

**PERANCANGAN PUSAT PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS
OLAHRAGA *SUNNAH* DI KOTA MALANG
(TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU)**

Oleh:
DIKA FITRIA SEPTIYANI
NIM. 12660018



**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK
IBRAHIM MALANG
2016**

PERANCANGAN PUSAT PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS

OLAHRAGA *SUNNAH* DI KOTA MALANG

(TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU)

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada:

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Arsitektur (S.T)**

Oleh:

DIKA FITRIA SEPTIYANI

NIM. 12660018

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2016



DEPARTEMEN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dika Fitria Septiyani

NIM : 12660018

Jurusan : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Judul : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga
Sunnah di Kota Malang

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinilitas 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 28 Juni 2016

Pembuat pernyataan,

Dika Fitria Septiyani
NIM. 12660018

PERANCANGAN PUSAT PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS

OLAHRAGA *SUNNAH* DI KOTA MALANG

(TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU)

TUGAS AKHIR

Oleh:
DIKA FITRIA SEPTIYANI
NIM. 12660018

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji:

Tanggal: 8 Juni 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001

Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Dr. Agung Sedayu, M.T.
NIP. 19781024 200501 1 003

**PERANCANGAN PUSAT PENDIDIKAN KARAKTER BERBASIS
OLAHRAGA *SUNNAH* DI KOTA MALANG
(TEMA: ARSITEKTUR PERILAKU)**

TUGAS AKHIR

Oleh:

DIKA FITRIA SEPTIYANI

NIM. 12660018

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Tugas Akhir dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Teknik (S.T.)

Tanggal: 8 Juni 2016

Penguji Utama : Sukmayati Rahmah, M.T (.....)
NIP. 19780128 200912 2 002

Ketua Penguji : Aldrin Yusuf Firmansyah M.T (.....)
NIP. 19770818 200501 1 001

Sekretaris Penguji : Andi Baso Mappaturi, M.T (.....)
NIP. 19780630 200604 1 001

Anggota Penguji : Elok Mutiara, M.T (.....)
NIP. 19760528 200604 2 003

Mengesahkan,

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur

Dr. Agung Sedayu, M.T.

NIP. 19781024 200501 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Segala puji bagi Allah SWT yang memberikan seluruh keindahan Rahmat dan Hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan seminar pra tugas akhir ini sebagai persyaratan pengajuran tugas akhir mahasiswa. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW kekasih Allah yang telah menerangi seluruh alam semesta dengan kesempurnaan akhlaqnya.

Ucapan terimakasih penulis berikan untuk semua pihak yang dengan hati baiknya telah membantu melancarkan segala urusan sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan seminar pra tugas akhir ini dengan baik. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain :

1. Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Hj. Bayyinatul Muchtaromah, drh. M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim.
3. Dr. Agung Sedayu, S.T, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus pembimbing penulis terima kasih atas segala pengarahan dan kebijakan yang diberikan .
4. Andi Baso Mappaturi, M.T, Agus Subaqin, M.T, dan Elok Mutiara, M.T, selaku pembimbing 1, pembimbing 2, dan pembimbing agama yang senantiasa memberikan bimbingan, kritik, saran dan berbagai inovasinya sebagai bekal penyusunan laporan ini. Terimakasih atas ilmu yang sangat berharga selama di perkuliahan yang sangat berguna untuk penulis.
5. Seluruh dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arstektur yang telah memberikan kemudahan untuk penulis.
6. Bapak, Ibu dan seluruh keluarga penulis yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan do'anya yang sangat berguna untuk kelancaran penyusunan laporan tugas akhir ini.
7. Teman dan sahabat "Arsitektur 2012" atas kerjasamanya selama ini, semangatnya selama ini, akhirnya kita bisa melewati masa suka dan duka bersama-sama, semoga tali silaturahmi tetap terjaga selamanya.

7. Seluruh staf dan karyawan *Swimming Course Malang, Jogja Archery School, dan Pikatan Stable Jogja* yang mengizinkan penulis untuk melakukan survey untuk kelancaran penyusunan laporan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan pra tugas akhir ini tidak seluruhnya sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dari semua pihak sebagai bahan instropeksi sehingga untuk kedepannya penulis dapat memberikan suatu hal yang lebih baik lagi. Penulis berharap laporan seminar pra tugas akhir ini dapat dimanfaatkan dengan baik untuk semua pihak dan dapat berguna untuk kemaslahatan lingkungan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Malang, 28 Juni 2016



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xxii
ABSTRAK	xxiii
DAFTAR PUSTAKA	xxvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxxii

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Latar Belakang Objek	1
1.1.2. Latar Belakang Tema	4
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan	4
1.4. Manfaat	5

1.4.1. Manfaat untuk Akademisi	5
1.4.2. Manfaat untuk Masyarakat	5
1.4.3. Manfaat untuk Pemerintah	5
1.5. Batasan Masalah.....	6
1.5.1. Batasan Ruang Lingkup Pelayanan.....	6
1.5.2. Batasan Objek	6
1.5.3. Batasan Tema	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Objek	8
2.1.1. Definisi Objek Rancangan	8
A. Definisi Pusat Pendidikan Karakter	8
B. Definisi Olahraga Sunnah	11
2.1.2. Kurikulum Pengajaran.....	13
2.2. Kajian Arsitektural.....	14
2.2.1. Pusat Pendidikan Karakter	14
A. Ruang Kelas Teori <i>Indoor</i>	17
B. Ruang Kelas Teori <i>Outdoor</i>	19
C. Ruang Guru dan Karyawan.....	20
D. Ruang Serbaguna	21
E. Ruang Praktik Olahraga	28
F. Lanskap.....	42
G. Playground	48
H. Area Parkir	51

I. <i>Food Court</i> atau Restoran.....	54
2.3. Kajian Tema.....	55
2.3.1. Definisi dan Deskripsi Tema.....	55
A. Arsitektur	55
B. Perilaku	56
C. Arsitektur Perilaku	57
2.3.3. Prinsip Tema Arsitektur Perilaku.....	58
2.4. Kajian Integrasi Keislaman.....	60
2.4.1. Kajian Integrasi Objek.....	60
2.4.2. Kajian Integrasi Tema.....	62
2.5. Studi Banding	65
2.5.1. Studi Banding Objek.....	66
A. Sekolah Sabilillah Malang.....	66
B. <i>Swimming Course Malang (SCM)</i>	71
C. Arthayasa Stable Cinere, Depok.....	73
D. <i>Jogja Archery School (JAS)</i>	76
2.5.2. Studi Banding Tema	78
A. Taman Pintar Daerah Istimewa Yogyakarta.....	78
B. <i>Swimming Course Malang (SCM)</i>	81
2.5. Gambaran Umum Lokasi.....	85

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	88
3.1. Ide Rancangan	88
3.2. Identifikasi Masalah	89
3.3. Tujuan Perancangan	90
3.4. Pengumpulan Data	90
3.4.1. Data primer.....	90
3.4.2. Data Sekunder	91
3.5. Analisis	92
3.5.1. Analisis Tapak.....	92
3.5.2. Analisis Ruang	93
3.5.3. Analisis Bentuk	95
3.5.4. Analisis Struktur dan Utilitas	95
3.6 Konsep Perancangan	96
3.6.1 Konsep Tapak.....	96
3.6.2 Konsep Fungsi.....	96
3.6.3 Konsep Bentuk	96
3.6.4 Konsep Struktur dan Utilitas	97
3.7 Kerangka Berpikir	98
BAB IV ANALISIS PERANCANGAN	
4.1 Data Eksisting Tapak	99
4.1.1 Topografi.....	100
4.1.2 Fisik Eksisting Tapak	105

4.1.3 Kondisi Lingkungan pada Eksisting Tapak	108
4.1.4 Utilitas	111
4.1.5 Analisis SWOT Eksisting Tapak.....	112
4.1.6 <i>Issue</i>	114
4.2 Analisis Ruang	115
4.2.1 Analisis Fungsi.....	115
4.2.2 Analisis Pengguna.....	118
4.2.3 Analisis Aktivitas	121
4.2.4 Analisis Alur Aktivitas Pengguna.....	123
4.2.5 Analisis Besaran Ruang	129
4.2.6 Analisis Pola Hubungan Ruang	136
4.2.7 Analisis Persyaratan Ruang.....	138
4.3 Analisis Bentuk	141
4.4 Analisis Tapak.....	144
4.5 Analisis Struktur Bangunan	157
4.6 Analisis Utilitas Bangunan.....	158

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Dasar	161
5.2 Konsep Tapak.....	165
5.3 Konsep Bentuk	168
5.4 Konsep Ruang	169
5.5 Konsep Struktur	171

5.6 Konsep Utilitas.....	172
5.6.1 Air Bersih.....	172
5.6.2 <i>Gray Water</i>	173
5.6.3 <i>Black Water</i>	173
5.6.4 Utilitas Kolam Renang.....	174
BAB VI HASIL PERANCANGAN	
6.1 Profil Rancangan.....	176
6.2 Hasil Rancangan Kawasan.....	181
6.3 Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan.....	186
6.3.1 Gedung Utama.....	186
6.3.2 Gedung Olahraga Berkuda.....	190
6.3.3 Gedung Olahraga Panahan.....	194
6.3.4 Gedung Olahraga Berenang.....	197
6.4 Hasil Rancangan Utilitas.....	204
6.4.1 Rencana Utilitas Elektrikal.....	204
6.4.2 Plumbing, Sprinkler, dan Drainase.....	206
6.4.1 Air Bersih, Air Kotor dan TPS.....	209
6.4 Hasil Rancangan Interior.....	211
6.4 Hasil Rancangan Detail Arsitektural.....	214
BAB VII PENUTUP	
7.1 Kesimpulan.....	215
7.2 Saran.....	216

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Konfigurasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	11
Gambar 2.2. Jangkauan Kepala, Mata dan Tangan Anak Usia 6-10 Tahun	15
Gambar 2.3. Tinggi Wastafel untuk Anak-Anak dan Orang Tua	15
Gambar 2.4. Tinggi Wastafel untuk Orang Tua dan Anak-Anak Sama	15
Gambar 2.5. Tinggi Pengereng Tangan untuk Anak-Anak dan Orang Tua	16
Gambar 2.6. Standar Tinggi Kaca Pintu untuk Pengguna	16
Gambar 2.7. Jangkauan Kepala, Mata dan Tangan Anak Difabel Usia 6-10 Tahun ...	16
Gambar 2.8. Jarak Lorong dan Ramp untuk Pengguna Kursi Roda	17
Gambar 2.9. Standar Tangga dan Raillingnya	17
Gambar 2.10. Zoning Tempat Anak-Anak Bermain atau Berada.....	18
Gambar 2.11 Zoning Tempat Anak-Anak Bermain atau Berada (TK).....	18
Gambar 2.12 Rumah Kayu.....	19
Gambar 2.13. Macam-Macam Posisi Duduk Manusia	20
Gambar 2.14. Contoh Matras Lingkaran dengan Jaring-Jaring Sebagai Pembatas	20
Gambar 2.15. Grafik Pendengar dari Panggung ke Bangku <i>Audience</i>	21
Gambar 2.16. Irisan Memanjang Sebuah Aula	22
Gambar 2.17. Bentuk Normal Aula	22
Gambar 2.18. Bentuk Aula, Kuat Menanjak.....	22
Gambar 2.18. Aula dengan Jarak Antar Manusia 0,65 m ² (Untuk Menggambar).....	22
Gambar 2.20. Aula dengan Bentuk Persegi Panjang dengan Kapasitas 200 Tempat Duduk.....	23
Gambar 2.21. Aula dengan Bentuk Trapesium dengan Kapasitas 400 Tempat Duduk.....	23

Gambar 2.22. Aula dengan Kpasitas 800 dan 200 Tempat Duduk.....	23
Gambar 2.23. Jarak Antara Rak Dengan Jalan	24
Gambar 2.24. Dimendi Meja Perorangan dan Jarak Antar Meja.....	24
Gambar 2.25. Tempat Baca Katalog (<i>Microfilm</i>) Perorangan dan Empat <i>Microfilm</i> ..	24
Gambar 2.26. Meja Perseorangan dengan Sistem <i>Carrels</i>	25
Gambar 2.27. Ruang Gerak Manusia dalam Posisi Duduk dan Berdiri.....	25
Gambar 2.28. Dimensi Rak Buku dengan 5 Tingkat dan Rak Buku untuk Pelajar	25
Gambar 2.29. Dimensi Rak Buku dengan 4 Tingkat untuk Anak-Anak dan Rak Majalah.....	26
Gambar 2.30. Rak buku untuk orang dewasa terdiri dari 5 sampai 6 tingkat, sedangkan untuk anak – anak.....	26
Gambar 2.31. Rak buku dan Katalog	26
Gambar 2.32. Posisi Orang Sholat dan Dimensinya	27
Gambar 2.33. <i>Zoning</i> Ruang Sederhana dalam Masjid.....	27
Gambar 2.34. <i>Zoning</i> Area Kandang Kuda.....	29
Gambar 2.35. Ukuran Kuda dan Penunggang Kud.....	29
Gambar 2.36. Ukuran Berbagai Macam Posisi Kuda dan Penunggangnya.....	29
Gambar 2.37. Tempat Atraksi Di Atas Kuda dan Tempat Berkuda	30
Gambar 2.38. Pelana dengan Kain Penutup serta Dinding untuk Menggantungkannya	30
Gambar 2.39. Perlengkapan Tali Kandang Kuda dan Dinding untuk Menggantungkannya	30
Gambar 2.40. Standart Area Kandang Kuda.....	31
Gambar 2.41. Standart Tinggi Tempat Makan Kuda (<i>Manger</i>).....	31
Gambar 2.42. Dimensi dan Standart Pintu Kandang Kuda.....	32

Gambar 2.43. Sirkulasi Area Kandang	32
Gambar 2.44. Dimensi Kandang untuk Sirkulasi Kuda.....	33
Gambar 2.45. Penyebaran Angin di Area Kandang.....	33
Gambar 2.46. Posisi Penonton dengan Susunan Tribun	34
Gambar 2.47. Penampang Lintang Kawanan dan Susunan Penonton yang Baik.....	34
Gambar 2.48. Ketinggian Kuda Poni untuk Berkuda Anak-Anak.....	34
Gambar 2.49. Ketinggian Manusia Terhadap Kuda.....	35
Gambar 2.50. Posisi Kuda dan Manusia dalam Olahraga Berkuda	35
Gambar 2.51. Ukuran Lapangan untuk Olahraga Memanah	36
Gambar 2.52. Ukuran Sasaran untuk Olahraga Memanah.....	36
Gambar 2.53. Referensi Penataan Layout pada Sarana Olahraga Berenang	39
Gambar 2.54. Jenis-Jenis Kolam Renang Prefabrikasi	40
Gambar 2.55. Sistem Pengairan Kolam Renang.....	40
Gambar 2.56. Standarisasi Kolam Latihan	40
Gambar 2.57. Dimensi Kolam Standart Internasional	41
Gambar 2.58. Dimensi dan Kemiringan Kolam Renang Latihan	41
Gambar 2.59. Penataan Loker, Ruang Bilas dan Ruang Ganti	42
Gambar 2.60. Variasi Peletakkan Jalur Kendaraan dengan Sepeda pada Tapak Berkontur	44
Gambar 2.61. Alternatif Jalur Sirkulasi Kendaraan dan Sepeda.....	45
Gambar 2.62. Vegetasi Berkelompok di Area Tapak	46
Gambar 2.63. Jenis-Jenis Tempat Sampah	47
Gambar 2.64. <i>Sunshade, Table & Chair Outdoor</i>	47
Gambar 2.65. <i>Tricycle & Bicycle</i>	48

Gambar 2.66. <i>Garden Tools</i>	48
Gambar 2.67. Macam-Macam Bentuk Trampolin.....	49
Gambar 2.68. Trampolin <i>Outdoor Basket, Bridge</i> dan Kotak Busa.....	49
Gambar 2.69. Ayunan & Perosotan.....	50
Gambar 2.70 Bangku Kayu dan Kotak Tanah Liat.....	50
Gambar 2.71. Bangku Kayu dan Kotak Pasir.....	50
Gambar 2.72. Jungkat-Jungkit dan <i>Combine Outbond</i>	51
Gambar 2.73. Pola Penataan Garis Parkir untuk Mobil.....	52
Gambar 2.74. Tipe Parkir pada Gedung Bertingkat.....	52
Gambar 2.75. Jenis-Jenis Ramp pada Area Parkir Gedung.....	53
Gambar 2.76. Skema Area-Area pada Restoran.....	54
Gambar 2.77. Variasi Bentuk dan Penataan Meja Beserta Kursi Restoran.....	55
Gambar 2.78. Segitiga Filosofi, Teori dan Penerapan Tema pada Rancangan.....	59
Gambar 2.79. SD Sabilillah Malang.....	66
Gambar 2.80. Sekolah Sabilillah Malang meliputi TK-SD-SMP-SMA.....	68
Gambar 2.81. Sekolah SD Sabilillah Malang.....	69
Gambar 2.82. Wisuda Terpadu SBQ (Sabilillah Bil Qalam).....	70
Gambar 2.83. Dimensi Kolam Pemula.....	71
Gambar 2.84. Dimensi Kolam Latihan.....	72
Gambar 2.85. Dimensi Kolam Latihan.....	73
Gambar 2.86. Arena Berkuda dan Area Disampingnya.....	75
Gambar 2.87. Kawasan Hijau dan <i>Guest House</i> dengan Aksesoris Berkuda yang Kental.....	75
Gambar 2.88. Blok Plan Area Olahraga Panahan.....	77

Gambar 2.89. Lapangan Panahan dan Zona Transisi Busur	77
Gambar 2.90. Ruang- ruang tambahan di <i>Jogja Archery School</i>	78
Gambar 2.91. Suasana Malam Taman Pintar Yogyakarta	79
Gambar 2.92. Gedung Kotak, Gedung Oval, Gedung Memorabilia.....	79
Gambar 2.93. Ruang Tunggu <i>Outdoor</i>	82
Gambar 2.94. Area Konsultasi Orang Tua dengan Pelatih	84
Gambar 2.95. Kawasan Tapak Rancangan	85
Gambar 2.96. Kontur dan Dimensi Tapak	86
Gambar 2.97. Suasana Tapak.....	87
Gambar 4.1. Lokasi Tapak.....	100
Gambar 4.2. Batas Tapak.....	101
Gambar 4.3. Dimensi Tapak	102
Gambar 4.4. Kontur Terasing	103
Gambar 4.5. Aliran Drainase	104
Gambar 4.6. View Keluar Arah Utara dan Timur Laut	105
Gambar 4.7. View Keluar Arah Selatan dan Barat	105
Gambar 4.8. Grafik Suhu Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang.....	106
Gambar 4.9. <i>Guest house</i>	107
Gambar 4.10. Gardu Listrik dan Rambu Lalu Lintas.....	109
Gambar 4.11. Skema Pembagian Fungsi	115
Gambar 4.12. Skema Pola Aktivitas Anak atau Atlet.....	124
Gambar 4.13. Skema Pola Aktivitas Ustadz	124
Gambar 4.14. Skema Pola Aktivitas Psikolog	125

Gambar 4.15. Skema Pola Aktivitas Pelatih Berkuda, Berenang dan Memanah	125
Gambar 4.16. Skema Pola Aktivitas Staf Pengelola dan Kebutuhan Ruangnya	126
Gambar 4.17. Skema Pola Aktivitas Staf Kebersihan dan Kebutuhan Ruangnya.....	126
Gambar 4.18. Skema Pola Aktivitas Staf Kesehatan dan Kebutuhan Ruangnya.....	127
Gambar 4.19. Skema Pola Aktivitas Staf Keamanan dan Kebutuhan Ruangnya	127
Gambar 4.20. Skema Pola Aktivitas Orang Tua dan Kebutuhan Ruangnya	128
Gambar 4.21. Bentuk dan Ukuran Tapak.....	144
Gambar 4.22. Analisis Bentuk dan Peletakkan Massa.....	146
Gambar 4.23. Analisis <i>Cut and Fill</i> Bangunan pada Tapak	147
Gambar 4.24. Analisis <i>Cut and Fill</i> Bangunan pada Tapak	148
Gambar 4.25. Analisis View Kedalam dan Keluar	149
Gambar 4.26. Analisis Batas Tapak	150
Gambar 4.27. Analisis Sirkulasi Tapak.....	151
Gambar 4.28. Analisis Pencapaian dalam Tapak.....	152
Gambar 4.29. Analisis Vegetasi.....	153
Gambar 4.30. Analisis Matahari	154
Gambar 4.31. Analisis Angin.....	155
Gambar 4.32. Analisis Air Hujan.....	156
Gambar 4.33. Analisis Struktur.....	157
Gambar 4.34. Analisis Utilitas	158
Gambar 4.35. Desain Terpilih.....	160
Gambar 5.1. Konsep Pembagian Massa pada Kawasan	165
Gambar 5.2 Konsep Zoning Area Kawasan.....	166

Gambar 5.3. Konsep <i>Cut and Fill</i> Kontur Tapak.....	166
Gambar 5.4 Konsep Sirkulasi, Pencapaian, Batas dalam Tapak.....	167
Gambar 5.5 Konsep Bentuk	168
Gambar 5.6 Konsep Ruang Kolam Renang dan Ruang Belajar yang Menyatu dengan Void	170
Gambar 5.7 Konsep Ruang Masjid dengan Unsur Air Sebagai Dinding Masjid.....	170
Gambar 5.8 Konsep Struktur.....	171
Gambar 5.9 Konsep Utilitas Air Bersih.....	172
Gambar 5.10 Konsep Sistem <i>Gray Water</i>	173
Gambar 5.11 Konsep Sistem <i>BlackWater</i>	174
Gambar 5.12 Konsep Sistem <i>Overflow</i> pada Kolam Renang	175
Gambar 6.1. Konfigurasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	178
Gambar 6.2. Layout Plan	182
Gambar 6.3. Site Plan dan Jalur Kendaraan.....	185
Gambar 6.4. Perspektif Kawasan	186
Gambar 6.5. Denah Gedung Utama	186
Gambar 6.6. Tampak Gedung Utama	187
Gambar 6.7 Tampak Gedung Utama.	188
Gambar 6.8 Tampak Kawasan.	189
Gambar 6.9. Denah Gedung Berkuda	191
Gambar 6.10. Tampak Olahraga Berkuda.....	192
Gambar 6.11. Suasana Lingkungan Gedung Berkuda	193
Gambar 6.12. Suasana Lingkungan Gedung Berkuda	193
Gambar 6.13. Denah Gedung Panahan	194

Gambar 6.14. Tampak Gedung Olahraga Panahan	196
Gambar 6.15. Suasana Eksterior Bangunan Panahan	196
Gambar 6.16. Denah Olahraga Berenang	197
Gambar 6.17. Tampak Gedung Olahraga Berenang	199
Gambar 6.18. Sistem Elektrikal Kawasan	204
Gambar 6.19. Sistem Drippers Spinkle Kawasan	207
Gambar 6.20. Sistem Air Hujan dan Drainase	208
Gambar 6.21. Recana Air Kotor, Air Bersih & TPS Kawasan	209
Gambar 6.22. Contoh Sistem Rencana Pengolahan Air Bersih dan Kotor pada Bangunan	210
Gambar 6.23. Interior Bagian Depan Kantor Pelatih atau Pengurus di Tiap Gedung Olahraga	211
Gambar 6.24. Interior Area Penonton Olahraga Berkuda	212
Gambar 6.25. Kolam Renang Atlet Standart Internasional	213
Gambar 6.26. Interior Ruang Kelas Teori dan Kolam Renang Pemula	213
Gambar 6.26. Detail Arsitektur pada Rancangan	214

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Kebutuhan Ruang Kelas Teori	19
Tabel 2.2. Macam-Macam Kebutuhan Ruang Guru dan Karyawan	20
Tabel 2.3. Target Diameter	37
Tabel 2.4. Illuminasi Lampu pada Area Lanskap	43
Tabel 2.5. Integrasi Keislaman dengan Fungsi Rancangan, Karakter yang Ingin Dicapai	63

Tabel 2.6. Ruang-ruang di Jogja Archery School	78
Tabel 2.7. Prinsip Tema dan Aplikasinya pada Objek.....	80
Tabel 4.1. Analisis SWOT Pemilihan Tapak	112
Tabel 4.2. Analisis Pengguna.....	118
Tabel 4.3. Analisis Aktivitas.....	121
Tabel 4.4. Analisis Besaran Ruang	129
Tabel 4.5. Analisis Pola Hubungan Ruang	136
Tabel 4.6. Analisis Persyaratan Ruang	138
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Analisis Tapak	159
Tabel 5.1. Uraian Konsep.....	161
Tabel 6.1 Hasil Rancangan Struktur	200
Tabel 6.2 Hasil Rancangan Utilitas.....	205



ABSTRAK

Septiyani, Dika Fitria, 2016, *Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang*.

Dosen Pembimbing : Andi Baso Mappaturi, M.T., Agus Subaqin M.T.

Sahih Bukhari dan Muslim merawihkan sebuah hadist yang berbunyi: “*Ajarilah anak-anak kaliah berkuda, berenang dan memanah*”. Hadist ini menyiratkan banyak hal termasuk untuk perbaikan karakter terutama untuk anak. Hanya saja banyak penyimpangan yang terjadi karena pengaruh lingkungan yang buruk dan pengaruh tersebut mempengaruhi karakter generasi penerus bangsa. Permasalahan tersebut perlu untuk diperbaiki sehingga kemudian muncul pertanyaan bagaimana rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang yang dapat membentuk karakter anak sehingga memiliki kualitas jasmani dan rohani yang baik serta bagaimana rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang yang menerapkan tema arsitektur perilaku.

Permasalahan yang ada perlu diselesaikan dengan menggunakan metode analisis sintesis. Analisis yang dilakukan adalah analisis terhadap bentuk, tapak, ruang, struktur dan utilitas yang menggunakan prinsip tema arsitektur perilaku antara lain : 1) Mampu menghubungkan antara manusia dengan lingkungan. 2) Mampu memberikan nilai estetika yang berkaitan dengan aktivitas pengguna. 3) Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna. 4) Mampu memberikan keamanan dan perlindungan untuk pengguna. Prinsip tema arsitektur perilaku bertindak sebagai dasar pertimbangan dalam memutuskan alternatif-alternatif desain yang ditawarkan. Alternatif desain tersebut mengacu pada pembentukan karakter anak seperti sportif, kompetitif dan inisiatif yang tetap berpegang teguh pada tali agama Islam.

Hasilnya berupa konsep bentuk yang memusat ke lingkungan dengan fokus perlindungan pada area lingkungan bersama, konsep tapak mengedepankan menjalin hubungan baik dengan lingkungan salah satunya adalah membuat tapak tidak banyak mengalami perubahan secara fisik, konsep ruang dirancang, konsep struktur dan konsep utilitas untuk memberikan kenyamanan dan perlindungan untuk anak dapat beraktivitas didalamnya. Apabila semua hal tersebut telah tercapai maka akan tercipta lingkungan yang mendukung pembentukan karakter anak menjadi lebih sportif, kompetitif dan inisiatif melalui tiga olahraga *sunnah* yang dianjurkan oleh Nabi Muhammad SAW.

Kata Kunci : Karakter, Olahraga *Sunnah*, Arsitektur Perilaku.

ABSTRACT

Septiyani, Dika Fitria, 2016. The Design of Character Education Center based on Sunnah Sports in Malang.

Supervisor: Andi Baso Mappaturi, M.T., Agus Subaqin M.T.

Sahih Bukhari and Muslim narrated a hadith: "Teach your children horse riding, swimming and archery." This hadith implies many things including for improvements in character, especially for children. It's just a lot of irregularities that occurred due to bad environmental influences and influenced the character of the next generation. These problems need to be fixed so then the question arises how the Design of Character Education Center based on Sunnah Sports in Malang that can shape the child character so that it has the good physical and spiritual as well as how the Design of Character Education Center based on Sunnah Sports in Malang that applying the character architectural themes

Existing problems need to be solved using analytical methods of synthesis. Analysis used analysis of the shape, tread, space, structures and utilities that used the principles of character architectural themes included: 1) able to connect between humans and the environment. 2) Able to provide aesthetic value related to user activity. 3) Able to meet the psychological needs of the user. 4) Able to provide security and protection for users. The principle theme of the character architecture acted as a basis for consideration in deciding the alternative design offered. The alternative design referred to the formation of child character such as sportive, competitive and initiatives that clang to the Islamic rope.

The result was a concept of form which converged into the environment with a focus on the protection of the shared environment area, the concept of the site put forward to establish good relations with the environment. One of them was making the tread did not change physically, the concept of space was designed, the concept of structure and concept of the utility to provide comfortable and protection to children activities. If all this has been achieved it will create an environment that supports the formation of character became more sportive, competitive and initiatives through three Sunnah sport that were recommended by the Prophet Muhammad SAW.

Keyword : Character, Sunnah Sports, Behaviour Architecture

الملخص

سفتيان،ديكا فطريا. 2016. تصميم مركز التربية الشخصية الرياضية السنة في مالانج.

المشرف: اندى باسو ، المسجيتير، و اكوس سبقين، الماجستير

روي صحيح البخاري ومسلم يعنى: " عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ الْقُرْوسِيَّةَ وَالسَّبَّاحَةَ وَالرَّمِيَّةَ". وهذا الحديث يعنى أشياء كثيرة بما فى ذلك تحسينات فى الحرف، وخاصة بالنسبة للطفل. انما مجرد الكثير من المخالفات التى وقعت بسبب التأثيرات البيئية السيئة والتأثير على التأثير على شخصية الجيل القادم. تحتاج إلى أن تكون ثابتة حتى هذه المشاكل ثم السؤال الذى يطرح نفسه كيف مشروع مركز التعليم للتستند إلى الأحرف الرياضة السنة فى مالانج لتشكيل شخصية حتى تكون لديه الصفات الجسدية والروحية وكذلك كيف مشروع مركز التعليم عن الشخصية المستندة الرياضة السنة فى مالانج تطبيق التصميمات المعمارية السلوكية ،

لا بد من مشكلة باستخدام أساليب تحليلية لتركيب المشاكل القائمة. يتم إجراء تحليل تحليل الشكل، البصمة، الفضاء والهياكل والمرافق التى تستخدم مبادئ التصميمات المعمارية السلوكية ما يلي: 1) أن تكون قادرة على الاتصال بين البشر والبيئة. 2) قادرة على توفير القيمة الجمالية المتعلقة بالنشاط المستخدم. 3) قادرة على تلبية الاحتياجات النفسية للمستخدم. 4) قادرة على توفير الأمن والحماية للمستخدمين. الموضوع الرئيسى للسلوك المعماري بمثابة أساس للنظر فى تحديد بدائل تصميم المقدمة. تصميم بديل يشير إلى تكوين شخصية مثل الروح الرياضية، وقادرة على المنافسة والمبادرات التى تعلق على جبل الإسلام.

واما النتيجة هي مفهوم الشكل الذى تتلاقى فى البيئة مع التركيز على حماية البيئة المنطقة المشتركة، ومفهوم الموقع طرحها لإقامة علاقات جيدة مع البيئة واحد منهم هو اتخاذ لم البصمة لا تتغير كثيرا جسديا، وقد تم تصميم مفهوم الفضاء، ومفهوم هيكل ومفهوم الأداة المساعدة لتوفير الراحة والحماية للطفل يمكن أن تتحرك فيه. إذا تحقق كل هذا لانها سوف تخلق بيئة تدعم تكوين شخصية يصبح أكثر رياضي وتنافسية والمبادرات من خلال ثلاثة الرياضات السنوات أوصت بالنبي

محمد صلى الله عليه وسلم

كلمات الرئيسية: الشخصية، الرياضة السنة العمارة السلوكية

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Objek

Kebijaksanaan Allah untuk mengatur kehidupan manusia sangatlah indah. Dalam Islam, kehidupan manusia selalu dituntun dengan kebenaran yang telah tertuang dalam Al- Qur'an dan Al- Hadist. Kedua sumber tersebut tidak hanya mengatur bagaimana cara beribadah saja, namun diajarkan bagaimana cara menjaga kualitas hidup dengan baik. Agama Islam memberikan pandangan bahwa penjagaan kualitas hidup tidak hanya dengan rohani saja, namun jasmani juga berperan penting. Penjagaan kualitas hidup secara rohani meliputi akhlaq (sabar, penyayang, jujur, *qanaah*, dll). Penjagaan secara jasmani meliputi kecerdasan otak, kecakapan dan kesantunan berbicara, kesehatan fisik, dll. Semua sifat – sifat itu apabila terpenuhi akan menjadikan karakter manusia menjadi lebih baik.

Pendidikan karakter yang baik diterapkan pada anak usia 4 tahun karena pada usia itu kecerdasan manusia terbentuk 50 %. Pada usia 8 tahun kecerdasan manusia mengalami peningkatan hingga 80 % dan sisanya meningkat saat usia 20 tahun (Suyatno, 2010). Untuk itu, manusia di usia anak – anak hingga remaja adalah waktu yang tepat dimana pendidikan karakter bisa diterapkan. Rasulullah menerapkan pendidikan karakter untuk mengembangkan dakwah Islam dan untuk perang. Pada masa sekarang, pendidikan karakter diperlukan untuk memerangi kejahatan melawan ketidakbenaran dalam kehidupan bermasyarakat. Diharapkan

anak – anak Indonesia tumbuh dengan karakter yang baik walaupun saat ini banyak pemimpin yang tidak bertanggung jawab, tidak berani menyatakan kebenaran dan bersikap tidak disiplin.

Rasulullah memberikan pendidikan karakter tidak hanya dengan ajaran – ajaran teori dalam majelis ilmu ataupun yang lainnya, namun juga lewat nasehat-nasehat (rohani) dan anjuran berolahraga (jasmani) sejak dini. Seperti tertuang dalam hadis berikut :

“Ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah”

(Riwayat Sahih Bukhari/Muslim)

Berkuda melatih manusia untuk dapat berkoordinasi dengan makhluk hidup lain, melatih kesabaran, disiplin, dan kepercayaan diri. Memanah mempunyai manfaat untuk melatih kesabaran dan fokus dalam mengambil keputusan. Seorang anak tumbuh dengan tingkat emosional yang berbeda – beda sesuai dengan latar belakang lingkungan yang dimilikinya. Memanah akan melatih anak untuk tidak mudah marah namun saat mengambil keputusan anak akan mampu melihat resiko yang akan ditanggungnya. Berenang melibatkan semua sistem otot, rangka dan sistem tubuh lainnya untuk berkoordinasi. Olahraga ini dapat meningkatkan kualitas jasmani anak dan menanamkan nilai berani dalam menghadapi apapun asalkan benar (Kompasiana,2014).

Kota Malang dijuluki sebagai kota pendidikan dan pelajar karena banyaknya sarana dan prasarana pendidikan. Selain itu, keadaan iklim kota yang sejuk dan tenang, biaya hidup terjangkau dan transportasi mudah menjadikan kota ini banyak diminati masyarakat Indonesia maupun luar negeri untuk menuntut ilmu

di Kota Malang. Kota Malang sendiri banyak terdapat sekolah umum yang menerapkan sistem kurikulum dari pemerintah, namun tidak banyak sekolah khusus yang mengutamakan pendidikan karakter, baik pendidikan karakter secara umum maupun dikolaborasikan dengan bidang olahraga (Halo Malang. 2014).

Kecintaan masyarakat Kota Malang akan olahraga sudah terlihat dengan adanya dua tim besar sepakbola Indonesia yaitu Arema dan Persema (Halo Malang. 2014). Berbagai macam sarana olahraga juga tersedia dari mulai stadion besar, lapangan-lapangan kecil sampai tempat kursus olahraga, namun arena berkuda dan memanah belum banyak tersedia. Sarana olahraga di Kota Malang masih sedikit yang mengikuti aturan Islam salah satunya adalah pembatas antara laki – laki dan perempuan (hijab). Sebagai contoh olahraga berenang di stadion gajayana yang biasanya digunakan untuk sarana pendidikan juga mencampurkan kolam laki – laki dan perempuan. Hal tersebut yang menjadi perhatian bahwa pelajar Kota Malang yang beragama Islam pun terpaksa mengumbar auratnya untuk melakukan pendidikan jasmani tersebut.

Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah diperuntukkan untuk anak dan remaja usia 7 – 15 tahun (setara dengan pusat kursus *softskill* untuk anak SD-SMP. Menciptakan sarana pendidikan karakter yang didalamnya tidak hanya meningkatkan kemampuan berkuda, memanah dan berenang namun juga diajarkan memahami nilai-nilainya. Kemampuan dalam mempelajari nilai-nilai olahraga tersebut diharapkan mampu meningkatkan karakter generasi muda yang berakhlak mulia, cerdas, dan sehat.

1.1.2 Latar Belakang Tema

Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang ini memilih tema Arsitektur Perilaku. Tema arsitektur perilaku digunakan untuk mengatasi masalah – masalah dalam proses pembentukan karakter anak berbasis olahraga. Tema arsitektur perilaku berposisi sebagai pengatur rancangan. Hasil rancangan yang diatur dengan perilaku akan memperhatikan semua aktivitas dan kebiasaan pengguna sehingga dalam proses pembelajaran karakter berbasis olahraga, penghuni merasa diarahkan dan dibantu dengan lingkungan belajarnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang yang dapat membentuk karakter anak sehingga memiliki kualitas jasmani dan rohani yang baik ?
2. Bagaimana rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang yang menggunakan tema arsitektur perilaku ?

1.3 Tujuan

Bersasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Mendapat rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang yang dapat membentuk karakter anak sehingga memiliki kualitas jasmani dan rohani yang baik.

2. Mendapat rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang yang menggunakan tema arsitektur perilaku.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat untuk Akademisi

Dalam bidang arsitektur, perancangan ini memberikan desain Pusat Pendidikan Karakter Anak Berbasis Olahraga Sunnah yang menggunakan tema arsitektur perilaku dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya desain yang bisa bermanfaat untuk kehidupan zaman sekarang. Memberikan rancangan yang baik untuk dapat menjadi panduan untuk merancang bangunan yang mengkombinasikan antara 2 fungsi berbeda yaitu bidang pendidikan karakter dengan olahraga.

1.4.2 Manfaat untuk Masyarakat

Para orang tua mempunyai sarana untuk memberikan pendidikan karakter yang baik untuk masa depan anak – anaknya. Anak – anak mampu tumbuh dengan kualitas rohani dan jasmani yang baik dengan ilmu pengetahuan umum maupun agama melalui kegiatan menggembirakan seperti olahraga berkuda, memanah, dan berenang.

1.4.3 Manfaat untuk Pemerintah Daerah

Membantu pemerintah khususnya dalam hal pendidikan, agama, kesehatan dan olahraga untuk menciptakan anak – anak yang mempunyai karakter yang bertanggung jawab, berani mengambil keputusan, jujur, dan disiplin yang nantinya akan menjadi generasi penerus bangsa Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Bahasan kali ini mempunyai 3 batasan masalah yaitu :

1.5.1 Batasan Ruang Lingkup Pelayanan

Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah di Kota Malang memberikan pelayanan kepada anak – anak usia 7-15 tahun untuk bisa membentuk karakternya dengan baik melalui pembelajaran secara psikologi islam dan psikologi anak kemudian mempraktekkan hasil pendidikan karakter secara teori kedalam kegiatan olahraga berkuda, berenang dan memanah.

1.5.2 Batasan Objek

Objek rancangan merupakan sarana pendidikan karakter berbasis olahraga sunnah. Olahraga yang dijadikan dasar untuk mendidik karakter adalah berkuda, berenang dan memanah. Penyediaan ruang kelas teori untuk pembentukan karakter dan praktek dalam olahraga berkuda, berenang dan memanah dalam sistem pengajarannya mampu memberi pemahaman lebih dalam akan pentingnya menjaga kualitas hidup baik secara rohani maupun jasmani.

1.5.3 Batasan Tema

Tema Arsitektur Perilaku diterapkan pada seluruh elemen rancangan. Tema arsitektur perilaku memberikan solusi-solusi desain terhadap fungsi tapak dan bangunan sehingga seluruh elemen pada rancangan ini mampu membantu proses pendidikan karakter anak. Peran tema arsitektur perilaku adalah sebagai pengatur rancangan yakni tentang bagaimana mengatur hubungan baik antara manusia dan lingkungan, mengatur bagaimana memunculkan estetika yang didasarkan pada

kondisi pengguna, mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna serta mampu memberikan keamanan dan perlindungan pada seluruh pengguna di usat pendidikan karakter berbasis olahraga sunnah ini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Objek

2.1.1 Definisi Objek Rancangan

Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang menjadi objek rancangan kali ini. Beberapa teori mengenai pengertian, fungsi, syarat dan ketentuan akan dijelaskan lebih detail dibawah ini.

A. Definisi Pusat Pendidikan Karakter.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat merupakan tempat yang letaknya ditengah – tengah (KBBI, 2015). Pendidikan berasal dari kata dasar “didik” yang berarti memelihara dan memberi latihan berupa ajaran, tuntunan dan pimpinan mengenai akhlaq maupun kecerdasan pikiran. Arti kata pendidikan secara keseluruhan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “Proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang di usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan” (KBBI, 2015).

Pendidikan mempunyai batasan–batasan yang terkonsep karena perbedaan fungsinya, antara lain :

1. Pendidikan sebagai Proses Transformasi Budaya

Pendidikan sebagai proses tranformasi budaya merupakan proses pewarisan budaya dari generasi ke generasi. Budaya yang diajarkan berupa larangan dan anjuran dari nenek moyang seperti bahasa, cara menerima tamu, makan, istirahat, bercocok tanam dan seterusnya. Namun budaya ini tidak bersifat kaku, saat

budaya dirasa kurang tepat apabila diterapkan dalam masa sekarang maka budaya bisa dihapuskan dari sistem pendidikan, begitu juga sebaliknya. Pendidikan seks pada zaman dahulu dianggap tabu untuk diberikan pada peserta didik, namun sekarang pendidikan seks penting untuk diajarkan melalui pendidikan formal (Sulo, Tirtarahardja, 2005; 33).

2. Pendidikan sebagai Proses Pembentukan Pribadi

Kegiatan yang diatur secara sistematis dan terarah untuk pembentukan kepribadian peserta didik. Proses pembentukan kepribadian dilakukan pada saat belum dewasa dan saat dewasa. Manusia sebagai makhluk yang mempunyai hubungan luas terhadap diri sendiri, lingkungan dan Tuhan, maka pembentukan pribadi sangat penting untuk menyelaraskan ketiganya (Sulo, Tirtarahardja, 2005; 34).

3. Pendidikan sebagai Proses Penyiapan Warga Negara

Menjadi warga negara yang baik adalah tujuan dari kegiatan pendidikan warga negara. Pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara dapat menjadi bekal untuk peserta didik (Sulo, Tirtarahardja, 2005; 35).

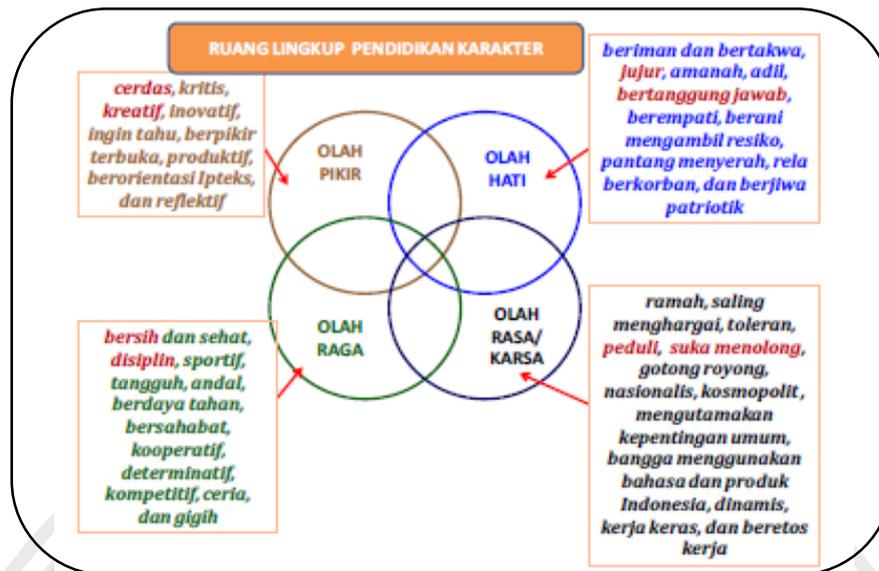
4. Pendidikan sebagai Penyiapan Tenaga Kerja

Sikap, pengetahuan dan keterampilan adalah bekal yang akan diberikan saat proses pendidikan penyiapan tenaga kerja. Tertuang dalam UUD Pasal 27 Ayat 2 yang menyatakan bahwa tiap – tiap warganegara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan (Sulo, Tirtarahardja, 2005; 35). Semua batasan diatas mempunyai fungsi yang sama yaitu mengajarkan nilai – nilai yang baik, berbudi luhur, benar dan indah untuk mencapai kualitas hidup yang baik.

Pendidikan dapat menjadi arah dan mendapatkan sesuatu untuk bekal kehidupan peserta didik (Sulo, Tirtarahardja, 2005; 37).

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, karakter merupakan perwujudan sebuah watak, sifat kejiwaan, akhlaq atau budi pekerti. Hal tersebut menjadi salah satu faktor pembeda antara manusia yang satu dengan lainnya. Pendidikan karakter merupakan model pendidikan yang mengedepankan nilai, budi pekerti, watak dan moral yang mempunyai tujuan untuk mengajarkan peserta didik dalam mengambil keputusan dengan benar, memberi keteladanan, ketaatan kepada agama, memelihara dan mewujudkan kebaikan di kehidupan sehari-hari (Kementerian Pendidikan Nasional, 2011;5).

Pendidikan karakter diwujudkan dengan sistem yang baik dan terarah tujuannya. Model pendidikan karakter di Indonesia tercantum dalam panduan pelaksanaan pendidikan karakter yaitu Pusat Kurikulum dan Perbukuan tahun 2011. Panduan tersebut memuat semua sistem penyelenggaraan pendidikan karakter yang sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yaitu mengembangkan dan membentuk watak bangsa Indonesia menjadi lebih bermartabat, cerdas, berpotensi, menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan karakter mengedepankan implementasi nilai-nilai yang diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan di sekolah seperti tercantum dalam gambar dibawah ini :



Gambar 2.1. Konfigurasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter
 Sumber: Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011

Karakter manusia pada dasarnya dipengaruhi lingkungan. Lingkungan yang baik dan nyaman akan menciptakan kebiasaan yang baik pula. Penataan massa, lanskap, dan zoning ruang mempengaruhi pola karakter pengguna. Pendidikan karakter yang diterapkan di sekolah pada umumnya berupa penanaman nilai-nilai melalui mata pelajaran, kegiatan ekstra kulikuler, kegiatan keagamaan dan cinta lingkungan. Hal tersebut ditunjang dengan fasilitas utama seperti area pembelajaran dan pelatihan didalam dan diluar ruangan, ruangan pengelola dan desain lanskap yang mewadahi fungsi *learning and training*.

B. Definisi Olahraga Sunnah.

1. Olahraga merupakan kegiatan olah gerak tubuh dengan tujuan untuk menyehatkan badan (KBBI Online, 2015). Olahraga tidak hanya berupa fisik, namun beberapa olahraga melibatkan otak dan rasa. Olahraga yang melibatkan fisik seperti sepakbola, berenang, memanah, menembak, berkuda dan lain-lain. Olahraga yang melibatkan otak seperti catur. Sejarah olahraga

internasional terjadi di pertengahan abad 20 sedangkan Indonesia mulai dibakukan melalui deklarasi ilmu olahraga pada tahun 1998 (Pramono; 138).

2. Olahraga sunnah

Rasulullah menganjurkan umatnya untuk menjaga kesehatan dan berolahraga, hal itu terlihat dari anjuran rasulullah untuk berkuda, memanah, dan berenang. Berenang merupakan contoh pandangan rasulullah kedepan akan meningkatnya olahraga renang di dunia ini mengingat di tanah Arab tidak banyak air (Suhendro, 2012). Olahraga dalam sunnah berarti olahraga yang dianjurkan langsung oleh Rasulullah SAW yang tercantum dalam Hadist Shahih Bukhari dan Muslim.

3. Olahraga Berkuda

Berkuda mempunyai arti menunggangi kuda, sedangkan olahraga berkuda adalah kegiatan olah gerak tubuh dengan menunggangi kuda (KBBI, 2015).

4. Olahraga Memanah

Pada tahun 1676, Raja Charles II dari Inggris memprakarsai adanya olahraga panahan. Di tahun 1884, diselenggarakan kejuaraan nasional pertama kali dibawah *Grand National Achery Society* (GNAS). Selanjutnya pada tahun 1879 kejuaraan nasional diselenggarakan di Amerika Serikat. 12 Juli 1953, dibentuklah Persatuan Panahan Indonesia (PERPANI) di Yogyakarta. Panahan merupakan cabang olahraga yang memakai alat panah untuk melakukannya (KBBI, 2015).

5. Olahraga Berenang

Berenang menurut KBBI adalah kegiatan menggerakkan seluruh badan berupa melintas, mengapung dan menyelam didalam air menggunakan kaki, tangan sirip, ekor dan lain sebagainya.

2.1.2 Kurikulum Pengajaran

A. Kurikulum yang Diterapkan

Kurikulum merupakan *guide* atau ruh dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di satuan pendidikan (Wiyani,). Kurikulum yang diterapkan harus sesuai dengan visi dan misi satuan pendidikan, sehingga semua tujuan tersebut dalam diaplikasikan dengan maksimal. Pada rancangan kali ini menggunakan kurikulum yang didasarkan pada peraturan-peraturan pada masing-masing olahraga dan kurikulum keislaman yang disajikan dengan pendekatan tematik.

C. Pendekatan Tematik

Pendekatan tematik merupakan ruang-ruang maupun bangunan yang dirancang dengan pendekatan tema-tema tertentu (Setiamiharja,2015). Pendekatan tema yang dipakai adalah arsitektur perilaku. Membutuhkan elemen-elemen pendukung seperti bentuk warna, motif dan tekstur untuk dapat menampilkan variasi ruang yang menyenangkan untuk proses belajar maupun latihan berolahraga.

Sebagai contoh pada ruang-ruang yang sering digunakan seperti kantor maupun ruang kelas teori maka perlu metode untuk menyiasati panas agar ruangan tidak menjadi sumpek.berdasarkan aktivitas atau perilaku tersebut, maka

dirancanglah ruang kelas dengan Bukaan yang cukup, menambahkan kolam di area-area tertentu serta tanaman hijau untuk menambah kesegaran. Diharapkan melalui pendekatan tema tersebut ruangan akan mampu memberikan kenyamanan maksimal pada saat bekerja di kantor maupun belajar di ruang kelas (iDEA, 2014:44).

Suasana pada ruang belajar teori, ruang kelompok, ruang breafing, hingga toilet pun dapat dirubah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagai contoh perilaku anak-anak biasanya sangat tertarik dengan gambar dan warna, maka pelatih akan memberikan gambar dan warna sebagai media belajar anak-anak. Warna dan gambar tersebut dapat diaplikasikan pada dinding, furniture maupun lantai (iDEA,204;33). Contoh diatas merupakan salah satu aplikasi pendekatan tematik yang diaplikasikan berdasarkan menganalisis perilaku umum calon pengguna rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah di Kota Malang.

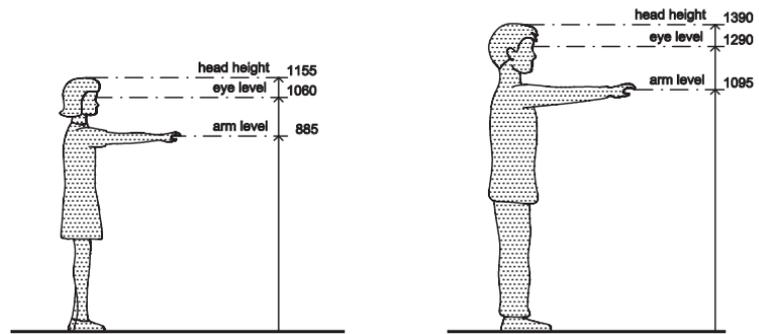
2.2 Kajian Arsitektural

Pendidikan karakter menyediakan pelayanan dalam hal teori maupun secara praktik. Pembelajaran teori maupun praktik dapat dilakukan secara *indoor* atau *outdoor*. Berikut adalah beberapa standart fasilitas yang mendukung fungsi objek rancangan :

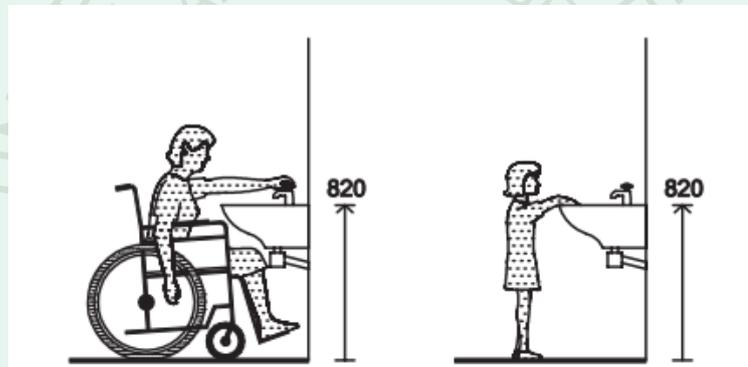
2.2.1 Pusat Pendidikan Karakter

Pusat Pendidikan Karakter setara dengan kursus pembentukan karakter berbasis olahraga mempunyai fasilitas – fasilitas primer, sekunder,dan penunjang yang dapat melengkapi fasilitas yang ada didalam rancangan.

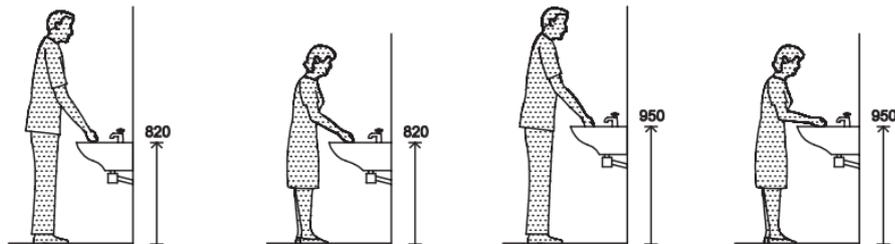
A. Standar Tinggi Jangkauan Anak pada Beberapa Perabot



Gambar 2.2 Jangkauan Kepala, Mata dan Tangan Anak Usia 6-10 Tahun
Sumber:Adler,1999

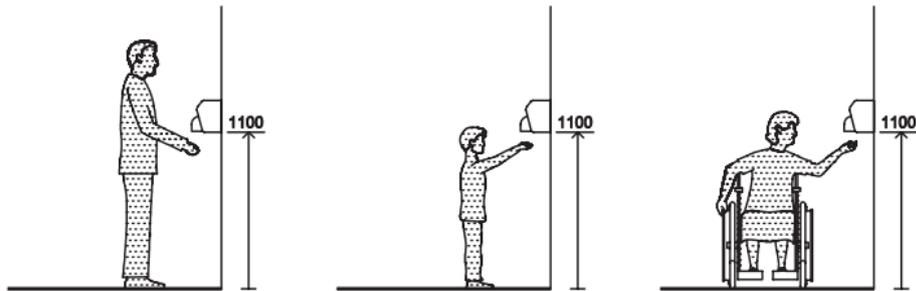


Gambar 2.3 Tinggi Wastafel untuk Anak-Anak dan Orang Tua
Sumber:Adler,1999

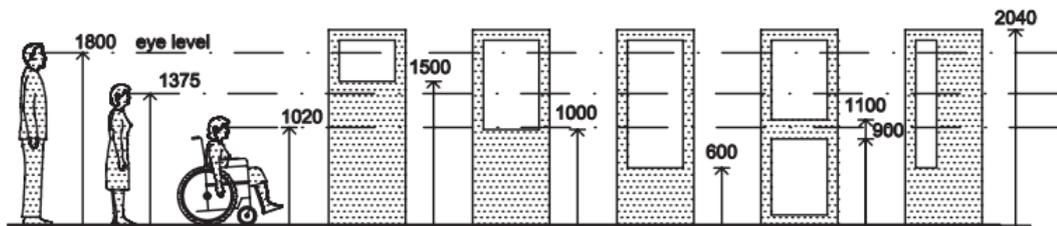


Gambar 2.4 Tinggi Wastafel untuk Orang Tua dan Anak-Anak Sama
Sumber:Adler,1999

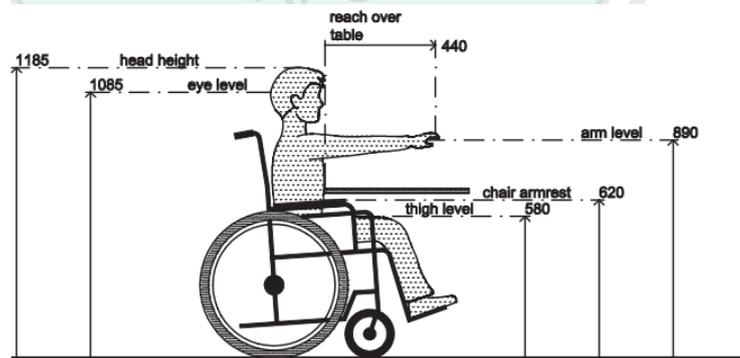
Perabot untuk anak-anak dan orang tua relatif sama, hanya berbeda pada kemampuan jangkauannya. Seperti wastafel memiliki ketinggian yang sama yaitu 82 cm, orang tua menjangkau dengan kursi roda, anak-anak harus berdiri untuk menjangkaunya. Hal tersebut berlaku juga untuk perabot lainnya, antara lain :



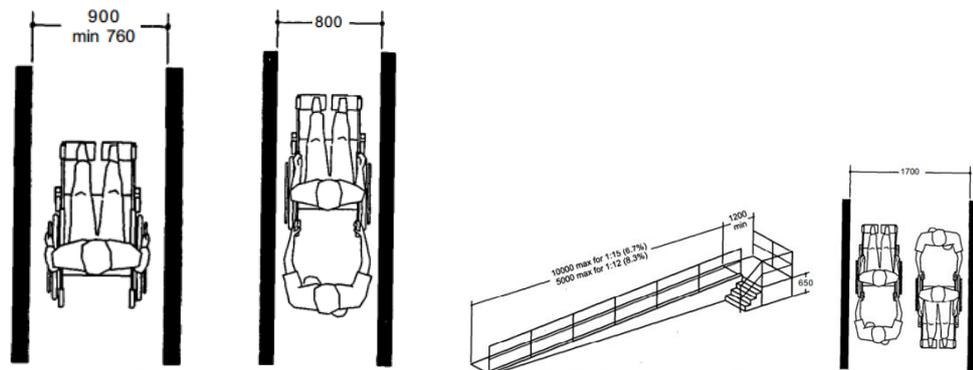
Gambar 2.5 Tinggi Pengering Tangan untuk Anak-Anak dan Orang Tua
Sumber:Adler,1999



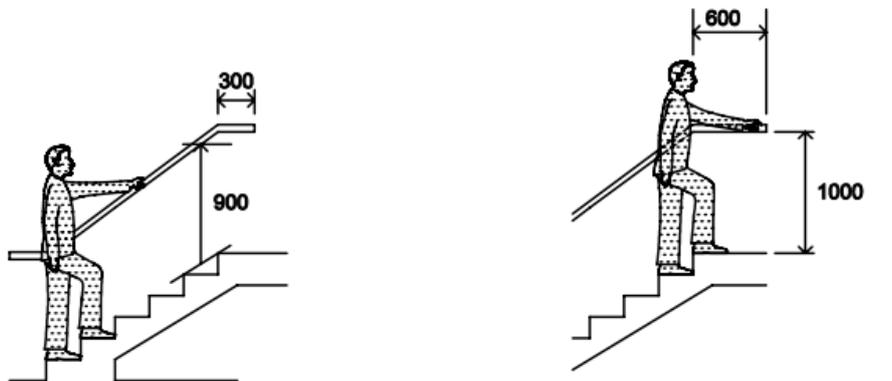
Gambar 2.6 Standar Tinggi Kaca Pintu untuk Pengguna
Sumber:Adler,1999



Gambar 2.7 Jangkauan Kepala, Mata dan Tangan Anak Difabel Usia 6-10 Tahun
Sumber:Adler,1999



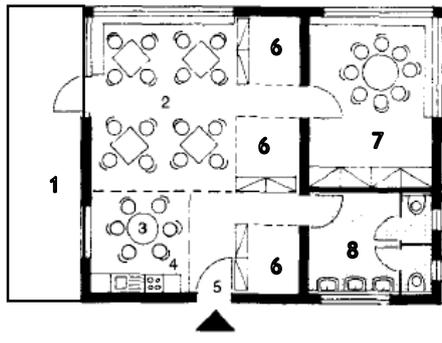
Gambar 2.8 Jarak Lorong dan Ramp untuk Pengguna Kursi Roda
 Sumber: Adler, 1999:2-10



Gambar 2.9 Standar Tangga dan Railingnya
 Sumber: Adler, 1999

A. Ruang Kelas Teori

Ruang kelas teori yang diperuntukkan untuk anak usia 7 – 15 tahun dengan konsep yang berbeda yaitu ruang kelas informal dan ruang kelas formal namun tetap tematik. Beberapa ruang kelas dirancang dengan menghubungkan alam dan kelas sehingga pengajaran dapat berjalan lebih menyenangkan, sebagian lagi dirancang lebih formal untuk mempertegas situasi belajar yang lebih serius.



Keterangan :

1. Teras
2. Ruang tunggu 45 – 48 m²
3. Tempat makan pagi
4. Dapur anak- anak
5. Jalan masuk/ keluar
6. Pojok bermain 4 m²
7. Ruang kelompok 18 m²
8. Ruang mencuci/ WC

Gambar 2.10 Zoning Tempat Anak-Anak Bermain atau Berada
 Sumber : Neufert, 1996: 266



Keterangan :

1. Ruang tunggu 47,5 m²
2. WC/ Ruang Cuci 9,8 m²
3. Ruang kelompok 20,0 m²
4. Pengurus 16,0 m²
5. Ruang simpan pakaian 42,0 m²
6. Ruang ganti 3,0 m²
7. Ruang bermain dengan alat-alat 11,0 m²
8. Hall, ruang besar 37,0 m²
9. Ruang serbaguna 66,0 m²
10. WC pribadi 7,0 m²
11. Dapur 13,0 m²
12. Ruang kepala 10,5 m²
13. Lorong 34,0 m²
14. Pemanasan 6,0 m²
15. Ruang pengumuman 4,0 m²
16. Ruang rias 2,5 m²

Gambar 2.11 Zoning Tempat Anak-Anak Bermain atau Berada (TK)
 Sumber : Neufert, 1996:266

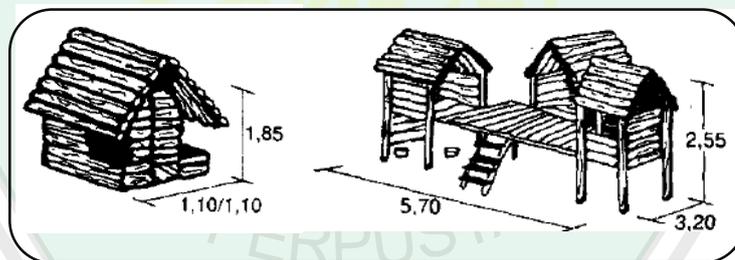
Tabel 2.1 Kebutuhan Ruang Kelas Teori

Jenis Ruang	Dimensi
10 Atau 15 Ruang – Ruang Kelas	65 – 70 m ²
3 Ruang Kursus	45 m ²
12 Atau 18 Ruang Kursus	65 – 70 m ²
1 Ruang Kelas (Dapat Dibagi dalam 2 Ruangan)	85 m ²
2 Ruang Kursus	40 m ²
12 Ruang-Ruang Kelas	65- 70 m ²
6 Ruang-Ruang Kelas	50 m ²
2 Ruang-Ruang Kelas Cadangan	65 – 70 m ²
3 Ruang-Ruang Kelas Cadangan	50 m ²
1 Ruang Kelas (Penelitian, Sejarah, Ilmu Sosial)	50 m ²

Sumber: Neufert, 1996: 266

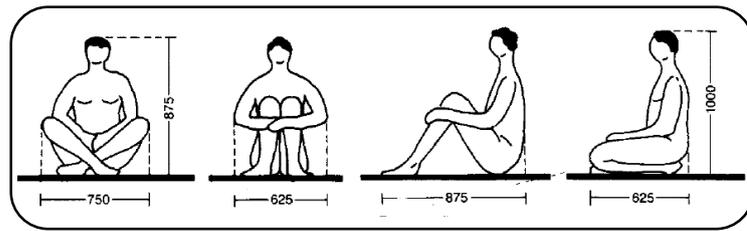
B. Ruang Kelas *Outdoor*

Proses pembelajaran teori dilakukan tidak hanya didalam kelas, namun juga dilakukan diluar kelas untuk menunjang proses belajar mengajar. Penyediaan gazebo, pendopo, maupun penataan lanskap dapat dijadikan sarana pembelajaran teori di luar ruangan.

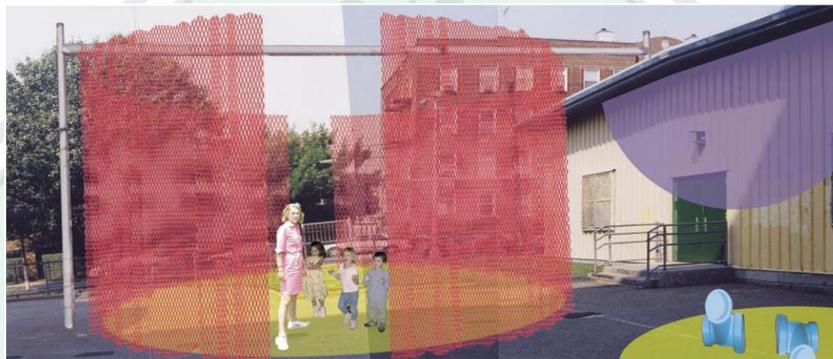


Gambar 2.12 Rumah Kayu
Sumber : Neufert, 1996; 285

Matras berbentuk melingkar dengan seluruh sisi dibatasi dengan jaring-jaring dapat menjadi ruang kelas *outdoor* untuk pembelajaran teori bagi peserta didik. Setiap matras memiliki kapasitas 10 – 20 sehingga diameter matras yang dibutuhkan \pm 15 meter. Diameter matras dapat diperoleh dari posisi terlebar kemungkinan manusia duduk tanpa menggunakan kursi.



