup Perancangan	5
1.5.1 Ruang Lingkup Objek.....	5
1.5.2 Ruang Lingkup Kawasan	5
1.5.3 Ruang Lingkup Fungsi	6
1.5.4 Ruang Lingkup Pengguna	6
1.6 Keunikan Rancangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Objek Rancangan.....	9
2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek Rancangan	9
2.1.2 Tinjauan Arsitektural dan Pengguna Objek	27
2.1.3 Studi Preseden Berdasarkan Objek.....	53
2.2 Tinjauan Pendekatan.....	57
2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan	57
2.2.2 Penjelasan Pendekatan Analogi <i>Al-Mizan</i>	62
2.2.3 Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan.....	66
2.2.4 Prinsip Aplikasi Pendekatan.....	71
2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami.....	73
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami	73
2.3.2 Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan	74

BAB III METODE PERANCANGAN	75
3.1 Tahap Programming	75
3.2 Tahap Pra-Rancangan	76
3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data	76
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan.....	77
3.2.3 Teknik Sintesis	81
3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (Tagline).....	83
3.3 Skema Tahap Perancangan.....	85
BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN.....	87
4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan.....	87
4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan.....	87
4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat Sekitar	87
4.1.3 Syarat/Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan	88
4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan	91
4.1.5 Data Lokasi dan Dokumentasi Tapak	92
4.2 Analisis Perancangan.....	96
4.2.1 Analisis Fungsi.....	97
4.2.2 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas	98
4.2.3 Analisis Bentuk	105
4.2.4 Analisis Tapak	107
4.2.5 Analisis Struktur	112
4.2.6 Analisis Utilitas.....	113
BAB V KONSEP PERANCANGAN	117
5.1 Konsep Dasar	117
5.2 Konsep Ruang.....	118
5.3 Konsep Bentuk.....	120
5.4 Konsep Tapak.....	121
5.5 Konsep Struktur	122
5.6 Konsep Utilitas	123
BAB VI HASIL RANCANGAN	125
6.1 Dasar Rancangan.....	125
6.2 Aplikasi Konsep Dasar pada Hasil Rancangan	126
6.2.1 Konsep Tapak.....	127
6.2.2 Konsep Bentuk	127
6.2.3 Konsep Ruang.....	128
6.2.4 Konsep Struktur	129
6.2.5 Konsep Utilitas	131
6.3 Hasil Rancangan.....	132

6.2.1	Hasil Rancangan Kawasan	132
6.2.2	Hasil Rancangan Bangunan.....	136
BAB VII PENUTUP.....		152
6.4	Kesimpulan.....	152
6.5	Saran	152
DAFTAR PUSTAKA		154
LAMPIRAN.....		154



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Latar Belakang Desain	7
Gambar 2.1	Logo IWUF	11
Gambar 2.2	Logo Pengurus Besar Wushu Indonesia (PBWI)	12
Gambar 2.3	Perkembangan Peminat Wushu di Kota Malang	13
Gambar 2.4	Jurus Tinju Utara atau <i>Chang Quan</i>	14
Gambar 2.5	Jurus Tinju Selatan atau <i>Nan Quan</i>	15
Gambar 2.6	Jurus <i>Qiang Shu</i>	15
Gambar 2.7	Jurus <i>Gun Shu</i>	16
Gambar 2.8	Jurus <i>Dao Shu</i>	16
Gambar 2.9	Jurus <i>Jian Shu</i>	17
Gambar 2.10	Jurus <i>Tai Chi Jian</i>	18
Gambar 2.11	<i>Duilian</i>	18
Gambar 2.12	Gerakan <i>Sanda/Sanshou</i>	19
Gambar 2.13	Alur Pelatihan Wushu.....	23
Gambar 2.14	Alur Kompetisi Wushu	25
Gambar 2.15	<i>Training Hall</i> Wushu	31
Gambar 2.16	Modul Dimensi <i>Training Hall</i>	31
Gambar 2.17	Tatanan Alat di Ruang <i>Fitness</i> tanpa Aktivitas Aerobik	35
Gambar 2.18	Lapangan <i>Outdoor</i> Rumput	36
Gambar 2.19	Arena <i>Sanshou</i> dan <i>Taolu</i>	37
Gambar 2.20	Standar Ukuran Tribun Penonton.....	39
Gambar 2.21	Layout Ruang Pengelola.....	39
Gambar 2.22	Layout Ruang Kerja Administrasi	40
Gambar 2.23	Standar Ruang Kerja	40
Gambar 2.24	Alternatif Letak Ruang Penyimpanan Barang.....	41
Gambar 2.25	Alternatif Standar Loker/lemari Penyimpanan	42
Gambar 2.26	Standar Dimensi Ruang Ganti	43
Gambar 2.27	Alternatif Layout Ruang Kesehatan	44
Gambar 2.28	Standar Ruang Gerak Sholat pada Manusia	44
Gambar 2.29	Alternatif Layout Ruangan pada Café	45
Gambar 2.30	Kebutuhan Ruang Gerak Toilet Difabel.....	46
Gambar 2.31	Layout dan Standar Dimensi pada Toilet.....	47
Gambar 2.32	Standar Dimesi Kendaraan.....	48
Gambar 2.33	Standar Pola Parkir	48
Gambar 2.34	Struktur Organisasi Pusat Pelatihan Wushu.....	52
Gambar 2.35	<i>Shaolin Temple Wushu Training Center</i> , Tiongkok.....	53

Gambar 2.36	Palais des Sports de Rouen, Perancis	55
Gambar 2.37	Layout Palais des Sports de Rouen	56
Gambar 2.38	Potongan Palais des Sports de Rouen	56
Gambar 2.39	Fasad Palais des Sports de Rouen	57
Gambar 2.40	Gambaran Personal Analogy	58
Gambar 2.41	Eiffel Tower	59
Gambar 2.42	Bird Nest Stadium dan Analogi Sarang Burung	60
Gambar 2.43	Analogi Tangan Memegang Obor dan Menara Montjuic	60
Gambar 2.44	Segitiga Semiotic Charles Jencks	63
Gambar 2.45	Proses Terjadinya Persepsi terhadap Tanda, Simbol & Spasial	64
Gambar 2.46	Proses Terjadinya Persepsi terhadap Objek Rancangan	65
Gambar 2.47	Museum Tsunami	66
Gambar 2.48	Konsep Museum Tsunami yang Menganalogikan Pusaran Air	67
Gambar 2.49	Konsep Layout Ruang Museum Tsunami	68
Gambar 2.50	L' Hemispheric	69
Gambar 2.51	Skema Konsep Bola Mata L' Hemispheric	70
Gambar 2.52	Tampak L' Hemispheric Menyerupai Mata	70
Gambar 2.53	Konsep Struktur L' Hemispheric	71
Gambar 2.54	Material dan Struktur Ekspos Bangunan L' Hemispheric	71
Gambar 2.55	Proses Terjadinya Persepsi terhadap <i>Al-Mizan</i> dan Objek	73
Gambar 3.1	Program Desain Pusat Pelatihan Wushu	75
Gambar 3.2	Diagram Skema Tahap Perancangan	85
Gambar 4.1	Peta Pola Ruang Kec. Kedungkandang Bagian Tenggara	89
Gambar 4.2	Peta Lokasi	92
Gambar 4.3	Data Tautan Wilayah Tapak	93
Gambar 4.4	Data Dimensi, Batas, dan Regulasi Tapak	94
Gambar 4.5	Data Iklim Kec. Kedungkandang	95
Gambar 4.6	Data Akses dan Sirkulasi Tapak	96
Gambar 4.7	Skema Proses Analisis	97
Gambar 4.8	Analisis Fungsi	98
Gambar 4.9	Studi Organisasi Ruang Makro dan Besaran Ruang	99
Gambar 4.10	Analisis Ruang Mikro	100
Gambar 4.11	Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna Fungsi Pelatihan	101
Gambar 4.12	Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna Fungsi Kompetisi	102
Gambar 4.13	Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna Fungsi Pengelolaan	103
Gambar 4.14	Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna Fungsi Servis	104
Gambar 4.15	Form <i>Analogy Process</i> pada Massa Utama	105
Gambar 4.16	Form <i>Analogy Process</i> pada Massa Sekunder	106

Gambar 4.17	Komposisi Warna dan Material Fasad pada Massa Utama	107
Gambar 4.18	Analisis Orientasi Bangunan pada Tapak	108
Gambar 4.19	Analisis Akses, Sirkulasi dan Parkir Kendaraan.....	109
Gambar 4.20	Analisis Akses dan Sirkulasi Pedestrian	110
Gambar 4.21	Analisis <i>Softscape</i> dan <i>Hardscape</i> Tapak.....	111
Gambar 4.22	Analisis Struktur	112
Gambar 4.23	Analisis pada Sistem Air Bersih dan Kotor	113
Gambar 4.24	Analisis pada Sistem Drainase.....	113
Gambar 4.25	Analisis pada Sistem Elektrikal	114
Gambar 4.26	Analisis pada Sistem Pembuangan Sampah	114
Gambar 4.27	Analisis pada Sistem Pemadaman Kebakaran	115
Gambar 5.1	Konsep Dasar	117
Gambar 5.2	Diagram Konsep.....	118
Gambar 5.3	Konsep Ruang	119
Gambar 5.4	Konsep Bentuk	120
Gambar 5.5	Konsep Tapak	121
Gambar 5.6	Konsep Struktur.....	122
Gambar 5.7	Konsep Utilitas.....	123
Gambar 6.1	Aplikasi Konsep pada Rancangan	126
Gambar 6.2	Pengembangan Desain pada Konsep Tapak	127
Gambar 6.3	Pengembangan Desain pada Konsep Bentuk.....	128
Gambar 6.4	Pengembangan Desain pada Konsep Ruang	129
Gambar 6.5	Pengembangan Desain pada Konsep Struktur	130
Gambar 6.6	Pengembangan Desain pada Konsep Utilitas	131
Gambar 6.7	Site Plan	132
Gambar 6.8	Layout Plan.....	133
Gambar 6.9	Tampak Depan Kawasan	134
Gambar 6.10	Tampak Samping Kawasan	134
Gambar 6.11	Potongan Kawasan	135
Gambar 6.12	Perspektif Kawasan	135
Gambar 6.13	Denah Bangunan Utama Lantai 1	136
Gambar 6.14	Denah Bangunan Utama Lantai 2	137
Gambar 6.15	Denah Bangunan Utama Lantai 3	137
Gambar 6.16	Tampak Depan Bangunan Utama	138
Gambar 6.17	Tampak Samping Bangunan Utama.....	138
Gambar 6.18	Potongan A-A Bangunan Utama.....	139
Gambar 6.19	Potongan B-B Bangunan Utama	139
Gambar 6.20	Perspektif Eksterior Fasilitas Kompetisi.....	140

Gambar 6.21	Perspektif Eksterior Fasilitas Pelatihan	140
Gambar 6.22	Perspektif Interior <i>Competition Hall</i>	141
Gambar 6.23	Perspektif Interior Tribun.....	141
Gambar 6.24	Perspektif Interior Training Hall.....	142
Gambar 6.25	Perspektif Interior Gymnasium	142
Gambar 6.26	Perspektif Interior Lobby Ticketing.....	143
Gambar 6.27	Perspektif Interior Kantor Pengelola.....	143
Gambar 6.28	Perspektif Malam.....	144
Gambar 6.29	Perspektif Malam.....	144
Gambar 6.30	Denah Bangunan Sekunder Lantai 1.....	145
Gambar 6.31	Denah Bangunan Sekunder Lantai 2.....	146
Gambar 6.32	Tampak Bangunan Sekunder	147
Gambar 6.33	Potongan Bangunan Sekunder.....	148
Gambar 6.34	Perspektif Interior Bangunan Sekunder	149
Gambar 6.35	Perspektif Interior Food Court	150
Gambar 6.36	Perspektif Interior Food Court	150
Gambar 6.37	Perspektif Interior Musholla	151
Gambar 6.38	Perspektif Interior Serambi Musholla	151

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pembagian Kelas Berat Sanshou	19
Tabel 2.2	Pengelompokan Senjata Wushu.....	21
Tabel 2.3	Kebutuhan Ruang pada Fungsi Pelatihan.....	24
Tabel 2.4	Kebutuhan Ruang pada Fungsi Kompetisi	26
Tabel 2.5	Ukuran Minimal Dimensi Gedung Olahraga	27
Tabel 2.6	Kapasitas Penonton Gedung Olahraga	28
Tabel 2.7	Kebutuhan Ruang Pusat Pelatihan Wushu Berdasarkan Fungsi	29
Tabel 2.8	Ketentuan Elemen Arsitektural pada Ruang Pelatihan	32
Tabel 2.9	Persyaratan Kenyamanan Ruang.....	33
Tabel 2.10	Ketentuan Umum Lapangan Outdoor	35
Tabel 2.11	Standar Minimum Dimensi Lapangan Outdoor.....	36
Tabel 2.12	Dimensi Kebutuhan Ruang Area Parkir	48
Tabel 2.13	Total Dimesi Ruang yang dibutuhkan	49
Tabel 2.14	Fasilitas <i>Shaolin Temple Wushu Training Center</i>	53
Tabel 2.15	Proses Analogi prinsip Yin dan Yang	72
Tabel 2.16	Penerapan Nilai Islami pada Rancangan.....	74

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang sangat dianjurkan dalam agama Islam. Beberapa ulama bahkan mengkategorikan olahraga sebagai sunah yang dianjurkan oleh Nabi Muhammad SAW, sebagaimana dalam hadits: *“Dari Abu Hurairah ra, beliau berkata, Rasulullah Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, Mukmin yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allâh Azza wa Jalla daripada Mukmin yang lemah, dan pada keduanya ada kebaikan.”* (H.R Muslim)

Dalam hadits ini, terdapat dorongan untuk memiliki kekuatan. Agama Islam sendiri adalah agama yang kuat, memiliki kemuliaan, dan tinggi, sehingga selalu dituntut adanya kekuatan dari kaum muslimin. Dengan demikian, kekuatan adalah sesuatu yang dituntut dan dicari dalam Islam. Kekuatan dalam keimanan dan akidah/keyakinan, kekuatan dalam beramal/berbuat, dan kekuatan tubuh. Sebab, hal tersebut menghasilkan kebaikan bagi kaum muslimin” (*Majmu’ Fatawa Fadhilatusy Syaikh Shalih bin Fauzan al-Fauzan, 1/198–199*).

Bentuk dari olahraga sendiri pun ada bermacam-macam. Seperti memanah, berkuda dan berenang (olahraga sunah) maupun olahraga modern seperti sepak bola, basket, lari, dan sebagainya. Beberapa dari bidang olahraga tersebut biasanya membutuhkan lawan bertanding sehingga seringkali dijadikan ajang kompetisi untuk menentukan siapa atlet yang terhebat. Salah satunya tak lain adalah olahraga wushu.

Pencapaian prestasi olahraga Kota Malang khususnya di bidang olahraga seni bela diri wushu di dasawarsa ini cukup mengalami kemajuan. Atlet-atlet Kota Malang nampak telah banyak meraih prestasi di tingkat provinsi, nasional, Asia bahkan di tingkat internasional sekalipun. Memang tidak bisa dipungkiri, kondisi olahraga wushu bangsa Indonesia saat ini mulai mendekati titik puncaknya. Menurut koran digital *Kompas.com*, Bercermin dari Asian Games yang diselenggarakan di Jakarta tahun 2018. Indonesia berhasil memperoleh satu medali emas, satu medali perak dan tiga medali perunggu di bidang olahraga wushu. Suatu kemajuan yang merupakan prestasi terbesar sepanjang sejarah atlet wushu Indonesia (Nabila, 2018).

Wushu sendiri merupakan salah satu cabang olahraga yang belum lama ini dikenal di Indonesia. Olahraga yang berasal dari negeri China ini mulai dipertandingkan di Indonesia sejak tahun 1994. Umumnya, olahraga wushu lebih populer dengan sebutan *Kung-Fu* bagi kalangan awam. Olahraga wushu mengalami perkembangan yang cukup pesat khususnya di Kota Malang. Oleh

sebab itu, wushu termasuk olahraga yang diprioritaskan oleh Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Provinsi Jawa Timur dan KONI Kota Malang.

Sebagaimana dilansir pada koran digital *jawapos.com* Atlet Kota Malang yang tergabung dalam tim wushu Jawa Timur sukses meraih tujuh medali emas, satu perak, dan satu perunggu dalam kejuaraan bergengsi Kejurnas Wushu Piala Presiden dan Piala Raja Hamengku Buwono di Yogyakarta 2018 lalu. Sebelumnya, di tahun 2017 pun, atlet Kota Malang yang tergabung dalam kontingen Jawa Timur juga sempat meraih juara umum dalam Kejuaraan Wushu Nasional di Semarang. Prestasi atlet Jawa Timur khususnya Kota Malang saat ini sangat menonjol karena telah berhasil selama dua tahun berturut-turut menjadikan Jawa Timur sebagai juara umum Kejuaraan Nasional Wushu Indonesia (Fis, 2018).

Di Kota Malang sendiri sudah terdapat beberapa sasana wushu atau perguruan yang didirikan baik dalam skala besar maupun kecil. Meskipun dari tempat-tempat tersebut lahir atlet-atlet wushu yang berprestasi, namun kondisi tempat pelatihan tersebut sangat sederhana dan apa adanya. Jika melihat potensi akan atlet-atlet wushu Kota Malang yang sudah banyak menorehkan prestasi, tentunya potensi tersebut diharapkan dapat lebih ditingkatkan lagi. Salah satunya yaitu melalui pengadaan fasilitas yang lebih layak, terutama dari segi fungsional maupun arsitekturalnya.

Dari lansiran berita diatas, dapat diketahui bahwa persaingan yang ketat dalam memajukan olahraga wushu di tiap daerah sudah dapat dilihat melalui banyaknya event dan kompetisi yang telah diselenggarakan oleh Komite Olahraga Indonesia (KONI). Kota Malang merupakan salah satu daerah yang memiliki kontribusi besar dalam menyumbangkan prestasinya di lingkup provinsi sehingga Provinsi Jawa Timur dapat berpartisipasi dalam event kejuaraan nasional yang diadakan setahun sekali. Namun, hingga sampai saat ini Kota Malang belum pernah menjadi tuan rumah dalam event-event tersebut. Hal ini dikarenakan di Kota Malang sendiri belum tersedianya fasilitas yang dapat mewadahi kegiatan tersebut (Fis, 2018).

Menurut Variz (2017) dalam tulisannya tentang Perkembangan Wushu di Kota Malang, Salah satu faktor utama berkembangnya olahraga wushu di Malang adalah adanya komunitas yang saling terintegrasi satu sama lain, yaitu kegiatan-kegiatan seperti latihan gabungan, sharing dan sparring antar penggiat olahraga wushu. Baik dari perguruan maupun unit kegiatan mahasiswa dan ekstrakurikuler sekolah. Berkat adanya komunitas inilah olahraga wushu di kota Malang dapat berkembang hingga seperti saat ini. Namun sangat disayangkan, kelompok-kelompok penggiat wushu ini belum memiliki tempat pelatihan tetap. Seringkali

latihan bersama dilakukan di lapangan umum dan stadion tanpa adanya fasilitas penunjang latihan sehingga hasil yang dicapai dirasa kurang maksimal.

Selain itu, sistem pelatihan yang diterapkan di Kota Malang sendiri masih bersifat independen. Yaitu melalui perguruan-perguruan dan komunitas yang berbeda tanpa adanya kurikulum yang terstruktur sesuai standar internasional yang didukung pemerintah. Sehingga dirasakan proses pelatihan kurang mendapat hasil yang maksimal.

Kemunculan olahraga wushu yang masih tergolong baru di Indonesia juga menyebabkan sebagian besar masyarakat awam belum memiliki minat dan ketertarikan terhadap bela diri wushu melainkan lebih tertarik dengan seni bela diri lainnya seperti *tae kwon doo*, pencak silat, dan *karate*. Hal ini juga berdampak pada kurangnya apresiasi dan pengetahuan masyarakat terhadap perkembangan bela diri wushu di Kota Malang. Padahal prestasi olahraga wushu sendiri sebenarnya tidak kalah jika dibandingkan dengan cabang olahraga maupun bela diri yang lainnya. Dari sinilah muncul isu baru yaitu krisis identitas akan eksistensi bela diri wushu di tengah masyarakat Kota Malang. Dari latar belakang tersebut, penulis merasa perlunya menerapkan pendekatan analogi dalam merepresentasikan bela diri dan olahraga wushu melalui arsitektur.

Menurut Mc Farland dan Parker (1990) dalam tulisannya "*Philosophy and Analogical Reasoning*". Pendekatan analogi merupakan salah satu pendekatan yang digunakan dalam desain arsitektur yang mana Menggunakan analogi dalam memecahkan masalah sehingga memungkinkan pengamat untuk menghubungkan objek tertentu dengan objek lain yang dikenalnya tergantung dari pengamat dan referensinya.

Selain itu, Wushu sendiri merupakan seni bela diri yang berasal dari Cina. Dalam perkembangannya, wushu mengajarkan prinsip-prinsip yang didasari oleh filosofi Cina. Nilai-nilai tersebut menggambarkan keseimbangan yang harmonis yaitu *Yin* dan *Yang*. Konsep tersebut didasarkan pada asal muasal dari banyaknya cabang ilmu pengetahuan klasik dan filosofi Tionghoa serta biasa digunakan sebagai pedoman pengobatan Cina dan menjadi prinsip dari seni bela diri yang ada di Tiongkok.

Meskipun pada awalnya istilah "*Yin dan Yang*" tercipta dari negeri Cina di masa lampau. Namun, ternyata simbol ini sarat dengan makna filosofis kehidupan dan jika ditelaah lebih lanjut ternyata banyak berhubungan dengan ajaran Islam. Dalam Islam, konsep keseimbangan dikenal dengan istilah *tawazun*. Dalam Al-Quran, kata ini digambarkan dengan *al-mizan*, yang berarti neraca atau timbangan keadilan sebagaimana disebutkan dalam QS. Ar-Rahman ayat 7-8 yang artinya: "*Dan Allah telah meninggikan langit dan Dia meletakkan neraca*

(keadilan). *Supaya kamu jangan melampaui batas tentang neraca itu*". Dari pernyataan diatas, *Yin* dan *Yang* disini akan dimunculkan sebagai inspirasi pada desain objek rancangan.

Berawal dari latar belakang di atas, penulis merasakan perlu adanya fasilitas pelatihan berupa pusat pelatihan wushu di Kota Malang yang dapat mewadahi aktivitas berlatih khususnya komunitas wushu di kota Malang. Adanya pusat pelatihan wushu ini akan menjadi pendorong bagi para penggiat olahraga wushu Kota Malang untuk terus berlatih dan mengembangkan potensinya dan diharapkan mampu memajukan Kota Malang di bidang olahraga wushu. Dengan adanya fasilitas pelatihan dan kompetisi yang berstandar internasional, objek rancangan mampu menjadi menjadi ikon olahraga wushu di Kota Malang.

Konsep *Al-Mizan* pada QS Ar-Rahman ayat 7-9 yang telah disebutkan sebelumnya berpotensi untuk merepresentasikan bela diri wushu pada elemen arsitektural rancangan melalui pendekatan analogi untuk memunculkan identitas seni bela diri wushu sendiri, baik dalam wujud bentuk bangunan secara fisik maupun non-fisik nya. Secara fisik, aspek yang dimunculkan pada rancangan yaitu pada layout tapak dan ruangan, alur sirkulasi, bentukan massa, komposisi warna, penggunaan struktur serta material. Sedangkan secara non-fisik, yaitu nilai integrasi keislamannya, diwujudkan melalui prinsip kewajaran, natural, keseimbangan dan juga keserasian.

Pendekatan analogi *Al-Mizan* merupakan pendekatan desain yang sesuai untuk diterapkan pada objek rancangan untuk merepresentasikan seni bela diri wushu di tengah masyarakat Kota Malang dengan cara yang berbeda yaitu melalui nilai-nilai filosofisnya yang sarat akan nilai keislaman. Mengingat *Al-Mizan* atau keseimbangan disini juga merupakan salah satu unsur penting dalam mempelajari olahraga wushu. Maka demikian, pusat pelatihan wushu yang bertemakan analogi *al-Mizan*, diharapkan menjadi ikon olahraga wushu yang dapat merepresentasikan seni bela diri wushu pada masyarakat awam serta dapat dinikmati fungsinya maupun estetikanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan sebuah pusat pelatihan wushu yang dapat menjadi ikon olahraga wushu di Kota Malang?
2. Bagaimana perancangan sebuah pusat pelatihan seni bela diri wushu di Kota Malang yang menerapkan pendekatan analogi?

3. Bagaimana perancangan sebuah pusat pelatihan wushu yang berasaskan nilai-nilai islami?

1.3 Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah tersebut, mempunyai tujuan yaitu;

1. Merancang sebuah pusat pelatihan wushu yang dapat menjadi ikon olahraga wushu di Kota Malang
2. Merancang sebuah pusat pelatihan wushu di Kota Malang yang menerapkan pendekatan analogi
3. Merancang sebuah pusat pelatihan wushu yang berasaskan nilai-nilai keislaman

1.4 Manfaat Perancangan

1.4.1 Manfaat bagi Perancang

Sebagai bahan rancangan yang dapat memperkaya ilmu pengetahuan keolahragaan dan juga sebagai masukan kepada perancang selanjutnya yang ada hubungannya dengan masalah terkait.

1.4.2 Manfaat bagi Masyarakat

Sebagai informasi dan referensi desain yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat akan fasilitas pelatihan olahraga wushu di Kota Malang.

1.4.3 Manfaat bagi Pemerintah

Sebagai bahan referensi untuk pengembangan fasilitas olahraga wushu di Kota Malang dan sebagai salah satu upaya mengembangkan prestasi daerah di Kota Malang.

1.4.4 Manfaat bagi Akademisi

Sebagai referensi tentang perancangan pusat pelatihan wushu yang mampu mewadahi kegiatan seni bela diri yang menerapkan pendekatan analogi.

1.5 Ruang Lingkup Perancangan

1.5.1 Ruang Lingkup Objek

Perancangan pusat pelatihan bela diri wushu di Kota Malang yang dikhususkan untuk pelatihan cabang olahraga wushu yang telah mengalami pembakuan gerakan dan diperlombakan yaitu *Taolu* dan *Sanda*.

1.5.2 Ruang Lingkup Kawasan

Adanya pusat pelatihan wushu sebagai fasilitas pendidikan dan olahraga harus memenuhi aturan-aturan yang berlaku di Kota Malang. Sebagaimana yang dijelaskan pada Peraturan Daerah Kota Malang no. 4 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) pasal 59 terkait rencana pemenuhan fasilitas umum olahraga yaitu berada di kawasan permukiman dan pendidikan. Sub layanan yang diwadahi mencakup tingkat nasional.

1.5.3 Ruang Lingkup Fungsi

Fungsi utama dari rancangan pusat pelatihan wushu ini ialah sebagai sarana pelatihan atlet untuk pendidikan non-formal yang diperuntukkan kepada penggiat maupun komunitas bela diri dan olahraga wushu di Kota Malang. Fungsi lainnya yaitu sebagai sarana diselenggarakannya event-event kejuaraan ataupun ajang yang melibatkan atlet di Kabupaten Malang.

1.5.4 Ruang Lingkup Pengguna

Pengguna utama merupakan atlet wushu, dan penggiat komunitas wushu di Kota Malang. Untuk aktivitas bersifat kompetisi melibatkan atlet eksternal dan internal saat menjelang diadakannya event-event tertentu. Untuk keseluruhan fasilitas pada objek rancangan dikelola oleh pihak pengelola yang terstruktur kepengurusannya.

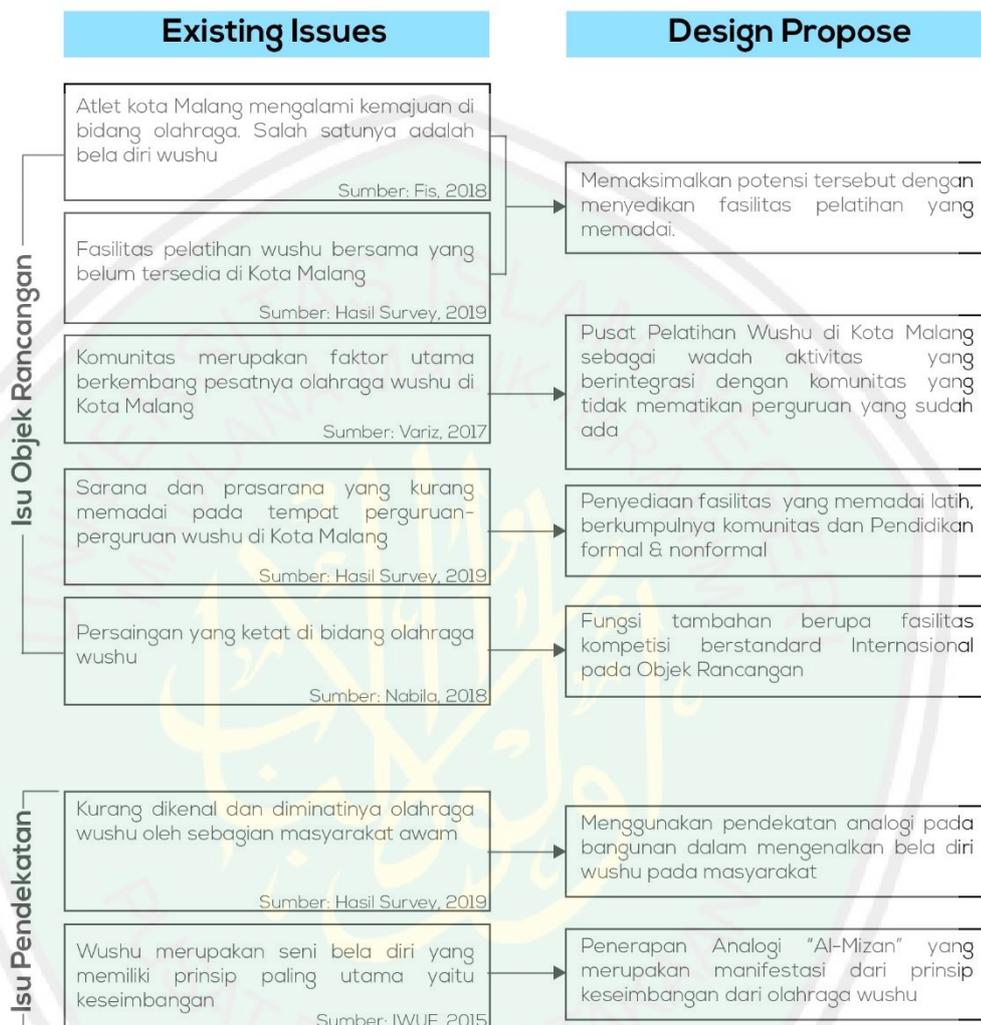
1.6 Keunikan Rancangan

Umumnya, sekolah wushu yang ada di Indonesia maupun Cina memiliki tipologi bangunan yang mengarah pada bangunan tradisional Tiongkok. Dalam perancangan wushu di Kota Malang sendiri, rancangan tidak terikat dengan tipologi dan karakteristik bangunan tradisional Cina, melainkan menjawab isu terkait konteks yang mana berlokasi di Kota Malang. Sehingga karakteristik bangunan ini menyesuaikan dengan zaman dan kawasan sekitar.

Selain itu, berbeda dengan sekolah wushu pada umumnya yang hanya terpaku pada pendekatan konteks historis dan langgam. Dalam perancangan pusat pelatihan wushu ini mengangkat pendekatan arsitektur analogi. Sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya, objek rancangan mampu merepresentasikan identitas seni bela diri wushu melalui analogi konsep “*Al-Mizan*”. Dalam penerapannya, menggunakan unsur-unsur dualitas sebagai media pengenalan dari seni bela diri wushu itu sendiri. Melalui analogi “*Al-Mizan*” yang terintegrasi dengan nilai-nilai keislaman, diharapkan perancangan pusat pelatihan wushu ini selain dapat memaksimalkan potensi atlet wushu Kota Malang juga mampu mengenalkan bela diri wushu kepada masyarakat awam di Kota Malang dan mewujudkan nilai keislaman dalam arsitektur.

DESIGN BACKGROUND

Perancangan Pusat Pelatihan Wushu di Kota Malang dengan Pendekatan Analogi Yin & Yang



Gambar 1.1 Latar Belakang Desain
Sumber: Hasil Survey, 2019 diolah kembali



BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Rancangan

2.1.1 Definisi dan Penjelasan Objek Rancangan

2.1.2.1 Definisi Objek Rancangan

- Definisi Pusat

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (2019), pusat memiliki arti tempat yang letaknya di bagian tengah, titik yang berada di tengah-tengah, pokok pangkal atau yang menjadi pempunan. Sehingga dapat diartikan bahwa pusat merupakan acuan atau fokus perhatian pada aktivitas tertentu yang dapat menarik perhatian di kawasan sekitarnya.

- Definisi Pelatihan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), Pelatihan berasal dari kata “latih” yang berarti belajar dan membiasakan diri agar mampu (dapat) melakukan sesuatu. Kata “latih” tersebut mendapatkan prefiks “pe” dan sufiks “an” sehingga memiliki arti proses, cara, perbuatan melatih; kegiatan atau pekerjaan melatih

- Definisi Wushu

Wushu merupakan salah satu gaya dari Kungfu yang awalnya merupakan sebutan untuk seni bela diri Tiongkok sebelum munculnya istilah Kungfu. Wushu berasal dari dua suku kata dalam bahasa Cina yaitu Wu yang berarti perang dan Sho yang berarti seni. Wushu adalah ilmu atau seni dalam teknik pertahanan diri. Wushu dapat dilakukan dengan tangan kosong atau dengan menggunakan senjata seperti pedang, tombak, Toya atau tongkat kayu dan lain-lain (IWUF, 2017).

Wushu memiliki dua bagian yaitu *Sanshou* dan *Taolu*. *Sanshou* adalah bagian tempur atau tarung dari Wushu. Pada *Sanshou*, Wushu memiliki tendangan, pukulan dan bantingan yang berfungsi untuk menyerang dan melumpuhkan lawan. Sedangkan pada *Taolu* hanya terdapat kombinasi gerakan-gerakan yang indah. Kombinasi gerakan tersebut adalah rentetan jurus yang menampilkan kelincahan, kecepatan dan kelenturan tubuh (IWUF, 2017).

- **Pengertian Pusat Pelatihan Wushu**

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan yaitu Pusat pelatihan wushu merupakan tempat pelatihan dan pendidikan salah satu aliran bela diri yang berasal dari Cina, yaitu olahraga wushu yang mana menjadi acuan bagi perkembangan olahraga wushu di Kota Malang.

2.1.2.2 Sejarah Wushu

Mitos mengenai siapakah pencipta Wushu dalam berbagai pustaka tidak ditemukan secara jelas, namun bahwa ilmu tersebut tercipta dan berkembang sejalan dengan evolusi manusia telah dikemukakan oleh beberapa sumber. Perkembangannya yaitu dimulai dari masyarakat yang primitif. Pada masa itu bentuk Wushu sama sekali tidak indah dan muncul dari kebutuhan masyarakat untuk mempertahankan diri dari binatang buas dan dalam mencari makanan. Gerakan-gerakannya seringkali mencontoh gerakan-gerakan binatang sehingga muncullah aliran-aliran dan jurus baru seiring berjalannya waktu seperti jurus ular, kera, bangau, harimau dan lain-lain.

Gerakan-gerakan wushu tradisional pun terus berkembang dan memunculkan aliran baru seperti *Wing Chun*, *Hung Gar*, *Ba Gua Zhang*, *Tai Chi* dan banyak lagi. Sehingga seiring berjalannya waktu, Pada tahun 1953 setelah diadakannya kompetisi nasional Wushu yang pertama di China. Dimulailah percobaan untuk membakukan praktek seni beladiri tradisional China Pada 1958, Pemerintah membentuk Asosiasi Wushu China sebagai wadah organisasi untuk meregulasi pelatihan ilmu bela diri. Komisi Pengembangan Fisik dan Olahraga China mengambil alih pimpinan dalam membuat standarisasi untuk sebagian besar dari aliran bela diri tersebut. Selama periode tersebut, Sebuah sistem Wushu nasional yang berisikan standarisasi jurus, kurikulum pengajaran, dan penentuan tingkat pengajar dibentuk. Hingga akhirnya olahraga wushu diperkenalkan pada sekolah tinggi dan universitas (IWUF, 2017).

Kompetisi internasional wushu pertama kali diselenggarakan pada tahun 1985 di Shi An. Pada tahun yang sama, Federasi Wushu telah menemukan dan membuat cabang olahraga wushu di seluruh belahan dunia.



Gambar 2.1 Logo IWUF

Sumber: www.iwuf.org

Pada tahun 1991, kompetisi wushu sedunia pertama kali diselenggarakan dan menjadi awal mula dari kejuaraan wushu sedunia yang mana diselenggarakan setiap dua tahun sekali. World Federation Wushu Championship pertama kali diselenggarakan pada tahun 1991 di Beijing. Kejuaraan dunia kedua diselenggarakan di Malaysia dan ketiga di Amerika. Hingga pada akhirnya, wushu telah diperkenalkan kepada dunia dan menjadi salah satu cabang olahraga yang sering diperlombakan dalam berbagai event seperti kejuaraan tingkat daerah, nasional, maupun internasional (IWUF, 2017).

2.1.2.3 Perkembangan Wushu di Indonesia

Sejalan dengan migrasi berturut-turut sejumlah penduduk daerah pantai Tiongkok tenggara ke Indonesia, silat *Wushu* dan *Gongfu* Tradisional Tiongkok juga tersebar ke Nusantara. Sebagaimana kata ahli ilmu sejarah Wushu yang terkenal, Tang Hao, bahwa Teknik dan jurus-jurus ilmu bela diri Tiongkok sudah tersebar ke Jepang, Korea dan negara-negara di Asia Tenggara jauh sejak zaman Dinasti Han. *Qigong* dan *Waidangong* yang diciptakan oleh Fu Xi salah satu tokoh yang dihormati sebagai cikal bakal *Qigong* (Nebulana, 2006).

Banyak pria Tionghoa yang bermigrasi ke Indonesia pada masa lalu dan menjadikan bela diri sebagai ilmu yang penting untuk menjaga kebugaran tubuh dan bela diri yang antara lain adalah; Soe Beng Kong (1644) kapitan pertama Batavia yang berasal dari provinsi Fujian, Kwee an Say yang terkenal di Semarang karena memimpin pemberontakan masyarakat Tionghoa terhadap Belanda, Souw Pan Jiang yang mengajari teman-temannya berlatih bela diri demi menjaga keselamatan dari

perompak di Karta Sura, serta banya lagi tokoh-tokoh Tionghoa yang berperan dalam penyebaran ilmu bela diri wushu.

Di Indonesia sebenarnya wushu sudah lama dikenal dengan istilah *Gongfu*, akan tetapi barulah pada tanggal 10 November 1992, KONI pusat meresmikan berdirinya Pengurus Besar Wushu Indonesia (PBWI) yang merupakan wadah bagi seluruh perguruan wushu di Indonesia.

Olahraga wushu masuk ke Indonesia tahun 1980-an. Namun organisasi wushu Indonesia baru dibentuk I.G.K. Manila pada tahun 1992 menjelang SEA Games XVIII di Singapura. Semula PBWI hanya mengembangkan wushu tradisional seperti *Chang Quan*, *Taiji Quan* dan *Daoshu*. Setelah era tersebut, perkembangan wushu tradisional di Indonesia tidak banyak terdengar. Wushu tradisional kemudian menyebar melalui perguruan-perguruan, les-les privat dan buku-buku (Nebulana, 2006).



Gambar 2.2 Logo Pengurus Besar Wushu Indonesia (PBWI)

Sumber: <https://pbwi-sportnesia.id/>

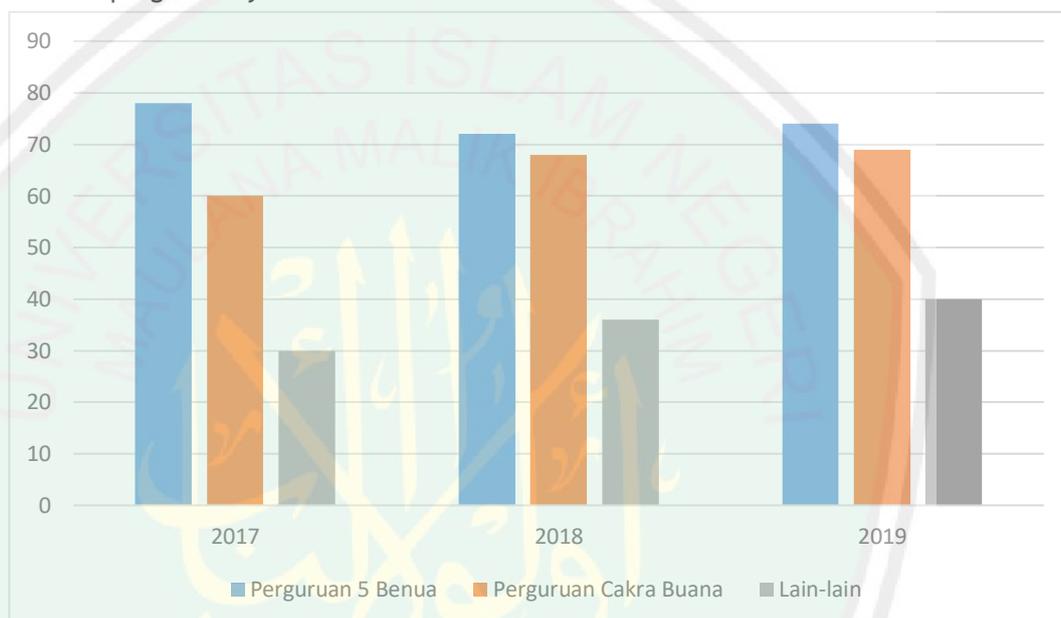
2.1.2.4 Perkembangan Wushu di Kota Malang

Organisasi Wushu Indonesia Pengurus Kota Malang mengalami berbagai dinamika dalam proses perkembangannya yang terbagi dalam 3 periode, yakni tahun 1995-2002 ketika organisasi berada dalam bayang-bayang masa Orde Baru, tahun 2003-2007 yang ditandai dengan pergantian pemimpin organisasi dan tahun 2008-2015 yang merupakan periode pembaharuan dan pengembangan organisasi.

Kota Malang merupakan salah satu dari sekian banyak daerah yang mengembangkan olahraga wushu. Berdirinya Organisasi Wushu Indonesia di Kota Malang adalah sebagai wadah bagi para pecinta olahraga

wushu di Kota Malang mengangkat motto “Semangat Persaudaraan”, Organisasi Wushu Indonesia Pengurus Kota Malang memiliki kelebihan tersendiri dalam memperkenalkan wushu di masyarakat, yakni dengan mengkolaborasikan antara wushu dengan kebudayaan Tiongkok lainnya ataupun wushu dengan bela diri tradisional Indonesia.

Menurut survey yang dilakukan penulis pada beberapa perguruan dan komunitas di Kota Malang Jumlah peminat olahraga wushu di Kota Malang sendiri tidak mengalami peningkatan yang signifikan tiap tahunnya. Perkembangannya terbilang fluktuatif dan berbeda-beda di tiap perguruanannya.



Gambar 2.3 Perkembangan Peminat Wushu di Kota Malang

Sumber: Hasil Survey, 2019

Meskipun demikian, prestasi wushu yang telah diperoleh atlet wushu Kota Malang dapat dibilang cukup membanggakan. Atlet wushu Kota Malang telah berhasil membawa kontingen Jawa Timur menjadi peraih Juara umum pada event Kejuaraan Nasional selama dua tahun berturut-turut (Fis, 2018). Hingga puncaknya pada Juli 2018 lalu, dua atlet wushu Kota Malang berhasil mendapatkan medali perak pada event *World Junior Wushu Championship* di Brazil (Muhammad, 2018).

Selain itu, Sebagaimana dijelaskan di awal bahwa komunitas merupakan salah satu faktor utama berkembangnya olahraga wushu di kota Malang, proses pelatihan atlet Kota Malang sendiri memiliki jadwal khusus untuk menjalani pelatihan bersama untuk saling *sharing* dan *sparring*. Namun demikian, nampaknya KONI Kota Malang sendiri masih belum

memfasilitasi tempat pelatihan bersama yang sifatnya tetap, sehingga pelatihan bersama biasanya diadakan di tempat-tempat yang berbeda-beda, seperti di lapangan rektorat Universitas Brawijaya, Gedung KNPI Malang, atau gedung wushu perguruan lima benua.

2.1.2.5 Jenis-jenis Wushu

Umumnya, olahraga wushu yang dilombakan terbagi menjadi dua, yaitu *Taolu* dan *Sanda/Sanshou*.

A. *Taolu*

Taolu mengacu pada bentuk-bentuk latihan yang ditetapkan dari olahraga wushu. *Taolu* sendiri terdiri dari serangkaian teknik yang telah ditentukan sebelumnya yang terhubung secara koreografi sesuai dengan prinsip-prinsip dan filosofi tertentu untuk menggabungkan prinsip-prinsip penyerangan dan pertahanan.

Terdapat beberapa jenis kompetisi Wushu *Taolu* yaitu kompetisi individu, kompetisi tim serta kompetisi individu dan tim dengan klasifikasi umur antara lain, dewasa atau senior (diatas 18 tahun), junior (12 sampai 18 tahun) dan sub-junior (dibawah 12 tahun).

Di dalamnya mencakup teknik tangan, teknik kaki, melompat, menyapu, kuda-kuda atau gerakan kaki, menangkap, melempar dan keseimbangan. Pada Kejuaraan dunia wushu yang resmi, *taolu* yang diperlombakan dikategorikan menjadi beberapa cabang antara lain:

1. *Chang Quan* (Tinju Utara)

Merupakan aliran yang berasal dari wilayah geografis utara Cina (utara Sungai *Yangze*). Ciri khas dari gaya *Chang Quan* adalah Tekniknya yang memiliki kecepatan tinggi serta banyaknya teknik udara dan akrobatik. Selain itu juga merupakan gaya yang dinamis dan menggabungkan banyak gerakan pernafasan (IWUF, 2017).



Gambar 2.4 Jurus Tinju Utara atau *Chang Quan*

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

2. *Nan Quan* (Tinju Selatan)

Merupakan gaya yang berasal dari wilayah geografis selatan Cina (selatan Sungai Yangze). *Nan Quan* identik dengan sikap yang rendah dengan teknik kaki lebih sedikit dibandingkan *Chang Quan*, namun terfokus pada serangan tinjauan yang kuat dan biasanya disertai dengan teriakan. *Nan Quan* berfokus pada sikap dan stabilitas yang solid juga memiliki teknik akrobatik yang relatif lebih sedikit (IWUF, 2017).



Gambar 2.5 Jurus Tinju Selatan atau *Nan Quan*

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

3. *Qiang Shu* (Tombak)

Tombak atau *Qiang* merupakan senjata poros panjang utama yang praktiknya ditandai dengan gerakan kaki yang gesit, dan posisi tubuh yang fleksibel, dan teknik yang cepat dan tepat disertai penggunaan tombaknya. Sementara teknik intinya adalah dorongan, lingkaran, putaran, tangkisan dan gerakan membanting. Tombak membutuhkan koordinasi fisik tingkat tinggi, mengandalkan kekuatan yang dihasilkan dari seluruh tubuh. *Qiang Shu* dikategorikan dalam pengelompokan gaya "*Chang Quan*" atau utara (IWUF, 2017).



Gambar 2.6 Jurus *Qiang Shu*

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

4. *Gun Shu* (Toya/Tongkat)

Penggunaan *Gun* atau Tongkat bersifat cepat dan penggunaannya berfokus pada teknik menyapu jauh. *Gun Shu* menggabungkan teknik offensif dan defensif yang ditandai dengan gerakan cepat dan berat, dengan banyak transisi yang cepat. Teknik yang paling umum digunakan berupa potongan, sundulan, sapuan, bantingan, dan putaran. *Gun Shu* dikategorikan dalam pengelompokan aliran "*Chang Quan*" (utara).

Adapun *Nan Gun* (*Southern Staff*) yang dikategorikan dalam pengelompokan aliran "*Nan Quan*" atau selatan (IWUF, 2017).



Gambar 2.7 Jurus *Gun Shu*

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

5. *Dao Shu*

Dao merupakan pedang bermata tunggal, melengkung. Dalam praktiknya, *Dao Shu* ditandai dengan serangan yang kuat dan teknik pertahanan menggunakan sebilah *Dao*. Penampilannya membutuhkan kekuatan dan koordinasi antara tubuh pengguna dan senjatanya. *Dao Shu* Dikategorikan dalam pengelompokan aliran "*Chang Quan*" (utara).

Adapun *Nan Dao* (*Southern Broadsword*) yang dikategorikan dalam pengelompokan aliran "*Nan Quan*" atau selatan (IWUF, 2017).



Gambar 2.8 Jurus *Dao Shu*

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

6. *Nan Dao* dan *Nan Gun* (Golok dan Tongkat Selatan)

Nan Dao hampir sama dengan *Dao Shu* yang menggunakan golok, namun aliran ini dikategorikan dalam pengelompokan aliran “*Chang Quan*” atau utara dan memiliki karakteristik gerakan sebagaimana *Chang Quan*.

Sedangkan *Nan Gun* hampir sama dengan *Gun Shu* yang menggunakan tongkat, namun aliran ini dikategorikan dalam pengelompokan aliran “*Nan Quan*” atau selatan dan memiliki karakteristik Gerakan sebagaimana *Nan Quan* (IWUF, 2017).

7. *Jian Shu* (Pedang Tunggal)

Hampir sama dengan penggunaan Dao namun menggunakan pedang bermata dua. *Jian Shu* sendiri dikategorikan dalam pengelompokan aliran “*Chang Quan*” atau utara (IWUF, 2017).



Gambar 2.9 Jurus Jian Shu

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

8. *Tai Chi Quan/Taiji Jian*

Merupakan aliran yang paling banyak dipraktekkan dan populer di dunia saat ini, *Tai Chi* dicirikan oleh gerakannya yang lambat dan anggun. Mengkombinasikan keduanya menjadi teknik yang keras dan lunak. *Tai Chi* terbilang populer karena dampaknya terhadap kesehatan dan dapat memperpanjang umur jika mempraktekkannya. Gerakan lambat *Tai Chi Quan* kadang-kadang digabungkan dengan ledakan kekuatan yang eksplosif sehingga membutuhkan keselarasan gerakan, nafas, konsentrasi, koordinasi seluruh tubuh dan pikiran dalam latihannya (IWUF, 2017).

Adapun jurus *Taiji Jian* yaitu mengkombinasikan gerakan *Tai Chi* dengan penggunaan Jian atau pedang bermata dua.



Gambar 2.10 Jurus *Tai Chi Jian*

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

9. *Duilian*

Merupakan koreografi dengan dua atau tiga peserta yang memperagakan situasi pertempuran dan menampilkan pertempuran tangan kosong atau senjata yang dipilih sesuai keinginan. *Duilian* membutuhkan akurasi, penguasaan tingkat tinggi, dan pengondisian tertinggi saat menampilkan gerakan penyerangan dan pertahanan (IWUF, 2017).



Gambar 2.11 *Duilian*

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

B. *Sanda* atau *Sanshou*

Sanda adalah olahraga tempur modern tanpa senjata yang dikembangkan dari teknik wushu tradisional. Cabang ini memanfaatkan teknik meninju, menendang, melempar, membanting dan bertahan. (IWUF, 2017).

Pertandingan biasanya dilakukan di atas arena yang disebut "*leitai*". Atlet yang bertanding mengenakan alat pelindung yang mencakup *head protector*, *chest protector*, sarung tinju, dan pelindung mulut.

Kompetisi Wushu *Sanshou* memiliki ketentuan umur yang sama dengan *Taolu* namun terdapat ketentuan lainnya yaitu berat badan, yang dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Pembagian Kelas Berat Sanshou

Dewasa (Putra)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas s/d 45 kg 2. Kelas diatas 45 kg s/d 48 kg 3. Kelas diatas 48 kg s/d 52 kg 4. Kelas diatas 52 kg s/d 56 kg 5. Kelas diatas 56 kg s/d 60 kg 6. Kelas diatas 60 kg s/d 65 kg 7. Kelas diatas 65 kg s/d 70 kg 8. Kelas diatas 70 kg s/d 75 kg 9. Kelas 75 kg keatas 	Dewasa (Putri)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas s/d 40 kg 2. Kelas diatas 40 kg s/d 45 kg 3. Kelas diatas 45 kg s/d 48 kg 4. Kelas diatas 48 kg s/d 52 kg 5. Kelas diatas 52 kg s/d 56 kg 6. Kelas diatas 56 kg s/d 60 kg 7. Kelas 65 kg keatas
Junior (Putra)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas s/d 40 kg 2. Kelas diatas 40 kg s/d 45 kg 3. Kelas diatas 45 kg s/d 48 kg 4. Kelas diatas 48 kg s/d 52 kg 5. Kelas diatas 52 kg s/d 56 kg 6. Kelas diatas 56 kg s/d 60 kg 7. Kelas 65 kg keatas 	Junior (Putri)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas s/d 36 kg 2. Kelas diatas 36 kg s/d 40 kg 3. Kelas diatas 40 kg s/d 45 kg 4. Kelas diatas 45 kg s/d 48 kg 5. Kelas diatas 48 kg s/d 52 kg 6. Kelas diatas 52 kg s/d 56 kg
Sub Junior (Putra)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas s/d 36 kg 2. Kelas diatas 36 kg s/d 40 kg 3. Kelas diatas 40 kg s/d 45 kg 4. Kelas diatas 45 kg s/d 48 kg 5. Kelas diatas 48 kg s/d 52 kg 6. Kelas diatas 52 kg s/d 56 kg 	Sub Junior (Putri)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas s/d 32 kg 2. Kelas diatas 32 kg s/d 36 kg 3. Kelas diatas 36 kg s/d 40 kg 4. Kelas diatas 40 kg s/d 45 kg 5. Kelas diatas 45 kg s/d 48 kg 6. Kelas diatas 48 kg s/d 52 kg

Sumber: iwuf.org, 2017



Gambar 2.12 Gerakan Sanda/Sanshou

Sumber: <http://www.iwuf.org/>

Dari paparan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kedua jenis aliran wushu ini baik *Taolu* dan *Sanda*, keduanya memiliki karakter yang

berbeda. Apabila *Taolu* sifatnya lebih kepada peragaan gerakan-gerakan yang menggunakan beragam senjata. Sanda lebih bersifat pertarungan tangan kosong satu lawan satu dan melibatkan kontak fisik. Sehingga keduanya memiliki kebutuhan dan persyaratan ruang yang berbeda.

Dalam fungsi pelatihannya, objek rancangan pusat pelatihan ini memerlukan ruang pelatihan yang fleksibel dan dapat digunakan oleh dua aliran yang berbeda tersebut. Namun perlu dibedakan pada saat pembagian latihan antar dua aliran yang berbeda tersebut. sehingga paling tidak terdiri dari dua unit area pelatihan dengan fasilitas penunjang yang paling utama adalah ruang peralatan senjata dan ruang ganti. Pembahasan lebih rinci akan diterangkan lebih lanjut pada subbab 2.1.2 mengenai kebutuhan ruang pada objek rancangan.

Sedangkan dalam fungsi kompetisinya, objek rancangan ini memerlukan adanya ruang khusus yaitu arena pertarungan untuk jenis wushu *sanda* dan arena pertunjukan untuk jenis wushu *taolu*. Mengingat cabang olahraga yang dilombakan dikategorikan berdasarkan jenis kelamin dan berat badan, maka rancangan memerlukan adanya pemisahan antar kelas berat dan jenis kelamin, yaitu pada jumlah arena yang dibutuhkan menyesuaikan dengan jumlah kelas yang ada. Pembahasan lebih rinci juga akan diterangkan lebih lanjut pada subbab 2.1.2 mengenai kebutuhan ruang pada objek rancangan.

2.1.2.6 Kurikulum Pelatihan Wushu

Pada dasarnya, tidak terdapat kurikulum yang baku dalam proses pelatihan pada olahraga wushu. Masing-masing perguruan atau klub memiliki kurikulum dan silabus tersendiri dalam mengajar murid-muridnya. Namun kurikulum yang umum digunakan adalah menggunakan klasifikasi berdasarkan tingkat usia dan kemahirannya yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tingkatan Pemula/sub junior (Usia 0 - 12 Tahun)

Tahap awal pembelajaran wushu bagi pemula yaitu lebih terfokus kepada ilmu dasar wushu. seperti teknik-teknik dasar pemanasan dan pelenturan; kuda-kuda dasar untuk penyelarasan tubuh bagian atas dan bawah serta menstabilkan dan memperkuat, pinggul dan bahu; gerakan-gerakan dasar (tinjauan, tendangan, tangkisan dan sapuan); serta pengantar *taolu* dan *sanda* yang diajarkan melalui penjelasan teori dan praktik oleh pelatih.

2. Tingkatan Junior (Usia 13 - 18 Tahun)

Tahap junior atau menengah pembelajaran wushu adalah mengenali dan mempelajari karakter-karakter dalam setiap aliran wushu. Olahraga wushu sendiri umumnya terdiri dari 3 aliran yaitu Tai Chi Quan, wushu utara (Chang Quan) dan wushu selatan (Nan Quan). Murid akan mempelajari dasar-dasar dari ketiga aliran tersebut dan menentukan aliran apa yang sesuai untuk dipelajari lebih mendalam kedepannya.

Setelah mempelajari dasar-dasar dari aliran tersebut. Tahap selanjutnya adalah penggunaan senjata berdasarkan karakter wushu yang dipilih sebelumnya. Adapun klasifikasinya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Pengelompokan Senjata Wushu

Senjata yang digunakan	<i>Chang Quan</i>	<i>Nan Quan</i>	<i>Tai Chi Quan</i>
<i>Jian</i> (Pedang bermata 2)	<i>Jian Shu</i>	-	<i>Taichi Jian</i>
<i>Dao</i> (Pedang bermata 1/ golok)	<i>Dao Shu</i>	<i>Nan Dao</i>	-
<i>Gun</i> (Tongkat)	<i>Gun Shu</i>	<i>Gun Shu</i>	-
<i>Qiang</i> (Tombak)	<i>Qiang Shu</i>	-	-

Sumber: iwuf.org

Selain *taolu*, murid juga akan diajarkan ilmu bertarung dan pertahanan diri wushu yang biasa disebut *sanda/sanshou*. Disini murid akan diajarkan teori-teori yang berkaitan dan praktik langsung melalui metode *sparring* satu lawan satu.

3. Tingkatan Senior (Usia 14 - 40 Tahun)

Tahap senior atau lanjutan pembelajaran wushu adalah mempelajari gerakan-gerakan lebih lanjut dari aliran yang diambil. Pada tahap ini biasanya lebih mempersiapkan murid untuk menghadapi kompetisi-kompetisi wushu tingkat senior yang akan diselenggarakan ke depannya melalui peragaan gerakan-gerakan dengan tingkat kerumitan yang tinggi. Selain itu, atlet senior juga ikut membantu dalam proses pelatihan atlet junior dan pemula.

4. Tingkatan Veteran (40 tahun keatas)

Tingkat veteran wushu merupakan atlet yang telah menempuh latihan dalam jangka waktu yang panjang. Umumnya merupakan pelatih dan menyandang gelar “*Shifu*” serta bertanggung jawab mendidik atlet juniornya.

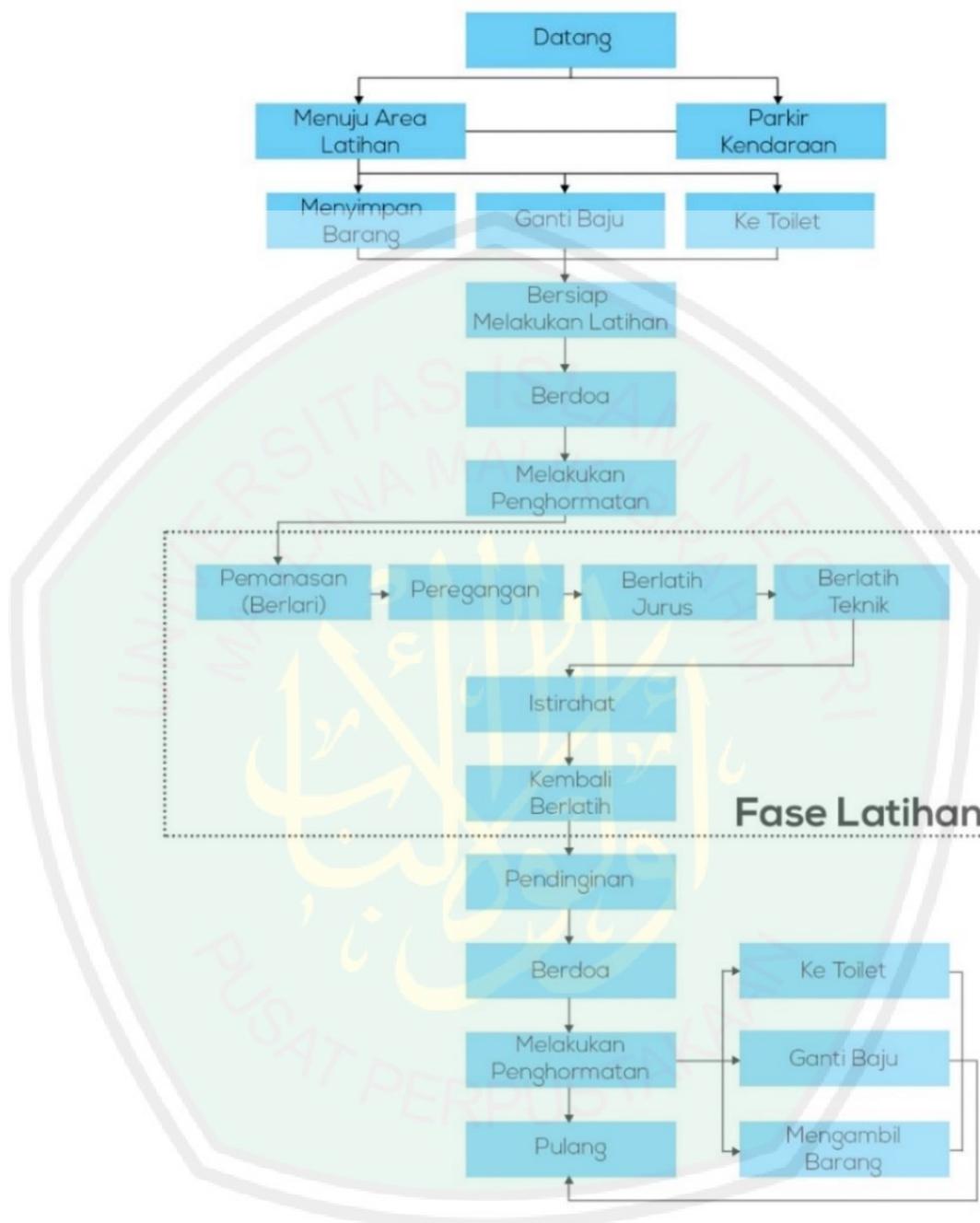
Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa tiap tingkatan memiliki kebutuhan yang berbeda dalam proses pelatihannya. Selain itu, usia juga merupakan faktor terpenting sehingga diperlukan adanya pertimbangan akan jumlah dan sistem zona pelatihannya berdasarkan jenis aliran wushu yang ditekuni.

2.1.2.7 Alur Pelatihan Wushu

Sistem pelatihan wushu saat ini memiliki alur pelatihan yang berbeda-beda tergantung pada masing-masing kurikulum yang digunakan. Adapun jam latihan pada pusat pelatihan wushu ini menyesuaikan dan disepakati bersama oleh perguruan-perguruan setempat dan KONI Kota Malang. Menurut Faizin (2019), atlet wushu Kota Malang melakukan latihan bersama yang terjadwal sebanyak tiga kali dalam seminggu dengan durasi 3-4 jam dan dibedakan jadwalnya berdasarkan tingkatannya. Ditambah latihan di perguruan masing-masing yang umumnya dua kali seminggu, sehingga dalam satu minggu, para atlet wushu bisa berlatih hingga lima kali dalam satu minggu.

Berikut pada gambar 2.13 adalah alur pelatihan wushu yang diterapkan pada perguruan wushu di Kota Malang pada umumnya (Hasil survey, 2019).

ALUR PELATIHAN WUSHU



Gambar 2.13 Alur Pelatihan Wushu

Sumber: (Werdantara, 2016)

Dari penjelasan mengenai alur tersebut, maka dapat disimpulkan kebutuhan-kebutuhan ruangan pada objek rancangan yang bersifat pelatihan yang dijabarkan pada tabel 2.2.

Tabel 2.3 Kebutuhan Ruang pada Fungsi Pelatihan Wushu

Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Menuju ruang latihan	Lobby menuju ruang pelatihan
Parkir kendaraan	Area parkir kendaraan (sepeda, motor, dan mobil)
Ganti Pakaian	Ruang ganti
Ke toilet	Lavatory
Persiapan latihan (menyiapkan peralatan latihan)	Ruang peralatan/perengkapan latihan
Pemanasan (Berlari)	Lapangan outdoor, Ruang pelatihan
Peregangan	Ruang Pelatihan
Berlatih jurus dan teknik	Ruang Pelatihan
Istirahat dan pendinginan	Ruang istirahat

Sumber: Werdantara, 2016

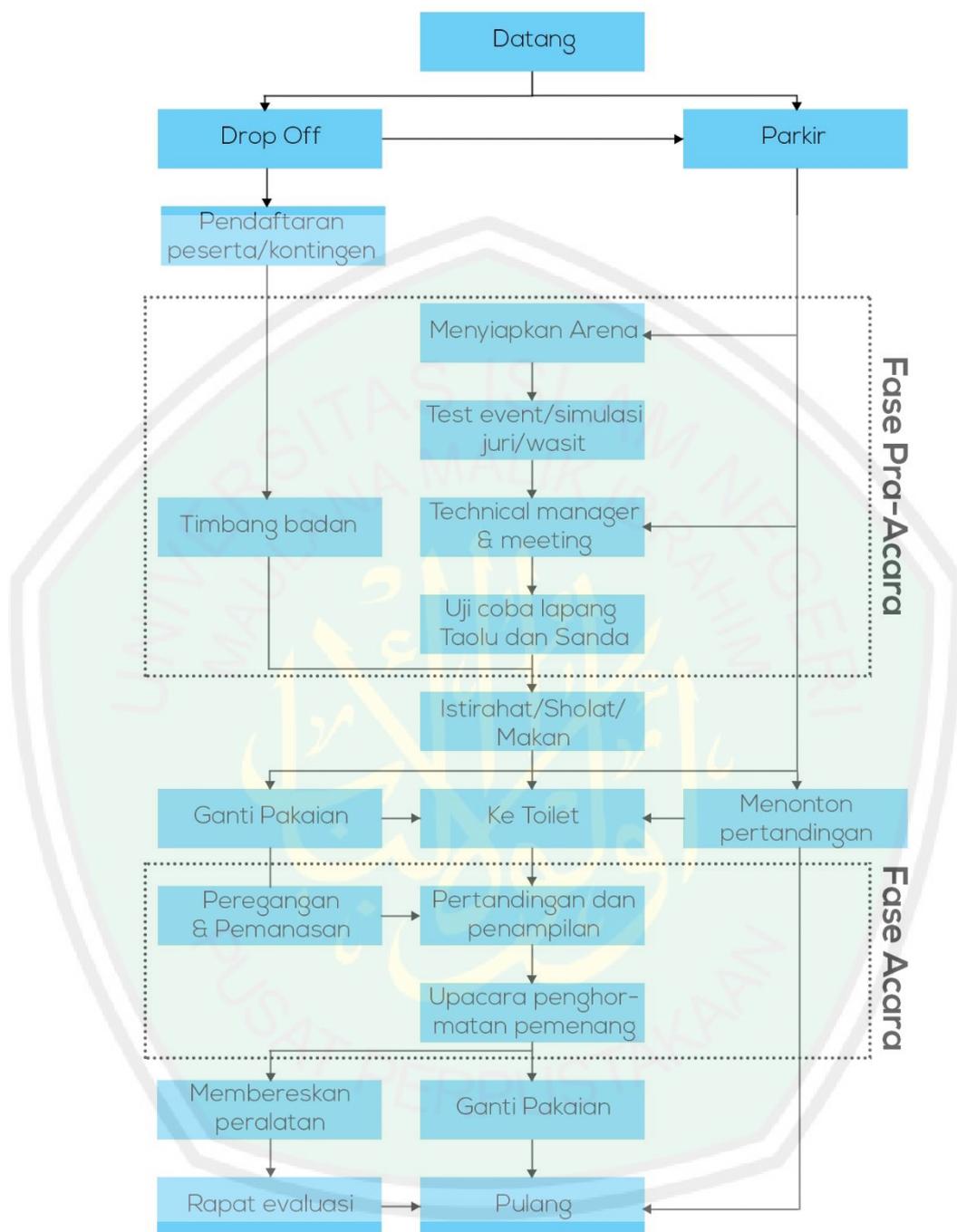
2.1.2.8 Alur Kompetisi Wushu

Kompetisi olahraga wushu umumnya diadakan pada saat event-event tertentu. PON (Pekan Olahraga Nasional), PORDA (Pekan Olahraga Daerah), dan Kejurnas (Kejuaraan Nasional) merupakan event tahunan yang diselenggarakan rutin oleh KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia). Sedangkan event-event lainnya yang bersifat non-formal biasanya diselenggarakan oleh badan atau institusi tertentu.

