Bab.II
Tinjauan *Sport Club* dan Aspek Penampilan Bangunan

2.1. Tinjauan Umum *Sport Club*

2.1.1. Terminologi dan Pengertian *Sport Club.*

Sebuah *Club* telah lama membentuk dasar/basis ketentuan/syarat diseluruh Eropa, khususnya di Inggris dimana keberadaan *Club* sebagai fasilitas untuk ekstra kurikuler sekolah ataupun disebuah pusat olahraga dalam masyarakat (*community sport center*). Bentuk standar dari ketentuan terse-but biasanya meliputi *pavilions, clubhouse* dan *mini sport center.* (Perrin, Gerald A, 1979, hlm : 9).

Di Indonesia tumbuhnya klub-klub olahraga/*Sport Club* (*booming* tahun 90-an) merupakan bagian dari perkembangan bisnis klub dunia yang berpusat di daratan Eropa dan Amerika. Biasanya *Sport Club* yang ada menawarkan fasilitas olahraga seperti tenis, skuas, basket, bulutangkis, biliar dan fasilitas kebugaran, sauna, kolam renang, restoran serta ruang pertemuan.(Mulya, Dipa, 1996, hlm : 20)

Dengan mencermati terminologi *Sport Club* dapat disimpulkan yang termasuk dalam komponen *Sport Club* yaitu :

- *Pavilions*

Merupakan bagian dari *Club* yang mewadahi kegiatan pendukung dan sifatnya pelengkap bangunan seperti ruang ganti pria dan wanita, gudang/locker, bar dan lain sebagainya.(Perrin, Gerald A, 1979, hlm : 13)

- *Clubhouse*

Bangunan yang ditempati oleh sebuah *Club* dan mewadahi kegiatan *Club* yang lebih sosial sifatnya seperti ruang pertemuan, restoran, fasilitas kebugaran, sauna, dan lain-lain.(Supryanto, 1995, hlm : 28)

- *Mini Sport Center*

Merupakan fasilitas olahraga didalam dan diluar ruangan (*indoor* dan *outdoor sport*) dimana jenis dan sifat fasilittas olahraganya disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan masyarakat pengguna, sepert tenis, renang, skuas, fitness, golf, dan lain-lain.

2.1.2. Kategori *Sport Club*

Dilihat dari sistem keanggotaan yang dipakai, tujuan, dan kelengkapan fasilitasnya, *Sport Club* dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu :(Secaatmaja, Deny, 1996,hlm : 30)

1. Klub olahraga prestasi

Merupakan klub olahraga yang semata-mata didirikan untuk melatih, membina dan menciptakan pemain-pemain berprestasi, khususnya dalam cabang olahraga tenis dan bulutangkis. Contohnya seperti Bimantara Tangkas, Jaya Raya dan Sekolah Tenis Kemayoran.

2. Klub yang khusus disediakan untuk para eksekutif dan kelompok profesional tertentu.

Klub ini memang dikhususkan untuk para eksekuttif, lebih-lebih sarana yang etrsediapun sanagat pekat dengan suasana bisnis, misalnya ruang rapat, pub, tempat bersantai dan lain-lain.Contoh dari kategori ini *yaitu Mercantile Athletic Club* di Lantai 6 Gedung World Trade Center, Jakarta Selatan, ataupun *Bimo Energy Club* yang khusus untuk kalangan yang bergerak dan mempunyai kepedulian terhadap masalah pertambangan dan energi.

3. Merupakan kombinasi dari kategori pertama dan kedua.

Dengan sasaran utama adalah semua anggota keluarga. Konsekuensinya Club harus lebih perhatian dalam manajemen dan keharusan lengkapnya fasilitas

olahraga dan rekreasi untuk keluarga. Contoh-nya yaitu Klub Rasuna yang didalamnya juga ada atmosfer bisnis dan tenis prestasi seperti diselenggarakannya *Nick Bolletieri Tenis Academy* (NBTA).Tumbuhnya klub-klub ini juga seringkali berbarengan dengan berdirinya permukiman-permukiman baru, seperti *Prisma Sport Club* yang merupakan bagian dari perumahan Ttaman Kedoya Permai, *Pantai Mutiara Sport Club* di Perumahan dan Apartemen eksklusif Pantai Mutiara, *Bilabong Sport Club* di permukiman Bilabong, Parung Bogor, Klub Puri Mas bagian dari Vila Puri Mas dan lain sebagainya.

2.1.3. Dasar Pelayanan *Sport Club*.

2.1.3.1. Keanggotaan *Sport Club*

Untuk menjaga kelangsungan hidupnya sebuah *Club* harus dapat menarik sebanyak mungkin anggotanya yang merupakan sumber penghasilan untuk *Club* sesuai dengan fasilitas dan peralatan yang digunakan.