Gambar 2.13 Macam-Macam Posisi Duduk Manusia
Sumber Neufert, 1996:35



Gambar 2.14 Contoh Matras Lingkaran dengan Jaring-Jaring Sebagai Pembatas
Sumber : Smith, 2006:98

C. Ruang Guru dan Karyawan

Pusat Pendidikan membutuhkan ruangan yang digunakan oleh staff pengajar dan karyawan. Berikut adalah standar dimensi ruang untuk guru dan karyawan :

Tabel 2.2 Macam-Macam Kebutuhan Ruang Guru dan Karyawan

Jenis Sekolah	Ruang	Dimensi
Sekolah Lanjutan 4 Tingkat Kelas	Ruang guru (Sekolah Lanjutan 4 tingkat kelas)	60 – 65 m ²
	Ruang Kerja Guru dan Buku-Buku Guru	80 – 85 m ²
	Ruang Kepala Sekolah	20 – 25 m ²
	Ruangan Kantor	15 – 20 m ²
	Ruang Penjaga Gedung	20 – 25 m ²
	Ruang untuk Anggota Administrasi	15 – 20 m ²
Sekolah Lanjutan 5 Tingkat Kelas	Ruang Guru (Sekolah lanjutan 5 tingkat kelas)	80 – 85 m ²
	Ruang kerja guru dan buku – buku	100 – 105 m ²
	Ruang wakil kepala sekolah	20 – 25 m ²
	Ruangan Kantor	15 – 20 m ²
	Ruang anggota administrasi	15 – 20 m ²
	Ruang Penjaga gedung	20 – 25 m ²
Sekolah Lanjutan	Ruang Guru	80 – 85 m ²
	Ruang Kerja Guru dan Buku – Buku	100 – 105 m ²
	Ruang Kepala Sekolah	20 – 25 m ²
	Ruang Wakil Kepala Sekolah	20 – 25 m ²

	Ruangan Kantor	15 – 20 m ²
	Ruang anggota administrasi	15 – 20 m ²
	Ruang Penjaga gedung	20 – 25 m ²

Sumber: Neufert, 1996: 266

D. Ruang Serbaguna

Fungsi penunjang untuk kegiatan pembelajaran peserta didik, beribadah, acara – acara tertentu, maupun kepentingan manajemen bagi pengelola dapat dilakukan di ruang serbaguna seperti :

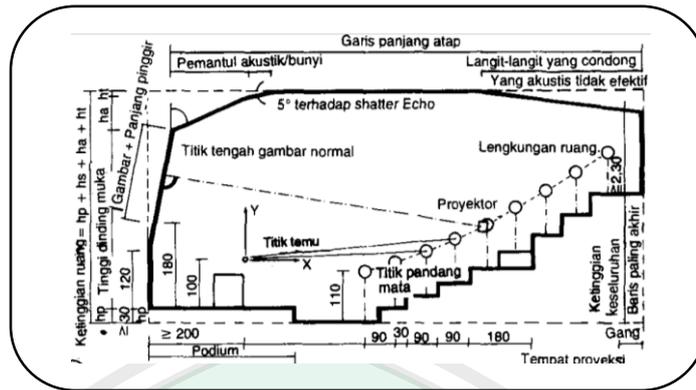
1. Aula

Aula merupakan sebuah ruangan yang digunakan untuk proses belajar mengajar secara teori maupun praktik ringan. Ruang ini berkapasitas kecil dan ditempatkan untuk menampung kegiatan bersama dengan lingkup bidang yang sama.



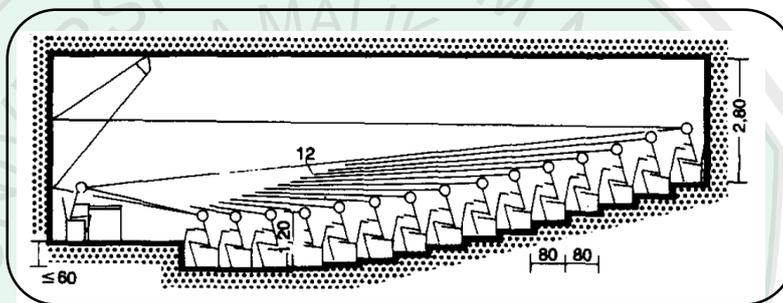
Gambar 2.15 Grafik Pendengar dari Panggung ke Bangku Audience

Sumber: Neufert, 1996: 274



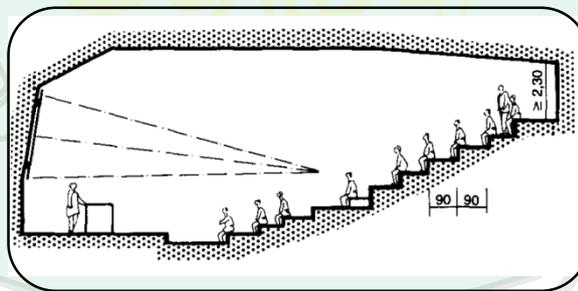
Gambar 2.16 Irisan Memanjang Sebuah Aula

Sumber: Neufert, 1996: 274



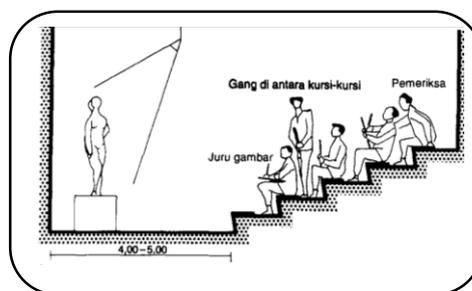
Gambar 2.17 Bentuk Normal Aula

Sumber: Neufert, 1996: 274



Gambar 2.18 Bentuk Aula, Kuat Menanjak

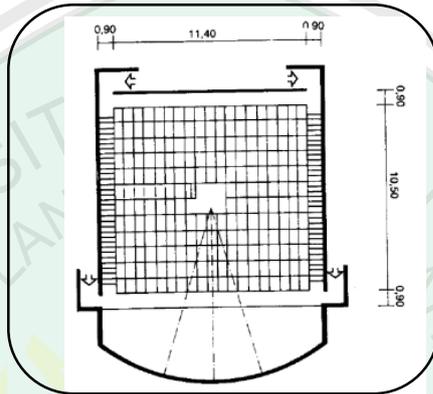
Sumber: Neufert, 1996: 274



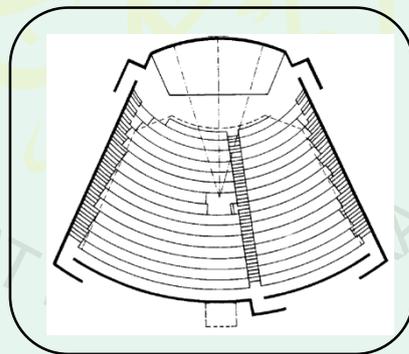
Gambar 2.19 Aula dengan Jarak Antar Manusia 0,65 m² (Untuk Menggambar)

Sumber: Neufert, 1996: 274

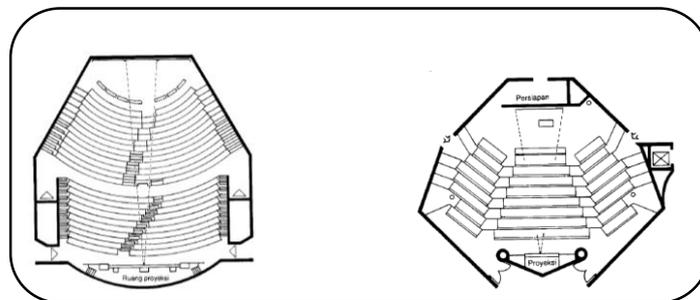
Aula mempunyai bentuk masing – masing yang dipengaruhi oleh ide desain, bentuk denah, maupun faktor lainnya. Berikut merupakan macam –macam bentuk aula yang dapat diaplikasikan dalam rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah :



Gambar 2.20 Aula dengan Bentuk Persegi Panjang dengan Kapasitas 200 Tempat Duduk
Sumber: Neufert, 1996: 275



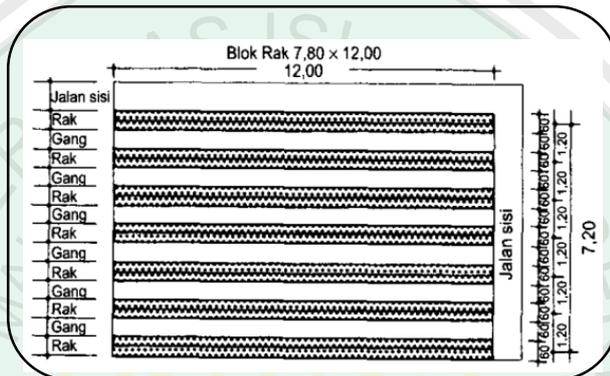
Gambar 2.21 Aula dengan Bentuk Trapesium dengan Kapasitas 400 Tempat Duduk
Sumber: Neufert, 1996: 275



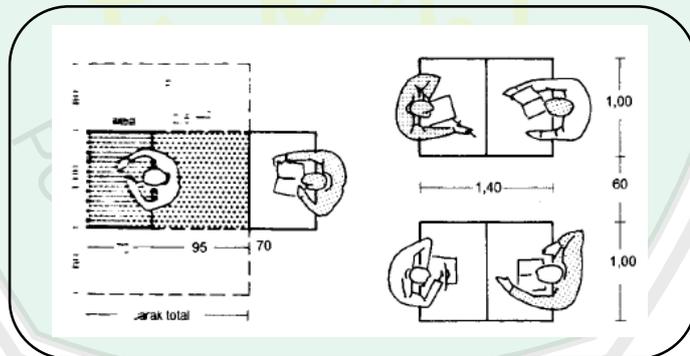
Gambar 2.22 Aula dengan Kpasitas 800 dan 200 Tempat Duduk
Sumber: Neufert, 1996: 275

2. Perpustakaan

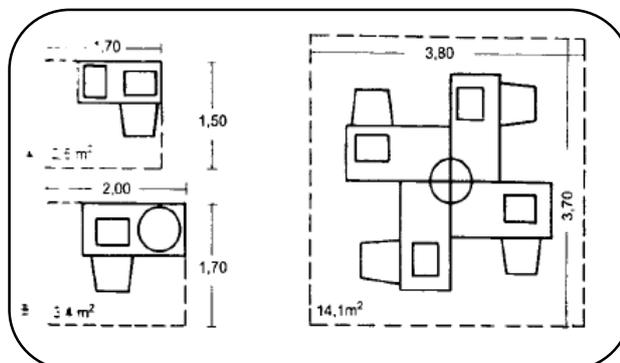
Perpustakaan memberikan tempat untuk murid, guru, maupun karyawan untuk dapat mengakses ilmu dari buku bacaan maupun artikel mengenai bidang olahraga yang ada dalam objek rancangan. Penempatan rak dan aksesibilitas untuk pengunjung perpustakaan menjadi pertimbangan desain tersendiri.



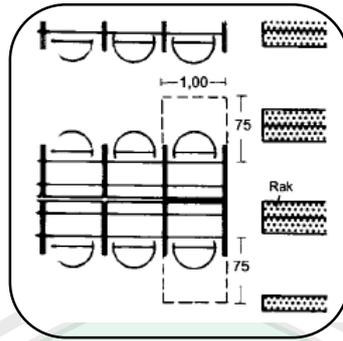
Gambar 2.23 Jarak Antara Rak Dengan Jalan
Sumber: Neufert, 2002: 12



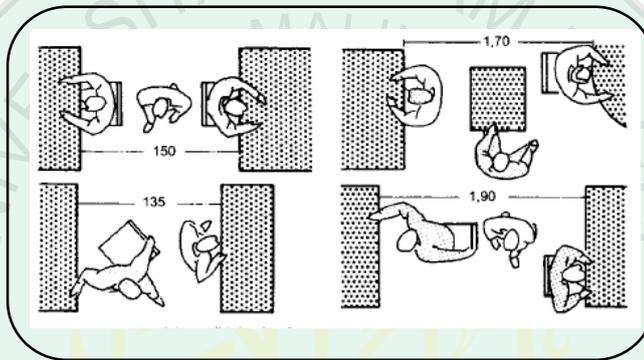
Gambar 2.24 Dimensi Meja Perorangan dan Jarak Antar Meja
Sumber: Neufert, 2002: 14



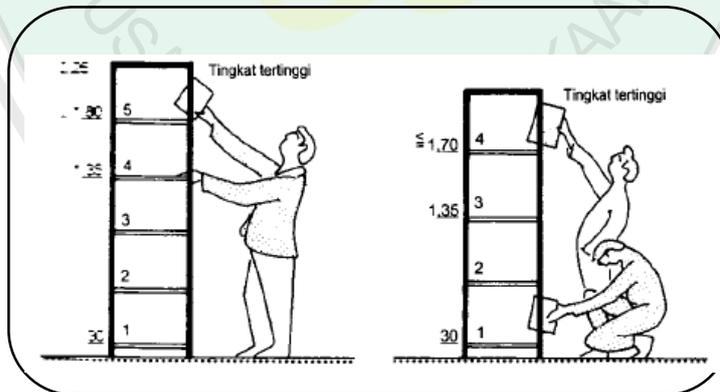
Gambar 2.25 Tempat Baca Katalog (*Microfilm*) Perorangan dan Empat *Microfilm*
Sumber: Neufert, 2002: 14



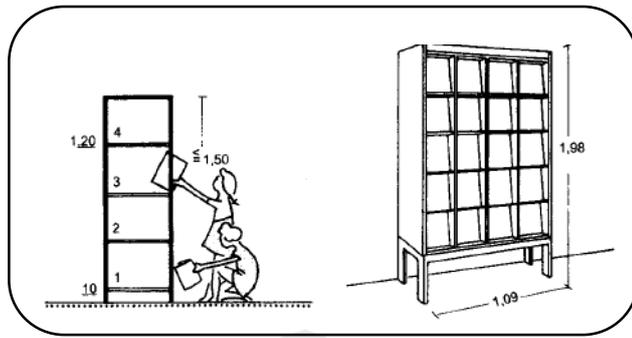
Gambar 2.26 Meja Perseorangan dengan Sistem Carrels
 Sumber: Neufert, 2002: 14



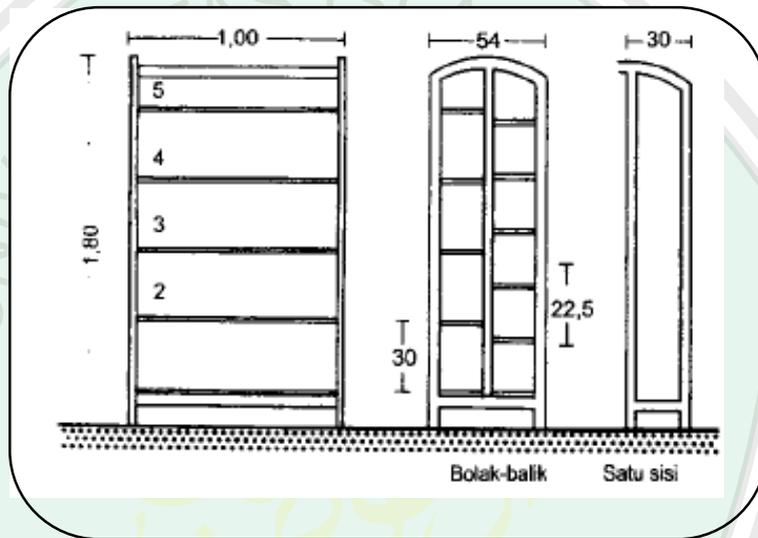
Gambar 2.27 Ruang Gerak Manusia dalam Posisi Duduk dan Berdiri
 Sumber: Neufert, 2002: 14



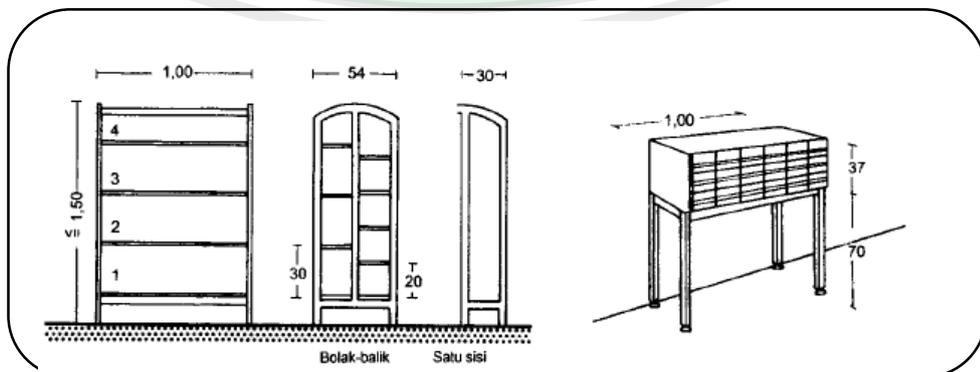
Gambar 2.28 Dimensi Rak Buku dengan 5 Tingkat dan Rak Buku untuk Pelajar
 Sumber: Neufert, 2002: 14



Gambar 2.29 Dimensi Rak Buku dengan 4 Tingkat untuk Anak-Anak dan Rak Majalah
 Sumber: Neufert, 2002: 14



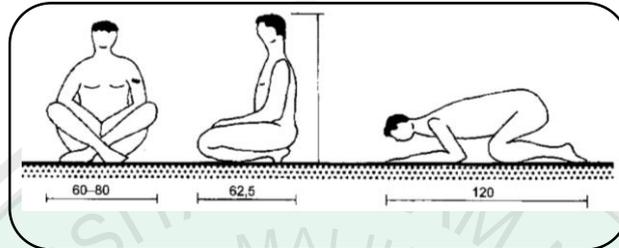
Gambar 2.30 Rak buku untuk orang dewasa terdiri dari 5 sampai 6 tingkat, sedangkan untuk anak – anak sampai 5 tingkat
 Sumber: Neufert, 2002: 14



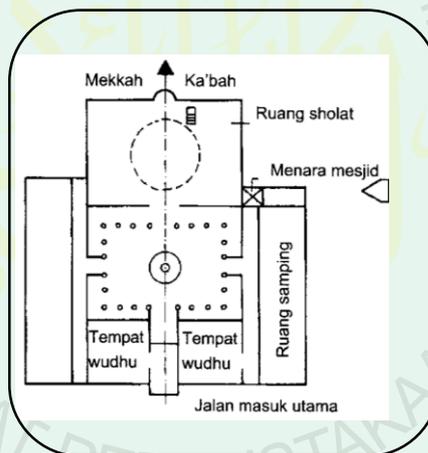
Gambar 2.31 Rak buku dan Katalog
 Sumber: Neufert, 2002: 14

3. Masjid

Masjid digunakan untuk sarana beribadah dan pendidikan rohani setelah peserta didik melakukan aktivitas fisiknya diluar.



Gambar 2.32 Posisi Orang Sholat dan Dimensinya
Sumber: Neufert, 2002:260



Gambar 2.33 Zoning Ruang Sederhana dalam Masjid
Sumber: Neufert, 2002:260

4. Ruang Rapat dan Ruang Kerja

Kini desain ruang kerja dan ruang rapat semakin berubah. Desain modern yang unik dapat menjadikan suasana aruang kerja lebih menyenangkan. Kesan kaku juga hilang di ruang kerja dan rapat apabila desain interiornya juga mendukung. Dimensi ruang kerja disesuaikan dengan kapasitas penggunaanya. Pada kajian teori mengenai ruang rapat maupun ruang meeting ini akan

memasukkan konsep ruang kerja dan ruang meeting dengan konsep yang unik dengan nuansa kebumian dan kekeluargaan (iDEA, 201;96). Hal tersebut dapat diwujudkan dengan cara:

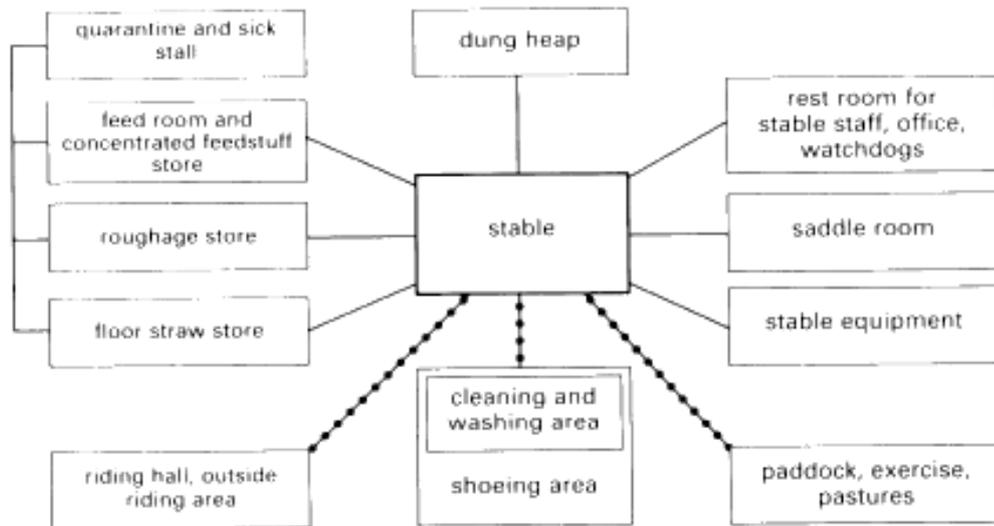
- a. Pada ruang rapat dibuat dengan bukaan lebih lebar agar ide-ide dapat mudah muncul.
- b. Memilih material yang terap pada ruang rapat agar suasana mnjadi lebih lebih *fresh*.
- c. Memasukkan unsur alam seperti rumput sintesis, tanaman rambat, pohon maupun asli di bagian-bagian tertentu seperti balkon, sudut ruangan maupun bawah void.
- d. Mengkonsep ruang kerja pribadi seperti rujung kepala kantor, ruang administrasi maupun lainnya lebih seperti ruangan dirumah agar orang yang bekerja ditempat tersebut selama berjam-jam akan merasa nyaman.

E. Ruang Praktik Olahraga

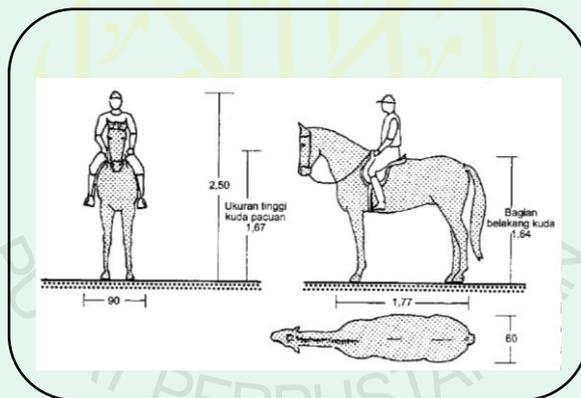
Ruang olahraga pada rancangan ini menyediakan lapangan berkuda, memanah dan kolam renang yang sesuai dengan standart latihan pada masing-masing olahraga tersebut.

1. Olahraga Berkuda (*Riding Horse*)

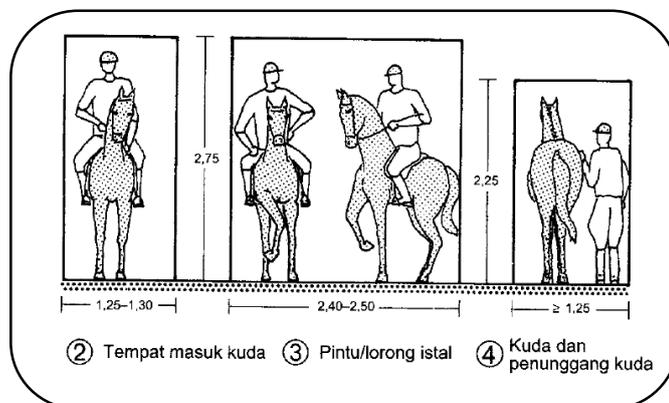
Saat menentukan lokasi untuk olahraga berkuda, diharapkan memilih tanah yang cocok 21dengan kawasan berbukit yang tertiuip angin. Bangunan dan tempat untuk berkuda $\leq 10\%$ (Neufert, 2002; 181). Berikut merupakan standar pacuan kuda beserta bangunan yang dapat menunjang semua fungsi olahraga berkuda :



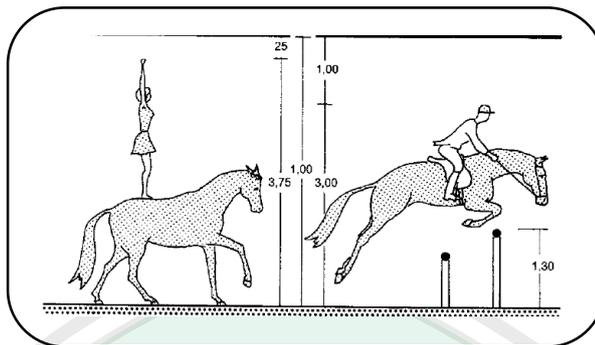
Gambar 2.34 Zoning Area Kandang Kuda
 Sumber: Neufert, 2002: 413



Gambar 2.35 Ukuran Kuda dan Penumpang Kuda
 Sumber: Neufert, 2002: 181

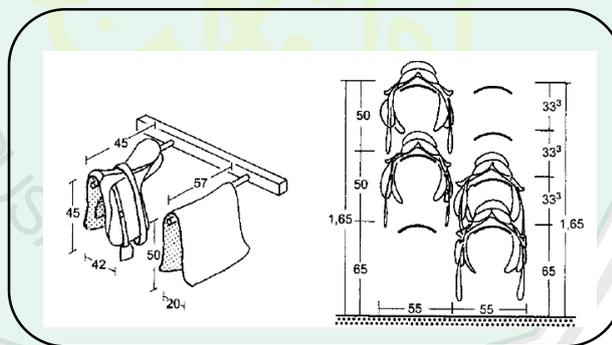


Gambar 2.36 Ukuran Berbagai Macam Posisi Kuda dan Penunggangnya
 Sumber: Neufert, 2002: 181

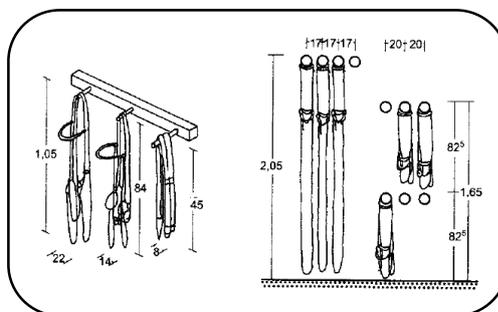


Gambar 2.37 Tempat Atraksi Di Atas Kuda dan Tempat Berkuda
Sumber: Neufert, 2002: 181

Selain dimensi dari kuda dan penunggang kuda, tempat untuk menyimpan pelana dan atribut lainnya juga minimal harus memenuhi standar yang ada. Pada ruang penyimpanan pelana, bentuk empat persegi panjang dengan ukuran 4 – 4,5 meter lebih diutamakan serta peletakan pelana secara tersusun sampai tiga deret.

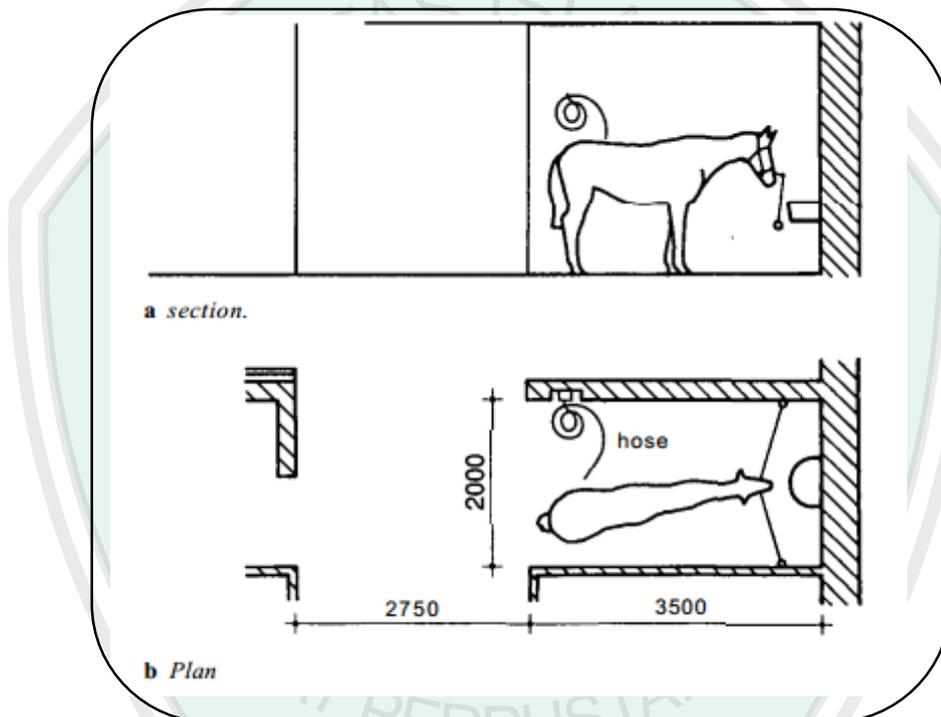


Gambar 2.38 Pelana dengan Kain Penutup serta Dinding untuk Menggantungkannya
Sumber: Neufert, 2002; 181

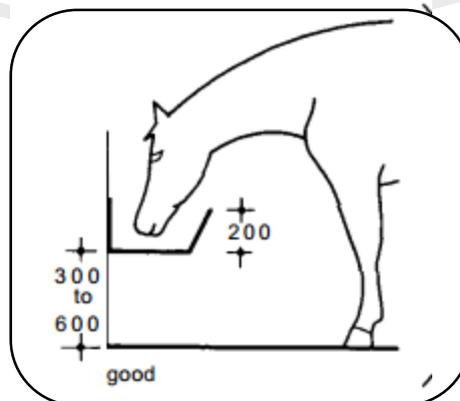


Gambar 2.39 Perlengkapan Tali Kandang Kuda dan Dinding untuk Menggantungkannya
Sumber: Neufert, 2002; 181

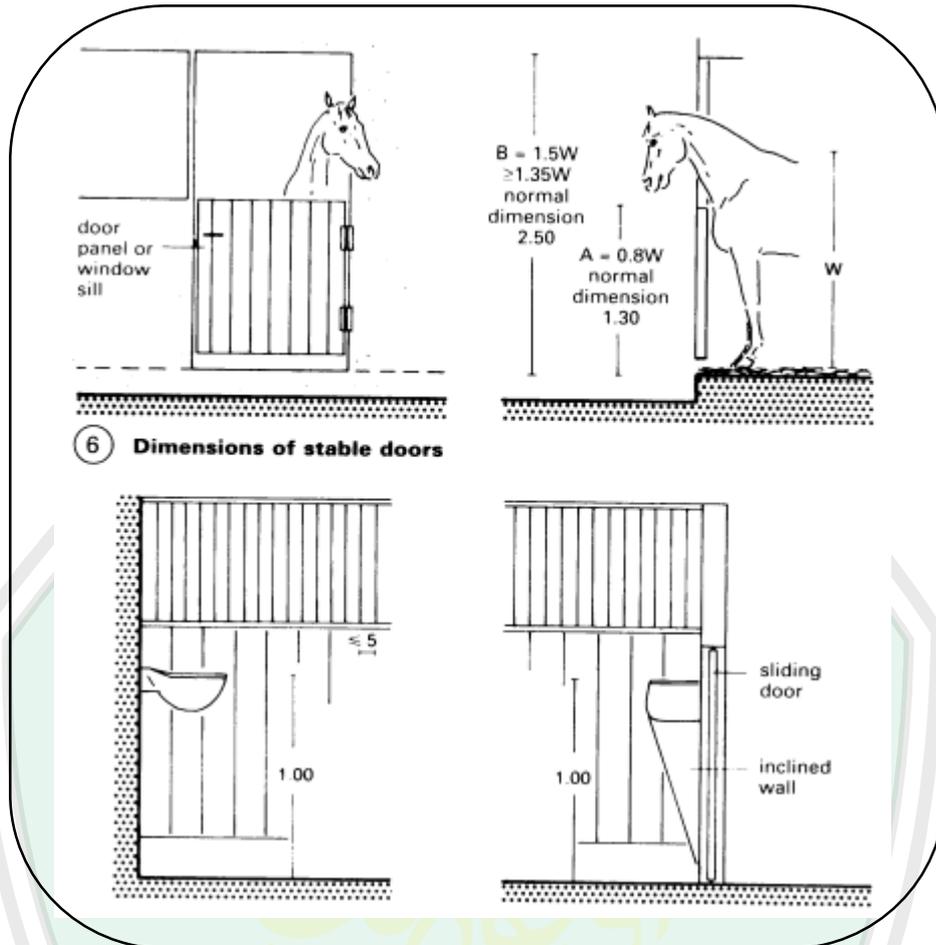
Seperti ruangan lain, ruang penyimpanan pelana dan atribut berkuda lainnya harus mempunyai penyinaran dan pertukaran udara yang baik. Tempat atraksi berkuda juga menjadi perhatian utama dengan standar minimal ketinggian adalah 4 meter. Area penonton juga disusun tidak terlalu curam mengarah ke kuda dengan mempertimbangkan kenyamanan dan keamanan penonton (Neufert, 2002;181).



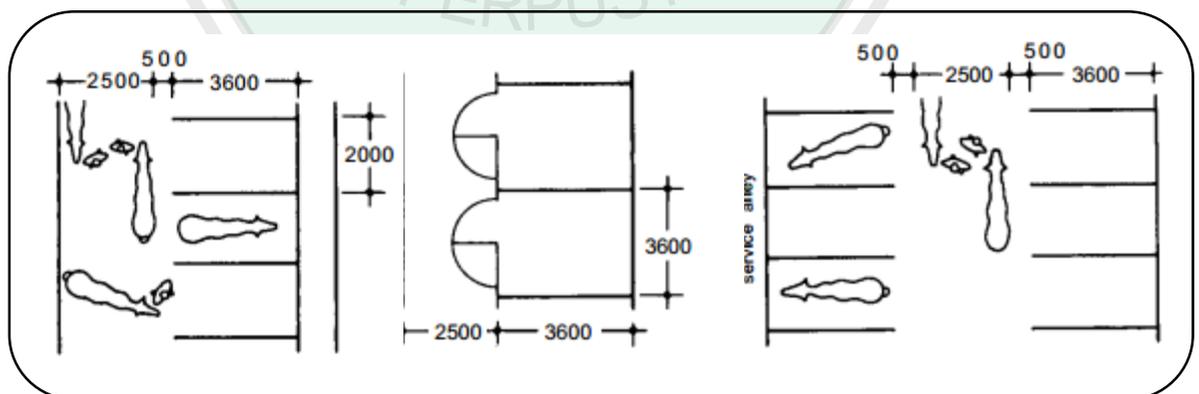
Gambar 2.40 Standart Area Kandang Kuda
Sumber: Adler,1999; 26-3



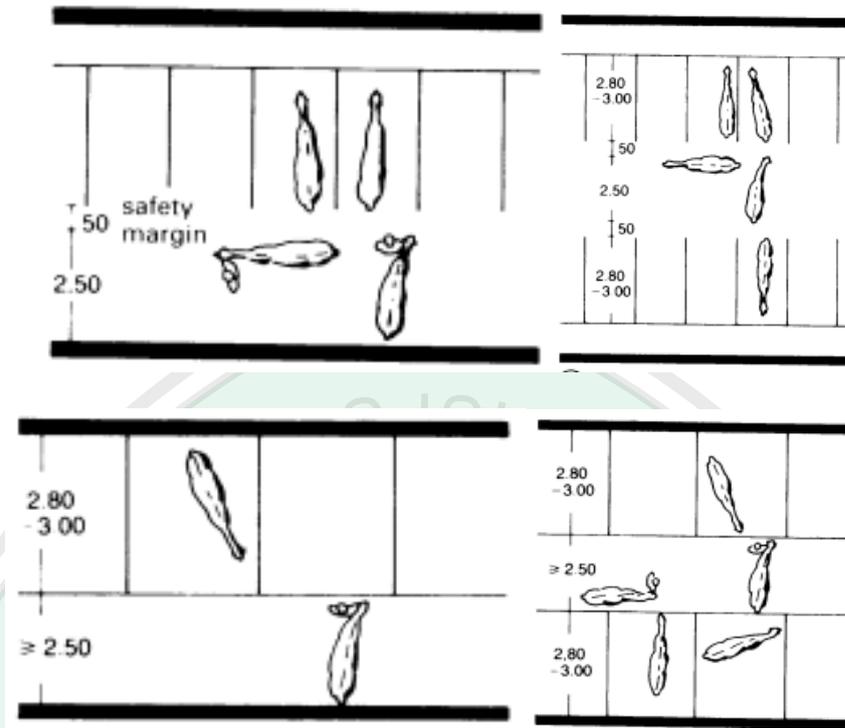
Gambar 2.41 Standart Tinggi Tempat Makan Kuda (Manger)
Sumber: Adler,1999; 26-3



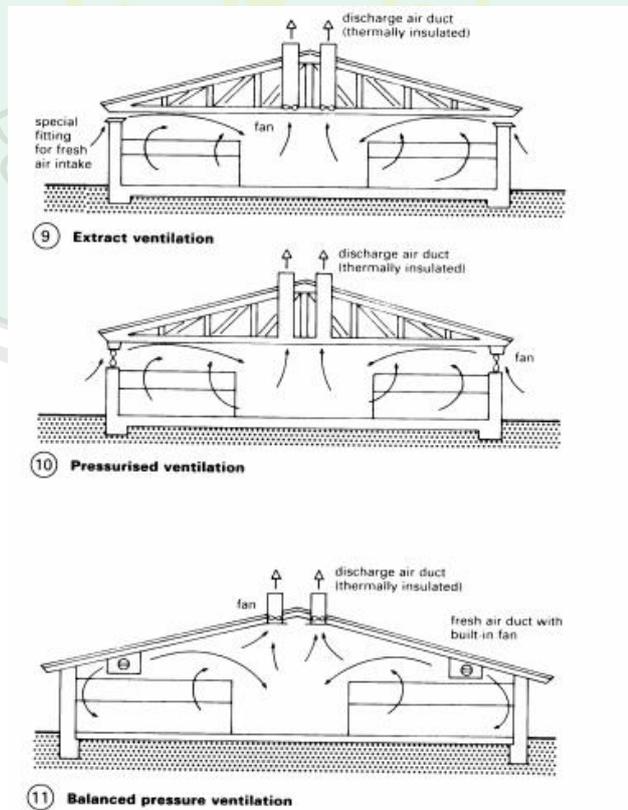
Gambar 2.42 Dimensi dan Standart Pintu Kandang Kuda
 Sumber: Neufert, 2002: 412



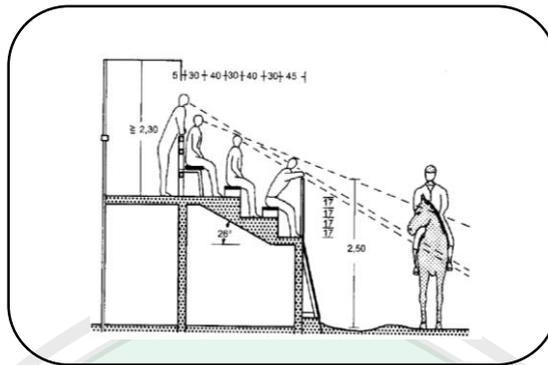
Gambar 2.43 Sirkulasi Area Kandang
 Sumber: Neufert, 2002: 412



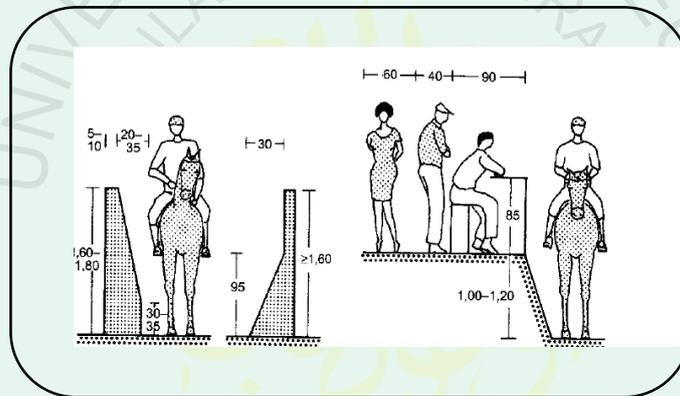
Gambar 2.44 Dimensi Kandang untuk Sirkulasi Kuda
 Sumber: Neufert, 2002: 412



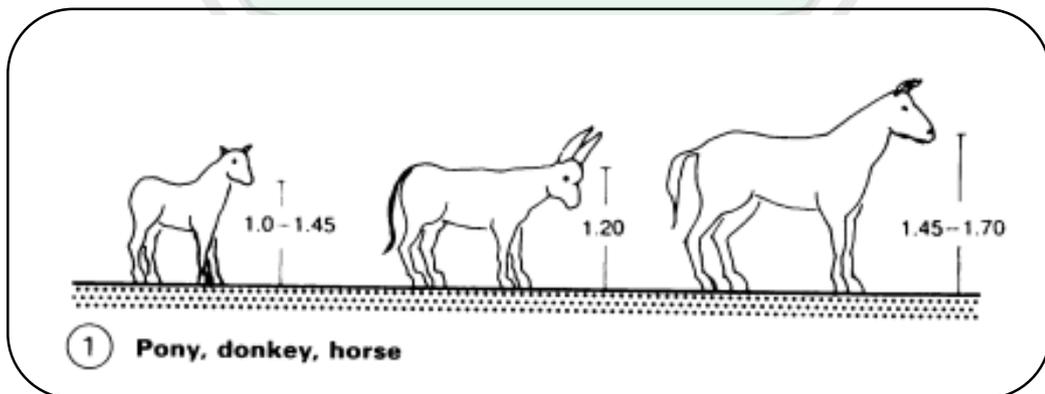
Gambar 2.45 Penyebaran Angin di Area Kandang
 Sumber: Neufert, 2002: 412



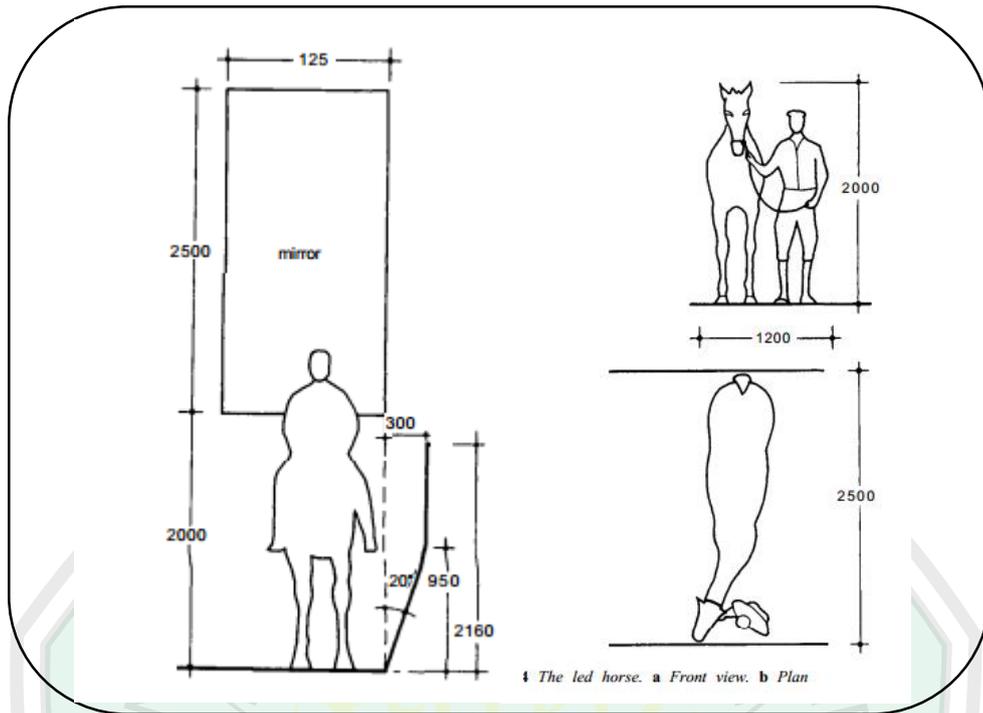
Gambar 2.46 Posisi Penonton dengan Susunan Tribun
 Sumber: Neufert, 2002; 181



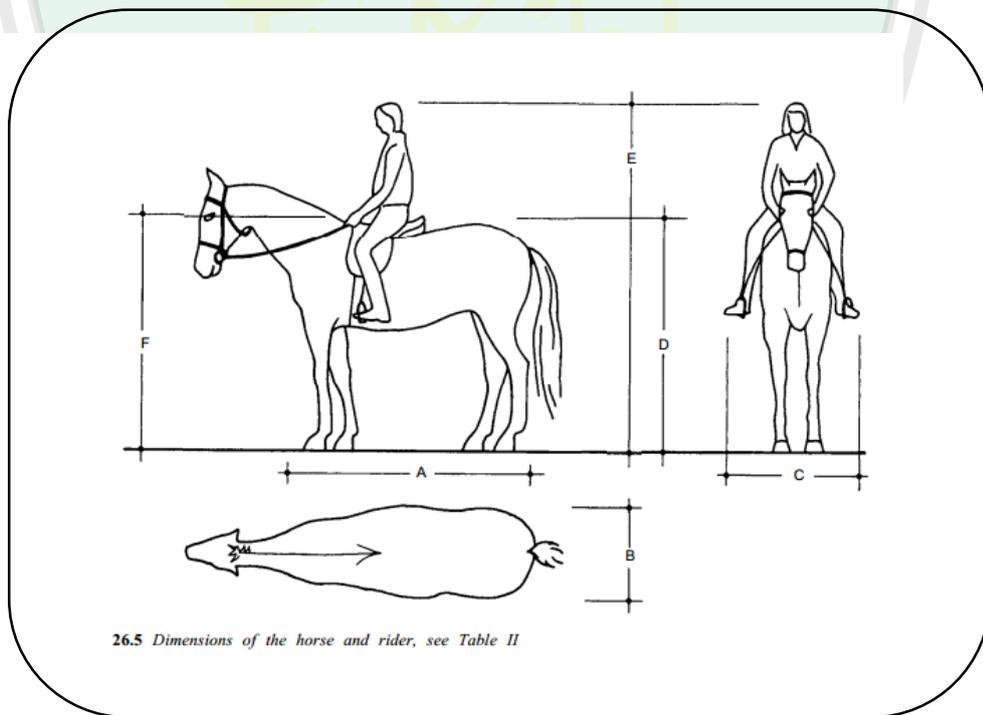
Gambar 2.47 Penampang Lintang Kawanan dan Susunan Penonton yang Baik
 Sumber: Neufert, 2002; 181



Gambar 2.48 Ketinggian Kuda Poni untuk Berkuda Anak-Anak
 Sumber: Neufert, 2002; 412



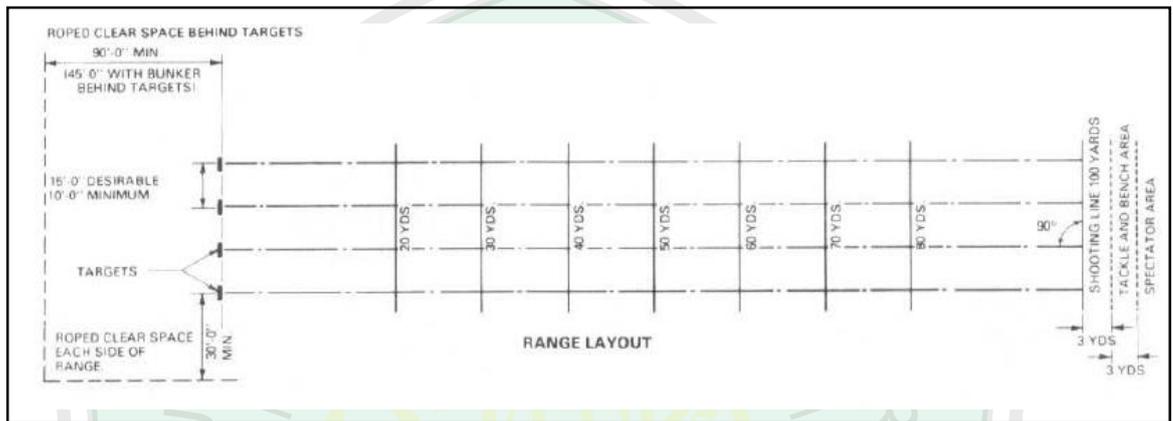
Gambar 2.49 Ketinggian Manusia Terhadap Kuda
 Sumber: Adler, 1999; 26-4



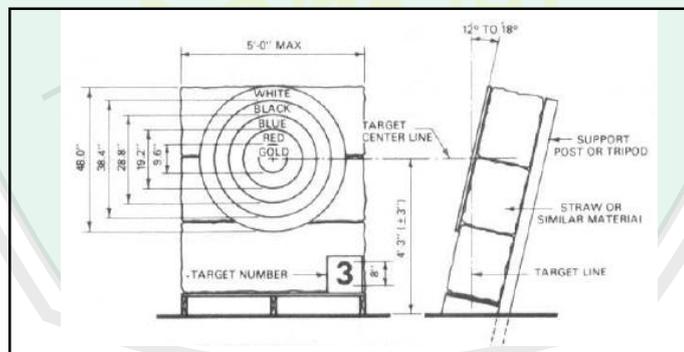
Gambar 2.50 Posisi Kuda dan Manusia dalam Olahraga Berkuda
 Sumber: Adler, 1999; 26-4

2. Olahraga Panahan (*Archery*)

Panahan merupakan olahraga internasional yang mengedepankan skill konsentrasi. Ruang-ruang yang dibutuhkan pada olahraga ini adalah lapangan, ruang penyimpanan alat dan ruangan lainnya.



Gambar 2.51 Ukuran Lapangan untuk Olahraga Memanah
Sumber: Chiara, 1983;1111



Gambar 2.52 Ukuran Sasaran untuk Olahraga Memanah
Sumber: Chiara, 1983;1111

Gambar diatas erupakan gambar sasaran maupun target yang diletakkan pada lapangan. Lapangan diatas terdiri dari beberapa tingkatan yakni 20, 30 40 sampai 80 yard. Dekat maupun jauhnya target disesuaikan dengan kemampuan atlet memanah.

Teori lain tentang lapangan dan target olahraga panahan dikeluarkan oleh sebuah persatuan Olahraga Panahan “*National Field Archery*” dalam bukunya *Archery and Bowhunter Range Guidelines*. Persatuan tersebut mengeluarkan aturan-aturan memanah antara lain target, fasilitas dan aksesoris dalam melakukan olahraga panahan. Target berupa lingkaran dengan warna mengidentikan keahlian pemanah. Berikut diameter masing-masing warna pada target:

Tabel. 2.3 Target Diameter

Target Diameter	65 cm	50 cm	35 cm	20 cm
Outer outside black ring	65 cm	50 cm	35 cm	20 cm
Inner outside black ring	52 cm	40 cm	28 cm	16 cm
Inner outside black ring	39 cm	30 cm	21 cm	12 cm
Inner middle white ring	26 cm	20 cm	14 cm	8 cm
Black center spot	13 cm	10 cm	7 cm	4 cm
X-ring	6.5 cm	5 cm	3.5 cm	2 cm

Sumber: Davison,1995;1

Fasilitas dan Aksesoris pada Area Olahraga Panahan juga sangat diperlukan untuk menunjang aktivitas para atlet antara lain :

- a. Tempat Menginap atau *Clubhouse*
- b. Meja registrasi
- c. Tempat penyimpanan target, busur, kayu pancang, lencana dan alat-alat lainnya
- d. Meja rekreasi dan bangku
- e. Papan *score*
- f. *Toilet*
- g. Area Praktek
- h. Papan pengumuman untuk jadwal latihan, peraturan permainan, dan pengumuman lainnya.

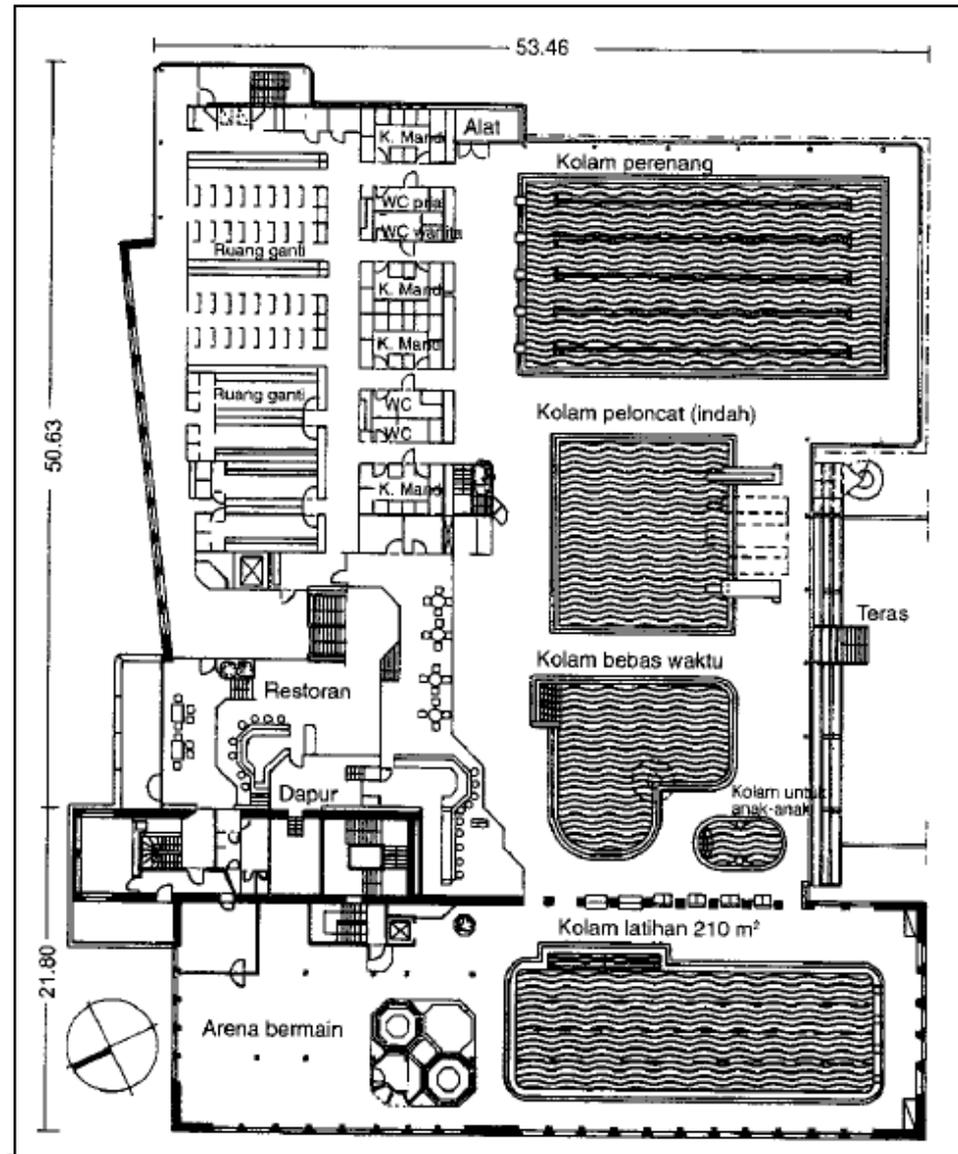
- i. Tempat sampah
- j. Tempat minum dan gelas untuk pemanah
- k. Area terbuka
- l. Pengumuman batas-batas area memanah

Pada lapangan panahan juga memerlukan beberapa iitem aksesoris yang dilakukan untuk melakukan olahraga panahan, antara lain :

- a. Rak pada target busur panah
- b. Penanda jarak
- c. Nomor sasaran dan nomor tanda jarak
- d. Bangku pemain maupun pelatih
- e. Rak dibelakang garis panah
- f. Nomor sasaran plakat
- g. Indikator jarak angin
- h. Kursi dan bangku dengan naungan
- i. Lampu pengatur waktu
- j. Podium pemimpin turnamen

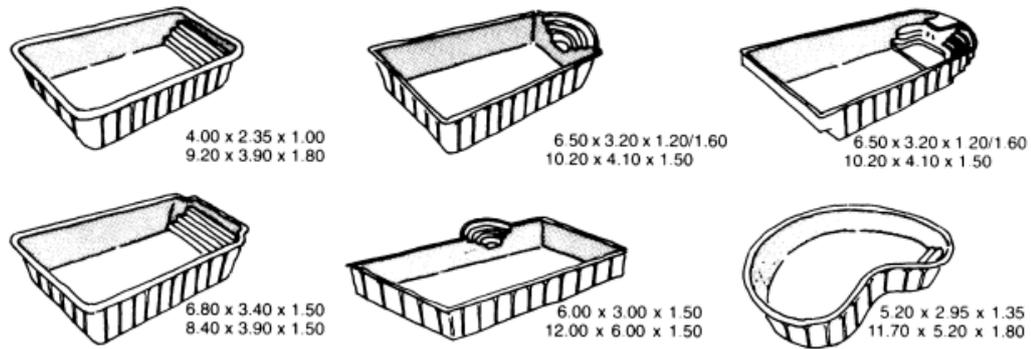
3. Olahraga Berenang (*Swimming*)

Olahraga renang merupakan olahraga air yang mengkombinasikan gerak tubuh dan keonsentrasi. Kolam renang pada perancangan ini dikhususkan untuk sekolah pekumpulan olahraga. pada rancangan ini digunakan kolam renang tertutup dan terbuka. Posisi kolam renang tertutup dari luar dan perenang merasakan keterbukaan alam dari dalam.

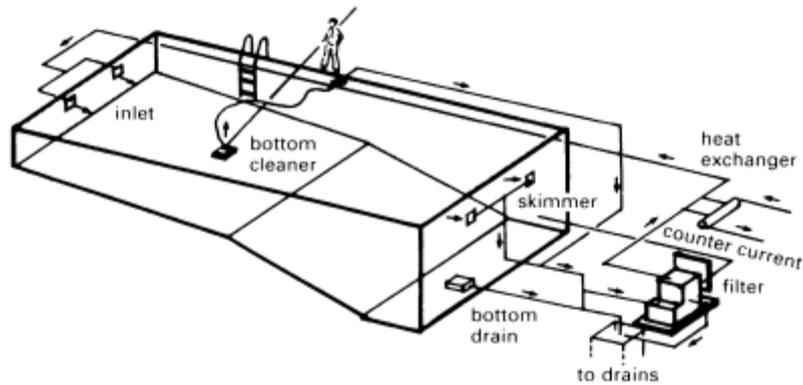


Gambar 2.53 Referensi Penataan Layout pada Sarana Olahraga Berenang
Sumber: Neufert, 2002;195

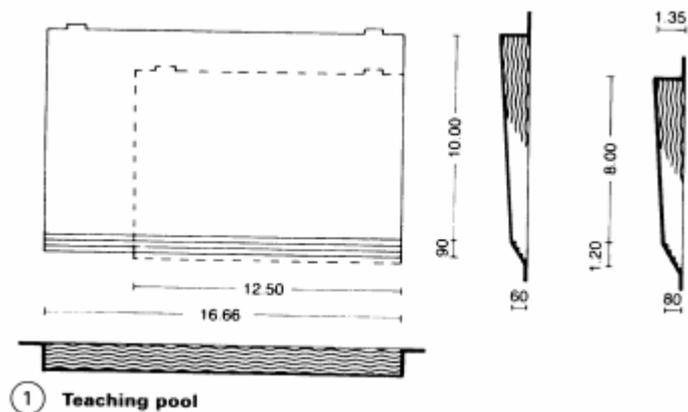
Olahraga berenang tidak hanya memerlukan kolam renang untuk atlet terlatih, namun juga membutuhkan kolam renang latihan untuk pemula. Kolam renang ini berbagai macamnya, biasanya dengan desain yang unik dan tidak kaku sehingga perenang pemula akan menikmati proses belajarnya. Berikut jenis-jenis kolam untuk pemula :



Gambar 2.54 Jenis-Jenis Kolam Renang Prefabrikasi
 Sumber: Neufert, 2002;195

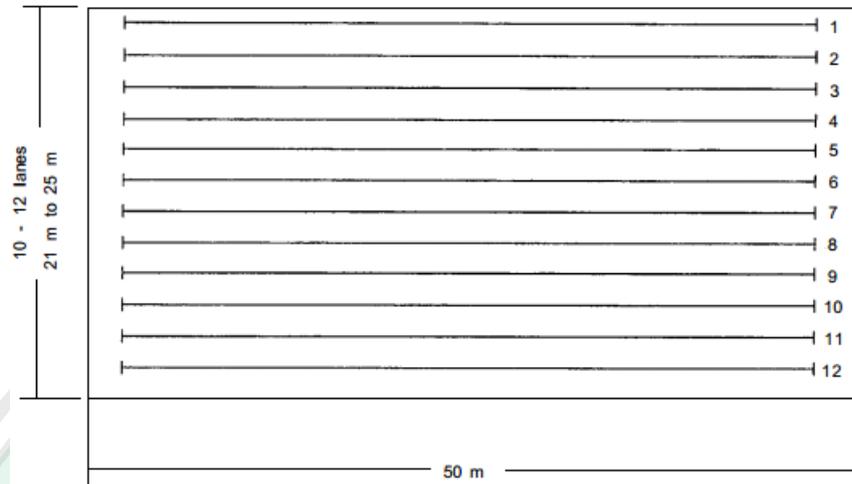


Gambar 2.55 Sistem Pengairan Kolam Renang
 Sumber: Neufert, 2002;532

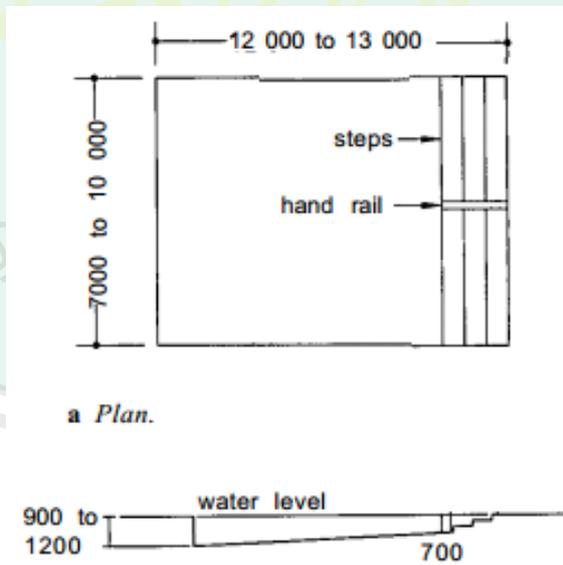


Gambar 2.56 Standarisasi Kolam Latihan
 Sumber: Neufert, 2002;532

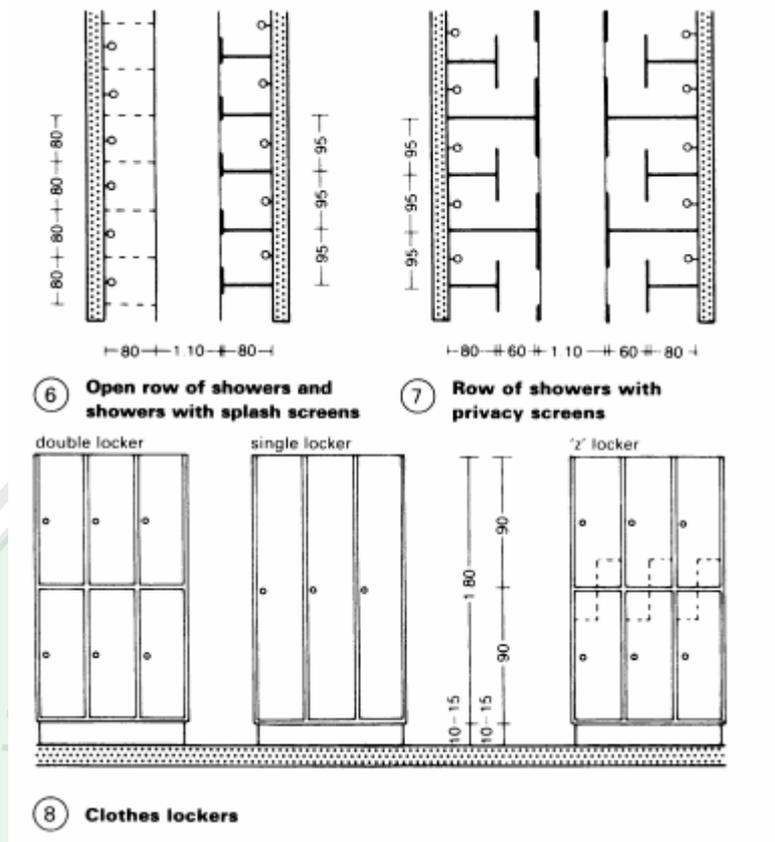
Kolam renang mempunyai 2 jenis fungsi yakni kolam renang untuk atlet dan kolam renang rekreasi untuk pemula, berikut standarisasi kolam renang berikut:



Gambar 2.57 Dimensi Kolam Standart Internasional
Sumber: Neufert, 2002;532



Gambar 2.58 Dimensi dan Kemiringan Kolam Renang Latihan
Sumber: Neufert, 2002;532



Gambar 2.59 Penataan Loker, Ruang Bilas dan Ruang Ganti
 Sumber: Neufert, 2002;530

F. Lanskap

Selain penataan zoning pada bangunan, desain sebuah lanskap menjadi pertimbangan penting untuk membantu pembentukan karakter peserta didik. Desain pada lanskap meliputi area hijau, area jalan setapak, area kolam (air) dan aksesoris-aksesoris lanskap lainnya. Harmonisasi desain lanskap didapatkan apabila pengguna merasakan kenyamanan saat beraktivitas didalamnya. Berikut merupakan standar lanskap yang diperoleh dari berbagai sumber. Elemen-elemen lanskap meliputi :

1. *Lighting* (Penyinaran)

Penyinaran pada lanskap merupakan hal yang cukup penting. Selain untuk membantu meluaskan pandangan pengguna pada saat beraktifitas malam hari, namun dapat juga sebagai komponen dekoratif. Sinar lampu perlu diperhatikan kekuatannya agar mampu menerangi lanskap dengan cukup. Dibawah ini adalah beberapa level iluminasi yang disarankan untuk penerangan pada lanskap :

Tabel. 2.4 Iluminasi Lampu pada Area Lanskap

Area/ Aktifitas	Fasilitas <i>Outdoor</i>	Lux (lx)	Footcandles (fc)
Building Exterior			
	Sering Dipakai	50	5.0
	Jarang dipakai	10	1.0
	Lokasi penting	50	5.0
	Sekeliling banguann	10	1.0
Jalan Sepeda	Sepanjang Jalan	5	0.5
Papan Pengumuman	Bidang terang	5	0,5
	Bidang Gelap	1000	100.0
Jalan Kendaraan	Jalan Cepat	12	1.2
	Jalan Utama	13	1.3
	Jalan ramai	9	0.9
Jalur Pelajan Kaki	Sepanjang sisi jalan	7	0,6
	Jarak antar sisi jalan	5	0.5
	Jalur pejalan kaki pada taman	5	0.5
	Pedestrian	500	50
Garden	Lampu umum	5	0.5
	jalur dari bangunan menuju kebun	10	1.0
	<i>Background</i> , pagar, dinding, pohon	20	2.0
	Bunga dan batu	50	0.5
	<i>Focal Point (Large)</i>	100	10.0
	<i>Focal Point (Small)</i>	200	20.0
Area Parkir	Parkir Pribadi	10	1.0
	Parkir Tamu	20	2.0
Playground		50	5.0
Horse Show	Rekreasi	50	5.0
	Turnamen	100	10
Berenang	Rekreasi	100	10
	Underwater	600	60
	Pertunjukan	200	20

Sumber: *Dines, Harris.1998*

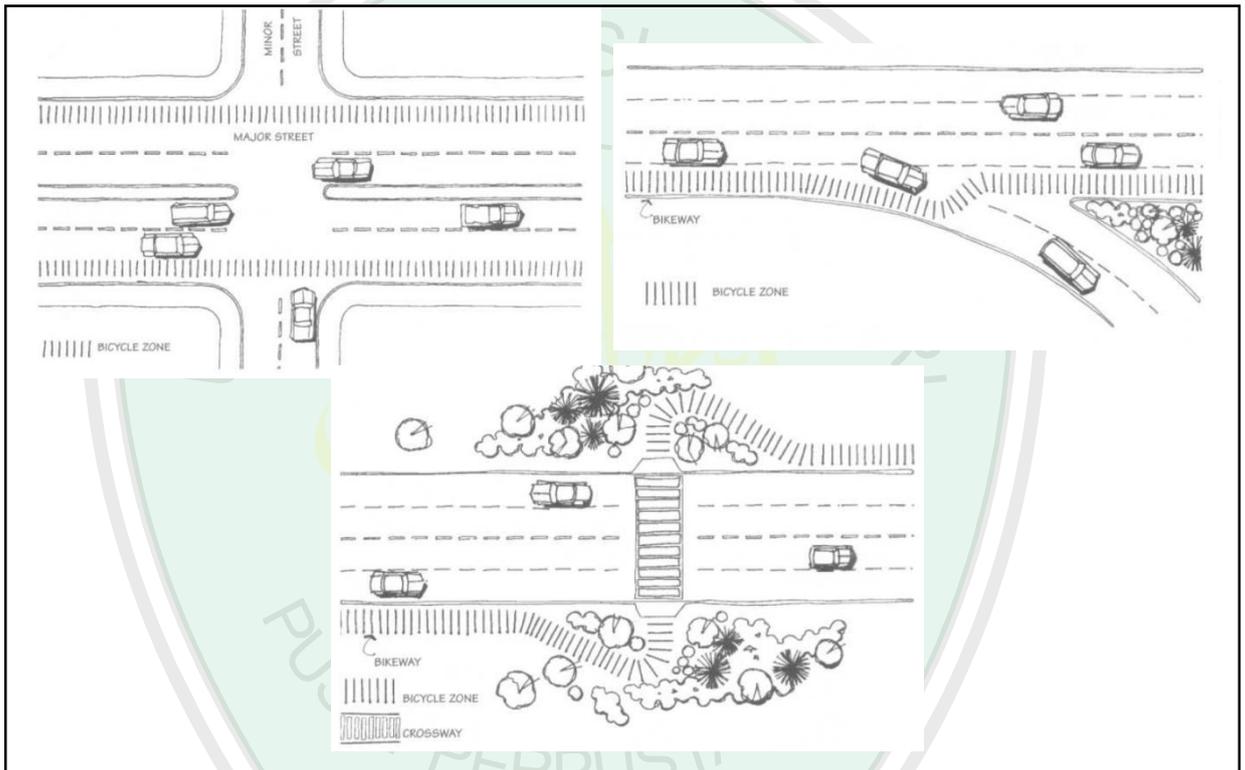
2. Jalur Kendaraan, Sepeda Motor dan Pejalan Kaki

Sirkulasi dan aksesibilitas kendaraan maupun pengguna sangat penting untuk diperhatikan. Pada tapak rancangan pusat pendidikan karakter berbasis olahraga dalam Sunnah di Kota Malang merupakan rancangan sebuah kawasan. Maka dari itu 60 persen lahannya digunakan untuk ruang terbuka. Sirkulasi yang baik pada ruang terbuka memberikan kemudahan untuk aktivitas penggunanya. Ada beberapa teori mengenai peletakkan dan arah jalur kendaraan maupun pejalan kaki antara lain :



Gambar 2.60 Variasi Peletakkan Jalur Kendaraan dengan Sepeda pada Tapak Berkontur
Sumber: Dines, Harris.1998;340

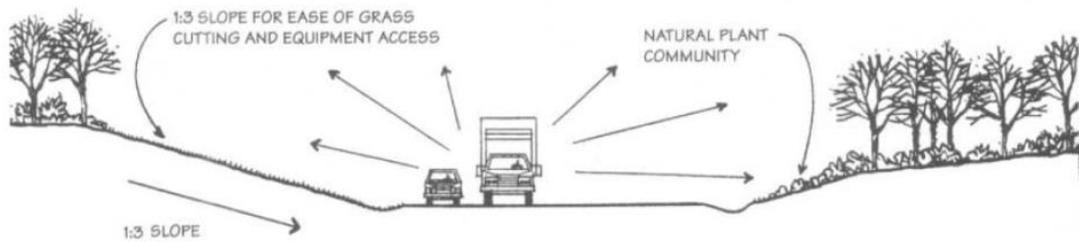
Pada lahan yang berkontur, jalur sepeda dan kendaraan dapat dipisah dengan adanya tanah berkontur tersebut. atau solusi lain adalah menyatukan keduanya namun tetap diberi pembatas kecil bukan dari tanah kontur tersebut. Jalur kendaraan dan sepeda lebih baik menggunakan pola dibawah ini agar tidak terjadi konflik :



Gambar 2.61 Alternatif Jalur Sirkulasi Kendaraan dan Sepeda
Sumber: Dines, Harris.1998;341

3. Vegetasi

Vegetasi yang dipakai adalah peredu dan pengarah jalan. Tapak yang berkontur dapat memberikan keuntungan pada peletakkan vegetasi. Vegetasi tersebut dapat digunakan sebagai view yang natural dan menyejukkan.