Peraturan-peraturan pada kompetisi olahraga wushu mengacu pada standar-standar yang tertera pada *Rules for Taolu Competition* dan *Rules for International Wushu Sanshou Competition* pada *International Wushu Federation* (IWUF).

Adapun alur dalam pelaksanaan kompetisi olahraga wushu adalah sebagaimana yang dijelaskan pada gambar 2.14 berikut:

ALUR KOMPETISI WUSHU



Gambar 2.14 Alur Kompetisi Wushu

Sumber: (KONI, 2014)

Dari penjelasan mengenai alur tersebut, maka dapat disimpulkan kebutuhan-kebutuhan ruangan pada objek rancangan yang bersifat pelatihan yang dijabarkan pada tabel 2.3 berikut ini.

Tabel 2.4 Kebutuhan Ruang pada Fungsi Kompetisi

Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Parkir kendaraan	Area parkir kendaraan (sepeda, motor, dan mobil) untuk penonton dan atlet
Pendaftaran peserta	Lobby pada aula pertandingan
Menyiapkan arena	Ruang perlengkapan dan arena
Test event/simulasi	Ruang juri dan wasit, arena
Timbang badan	Ruang yang fleksibel dan multifungsi
<i>Technical manager & meeting</i>	Ruang pertemuan dan multifungsi
Uji coba lapang <i>taolu dan sanda</i>	Arena pertandingan
Peregangan dan pemanasan	Bagian luar arena
Istirahat Sholat Makan	Ruang Istirahat (Area Makan, Musholla)
Ganti pakaian	Ruang ganti
Ke toilet	Lavatory untuk pengelola, penonton dan atlet
Menonton pertandingan	Tribun
Pertandingan dan penampilan	Arena penampilan dan pertandingan (<i>Taolu dan Sanda</i>)
Upacara penghormatan pemenang	Ruang yang fleksibel dan multifungsi
Membereskan peralatan	Ruang perlengkapan dan peralatan
Rapat evaluasi	Ruang pertemuan

Sumber: KONI, 2014

Adapun yang perlu diperhatikan dalam menentukan jumlah unit yang dibutuhkan pada arena kompetisi ini adalah bahwa pertandingan akan dibagi berdasarkan jadwal yang sudah ditentukan oleh panitia berdasarkan jenis alirannya (*Taolu dan Sanda*), jenis kelamin, dan kelas berat, sehingga arena yang digunakan bersifat *versatile* atau serba guna, mengingat banyaknya kelas berat dan kategori yang ada. Maka dapat ditarik

kesimpulan bahwa arena tidak berdiri sendiri antar aliran namun bersifat *multipurpose* dan terjadwal tiap perlombaan.

2.1.2 Tinjauan Arsitektural dan Pengguna Objek

Kegiatan olahraga wushu terbagi menjadi 2 bagian, yaitu pelatihan dan kompetisi. Perancangan gedung yang berfungsi sebagai tempat latihan tidak terlalu membutuhkan area untuk penonton, sedangkan gedung yang berfungsi sebagai tempat pertandingan membutuhkan area yang dapat memiliki kapasitas penonton.

Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa objek rancangan memiliki kedekatan fungsi sama halnya dengan sebuah gelanggang olahraga (*Sport Center*) yang memiliki fungsi pelatihan dan juga kompetisi.

Menurut Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga yang dikeluarkan oleh Departemen Pekerjaan Umum, gelanggang olahraga dibagi menjadi 3 tipe.

- a) Gedung Olahraga Tipe A
Merupakan gedung olahraga yang dalam penggunaan melayani wilayah Provinsi/Daerah Tingkat 1.
- b) Gedung Olahraga Tipe B
Merupakan gedung olahraga yang dalam penggunaan melayani wilayah Kabupaten/Kotamadya.
- c) Gedung Olahraga Tipe C
Merupakan gedung olahraga yang dalam penggunaan hanya melayani wilayah Kecamatan.

Klasifikasi pada gedung olahraga direncanakan berdasarkan ketentuan-ketentuan berikut ini:

- a) Ukuran efektif dimensi ruang gedung olahraga harus memenuhi ketentuan seperti yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 2.5 Ukuran Minimal Dimensi Gedung Olahraga

Ukuran Minimum (meter)				
Klasifikasi	Panjang (termasuk daerah bebas)	Lebar (termasuk daerah bebas)	Tinggi langit-langit permainan	Tinggi langit-langit daerah bebas
Tipe A	50	30	12,5	5,5
Tipe B	32	22	12,5	5,5
Tipe C	24	16	9	5,5

Sumber: (Departemen Pekerjaan Umum, 1994)

- b) Kapasitas penonton gedung olahraga harus memenuhi ketentuan seperti yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 2.6 Kapasitas Penonton Gedung Olahraga

Klasifikasi Gedung Olahraga	Kapasitas Penonton (Orang)
Tipe A	3000-5000
Tipe B	1000-3000
Tipe C	<1000

Sumber: (Departemen Pekerjaan Umum, 1994)

Dari paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa objek rancangan merupakan sebuah gedung olahraga yang dikhususkan untuk olahraga wushu yang mana didalamnya terdapat fasilitas utama yang saling terintegrasi dengan fasilitas-fasilitas penunjuang lainnya. Berdasarkan kebutuhan objek rancangan yang penggunaannya melayani wilayah Kota Malang, maka dapat disimpulkan gedung olahraga wushu ini merupakan kategori tipe B yang memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Terdiri dari lapangan untuk fasilitas pelatihan dan lapangan untuk fasilitas kompetisi
- b) Memiliki ukuran minimal 32 m x 22 m atau lebih
- c) Tinggi langit-langit 12,5 m dan 5,5 m pada daerah bebas
- d) Kapasitas 1000-3000 penonton

2.1.2.1 Kebutuhan Ruang pada Objek Rancangan

Menurut Departemen Pekerjaan Umum (1994) tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, Persyaratan dalam pembangunan gedung olahraga harus tersedia beberapa fasilitas, antara lain:

1. Area Pelatihan: meliputi tempat pelatihan, fasilitas kebugaran, lapangan outdoor, dan sebagainya.
2. Area Kompetisi: terdiri dari lapangan olahraga, area penonton (tribun), area official (wasit, juri, pelatih, dan lainnya), ruang peralatan, ruang ME, ruang ganti, kamar mandi, toilet, janitor, dan sebagainya.
3. Area administrasi: meliputi ruang resepsionis, kantor pengelola, ruang rapat pengelola, gudang, ruang arsip, dan sebagainya.

4. Area penerimaan tamu: meliputi front office, loket penjualan tiket, loket pendaftaran keanggotaan, entrance hall, lobby, toilet umum, dan sebagainya.
5. Area rekreasi: cafe, taman bermain, sport shop/retail, jogging track, dan sebagainya.
6. Area pendidikan: perpustakaan buku-buku dan majalah olahraga.
7. Keamanan: faktor keamanan dari api (fire hydrant, sprinkler, dan lain-lain), faktor keamanan dari kecelakaan, keributan, dan sebagainya.
8. Area ibadah: mushola dan tempat wudhu.

Dari paparan diatas, dapat diambil kesimpulan terkait pengelompokan fungsi ruang menjadi 3 berdasarkan kebutuhan objek rancangan pusat pelatihan wushu, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.7 Kebutuhan Ruang Pusat Pelatihan Wushu Berdasarkan Fungsi

Jenis Fungsi Ruang	Kebutuhan Ruang
Fungsi Primer	<ul style="list-style-type: none"> • Area Pelatihan: <ul style="list-style-type: none"> - Tempat pelatihan - Fasilitas kebugaran - Lapangan <i>outdoor</i>
Fungsi Sekunder	<ul style="list-style-type: none"> • Area Kompetisi: <ul style="list-style-type: none"> - Arena <i>Sanda</i> dan <i>Taolu</i> - Area Penonton (tribun) - Area Official - Ruang Medis - Ruang Peralatan - Ruang ME - Ruang Ganti - Kamar Mandi - Toilet - Janitor
Fungsi Penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Area Administrasi: <ul style="list-style-type: none"> - Ruang resepsionis - Kantor pengelola - Ruang rapat pengelola - Pantry - Gudang - Ruang arsip • Area Penerimaan Tamu:

	<ul style="list-style-type: none"> - Front office - Loket penjualan tiket - Loket pendaftaran - Entrance hall - Lobby - Toilet umum • Area Rekreasi: <ul style="list-style-type: none"> - Café - Shop/retail • Area Pendidikan: <ul style="list-style-type: none"> - Perpustakaan buku-buku dan majalah olahraga. • Area Ibadah: <ul style="list-style-type: none"> - Mushola - Tempat Wudhu • Keamanan: <ul style="list-style-type: none"> - Faktor keamanan dari api (<i>fire hydrant, sprinkler,</i> dan lain-lain), - Faktor keamanan dari kecelakaan, keributan, dan lain-lain. • Area Parkir: <ul style="list-style-type: none"> - Parkir mobil - Parkir motor - Parkir ambulan - Parkir bus
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: Analisis, 2019

A. Fungsi Primer

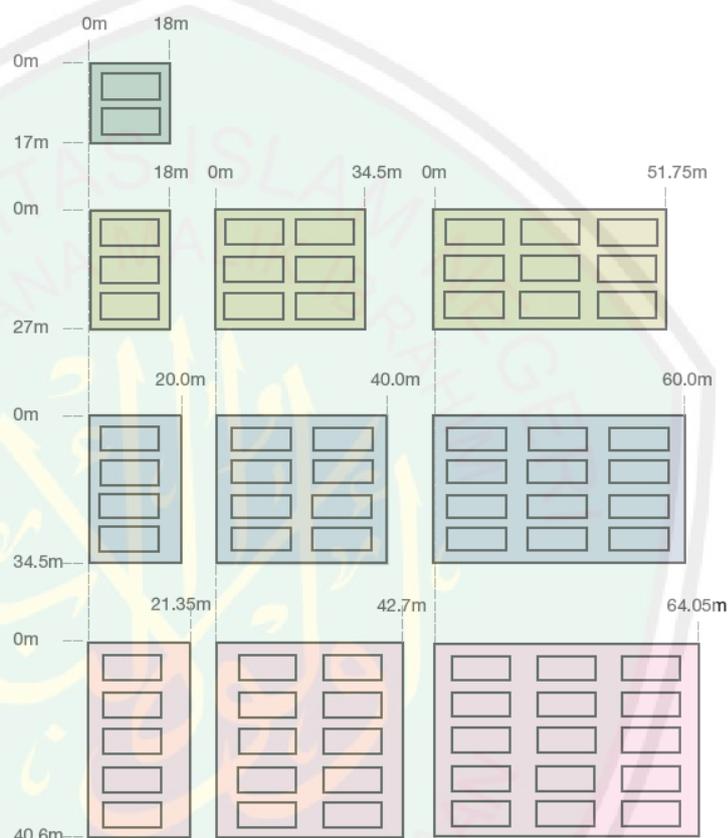
1. *Training Hall*

Ruang pelatihan bela diri merupakan sebuah ruang yang diperuntukkan khusus untuk mewadahi kegiatan pelatihan bela diri, sehingga dibutuhkan spesifikasi ruang yang mendukung kegiatan utama tersebut. Ruang pelatihan bela diri memiliki spesifikasi ruang yang sama dengan studio latihan seperti *studio dance, yoga* dan *studio plates* (Sport England, 2012). Standar dimensi ruang untuk pelatihan bela diri wushu adalah 14 x 8 meter. Dimensi tersebut didapatkan dari standar dimensi arena bela diri wushu *taolu* saat turnamen.



Gambar 2.15 Training Hall Wushu

Sumber: www.waylandiwushu.com



Gambar 2.16 Modul Dimensi Training Hall

Sumber: (Sport England, 2012)

Dari paparan diatas, maka dapat disimpulkan jumlah unit ruangan minimal yang dibutuhkan pada objek rancangan pusat pelatihan merupakan gedung olahraga tipe B. Berdasarkan modul yang ada, maka minimum jenis modul yang digunakan adalah jenis 17 m x 18 m yaitu seluas 306 m²

Selain dimesi ruang, ruang pelatihan wushu juga membutuhkan ketentuan lain pada elemen-elemen pembentuk ruangnya. Ketentuan-ketentuan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

Tabel 2.8 Ketentuan Elemen Arsitektural pada Ruang Pelatihan

Elemen Arsitektural	Tinjauan Umum	Usulan Penerapan pada Rancangan
Lantai	<ul style="list-style-type: none"> • Material lantai harus mampu menerima beban dari beban mati dan beban hidup dengan baik dan tidak mudah rusak. • Lantai mampu menerima guncangan-guncangan yang tinggi akibat gerakan-gerakan • Bertekstur lembut, tidak selip dan tidak licin. • Hangat saat disentuh. • Mudah saat dibersihkan dan dalam pemeliharaan. • Tidak mudah rusak (awet). (Sport England, 2012) 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan kombinasi material buatan yang kuat dan material alami yang lembut • Penggunaan material kayu finishing <i>doff</i> • Penggunaan material tekstil berupa karpet atau matras yang lembut dan lentur juga dapat di bongkar pasang
Dinding	Dinding pada ruang latihan harus dilengkapi dengan cermin. Cermin pada dinding berfungsi untuk memberi sarana kepada civitas saat ingin mengkoreksi gerakan olahraga yang dilakukan, selain itu cermin juga berfungsi untuk membuat ruang terkesan lebih luas dan dapat memantulkan cahaya dalam ruangan. (Sport England, 2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan cermin yang lebih difokuskan pada area pelatihan <i>taolu</i> yang membutuhkan banyak koreksi gerakan
Langit-langit	Tinggi antara lantai dan langit-langit harus diperhitungkan karena langit-langit merupakan tempat instalasi pencahayaan buatan. Selain itu tinggi langit-langit harus menyesuaikan dengan aktifitas yang ada di dalam ruang tersebut. Pelatihan bela diri biasa menggunakan senjata dan mengayunkan senjata dengan bebas dalam berlatih. (Sport England, 2012)	<ul style="list-style-type: none"> • Menetapkan tinggi langit-langit dengan batas minimal 4-5 meter. • Kombinasi penggunaan cahaya alami dan pencahayaan buatan • Menghindari penggunaan plafon untuk menghindari kerusakan yang mungkin terjadi.

Sumber: Sport England, 2012

Selain persyaratan pada elemen penyusun ruang, terdapat juga persyaratan untuk kenyamanan ruang. Berikut merupakan persyaratan kenyamanan ruang yang dibutuhkan pada *Training Hall*.

Tabel 2.9 Persyaratan Kenyamanan Ruang

Elemen Kualitas Ruang	Tinjauan Umum	Usulan Penerapan pada Rancangan
Temperatur Udara	Suhu udara yang disarankan adalah 18°C untuk ruang olahraga.	<ul style="list-style-type: none"> Menyediakan <i>Air Conditioner</i> pada ruangan.
Kelembaban	Kelembaban yang disarankan adalah dibawah 60%.	<ul style="list-style-type: none"> Memberikan elemen alam berupa tanaman hias untuk menyerap kelembaban. Jarak langit-langit dan lantai yang sekitar 5 meter.
Ventilasi	Ventilasi berfungsi untuk membuat udara yang ada di dalam ruang tetap segar sehingga ruangan tidak menjadi pengap dan bau. Letak ventilasi yang disarankan adalah di bagian atas ruangan.	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan ventilasi buatan pada ruang di beberapa sisi ruang Sistem pengendalian udara yang terpusat menggunakan komponen AHU (<i>Air Handling Unit</i>)
Pencahayaan Buatan	Pencahayaan buatan yang disarankan adalah 200 sampai dengan 300 lux.	<ul style="list-style-type: none"> Pencahayaan buatan menggunakan sistem <i>ambient lighting</i> dan sistem <i>downlight</i> jenis <i>cool white</i>.
Pencahayaan Alami	Disarankan untuk tidak meletakkan bukaan ke arah sinar matahari langsung atau dapat menggunakan tirai sebagai penyaring cahaya matahari.	<ul style="list-style-type: none"> Orientasi bangunan menghadap utara dan selatan. Untuk meminimalisir radiasi panas dari arah timur.
Tingkat Kebisingan	Tingkat kebisingan yang disarankan adalah NR40.	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan sistem dinding dan pintu kedap suara untuk meminimalisir kebisingan. Vegetasi sebagai <i>barrier</i> di sekitar bangunan.

Sumber: Sport England, 2012; dan analisis

2. Ruang Kebugaran / *Fitness*

Pusat Kebugaran (*fitness center*) adalah sebuah tempat terpadu berisi peralatan yang bertujuan untuk melakukan latihan fisik. Pada perkembangannya, *fitness center* cenderung tidak hanya memberikan fasilitas yang bersifat latihan fisik menggunakan peralatan berat saja, namun menjadi lebih berkembang sebagai pusat olahraga, dengan suatu fungsi olahraga berbasis perawatan kesehatan fisik dan perawatan mental (*relaksasi*). Beberapa *fitness center* yang sudah ada sekarang ini biasanya memberikan fasilitas tambahan berupa *sauna*, *senam*, *yoga*, dan lain-lain sebagai suatu *standard pelayanan tambahan* di dalamnya. Menurut standar SNI bangunan olahraga, Standar luasan untuk fasilitas kebugaran pada gedung olahraga tipe B adalah 100 m².

Ruang-ruang pada pusat kebugaran biasanya terbagi atas beberapa bagian ruang sesuai jenis kegiatannya, antara lain:

a) *Main Workout Area*

Area ini merupakan area latihan utama pada *fitness center*. Pada area ini, jenis peralatan yang tersedia adalah peralatan beban, seperti *dumbel*, *barbel*, dan alat-alat lain yang berhubungan dengan beban berat.

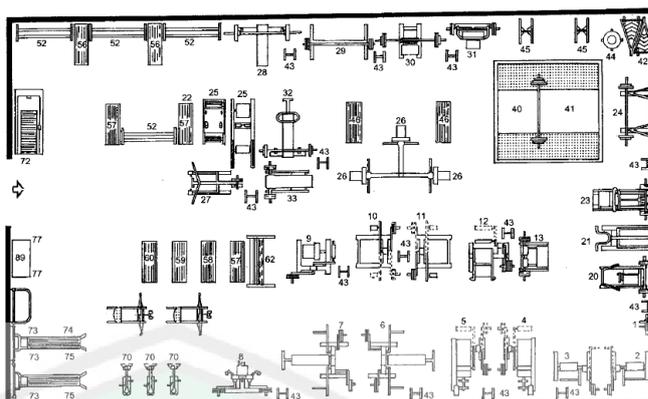
b) *Cardio Center*

Cardio area mencakup banyak jenis peralatan latihan yang berhubungan dengan *kardiovaskuler*, seperti mesin *dayung*, sepeda stasioner, *pelatih elips*, *treadmill*, dan lain-lain.

c) *Group Exercise Classes*

Kelas latihan kelompok yang dilakukan oleh instruktur kebugaran yang berkualitas. Dibagi ke dalam beberapa kelas, seperti *aerobic*, *yoga*, *bersepeda*, *beladiri*, *plates*, dan lain-lain.

Dari penjelasan mengenai pembagian jenis ruang pada fasilitas kebugaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pada objek rancangan tidak memerlukan adanya *group exercise classes*, karena proses pelatihan yang merupakan aktivitas serupa dilakukan di ruang pelatihan tersendiri sehingga jenis ruang yang digunakan adalah *Main Workout Area* dan *Cardio Center*.



Gambar 2.17 Tatanan Alat di Ruang Fitness tanpa aktivitas aerobic

Sumber: (Neufert, 2003)

3. Lapangan Outdoor

Lapangan *outdoor* disini difungsikan sebagai sarana pendukung dari proses pelatihan wushu. Aktivitas seperti peregangan, pemanasan dan sebagainya sangat cocok dilakukan di luar ruangan. Selain itu, lapangan juga dapat difungsikan sebagai ruang multifungsi pada saat event-event tertentu.

Dalam buku panduan *Guidance for Outdoor Sport and Play: Beyond the Six Acre Standard* (2015), dijelaskan bahwa lapangan outdoor yang direkomendasikan dan memenuhi standar “Field in Trust” memiliki beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 2.10 Ketentuan Umum Lapangan Outdoor

Tinjauan Umum	Usulan Penerapan pada Rancangan
<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi yang potensial. • Penggunaan lansekap yang tepat. • Dikelola dengan mempertimbangkan kebutuhan untuk perbaikan dan penggantian dari waktu ke waktu sesuai kebutuhan. • Penyediaan fasilitas dan peralatan pendukung yang sesuai. • Penyediaan jalan setapak. • Keamanan yang terjamin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan lokasi yang mendukung dan sesuai dengan RTRW Kota Malang yaitu di wilayah Kecamatan Kedungkandang. • Vegetasi dan sculpture ikonik sebagai ikon olahraga wushu. • Desain dengan konsep <i>low maintenance</i> untuk meminimisir perawatan yang terlalu intensif. • Fasilitas <i>jogging track</i> • <i>Streetscape</i> dan <i>street furniture</i> pada area sekitar lapangan. • Sarana keamanan dari api (<i>fire hydrant, sprinkler, dan lain-lain</i>),

Sumber: Field in Trust, 2015; dan analisis



Gambar 2.18 Lapangan Outdoor Rumput

Sumber: www.publikreport.com

Selain ketentuan umum diatas, adapun ketentuan terkait dimensi dan luas ruang yang digunakan pada desain lapangan tersebut menyesuaikan jenis olahraganya. Ketentuan tersebut dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 2.11 Standar Minimum Dimensi Lapangan Outdoor

Open space typology	Minimum sizes	Minimum dimensions	Buffer zones
Playing pitches	Association football		
	Adult soccer	0.74ha	106 x 70 metres
	Mini soccer U7/U8 pitch	0.14ha	43 x 33 metres
	Mini soccer U9/U10 pitch	0.25ha	60 x 42 metres
	Rugby Union	0.70ha	100 x 70 metres
	Hockey		
Mini Hockey	0.31ha	65 x 48 metres	
Lacrosse	0.66ha	100 x 60 metres	
Cricket			
Senior recreational 12 pitch	1.43ha	111.56 x 128.04 metres	
Other outdoor (non-pitch) sports	Athletics		
	6 lane track	1.51ha	172.03 x 87.64 metres
	Tennis courts		
	1 recreational court	0.06ha	34.75 x 17.07 metres
	2 recreational courts For each adjacent court	0.11ha 0.05ha	34.75 x 31.70 metres 34.75 x 14.63 metres
Bowling greens			
Flat green	0.12ha	34.4 x 34.4 metres	
Crown green	0.08ha	27.4 x 27.4 metres	
Equipped/designated play areas	LAP	0.01ha	10 x 10 metres (minimum activity zone of 100sqm)
	LEAP	0.04ha	20 x 20 metres (minimum activity zone of 400sqm)
	NEAP	0.1ha	31.6 x 31.6 metres (minimum activity zone of 1,000sqm comprising an area for play equipment and structures & a hard surfaced area of at least 465sqm (the minimum needed to play five-a-side football))
	MUGA	0.1ha	40 x 20 metres
Other outdoor provision (MUGAs and skateboard parks)	MUGA	0.1ha	40 x 20 metres

Sumber: (National Playing Fields Association (NPFA), 2015)

Menurut panduan dari *Guidance for Outdoor Sport and Play* (2015), yang mengatur tentang Kebutuhan dan persyaratan ruang pada lapangan olahraga. Umumnya, olahraga yang wujudnya berupa senam lantai dan aerobik seperti pelatihan wushu, perhitungannya sama dengan MUGA (Multi Use Game Area) dan minimal berukuran 40

m x 20 m dengan jarak minimum dengan batas permukiman sebesar 30 m. Namun dimensi lapangan outdoor yang dibutuhkan untuk olahraga wushu juga sewaktu-waktu dapat berubah karena menyesuaikan jumlah penggunaannya.

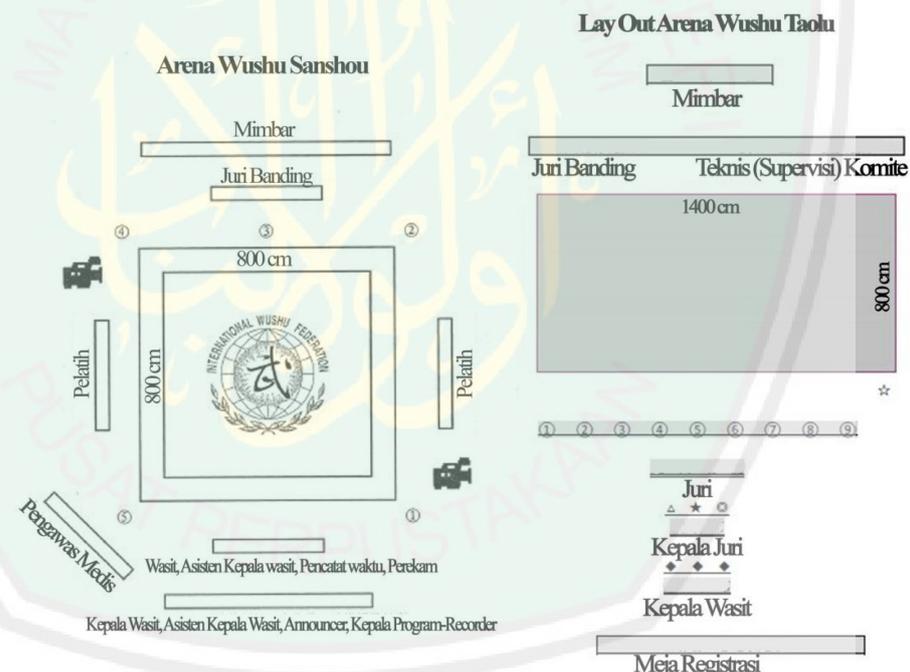
Maka dapat disimpulkan bahwa lapangan outdoor ini terdiri dari satu unit dan memiliki total luas 800 m².

B. Fungsi Sekunder

1. Arena & Performing Hall

Arena & Performing Hall disini memiliki karakteristik ruang yang sama dengan ruang pelatihan. Bedanya, arena ini memiliki fungsi kompetisi dan penampilan sehingga dibutuhkan ruang-ruang tambahan sebagai pendukung fungsi kompetitif tersebut.

Terdapat dua jenis arena untuk kompetisi wushu, yaitu *Sanshou* dan *Taolu* yang dijadikan patokan sebagai arena bertanding sesuai dengan standar dari *International Wushu Federation (IWUF, 2017)*.



Gambar 2.19 Arena Sanshou dan Taolu

Sumber: www.iwuf.org

a. Arena Sanshou

Arena menggunakan properti yang sesuai dengan standard berbentuk persegi panjang dengan luas total 12x12 meter. Terdiri dari dua area yaitu area bertanding 8x8 meter di bagian dalam dan area pengaman dua meter mengelilingi bagian luar arena

pertandingan. Kemudian pada tengah arena biasanya terdapat logo (IWUF, 2017).

b. Arena *Taolu*

Arena menggunakan property yang sesuai standard berbentuk persegi Panjang dengan luas total 18x12 meter. Terdiri dari dua area yaitu area bertanding 14x8 meter di bagian dalam dan area pengaman dua meter mengelilingi bagian luar arena pertandingan (IWUF, 2017).

Berdasarkan paparan diatas mengenai pembagian fungsi arena pada saat kompetisi, maka dapat ditarik kesimpulan pembagian fungsi ruangnya antara kompetisi dan penampilan. Zoning tersebut juga mencakup area yang difungsikan sebagai tempat komite, juri, wasit dan tim penilai lainnya dalam menjalankan tugas.

Unit yang diperlukan masing-masing pada rancangan menyesuaikan dengan jumlah kelas berat dan jenis kelaminnya seperti yang dibahas sebelumnya pada sub bab 2.1.2.4, namun mengingat banyaknya klasifikasi aliran dan kelas berat yang ada, maka dibutuhkan pertimbangan khusus untuk menyasati kondisi tersebut yaitu dengan menyediakan arena pertandingan yang bersifat multifungsi. Dengan kata lain, dapat digunakan sebagai arena *Taolu* maupun *Sanda*. Selain itu dapat difungsikan sebagai arena kompetisi atau arena penampilan.

Melihat dimensi panjang arena *taolu* dan *sanda* memiliki rasio 1,5:2, maka dapat disimpulkan jumlah unit arena yang dibutuhkan pada area kompetisi adalah 2 buah arena taolu atau 4 buah arena sanda, yaitu dengan total dimensi 432 m².

2. Tribun Penonton

Tribun merupakan bagian yang penting pada area kompetisi dan penampilan. Saat diadakan kegiatan lomba atau event-event tertentu sangat dibutuhkan tribun penonton agar penonton dapat menyaksikan lomba baik berdiri maupun duduk dari sisi lapangan atau arena lomba. Kapasitas penonton di tribun bermacam-macam, mulai dari kapasitas yang kecil hingga ke kapasitas yang besar. Berikut merupakan gambar standar dimensi tribun penonton:



Gambar 2.20 Standar Ukuran Tribun Penonton

Sumber: (Neufert, 2003)

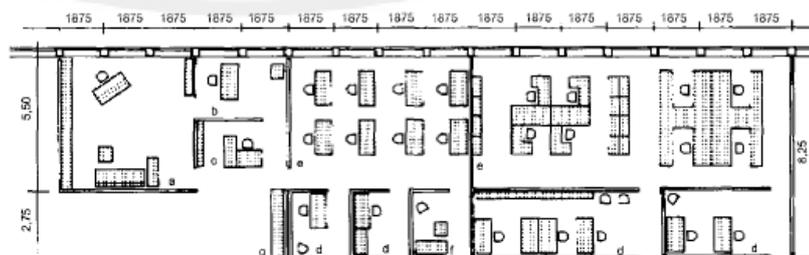
Berdasarkan data ketentuan kapasitas gedung olahraga yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kapasitas penonton yang dapat ditampung adalah 1000-3000 orang. Maka dapat diketahui besaran ruang yang diperlukan untuk satu orang per tempat duduk adalah $0,8 \text{ m} \times 0,6 \text{ m} = 0,48 \text{ m}^2$. Mengingat olahraga wushu yang kurang populer di masyarakat, kebutuhan kapasitas untuk tribun menggunakan standar minimal kelas B yaitu 1000 orang. Sehingga kebutuhan total ruangnya adalah 480 m^2 .

C. Fungsi Penunjang

Fasilitas penunjang juga merupakan hal yang tidak kalah penting guna menunjang kegiatan pelatihan. Adapun fasilitas penunjang pada rancangan pusat pelatihan wushu adalah sebagai berikut:

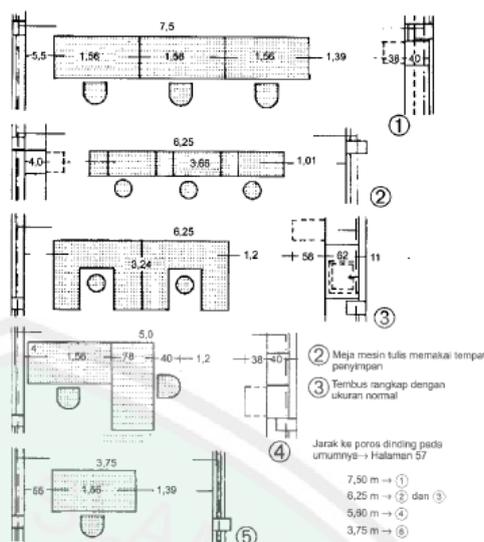
1. Kantor Pengelola

Kantor pengelola memiliki layout yang sesuai dengan persyaratan. Adapun ruangan-ruangan dalam kantor antara lain ruang kerja, ruang rapat, ruang manajer, ruang arsip, gudang, Area printer & fotokopi, pantry, *restroom* dan *smoking area*. Menurut spesifikasi Departmen Pekerjaan Umum, Kantor pengelola harus memberikan ruang gerak sebesar 5 m^2 untuk satu orang dan dilengkapi dengan petugas keamanan dan kebakaran (Departemen Pekerjaan Umum, 1994).



Gambar 2.21 Layout Ruang Pengelola

Sumber: (Neufert, 2003)



Gambar 2.22 Layout Ruang Kerja Administrasi

Sumber: (Neufert, 2003)

Gambar di atas menunjukkan layout dari ruang kerja. Berbagai macam bentuk layout ruang kerja administrasi dapat divariasikan dengan bentuk meja yang bersampingan memanjang atau dengan bentuk meja yang disusun bentuk huruf “U” atau di susun bentuk huruf “L”. Bentuk-bentuk layout biasa dibuat menyesuaikan dengan besar dan kapasitas ruangan yang disediakan. Berikut merupakan gambar standar area ruang kerja:



Gambar 2.23 Standar Ruang Kerja

Sumber: (Neufert, 2003)

Dari paparan mengenai kantor pengelola diatas, maka dapat disimpulkan kebutuhan dimensi ruang jika diasumsikan jumlah anggota kepengelolaannya sebanyak 20 orang, maka total dimensi ruang yang dibutuhkan untuk satu unitnya adalah sebesar 500 m².

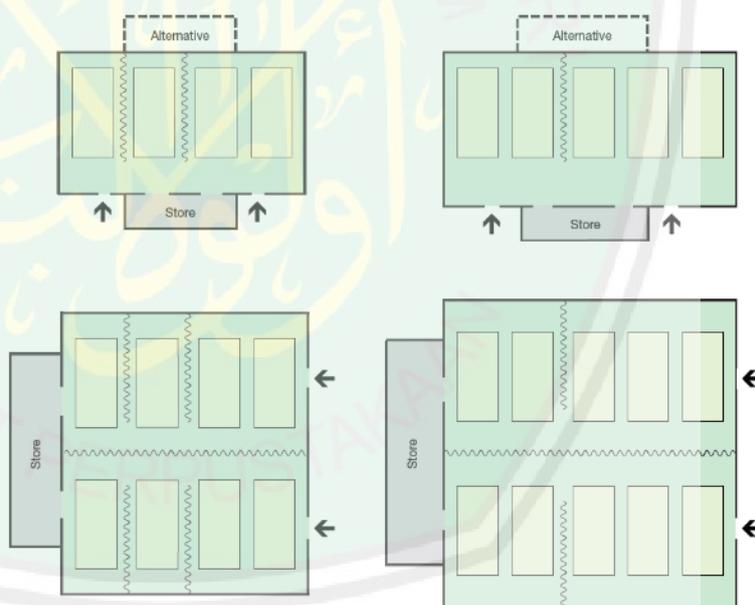
2. Ruang Penyimpanan

Merupakan sarana penyimpanan peralatan saat pelatihan dan penampilan. Pada gedung olahraga tipe B, gudang alat olahraga yang dibutuhkan minimal 50 m² dan 20 m² untuk gudang alat kebersihan (Departemen Pekerjaan Umum, 1994).

Ruang penyimpanan yang memadai harus berada di lokasi yang sesuai, diprioritaskan dapat menampung peralatan multi-olahraga dan dirancang dengan yang efisien (Sport England, 2012).

Adapun beberapa spesifikasi ruang perlengkapan pada aula pelatihan menurut Sport England (2012) adalah sebagai berikut:

- Diperlukan 12,5% dari luas lantai aula minimum untuk peralatan olahraga.
- Memposisikan ruangan di sisi bagian terpanjang aula
- Memiliki akses mudah dari aula dengan bukaan pintu lebar dan minimal 2,5 m
- Rak penyimpanan untuk senjata-senjata yang mungkin dibutuhkan terletak di sebelah pintu masuk aula olahraga



Gambar 2.24 Alternatif Letak Ruang Penyimpanan Barang

Sumber: (Sport England, 2012)

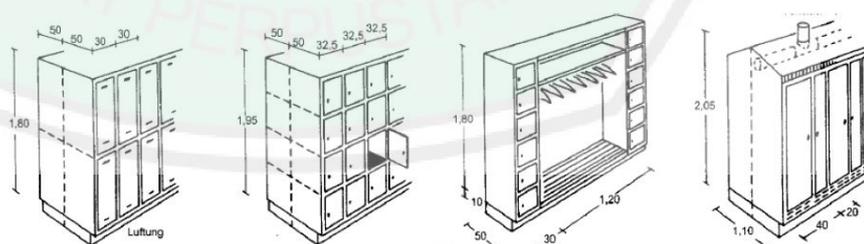
Dari persyaratan terkait besaran dan layout ruang penyimpanan di atas, maka dapat disimpulkan dimensi ruang ruang penyimpanan sebesar 12,5% dari luas minimum Hall. Yaitu $12,5\% \times 504 \text{ m}^2 = 63 \text{ m}^2$ untuk fungsi pelatihan dan $12,5\% \times 252 \text{ m}^2 = 15,75 \text{ m}^2$ untuk fungsi

kompetisi. Dengan demikian dimensi total pada ruang penyimpanan adalah sebesar 78 m².

3. Ruang Ganti

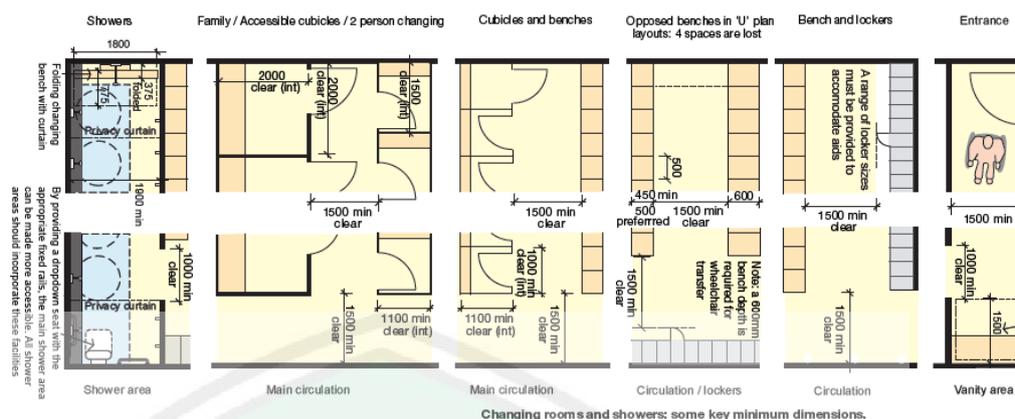
Menurut Departemen Pekerjaan Umum (1994), Jumlah ruang ganti atlet yang dibutuhkan untuk gedung olahraga tipe A dan B minimal adalah dua unit dan untuk pelatih minimal satu unit dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Lokasi ruang ganti harus dapat langsung menuju lapangan melalui koridor yang berada dibawah tempat duduk penonton.
- b) Kelengkapan fasilitas tiap-tiap unit antara lain:
 - Toilet pria harus dilengkapi minimal 2 buah bak cuci tangan, 4 buah peturasan dan 2 buah kakus;
 - Ruang bilas pria dilengkapi minimal 9 buah shower;
 - Ruang ganti pakaian pria dilengkapi tempat simpan benda-benda dan pakaian atlit minimal 20 box dan dilengkapi bangku panjang minimal 20 tempat duduk;
 - Toilet wanita harus dilengkapi minimal 4 buah kakus dan 4 buah bak cuci tangan yang dilengkapi cermin;
 - Ruang bilas wanita harus dibuat tertutup dengan jumlah minimal 20 buah;
 - Ruang ganti pakaian wanita dilengkapi tempat simpan benda-benda dan pakaian atlit minimal 20 box dan dilengkapi bangku panjang minimal 20 tempat duduk.
 - Lokasi ruang ganti harus dapat langsung menuju lapangan melalui koridor yang berada dibawah tempat duduk penonton;



Gambar 2.25 Alternatif Standar Loker/lemari Penyimpanan

Sumber: (Neufert, 2003)



Gambar 2.26 Standar Dimensi Ruang Ganti

Sumber: (Sport England, 2012)

Dari data diatas, dapat disimpulkan bahwa dimensi total ruang ganti yang dibutuhkan pada objek rancangan pusat pelatihan wushu ini jika diakumulasikan adalah seluas sekitar 300 m² yang mencakup dua unit ruang ganti atlet dan satu unit ruang ganti pelatih.

4. Ruang Kesehatan

Merupakan fasilitas kesehatan di dalam kompleks pusat pelatihan wushu yang berfungsi sebagai tempat pemeliharaan kesehatan dan keselamatan bagi para atlet wushu yang telah memenuhi standar.

Menurut Departemen Pekerjaan Umum (1994), Ruang Kesehatan/P3K harus berada dekat dengan ruang latihan, ruang ganti dan ruang bilas dengan kelengkapan minimal 1 buah tempat tidur untuk pemeriksaan, 1 buah tempat tidur untuk perawatan dan 1 buah kloset.

Lokasi ruang P3K harus berada dekat dengan ruang ganti atau ruang bilas dan direncanakan untuk tipe A, B dan C minimal 1 unit yang dapat melayani 20.000 penonton dengan luas minimal 15 m². Kelengkapannya minimal 1 buah tempat tidur untuk pemeriksaan, 1 buah tempat tidur untuk perawatan dan 1 buah kakus yang mempunyai luas lantai dapat menampung 2 orang untuk kegiatan pemeriksaan dopping;

Adapun alternatif layout ruang kesehatan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.27 Alternatif Layout Ruang Kesehatan

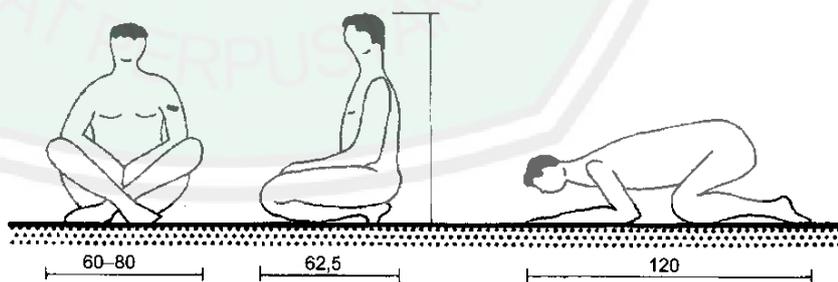
Sumber: (Neufert, 2003)

Dari standar dan alternative layout diatas, dapat disimpulkan dimensi pada ruang kesehatan adalah 64 m² dan letaknya berada dekat dengan lapangan pelatihan dan kompetisi

5. Mushola

Merupakan tempat untuk menunaikan ibadah sholat yang dapat diakses oleh seluruh pengunjung. Terpisah antara zona beribadah laki-laki dan perempuan. Fasilitas ibadah ini harus bisa menampung sejumlah pengguna objek rancangan, baik pengelola maupun atlet.

Adapun standar ruang gerak pada saat beribadah sholat adalah sebagai berikut:



Gambar 2.28 Standar Ruang Gerak Sholat pada Manusia

Sumber: (Neufert, 2003)

Dari paparan data dan standar ruang gerak diatas, maka dapat disimpulkan total dimensi ruang yang mampu mawadahi kebutuhan

beribadah pengguna gedung olahraga minimal 1000 orang, yaitu seluas 600 m² atau lebih.

6. Foodcourt

Merupakan sarana peristirahatan pengunjung. Berisikan Fasilitas-fasilitas yang kurang lebih sama seperti tempat makan pada umumnya, yaitu terdiri dari:

- Area duduk tertutup
- Area duduk semi tertutup
- Dapur
- Counter area
- Lemari pendingin
- Ruang penyimpanan
- Lavatory

(Neufert, 2003)



Gambar 2.29 Alternatif Layout Ruang pada Café

Sumber: (Neufert, 2003)

Dari pemaparan kebutuhan ruang pada area café/foodcourt dan alternatif layout diatas, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fasilitas café pada objek rancangan sejumlah satu unit dengan total luasan 160 m².

7. Toilet

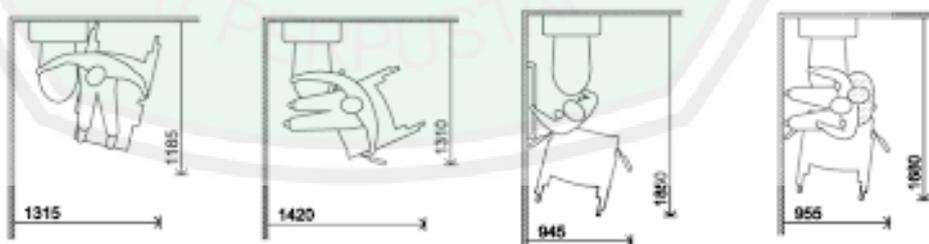
Menurut Departemen Pekerjaan Umum (1994), Toilet penyandang cacat wajib direncanakan untuk Gedung olahraga tipe A dan B sedangkan untuk tipe C diperbolehkan tanpa toilet penyandang cacat. Fasilitas yang dibutuhkan minimal, sebagai berikut:

- a) Satu unit yang terdiri dari 1 buah kakus, 1 buah peturasan, 1 buah bak cuci untuk pria dan 1 buah kakus duduk serta 1 buah bak cuci tangan untuk wanita;
- b) Toilet untuk pria harus dipisahkan dari toilet untuk wanita;
- c) Toilet harus dilengkapi dengan pegangan untuk melakukan perpindahan dari kursi roda ke kakus duduk yang diletakan di depan dan di samping kakus duduk setinggi 80 cm;

Selain itu, toilet penonton direncanakan untuk tipe A, B dan C dengan perbandingan penonton wanita dan pria adalah 1:4 yang penempatannya dipisahkan. Fasilitas yang dibutuhkan minimal dilengkapi dengan:

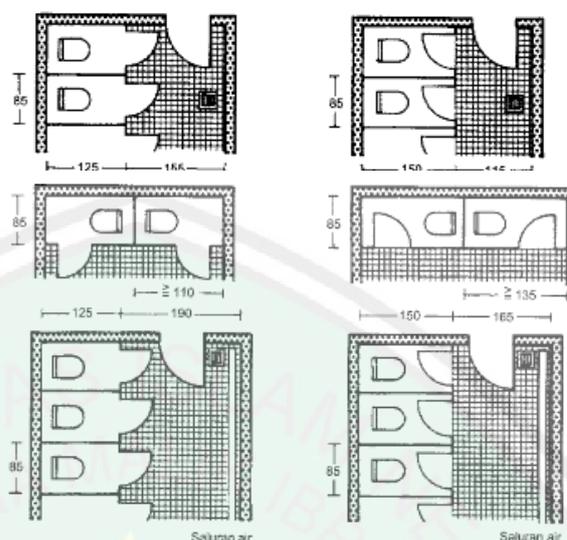
- a) Jumlah kakus jongkok untuk pria dibutuhkan 1 buah kakus untuk 200 penonton pria dan untuk wanita 1 buah kakus jongkok untuk 100 penonton wanita;
- b) Jumlah bak cuci tangan yang dilengkapi cermin, dibutuhkan minimal 1 buah untuk 200 penonton pria dan 1 buah untuk 100 penonton wanita.
- c) Jumlah peturasan yang dibutuhkan minimal 1 buah untuk 100 penonton pria.

Selain ketentuan diatas, adapun dimensi dari toilet umum diukur berdasarkan kebutuhan ruang gerak penggunanya. Toilet harus dapat diakses siapapun termasuk pengguna kursi roda, sehingga memungkinkan adanya dimensi khusus dalam perancangan yang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.30 Kebutuhan Ruang Gerak Toilet Difabel

Sumber: (Chiara, Panero, & Zelnik, 1992)



Gambar 2.31 Layout dan Standar Dimensi pada Toilet

Sumber: (Neufert, 2003)

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan jumlah kebutuhan ruang toilet pada objek rancangan beserta besaran ruangnya. Adapun jumlah total unit toilet yang diperlukan diasumsikan pada jumlah pengguna sebanyak 1000 orang. Maka, jumlah minimumnya adalah sebanyak 30 dengan dimensi pada masing-masing unit sebesar $1,5 \text{ m}^2$. Dengan demikian, total luas yang dibutuhkan yaitu sekitar 45 m^2 .

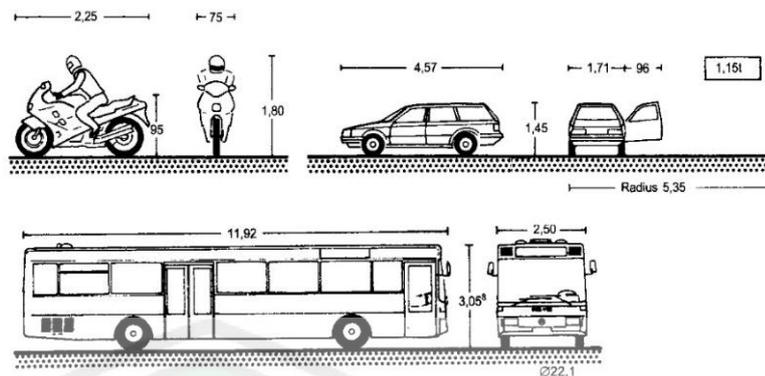
8. Area Parkir

Menurut Departemen Pekerjaan Umum (1994), area parkir di desain menyesuaikan dengan jenis dan jumlah kendaraan. Parkir dibedakan menjadi 3 jenis kendaraan, yaitu mobil, bus dan sepeda motor.

Tempat parkir direncanakan untuk tipe A dan B, sebagai berikut:

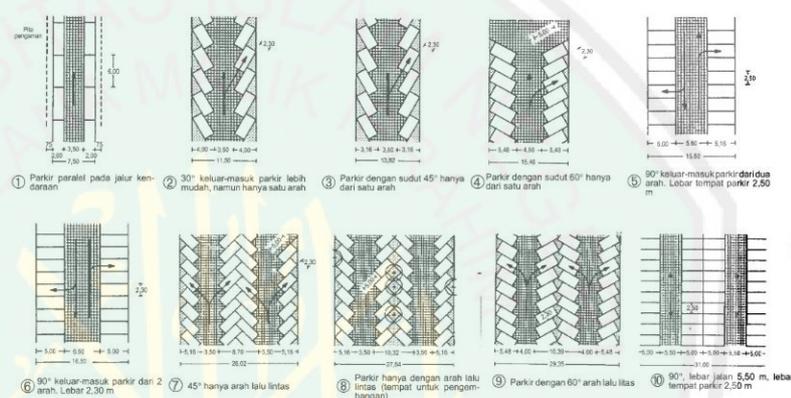
- Jarak maksimal dari tempat parkir, pool atau tempat pemberhentian kendaraan umum menuju pintu masuk gedung olahraga 1500 m
- 1 ruang parkir mobil dibutuhkan minimal untuk 4 orang pengunjung pada saat jam sibuk.

Adapun standar-standar untuk ruang parkir adalah sebagai berikut:



Gambar 2.32 Standar Dimesi Kendaraan

Sumber: (Neufert. 2003)



Gambar 2.33 Standar Pola Parkir

Sumber: (Neufert, 2003)

Dari data-data diatas, maka dapat disimpulkan apabila pengguna sebanyak 1500 orang, jumlah kendaraan yang dapat ditampung pada objek rancangan. Dapat diasumsikan jumlah pengguna mobil berjumlah 500 orang, pengguna motor sebanyak 500 orang dan bus sebanyak 500 orang, maka dimensi ruang yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.12 Dimensi Kebutuhan Ruang Area Parkir

Jenis Kendaraan	Kapasitas/ Kendaraan	Jumlah Pengguna	Unit Parkiran	Dimensi /Unit	Dimensi Total
Mobil	4	500 orang	125 unit	15 m ²	1875 m ²
Motor	2	500 orang	250 unit	1,5 m ²	375 m ²
Bus	50	500 orang	10 unit	42,5 m ²	425 m ²
Total					2675 m²

Sumber: Analisis, 2019

2.1.2.2 Dimensi Ruang pada Pusat Pelatihan Wushu

Berdasarkan pada tinjauan pustaka mengenai kebutuhan ruang pada objek rancangan, maka yang akan diterapkan kedalam rancangan nantinya adalah hasil dari kebutuhan civitas yang didapatkan melalui studi terhadap kegiatan dalam pemrograman ruang yang akan ditentukan pada tahapan selanjutnya.

Kesimpulan yang didapatkan adalah tidak semua ruang dan tuntutan ruang yang didapatkan pada tinjauan pustaka akan digunakan secara langsung, namun tetap membutuhkan dilakukannya studi terhadap alur kegiatan dan hal lainnya pada pemrograman.

Dari paparan mengenai tinjauan kebutuhan ruang pada objek rancangan pusat pelatihan wushu diatas, maka dapat disimpulkan dimensi minimum yang dibutuhkan objek rancangan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.13 Total Dimesi Ruang yang dibutuhkan

Kebutuhan Ruang	Dimensi min/Unit	Jumlah Unit	Dimensi Total
<i>Training Hall</i>	504 m ²	1	504 m ²
Ruang Kebugaran	200 m ²	1	200 m ²
Lapangan outdoor	800 m ²	1	800 m ²
<i>Performing Hall</i>	252 m ²	1	252 m ²
Tribun	600 m ²	1	600 m ²
Kantor Pengelola	500 m ²	1	520 m ²
R. Penyimpanan	63 m ²	2	126 m ²
Ruang Ganti	100 m ²	6	600 m ²
Ruang Kesehatan	64 m ²	1	64 m ²
Mushola	600 m ²	1	600 m ²
Café/foodcourt	160 m ²	1	160 m ²
Toilet	1,5 m ²	30	45 m ²
Parkir	3.900 m ²	1	2675 m ²
Total			7.146 m²

Sumber: Analisis, 2019

2.1.2.3 Tinjauan Pengguna Objek

Berdasarkan tanggapan terhadap isu permasalahan dan tinjauan-tinjauan sebelumnya, jika dikategorikan berdasarkan fungsinya, maka jenis pengguna pada objek Perancangan Pusat Pelatihan Wushu ini dibagi menjadi tiga yaitu:

A. Fungsi Primer

Fungsi objek pusat pelatihan wushu yang utama yaitu sebagai sarana pelatihan olahragawan wushu khusus Kota Malang, antara lain sebagai berikut:

1. Pelatih wushu

Pelatih atau *shifu* dalam istilah wushu merupakan pengajar dalam proses pelatihan. Bertanggung jawab dalam membina dan mengedukasi murid-muridnya, sekaligus menyusun silabus atau kurikulum pengajaran.

2. Atlet wushu

Merupakan olahragawan yang tergolong mahir dalam bidang wushu, terdaftar sebagai atlet wushu oleh KONI Kota Malang dan mendapatkan pelatihan wushu secara non-formal sebelumnya.

3. Komunitas wushu di Kota Malang

Merupakan penggiat olahraga wushu yang datang untuk mengikuti latihan gabungan dan sedang menjalani pelatihan wushu secara non-formal. Baik itu di sasana atau perguruan wushu, Ekstrakurikuler, Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) atau yang lainnya. Komunitas ini mencakup pelajar (TK, SD, SMP, SMA), mahasiswa maupun praktisi wushu.

B. Fungsi Sekunder

Fungsi objek sebagai sarana diselenggarakannya event-event seperti kompetisi kejuaraan atau latihan dan penampilan gabungan sehingga mendapat tambahan pengguna-pengguna khusus. Ketentuan pengguna tersebut mengacu pada IWUF Rules of *Wushu Sanda/Taolu Competition* (2005) antara lain sebagai berikut:

1. Anggota Komite

Komite pada event Kompetisi Kejuaraan Nasional akan terdiri dari para ahli wushu yang ditunjuk oleh PBWI (Pengurus Besar Wushu Indonesia), KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) dan badan penyelenggara (tergantung jenis kompetisi dan penyelenggaranya). Komite Penyelenggara Ini memegang tanggung jawab penuh selama berjalannya Kompetisi.

2. Atlet wushu external

Merupakan olahragawan wushu yang mahir dalam bidang wushu dan terdaftar sebagai atlet oleh KONI. Berasal dari luar Kota

Malang dan berusia mulai dari anak-anak usia dibawah 12 tahun hingga usia 18 tahun keatas.

3. Penonton

Merupakan *spectator* pada saat penampilan dan pertandingan wushu dimulai yang menonton di pinggir *Hall/Arena*. Penonton terdiri dari segala jenis usia, jenis kelamin, dan agama.

4. Competition Officials

Terdiri dari beberapa orang yang menangani teknis keberlangsungan kompetisi. Terdiri dari:

- a) *Chief referee*
- b) *Head judges*
- c) *Platform referee*
- d) *Sideline judges*
- e) *Recorder*
- f) *Timekeeper*
- g) *Scheduler recorder*
- h) *Registrar*
- i) *Annoncer*
- j) *Medical supervisors*
- k) *Electronic scoring system operators*
- l) *Jury of appeals camera operators.*

C. Fungsi Penunjang

Fungsi pendukung objek Pusat Pelatihan Wushu seperti pengelolaan administrasi, pengawasan, maintenance dan semua yang bersifat servis antara lain adalah sebagai berikut:

1. Pengelola

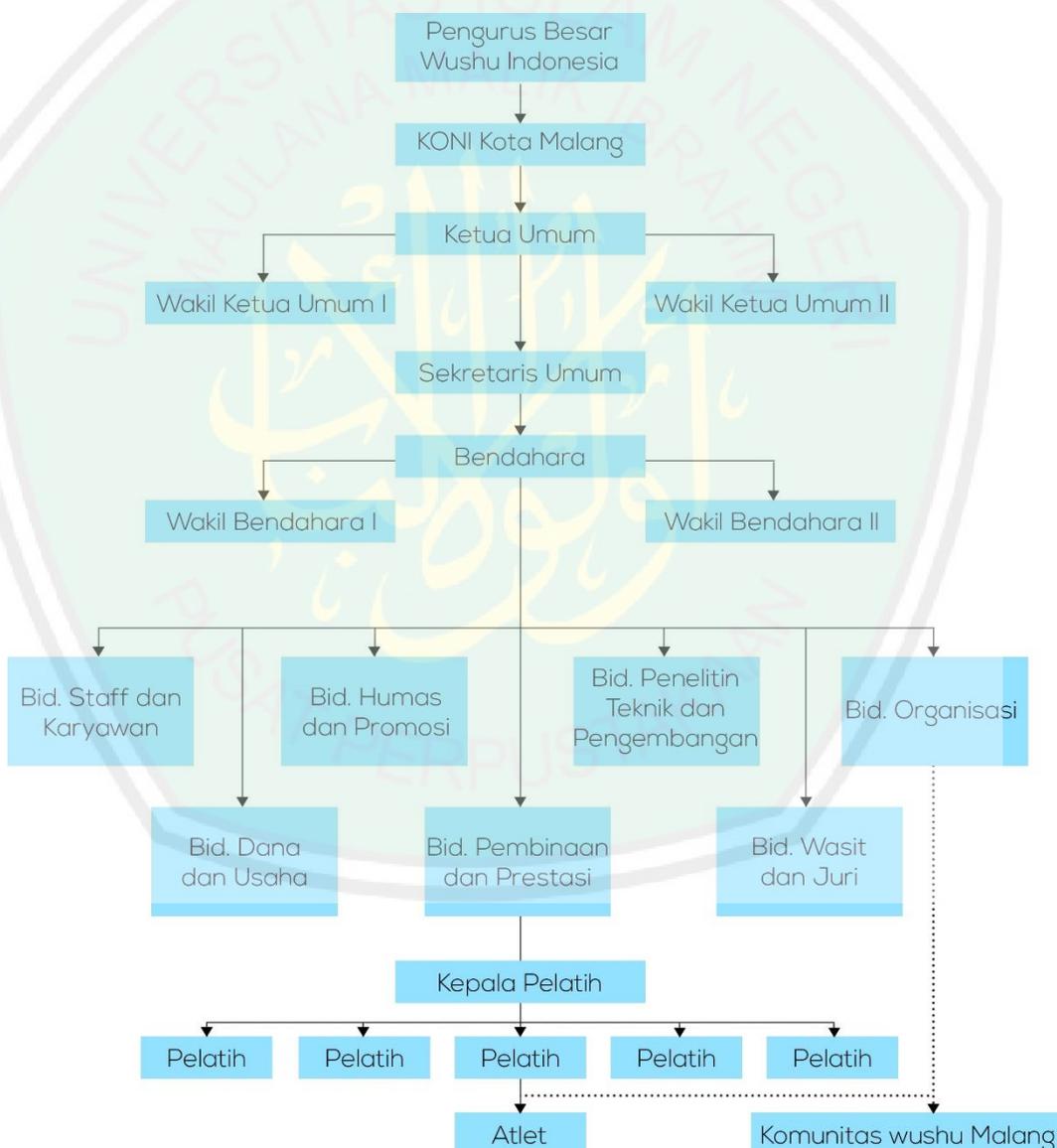
- a) Kepala pengurus dan bagian inti
- b) Bagian Staff dan karyawan
- c) Bagian Humas dan Promosi
- d) Bagian Pembinaan dan prestasi
- e) Bagian Organisasi dan daerah
- f) Bagian Penelitian Teknik dan pengembangan
- g) Bagian dana & usaha

2. Staff & Karyawan, antara lain:

- a) Staff resepsionis
- b) Staff toko
- c) Staff kesehatan

- d) Staff kebersihan didalam bangunan
- e) Staff kebersihan lanskap
- f) Staff keamanan
- g) Staff mekanikal elektrikal
- h) Staff food court
- i) Staff kepengurusan mushola

Dari pemaparan diatas, maka dapat disimpulkan struktur kepengurusan pusat pelatihan wushu di Kota Malang ini apabila dihubungkan dengan kepengurusan KONI Kota Malang adalah sebagai berikut:



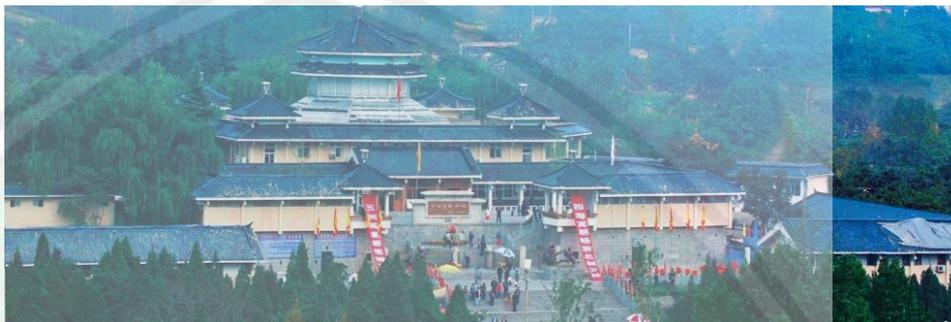
Gambar 2.34 Struktur Organisasi Pusat Pelatihan

Sumber: <http://www.shaolinsi.gov.cn>

2.1.3 Studi Preseden Berdasarkan Objek

Studi objek sejenis dilakukan pada beberapa tempat pelatihan yang tidak hanya melakukan pelatihan olahraga wushu. Hal ini bertujuan untuk mengamati perbedaan dan persamaan kebutuhan ruang pada tempat pelatihan tersebut. preseden yang ditinjau adalah objek yang memiliki atau mengandung beberapa persamaan dengan objek rancangan pusat pelatihan wushu.

A. Shaolin Temple Wushu Training Center, Tiongkok



Gambar 2.35 Shaolin Temple Wushu Training Center Tiongkok
Sumber: <http://www.shaolinsi.gov.cn>

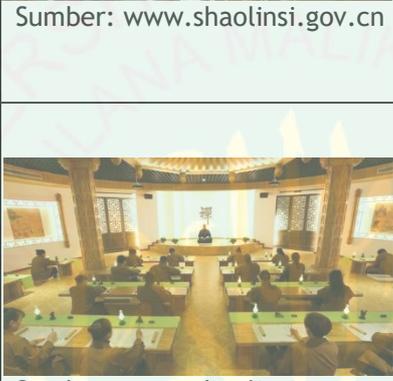
Shaolin Temple Wushu Training Center berlokasi di Zhengzhou provinsi Henan di Tiongkok. Merupakan sekolah khusus bela diri wushu aliran *shaolin*, dengan konsep bangunannya yang menggunakan arsitektur tradisional China sebagaimana nilai dan filosofi dari bela diri wushu aliran shao lin.

Konsep dari *shaolin temple* ini lebih terfokus pada fungsi pelatihan dan rekreasi. Sehingga fasilitas yang ditawarkan lebih mengarah kepada fungsi tersebut, seperti contohnya *performing hall* dan *museum of shao lin culture* yang bersifat rekreatif dan sebagainya.

Meskipun berlokasi di wilayah pegunungan dan sulit dijangkau, Sekolah wushu yang sudah berstandar internasional ini memiliki berbagai fasilitas-fasilitas yang menyesuaikan kebutuhan dan fungsi dari bela diri wushu shao lin, antara lain:

Tabel 2.14 Fasilitas dan Konsep *Shaolin Temple Wushu Training Center*

	<p>Performing Hall Memiliki luas 1000 m², dengan total lebih dari 700 kursi penonton. Dirancang dengan menggunakan efek Lighting dan visualisasi 3D pada saat penampilan berlangsung.</p>
<p>Sumber: www.shaolinsi.gov.cn</p>	

	<p>Museum of Shaolin Culture Menampilkan warisan budaya Wushu Shaolin sekaligus memberikan nilai edukasi kepada pengunjung tentang budaya Shaolin dan Kungfu.</p>
	<p>Training Hall Aula Pelatihan yang berfungsi untuk mendemonstrasikan dan mengenalkan budaya seni bela diri Shaolin. Fasilitas pelatihan ini juga dapat digunakan oleh pengunjung atau wisatawan yang hendak ikut berlatih.</p>
	<p>Zen Hall (Aula Meditasi) Zen Hall adalah tempat khusus untuk mendengarkan ceramah, pembelajaran meditasi, upacara minum teh Zen dan menikmati musik Zen. Ruangan didesain dengan gaya furnitur klasik tiongkok.</p>
	<p>Six Ancestor's Altar Merupakan salah satu lanskap budaya ikonik di Akademi Wushu ini. Terdapat patung Bodhi Dharma berdiri tegak di tengah altar.</p>
	<p>Exhibition Hall of Ancient Weapon Merupakan koleksi, penelitian, pameran, publisitas, dan pendidikan. Di tempat ini terkumpul lebih dari 5000 jenis senjata tradisional kuno Cina</p>

Sumber: <http://www.shaolinsi.gov.cn>

Melalui studi preseden pada Shaolin Temple Wushu Training Center Tiongkok, dapat disimpulkan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang

diperlukan dalam organisasi ruang pada perancangan pusat pelatihan wushu di Kota Malang yaitu sebagai berikut:

- Fasilitas pelatihan berupa aula yang terbuka dengan pengunjung
- Ruang sekaligus bersifat ekshibisi
- Lanskap sebagai ikon arsitektural
- Pelatihan diselingi dengan pendinginan melalui fasilitas ruang meditasi atau yang menyerupai.

B. Palais des Sports de Rouen, Perancis



Gambar 2.36 Palais des Sports de Rouen, Perancis

Sumber: www.archdaily.com

Arsitek	: Dominique Perrault Architecture
Lokasi	: Rue Lillebonne, 76000, Rouen, France
Tahun	: 2012
Luas Tapak	: 31.500 sqm
Luas Proyek	: 17.000 sqm

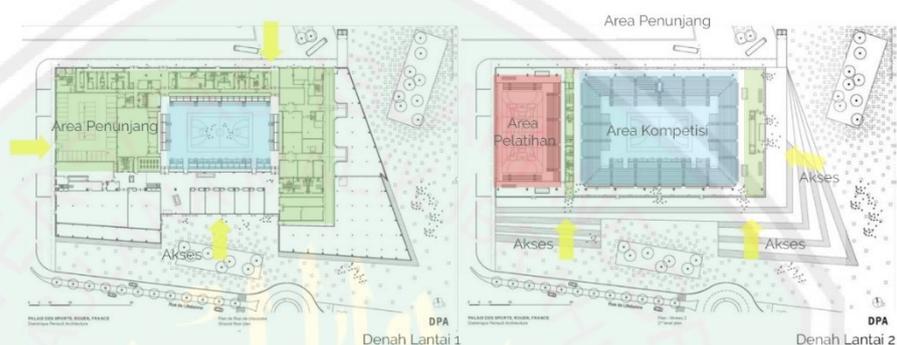
Palais des Sports de Rouen atau biasa disebut Kindarena Sports Center dirancang untuk memwadahi berbagai pertandingan nasional dan internasional di Perancis.