Keanggotaan sebuah *Club* dapat dibagi menjadi dua berdasarkan sifat dari keanggotaannya tersebut, yaitu :

a. Keanggotaan Aktif, yaitu keanggotaan dimana para anggotanya dapat memakai fasilitas yang ada setiap saat dan setiap waktu untuk jangka waktu tertentu keanggotaannya. Disini anggotanya diwajibkan untuk membayar uang pangkal dan uang bulanan untuk jangka waktu tertentu.Keanggotaan aktif ini dibagi lagi menjadi :

- Keanggotaan biasa, dapat berupa perorangan dan keluarga.
- Keanggotaan menurut perusahaan, dimana sebuah perusahaan memberikan kesempatan bagi para pegawainya untuk menjadi anggota *Club* sebagai bagian dari fasilittas dan kesejahteraan bagi pegawainya ataupun sebuah *Club* tertentu mengadakan kerjasama dengan pengelola *Sport Club* untuk memberikan fasilias bagi anggota *Club*-nya.

- Keanggotaan warga negara asing.

b. Keanggotaan Pasif, yaitu keanggotaan dimana seseorang dapat menggunakan fasilitas didalam *Sport Club* pada waktu dia datang dan siaftnya sementara sesuai dengan biaya yang dikeluarkan dan jenis olahraga yang akan digunakan.

Kemampuan untuk dapat menarik anggota dan pengunjung sebanyak mungkin baik ittu dengan fasilitas maupun teknik pemasarannya merupakan sutau hal yang haraus diperhatikan dalam kaitannya dengan keberlangsungan sebuah *Sport Club*.

2.1.3.2. Kepuasan Olahraga, Rekreasi dan Perkumpulan

Menurut seorang sosiolog Harry Edwards tentang image olahraga, dia menerangkan olahraga mulai *play* kemudian *game* hingga *sport* melalui karakteristiknya masing-masing yaitu :(Supryanto, 1995, hlm : 34)

- *Play*, memiliki karaktteristik : Bebas dan tidak produktif
  Ditentukan oleh peraturan
  Peraturan yang diberlakukan sendiri
- *Game* memiliki karakteristtik : Kompetitif
  Hasil kettangkasan
  Strategi dan ketangkasan.
- *Sport* : Game yang sudah melembaga dan sudah memiliki aturan-aturan
  Permainan yang berlaku universal
  Game yang membutuhkan kecakapan pelakunya.

Sedangkan rekreasi sebagai sebagai suatu kebutuhan dan kepuasan dapat kita bedakan berdasarkan sifat kegiatannya yaitu :(Inna, 1996, hlm : 23)

- *Rekreasi Aktif*, merupakan kegiatan rekreasi yang berhubun-gan dengan gerak tubuh dan aktivitas kita seperti halnya rek-reasi olahraga yang merupakan perpaduan fisik dan mental contohnya jogging, senam, dan sebagainya.

- *Rekreasi Pasif*, merupakan kegiatan rekreasi yang ttidak membuttuhkan gerak fisik yang berlebihan, lebih cenderung ke efek visual dan perasaan, seperti menonton, menikmatai peman-dangan dan sebagainya.

Untuk perkumpulan kepuasan yang didapat lebih kearah yang sifatnya sosial dan kemasyarakatan dimana seseorang mendapatkan kepuasan dari hasil sosialisasi dan perkumpulan yang mereka adakan secara rutin.

2.1.3.3. Bentuk Pengembangan *Sport Club*

Sport Club sebagai sarana olahraga rekreasi selain menyedia-kan fasilitas olahraga, rekreasi dan perkumpulan, juga menye-lenggarakan berbagai macam bentuk kegiatan partisi sebagai bagian dari pengembangannya yaitu :

1. Kegiatan *Club*, adapun ciri yang spesifik dari kegiatan ini adalah :
   - Memiliki susunan kepengurusan *Club*
   - Keanggotaan terbuka untuk umum
   - Finansial didukung oleh anggota
   - Kegiatan bersifat sosialisasi dan perkumpulan
2. Mengikuti Program Belajar

Seringkali *Sport Club* menyediakan program belajar dengan maksud untuk memberi peluang bagi anggota untuk mempelajari kegiatan-kegiatan ataupun olaharaga tertentu yang menjadi spesifikasi *Club*.

3. Menyelenggarakan Kompetisi

Kompetisi yang diwadahi itu menyangkut jenis-jenis olahraga yang dikattegorikan sebagai suatu *game/sport* yang diprogramkan *Sport Club*. Menginagat kompettisi yang terlalu sering justru akan menentang nilai rekreasi, maka *Sport Club* menyediakan program kompetisi dengan tingkat keseringan yang rendah.