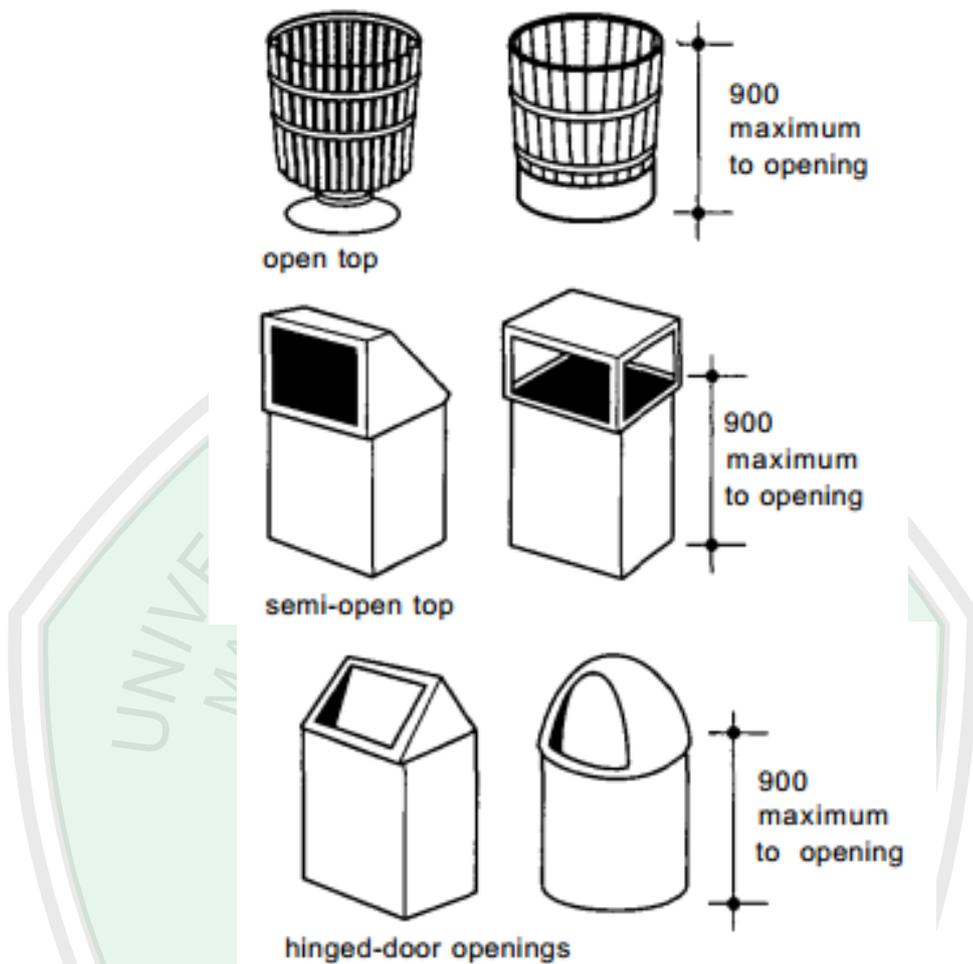


Gambar. 2.62 Vegetasi Berkelompok di Area Tapak
 Sumber: Dines, Harris.1998;341

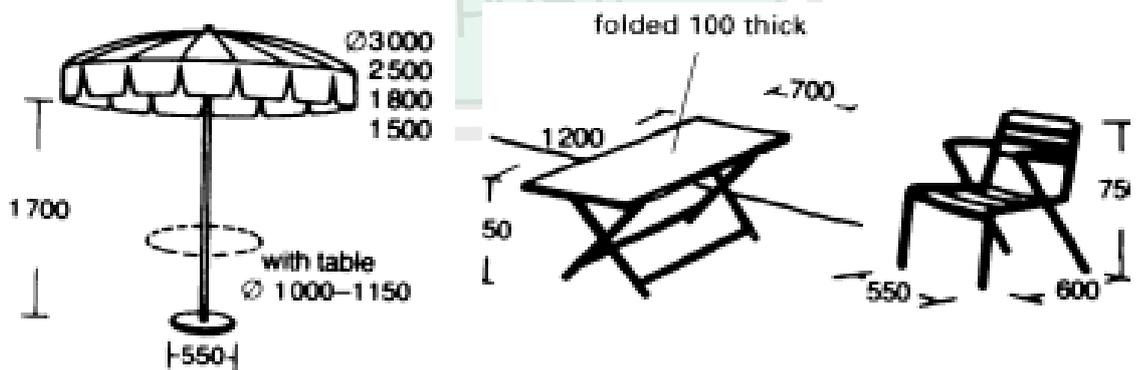
Gambar diatas menunjukkan tatanan pohon berkelompok memberikan kesan natural dan lebih hijau. Apabila sisi kanan terdapat vegetasi yang cukup banyak, maka sisi kiri diimbangi dengan lahan yang cukup lapang.

4. Atribut Lanskap

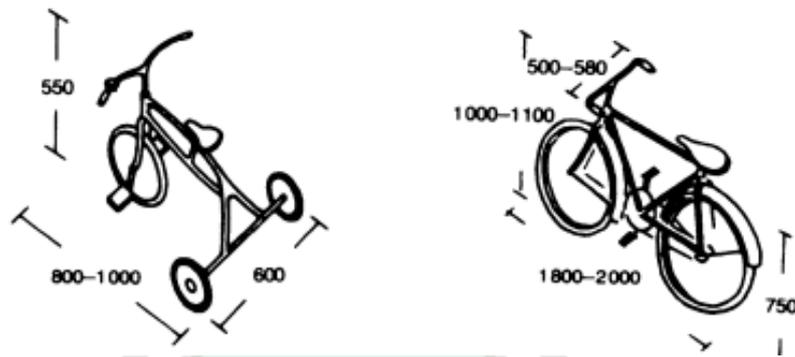
Lanskap tidak hanya menyediakan playground, namun juga memiliki aksesoris lain berupa tempat sampah yang dipisahkan antara organik dan non organik, hal ini difungsikan untuk melatih inisiatif peserta didik dalam hal membuang sampah. Membedakan tempat sampah organik dan non organik juga dapat memudahkan pengolahannya, sehingga petugas kebersihan akan lebih terbantu dalam menindaklanjuti masalah sampah ini. Atribut lanskap yang satu ini ada 3 macam bentuk yang dibedakan dari bukaannya, antara lain terbuka maksimal, semi terbuka dan tempat sampah dengan penutupnya.



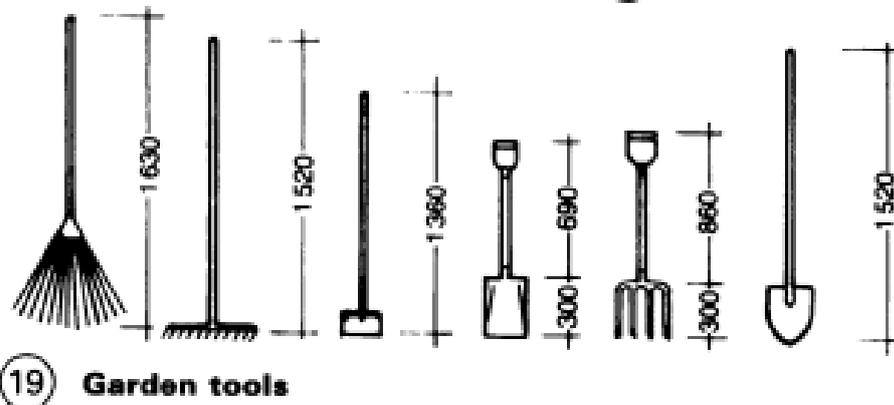
Gambar 2.63 Jenis-Jenis Tempat Sampah
 Sumber: Adler, 1999: 2-24



Gambar 2.64 Sunshade, Table & Chair Outdoor
 Sumber: Adler, 1999: 2-24



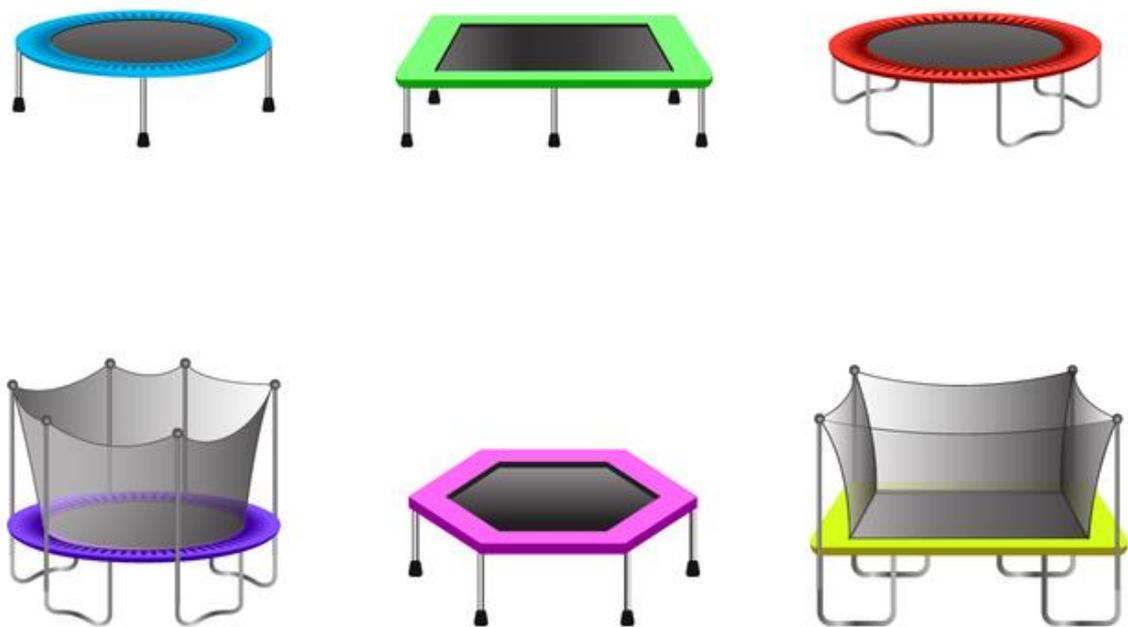
Gambar 2.65 Tricycle & Bicycle
 Sumber: Adler, 1999: 2-23



Gambar 2.66 Garden Tools
 Sumber: Adler, 1999: 2-23

G. Playground

Trampolin yang dimaksudkan bukan hanya untuk kegiatan belajar mengajar saja, namun juga dapat difungsikan sebagai media melatih karakter anak-anak dengan bermain. Trampolin tematik dapat dijadikan solusi yaitu dengan trampolin basket, trampolin bridge, dan trampolin lompat di kotak busa.



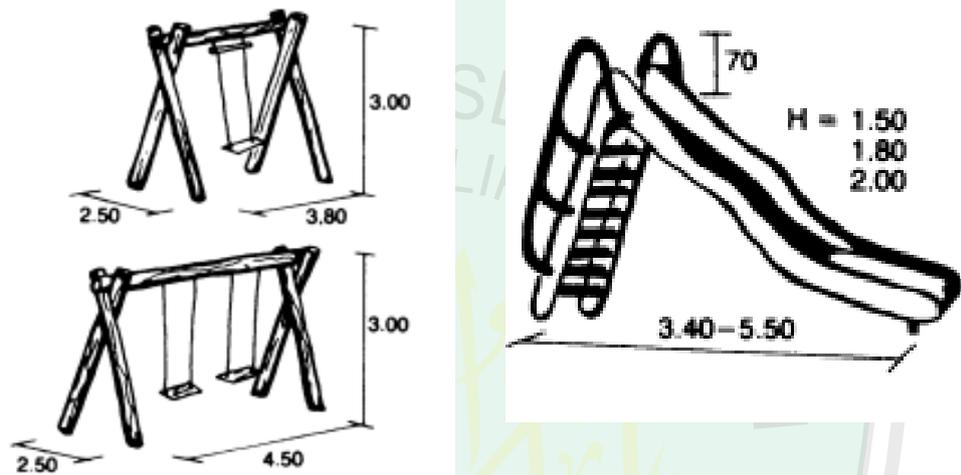
Gambar 2.67 Macam-Macam Bentuk Trampolin
 Sumber: Google, 2016

Trampolin tersebut dapat diletakkan di *outdoor* lanskap rancangan. Sifatnya yang elastis mampu membuat anak tidak kehilangan momen untuk bermain dan mengasah gerak tubuhnya. Pengaman juga terdapat di trampolin ini berupa jaring-jaring yang mampu melindungi seluruh sisi trampolin.

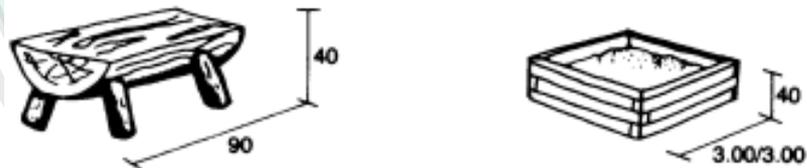


Gambar 2.68 Trampolin *Outdoor Basket*, *Bridge* dan Kotak Busa
 Sumber: Google, 2016

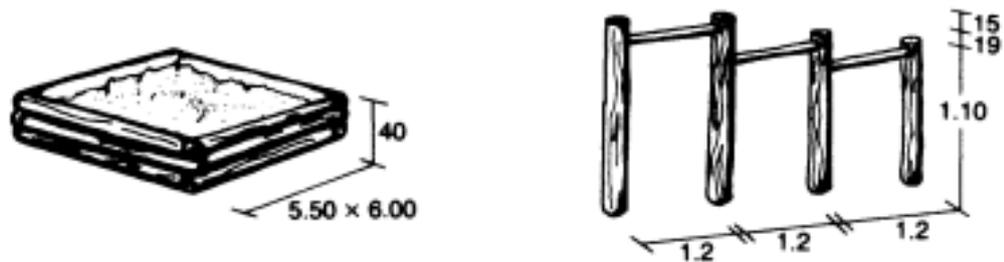
Playground di area tapak untuk memfasilitasi kegiatan bermain anak yang umumnya di usia 7-19 tahun. Playground sendiri mempunyai fungsi sebagai pengalihan kegiatan yang sifatnya menghilangkan rasa jenuh dalam berlatih olahraga.



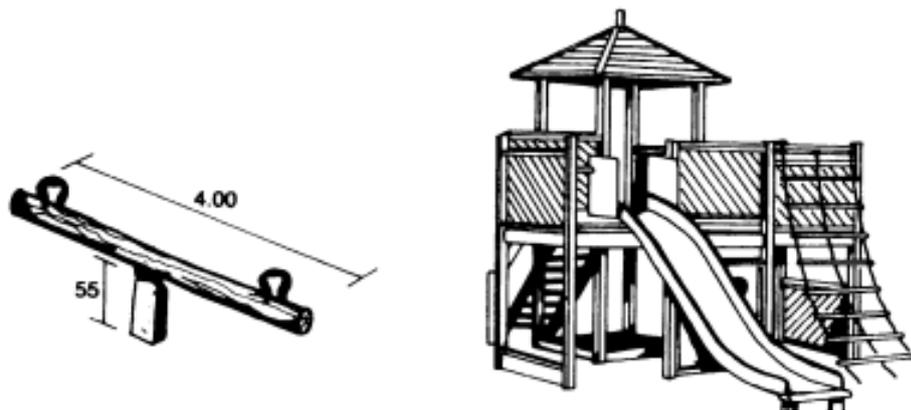
Gambar 2.69 Ayunan & Perosotan
 Sumber : Neufert, 1996; 285



Gambar 2.70 Bangku Kayu dan Kotak Tanah Liat
 Sumber : Neufert, 1996; 285



Gambar 2.71 Bangku Kayu dan Kotak Pasir
 Sumber : Neufert, 1996; 285



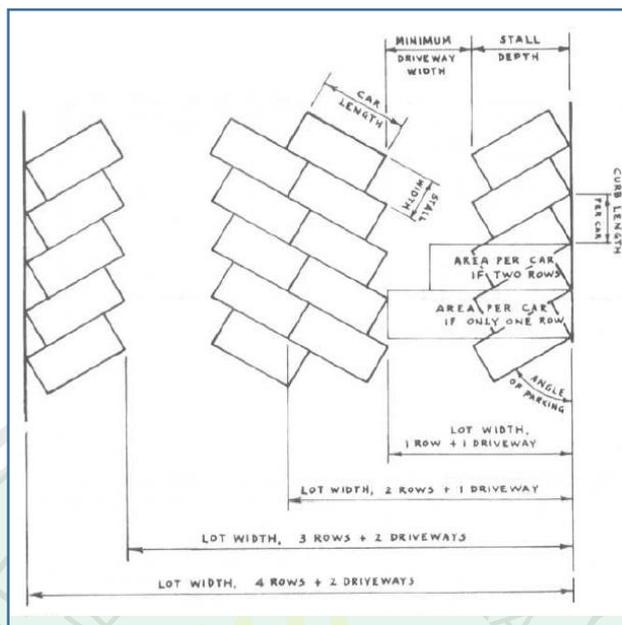
Gambar 6.72 Jungkat-Jungkit dan *Combine Outbond*
 Sumber : Neufert, 1996; 285

H. Area Parkir

Standara area parkir bermacam-macam disesuaikan dengan kapasitas pengunjung yang menggunakan mobil, motor maupun kendaraan lain. Standar garis parkir untuk mobil adalah 3 x 5 meter sedangkan untuk sepeda motor adalah 1 x 2 meter. Ada beberapa macam penataan parkir baik diluar gedung meupun didalam gedung, berikut penjabarannya :

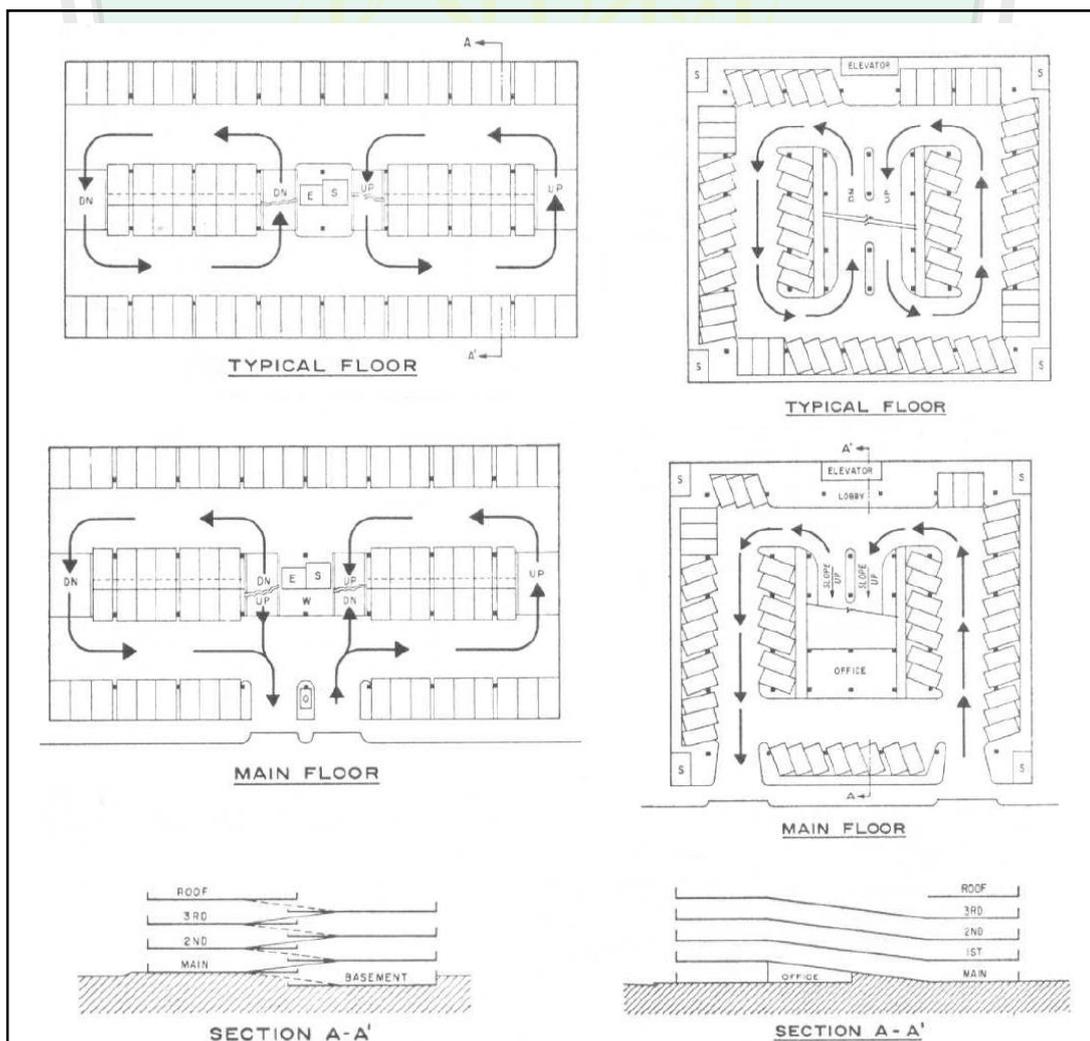
a. Garis Parkir

Garis parkir merupakan elemen penting karena dengan ini pola paokir akan tertata sehingga lahan parkir berfungsi dengan maksimal. Baik didalam maupun diluar gedung garis parkir ini biasanya dicat dengan warna kuning maupun putih gar dapat terlihat oleh pengemudi. Selain itu garis parkir juga mempertimbangkan pergerakan mobil pada saat datang, memarkirkan kendaraan sampai pergi, itu sebabnya dimensi parkir mobil harus diukur dengan baik.



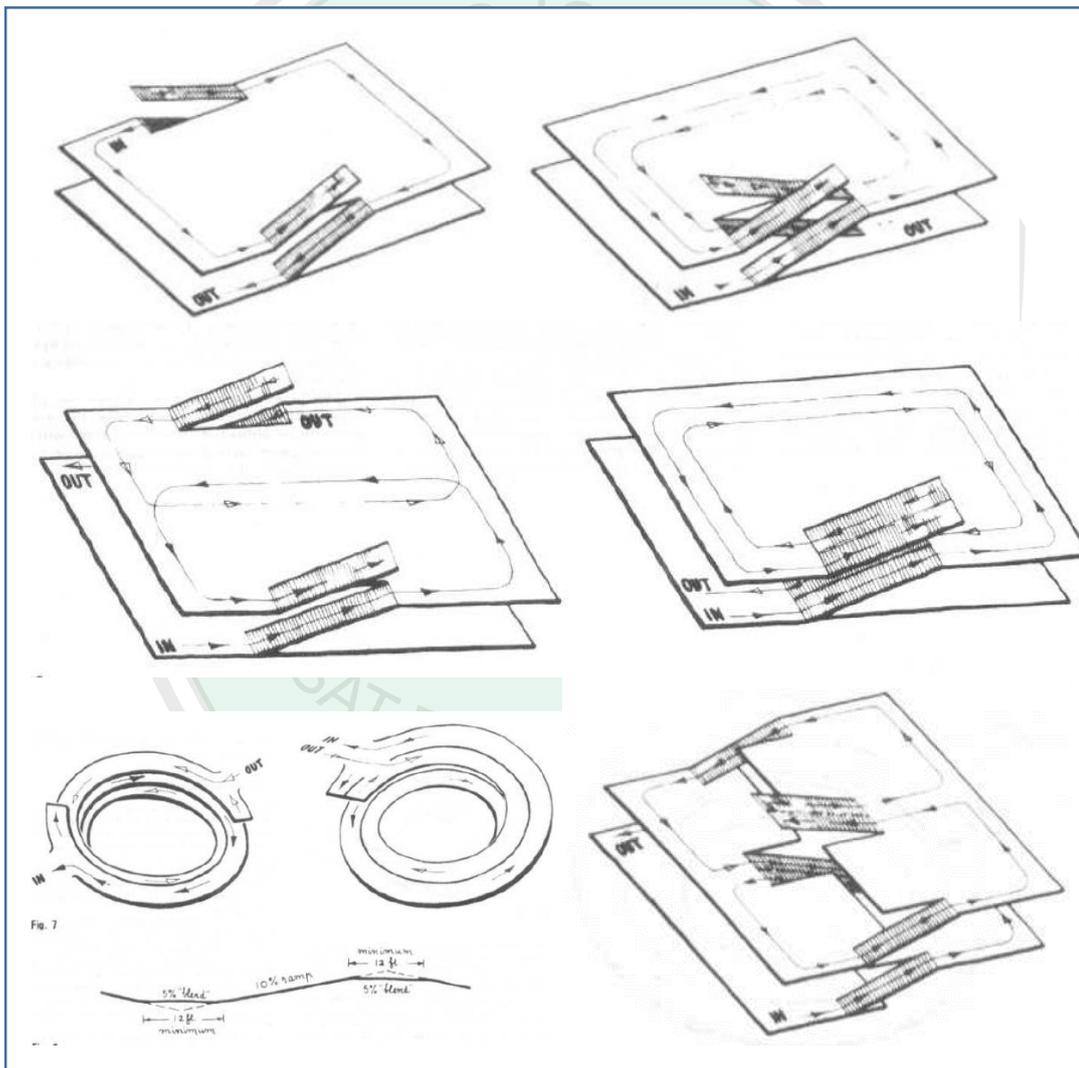
Gambar 2.73. Pola Penataan Garis Parkir untuk Mobil
 Sumber: Chiara,1983;835

Ada juga pola garis parkir yang biasa diaplikasikan dalam gedung, seperti :



b. Sistem Ramp pada Parkir Gedung.

Ramp merupakan alat transportasi vertikal yang datar. Berfungsi untuk memindahkan mobil dari bawah keatas maupun sebaliknya. Ramp mempunyai standar kemiingan maksimum adalah 20 °.Beberapa jenis ram dibawah ini menjadi alternatif ramp area parkir pada gedung :

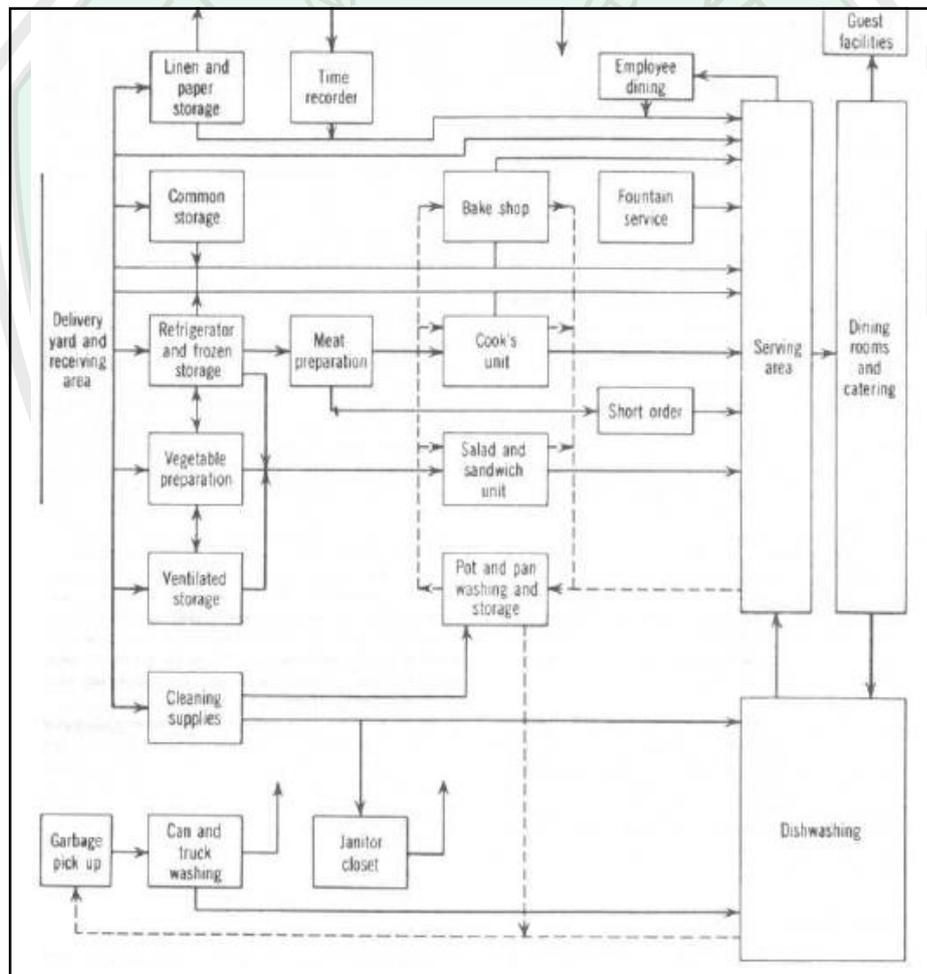


Gambar 2.75 Jenis-Jenis Ramp pada Area Parkir Gedung

Sumber: Chiara, 1983;833-834

I. *Food Court* atau Restoran

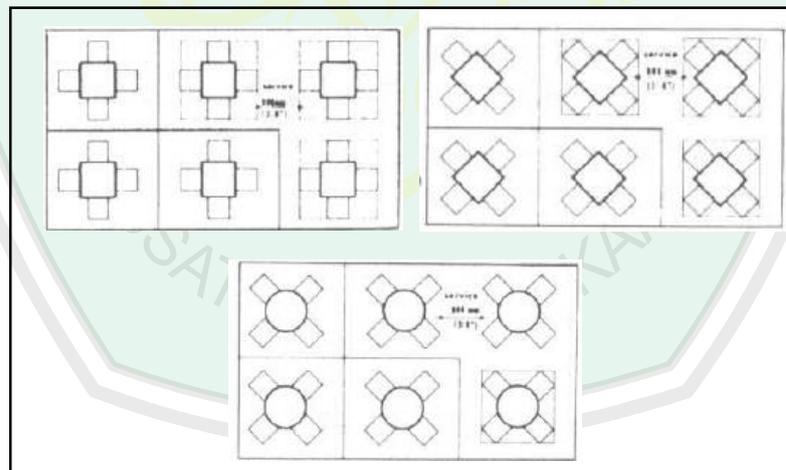
Restoran merupakan area penunjang untuk membantu pengunjung yang ingin mengkonsumsi makanan maupun sekedar beristirahat. Restoran mempunyai ruangan-ruang pendukung antara lain area produksi, area melayani pengunjung, area menerima dan menyimpan bahan makanan dan alat memasak dan area sanitasi. Skema dibawah ini merupakan hubungan antara area-area tersebut:



Gambar 2.76 Skema Area-Area pada Restoran
Sumber: Chiara, 1983;758

Skema diatas menunjukkan penzoningan area pada restoran. Pada sisi depan yakni area *delivery* dan *receiving food* kemudian area *vegetable* dan beberapa area penyimpanan selanjutnya area penyajian daging, area memasak dan area *service*. Restoran yang baik bukan hanya menyajikan makanan yang lezat, namun untuk mendukung peserta didik yang lebih bisa dikatakan sebagai atlet dari olahraga berkuda, berenang dan memanah, makanan yang bergizi dan bersih menjadi hal terpenting. Maka dari itu restoranpun harus mempunyai area yang *higienis* dan cukup akan penghawaannya.

Masuk pada area pengunjung, beberapa kursi dan meja menjadi perabot primer yang ada di area ini. Beberapa gambar di bawah ini adalah variasi bentuk dan penataan meja beserta kursi restoran :



Gambar 2.77 Variasi Bentuk dan Penataan Meja Beserta Kursi Restoran
Sumber: Chiara, 1983;759

2.3 Kajian Tema

2.3.1 Definisi dan Deskripsi Tema

Objek Perancangan Pusat Pendidikan Karakter berbasis Olahraga sunnah ini menggunakan tema Arsitektur Perilaku.

A. Arsitektur

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ada 2 definisi mengenai kata Arsitektur yaitu :
 - Arsitektur merupakan seni merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dsb.
 - Arsitektur merupakan metode atau gaya rancangan suatu konstruksi bangunan.
2. Menurut Joyce Marcella Laurens dalam bukunya Arsitektur dan Perilaku Manusia (Laurenc, 2004; 26) Arsitektur adalah kristalisasi dari pandangan hidup sehingga arsitektur bukan semata – mata teknik dan estetika bangunan, atau terpecah – pecah menjadi kelompok – kelompok seperti ranah keteknikan, ranah seni, atau ranah sosial.

B. Perilaku

1. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Perilaku merupakan sebuah tanggapan atau reaksi individu terhadap suatu rangsangan atau lingkungan.
2. Menurut Joyce Marcella Laurens dalam bukunya Arsitektur dan Perilaku Manusia.

Kata perilaku menunjukkan bahwa manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktifitas yang dilakukannya meliputi fisik seperti interaksi manusia dengan sesama dan manusia dengan lingkungan. (Laurenc, 2004; 1)

3. Perilaku merupakan sebuah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya (Notoatmodjo, 2003: 114).

C. Arsitektur Perilaku

1. Sejarah Arsitektur Perilaku

Gagasan yang mengkolaborasikan antara ilmu arsitektur dengan ilmu lainnya sudah banyak dilakukan. Menyadari akan pentingnya tindakan pada iklim dengan perhitungan tertentu membuat arsitektur akhirnya bergabung dengan ilmu fisika untuk dapat memecahkan masalah tersebut pada bangunan. Seperti halnya sekarang ini tentang arsitektur Islam merupakan wujud penyadaran akan pentingnya menciptakan bangunan yang tetap sesuai dengan aturan yang dianjurkan Allah SWT. Arsitektur perilaku juga berawal dari keinginan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dengan sebuah kenyamanan. Kepedulian akan kualitas hidup manusia menjadi pendorong berkembangnya isu – isu sosial yang dimasukkan dalam keilmuan arsitektur. Di Indonesia sendiri, bidang arsitektur perilaku dikenalkan oleh Profesor Amos Rapoport pada saat beliau mengisi kuliah tamu di Universitas Gadjah Mada sekitar tengah tahun delapan puluhan (Haryadi dan Setiawan, 1995; 2).

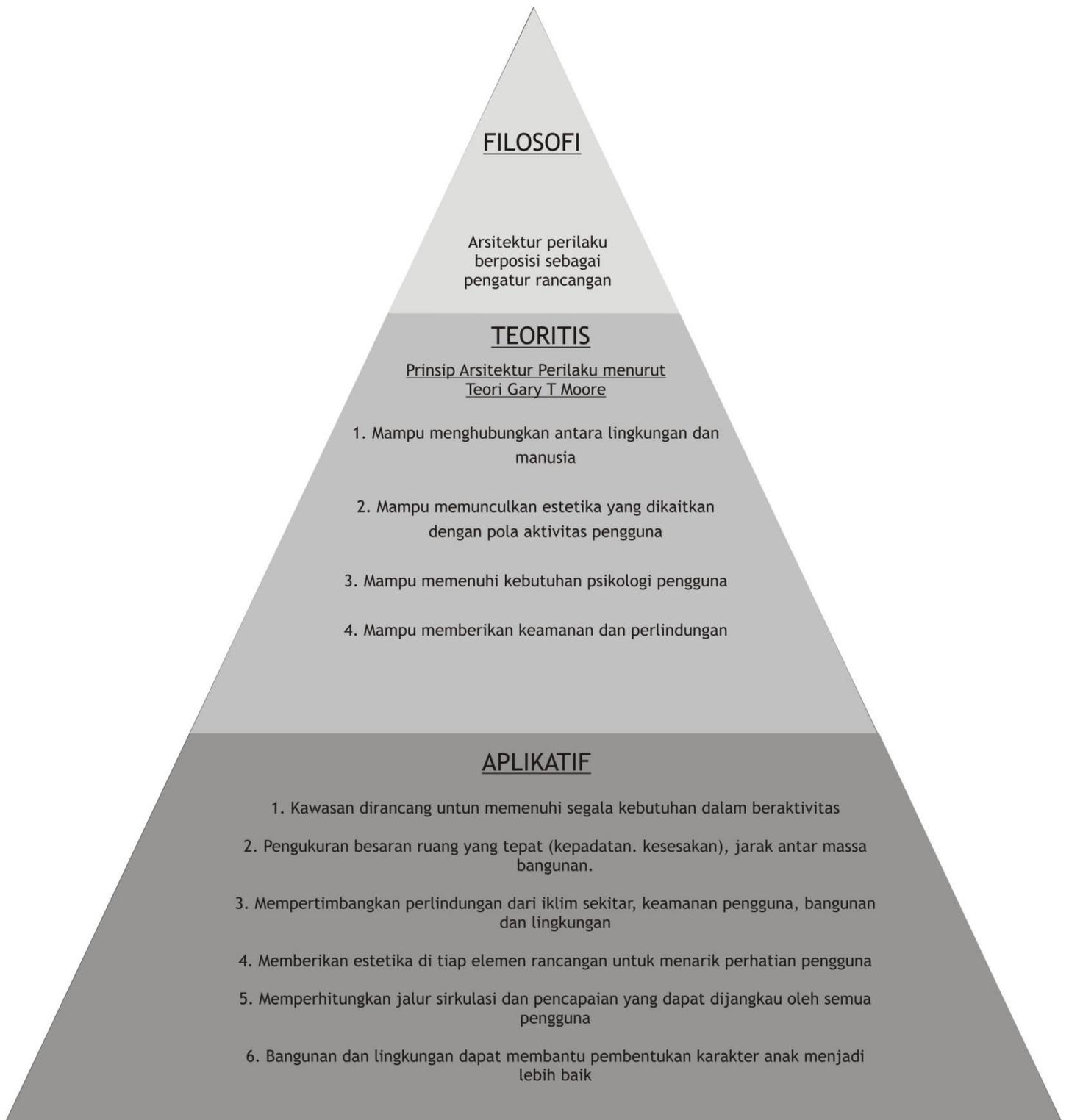
2. Perilaku sebagai Sebuah Pendekatan dalam Berarsitektur

Pendekatan perilaku menekankan keterkaitan antara manusia dan masyarakat dengan sebuah desain arsitektur. Pendekatan perilaku ini dapat diterapkan apabila kita perlu memahami pentingnya siklus aktivitas, kebiasaan, maupun kegiatan dari mayoritas calon penghuni bangunan. Menurut Rapoport pada tahun 1969, pendekatan ini melibatkan aspek aspek lain seperti norma, kultur, psikologi kemudian aspek – aspek tersebut yang akan menghasilkan konsepsi dan wujud ruang yang berbeda.

2.3.2 Prinsip Tema Arsitektur Perilaku

Menurut Teori dari Gary R Moore, arsitektur perilaku mempunyai prinsip-prinsip dibawah ini :

1. Mampu menghubungkan antara lingkungan dan manusia
2. Mampu memunculkan estetika yang dikaitkan dengan pola aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu memberikan keamanan dan perlindungan



Gambar 2.78 Segitiga Filosofi, Teori dan Penerapan Tema pada Rancangan
Sumber: Analisis Pribadi, 2015

2.4 Kajian Integrasi Keislaman

2.4.1 Kajian Integrasi Objek

Objek Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang merupakan kawasan pendidikan yang mengedepankan pembentukan karakter manusia sehingga mempunyai kualitas hidup jasmani dan rohani yang baik. Rancangan kali ini mempunyai dua fungsi sebagai sarana pendidikan karakter yang menggunakan media olahraga sunnah yaitu berkuda, berenang dan memanah.

A. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter mempunyai fungsi untuk membiasakan akhlaq terpuji pada setiap kegiatan manusia. Nabi Muhammad SAW bersabda, “Akhlaq yang baik akan berkembang, dan akhlaq yang buruk akan tercela, kebaikan adalah menambah umur dan sedekah mencegah dari bangkai keburukan” (HR. Ahmad-15499). Hadist tersebut mengungkapkan bahwa akhlaq yang baik akan mampu membawa manusia lebih berkembang di masa yang akan datang. Menanamkan pendidikan karakter yang baik sejak dini akan membantu anak membiasakan perilaku yang baik disepanjang hidupnya. Anak tersebut akan tumbuh menjadi muslim yang unggul secara jasmani dan rohani sehingga mampu bermanfaat untuk lingkungan sekitarnya.

B. Olahraga Berkuda

Rasulullah menganjurkan umatnya untuk berolahraga, seperti tertera dalam hadist riwayat shahih Bukhari/Muslim : “Ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah”. Beberapa hadist riwayat bukhari juga memperkuat

anjuran Rasulullah untuk berkuda. Dahulu Rasulullah menganjurkan berkuda untuk kepentingan perang. Beberapa kali Rasulullah sempat menyelenggarakan pacuan kuda untuk menambah kebugaran kuda maupun penunggangnya agar pada saat peperangan seluruh pasukan mulai terlatih. Rasulullah juga menganjurkan untuk merawat kuda karena dalam diri kuda terdapat keuntungan yang terus menerus hingga hari kiamat karena pemiliknya akan mendapatkan pahala dan hasil dari rampasan perang (Al-Mundziri, 2003).

Tujuan berkuda pada zaman Rasulullah adalah untuk berperang, namun apabila dilakukan di masa sekarang maka dengan tujuan yang ingin dicapai bukan untuk perang melainkan lebih digunakan untuk kepentingan kesehatan, pendidikan dan perlombaan. Kolaborasi gerak dan penyatuan naluri dari dua makhluk hidup yang berbeda akan melatih kerjasama untuk menghasilkan gerakan yang baik dalam olahraga berkuda. Olahraga dapat mengajarkan anak untuk lebih disiplin dan meningkatkan rasa kasih sayang terhadap makhluk hidup lain (Adlin, 2012)

C. Olahraga Berenang

Olahraga berenang mempunyai hikmah didalamnya, ibarat kehidupan dunia adalah laut, manusia cara melewati laut dengan membelahnya seperti Nabi Musa sehingga tidak basah ataupun seperti Nabi Isa yang berjalan diatas laut. Anak diajarkan berenang dengan tujuan untuk berani mengarungi kehidupan didunia ini dengan baik dan selamat tanpa harus tenggelam (Adlin, 2012)

D. Olahraga Memanah

Rasulullah SAW bersabda, "Kamu harus belajar memanah kerana memanah itu termasuk sebaik-baik permainanmu." (Riwayat Bazzar, dan Thabarani dengan sanad yang baik)

Rasulullah telah mengajarkan kepada umatnya untuk belajar memanah, pada zaman dahulu keperluan memanah adalah untuk perang karena satu anak panah yang diluncurkan di jalan Allah imbalannya adalah satu derajat di dalam surga. Manfaat belajar memanah saat ini tidak dikhususkan untuk perang, namun dibalik itu ada manfaat lain yaitu olahraga panahan mengajarkan manusia untuk lebih fokus pada suatu hal yang ingin dicapainya. Mampu mengontrol emosi dan ketenangannya agar anak panah tepat mengenai sasarannya.

Berdasarkan pemaparan hikmah olahraga berkuda, berenang dan memanah memang banyak pendapat yang menyebutkan olahraga tersebut mempengaruhi perubahan karakter pada anak. Karakter sangat erat kaitannya dengan perilaku, perilaku yang dimaksud termasuk dalam perbaikan perilaku dan membiasakannya. Disimpulkan bahwa objek rancangan ini dapat diintegrasikan dengan hadist Rasulullah yang diperkuat dengan hadist lain sehingga rancangan ini mempunyai nilai keislaman yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

2.4.2 Kajian Integrasi Tema

Output dari pendidikan karakter adalah keteladanan perilaku dari peserta didik. Tema arsitektur perilaku berfungsi sebagai pembentuk karakter, sehingga dapat dikatakan hasil rancangan mempengaruhi perilaku penggunanya. Agama Islam menganjurkan umatnya untuk mempunyai *akhlaqul karimah* (akhaq yang baik). Rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah

juga menonjolkan nilai-nilai yang ada di olahraga berkuda, memanah, dan berenang. Nilai-nilai tersebut meliputi sportif, kompetitif dan inisiatif.

Tabel 2. 5 Integrasi Keislaman dengan Fungsi Rancangan, Karakter yang Ingin Dicapai

Pendidikan Karakter	Aktivitas	Manfaat terhadap karakter anak
Olahraga Berkuda	<p>Olahraga Berkuda (<i>Jumping</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melewati rintangan <i>jumping</i> dengan rasa aman dan nyaman - Pada saat kuda menolak untuk melewati rintangan, penunggang tidak boleh terbawa emosi. - Apabila kuda tidak ingin melewati rintangan, penunggang tidak diperbolehkan memecut kuda namun harus dirayu dengan lembut karena hal tersebut lebih efektif untuk mengajak kuda kembali melangkah. - Saat berada dibawah tekanan, penunggang harus tetap lepas, santai dan tidak tegang karena hal tersebut juga akan mempengaruhi kuda yang ditunggangnya. - Percaya diri akan membuat kuda juga melompat dengan percaya diri karena nyaman dengan arahan yang diberikan oleh penunggang (Hambardin, 2015). 	<p>SPORTIF, KOMPETITIF, INISIATIF</p> <p>Sportif merupakan tindakan adil dengan menempatkan sesuatu dengan seimbang. Rasa kasih sayang kepada kuda membuat anak lebih bersifat sportif dengan memperlakukan kuda seperti layaknya makhluk hidup lainnya yang harus disayangi.</p> <p>Perintah untuk menyayangi sesama makhluk hidup termasuk binatang juga dianjurkan oleh Nabi Muhammad yang diriwayatkan oleh Imam Hakim yang shahih sanadnya. Beliau bersabda, <i>"Naikilah binatang-binatang tunggangan ini dalam keadaan selamat, dan lepaskanlah mereka dalam keadaan selamat pula. Janganlah kalian jadikan mereka sebagai kursi"</i>.</p> <p>Kompetitif merupakan sifat manusia untuk bersaing dengan diri sendiri maupun hal lain dilingkungannya. Teknik <i>jumping</i> pada olahraga berkuda melatih penunggangnya untuk menguasai diri sendiri dan kuda tunggangnya. Rintangan-rintangan di olahraga berkuda juga harus dilalui apabila ingin mencapai kesuksesan. Jiwa kompetitif sangat diperlukan apabila anak ingin menguasai suatu teknik maka anak tersebut harus mampu bersaing dengan dirinya sendiri dahulu kemudian selanjutnya dapat bersaing dengan penunggang lain dalam sebuah kompetisi yang sportif.</p> <p>Inisiatif anak akan datang apabila anak melakukan kegiatan berkuda ini tanpa paksaan. Anak akan datang ketempat latihan dan mulai secara mandiri berlatih mendengarkan perintah pelatih dan</p>

		secara mandiri juga mengendalikan kudanya.
Olahraga Berenang	<p>Olahraga berenang mempunyai beberapa teknik dasar gaya. Seluruh gaya tersebut menuntut perenang untuk :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rileks melakukannya 2. Menghindari rasa takut saat berada di dalam air 3. Dapat menyesuaikan dengan suhu air 4. Tetap memegang teguh keamanan dan menghindari resiko cidera 5. Dibutuhkan kegigihan untuk terus melatih masing-masing teknik sampai menguasainya. (Sugeng, 2014) 	<p>SPORTIF, KOMPETITIF,INISIATIF</p> <p>Sportif adalah melakukan suatu hal sesuai dengan peraturannya. Segala macam hal yang memberikan manfaat pada dirinya sendiri dan lingkungan sangatlah dianjurkan oleh Allah SWT dan Rasullullah. Seperti diriwayatkan oleh Ahmad, Bukhari, dan Muslim dan Nasai dari Abu Musa Al-Asy'ary yang berisi perumpamaan antara ilmu dan petunjuk yang akan diberikan seperti hujan lebat. Hujan lebat akan menimpa tanah. Beberapa tanah yang tertimpa hujan akan menumbuhkan tanaman dan sebagian lagi tetap kering namun didalamnya berguna untuk mengikat air. Manusia diberi ilmu untuk memahami manfaat yang diberikan oleh Allah untuk dapat digunakan sebaik-baiknya untuk diri sendiri maupun lingkungan sekitarnya.</p> <p>Olahraga Berenang juga mempunyai manfaat untuk anak yang sejak dini sudah dibiasakan melakukan olahraga ini, antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan fisik anak lebih cepat pada area kognitif (mental), fisik dan bahasa 2. Anak yang dilatih berenang lebih cerdas 3. Kemampuan visual dan motorik akan baik seperti menggunting kertas, mewarnai, menggambar dan membuat bentuk benda 4. Anak yang dilatih berenang mempunyai kemampuan untuk berekspresi sehingga mudah menjelaskan sesuatu pada orang lain <p>(Hasil Penelitian dari <i>Giliffith Institude for Educational Research</i>)</p> <p>Melalui manfaat tersebut, anak nantinya akan mampu berkompetisi dengan manusia lain . Kemampuan ekspresi yang dilatih melalui olahraga ini anak akan lebih terbuka dan secara inisiatif menyatakan pendapatnya sehingga</p>

		di masa mendatang akan mampu memberikan perubahan positif untuk lingkungannya. (Amirullah,2015)
Olahraga Memanah	<p>- Metode <i>Push Pull</i> Metode ini mengandalkan ketenangan dari pemanah agar teknik-teknik yang diajarkan dapat dilakukan dengan baik. Metode ini harus dilakukan dengan hati-hati pada saat mendorong. Apabila tidak berhati-hati maka tangan dapat tergelincir, busur bisa terbang dan mengenai wajah.</p> <p>-Metode tindak langkah (step-through) Keseimbangan tekanan dalam menarik anak panah menjadi faktor penting penentu keberhasilan sasaran. Apabila tidak seimbang maka dengan mudah anak panah akan membelok.(Prasetyo, 2015)</p>	<p>SPORTIF, KOMPETITIF, INISIATIF</p> <p>Seorang pemanah harus mempunyai sikap tanggung jawab terhadap hasil panahannya. Apabila anak panah meleset dari pusat sasaran maka yang dilakukan adalah berintropeksi diri dan segera memperbaikinya bukan mengada-adakan alasan yang merugikan banyak pihak. Hal tersebut membuat seorang pemanah lebih disegani karena sikap sportifnya.</p> <p>Anak yang melakukan olahraga memanah diharuskan untuk pandai mengatur emosinya. Apabila anak melakukannya dengan ada rasa marah, maka anak panah akan lebih mudah meleset. Telah diterangkan dalam hadist Rasulullah : “Sesungguhnya kemarahan itu datangnya dari setan dan setan tercipta dari api, sedangkan api hanya dapat dipadamkan oleh air, maka jika salah seorang diantara kalian marah hendaklah ia berwudhu” (HR. Ahmad-17302)</p> <p>Anak akan dilatih mengatur emosinya sehingga membawa dirinya lebih tenang dan tidak terbawa ke hal-hal yang datangnya dari setan. Anak akan lebih sportif dalam berkompetisi. Selain itu, dengan latihan yang teratur akan meningkatkan rasa inisiatif anak dalam mengatasi emosi diri dengan baik.</p>

2.5 Studi Banding

Beberapa bangunan dipilih menjadi acuan dalam Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah. Studi banding yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan ruang, dimensi ruang,

penerapan tema pada bangunan dan lain sebagainya. Selain itu, fungsi edukasi dan olahraga yang ada pada rancangan menjadi penilaian objek yang tepat untuk dijadikan studi banding.

2.5.1 Studi Banding Objek

A. Sekolah Sabilillah Malang

Sekolah Sabilillah Malang menjadi salah satu sekolah di Malang yang sudah menggunakan kurikulum pendidikan karakter. Diterbitkan dalam situs resmi yang dimiliki oleh Sekolah Sabilillah (2014), “Terwujudnya SD Islam Sabilillah Malang sebagai sekolah dasar Islam unggulan dan menjadi rujukan dalam pembentukan karakter keislaman, kebangsaan, serta kecendikiaan anak didik bertaraf internasional” menjadi sebuah visi yang diwujudkan. Berada dibawah Lembaga Pendidikan Islam (LPI) Sabilillah Malang, beberapa program unggulan ditawarkan seperti pengembangan potensi baik secara intelek maupun secara spiritual. Pengembangan potensi tersebut seiring dengan perkembangan teknologi dan budaya yang ada namun tetap berpedoman agama Islam.



Gambar 2.79 SD Sabilillah Malang
Sumber: Google.com, 2013

Studi banding pada Sekolah Sabilillah didasari oleh sistem kurikulum yang dimilikinya. Memadukan kurikulum muatan lembaga dengan kurikulum nasional plus menciptakan sistem pendidikan karakter yang kuat. Berikut adalah beberapa penjabaran mengenai kurikulum yang diterapkan di Sekolah Sabilillah Malang :

1. Kurikulum nasional diintegrasikan dengan kurikulum yang ada pada lembaga seperti praktik eribadah, membaca Al-Qur'an setiap hari, belajar bahasa Arab dan bahasa Inggris.
2. Kurikulum 2013 diterapkan dalam sistem pendidikan secara nasional dikombinasikan dengan program sister school "SD Sabilillah Malang" yang diadopsi dari salah satu kurikulum muatan mata pelajaran di negara OECD dan negara maju lainnya.
3. Pembelajaran saintifik ditepatkan dengan model pembelajaran tematik.
4. Muatan lokal dari kurikulum lembaga meliputi pembelajaran Al-Qur'an, Bahasa Daerah, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab.
5. *Mastery Learning* atau sistem pembelajaran tuntas dikembangkan dalam pola pembelajaran sehingga peserta didik dibebaskan dari Pekerjaan Rumah (PR). Pelayanan yang diberikan pada peserta didik meliputi bimbingan remedial dan lembar kegiatan peserta didik.
6. Penilaian menggunakan prinsip *otentik* dan khusus penilaian bahasa langsung pada tes lisan.
7. Laporan hasil belajar dikeluarkan setiap bulan yang dinilai berdasarkan laporan akuntabilitas (ulangan harian, portofolio, pengamatan kegiatan dan

karakter peserta didik). Nilai akademik, pencapaian kompetensi dasar dan karakter peserta didik dibukukan satu semester sekali dalam bentuk rapor.



Gambar 2.80 Sekolah Sabilillah Malang meliputi TK-SD-SMP-SMA
Sumber: LPI Sabilillah Malang, 2015

Sistem kurikulum yang diterapkan di Sekolah Sabilillah mempunyai peranan kuat untuk pembentukan karakter generasi Indonesia. Tidak hanya kecerdasan otak saja, namun kecerdasan spiritual menjadi hal yang diperhatikan. Dapat terlihat bahwa keseimbangan kualitas hidup peserta didik siswi sekolah sabilillah akan menjadi lebih seimbang kini dan nanti. Kolaborasi kurikulum lembaga dan kurikulum nasional 2013 diimplementasikan melalui program-program unggulan, yaitu :

1. Sistem Full-Day School Berbasis Pendidikan Karakter. Berfungsi pengawasan penuh proses pembentukan karakter islami yang berpengetahuan tinggi. Para orangtua yang mempunyai kesibukkan tinggi dipermudah untuk melakukan pengawasan karena sehari putra-putrinya berada di sekolah.
2. Menggunakan metode pembelajaran tematik yang menyenangkan, kontekstual (membumi), menggunakan dengan baik teknologi informasi dan

berbasis saintifik. Beberapa kegiatan dibawah ini adalah wujud metode pembelajaran tematik integratif, antara lain :

- a). *Kids Competition* atau pementasan hasil pembelajaran
- b). DEARS (*Drop Every Thing and Read in Sabilillah*) diselenggarakan untuk menambah minat baca peserta didik.
- c). Studi wisata untuk memupuk komitmen kebangsaan. Studi wisata yang dilakukan sesuai dengan tema yang ingin diajarkan.



Gambar 2.81 Sekolah SD Sabilillah Malang
Sumber: LPI Sabilillah Malang, 2015

Pengalaman-pengalaman diluar sekolah menjadi objek pendalaman materi. Beberapa kali SD sabilillah melakukan kunjungan tematik, sebagai contoh apabila tema minggu ini adalah jual beli maka objek yang akan dikunjungi adalah pasar tradisional. Setiap bulan sekali juga akan diadakan outbond yang didalamnya termasuk kegiatan cinta alam, berenang, dan lain sebagainya. Hal tersebut memupuk karakter peserta didik menjadi lebih berani dengan berbagai pengalaman yang dialami selama di sekolah.

3. *Everyday with Al-Qur'an* diterapkan melalui Ujian tashih dan hafal juz 30 menjadi syarat kenaikan dan kelulusan kelas.



Gambar 2.82 Wisuda Terpadu SBQ (Sabilillah Bil Qalam)
Sumber: LPI Sabilillah Malang, 2015

4. Pendidikan Agama Islam (PAI) dilakukan untuk menciptakan kebiasaan beribadah dan berakhlak mulia pada peserta didik
5. Program “*We Can Speak*” untuk praktik berbahasa asing yaitu Inggris dan Arab.
6. Pembelajaran Ekstrakurikuler berguna agar para peserta didik meningkatkan potensinya di bidang akademik maupun non akademik dengan jam tambahan.
7. Gerakan Sekolah Bersih untuk menumbuhkan rasa cinta kepada lingkungan.

Program kegiatan diatas merupakan standar pendidikan karakter yang sudah diterapkan di satuan pendidikan Indonesia. Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah juga ikut menitikberatkan pada pendidikan karakter menggunakan kurikulum nasional yang diintegrasikan dengan islam. Beberapa kurikulum di Sekolah Sabilillah menjadi acuan dalam menyusun kurikulum di rancangan ini. Kurikulum 2013 tematik yang difokuskan pada minat dan bakat peserta didik dalam berolahraga berenang, memanah, dan berkuda. Menciptakan suasana yang menyenangkan dan variasi kegiatan sekolah

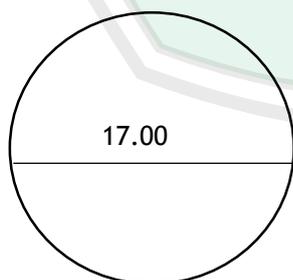
(olahraga dan keislaman) akan menjadi poin penting untuk membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik.

B. *Swimming Course Malang (SCM)*

Kursus olahraga berenang di Kota Malang ini berdiri pada tahun 2011 dengan 60 murid dan 6 pelatih. Mayoritas murid di tempat ini adalah anak-anak dengan umur 5-15 tahun, selebihnya adalah remaja dan orangtua. Kursus olahraga berenang ini membutuhkan beberapa ruang, yakni :

1. Kolam renang pemula

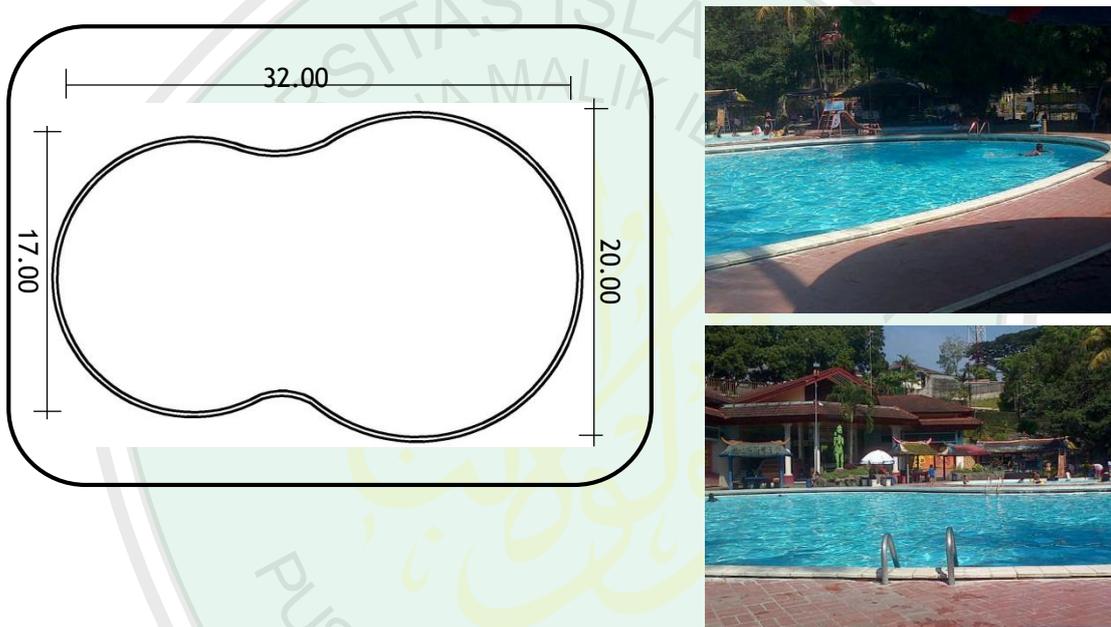
Kolam renang pemula berada di kawasan rekreasi Tlogomas Kota Malang. Pemilihan kolam ini didasari oleh strategisnya letak kawasan dan suasana yang mendukung. Kolam renang pemula terdiri dari satu kolam renang dengan diameter 17 meter. Kolam ini digunakan untuk latihan dasar berenang bagi murid yang belum bisa melakukan olahraga berenang.



Gambar 2.83 Dimensi Kolam Pemula
Sumber: Dokumen Pribadi, 2015

2. Kolam renang latihan

Kolam renang latihan merupakan kolam renang yang digunakan murid untuk memperdalam dan memperbaiki gerakannya sebelum berpindah ke kolam prestasi. Bentuk kolam renang ini tidak standar dengan data arsitek karena fungsinya hanya untuk memperbaiki gerakan bukan untuk sebuah perlombaan.

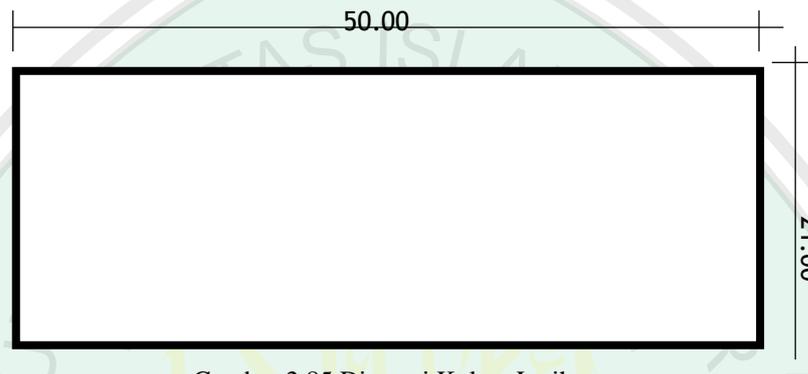


Gambar 2.84 Dimensi Kolam Latihan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2015

Desain lengkungan yang unik di kolam ini tidak lepas dari fungsi utama rekreasi tlogomas yang memang difokuskan untuk wahana bermain. Menurut pelatih *Swimming Course Malang (SCM)* Muhajir, kolam renang Tlogomas dipilih karena suasana alamnya yang masih sangat hijau dan jangkauannya yang mudah. Hal itu ikut membantu murid untuk merasakan kenyamanan dalam berlatih.

3. Kolam renang prestasi

Kolam renang prestasi yang dipakai oleh SCM bertempat di stadion Gajayana Malang. Hal ini dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didiknya langsung pada kolam perlombaan. Kolam renang di Stadion Gajayana mempunyai dimensi 50 x 21 meter dengan kedalaman 2 meter.



Gambar 2.85 Dimensi Kolam Latihan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2015

C. Arthayasa Stable Cinere, Depok

Arthayasa stable merupakan tempat latihan berkuda bagi semua umur. Berdiri pada tahun 1992 sebagai club berkuda yang menangani privat kini berkembang pesat menjadi tempat latihan berkuda bagi banyak atlet berkuda. Menurut Rafiq pemilik Arthayasa Stable, konsep yang diusung dalam kawasan berkuda ini adalah *back to nature*. Konsep ini diterapkan untuk menciptakan suasana hijau dengan pohon yang dibiarkan tumbuh dengan rimbun bukan sengaja dibentuk seperti taman. Hal ini dapat memberikan kenyamanan untuk pengunjung maupun untuk kuda. Selain itu, fasilitas-fasilitas yang disediakan ditempat ini tidak hanya untuk olahraga berkuda saja, namun ada fasilitas pendukung seperti menginap, makan, minum, berenang dan lain sebagainya. Fasilitas tersebut memberikan dua fungsi sekaligus yakni olahraga dan wisata keluarga.