Proyek ini bertujuan untuk mendukung pembangunan infrastruktur daerah setempat sehingga fasilitas olahraga ini dirancang sebagai tuan rumah berbagai jenis pertandingan dan acara. Selain itu Kindarena Sports Center merupakan sport center yang dapat memfasilitasi lebih dari 1 jenis olahraga

1. Pembagian Zoning berdasarkan Fungsi

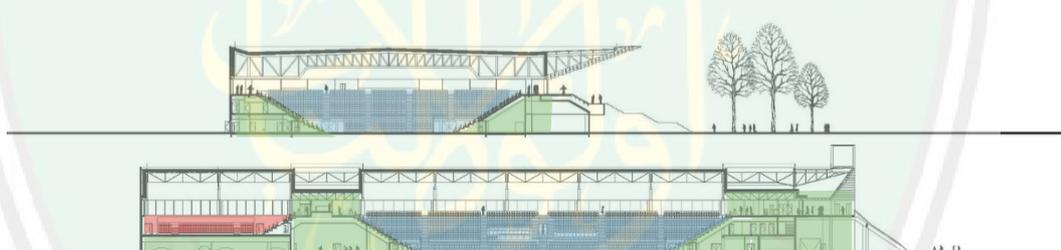
Sports Center ini dibagi menjadi tiga fungsi bangunan, pada bagian tengah bangunan merupakan area olahraga, bagian selatan bangunan merupakan area penerimaan, dan bagian utara bangunan merupakan area pelayanan dan administratif. Bangunan ini mempunyai area olahraga

utama seluas 4.400 m² dengan kapasitas 6.000 penonton, sedangkan area olahraga penunjang seluas 2.400 m² dengan kapasitas 864 penonton. Fasilitas penunjang olahraga pada bangunan Kindarena Sports Center terdiri dari ruang meeting, ruang ganti, kantor pelatih dan wasit, dan ruang kesehatan dengan luas total sebesar 1.300 m². Area penunjang untuk penonton terdiri dari area ticketing, area pertokoan, ruang kesehatan, dan area rekreasi dengan luas 2.200 m². Adapun layout pada ruang-ruangnya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.37 Layout Palais des Sports de Rouen

Sumber: www.archdaily.com, dan diolah kembali



Gambar 2.38 Potongan Palais des Sports de Rouen

Sumber: www.archdaily.com, dan diolah kembali

Dari layout diatas, diketahui adanya pemisahan fungsi ruang melalui level tanahnya. Lantai 2 mezanin bagian barat merupakan area pelatihan yang dapat diakses melalui entrance utamanya, sedangkan pada bagian timur merupakan area kompetisi dengan akses melalui tangga yang berada di sisi selatan dan timur bangunan. Dari layout diatas juga dapat diketahui adanya pemisahan jalur akses. Apabila akses penonton langsung menuju lantai 2 tempat tribun, atlet diarahkan menuju entrance utama di lantai 1 yang mana terdapat di dalamnya ruang ganti dan fasilitas penunjang lainnya.

2. Fasad Bangunan

Dari Sisi tenggara, bangunan berbentuk seperti piramida terbalik yang ditempatkan dengan dua dasar yang tidak memiliki puncak. Bangunan dikelilingi tangga dan kaca transparan sebagai fasad dari bangunan. Bangunan Sports Center ini memiliki dua area olahraga yang dibatasi oleh tribun sehingga menciptakan arena ganda. Fungsi utama bangunan sebagai area olahraga berada pada pusat bangunan dengan semua fungsi teknis yang berada di sekitar tepi bidang tersebut.



Gambar 2.39 Fasad Palais des Sports de Rouen

Sumber: www.archdaily.com

Fasad halus dan gelap pada sisi barat laut dengan menggunakan material metal dan kaca kontras dengan fasad bangunan sisi tenggara yang berkontur tegas dan berwarna cerah. Sisi barat laut pada bangunan ini digunakan sebagai akses teknis dan jalur sirkulasi atlet, *official*, staf administrasi, dan media. Konsep fasad kontras yang digunakan pada Palais de Sports de Rouen ini berperan dalam memisahkan jalur sirkulasi antara atlet dan penonton.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa fasad juga berperan dalam memisahkan fungsi antar ruang. dengan demikian dapat digunakan juga sebagai pertimbangan pada layout dan tatanan massa ruang objek rancangan.

2.2 Tinjauan Pendekatan

2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan

- Definisi Analogi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2019), Analogi didefinisikan sebagai persamaan atau penyesuaian antara benda atau hal yang berlainan.

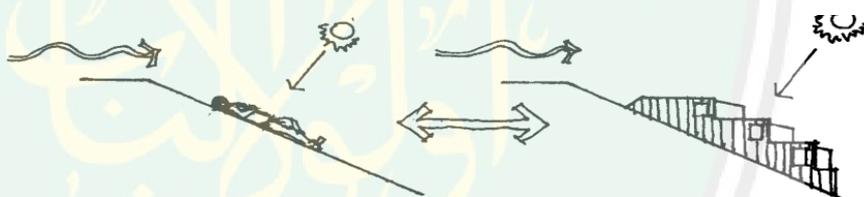
Analogi adalah salah satu pendekatan bentuk yang digunakan dalam perancangan arsitektur. Analogi merupakan suatu perbandingan yang mencoba membuat suatu gagasan terlihat benar dengan cara

membandingkannya dengan gagasan lain yang mempunyai hubungan dengan gagasan yang pertama. Adapun menurut Broadbent, yang didapat dalam bukunya *Design in Architecture*, Geoffrey Broadbent (1988) mengatakan bahwa, “mekanisme utama dalam menerjemahkan analisa-analisa kedalam sintesa adalah analogi.” Dalam hal ini, Geoffrey Broadbent menganalogi bukan berarti hanya mengambil bentuk objek alam yang dianalogikan melainkan perlu melakukan proses analisis sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Menurut Broadbent ada 3 macam analogi, antara lain:

a. *Personal Analogy*

Analogi secara personal berarti sang arsitek membayangkan dirinya sendiri sebagai bagian dari permasalahan dalam desain arsitektur.

Contohnya apabila ia (arsitek) membayangkan dirinya sebagai bangunan yang menghadap ke suatu arah tertentu, bagaimana cahaya matahari yang diterimanya. Apabila ia merupakan sebuah balok, berapa banyak beban atau tekanan yang akan diterima. Apabila ia berada di tanah miring dan membaringkan diri, bagaimana cahaya matahari yang diterimanya dan bagaimana aliran angin yang melewatinya.



Gambar 2.40 Gambaran Personal Analogy

Sumber: Rasmi et. Al, 2015

Contoh dari analogi personal adalah *Eiffel Tower*. Menara *Eiffel* menggunakan pendekatan analogi dimana sosok yang dipakai adalah wanita yang feminin dan elegan. Bagaimana seorang wanita anggun berdiri, bagaimana bentuk tubuhnya yang elegan.



Gambar 2.41 Eiffel Tower
Sumber: Rasmi et. Al, 2015

b. *Direct/straight Analogy*

Analogi langsung merupakan analogi yang paling mudah dipahami oleh orang lain. Dalam analogi ini, arsitek menyelesaikan permasalahan dalam desain dengan fakta-fakta dari berbagai cabang ilmu lain yang sudah diketahui umum, sehingga informasi dapat tersampaikan secara tersurat. contoh karya arsitektur yang menggunakan pendekatan analogi adalah Bird Nest Stadium, Beijing, China karya Herzog dan De Meuron

Desain stadion ini terinspirasi dari bentuk sarang burung, oleh karena itu dinamakan Bird Nest Stadium dan terletak di Beijing, China. Analogi sarang burung tidak hanya terlihat dari segi estetis pada eksterior saja, tetapi juga pada sistem struktural yang terlihat dari luar bangunan.

Dengan mempelajari struktur kaku pada sarang burung, Herzog mengaplikasikannya pada stadion ini dengan membuat struktur kolom yang tidak biasa yaitu seperti struktur sarang burung dan terbuat dari baja. Seluruh struktur yang terlihat dari luar, mencerminkan cabang sarang yang menyatu satu sama lain sehingga menciptakan ketahanan yang luar biasa pada setiap elemen.



Gambar 2.42 Bird Nest Stadium dan Analogi Sarang Burung

Sumber: Rasmi et. Al, 2015

c. *Symbolic Analogy*

Pada analogi simbolik, arsitek menyelesaikan permasalahan dalam desain dengan memasukkan makna tertentu secara tersirat. Analogi ini merupakan bentuk analogi secara tidak langsung. Unsur-unsur yang dimasukkan dapat berupa perlambangan terhadap sesuatu, mitologi lokal, atau simbol lainnya. Contoh bangunan yang menerapkan pendekatan analogi simbolik adalah Montjuic Communication Tower karya Santiago Calatrava

Menara Komunikasi Montjuic (Torre Telefonica) merupakan sebuah menara telekomunikasi di daerah Montjuic di Barcelona, Spanyol. Montjuic sendiri adalah sebuah area olimpiade, dimana Torre Telefonica ini berfungsi sebagai pengirim siaran televisi Olimpiade Musim Panas 1992. Dan karena site dan fungsinya, Santiago Calatrava sebagai arsitek perancangannya, menganalogikannya seperti gambaran seorang atlet memegang Obor Olimpiade.



Gambar 2.43 Analogi Tangan Memegang Obor dan Menara Montjuic

Sumber: Rasmi et. Al, 2015

Menara ini menggunakan transformasi sebuah bentuk alam dengan representasi simbolik. Sehingga sekarang menara ini lebih tergambar sebagai monumen olimpiade daripada fungsi aslinya sebagai menara telekomunikasi. Selain itu, representasi simbolik lainnya adalah menara

ini juga berfungsi sebagai jam matahari besar, yang menggunakan taman dibawahnya untuk menandai waktu.

Broadbent juga menjelaskan dalam bukunya “Design in Architecture” mengenai cara menganalogi yaitu “Mekanisme sintetik dimulai dengan menceritakan masalah yang ada, dianalisa dan didiskusikan untuk dapat dimengerti, kemudian difokuskan pada masalah desain dan baru diputuskan jenis analogi yang dipakai. Dapat juga digunakan kombinasi dari ketiga analogi tersebut.” (Broadbent, 1980).

- Definisi dan Penjelasan *Al-Mizan*

Al-Mizan merupakan penggalan ayat dari salah satu surah di Al-Quran yaitu QS. Ar-Rahman ayat 7-8 yang tertulis sebagai berikut:

وَالسَّمَاءَ رَفَعَهَا وَوَضَعَ الْمِيزَانَ . أَلَّا تَطْغَوْا فِي الْمِيزَانِ . وَأَقِيمُوا الْوَزْنَ بِالْقِسْطِ وَلَا تُخْسِرُوا الْمِيزَانَ

Artinya: “Dan langit telah ditinggikan-Nya dan Dia ciptakan keseimbangan. Agar kamu jangan merusak keseimbangan itu. dan tegakkanlah keseimbangan itu dengan adil dan janganlah kamu mengurangi keseimbangan itu.” (QS: Al-Rahman Ayat 7-9)

Tafsir Buya Hamka, pada kitabnya *Tafsir Al-Azhar* (2015) terhadap ayat diatas adalah bahwa seluruh benda langit yaitu jutaan bintang-bintang, semua diletakkan dalam perimbangan dan pertimbangan, manusia dituntut untuk berusaha meneladani penciptaan alam oleh Tuhan. Dengan adanya perimbangan dan pertimbangan, Hamka mengatakan bahwa kita manusia mesti menjalankan keteraturan dan meletakkan sesuatu pada tempatnya.

Kemudian terkait ayat 8, Ia mengatakan bahwa larangan agar tidak merusak itu sama seperti ilmu arsitektur dan teknik (ilmu membangun) yang mengharuskan adanya ukuran, teknik, dan estetika. Ia mencontohkan dengan bangunan-bangunan megah dan kokoh seperti Piramida Mesir, dan bangunan dunia lain yang berusia ratusan bahkan ribuan tahun. Menurut Hamka, ayat 9, menegaskan kembali dua ayat sebelumnya, yakni agar manusia dapat menumbuhkan kesadaran ketika melihat alam sekelilingnya. Semua itu adalah penyempurna kasih sayang Allah SWT.

Dari ayat ini dan juga penafsiran-penafsiran di atas, dapat diambil hikmah betapa pentingnya keadilan dan keseimbangan. Manusia sebagai *khalifah fi al-ardh* wajib menjalankan amanat dari-Nya dengan

cara selalu memperhatikan keadilan dan keseimbangan seluruh makhluk hidup. Tidak boleh manusia bertindak semena-mena dengan mengacaukan keseimbangan alam raya, mengeruknya demi kepentingan pribadi.

2.2.2 Penjelasan Pendekatan Analogi *Al-Mizan*

Pendekatan analogi *Al-Mizan* merupakan salah satu upaya desain dalam rancangan arsitektur dengan menganalogikan nilai-nilai keislamannya dengan mengimplementasikan nilai tersebut pada bangunannya. Proses menganalogi yang digunakan yaitu mengikuti penjelasan Geoffrey Broadbent. Proses menganalogi menurut Broadbent ini kemudian dipakai dalam rancangan pusat pelatihan wushu sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi Masalah Rancangan (Programming)

Fakta bahwa munculnya olahraga wushu yang terbilang cukup baru jika dibandingkan dengan seni bela diri lainnya menyebabkan permasalahan akan kurang dikenalnya bela diri wushu oleh masyarakat Kota Malang sendiri. Padahal atlet wushu Kota Malang memiliki telah banyak menorehkan prestasinya baik di tingkat daerah, nasional maupun internasional. Maka dari itu dibutuhkan rancangan pusat pelatihan wushu yang mampu menjadi ikon olahraga wushu yang dapat merepresentasikan bela diri tersebut.

Olahraga wushu yang merupakan seni bela diri dari Negeri Cina memiliki prinsip-prinsip yang didasari oleh nilai-nilai filosofi yang populer di Cina. Prinsip tersebut adalah *Yin* dan *Yang* yang menggambarkan keseimbangan, keserasian, dan keharmonisan dari segala sesuatu. Dari latar belakang tersebut, prinsip dari *Yin* dan *Yang* atau keseimbangan ini berpotensi untuk dijadikan inspirasi dari perancangan pusat pelatihan wushu di Kota Malang ini karena memiliki kaitan dengan prinsip *al-mizan*, yaitu keseimbangan. Sehingga dapat dimunculkan pada inspirasi bentuk dasarnya dan beberapa aspek desain di dalamnya.

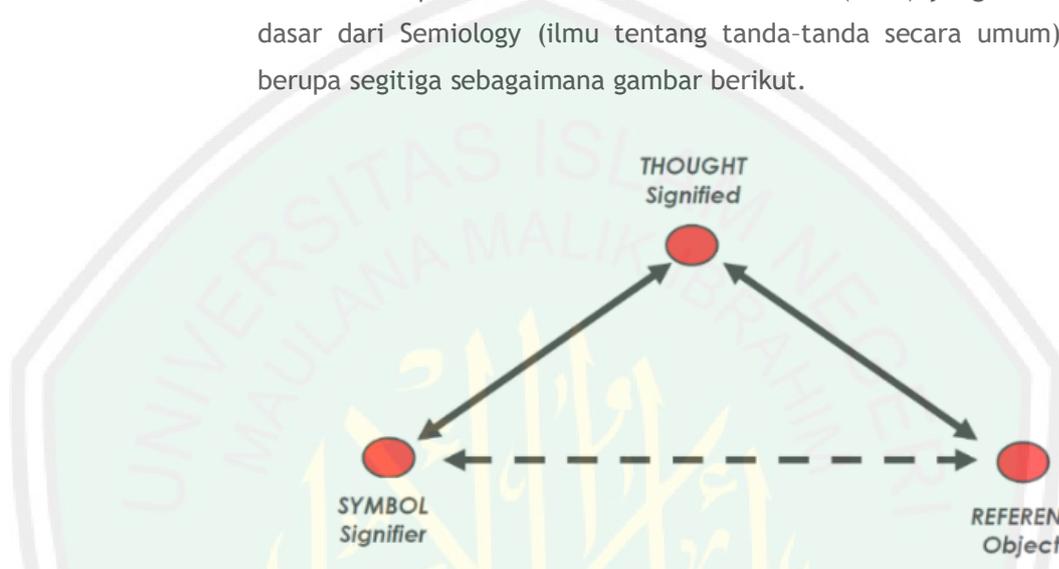
2) Menganalisa Masalah (Analisis)

Menurut Langer (1942) simbol adalah tanda buatan manusia yang digunakan tidak hanya untuk mengenalkan suatu objek tetapi juga sekaligus menghadirkannya. Pendapat ini menjadi dasar digunakannya prinsip "*al-mizan*" yang direpresentasikan sebagai ungkapan arsitektur yang mengubah gagasan ke dalam suatu wujud yang nyata. Hal-hal yang mempengaruhi penyampaian gagasan dalam konsep *al-mizan ini* diharapkan mampu menjadi *sign-vehicle* yang dapat mengenalkan seni

bela diri wushu kepada masyarakat dan dapat dinikmati fungsinya sebagai fasilitas pelatihan yang bersifat edukatif namun juga estetis.

Menurut Charles Jencks, dalam arsitektur, ketika seseorang melihat suatu bangunan, mengekspresikan bentuknya, dan menebak apa maksud yang ingin diekspresikan atau dikomunikasikan oleh bentuk tersebut, maka disitulah muncul sebuah persepsi.

Teori yang paling populer mengenai persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial dikemukakan oleh Barthes (1987) yang merupakan dasar dari Semiology (ilmu tentang tanda-tanda secara umum) yang berupa segitiga sebagaimana gambar berikut.



Gambar 2.44 Segitiga Semiotic Charles Jencks

Sumber: (Harisah & Masiming, 2008)

Gambar tersebut menjelaskan bahwa “*the signifier*” adalah lingkungan bangunan yang terdiri dari struktur permukaan yang terdiri dari beragam material, pigmentasi (pewarnaan pigmen) dan tingkatan-tingkatan iluminasi. Sedangkan Ide dan makna yang dihubungkan dengan pola tersebut merupakan “*signified*” yang berupa pikiran, hasilnya bervariasi dari individu ke individu atau kelompok ke kelompok sebab petunjuk atau “*referent*”-nya berbeda. (Hine, 1978).

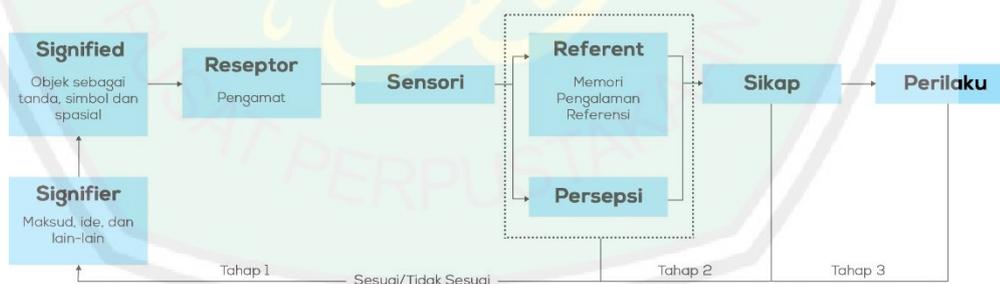
Pola utama pemaknaan simbolik dari suatu lingkungan bangunan juga tergantung pada konteks atau keadaannya. Charles Morris (1938) mengusulkan tiga tingkatan pemaknaan yaitu *syntactic*, *semantic* dan *pragmatic*. Pemaknaan *syntactical* merupakan hasil pernyataan mengenai lokasi sebuah bangunan dengan lingkungan sekitarnya. Pemaknaan *semantic* merujuk ke norma, ide atau sikap yang mewakili sebuah elemen atau petunjuk-petunjuknya (Rainwater, 1966). Sebagai contoh perumahan publik di Amerika mewakili ide dari sekelompok kecil

kelas pekerja (Wolfe, 1981). Pemaknaan *pragmatic* berhubungan dengan simbol dari orang-orang yang menggunakannya.

Seperti halnya Charles Morris (1938), Umberco Eco (dalam Broadbent, 1980) juga mengemukakan tiga kode arsitektural yaitu *technical codes* yang berkaitan dengan fungsi teknisnya atau tekniknyanya itu sendiri, contoh balok, kolom dan lain-lain. *Syntactic codes* menunjukkan kode-kode tipologikal yang berfokus pada artikulasinya, contoh *spatial type* yang dapat berupa *labyrinth*, *circular plan* dan lain-lain. Selain itu terdapat konvensi *syntactic* tertentu lainnya yang perlu diketahui, contoh: sebuah ruang tidur umumnya berdekatan dengan kamar mandi. Adapun *semantic codes* berfokus pada bagian-bagian yang berhubungan dengan arsitektur atau berkaitan dengan denotasi dan konotasi dari objek arsitektur itu sendiri.

Dari referensi diatas, dapat disimpulkan bahwa rancangan ini memiliki pola pemaknaan secara *semantic* yaitu merujuk ke norma, ide atau sikap yang mewakili sebuah elemen atau petunjuk-petunjuknya (Rainwater, 1966). Selain itu, kode arsitektural yang digunakan sebagaimana dikemukakan Umberco Eco (dalam Broadbent, 1980), menggunakan syntactic codes yang menunjukkan kode-kode tipological yang berfokus pada artikulasinya seperti contohnya pada *spatial type* nya dapat berupa *circular plan*, *labyrinth*, dan lain-lain.

Proses terjadinya persepsi yang paling populer dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.45 Proses Terjadinya Persepsi terhadap Tanda, Simbol & Spasial

Sumber: (Harisah & Masiming, 2008) dan diolah kembali

Bila tanda dan symbol dimaksudkan hanya untuk di lihat dan mempengaruhi persepsi pengamat tanpa harus menyesuaikan maksud dari arsitek, cukup dilakukan repetisi tahap 1. Bila diinginkan maksud dan ide sampai kepada pengamat dan mempengaruhi sikap dan perilakunya

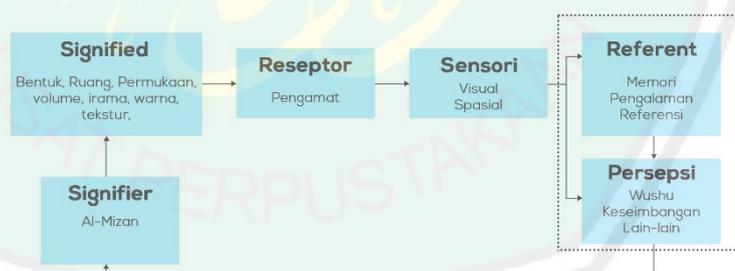
atau terjadi proses komunikasi sesuai yang diinginkan maka repetisi tahap II dan III. Repetisi hanya terjadi bila persepsi yang terbentuk pada saat pengamatan pertama mempengaruhi tidak hanya pikiran pengamat tetapi juga perasaannya di tambah dengan pengetahuan dan pengalaman di masa lalunya.

3) Menentukan Jenis Analogi yang Digunakan (Sintesis)

Jenis analogi yang dipakai sebagai cara untuk menerjemahkan konsep *Al-Mizan* ke dalam rancangan pusat pelatihan wushu adalah analogi simbolik (*Symbolic analogy*). Mengingat analogi simbolik mampu memberikan persepsi pada penggunaannya. Selain itu, pada proses ini dihasilkan prinsip turunan yang didapatkan dari proses menganalogi kepada objek setelah dianalogikan. Yaitu berupa prinsip keseimbangan, keserasian dan keharmonisan yang diterapkan pada bentukan bangunan, layout tapak, layout ruang beserta pola sirkulasi dan suasana ruang dalam bangunannya.

Dari pernyataan poin nomor 2, perancangan yang menggunakan pendekatan analogi simbolik "*Al-mizan*" ini hanya akan lebih terfokus untuk di lihat dan mempengaruhi persepsi pengamat saja tanpa harus menyesuaikan maksud dari arsitek, sehingga hanya dibutuhkan repetisi tahap 1 dalam proses memunculkan persepsi tersebut.

Adapun proses terjadinya persepsi terhadap objek rancangan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.46 Proses Terjadinya Persepsi terhadap Objek Rancangan

Sumber: Analisis, 2019

2.2.3 Studi Preseden Berdasarkan Pendekatan

A. Museum Tsunami, Aceh



Gambar 2.47 Museum Tsunami

Sumber: arsitur.com

Arsitek	: M. Ridwan Kamil, S.T M. UD
Lokasi	: Banda Aceh, Indonesia
Luas Bangunan	: 2.500 m ²
Luas Tanah	: 10.000 m ²
Tahun Proyek	: 2009

Desain Museum Tsunami ini mengambil ide dasar dari Rumoh Aceh atau rumah panggung Aceh sebagai contoh kearifan arsitektural lokal masa lalu dalam merespon tantangan dan bencana alam. Bangunan ini juga sekaligus sebagai *iconic building* di Aceh dan dapat dijadikan sebagai bangunan anti-tsunami. Museum Tsunami ini dirancang untuk menggambarkan hubungan dengan peristiwa yang telah terjadi, yaitu tsunami yang melanda Kota Banda Aceh pada tahun 2004 silam. Jika tampak dari atas, Museum Tsunami Aceh menganalogikan sebuah epicenter atau pusat pusaran air dari gelombang laut tsunami, sehingga bangunan ini dapat mengingatkan akan peristiwa tsunami itu sendiri (*building as a moment*) (Aryani, 2017).



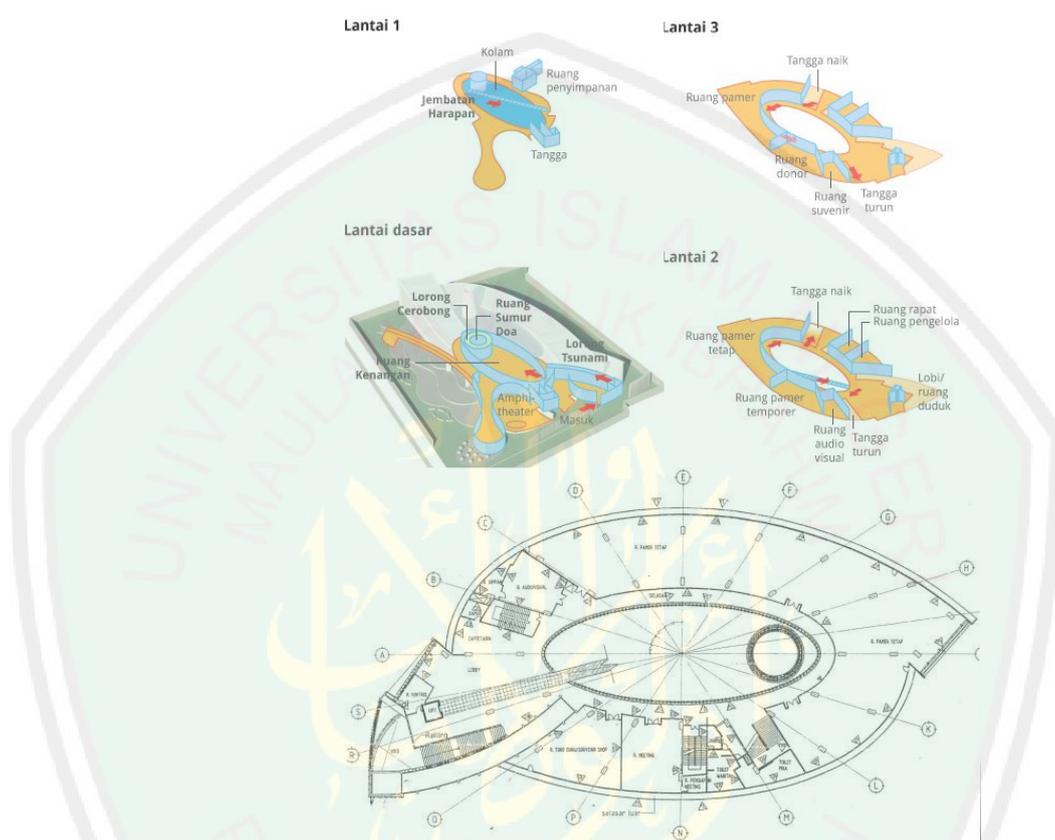
Gambar 2.48 Konsep Museum Tsunami yang Menganalogikan Pusaran Air

Sumber: arsitur.com

Selain itu, Museum Tsunami Aceh mempunyai 3 simbol yang dapat dilihat berdasarkan ruangan atau zonanya, yaitu ruang *Space of Memory*, *Space of Hope*, dan *Space of Relief*.

- 1) Zona *spaces of memory* direalisasikan dengan ruang *tsunami passage* dan *memorial hall*. *Tsunami passage* di museum ini berupa koridor sempit berdinding tinggi dengan suara air terjun yang bergemuruh untuk menyimbolkan betapa menakutkannya suasana di saat terjadinya tsunami. Sedangkan *memorial hall* merupakan area di bawah tanah yang menjadi sarana interaktif untuk mengenang sejarah terjadinya tsunami.
- 2) Zona *spaces of hope* diwujudkan dalam bentuk *blessing chamber* dan *atrium of hope*. *Blessing chamber* merupakan ruang transisi sebelum memasuki ruang-ruang kegiatan *non-memorial*, berupa sumur tinggi dengan ribuan nama korban yang terpatri di dinding. Kemudian *atrium of hope* berupa ruang atrium yang besar sebagai simbol dari harapan dan optimisme menuju masa depan yang lebih baik dengan pengarahannya pengunjung diarahkan menggunakan ramp melintasi kolam dan atrium untuk merasakan suasana hati yang lega.

- 3) Zona spaces of relief diterjemahkan dalam *the hill of light* dan *escape roof*. *The hill of light* merupakan taman berupa bukit kecil sebagai sarana penyelamatan awal terhadap tsunami. Sedang *escape roof* merupakan atap bangunan yang dirancang berupa *rooftop* yang bisa ditanami rumput atau lansekap dan juga dipakai sebagai area evakuasi apabila terjadi bencana banjir dan tsunami.



Gambar 2.49 Konsep Layout Ruang Museum Tsunami

Sumber: (Aryani, 2017)

Dari preseden diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bangunan museum tsunami aceh ini menggunakan analogi langsung dan simbolik pada rancangannya. Analogi langsung dapat dilihat pada konsep bangunan yang menganalogikan rumah aceh, bangunan tradisional Aceh yang menggunakan sistem panggung dan konsep bentukan bangunan yang menganalogikan pusaran air. Sedangkan analogi simbolik digambarkan pada suasana dan layout ruangnya yang menganalogikan kejadian-kejadian saat tsunami. Dimaksudkan agar pengunjung dapat merasakan suasana sama halnya seperti saat kejadian bencana tsunami secara interaktif.

B. L'Hemispheric at City of Art and Science, Valencia



Gambar 2.50 L'Hemispheric

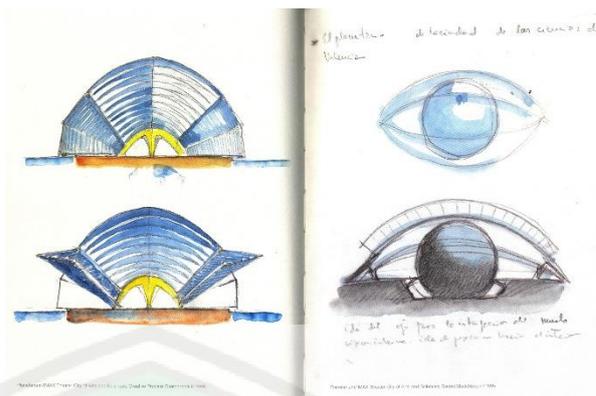
Sumber: arch20.com

Arsitek : Santiago Caltrava
 Lokasi : Valencia, Spain
 Tahun : 1998
 Luas : 13.000 m²

L' Hemispheric merupakan salah satu bangunan planetarium dan cinema pada komplek *City of Art and Science* yang menggunakan analogi langsung. Konsep analogi yang dimunculkan oleh sang arsitek, Santiago Calatrava, adalah bola mata. Konsep ini tidak hanya diterapkan untuk bentuk saja namun juga struktur, material hingga fasad.

1) Konsep Bola Mata Untuk Mendasari Bentuk Bangunan

Penggambaran Calatrava akan konsepnya begitu jelas sehingga bangunan benar-benar menyerupai mata. Bagian atas bangunan membentuk setengah elips dan sebuah kubah ditengahnya. Dengan elemen air, bangunan ini dipantulkan dengan pencerminan pada sumbu dasar bangunannya sehingga membentuk mata secara utuh. Selain mampu menambah kekayaan konsep Calatrava, dengan adanya air ini juga menjaga keharmonisan bangunan dengan lingkungan alam khususnya laut dan sungai yang terdapat didekatnya.



Gambar 2.51 Skema Konsep Bola Mata L'Hemispheric

Sumber: (Rasmi et al., 2015)



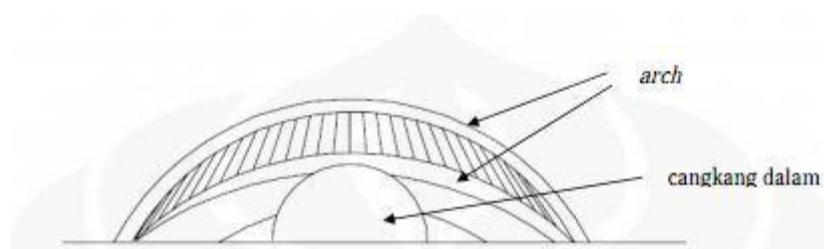
Gambar 2.52 Tampak L'Hemispheric Menyerupai Mata

Sumber: (Rasmi et al., 2015)

Selain itu, konsep mata yang diterapkan pada L' Hemispheric lainnya dapat dilihat pada fasadnya yang dapat membuka dan menutup sama halnya dengan mata yang berfungsi untuk berkedip.

2) Konsep Bola Mata untuk Struktur Bangunan

Untuk menghadirkan konsep tersebut, bangunan ini dibangun menggunakan struktur cangkang sebagai penutup atapnya. Penggunaan struktur ini dikarenakan bentuknya yang menyerupai kubah dibutuhkan untuk penggunaannya sebagai planetarium dan teater yang membutuhkan bentangan cukup luas. Kubah ini juga dihasilkan tidak menggunakan lingkaran sebagai dasarnya melainkan bentuk menyerupai elips (dapat dilihat pada denah bangunan).

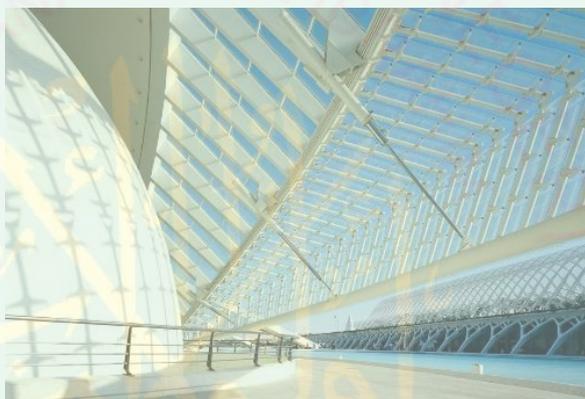


Gambar 2.53 Konsep Struktur L' Hemispheric

Sumber: (Rasmi et al., 2015)

3) Material untuk Mengekspos Konsep Bola Mata

Baja dan Beton digunakan untuk penutup atap berupa cangkang (shell) dan struktur lengkung (arch) penahannya. Sedangkan baja digunakan sebagai elemen - elemen struktur tegak yang menjadi pengkaku arch bagian atas dengan arch bagian bawah.



Gambar 2.54 Material dan Struktur Ekspos Bangunan L' Hemispheric

Sumber: (Rasmi et al., 2015)

Melalui preseden di atas, dapat disimpulkan bahwa proses dalam menganalogi dapat dilakukan dan diwujudkan melalui bentuk bangunan, struktur bangunan dan material untuk mengekspos konsep yang dianalogikan.

2.2.4 Prinsip Aplikasi Pendekatan

Aplikasi penerapan pendekatan analogi dimunculkan melalui bentuk utama setelah melalui tahap analisis terhadap tapak, kawasan dan pengguna. Prinsip aplikasi pada objek adalah keseimbangan, keserasian dan kesinambungan yang mana merupakan sifat dari *Al-Mizan*.

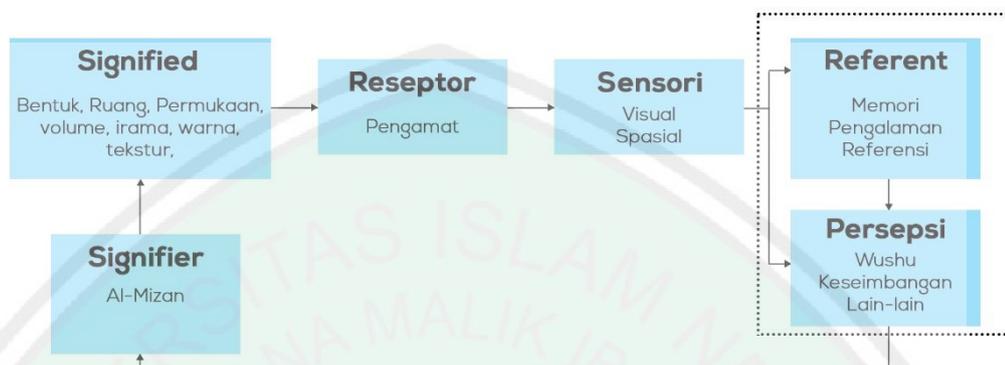
Selain itu, analogi *Al-Mizan* juga diterapkan pada unsur mikronya yaitu ruangan-ruangan dan fasilitas dengan mengambil nilai-nilai filosofi dari bela diri wushu itu sendiri.

Tabel 2.15 Proses Analogi prinsip *Al-Mizan*

Unsur <i>Al-Mizan</i> yang Digunakan	Proses Analogi	Aplikasi pada Rancangan
Ciptaan Tuhan dan Buatan Manusia	<ul style="list-style-type: none"> • Kayu dianalogikan dengan alam ciptaan Tuhan yang tidak memperoleh campur tangan dari manusia • Logam, besi, metal, dan beton dianalogi dengan hasil tangan olahan manusia atau teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan elemen-elemen alam pada rancangan seperti kayu, batu, air dan sebagainya • Menggunakan teknologi buatan manusia sebagai penyokong utama struktur seperti penggunaan baja, beton dan sebagainya
Privasi dan Interaksi	<ul style="list-style-type: none"> • Interaksi dianalogikan pada area terbuka • Privasi dianalogikan pada area tertutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Rancangan menyediakan area-area tertutup sebagai fungsi privat dan area terbuka sebagai fungsi publik
Urusan Dunia dan Urusan Akhirat	<ul style="list-style-type: none"> • Kematian dianalogikan dengan kehidupan ukhrawi • Kehidupan dianalogikan dengan kehidupan duniawi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rancangan dapat memberikan kesan pengingat kepada penggunanya antara keseimbangan kehidupan dunia dan akhirat (ibadah kepada Allah Swt). Penerapannya berupa penyediaan fasilitas untuk menunaikan shalat dan beribadah di sela-sela pelatihan.
Siang dan Malam	<ul style="list-style-type: none"> • Malam dianalogikan dengan Gelap • Siang dianalogikan dengan Terang 	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan warna-warna kontras gelap dan terang dalam rancangan untuk memunculkan prinsip keseimbangan komposisi visual

Sumber: Analisis, 2019

Pada proses analogi, dalam memastikan berhasil atau tidaknya informasi yang disampaikan perancang melalui elemen bangunannya, yang harus dilakukan adalah menarik kesimpulan persepsi pengamatnya dengan merujuk pada segitiga semiotik Charles Jencks yang dijelaskan pada sub bab 2.1.2. Dari parameter tersebut, persepsi pengamat terhadap objek rancangan dengan pendekatan *Al-Mizan* dapat terukur.



Gambar 2.55 Proses Terjadinya Persepsi terhadap *Al-Mizan* dan Objek

Sumber: Analisis, 2019

2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami

2.3.1 Tinjauan Pustaka Islami

Selain dijelaskan pada bab sebelumnya terkait asal mula penggunaan pendekatan "*Al-Mizan*" pada rancangan yang bersumber dari QS. Ar-Rahman ayat 7-9, Disebutkan pula dalam QS. Yasin ayat 36-37 yang artinya: "*Mahasuci (Allah) yang telah menciptakan semuanya berpasang-pasangan, baik dari apa yang telah ditumbuhkan oleh bumi dan dari diri mereka sendiri maupun dari apa yang tidak mereka ketahui. Dan suatu tanda kebesaran Allah swt bagi mereka adalah malam, kami tanggalkan siang dari (malam) itu, maka seketika itu mereka (berada dalam) kegelapan.*"

Dari ayat tersebut, Allah swt memberikan isyarat kepada manusia bahwa segala sesuatunya selalu ditetapkan secara "*tawazun*" atau seimbang, yaitu dengan diciptakan segala sesuatunya secara berpasang-pasangan. Ada dingin ada juga panas, ada laki-laki ada juga perempuan, ada siang ada juga malam, ada musim hujan ada musim kemarau, dan lain-lain.

Selain itu, Nabi Muhammad SAW juga telah mengajarkan kepada kita untuk selalu "*tawazun*" atau hidup seimbang, tidak hanya dalam satu bidang saja, namun Rasulullah saw mengajarkan kepada kita untuk bisa seimbang layaknya di dunia dan di akhirat, sebagaimana dalam do'a sapu jagad yang selalu beliau panjatkan kepada Allah SWT sebagaimana yang tertuang dalam surah Al-Baqarah

ayat ke-200: "Ya Tuhan kami berikanlah kepada kami kebahagiaan di dunia, dan berikan pula kebahagiaan kepada kami di akhirat, dan selamatkanlah kami dari siksa api neraka."

Inti ajaran Islam sebagai agama yang wajar, natural, dan praktis ialah menghindari segala yang berlebihan dalam kehidupan. Islam mengajarkan tentang keseimbangan hidup antara orientasi dunia-akhirat, menengah dalam makan-minum, dan wajar dalam membelanjakan harta (Ahmad, 2019).

2.3.2 Aplikasi Nilai Islam pada Rancangan

Aplikasi dari nilai keislaman yang utama dimunculkan sebagai batasan dari pada rancangan pusat pelatihan wushu.

Tabel 2.16 Penerapan Nilai Islami pada Rancangan

No	Nilai Islami	Aplikasi pada Rancangan
1.	Keseimbangan	Rancangan mampu menciptakan keseimbangan pada kawasan sehingga tidak menciptakan kesenjangan dalam lingkungan.
2.	Keserasian	Keserasian antara bangunan dan lingkungan sekitarnya. Menggunakan tipologi bangunan tropis yang menjawab isu lokasi penempatan yang berada di Kota Malang
3.	Natural	Menggunakan kombinasi dari material alam dan buatan, untuk memunculkan kesan harmonis dengan alam
4.	Menghindari hal yang berlebihan	Rancangan yang sederhana tidak memiliki terlalu banyak ornamen dan mengedepankan segi fungsional

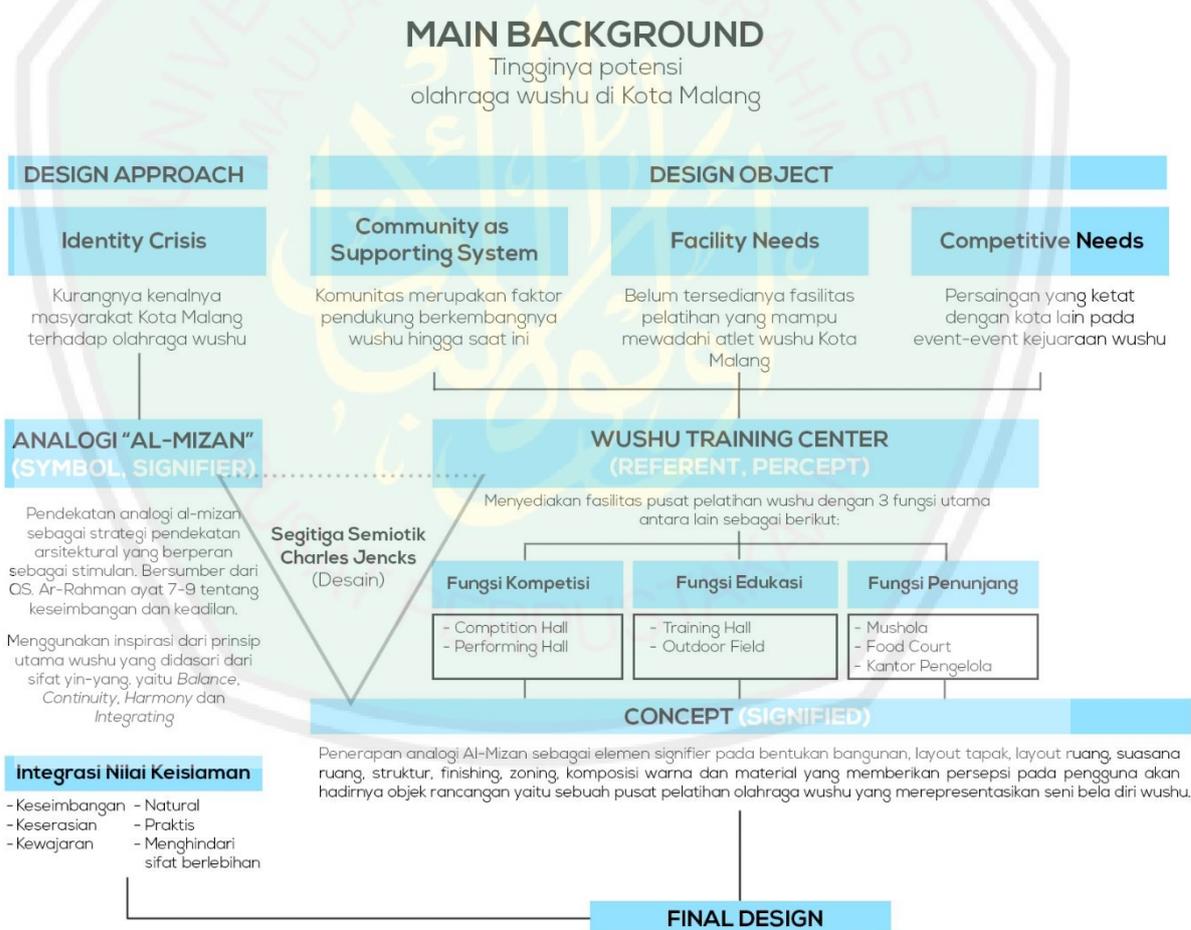
Sumber: Analisis, 2019

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1 Tahap Programming

Menurut Hershberger (1995), Programming merupakan tahap awal proses desain arsitektur di mana nilai-nilai yang relevan dari klien, pengguna, arsitek, dan masyarakat diidentifikasi, tujuan proyek ditekankan, fakta tentang proyek tersebut ditemukan dan fasilitas yang dibutuhkan fasilitas digambarkan secara eksplisit.

Program rancangan yang diajukan dalam menjawab isu pendekatan yang digunakan pada rancangan pusat pelatihan olahraga wushu di Kota Malang dengan pendekatan analogi “Al-Mizan” ini merujuk pada prinsip segitiga semiotik Charles Jencks sebagaimana yang dijelaskan pada bab sebelumnya. Programming pada desain tersebut digambarkan yakni sebagai berikut:



Gambar 3.1 Program Desain Pusat Pelatihan Wushu

Sumber: Pribadi

Sebagaimana yang telah digambarkan pada tahap programming sebelumnya, maka metode yang akan digunakan merupakan adaptasi dari pola berpikir linear. Menurut Edith Cherry (1999) dalam bukunya *Programming for Design: From Theory to Practice*, pola pikir ini menghasilkan langkah demi langkah ke arah yang konsisten. Ditandai dengan ada titik-titik kesimpulan di mana arahnya sedikit bergeser, tetapi arah perancangannya dapat diprediksi. Untuk seorang Peneliti dan Akademisi, cara berpikir linier adalah cara berpikir yang cocok untuk dikembangkan, mengingat kebutuhan akan kerangka berpikir ilmiah yang konsisten.

3.2 Tahap Pra-Rancangan

3.2.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dari narasumber dengan menggunakan banyak waktu. Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti sangat diperlukan dalam suatu penelitian ilmiah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan dokumentasi. Berikut ini akan dijelaskan teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Teknik Observasi

Menurut Nawawi dan Martini (1992), “Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada objek penelitian”. Melalui observasi, perancang dapat mengetahui perkembangan bela diri wushu di Kota Malang dalam kesehariannya berlatih, jumlah prestasi yang diraih, kondisi fasilitas pelatihan yang tersedia hingga lokasi potensial untuk terbangunnya sebuah pusat pelatihan wushu di Kota Malang. Observasi dilakukan guna menyempurnakan perancangan pusat pelatihan wushu agar mencapai hasil yang maksimal.

2. Teknik Wawancara

Menurut Sugiyono (2010), Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Wawancara yang dilakukan untuk mendukung proses perancangan pusat pelatihan wushu ini dilakukan pada pelatih

wushu dan penggiat olahraga wushu di Kota Malang. Metode wawancara yang digunakan untuk memperkuat dan memperjelas data yang diperoleh yaitu data tentang perkembangan dan eksistensi bela diri wushu di Kota Malang, sistem pelatihan wushu di Kota Malang, lokasi-lokasi tempat pelatihan wushu di Kota Malang dan sebagainya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan data oleh peneliti dengan cara meng-umpulkan dokumen-dokumen dari sumber terpercaya yang mengetahui tentang narasumber (Arikunto, 2006). Metode dokumentasi ini akan berfokus untuk mengumpulkan data - data umum yang akan dijadikan acuan dalam pengumpulan dan pengolahan data selanjutnya. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan deskripsi objek rancangan secara umum dalam standar yang telah ditentukan di lokasi tapak.

4. Studi Pustaka

Metode ini diperlukan untuk mendapatkan data dan teori - teori yang berhubungan dengan rancangan pusat pelatihan wushu. Studi literatur dilakukan setelah dilakukan dokumentasi. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan perbandingan dari literatur atau studi preseden yang di kaji dengan objek yang akan dirancang. Hasil akhir dari studi literatur yang diharapkan adalah menghasilkan hasil olahan data dari data umum dan perbandingan dari studi literatur yang menghasilkan sintesis awal rancangan dalam bentuk program ruang objek bangunan, fasilitas, fungsi, konsep, blok plan, dan kebutuhan arsitektural lainnya yang dibutuhkan di rancangan pusat pelatihan wushu Kota Malang.

3.2.2 Teknik Analisis Perancangan

Meskipun merupakan pendekatan yang berkaitan dengan bentuk bangunan, teknik analisis yang digunakan pada rancangan ini menggunakan metode "*forms follow functions*" (bentukan bangunan yang mengikuti fungsi). Metode ini diperkenalkan oleh Louis Sullivan. Menurutny untuk menangkap suatu ukuran, ruang dan karakteristik dalam bangunan harus terlebih dahulu di tujukan semata-mata kepada fungsi dari bangunan tersebut. Implikasi bahwa jika aspek yang fungsional dicukupi, keindahan arsitektur akan secara alami mengikuti. Idealisme dari suatu arsitektur adalah perpaduan antara bentuk dan fungsi karena setiap bangunan harus menemukan bentuk sesuai dengan fungsinya (Egam, 2003).

Adapun pada proses analisis terkait objek rancangan yaitu pusat pelatihan wushu di Kota Malang dengan pendekatan analogi adalah sebagai berikut:

1. Analisis Fungsi

Analisis fungsi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kebutuhan ruang-ruang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, aktivitas dan kegunaan atau fungsionalnya.

Sebagaimana yang telah digambarkan pada tahap programming, analisis fungsi yang dilakukan pada tahap ini masih belum mengacu pada pendekatan analogi dan lebih mengarah kepada menjawab isu terkait objek rancangan yaitu kebutuhan akan fasilitas pelatihan, kompetisi, dan fasilitas penunjangnya.

2. Analisis Aktivitas dan Pengguna

Analisis aktivitas dan pengguna dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aktivitas-aktivitas apa saja yang akan terjadi di kawasan objek perancangan. Dari analisis ini, kemudian dapat mengkategorikan pengguna berdasarkan fungsi pada tiap-tiap ruang, kemudian dapat menentukan besaran kebutuhan ruang, dan pola sirkulasi pada bangunan sesuai fungsi yang telah ditentukan melalui analisis fungsi.

Sama halnya dengan analisis fungsi, analisis yang dilakukan pada tahap ini juga masih belum mengacu pada pendekatan analogi dan lebih mengarah kepada menjawab isu terkait kebutuhan pengguna pada objek rancangan pusat pelatihan wushu.

3. Analisis Ruang

Analisis ruang membahas keseluruhan dari aktivitas, pengguna serta fungsi bangunan berdasarkan dari data hasil analisis fungsi aktivitas dan pengguna sehingga dihasilkan apa saja kebutuhan ruang untuk mawadahi berbagai aktivitas pengguna beserta luasannya dalam perancangan pusat pelatihan wushu. Dalam tahap analisis ruang pada objek rancangan pusat pelatihan wushu ini terdapat beberapa analisis yang harus dilakukan, antara lain:

- Training Hall
- Arena & Performing Hall
- Fasilitas pendukung
- Zona public, privat dan servis
- Sirkulasi horisontal dan vertikal
- Interior ruang (warna, material, tekstur)

- Kualitas ruang (pencahayaan dan ventilasi alami/buatan)
- Integrasi nilai-nilai keislaman
- Maintenance (kemudahan dan keselamatan)

Sama halnya dengan analisis tapak, analisis ruang yang dilakukan pada tahap ini harus mengacu pada konsep yang sudah ditentukan pada tahap programming sebelumnya yaitu mampu memberikan persepsi visual yang merepresentasikan olahraga wushu kepada pengamatnya. Maka hasil akhir dari analisis yang diharapkan dapat berupa:

- Blok plan
- Suasana ruang
- Zoning
- Furnishing & finishing
- Komposisi warna & material

Hasil dari analisis tersebut akan disesuaikan dengan pendekatan desain yang digunakan. Yaitu persepsi visual berupa analogi *Al-Mizan* pada tiap elemen ruangnya. Persepsi tersebut yaitu berupa prinsip keseimbangan pada penggunaan atau pemanfaatan elemen alam-buatan, keseimbangan pada konfigurasi antar sifat ruangnya (publik-privat) dan keseimbangan antara warna gelap-terang.

4. Analisis Tapak

Analisis tapak merupakan analisis terkait perlakuan perancang terhadap tapak, serta pertimbangan akan potensi dan kekurangan pada tapak terpilih. Dalam analisa tapak pada objek rancangan pusat pelatihan wushu ini terdapat beberapa analisis yang harus dilakukan dan berintegrasi dengan nilai keislaman serta pendekatan analogi yang digunakan, analisis tersebut antara lain:

- a. Orientasi bangunan dengan mempertimbangkan view yang optimal dan iklim yang tepat (pembayangan, pencahayaan, penghawaan dan sensori)
- b. Pengolahan area tanah
- c. Pertimbangan area publik dan privat
- d. Pertimbangan area servis
- e. Akses pedestrian dan entrance
- f. Akses kendaraan dan entrance
- g. Pertimbangan sirkulasi pedestrian
- h. Pertimbangan sirkulasi kendaraan dan area parkir
- i. Pertimbangan vegetasi pada tapak

j. Pertimbangan vegetasi yang digunakan

Analisis tapak yang dilakukan pada tahap ini harus mengacu pada konsep yang sudah ditentukan pada tahap programming sebelumnya yaitu mampu memberikan persepsi visual yang merepresentasikan olahraga wushu kepada pengamatnya. Maka hasil akhir dari analisis yang diharapkan dapat berupa susunan layout pada tapak sesuai dengan pendekatan desain yang digunakan. Yaitu keseimbangan pada penggunaan elemen alam dan buatan, keseimbangan pada konfigurasi antar sifat ruangnya (publik dan privat), serta keseimbangan antara area gelap dan terang.

5. Analisis Bentuk

Analisis bentuk yaitu analisis yang dilakukan untuk memunculkan bentuk bangunan yang ideal. Sesuai dengan tahapan programming sebelumnya, maka bentuk yang didapat merupakan implikasi dari prinsip pendekatan *Al-Mizan* dengan inspirasi bentuk dari *Yin-Yang* yang merepresentasikan kontinuitas dan keseimbangan pada olahraga wushu.

Dalam tahap analisis bentuk pada objek rancangan pusat pelatihan wushu ini terdapat beberapa analisis yang harus dilakukan, antara lain:

- Analisis bentuk bangunan sekitar
- Analisis bentuk fasad (material, warna, tekstur)
- Analisis bentuk site plan

Hasil dari analisis tersebut akan disesuaikan dengan pendekatan desain yang digunakan. Yaitu persepsi visual berupa analogi *Al-Mizan* pada Bentuk massanya. Persepsi tersebut yaitu berupa prinsip keseimbangan pada penggunaan atau pemanfaatan elemen alam-buatan, keseimbangan antara warna gelap-terang. serta keseimbangan pada bentuk bangunan yang menyesuaikan konteks kawasan Kota Malang dengan zaman arsitektur post-modern.

6. Analisis Struktur

Analisis struktur yaitu analisis yang dilakukan untuk menghasilkan kekuatan bangunan yang ideal. Sesuai dengan tahapan programming sebelumnya, maka bentuk yang didapat merupakan implikasi dari prinsip pendekatan *Al-Mizan*.

Dalam tahap analisis bentuk pada objek rancangan pusat pelatihan wushu ini terdapat beberapa analisis yang harus dilakukan, antara lain:

- Stabilitas rangka bentang lebar (Kolom-balok)
- Pondasi
- Rangka atap
- Material

Hasil dari analisis tersebut akan disesuaikan dengan pendekatan desain yang digunakan. Yaitu analogi *Al-Mizan* yang merepresentasikan keseimbangan stabilitas rangka struktur dan menyokong bentukan massa yang dihasilkan. Persepsi tersebut yaitu berupa prinsip keseimbangan pada penggunaan atau pemanfaatan elemen alam-buatan pada material penyusun strukturnya.

7. Analisis Utilitas

Analisis utilitas ini akan memberikan gambaran mengenai sistem utilitas yang akan digunakan pada perancangan pusat pelatihan wushu. Analisis utilitas tersebut meliputi:

- Analisis utilitas kawasan
- Sistem pendistribusian air bersih
- Drainase
- Pembuangan sampah
- Pemadam kebakaran
- CCTV
- Jaringan listrik
- Tangga darurat

Berbeda dengan analisis sebelumnya, hasil dari analisis utilitas ini tidak dapat menciptakan persepsi visual yang memungkinkan jika dikaitkan dengan pendekatan analogi sehingga lebih terfokus kepada fungsi keberlangsungan bangunan.

3.2.3 Teknik Sintesis

Menurut Snyder Catanese (1989), sintesis atau konsep merupakan gagasan yang memiliki karakter khusus dan merupakan pemikiran spesifik sebagai hasil dari suatu pemahaman kesimpulan yang memadukan berbagai unsur. Sintesis dari objek rancangan pusat pelatihan wushu merupakan hasil yang didapat dari hasil tahapan analisis-analisis yang dilakukan sebelumnya. Hasil tersebut berupa konsep yang dapat dimunculkan dan menjadi sebuah rancangan. Konsep yang diajukan harus sesuai dengan kriteria yang digambarkan pada tahap programming yang dilakukan sebelumnya, yaitu penerapan analogi *Al-Mizan* sebagai elemen “*Signifier*” pada bentukan bangunan, layout tapak, layout ruang, suasana ruang,

struktur, finishing, zoning, komposisi warna dan material yang memberikan persepsi pada pengguna akan hadirnya objek rancangan yaitu sebuah pusat pelatihan olahraga wushu yang merepresentasikan seni bela diri wushu itu sendiri.

Adapun pada proses sintesis terkait objek rancangan yaitu pusat pelatihan wushu di Kota Malang dengan pendekatan analogi adalah sebagai berikut:

1. Konsep Dasar

Konsep dasar merupakan konsep yang menjadi acuan dari konsep-konsep yang diterapkan pada objek perancangan selanjutnya. Dalam tahapan ini merumuskan solusi dari pada isu-isu terkait objek rancangan dan pendekatan yang digunakan secara makro. Dengan kata lain, maka konsep dasar disini memunculkan kesimpulan dari analisis fungsi, aktivitas dan pengguna yang spesifik membahas isu objek. Perumusan konsep dasar ini dimunculkan melalui tagline yang akan dibahas lebih lanjut di subbab berikutnya (3.2.4).

2. Konsep Tapak

Konsep tapak merupakan hasil sintesis terhadap tapak objek perancangan. Konsep ini meliputi hubungan dari keadaan tapak, dengan objek dan pendekatan serta integrasinya dengan nilai-nilai keislaman. Konsep tapak ini dimunculkan melalui kesimpulan dari analisis tapak berupa tata masa dan ruang luar yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Hasil dari konsep tapak berupa site plan dan layout plan rancangan yang didapat sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

3. Konsep Ruang

Konsep ruang merupakan hasil sintesis terhadap ruang-ruang pada objek perancangan. Konsep ini meliputi hubungan antar ruang, secara kualitatif dan kuantitatif terkait objek dan pendekatan serta integrasinya dengan nilai-nilai keislaman. Konsep ruang ini dimunculkan melalui kesimpulan dari analisis ruang yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Hasil dari konsep dapat berupa posisi layout ruang secara mikro dan tata massa ruang secara makro sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

4. Konsep Bentuk

Konsep ruang merupakan hasil sintesis terhadap bentuk-bentuk pada objek perancangan. Didalamnya berisi rumusan kesimpulan dari analisis bentuk yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahapan konsep ini yaitu memberikan gambaran bentukan - bentukan pada bangunan yang sesuai dengan tema analogi *Al-Mizan* dan tetap memenuhi kebutuhan ruang yang diperlukan dan dapat berintegrasi dengan nilai keislamannya.

Hasil dari konsep bentuk dapat berupa proses transformasi dari bentukan dasar hingga ke bentuk akhir pada bangunan, memunculkan bentuk pada tampak dan tampilan pada site sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

5. Konsep Struktur

Konsep struktur merupakan hasil sintesis terhadap analisis struktur yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahapan konsep ini yaitu menentukan pemilihan struktur yang sesuai dan ideal dengan bentuk bangunan yang juga dapat berintegrasi dengan nilai-nilai keislaman.

Hasil dari konsep struktur pada perancangan pusat pelatihan wushu ini berupa gambar potongan dan detail-detailnya sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

6. Konsep Utilitas

Konsep struktur merupakan hasil sintesis terhadap analisis utilitas yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Pada tahapan konsep ini, akan digambarkan sistem utilitas pada objek rancangan yang sesuai dengan kondisi tapak dan ruang pada bangunannya juga dapat berintegrasi dengan nilai keislamannya.

Hasil dari konsep utilitas pada perancangan pusat pelatihan wushu ini berupa gambar potongan dan detail-detailnya sesuai dengan tagline yang dirumuskan pada konsep dasar.

3.2.4 Perumusan Konsep Dasar (Tagline)

Perancangan pusat pelatihan wushu ini mengambil konsep yang merupakan hasil kajian dari keseluruhan analisis untuk mendapatkan tagline yang dapat menjadi panduan dalam perancangan. Tagline diambil dari pemaparan dan penjelasan isu-isu yang ada. Isu tersebut adalah isu terkait objek, isu terkait pendekatan dan kemudian dikaitkan dengan integrasi nilai-nilai keislaman.

Dari isu-isu diatas, maka dimunculkan prinsip rancangan yaitu "*Balance*", "*Harmony*", "*Integrating*", dan "*Continuity*". Keempat prinsip tersebut

merupakan analogi simbolis konsep “*Al-Mizan*”, yaitu prinsip keseimbangan yang diturunkan dari QS. Ar-Rahman ayat 7-9 yang mana juga merupakan dasar filosofi seni bela diri wushu untuk menggambarkan keharmonisan dan keseimbangan dalam segala sesuatu.

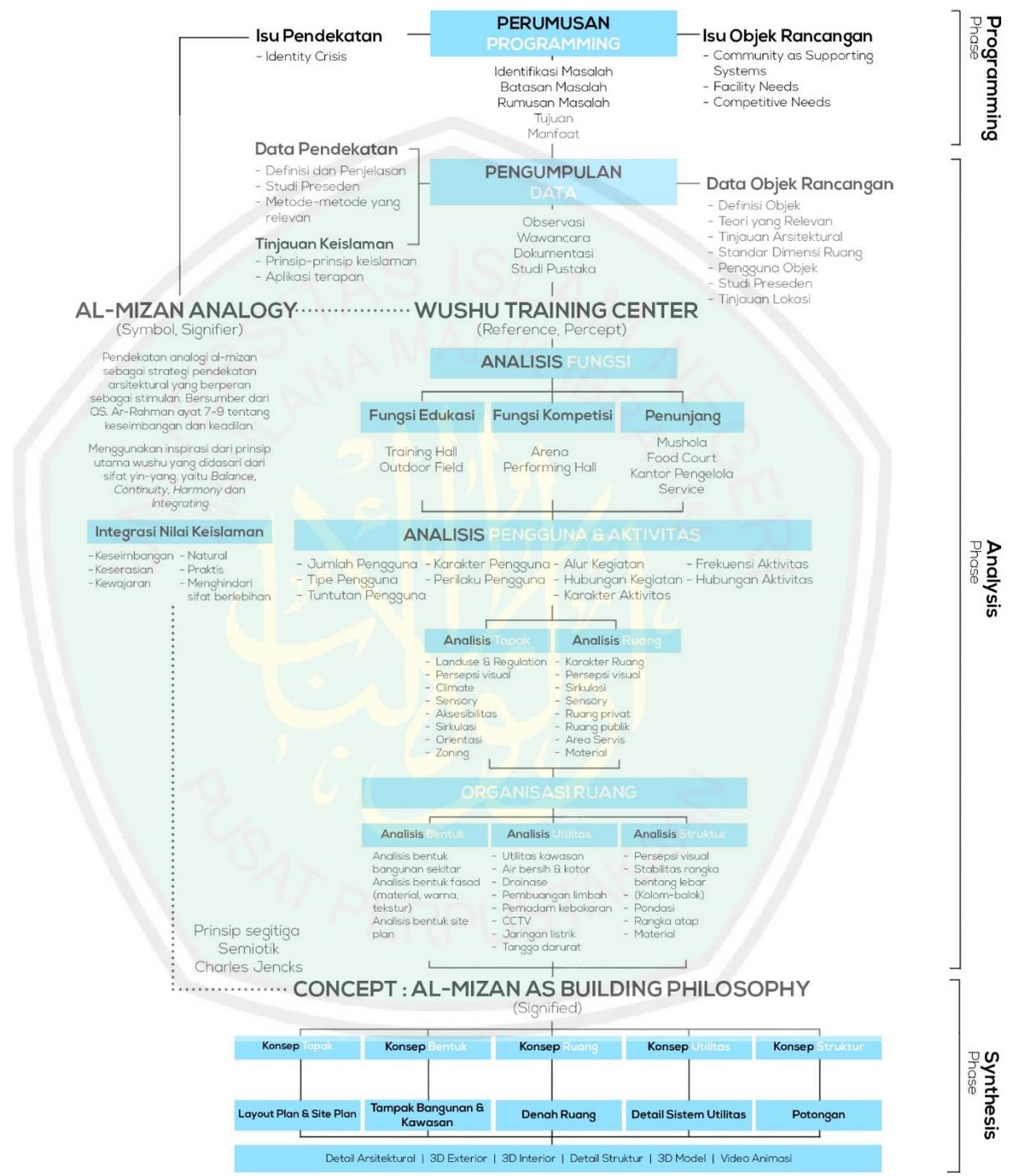
Islam mengajarkan sikap hidup menengah dan berimbang, yakni tidak condong dan ekstrem ke kanan maupun ke kiri. Allah swt pun memberikan predikat kepada umat Islam sebagai umat pertengahan dalam firman-Nya: *“Demikianlah Kami jadikan kamu suatu umat yang berimbang supaya kamu menjadi saksi atas segenap bangsa, dan Rasul pun menjadi saksi atas kamu. Kami jadikan Kiblat yang sekarang hanyalah untuk menguji siapa yang mengikuti Rasul dan siapa yang membelot. Sungguh pemindahan kiblat itu suatu soal yang berat kecuali bagi mereka yang telah mendapat petunjuk Allah. Allah tidak akan menyalahkan imanmu. Sungguh, Allah Maha Lembut lagi Maha Penyayang kepada manusia”* (Al-Baqarah/2:143).

Inti ajaran Islam sebagai agama yang wajar, natural, dan praktis ialah menghindari segala yang berlebihan dalam kehidupan. Islam mengajarkan tentang keseimbangan hidup antara orientasi dunia-akhirat, menengah dalam makan-minum, dan wajar dalam membelanjakan harta.

3.3 Skema Tahap Perancangan

SCHEMATIC DESIGN

Perancangan Pusat Pelatihan Wushu di Kota Malang dengan Pendekatan Analogi Yin dan Yang



Gambar 3.2 Diagram Skema Tahap Perancangan

Sumber: Data pribadi



BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN

4.1 Analisis Kawasan dan Tapak Perancangan

Lokasi perancangan pusat pelatihan wushu ini diusulkan untuk didirikan di Kota Malang. Pemilihan lokasi dikaji dari persebaran sarana dan prasarana olahraga dan rencana pengembangan fasilitas olah raga di Kota Malang dan berdasarkan ketentuan RTRW dan RDTR Kota Malang serta syarat-syarat khusus yang harus ada pada objek perancangan.