Arthayasa stable dipilih sebagai objek studi banding karena lingkungannya yang nyaman dan menyenangkan. Orang yang melakukan olahraga berkuda ditempat tersebut tidak merasa tertekan, bahkan lebih cenderung *relax*. penempatan area berkuda yang tepat dan fasilitas yang mendukung menjadi kunci sukses arthayasa stable menjadi tempat olahraga berkuda yang digemari. Beberapa fasilitas dibawah ini yang disediakan di Arthayasa Stable Cinere Depok untuk mendukung aktivitas pengguna :

1. 50 x 95 m *Outdoor Arena*
2. 20 x 40 m *Indoor Arena*
3. 20 x 60 m *Indoor Arena*
4. 2 *lunging rings*
5. *Cross-country field*
6. 80 kandang permanen
7. 6 kandang permanen untuk kuda poni
8. Kandang karantina
9. Fasilitas *shower* untuk kuda
10. Ruang peralatan berkuda
11. Paket rumput untuk kuda
12. *Clubhouse*
13. *Cafe*
14. Kolam renang 18 x 30 m
15. Kolam untuk anak
16. Kolam dengan bar dan kafe
17. Tempat bermain anak

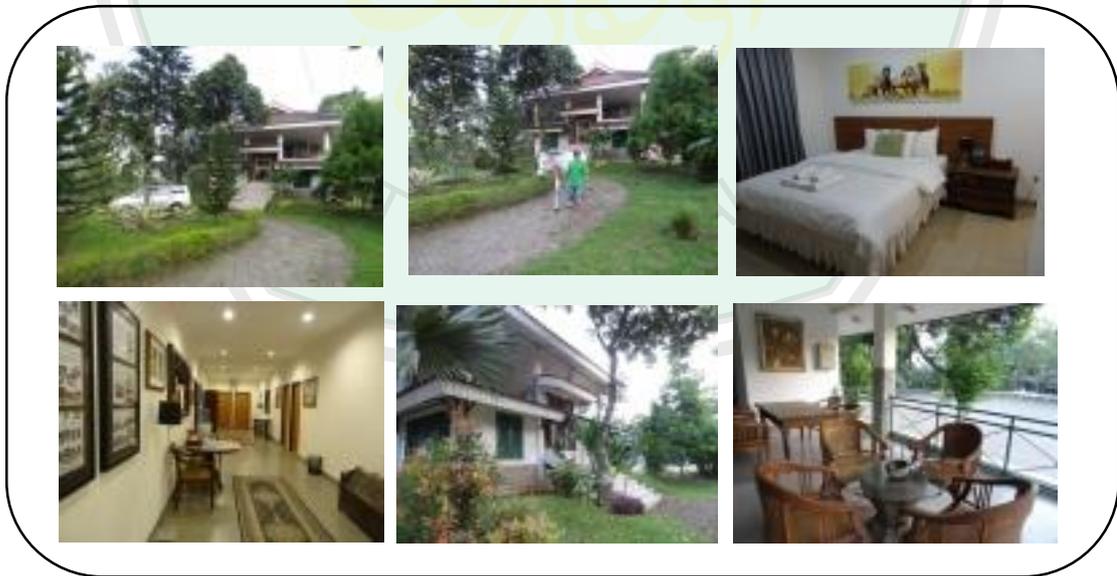
18. Tempat belanja

19. *Guest House*



Gambar 2.86 Arena Berkuda dan Area Disampingnya
Sumber: Arthayasa.com, 2015

Fasilitas ini dapat menjadi alternatif kegiatan yang dilakukan mengingat tidak semua anggota keluarga yang datang kesini ingin melakukan olahraga berkuda, dengan demikian anggota keluarga yang lain akan merasakan kenyamanan dengan berenang, melihat pemandangan, makan dan munim hingga beristirahat.



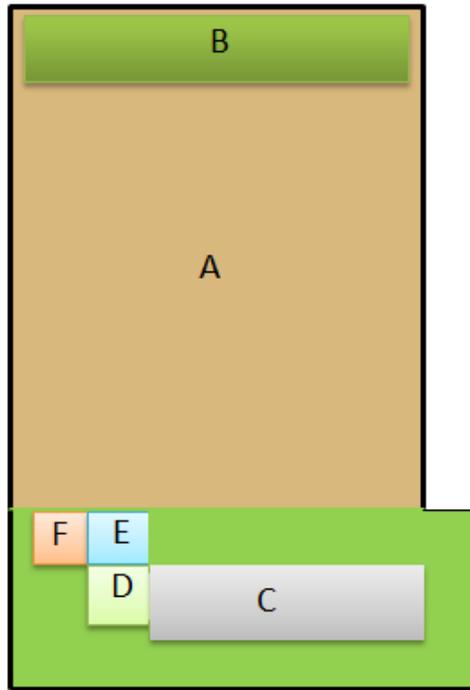
Gambar 2.87 Kawasan Hijau dan *Guest House* dengan Aksesoris Berkuda yang Kental
Sumber: Arthayasa.com, 2015

Arthayasa Stable juga menyediakan latihan berkuda untuk anak-anak yang ingin berlatih teknik-teknik seperti *jumping*, *dressage* atau yang ingin melakukan perlombaan nasional. Arthayasa Stable menerima anak usia 7 tahun – 18 tahun untuk berlatih olahraga berkuda. Metode yang dipakai untuk melatih anak berkuda adalah dengan pengajaran yang aman dan menciptakan lingkungan yang bersahabat dengan tujuan membangun kepercayaan diri pada anak. Disamping itu, pelatihan ini mengajarkan kepada anak untuk mencintai dan merawat kuda yang mereka pakai. Anak-anak yang melakukan olahraga berkuda akan tumbuh dengan baik menjadi pribadi yang penyayang, bertanggung jawab, bersikap sportif dan masih banyak lagi (Arthayasa Stable & Country Club, 2015).

Studi banding objek ini sejalan dengan tujuan dari rancangan bahwa olahraga berkuda akan membentuk karakter anak menjadi lebih baik. Tidak hanya dari segi jasmani saja, namun karakternya (rohani) akan lebih terarah.

D. *Jogja Archery School (JAS)*

Jogja Archery School merupakan tempat olahraga panahan yang berada dibawah Kementerian Pemuda dan Olahraga yang didalamnya melatih atlet – atlet panahan perwakilan DIY yang nantinya disiapkan untuk mengikuti perlombaan di tingkat nasional maupun internasional. Selain itu, JAS juga membuka kelas untuk anak-anak untuk kursus memanah namun orientasinya untuk hobi bukan perlombaan. JAS juga melatih 2 atlet panahan yang penyandang cacat untuk mengikuti sebuah perlombaan panahan khusus difable.



Keterangan :

- A. Lapangan Panahan : 25 x 90 meter
- B. Zona Transisi : 25 x 5 meter
- C. Area Tunggu : 3 x 15 meter
- D. Official Room : 3 x 3 meter
- E. Gudang : 3 x 3 meter
- F. Kamar Mandi & R. Ganti : 3 x 3 meter

Gambar.2.88 Blok Plan Area Olahraga Panahan
 Sumber : Hasil Survey, 2015



Lapangan Panahan

Ukuran : 25 x 90 meter

Penutup : Tanah dikelilingi oleh pagar beton untuk keamanan

Fungsi : 7 papan sasaran



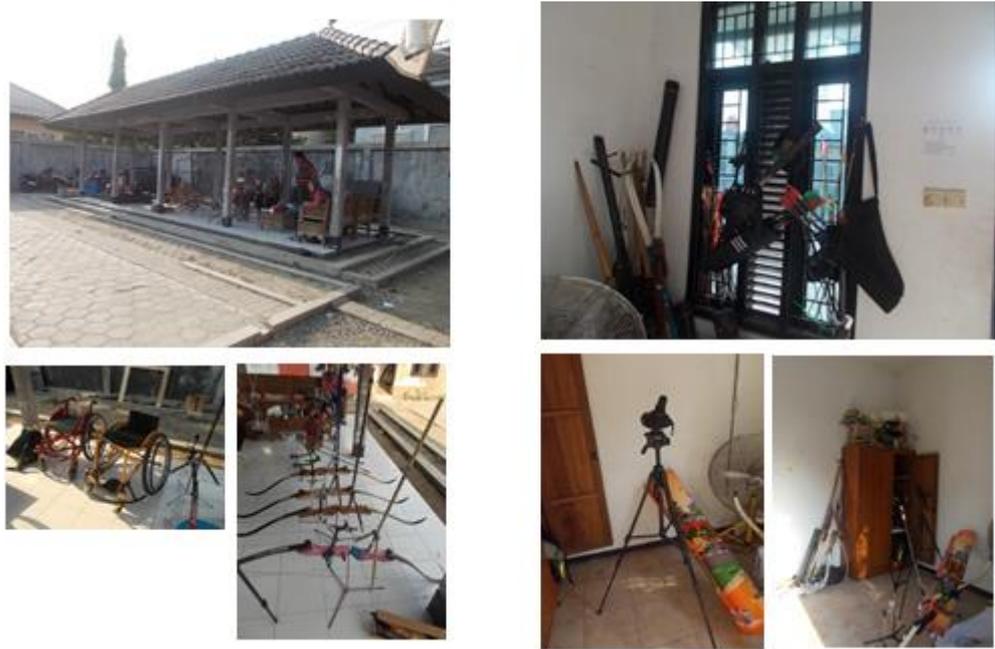
Zona Transisi

Ukuran : 25 x 5 meter

Penutup : Gundukan Tanah Berumput

Fungsi : Area lesatan busur panah apabila meleset dari sasaran

Gambar.2.89 Lapangan Panahan dan Zona Transisi Busur
 Sumber : Hasil Survey, 2015



Gambar.2.90 Ruang- ruang tambahan di *Jogja Archery School*
Sumber : Hasil Survey, 2015

Tabel 2.6. Ruang-ruang di *Jogja Archery School*

Ruang	Kriteria
Ruang Tunggu	Ukuran : 3 x 15 meter Bentuk : Gazebo Permanen Fungsi : Ruang tunggu orang tua, ruang pantau pelatih, menemui tamu, meletakkan alat panah yang akan digunakan, area berkumpul , dll Perabot : Kursi & Meja
<i>Official Room</i>	Ukuran : 3 x 3 meter Fungsi : Meeting, Mushola, Istirahat Staf, dll
Gudang Peralatan	Ukuran : 3 x 3 meter Fungsi : Meletakkan alat-alat panahan

Sumber : Hasil Survey, 2015

2.5.2 Studi Banding Tema

A. Taman Pintar Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)

Taman pintar merupakan wahana edukasi dan rekreasi yang terletak di Jalan Panembahan Senopati Yogyakarta. Taman pintar didesain dengan sistem zona yang menyediakan sarana edukasi dan rekreasi untuk anak (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta).



Gambar 2.91 Suasana Malam Taman Pintar Yogyakarta
Sumber: Google.com, 2015

Gedung kotak, gedung oval, dan gedung memorabilia menjadi bangunan inti di area taman pintar. Fasilitas yang disediakan untuk sarana edukasi meliputi gedung paud, planetarium, wahana theater 3D, wahana bahari. Selain itu ada juga program kreativitas meliputi :

1. Kreasi Batik
2. Kreasi Gerabah
3. Lukis Kaos
4. Lukis Gerabah
5. Hand On Science
6. Presenter TV



Gambar 2.92 Gedung Kotak, Gedung Oval, Gedung Memorabilia
Sumber: Taman Pintar, 2015

Objek rancangan mengambil salah satu fungsi dari taman pintar yaitu fungsi edukasi. Pembentukan karakter anak dan remaja memerlukan sarana edukasi yang menyenangkan seperti yang ada di taman pintar.

Tabel 2.7 Prinsip Tema dan Aplikasinya pada Objek

Prinsip Pendekatan	Deskripsi	Aplikasi
<p>Mampu menghubungkan antara lingkungan dan manusia</p>	<p>Lingkungan khas Yogyakarta diperlihatkan pada konten-konten yang ditampilkan dalam bangunan seperti gamelan, batik dan candi. Sculture yang ada di pintu masuk juga menggambarkan bentukan wayang khas Jawa</p>	
<p>Mampu memunculkan estetika yang dikaitkan dengan pola aktivitas pengguna</p>	<p>Bangunan dirancang secara tematik sesuai dengan fungsinya. Hal itu dapat memunculkan estetika dari masing-masing rancangan.</p>	
<p>Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna</p>	<p>Pengunjung taman pintar ini mayoritas adalah anak-anak. Konsep ruang tematik dibentuk untuk memberikan kesan ruang yang berbeda-beda agar tidak membosankan bagi anak-anak. Banyak alat peraga didalam</p>	

	<p>bangunan maupun di area lanskap untuk dapat digunakan langsung untuk pembelajaran.</p>	
<p>Mampu memberikan keamanan dan perlindungan</p>	<p>Kawasan yang kompleks membuat keamanan dan perlindungan pemnaji suatu hal yang harus diperhatikan. Aplikasi keamanan dan perlindungan mulai terasa di dalam gedung, untuk diluar gedung sendiri memang dikhususkan untuk ruang umum, siapapun dapat masuk ke lingkungan Taman Pintar.</p>	 <p>Entrance tertutup mulai gedung dan tiketing ada didalam gedung</p> <p>Gate utama dijaga oleh securioty namun tetap terbuka untuk siapa saja yang ingin bermain didalam lingkungan taman pintar</p>

Sumber : Analisis Hasil Survey, 2015

B. *Swimming Course Malang (SCM)*

Pembentukan karakter manusia didasari oleh kebiasaan yang dialaminya. Melalui olahraga berenang, pihak SCM memiliki tujuan untuk membentuk karakter murid untuk lebih *fire play (sportif)*, jujur, berani, mandiri, tanggung jawab, dan

disiplin. Beberapa fasilitas di tempat kursus SCM memiliki fungsi untuk mendukung tujuan tersebut, antara lain :

1. Ruang Tunggu Orang Tua

Pihak SCM memberikan arahan bahwa orangtua hanya dapat mengantarkan anaknya sampai di ruang tunggu dan murid diarahkan untuk menyiapkan segala perlengkapan berenangnya sendiri. Pada saat jam kursus berlangsung, maka peserta didik diarahkan oleh pelatih, oleh sebab itu dibutuhkan area atau ruang tunggu untuk orang tua murid.



Gambar 2.93 Ruang Tunggu *Outdoor*
Sumber: Dok. Pribadi 9 Mei 2015

Ruang tunggu diletakkan dekat dengan kolam dengan tujuan agar orang tua dapat turut serta mengawasi anaknya selagi berlatih. Apabila sikap atau prestasi anaknya ada yang tidak benar, maka orangtua juga ikut menyaksikan dan mendiskusikannya dengan pelatih.

2. Area Mandiri, Disiplin dan Berkerja Keras

Pada area mandiri, beberapa aktivitas dilakukan secara individu seperti berganti pakaian, menuju ke area pemanasan, melakukan latihan, menuju area *cooling down*, bilas dan berganti pakaian. Disiplin dan bekerja keras meliputi

datang tepat waktu, melakukan pemanasan sesuai dengan apa yang diperintahkan pelatih, berlatih dengan giat dan tidak mudah mengeluh. Contoh dari penerapan perilaku tersebut adalah pada saat pelatih memerintahkan untuk lari sebanyak 10 putaran, maka murid langsung melaksanakan dan menghitungnya sendiri, apabila sudah 10 baru diperbolehkan berhenti. Terkadang para murid kurang jujur dalam melakukannya, mengaku sudah melakukan 10 kali padahal baru lari 8 putaran maka pelatih akan menegurnya dan menyuruh murid untuk melengkapinya.

Sistem pengajaran tersebut membuat murid lebih disiplin dan jujur akan setiap langkahnya. Penerapan sikap ini berada di hampir semua area kursus seperti ruang bilas dan ganti, area pemanasan, area *cooling down* dan kolam renang.

3. Sekretariat sebagai Area Konsultasi Orang Tua Murid dengan Pelatih

Tersedianya area sekretariat dengan fasilitas cukup menjadi tempat orang tua murid berkonsultasi dengan pelatih mengenai masalah yang dialami oleh muridnya. Mulai dari perkembangan berenang murid sampai dengan masalah kepribadian murid akan diperbincangkan ditempat ini untuk mendapatkan solusi terbaik. Beberapa orang tua mengungkapkan alasannya mengkursuskan anaknya berenang, antara lain :

- a) Kepribadian anak yang sangat pendiam dan ketakutan tidak dapat bersosialisasi dengan baik
- b) Takut akan pergaulan luar yang semakin bebas, diharapkan berenang dapat menjadi kegiatan positif untuk anaknya
- c) Kesehatan anak terganggu sehingga berenang merupakan solusi terbaik yang ditawarkan dokter.

- d) Orangtua mengharuskan anaknya untuk dapat berenang di usia dini untuk menjaga keamanan dan kesehatan dirinya.



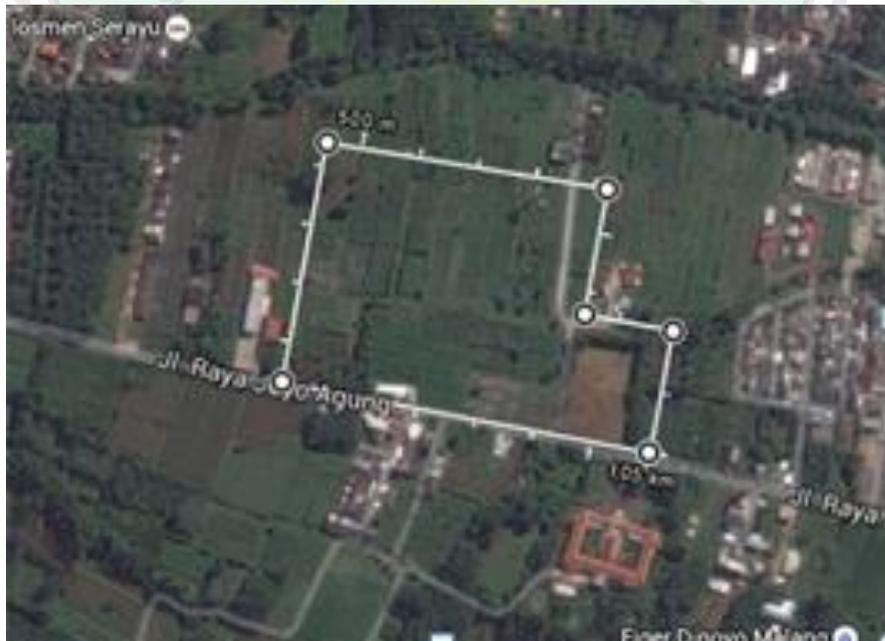
Gambar 2.94 Area Konsultasi Orang Tua dengan Pelatih
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Konsultasi yang dilakukan orang tua murid dengan pelatih bertujuan untuk mengetahui karakter murid dan cara terbaik untuk meningkatkannya. Kegiatan konsultasi tersebut dirasa mempunyai kekurangan. Bukan dari segi fasilitas ruangnya, namun lebih pada Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimilikinya. Pihak SCM menginginkan seorang psikolog untuk dapat membantu pelatih dalam mendeteksi kepribadian atau karakter murid, sehingga pelatih dapat bertindak dengan cepat dan tepat tanpa harus membuat murid merasa tertekan.

2.6 Gambaran Umum Lokasi

Lokasi terletak di utara Kota Malang tepatnya di Jalan Juyo Agung Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Pemandangan yang indah dan iklim khas Malang menjadi keistimewaan lokasi ini. Pendidikan karakter berbasis olahraga dalam Sunnah dirancang di lokasi ini karena :

1. Cuaca sejuk dan lingkungan yang hijau mendukung konsentrasi belajar peserta didik.
2. Lahan yang berkontur memberi kemudahan untuk mengatur zonasi pada objek rancangan.
3. Menurut RTRW Kota Malang, Kecamatan Lowokwaru merupakan daerah Malang utara yang memiliki fungsi pelayanan primer berupa wilayah pendidikan sehingga lokasi rancangan sejalan dengan rencana pengembangan pendidikan oleh pemerintah.



Gambar 2.95 Kawasan Tapak Rancangan
Sumber: Google Earth, 2015

Sumber gambar satelit tersebut menggambarkan situasi tapak saat ini. Batas utara dan barat merupakan lahan kosong yang digunakan untuk menanam jagung. Batas timur adalah lapangan dan selatan adalah ruko (Jalan Raya Joyo Agung) dan kawasan perumahan. Lokasi ini berdekatan dengan pondok pesantren, masjid dan proyek-proyek perumahan sehingga beberapa tahun kedepan kawasan ini akan semakin ramai. Berikut adalah dimensi dari tapak yang digunakan pada objek rancangan :



Gambar 2.96 Kontur dan Dimensi Tapak
Sumber: Peta Garis Kecamatan Lowokwaru

Terdapat pada pasal 69 RTRW Kota Malang tentang pembagian zona ruang kota, untuk zona pendidikan sendiri harus dibuatlah saluran drainase terbuka untuk pembuangan air kawasan tersebut selain itu disediakanlah sumur resapan untuk menampung limpasan air hujan. Pipa bawah tanah dipasang dibawah lapangan olahraga. Ketentuan lain mengenai bangunan fasilitas umum yang letaknya diluar pusat kota seperti kecamatan Tlogomas ini, mempunyai KDB 50-60 %, KLB 0,5-0,8 dan TLB 1-4 Lantai.

Kawasan pendidikan termasuk dalam kategori fasilitas umum yang mempunyai ketentuan sebagai berikut :

1. Kavling untuk zona pendidikan minimal 75 m² (untuk swasta) dan 1.000 m² untuk bangunan yang didirikan oleh pemerintah
2. Memperbanyak jumlah tanaman dengan disediakannya RTH minimal 20% dari luas seluruh kawasan.
3. Sistem jaringan yang lengkap adalah syarat mutlak fasilitas umum
4. Ruang parkir yang cukup untuk menampung semua jenis kendaraan.

Tapak di Kecamatan Lowokwaru tersebut tidak hanya memiliki view yang menarik namun sesuai dengan perancangan olahraga berkuda yang membutuhkan lahan berkontur untuk pengaturan zonasi. Selain itu sudah tersedia lapangan yang akan memudahkan perancangan untuk meminimalisir pembuangan tanah.



Gambar 2.97 Suasana Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2014

Dirancangnya pusat pendidikan karakter berbasis olahraga ini menjadi sarana pendidikan alternatif untuk anak-anak di Malang maupun sekitar tapak.

Mmengingat mayoritas warga disana nantinya adalah penduduk perumahan, sehingga anak dapat mempunyai alternatif kegiatan positif diluar rumah selagi orangtuanya bekerja.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan berfungsi untuk mendeskripsikan proses mendesain pusat pendidikan karakter berbasis olahraga dalam Sunnah. Mulai dari pengembangan ide awal, merumuskan masalah serta tujuan perancangan. Tahapan lain adalah pengumpulan data dan menganalisis dengan detail sehingga terbentuklah kerangka berpikir yang menjadi pengarah dalam mendesain. Berikut ulasan mengenai metode penelitian :

3.1 Ide Perancangan

Ide Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang berawal dari melihat fenomena degradasi moral anak bangsa. Hal tersebut didasari oleh banyaknya kegiatan negatif yang tersebar di masyarakat umum dan kurangnya sarana pendidikan yang fokus pada pembentukan karakter di Kota Malang. Permasalahan yang terjadi diatas mencoba diselesaikan dengan sebuah hadis Rasulullah tentang anjuran mengajarkan anak-anak berkuda, berenang dan memanah. Anjuran tersebut pastilah mempunyai manfaat didalamnya, ada beberapa pendapat mengenai manfaat dari olahraga tersebut salah satunya untuk pembentukan karakter. Pendidikan karakter mempunyai peran untuk menyelesaikan masalah tersebut. Ditempatkan di Kota Malang mengingat Kota ini terdapat ratusan pusat pendidikan dengan berbagai macam karakter peserta didiknya. Perkembangan Kota Malang yang semakin pesat, diharapkan karakter peserta didik akan semakin berkembang menuju arah yang lebih baik. Banyak sistem pendidikan yang dikemas dengan menarik, sebagai contoh

mengkombinasikan pendidikan dan wisata seperti Jatim Park, *Eco Green park*, Museum Satwa. Mengkombinasikan pendidikan dengan budaya seperti Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Jakarta, serta pendidikan dengan bermain seperti Kidzania. Berbeda dengan hal itu, rancangan kali ini mengkolaborasikan antara pendidikan dan olahraga. Menciptakan suasana pendidikan dengan membiasakan nilai-nilai agamis, sportif, kompetitif dan inisiatif untuk diterapkan dalam kehidupannya.

3.2 Identifikasi Masalah

Degradasi moral anak bangsa menjadi masalah terpenting meliputi kurangnya kesadaran orang tua dalam mendidik karakter anak sejak dini sehingga anak akan tumbuh dengan perilaku yang cenderung menyimpang dan memberikan dampak negatif bagi masa depannya, berikut adalah penyebab dari masalah tersebut :

- A. Belum banyak sekolah yang menerapkan kurikulum berbasis pendidikan karakter.
- B. Kurangnya sosialisasi kepada orang tua akan pentingnya pendidikan karakter pada anak.
- C. Kota Malang belum mempunyai pusat pendidikan karakter yang dikolaborasikan dengan olahraga berkuda, berenang dan memanah.
- D. Kurangnya sarana olahraga memanah dan berkuda di Kota Malang sehingga peserta didik yang mempunyai hobi tersebut sulit berlatih.

3.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, maka tujuan perancangan adalah sebagai berikut :

- A. Menyediakan wadah orang tua yang ingin mendidik karakter anaknya dengan baik melalui olahraga berenang, memanah, dan berkuda.
- B. Menyediakan tempat bagi peserta didik yang mempunyai hobi berenang, memanah, dan berkuda untuk mengembangkan keterampilan dan membiasakan peserta didik mengimplementasikan nilai-nilai yang ada pada olahraga tersebut.

3.4 Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk menjawab permasalahan guna mencapai tujuan perancangan. Dalam tahap ini, data yang digunakan berupa data primer dan sekunder, berikut penjabaran mengenai data primer dan sekunder :

3.4.1 Data Primer

Data primer diperoleh dengan metode observasi (studi banding) ke beberapa kursus atau latihan berenang, berkuda dan memanah. Tempat yang digunakan untuk studi banding mempunyai tujuan untuk pembentukan karakter anak, sebagai contoh *Swimming Course Malang* yang mempunyai tujuan untuk mendidik kedisiplinan, *fire play*, dan kejujuran pada anak melalui olahraga berenang. Studi banding tema memilih objek pendidikan maupun olahraga yang mempunyai rancangan menggunakan prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku. Metode yang digunakan

dalam studi banding adalah wawancara, pembagian kuisioner, pengamatan langsung, pengambilan data dan dokumentasi. Studi banding berfungsi untuk mendapatkan data yang valid.

Survey tapak menjadi tahap selanjutnya untuk mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan berupa potensi dan masalah yang ada pada tapak. Data dari survey tapak digunakan untuk menganalisis ketepatan tapak untuk Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang. berikut merupakan data-data yang didapatkan dari survey tapak :

1. Topografi dan tanah : batas tapak, dimensi tapak, aliran air dan drainase, vegetasi, jenis tanah, akses dan sirkulasi, kontur dan kemiringan tanah.
2. Fisik Tapak : view, iklim (angin, matahari, suhu, kelembaban, curah hujan), bangunan sekitar dan infrastruktur
3. Utilitas pada tapak : sumber listrik, sumber air, penanggulangan kebakaran.
4. Kondisi lingkungan sekitar tapak: lebar dan sempadan bangunan, kelengkapan jalan, trotoar, tatanan lingkungan, kebisingan, aroma (bebauan), kepadatan jalan, budaya masyarakat disekitar tapak.
5. Utilitas : Keberadaan penerangan jalan umum, jalur drainase, sumber listrik, sumber air, dll.

3.4.2 Data Sekunder

Studi literatur merupakan metode pengumpulan data sekunder. Pengumpulan data ini menggunakan sumber-sumber ilmiah. Studi literatur digunakan untuk membandingkan antara teori dengan keadaan asli di objek studi banding, sehingga menghasilkan objek rancangan yang variatif dan tepat.

3.5 Analisis

Tahapan analisis menjadi salah satu poin penting dalam merancang. Analisis berfungsi untuk memecahkan masalah dengan berbagai macam pertimbangan. Pengaruh ruang dalam bangunan, kawasan tapak hingga lingkungan luar tapak menjadi faktor-faktor dalam analisis sehingga rancangan dapat direalisasikan.

Tahapan analisis meliputi :

3.5.1 Analisis Tapak

Olahraga berkuda memerlukan tanah lapang yang kosong dengan tingkat kelembaban udara tinggi. Tempat berbukit dan kawasan yang tertiuap angin merupakan area yang tepat untuk olahraga berkuda (Ernst, 2002;170). Olahraga berenang lebih fleksibel. Kolam renang di perancangan ini merupakan kolam renang tertutup dan terbuka. Keadaan tapak dengan lingkungan yang tenang dan sejuk akan memberikan kenyamanan untuk perenang. Memanah membutuhkan lapangan dengan hembusan angin merata untuk menghindari anak panah yang melesat bebas. Melalui pertimbangan tersebut, analisis tapak yang dilakukan adalah :

1. Analisis topografi dan tanah meliputi batas tapak, dimensi tapak, aliran air dan drainase, vegetasi, jenis tanah, akses dan sirkulasi, kontur dan kemiringan tanah.
2. Analisis fisik Tapak meliputi view, iklim (angin, matahari, suhu, kelembaban, curah hujan), bangunan sekitar dan infrastruktur. Analisis fisik tapak memberikan alternatif tanggapan rancangan untuk mencapai kenyamanan pengguna dalam beraktivitas.

3. Analisis utilitas pada tapak meliputi sumber listrik, sumber air, penanggulangan kebakaran.
4. Analisis kebutuhan lingkungan meliputi lebar dan sempadan bangunan, kelengkapan jalan, trotoar, tatanan lingkungan.
5. Analisis lingkungan sekitar dan budaya meliputi kebisingan, aroma (bebauan), kepadatan jalan, budaya masyarakat disekitar tapak. analisis ini akan menghasilkan penzoningan ruang dalam maupun ruang luar.

3.4.2 Analisis Ruang

Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang memiliki fungsi primer berupa pendidikan dan olahraga. Berikut penjabaran mengenai analisis fungsi yang akan diterapkan dalam rancangan :

A. Analisis fungsi primer, sekunder dan tersier.

Fungsi primer meliputi kegiatan pendidikan karakter baik secara praktek maupun teori. Selain itu terdapat fungsi sekunder seperti konseling orang tua, perlombaan dari cabang olahraga berkuda, berenang dan memanah serta kegiatan lain untuk mencapai tujuan pendidikan karakter. Fungsi penunjang juga banyak disediakan pada rancangan ini untuk memudahkan pengunjung.

B. Analisis Aktivitas

Aktivitas yang dilakukan untuk membentuk karakter anak adalah menciptakan kebiasaan-kebiasaan pada sebelum, saat dan sesudah latihan. Manajemen aktivitas yang diterapkan akan mempengaruhi bentuk rancangan.

Aktivitas yang dianalisis adalah untuk peserta didik, orang tua, pengurus sekolah dan pengunjung.

C. Analisis Pengguna

Menurut hasil studi banding *Swimming Course Malang (SCM)*, mayoritas peserta didik yang banyak melakukan olahraga berenang adalah anak-anak usia 7-15 tahun. Olahraga berkuda dan memanah mulai diperbolehkan anak usia 8-18 tahun karena anak usia tersebut mulai bisa mengontrol emosinya. Selain peserta didik anak-anak hingga remaja, pengguna lain adalah orang tua, staff pengajar, staff kantor dan staff karyawan. Staff karyawan meliputi petugas kebersihan, utilitas dan keamanan.

D. Analisis Ruang

Ruang dianalisis berdasarkan kapasitas pengguna dan aktivitasnya akan menghasilkan besaran ruang. Dalam merancang sebuah ruang, kecermatan dibutuhkan untuk memahami pola perilaku dan aktivitas calon penggunanya. Analisis ruang merupakan bagian terpenting sebelum merancang. Rancangan Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Sunnah membutuhkan ruang pembelajaran teori baik secara indoor maupun outdoor. Selain itu ada ruang praktik berenang, berkuda dan memanah yang semua kebutuhan tersebut dianalisis menggunakan pendekatan arsitektur perilaku.

E. Analisis Hubungan antar Ruang

Setelah melakukan analisis fungsi, aktivitas dan pengguna, maka analisis hubungan ruang menjadi tahap selanjutnya. Menghubungkan antar ruang yang memiliki kedekatan fungsi maupun pengguna menghasilkan rancangan yang memudahkan aktivitas. Anak-anak akan lebih cepat dan mudah melakukan aktivitas dengan hubungan antar ruang yang tepat. Olahraga berkuda memiliki keterikatan hubungan ruang antara lapangan, kandang kuda maupun ruang ganti. Olahraga berenang menggunakan sistem hijab antara laki-laki dan perempuan dalam menghubungkan ruang untuk menghindari melihat aurat antar peserta didik.

3.5.3 Analisis Bentuk

Menganalisis bentuk bangunan dan tatanan massa disesuaikan dengan kondisi tapak dan calon pengguna rancangan. Bentuk bangunan

3.5.4 Analisis Struktur dan Utilitas

Analisis stuktur berfungsi untuk menentukan jenis struktur yang digunakan. Hal tersebut disesuaikan dengan kondisi tanah pada tapak, sedangkan analisis utilitas digunakan untuk menentukan jenis utilitas yang diperlukan dalam rancangan sesuai dengan kondisi sumber daya di sekeliling tapak. Struktur dan utilitas menjadi bagian penting dalam pengelolaan Kawasan Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang.

3.6 Konsep Perancangan

Konsep perancangan menjadi hal yang harus dirumuskan setelah kita menganalisis. Beberapa konsep dibawah ini akan menjadi acuan untuk menghasilkan rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang :

3.6.1 Konsep Tapak

Konsep tapak menghasilkan sebuah rumusan untuk perancangan mengenai tapak. Konsep pada tapak disesuaikan dengan nilai-nilai dalam arsitektur perilaku yakni teritori, *behaviour setting* dan persepsi. Konsep tapak menyajikan beberapa tanggapan mengenai keadaan asli tapak sehingga menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan olahraga berkuda, berenang dan memanah.

3.6.2 Konsep Ruang

Pengelompokan fungsi, zoning dan dimensi ruang menjadi hasil dari konsep ruang. Rancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang ini menggunakan konsep fungsi sebagai penentu rancangan yang dapat dipakai minimal 20 tahun kedepan dengan berbagai macam kemungkinan meningkatnya pengguna pada objek tersebut.

3.6.3 Konsep Bentuk

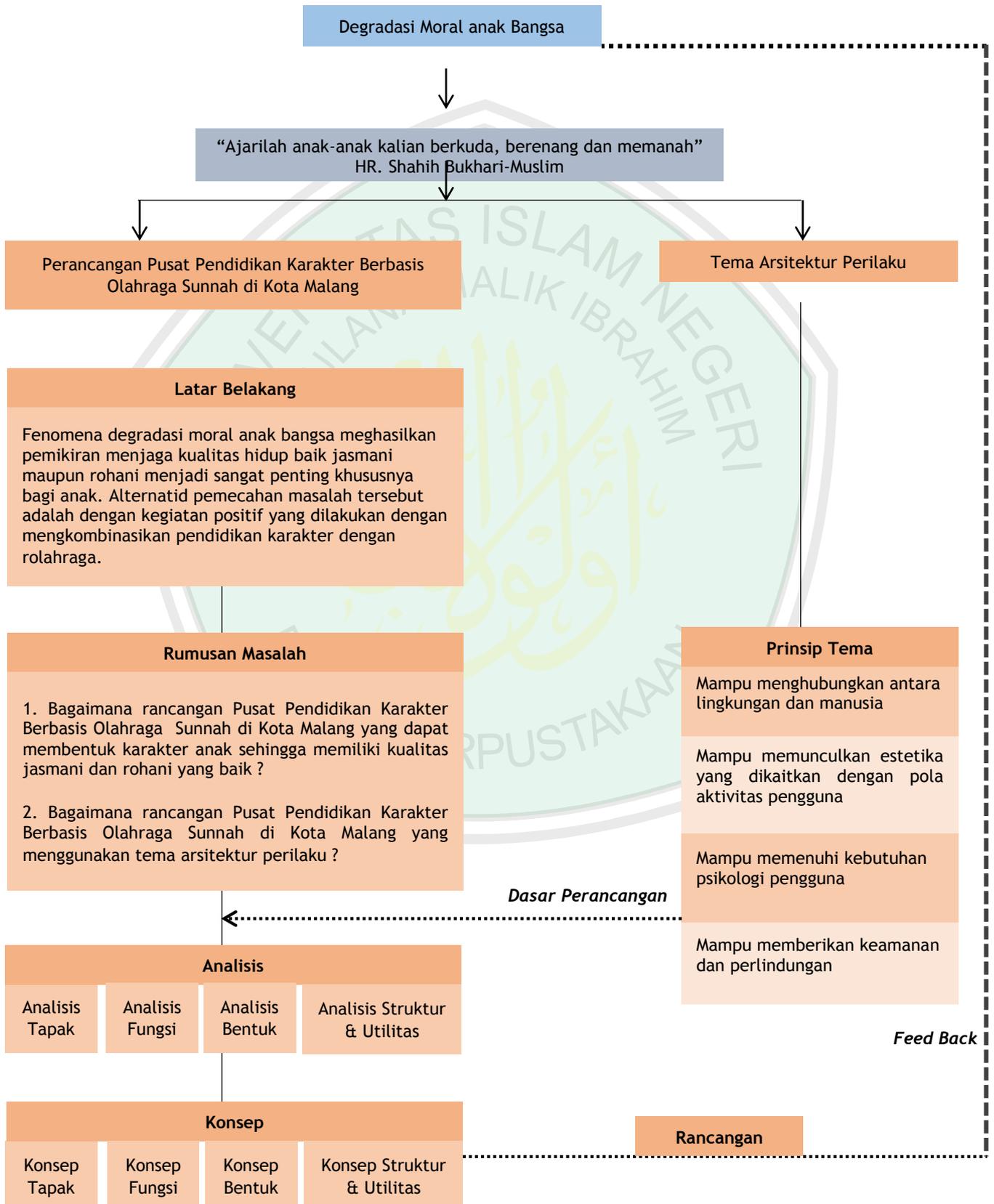
Mengkonsep bentuk pada objek rancangan fokus pada bentuk-bentuk yang tematik dan menyenangkan untuk peserta didik melakukan kegiatannya. Bentuk berperan penting untuk menandai objek rancangan ini. Bentuk juga dirancang dengan pendekatan arsitektur perilaku dengan pertimbangan kesan anak-anak

pada bangunan yang dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar dan berlatih olahraga.

3.6.4 Konsep Struktur dan Utilitas

Penggunaan struktur yang aman untuk aktifitas anak yang cenderung bebas. Menghindari kemunculan struktur yang berlebihan agar peserta didik memiliki ketenangan dalam belajar dan menghindari kesan kaku. Utilitas dikonsep lebih rapi dan bersih, mmenghindari bau baik dari saluran pembuangan maupun sistem lain yang dapat mengganggu kenyamanan peserta didik. Keamanan untuk pengguna akan menjadi faktor penentu konsep utilitas yang meliputi sistem elektrikal, plumbing, tata udara, fire protection, jaringan telephon dan internet dan lain sebagainya.

3.7 Bagan Kerangka Berfikir



BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

Analisis perancangan merupakan tahapan dimana pertimbangan – pertimbangan seperti keadaan tapak, fungsi bangunan sampai kebutuhan ruang disusun. Analisis perancangan meliputi analisis fungsi, analisis bentuk, analisis ruang, analisis struktur dan analisis utilitas. Proses ini juga mempertimbangkan prinsip tema arsitektur perilaku agar tema ini dapat secara menyeluruh membentuk objek rancangan. Prinsip tema arsitektur perilaku adalah mampu menghubungkan antara lingkungan dan manusia, mampu memunculkan estetika yang dikaitkan dengan pola aktivitas pengguna, mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna dan mampu memberikan keamanan dan perlindungan.

Analisis yang pertama dilakukan adalah analisis ruang. Hal itu dipilih karena pertimbangan tema arsitektur perilaku yang diterapkan pada rancangan mengutamakan pola perilaku yang dapat mempengaruhi kondisi tapak, bentuk bangunan, struktur dan utilitas kemudian disusul dengan analisis bentuk dan diterapkan dalam analisis tapak.

4.1 Data Eksisting Tapak

Mengetahui keadaan dan kondisi pada tapak merupakan sebuah proses yang harus dilalui dalam sebuah perancangan. Mempertimbangkan hubungan sebab akibat dalam sebuah desain menjadikan data eksisting tapak sangat penting untuk didapatkan. Eksisting tapak meliputi topografi, fisik eksisting tapak, kebutuhan lingkungan pada eksisting tapak dan utilitas.

Tapak berlokasi di Jalan Juyo Agung Kecamatan Lowokwaru Kota Malang Jawa Timur. Lokasi ini merupakan wilayah rencana perluasan untuk bidang pendidikan, sehingga tepat apabila dibangun Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Perspektif Islam.



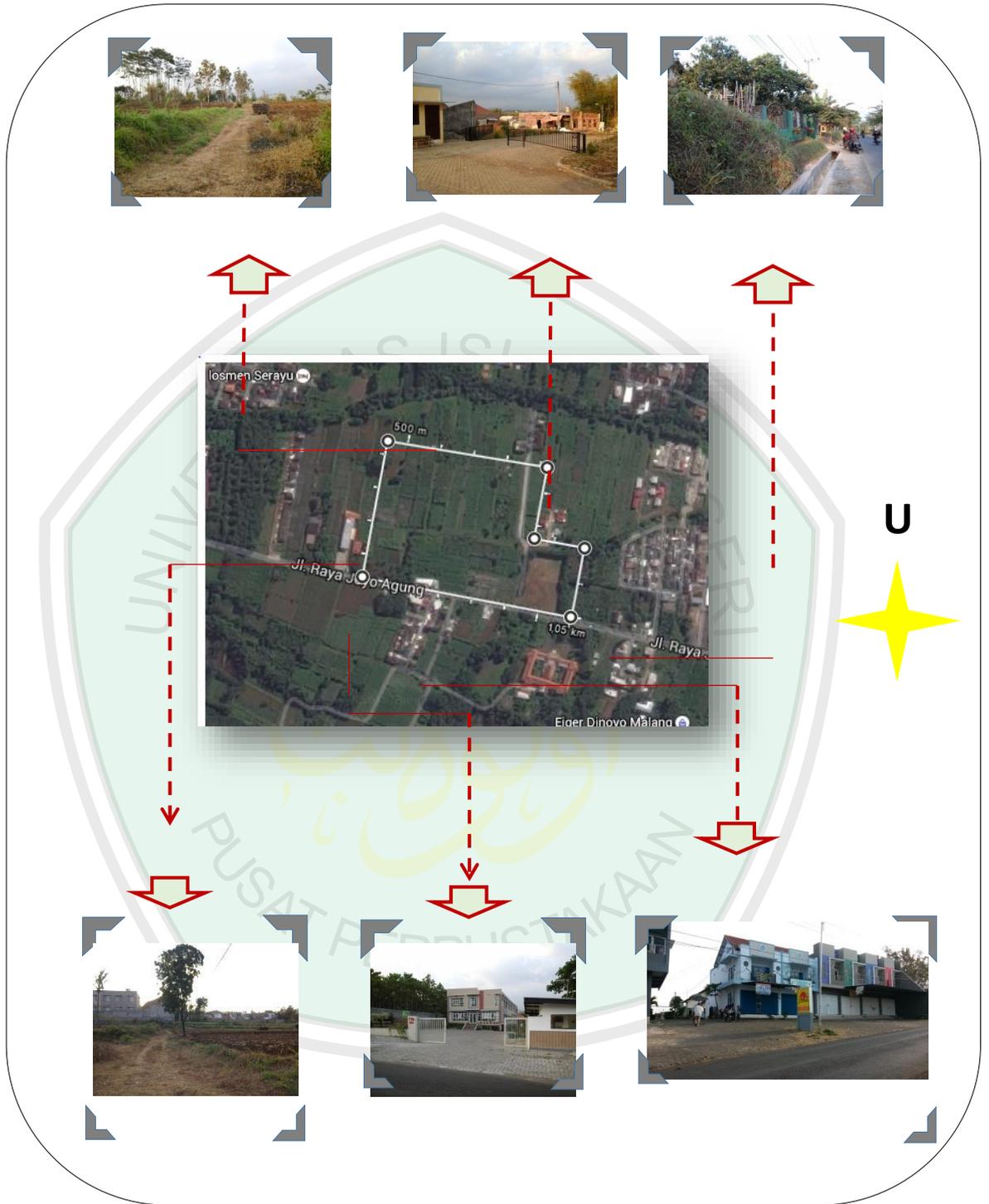
Gambar 4.1. Lokasi tapak
Sumber :

4.1.1 Topografi

Analisis topografi dan tanah merupakan proses mengidentifikasi karakter tapak, meliputi batas-batas tapak, dimensi tapak, kontur, jenis tanah, aliran drainase, jenis vegetasi, sirkulasi dan aksesibilitas, dan fitur unik pada tapak.

A. Batas Tapak

Batas tapak didominasi oleh bangunan-bangunan seperti ruko, *guest house*, perumahan dosen, dan rumah warga. Hanya disisi Utara yang merupakan lahan kosong yang banyak ditumbuhi vegetasi. Kurun waktu 10 tahun, wilayah ini akan mengalami perkembangannya terlihat dari banyaknya bangunan yang dalam tahap perencanaan.



Gambar 4.2. Batas Tapak
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

B. Dimensi Tapak

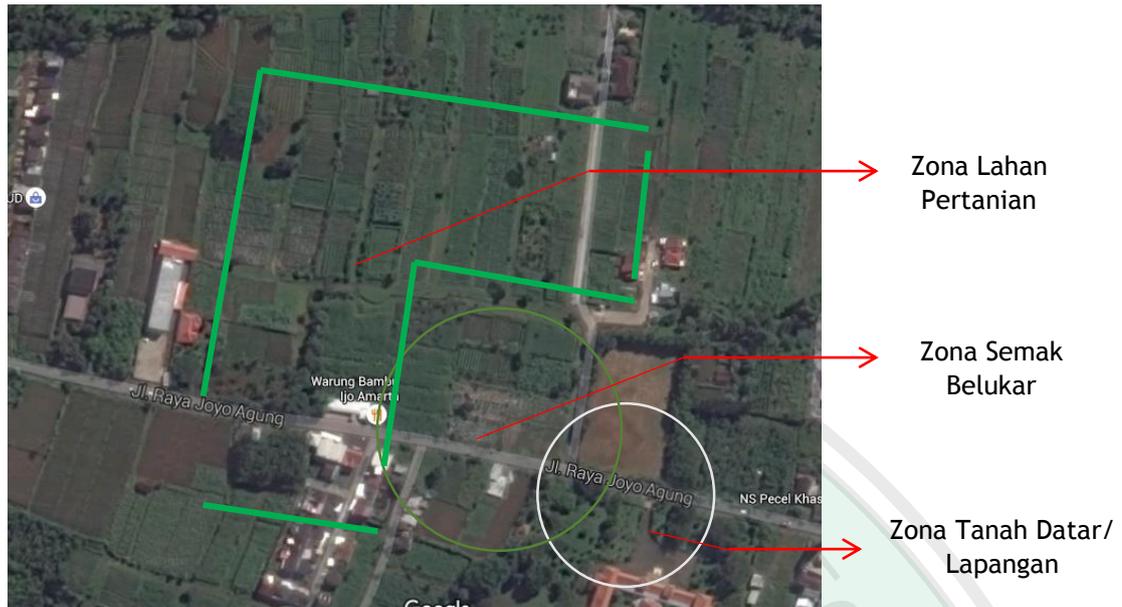
Kawasan joko agung merupakan area dengan rencana perluasan pendidikan, namun pada realitanya lebih banyak dijadikan perumahan. Ada satu pondok pesantren, asrama dan masjid yang bangunan itu dapat bersinergi dengan rancangan ini. Tapak mempunyai luasan yang mencukupi untuk dibangun kawasan massa banyak yakni 5,82 hektare.



Gambar 4.3. Dimensi Tapak
Sumber : Peta Garis Kecamatan Lowokwaru, 2015

C. Jenis Tanah

Tapak memiliki jenis tanah gembur yang sangat baik untuk menanam berbagai macam vegetasi. Tapak sendiri terbagi dalam 3 zona yakni area lahan pertanian, lahan semak belukar, dan tanah datar atau lapangan.



Zona tersebut dibagi berdasarkan vegetasi atau penutup tanah di atasnya. Selain semak belukar, terdapat juga vegetasi seperti pohon jati, tanaman jagung, bambu kering, pohon peneduh, pohon beringin, pohon pisang, dll. Banyaknya vegetasi yang ada pada tapak disebabkan oleh iklim yang sejuk khas Kota Malang. Selain itu, tapak juga merupakan area berkontur stabil dengan teraseringnya.



Gambar 4.4. Kontur Terasering
Sumber : Peta Kontur Kota Malang



Gambar 4.5. Aliran Drainase
 Sumber : Analisis 2015

Pola drainase mengikuti bentuk kontur menuju ke arah Utara dan Timur. Arah Utara terdapat sebuah sungai sehingga drainase diarahkan ke sungai tersebut, sedangkan arah Timur merupakan saluran riol kota. Drainase yang terdapat sepanjang Jalan Joyo Agung saat ini masih dalam tahap pembuatan jalur.

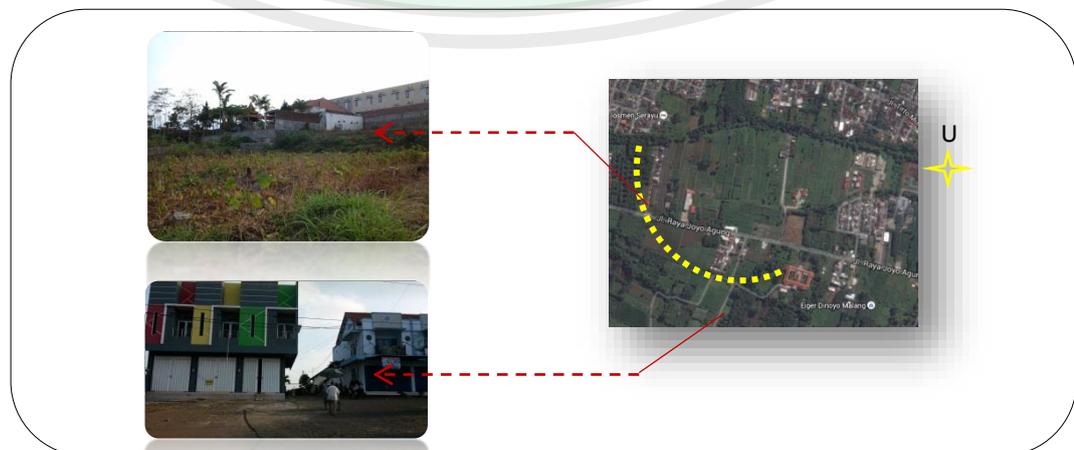
4.1.2 Fisik Eksisting Tapak

Analisis fisik site merupakan proses dalam mengidentifikasi keadaan – keadaan fisik pada tapak seperti view, iklim, dan infrastruktur yang ada di dalam dan sekitarnya.



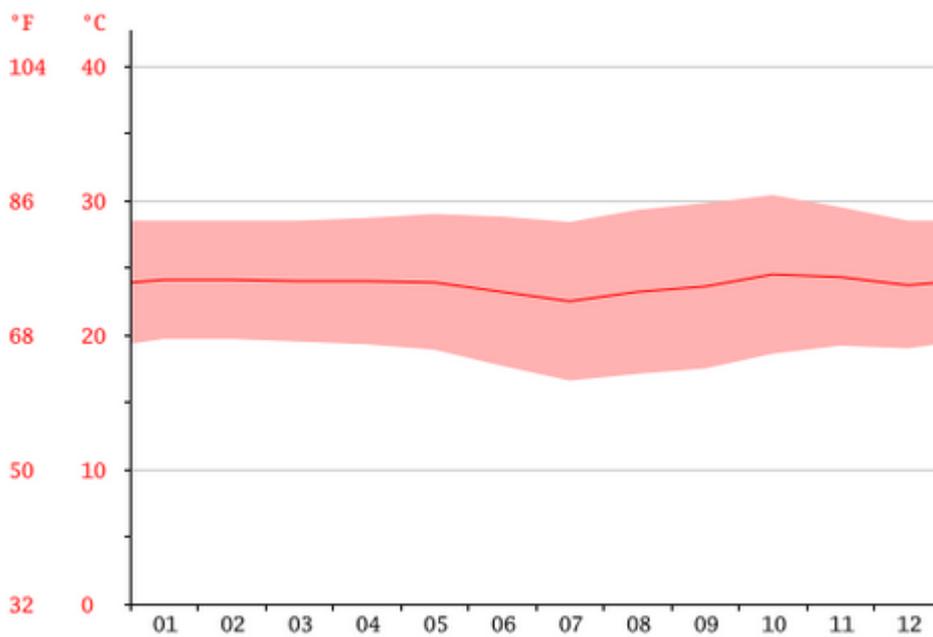
Gambar 4.6 View Keluar Arah Utara dan Timur Laut
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

Berada di daerah yang cukup tinggi membuat area ini memiliki view keluar yang cukup menarik. Arah Timur laut adalah view terbaik untuk melihat keindahan Kota Malang sedangkan view Utara didominasi oleh perbukitan. view yang terlihat di arah Selatan dan Barat adalah bangunan, ruko di Selatan dan *guest house* di arah Barat.



Gambar 4.7. View Keluar Arah Selatan dan Barat
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

Selain analisis view pada eksisting tapak, iklim merupakan unsur penting dalam menciptakan sebuah rancangan yang baik. Rancangan Pusat Pendidikan Karakter berbasis Olahraga dalam Perspektif Islam ini memiliki spesifikasi iklim yang harus terdapat dalam lingkungan tapak. Joyo agung masuk dalam Kecamatan Lowokwaru yang masuk dalam iklim tropis (Climate-Data.org). Memiliki suhu yang sejuk dan sinar matahari cukup menjadi indikator penting untuk memberikan kenyamanan dalam proses berlatih dan belajar para atlet. Selain itu, suhu sedang dan sejuk sangat baik untuk perkembangan kuda agar menghindarkannya dari keadaan tertekan. Angin yang ada pada tapak cenderung tenang dan stabil sehingga sangat baik untuk olahraga memanah.



Gambar 4.8. Grafik Suhu Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang
Sumber : Climate-Data.org, 2015

Berdasarkan data diatas, wilayah kecamatan lowokwaru memiliki suhu rata-rata 22,5°C. Suhu terpanas ada di bulan Oktober dengan suhu 24,5°C sedangkan Juli adalah bulan dengan suhu terendah.



Bangunan Sekitar dan Infrastruktur yang ada pada tapak ini dapat dijadikan sebagai potensi. Bangunan tersebut antara lain *guest house*, ruko, warung makan, dan perumahan dosen.



Gambar 4.9. *Guest house*
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

4.1.3 Kondisi Lingkungan pada Eksisting Tapak

A. Lebar Jalan dan Sempadan Bangunan

Area tapak memiliki satu jalan utama yakni Jalan Juyo Agung dengan lebar 5 meter. Jalan yang berada di dalam tapak memiliki dimensi yang lebih kecil yakni 3 meter dan 2 meter.



Lebar jalan 3 meter



Jalan Utama Lebar 5 meter

Peraturan Garis Sempadan Bangunan (GSB) Pasal 55 ayat 1c menyebutkan bahwa Jalan lingkungan diarahkan dengan Garis Sempadan Bangunan (GSB) antara 1 – 5 meter. Kategori ini meliputi semua jalan yang menghubungkan antara kawasan permukiman dengan pusat – pusat kegiatan disekitarnya. Pemukiman yang ada pada tapak adalah perumahan dan pemukiman penduduk di sisi Selatan dan Timur.

Garis sempadan/Pasal 26/Ayat 8 Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 1 Tahun 2012 tentang Bangunan Gedung. Apabila rancangan berupa massa banyak, maka jarak antar bangunan gedung sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ditetapkan dengan ketentuan minimal bangunan gedung rendah (maksimal 4 lantai) ditetapkan sekurang-kurangnya 7 meter.

B. Kelengkapan Jalan

Jalan Joyo Agung bukan merupakan jalan utama Kota Malang, namun lebih banyak menjadi jalan alternatif untuk menghubungkan wilayah Kota Malang dengan Kabupaten Malang maupun Batu. Selain itu juga banyak digunakan oleh masyarakat apabila ingin mengakses Kota Batu dengan cepat sehingga kelengkapan jalan masih sederhana. Hanya terdapat gardu PLN dan satu rambu lalu lintas untuk rambu hati-hati memasuki sebuah asrama didepan tapak. Sedangkan untuk trotoar belum ada di area tapak maupun diluar tapak.



Gambar 4.10. Gardu Listrik dan Rambu Lalu Lintas
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2015

C. Struktur Bangunan yang Ada disekitar Tapak

Bangunan disekitar tapak didominasi oleh bangunan sederhana satu lantai dengan struktur sederhana. Hanya ada beberapa ruko dengan ketinggian 6-8 meter sehingga membutuhkan kekuatan pondasi lebih dan struktur bangunan bertingkat. Kedalaman pondasi pada tanah sekitar tapak adalah 2 meter.

D. Kebisingan dan Bebauan



-----> Bising Sedang
-----> Bising Ringan

Kebisingan di area tapak tidak terlalu bising, hal itu dikarenakan jalur jalan Joyo Agung merupakan jalan alternatif yang tidak banyak kendaraan melintasinya. Kebisingan ringan berasal dari *guest house* dan perumahan. Kebisingan tersebut bersifat sementara tidak permanen sehingga cocok untuk meningkatkan konsentrasi dalam belajar. Lingkungan tapak juga tidak terdapat tempat pembuangan akhir maupun tersumbatnya air di dalam drainase sehingga bebauan dan aroma masih alami dengan bebauan alam.

C. Masyarakat disekitar Tapak

Rencana perluasan wilayah pendidikan yang berada di kecamatan lowokwaru mulai terlihat dengan adanya pondok pesantren dan asrama mahasiswa. Selain itu, warga di perumahan lebih mendominasi area tersebut daripada warga asli wilayah tersebut. Ada beberapa perumahan yang sudah dihuni maupun masih dalam tahap pengembangan sehingga dalam beberapa tahun kedepan kawasan ini menjadi cukup ramai.

4.1.4 Utilitas

Utilitas yang berada didalam dan diluar tapak adalah titik gardu PLN, Jalur PDAM dan drainase dengan sistem terbuka.



4.1.5 Analisis SWOT Eksisting Tapak

Analisis SWOT menjadi proses berikutnya yang berguna untuk menganalisis kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dari tapak sebagai dasar untuk pemilihan lokasi ini untuk Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang, berikut pemaparannya :

Tabel 4.1. Analisis SWOT Pemilihan Tapak

No	Aspek yang dikaji	S (Kekuatan)	W (Kelemahan)	O (Peluang)	T (Ancaman)
Topografi Eksisting Site					
1.	Lokasi	RTRW Kota Malang sebagai perluasan pendidikan.	-	Dapat dijadikan elemen pendidikan seperti belajar menyayangi tumbuhan, hewan dan menjaga kestabilan lingkungan.	Kawasan yang cukup sepi saat malam hari rawan kejahatan untuk bangunan maupun pengguna.
2.	Batas Tapak	Pondok pesantren dan masjid membuat lingkungan lebih agamis. Perumahan membuat lingkungan tidak terlalu bising	-	-	Ruko di sebelah Selatan tapak berpotensi bising di kemudian hari.
3.	Dimensi Tapak : Luas 5,82 Ha (Kategori : Luas)	Luas tapak mampu memenuhi banyak fasilitas dalam rancangan	-	Peluang untuk perluasan lahan	Perlu adanya sirkulasi khusus agar pengguna dapat dengan mudah menjangkau seluruh sisi tapak
4.	Kontur Tapak & Jenis Tanah	Mudah membuat pondasi karena kekuatan tanah stabil	-	Permainan kontur dapat menambah estetika desain pada bangunan dan kawasan	Kontur seperti terasering apabila hujan berlebihan rawan akan erosi.
5.	Vegetasi	Vegetasi cukup untuk menghijaukan tapak	-	Vegetasi akan menjadi potensi pengikat air untuk menjaga kesuburan	Rawan penebangan pohon karena hampir seluruh tapak tertutup vegetasi.

				tanah dan ekosistem tapak	
6.	Pola Drainase	Pola drainase sudah terbentuk di sebagian sisi tapak	Sebagian tapak yang lain belum ada drainase	Lahan yang miring membuat pola drainase mudah ditelusuri	Penumpukan aliran drainase di simpul arah Timur dan Utara
Fisik Eksisting Tapak					
7.	View Keluar dan Kedalam	Timur laut adalah view terbaik	-	Potensi meihat desain rancangan ini dimudahkan dari sisi Selatan yang juga merupakan jalan raya utama.	-
8.	Iklm (Suhu, Angin, kelembaban, Matahari, dan Curah Hujan)	Iklm tropis khas kota malang yang sejuk meningkatkan konsentrasi belajar	-	Iklm stabil dapat membantu eksplorasi desain yang disesuaikan dengan iklim lingkungan tersebut.	Fenomena el nino (hujan yang tidak turun-turun) berpotensi mengancam tapak menjadi gersang apabila tidak segera ditanggapi.
Kondisi Lingkungan pada Eksisting Tapak					
9.	Lebar Jalan & Sempadan Bangunan	Terdapat jalan dari tanah yang sudah terbentuk dalam tapak.	Lebar jalan utama hanya 5 meter.	-	Ancaman pelebaran jalan akan mengurangi luasan tanah.
10.	Kelengkapan Jalan & Infrastruktur Tapak	-	Belum terdapat infratraktur jalan karena memang lokasi tersebut belum mempunyai kegiatan yang banyak.	-	-
11.	Struktur Bangunan yang ada disekitar tapak	Mudah menjangkau tanah keras untuk membuat pondasi	Pembangunan dapat mengurangi RTH	-	-
12.	<i>Noisy & Smell</i>	Kebisingan rendah dan tidak ada bau yang mengganggu lingkungan	-	-	Banyaknya kawasan baru disekitar tapak akan menambah tingkat

					kebisingan beberapa tahun kemudian.
13.	Masyarakat Sekitar	Banyak perumahan sehingga lingkungan lebih terjaga karena masing-masing perumahan mempunyai keamanannya masing-masing.	-	Lokasi ini dapat dijadikan alternatif pendidikan baru bagi masyarakat sekitar.	-
14.	Utilitas	Sudah tersedia PJU disepanjang jalan utama pada tapak	-	Tanah gembur dapat dijadikan potensi penyerapan air si sumur resapan.	Banyak vegetasi besar mengancam pipa-pipa dalam tanah apabila akar pohon semakin membesar.

Sumber: Analisis Pribadi, 2015

4.1.6 Issue

Permasalahan maupun *issue* didapat berdasarkan tujuan perancangan yakni menghasilkan karakter anak yang baik melalui olahraga berkuda, berenang dan memanah. Isu yang dipilih adalah tentang degradasi moral anak bangsa. Permasalahan moral atau karakter ini mencoba diselesaikan dengan prinsip-prinsip arsitektur perilaku dan direalisasikan dalam sebuah desain. Permasalahan ini fokus pada pembentukan karakter anak usia 7-15 tahun atau setara dengan satuan pendidikan SD sampai SMP dengan kegiatan inti yakni olahraga berkuda, berenang dan memanah.

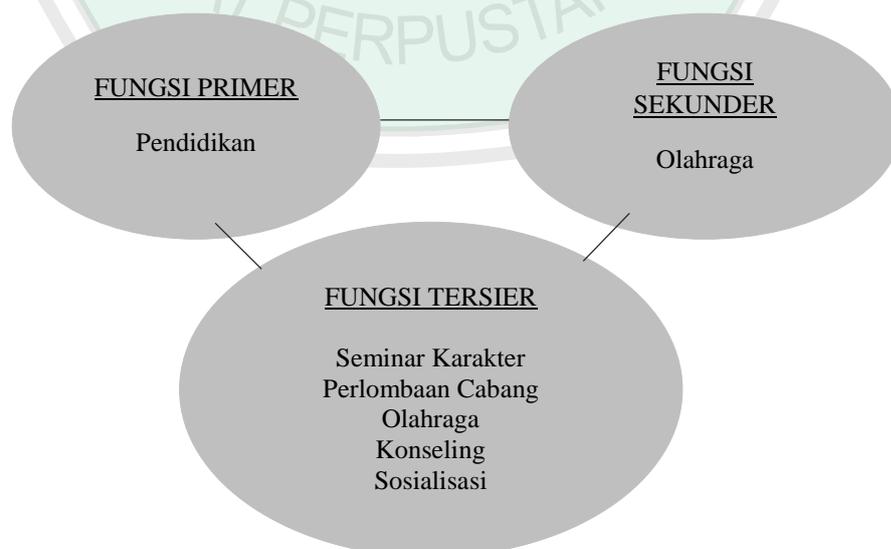
Perancangan Pusat Pendidikan Karakter berbasis Olahraga dalam Perspektif Islam di Kota Malang ini merealisasikan tema arsitektur perilaku dalam konteks lingkungan yang dapat membantu pembentukan karakter. Fungsi lingkungan yaitu untuk mengarahkan aktivitas anak menjadi sebuah kebiasaan.

4.2 Analisis Ruang

4.2.1 Analisis Fungsi

Pusat pendidikan karakter berbasis olahraga dalam perspektif Islam ini memiliki fungsi utama yakni sebagai tempat pendidikan. Pendidikan yang dimaksud adalah dari segi olahraga dan karakter. Olahraga yang ada dalam pusat pendidikan ini adalah berkuda, berenang dan memanah. Ketiganya mempunyai nilai-nilai tersendiri yang dapat diaplikasikan dalam proses mendidik karakter peserta didik.

Selain nilai dari olahraga tersebut, nilai keislaman juga menjadi indikator dalam pendidikan karakter. Berdasarkan pertimbangan fungsi utama dari rancangan ini, maka disediakanlah beberapa kegiatan maupun sarana prasarana untuk membantu terwujudnya karakter peserta didik yang baik sesuai dengan aturan agama Islam. Berikut adalah bagan mengenai pembagian fungsi pada perancangan :



Gambar 4.11 Skema Pembagian Fungsi
Sumber : Analisa, 2015

A. Fungsi Primer

Fungsi pendidikan merupakan kegiatan inti yang dilakukan didalam rancangan, fungsi edukasi meliputi implementasi nilai-nilai karakter yang ada pada olahraga berkuda, berenang dan memanah. Karakter yang ingin dicapai pada anak yang mengikuti olahraga berkuda adalah sportifitas, tidak pantang menyerah, mandiri, mampu menyayangi sesama makhluk khususnya kuda, mampu memahami perintah pelatih. Olahraga berenang memiliki nilai-nilai yang akan diterapkan dalam pembentukan karakter anak seperti berani mengambil langkah, pantang menyerah, mandiri, percaya akan kemampuan diri, jujur. Olahraga memanah mendidik anak untuk fokus, mampu memperhitungkan langkah yang akan diambil serta mampu mengatur emosinya agar tetap terkontrol. Beberapa karakter ini diwujudkan dalam kegiatan seperti :

1. Pengarahan langsung dari pelatih pada saat latihan.
2. Anjuran membiasakan karakter saat latihan maupun diluar latihan pada sesi pembelajaran psikologi
3. Melakukan sholat berjama'ah dan pelajaran agama di masjid agar anak seimbang dunia dan akhiratnya.
4. Mengajarkan dan mengawasi anak untuk menjaga hubungan baik dengan semua komponen lingkungannya, seperti tidak menyakiti hewan dan tumbuhan, hemat air, memberi salam dan menyapa orang yang ada disekitarnya.

B. Fungsi Sekunder

Olahraga pada rancangan ini berperan sebagai perantara dalam mendidik karakter anak. Olahraga yang diambil adalah tuntunan Nabi Muhammad antara lain berkuda, berenang dan memanah. Ketiganya merupakan kegiatan yang dapat dipilih oleh anak-anak. Masing-masing memilih olahraga tersebut sesuai dengan yang diminatinya. Pelatih ikut andil dalam memberikan teknik-teknik olahraga dengan benar sampai anak siap untuk mengikuti perlombaan nasional. Apapun pilihan anak, tujuan utamanya tetap sama yakni mendidik karakternya dengan nilai-nilai olahraga dan keislaman, sehingga keluar dari sekolah ini anak-anak akan menjadi pribadi yang memiliki keterampilan fisik olahraga, kesehatan jasmani dan kebaikan akhlaq.