4.1.1 Gambaran Umum Kawasan Tapak Perancangan

Kawasan tapak perancangan pusat pelatihan wushu berlokasi di kawasan Kelurahan Bumiayu, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia. Latar belakang pemilihan dari lokasi tapak perancangan ini dikarenakan beberapa faktor yang berhubungan dengan objek perancangan. Adapun faktor-faktor terkait latar belakang tersebut akan dibahas pada sub bab selanjutnya.

Kelurahan Bumiayu adalah salah satu dari 12 kelurahan yang ada di wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang yang lokasinya berada di sebelah Timur Selatan. Kelurahan Bumiayu memiliki ketinggian rata-rata 440 - 660 m dari permukaan air laut, dengan luas wilayah kurang lebih 337 km² terdiri dari daerah dataran rendah dan tinggi, dengan batas-batas wilayah sekitar sebagai berikut:

- Disebelah Utara : Wilayah Kelurahan Buring
- Disebelah Selatan : Wilayah Kelurahan Arjowinangun
- Disebelah Timur : Wilayah Kelurahan Wonokoyo
- Disebelah Barat : Kelurahan Mergosono /Gadang /Kebonsari

(<https://kelbumiayu.malangkota.go.id> diakses pada Juli, 2019)

4.1.2 Gambaran Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat Sekitar

Berdasarkan hasil survey, saat ini masyarakat Kecamatan Kedungkandang sedang mengalami masa transisi di bidang teknologi. Mengingat Kecamatan ini merupakan yang paling jauh lokasinya dari kota dan sebagian besar wilayahnya adalah lahan pertanian, sehingga kebanyakan masyarakat masih bergantung pada sektor pertanian sebagai mata pencaharian utamanya. Hal ini menjadi salah satu faktor yang membuat mayoritas masyarakatnya masih berpegang pada budaya lokal. Umumnya, bangunan yang ada merupakan bangunan dengan karakter jawa meskipun terdapat beberapa bangunan modern yang sudah berdiri.

Untuk sektor pendidikan, Di wilayah Kecamatan Kedungkandang sejak Tahun 2007 sudah dibangun sekolah TK dan SDN yang bertaraf Internasional. Dimana

sekolah tersebut berada di wilayah Kelurahan Tlogowaru, Sedangkan sejak tahun 2009 di wilayah kelurahan Bumiayu sudah didirikan Universitas Terbuka Malang dan Universitas Negeri Malang Program PGSD ada di Kelurahan Madyopuro. Sehingga di wilayah Kecamatan Kedungkandang terdapat 2 Perguruan Tinggi Negeri dan 4 perguruan tinggi swasta.

Fasilitas daerah di bidang kesehatan dan olahraga yang ada di wilayah Kecamatan Kedungkandang antara lain: Gelanggang Olah Raga (GOR) Ken Arok (Kelurahan Buring), Velodrome (Kelurahan Madyopuro), dan fasilitas olah raga lainnya seperti lapangan sepak bola, badminton, dan lainnya.

(<https://keckedungkandang.malangkota.go.id>, diakses pada Juli, 2019)

Dari penjabaran diatas, dapat disimpulkan bahwa tapak perancangan memiliki potensi yang besar dalam bidang pengembangan fasilitas olahraga. Untuk menjawab solusi dari perancangan pusat pelatihan wushu dimana perancangan akan menjadi sarana pelatihan, maka diperlukan area dengan lokasi yang strategis dengan sarana fasilitas olahraga juga dekat dengan wilayah permukiman dan pendidikan. Usulan desain yang berdasarkan kondisi sosial budaya masyarakat sekitar adalah:

- a. Penerapan objek terbuka dan publik, memiliki fasilitas-fasilitas yang menarik minat masyarakat.
- b. Terkait dengan karakter bangunan, fasad dan bentuk bangunan mengambil langgam yang mengadaptasi pada langgam pada lingkungan sekitar.
- c. Penggunaan material produksi lokal untuk mendukung sektor ekonomi setempat.

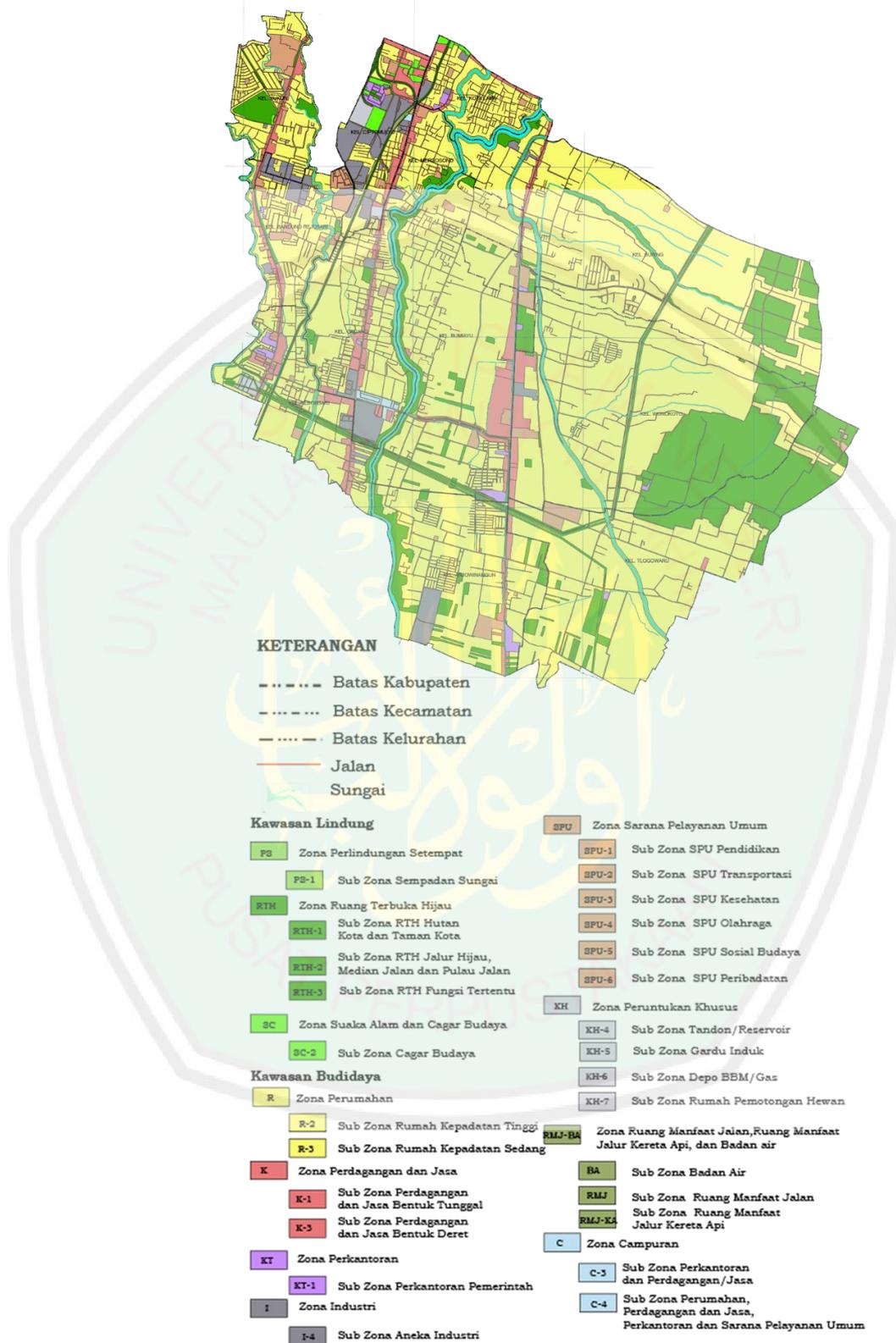
4.1.3 Syarat/Ketentuan Lokasi pada Objek Perancangan

Menurut aturan dari Bappenas tentang kajian teknis pembangunan gedung olahraga, adapun analisis fisik dan lingkungan harus memperhatikan aspek pengembangan wilayah dan kesesuaian dengan tata ruang wilayahnya (Bappenas, 2010).

Pemilihan lokasi tapak perancangan juga disesuaikan dengan peraturan zona tata wilayah Kota Malang sebagaimana digambarkan pada gambar 4.1, berdasarkan peraturan daerah Kota Malang no. 4 tahun 2011 tentang RTRW Kota Malang, didapat fungsi tata guna lahan kecamatan Kedungkandang adalah sebagai berikut:

- a. Pelayanan primer: perkantoran, sarana olahraga, industri dan perumahan;

- b. Pelayanan sekunder: perdagangan dan jasa, peribadatan, pendidikan, fasilitas umum, dan RTH.



Gambar 4.1 Peta Pola Ruang Kecamatan Kedungkandang Bagian Tenggara

Sumber: RDTR Kota Malang

Perancangan pusat pelatihan wushu ini direncanakan untuk skala Kota Malang namun dalam fungsi kompetisi dapat mencakup regional Jawa Timur dan sekitarnya. Maka dari itu, kawasan yang dipilih merupakan area yang mudah dalam hal aksesibilitas antar kotanya. sehingga dipilihlah kawasan pada Kecamatan Kedungkandang. Kawasan Kedungkandang juga merupakan lokasi rencana pengembangan jalan tol, sehingga memudahkan jalur akses antar kota.

Selain hal akses, faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan tapak adalah tautannya dengan kawasan sekitar. Objek rancangan pusat pelatihan wushu ini perlu pertimbangan untuk dekat dengan area permukiman dan pendidikan, serta dapat berintegrasi dengan fasilitas umum setempat. Area pada sepanjang Jln. Mayjen Sungkono merupakan lokasi yang strategis dalam pemilihan lokasi tapak karena cukup strategis dalam pengembangan fasilitas pelatihan wushu. Selain dekat dengan area permukiman, kawasan ini juga dekat dengan area Pendidikan yaitu SMP 7 Malang, SMA 6 Malang, SDN 2 Kedungkandang, dan sekolah swasta lainnya.

Dalam Perda no. 4 tahun 2011 pada pasal 59 juga menyebutkan tentang Rencana pemenuhan fasilitas umum rekreasi dan olahraga, meliputi:

- a. Pembangunan taman olahraga (sport centre) di Kedungkandang, yang dilengkapi dengan sirkuit, gokart, pacuan kuda, golf, kolam pancing, motorcross, dan olahraga air;
- b. Pengembangan pasar seni dan *Malang Convention Centre* yang berlokasi di Kedungkandang;
- c. Pengembangan fasilitas rekreasi;
- d. Pengembangan wisata kuliner di Pasar Besar, Pasar Tugu, Pulosari, dan Kawasan Vellodrome;
- e. Pengembangan lapangan olahraga di areal pendidikan dan permukiman;
- f. Pengembangan kawasan Kayutangan, kawasan Pecinan, kawasan Kauman, dan kawasan Besar Ijen sebagai kawasan wisata budaya;
- g. Penyediaan pusat informasi wisata dalam dan luar negeri.

Dari data diatas dapat, tepatnya pada poin “a”, “c” dan “e”, dapat disimpulkan bahwa bangunan fasilitas olahraga diperlukan untuk dibangun pada area yang dekat dari permukiman dan Pendidikan. Pengambilan lokasi di Jl. Mayjen Sungkono yang dekat dengan GOR Ken Arok memungkinkan objek rancangan pusat bela diri wushu dapat bersinergi dengan fungsi GOR sebagai penyedia fasilitas olahraga.

4.1.4 Kebijakan Tata Ruang Kawasan Tapak Perancangan

Menurut RTRW Kota Malang, Kecamatan Kedungkandang berkaitan dengan bangunan fasilitas olahraga memiliki peraturan di daerah tersebut, yaitu:

1. KDB = 60%
2. KLB = 1,2
3. TLB = 4 lantai
4. GSB = 5 meter

Dari data kebijakan di atas, didapat beberapa usulan desain terkait perancangan pusat pelatihan wushu ini, yaitu:

- a. Penggunaan maksimal KDB yaitu 50%, dengan sisa sebagai RTH sekitar 50% yang dapat difungsikan sebagai fasilitas outdoor field, lanskap ikonik dan area servis. Hal ini sesuai dengan tagline “keseimbangan” yang diajukan sebelumnya.
- b. Bangunan objek mengambil minimal ketinggian yaitu 2-3 lantai, dimensi ketinggian bangunan yang diajukan menyesuaikan standar gedung olahraga yang memenuhi syarat.

4.1.5 Data Lokasi dan Dokumentasi Tapak

A. Peta Lokasi



Gambar 4.2 Peta Lokasi

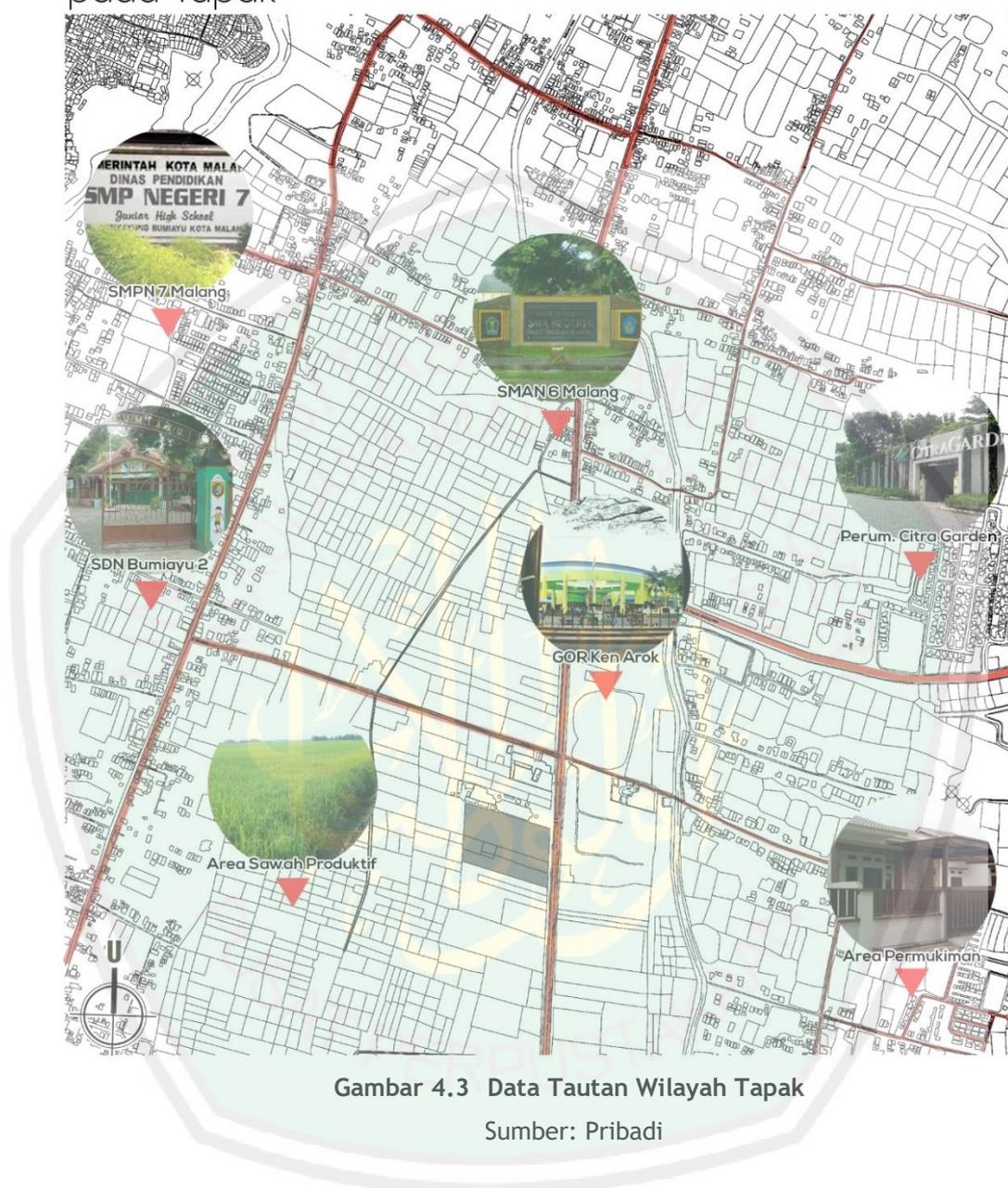
Sumber: Pribadi

Lokasi tapak berada di Jl. Mayjen Sungkono, Kelurahan Bumiayu, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia. Tapak merupakan lahan pertanian produktif dan berbatasan langsung dengan Kelurahan Buring yang dipisahkan oleh Jl. Mayjen Sungkono.

B. Tautan Wilayah

Tautan Wilayah

pada Tapak



Gambar 4.3 Data Tautan Wilayah Tapak

Sumber: Pribadi

Berdasarkan lokasinya, dapat diketahui bahwa dalam radius satu kilometer, objek rancangan pusat pelatihan wushu ini bertautan dengan area permukiman, area pendidikan, dan area olahraga. Hal tersebut selain mendukung rencana RDTR Kota Malang juga dapat mengintegrasikan objek rancangan dengan kebutuhan masyarakat setempat. Sehingga diharapkan pusat pelatihan wushu ini dapat memaksimalkan fungsi edukasinya.

C. Batas, Dimensi dan Regulasi

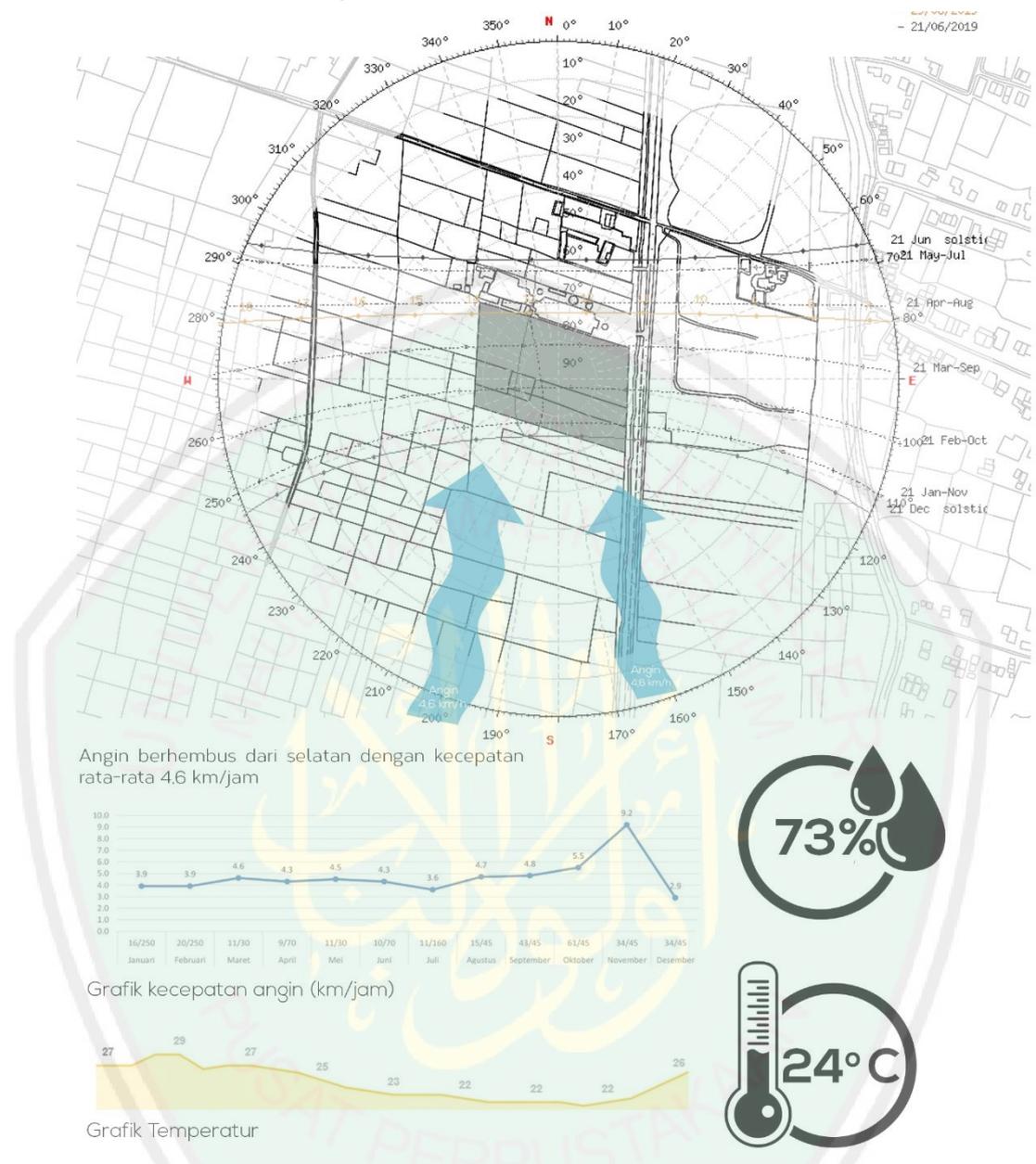


Batas, Dimensi dan Regulasi

Gambar 4.4 Data Dimensi, Batas, dan Regulasi Tapak

Sumber: Pribadi

D. Iklim Tapak



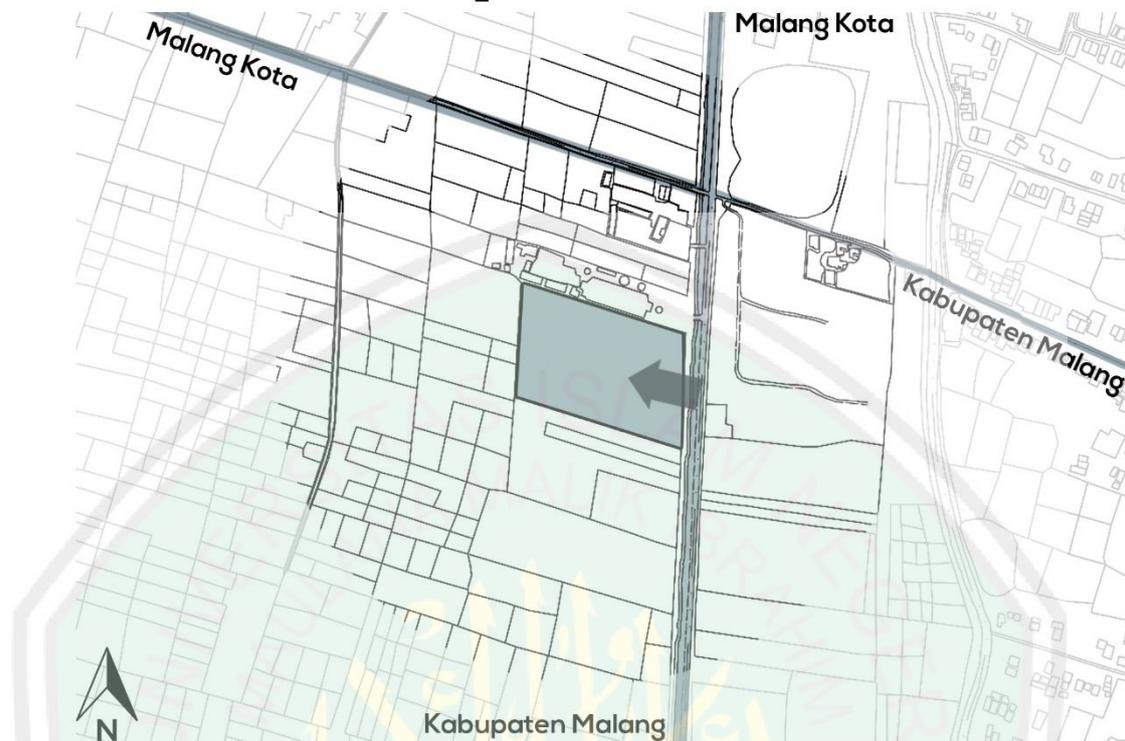
Iklim Makro

Gambar 4.5 Data Iklim Kec. Kedungkandang

Sumber: <https://keckedungkandang.malangkota.go.id>, diolah kembali

Iklim di Kecamatan Kedungkandang merupakan iklim tropis dengan suhu rata-rata 24° 08' C. Curah hujan rata-rata pertahun mencapai 2.279 mm. rata – rata terendah bulan Agustus dan tertinggi bulan Januari. kelembaban udara rata-rata 73% dengan jumlah hari hujan terbanyak (19 hari) pada bulan Agustus.

Data Tapak Akses & Sirkulasi



Gambar 4.6 Data Akses dan Sirkulasi Tapak

Sumber: Pribadi

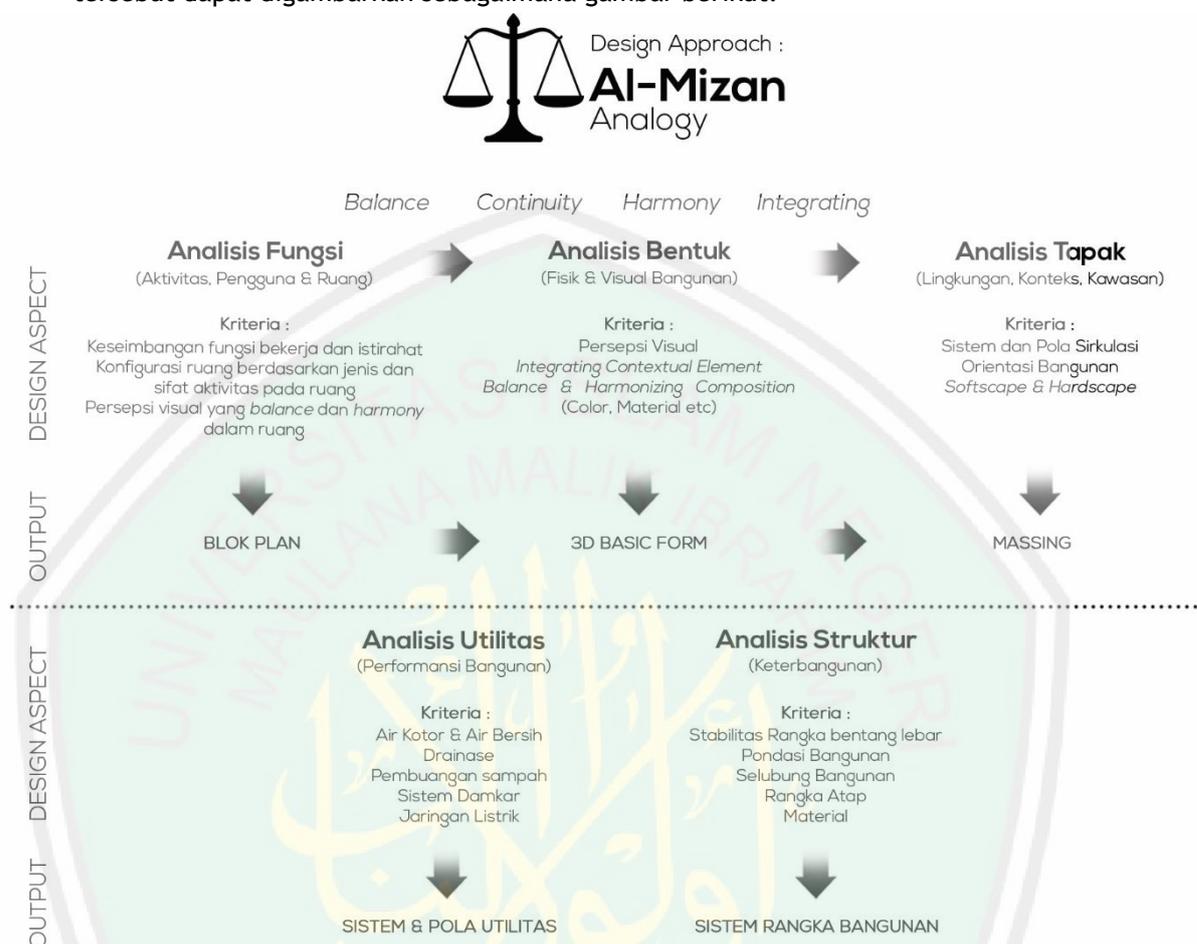
Jln. Mayjend. Sungkono di sebelah timur tapak merupakan akses utama menuju lokasi tapak dengan lebar kurang lebih 6 meter. Kondisi jalan cukup padat karena merupakan jalan arteri sekunder penghubung antar kecamatan. Selain itu, bagian pinggir jalan tidak terdapat trotoar atau jalur pedestrian khusus bagi pejalan kaki.

4.2 Analisis Perancangan

Analisis pada rancangan Pusat Pelatihan Wushu ini memiliki pola desain tertentu yang menyesuaikan pada pendekatan rancangannya, yaitu Analogi *Al-Mizan* sehingga dalam proses desainnya memiliki beberapa tahapan yang sistematis. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

- 1) Analisis fungsi, aktivitas, pengguna dan ruang;
- 2) Analisis tapak;
- 3) Analisis bentuk;
- 4) Analisis Struktur; dan
- 5) Analisis Utilitas.

Masing-masing aspek analisis tersebut akan menghasilkan output yang membentuk suatu pola desain yang memunculkan konsep dari pendekatan analogi *Al-Mizan*. Pola tersebut dapat digambarkan sebagaimana gambar berikut:



Gambar 4.7 Skema Proses Analisis

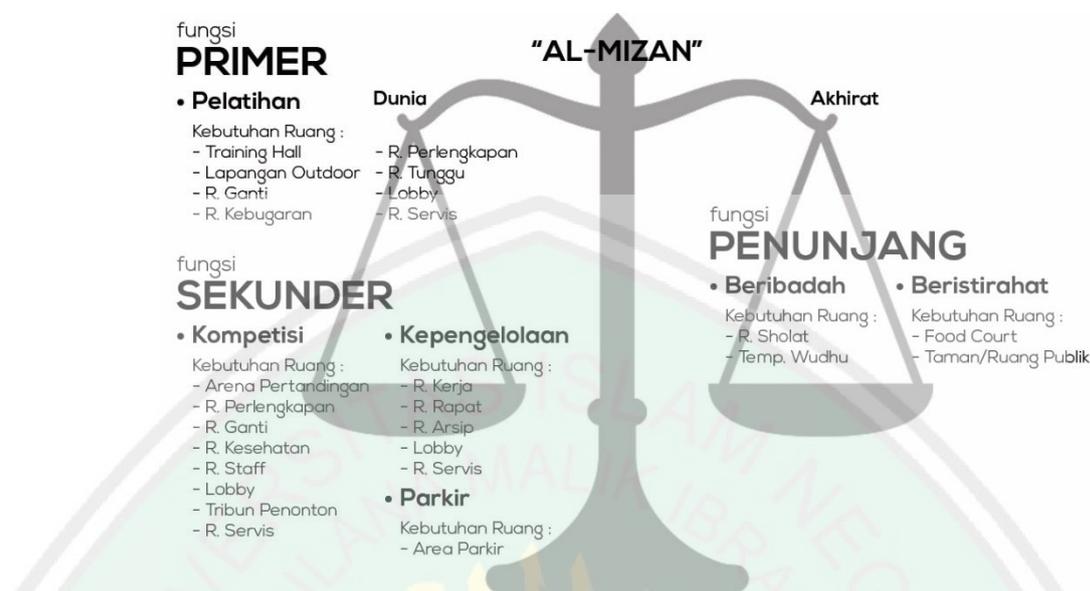
Sumber: Analisis, 2020

4.2.1 Analisis Fungsi

Analisis ini merupakan pengamatan yang dilakukan perancang untuk menentukan fungsi primer, sekunder, serta penunjang dari objek rancangan pusat pelatihan wushu berserta. Analisis fungsi ini memberikan output alternatif berupa zoning bangunan terkait dengan pengguna dan aktivitas yang terdapat dalam bangunan. Pengguna dan aktivitas pada bangunan perancangan akan dijelaskan pada sub bab mengenai analisis pengguna dan aktivitas.

Sebagaimana dijelaskan pada bab 2.1, objek rancangan pusat pelatihan wushu ini merupakan fasilitas olahraga khusus seni bela diri wushu yang mewadahi fungsi edukasi bagi atlet wushu Kota Malang sekaligus mewadahi fungsi kompetisi tingkat regional. Maka dari itu, beberapa fungsi kegiatan pada objek rancangan

apabila dianalogikan dengan simbol *Al-Mizan*, dapat dikategorikan berdasarkan sifat aktivitas di yang mana digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.8 Analisis Fungsi

Sumber: Analisis, 2019

Dari analisis fungsi tersebut, didapatkan beberapa fungsi yang telah dibedakan menjadi primer, sekunder dan penunjang. Fungsi primer dan fungsi sekunder digambarkan saling berhubungan, hal ini sebagaimana pendekatan analogi *Al-Mizan* yang merepresentasikan keseimbangan antara fungsi pelatihan dan kompetisi yang bersifat aktif dan bekerja, dengan fungsi penunjangnya seperti beribadah, beristirahat dan bersosialisasi yang bersifat pasif dan relaks.

Dari pengelompokan inilah, didapatkan sumber dalam melakukan analisis pengguna, aktivitas dan ruang yang akan dibahas pada subbab berikutnya.

4.2.2 Analisis Ruang, Pengguna, dan Aktivitas

Analisis ini terdiri dari dua tahapan. Tahap pertama yaitu analisis ruang membahas mengenai kedekatan ruang makro-mikro beserta besaran ruangnya pada tiap fungsinya sesuai dengan kebutuhannya. Output dari tahap ini adalah kontrol utama tapak yang sudah disesuaikan dengan regulasi setempat dan pembagian zona fungsi ruang makro untuk memudahkan dalam tahap analisis tapak selanjutnya. Tahap kedua yaitu analisis pengguna akan membahas kebutuhan-kebutuhan khusus pada ruang yang mengacu pada pengguna dan aktivitas di dalamnya sehingga dimunculkan kriteria-kriteria khusus dalam rancangan tiap ruangnya.

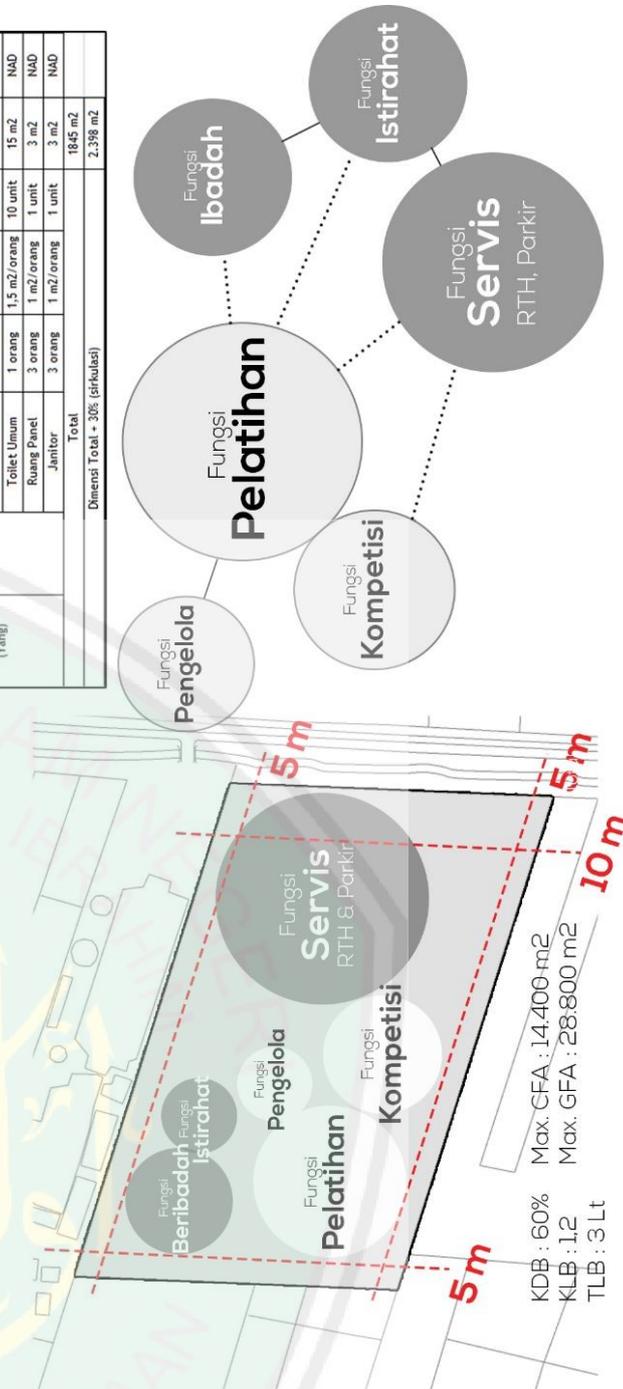
Studi organisasi dan besaran ruang tersebut dapat dilihat pada gambar berikut :

Fungsi	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Jumlah Unit	Total	Dasar Tinjauan
	Ruang Manajerial	7 orang	4 m ² /orang	1 unit	28 m ²	PU
	Ruang Staff	10 orang	2 m ² /orang	1 unit	20 m ²	PU
	Ruang Kerja Bag. Humas	7 orang	4 m ² /orang	1 unit	28 m ²	PU
	Ruang Kerja Bag. Pembinaan	15 orang	4 m ² /orang	1 unit	60 m ²	PU
Kantor Pengelola	Ruang Kerja Bag. Organisasi	7 orang	4 m ² /orang	1 unit	28 m ²	PU
	Ruang Kerja Bag. Penelitian	7 orang	4 m ² /orang	1 unit	28 m ²	PU
	Ruang Kerja Bag. Pengelola	7 orang	4 m ² /orang	1 unit	28 m ²	PU
	Ruang Kerja Bag. Dana Usaha	7 orang	4 m ² /orang	1 unit	28 m ²	PU
	Ruang Rapat	20 orang	1,5 m ² /orang	1 unit	30 m ²	PU
	Ruang Aksip	5 orang	1 m ² /orang	1 unit	5 m ²	PU
	Ruang Printer dan Fotokopi	1,2 orang	1 m ² /orang	1 unit	2 m ²	Asumsi
	Pantry	5 orang	1 m ² /orang	1 unit	5 m ²	Asumsi
	Gudang	3 rak	1,2 m ² /rak	1 unit	3,6 m ²	NAD
	Lobby	2 orang	1 m ² /orang	1 unit	2 m ²	NAD
Maintenance	Toilet	1 orang	1,5 m ² /orang	10 unit	15 m ²	NAD
	Janitor	5 orang	1 m ² /orang	1 unit	5 m ²	NAD
	Ruang Panel	3 orang	1 m ² /orang	1 unit	3 m ²	NAD
	Ruang Stpapan	5 orang	4 m ² /orang	1 unit	20 m ²	PU
Total					520 m ²	
Dimensi Total + 30%					716 m ²	

Fungsi	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Jumlah Unit	Total	Dasar Tinjauan	
Sebagai sarana pelatihan olahraga seni bela diri wushu (Yang)	Training Hall	100 orang	126 m ² /unit	4 unit	504 m ²	SE, IWUF	
	Lapangan Outdoor	100 orang	800 m ² /unit	1 unit	800 m ²	FIT	
	Ruang Ganti	50 orang	1,5 m ² /orang	3 unit	225 m ²	PU	
	Ruang Kebugaran	100 orang	1 m ² /orang	2 unit	200 m ²	NAD	
	Ruang Perlempapan	10 orang	12,5% Luas Hall	1 unit	63 m ²	PU	
	Ruang Tunggu	20 orang	1,5 m ² /orang	1 unit	30 m ²	NAD	
	Lobby	2 orang	1 m ² /orang	1 unit	2 m ²	NAD	
	Toilet Umum	1 orang	1,5 m ² /orang	10 unit	15 m ²	NAD	
	Ruang Panel	3 orang	1 m ² /orang	1 unit	3 m ²	NAD	
	Janitor	3 orang	1 m ² /orang	1 unit	3 m ²	NAD	
	Total					1845 m ²	
	Dimensi Total + 30% (sirkulasi)					2.398 m ²	

Fungsi	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Jumlah Unit	Total	Dasar Tinjauan
Sebagai sarana kompetisi olahraga seni bela diri wushu (Yang)	Arena Sando/ Taolu	2 orang	126 m ² /unit	2 unit	252 m ²	IWUF, PU
	Area Juri	10 orang	1,5 m ² /orang	1 unit	15 m ²	IWUF
	Bangku Official	17 orang	1,5 m ² /orang	1 unit	25,5 m ²	IWUF
	R. Bagian Operator	6 orang	1 m ² /orang	1 unit	6 m ²	IWUF
	Ruang Ganti	50 orang	1,5 m ² /orang	3 unit	225 m ²	PU
	Ruang Kesehatan	25 orang	15 m ² /unit	2 unit	30 m ²	NAD
	Ruang Perlempapan	10 orang	12,5% Luas Hall	1 unit	16 m ²	NAD
	Tribun Penonton	1000 orang	0,6 m ² /orang	1 unit	600 m ²	NAD
	Lobby	2 orang	1 m ² /orang	1 unit	2 m ²	NAD
	Toilet Umum	1 orang	1,5 m ² /orang	20 unit	30 m ²	NAD
Maintenance	Janitor	5 orang	1 m ² /orang	1 unit	5 m ²	NAD
	Ruang Panel	3 orang	1 m ² /orang	1 unit	3 m ²	NAD
Total					1207,5	
Dimensi Total + 30% (sirkulasi)					1589 m ²	

Fungsi	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Standar Ruang	Jumlah Unit	Total	Dasar Tinjauan
Sebagai sarana beribadah (tin)	Ruang Sholat	500 orang	1 m ² /orang	1 unit	500 m ²	NAD
	Tempat Wudhu	50 orang	2 m ² /orang	2 unit	100 m ²	Asumsi
	Toilet	1 orang	2 m ² /orang	6 unit	12 m ²	NAD
	Ruang Takmir	2-3 orang	3 m ² /orang	1 unit	9 m ²	Asumsi
	Ruang makan	100 orang	1 m ² /orang	1 unit	100 m ²	NAD
	Stand	5 orang	9 m ² /unit	8 unit	72 m ²	NAD
	Ruang Staff	7 orang	4 m ² /orang	1 unit	28 m ²	PU
	Wastafel	5 orang	1 m ² /orang	2 unit	10 m ²	NAD
	Toilet	1 orang	2 m ² /orang	6 unit	12 m ²	NAD
	Gudang	2-3 rak	1,2 m ² /rak	1 unit	3,6 m ²	NAD
Sebagai Sarana Servis	Parkir mobil	125 mobil	15 m ² /unit	1 unit	1875 m ²	PU
	Parkir motor	250 motor	1,5 m ² /unit	1 unit	375 m ²	PU
	Parkir bus	10 bus	42,5 m ² /unit	1 unit	425 m ²	PU
Total					3743 m ²	
Dimensi Total + 30%					4866 m ²	



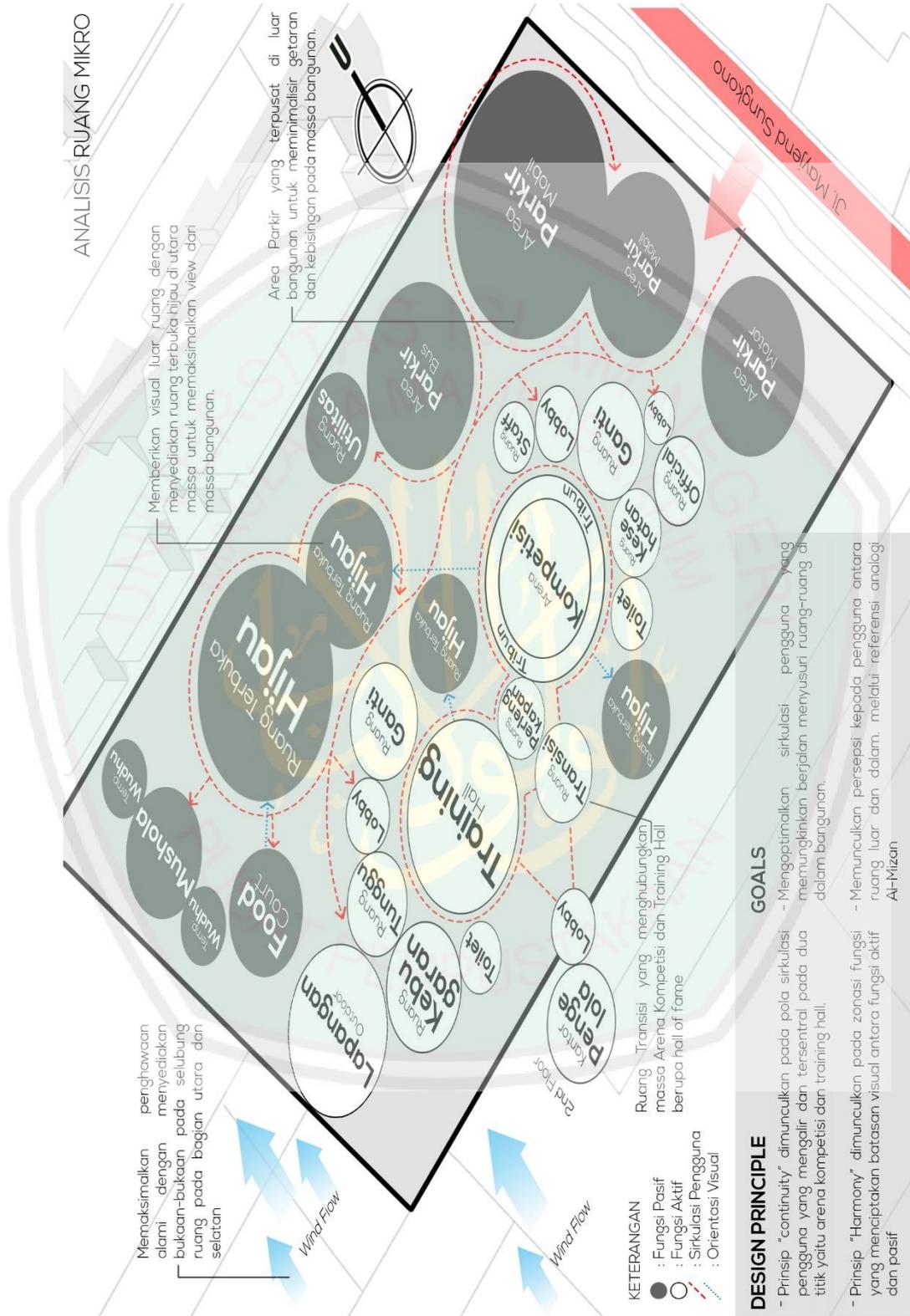
Gambar 4.9 Studi Organisasi Ruang Makro dan Besaran Ruang

Sumber: Analisis, 2020

Dari studi organisasi ruang dan besaran ruang diatas didapatkan blok plan makro awal yang sesuai dengan standar regulasi setempat dan dapat dijadikan patokan awal dalam merancang ruang-ruang mikro di dalamnya. Pendekatan analogi *Al-Mizan* dimunculkan pada zonasi fungsi ruang makronya yang terpisah antara fungsi pasif dan fungsi aktif sehingga menciptakan batasan visual yang berbeda antar fungsinya.

Dari kajian studi organisasi ruang makro dan besaran ruang diatas, dapat dimunculkan ruang-ruang makro yang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas dan pengguna di dalamnya seperti sirkulasi, akses masuk, pencahayaan alami, penghawaan alami, kebisingan dan lain-lainnya. Selain kebutuhan fungsional,

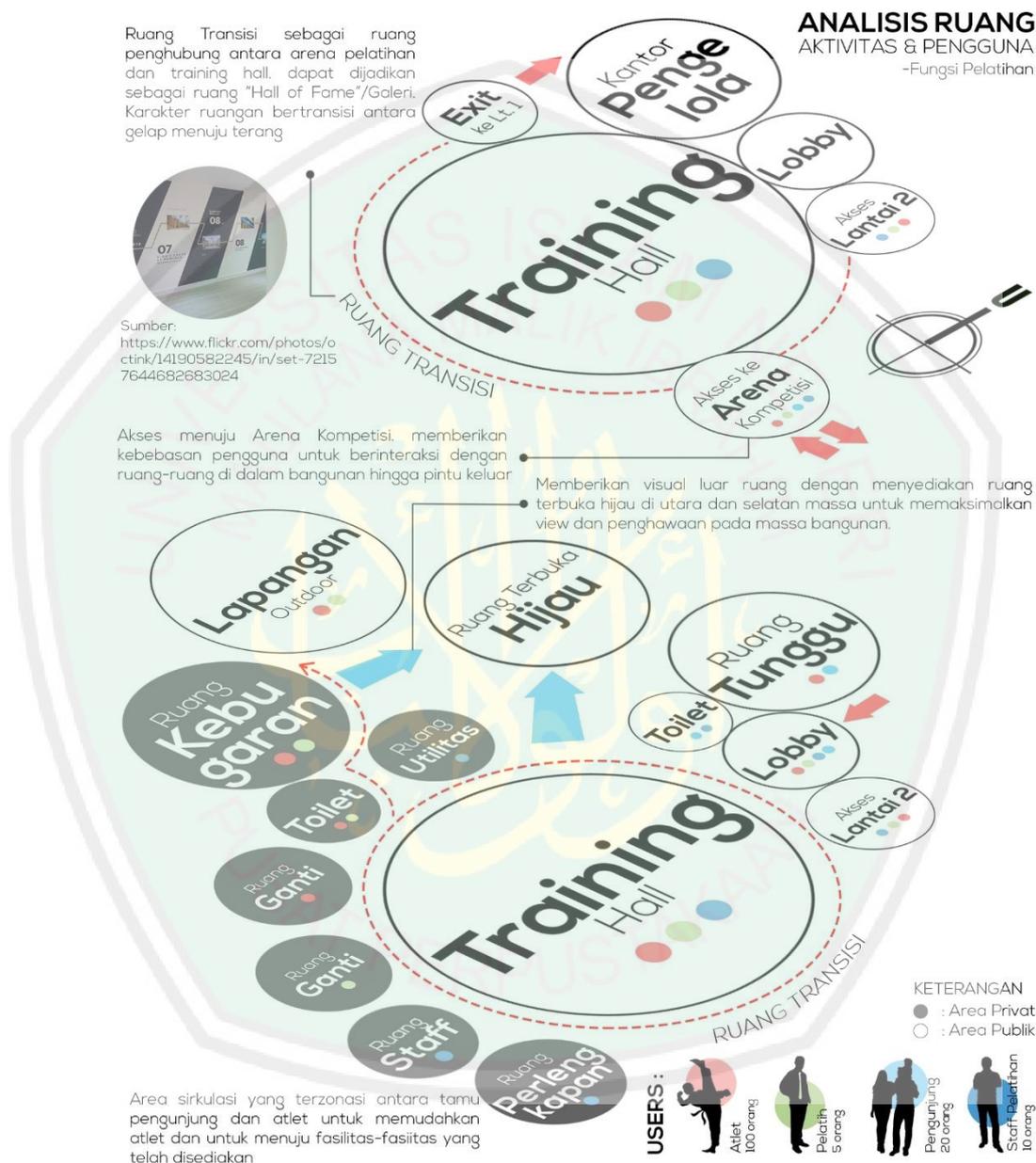
dimunculkan di dalamnya pendekatan analogi *Al-Mizan* pada karakter ruang-ruang mikronya. Analisis terhadap ruang-ruang mikro tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.10 Analisis Ruang Mikro

Sumber: Analisis, 2020

Tahap selanjutnya adalah analisis pengguna dan aktivitas dalam ruang yang akan memunculkan blokplan mikro tiap fungsi ruang. Aspek yang dianalisa disini adalah terkait sirkulasi pengguna ruang, sifat aktivitas pada ruang yang kemudian memunculkan karakter ruang, serta usulan-usulan desain pada tiap ruang-ruang mikro yang disesuaikan dengan prinsip-prinsip pendekatan analogi *Al-Mizan*.



DESIGN PRINCIPLE

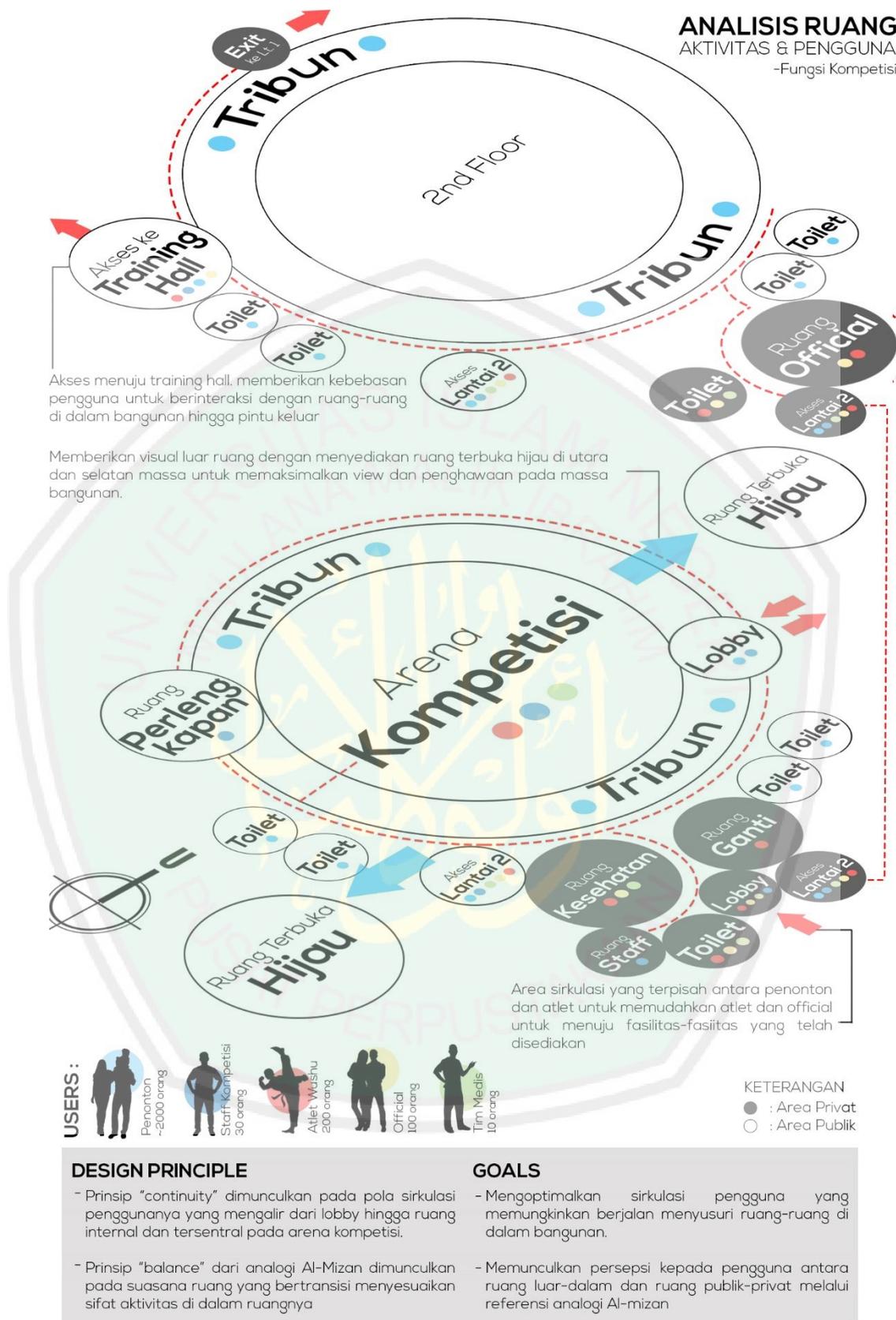
- Prinsip "continuity" dimunculkan pada pola sirkulasi penggunaannya yang mengalir dari lobby hingga ruang internal dan terpusat pada Training Hall.
- Prinsip "harmony" dari analogi *Al-Mizan* dimunculkan pada suasana ruang yang bertransisi menyesuaikan sifat aktivitas di dalam ruangnya (Publik & Privat)

GOALS

- Mengoptimalkan sirkulasi pengguna yang memungkinkan berjalan menyusuri ruang-ruang di dalam bangunan.
- Memunculkan persepsi kepada pengguna antara ruang luar-dalam dan publik-privat, melalui referensi analogi Yin dan Yang

Gambar 4.11 Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna pada Fungsi Pelatihan

Sumber: Analisis, 2020

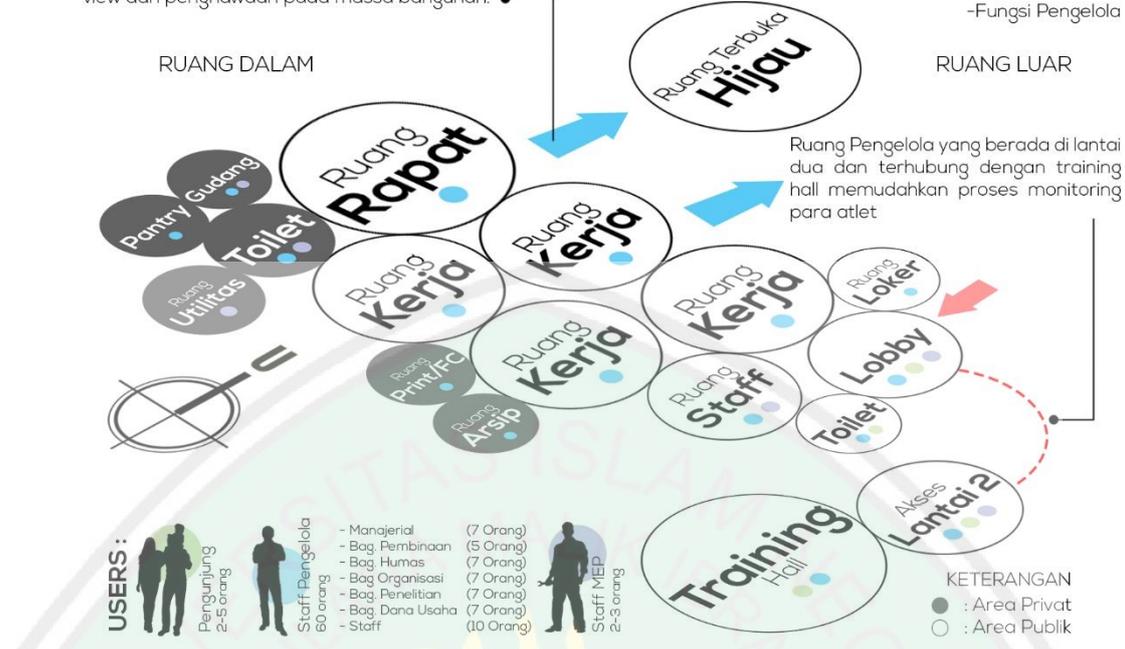


Gambar 4.12 Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna pada Fungsi Kompetisi

Sumber: Analisis, 2020

Memberikan visual luar ruang dengan menyediakan ruang terbuka hijau di utara dan selatan massa untuk memaksimalkan view dan penghawaan pada massa bangunan.

ANALISIS RUANG AKTIVITAS & PENGGUNA -Fungsi Pengelola



DESIGN PRINCIPLE

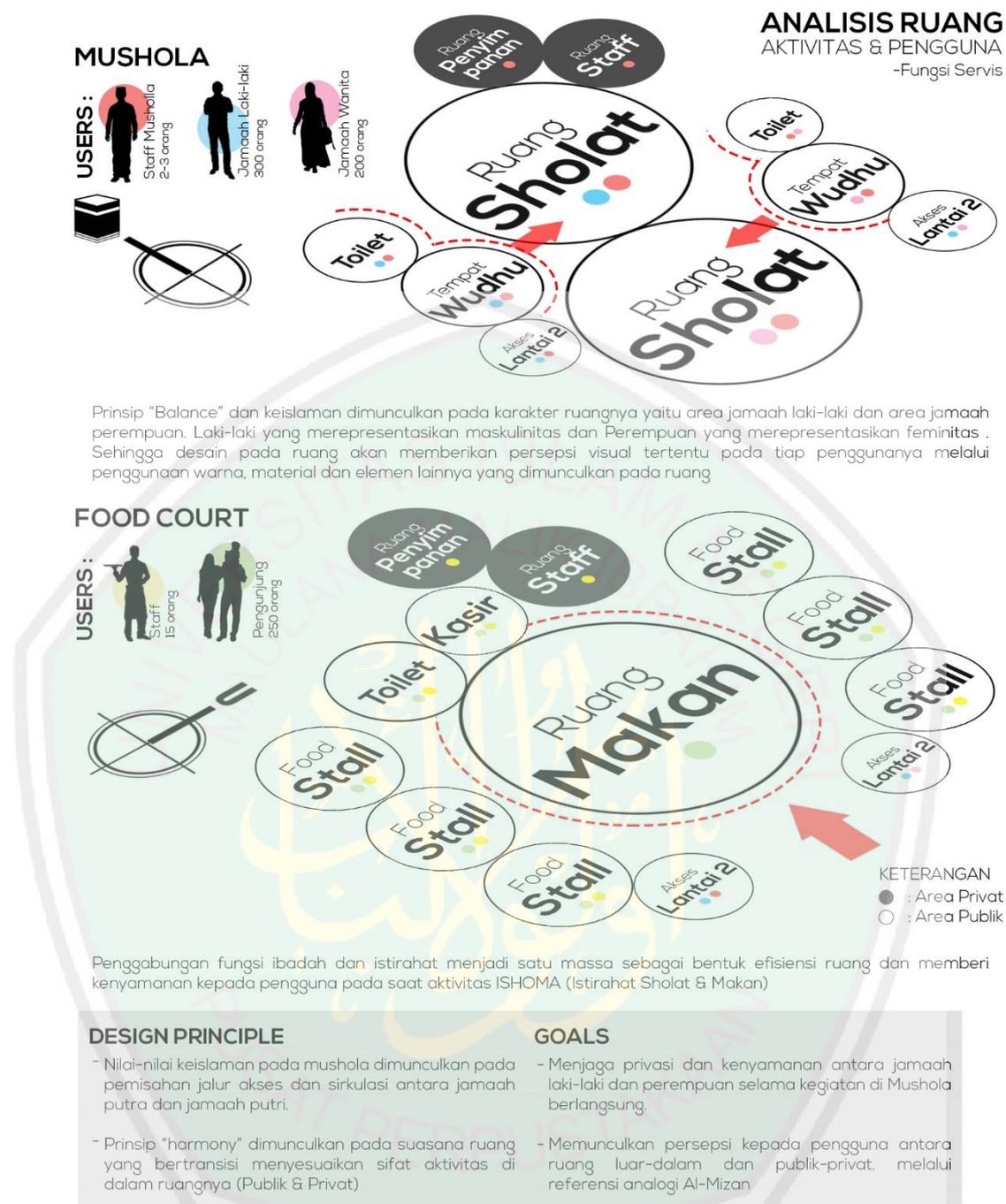
- Prinsip "continuity" dimunculkan pada pola sirkulasi penggunaanya yang mengalir dari lobby hingga ruang internal dan terpusat pada Training Hall.
- Prinsip "harmony" dimunculkan pada suasana ruang yang bertransisi menyesuaikan sifat aktivitas di dalam ruangnya (Publik & Privat)

GOALS

- Mengoptimalkan sirkulasi pengguna yang memungkinkan berjalan menyusuri ruang-ruang di dalam bangunan.
- Memunculkan persepsi kepada pengguna antara ruang luar-dalam dan publik-privat, melalui referensi analogi Al-Mizan

Gambar 4.13 Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna pada Fungsi Kepengelolaan

Sumber: Analisis, 2020



Gambar 4.14 Analisis Ruang, Aktivitas, dan Pengguna pada Fungsi Servis

Sumber: Analisis, 2020

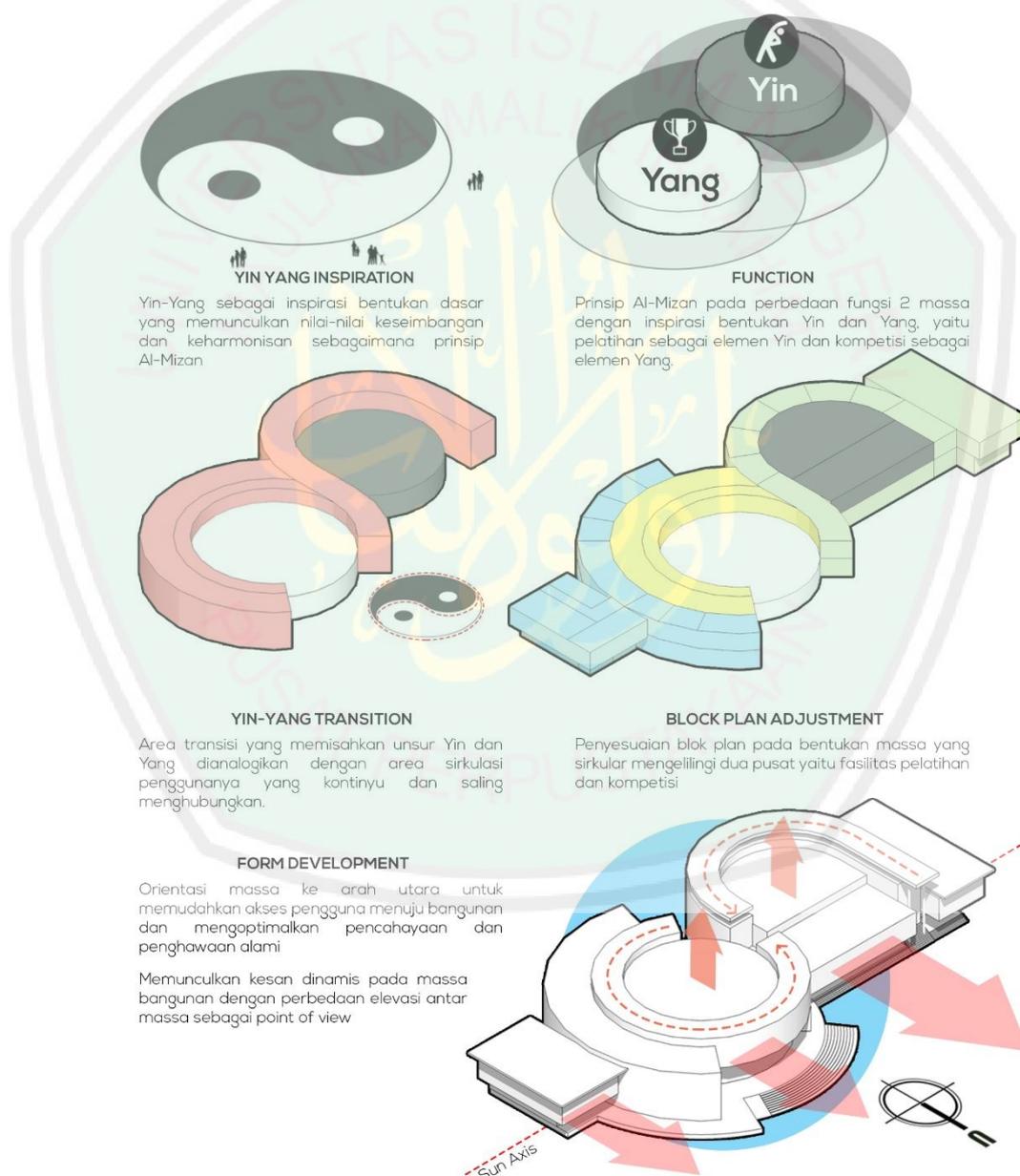
Dari analisis tersebut akan dihasilkan zoning blok plan ruang makro-mikro yang dapat memenuhi kebutuhan aktivitas pengguna juga standar dan prinsip pendekatan dalam perancangan pusat pelatihan wushu ini. Studi blok plan yang lebih mendetail akan dikaji lebih mendalam pada proses analisis selanjutnya yaitu analisis bentuk.

4.2.3 Analisis Bentuk

Analisis bentuk berisikan pertimbangan terhadap transformasi bentuk bangunan yang berhubungan dengan prinsip-prinsip pendekatan analogi *Al-Mizan*, yaitu: *Analogy Process* dan Komposisi warna/material yang kemudian memunculkan bentuk massa bangunan secara utuh.