C. Fungsi Tersier

Fungsi penunjang berperan sebagai pendukung fungsi edukasi dan olahraga. Menyediakan tempat untuk berkumpulnya keluarga, tempat konseling karakter anak, seminar, perlombaan cabang olahraga, tempat bermain, melakukan kegiatan seperti mengkonsumsi makanan, dan lain sebagainya adalah fasilitas-fasilitas yang ada di rancangan ini. Fasilitas yang lengkap akan memudahkan orangtua ikut andil dalam pembentukan karakter anak mulai dari menemani, bersosialisasi, bermain bersama, makan dan menginap bersama. Hal ini akan menguatkan karakter anak tidak hanya dilingkungan sosialnya, namun juga dilingkungan keluarganya.

4.2.2 Analisis Pengguna

Analisis pengguna adalah proses mendata semua pengguna yang menggunakan objek ini, baik menggunakan secara terus menerus maupun kondisional. Rancangan Pusat Pendidikan Karakter berbasis Olahraga dalam Perspektif Islam di Kota Malang ini ditujukan untuk anak usia 7-15 tahun atau setara dengan satuan pendidikan SD sampai SMP sebagai atlet, sedangkan pengguna lain tidak dibatas oleh usia. Berdasarkan hasil studi banding objek, rata-rata anak yang ikut dalam tiap olahraga adalah 50 untuk olahraga berenang, 35 untuk olahraga memanah dan 10 untuk olahraga berkuda. Masing-masing pelatihnya juga berbeda sesuai dengan kebutuhan pelatihan dan pengawasan. Berikut adalah tabel pengguna pada objek rancangan ini :

Tabel 4.2 Analisis Pengguna

Klasifikasi Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Jumlah Pengguna	Rentang Waktu
Fungsi Primer	Pendidikan Agama	Ustadz	2 orang	30-60 menit/hari
		Anak/ Peserta Didik/ Atlet	100 orang	1-2 jam (bergantian sesuai jadwal sekolah)
		Pengurus Masjid	2 orang	24 jam/ hari
		Orangtua	200 orang	1-2 jam tiap <i>weekend</i>
		Staff Pengajar dan Pengelola	30 orang	1-2 jam tiap <i>weekend</i>
	Pendidikan nilai-nilai olahraga, sosial kemasyarakatan	Staf Pengajar (Psikolog/ Pelatih)	6 orang	30-60 menit/hari
		Anak/ Peserta didik/ Atlet	100 orang	30-60 menit (bergantian sesuai jadwal sekolah)
Fungsi Sekunder	Olahraga Berkuda	Anak/ Atlet	15 orang	1-2 jam (bergantian sesuai jadwal latihan)
		Pelatih	2 orang	1-2 jam/ hari
		Kuda	7 ekor	1-2 jam/ 3 hari sekali
		Penjaga kuda	1 orang	24 jam
	Olahraga Berenang	Anak/ Atlet	50 orang	1-2 jam

				(bergantian sesuai jadwal latihan)
		Pelatih	5 orang	1-2 jam/ hari
	Olahraga Memanah	Anak/ Atlet	35 orang	1-2 jam (bergantian sesuai jadwal latihan)
		Pelatih	5 orang	1-2 jam/ hari
Fungsi Tersier	Mengadakan Seminar	Anak/ Peserta Didik/ Atlet	100 orang	1-2 jam
		Peserta dari luar sekolah	40 orang	1-2 jam
		Staf Karyawan	5 orang	1-2 jam
		Staf Kebersihan	6 orang	1-2 jam
		Staf Kesehatan	2 orang	1-2 jam
		Ustadz	2 orang	1-2 jam
		Psikolog	3 orang	1-2 jam
		Orangtua	200 orang	1-2 jam
		Pelatih	12 orang	1-2 jam
	Mengadakan Perlombaan Cabang Olahraga Berkuda, Berenang dan Memanah	Anak/ Peserta Didik/ Atlet	30 orang	12 jam
		Peserta dari luar sekolah	500 orang	12 jam
		Staf Karyawan	5 orang	24 jam
		Staf Kebersihan	6 orang	24 jam
		Staf Kesehatan	2 orang	24 jam
		Ustadz	2 orang	24 jam
		Psikolog	3 orang	24 jam
		Panitia Lomba	100 orang	24 jam
		Pelatih	12 orang	24 jam
	Mengelola Pusat Pendidikan	Staf Karyawan	5 orang	10 jam/hari
		Staf Kebersihan	6 orang	10 jam/hari
		Staf Kesehatan	2 orang	10 jam/hari
		Pelatih Berkuda	2 orang	10 jam/hari
		Pelatih Berenang	5 orang	10 jam/hari
		Pelatih Memanah	5 orang	10 jam/hari
		Ustadz	2 orang	10 jam/hari
		Psikolog	3 orang	10 jam/hari
	Melakukan konseling	Orangtua	200 orang	1-2 jam (bergantian sesuai jadwal konseling)
Pelatih		12 orang	1-2 jam (bergantian sesuai jadwal konseling)	
Psikolog		3 orang	1-2 jam (bergantian sesuai jadwal konseling)	
Ustadz		2 orang	1-2 jam (bergantian sesuai jadwal konseling)	
Anak/Peserta didik/		100 orang	1-2 jam	

	Atlet		(bergantian sesuai jadwal konseling)
Bersosialisasi dan berkumpul dengan keluarga	Orangtua	200 orang	30-60 menit/hari Weekend : 1-12 jam/ hari
	Anak/ Peserta didik/ Atlet	100 orang	30-60 menit/hari Weekend : 1-12 jam/ hari
	Kerabat lain	200 orang	30-60 menit/hari Weekend : 1-12 jam/ hari
Bermain di area tapak	Anak/ Peserta didik/ Atlet	100 orang	30-60 menit
Makan dan minum	Anak/ Peserta Didik/ Atlet	100 orang	10-30 menit
	Peserta dari luar sekolah	40 orang	10-30 menit
	Staf Karyawan	5 orang	10-30 menit
	Staf Kebersihan	6 orang	10-30 menit
	Staf Kesehatan	2 orang	10-30 menit
	Ustadz	2 orang	10-30 menit
	Psikolog	3 orang	10-30 menit
	Orangtua	200 orang	10-30 menit
	Pelatih	12 orang	10-30 menit
	Orang lain	30 orang	10-30 menit
	Metabolisme	Anak/ Peserta Didik/ Atlet	100 orang
Peserta dari luar sekolah		40 orang	10-30 menit
Staf Karyawan		5 orang	10-30 menit
Staf Kebersihan		6 orang	10-30 menit
Staf Kesehatan		2 orang	10-30 menit
Ustadz		2 orang	10-30 menit
Psikolog		3 orang	10-30 menit
Orangtua		200 orang	10-30 menit
Pelatih		12 orang	10-30 menit
Orang lain		30 orang	10-30 menit
Parkir Kendaraan		Orang Tua Wali	50 orang
	Karyawan & Pelatih	30 orang	1-12 jam/hari
	Orang Lain	10 orang	1-3 jam/hari

Sumber : Analisa, 2015

4.2.3 Analisis Aktivitas

Analisis Aktivitas pada Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga dalam Perspektif Islam di Kota Malang disusun berdasarkan hasil analisis fungsi, maka dirumuskan :

Tabel 4.3 Analisis Aktivitas

Klasifikasi Fungsi	Jenis Aktivitas	Uraian Aktivitas	Sifat Aktivitas	Perilaku Beraktivitas	
Fungsi Primer	Pendidikan Agama	Sholat Berjamaah	Rutin, dilakukan pada waktu tertentu, semi publik	Wudhu, Sholat berjamaah, Dzikir	
		Ceramah	Rutin, dilakukan pada waktu tertentu, semi publik	Duduk, mendengarkan, bertanya	
		Praktik Keagamaan	Rutin, dilakukan pada waktu tertentu, semi publik	Praktik ceramah, sholat fardhu / sholat sunnah, wudhu, praktik akhlaq	
		Mengaji	Rutin, dilakukan pada waktu tertentu, semi publik	Membaca al-qur'an, menghafal surat pendek, membaca tartil	
	Pendidikan karakter dari nilai olahraga dan sosial	Pembelajaran psikologi anak	Rutin, dilakkan pada waktu tertentu, semi publik	Belajar mengajar psikologi anak, memberikan pengarahan karakter yang ada pada olahraga (mandiri, fokus, spotif, dll), <i>problem solving</i> , penerapan, pengawasan.	
		Sosialisasi	Rutin, dilakukan pada waktu tertentu, publik	Berbincang-bincang, bermain bersama, berlatih bersama, membiasakan menyapa dan memberi salam.	
		Konseling anak dengan pelatih dan orang tua	Rutin, dilakukan pada waktu tertentu, semi publik	Dilakukan pada anak yang memiliki masalah, kegiatan : komunikasi pelatih, anak dan orantua, pengarahan, pengawasan	
	Fungsi Sekunder	Olahraga Berkuda	Menyapa dan memberi salam	Rutin, publik	Anak datang sapa salam berdiri kemudian masuk ke ruang ganti dan pentimpanan alat, berjalan mengambil kuda dan menyiapkan alat berkuda, bersama kuda menuju ke lapangan, pemanasan, latihan dengan kuda, pendinginan, kembali ke tempat penyimpanan kuda, membersihkan kuda, memberi makan kuda, ganti baju dan persiapan pulang
			Ganti Baju dan Meletakkan Barang	Rutin, privat	
			Mengambil kuda dan peralatannya	Rutin, publik	
Latihan			Rutin, publik		
Membersihkan Kuda			Rutin, publik		
Memberi Makam			Rutin, publik		

		Mengembalikan ke kandang	Rutin, publik		
		Membereskan alat latihan	Rutin, publik		
		Menyapa dan memberi salam	Rutin, publik		
		Ganti Baju dan Meletakkan Barang	Rutin, privat		
	Olahraga Berenang		Menyapa dan memberi salam	Rutin, publik	Anak datang berdiri, berjalan memberi salam, menyapa, ganti baju, meyiapkan alat olahraga, lari dan gerak pemanasan, latihan berenang, pendinginan, berdiri jalan menuju tempat penyimpanan alat. Pelatih berdiri memberikan arahan dan berenang melatih teknik berenang
			Ganti Baju dan Meletakkan Barang	Rutin, privat	
			Pemanasan	Rutin, publik	
			Latihan	Rutin, publik	
			Pendinginan	Rutin, publik	
			Mengembalikan peralatan	Rutin, publik	
			Pengarahan	Rutin, publik	
	Olahraga Memanah		Menyapa dan memberi salam	Rutin, publik	Anak datang menyapa dan memberi salam untuk orang di tempat latihan, berjalan untuk ganti baju dan menyiapkan alat panahan, meuju arena latihan, mendengarkan pengarahan pelatih dan mempraktekan olahraga panahan, berdiri pendinginan, duduk untuk pengarahan dan berjalan untuk mengembalikan peralatan. Pelatih berdiri saat mengawasi latihan dan duduk saat memberi pengarahan
			Ganti Baju dan Meletakkan Barang	Rutin, privat	
			Menyiapkan anak panah, busur, dll	Rutin, publik	
			Pemanasan	Rutin, publik	
			Latihan	Rutin, publik	
			Pendinginan	Rutin, publik	
			Pengarahan	Rutin, publik	
			Mengembalikan peralatan	Rutin, publik	
	Fungsi Tersier	Seminar	Registrasi Peserta	Kondisional, publik	Peserta datang berdiri registrasi, kemudian duduk di area seminar, pulang Pemateri : datang duduk, berdiri pada saat menyampaikan materi
Sesi pemaparan materi			Kondisional, publik		
Tanya jawab			Kondisional, publik		
Aplikasi			Kondisional, publik		
Perlombaan 3 cabang olahraga		Perlombaan	Kondisional, publik	Peserta datang berlomba di masing-masing arena olahraga, pengarahan duduk di tiap area, isitirahat di penginapan, dan bersosialisasi (duuduk, berdiri,dll)	
		Pengarahan	Kondisional, publik		
		Istirahat	Kondisional, privat		
		Bersosialisasi	Kondisional, publik		
Mengelola Pusat Pendidikan		Menyusun Jadwal Kegiatan	Rutin, semi publik	Karyawan bekerja di kantor dengan duduk dan berkeliling apabila sedang melaksanakan pengawasan dan program. Petugas kebersihan menyapu, mengepel, membuang sampah, membersihkan taman, dan petugas keamanan berdiri dan duduk memantau dan bertindak apabila terjadi bahaya	
		Menulis / Merekap	Rutin, semi publik		
		Membuat peraturan	Rutin, semi publik		
		Mengawasi	Rutin, semi publik		
		Melakukan Program Pendidikan	Rutin, semi publik		
		Membersihkan	Rutin, publik		

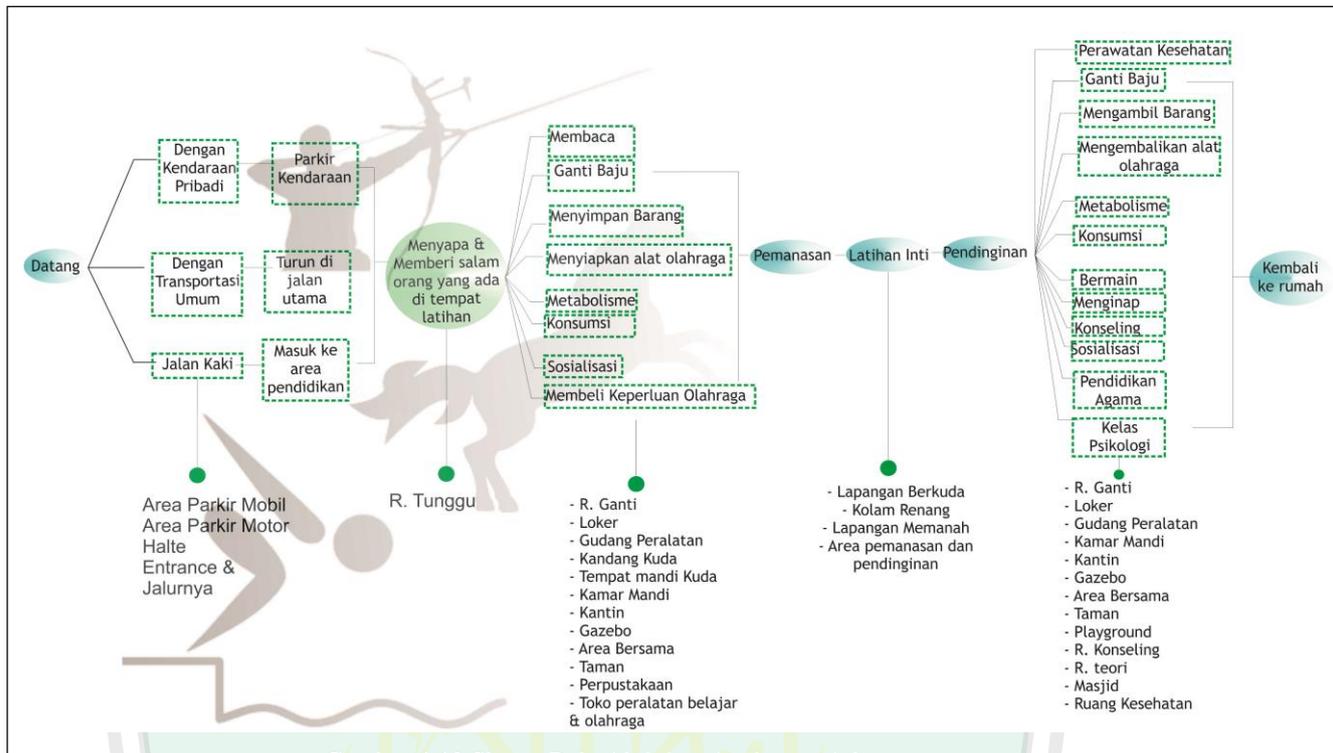
		lingkungan sekolah		
		Mengawasi dan mengamankan lingkungan sekolah	Rutin, publik	
Bersosialisasi dan berkumpul dengan keluarga		Berbincang-bincang	Kondisional, publik	Duduk, berdiri, melakukan kegiatan bersama antara anak dan keluarga. Menginap di area latihan dan menikmati pemandangan bersama
		Bermain	Kondisional, publik	
		Menikmati pemandangan	Kondisional, publik	
		Menginap	Kondisional, privat	
Konsumsi		Makan	Kondisional, publik	Kegiatan mengkonsumsi dengan cara duduk
		Minum	Kondisional, publik	
Metabolisme		Buang Air Besar	Kondisional, privat	Kegiatan privat dengan duduk dan mencuci dengan berdiri/ jongkok
		Buang Air Kecil	Kondisional, privat	
		Cuci - cuci	Kondisional, privat	
Parkir Kendaraan		Parkir Mobil	Kondisional, publik	Memarkir kendaraan di area parkir.
		Parkir Motor	Kondisional, publik	

Sumber : Analisa, 2015

4.2.4 Analisis Alur Aktivitas Pengguna

Analisis hubungan ruang didasarkan pada pola aktivitas yang terbentuk, dalam hal ini pola sirkulasi pengguna dalam beraktivitas yang akan menentukan kebutuhan dalam desain. Pertimbangan prinsip arsitektur perilaku masuk pada pola aktivitas yang mencoba menghubungkan antara lingkungan dengan manusia, memenuhi kebutuhan psikologi pengguna, memberikan keamanan dan pertindungan serta memenuhi nilai estetika.

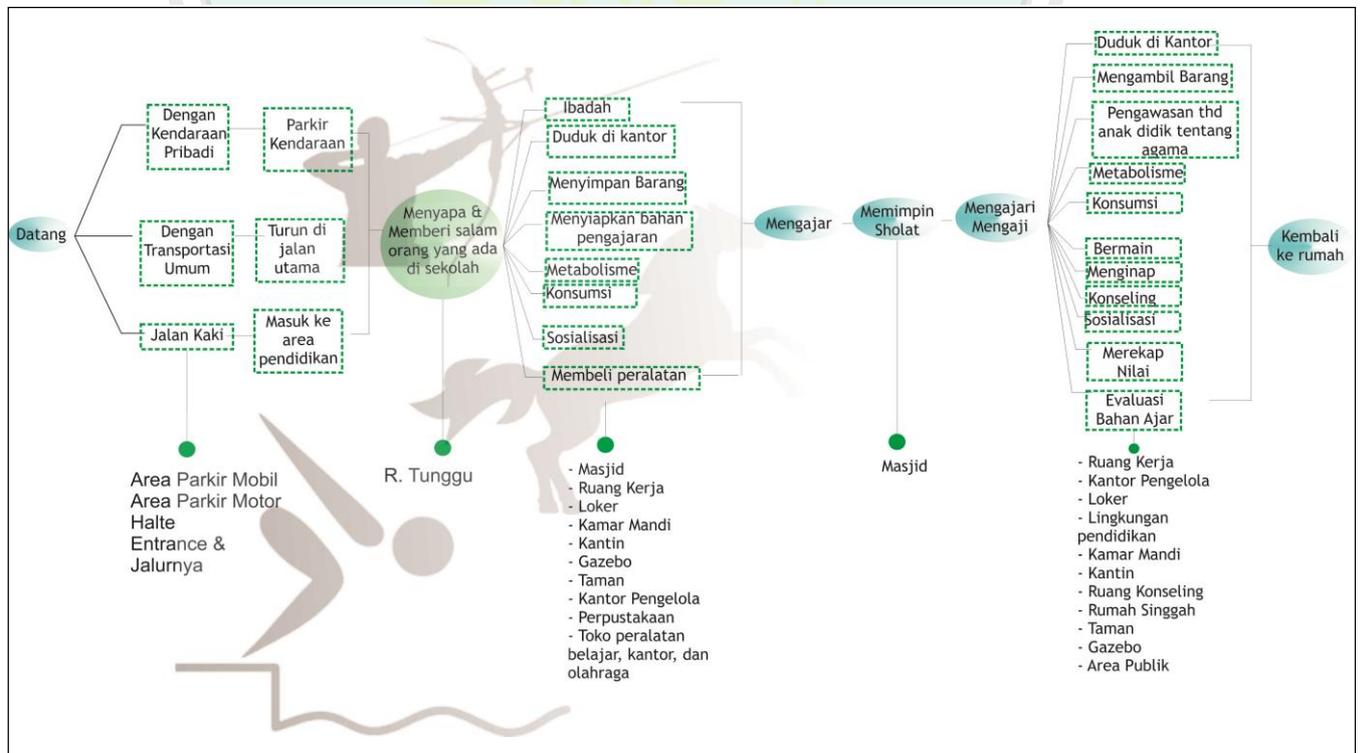
A. Pola Aktivitas Anak dan Kebutuhan Ruang



Gambar 4.12 Skema Pola Aktivitas Anak atau Atlet

Sumber : Analisa, 2015

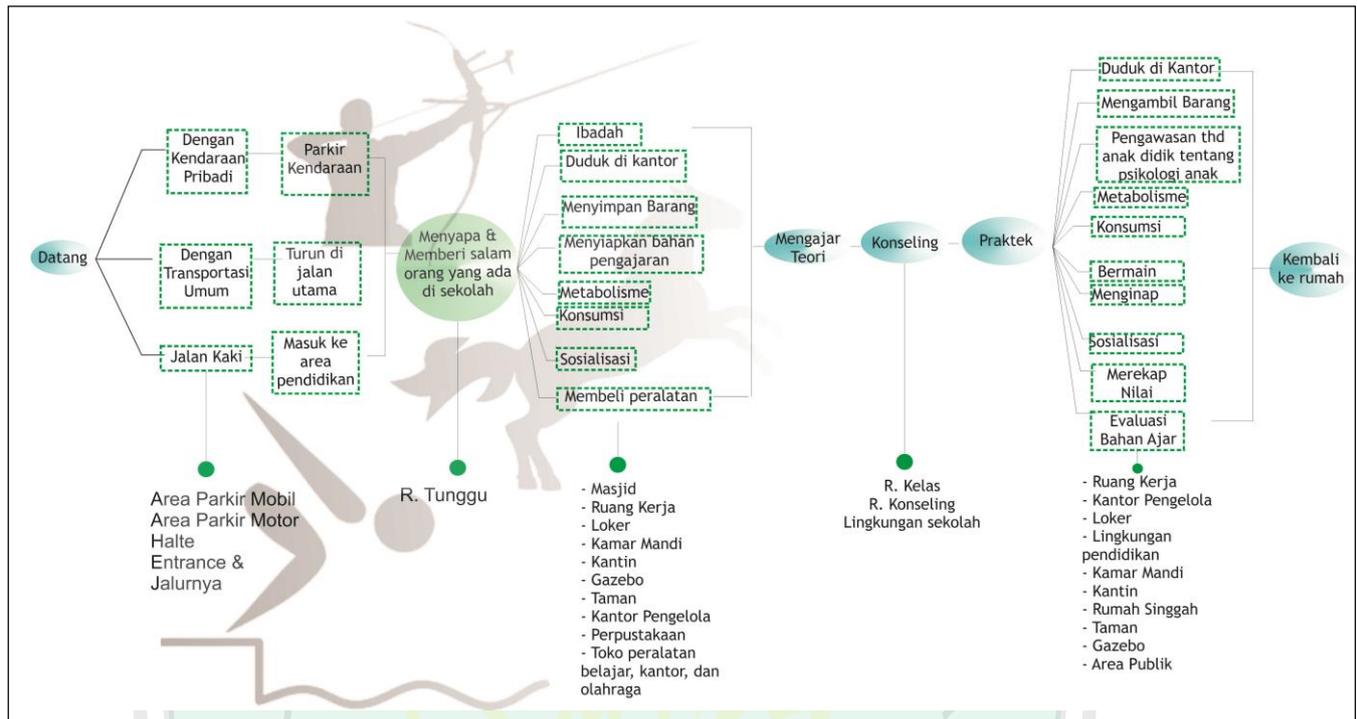
B. Pola Aktivitas Ustadz dan Kebutuhan Ruang



Gambar 4.13 Skema Pola Aktivitas Ustadz

Sumber : Analisa, 2015

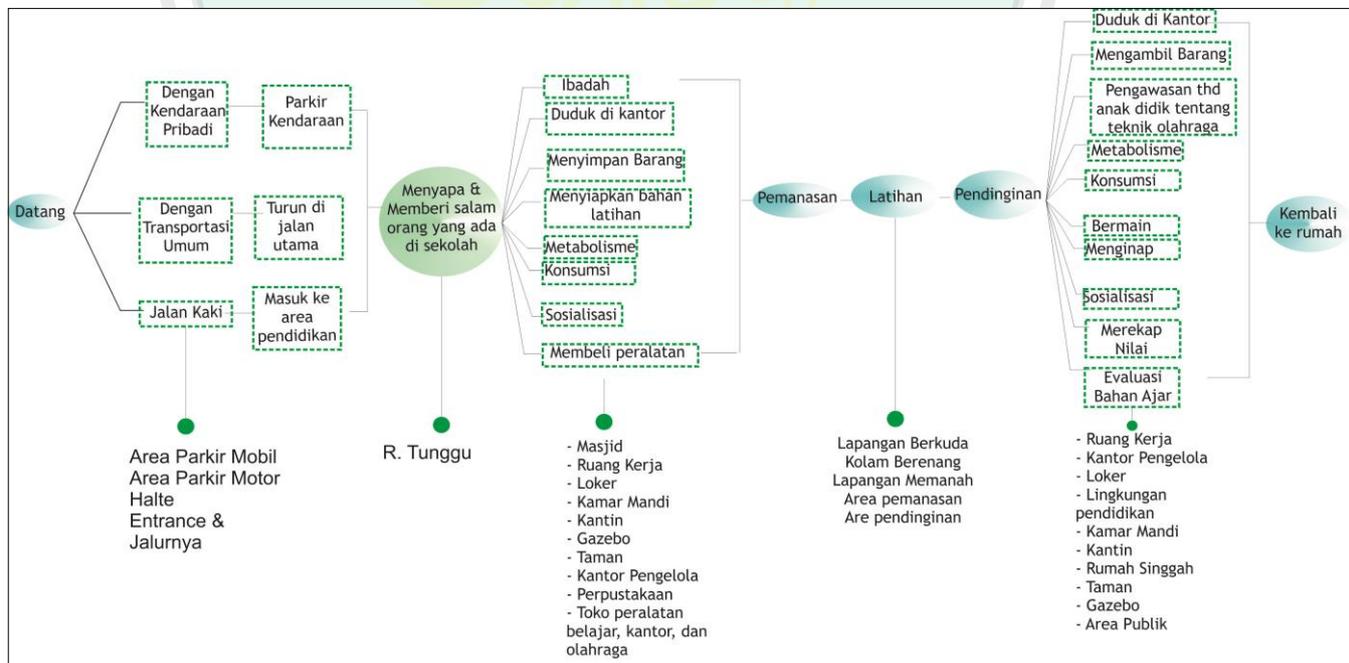
C. Pola Aktivitas Psikolog dan Kebutuhan Ruang



Gambar 4.14 Skema Pola Aktivitas Psikolog

Sumber : Analisa, 2015

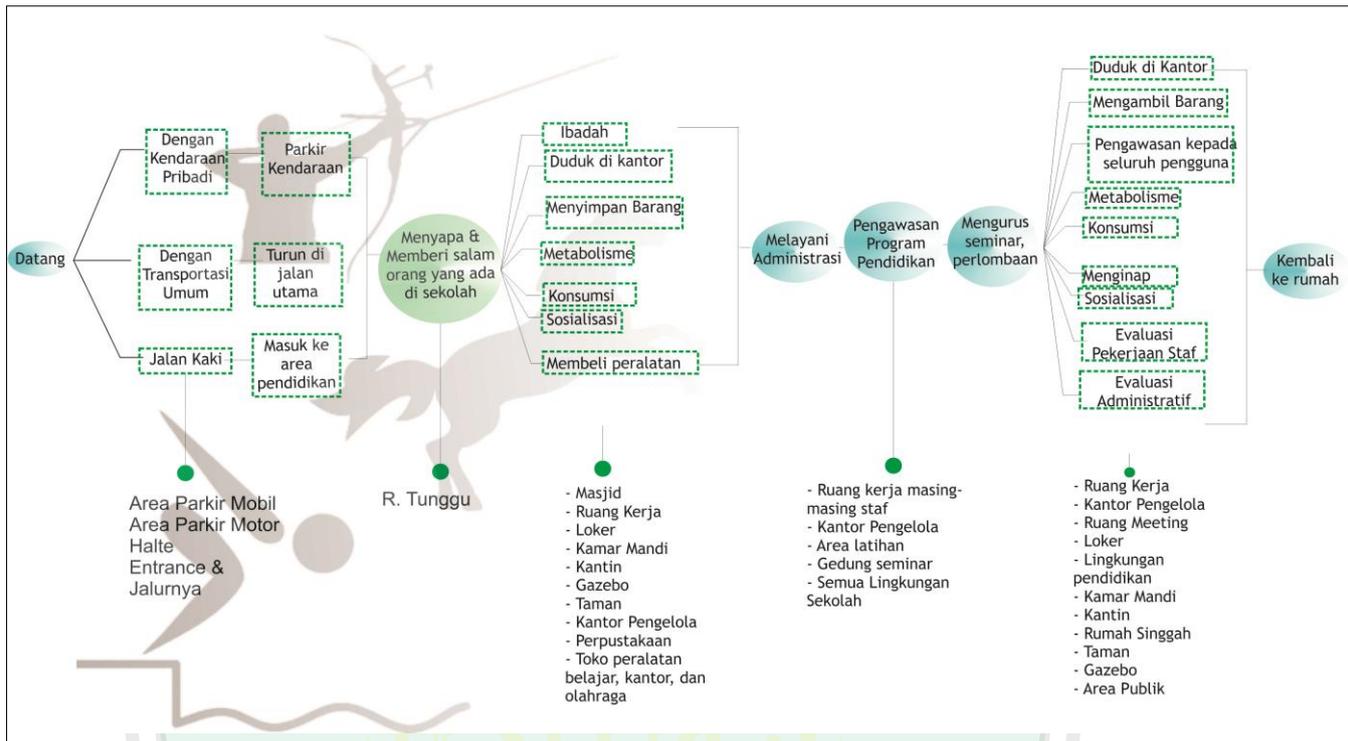
E. Pola Aktivitas Pelatih dan Kebutuhan Ruang



Gambar 4.15 Skema Pola Aktivitas Pelatih Berkuda, Berenang dan Memanah

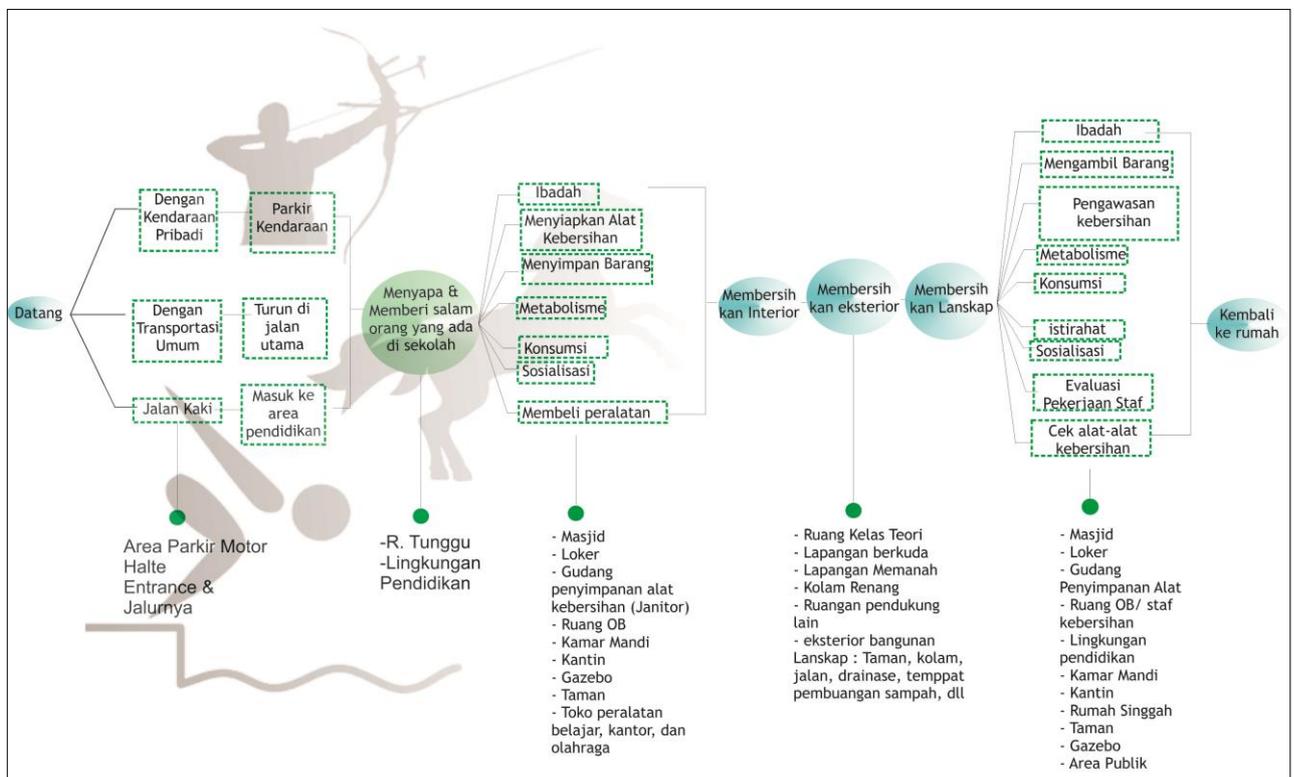
Sumber : Analisa, 2015

F. Pola Aktifitas Staf Pengelola dan Kebutuhan Ruang



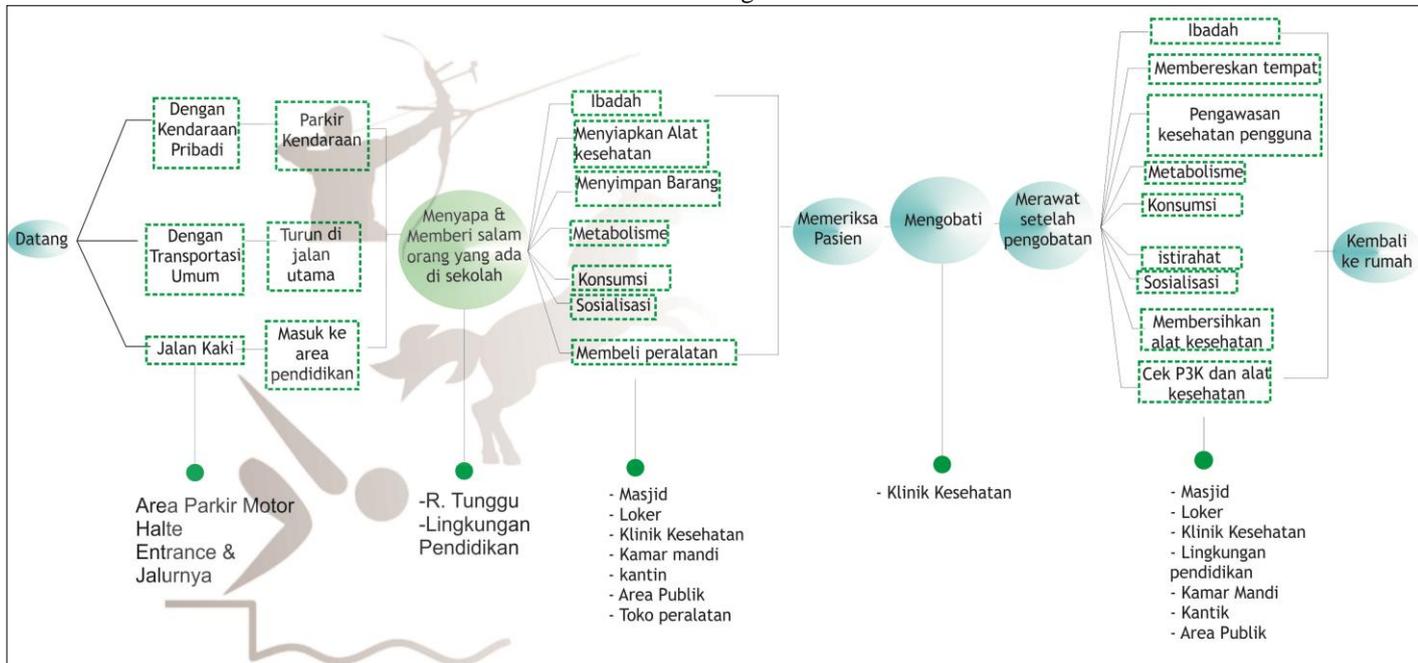
Gambar 4.16 Skema Pola Aktivitas Staf Pengelola dan Kebutuhan Ruangnya
Sumber : Analisis, 2015

G. Pola Aktivitas Staf Kebersihan dan Kebutuhan Ruang



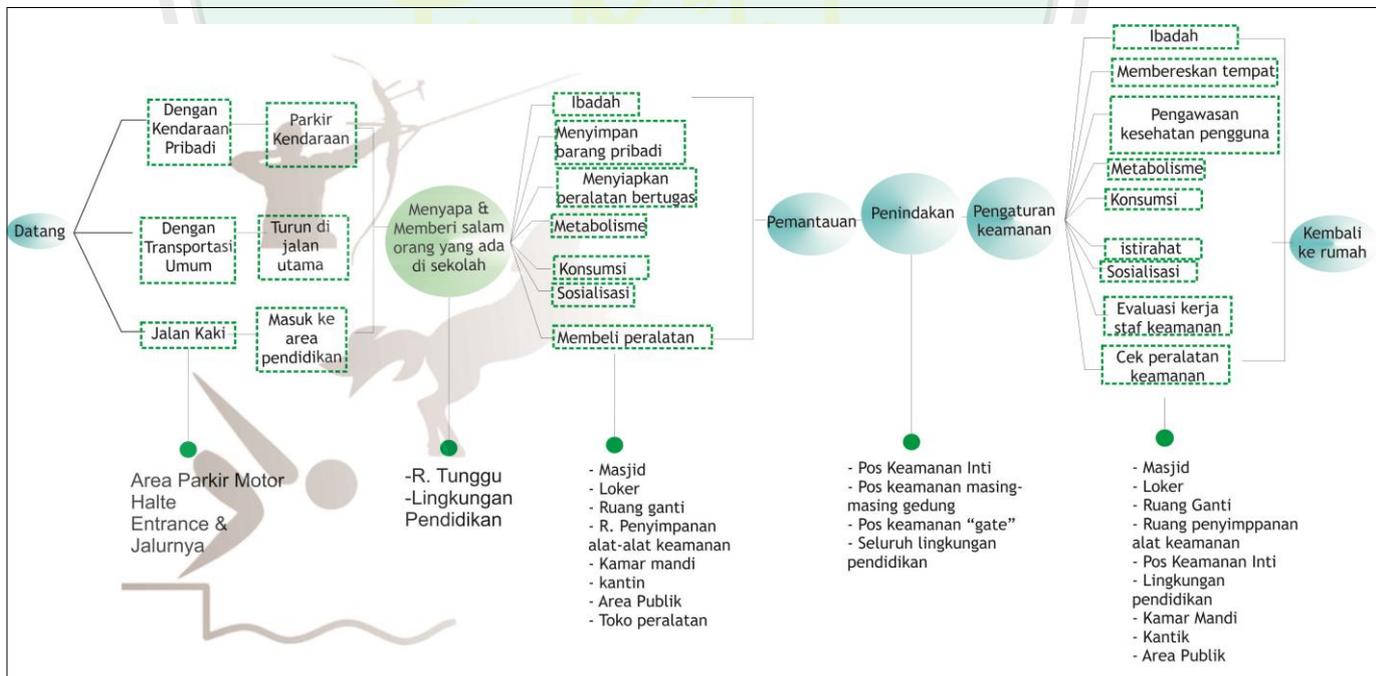
Gambar 4.17 Skema Pola Aktivitas Staf Kebersihan dan Kebutuhan Ruangnya

H. Pola Aktivitas Staf Kesehatan dan Kebutuhan Ruang



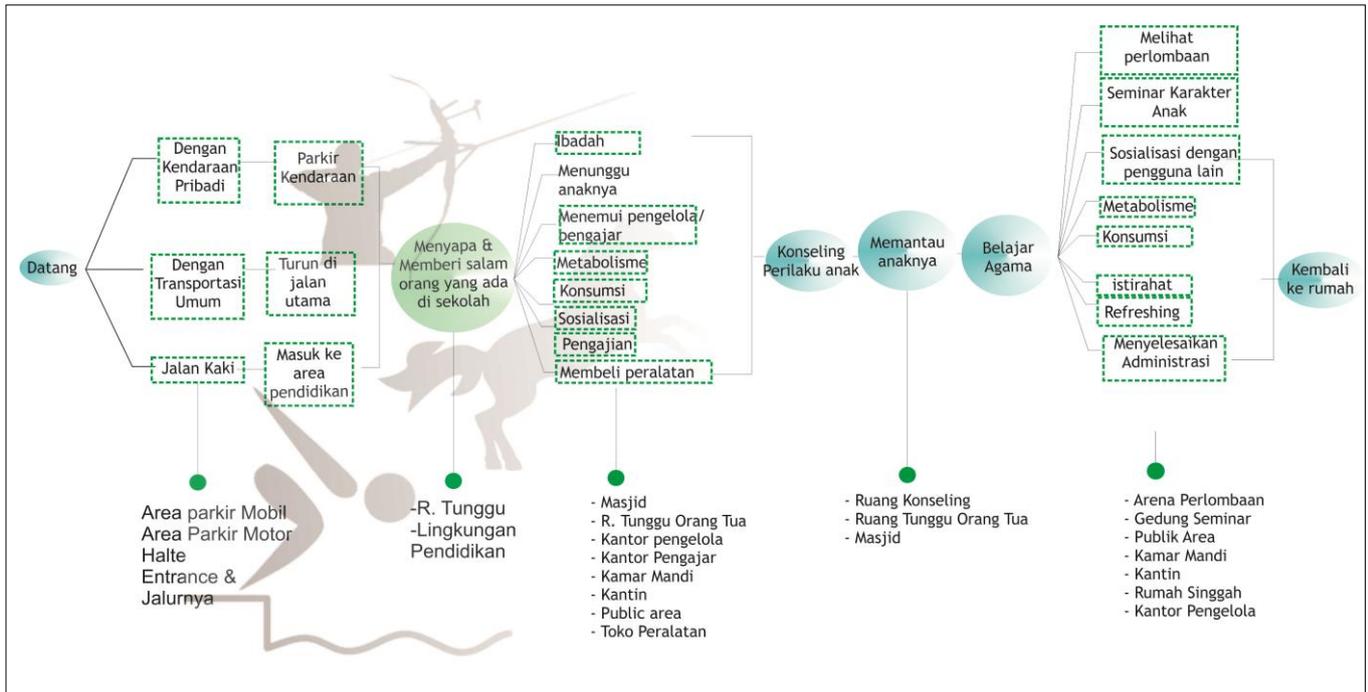
Gambar 4.18 Skema Pola Aktivitas Staf Kesehatan dan Kebutuhannya
 Sumber : Analisis, 2015

I. Pola Aktivitas Staf Keamanan dan Kebutuhan Ruang



Gambar 4.19 Skema Pola Aktivitas Staf Keamanan dan Kebutuhannya
 Sumber : Analisis, 2015

J. Pola Aktivitas Orang Tua dan Kebutuhan Ruang



Gambar 4.20 Skema Pola Aktivitas Orang Tua dan Kebutuhannya

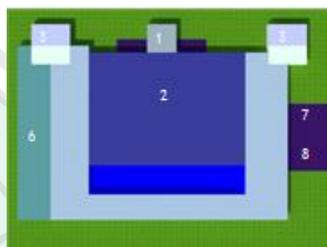
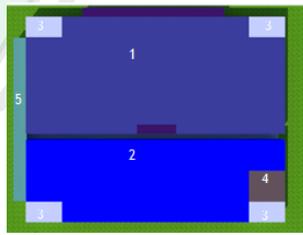
Sumber : Analisis, 2015

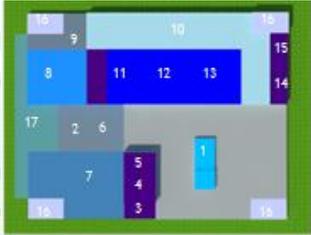
PUSAT PERPUSTAKAAN

4.2.5 Analisis Besaran Ruang

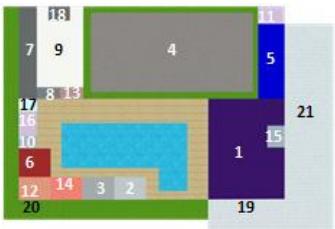
Beberapa pola aktivitas diatas menghasilkan ruangan yang harus disediakan untuk mempermudah aktivitas pengguna, berikut adalah pengelompokkan ruang-ruang beserta dimensinya:

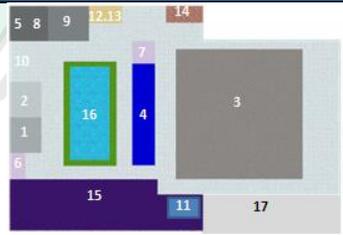
Tabel 4.4 Analisis Besaran Ruang

Area	Ruang	Kapasitas	Standart	Luas	Sumber	Layout
Masjid	Mimbar & Mihrab Imam	1 orang	Sajadah : 0,72 m ² Mihrab : 0,16	0,72 + 0,16 + 30 % = 1,18 m ²	NAD	 <ol style="list-style-type: none"> Mihrab Imam R. Sholat Utama Lavatory & Ruang Wudhu Serambi Halaman Jalur Sirkulasi Gudang R. Takmir Taman
	Ruang Sholat Utama	300	Sajadah : 0,6 x 1,2 = 0,72	300 x 0,72 + 30 % = 216,3 m ²	NAD	
	Lavatory	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	
	Ruang Wudhu	8 orang	2 m ²	16 m ²	NAD	
	Ruang Takmir	1 unit	10 m ²	10 m ²	A	
	Gudang	1 unit	2,18 m ²	2,18 m ²	NAD	
	Serambi	300 org	0,9 m ²	300 x 10 % jumlah pengunjung= 30 = 27 m ²	NAD	
Conven tion Hall	Halaman	500 org	0,9 m ²	(0,9 x 500) + 80% = 450,8 m ²	NAD	 <ol style="list-style-type: none"> Convention Hall Area parkir gedung Lavatory R. Utilitas Entrance
	Taman	200 org	0,9 m ²	(0,9 x 200) + 80% = 180,8 m ²	NAD	
	Parkir Mobil	50 org	15 m ²	50 x 15 m ² + 100% = 751 m ²	NAD	
	Parkir Motor	200 org	2,25 m ²	(200 x 2,25) + 100 % = 451 m ²	NAD	
	Parkir Sepeda	100 org	1,02 m ²	(100 x 1,02) + 100% = 103 m ²	NAD	
	Parkir Bus	5 bus	30 m ²	150 + 100% = 151 m ²	NAD	
	Hall	500 orang	0,16 m ²	500 x 0,16 m ² = 80 m ²	NAD	
	Ruang Operator	5 orang	0,65 m ² / orang	5 x 0,65 m ² = 3,25 m ²	NAD	
	Lavatory	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	
Kantor Pengelo la	Ruang Pengelola	20 org	2,23 m ² per orang	44,6 m ²	NAD	
	R. Konseling	10 org	2,23 m ² per orang	22,3 m ²	NAD	

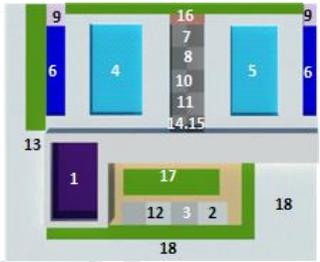
	R. tunggu	10 org	2,23 m ² per orang	22,3 m ²	NAD	 <p>Kantor Pengelola</p> <ol style="list-style-type: none"> R. Konseling R. tunggu Ruang CCTV Janitor Ruang OB Ruang Informasi Toko Alat Olahraga <p>Perpustakaan</p> <ol style="list-style-type: none"> Lobby Ruang penitipan Ruang Baca Ruang Koleksi Ruang Katalog Ruang Audio Visual Ruang Fotokopi Ruang Diskusi Lavatory Jalur Sirkulasi
	Ruang CCTV	1 unit	4 x 3 m	12 m ²	ASUMSI	
	Janitor	1 unit	2 x 3 m	6 m ²	ASUMSI	
	Ruang OB	1 unit	2 x 3 m	6 m ²	ASUMSI	
	Ruang Informasi	1 unit	Meja : 0,48 m ² Kursi : 0,16 m ² Lemari : 2,28 m ² Orang 0,8 - 2 m ²	(3 x 0,48) + (3 x 0,16) + 2,28 + (3 x 2) = 10,26 m ²	NAD	
	Gudang Peralatan	3 unit	2,18 m ²	6,52 m ²	NAD	
	Ruang Teknisi	10 orang	0,65/ orang	6,5 m ²	NAD	
	Toko Alat Olahraga	20 Lemari 3 meja 3 kursi 50 orang	Lemari : 2,28 m ² Meja : 0,48 m ² Kursi : 0,16 m ² Orang 0,8 - 2 m ²	(20 x 2,28) + (3 x 0,48) + (3 x 0,16) + (50 x 0,8) = 89,53 m ²	NAD	
Perpustakaan	Lobby	100 org	0,9 m ²	100 x 10 % total pengunjung : 10 x 0,9 = 9 m ²	NAD	
	Ruang penitipan	5 loker	2,6 m ² / deret loker	13 m ² + 20 % = 13,2 m ²	NAD	
	Ruang Baca	100 orang	1,92 m ²	19,2 m ²	NAD	
	Ruang Koleksi	Asumsi 10.000 buku	50 m ² / 10.000 buku	50 m ²	NAD	
	Ruang Katalog	20 unit komputer	1 m ² / unit komputer	20 m ²	NAD	
	Ruang Audio Visual	1 unit	70 - 80 m ²	80 m ²	NAD	
	Ruang Fotokopi	2 unit	1-1,2 m ² / unit mesin fotocopy	2,4 m ² + 20 % = 2,6 m ²	NAD	
	Ruang Diskusi	50 orang	0,8-2 m ²	100 m ²	NAD	
	Lavatory	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10 x 3) + (7 x 0,4) + (10 x 0,25) x 2 = 65,96 m ²	NAD	
Besaran					2207,17 m²	

Ruang	Kapasitas	Standart	Luas	Sumber	
Gedung Olahraga Berkuda					
Lobby	200 org	0,9 m ²	200 x 10% pengunjung : 20 x 0,9 m ² : 18	NAD	

Kelas Teori Karakter	20 orang (3 kelas)	Meja : 0,48 m ² Kursi 0,16 m ² Orang 0,8-2 m ²	m ² (20x0,48)+(20x0,16)+ (20 x 2) = 52,8 m ² x 3 kelas : 158,4 m ²	NAD	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Lobby 2. Kelas Teori Karakter 3. Kelas Teori Teknik 4. Lapangan Berkuda 5. Area Penonton 6. Ruang Ganti 7. Kandang Kuda 8. Gudang Makanan 9. Area Mandi Kuda 10. Lavatory Murid & Pelatih 11. Lavatory Penonton 12. Loker Barang 13. Gudang Peralatan 14. Ruang Pelatih 15. Pos Keamanan 16. Janitor 17. Ruang OB 18. Ruang Utilitas 19. Teras 20. Taman 21. Parkir
Kelas Teori Teknik	20 orang	Meja : 0,48 m ² Kursi 0,16 m ² Orang 0,8-2 m ²	(20x0,48)+(20x0,16)+ (20 x 2) = 52,8 m ² x 3 kelas : 158,4 m ²	NAD	
Lapangan Berkuda	1 lapangan jumping	30 x 30	900 m ²	Hasil Survey	
Area Penonton	80 org	0,4 x 0,4 : 0,16 m ²	0,16 + 20 % : 0,36 m ²	NAD	
Ruang Ganti	40	1,8 m ² / kamar	72 m ² + 20 % : 72,2 m ²	NAD	
Kandang Kuda	10 ekor	9 m ²	90 m ²	Hasil Survey	
Gudang Makanan	2 unit	Lemari 1,44 m ² Orang 1 m ²	(4x1,44))+ (2x1) x2 : 15,52 m ²	NAD	
Area Mandi Kuda	3	6 m ²	18 m ²		
Lavatory Murid & Pelatih	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	
Lavatory Penonton	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	
Loker Barang	2 unit	2,6 m ² / deret loker	4 deret loker : 4 x 2,6 x 2 unit : 20,8 m ²	NAD	
Gudang Peralatan	2 unit	Lemari 1,44 m ² Orang 1 m ²	(4x1,44))+ (2x1)	NAD	

			$x2 : 15,52 \text{ m}^2$		
Ruang Pelatih	10 orang	0,8-2 m^2	20 m^2	NAD	
Pos Keamanan	3 orang	0,8-2 m^2	6 m^2	NAD	
Janitor	6 orang	0,8-2 m^2	$6x2 + 30\% = 12,3 \text{ m}^2$	NAD	
Ruang OB	6 orang	0,8-2 m^2	$6x2 + 30\% = 12,3 \text{ m}^2$	NAD	
Ruang Utilitas	3 unit				
Teras	20 orang	0,9 m^2	$0,9 \times 20 + 80\% = 18,8 \text{ m}^2$	NAD	
Taman	100 org	0,9 m^2	$(0,9 \times 100) + 80\% = 90,8 \text{ m}^2$	NAD	
Parkir Mobil	5 org	15 m^2	$5 \times 15 \text{ m}^2 + 100\% = 76 \text{ m}^2$	NAD	
Parkir Motor	5 org	2,25 m^2	$(5 \times 2,25) + 100\% = 12,25 \text{ m}^2$	NAD	
Parkir Sepeda	10 org	1,02 m^2	$(10 \times 1,02) + 100\% = 11,2 \text{ m}^2$	NAD	
Besaran					1913,33 m^2
Gedung Olahraga Panahan					
Kelas Teori Karakter	40 orang	Meja : 0,48 m^2 Kursi 0,16 m^2 Orang 0,8-2 m^2	$(40 \times 0,48) + (40 \times 0,16) + 4 \times 2 : 105,6 \text{ m}^2$	NAD	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas Teori Karakter 2. Kelas Teori Teknik 3. Lapangan Panahan 4. Area Penonton 5. Ruang Ganti 6. Lavatory Murid & Pelatih 7. Lavatory Penonton 8. Loker Barang
Kelas Teori Teknik	40 orang	Meja : 0,48 m^2 Kursi 0,16 m^2 Orang 0,8-2 m^2	$(40 \times 0,48) + (40 \times 0,16) + 4 \times 2 : 105,6 \text{ m}^2$	NAD	
Lapngan Panahan	1 lapangan	29 x 19 m^2	551 m^2	Hasil Survey	
Area Penonton	80 org	0,4 x 0,4 : 0,16 m^2	$0,16 + 20\% : 0,36 \text{ m}^2$	NAD	
Ruang Ganti	40	1,8 m^2 / kamar	$72 \text{ m}^2 + 20\% : 72,2 \text{ m}^2$	NAD	

Lavatory Murid & Pelatih	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	9. Gudang Peralatan 10. Ruang Pelatih 11. Pos Keamanan 12. Janitor 13. Ruang OB 14. Ruang Utilitas 15. Lobby & Teras 16. Taman 17. Parkir
Lavatory Penonton	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	
Loker Barang	2 unit	2,6 m ² / deret loker	4 deret loker : 4 x 2,6 x 2 unit : 20,8 m ²	NAD	
Gudang Peralatan	2 unit	Lemari 1,44 m ² Orang 1 m ²	(4x1,44))+ (2x1) x2 : 15,52 m ²	NAD	
Ruang Pelatih	10 orang	0,8-2 m ²	20 m ²	NAD	
Pos Keamanan	3 orang	0,8-2 m ²	6 m ²	NAD	
Janitor	6 orang	0,8-2 m ²	6x2 + 30% = 12,3 m ²	NAD	
Ruang OB	6 orang	0,8-2 m ²	6x2 + 30% = 12,3 m ²	NAD	
Ruang Utilitas	3 unit				
Teras	20 orang	0,9 m ²	0,9 x 20 + 80% = 18,8 m ²	NAD	
Taman	100 org	0,9 m ²	(0,9 x 100) + 80% = 90,8 m ²	NAD	
Parkir Mobil	5 org	15 m ²	5x 15 m ² + 100% = 76 m ²	NAD	
Parkir Motor	5 org	2,25 m ²	(5x 2,25) + 100% = 12,25 m ²	NAD	
Parkir Sepeda	10 org	1,02 m ²	(10 x 1,02) + 100% = 11,2 m ²	NAD	

Besaran					1265,65 m ²
Gedung Olahraga Berenang					
Kelas Teori Karakter	50 orang	Meja : 0,48 m ² Kursi 0,16 m ² Orang 0,8-2 m ²	(50x0,48)+(50x0,16)+50x2 : 132m ²	NAD	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Lobby 2. Kelas Teori Karakter 3. Kelas Teori Teknik 4. Kolam Renang Putra 5. Kolam Renang Putri 6. Area Penonton 7. Ruang Ganti 8. Lavatory Murid & Pelatih 9. Lavatory Penonton 10. Loker Barang 11. Gudang Peralatan 12. Ruang Pelatih 13. Pos Keamanan 14. Janitor 15. Ruang OB 16. Ruang Utilitas 17. Teras 18. Taman 19. Parkir
Kelas Teori Teknik	50 orang	Meja : 0,48 m ² Kursi 0,16 m ² Orang 0,8-2 m ²	(50x0,48)+(50x0,16)+50x2 : 132m ²	NAD	
Kolam Renang Putra	1 unit	50 x 20 m ²	100 m ²	NAD	
Kolam Renang Putri	1 unit	50 x 20 m ²	100 m ²	NAD	
Area Penonton	80 org	0,4 x 0,4 : 0,16 m ²	0,16 + 20% : 0,36 m ²	NAD	
Ruang Ganti	40	1,8 m ² / kamar	72 m ² + 20% : 72,2 m ²	NAD	
Lavatory Murid & Pelatih	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	
Lavatory Penonton	10 toilet 7 wastafel 10 urinoir (2 unit)	Toilet : 2 x 1,5 Wastafel : 0,5 x 0,8 Urinoir : 0,5 x 0,5	(10x3) + (7x0,4) + (10 x 0,25) x2 = 65,96 m ²	NAD	
Loker Barang	2 unit	2,6 m ² / deret loker	4 deret loker : 4 x 2,6 x 2 unit : 20,8 m ²	NAD	
Gudang Peralatan	2 unit	Lemari 1,44 m ² Orang 1 m ²	(4x1,44) + (2x1) x2 : 15,52 m ²	NAD	
Ruang Pelatih	10 orang	0,8-2 m ²	20 m ²	NAD	
Pos Keamanan	3 orang	0,8-2 m ²	6 m ²	NAD	
Janitor	6 orang	0,8-2 m ²	6x2 + 30% = 12,3 m ²	NAD	
Ruang OB	6 orang	0,8-2 m ²	6x2 + 30% = 12,3 m ²	NAD	
Ruang Utilitas	3 unit				

Teras	20 orang	0,9 m ²	0,9 x 20 +80% = 18,8 m ²	NAD	
Taman	100 org	0,9 m ²	(0,9 x 100) + 80% = 90,8 m ²	NAD	
Parkir Mobil	5 org	15 m ²	5x 15 m ² + 100% = 76 m ²	NAD	
Parkir Motor	5 org	2,25 m ²	(5x 2,25) + 100% = 12,25 m ²	NAD	
Besaran					2752,71 m ²
Besaran Total					8200, 86 m ²

Sumber : Hasil Analisa, 2015



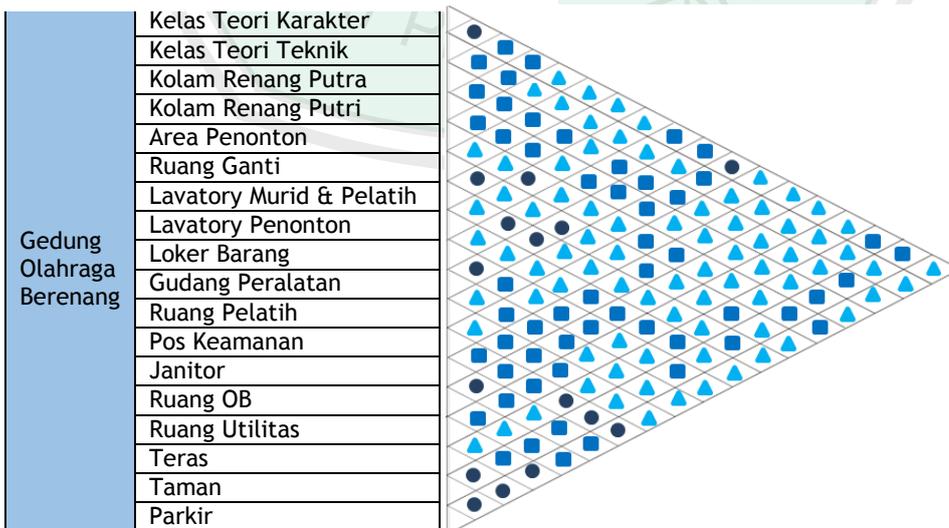
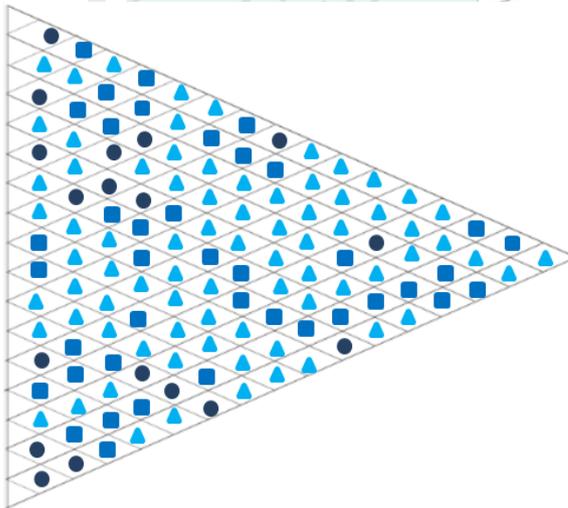
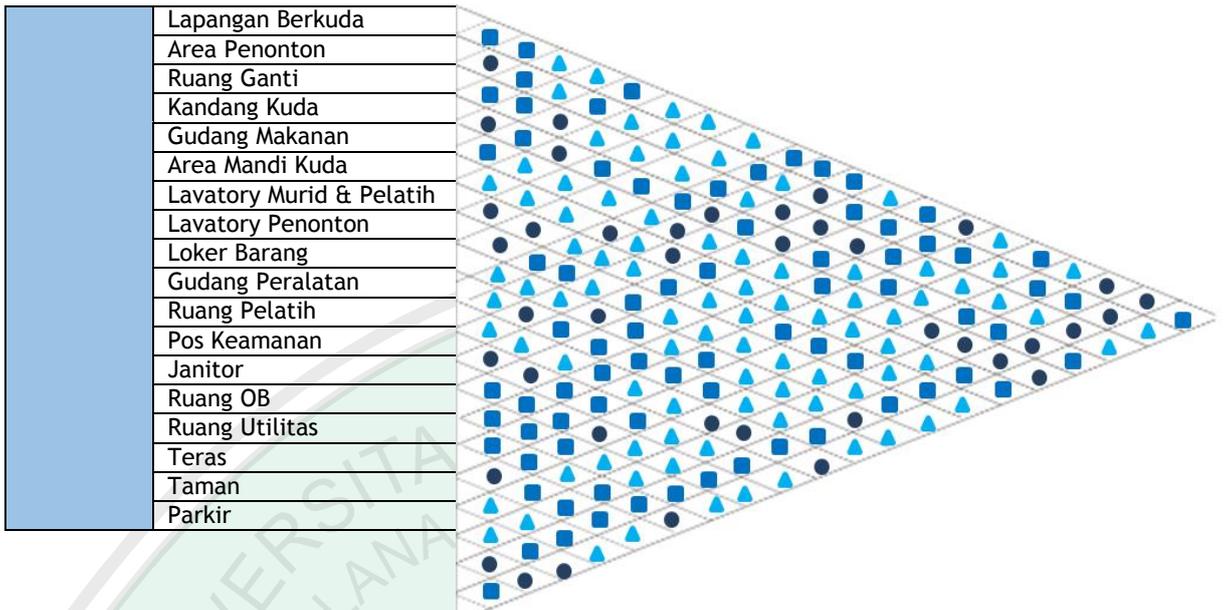
4.2.6 Analisis Pola Hubungan Ruang

Pola hubungan ruang merupakan analisis untuk menentukan kedekatan dari masing-masing ruang. Kedekatan itu berdasarkan aktivitas dan fungsi yang ada didalamnya sehingga semua kebutuhan pengguna dapat terakomodir, berikut analisis pola hubungan ruang :

Tabel 4.5 Analisis Pola Hubungan Ruang

Gedung	Jenis dan Pola Hubungan Ruang
Masjid & Gedung Serba-guna	Mimbar & Mihrab Imam
	Ruang Sholat Utama
	Lavatory
	Ruang Wudhu
	Ruang Takmir
	Gudang
	Serambi
	Convention Hall
	Ruang <i>Sound System</i>
	Parkir Kendaraan
	Parkir Sepeda
	Teras
	Taman
	Lavatory
	Ruang Pengelola
	Ruang CCTV
	Janitor
	Ruang OB
	Ruang Informasi
	Gudang Peralatan
	Ruang Utilitas Pusat
	Toko Alat Olahraga
	Lobby
	Ruang penitipan
	Ruang Baca
	Ruang Koleksi
	Ruang Katalog
	Ruang Audio Visual
	Ruang Fotokopi
	Ruang Diskusi
Lavatory	

Gedung Olahraga Berkuda	Lobby
	Kelas Teori Karakter
	Kelas Teori Teknik



4.2.7 Analisis Persyaratan Ruang

Tabel 4.8. Analisis Persyaratan Ruang

Massa	Ruang	Pencahayaannya		Penghawaannya		Kebisingan	View	Sifat Ruang
		Alami	Buatan	Alami	Buatan			
Masjid dan R. Serbaguna	Mimbar & Mihrab Imam	++	++	++	-	-	+	Tertutup
	Ruang Sholat Utama	++	++	+++	-	+	+	Tertutup
	Lavatory	+	++	++	-	-	+	Tertutup
	Ruang Wudhu	+	++	++	-	+	+	Tertutup
	Ruang Takmir	++	++	++	-	++	+	Tertutup
	Gudang	++	++	++	-	+	+	Tertutup
	Serambi	+++	++	+++	-	++	+++	Terbuka
	Halaman	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Taman	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Parkir Kendaraan	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Parkir Sepeda	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Hall	++	++	++	++	++	+	Terbuka
	Ruang Elektronik	++	++	++	+	+	+	Tertutup
	Lavatory	+	++	++	+	++	++	Tertutup
	Ruang Pengelola	++	++	++	+	++	++	Tertutup
	Ruang CCTV	++	++	++	+	+	+	Tertutup
	Janitor	++	++	++	-	+	+	Tertutup
	Ruang OB	++	++	++	+	++	+	Tertutup
	Ruang Informasi	++	++	++	+	++	++	Terbuka
	Gudang Peralatan	++	++	++	-	+	+	Tertutup
	Ruang Utilitas Pusat	++	++	++	+	+	+	Tertutup
	Toko Alat Olahraga	+++	++	++	++	+++	+++	Terbuka
	Lobby	+++	+++	+++	++	++	++	Terbuka
	Ruang penitipan	++	++	++	+	++	+	Terbuka
	Ruang Baca	++	+++	++	++	++	+	Terbuka
	Ruang Koleksi	++	+++	++	++	++	+	Tertutup
Ruang Katalog	++	+++	++	++	++	+	Tertutup	
Ruang Audio Visual	++	+++	++	++	++	+	Terbuka	
Ruang Fotokopi	++	+++	++	++	++	+	Tertutup	
Ruang Diskusi	++	+++	++	++	++	+	Tertutup	
Olahraga Berkuda	Kelas Teori Karakter	+++	+	+++	-	++	++	Terbuka
	Kelas Teori Teknik	++	+++	++	++	++	+	Tertutup
	Lapangan Berkuda	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Area Penonton	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Ruang Ganti	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Lavatory Murid & Pelatih	+	++	+++	+	++	-	Tertutup
	Lavatory Penonton	+	++	+++	+	++	-	Tertutup
	Loker Barang	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Gudang Peralatan	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Ruang Pelatih	++	+++	++	++	++	+	Tertutup
	Kandang Kuda	+++	+	+++	-	++	+++	Terbuka
	Area Mandi Kuda	+++	+	+++	-	++	+++	Tertutup
	Area Perawatan Kuda	+++	+	+++	-	++	+++	Tertutup
Gudang Makanan	+	++	+++	-	++	-	Tertutup	

	Kuda							
	Pos Keamanan	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Janitor	++	++	++	-	+	+	Tertutup
	Ruang OB	++	++	++	+	++	+	Tertutup
	Ruang Utilitas	++	++	++	+	+	+	Tertutup
	Teras	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Taman	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Parkir Kendaraan	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Parkir Sepeda	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
Olah- raga Me- manah	Kelas Teori Karakter	+++	+	+++	-	++	++	Terbuka
	Kelas Teori Teknik	++	+++	++	++	++	+	Tertutup
	Lapangan Memanah	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Area Penonton	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Ruang Ganti	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Lavatory Murid & Pelatih	+	++	+++	+	++	-	Tertutup
	Lavatory Penonton	+	++	+++	+	++	-	Tertutup
	Loker Barang	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Gudang Peralatan	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Ruang Pelatih	++	+++	++	++	++	+	Tertutup
	Pos Keamanan	+++	+	+++	-	++	+++	Terbuka
	Janitor	+++	+	+++	-	++	+++	Tertutup
	Ruang OB	+++	+	+++	-	++	+++	Tertutup
	Ruang Utilitas	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Teras	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Taman	++	++	++	-	+	+	Terbuka
Parkir Kendaraan	++	++	++	+	++	+	Terbuka	
Parkir Sepeda	++	++	++	+	+	+	Terbuka	
G. Olah- raga Ber- enang	Kelas Teori Karakter	+++	+	+++	-	++	++	Terbuka
	Kelas Teori Karakter	+++	+	+++	-	++	++	Terbuka
	Kolam Renang Putra	+++	++	+++	-	+++	+	Tertutup
	Kolam Renang Putri	+++	++	+++	-	+++	+	Tertutup
	Area Penonton	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
	Ruang Ganti	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Lavatory Murid & Pelatih	+	++	+++	+	++	-	Tertutup
	Lavatory Penonton	+	++	+++	+	++	-	Tertutup
	Loker Barang	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Gudang Peralatan	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Ruang Pelatih	++	+++	++	++	++	+	Tertutup
	Pos Keamanan	+++	+	+++	-	++	+++	Tertutup
	Janitor	+++	+	+++	-	++	+++	Tertutup
	Ruang OB	+++	+	+++	-	++	+++	Tertutup
	Ruang Utilitas	+	++	+++	-	++	-	Tertutup
	Teras	+++	++	+++	-	+++	+++	Terbuka
Taman	++	++	++	-	+	+	Terbuka	
Parkir Kendaraan	++	++	++	+	++	+	Terbuka	
Parkir Sepeda	++	++	++	+	+	+	Terbuka	

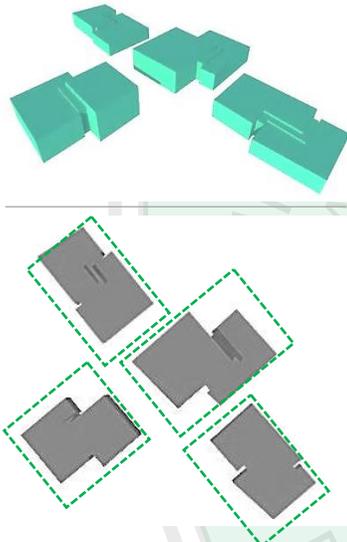
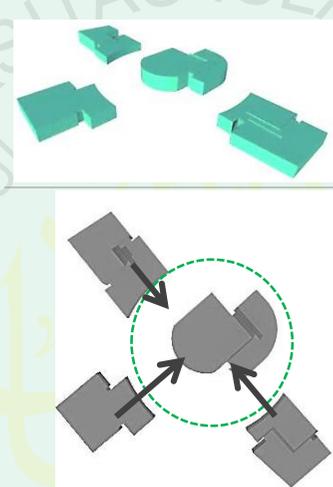
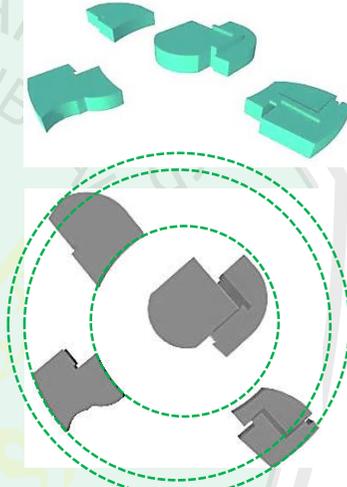
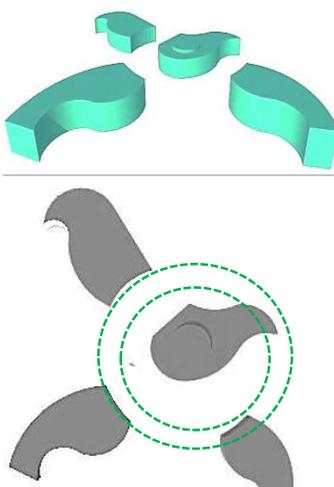
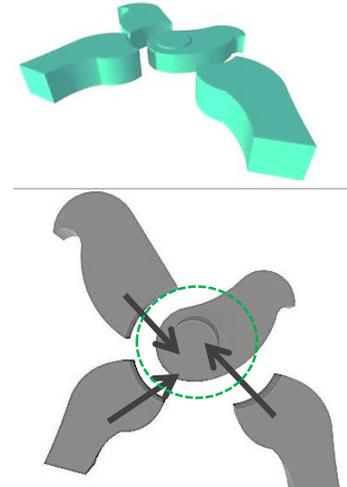
Sumber : Hasil Analisis 2015

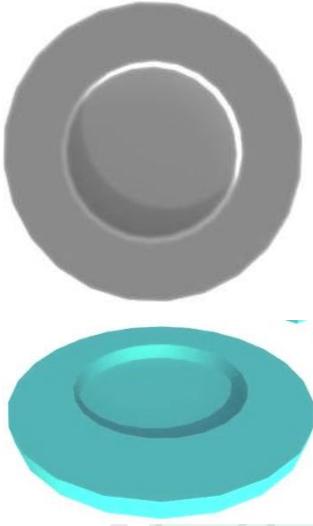
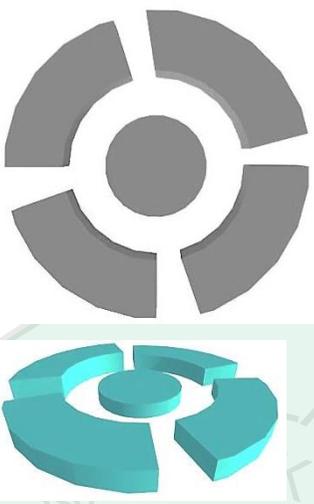
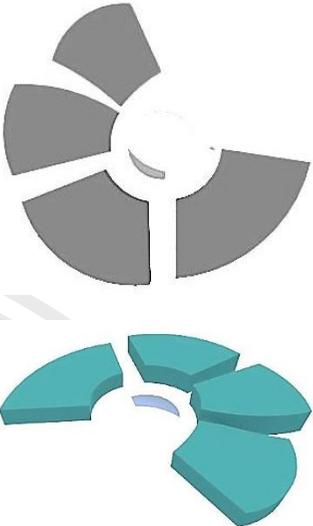
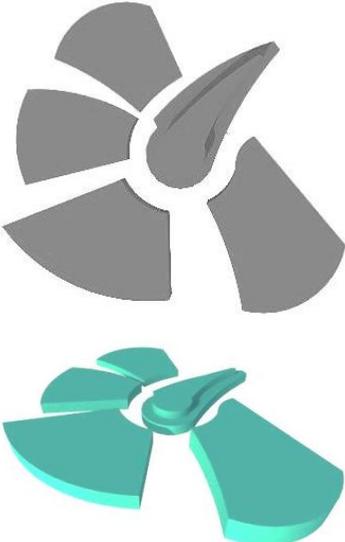
4.3 Analisis Bentuk

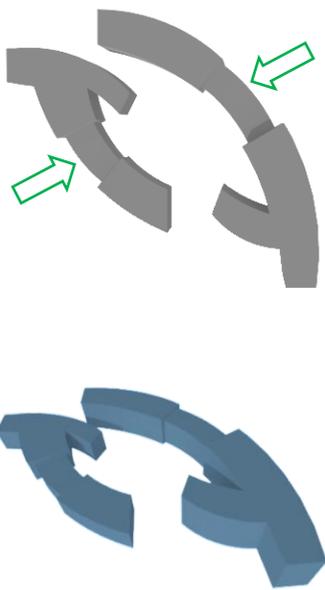
Berdasarkan analisis fungsi, pengelompokan fungsi dan aktifitas dibagi dalam 4 massa besar yakni gedung olahraga berkuda, gedung olahraga berenang, gedung olahraga memanah dan gedung utama. Bentuk massa dianalisis dengan pertimbangan prinsip-prinsip dalam tema arsitektur perilaku menurut teori Gary T Moore, antara lain :

5. Mampu menghubungkan antara lingkungan dan manusia
6. Mampu memunculkan estetika yang dikaitkan dengan pola aktivitas pengguna
7. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
8. Mampu memberikan keamanan dan perlindungan

Tabel. Analisis Bentuk

Alternatif Bentuk 1	Prinsip 1	Prinsip 2	Prinsip 3	Prinsip 4
 <p data-bbox="224 1236 571 1324">Bentuk memusat didapat dengan penataan bangunan secara grid</p>	 <p data-bbox="598 1189 931 1324">Membentuk pola lingkaran yang memusat ke satu arah. Pusat tersebut dijadikan lingkungan utama. (+++)</p>	 <p data-bbox="949 1189 1296 1324">Pembatasan bentuk dengan grid memusat lingkaran agar seluruh sisi bangunan selaras dan memunculkan estetika. (++)</p>	 <p data-bbox="1314 1189 1648 1324">Pergerakan anak cenderung dinamis. Bentukan lengkung akan membantu psikologi anak menjadi lebih dinamis (+++)</p>	 <p data-bbox="1666 1189 2013 1324">Jarak massa didekatkan/dirapatkan agar keamanan dan perlindungan terhadap lingkungan semakin terasa (+++)</p>

Alternatif Bentuk 2	Prinsip 1	Prinsip 2	Prinsip 3	Prinsip 4
 <p data-bbox="226 866 577 943">Bentuk memusat didapat dari bentuk lingkaran utuh.</p>	 <p data-bbox="602 866 931 1270">Lingkaran dengan pusat didalamnya. Lingkungan di tengah tapak dijadikan pusat dari berbagai macam aktivitas disekelilingnya, namun terhadap lingkungan luar menjadi sedikit tertutup (++)</p>	 <p data-bbox="954 866 1296 1038">Pengurangan, penambahan dan pemutaran bentuk menambah nilai estetika. (+++)</p>	 <p data-bbox="1319 866 1648 1129">Anak cenderung bergerak bebas, sehingga membuka dan memberi ruang di satu sisi akan membuat anak lebih leluasa bergerak (++)</p>	 <p data-bbox="1666 866 2013 1129">Bentuk bangunan dengan pola tertutup memberikan perlindungan dan keamanan lebih bagi pengguna didalamnya. (+++)</p>

Alternatif Bentuk 3	Prinsip 1	Prinsip 2	Prinsip 3	Prinsip 4
				
<p>Bentuk memusat didapatkan dari garis lengkung berlawanan arah yang disatukan.</p>	<p>Pemisahan lengkung 1 dan 2 memberikan keleluasaan bangunan untuk membaur dengan lingkungan sekitar (+++)</p>	<p>Menambahkan akses lengkungan pendek untuk menambah estetika dan besaran massa bangunan (+)</p>	<p>Pemotongan bentuk di tengah bangunan untuk memisahkan antar massa sesuai dengan fungsinya untuk memudahkan dalam membedakan zona kegiatan pengguna (+)</p>	<p>Menutup salah satu sisi bentuk bangunan sebagai pendukung keamanan dan perlindungan (+++)</p>

Sumber: Analisis Pribadi, 2015

4.4 Analisis Tapak

Tapak yang berlokasi di Jalan Juyo Agung Kecamatan Lowokwaru Kota Malang mempunyai potensi yang dapat membantu proses Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang. Tanah seluas 5,8 Ha dipilih menjadi lokasi rancangan ini yang memiliki 4 massa utama yakni Masjid, Gedung Olahraga Berkuda, Gedung Olahraga Berenang dan Gedung Olahraga Memanah.



Analisis tapak terdiri dari analisis bentuk dan penempatan massa berdasarkan kontur, analisis bentuk dan peletakkan massa berdasarkan view, analisis bentuk dan peletakkan massa berdasarkan kebisingan, analisis sirkulasi, analisis pola drainase, analisis pencapaian, analisis iklim (matahari, angin, hujan), analisis infrastruktur dalam tapak. Semua poin diatas dianalisis dengan pertimbangan prinsip tema arsitektur perilaku menurut teori Gary T Moore, antara lain :

1. Mampu menghubungkan antara lingkungan dan manusia
2. Mampu memunculkan estetika yang dikaitkan dengan pola aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu memberikan keamanan dan perlindungan





Tapak Berada di Jalan Joyo Agung Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Penurunan tapak dari ketinggian 573,3 dpl memunculkan perubahan kontur yang dinamis.

Pola memusat pada tatanan massa mempermudah pembentukan lingkungan bersama yang akan mampu mendukung pembentukan karakter anak.

Keterangan Gambar :

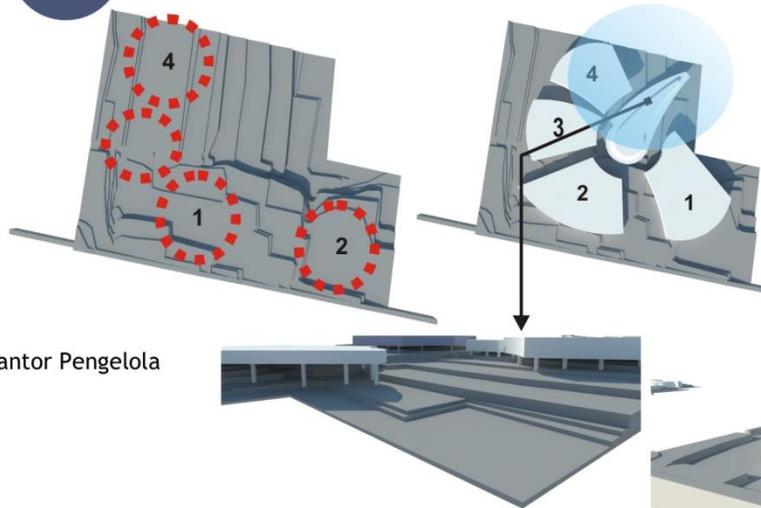
1. Masjid, G. Seminar, Perpustakaan, Kantor Pengelola
2. Gedung Olahraga berennag
3. Gedung Olahraga Panahan
4. Gedung Olahraga Berkuda

Prinsip Tema

1. Mampu mennghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna

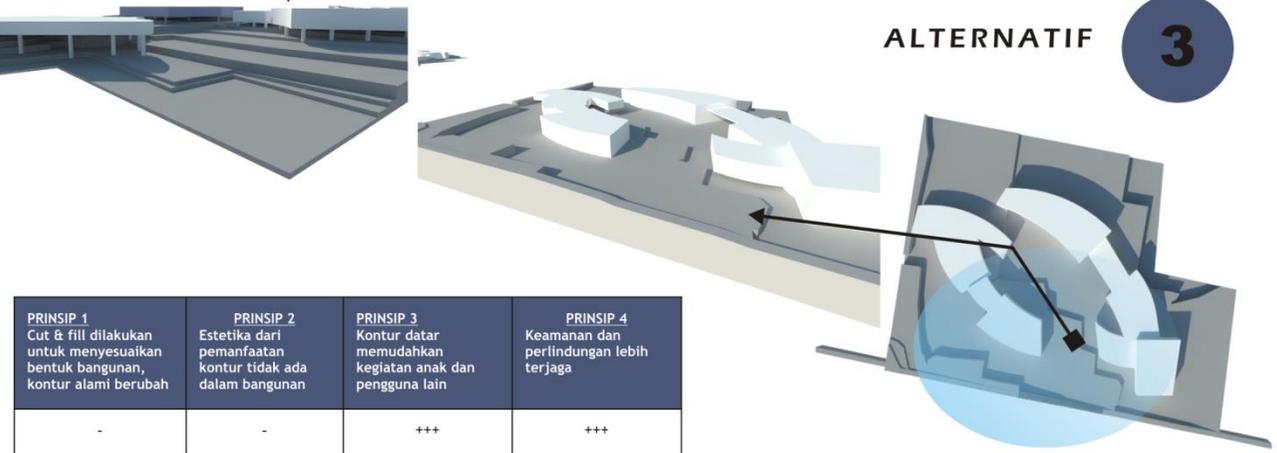
PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Bentuk bangunan mengikuti bentuk kontur sehingga tidak banyak merubah kontur asli	Memaksimalkan kontur sebagai elemen estetika pada ruang dalam bangunan	Sifat anak yang suka berlari akan sedikit diperhambat dengan perbedaan ketinggian kontur	Banyak menggunakan pagar dan ramp untuk anak agar terhindar dari bahaya saat menuruni kontur
+++	+++	++	++

2 ALTERNATIF



PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Bentuk bangunan mengikuti bentuk kontur namun menggunakan teknik bangunan panggung	Panggung memberikan estetika di dalam bangunan	Kegiatan anak akan mudah karena ruang dalam cenderung datar.	Perlu keamanan di sisi-sisi bangunan panggung agar anak tidak meloncat dari atas.
+++	+++	+++	++

3 ALTERNATIF

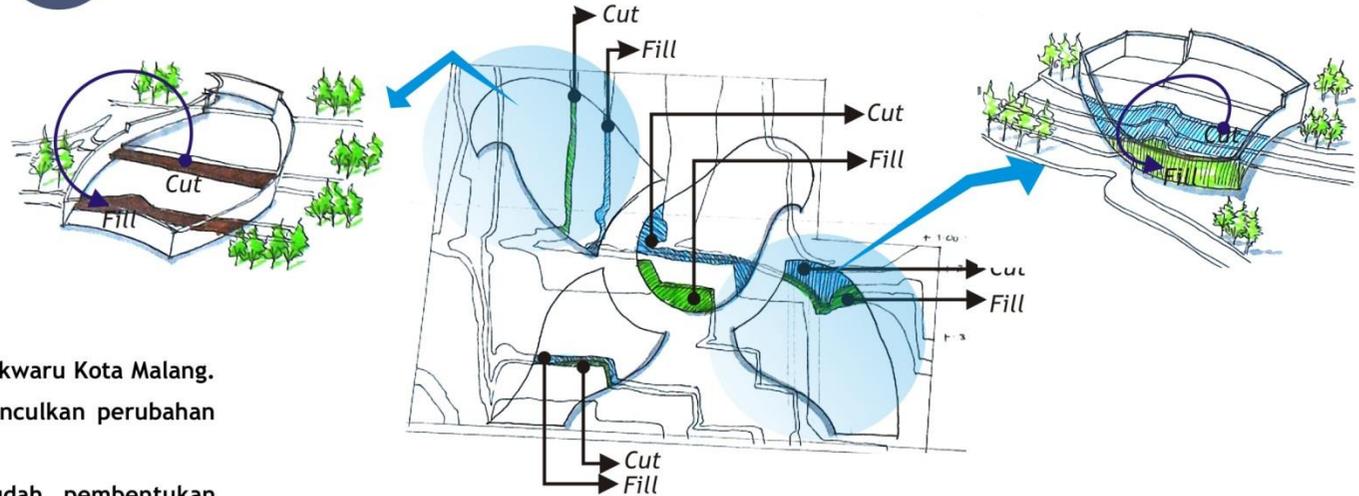


PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Cut & fill dilakukan untuk menyesuaikan bentuk bangunan, kontur alami berubah	Estetika dari pemanfaatan kontur tidak ada dalam bangunan	Kontur datar memudahkan kegiatan anak dan pengguna lain	Keamanan dan perlindungan lebih terjaga
-	-	+++	+++

Gambar 4.22. Analisis Bentuk dan Peletakkan Massa
Sumber : Analisis Pribadi, 2015



1 ALTERNATIF



Tapak Berada di Jalan Juyo Agung Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Penurunan tapak dari ketinggian 573,3 dpl memunculkan perubahan kontur yang dinamis.

Pola memusat pada tatanan massa mempermudah pembentukan lingkungan bersama yang akan mampu mendukung pembentukan karakter anak.

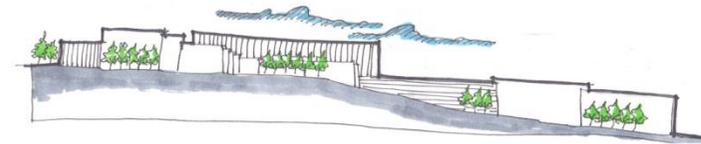
Keterangan Gambar :

1. Masjid, G. Seminar, Perpustakaan, Kantor Pengelola
2. Gedung Olahraga berennag
3. Gedung Olahraga Panahan
4. Gedung Olahraga Berkuda

Prinsip Tema

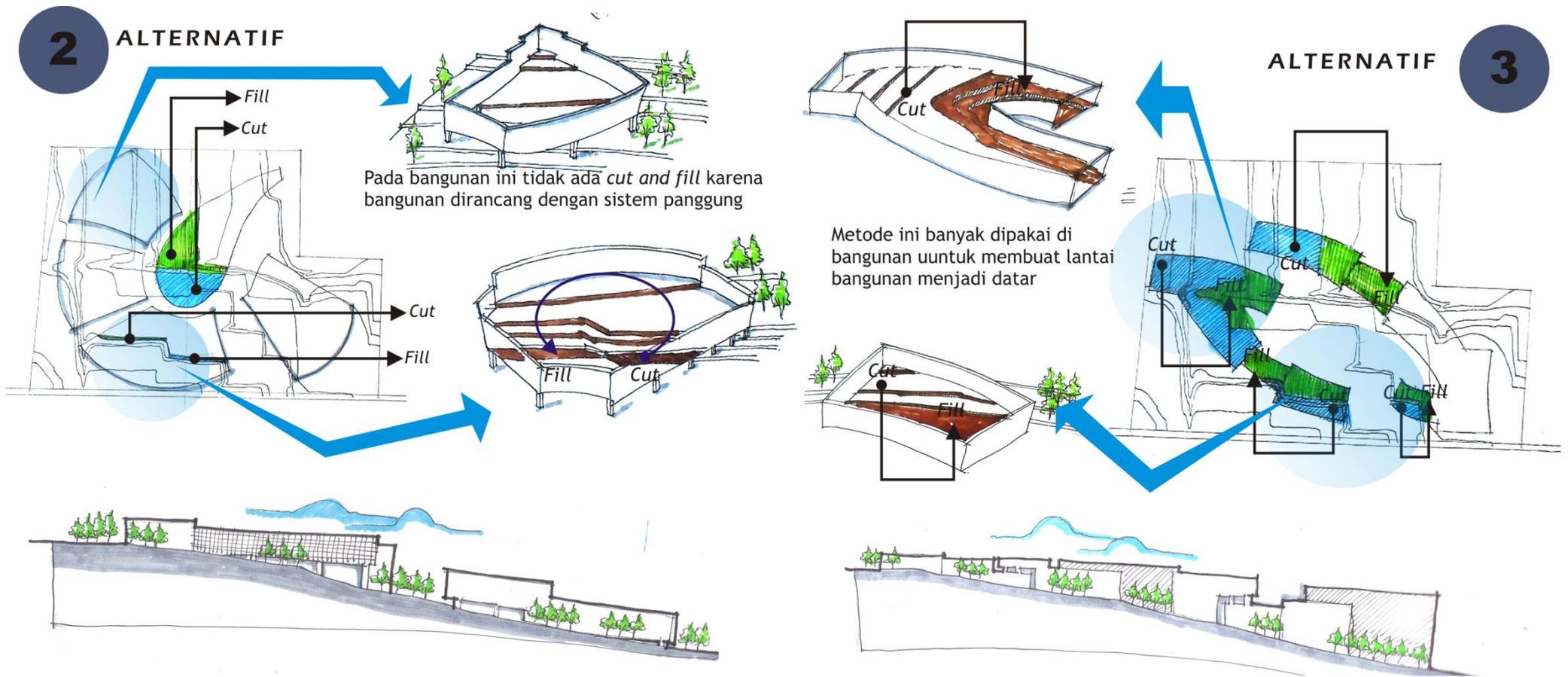
1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna

Bangunan pada alternatif 1 mengikuti bentuk kontur sehingga cut and fill tetap ada namun sedikit. fungsi cut and fill pada bangunan untuk memudahkan zonasi khususnya untuk lapangan dan kolam renang.



PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Bentuk bangunan yang mengikuti bentuk kontur sehingga sifat bangunan lebih mengikuti lingkungan. Hubungan antara lingkungan dan bangunan lebih terjaga.	Bangunan yang mengikuti bentuk tapak akan menambah nilai estetika secara eksterior maupun interior, namun cukup mengganggu kenyamanan pengguna dengan perbedaan ketinggian lantai	Sifat anak yang suka berlari akan sedikit diperhambat dengan perbedaan ketinggian kontur. Perlu disediakan transportasi vertikal yang mempermudah pengguna khususnya untuk penyandang cacat.	Banyak menggunakan pagar dan ramp untuk anak agar terhindar dari bahaya saat menuruni kontur.
+++	+++	++	++

Gambar 4.23. Analisis Cut and Fill Bangunan pada Tapak
Sumber : Analisis Pribadi, 2015



<p>PRINSIP 1 Panggung menjadi solusi untuk tetap menjaga kontur sehingga hubungan antara bangunan dan lingkungan tetap terjaga</p>	<p>PRINSIP 2 Panggung memberikan nilai estetika sendiri diluar bangunan, namun untuk dalam bangunan relatif datar</p>	<p>PRINSIP 3 Kegiatan anak akan dimudahkan di dalam bangunan karena lantainya yang datar, namun perlu diperhatikan untuk bangunan panggung kekuatan struktur dan hindari ruang negatif</p>	<p>PRINSIP 4 Perlu keamanan di sisi-sisi bangunan panggung agar anak tidak meloncat dari atas.</p>
+++	++	+++	++

<p>PRINSIP 1 Metode cut and fill dilakukan di seluruh bangunan sehingga kontur asli juga banyak dirubah. Hubungan dengan lingkungan sedikit terganggu</p>	<p>PRINSIP 2 Kontur yang dibuat datar tidak begitu menimbulkan estetika karena tidak ada beda ketinggian.</p>	<p>PRINSIP 3 Anak dimudahkan aktivitasnya dengan menciptakan kontur yang datar.</p>	<p>PRINSIP 4 Dengan kontur yang datar, tidak susah untuk melindungi dan mengamankan kegiatan anak.</p>
-	-	+++	+++

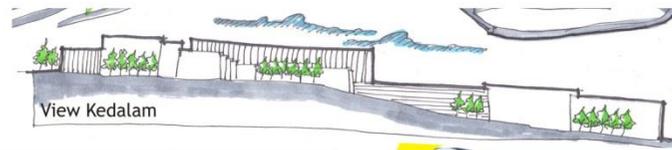
Gambar 4.24. Analisis Cut and Fill Bangunan pada Tapak
Sumber : Analisis Pribadi, 2015



Analisis view sangat penting digunakan sebagai pertimbangan peletakkan massa bangunan karena perilaku manusia cenderung nyaman pada tempat yang memiliki pandangan yang meluas. View keluar terbaik pada tapak adalah arah Timur Laut sedangkan view terbaik ke dalam tapak adalah ke arah Utara karena arah selatan terdapat jalan raya yang dengan leluasa dapat melihat kedalam tapak.

Prinsip Tema

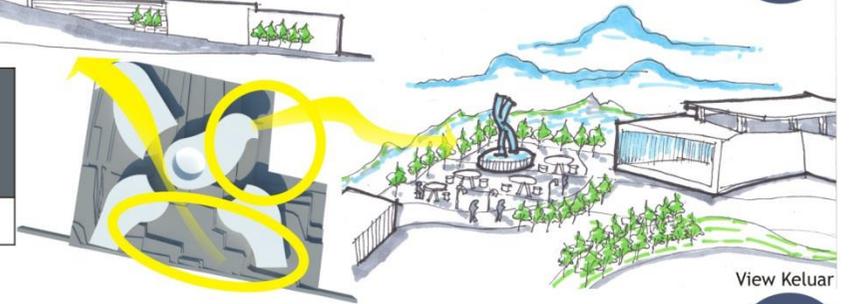
1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna



PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Peletakkan lingkungan terbuka disisi timur laut membuat view leluasa melihat alam	Estetika bangunan hanya terlihat dari penurunan bangunan	View yang leluasa membuat psikologi pengguna menjadi lebih baik	Hanya Selatan dijadikan pos penjagaan karena view yang leluasa kearah tapak
+++	++	+++	++

ALTERNATIF 1

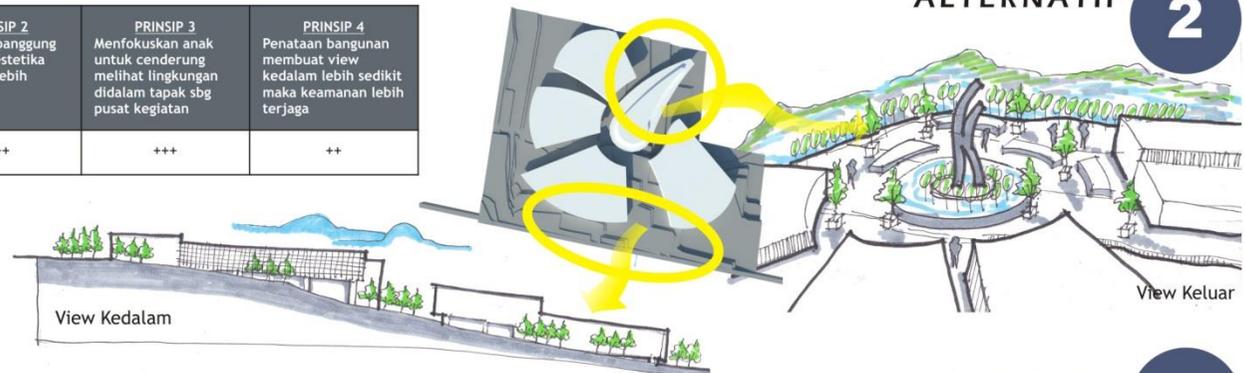
1



PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Dari sisi luar, lingkungan tapak cenderung tertutup, view keluar ada disisi Timur laut	Bangunan panggung membuat estetika bangunan lebih terlihat	Menfokuskan anak untuk cenderung melihat lingkungan didalam tapak sbg pusat kegiatan	Penataan bangunan membuat view kedalam lebih sedikit maka keamanan lebih terjaga
++	+++	+++	++

ALTERNATIF 2

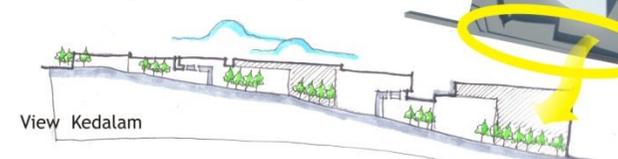
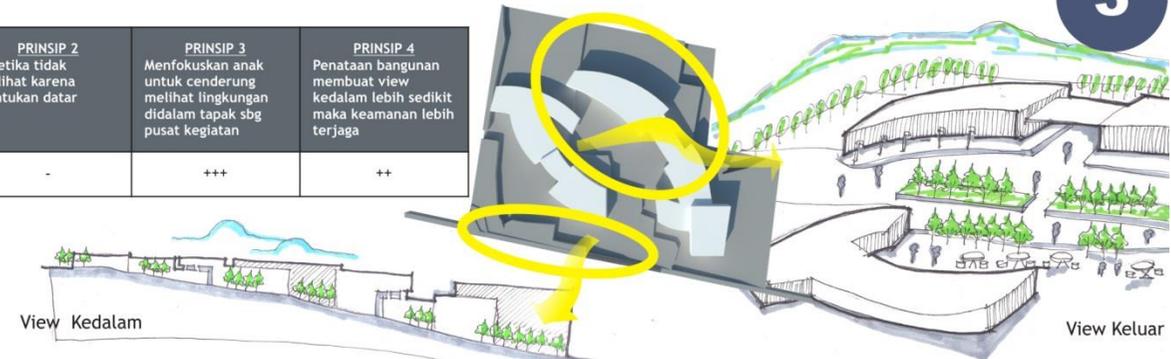
2



ALTERNATIF 3

3

PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Dari sisi luar, lingkungan tapak cenderung tertutup, view keluar tidak ada	Estetika tidak terlihat karena bentukan datar	Menfokuskan anak untuk cenderung melihat lingkungan didalam tapak sbg pusat kegiatan	Penataan bangunan membuat view kedalam lebih sedikit maka keamanan lebih terjaga
+	-	+++	++



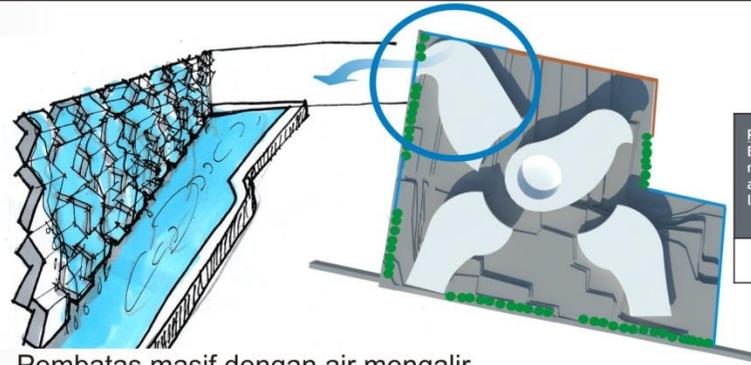
Gambar 4.25. Analisis View Kedalam dan Keluar



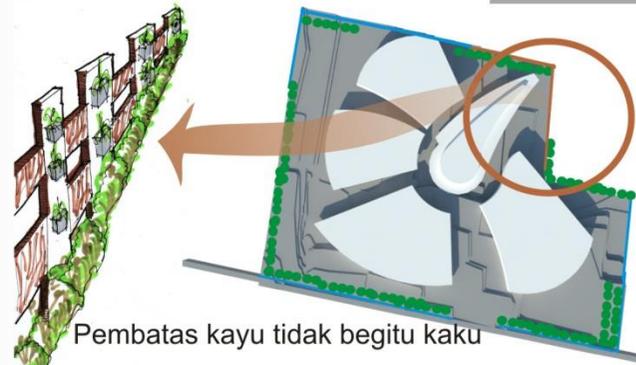
Batas tapak :
 Utara : Lahan Kosong
 Selatan : Jalan Jyo Agung
 Timur : Lahan Kosong dan Tumah Warga
 Barat : Guest House

Prinsip Tema

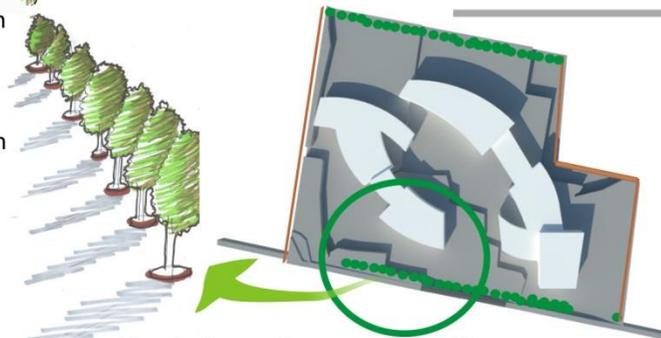
1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna



Pembatas masif dengan air mengalir



Pembatas kayu tidak begitu kaku



Pembatas pohon semi masif

Sumber : Analisis Pribadi, 2015

ALTERNATIF

1

PRINSIP 1 Batas tapak menghubungkan antara manusia dan lingkungan	PRINSIP 2 Pembatas lahan air mengalir cukup menambah estetika	PRINSIP 3 pembatas di sebagian sisi tidak masif sehingga gerak anak bebas	PRINSIP 4 Perlindungan baik disebagian sisi saja.
+++	+++	++	++

View Keluar

ALTERNATIF

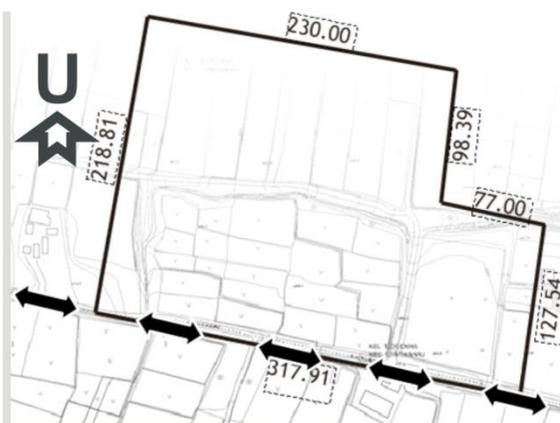
2

PRINSIP 1 Batas tapak menghubungkan antara manusia dan lingkungan	PRINSIP 2 Pembatas lahan air lebih banyak sehingga estetika terlihat	PRINSIP 3 Banyak menggunakan pohon dan pembatas masif air agar gerak anak keluar bangunan dibatasi	PRINSIP 4 2 lapis pembatas memberikan keamanan dan perlindungan
+++	+++	+++	+++

ALTERNATIF

3

PRINSIP 1 Batas tapak menghubungkan antara manusia dan lingkungan	PRINSIP 2 Tidak ada pembatas air sehingga estetika tidak begitu terlihat	PRINSIP 3 Pohon dan kayu membuat pembatas tidak begitu kaku	PRINSIP 4 Pembatas tidak masif sehingga keamanan tidak terjaga
+++	+	++	-

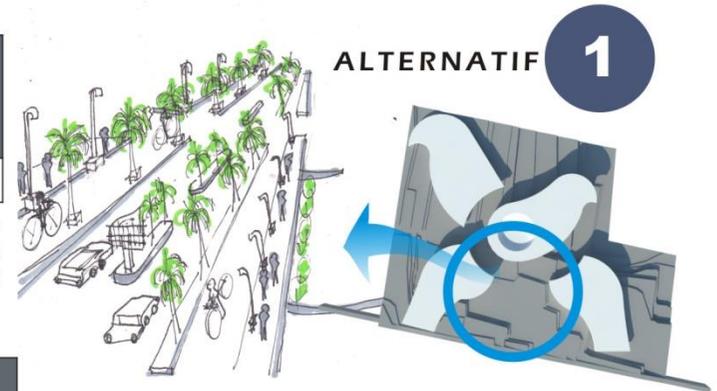


PRINSIP 1 Banyak pohon sebagai pengaruh sirkulasi	PRINSIP 2 Pembatas lahan air mengalir cukup menambah estetika	PRINSIP 3 Perbedaan jalur kendaraan, pejalan kaki, dan sepeda memudahkan kegiatan pengguna	PRINSIP 4 One gate system memudahkan pemantauan keamanan
+++	+++	+++	+++

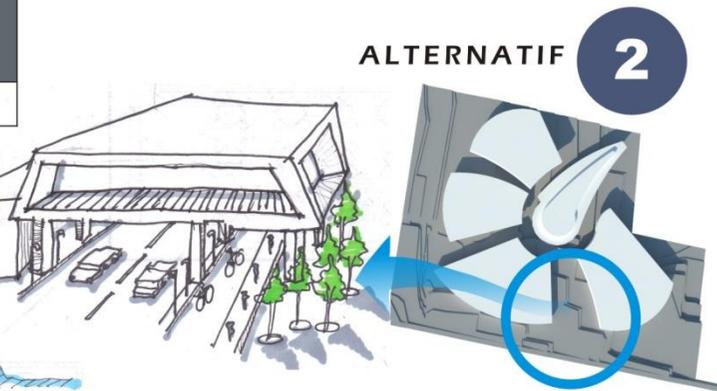
Pola Sirkulasi memusat namun untuk parkir dipusatkan di area depan kawasan untuk menghindari kebisingan di dalam lingkungan bersama. One Gate System untuk sistem entrance kawasan (in & out)

PRINSIP 1 Sirkulasi memusat menuju lingkungan bersama	PRINSIP 2 Sirkulasi utama melewati bawah bangunan, estetika terlihat	PRINSIP 3 Jalur kendaraan dibedakan, sepeda dan orang disatukan	PRINSIP 4 One gate system memudahkan pemantauan keamanan
+++	+++	++	+++

Pola Sirkulasi memusat mengelilingi tapak dengan tujuan parkir dibagi menjadi 2 area disisi barat dan timur. Entrance one gate system untuk semua kendaraan dan manusia (in & out sepeda dan manusia tidak dipisah)



ALTERNATIF 1



ALTERNATIF 2

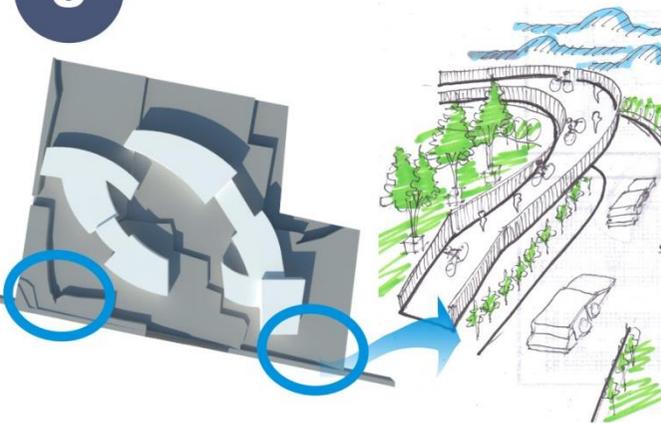
Pola sirkulasi dan penempatan entrance menghubungkan antara lingkungan dan manusia. Lingkungan (tanaman, tanah) berperan sebagai pembatas gerak manusia secara dinamis. Estetika pada sirkulasi dimasukkan untuk memenuhi kebutuhan psikologi pengguna yang mayoritas adalah anak-anak.

Sirkulasi maupun entrance juga memenuhi unsur perlindungan untuk seluruh pengguna pada tapak.

Prinsip Tema

1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna

3 ALTERNATIF



Pola Sirkulasi mengitari bangunan untuk memberikan keleluasaan kegiatan di dalam lingkungan tanpa diganggu oleh sirkulasi. Entrance 2 gate system dengan membuat sepeda dan manusia dengan jalan gantung untuk melindungi dan memudahkan aksesnya

PRINSIP 1 Jalur sirkulasi dengan jalan gantung sehingga tidak begitu menggunakan lahan	PRINSIP 2 Jalur gantung membuat estetika lebih terlihat	PRINSIP 3 Pandangan anak yang berjalan kaki atau bersepeda di jalan gantung lebih menyenangkan	PRINSIP 4 Butuh perlindungan dan keamanan yang banyak
+++	+++	+++	-

Gambar 4.27. Analisis Sirkulasi Tapak

Pencapaian atau aksesibilitas dikhususkan untuk pengguna untuk menghubungkan antara beberapa aktivitas pada pusat kegiatan yakni Open Public Space. Anak mempunyai tingkah yang berbeda - beda. Akses yang disediakan tetap tidak mengganggu keutuhan lingkungan. Perlindungan pada tanaman sebagai upaya mencegah anak untuk bertindak yang merugikan makhluk hidup lain.

Prinsip Tema

1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna



ALTERNATIF

1

PRINSIP 1 Grass Block mampu menampung air sehingga stabilitas lingkungan terjaga	PRINSIP 2 Grass Block memberikan estetika tersendiri untuk pedestrian	PRINSIP 3 Grassblock dapat gunakan untuk orang normal, tp tidak dapat digunakan oleh penyandang cacat	PRINSIP 4 Lubang grass block dapat mudah mencelakan anak apabila tidak ditata dengan baik.
+++	+++	-	+



ALTERNATIF

2

PRINSIP 1 Grass Block mampu menampung air sehingga stabilitas lingkungan terjaga	PRINSIP 2 2 pencapaian grass block dan paving menambah variasi ground cover	PRINSIP 3 Jalur grass block dapat dipakai oleh orang tua dan jalur biasa untuk anak-anak	PRINSIP 4 Perlindungan terjaga namun untuk tuna netra tidak dimudahkan karena tidak ada jalur
+++	+++	++	+

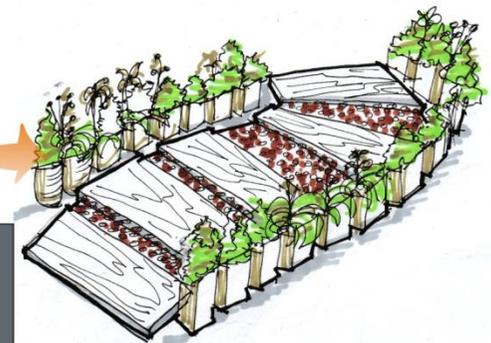
3

ALTERNATIF



Selain Grass Block, penggunaan kayu bekas dan batu koral atau kerikil dapat menjadi ground cover yang cukup baik.

PRINSIP 1 Penggunaan grass block dan kayu bekas menyatukan alam dan pengguna	PRINSIP 2 variasi jalur dengan kayu, koral, grass block dan jalur paving	PRINSIP 3 terdapat jalur datar untuk tunanetra dan penyandang cacat yang bersebelahan dengan grass block	PRINSIP 4 perlindungan memadai
+++	+++	+++	+++



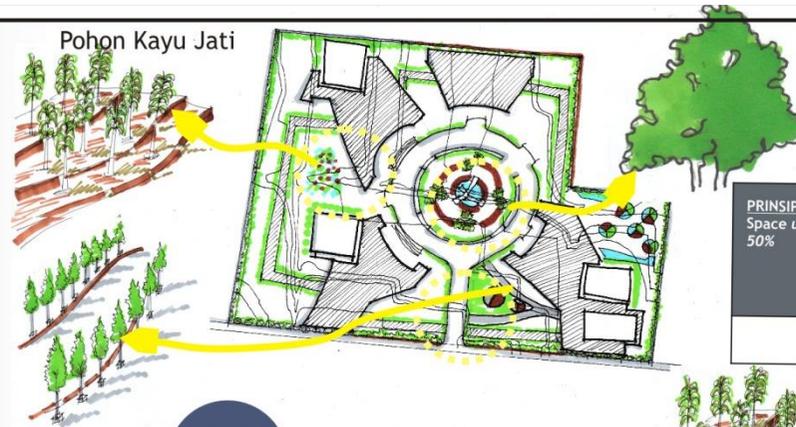
Gambar 4.28. Analisis Pencapaian dalam Tapak
Sumber : Analisis Pribadi, 2015

SOLUSI :

1. Pohon Glodogan sebagai penunjuk arah jalan dan membelokkan angin
2. Pohon Trembesi untuk penayang yang cukup baik untuk kegiatan anak
3. Pohon kayu jati dapat dijadikan sebagai rest area dan bernilai ekonomi

Prinsip Tema

1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna



ALTERNATIF

1

PRINSIP 1 Space untuk RTH 50%	PRINSIP 2 Penataan vegetasi di sekitar sculpture enambah estetika lingkungan	PRINSIP 3 Pohon lebih banyak dan ditata sehingga kegiatan lebih nyaman dilakukan	PRINSIP 4 Perlindungan terhadap pohon agar anak pengguna tidak merusak
++	+++	++	+++

2 ALTERNATIF

PRINSIP 1 Space untuk RTH 40%	PRINSIP 2 Penataan vegetasi di sekitar sculpture enambah estetika lingkungan	PRINSIP 3 Pohon lebih banyak dan ditata sehingga kegiatan lebih nyaman dilakukan	PRINSIP 4 Perlindungan terhadap pohon agar anak pengguna tidak merusak
+	+++	+	++



ALTERNATIF

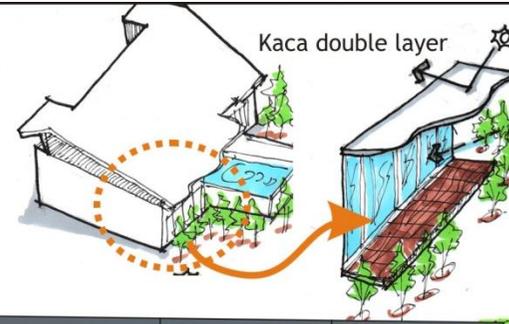
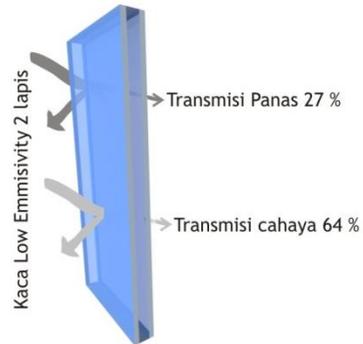
3

PRINSIP 1 Space untuk RTH 60%	PRINSIP 2 Penataan vegetasi di sekitar sculpture enambah estetika lingkungan	PRINSIP 3 Pohon lebih banyak dan ditata sehingga kegiatan lebih nyaman dilakukan	PRINSIP 4 Perlindungan terhadap pohon agar anak pengguna tidak merusak
+++	+++	+++	+



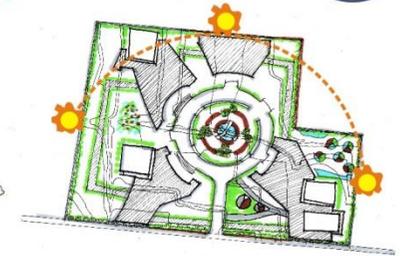
Gambar 4.29. Analisis Vegetasi
Sumber : Analisis Pribadi, 2015

Matahari bergerak dari timur ke barat sehingga perlu diperhatikan untuk kenyamanan anak dalam beraktivitas didalam tapak. matahari tetap di masukkan dalam tapak, namun untuk bangunan matahari disaring sehingga siang sampai sore matahari yang masuk tetap terkontrol Berikut solusi desainnya :



ALTERNATIF

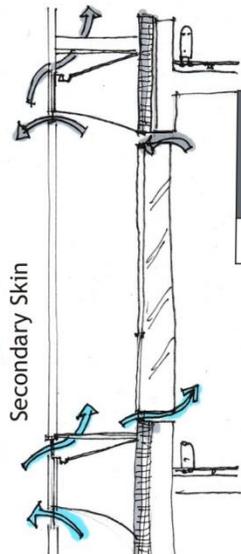
1



PRINSIP 1 Kaca double layer untuk menghalang matahari Atap tenda di open public space	PRINSIP 2 Estetika terlihat dari atap tenda	PRINSIP 3 Kaca transparan memudahkan pemantauan terhadap anak	PRINSIP 4 Kaca tidak melindungi hijab di beberapa tempat
++	+++	++	+

ALTERNATIF

2



PRINSIP 1 Penghalang matahari tidak keseluruhan solid sehingga matahari tetap dapat masuk	PRINSIP 2 Estetika terlihat dari efek shading yang dihasilkan dari kisi-kisi penghalang matahari	PRINSIP 3 pemanfaatan bambu sebagai penghalang matahari memberi kenyamanan di dalam bangunan	PRINSIP 4 Pada open public space dan bangunan, hujan sedikit dapat masuk
+++	+++	+++	++

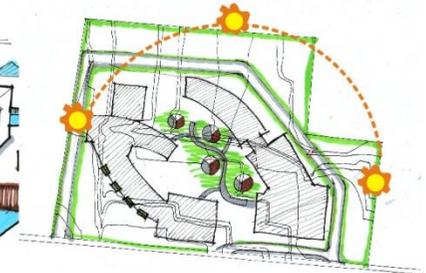


ALTERNATIF

3

PRINSIP 1 Penghalang matahari dari kaca dan tumbuhan	PRINSIP 2 Variasi penghalang matahari di RTH dengan matras dan jaring-jaring.	PRINSIP 3 dengan trampolin dan jaring di RTH, memberikan tempat menyenangkan untuk anak bersosialisasi	PRINSIP 4 Perlindungan yang kaku dengan double layer kaca dan tumbuhan
+++	+++	+++	+

Trampolin dengan penutup jaring-jaring



Gambar 4.30. Analisis Matahari
Sumber : Analisis Pribadi, 2015

Angin pada tapak mengalir dari arah selatan ke utara. Posisi kontur yang menurun ke utara akan menjadikan angin menyebar secara maksimal. Agar angin dapat dikondisikan penyebarannya maka diperlukan beberapa solusi desain

SOLUSI :

1. Pohon Glodogan untuk membelokkan angin ke arah *open public space* dan ruangan
2. Penerapan sistem *inlet* dan *outlet* dengan menaikkan atap sebagai *outlet*
3. Kreasi kisi-kisi pada dinding untuk memasukkan angin pada beberapa sisi bangunan.

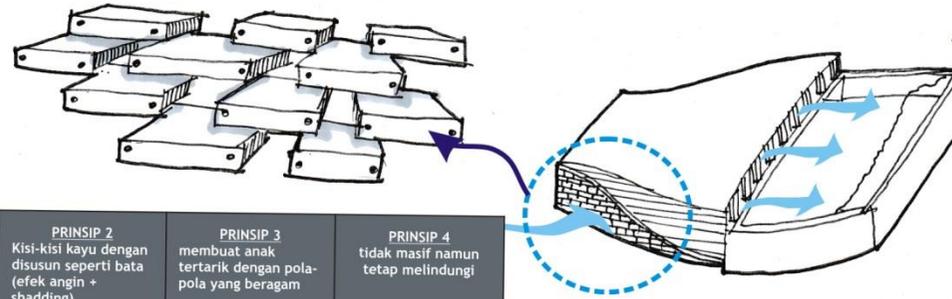
Prinsip Tema

1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna

PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Angin dilewatkan kisi-kisi pada dinding	Kisi-kisi kayu dengan disusun seperti bata (efek angin + shading)	membuat anak tertarik dengan pola-pola yang beragam	tidak masif namun tetap melindungi
+++	++	+++	+++

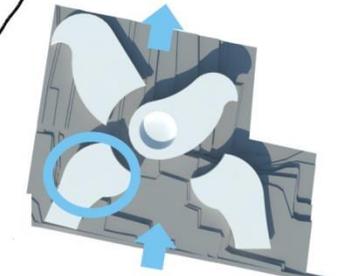
PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Mengangkat angin sebagai media outlet	estetika terlihat dari ketinggian atap yang berbeda-beda	Terkesan tegas sedikit tidak sesuai dengan karakter anak yang dinamis	perlindungan tidak begitu bisa karena dalam bangunan ada celah untuk masuk
+++	+++	+	+

PRINSIP 1	PRINSIP 2	PRINSIP 3	PRINSIP 4
Pohon glodogan sebagai media pengarah angin	Penataan pohon disesuaikan dengan tujuan mengarahkan angin	Keknyamanan terasa dalam bangunan dan lingkungan karena angin diatur dengan elemen alami	Akan banyak pohon sehingga pelindung pohon juga dibutuhkan cukup banyak.
+++	++	+++	+



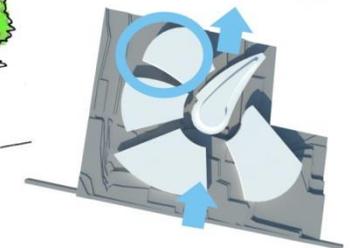
ALTERNATIF

1



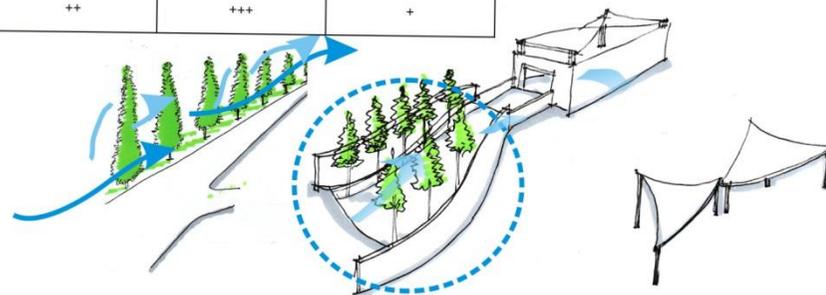
ALTERNATIF

2



ALTERNATIF

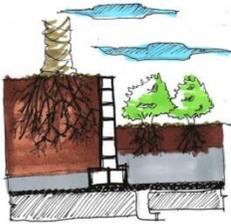
3



Gambar 4.31. Analisis Angin
Sumber : Analisis Pribadi, 2015

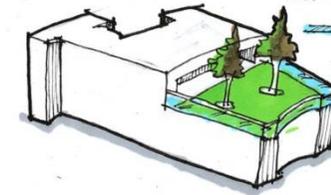
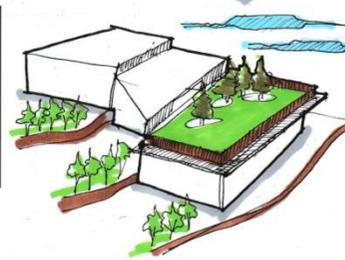
Hujan berpengaruh untuk keberlangsungan bangunan dan sekitar tapak. Solusi dengan membuat roof garden akan membantu penyerapan air hujan dan dimasukkan ke dalam bak kontrol, sedangkan untuk lanskap diperlukan ground cover dengan grass block dan batu koral yang dengan mudah air dapat menyerap dan menyuburkan tanah.

Roof Garden

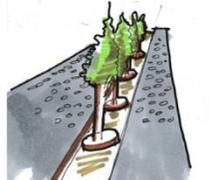


PRINSIP 1 Roof Garden untuk menyerap air hujan dan memberi kesan menyatu dengan lingkungan	PRINSIP 2 roof garden membuat bangunan menyatu dengan alam.	PRINSIP 3 Anak akan lebih terbiasa dengan suasana asri dan sejuk	PRINSIP 4 Roof garden yang dapat diakses membutuhkan perlindungan lebih
+++	+++	+++	+

Penggunaan Roof Garden pada beberapa bangunan



ALTERNATIF 1



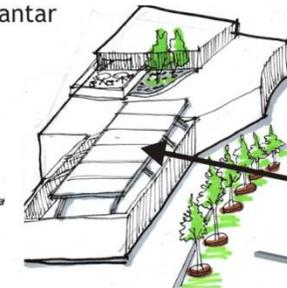
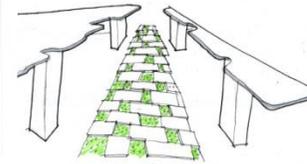
Batu Koral/ Kerikil



Grass Block

Lapangan Olahraga tetap ditutup dengan penutup atap agar pada saat hujan kegiatan tetap dapat berjalan. penggunaan grass block untuk jalur sirkulasi antar gedung

PRINSIP 1 penggunaan grass block di setiap penghubung bangunan untuk menyerap air hujan	PRINSIP 2 Grass block memberikan estetika, dan biopori menjadikannya lebih berfungsi	PRINSIP 3 memberikan atap di beberapa lapangan untuk menampung hujan dapat memudahkan anak	PRINSIP 4 Untuk lapangan panahan rawan dengan angin
+++	+++	+++	+



ALTERNATIF 2

Prinsip Tema

1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna

PRINSIP 1 Batu koral sebagai elemen lingkungan yang memudahkan aktivitas juga	PRINSIP 2 koral dan selasar untuk menghubungkan antar bangunan agar tidak terkena hujan (estetika elemen lanskap)	PRINSIP 3 Koral cukup membahayakan apabila anak lari-lari diatasnya	PRINSIP 4 Selasar menaungi dari atas namun dari samping tidak
+++	+++	+	++

Roof Garden diterapkan pada bangunan, koral diletakkan dalam taman agar memberi variasi ground cover



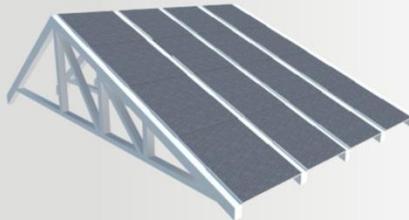
ALTERNATIF 3

Gambar 4.32. Analisis Air Hujan
Sumber : Analisis Pribadi, 2015

Struktur bangunan dalam tapak adalah menggunakan pondasi tiang pancang, dinding bata ringan dan atap space frame, baja ringan, tenda dan roof garden (dak).

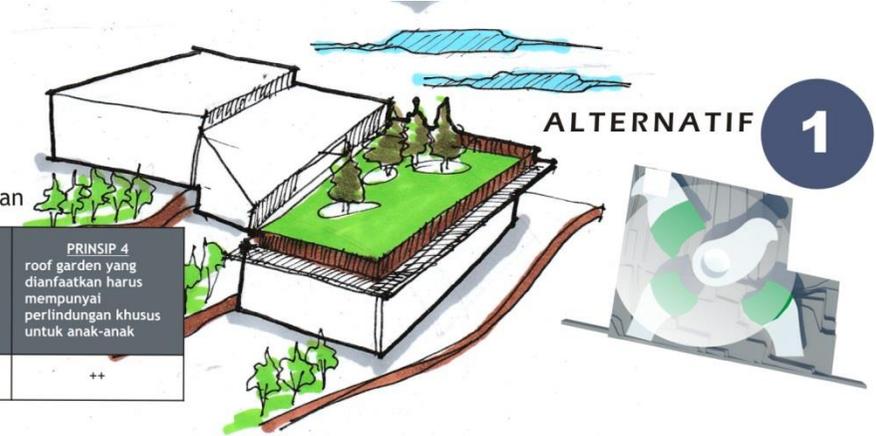
Prinsip Tema

1. Mampu menghubungkan antara manusia dan lingkungan
2. Mempunyai nilai estetika yang dikaitkan dengan aktivitas pengguna
3. Mampu memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Mampu melindungi dan memberikan keamanan pada pengguna



Roof garden digunakan di semua atap bangunan

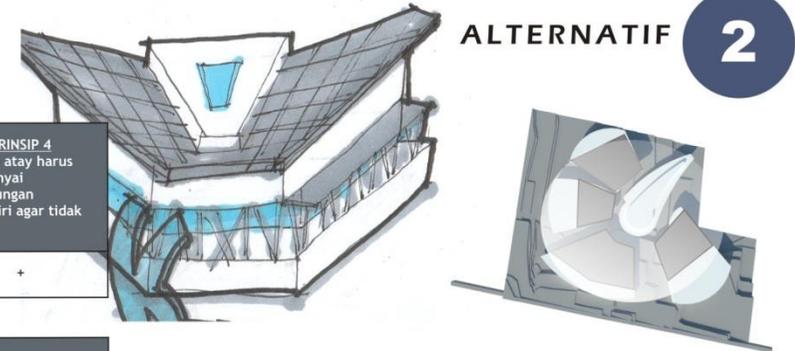
PRINSIP 1 Elemen alam seperti rumput dan pohon menghubungkan bangunan dengan alam	PRINSIP 2 Estetika terlihat dari warna warni tanaman yang ada pada atap.	PRINSIP 3 struktur roof garden aman untuk anak dan bersifat datar	PRINSIP 4 roof garden yang dimanfaatkan harus mempunyai perlindungan khusus untuk anak-anak
+++	+++	+++	++



ALTERNATIF 1

Atap miring digunakan untuk meletakkan solar panel

PRINSIP 1 Atap miring sangat cocok untuk menyikapi iklim dan meletakkan solar panel	PRINSIP 2 pengolahan atap miring akan membuat ciri khas bangunan dari atapnya	PRINSIP 3 atap miring yang digunakan untuk mengatasi iklim akan memberi kenyamanan didalam bangunan	PRINSIP 4 panel di atay harus mempunyai perlindungan tersendiri agar tidak jatuh
+++	+++	+++	+



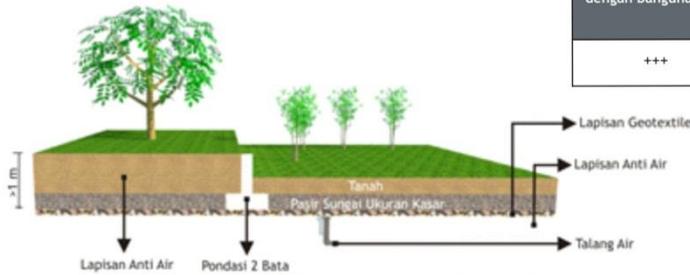
ALTERNATIF 2

PRINSIP 1 Atap tenda menghubungkan lingkungan alam dengan bangunan	PRINSIP 2 estetika terlihat dari fleksibilitas tenda yang dapat dibentuk sesuai dengan keinginan	PRINSIP 3 atap berbahan tenda sedikit membuat panas dibandingkan roof garden	PRINSIP 4 Atap tenda pada bangunan perlu penambahan khusus untuk perlindungan bangunan
+++	+++	++	+

Atap tenda sebagai atap di beberapa lapangan dan RTH



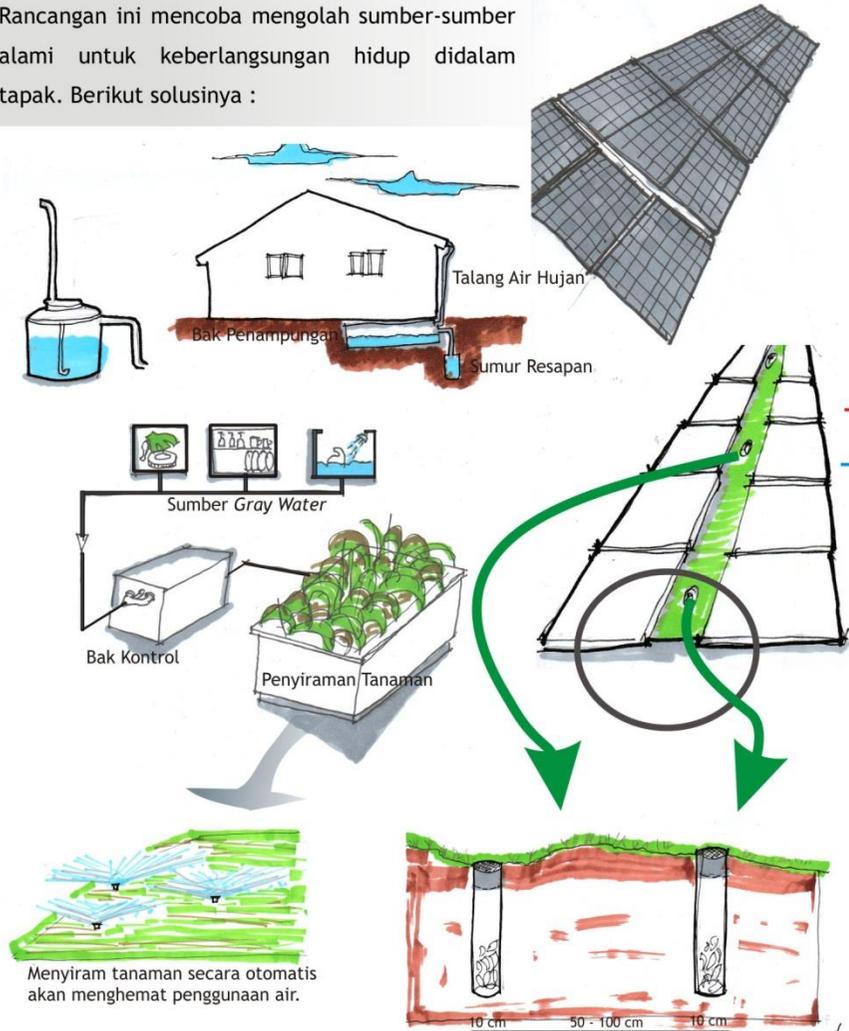
ALTERNATIF 3



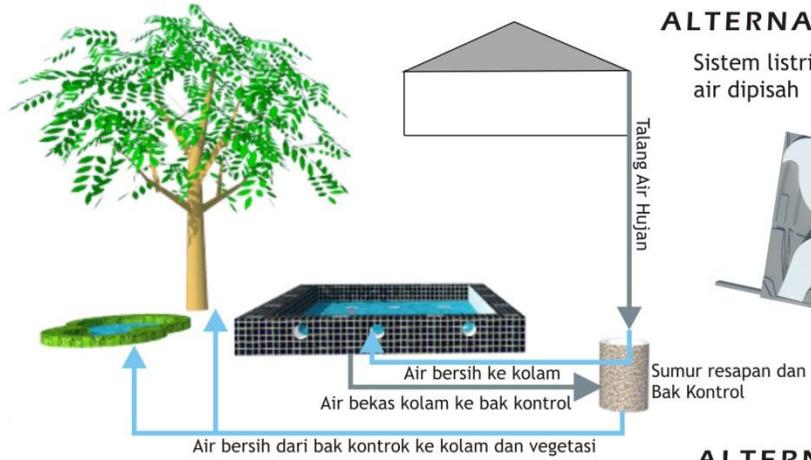
Gambar 4.33 Analisis Struktur
Sumber : Analisis Pribadi, 2015

Sumber listrik pada tapak berasal dari PLN sedangkan untuk sumber air berasal dari PDAM. Rancangan ini mencoba mengolah sumber-sumber alami untuk keberlangsungan hidup didalam tapak. Berikut solusinya :

Solar Panel sebagai sumber energi listrik untuk penerangan jalan dan lampu teras tiap bangunan

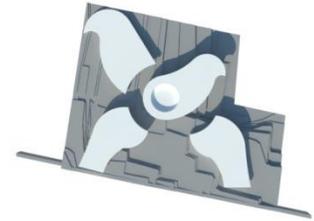


Menyiram tanaman secara otomatis akan menghemat penggunaan air.