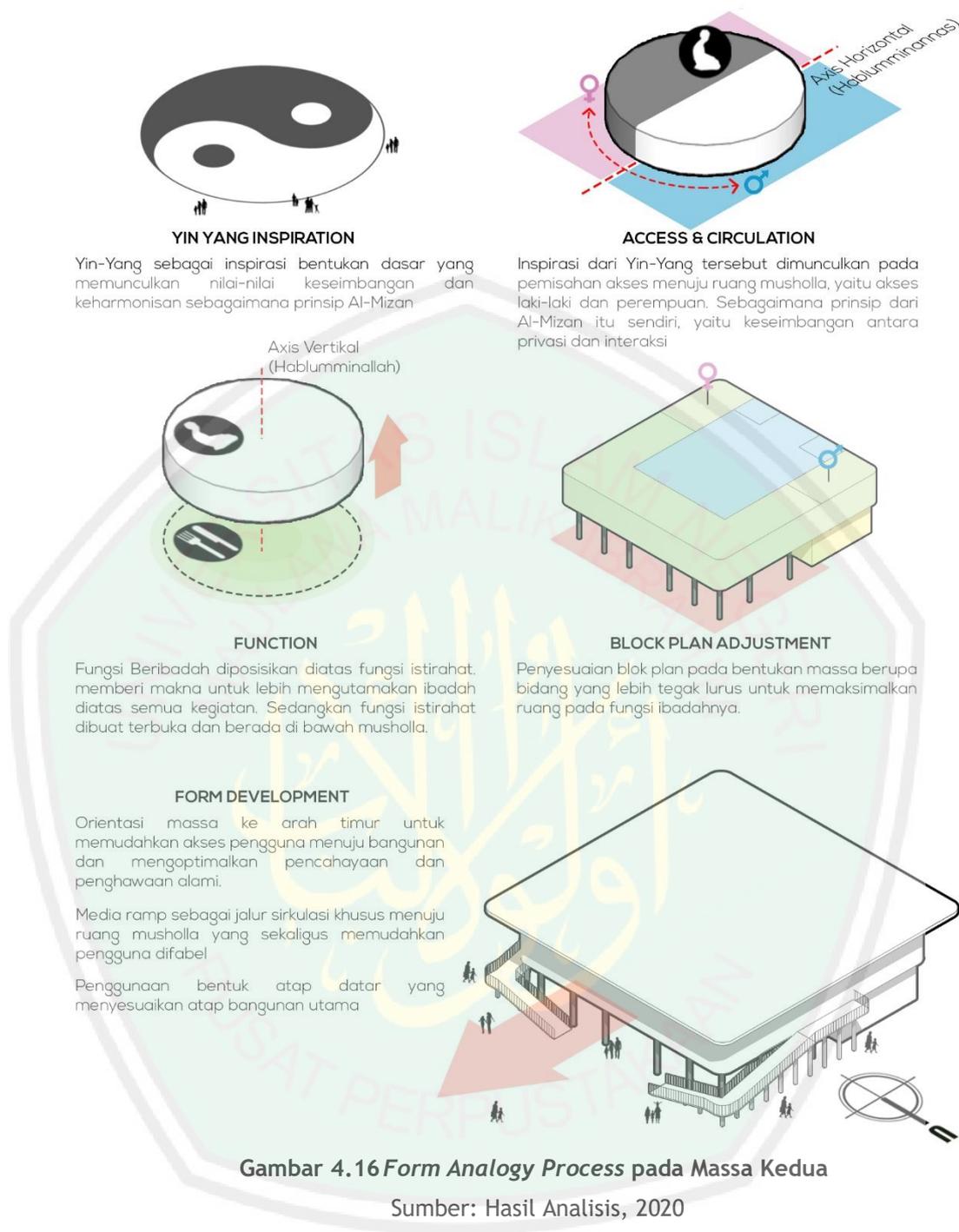
A. Form Analogy Process

Analisis pada proses menganalogi ini mengacu pada pengolahan bentuk massa bangunan yang mampu merepresentasikan prinsip-prinsip dari analogi *Al-Mizan* pada sistem di dalam massa bangunannya. Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut:



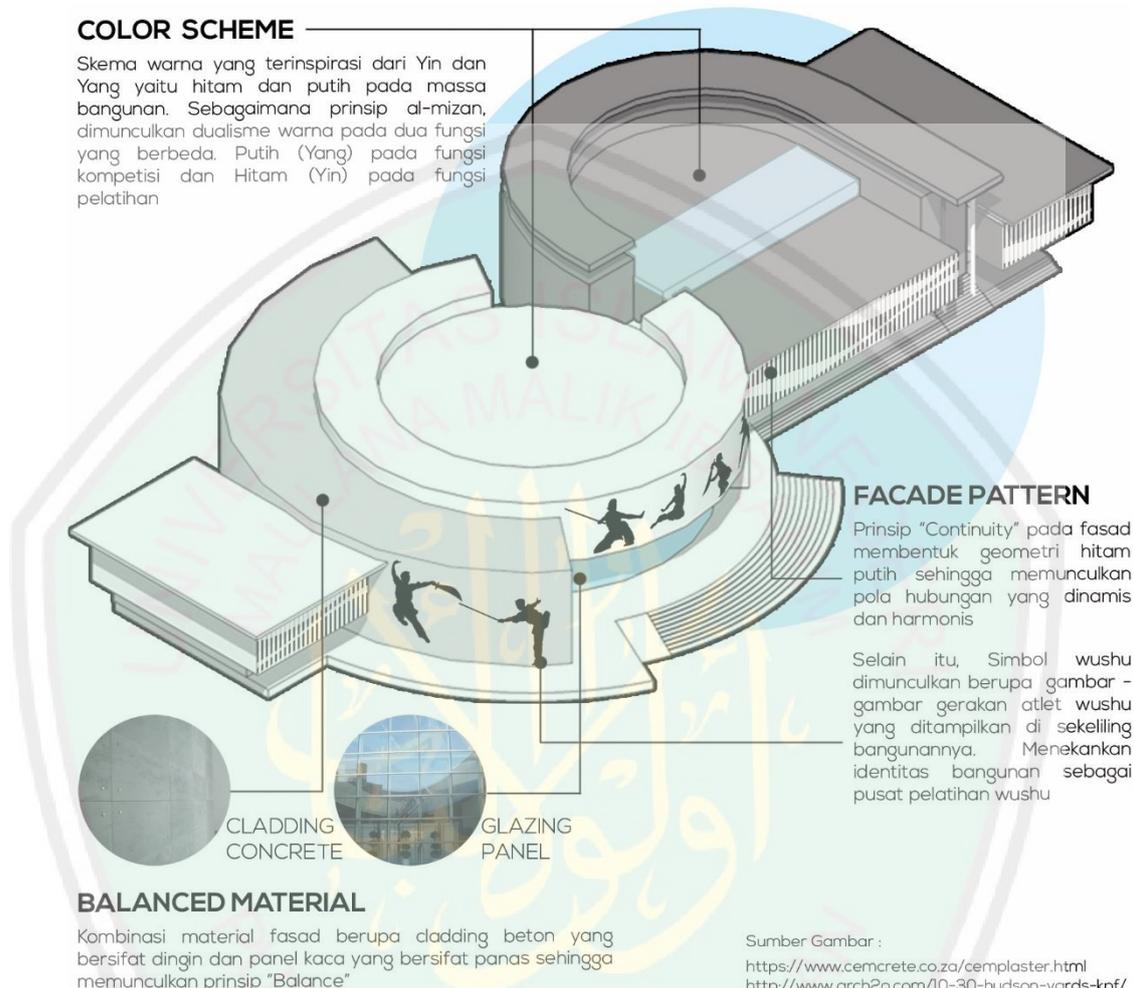
Gambar 4.15 *Form Analogy Process* pada Massa Utama

Sumber: Hasil Analisis, 2020



B. Komposisi Warna/Material pada Fasad

Analisis ini mengacu pada pengolahan warna dan material pada bangunan yang mampu merepresentasikan prinsip-prinsip dari analogi *Al-Mizan*. Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut:



Gambar 4.17 Komposisi Warna dan Material Fasad pada Massa Utama

Sumber: Hasil Analisis, 2020

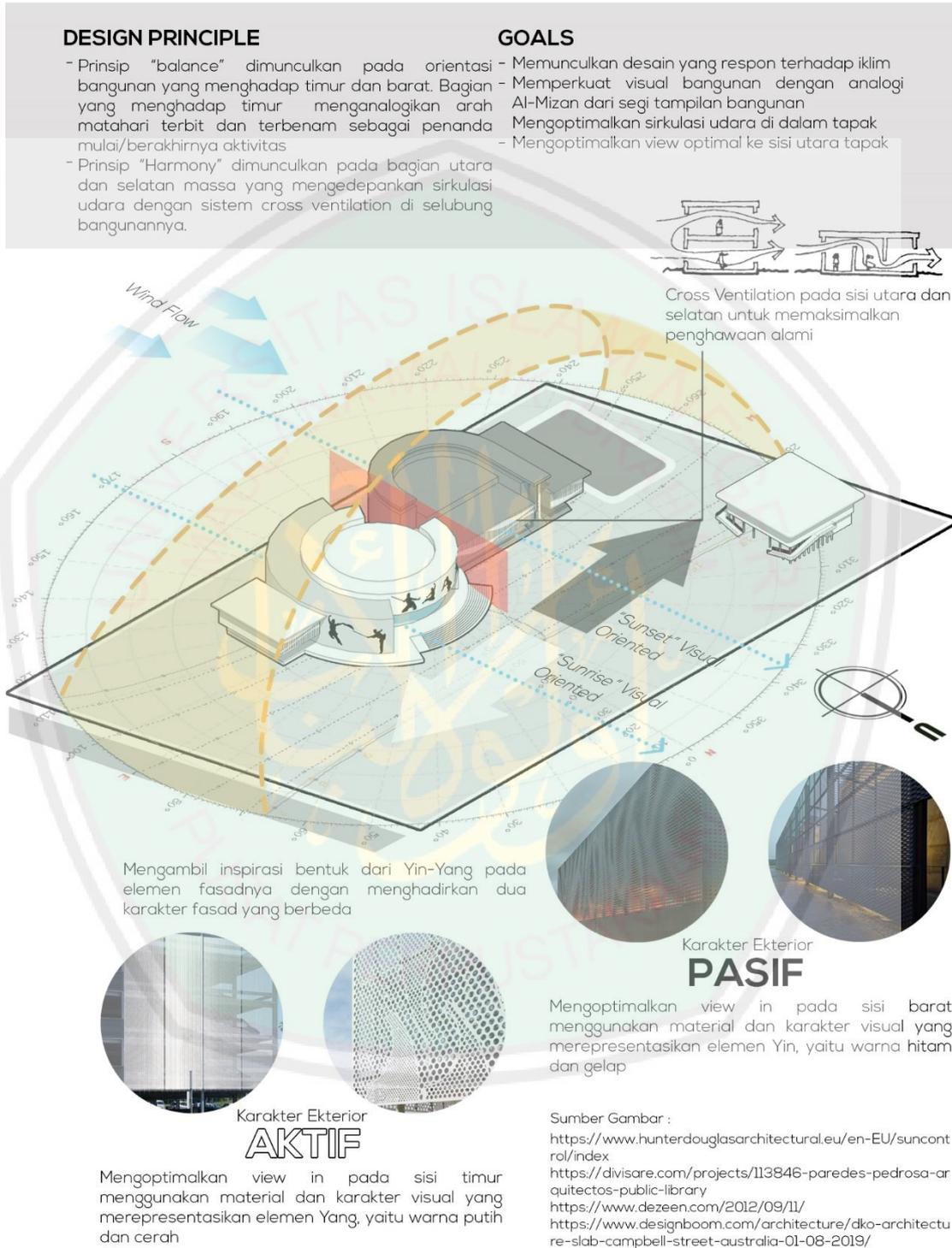
4.2.4 Analisis Tapak

Analisis tapak berisikan pertimbangan terhadap tapak yang berhubungan dengan prinsip pendekatan dan nilai keislaman, yaitu: Pola Sirkulasi, Orientasi Bangunan, dan *Softscape & Hardscapes* yang kemudian memunculkan massing awal dari rancangan.

A. Orientasi Bangunan

Analisis terhadap orientasi bangunan ini bertujuan untuk menentukan arah hadap bangunan yang dapat menyesuaikan pada kondisi iklim tapak, kemudahan akses menuju bangunan, dan kesesuaian dengan prinsip-prinsip analogi *Al-Mizan*.

Dari kriteria yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan untuk memenuhi kebutuhan tapak rancangan terkait orientasi bangunannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4.18 Analisis Orientasi Bangunan pada Tapak

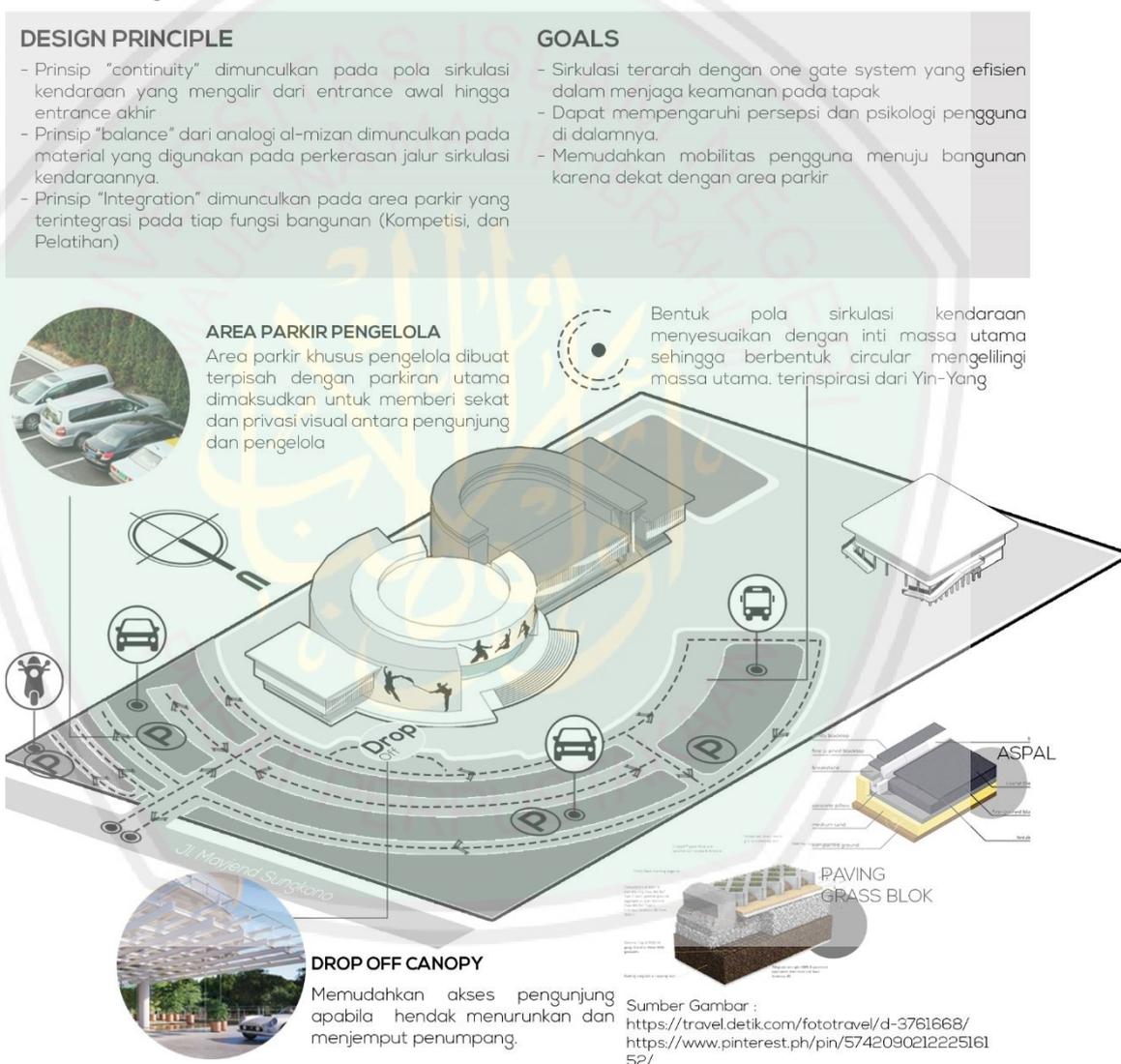
Sumber: Hasil Analisis, 2020

B. Akses dan Sirkulasi

1. Analisis Pola Sirkulasi Kendaraan Bermotor

Analisis terhadap kendaraan meliputi distribusi jenis kendaraan berdasarkan fungsi, yaitu pengunjung, pengelola, utilitas, serta kendaraan berat (cargo, bus). Selain itu, analisis juga mencakup pola sirkulasi kendaraan, perlakuan akan jenis kendaraan, serta akses utama kendaraan yang memenuhi prinsip pendekatan analogi *Al-Mizan*.

Dari kriteria yang telah disebutkan diatas, maka dapat disimpulkan untuk memenuhi kebutuhan tapak rancangan terkait sirkulasi kendaraannya adalah sebagai berikut:

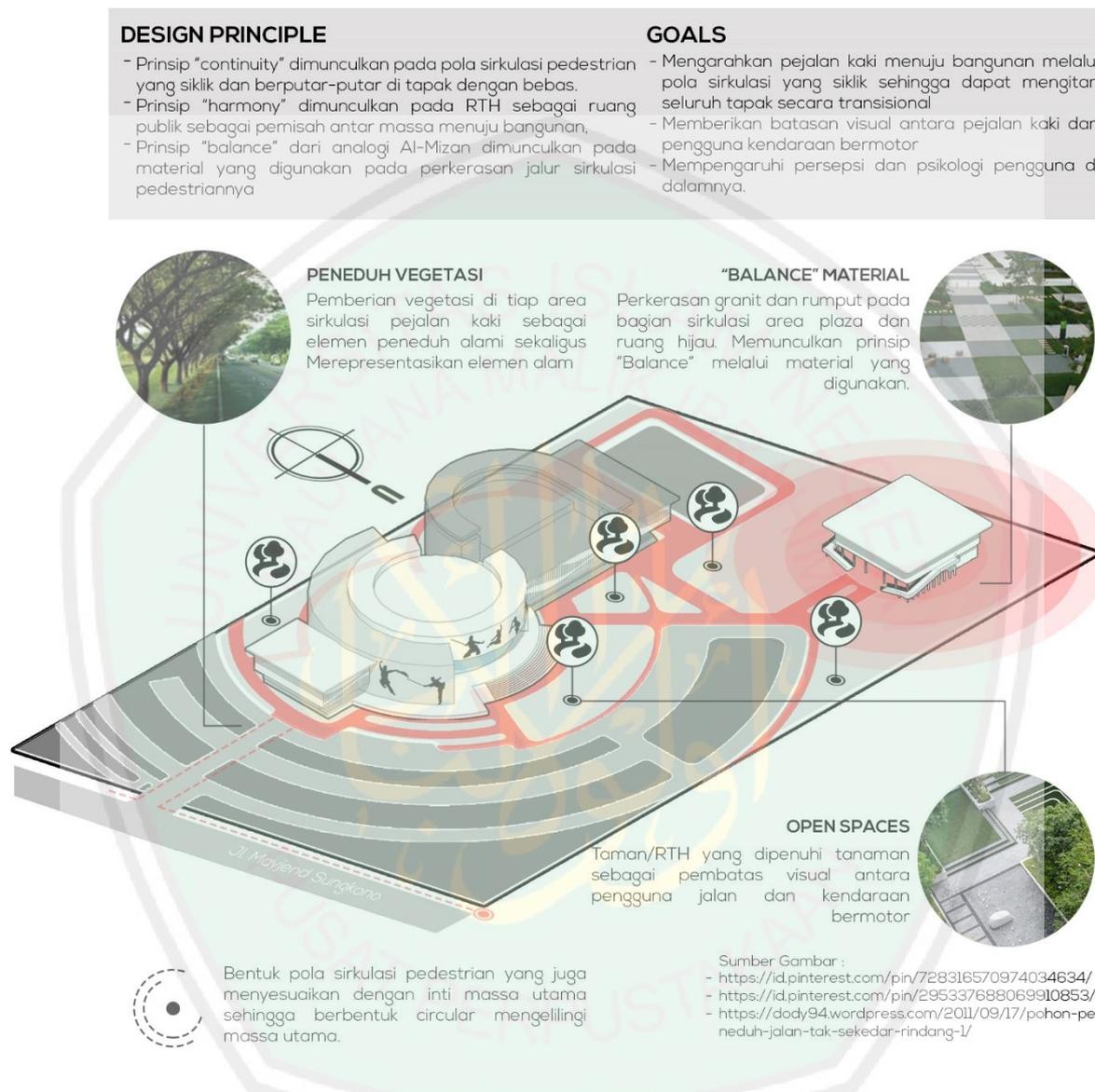


Gambar 4.19 Analisis Akses, Sirkulasi dan Parkir Kendaraan

Sumber: Hasil Analisis, 2020

2. Analisis Pola Sirkulasi Pejalan Kaki

Analisis yang dilakukan terkait sirkulasi pejalan kaki pada tapak dimunculkan melalui pola sirkulasi, material perkerasan, dan elemen peneduh yang memenuhi prinsip pendekatan analogi *Al-Mizan*. Untuk memenuhi kebutuhan rancangan terkait sirkulasi pejalan kakinya adalah sebagai berikut:



Gambar 4.20 Analisis Akses dan Sirkulasi Pedestrian

Sumber: Hasil Analisis, 2020

C. Softscape & Hardscape

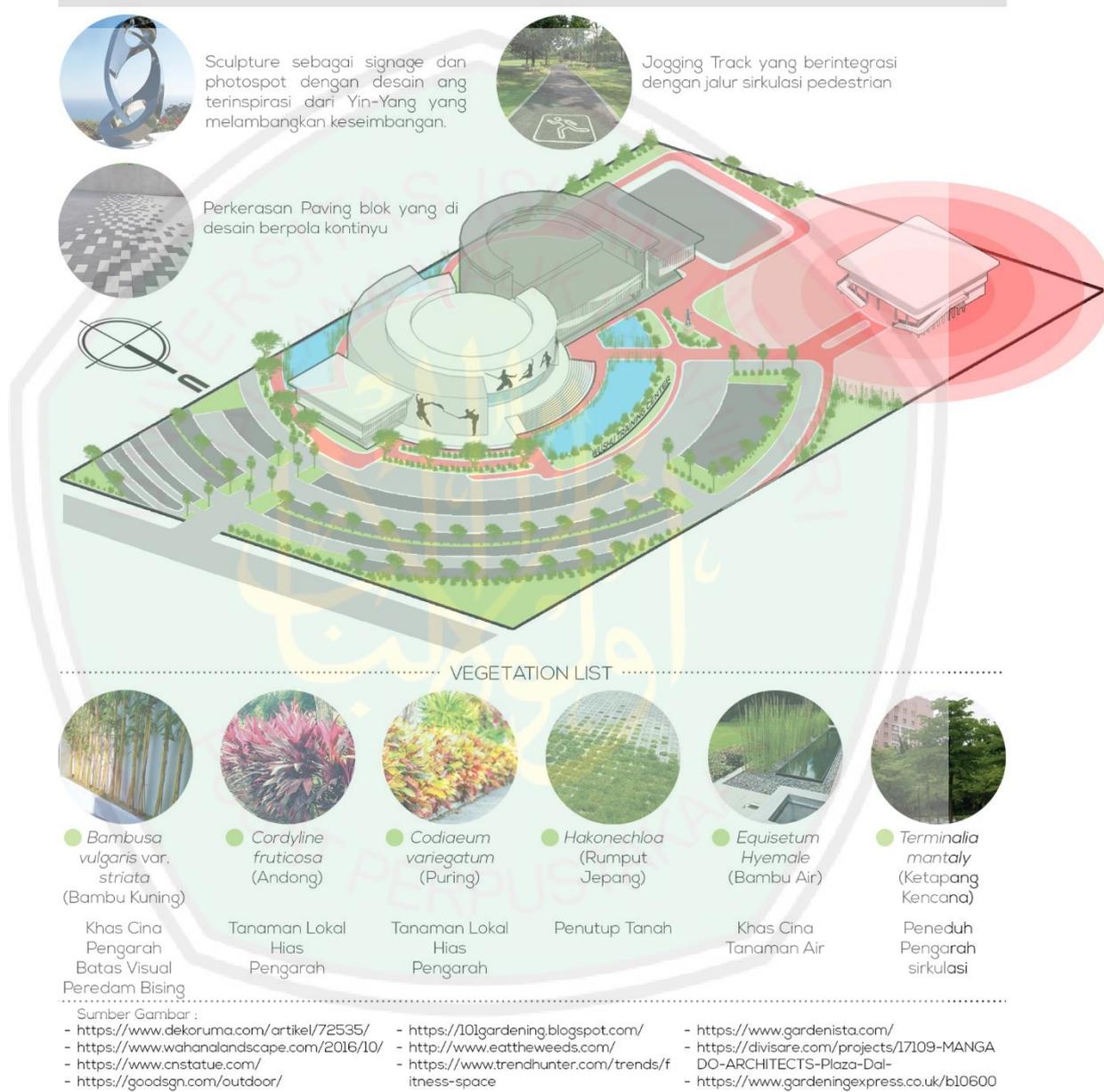
Analisis pada *softscape* dan *hardscape* mengacu pada pengolahan lanskap pada tapak dari segi penyediaan vegetasi, perkerasan maupun komponen lainnya yang berkaitan dengan lanskap yang disesuaikan dengan prinsip-prinsip pendekatan analogi *Al-Mizan*. Analisis tersebut dapat digambarkan sebagaimana berikut:

DESIGN PRINCIPLE

- Prinsip "integration" dimunculkan pada pemilihan tanaman lokal (Puring dan Andong) dan tanaman khas china (bambu kuning, bambu air, teratai)
- Prinsip "balance" dimunculkan pada keseimbangan antara *softscape* dan *hardscape*. *Softscape* mencakup vegetasi peneduh, pengarah, hias, dan pembatas, sedangkan *Hardscape* mencakup kolam, perkerasan paving blok, dan batuan alam.

GOALS

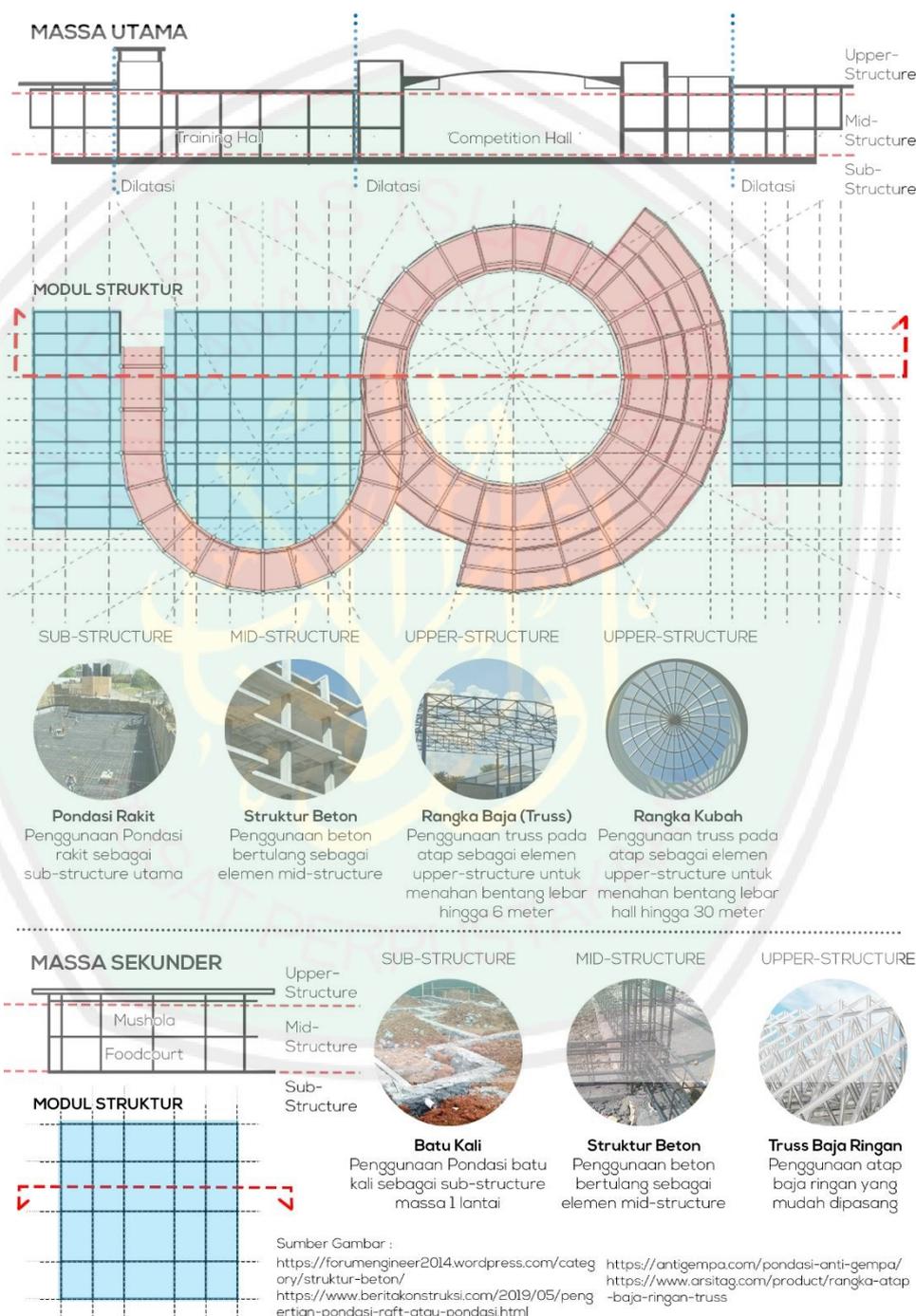
- Memunculkan desain yang respon terhadap lingkungan tapak sekaligus tetap menghargai daerah asal olahraga wushu.
- Menciptakan desain yang memunculkan persepsi analogi al-mizan dari segi karakter lanskapnya nya
- Memberikan visual lanskap tapak yang estetik, namun tetap fungsional



Gambar 4.21 Analisis Softscape dan Hardscape Tapak
 Sumber: Hasil Analisis, 2020

4.2.5 Analisis Struktur

Analisis ini membahas tentang pertimbangan struktur bangunan yang mencakup stabilitas rangka bentang lebar, pondasi bangunan, selubung bangunan, rangka atap dan penggunaan material yang akan menghasilkan sistem rangka bangunan rancangan yang kokoh dan dapat terbangun. Kriteria tersebut dapat dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 4.22 Analisis Struktur

Sumber: Hasil Analisis, 2020

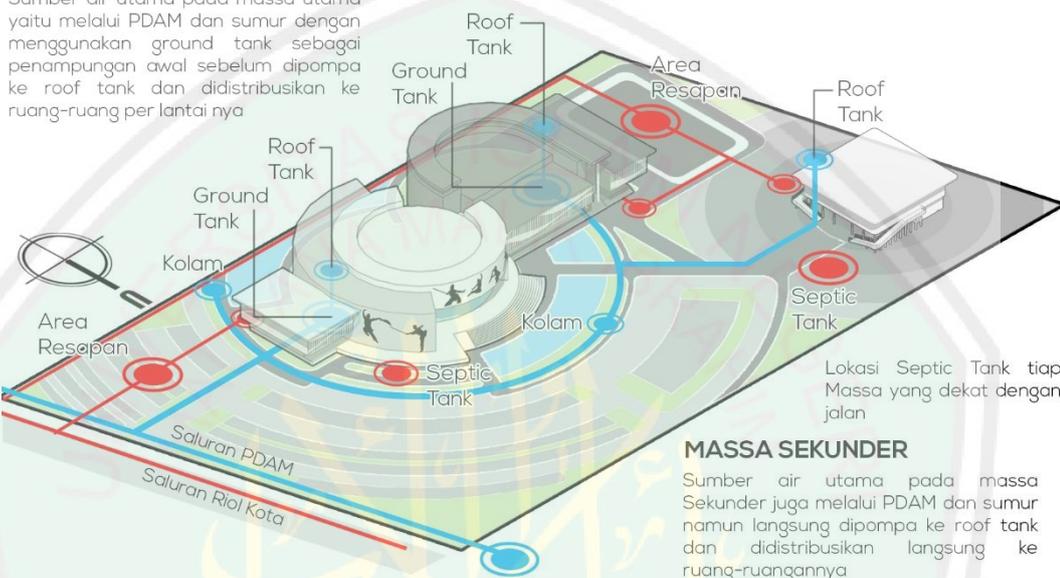
4.2.6 Analisis Utilitas

Analisis ini akan membahas tentang pertimbangan utilitas bangunan yang mencakup sistem air bersih dan air kotor, sistem drainase, sistem elektrikal, sistem pembuangan sampah, dan sistem damkar yang akan dijelaskan pada gambar-gambar berikut ini:

A. Sistem Air Bersih dan Air Kotor

MASSA UTAMA

Sumber air utama pada massa utama yaitu melalui PDAM dan sumur dengan menggunakan ground tank sebagai penampungan awal sebelum dipompa ke roof tank dan didistribusikan ke ruang-ruang per lantai nya



MASSA SEKUNDER

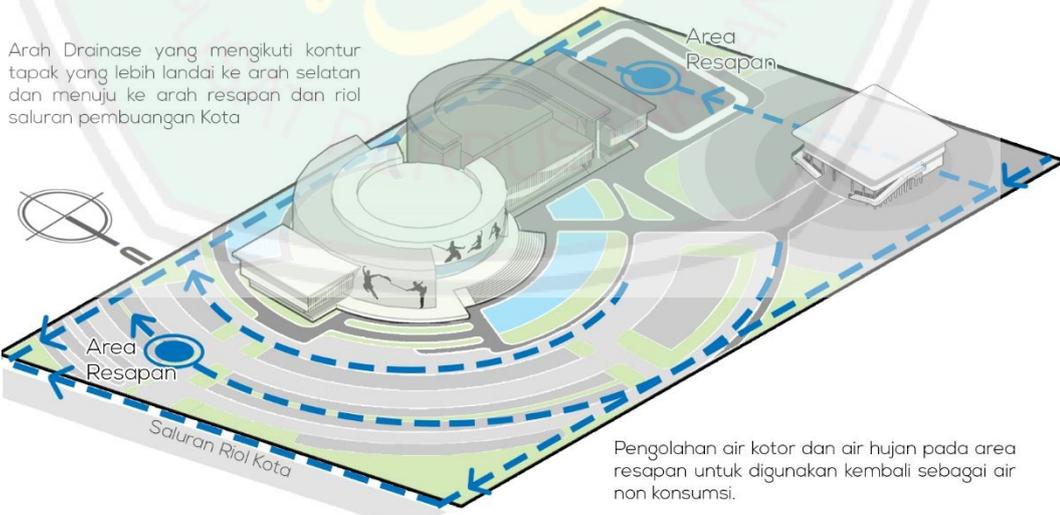
Sumber air utama pada massa Sekunder juga melalui PDAM dan sumur namun langsung dipompa ke roof tank dan didistribusikan langsung ke ruang-ruangannya

Gambar 4.23 Analisis pada Sistem Air Bersih dan Air Kotor

Sumber: Hasil Analisis, 2020

B. Sistem Drainase

Arah Drainase yang mengikuti kontur tapak yang lebih landai ke arah selatan dan menuju ke arah resapan dan riol saluran pembuangan Kota

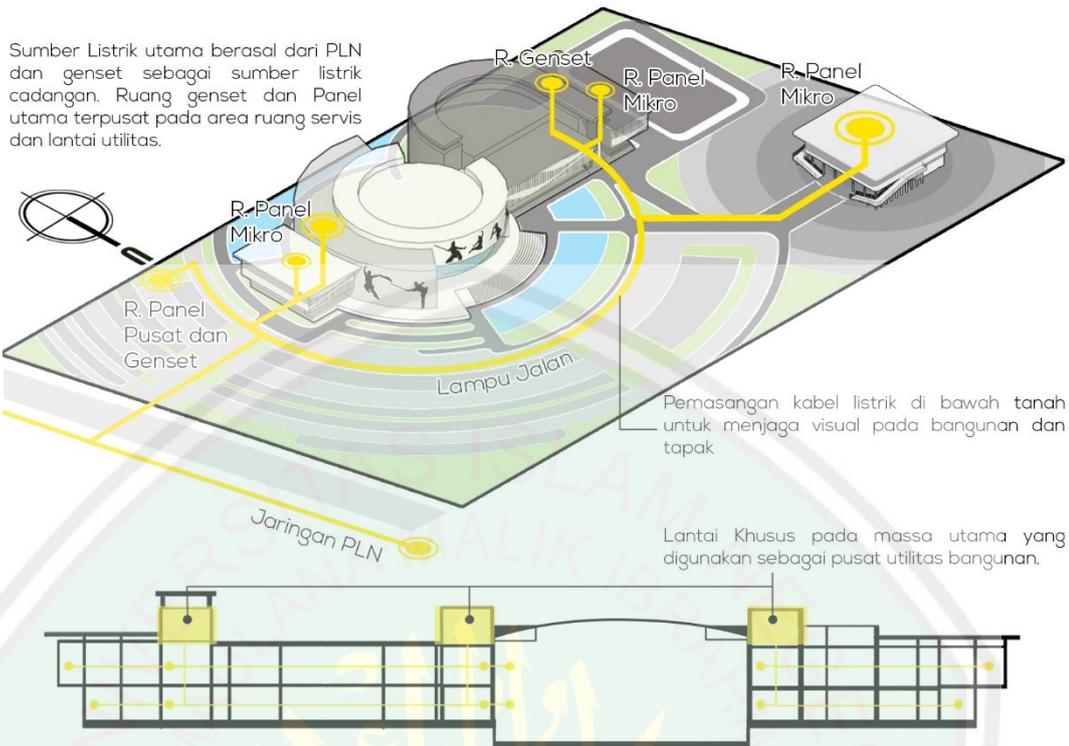


Pengolahan air kotor dan air hujan pada area resapan untuk digunakan kembali sebagai air non konsumsi.

Gambar 4.24 Analisis pada Sistem Drainase

Sumber: Hasil Analisis, 2020

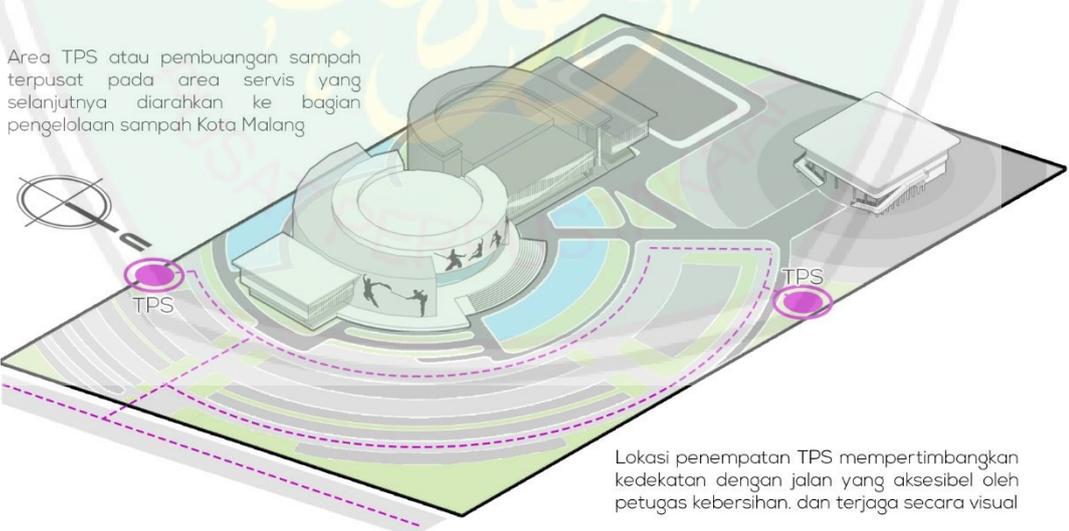
C. Sistem Elektrikal



Gambar 4.25 Analisis pada Sistem Elektrikal

Sumber: Hasil Analisis, 2020

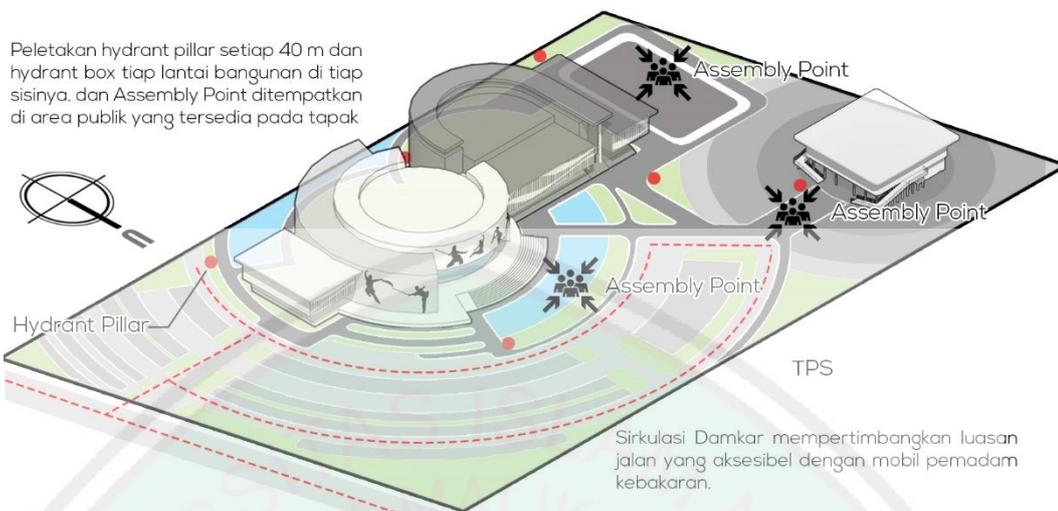
D. Sistem Pembuangan Sampah



Gambar 4.26 Analisis pada Sistem Pembuangan Sampah

Sumber: Hasil Analisis, 2020

E. Sistem Pemadaman Kebakaran



Gambar 4.27 Analisis pada Sistem Pemadaman Kebakaran

Sumber: Hasil Analisis, 2020



BAB V

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Rancangan dihasilkan setelah melakukan beberapa analisis yang didasarkan kepada tinjauan mengenai pendekatan dan kajian nilai-nilai keislaman dalam objek rancangan pusat pelatihan wushu. Tahap ini akan menghasilkan satu kesimpulan dari usulan desain yang dikembangkan lebih spesifik unruk dipadukan dengan beberapa usulan desain lainnya, sehingga mengarah kepada hasil dasar yang lebih dekat kepada hasil rancangan.

5.1 Konsep Dasar

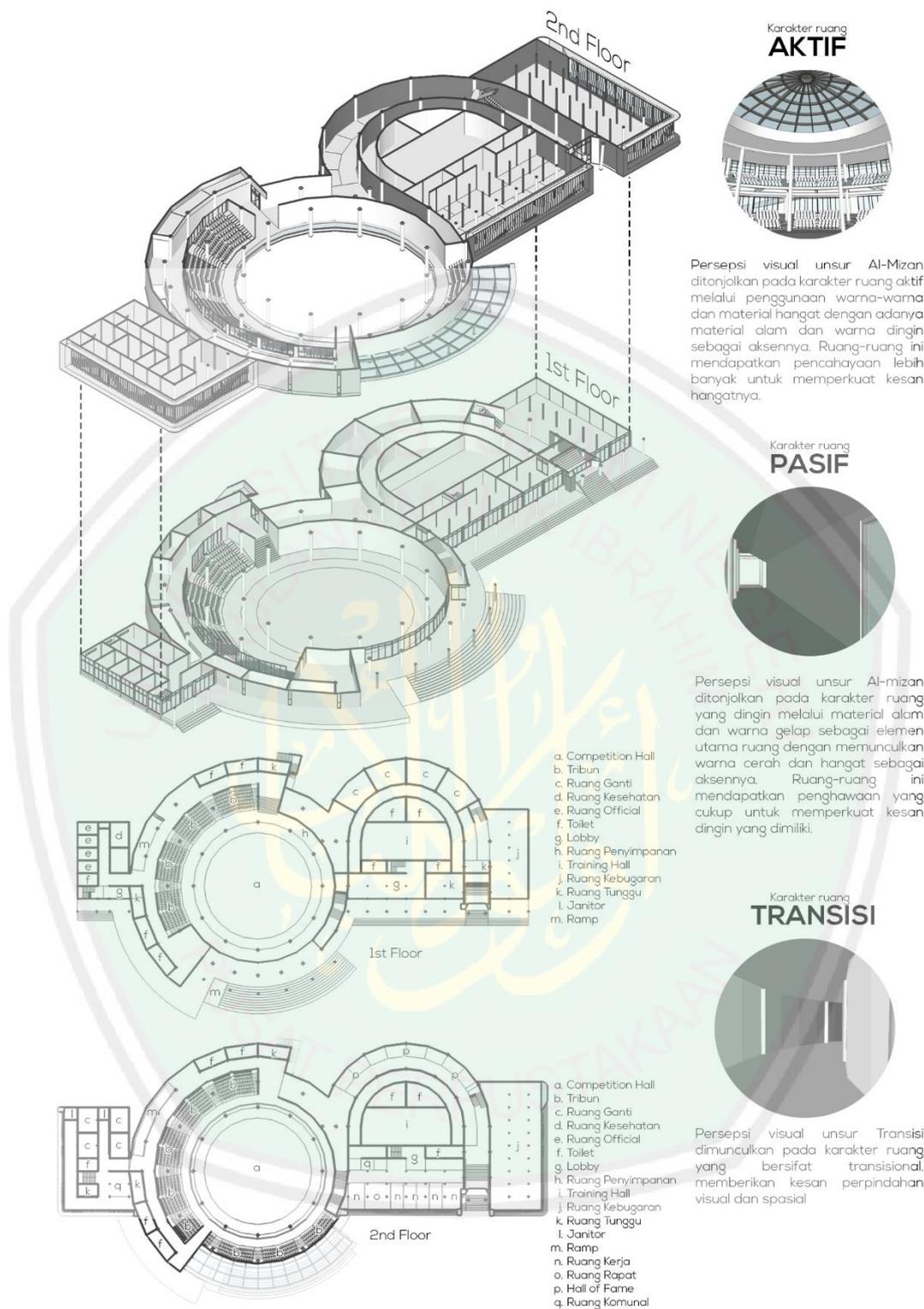
Bagian ini akan menghasilkan konsep yang membahas mengenai alur pemikiran dalam penyusunan konsep-konsep selanjutnya secara terarah yang dirancang berdasarkan pendekatan serta kajian nilai keislaman.



Gambar 5.1 Konsep Dasar

Sumber: Data Pribadi, 2020

Dari paparan mengenai konsep dasar diatas, dimunculkan kriteria-kriteria desain yang mengarahkan rancangan sesuai dengan prinsip-prinsip dari pendekatan desainnya. Hasil yang diharapkan adalah konsep ruang, konsep tapak, konsep bentuk, konsep struktur dan utilitas yang berintegrasi dengan sasaran konsep dasar, yaitu “*Al-Mizan Values as Visual & Spatial Perception*” (Nilai-nilai *Al-Mizan* sebagai elemen persepsi visual dan spasial bangunan).

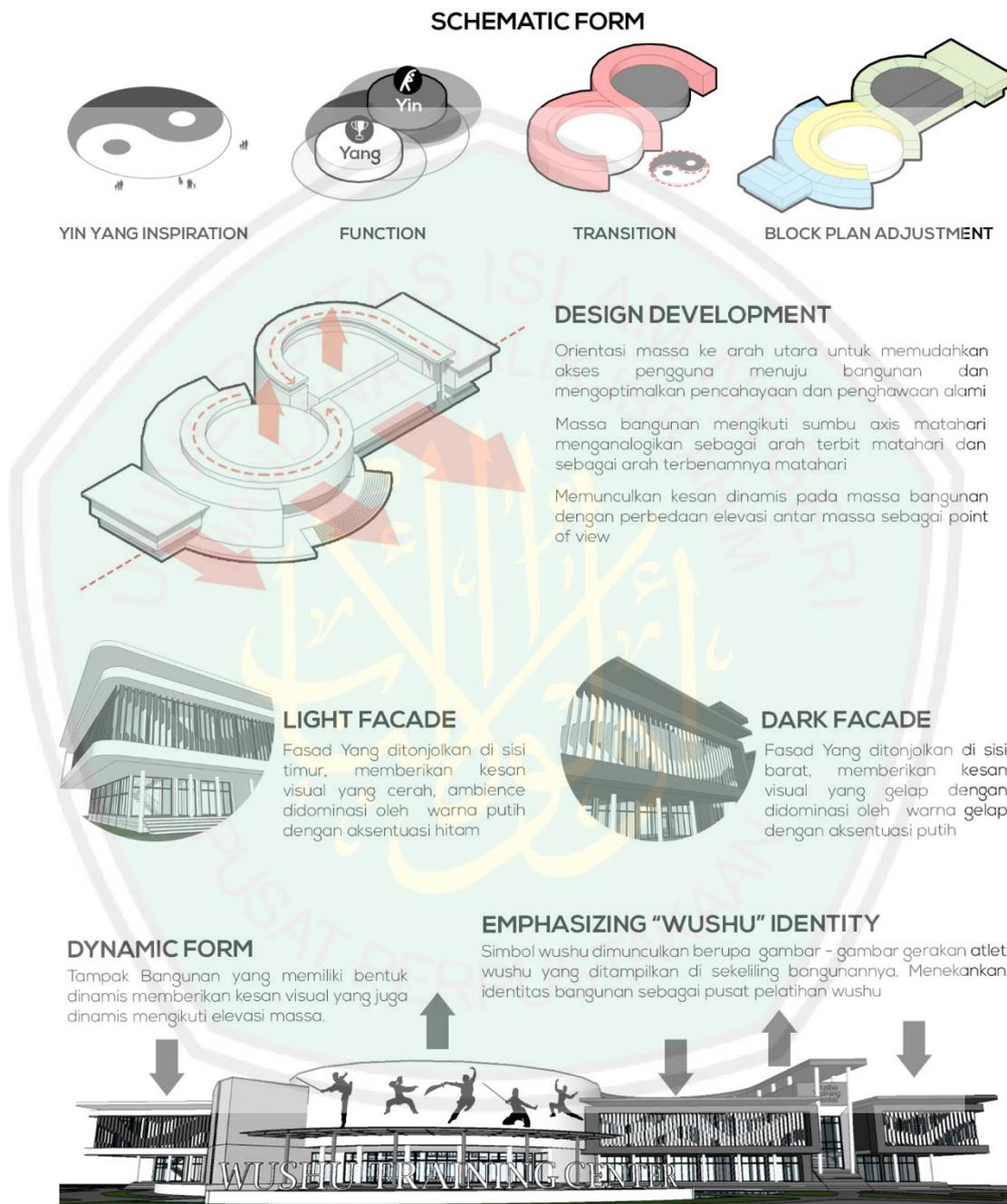


Gambar 5.3 Konsep Ruang

Sumber: Data Pribadi, 2020

5.3 Konsep Bentuk

Konsep ini akan membahas lebih spesifik mengenai kesimpulan rancangan bentuk dasar bangunan yang sesuai dengan prinsip pendekatan dan kontekstual dengan lingkungannya serta respon terhadap iklim dan kondisi eksistingnya.



B&W COLOR SCHEME

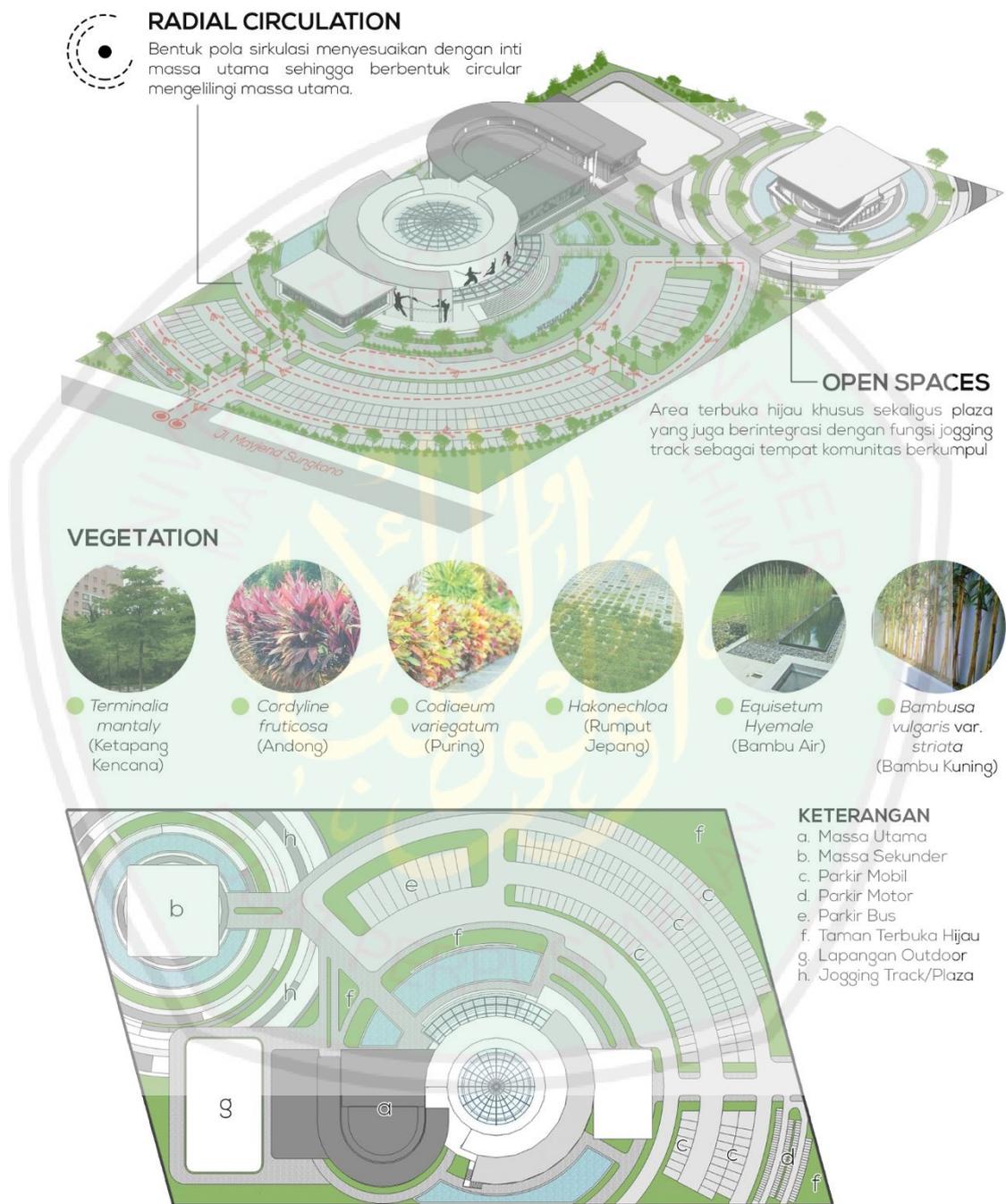
Skema warna yang merepresentasikan Keseimbangan antara 2 warna netral yaitu hitam dan putih pada massa bangunan. Dualisme warna dimunculkan pada dua fungsi yang berbeda. Putih pada fungsi kompetisi dan Hitam pada fungsi pelatihan

Gambar 5.4 Konsep Bentuk

Sumber: Data Pribadi, 2020

5.4 Konsep Tapak

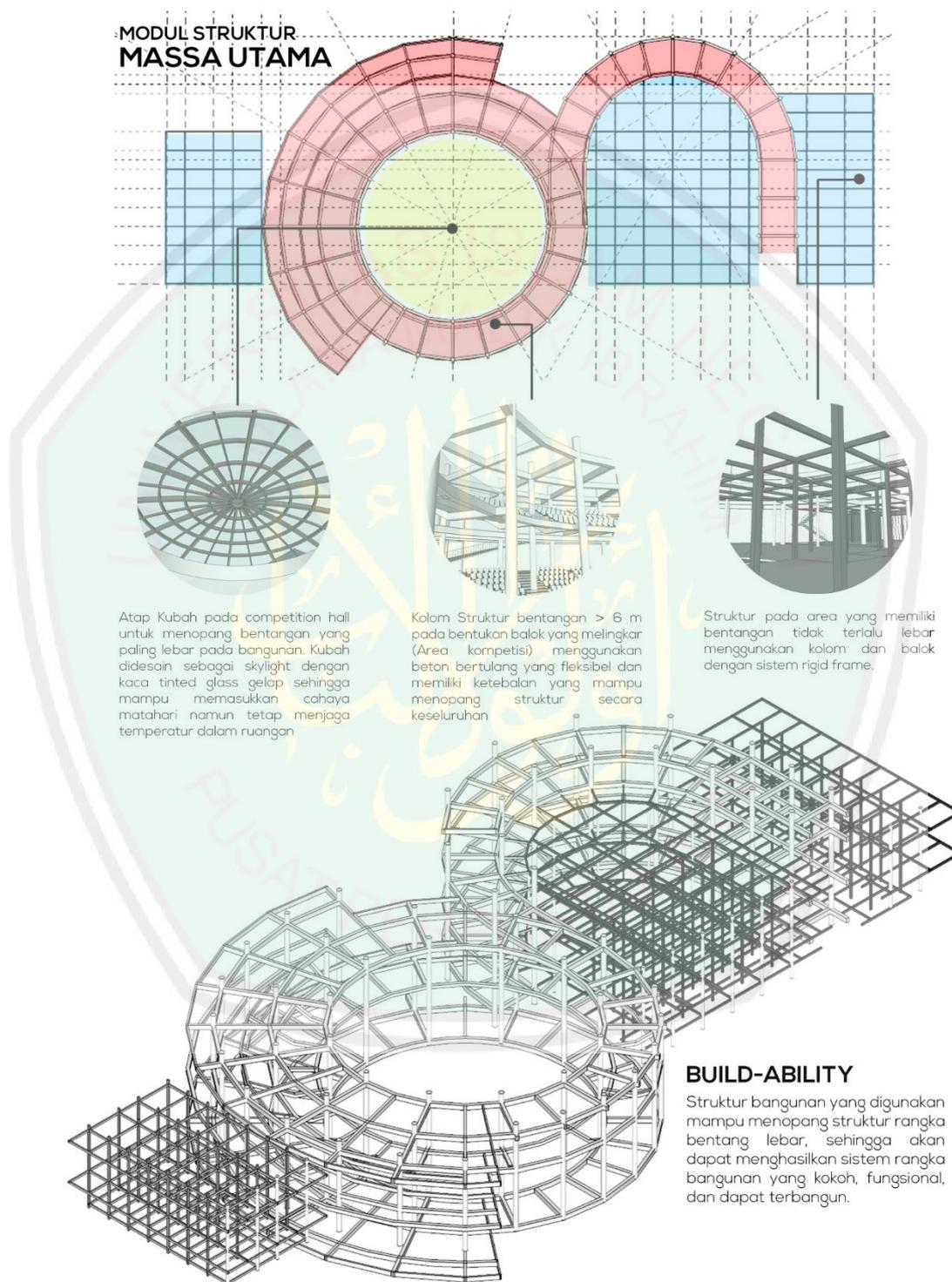
Setelah mendapatkan susunan ruang-ruang mikro nya, maka dalam konsep ini akan membahas mengenai kesimpulan dari hasil usulan desain yang sesuai dengan prinsip pendekatan dan perlakuan terhadap kondisi eksisting tapaknya.



Gambar 5.5 Konsep Tapak
Sumber: Data Pribadai, 2020

5.5 Konsep Struktur

Konsep ini akan membahas secara umum sistem rangka bangunan yang digunakan pada bangunan dengan bentangan lebar sekaligus material-material yang akan digunakan pada *sub-structure*, *mid-structure* dan *upper structure* nya.

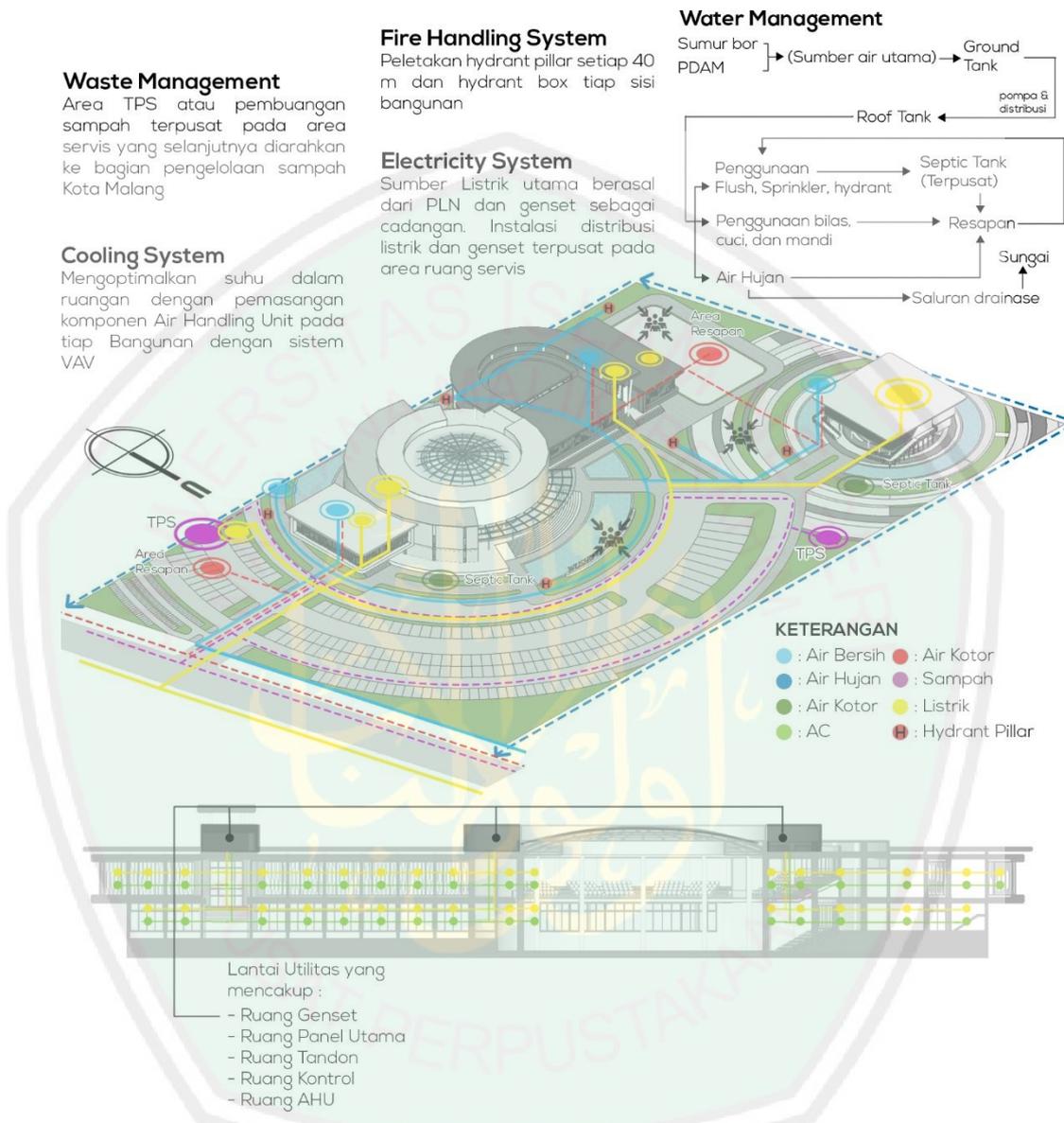


Gambar 5.6 Konsep Struktur

Sumber: Data Pribadi, 2020

5.6 Konsep Utilitas

Konsep ini akan membahas secara umum sistem utilitas yang digunakan pada tapak dan bangunan yang mampu mendukung performa objek perancangan pusat pelatihan wushu.



Gambar 5.7 Konsep Utilitas
Sumber: Hasil Konsep, 2020



BAB VI HASIL RANCANGAN

6.1 Dasar Rancangan

Konsep dasar rancangan yang digunakan dalam proses perancangan objek Pusat Pelatihan Wushu di Kota Malang dengan pendekatan Analogi *Al-Mizan* yang bersumber dari QS. Ar-Rahman ayat 7-9 dan disusun dari proses analisis sifat tangible dan intangible nya, yang meliputi sistem di dalam rancangan baik pada segi visual maupun segi spasialnya. Analogi *Al-Mizan* digunakan sebagai media “Signifier” dalam teori segitiga semiotic Charles Jencks untuk memunculkan identitas pada bangunannya. Mengingat konsep *Al-Mizan* atau keseimbangan sendiri merupakan salah satu prinsip fundamental dalam aplikasi seni bela diri wushu. Maka dari itu, konsep dasar yang digunakan pada rancangan ini adalah “*Al-Mizan Values as Visual and Spatial Perception*”. Yang mana menggunakan nilai-nilai keseimbangan untuk memunculkan persepsi pada segi visual (bentuk, material, warna), maupun segi spasial (ruang luar dan dalam), sehingga memunculkan pengalaman ruang pada penggunaanya berupa interaksi dalam memaknai bangunan tersebut.

Konsep “*Al-Mizan Values as Visual and Spatial Perception*” dimunculkan melalui prinsip-prinsip turunan dari analogi *Al-Mizan* dan nilai-nilai keislaman yang mencakup:

1. Continuity (Keberlanjutan)
2. Harmony (Keserasian)
3. Balance (Keseimbangan)
4. Integrating (Kesatuan)

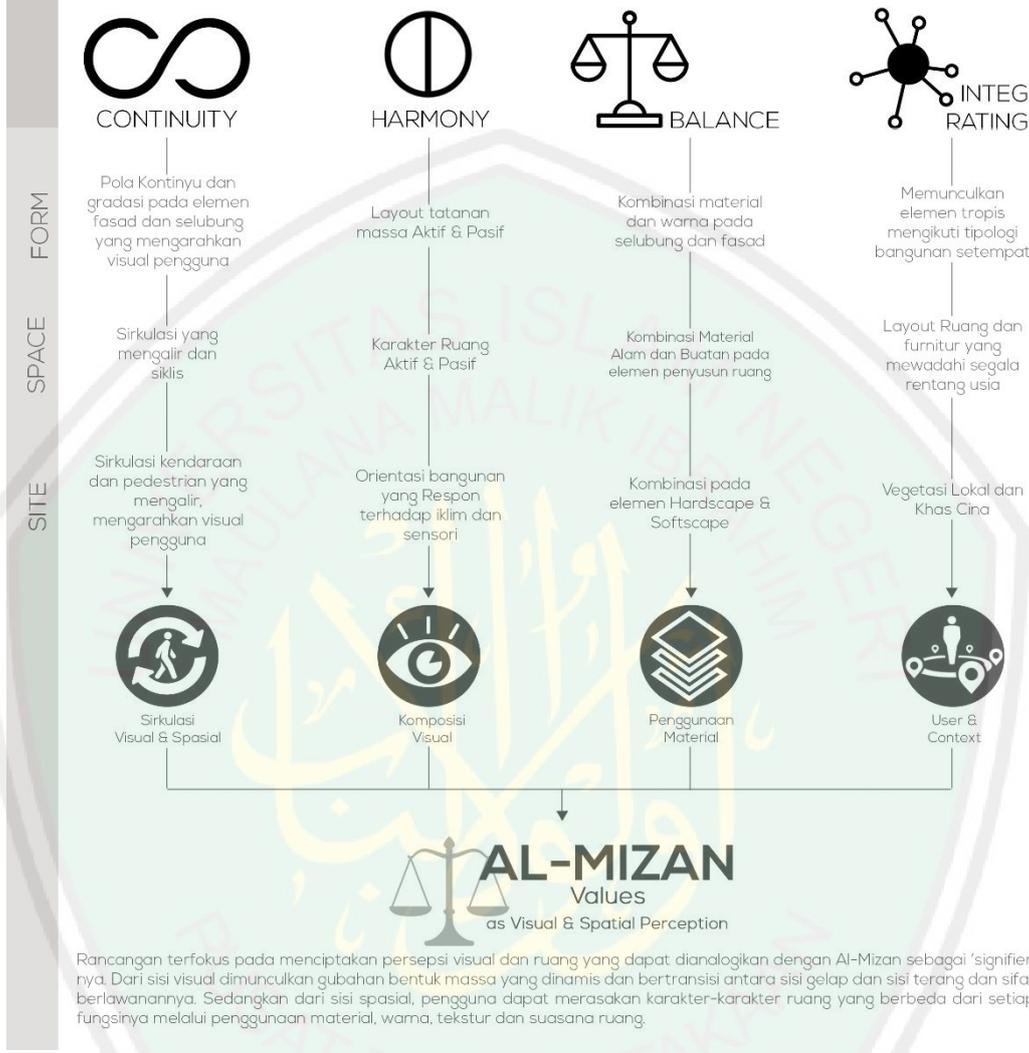
Pengaplikasian prinsip-prinsip tersebut diterapkan pada beberapa aspek utama pada desain antara lain:

1. Orientasi bangunan
2. Rancangan fasad
3. Respon terhadap iklim
4. Sirkulasi dan aksesibilitas pengguna
5. Karakter-karakter visual dan spasial ruang
6. Penggunaan material dan furnitur interior
7. Elemen hardscape dan softscape
8. Pola tatanan massa
9. Penempatan dan pemilihan vegetasi

Penggambaran pada pengaplikasian konsep dasar tersebut pada rancangan dapat dilihat pada gambar berikut:

AI-MIZAN QS. AR-RAHMAN : 7-9 as a "Signifier"

Dari isu terkait objek yang dijabarkan sebelumnya, maka dimunculkanlah prinsip-prinsip pokok pada rancangan yaitu "Continuity" "Balance", "Harmony", dan "Integrating". Keempat prinsip tersebut merupakan analogi simbolis konsep "Al-Mizan" yang diturunkan dari QS. Ar-Rahman ayat 7-9, yang mana juga merupakan dasar prinsip seni bela diri wushu untuk menggambarkan keharmonisan dan keseimbangan dalam segala sesuatu.



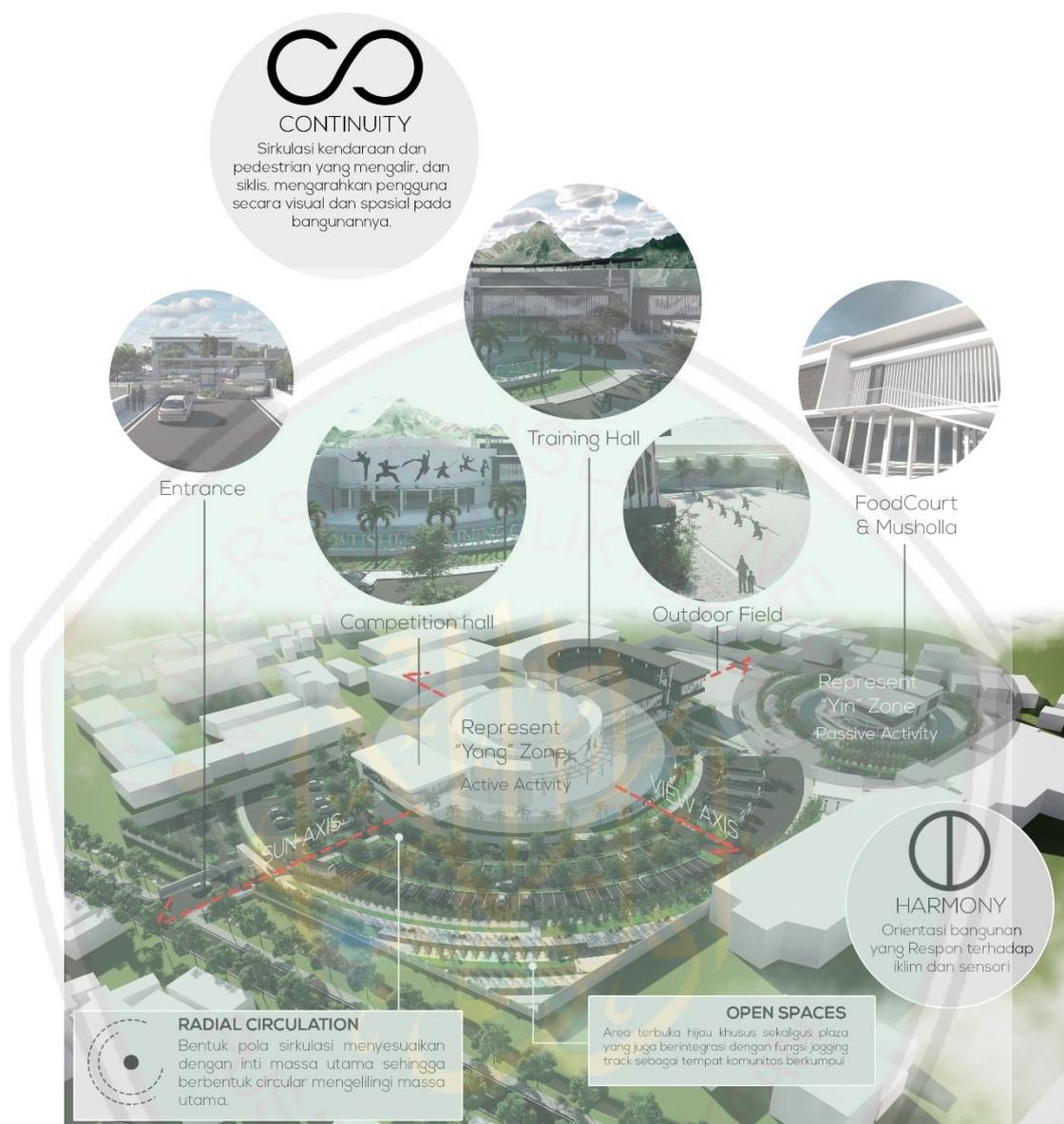
Rancangan terfokus pada menciptakan persepsi visual dan ruang yang dapat dianalogikan dengan Al-Mizan sebagai 'signifier' nya. Dari sisi visual dimunculkan gubahan bentuk massa yang dinamis dan bertransisi antara sisi gelap dan sisi terang dan sifat berlawanannya. Sedangkan dari sisi spasial, pengguna dapat merasakan karakter-karakter ruang yang berbeda dari setiap fungsinya melalui penggunaan material, warna, tekstur dan suasana ruang.

Gambar 6.1 Aplikasi Konsep pada Rancangan
Sumber: Data Pribadi, 2020

6.2 Aplikasi Konsep Dasar pada Hasil Rancangan

Terdapat beberapa perubahan aplikasi desain yang diterapkan pada hasil rancangan perubahan dan pengembangan desain dari konsep sebelumnya yang didasari kebutuhan syarat-syarat gambar dan pertimbangan lainnya yang akan dijelaskan pada aspek-aspek berikut:

6.2.1 Konsep Tapak



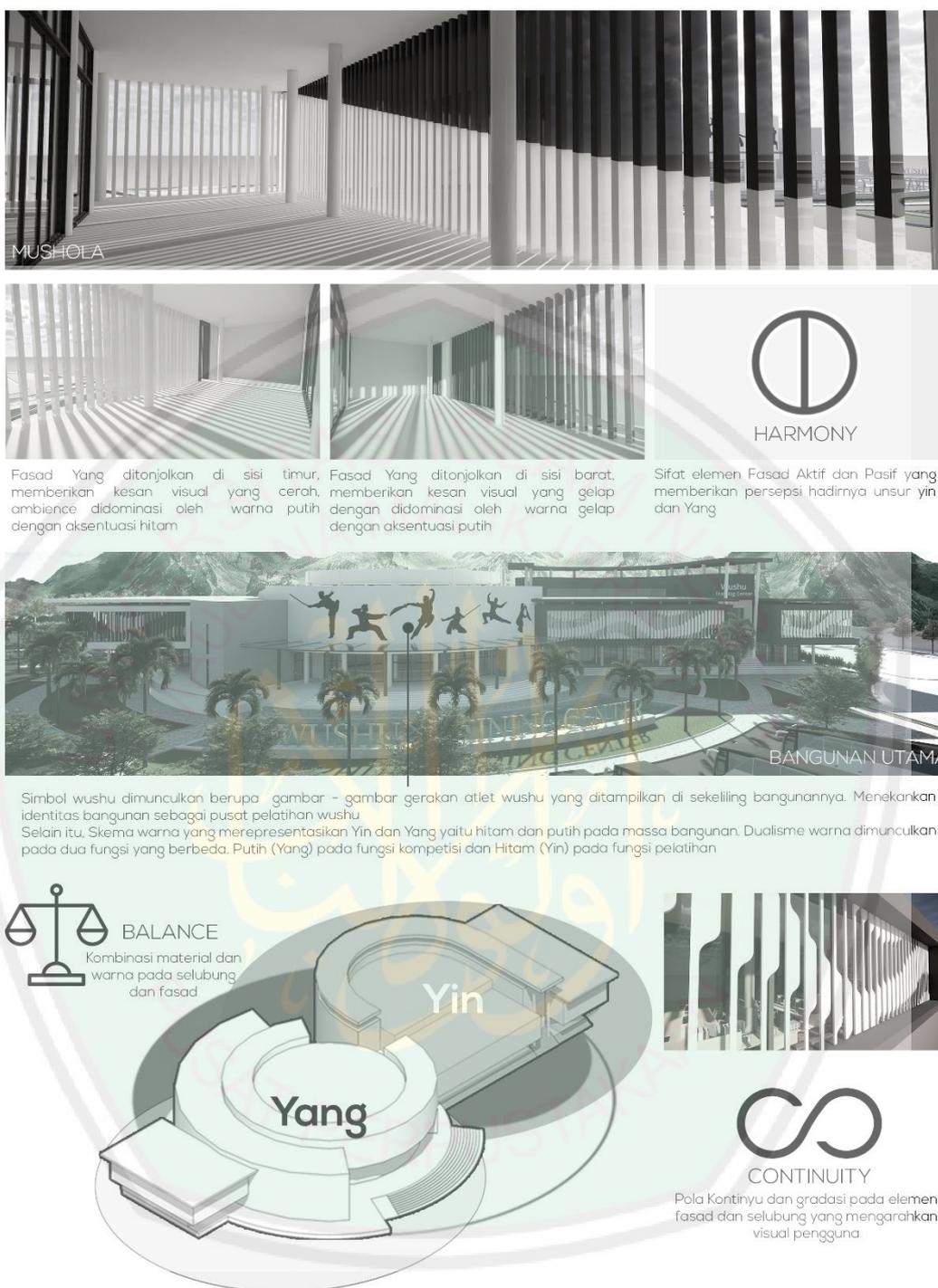
Gambar 6.2 Aplikasi Konsep Dasar pada Tapak

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.2.2 Konsep Bentuk

Pada Konsep bentuk terdapat beberapa perubahan desain pada bentukan atap dan fasad pada bangunan massa sekunder, yaitu musholla dan *foodcourt*. Aspek utama yang dipertimbangkan adalah keselarasan pada visual tampak antara bangunan utama dan sekundernya.

Hasil perubahan dari konsep bentuk dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 6.3 Pengembangan Desain pada Konsep Bentuk

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.2.3 Konsep Ruang

Pada konsep ruang tidak terdapat beberapa perubahan dan pengembangan pada rancangannya. Pertimbangan lebih diutamakan kepada penataan furnitur, rancangan interior dan material yang digunakan.



Gambar 6.4 Pengembangan Desain pada Konsep Ruang

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.2.4 Konsep Struktur

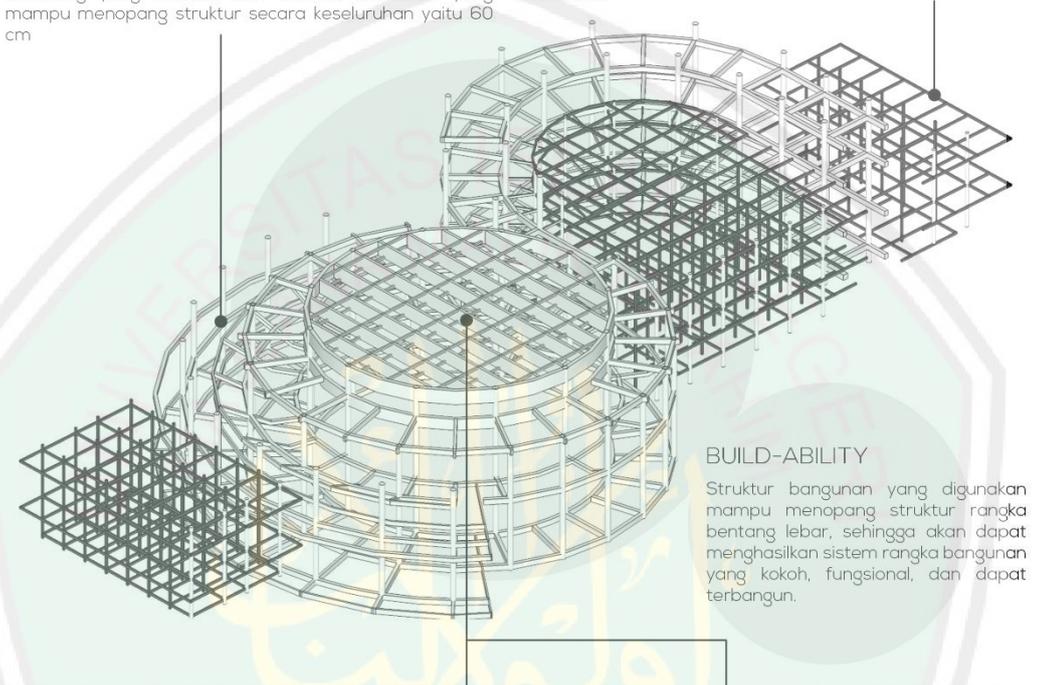
Perubahan pada konsep struktur mengacu pada keterbangunan massa utama yang memiliki bentang cukup lebar, namun juga tetap menjaga visual bangunan.

Hasil perubahan dari konsep struktur dapat dilihat pada gambar berikut:



Kolom Struktur bentangan > 6 m pada bentukan balok yang melingkar (Area kompetisi) menggunakan beton bertulang yang fleksibel dan memiliki ketebalan yang mampu menopang struktur secara keseluruhan yaitu 60 cm

Struktur pada area yang memiliki bentangan tidak terlalu lebar menggunakan kolom dan balok dengan sistem rigid frame sederhana.



BUILD-ABILITY

Struktur bangunan yang digunakan mampu menopang struktur rangka bentang lebar, sehingga akan dapat menghasilkan sistem rangka bangunan yang kokoh, fungsional, dan dapat terbangun.



Struktur dengan sistem space frame digunakan pada competition hall untuk menopang bentangan yang paling lebar pada bangunan.

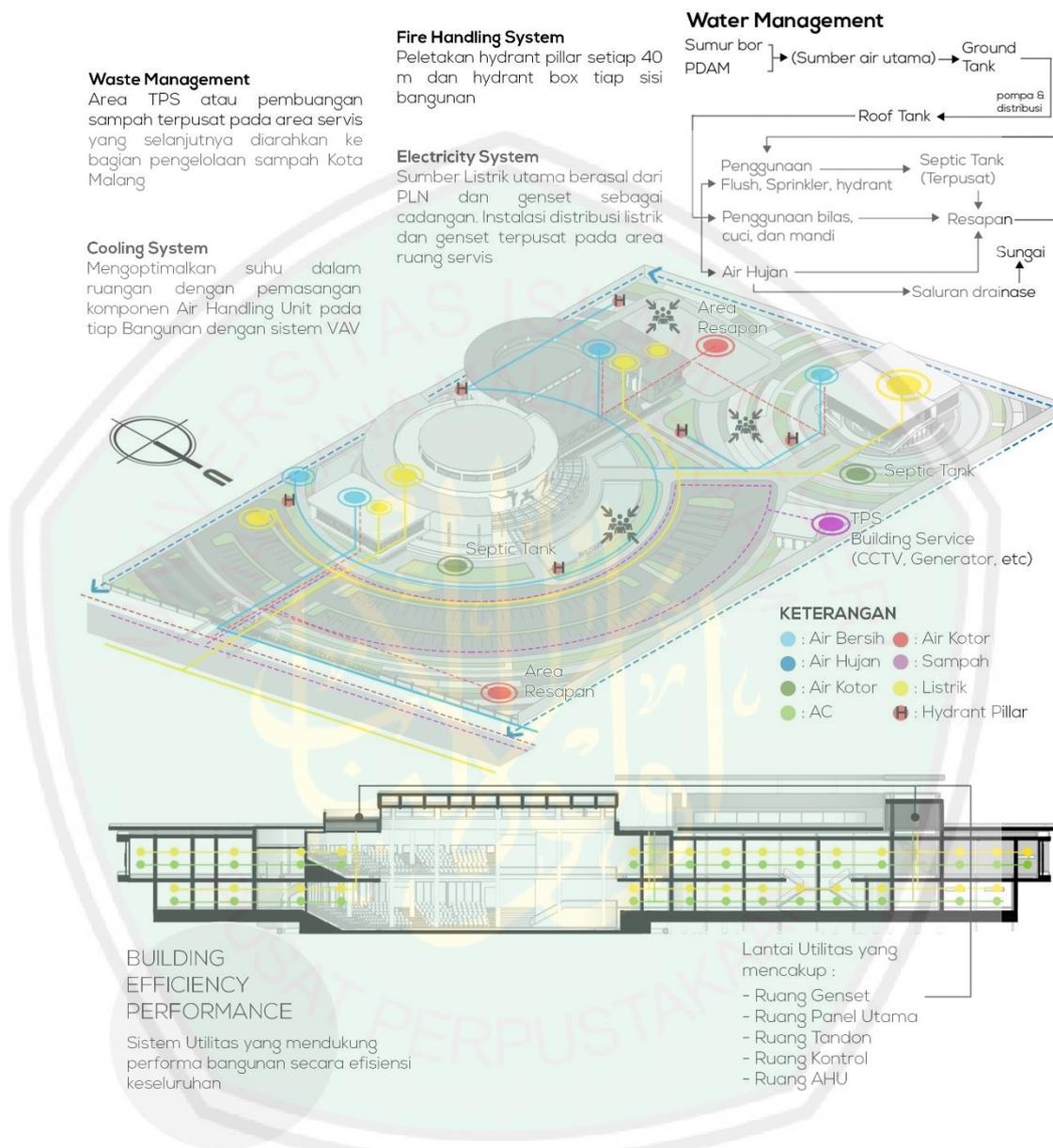
Penggunaan material atap metal pada bangunan utama yang ringan untuk meminimalisir beban vertikal.

Gambar 6.5 Pengembangan Desain pada Konsep Struktur

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.2.5 Konsep Utilitas

Pada konsep utilitas tidak terdapat banyak perubahan dan pengembangan pada rancangannya. Pertimbangan lebih diutamakan kepada privasi visual yang tetap terjaga antara pengguna dan sarana utilitas bangunan.



Gambar 6.6 Pengembangan Desain pada Konsep Struktur

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6.3 Hasil Rancangan

Pada hasil rancangan pada sub bab ini merupakan hasil rancangan pusat pelatihan wushu dari penjabaran konsep pada sub bab sebelumnya.

6.2.1 Hasil Rancangan Kawasan

Pada hasil rancangan kawasan menampilkan area-area fungsi yang ada di kawasan pusat pelatihan wushu dalam bentuk site plan, layout plan, tampak dan potongan kawasan. Penataan antar area pelatihan, kompetisi, maupun fasilitas penunjangnya.

1. Site Plan dan Layout Plan

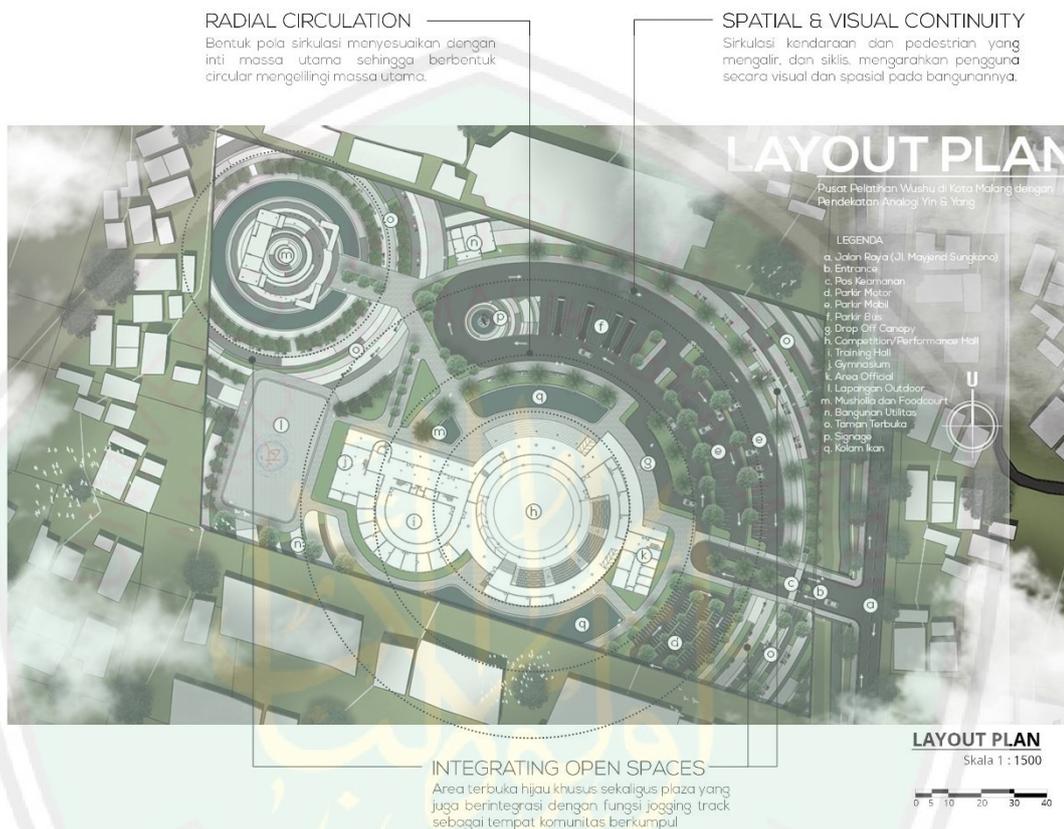
Rancangan pusat pelatihan wushu ini terbagi menjadi dua area fungsi utama, yaitu bekerja dan beristirahat. Dengan letak yang berada di selatan dan utara tapak. Menciptakan keseimbangan fungsi dengan tatanan massa yang terpisah antara fungsi “aktif” yang mencakup fungsi pelatihan dan kompetisi, dengan fungsi “pasif” sebagai fungsi persitirahatan yang mencakup fasilitas musholla dan foodcourt



Gambar 6.7 Site Plan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

akses keluar masuk ke dalam kawasan dapat dilewati melalui bagian timur tapak. Sebagaimana prinsip *continuity*, Akses sirkulasi kendaraan dibuat radial sirkular mengelilingi massa utama yang dapat diakses oleh semua pengunjung, baik pejalan kaki, kendaraan roda 2 dan 4, maupun kendaraan servis. Hal ini dimaksudkan agar dapat mengarahkan pengguna secara visual dan spasial pada bangunannya.



Gambar 6.8 Site Plan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

2. Tampak Kawasan

Tampak Kawasan pada pusat pelatihan wushu ini berorientasi utamanya pada arah utara dan timur, dengan ketinggian sekitar 16 m. Didesain dengan pertimbangan tidak terlalu monumental agar dapat berintegrasi dengan bangunan di lingkungan sekitarnya. Selain itu, komposisi warna berupa hitam dan putih merepresentasikan keseimbangan antara dua unsur.



Gambar 6.9 Tampak Depan Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020



EMPHASIZING WUSHU IDENTITY

Simbol wushu dimunculkan berupa gambar - gambar gerakan atlet wushu yang ditampilkan di sekeliling bangunannya. Menekankan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu

HARMONY

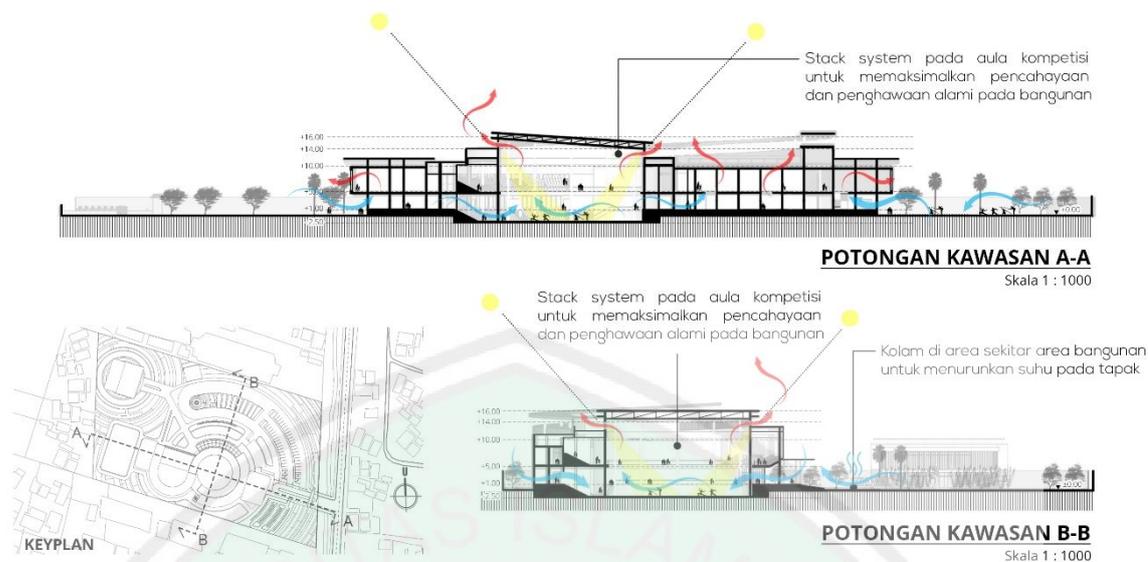
Skema warna yang merepresentasikan hitam dan putih pada massa bangunan. Dualisme warna dimunculkan pada dua fungsi yang berbeda. Putih pada fungsi kompetisi dan Hitam pada fungsi pelatihan

Gambar 6.10 Tampak Samping Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

3. Potongan Kawasan

Pada potongan pada pusat pelatihan wushu ini dimunculkan prinsip keseimbangan pada temperature tapak agar mendapat penghawaan dan pencahayaan yang optimal, maka di wujudkan dengan stack system dan cross ventilation pada bangunannya. Selain itu, adanya kolam yang mengelilingi bangunan sebagai elemen penyejuk suhu dalam tapak.



"BALANCE" TEMPERATURE

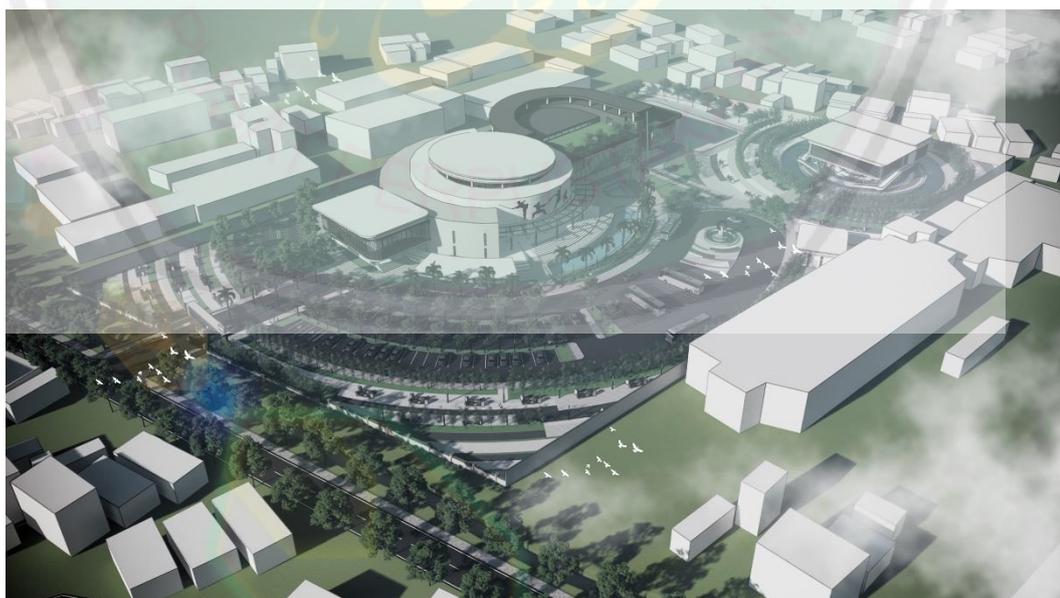
Menciptakan keseimbangan suhu/temperatur pada tapak melalui desain pada tapak dan bentuk bangunan yang respon terhadap iklim

Gambar 6.11 Potongan Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

4. Perspektif Kawasan

Kawasan Perancangan Pusat Pelatihan ini di bangun di sekitar pemukiman penduduk, dan kedepannya akan dikembangkan Kawasan tersebut sebagai fasilitas Pendidikan dan olahraga sesuai dengan RDTRK Kota Malang. Dengan hal ini, Perancangan Pusat Pelatihan Wushu ini menjadi salah satu icon dari fasilitas olahraga Kota Malang yang berada di sekitarnya.



Gambar 6.12 Perspektif Kawasan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

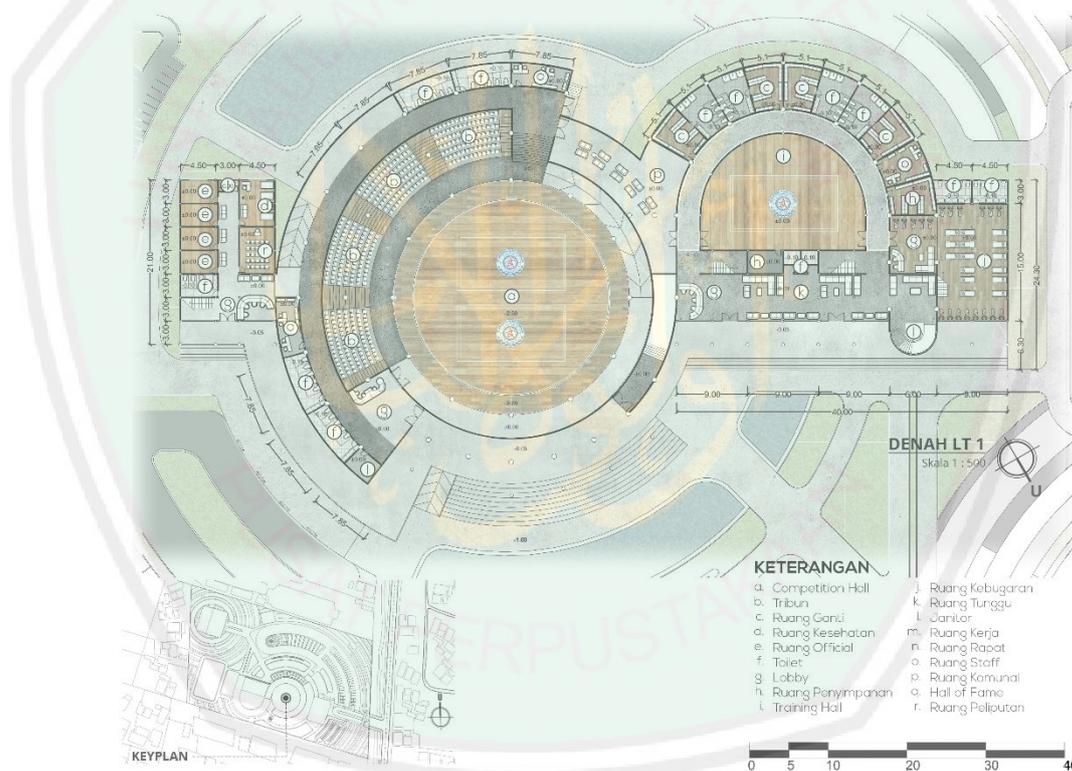
6.2.2 Hasil Rancangan Bangunan

Pada hasil rancangan bangunan ini menjabarkan massa bangunan. Menampilkan berbagai gambar denah, tampak, potongan pada masing-masing massa bangunannya.

A. Massa Bangunan Utama

1. Denah Bangunan Utama

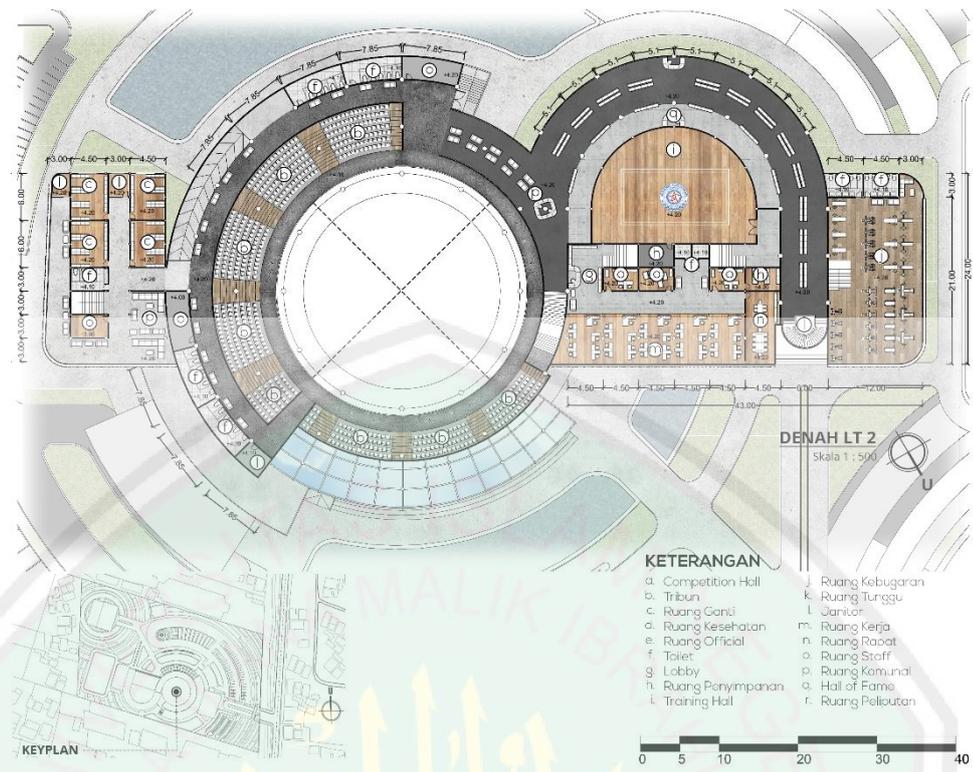
Massa bangunan utama yang merupakan fasilitas pelatihan dan kompetisi, berada di sisi selatan tapak dan menghadap ke arah utara dengan ketinggian 3 lantai bangunan sekitar 16 meter. Pada massa ini hanya difungsikan sebagai tempat pelatihan bagi atlet Kota Malang dan Kompetisi bagi atlet Kota Malang maupun luar Kota Malang. Desain bangunan di munculkan dengan perbedaan komposisi warna dan material pada ruang-ruangnya yang membedakan antara fungsi pelatihan dan kompetisi.



Gambar 6.13 Denah Bangunan Utama Lantai 1

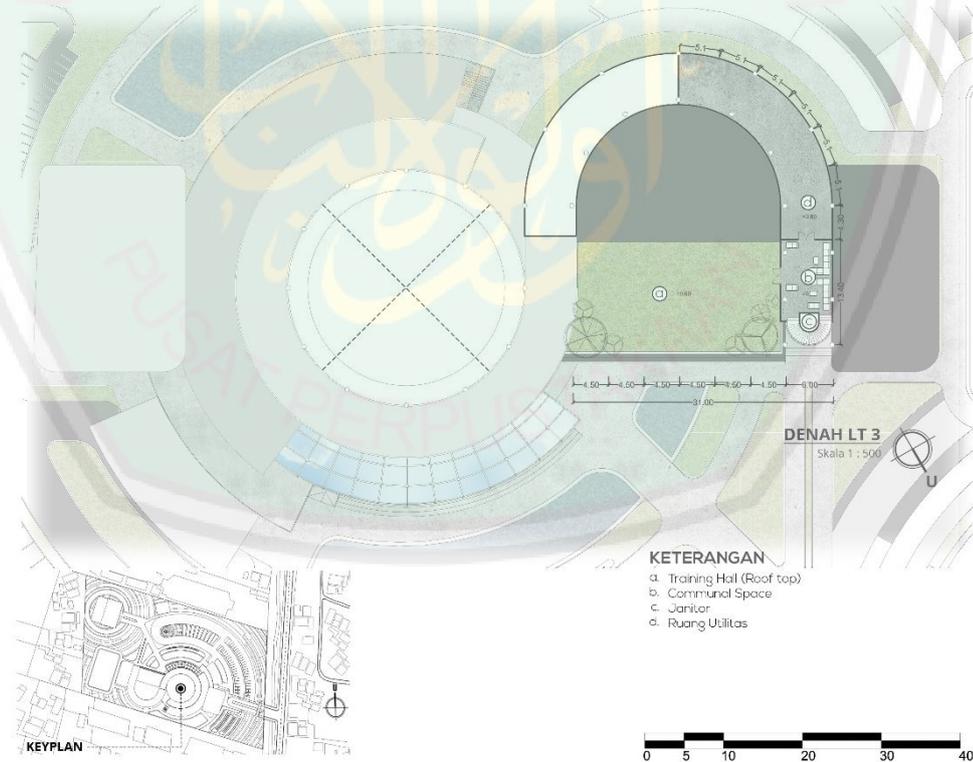
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Prinsip “*continuity*” dimunculkan pada sirkulasi penggunaannya yang kontinyu dan radial sirkular mengelilingi bangunannya dan dapat langsung mengakses lantai dua. Sementara itu, selain disediakan area pelatihan pada lantai 1 dan 2, disediakan pula *outdoor training ground* dengan model *rooftop* di lantai 3 sebagai ruang yang meditatif untuk menjalani Latihan yang membutuhkan ketenangan seperti *tai chi*.



Gambar 6.14 Denah Bangunan Utama Lantai 2

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

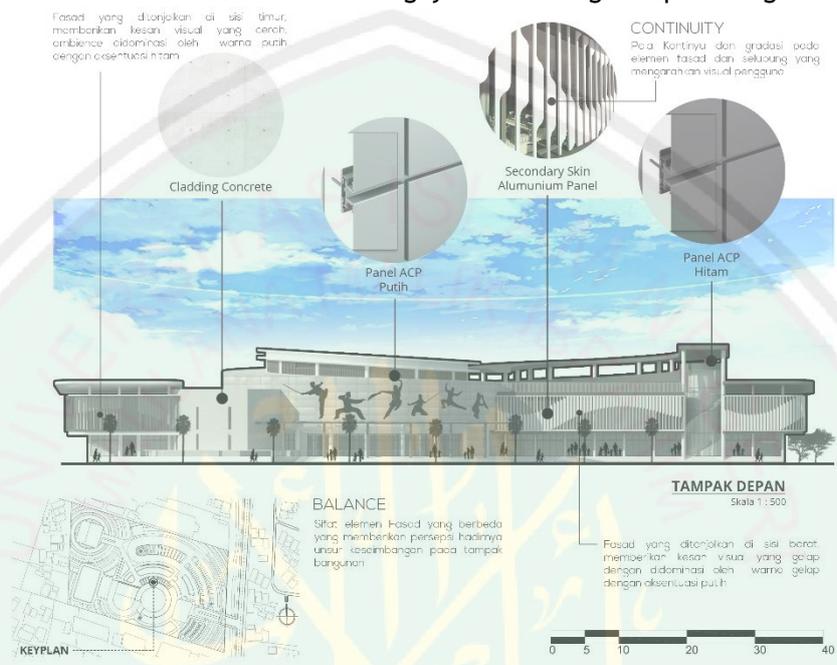


Gambar 6.15 Denah Bangunan Utama Lantai 3

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

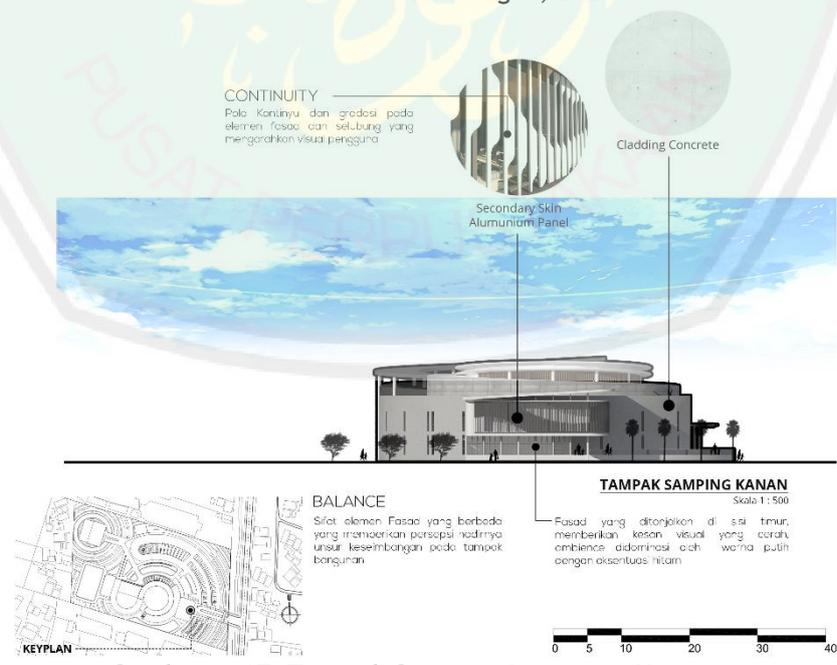
2. Tampak Bangunan Utama

Dari tampak bangunannya, Fasad yang ditonjolkan di sisi timur, memberikan kesan visual yang cerah, ambience didominasi oleh warna putih dengan aksentuasi hitam, sementara Fasad yang ditonjolkan di sisi barat, memberikan kesan visual yang gelap dengan didominasi oleh warna gelap dengan aksentuasi putih. Selain itu, Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubungnya didesain agar dapat mengarahkan visual.



Gambar 6.16 Tampak Depan Bangunan Utama

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

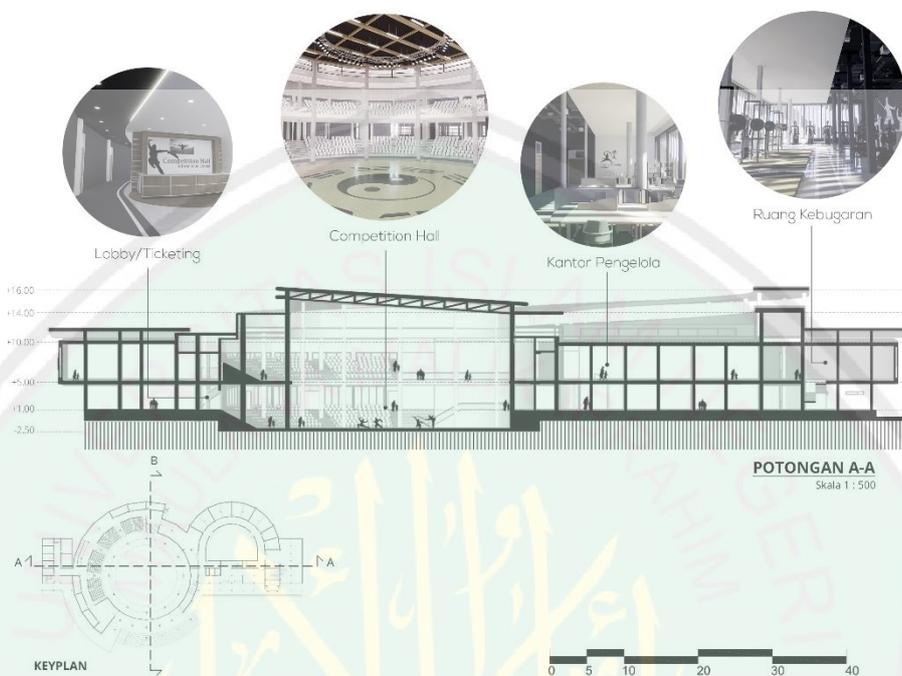


Gambar 6.17 Tampak Samping Bangunan Utama

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

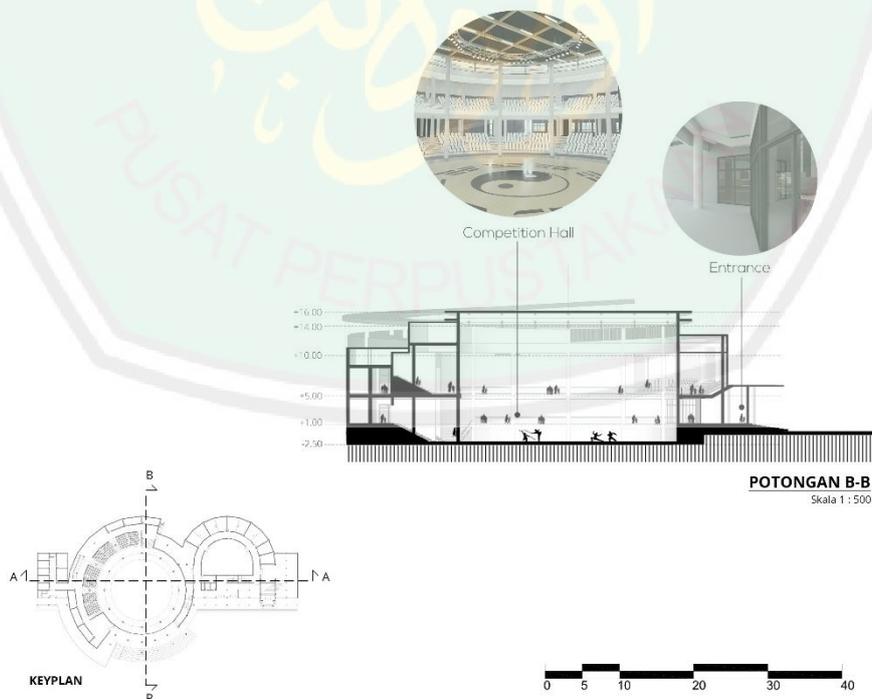
3. Potongan Bangunan Utama

Dari Potongan bangunan utama, dapat dilihat penggunaan struktur yang digunakan, yaitu menggunakan *space frame* pada area yang memiliki bentangan lebar. Sementara pada bentangan yang lebih kecil yaitu sekitar 4,5 - 6 m menggunakan sistem rigid frame.



Gambar 6.18 Potongan A-A Bangunan Utama

Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.19 Potongan B-B Bangunan Utama

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

4. Perspektif Eksterior Bangunan Utama

Tampilan eksterior pada bangunan utama mengedepankan pada keseimbangan material dan warna yang digunakan sehingga menciptakan visual Al-Mizan, adanya kolam sebagai elemen alam menguatkan prinsip keseimbangan pada tampilan visualnya.

EMPHASIZING WUSHU

Penekanan objek rancangan dengan memunculkan unsur olahraga wushu pada eksterior untuk menguatkan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu.



INTEGRATING ACCESS

Memberi kemudahan akses kepada pengguna difabel dengan penyediaan ramp disamping tangga akses menuju bangunan.

ARTIFICIAL & NATURAL

Bangunan utama yang masif diseimbangkan dengan adanya kolam dan vegetasi sebagai penguatan unsur alamnya.

Gambar 6.20 Perspektif Eksterior Fasilitas Kompetisi

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

CONTINUITY FACADE PATTERN

Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubung yang mengarahkan visual penggunanya.



Gambar 6.21 Perspektif Eksterior Fasilitas Pelatihan

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

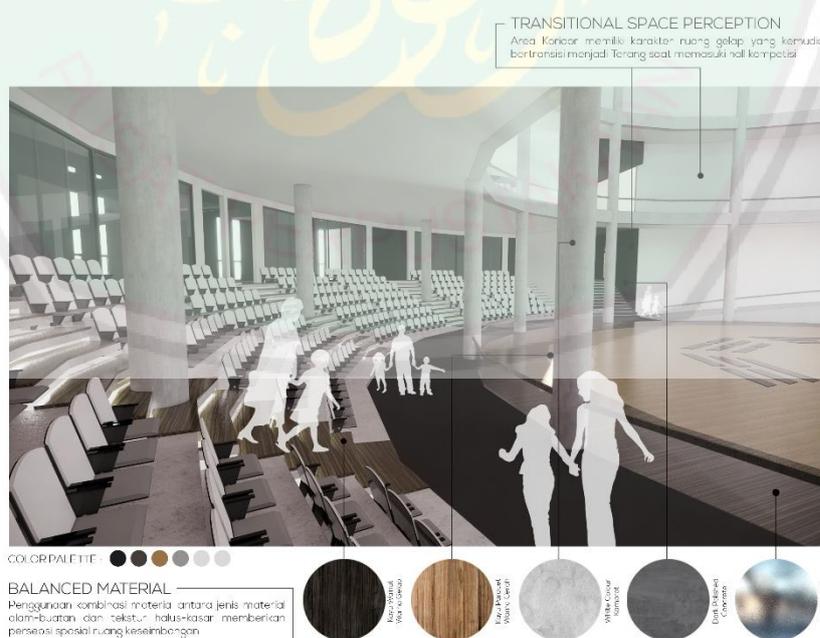
5. Perspektif Interior Bangunan Utama

Tampilan Interior pada bangunan utama mengedepankan pada penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar sehingga memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan. Selain itu karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi terang saat memasuki ruang utama memberikan efek transisi spasial pada penggunaannya.



Gambar 6.22 Perspektif Interior *Competition Hall*

Sumber: Hasil Rancangan, 2020



Gambar 6.23 Perspektif Interior *Tribun*

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

TRANSITIONAL SPACE PERCEPTION
 Area Koridor memiliki karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi Terang saat memasuki ruangan utama



COLOR PALETTE: ●●●●●●●●

BALANCED COLOR
 Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



Gambar 6.26 Perspektif Interior Lobby Ticketing

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

TRANSITIONAL SPACE PERCEPTION
 Area Koridor memiliki karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi Terang saat memasuki ruangan utama



COLOR PALETTE: ●●●●●●●●

BALANCED COLOR
 Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



Gambar 6.27 Perspektif Interior Kantor Pengelola

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

6. Perspektif Malam Hari

Perspektif pada malam hari menekankan pada penggunaan artificial lighting pada bangunan utama.

EMPHASIZING WUSHU IDENTITY

Penekanan objek rancangan dengan memunculkan unsur olahraga wushu pada eksterior bangunan utamanya dan pada sign-platenya untuk menguatkan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu pada malam hari melalui penggunaan artificial lighting



RADIAL PEDESTRIAN WAY

Sirkulasi pedestrian yang mengalir, dan siklis, mengarahkan pengguna secara visual dan spasial pada tapak bangunannya.

Gambar 6.28 Perspektif Malam

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

EMPHASIZING WUSHU

Penekanan objek rancangan dengan memunculkan unsur olahraga wushu pada eksterior untuk menguatkan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu pada malam hari melalui penggunaan artificial lighting



RADIAL PEDESTRIAN WAY

Sirkulasi pedestrian yang mengalir, dan siklis, mengarahkan pengguna secara visual dan spasial pada tapak bangunannya.

Gambar 6.29 Perspektif Malam

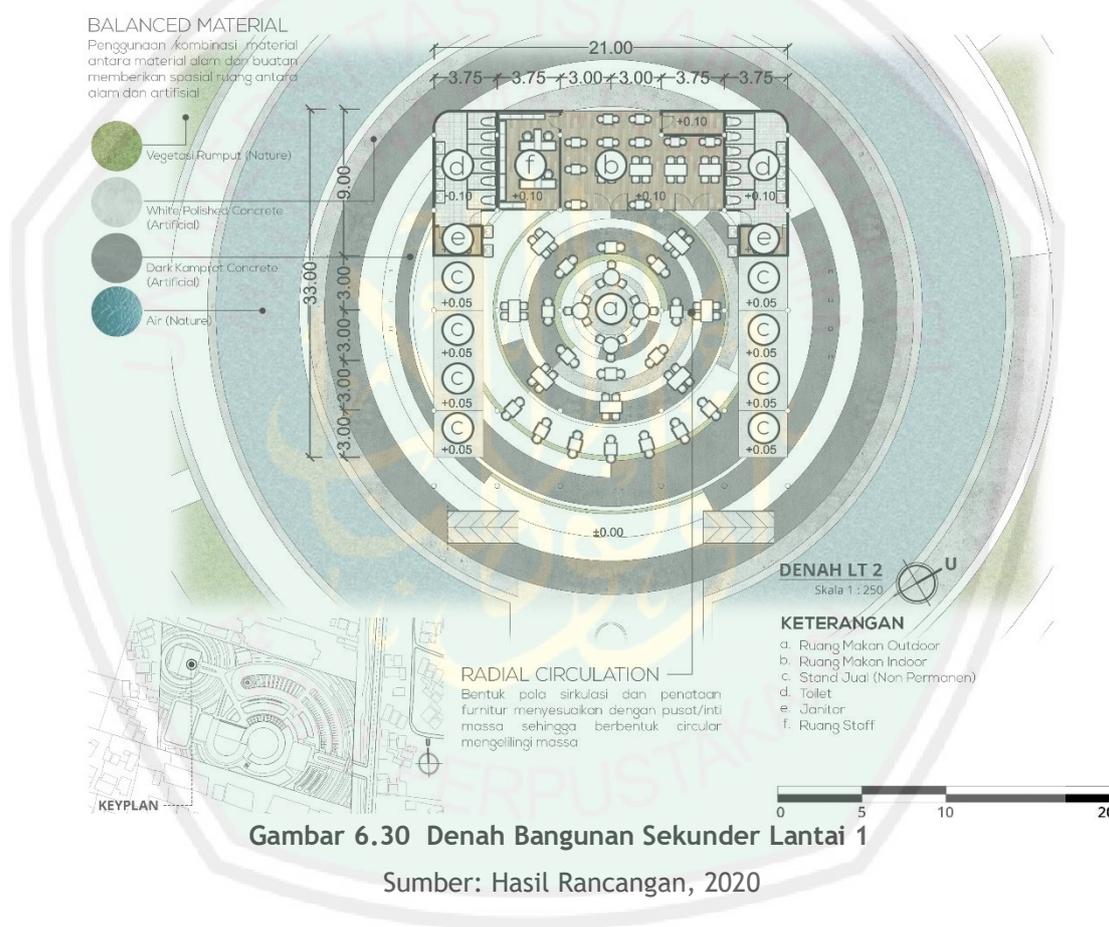
Sumber: Hasil Rancangan, 2020

B. Massa Bangunan Utama

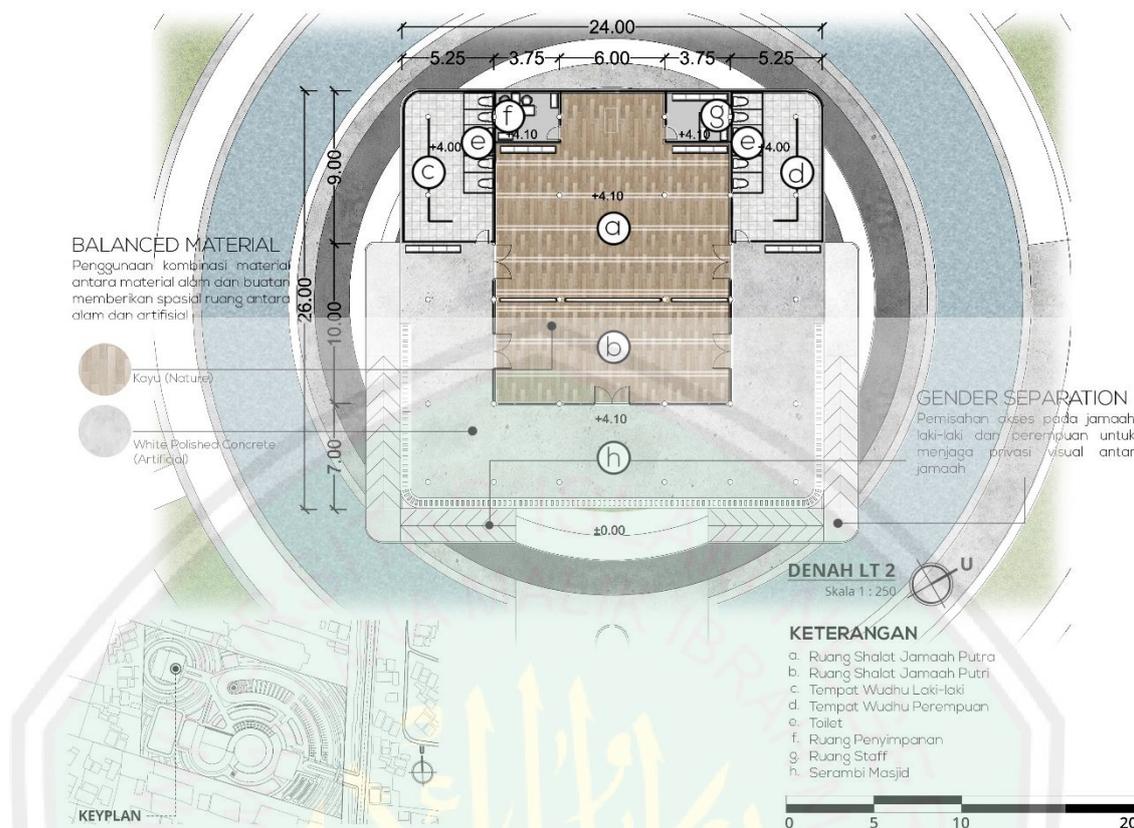
1. Denah Bangunan Sekunder

Massa bangunan sekunder yang merupakan fasilitas peribadatan dan peristirahatan, berada di sisi utara tapak dan menghadap ke arah timur dengan ketinggian 2 lantai bangunan sekitar 10 meter. Pada massa ini difungsikan sebagai tempat menunaikan ibadah maupun beristirahat bagi seluruh pengguna. Fungsi tersebut dipisahkan berdasarkan lantai bangunannya. Lantai 1 sebagai foodcourt dan lantai 2 sebagai musholla.

Desain bangunan di munculkan dengan perbedaan komposisi warna dan material pada ruang-ruangnya yang membedakan antara fungsi ibadah dan istirahat.



Foodcourt dirancang memiliki area makan indoor dan outdoor dengan penataan furniture yang circular dengan area penjualan dan servis di sekitarnya. Adanya kolam di sekitar bangunan sebagai penyeimbang antara unsur alam dan unsur buatan yaitu bangunan itu sendiri.



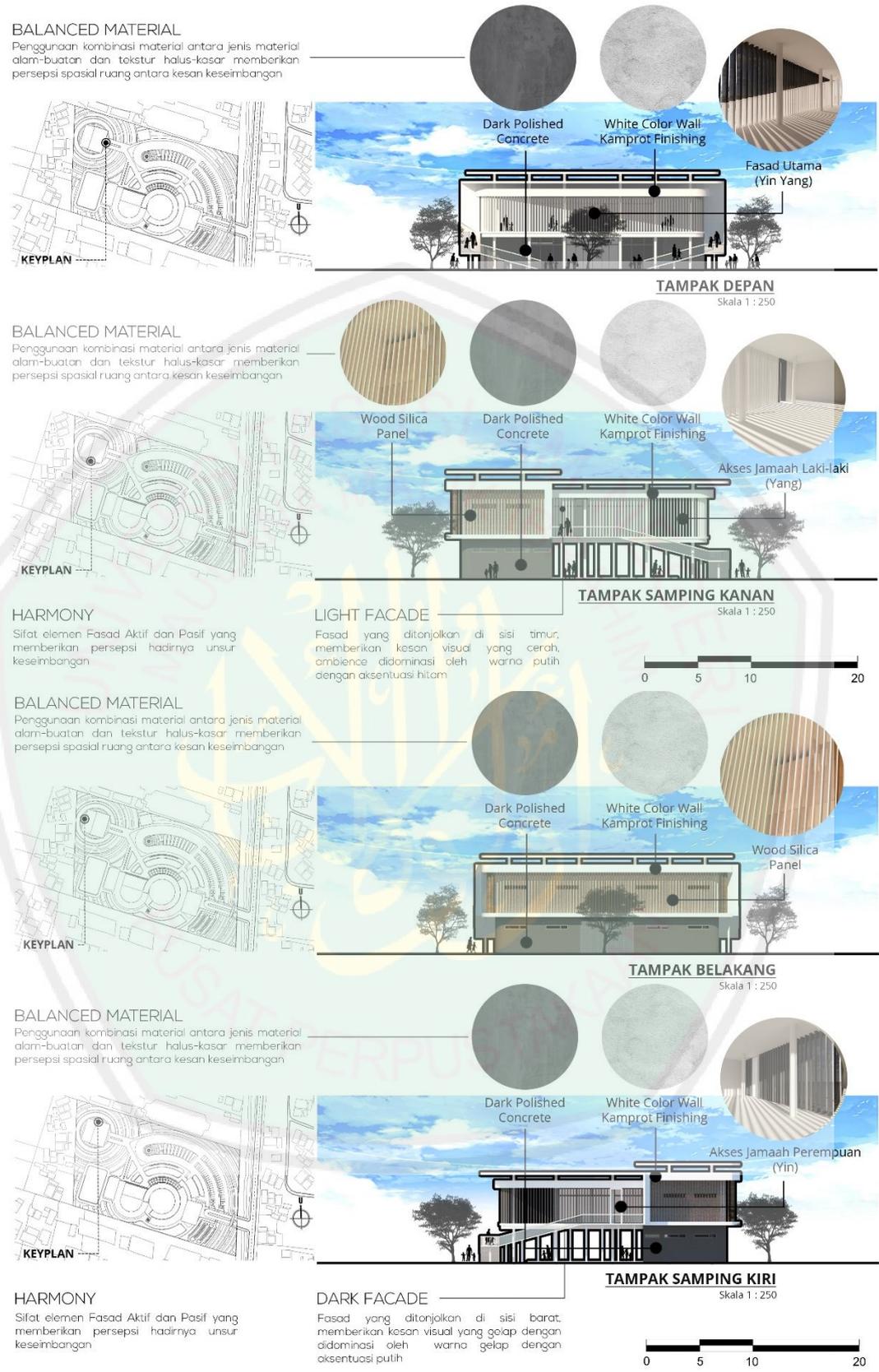
Gambar 6.31 Denah Bangunan Sekunder Lantai 1

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

Mushola dirancang memiliki akses melalui ramp di sisi kanan dan kiri bangunan yang memisahkan sirkulasi laki-laki dan perempuan saat memasuki ruang shalat sehingga tetap menjaga privasi antar penggunaannya.

2. Tampak Bangunan Sekunder

Dari tampak bangunannya, fasad yang ditonjolkan di sisi utara, memberikan kesan visual yang cerah, ambience didominasi oleh warna putih dengan aksentuasi hitam, sementara fasad yang ditonjolkan di sisi selatan, memberikan kesan visual yang gelap dengan didominasi oleh warna gelap dengan aksentuasi putih. Selain itu, Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubungnya didesain agar dapat mengarahkan visual. Hal ini sebagai pemisah antara sirkulasi pengguna laki-laki dan perempuan Ketika memasuki ruang shalat nya.

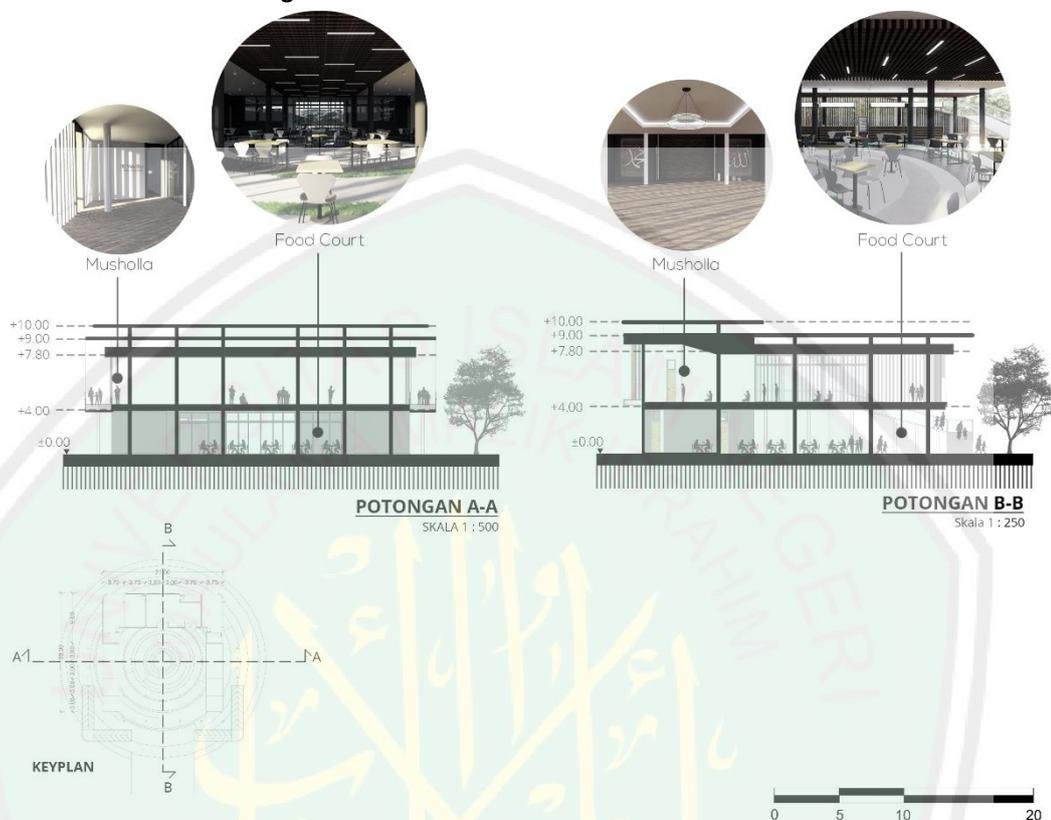


Gambar 6.32 Tampak Bangunan Sekunder

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

3. Potongan Bangunan Sekunder

Dari Potongan bangunan utama, dapat dilihat penggunaan struktur yang digunakan, yaitu dengan bentangan sekitar 4,5 - 6 m menggunakan sistem rigid frame.



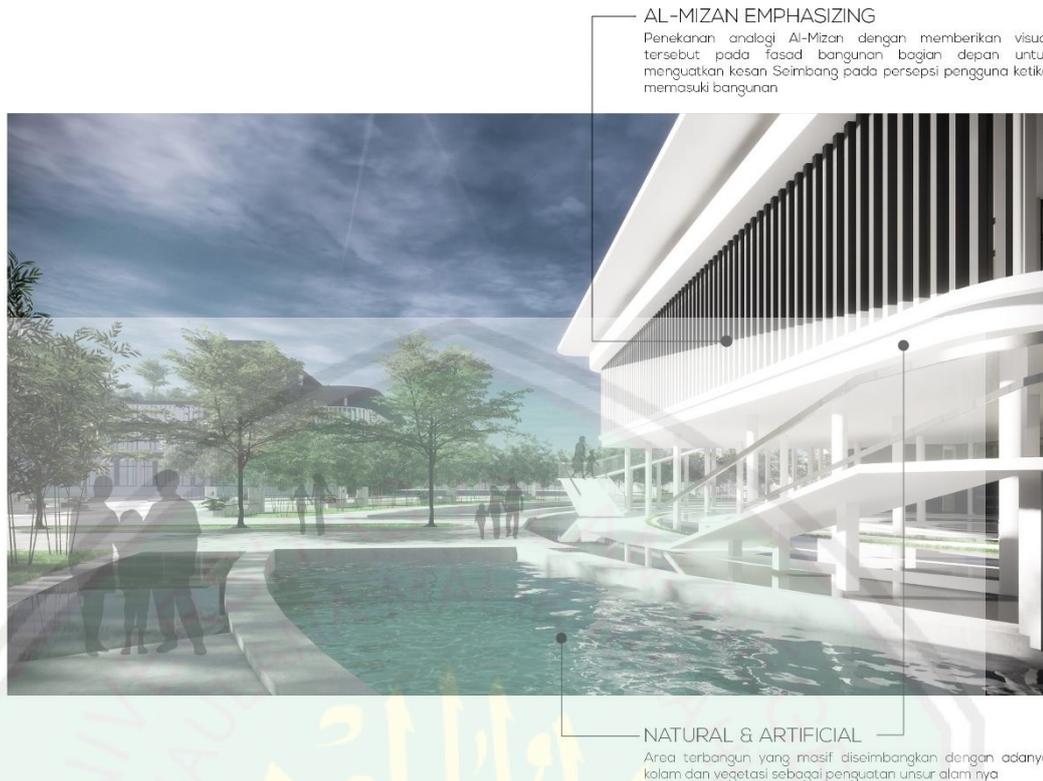
Gambar 6.33 Potongan Bangunan Sekunder

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

4. Perspektif Eksterior Bangunan Sekunder

Tampilan eksterior pada bangunan sekunder mengedepankan pada keseimbangan material dan warna yang digunakan sehingga menciptakan visual Al-Mizan, adanya kolam di sekitar bangunan sebagai elemen alam menguatkan prinsip keseimbangan pada tampilan visualnya.

Selain itu, fasad yang ditonjolkan di sisi timur bangunan memberikan visual keseimbangan dengan komposisi warna hitam putih sehingga semakin menguatkan prinsip Al-Mizan pada tampilan luarnya



Gambar 6.34 Perspektif Interior Bangunan Sekunder

Sumber: Hasil Rancangan, 2020

5. Perspektif Interior Bangunan Sekunder

Tampilan Interior pada bangunan sekunder ini mengedepankan pada penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar sehingga memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan. Selain itu karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi terang saat memasuki ruang utama memberikan efek transisi spasial pada penggunaanya.

BAB VII PENUTUP

6.4 Kesimpulan

Dalam perkembangannya, olahraga wushu di kota Malang memiliki sejarah dan perjuangan yang panjang sehingga mampu meraih sejumlah prestasi membanggakan baik di tingkat nasional maupun internasional. Namun demikian, kurangnya fasilitas yang tersedia di Kota Malang menjadi tantangan tersendiri dalam mendukung proses pelatihan atlet wushu. Selain itu, kurang dikenalnya olahraga wushu juga menjadi faktor kurangnya perhatian pemerintah terhadap perkembangan olahraga wushu saat ini. Dari permasalahan diatas, kebutuhan akan fasilitas pelatihan yang memadai sangat diperlukan untuk mengembangkan potensi olahraga wushu. selain itu, diperlukan juga elemen pengenalan olahraga wushu pada masyarakat yang mana secara visual tidak hanya merepresentasikan olahraga wushu itu sendiri, tetapi juga memberikan nilai filosofi akan olahraga tersebut. Maka dari itu, pendekatan analogi *al-mizan* digunakan pada rancangan ini sebagai *signifier* sehingga memunculkan persepsi visual dan spasial pada pengguna akan olahraga wushu. Dalam kaitannya dengan integrasi keislaman mengacu pada salah satu ayat dalam al-quran yaitu surah Ar-Rahman ayat 7-9 yang menjelaskan tentang keseimbangan atau keadilan.