ALTERNATIF 1

Sistem listrik dan air dipisah

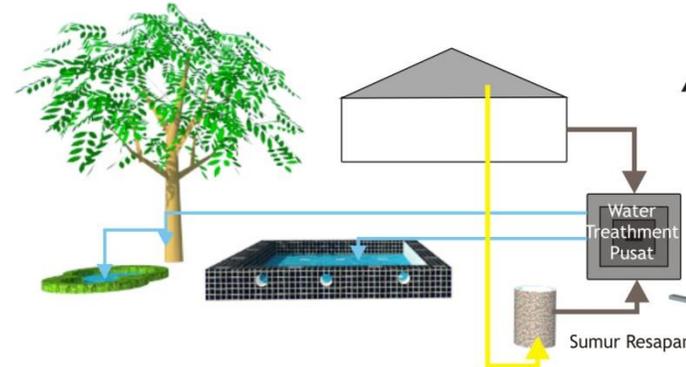
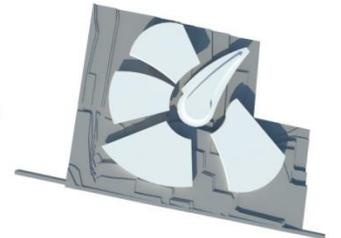


Jalur listrik dari solar panel ke unit
Distribusi listrik untuk pompa air di sumur

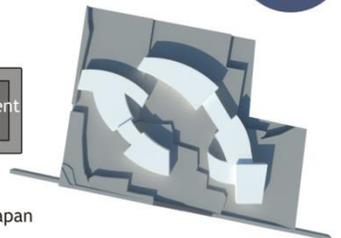


ALTERNATIF 2

Listrik dari solar panel mengalirkan listrik untuk pencahayaan dan memompa air dri sumur bor untuk diolah dan didistribusikan



ALTERNATIF 3



Gambar 4.34. Analsis Utilitas
Sumber : Analisis Pribadi, 2015

Tiga alternatif desain yang ada di analisis tapak merupakan bagian penting untuk menentukan massa bangunan yang ingin digunakan didalam konsep perancangan. Berikut hasil penilaian dari masing-masing alternatif desain pada analisis tapak :

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Analisis Tapak

Analisis	Alternatif Desain 1	Alternatif Desain 2	Alternatif Desain 3
Bentuk dan Peletakkan Massa	2	3	1
<i>Cut and Fill</i>	3	3	1
View Kedalam dan Keluar	2	3	1
Batas Tapak	2	3	1
Sirkulasi Tapak	3	2	1
Pencapaian dalam Tapak	1	2	3
Vegetasi	3	1	3
Matahari	1	3	2
Angin	3	1	2
Air Hujan	3	3	1
Struktur	3	3	2
Jumlah	26	27	18

Sumber : Analisis Pribadi, 2015

Keterangan :

3 = Sangat Baik

2 = Baik

1 = Cukup Baik

Tabel diatas menunjukkan hasil tatanan massa yang baik untuk diterapkan dalam tapak. Alternatif 2 merupakan alternatif desan dengan nilai terbaik yang menghubungkan seluruh kondisi tapak dengan penerapan prinsip-prinsip dalam tema Arsitektur Perilaku. Alternatif 2 secara keseluruhan baik sehingga akan dibawa menuju konsep untuk didetailkan sehingga rancangan Pusat Pendidikan

Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang akan menjadi lingkungan yang sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan pengguna. Alternatif tapak yang mempunyai nilai 3 akan diadaptasi ke alternatif 2 sehingga tatanan lingkungan membentuk penilaian sangat baik.



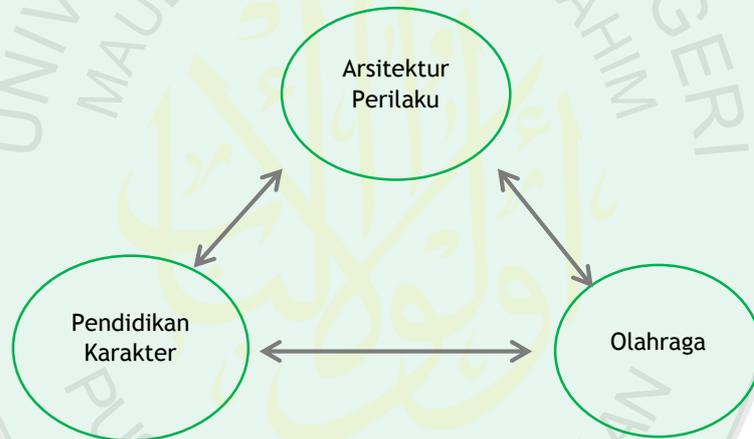
Gambar 4.35 Desain Terpilih
Sumber: Analisa Pribadi, 2015

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Dasar

Konsep dasar pada perancangan ini adalah mengkolaborasikan tiga aspek yakni arsitektur perilaku, pendidikan karakter dan olahraga sunnah. Ketiganya saling berhubungan untuk membentuk sebuah setting lingkungan yang mampu memenuhi kebutuhan pengguna namun lingkungan tetap menjadi pendukung utama pembentukan karakter.



Tabel. 5.1 Uraian Konsep

Arsitektur Perilaku	Pendidikan Karakter	Olahraga
<ol style="list-style-type: none">1. Menghubungkan antara lingkungan dan manusia2. Mempunyai nilai estetika yang mempertimbangkan perilaku pengguna3. Memenuhi kebutuhan psikologi pengguna4. Memberikan keamanan dan perlindungan	<i>Sportif</i> Kompetitif Insisiatif	Berkuda Berenang Memanah

Sumber : Hasil Analisis, 2015

Arsitektur perilaku merupakan wujud setting lingkungan untuk mendukung proses pembentukan karakter dan proses berlangsungnya kegiatan olahraga berkuda, berenang dan memanah. Berikut adalah kaitan antara prinsip tema, pendidikan karakter dan olahraga :

A. Hubungan Baik Antara Lingkungan dan Manusia

1. Sportif : Sportif artinya melakukan sesuatu sesuai dengan aturan sehingga mengatur lingkungan juga harus sesuai dengan keadaan alami alam tanpa merusaknya. Menyediakan fasilitas pengguna yang tidak merusak lingkungan sekitar.
2. Kompetitif : Lingkungan membentuk karakter kompetitif dalam hal olahraga berkuda, berenang dan memanah yang sudah sesuai dengan standar perlombaan nasional untuk anak-anak.
3. Inisiatif : Karakter inisiatif diwujudkan dalam setting lingkungan yang banyak menempatkan jalur sirkulasi, atribut dalam tapak maupun dalam ruangan agar anak mampu berfikir apa yang akan dilakukan dengan atribut tersebut. Contoh : tempat sampah yang dibedakan berdasarkan jenisnya (organik & anorganik) disediakan di beberapa titik. Hal tersebut membantu anak untuk berfikir pada saat membuang sampah dan membuatnya terbiasa dengan membedakan jenis sampah yang ingin dibuangnya. Lingkungan memiliki nuansa keislaman seperti halnya menjadikan masjid sebagai pusat kegiatan, banyak area untuk bersilaturahmi, membatasi antara laki-laki dan perempuan namun tidak kaku karena pengguna masih anak-anak, menghindari ruang negatif sehingga anak diarahkan sampai nantinya akan secara inisiatif menaati aturan zonasi.

B. Mempunyai nilai estetika yang berkaitan dengan pola perilaku pengguna.

1. Sportif : Menghadirkan estetika yang memberikan kenyamanan untuk beraktivitas baik untuk pengguna maupun lingkungan alam.
2. Kompetitif : Estetika digunakan sebagai elemen pemersatu antar massa bangunan. Estetika akan membuat anak lebih tertarik untuk melakukan kegiatan, dengan elemen lengkung, dinamis dan warna akan membuat anak merasa nyaman untuk berada di lingkungan tersebut.
3. Inisiatif : Menciptakan ruang-ruang dengan desain yang menyenangkan membuat anak secara mandiri ingin melakukan kegiatannya. Estetika juga diterapkan pada lanskap untuk membentuk lingkungan yang menyenangkan dan mengasah inisiatif anak untuk bersosialisasi di lingkungan luar. Ornamen islam berupa kaligrafi dihadirkan pada beberapa bangunan khususnya masjid sebagai bentuk peringatan untuk selalu mengingat Allah. Masjid dengan ornamen Islam yang kental akan membuat bangunan lebih mencolok sehingga membuat orientasi pengguna ke arah masjid dahulu kemudian ke bangunan lainnya.

C. Memenuhi Kebutuhan Psikologi Peengguna

1. Sportif : Kujukuran menjadi tolak ukur penting dalam pembentukan karakter. Menciptakan lingkungan yang baik akan mempengaruhi pembentukan karakter anak menjadi lebih cepat. Melakukan olahraga berkuda, berenang dan

memanah sebagai wujud mengamalkan sunnah Rasulullah SAW sedangkan pendidikan karakter merupakan wujud pembentukan aklaul karimah

2. Kompetitif : Anak-anak mampu memahami kompetitif dengan sikap pantang menyerah dan berani mengambil keputusan dengan caranya bersikap di lingkungan tersebut. Membuat perbedaan massa untuk olahraga berkuda, berenang dan memanah akan menambah fokus anak untuk melakukan olahraga sesuai dengan apa yang diinginkannya.
3. Inisiatif : Anak dibiasakan mengerti waktu kapan untuk berlatih, kapan berkumpul dengan orangtua, dan kapan untuk bermain. Penzoningan dan penjagaan tiap zoning akan membantu proses anak dalam membiasakan sikap inisiatif. Kurikulum dan fasilitas didalamnya sudah mengajarkan anak untuk menjadi pribadi agamis yang mampu membedakan mana yang benar mana yang salah.

D. Memberikan Keamanan dan Perlindungan

1. Sportif : Perlindungan diterapkan tidak hanya untuk pengguna saja namun juga untuk tumbuhan dan binatang. Tumbuhan dilindungi dengan pagar ataupun perbedaan ketinggian sedangkan untuk binatang dalam hal ini kuda dilindungi dengan cara membuat kandang yang memberikan kenyamanan pada kuda.
2. Kompetitif : Kompetitif tetap mengupayakan perlindungan dan keamanan baik dari segi keamanan dalam lapangan berkuda dan memanah maupun kolam renang. Lapangan berkuda dan memanah diperlukan pagar pembatas untuk menghindari bahaya bagi orang yang beraktivitas disekelilingnya. Kolam

renang memperhatikan kebersihan dan keamanan kolam untuk melindungi pengguna dari kecelakaan saat berolahraga.

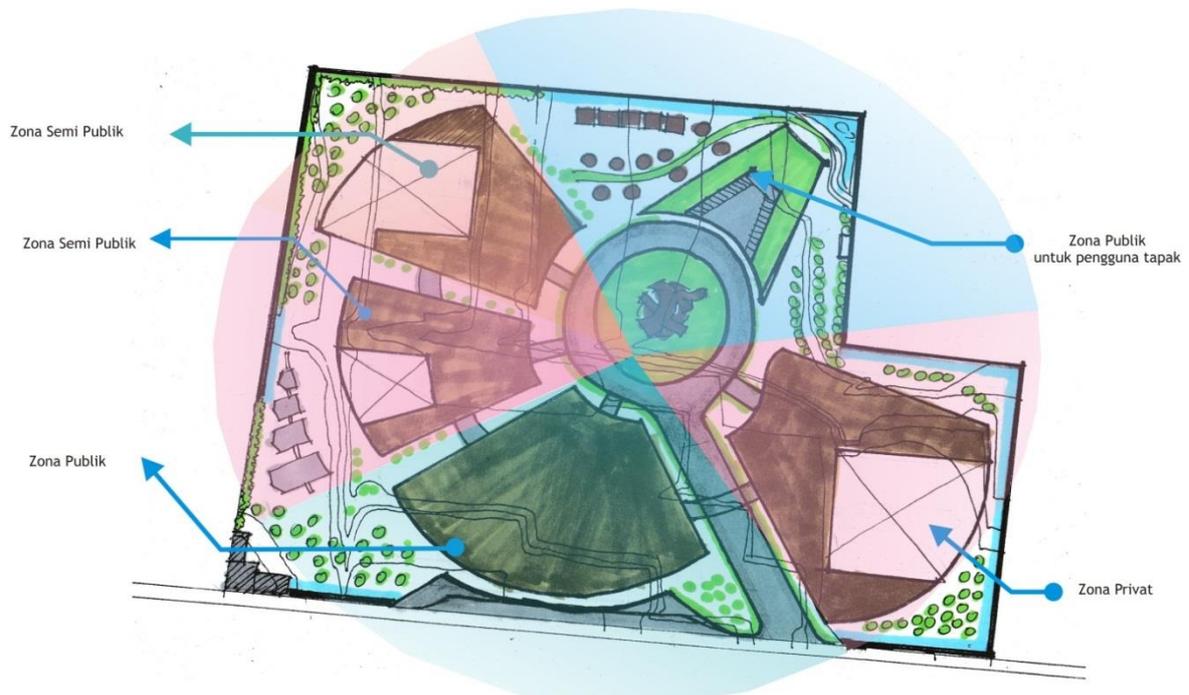
3. Inisiatif : Inisiatif untuk mengamankan dan melindungi pengguna diwujudkan dengan adanya pos penjagaan untuk memantau seluruh aktivitas yang ada dalam tapak, selain itu anak juga diuji rasa inisiatifnya untuk melindungi tumbuhan dan binatang disekitarnya. Penzoningan dan sirkulasi area didalam ruangan akan membentuk batasan aktivitas antara laki-laki dan perempuan, seperti kamar ganti, kolam renang laki-laki dan perempuan, masjid, dll.

5.2. Konsep Tapak

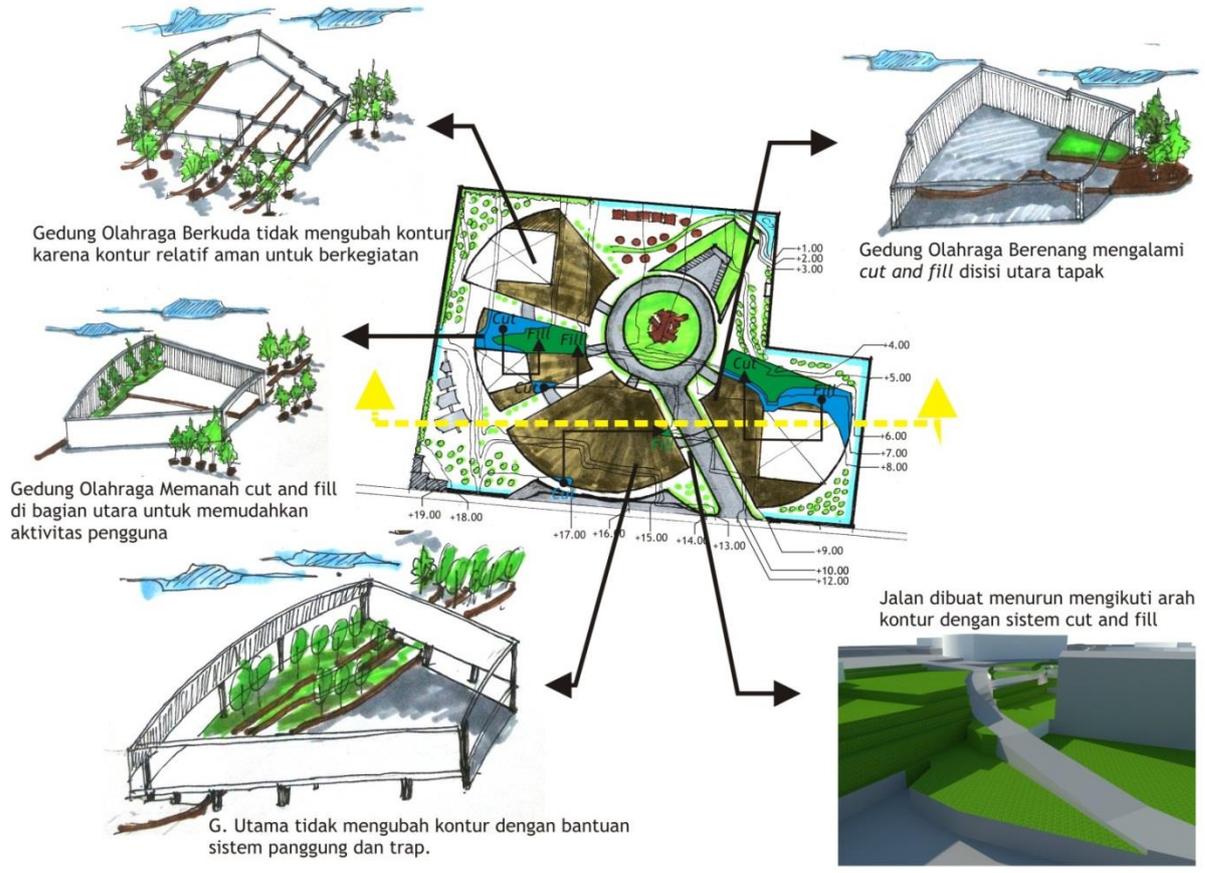
Penataan massa dengan pola memusat ke arah Timur Laut. Timur laut digunakan sebagai ruang bersama untuk membiasakan hidup berdampngan, bersosialisasi dengan baik dan menyatukan seluruh pengguna dalam tapak.



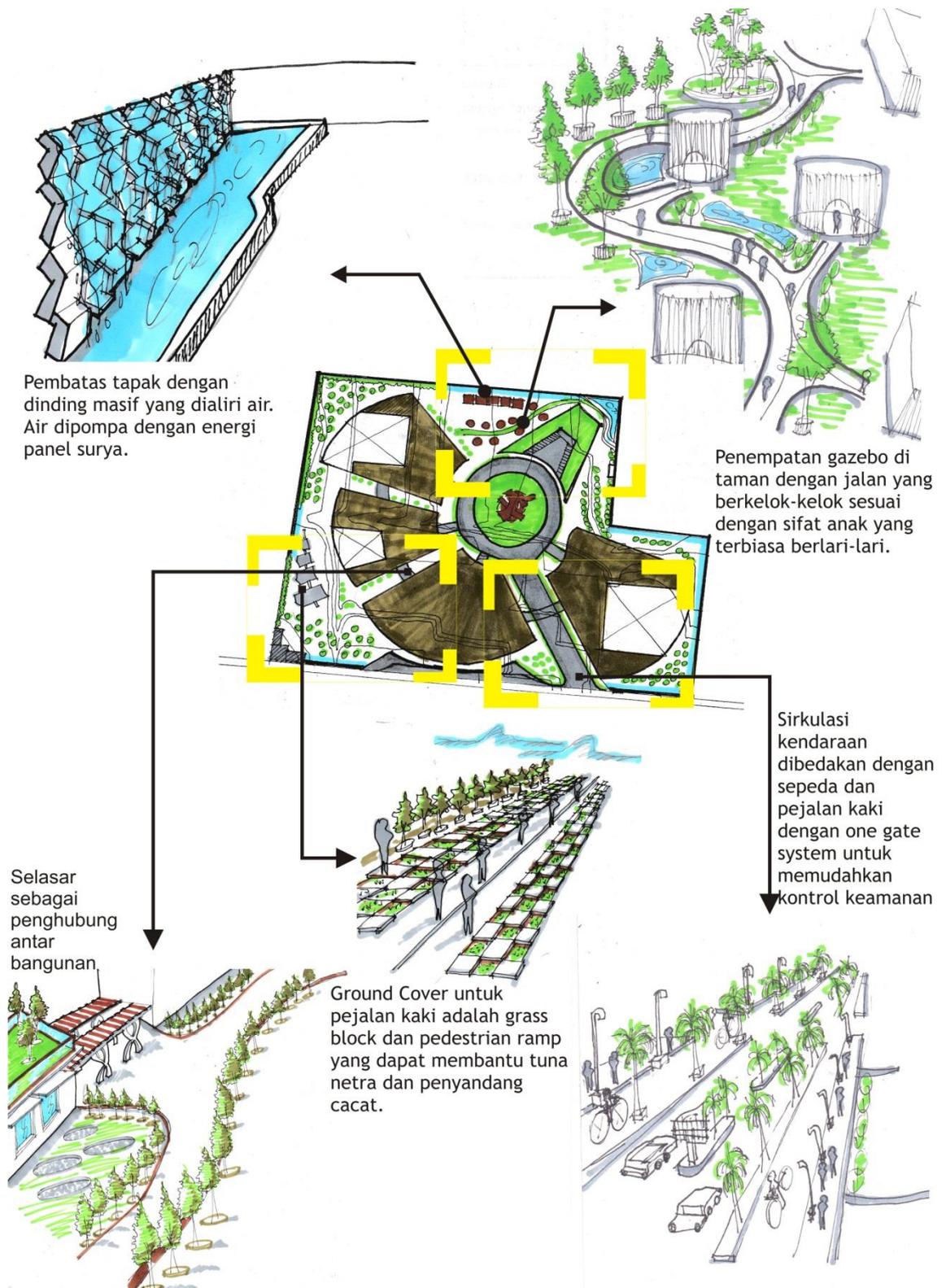
Gambar 5.1 Konsep Pembagian Massa Kawasan
Sumber: Hasil Analisis, 2015



Sumber: Hasil Analisis, 2015



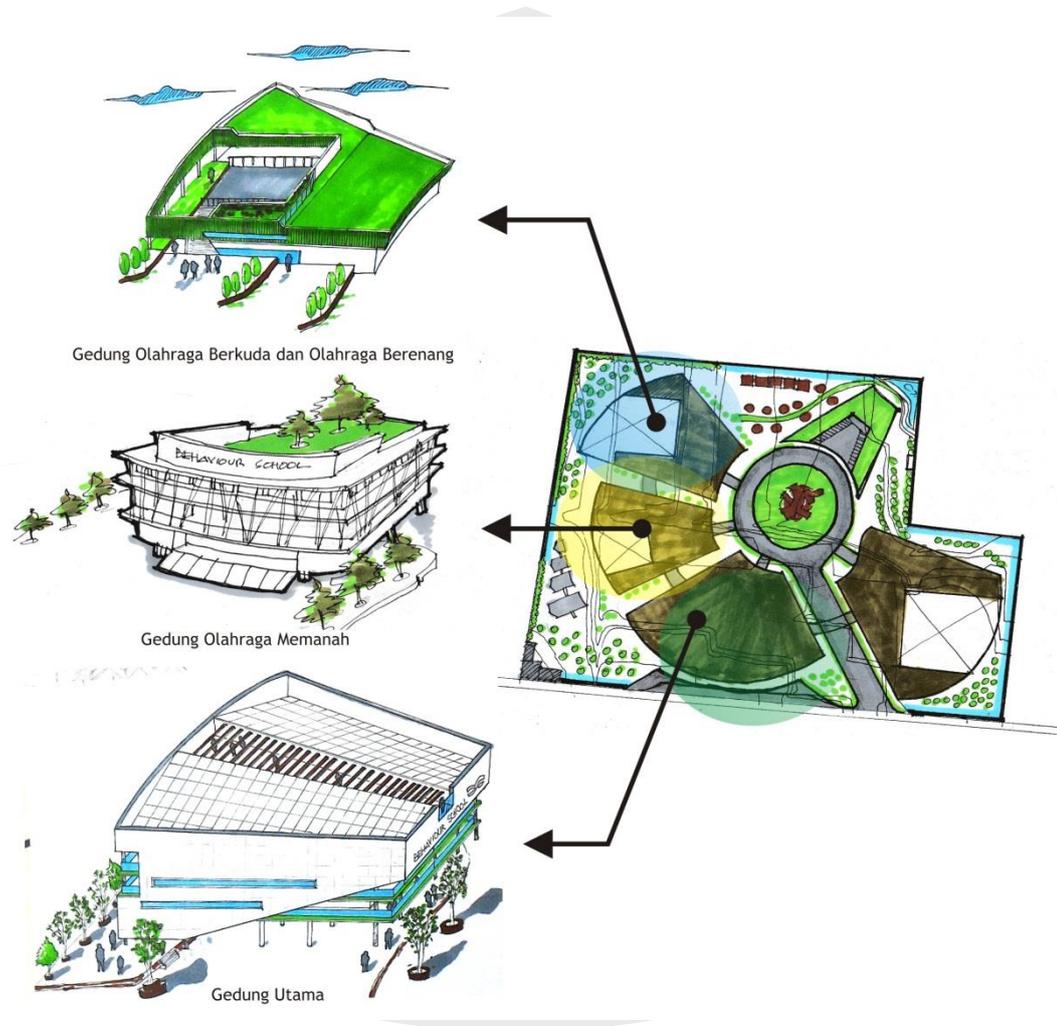
Gambar 5.3 Konsep Cut and Fill Kontur Tapak
 Sumber: Hasil Analisis, 2015



Gambar.5.4 Konsep Sirkulasi, Pencapaian, Batas dalam Tapak
 Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2015

5.3.Konsep Bentuk

Pola perilaku anak cenderung bebas dan dinamis sehingga bentukan lengkung akan mampu membuat anak beraktivitas lebih leluasa.



Gambar.5.5 Konsep Bentuk
Sumber: Hasil Analisis Pribadi, 2015

Bentukan dasar adalah melengkung di 2 sisi yakni tampak depan dan tampak belakang dari bangunan. Bentuk ini memusat ke arah Timur Laut karena disana adalah lingkungan bersama yang digunakan untuk menyatukan kegiatan seluruh pengguna. Berikut kesesuaian bentuk bangunan dengan prinsip tema :

1. Menghubungkan antara lingkungan dan manusia

Bentukan melengkung mendukung pemusatan lingkungan bersama yang membentuk orientasi seluruh bangunan ke arah *open public space* sehingga diharapkan setelah melakukan kegiatan di masing-masing gedung, anak-anak dapat bersosialisasi menyatu dengan seluruh pengguna tapak sehingga tidak terjadi kesenjangan sosial

2. Mempunyai nilai estetika yang mempertimbangkan perilaku pengguna

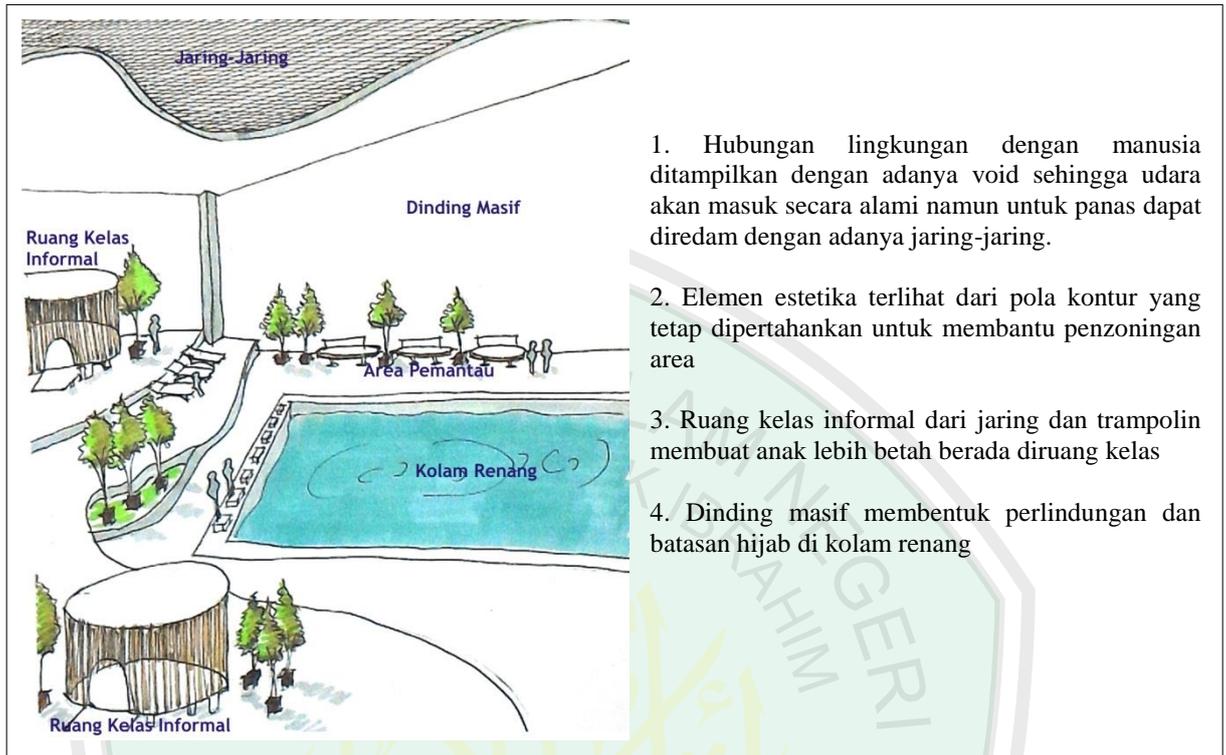
Nilai estetika muncul dari variasi solid dan void pada bangunan, selain itu pemanfaatan kontur tapak dengan sistem panggung dan mengikuti kontur dapat menambah estetika baik eksterior maupun interiornya.

3. Memenuhi kebutuhan psikologi pengguna

Anak cenderung bergerak bebas dan tertarik dengan suatu hal yang baru, maka bentuk yang menyesuaikan kontur akan memberikan variasi zoning dan konsep yang berbeda di tiap lantainya. Bentuk lengkungan yang dinamis dapat dengan mudah mengikuti gerak anak .

5.4.Konsep Ruang

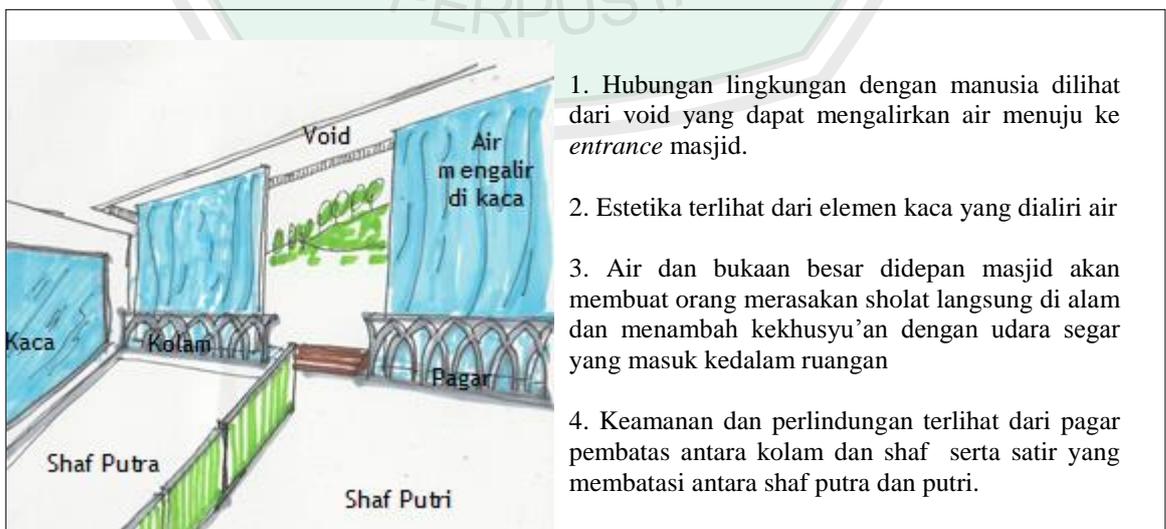
Konsep ruang menghubungkan antara elemen solid dan elemen void sehingga membentuk suatu estetika dan hubungan baik antara lingkungan dan manusia. Solid-void diterapkan hampir diseluruh ruangan sehingga memberikan kenyamanan untuk anak dalam beraktivitas. Konsep ruang juga mengacu pada 4 prinsip tema arsitektur perilaku. Konsep ruang untuk 4 massa bangunan dalam rancangan ini dijabarkan dalam lampiran 1.



1. Hubungan lingkungan dengan manusia ditampilkan dengan adanya void sehingga udara akan masuk secara alami namun untuk panas dapat diredam dengan adanya jaring-jaring.
2. Elemen estetika terlihat dari pola kontur yang tetap dipertahankan untuk membantu penzonangan area
3. Ruang kelas informal dari jaring dan trampolin membuat anak lebih betah berada di ruang kelas
4. Dinding masif membentuk perlindungan dan batasan hijab di kolam renang

Gambar 5.6 Konsep Ruang Kolam Renang dan Ruang Belajar yang Menyatu dengan Void
 Sumber : Hasil Analisis Pribadi, 2015

Penyatuan ruang belajar yang informal dengan kolam renang dibedakan antara laki-laki dan perempuan. Konsep kolam renang yang tertutup dari luar namun didalam tetap dapat menyatu dengan alam.

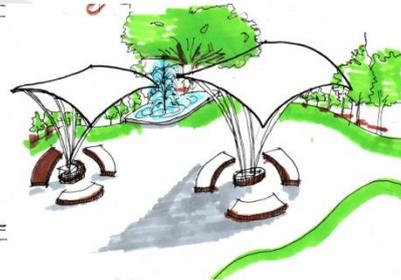
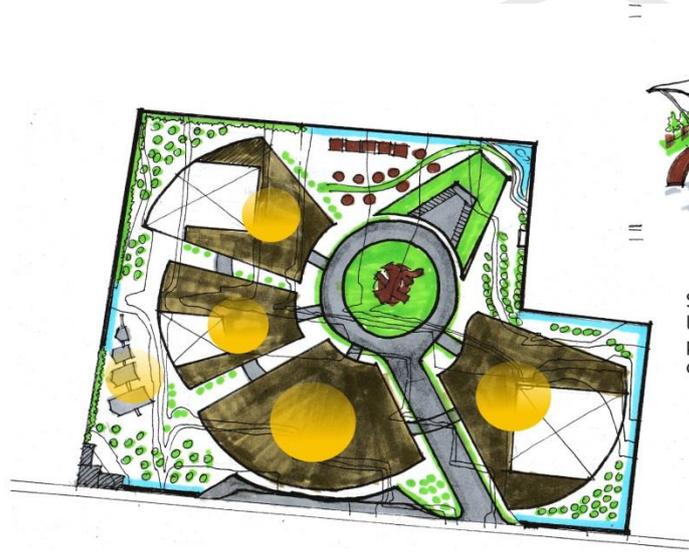


1. Hubungan lingkungan dengan manusia dilihat dari void yang dapat mengalirkan air menuju ke entrance masjid.
2. Estetika terlihat dari elemen kaca yang dialiri air
3. Air dan bukaan besar didepan masjid akan membuat orang merasakan sholat langsung di alam dan menambah kekhusyuan dengan udara segar yang masuk kedalam ruangan
4. Keamanan dan perlindungan terlihat dari pagar pembatas antara kolam dan shaf serta satir yang membatasi antara shaf putra dan putri.

Gambar 5.7. Konsep Ruang Masjid dengan Unsur Air Sebagai Dinding Masjid
 Sumber : Hasil Analisis Pribadi, 2015

5.5. Konsep Struktur

Struktur pada beberapa massa bangunan menggunakan perpaduan antara struktur panggung dengan struktur tiang pancang. Struktur atap adalah dak dengan tambahan roof garden serta atap miring dengan struktur baja yang digunakan

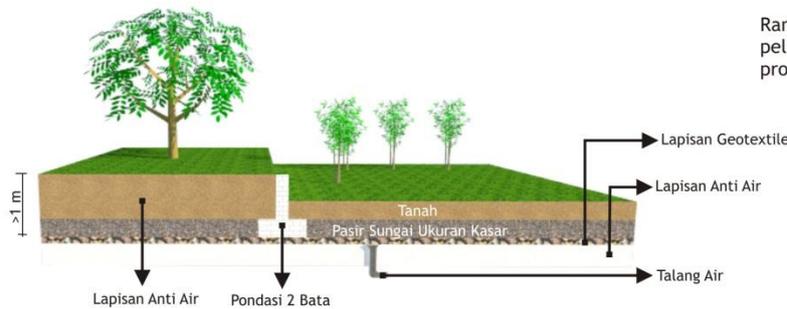


Struktur atap tenda digunakan di open public space agar membuat lingkungan taman menjadi lebih berestetika. Kain tenda bersifat potable untuk bisa membuka dan menutup agar dapat digunakan di berbagai situasi



Rangka Baja Assymetric digunakan di bangunan sebagai media peletakkan pane surya agar lingkungan tapak dapat membantu proses penghematan energi

Roof Garden digunakan di beberapa bangunan yang berfungsi untuk menyerap hujan dan meredam panas pada bangunan

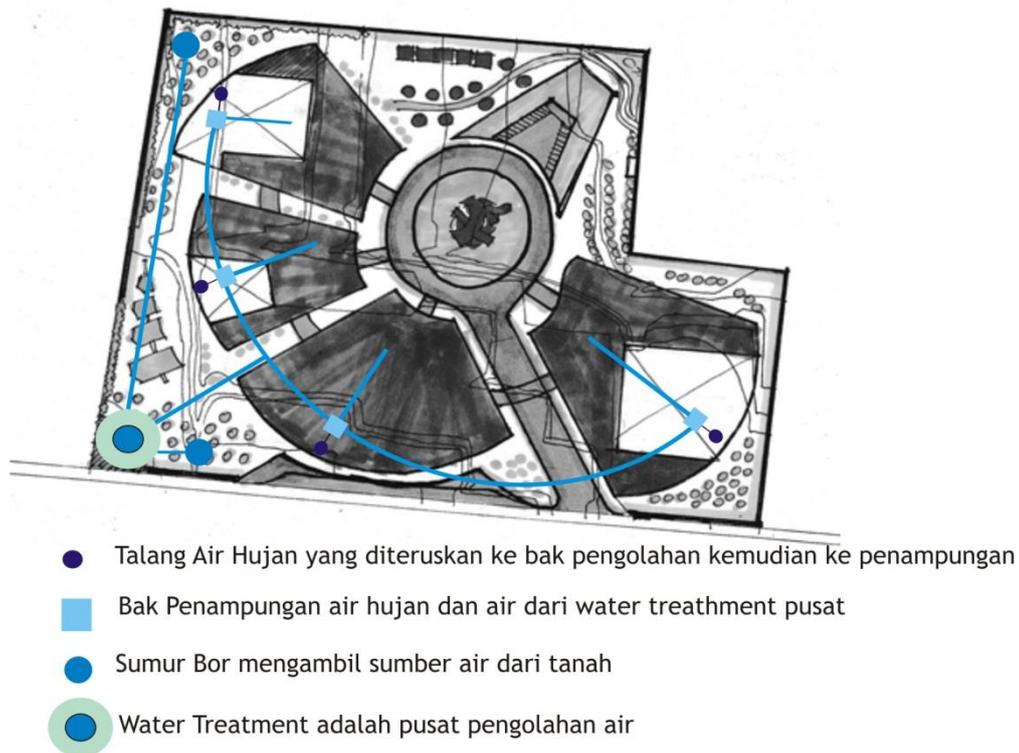


Gambar 5.8. Konsep Struktur
Sumber : Hasil Analisis, 2015

5.6. Konsep Utilitas

5.7.1 Air Bersih

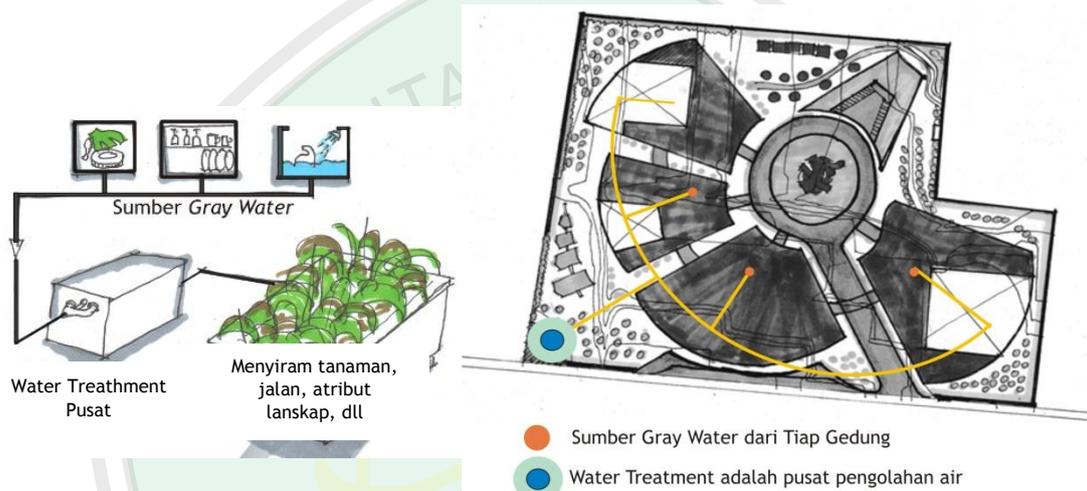
Air bersih berasal dari 3 sumber yakni PDAM, air hujan dan air tanah. Air sumur diolah di pengolahan air pusat sebelum didistribusikan ke bak penampungan tiap gedung. Air hujan dialirkan dari talang air meju ke bak pengolahan tiap gedung kemudian di tampung di bak penampungan tiap gedung. Sumber dari PDAM juga disatukan di bak penampungan agar kegunaanya lebih hemat dan bak penampungan dibuat cukup besar sehingga meminimalisir kekurangan air.



Gambar 5.9. Konsep Utilitas Air Bersih
Sumber: Hasil Analisis, 2015

5.6.2 Gray Water

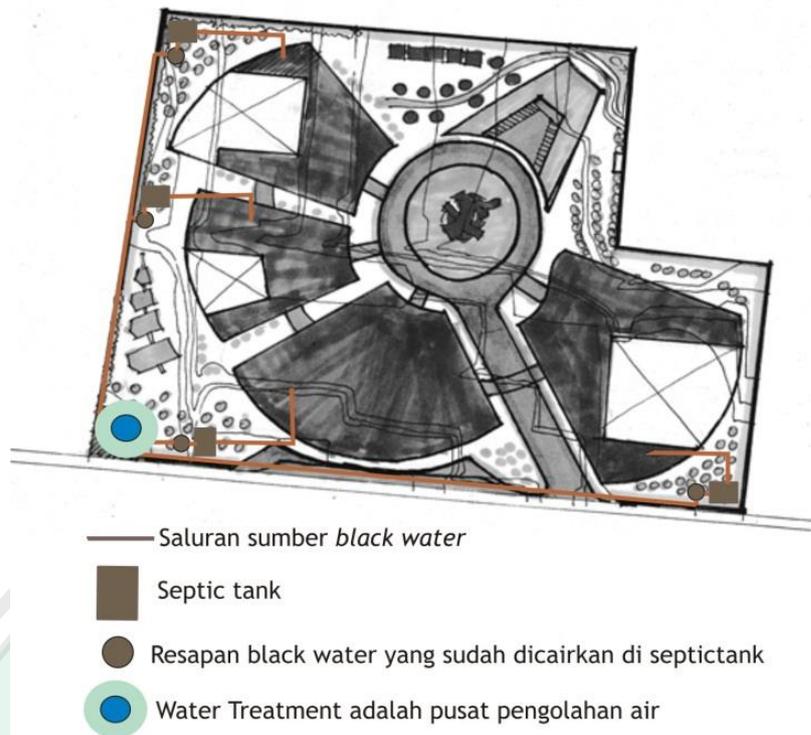
Sumber gray water dari tiap aktivitas bangunan disalurkan ke water treatment pusat kemudian setelah netral dapat digunakan untuk menyiram tanaman, menyiram jalan agar mengurangi panas, membersihkan atribut lanskap, dll.



Gambar 5.10 Konsep Sistem *Gray Water*
Sumber : *Analisis Pribadi, 2015*

5.6.3 Black Water

Black water merupakan sumber limbah padat dari makhluk hidup. Limbah tersebut dialirkan ke septic tank untuk diolah menjadi limbah cair. Setelah menjadi limbah cair kemudian dialirkan ke resapan untuk dinetralkan. Limbah cair yang sudah netral kemudian dialirkan ke *water treatment* pusat untuk diolah kembali sehingga layak untuk dibuang ke saluran riol kota.



Gambar 5.11. Konsep Sistem *BlackWater*
 Sumber : Analisis Pribadi, 2015

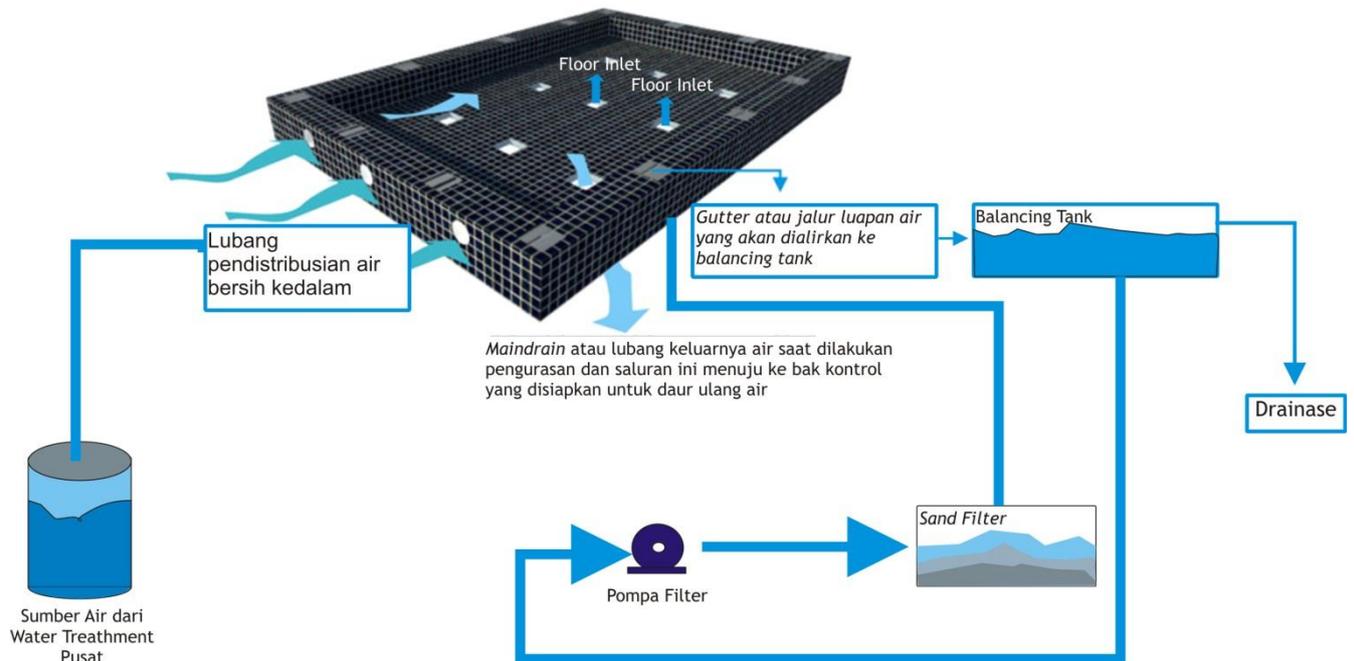
5.6.4 Utilitas Kolam Renang

Kolam renang membutuhkan saluran khusus untuk sirkulasi airnya. Ada 3 sumber air untuk kolam renang yakni gabungan antara PDAM, air sumur dan air hujan. Ketiganya diolah dan disalurkan ke kolam. Sistem pemipaan kolam renang menggunakan sistem *overflow* yaitu dengan membuat kolam renang dengan air yang melimpah, tujuannya adalah :

- A. Membuat aliran air berputar sepanjang waktu.
- B. Air bersih akan lebih tahan lama dan mengurangi penggunaan obat-obatan.
- C. Menghemat air karena rentan waktu menguras kolam lebih panjang.
- D. Melalui perputaran air yang stabil akan mampu menjaga lingkungan sekitar.

Air kolam akan diganti dalam waktu 1-2 minggu dan bekas air yang digunakan akan dialirkan untuk mengisi kolam pembatas tapak sehingga daur

ulang air akan berjalan lebih optimal. Berikut skema konsep sistem pemipaan kolam renang :



Gambar 5.12 Konsep Sistem Overflow pada Kolam Renang
Sumber : Hasil Analisis Pribadi, 2015

BAB VI

HASIL PERANCANGAN

6.1 Profil Rancangan

Merupakan pusat pendidikan setara kursus dalam bidang olahraga yang memberikan pendalaman lebih terhadap pembentukan karakter anak melalui olahraga yang dianjurkan oleh Nabi Muhammad SAW yaitu berkuda, berenang dan memanah. Pendidikan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan masa kini yakni adanya degradasi moral anak bangsa yang dipengaruhi oleh lingkungan yang tidak baik . Lingkungan yang tidak baik ini akan mampu mempengaruhi pertumbuhan karakter anak di masa mendatang, sehingga perlu dibentuk sebuah lingkungan yang mampu membantu anak-anak membiasakan berperilaku baik sehingga nantinya anak akan tumbuh dengan karakter yang baik pula. Pengguna utama yakni anak-anak usia 7-15 tahun atau setara dengan jenjang pendidikan SD-SMP. Hal ini diputuskan karena rentang anak usia 7-15 tahun termasuk dalam waktu terbaik menanamkan pendidikan karakter karena otak anak akan meningkat kecerdasannya hingga 80%. (Suyatno, 2010)

Tujuan rancangan kawasan ini adalah untuk menciptakan sebuah tempat untuk mendidik anak-anak dalam hal karakter melalui olahraga sunnah, sesuai dengan sabda Rasulullah SAW :

“Ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah”

(Riwayat Sahih Bukhari/Muslim)

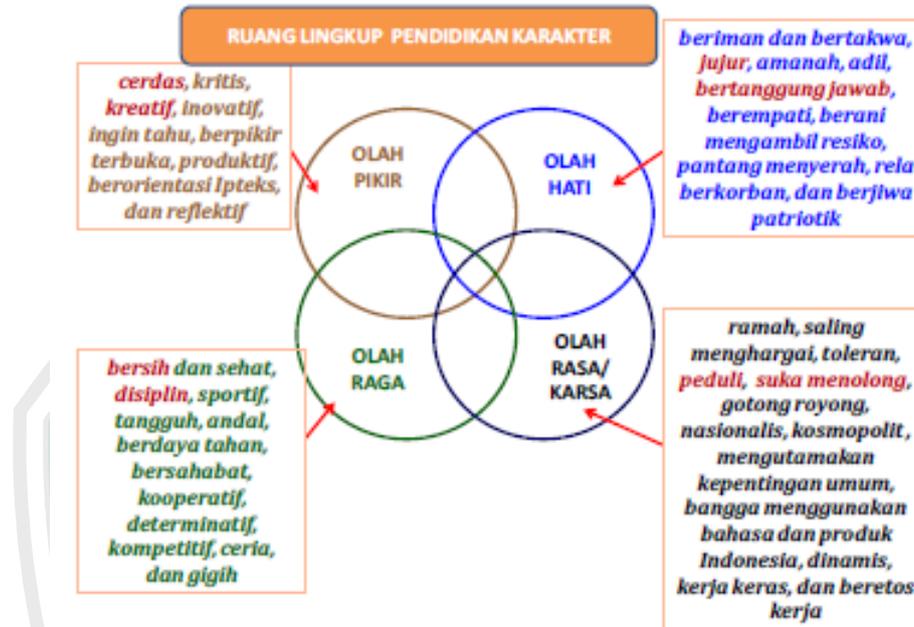
Olahraga sunnah yang dianjurkan ada tiga yakni olahraga berkuda, berenang dan memanah sedangkan karakter yang ingin dicapai ada tiga yakni sportif, inisiatif dan kompetitif. 3 karakter yang ingin dicapai tersebut mencoba diwujudkan dengan menerapkan prinsip-prinsip Tema Arsitektur Perilaku, antara lain :

1. Hubungan yang baik antara manusia dengan lingkungan
2. Memberi nilai estetika yang berkaitan dengan pola perilaku pengguna
3. Memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Memberikan keamanan dan perlindungan

Prinsip tema arsitektur diterapkan di seluruh rancangan termasuk pada tapak. Kawasan ini terdapat beberapa area untuk menunjang seluruh aktivitas pengguna antara lain untuk olahraga berkuda, berenang dan memanah, untuk sholat , membaca buku dan mengatur administrasi, serta untuk makan bermain dan bersosialisasi.

A. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Pusat pendidikan karakter berbasis olahraga sunnah ini mempunyai nilai-nilai yang diprioritaskan antara lain Sportif, Kompetitif dan Inisiatif.



Sumber: Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2011

B. Karakter Pembelajaran Untuk Anak Usia 7-15 Tahun

Usia 7 - 8 tahun lebih ditekankan dalam aspek belajar sambil bermain, tepat waktu (disiplin), membiasakan hidup rukun, bersih, harmonis, damai, toleransi, bebas berkeaktivitas dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan, mulai melihat keteladanan dari lingkungan, berikut penjabarannya menurut Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, 2011 :

1. Setiap anak harus berusaha meningkatkan keamanan dan ketakwaan kepada Allah
2. Setiap anak harus dapat bersenang-senang
3. Setiap anak harus belajar

4. Setiap anak harus melaksanakan tugasnya
5. Setiap anak harus saling menghargai

Usia 9-12 tahun anak mulai membiasakan hidup harmonis, rukun, bersih, disiplin, toleransi, meningkatkan ilmu pengetahuan, iman dan takwa, belajar dengan mempraktekannya secara langsung, mulai meniru keteladanan dari lingkungan dan menjadikan kebiasaan, berikut penjabarannya menurut Buku Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter, 2011 :

1. Setiap anak harus berusaha meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah
2. Setiap anak berusaha meningkatkan disiplin
3. Setiap anak menciptakan suasana aman dalam kelas
4. Setiap anak membudayakan hidup bersih, indah dan sehat
5. Setiap anak aktif dan kreatif dalam belajar.

Usia 13-15 tahun mulai pengembangan sikap dan perilaku religius, mulai membiasakan keteladanan yang didapat dari lingkungan, mulai terbiasa berperilaku hidup bersih, hidup sehat, peduli lingkungan, berbusi pekerti luhur dan santun dalam pergaulan (sikap inisiatifnya mulai terbiasa), menciptakan iklim pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan, output : sportif, kompetitif, inisiatif (mandiri).

B. Kurikulum

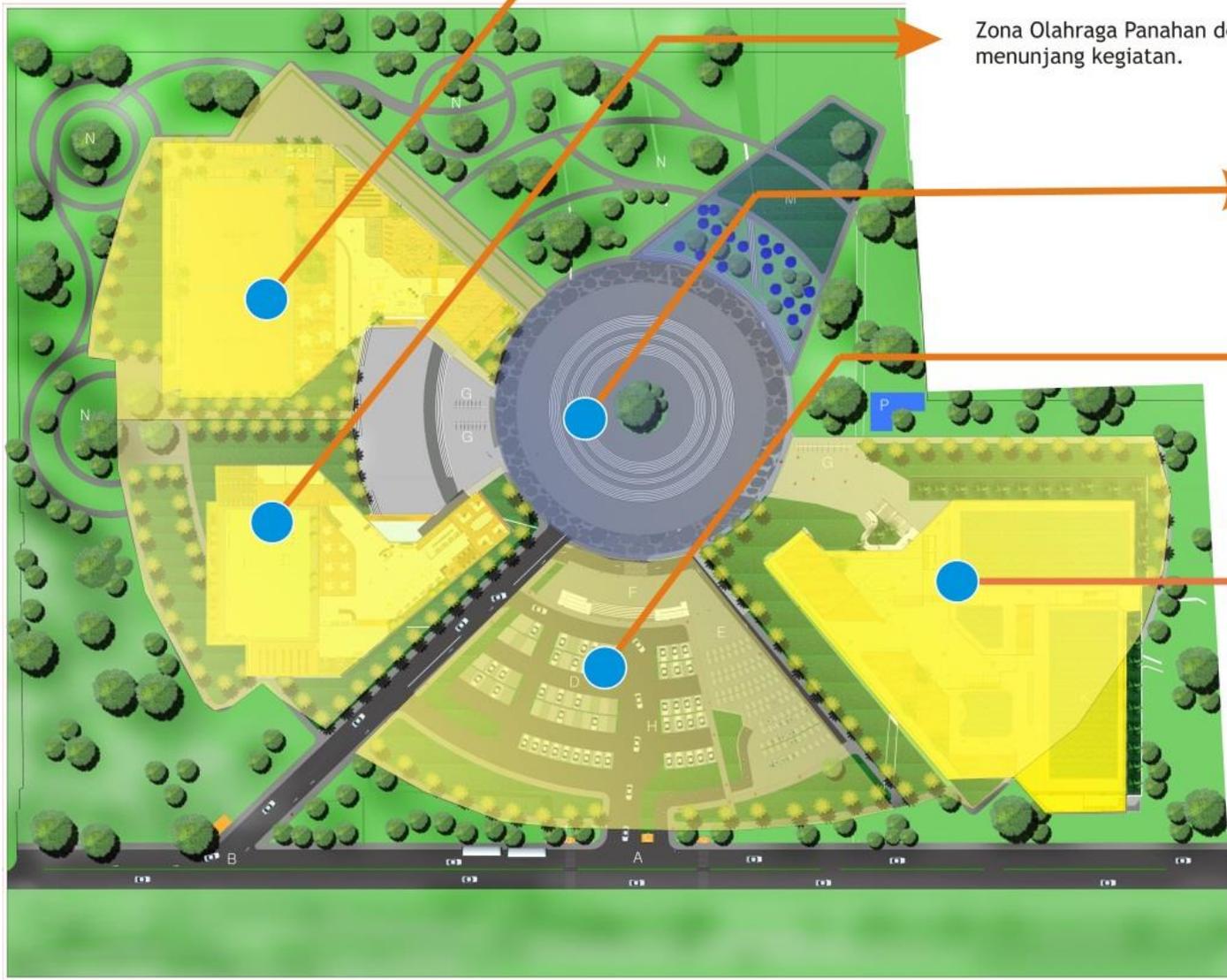
Kurikulum yang digunakan adalah mengacu pada kurikulum pendidikan karakter tahun 2011 yang nilai-nilainya karakternya disampaikan lewat olahraga berkuda, berenang dan memanah. Nilai yang diambil adalah sportif, kompetitif dan inisiatif, untuk sportif dan kompetitif *learning and training* nya disampaikan lewat olahraga *sunnah tersebut*. Sedangkan untuk inisiatif disampaikan lewat kelas psikologi dan keagamaan, berikut ringkasan kegiatan yang ada didalam rancangan yang dapat membiasakan sikap inisiatif pada anak usia 7-15 tahun :

1. Orang Tua/ Wali yang mengantar dan menjemput anaknya diperbolehkan hanya sampai pintu gerbang
2. Anak-anak bersalaman dengan pelatih/ guru dengan mengucapkan salam ketika sampai di pintu gerbang (pelatih/guru sudah menunggu)
3. Sebelum/ setelah proses pembelajaran wajib memungut sampah secara serentak dan membuangnya pada tempat yang telah disediakan (tempat sampah dipisah organik dan anorganik)
4. Secara rutin mengadakan kegiatan sosial seperti zakat, kunjungan ke panti asuhan, family day, dll.
5. Secara berkala mengadakan konseling baik untuk orang tua maupun anak untuk mengingatkan poin penting tujuan pembentukan karakter.
6. Melakukan kegiatan keagamaan dengan sholat Ashar berjamaah, mengaji dan berceramah.
7. Membiasakan datang tepat waktu
8. Menjaga kebersihan toilet
9. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
10. Membuang sampah pada tempatnya

11. Jika menemukan barang yang bukan miliknya, diletakkan pada tempat penemuan barang atau melaporkannya pada guru.

6.2 Hasil Rancangan Kawasan

Lokasi rancangan ini berada di Jalan Joyo Agung Kecamatan Lowokwaru Kota Malang dengan luas wilayah 5,8 Ha dengan pembagian luas lahan terbangun 2,28 Ha (40 %) dan luas lahan tidak terbangun 3,52 Ha (60 %). Lokasi ini juga tepat untuk dijadikan kawasan pendidikan karena sesuai dengan Rancangan Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Malang.



Zona Olahraga Berkuda terdiri dari ruang kelas, kantor lapangan dan ruang pendukung aktivitas kuda maupun manusianya.

Zona Olahraga Panahan dengan ruang ruang yang menunjang kegiatan.

Zona bersama untuk kegiatan belajar mengajar, berkumpul, bermain dan bersosialisasi dengan lingkungan maupun sesama pengguna

Zona publik sebagai entrance utama untuk masuk kedalam tapak. Terdapat masjid, central library dan kantor pusat, parkir area pusat, dll.

Zona olahraga berenang terdapat 4 kolam renang dengan kegunaannya masing-masing, ruang kelas yang menyenangkan dengan kantor sebagai area administrasi dan pengawasan

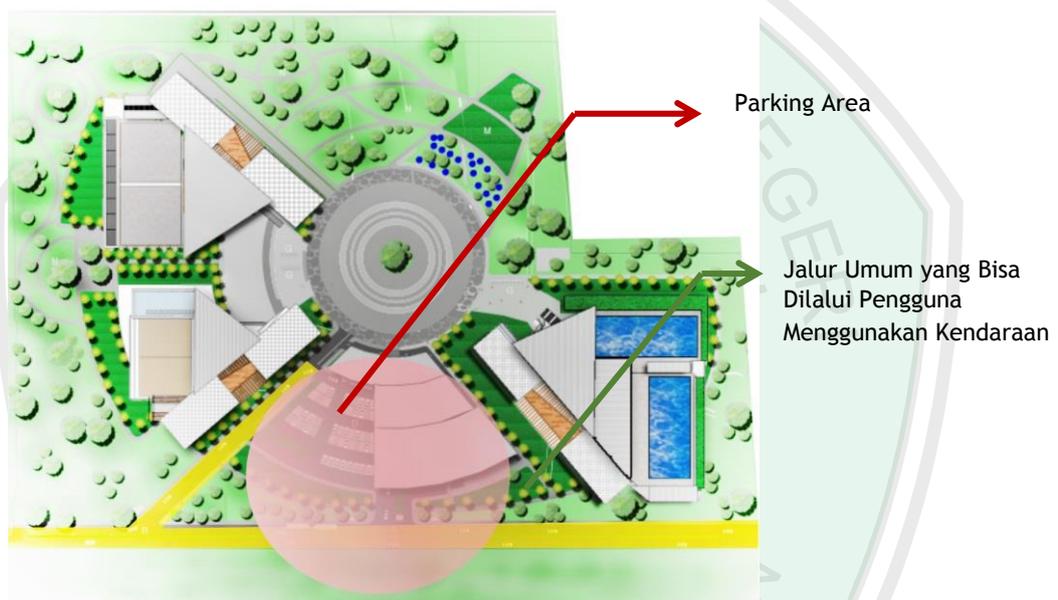


Layout Plan diatas menjelaskan penzoningan antar massa dengan pola penataannya memusat. Pola penataan memusat ditujukan untuk menciptakan area bersama sebagai tempat untuk memicu sikap sportif, kompetitif dan inisiatif yang dikemas dalam kegiatan bermain dan belajar. Sikap sportif merupakan sikap manusia dalam menempatkan sesuatu sebagaimana mestinya agar terciptanya hubungan yang baik antara manusia dengan Allah, manusia dengan manusia dan manusia dengan lingkungannya. Penerapan sikap sportif dalam rancangan kawasan ini antara lain :

- A. Pemilihan lokasi sesuai dengan peraturan pemerintah sehingga tidak akan terjadi konflik yang diciptakan antara manusia dengan manusia lainnya.
- B. Dari luas lahan 5,8 Ha, lahan terbangun adalah 40 % dan lahan tidak terbangun 60 %. Hal ini lebih banyak memberikan ruang gerak terhadap alam dan hewan-hewan asli tapak. Pengguna yang datang tidak akan mengubah secara total ekosistem yang ada didalamnya sehingga tercipta hubungan yang baik antara manusia dengan lingkungan.
- C. Kawasan mematuhi peraturan pemerintah dalam hal GSB dan KLB. GSB yang diambil adalah minimal 8 meter dari ketetapan yang minimal adalah 2,5 meter karena di area tersebut lebar jalan hanya 5 meter. Koefisien Lantai Bangunan (KLB) menurut peraturan pemerintah adalah 0.3 – 1,2 dan konsep kawasan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang ini mengambil KLB 0,39 namun dibulatkan menjadi 0,5 untuk mengantisipasi adanya pengembangan bangunan.
- D. Jumlah lantai di peraturan Daerah untuk kawasan ini adalah 1-4 lantai, sedangkan di kawasan ini menggunakan 1-2 lantai yang berpanggung.

Tujuannya untuk membiarkan makhluk hidup untuk bisa menjelajahi seluruh tapak tanpa merasa diganggu dengan adanya bangunan di atasnya.

Rincian diatas merupakan bukti penerapan prinsip tema Arsitektur Perilaku yang tidak hanya membuat kawasan menjadi harmony namun juga menjadikan kawasan ini jauh dari hal-hal mudharat yang tidak disukai oleh Allah.



Gambar 6.3 Site Plan dan Jalur Kendaraan
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Sirkulasi pada tapak dipermudah khusus untuk pejalan kaki, pengguna sepeda dan penunggang kuda. Hal itu diwujudkan dengan penempatan parkir mobil dan motor yang diletakkan di bagian depan dan untuk mengakses seluruh kawasan tapak, pengguna diarahkan menggunakan sepeda dan kuda. Keamanan dan kemudahan pelayanan servis tetap diperhitungkan dengan menyediakan jalur khusus bagi mobil pengantar kuda ke kandang, truk sampah maupun mobil pemadam kebakaran yang bersifat insidental. Pelajarannya adalah anak-anak dan pengguna tapak lainnya akan diasah rasa inisiatifnya untuk mengikuti peraturan

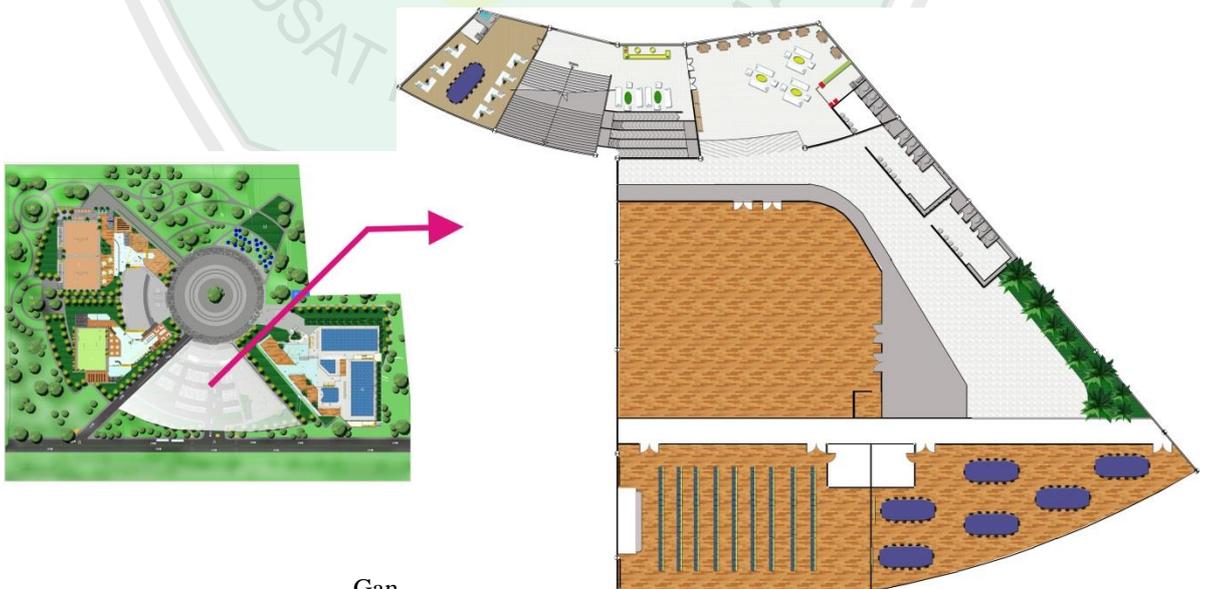
seperti batasan sirkulasi. Selain itu seluruh pengguna tapak baik anak-anak maupun orang tua boleh mencoba olahraga Rasulullah yaitu berkuda dengan mengelilingi area tapak.