Konsep rancangan yang diajukan dalam menjawab isu pendekatan yang digunakan pada rancangan pusat pelatihan olahraga wushu di Kota Malang dengan pendekatan analogi “*Al-Mizan*” ini merujuk pada prinsip segitiga semiotik Charles Jencks. Dimana dalam mengenalkan rancangan terjadi interaksi antara “*Referent*” (Persepsi pengguna terhadap objek), “*Signifier*” (Analogi *Al-Mizan*), dan “*Signified*” (Konsep pada objek rancangan) untuk memunculkan persepsi desain yang diharapkan.

Konsep pada perancangan pusat pelatihan wushu di kota Malang dengan pendekatan analogi “*Al-Mizan*” ini bertajuk “*Al-Mizan Values as Visual & Spatial Perception*”. Rancangan terfokus pada menciptakan persepsi visual dan ruang yang dapat dianalogikan dengan *Al-Mizan* sebagai ‘signifier’ nya. Dari sisi visual dimunculkan gubahan bentuk massa yang dinamis dan bertransisi. Sedangkan dari sisi spasial, pengguna dapat merasakan karakter-karakter ruang yang berbeda dari setiap fungsinya melalui penggunaan material, warna, tekstur dan suasana ruang.

6.5 Saran

Saran dan pertimbangan penulis dalam proses perancangan objek “Pusat Pelatihan Wushu di Kota Malang dengan Pendekatan Analogi” untuk perancang selanjutnya yang mengkaji objek dan pendekatan yang terkait adalah sebagai berikut:

- a. Mengkaji objek rancangan dan pendekatan desain yang digunakan secara menyeluruh serta mencari preseden terkait secara lebih mendalam,

- b. Pertimbangan lokasi serta peraturan - peraturan yang berlaku di wilayah tempat perancangan,
- c. Aplikasi prinsip pendekatan desain pada rancangan yang mengacu pada pendekatan analogi namun tetap berintegrasi dengan nilai keislaman dengan kajian yang lebih mendalam,
- d. Mempertimbangkan tanggapan dalam analisis dan konsep pada tapak untuk memberikan hasil yang maksimal sesuai dengan kebutuhan dan standar yang berlaku.



DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, L. I. (2017). *Museum Tsunami*. 2008.
- Bappenas. (2010). *Toolkit KPBU Sektor Gedung Olahraga*.
- Chiara, J., Panero, J., & Zelnik, M. (1992). *Time Saver Standards - interior Design and Space Planning*.
- Departemen Pekerjaan Umum. (1994). *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga Departemen Pekerjaan Umum*.
- Egam, P. P. (2003). *Optimalisasi Form Follow Function oleh Louis Sullivan*.
- Fis. (2018). Kota Malang Borong Medali di Kejurnas Wushu. *Jawapos.Com*. Retrieved from <https://www.jawapos.com>.
- Harisah, A., & Masiming, Z. (2008). Persepsi Manusia terhadap Tanda, Simbol dan Spasial. *SMARTek*.
- IWUF. (2017). *Wushu Sanda Competition Rules & Judging Method*. 46. Retrieved from <http://www.iwuf.org>.
- Nabila, A. (2018). Asian Games 2018, Wushu Nomor Sanda Putra Berikan Kejutan. *Kompas.Com*. Retrieved from <https://olahraga.kompas.com>.
- National Playing Fields Association (NPFA). (2015). *Guidance for Outdoor Sport and Play*.
- Nebulana, G. (2006). *Perancangan Komunikasi Visual untuk Mendukung Promosi Kejuaraan Nasional Wushu Indonesia XII*.
- Neufert, E. (2003). Data Arsitek Jilid 2. In *Erlangga Vol. 6*.
- Rasmi, R, Tsania, Erwandi, E, Maisyaroh S, Zefanya T, Rachmi R, Ruqmana F. (2015). *Pendekatan Analogi pada Desain Arsitektur*.
- Sport England. (2012). *Sports Halls Design & Layouts*. Retrieved from <https://www.sportengland.org>



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, MArs
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
SITE PLAN

NAMA BANGUNAN
-

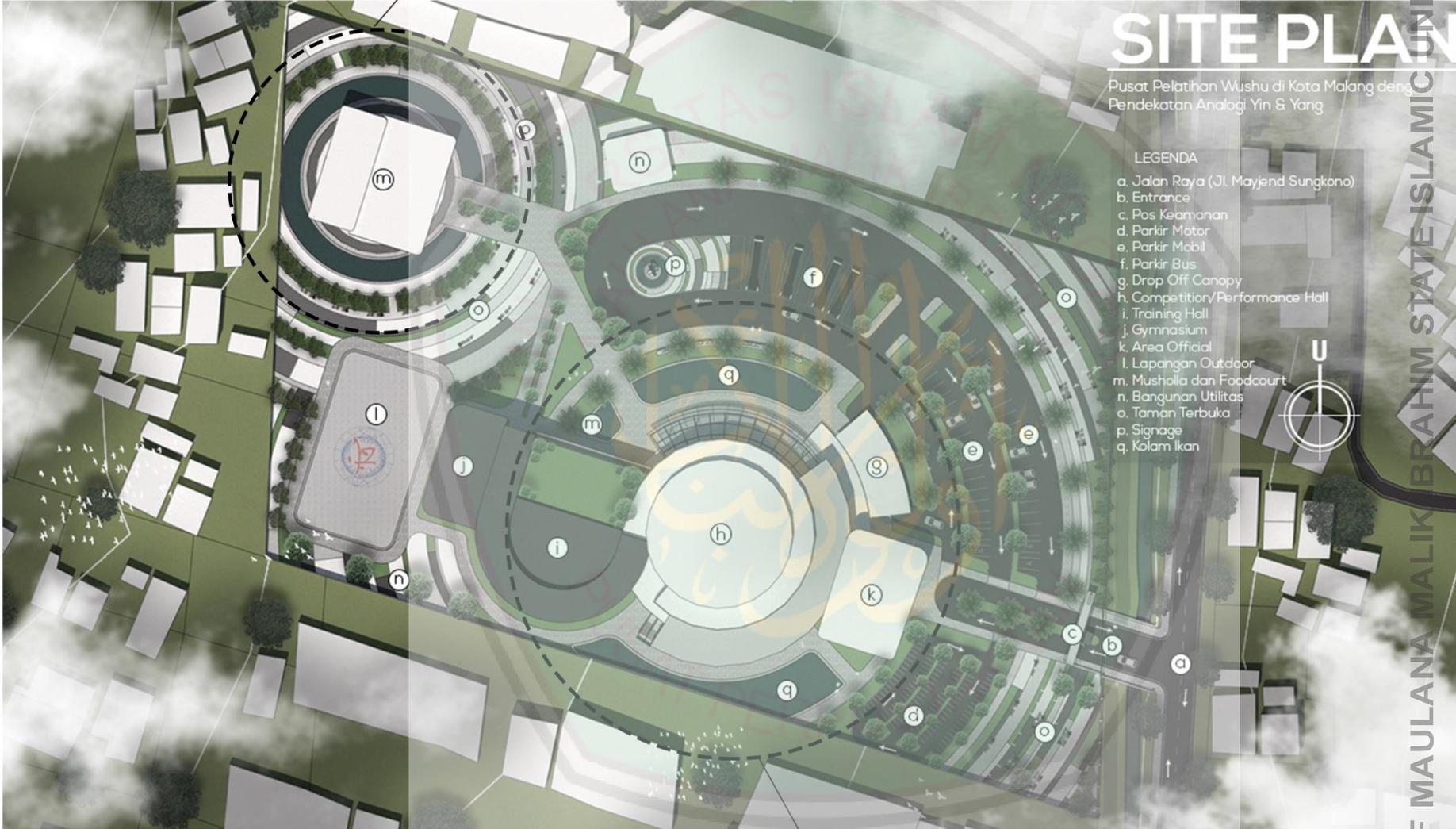
SKALA
1 : 1500

HALAMAN GAMBAR

01

ZONA ISTIRAHAT

Representasi dari fungsi "pasif" bangunan, yaitu sebagai fungsi persitirahatan yang mencakup fasilitas musholla dan food court

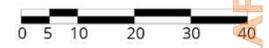


SITE PLAN

Pusat Pelatihan Wushu di Kota Malang dengan Pendekatan Analogi Yin & Yang

LEGENDA

- a. Jalan Raya (Jl. Mayjend Sungkono)
- b. Entrance
- c. Pos Keamanan
- d. Parkir Motor
- e. Parkir Mobil
- f. Parkir Bus
- g. Drop Off Canopy
- h. Competition/Performance Hall
- i. Training Hall
- j. Gymnasium
- k. Area Official
- l. Lapangan Outdoor
- m. Musholla dan Foodcourt
- n. Bangunan Utilitas
- o. Taman Terbuka
- p. Signage
- q. Kalam Ikan



"BALANCE" MASS FUNCTION

Menciptakan keseimbangan fungsi dengan tatanan massa yang terpisah antara fungsi "aktif" yang mencakup fungsi pelatihan dan kompetisi, dengan fungsi "pasif" sebagai fungsi persitirahatan yang mencakup fasilitas musholla dan foodcourt

ZONA BEKERJA

Representasi dari fungsi "aktif" bangunan, yaitu sebagai fungsi kompetisi dan pelatihan.

SITE PLAN

Skala 1 : 1500

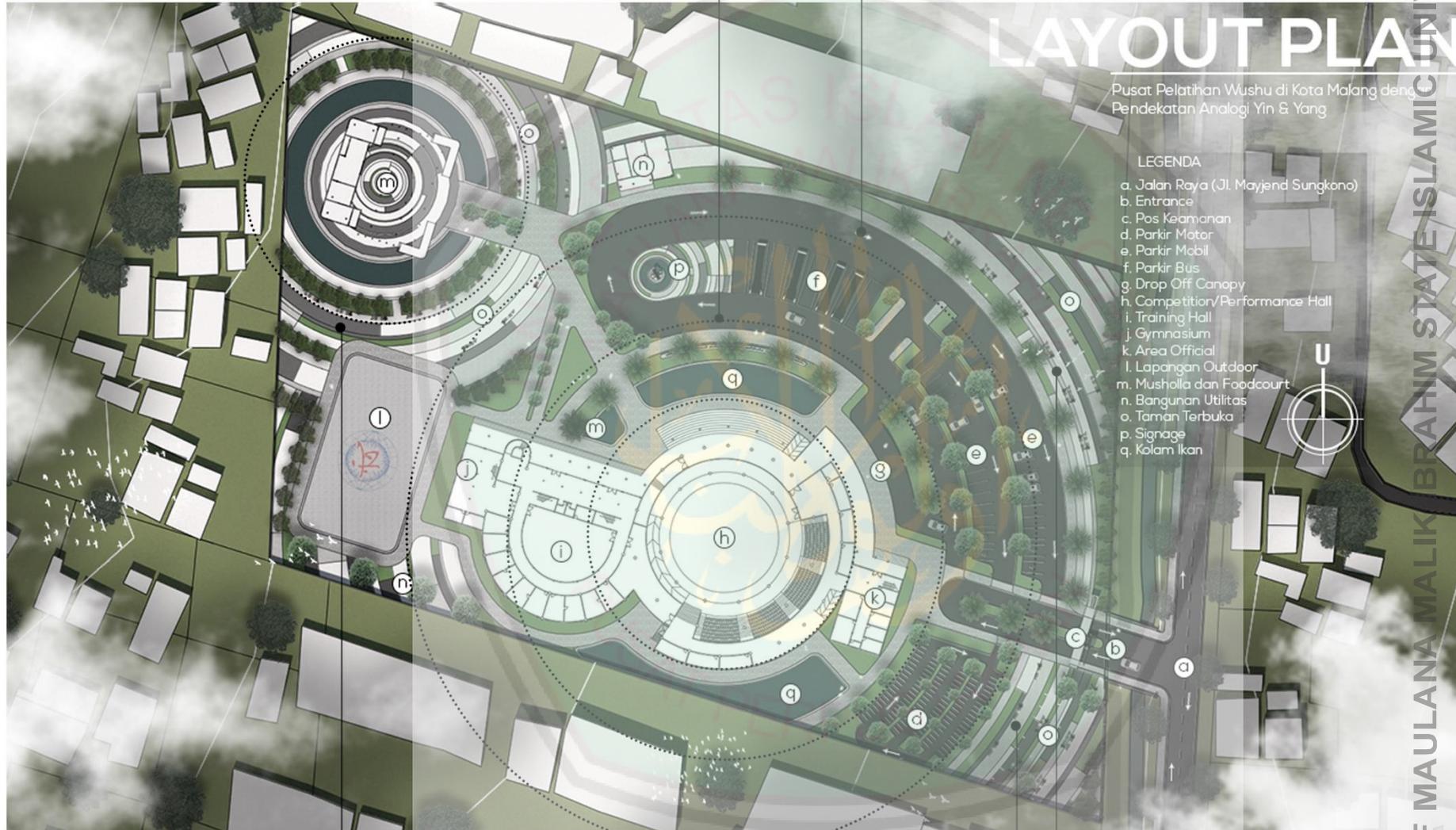
LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

RADIAL CIRCULATION

Bentuk pola sirkulasi menyesuaikan dengan inti massa utama sehingga berbentuk circular mengelilingi massa utama.

SPATIAL & VISUAL CONTINUITY

Sirkulasi kendaraan dan pedestrian yang mengalir, dan siklis. mengarahkan pengguna secara visual dan spasial pada bangunannya.



LAYOUT PLAN

Pusat Pelatihan Wushu di Kota Malang dengan Pendekatan Analogi Yin & Yang

LEGENDA

- a. Jalan Raya (Jl. Mayjend Sungkono)
- b. Entrance
- c. Pos Keamanan
- d. Parkir Motor
- e. Parkir Mobil
- f. Parkir Bus
- g. Drop Off Canopy
- h. Competition/Performance Hall
- i. Training Hall
- j. Gymnasium
- k. Area Official
- l. Lapangan Outdoor
- m. Mushalla dan Foodcourt
- n. Bangunan Utilitas
- o. Taman Terbuka
- p. Signage
- q. Kalam Ikan



INTEGRATING OPEN SPACES

Area terbuka hijau khusus sekaligus plaza yang juga berintegrasi dengan fungsi jogging track sebagai tempat komunitas berkumpul

LAYOUT PLAN

Skala 1 : 1500



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
LAYOUT PLAN

NAMA BANGUNAN

SKALA
1 : 1500

HALAMAN GAMBAR

02



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK KAWASAN

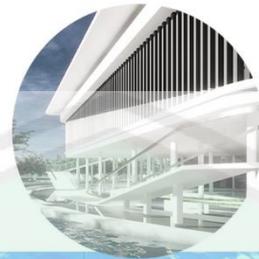
NAMA BANGUNAN

SKALA
1 : 1000

HALAMAN GAMBAR

03

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF



Lapangan Outdoor

Musholla
dan Foodcourt

TAMPAK BARAT KAWASAN

Skala 1 : 1000



Entrance Utama



Sign Objek Rancangan



Competition
Hall



Training
Hall



Musholla
dan Foodcourt

TAMPAK UTARA KAWASAN

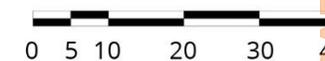
Skala 1 : 1000

EMPHASIZING WUSHU IDENTITY

Simbol wushu dimunculkan berupa gambar - gambar gerakan atlet wushu yang ditampilkan di sekeliling bangunannya. Menekankan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu

HARMONY

Skema warna yang merepresentasikan hitam dan putih pada massa bangunan. Dualisme warna dimunculkan pada dua fungsi yang berbeda. Putih pada fungsi kompetisi dan Hitam pada fungsi pelatihan





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK KAWASAN

NAMA BANGUNAN

-

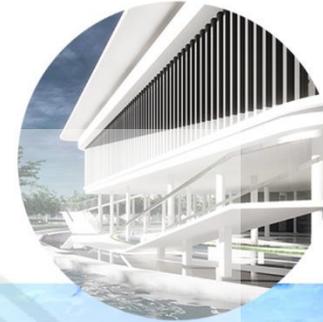
SKALA
1:1000

HALAMAN GAMBAR

04



Entrance Utama



Musholla
dan Foodcourt



TAMPAK TIMUR KAWASAN

Skala 1 : 1000



Lapangan Outdoor



Training Hall



Competition Hall



Entrance Utama



Musholla
dan Foodcourt

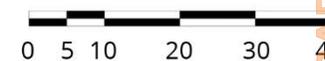


TAMPAK SELATAN KAWASAN

Skala 1 : 1000

HARMONY

Skema warna yang merepresentasikan hitam dan putih pada massa bangunan. Dualisme warna dimunculkan pada dua fungsi yang berbeda. Putih pada fungsi kompetisi dan Hitam pada fungsi pelatihan





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

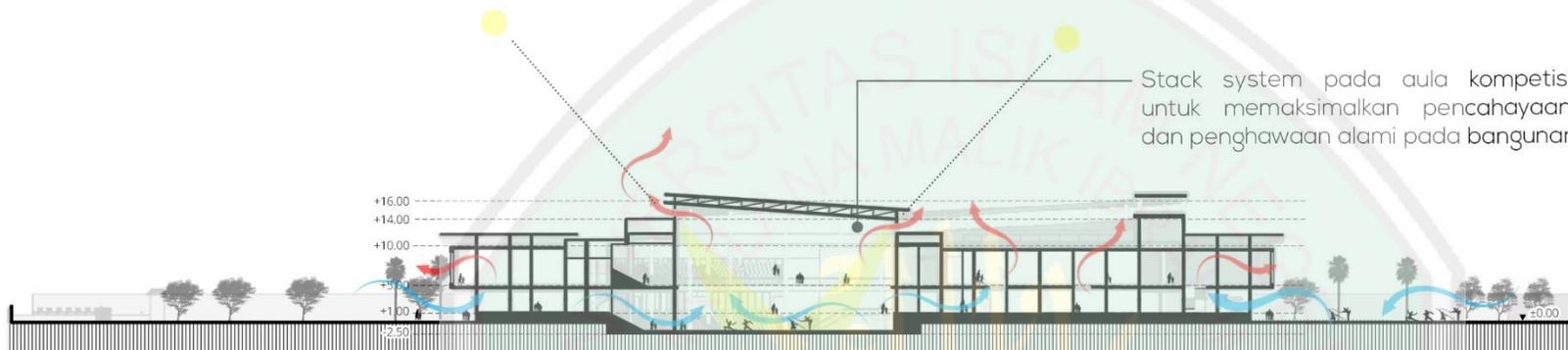
JUDUL GAMBAR
POTONGAN KAWASAN

NAMA BANGUNAN

SKALA
1 : 1000

HALAMAN GAMBAR

05



Stack system pada aula kompetisi
untuk memaksimalkan pencahayaan
dan penghawaan alami pada bangunan

POTONGAN KAWASAN A-A

Skala 1 : 1000

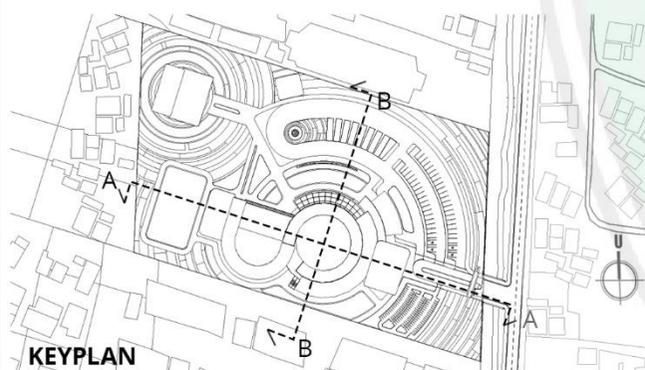


Stack system pada aula kompetisi
untuk memaksimalkan pencahayaan
dan penghawaan alami pada bangunan

Kolam di area sekitar area bangunan
untuk menurunkan suhu pada tapak

POTONGAN KAWASAN B-B

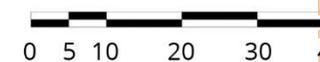
Skala 1 : 1000



KEYPLAN

"BALANCE" TEMPERATURE

Menciptakan keseimbangan suhu/temperatur pada tapak melalui desain pada tapak dan bentuk bangunan yang respon terhadap iklim





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENAH

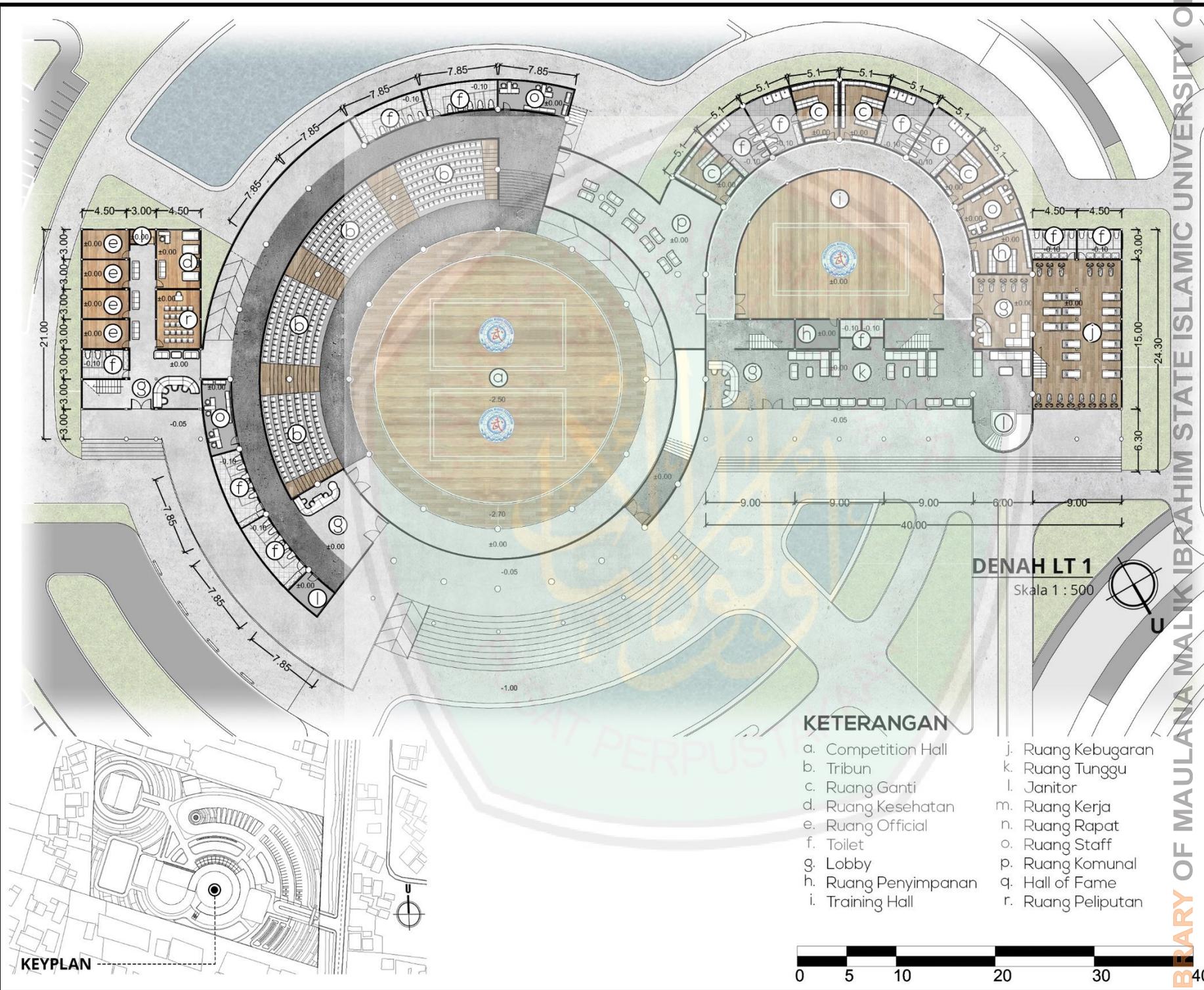
NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

06





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENAH

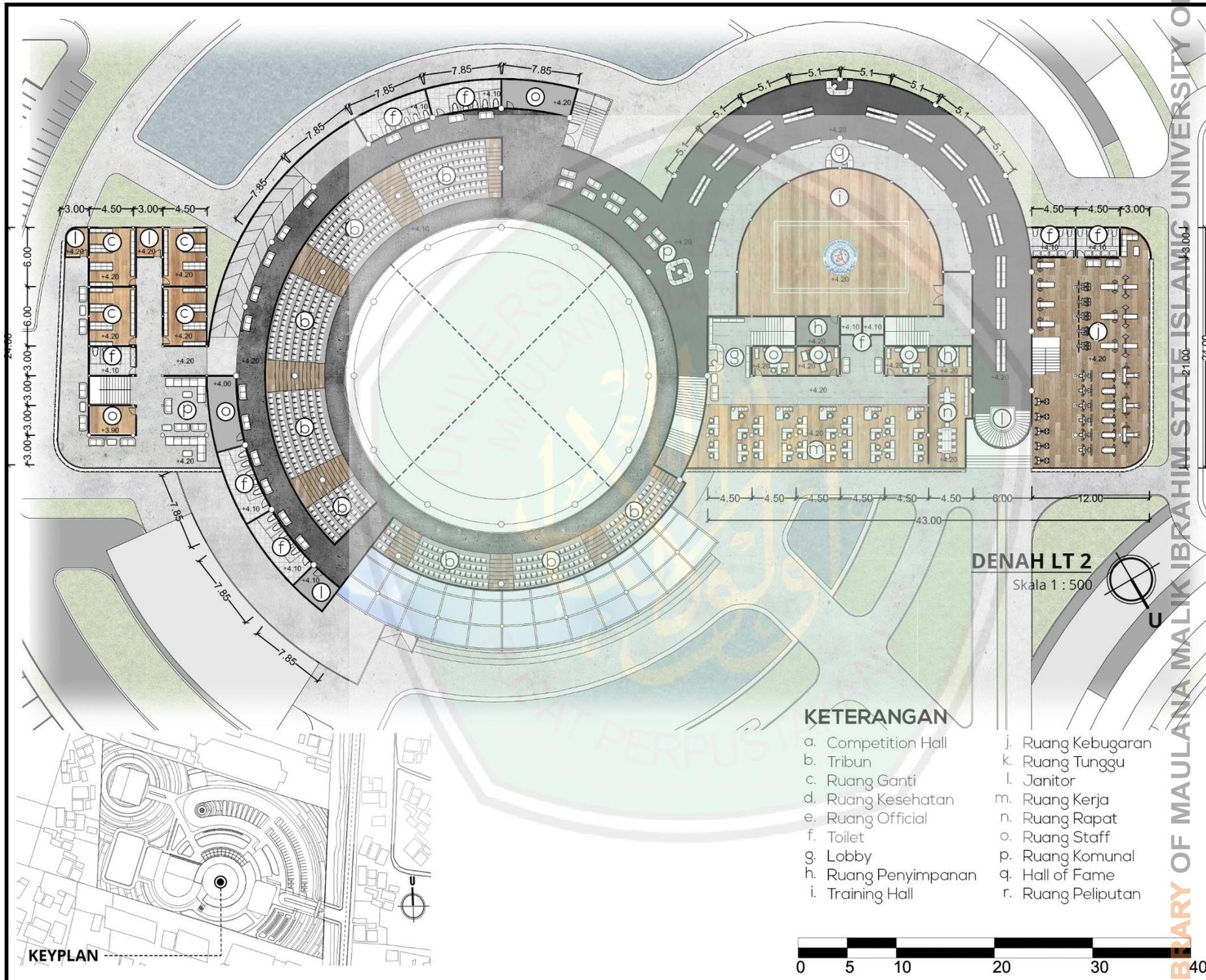
NAMA BANGUNAN

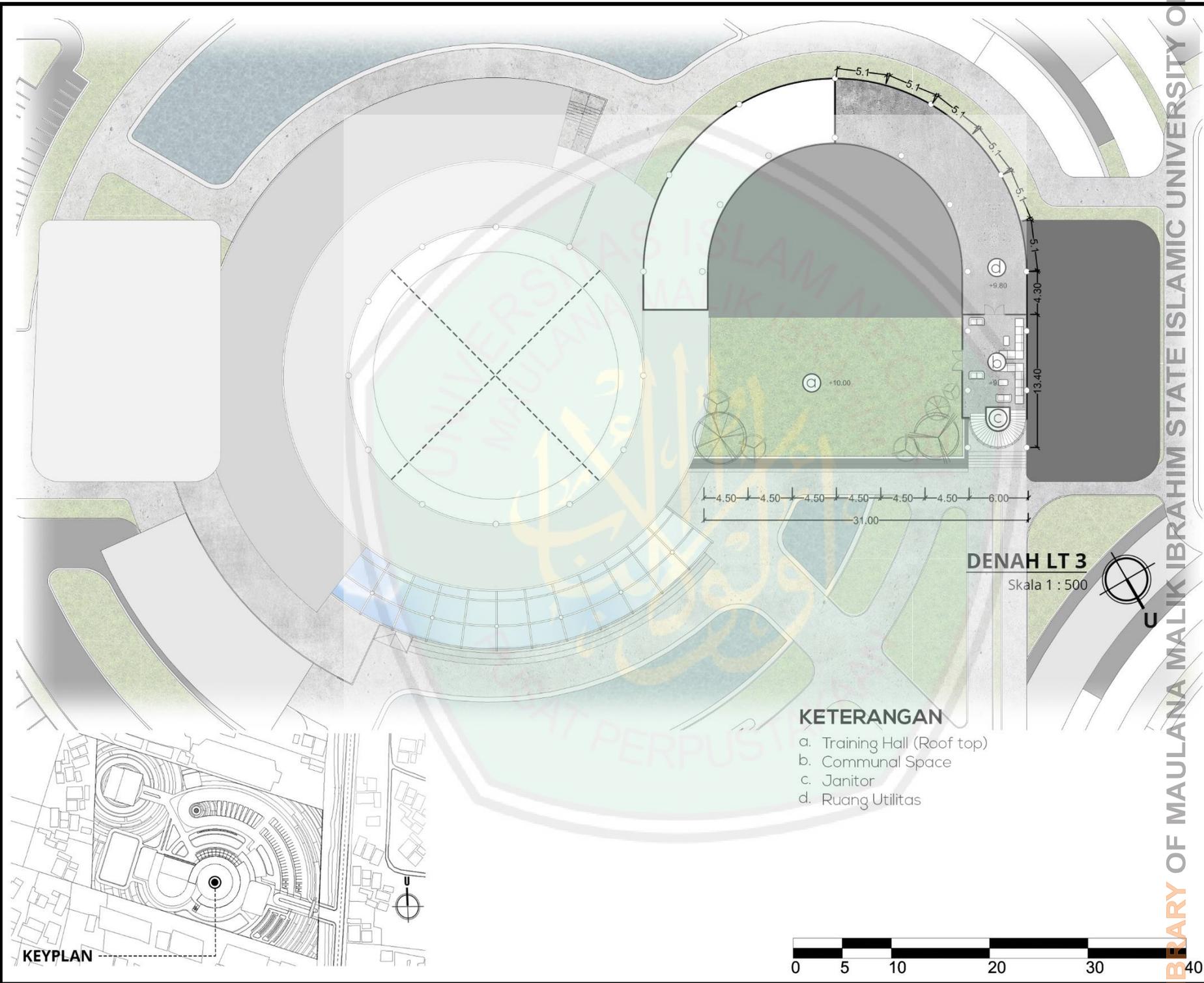
GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

07





DENAH LT 3
Skala 1 : 500

KETERANGAN

- a. Training Hall (Roof top)
- b. Communal Space
- c. Janitor
- d. Ruang Utilitas



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENAH

NAMA BANGUNAN
GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

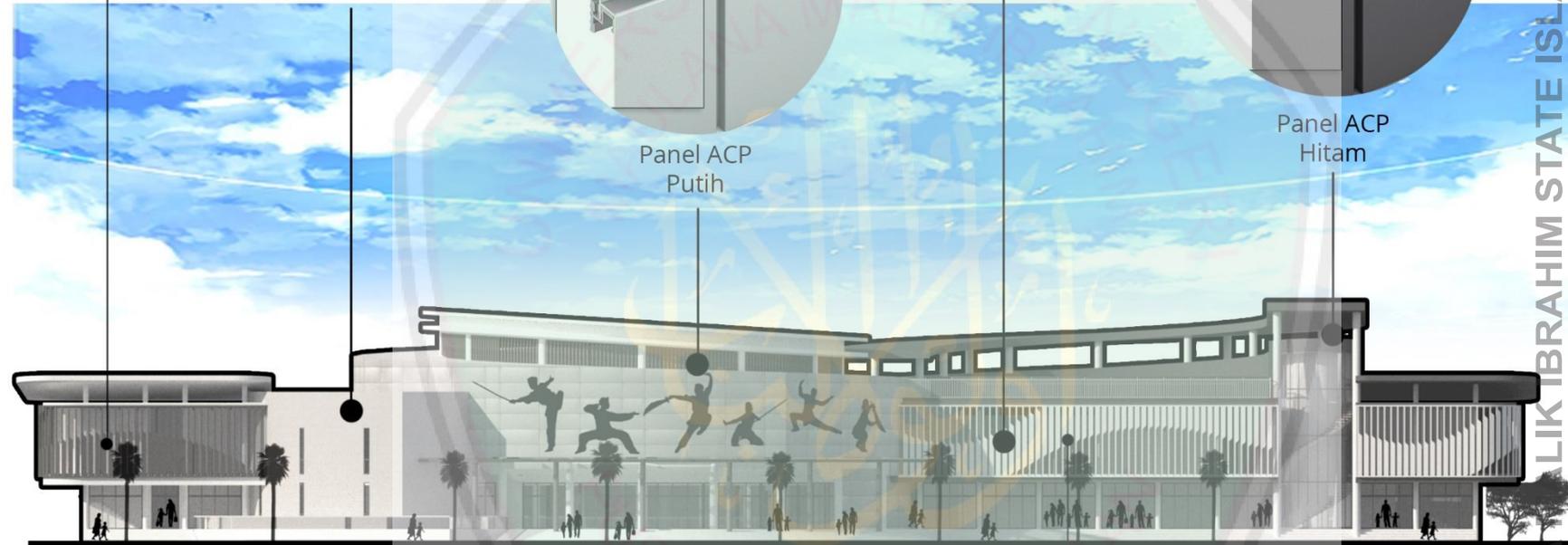
08

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF

Fasad yang ditonjolkan di sisi timur, memberikan kesan visual yang cerah, ambience didominasi oleh warna putih dengan aksentuasi hitam



Cladding Concrete



Panel ACP Putih

Secondary Skin Alumunium Panel

Panel ACP Hitam

CONTINUITY

Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubung yang mengarahkan visual pengguna

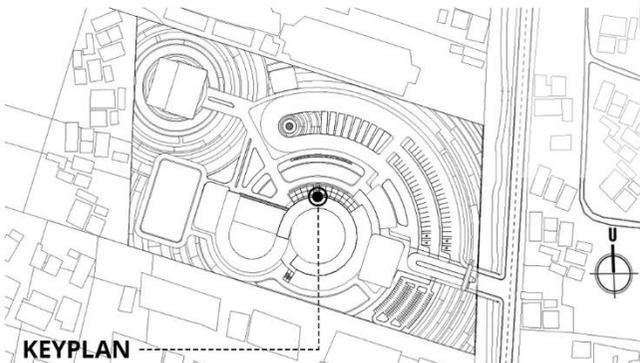
BALANCE

Sifat elemen Fasad yang berbeda yang memberikan persepsi hadirnya unsur keseimbangan pada tampak bangunan

TAMPAK DEPAN

Skala 1 : 500

Fasad yang ditonjolkan di sisi barat memberikan kesan visual yang gelap dengan didominasi oleh warna gelap dengan aksentuasi putih



KEYPLAN



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN

NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

9



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN

NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

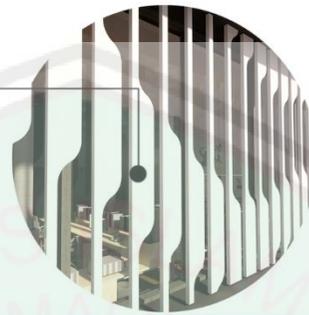
SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

10

CONTINUITY

Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubung yang mengarahkan visual pengguna



Cladding Concrete

Secondary Skin
Aluminium Panel



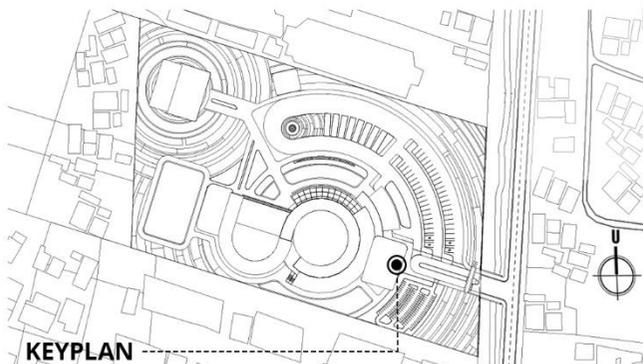
TAMPAK SAMPIING KANAN

Skala 1 : 500

Fasad yang ditonjolkan di sisi timur, memberikan kesan visual yang cerah, ambience didominasi oleh warna putih dengan aksentuasi hitam

BALANCE

Sifat elemen Fasad yang berbeda yang memberikan persepsi hadirnya unsur keseimbangan pada tampak bangunan



KEYPLAN





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN

NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

11

CONTINUITY

Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubung yang mengarahkan visual pengguna



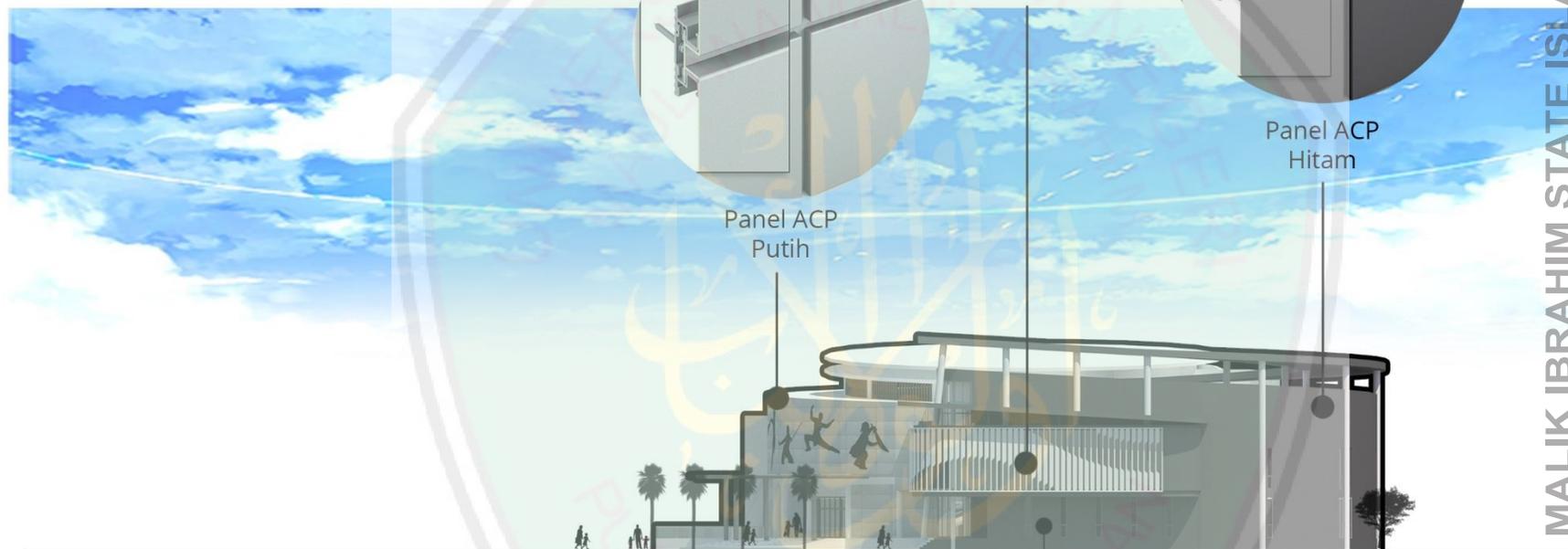
Secondary Skin
Aluminium Panel



Panel ACP
Hitam



Panel ACP
Putih



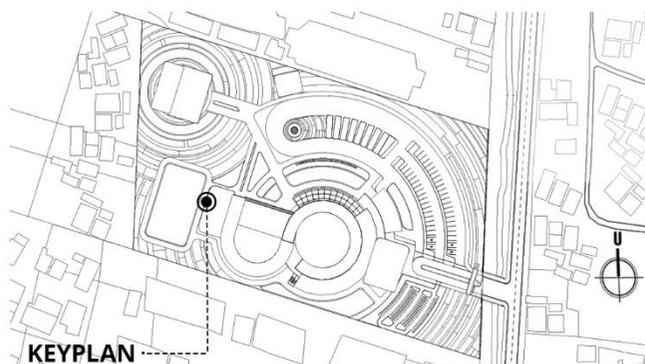
TAMPAK SAMPING KIRI

Skala 1 : 500

BALANCE

Sifat elemen Fasad yang berbeda yang memberikan persepsi hadirnya unsur keseimbangan pada tampak bangunan

Fasad yang ditonjolkan di sisi barat memberikan kesan visual yang gelap dengan didominasi oleh warna gelap dengan aksentuasi putih



KEYPLAN





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN

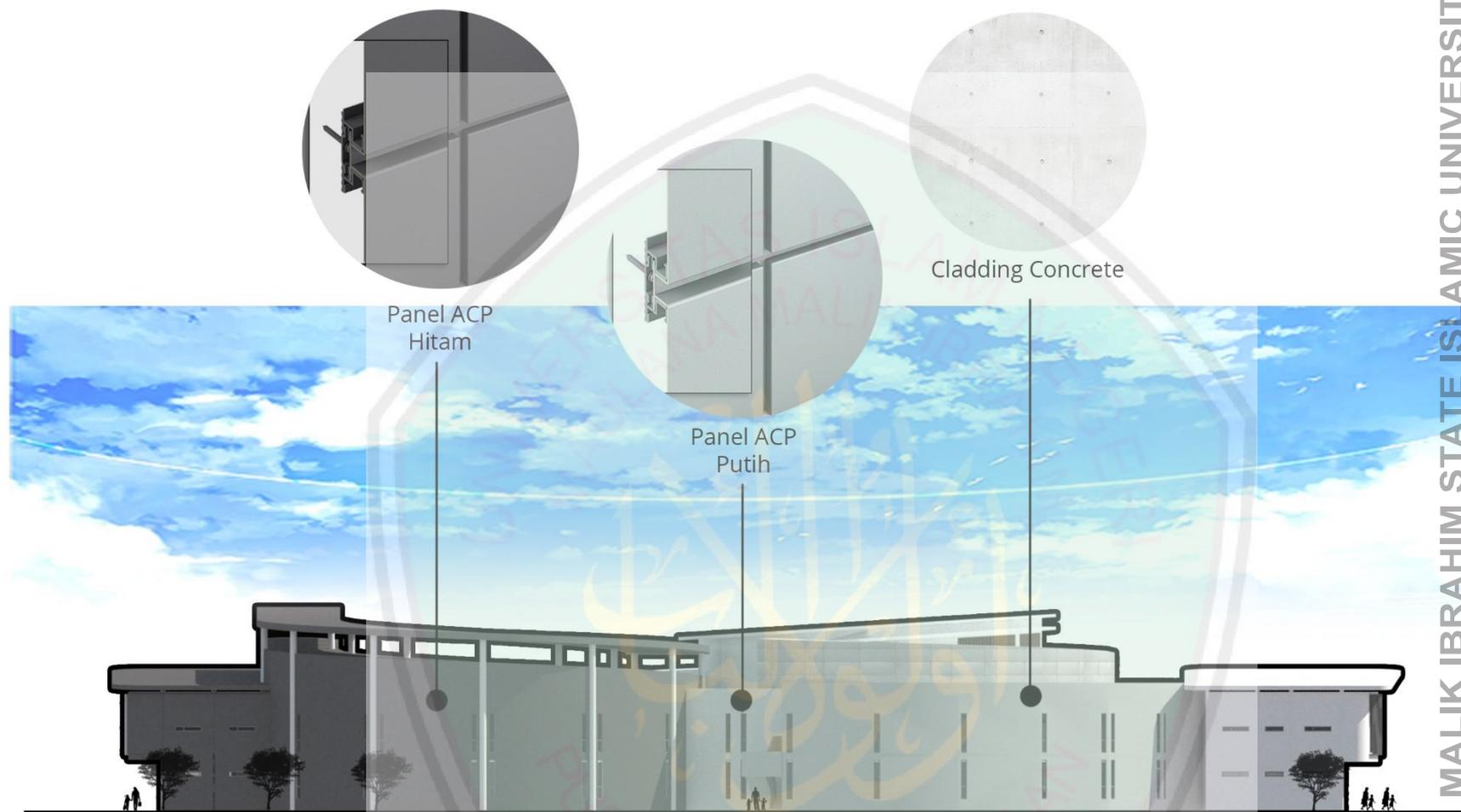
NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

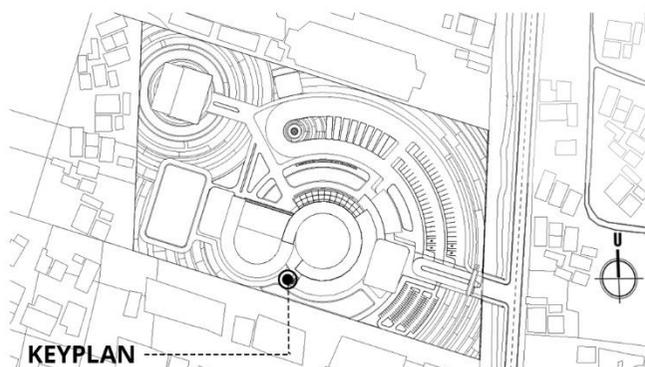
HALAMAN GAMBAR

12



TAMPAK BELAKANG

Skala 1 : 500



BALANCE

Skema warna hitam dan putih pada massa bangunan. Dualisme warna dimunculkan pada dua fungsi yang berbeda. Putih pada fungsi kompetisi dan Hitam pada fungsi pelatihan



KEYPLAN

LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



Lobby/Ticketing



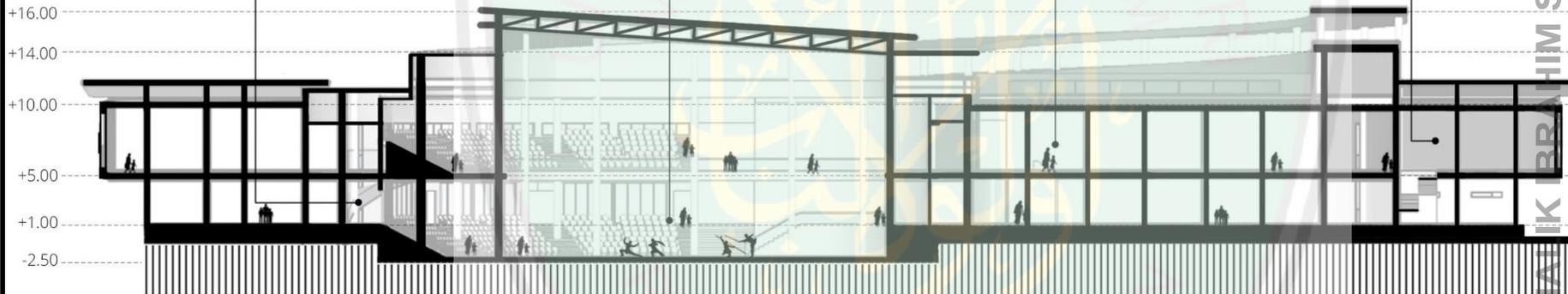
Competition Hall



Kantor Pengelola

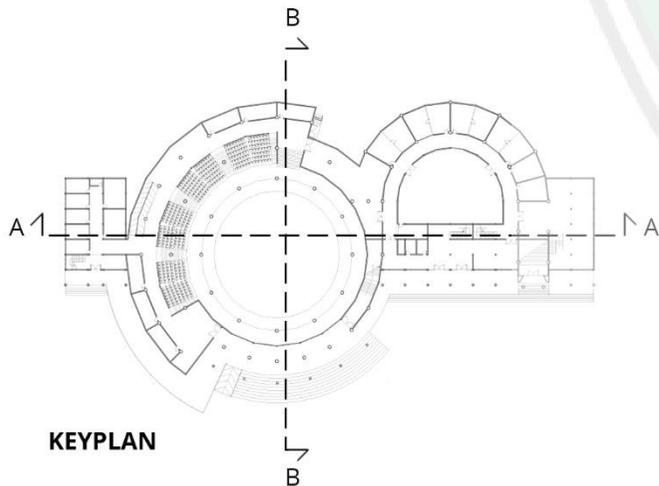


Ruang Kebugaran



POTONGAN A-A

Skala 1 : 500



KEYPLAN



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
POTONGAN BANGUNAN

NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

13



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
POTONGAN BANGUNAN

NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

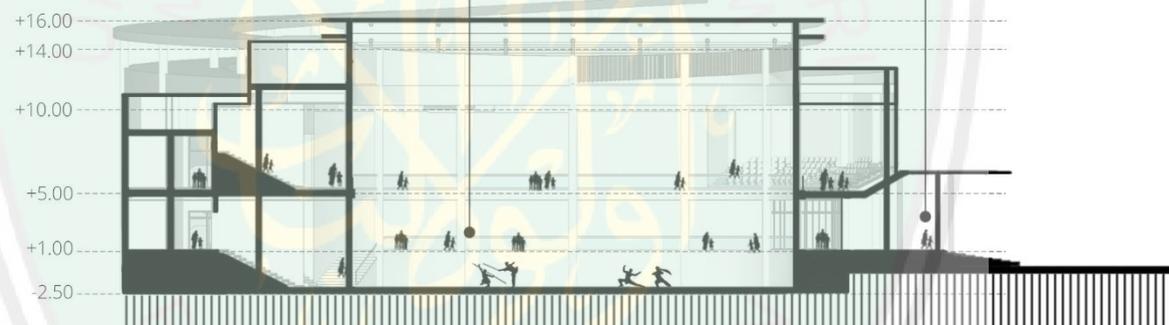
14



Competition Hall

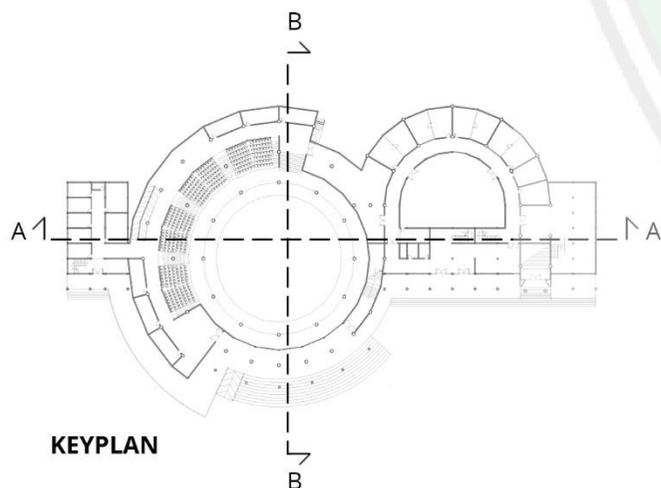


Entrance



POTONGAN B-B

Skala 1 : 500



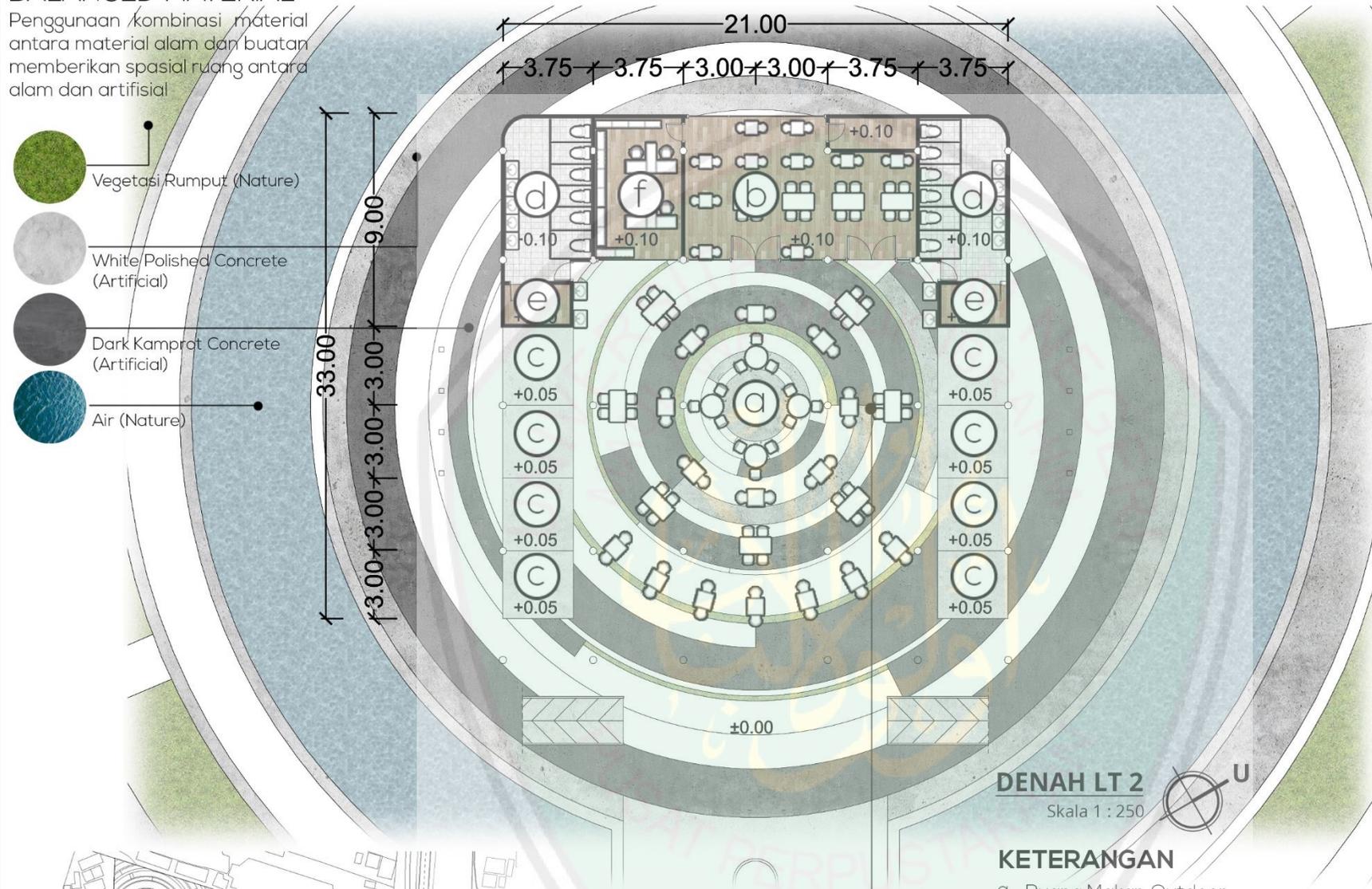
KEYPLAN



BALANCED MATERIAL

Penggunaan /kombinasi material antara material alam dan buatan memberikan spasial ruang antara alam dan artifisial

-  Vegetasi Rumput (Nature)
-  White/Polished Concrete (Artificial)
-  Dark Kamprot Concrete (Artificial)
-  Air (Nature)

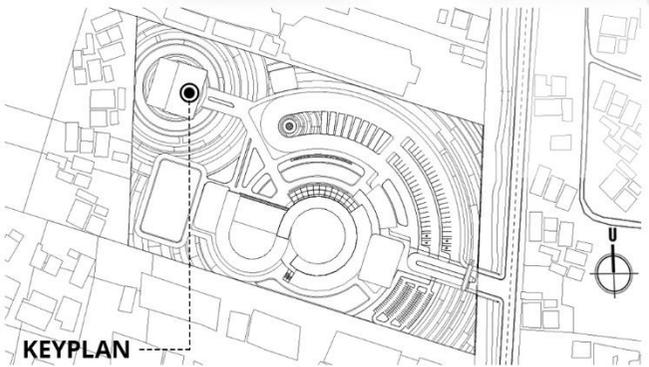


DENAH LT 2
Skala 1 : 250

KETERANGAN

- a. Ruang Makan Outdoor
- b. Ruang Makan Indoor
- c. Stand Jual (Non Permanen)
- d. Toilet
- e. Janitor
- f. Ruang Staff

RADIAL CIRCULATION
Bentuk pola sirkulasi dan penataan furnitur menyesuaikan dengan pusat/inti massa sehingga berbentuk circular mengelilingi massa



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENAH

NAMA BANGUNAN
MUSHOLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENA

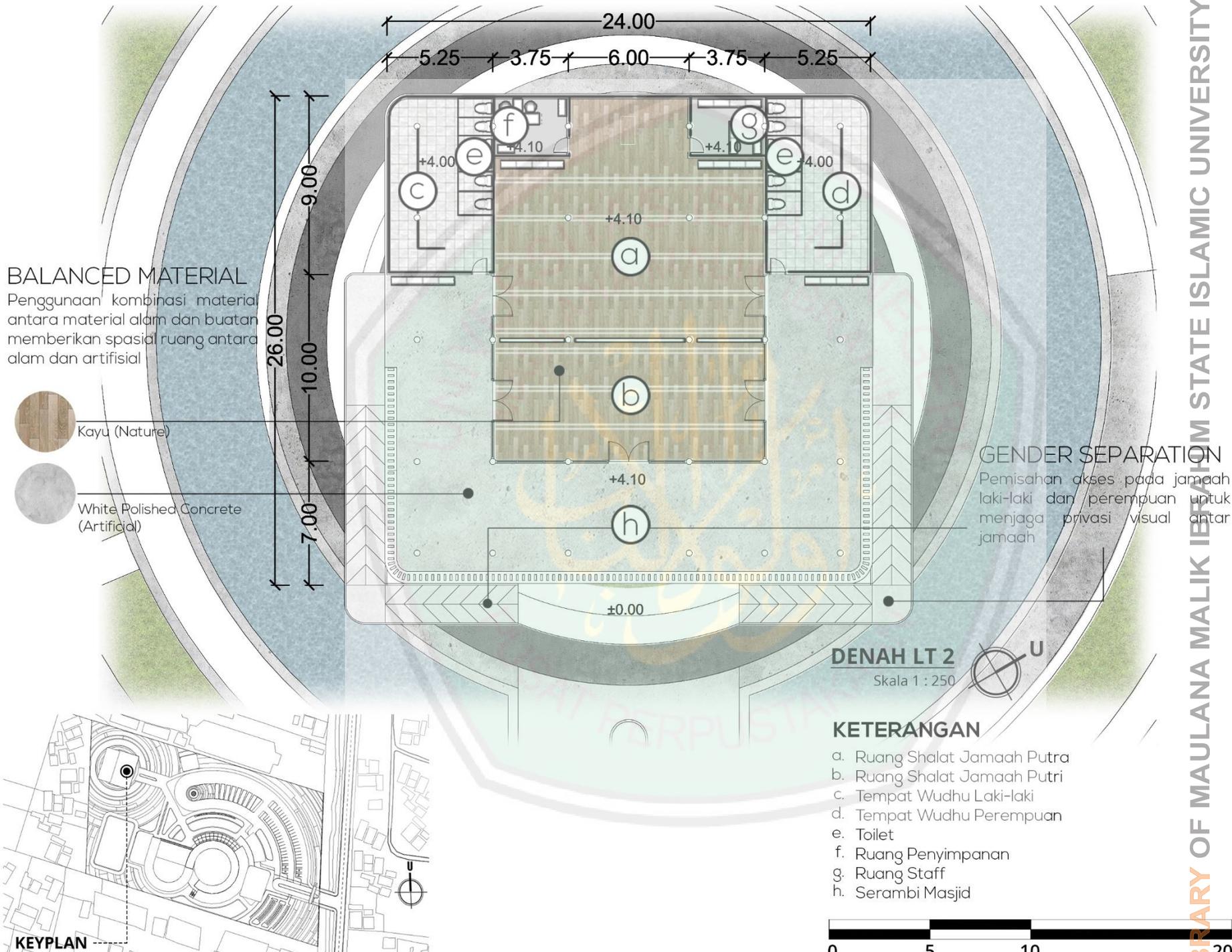
NAMA BANGUNAN

MUSHOLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

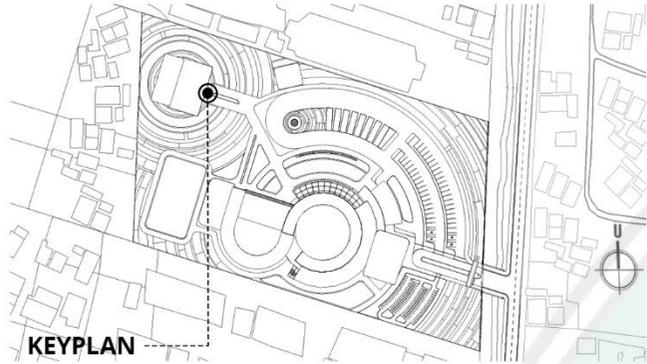
HALAMAN GAMBAR

16



BALANCED MATERIAL

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang antara kesan keseimbangan



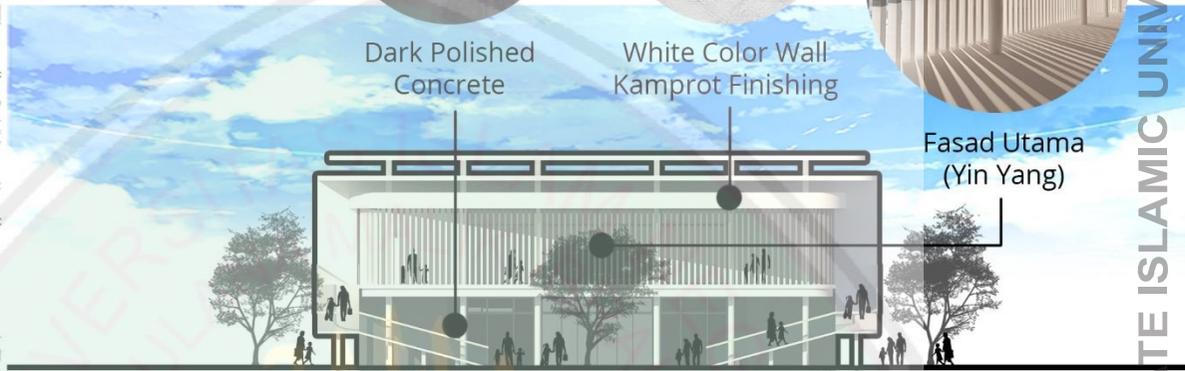
Dark Polished Concrete



White Color Wall Kamprot Finishing



Fasad Utama (Yin Yang)

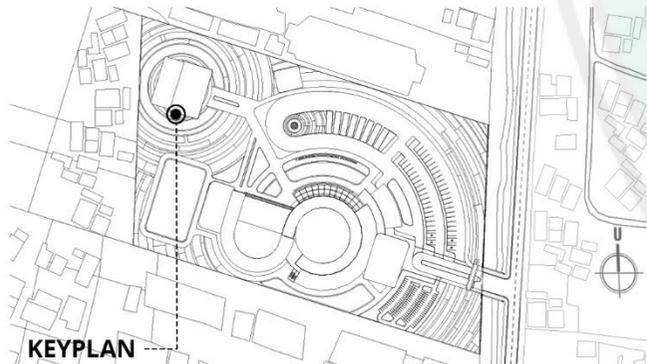


TAMPAK DEPAN

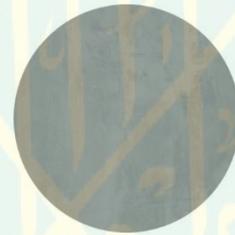
Skala 1 : 250

BALANCED MATERIAL

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang antara kesan keseimbangan



Wood Silica Panel



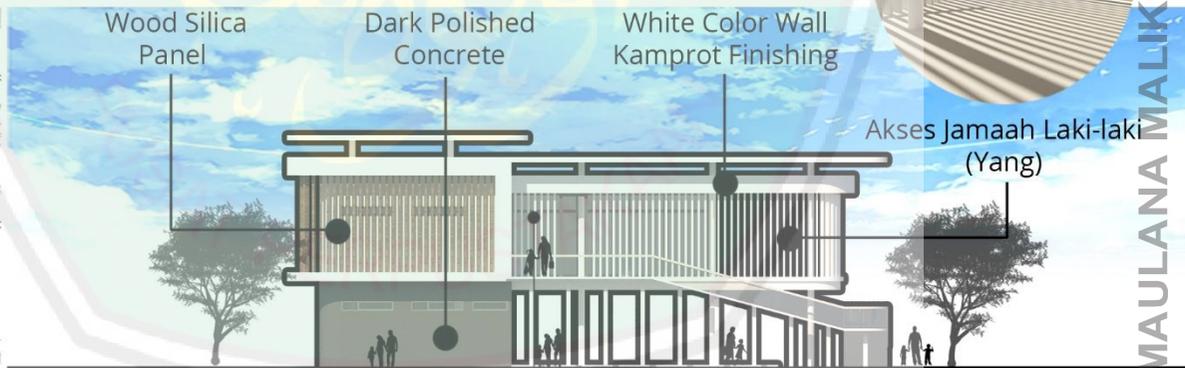
Dark Polished Concrete



White Color Wall Kamprot Finishing



Akses Jamaah Laki-laki (Yang)



TAMPAK SAMPING KANAN

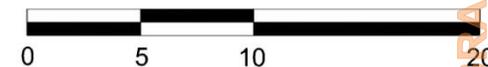
Skala 1 : 250

HARMONY

Sifat elemen Fasad Aktif dan Pasif yang memberikan persepsi hadirnya unsur keseimbangan

LIGHT FACADE

Fasad yang ditonjolkan di sisi timur, memberikan kesan visual yang cerah, ambience didominasi oleh warna putih dengan aksentuasi hitam



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN

NAMA BANGUNAN
MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

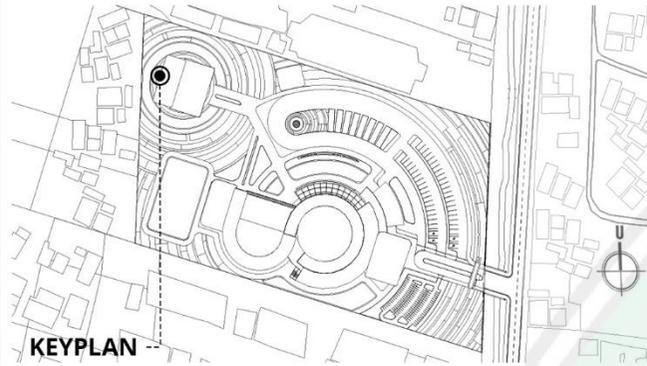
SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

17

BALANCED MATERIAL

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang antara kesan keseimbangan



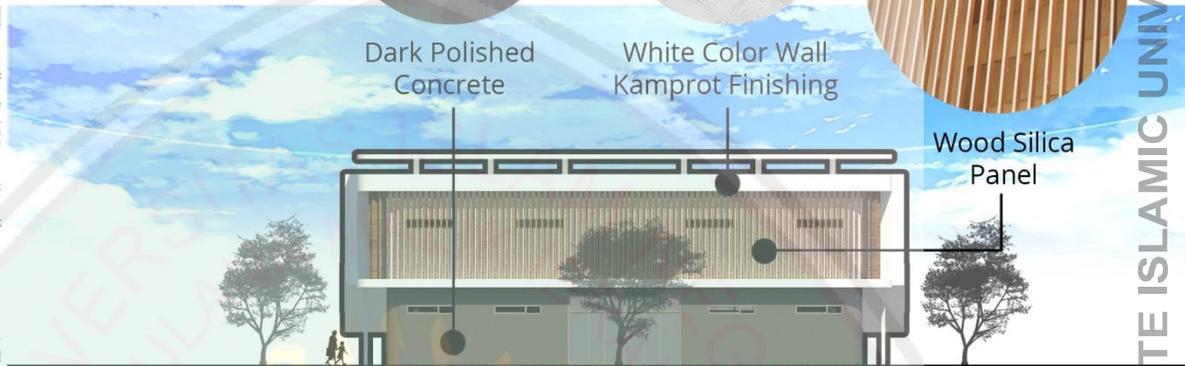
Dark Polished Concrete



White Color Wall Kamprot Finishing



Wood Silica Panel

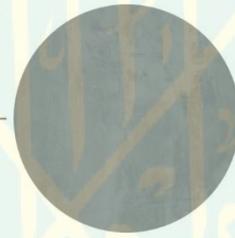
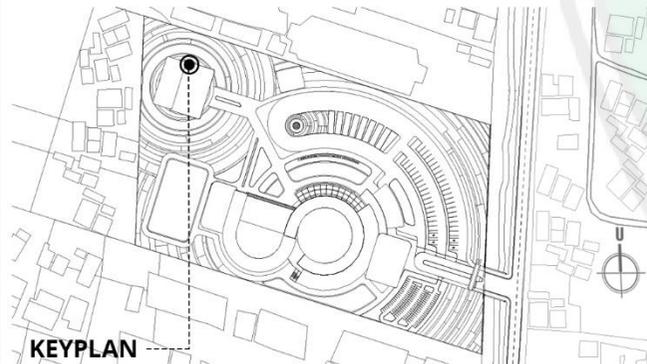