Sumber: Hasil Rancangan, 2016

6.3 Hasil Rancangan Ruang dan Bentuk Bangunan

6.3.1 Gedung Utama



Gambar 6.3.1 Denah Gedung Utama
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Gedung utama diletakkan di area depan atau diatas area parkir mobil dengan tujuan untuk menjadi *vocal point* di area tersebut. Gedung ini sebagai *vocal point* adanya suatu kawasan pendidikan karakter di area tersebut. Didalam gedung utama terdapat masjid, kantor pusat dan perpustakaan pusat. Masjid diletakkan dibagian depan untuk memberikan akses kepada siapapun yang ingin melakukan ibadah ditempat tersebut, baik itu masyarakat sekitar, musafir dan yang pasti adalah pengguna rancangan. Pertimbangan ini sesuai dengan prinsip tema arsitektur perilaku yang menyangkut hubungan baik dengan lingkungan serta memperhatikan pola perilaku pengguna.



Gambar 6.6 Tampak Gedung Utama
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Fasade dari bangunan ini dibuat menonjol daripada bangunan lainnya namun tetap ada penyatuan dibagian belakang dengan motif lingkaran. Bangunan ini berlantai panggung dengan lantai bawahnya difungsikan untuk parkir mobil, motor, sepeda dan kuda.



Elemen lengkung yang
diseragamkan dengan
bangunan lainnya

Gambar 6.7 Tampak Gedung Utama
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Material yang digunakan oleh bangunan ini adalah dinding menggunakan bata ringan dengan dinding sekat antar denah adalah dinding praktis calsiboard. Kolom dan balok menggunakan rangkaian baja WF 400 serta plat yang menggunakan rangkaian baja juga. Hal ini bertujuan untuk membuat bangunan kokoh namun terkesan ringan. Bentuk bangunan yang panggung serta konsep pengangkatan atap membuat bangunan ini dapat dengan mudah mengalirkan angin kedalam ruangan serta mempersilahkan tumbuhan dan hewan-hewan tetap hidup dibawahnya. Hal itu sesuai dengan prinsip tema arsitektur perilaku yang mengedepankan estetika naun tetap memberikan perlindungan dan kenyamanan bagi penggunaanya baik manusia, hewan maupun lingkungan.



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG



TAMPAK SAMPING KANAN

Gambar 6.8 Tampak Kawasan
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

6.2.2 Gedung Olahraga Berkuda

Gedung olahraga berkuda diletakkan di sisi utara tapak, pertimbangannya adalah lahan datar di area tersebut cukup luas sehingga dapat dimaksimalkan fungsinya untuk penempatan lapangan berkuda yang juga cukup luas. Selain itu terdapat zona lintasan kuda yang didalamnya memanfaatkan tanah berkontur untuk memberikan rintangan-rintangan tersendiri dalam seni menunggang kuda. Area utara merupakan tempat melihat view terbaik sehingga pada saat berkuda, anak-anak akan terasa lapang dan tenang dalam belajar menunggangi kuda.

Gedung Olahraga Berkuda mempunyai beberapa ruangan yang dapat menunjang proses pembelajaran, antara lain *class room*, *mini library*, *waiting room*, *office*, *lobby*, dan *inner court*. Bagian pendukung olahraga berkuda ada 2 lapangan *jumping* dengan ukuran 30 x 30 meter, 12 kandang kuda ukuran 3x3 meter, area mandi kuda, gudang penyimpanan makanan dan peralatan kuda, loker atlet, toilet yang digunakan untuk mandi dan ganti baju, serta tribun penonton di sebelah barat lapangan.



Gambar 6.9 Denah Olahraga Berkuda
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Keterangan :

1. Lapangan Jumping Berkuda 30 x 30 meter
2. Tribun Penonton Kapasitas Maksimal 160 Penonton dengan Fasilitas Toilet
3. 12 Kandang Kuda dengan luas masing-masing 3 x 3 meter lengkap dengan area mandi kuda.
4. 1 ruang penyimpanan makanan kuda dan 3 ruang penyimpanan peralatan kuda dan kandang, loker serta roilet untuk atlet.
5. Area belajar teori yang langsung terhubung dengan lapangan sehingga memudahkan secara langsung memperlihatkan pelajaran praktiknya.
6. Tiga ruang kelas teori untuk pembelajaran karakter berdasarkan umurnya.
7. *Lobby* dan area tunggu orang tua, berguna sebagai tempat menunggu anak-anaknya yang sedang berlatih. Orang tua tidak diperbolehkan masuk ke area atlet agar anak-anak mampu secara inisiatif menyiapkan dirinya sendiri sebelum, saat dan sesudah latihan.
8. *Office*, diletakan di area ujung bangunan gunanya untuk memantau pola aktivitas anak di bagian lingkungan utama sehingga terjadi kesalahan pada pola aktivitas anak, dapat segera dievaluasi. Didalamnya juga terdapat

ruang konseling yang digunakan untuk tempat konsultasi antara orangtua dengan pelatih atau pengajar.

9. *Mini Library*, bisa digunakan oleh anak-anak, orang tua maupun pelatih karena didalamnya berisi pengetahuan tentang olahraga berkuda sehingga siapa saja bisa mempelajarinya disana.
10. *Mini Hall*, digunakan secara insidental apabila ada pertemuan antara orangtua, anak dan pelatih atau bisa digunakan untuk ruang kelas apabila membutuhkan LCD, *Proyektor* dan *Sound System* lainnya
11. Klinik Kesehatan sebagai tempat pertolongan pertama apabila ada anak yang mengalami cedera olahraga atau sakit lainnya. Mini Kantin untuk memadai kebutuhan konsumsi pengguna bangunan.



Gambar 6.10 Tampak Olahraga Berkuda
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Fasade Gedung Berkuda mempunyai konsep yang mengedepankan estetika berkaitan dengan pola aktivitas anak. Anak cenderung mempunyai kesukaan terhadap bentuk lengkung dan warna yang mencolok. Pada bagian utama

menggunakan dua unsur itu dan disisi kanan kirinya diimbangi dengan motif sederhana modern dan natural agar tampak bangunan menjadi lebih harmony.

Gambar 6.11 Suasana Lingkungan Gedung Berkuda
Sumber: Hasil Rancangan, 2016



Gambar 6.12 Suasana Lingkungan Gedung Berkuda
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Material yang digunakan dalam fasade adalah pated panel untuk membentuk lingkaran berwarna, atap spandek dan elemen kayu. Bangunan menggunakan baja WF 400 dengan sistem panggung dan pengangkatan atap agar bangunna terkesan lebih ringan dan menyenangkan. Pada bagian kolom di interior, *pated wall* digunakan untuk melindungi anak dari benturan terhadap kolom baja yang keras sedangkan plafon sengaja diekspos di bagian tertentu untuk menambah nilai estetika.

Vegetasi asli di area tapak memang sudah cukup banyak sehingga yang dilakukan hanya menambahkan vegetasi-vegetasi atau didaerah bangunan yang terbangun, vegetasi asli tapak dipindahkan dan ditata sesuai dengan pola lanskap yang ada. Suasana lapangan berkuda terkesan lapang menyatu dengan alam namun tetap ada penjagaan disisi kanan kirinya menggunakan pagar besi holo.

6.2.3 Gedung Olahraga Panahan

Gedung Olahraga Panahan berada di tapak bagian Barat, sama dengan berkuda tanah datar di daerah tersebut cukup luas namun tidak seluas di area utara, sehingga memadai untuk digunakan untuk lapangan panahan. Selain itu diarea belakang gedung masih terdapat lahan kosong yang dibiarkan terbuka dengan konsep hijaunya, area tersebut dapat digunakan sebagai alternatif lapangan panahan yang lebih bebas agar anak-anak dapat merasakan memanah di dunia luar



Gambar 6.13 Denah Gedung Panahan
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Keterangan :

1. Satu Lapangan Panahan dengan luas area 60x20 meter

2. Area belajar teori dibagi menjadi 3 kelas untuk pembelajaran karakter sesuai dengan usia.
3. Ruang peralatan dan loker untuk atlet laki-laki
4. Ruang peralatan dan loker untuk atlet perempuan
5. Kamar mandi untuk atlet laki-laki
6. Kamar mandi untuk atlet perempuan
7. Lobby
8. Ruang tunggu orang tua yang berhubungan langsung dengan *inner court*.
9. *Mini Library*
10. Kantor karyawan atau pengurus
11. Kantor pelatih untuk konseling dengan orang tua
12. *Mini Hall* yang dapat difungsikan sebagai ruang pertemuan dan kelas tambahan yang bersifat insidental
13. Kamar mandi untuk pengunjung dan karyawan
14. Area belajar teori olahraga panahan langsung dapat diakses dari lapangan agar memudahkan pemberian contoh secara langsung .

Fungsi ruang di bangunan ini sama dnegan bangunan berkuda dan berenang. Pada dasarnya memisahkan antara area berkegiatan atlet dengan ruang menunggu orang tua yang bertujuan untuk memupuk sikap inisiatif di diri anak-anak. Denah dibuat menaitk dengan banyaknya taman-taman didalam ruangan sehingga mampu memberikan kesan alami dari lingkungan asli disekelilingnya.



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING KANAN



TAMPAK SAMPING KIRI

Gambar 6.14 Tampak Gedung Olahraga Panahan
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Fasade pada gedung olahraga panahan hampir sama dengan bangunan lainnya, mempunyai motif kesatuan lingkaran dan warna serta diimbangi dengan motif garis garis sebagai *shadding device* diseluruh sisi ruangan. Pengangkatan atap masih dilakukan untuk menyatukan hubungan baik antara manusia dengan lingkungannya. Bangunan panggung yang memberikan nuansa unik dan menarik sehingga anak-anak merasa tertarik untuk masuk kedalamnya.



Gambar 6.15 Suasana Eksterior Bangunan Panahan
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

6.2.4 Gedung Olahraga Berenang

Gedung Olahraga Berenang ditempatkan di sisi timur karena sisi tersebut mempunyai kontur paling rendah sehingga proses sirkulasi air kolam dapat dilakukan secara efisien. Selain gedung-gedung tersebut, ada juga area bersama yang dirancang untuk memwadhahi seluruh aktivitas pengguna tapak antara lain; belajar, bermain, bercakap-cakap dll. Semua aktivitas itu didukung dengan adanya fasilitas foodcourt, playground, area belajar bersama dan banyak area hijau untuk memberikan kenyamanan dalam berinteraksi antar pengguna.



Gambar 6.16 Denah Olahraga Berenang
 Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Keterangan :

1. Kolam Renang Atlet Laki-Laki dengan ukuran 20 x 50 meter sesuai standart internasional dengan kedalaman bervariasi dari 1 meter, 2 meter hingga 3 meter

2. Kolam Renang Atlet Perempuan dengan ukuran 20 x 50 meter sesuai standart internasional dengan kedalaman bervariasi dari 1 meter, 2 meter hingga 3 meter
3. Kolam renang untuk pemula sehingga desain dibuat lebih dinamis dengan kedalaman 50 cm – 1 meter
4. Kolam renang untuk pemula sehingga desain dibuat lebih dinamis dengan kedalaman 50 cm – 1 meter
5. Kelas teori untuk atlet laki-laki yang dihubungkan langsung tanpa sekat dengan kolam renang pemula sehingga bisa diajarkan teori langsung dengan langsung melihat praktiknya.
6. Kelas teori untuk atlet perempuan juga dihubungkan langsung dengan kolam renang pemula untuk perempuan
7. Area penonton untuk laki-laki
8. Area penonton untuk perempuan
9. Toilet, Ruang Ganti dan Loker khusus untuk atlet laki-laki
10. Toilet, Ruang Ganti dan Loker khusus untuk atlet perempuan
11. Toilet untuk pengunjung atau penonton laki-laki
12. Lobby dan area tunggu untuk orang tua
13. Kantor pelatih dan pengelola diletakkan sama dengan bangunan lainnya yakni di ujung bangunan
14. Ruang Kelas Teori
15. *Mini Library*
16. Klinik Kesehatan
17. Area Kantin Mini

18. Toilet untuk pengunjung atau penonton perempuan

19. Ruang Utilitas

20. Taman sebagai benteng atau hijab dari lingkungan luar untuk melindungi area kolam renang. Kesan yang ditimbulkan adalah masif atau kokoh dari luar namun tidak masif dari dalam kolam karena adanya taman luas. Hal ini sesuai dengan fungsi perlindungan dan keamanan bagi pengguna tapak serta konsep hijab yang disarankan oleh Islam.



TAMPAK DEPAN

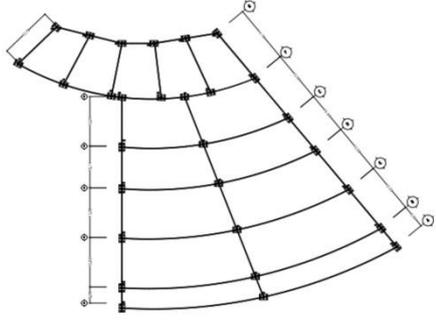
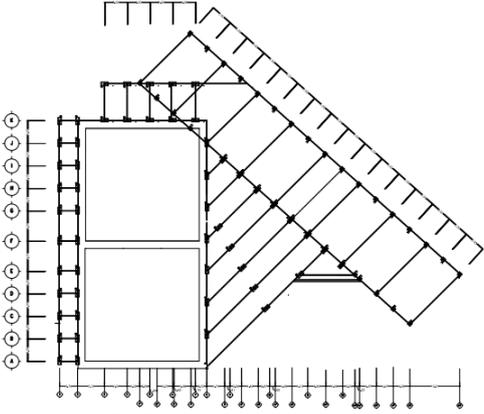
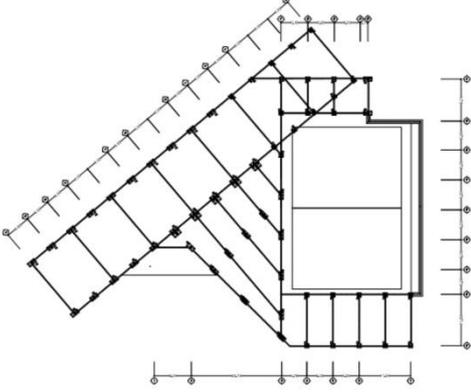
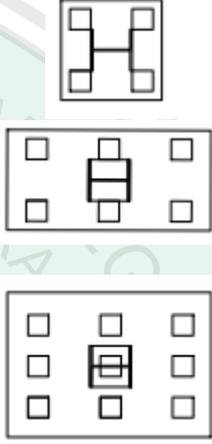
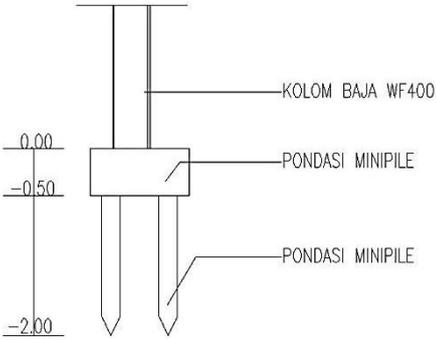
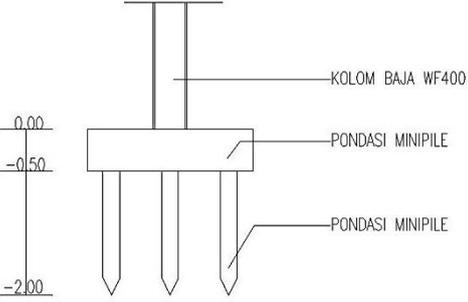


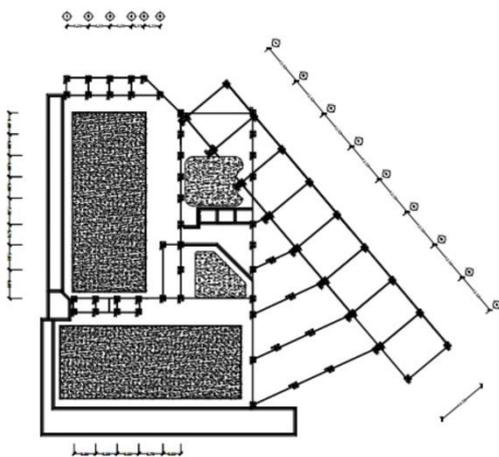
TAMPAK SAMPING KANAN

Gambar 6.17 Tampak Gedung Olahraga Berenang
Sumber: Hasil Rancangan, 2016

6.4 Hasil Rancangan Struktur

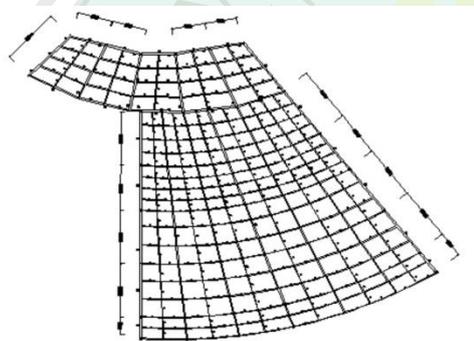
Tabel. 6.1 Hasil Rancangan Struktur

Hasil Rancangan Struktur	Detail dan Keterangan
<p data-bbox="300 387 502 416">Pondasi dan Sloof</p>  <p data-bbox="416 797 718 826">Rencana Pondasi G. Utama</p>  <p data-bbox="424 1332 710 1361">Rencana Pondasi Berkuda</p>  <p data-bbox="427 1854 746 1883">Rencana Pondasi G Panahan</p>	<p data-bbox="849 421 1369 539">Pondasi menggunakan mini pile dengan variasi jumlah pile 4, 6 dan 9. Jumlah mini pile ditentukan berdasarkan kegiatan dan berat beban di atasnya.</p>   <p data-bbox="935 1451 1114 1480">DETAIL PONDASI P1</p> <p data-bbox="991 1473 1066 1491">SKALA 1 : 50</p>  <p data-bbox="959 1872 1118 1901">DETAIL PONDASI P2</p> <p data-bbox="1007 1890 1082 1908">SKALA 1 : 50</p>

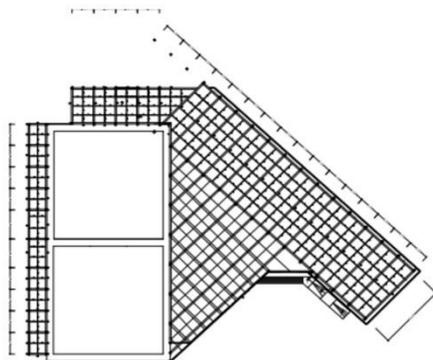


Rencana Pondasi G. Berenang

Kolom dan Pembedakan

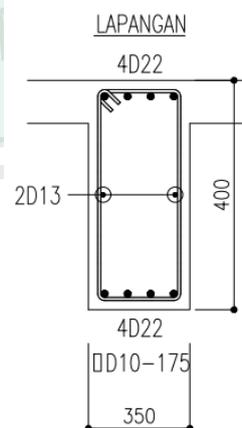
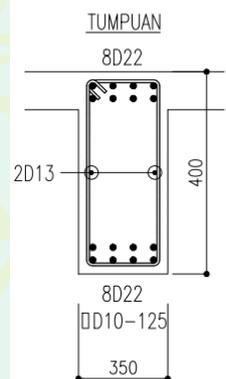


Rencana Pembedakan G. Utama

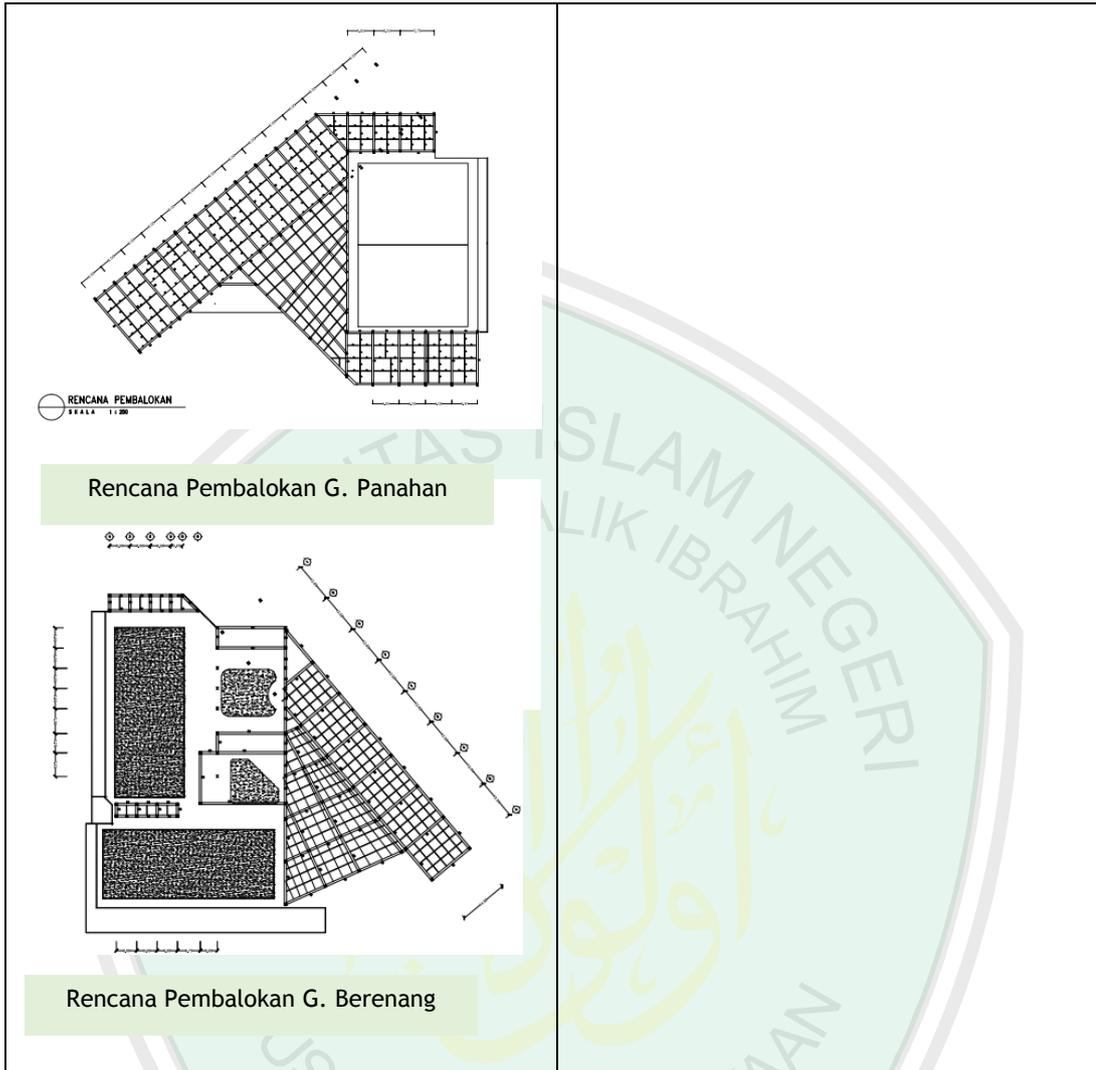


Rencana Pembedakan G. Berkuda

Bangunan sistem panggung dengan kolom baja yang mempunyai jarak antar kolom 6 meter.



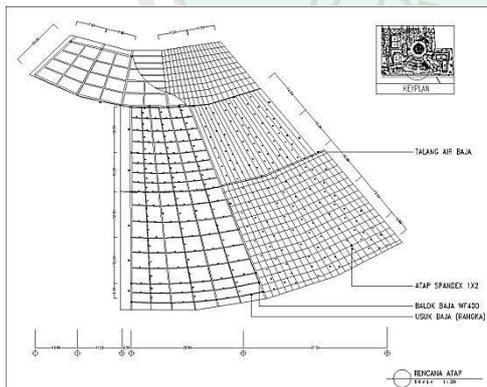
Plat lantai menggunakan bondex dan besi wermerst. Besi yang digunakan juga semuanya rangkaian baja sehingga mudah memasangkannya dengan balok dan kolom yang baja juga.



Rencana Pembalokan G. Panahan

Rencana Pembalokan G. Berenang

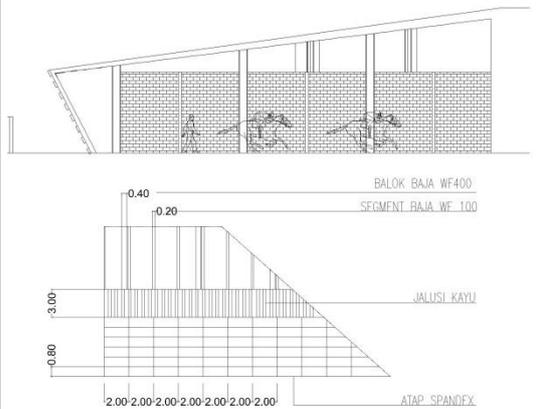
Struktur Atap & Plafon

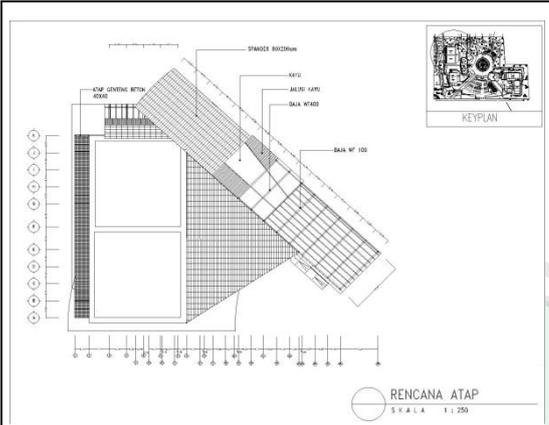


Rencana Atap G. Berkuda

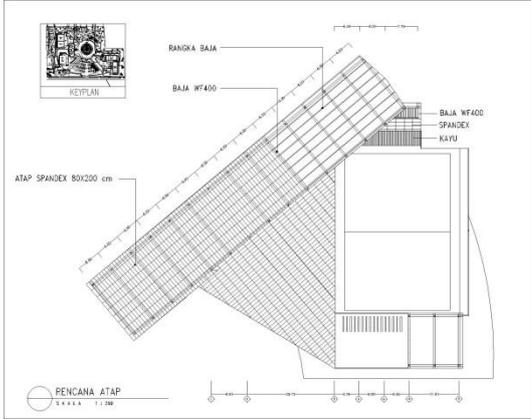
Pengangkatan atap menggunakan bantuan kolom baja dan sistem rangka baja. Atap menggunakan material spandex dan di beberapa bagian menggunakan penutup kayu.

Di beberapa bagian ruang, expose plafond atap spandex dan plafon ditutupi oleh gypsumboard.

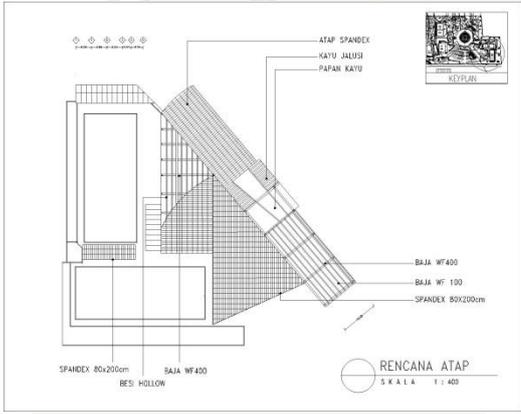




Rencana Atap G. Berkuda

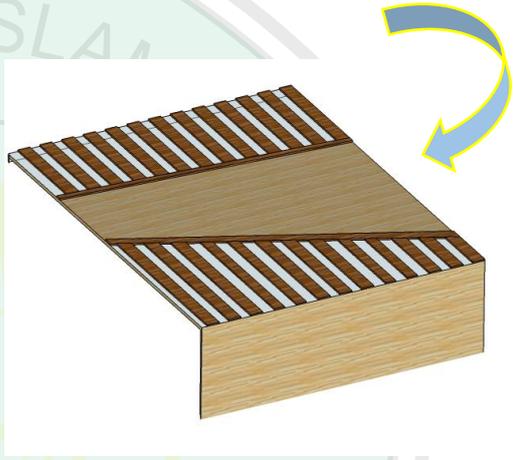


Rencana Atap G. Panahan



Rencana Atap G. Berenang

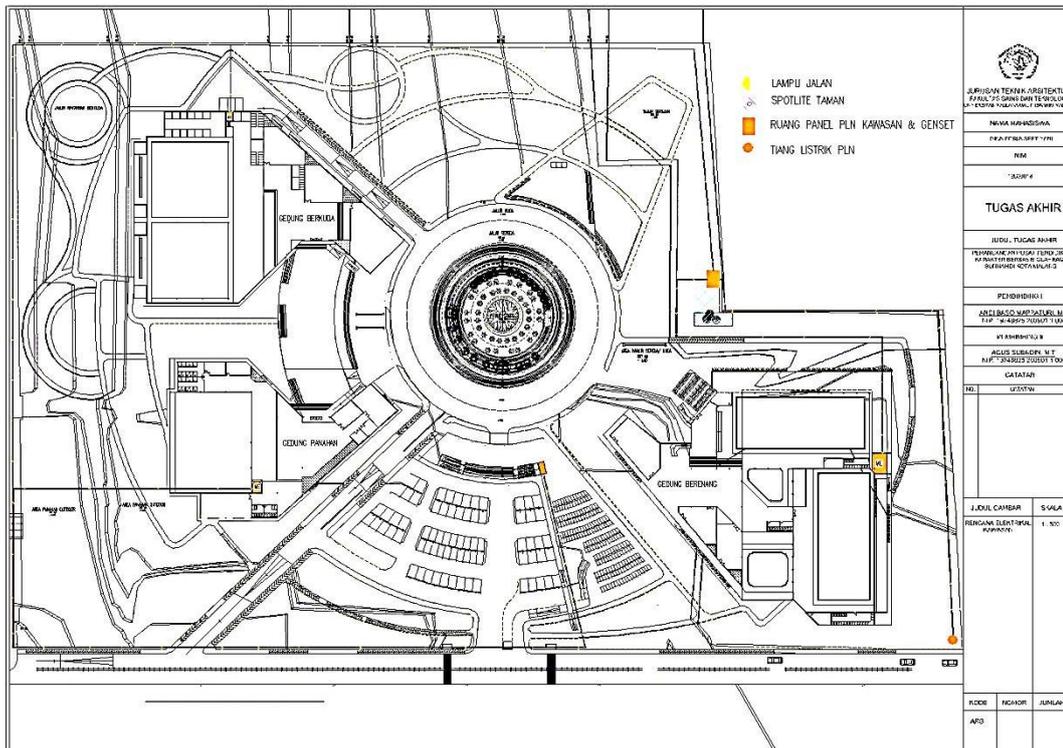
Atap berfungsi tidak hanya sebagai penutup bangunan namun juga digunakan sebagai sun shading di beberapa bagian, hal ini dapat menambah estetika baik dari luar bangunan maupun dalam bangunan.



6.5 Hasil Rancangan Utilitas

Hasil rancangan utilitas disini mengedepankan konsep inisiatif pada bangunan. bangunan secara mandiri mengolah air bersih dan air kotornya untuk bisa menghidupi bangunan dan lingkungannya secara mandiri.

6.4.1 Rencana Utilitas Elektrikal



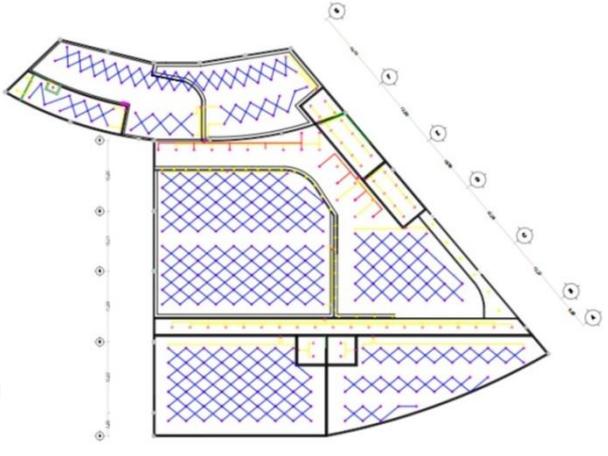
Gambar 6.18 Sistem Elektrikal Kawasan
 Sumber: Hasil Rancangan, 2016

Terdapat 2 macam lampu di lanskap antara lain lampu jalan (PJU) dan lampu spot lite taman yang dipasang di setiap tangga kontur untuk memperindah dan memperjelas letak kontur.

Tabel 6.2 Hasil Rancangan Utilitas

Hasil Rancangan Utilitas Bangunan	Detail dan Keterangan
Elektrikal	

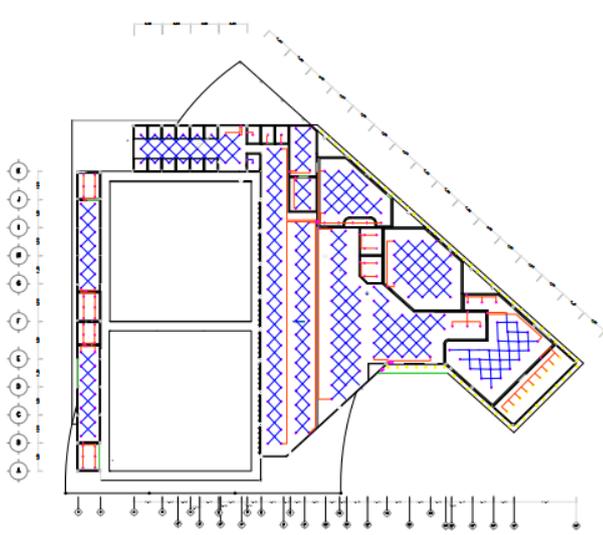
Gedung Utama



- LAMPU SL
- ⊕ LAMPU LED
- ⚡ SAKLAR DOUBLE t=150cm dari lantai
- ⚡ SAKLAR ENGGEL t=150cm dari lantai
- BOX MCB
- ⊗ METER LISTRIK

Sumber listrik semua dari PLN, dan pemasangan lampu secara paralel memberikan kemudahan penerangan. Lampu yang dipilih adalah lampu LED, walaupun cukup mahal namun biaya selama lampu itu dipakai jauh lebih murah.

Gedung Berkuda



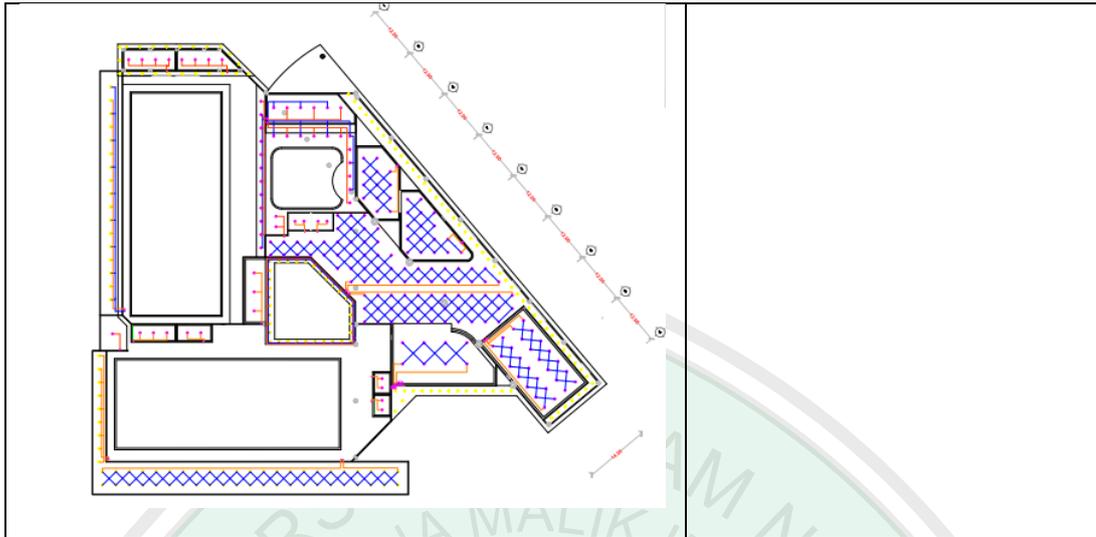
Lampu pada pagi –sore hari tidak begitu banyak dipakai karena bangunan sendiri sangat memudahkan cahaya matahari untuk masuk kedalamnya, sehingga lampu yang digunakan akan lebih sedikit.

Untuk lampu pada teras, digunakan lampu otomatis yang bisa nyala atau mati karena sensor dari matahari sehingga akan lebih hemat dan efisien.

Gedung Panahan



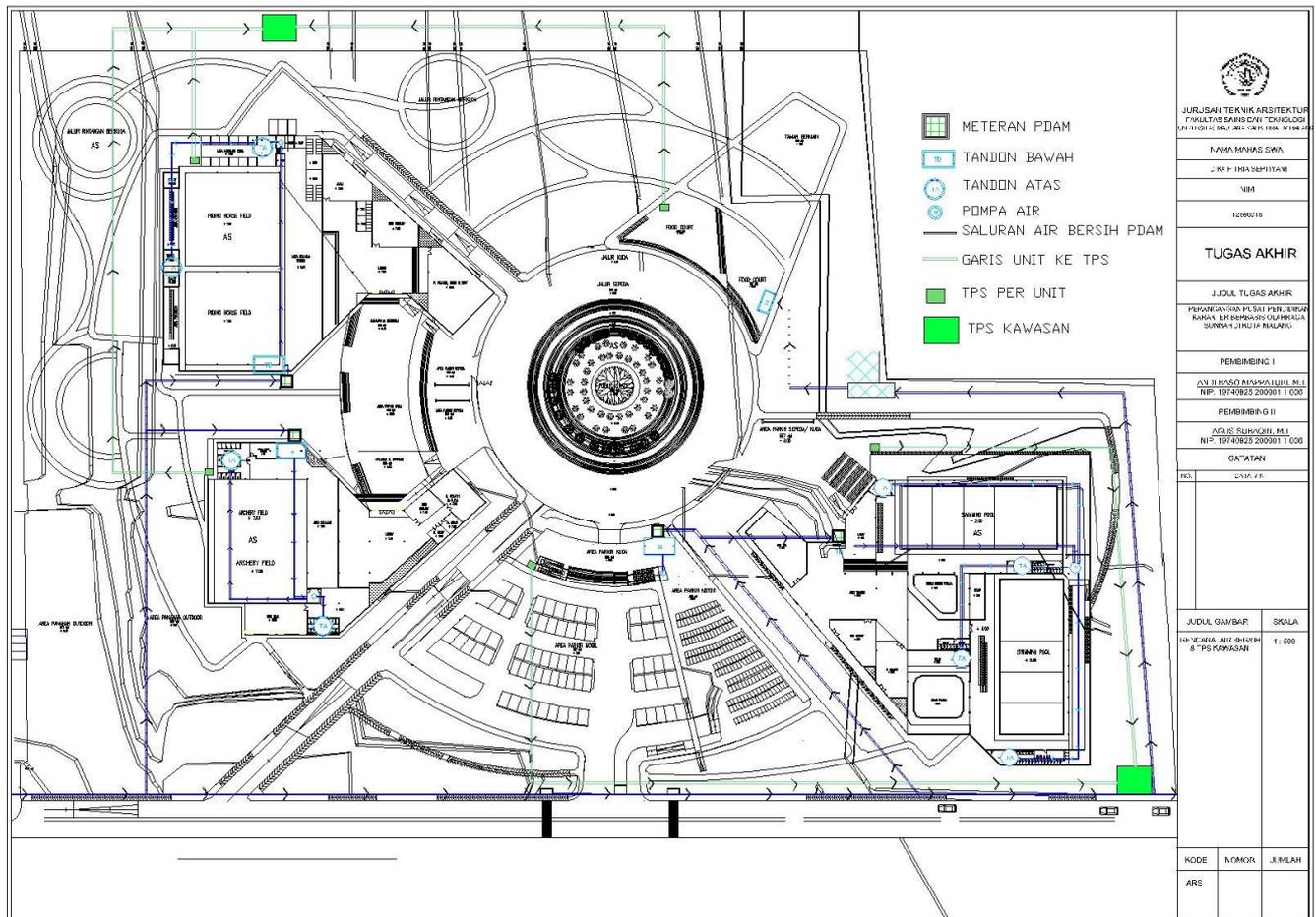
Gedung Berenang



Sumber : Hasil Rancangan, 2016

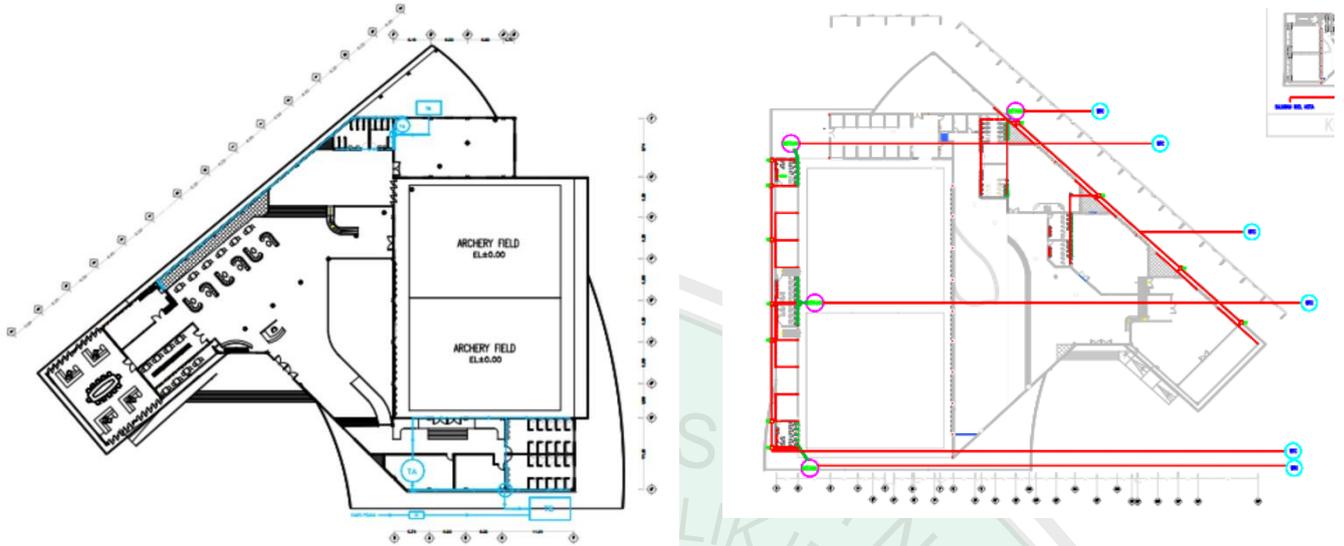
6.4.2 Plumbing , Sprinkle dan Drainase

Sumber air bersih ada 2 yakni PDAM, Sumur Resapan dari Tanah dan Air Hujan. PDAM disalurkan langsung menuju bangunan yang digunakan untuk mandi, memasak dan kegiatan konsumsi. Air dari sumur tanah dan penampungan air hujan, dikembalikan lagi ke alam dengan digunakan untuk menyiram lanskap.



Gambar 6. 21 Rencana Air Kotor, Air Bersih & TPS Kawasan
 Sumber : Hasil Rancangan, 2016

Sistem Tempat Pembuangan Sampah (TPS) kawasan adalah pengolahan organik dan anorganik yang ditempatkan di dua titik yakni sebelah barat dan sebelah timur. Sampah-sampah dari gedung berkuda, panahan dan area *food court* dibuang di titik pembuangan di sebelah barat, sedangkan dari gedung utama dan berenang dibuang di titik pembuangan timur.



.....olahan Air Bersih dan Kotor pada Bangunan

Sumber : Hasil Rancangan, 2016

Sumber air bersih untuk bangunan adalah PDAM dengan materan masing-masing bangunan berbeda. Dari PDAM dialirkan ke tandon bawah dan dipompa ke tandon atas. Setelah di tandon atas barulah disebar ke beberapa toilet di bangunan tersebut. Sisa dari pemakaian air bersih dialirkan ke bak kontrol untuk kemudian dinetralkan dan diresapkan ke sumur resapan. Setelah itu barulah dipompa kembali untuk penyiraman lanskap dibarengi dengan sumber lain yaitu air hujan dan air tanah.

Air kotor sendiri berupa tinja ditimbun di biotank dengan kapasitas yang memadai sehingga tidak perlu adanya penyedotan. Biotang di masing-masing bangunan disediakan sesuai dengan zona kamar mandi agar mampu memudahkan sistem permipanya karena bentuk bangunan panggung.

6.5 Hasil Rancangan Interior

Konsep interior pada rancangan adalah mencoba memasukkan unsur alam kedalam bangunan sehingga hubungan manusia dengan lingkungan bisa harmony. Selain itu, zona-zona di interior bangunan juga mengedepankan hijab dan pola aktivitas anak sehingga pola tersebut akan membantu pembentukan sikap inisiatif pada anak. Ditematkannya beberapa aksesoris interior di beberapa ruangan mampu memberikan kesan tersendiri dan menghilangkan kejenuhan. Interior dibuat senyaman mungkin dengan konsep lapang mampu membuat ruang gerak anak yang bebas akan terakomodir dengan baik.



Gambar 6. 23 Interior Bagian Depan Kantor Pelatih atau Pengurus di Tiap Gedung Olahraga
Sumber : Hasil Rancangan, 2016

Interior bagian depan kantor sendiri dibuat dengan desain yang lebih santai dan menyenangkan. Selain itu bukaan yang besar akan memudahkan fungsi pemantauan di bagian depan yang merupakan area bersama. Para orang tua dan pelatih dapat dengan mudah memantau pola aktivitas anak-anaknya dari ruangan tersebut, selain itu ruangan ini bisa juga digunakan sebagai area konsultasi bagi orang tua, pelatih maupun anak itu sendiri. Ruangan yang menyenangkan akan

mampu memberikan keleluasaan anak untuk bercerita dan menyalurkan ekspresinya, sehingga anak tidak akan merasa tertekan apabila ada didalamnya.



Gambar 6.24 Interior Area Penonton Olahraga Berkuda
Sumber : Hasil Rancangan, 2016

Area ini sengaja dibuat lebih tinggi yakni 2 meter dari lapangan, tujuannya adalah untuk memberikan keleluasaan pandangan untuk melihat aktivitas atlet yang sedang melakukan olahraga berkuda. Fungsi lainnya adalah untuk keamanan penonton, yaitu untuk menghindari apabila tiba-tiba ada kuda yang melompat atau susah diatur oleh penunggangnya maka penonton berada di ketinggian yang cukup untuk melindunginya. Menyediakan area tersendiri untuk menonton olahraga berkuda, akan mampu merangsang sikap inisiatif anak, apakah anak mampu secara mandiri menempati area yang sudah disediakan demi keamanannya atau mereka akan menonton disembarang tempat.



Gambar 6.25 Kolam Renang Atlet Standart Internasional
Sumber : Hasil Rancangan, 2016

Rancangan kolam renang ini memang terlihat terbuka, namun sebenarnya tertutup dari bagian luar. Ada 3 lapis pembatas yang digunakan untuk menjaga hijab baik bagi laki-laki maupun perempuan, yang pertama adalah dinding masif lalu pohon palem dan pagar semi masif. Desain seperti ini akan memberikan kesan lapang didalamnya, anak akan mempunyai kebebasan dalam bergerak dalam batasan yang ada. Kolam ini diperuntukkan untuk anak yang sudah dapat berenang di kolam sedalam 1-3 meter. Anak-anak yang masih dalam tahap berlatih, maka sudah disediakan kolam khusus untuk pemula dengan kedalaman 50 cm.

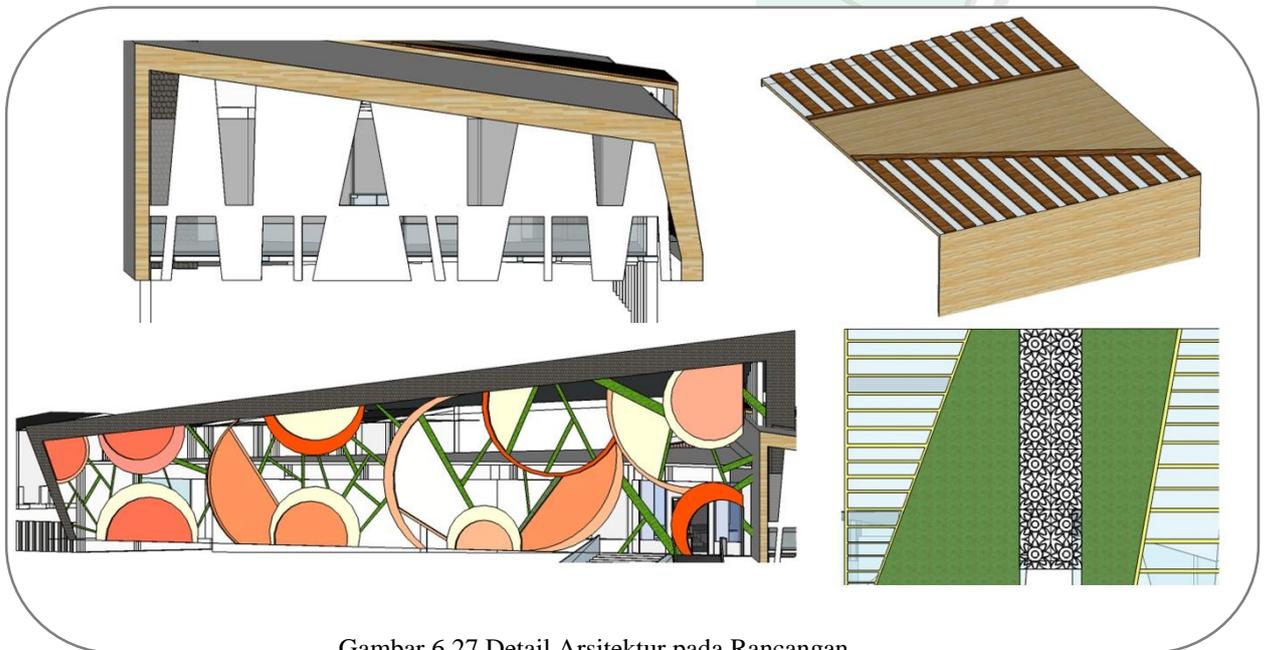


Gambar 6.26 Interior Ruang Kelas Teori dan Kolam Renang Pemula
Sumber : Hasil Rancangan, 2016

Kolam renang pemula ini disandingkan dengan kelas teori yang memang sengaja dibuat tanpa sekat. Hal ini dikarenakan pada saat pemberian materi teori, anak cenderung lebih mengingat apabila langsung diberikan contoh secara praktik. Pelatih dapat dengan mudah langsung memberikan contoh apabila kolamnya berdekatan dengan bangku teori, begitupun sebaliknya para siswa bisa langsung mencoba mempraktikkannya tanpa harus berjalan dan berganti pakaian. Hal ini juga dilakukan oleh olahraga berkuda dan panahan, antara ruang kelas teori dan lapangan dibuat menyatu agar memudahkan proses belajar mengajar.

6.6 Hasil Rancangan Detail Arsitektural

Prinsip estetika pada tema diterapkan pada desain fasade bangunan baik itu penampilan dari atap, kolom, dinding hingga *sun shading*. Rancangan ini banyak menggunakan material ACP (*Aluminium Composite Panel*) untuk memperindah fasade nya. Selain itu juga terdapat aksentuasi kayu ulin di bagian atapnya.



Gambar 6.27 Detail Arsitektur pada Rancangan
Sumber : Hasil Rancangan, 2016

BAB VII

KESIMPULAN

7.1 Kesimpulan

Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga Sunnah di Kota Malang merupakan sebuah rancangan yang bercermin atas pola sosial anak-anak masa kini. Masalah-masalah pada anak tidak dibarengi dengan karakter yang kuat. Pendidikan karakter atau akhlaq yang akan menjadikan kepribadian yang baik belum banyak ruang di Indonesia khususnya Kota Malang. Mencoba membantu menyelesaikan masalah ini, perlu adanya kegiatan dan wadah yang menunjang ini semua. Bercermin dari sabda Rasulullah:

“Ajarilah anak-anak kalian berkuda, berenang dan memanah”

(Riwayat Sahih Bukhari/Muslim)

Tiga olahraga tersebut akan mampu memberikan pembelajaran karakter yang baik. Tema yang dipakai untuk membantu pembentukan karakter anak adalah dengan prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku, antara lain :

1. Hubungan yang baik antara manusia dengan lingkungan
2. Memberi nilai estetika yang berkaitan dengan pola perilaku pengguna
3. Memenuhi kebutuhan psikologi pengguna
4. Memberikan keamanan dan perlindungan

Empat prinsip itu kemudian diterapkan secara nyata pada hasil rancangan bangunan, tujuannya adalah untuk mendidik anak-anak mempunyai dan

membiasakan sikap sportif, kompetitif dan inisiatif menurut ajaran agama Islam yang berbasis 3 olahraga berkuda, berenang dan memanah.

7.2 Saran

Saran dari penulis adalah bagi pemerintah , perlu adanya sekolah karakter yang didalamnya menyangkut pendidikan moral dan akhlaq, dengan tujuan anak-anak akan mampu menyesuaikan diri dan berkembang dengan tetap mempertahankan prinsip baiknya sehingga nantinya akan siap menjadi pemimpin-pemimpin dimasa datang yang sportif, kompetitif dan inisiatif. Saran untuk seluruh orang tua, bahwa pendidikan karakter cukup penting bagi anak-anak. Pemupukan karakter sejak dini akan mampu memberikan dampak yang besar untuk masa depan anak. Usia 7-15 tahun adalah masa dimana otak anak bekerja secara maksimal dan proses pemupukan karakter akan berjalan maksimal pula. Perancangan ini adalah sebuah objek yang suatu saat nantinya akan menjadi objek kajian, pengkaji bisa mengembangkan lebih lanjut demi terciptanya kawasan pendidikan karakter yang menerapkan prinsip arsitektur perilaku yang baik dan bijak. Selain itu juga dapat dikembangkan menjadi lebih lengkap lagi sehingga bermanfaat bagi keilmuan arsitektur dan pemahaman terhadap objek rancangan.

DAFTAR PUSTAKA

Halo Malang. 2014. Julukan untuk Malang. <http://halomalang.com/serba-serbi/julukan-untuk-malang> (diunduh pada tanggal 17 Maret 2015)

Kompasian. 2014. “*Mengenal Manfaat Berkuda*”.
<http://kesehatan.kompasiana.com/medis/2014/06/15/mengenal-manfaat-berkuda-662024.html> (diunduh pada tanggal 17 Maret 2015)

Mimiracle. 2009. “*Manfaat Berkuda, Memanah, dan Berenang*”.
<http://mimiracle.blogspot.com/2009/11/manfaat-berkuda-memanah-dan-berenang.html>
(diunduh pada tanggal 17 Maret 2015)

Setiawan, Haryadi. 1995. “*Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*”. Teori Metodologi dan Aplikasi. Indonesia: Proyek Pengembangan Pusat Studi Lingkungan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Laurenc, Joyce. 2005. “*Arsitektur dan Perilaku Manusia*”. Jakarta: PT. Grasindo.

Sulo, Tirtarahardja. 2005. “*Pengantar Pendidikan*”. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.

Kementrian Pendidikan Indonesia. 2011. “*Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*”. Jakarta

Pramono, Made. 2003. “*Dasar-Dasar filosofis Ilmu Olahraga*”. Surabaya

Suhendro, Alfian. 2012. *“Hubungan Antara Kebugaran Jasmani, Kecerdasan Intelektual, dan Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Khusus Olahraga Angkatan 2010 SMA Negeri 4 Yogyakarta”*. Yogyakarta.

Hasan, Mohammad. 2013. *“Olahraga Perspektif Hadis”*. Studi Ma’ani al-Hadis. Yogyakarta.

Wiyani, Novan Ardy. *“Manajemen Pendidikan Karakter”*. Konsep dan Implementasinya di Sekolah. Yogyakarta.

Setiamihardja, Realin. *“Pendekatan Tematik pada Pembelajaran Sekolah Dasar”*. Bandung.

Amaliya, Nuriyah. 2014. *“iDEA Ide Kreatif Seputar Rumah”*. Berkumpul Akrab di Ruang Keluarga. Jakarta.

Hapsari, Nathania. 2014. *“iDEA Ide Kreatif Seputar Rumah”*. Fresh !. Jakarta

Saepudin, Juju. 2014. *“Pendidikan Karakter pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al – Usmaniyah Bagan Batu Provinsi Riau”*. Jakarta : Balai Penelitian dan Pengembangan Agama. (diunduh pada tanggal 21 April 2015)

Smith, Ken. 2006. *“Landscape Architect”*. *Urban Projects*. New York: Princeton Architectural Press.

Neufert, Ernst. 1996. *“Data Arsitek Jilid 1”*. Jakarta: Erlangga

Neufert, Ernst. 2002. *“Data Arsitek Jilid 2”*. Jakarta: Erlangga

Megananda, Septian Tito. 2014. *“iDEA Ide Kreatif Seputar Rumah”*. Berkumpul Akrab di Ruang Keluarga. Jakarta

Davison, Paul H. 1995. "Archery and Bowhunter Range Guidelines".

Dines, Harris. 1998. "Time-Saver Standars For Landscape Architecture". Second Edition. New York: McGraw-Hill Publiching Company.

Callender, Chiara. 1983. "Time-Saver Standards for Bilding Types". Second Edition. Singapore: McGraw-Hill Publiching Company.

Halim, Deddy. 2005. "Psikologi Arsitektur". "Pengantar Kajian Lintas Disiplin". Jakarta:PT Grasindo Widiarsana Indonesia.

Arthayasa.com. 2015. "Club". <http://arthayasa.com/club/>. (6 Juni 2015)

Arthayasa.com. 2015. "Riding Lessons Courses". <http://arthayasa.com/club/riding-school-2/riding-lessons-courses/>. (6 Juni 2015)

Arthayasa.com. 2015. "Membership". <http://arthayasa.com/club/membership/>. (6 Juni 2015)

Arthayasa.com. 2015. "Riding for Disable People". <http://arthayasa.com/club/riding-school-2/riding-for-disabled-people/>. (6 Juni 2015)

Arthayasa.com. 2015. "Facilities". <http://arthayasa.com/club/facilities/> (6 Juni 2015)

Arthayasa.com. 2015. "Training Stable". <http://arthayasa.com/club/training-stables/> (6 Juni 2015)

Adlin, Alfathri. 2012. “*Ajarkan Anak-Anakmu Berenang, Berkuda dan Memanah*”. <http://blogs.itb.ac.id/alfathriadlin/2012/07/19/ajarkan-anak-anakmu-berenang-berkuda-dan-memanah/> (6 Juni 2015)

LPI Lembaga Pendidikan Islam Sabilillah Malang. 2014. SD Islam Sabilillah. <http://sekolahsabilillah.sch.id/tim-manajemen-operasional-sd-/item/3164-sd-islam-sabilillah-malang> (12 Mei 2015).

Taman Pintar. 2015.

Peraturan Daerah Kota Malang Nomor 4. 2011. “*Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang*”. Malang

Putri, Lidya. 2014. Mengenal Manfaat Berkuda. http://m.kompasiana.com/lidianti/mengenal-manfaat-berkuda_54f6fe5aa333112b108b4603 (28 November 2015)

Hambardin, Joko. 2015. Teknik Dasar *Show Jumping* oleh Manfred Schildt. <http://indonesiaberkuda.com/teknik-dasar-show-jumping-oleh-manfred-schildt/> (28 November 2015)

Al-Mundziri, Imam. 2003. Ringkasan Hadis Shahih Muslim. Jakarta : Pustaka Amani.

Amirullah. 2012. Renang Bikin Anak Cerdas. Jakarta: TEMPO.CO. <http://m.tempo.co/read/news/2012/30/060451123/Renang-Bikin-Anak-Cerdas> (29 November 2015)

Sugeng. 2014. Teknik Dasar Renang Gaya Dada.
<http://www.olahragakita.com/2015/04/teknik-dasar-renang-gaya-dada.html?m=1> (29
November 2015)

Sugeng. 2014. Teknik Dasar Renang Gaya Bebas.
<http://www.olahragakita.com/2015/04/teknik-dasar-renang-gaya-bebas.html?m=1>
(29 November 2015)

Prasetyo, Yudik. Teknik-Teknik Dasar Bagi Atlet Pemula Panahan. Yogyakarta:
Dosen Jurusan Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY.

Adler, David. 1999. Metrik Handbook Planning and Design Data. Oxford :
Architectural Press.

Chiara, Joseph. 1987. Time-Saver Standars for Building Types. Arcirecture
Series.

Goldsmith, Selwyn. 2000. Universal Design. Oxford : Architecture Press

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Konsep Ruang

Lampiran 2. Layout Plan

Lampiran 3. Siteplan

Lampiran 4. Denah Gedung Utama

Lampiran 5. Denah Gedung Olahraga Berkuda

Lampiran 6. Denah Gedung Olahraga Panahan

Lampiran 7. Denah Gedung Olahraga Berkuda

Lampiran 8. Tampak Gedung Utama

Lampiran 9. Tampak Gedung Olahraga Berkuda

Lampiran 10. Tampak Gedung Olahraga Panahan

Lampiran 11. Tampak Gedung Olahraga Berenang

Lampiran 12. Tampak Kawasan

Lampiran 13. Potongan Gedung Utama

Lampiran 14. Potongan Gedung Berkuda

Lampiran 15. Potongan Gedung Panahan

Lampiran 16. Potongan Gedung Berenang

Lampiran 17. Rencana Atap Gedung Utama

Lampiran 18. Rencana Atap Gedung Berkuda

Lampiran 19. Rencana Atap Gedung Panahan

Lampiran 20. Rencana Atap Gedung Berenang

Lampiran 21. Rencana Pondasi Gedung Utama

Lampiran 22. Rencana Pondasi Gedung Berkuda

Lampiran 23. Rencana Pondasi Gedung Panahan

Lampiran 24. Rencana Pondasi Gedung Berenang

Lampiran 25. Rencana Pembalokan Gedung Utama

Lampiran 26. Rencana Pembalokan Gedung Berkuda

Lampiran 27. Rencana Pembalokan Gedung Panahan

Lampiran 28. Rencana Pembalokan Gedung Berenang

Lampiran 29. Detail Struktur

Lampiran 30. Rencana Elektrikal Gedung Utama

Lampiran 30. Rencana Elektrikal Gedung Berkuda

Lampiran 31. Rencana Elektrikal Gedung Panahan

Lampiran 32. Rencana Elektrikal Gedung Berenang

Lampiran 33. Rencana Utilitas Air Bersih Gedung Utama

Lampiran 34. Rencana Utilitas Air Bersih Gedung Berkuda

Lampiran 35. Rencana Utilitas Air Bersih Gedung Panahan

Lampiran 36. Rencana Utilitas Air Bersih Gedung Berenang

Lampiran 37. Rencana Utilitas Air Kotor Gedung Utama

Lampiran 38. Rencana Utilitas Air Kotor Gedung Berkuda

Lampiran 39. Rencana Utilitas Air Kotor Gedung Panahan

Lampiran 40. Rencana Utilitas Air Kotor Gedung Berenang

Lampiran 41. Rencana Fire Protection Gedung Utama

Lampiran 42. Rencana Fire Protection Gedung Berkuda

Lampiran 43. Rencana Fire Protection Gedung Panahan

Lampiran 44. Rencana Fire Protection Gedung Berenang

Lampiran 45. Rencana Elektrikal Kawasan

Lampiran 46. Rencana Plumbing dan TPS Kawasan

Lampiran 47. Rencana Air Hujan dan Drainase Kawasan

Lampiran 48. Rencana Drippers Sprinkle Kawasan

Lampiran 49. Perspektif Ekterior

Lampiran 50. Perspektif Interior

Lampiran 51. Detail Arsitektural

Lampiran 52. Dokumentasi Maket



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andi Baso Mappaturi, M.T

NIP : 19780630 200604 1 001

Selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dika Fitria Septiyani

Nim : 12660018

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 28 Juni 2016
Yang menyatakan,

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Subaqin, M.T
NIP : 19740825 200901 1 006

Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dika Fitria Septiyani
Nim : 12660018
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 28 Juni 2016
Yang menyatakan,

Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sukmayati Rahmah, M.T

NIP : 19780128 200912 2 002

Selaku dosen penguji utama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dika Fitria Septiyani

Nim : 12660018

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 28 Juni 2016
Yang menyatakan,

Sukmayati Rahmah, M.T
NIP. 19780128 200912 2 002



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

PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA OLEH PEMBIMBING/PENGUJI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T

NIP : 19770818 200501 1 001

Selaku dosen ketua penguji Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dika Fitria Septiyani

Nim : 12660018

Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 28 Juni 2016
Yang menyatakan,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T
NIP. 19770818 200501 1 001



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

**PERNYATAAN KELAYAKAN CETAK KARYA
OLEH PEMBIMBING/PENGUJI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elok Mutiara, M.T
NIP : 19760528 200604 2 003

Selaku dosen penguji agama Tugas Akhir, menyatakan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dika Fitria Septiyani
Nim : 12660018
Judul Tugas Akhir : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga *Sunnah* di Kota Malang

Telah memenuhi perbaikan-perbaikan yang diperlukan selama Tugas Akhir, dan karya tulis tersebut layak untuk dicetak sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (ST).

Malang, 28 Juni 2016
Yang menyatakan,

Elok Mutiara, M.T
NIP. 19760528 200604 2 003



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

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Dika Fitria Septiyani
Nim : 12660018
Tugas : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga
Sunnah di Kota Malang

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 28 Juni 2016
Dosen Pembimbing II,

Agus Subaqin, M.T
NIP. 19740825 200901 1 006



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

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Dika Fitria Septiyani
Nim : 12660018
Tugas : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga
Sunnah di Kota Malang

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 28 Juni 2016
Dosen Ketua Penguji,

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T.
NIP. 19770818 200501 1 001



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

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Dika Fitria Septiyani
Nim : 12660018
Tugas : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga
Sunnah di Kota Malang

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 28 Juni 2016
Dosen Penguji Utama,

Sukmayati Rahmah, M.T
NIP. 19780128 200912 2 002



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

FORM PERSETUJUAN REVISI LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama : Dika Fitria Septiyani
Nim : 12660018
Tugas : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga
Sunnah di Kota Malang

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 28 Juni 2016
Dosen Pembimbing I,

Andi Baso Mappaturi, M.T
NIP. 19780630 200604 1 001



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

**FORM PERSETUJUAN REVISI
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Nama : Dika Fitria Septiyani
Nim : 12660018
Tugas : Perancangan Pusat Pendidikan Karakter Berbasis Olahraga
Sunnah di Kota Malang

Catatan Hasil Revisi (Diisi oleh Dosen):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Menyetujui revisi laporan Tugas Akhir yang telah dilakukan.

Malang, 17 Juni 2016
Dosen Penguji Agama,

Elok Mutiara, M.T
NIP. 19760528 200604 2 003