TAMPAK BELAKANG

Skala 1 : 250

BALANCED MATERIAL

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang antara kesan keseimbangan



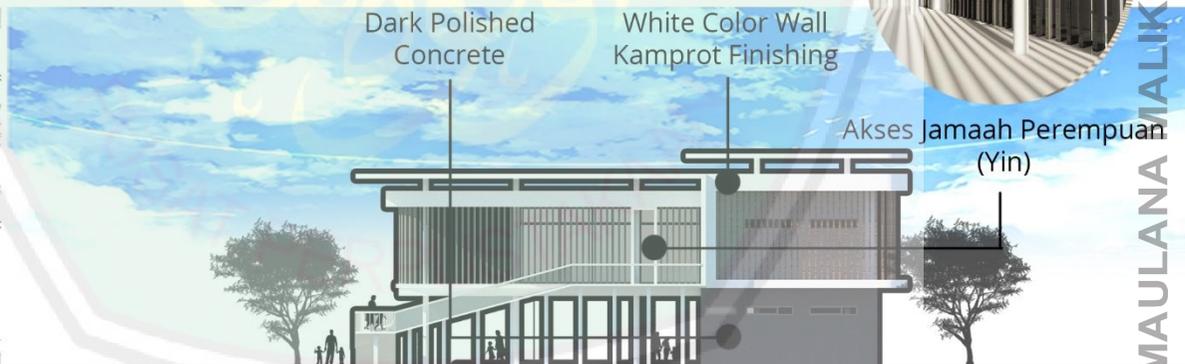
Dark Polished Concrete



White Color Wall Kamprot Finishing



Akses Jamaah Perempuan (Yin)



TAMPAK SAMPING KIRI

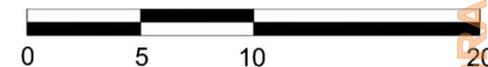
Skala 1 : 250

HARMONY

Sifat elemen Fasad Aktif dan Pasif yang memberikan persepsi hadirnya unsur keseimbangan

DARK FACADE

Fasad yang ditonjolkan di sisi barat, memberikan kesan visual yang gelap dengan didominasi oleh warna gelap dengan aksentuasi putih



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK BANGUNAN

NAMA BANGUNAN
MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

18



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR

NAMA RUANG
COMPETITION HALL

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

20

TRANSITIONAL SPACE PERCEPTION

Area Koridor memiliki karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi Terang saat memasuki hall kompetisi



COLOR PALETTE : ● ● ● ● ● ● ● ●

BALANCED MATERIAL

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



Kayu Walnut
Warna Gelap



Kayu Parquet
Warna Cerah



White Colour
Kamprut



Dark Polished
Concrete



Glass/Kaca

EMPHASIZING WUSHU

Penekanan objek rancangan dengan memunculkan unsur olahraga wushu pada ruangan untuk menguatkan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu

TRANSITIONAL SPACE PERCEPTION

Area Koridor memiliki karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi Terang saat memasuki Ruang Kebugaran



COLOR PALETTE : ● ● ● ● ● ● ● ●

BALANCED COLOR

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



White Colour
Kamprut



Dark Polished
Concrete



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, MArs
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR

NAMA RUANG
RUANG KEBUGARAN

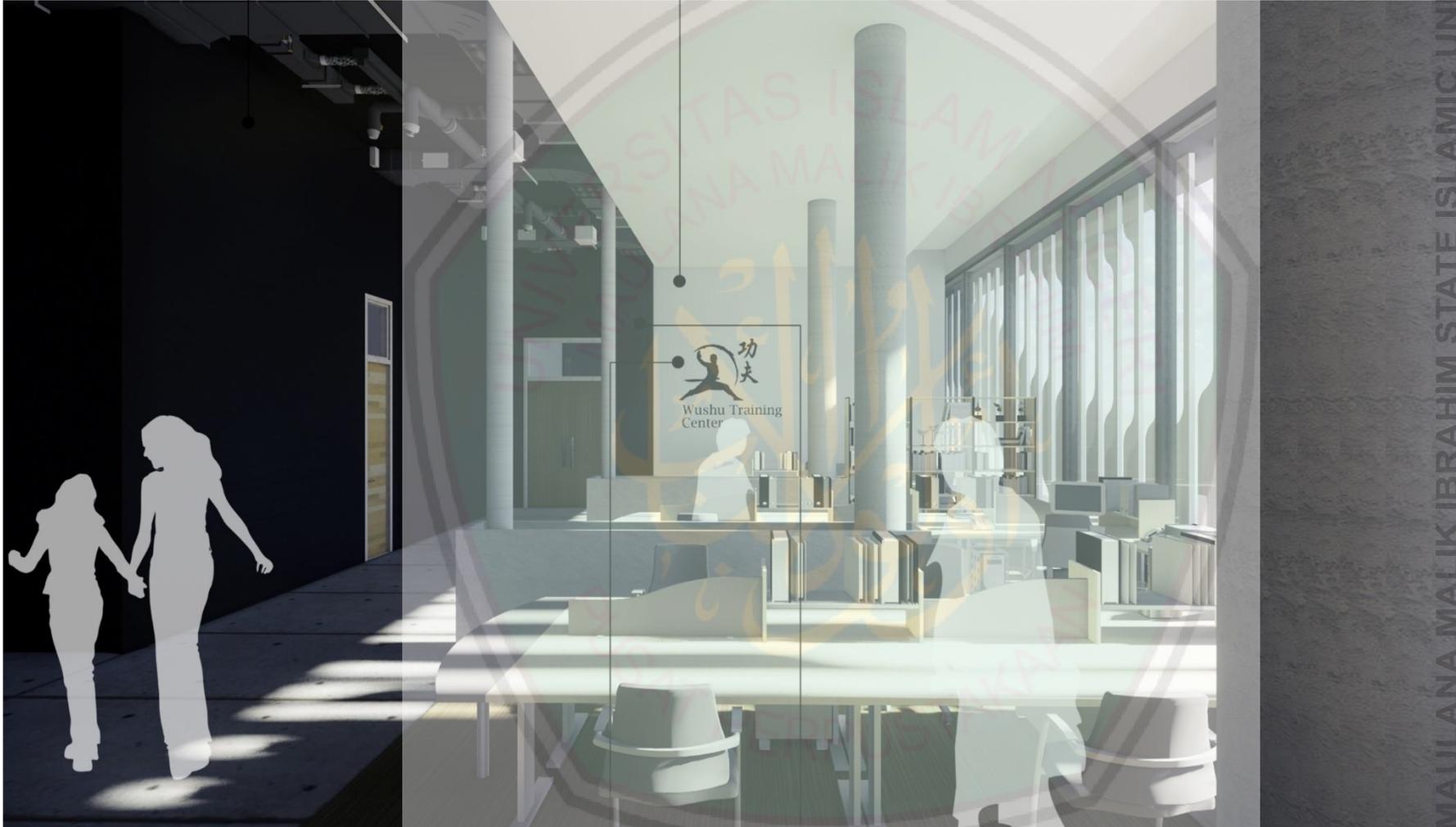
SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

23

TRANSITIONAL SPACE PERCEPTION

Area Koridor memiliki karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi Terang saat memasuki ruangan utama



COLOR PALETTE : ● ● ● ● ● ● ● ●

BALANCED COLOR

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



White Colour
Kamprut



Dark Polished
Concrete



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR

NAMA RUANG
RUANG KANTOR PENGELOLA

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

24

TRANSITIONAL SPACE PERCEPTION

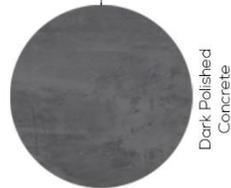
Area Koridor memiliki karakter ruang gelap yang kemudian bertransisi menjadi Terang saat memasuki ruangan utama



COLOR PALETTE : ● ● ● ● ●

BALANCED COLOR

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



Dark Polished
Concrete



White Colour
Kamprut



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR

NAMA RUANG
LOBBY/TICKETING

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

25



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, MArs
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR

NAMA RUANG

MUSHOLLA

SKALA

-

HALAMAN GAMBAR

28



COLOR PALETTE : ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

BALANCED MATERIAL

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



Kayu Parquet
Warna Cerah



White Colour
Kamprat



Dark Polished
Concrete



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF INTERIOR

NAMA RUANG
SERAMBI MUSHOLLA

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

29



COLOR PALETTE : ● ● ● ● ● ● ● ●

BALANCED MATERIAL

Penggunaan kombinasi material antara jenis material alam-buatan dan tekstur halus-kasar memberikan persepsi spasial ruang keseimbangan



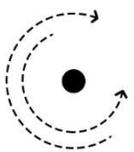
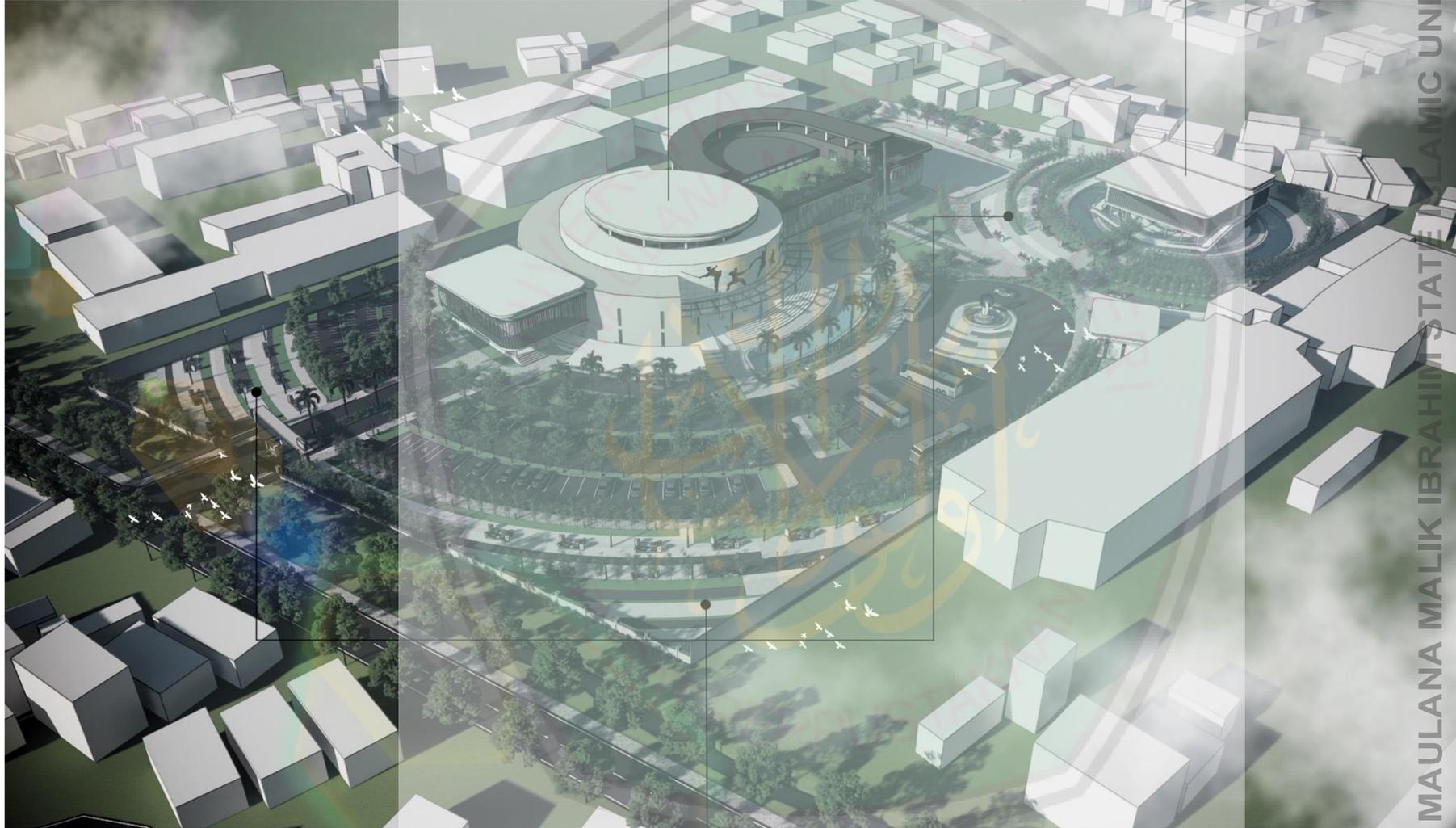
Kayu Parquet
Warna Cerah



White Colour
Kamprat

SEPARATING MASS FUNCTION

Pemisahan fungsi bangunan menjadi 2 massa berbeda yang merepresentasikan Keseimbangan. Yaitu competition/training Hall sebagai fungsi 'bekerja' dan musholla/food court sebagai fungsi 'istirahat dan beribadah'



RADIAL CIRCULATION (CONTINUITY)

Bentuk pola sirkulasi kendaraan menyesuaikan inti massa utama sehingga berbentuk circular mengelilingi massa utama. menganalogikan gerakan yang dinamis selayaknya Yin dan Yang

MAIN BUILDING
REPRESENT "LIGHT"

SECONDARY BUILDING
REPRESENT "DARK"

"INTEGRATING" OPEN SPACE

Area terbuka hijau khusus sekaligus plaza yang juga berintegrasi dengan fungsi jogging track sebagai tempat komunitas berkumpul



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF KAWASAN

NAMA BANGUNAN

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

30

CONTINUITY FACADE PATTERN

Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubung yang mengarahkan visual penggunaanya



BALANCED MATERIAL

Kombinasi Elemen Softscape dan Hardscape dengan permainan warna dan material yang digunakan



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN
ENTRANCE

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

31

EMPHASIZING WUSHU

Penekanan objek rancangan dengan memunculkan unsur olahraga wushu pada eksterior untuk menguatkan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu



INTEGRATING ACCESS

Memberi kemudahan akses kepada pengguna difabel dengan penyediaan ramp disamping tangga akses menuju bangunan.

ARTIFICIAL & NATURAL

Bangunan utama yang masif diseimbangkan dengan adanya kolam dan vegetasi sebagai penguatan unsur alam nya



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN
COMPETITION HALL

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

32

CONTINUITY FACADE PATTERN

Pola Kontinyu dan gradasi pada elemen fasad dan selubung yang mengarahkan visual penggunanya



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

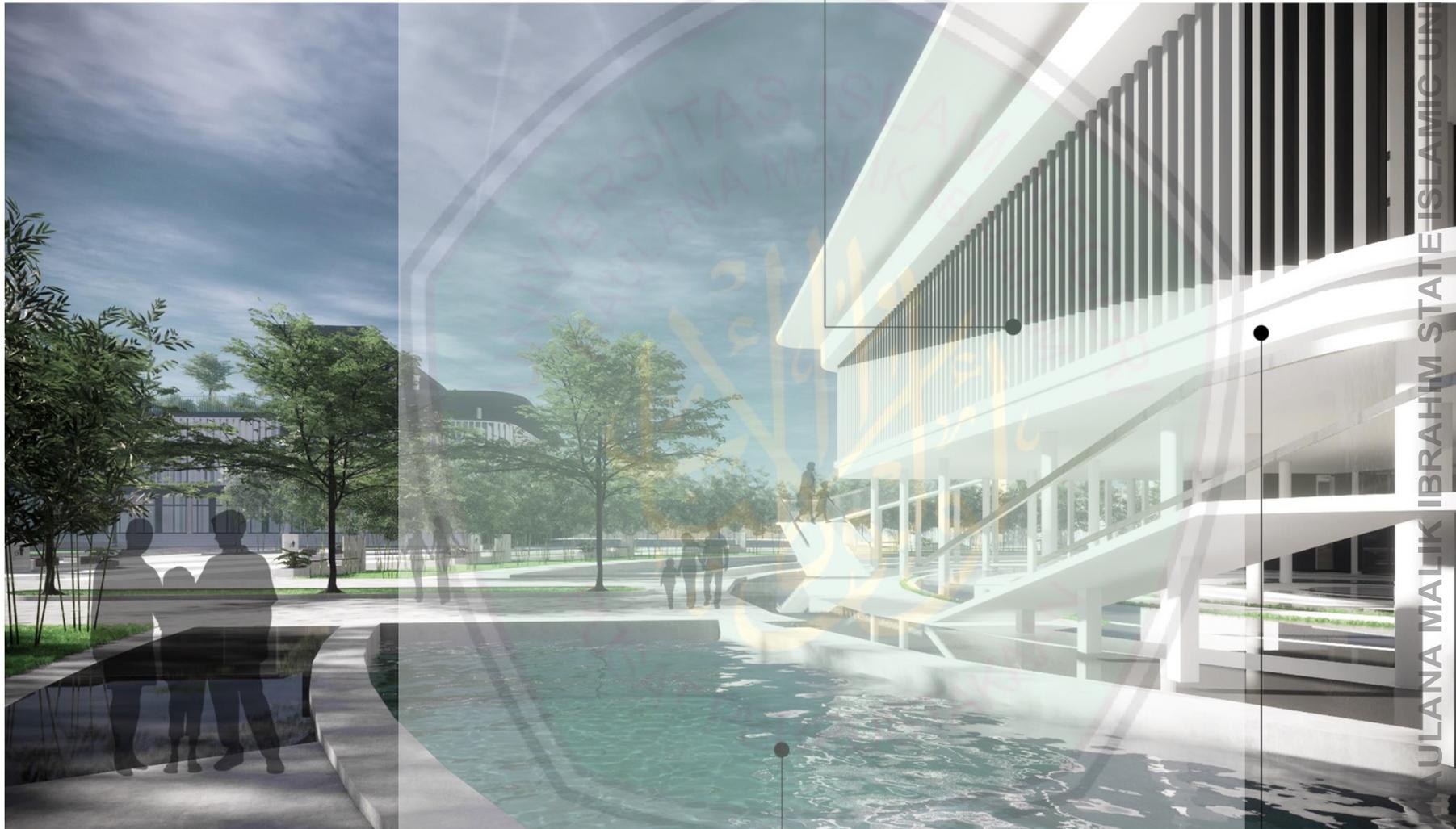
JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN
TRAINING HALL

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

33



AL-MIZAN EMPHASIZING

Penekanan analogi Al-Mizan dengan memberikan visual tersebut pada fasad bangunan bagian depan untuk menguatkan kesan Seimbang pada persepsi pengguna ketika memasuki bangunan

NATURAL & ARTIFICIAL

Area terbangun yang masif diseimbangkan dengan adanya kolam dan vegetasi sebagai penguatan unsur alam nya



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN

MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

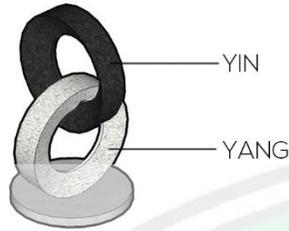
SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

34

YIN & YANG INSPIRATION

Inspirasi simbol yin dan yang dengan memunculkan simbol tersebut di tengah-tengah kawasan sebagai sign-sculpture untuk memberikan kesan keseimbangan pada persepsi pengguna saat melintasi kawasan



NATURAL & ARTIFICIAL

Area terbangun yang masif diseimbangkan dengan adanya kolam dan vegetasi sebagai penguatan unsur alam nya



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

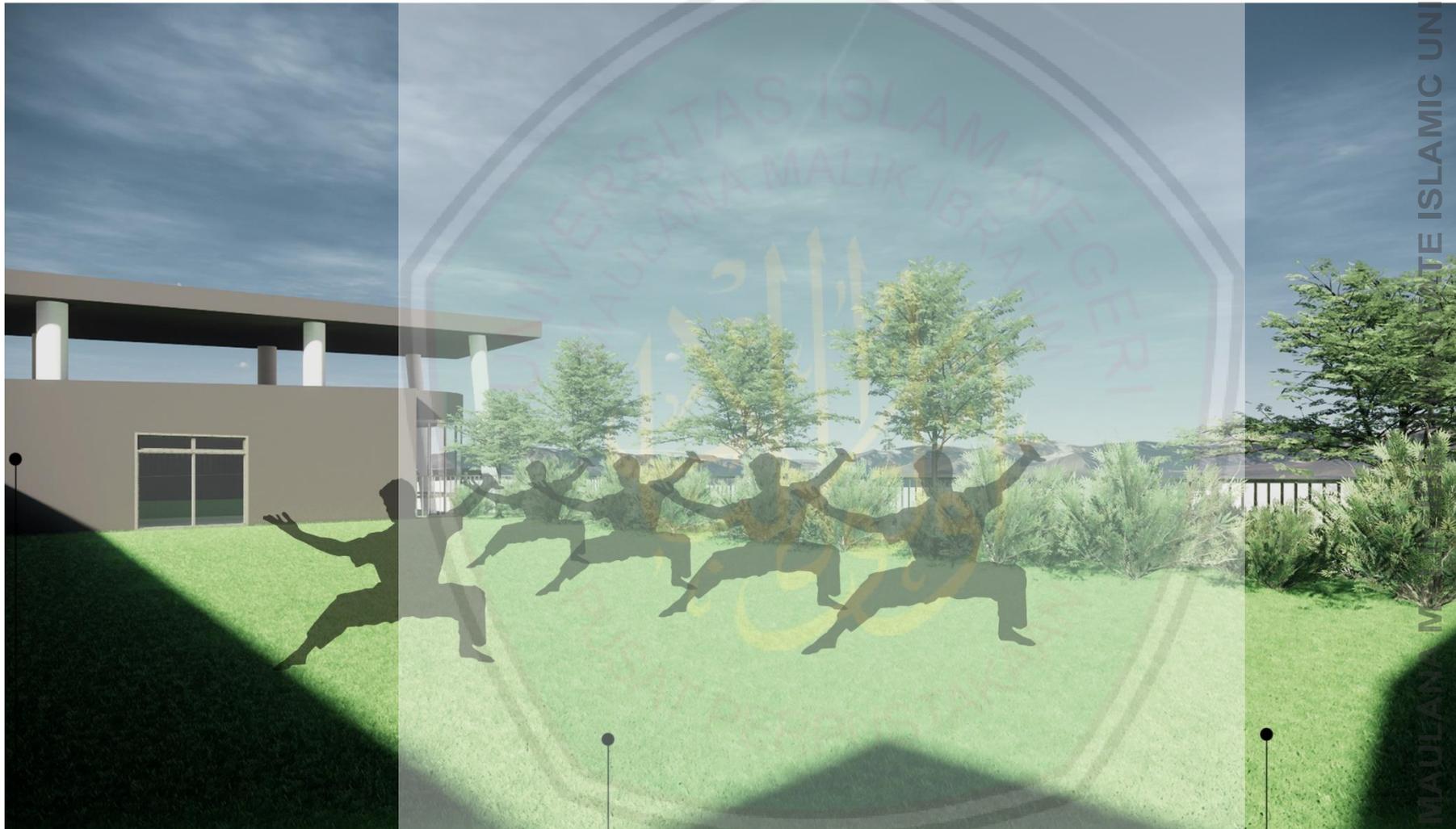
JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN
SCULPTURE/SIGN

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

35



NATURAL & ARTIFICIAL

Area terbangun yang masif diseimbangkan dengan adanya rooftop dan vegetasi sebagai penguatan unsur alam nya

MEDITATIVE SPACE

Ruang khusus pelatihan dengan ambience yang meditatif untuk mendukung aktivitas pelatihan seperti tai chi, yoga dan sejenisnya yang membutuhkan ketenangan dan kedekatan



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN
ROOFTOP TRAINING HALL

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

36



INTEGRATING SPACE

Area lapangan outdoor yang berintegrasi dengan ruang pelatihan dan berada tepat di samping bangunan pelatihan atlet wushu, berfungsi juga sebagai ruang berkumpulnya komunitas dan atlet-atlet luar



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

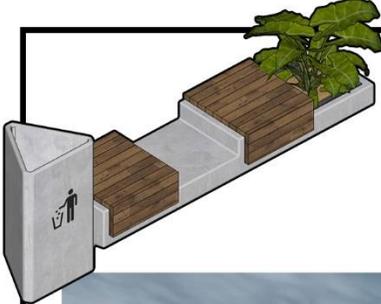
NAMA BANGUNAN

LAPNGAN OUTDOOR

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

37



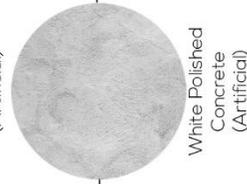
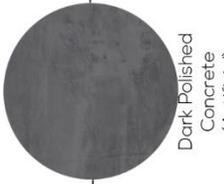
NATURAL & ARTIFICIAL STREET FURNITURE

Street furniture berupa tempat duduk pada area komunal dengan desain yang mengkombinasikan material alam(kayu) dan buatan(beton) sebagai representasi dari unsur Al-Mizan



BALANCED HARDSCAPE & SOFTSCAPE

Kombinasi Elemen Softscape dan Hardscape dengan permainan warna dan material yang digunakan yaitu dengan dengan kombinasi warna putih dan hitam pada concrete sebagai material buatan(Artificial) yang diaksentuasi oleh rumput sebagai elemen alam



LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM UNIVERSITY OF MALANG



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN
RUANG PUBLIK

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

38

RADIAL PEDESTRIAN WAY

Sirkulasi pedestrian yang mengalir, dan siklis, mengarahkan pengguna secara visual dan spasial pada tapak bangunannya.

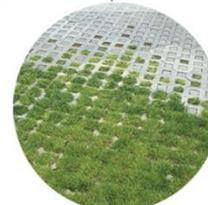


HARMONY IN DIVERSITY

Penggunaan Vegetasi Lokal dan Vegetasi Khas Cina pada kawasan tapak. Antara Lain puring dan andong sebagai tanaman lokal, dan tanaman bambu yang merepresentasikan tanaman khas china, negara asal olahraga wushu itu sendiri



Codiaeum variegatum
(Puring)



Hakonechloa
(Rumput Jepang)



Bambusa stricta
vulgaris var.
(Bambu Kuning)



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR

NAMA BANGUNAN

RUANG PUBLIK

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

39

EMPHASIZING WUSHU IDENTITY

Penekanan objek rancangan dengan memunculkan unsur olahraga wushu pada eksterior bangunan utamanya dan pada sign-plate nya untuk menguatkan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu pada malam hari melalui penggunaan artificial lighting



RADIAL PEDESTRIAN WAY

Sirkulasi pedestrian yang mengalir, dan siklis, mengarahkan pengguna secara visual dan spasial pada tapak bangunannya.



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR
MALAM HARI

NAMA BANGUNAN

-

SKALA

-

HALAMAN GAMBAR

40

EMPHASIZING WUSHU

Penekanan objek rancangan dengan memunculkan unsur olahraga wushu pada eksterior untuk menguatkan identitas bangunan sebagai pusat pelatihan wushu pada malam hari melalui penggunaan artificial lighting



RADIAL PEDESTRIAN WAY

Sirkulasi pedestrian yang mengalir, dan siklis, mengarahkan pengguna secara visual dan spasial pada tapak bangunannya.



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
PERSPEKTIF EKSTERIOR
MALAM HARI

NAMA BANGUNAN

-

SKALA
-

HALAMAN GAMBAR

41



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

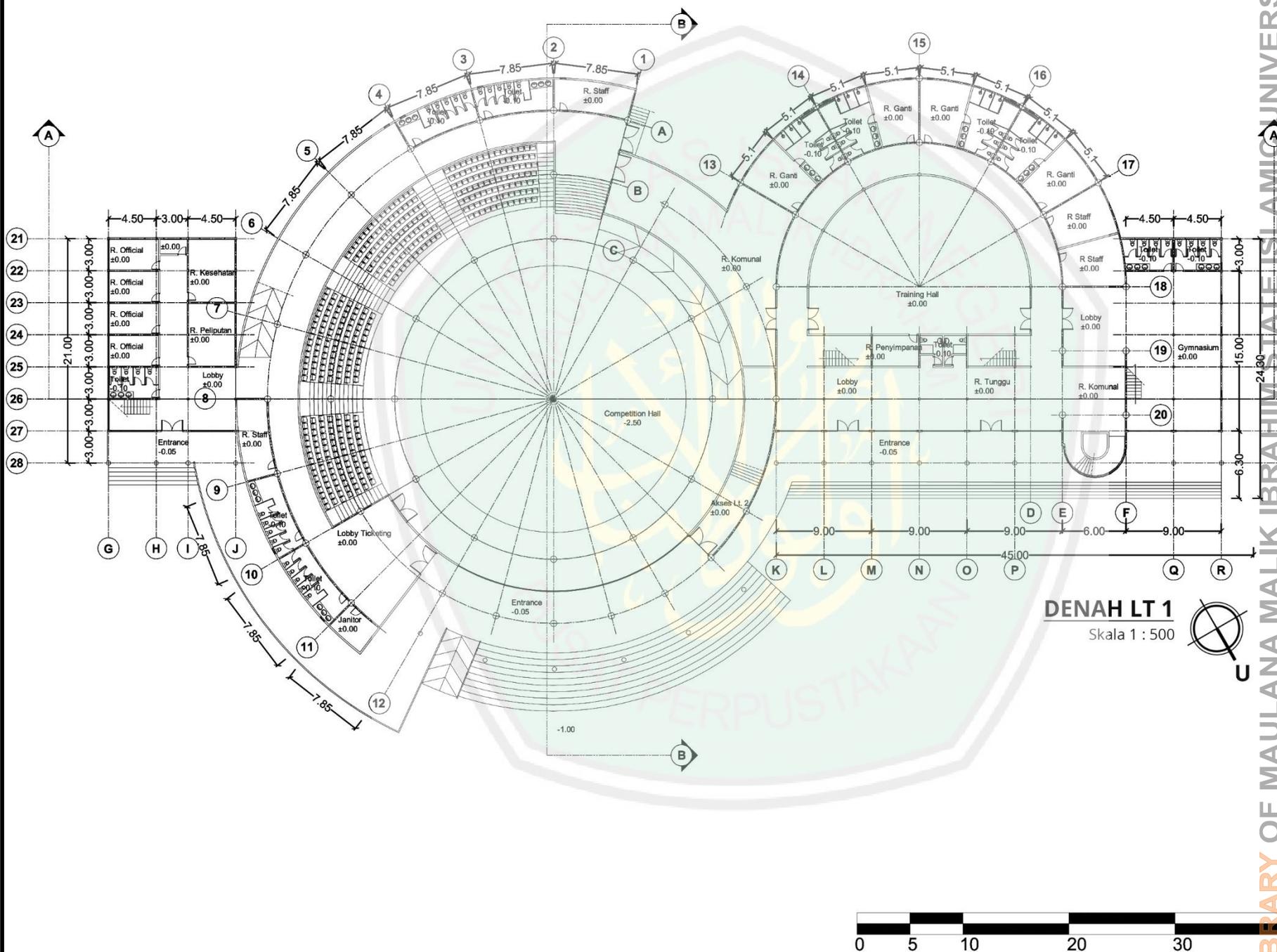
JUDUL GAMBAR
DENAH

NAMA BANGUNAN
GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

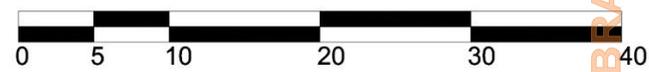
SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

01



DENAH LT 1
Skala 1 : 500





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENA

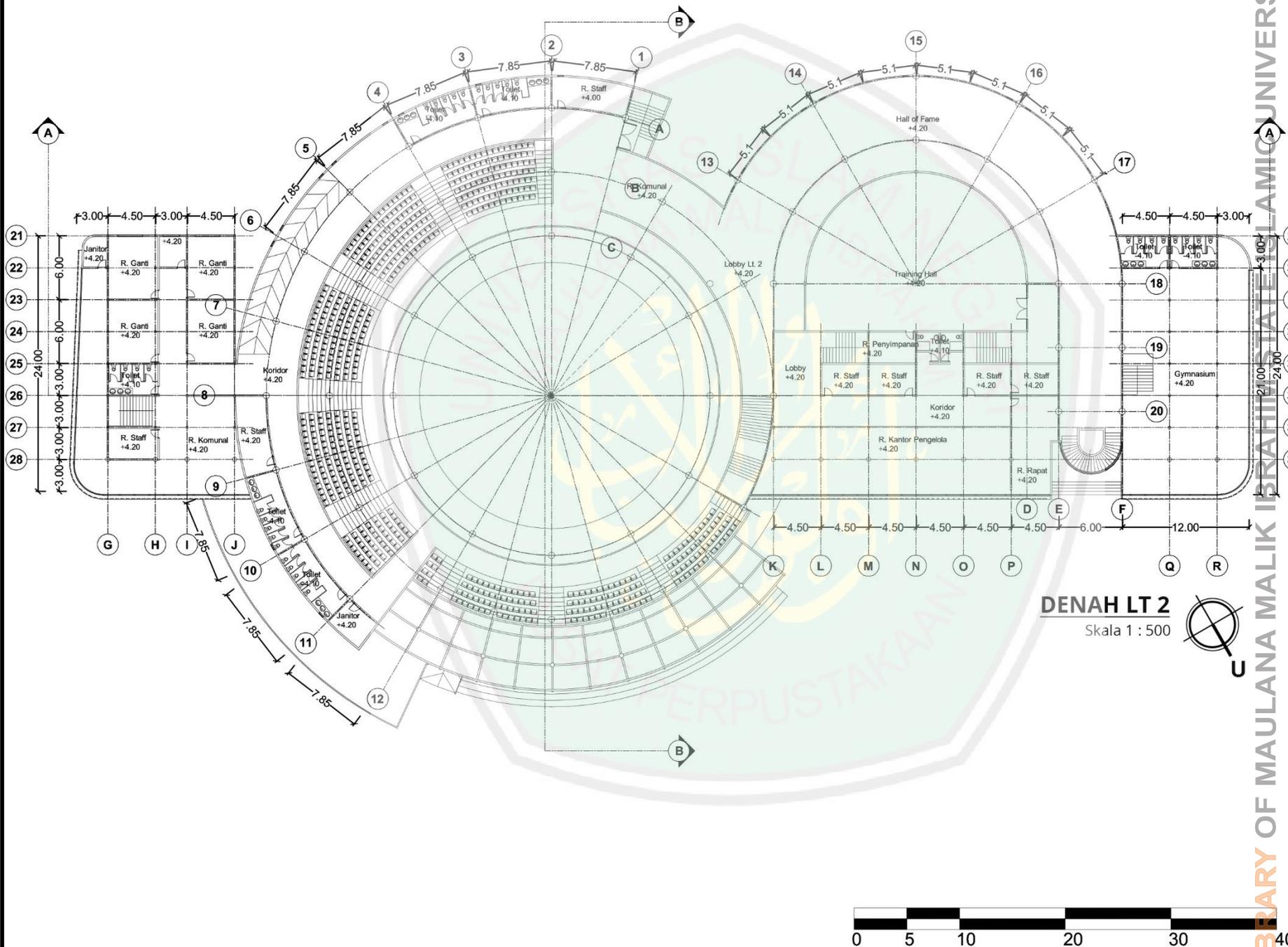
NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

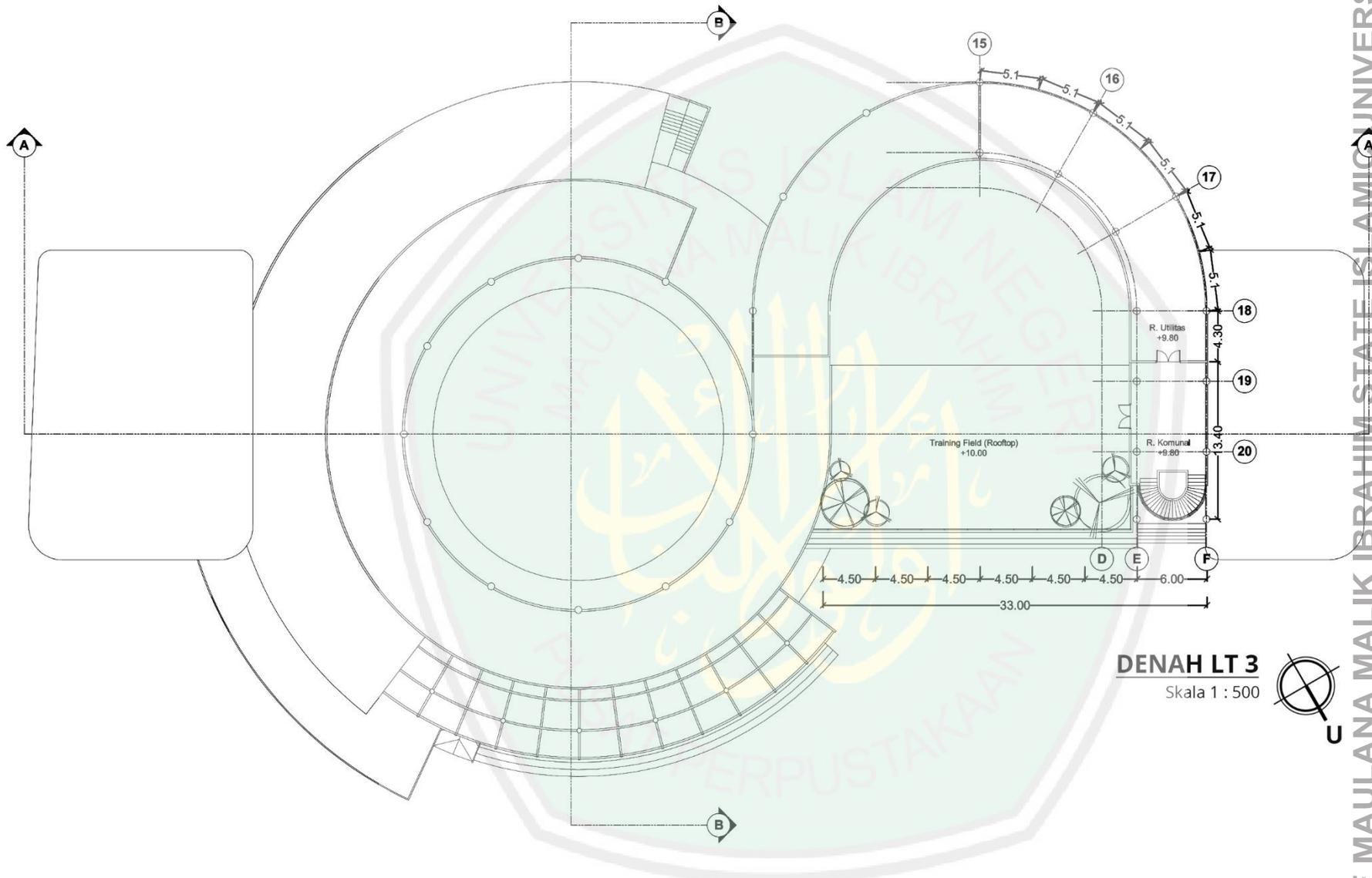
HALAMAN GAMBAR

02



DENAH LT 2
Skala 1 : 500





DENAH LT 3

Skala 1 : 500



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENAH

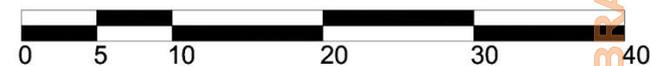
NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

03





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

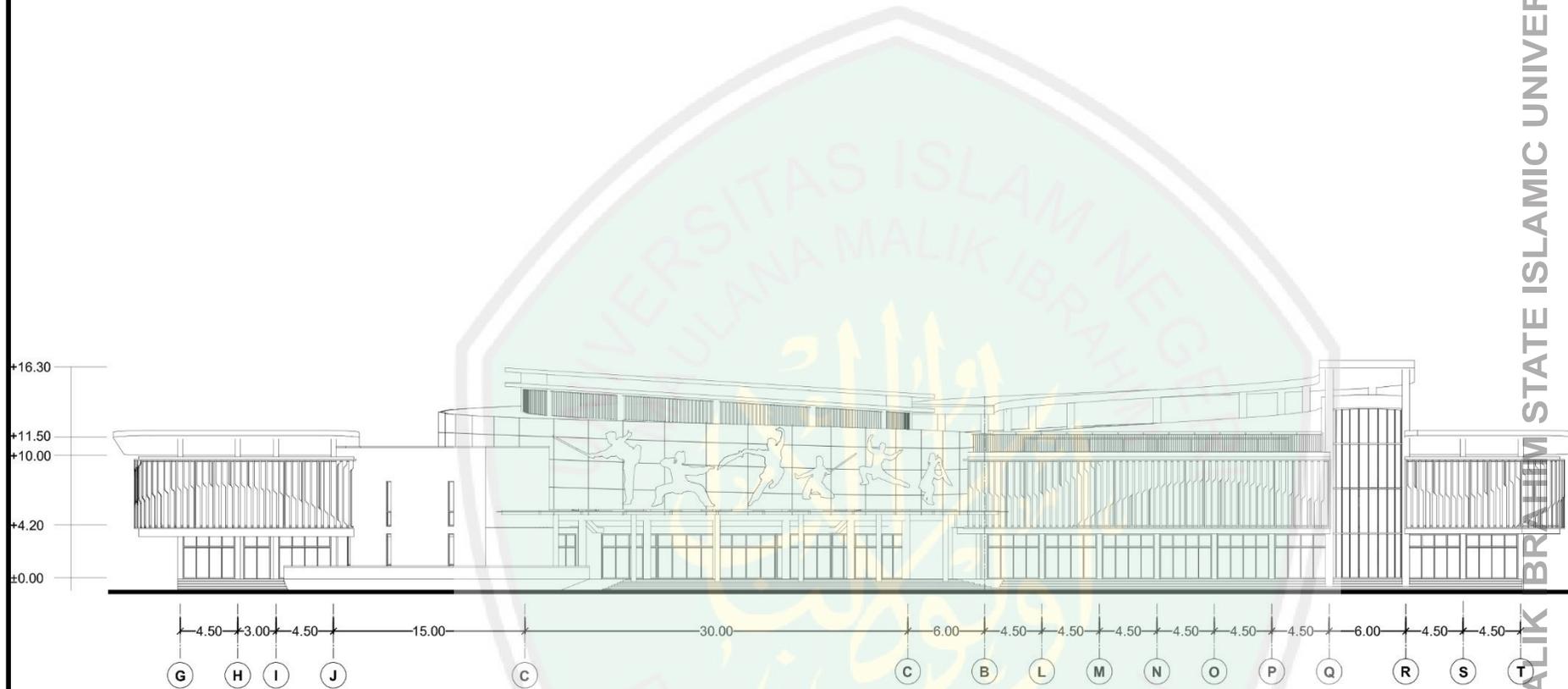
JUDUL GAMBAR
TAMPAK

NAMA BANGUNAN
GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

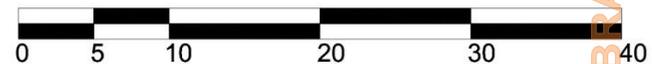
HALAMAN GAMBAR

04



TAMPAK DEPAN

Skala 1 : 500





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

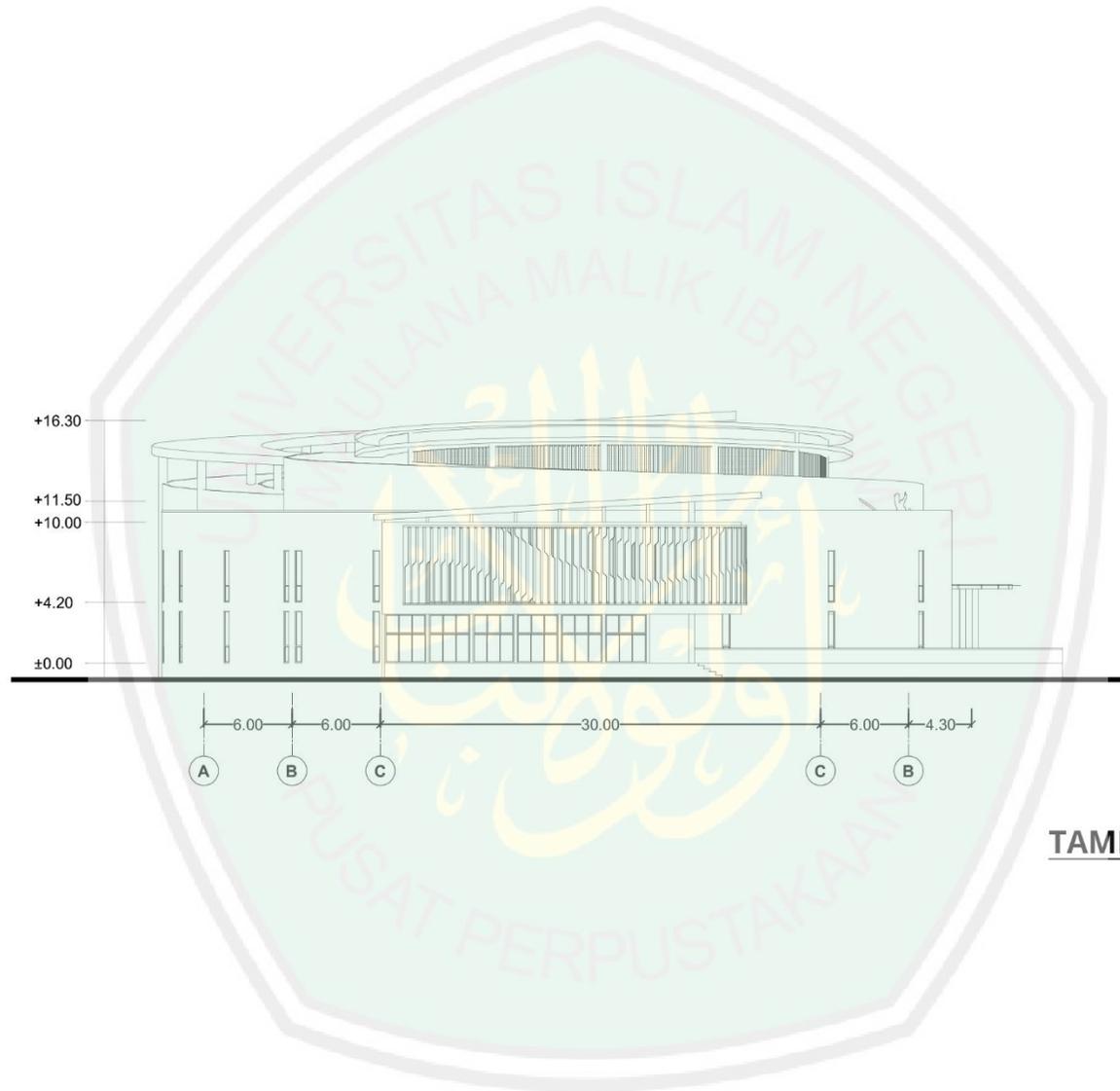
JUDUL GAMBAR
TAMPAK

NAMA BANGUNAN
GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

HALAMAN GAMBAR

05



TAMPAK SAMPING

Skala 1 : 500





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

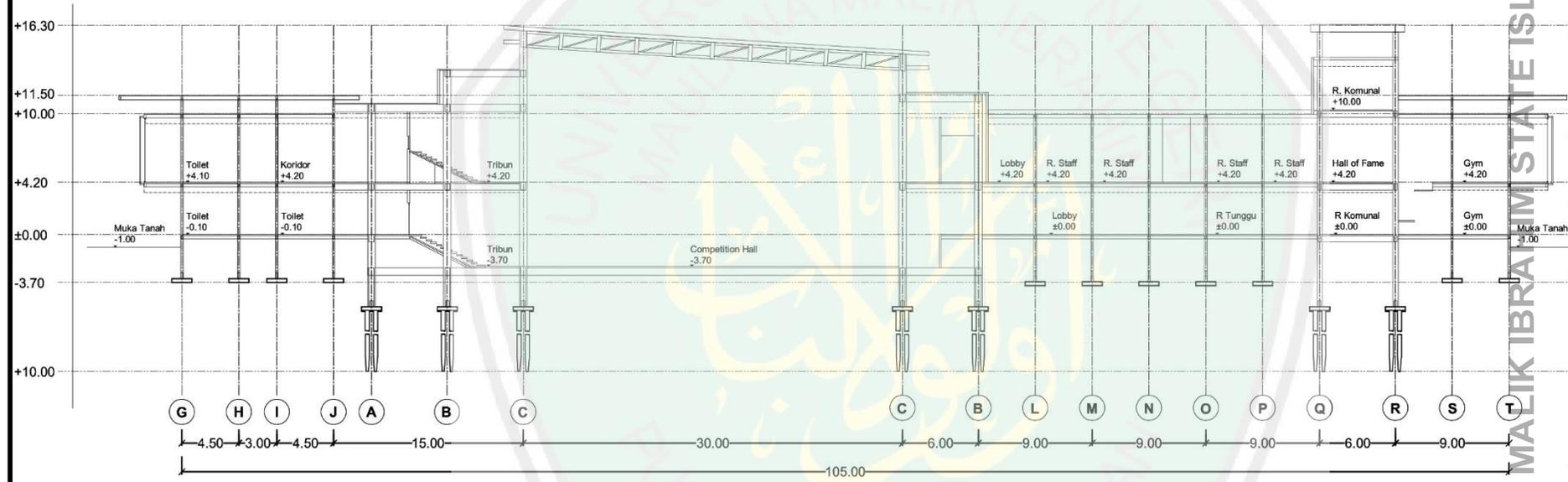
JUDUL GAMBAR
POTONGAN

NAMA BANGUNAN
GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

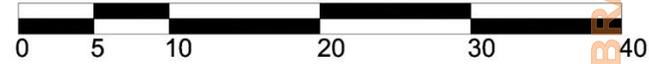
HALAMAN GAMBAR

06



POTONGAN A-A

Skala 1 : 500





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
POTONGAN

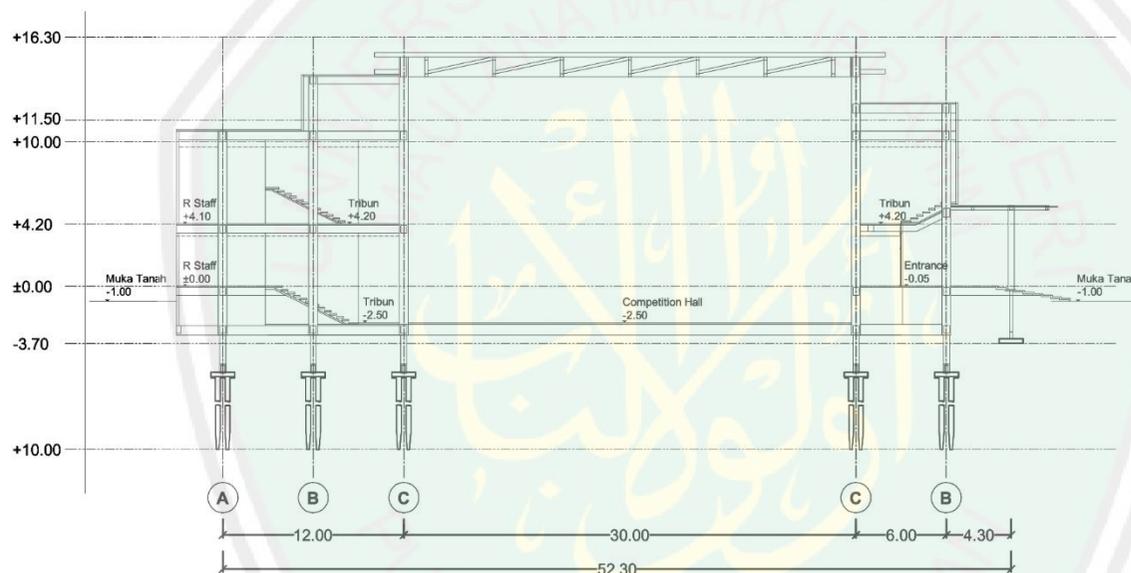
NAMA BANGUNAN

GEDUNG PELATIHAN
DAN KOMPETISI

SKALA
1 : 500

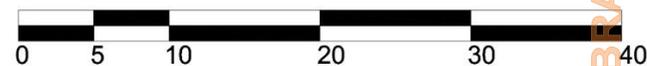
HALAMAN GAMBAR

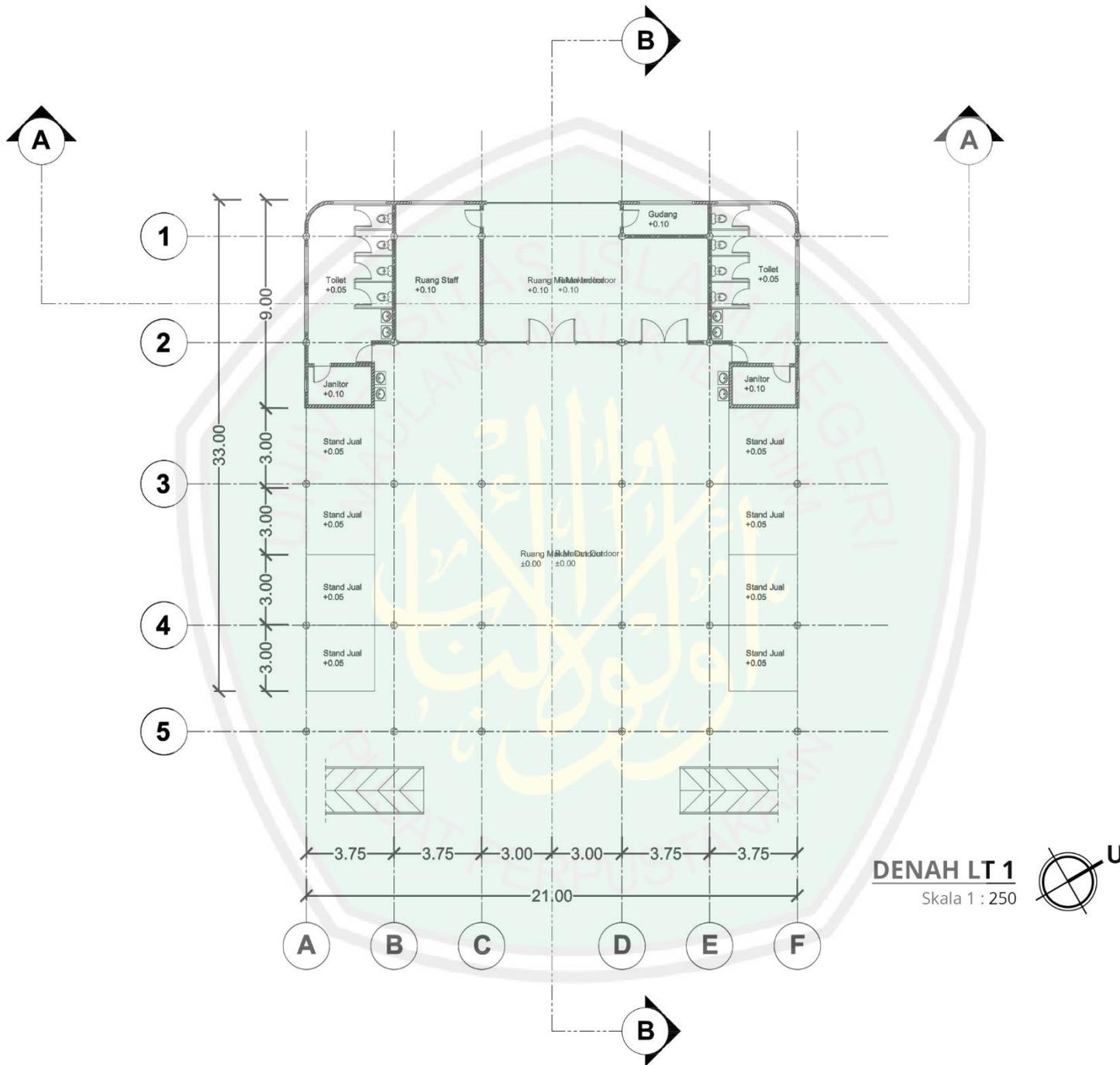
07



POTONGAN B-B

Skala 1 : 500





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

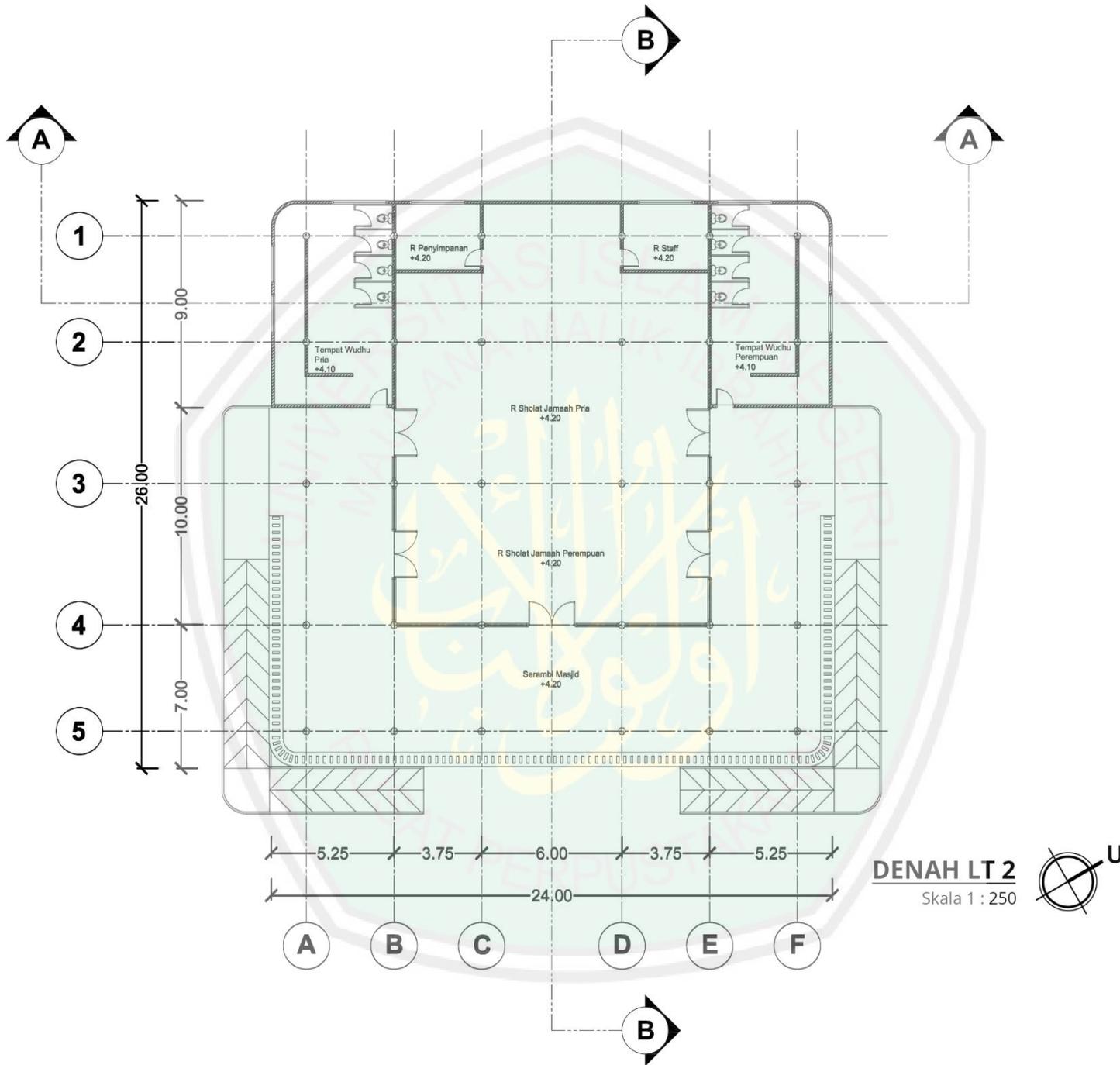
JUDUL GAMBAR
DENAH

NAMA BANGUNAN
MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

08



DENAH LT 2
Skala 1 : 250



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
DENAH

NAMA BANGUNAN
MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

09



MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK

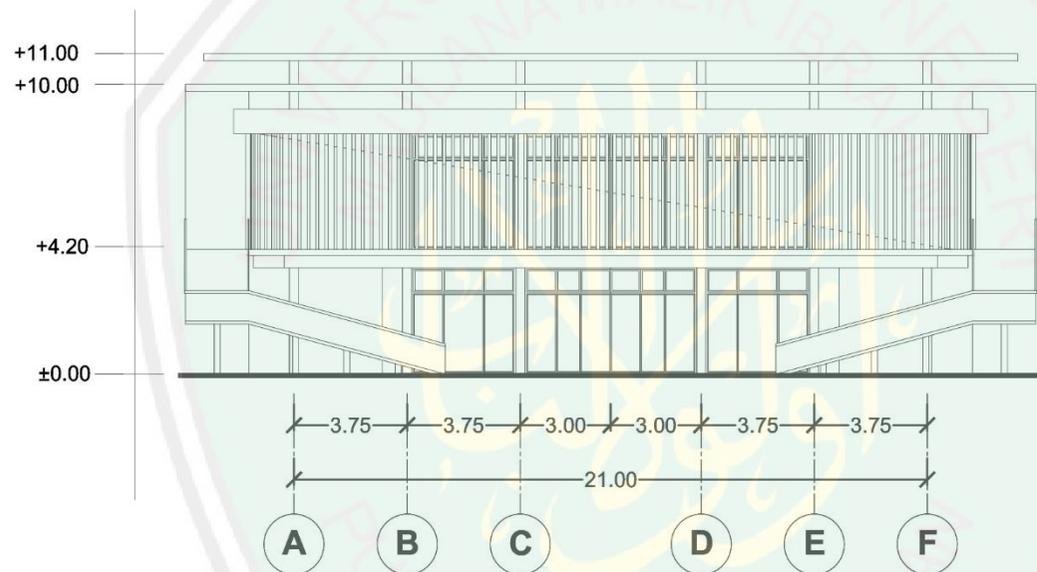
NAMA BANGUNAN

MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

10



TAMPAK DEPAN

Skala 1 : 250





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

JUDUL GAMBAR
TAMPAK

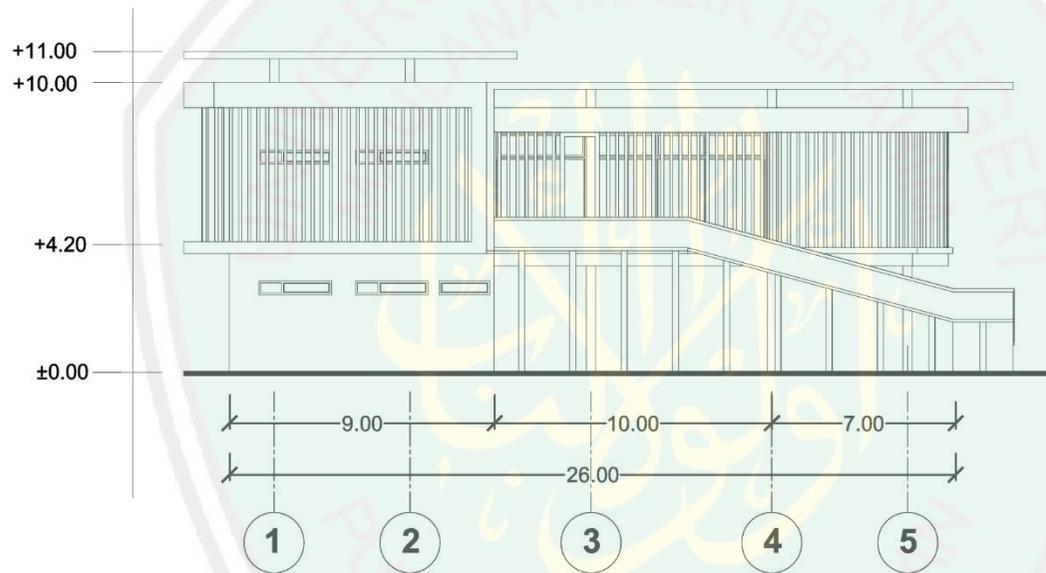
NAMA BANGUNAN

MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

11



TAMPAK SAMPING

Skala 1 : 250





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

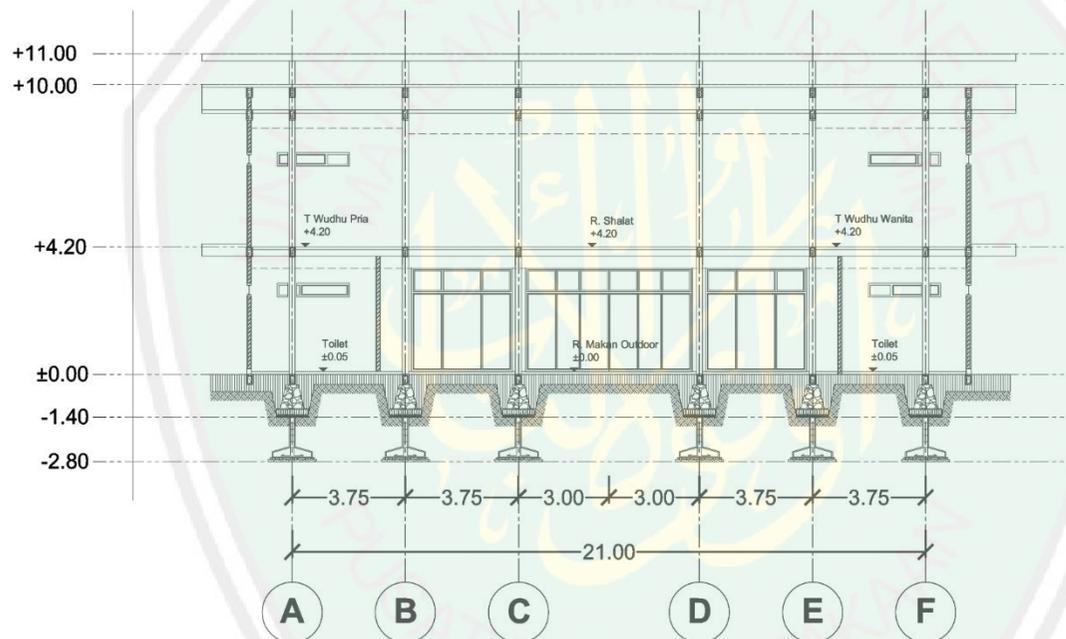
JUDUL GAMBAR
POTONGAN

NAMA BANGUNAN
MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

12



POTONGAN A-A

Skala 1 : 250





MALANG
Wushu Training Center

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM
Jl. Gajayana No. 60 Malang

FAKULTAS
Sains dan Teknologi

JURUSAN
TEKNIK ARSITEKTUR

NAMA PROYEK
Perancangan Pusat Pelatihan
Wushu di Kota Malang dengan
pendekatan Analogi

NAMA MAHASISWA
Abyan Mahdy Allam

NIM
16660044

DOSEN PEMBIMBING
Harida Samudro, M.Ars
Aldrin Yusuf Firmansyah, MT

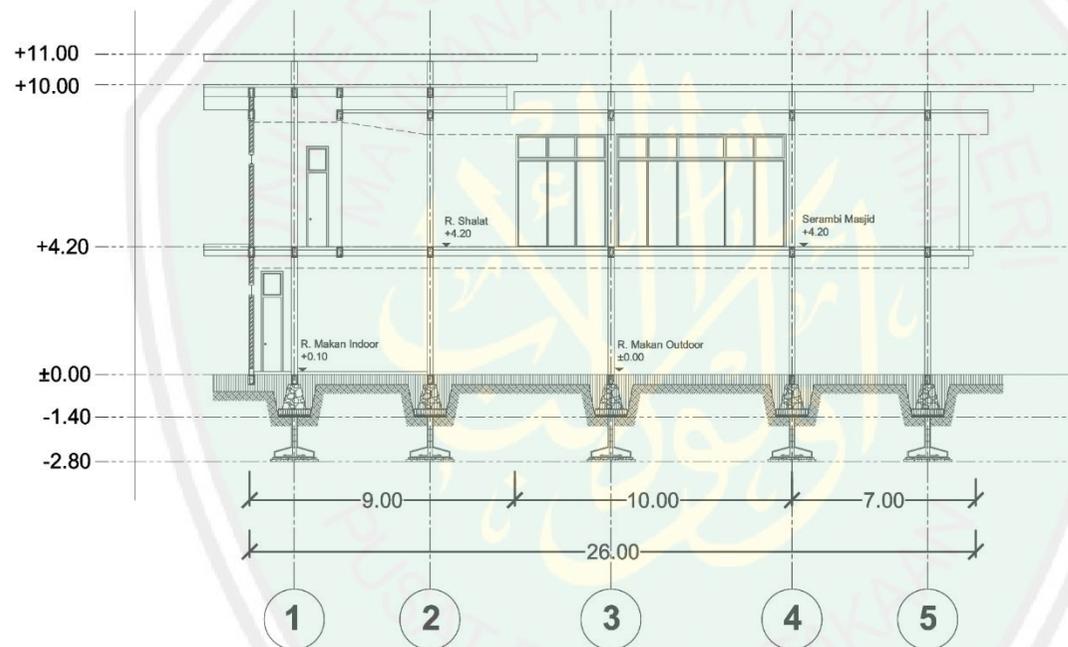
JUDUL GAMBAR
POTONGAN

NAMA BANGUNAN
MUSHOLLA DAN
FOODCOURT

SKALA
1 : 250

HALAMAN GAMBAR

13



POTONGAN B-B

Skala 1 : 250