4. Program Fasilitas Terbuka

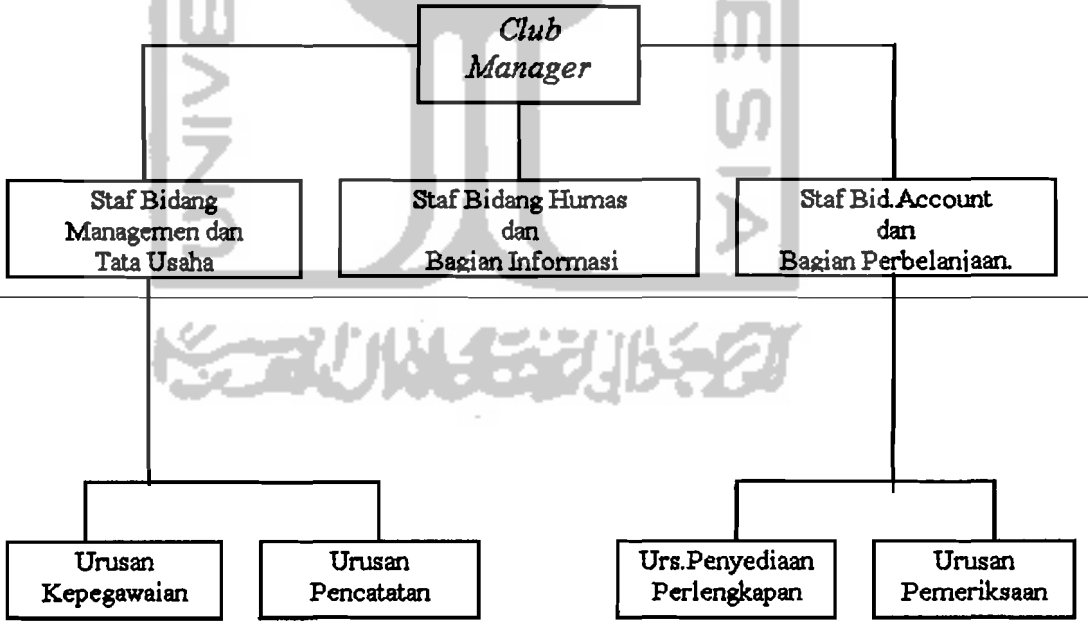
Program ini disediakan apabila terjadi jadwal kosong dalam peng-

gunaan area dan fasilitas oleh bentuk program lain. Dari sudut penjadwalan, program ini tidak terbuka sifatnya karena memang tidak terbuka 24 jam. Namun dari sudut orang yang boleh terlibat, program ini terbuka karena boleh untuk umum.

2.1.4. Struktur Organisasi Pelayanan *Sport Club*

Struktur organisasi sebagai bagian dari manajemen sebuah *Club* memiliki peran penting sebagai pengontrol jalannya perkembangan *Sport Club*. Organisasi yang terbentuk merupakan suatu organisa-si informal dengan tujuan menyelenggarakan kegiattan rekreasi olahraga. Dalam hal ini *Sport Club* membutuhkan orang-orang yang dapat menangani keberlangsungan program *Sport Club*.

Adapun struktur organisasi dari sebuah *Club* yaitu sebagai berikut :



Gambar No. 2.1 : Struktur Organisasi Pelayanan Club
Sumber : Horne John,1987, Sport, Leisure and Social, Recreation, Routlledge and Paul,Ltd,New York

2.2. Tinjauan Daerah Istimewa Yogyakarta

2.2.1. Kondisi Wilayah

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai salah satu daerah yang distimewakan karena memiliki berbagai macam sebutan dan kekhususan tertentu antara lain sebagai kota budaya, kota pendidikan , kota pariwisata , dsb sekarang telah mengalami perkembangan yang cukup pesat dengan perluasan wilayah dan pertumbuhan penduduknya yang cukup pesat.

2.2.1.1. Keadaan Fisik Wilayah

Daerah Istimewa Yoyakarta mempunyai luas wilayah 3186,80 m2 yang meliputi 4 kabupaten yaitu Kab. Kulon Progo, Kab. Bantul, Kab. Gunung Kidul dan Kab. Sleman serta 1 kotamadya yaitu Kotamadya Yogyakarta. Posisi terletak pada arah Selatan dengan topografi yang cenderung berbukit-bukit dan temperatur udara berkisar antara 23 °C - 30°C.

2.2.1.2. Keadaan Kependudukan

Dalam hal jumlah penduduk terjadi kenaiakn yang cukup besar yaitu pada tahun 1990 dengan jumlah penduduk sebesar 2.999.332 jiwa menjadi 3.178.461 pada tahun 1994. Kepadatan penduduk terbesar terjadi pada Kota Yogyakarta yaitu dari 432.500 menjadi 469.563 , hal ini disebabkan karena Kota Yogyakarta merupakan pusat pelayanan dan pusat pemerintahan .

Untuk keadaan perekonomian masyarakat, khususnya yang berhubungan dengan pendapatan dan pengeluaran perkapiata terjadi kenaikan yang cukup berarti, hal ini dapat dilihat dari penurunan prosentase jumlah penduduk yang tergolong miskin.

Tabel2.1. Persentase Penduduk menurut Golongan pengeluaran perkapita Sebulan di Daerah Istimewa Yogyakarta, tahun 1994-1995.

Golongan Pengeluaran	1994	1995
< 10.000	0,02	0,05
10.000 - 14.999	0,71	0,42

15.000 - 19.999	3,75	2,30
20.000 - 29.999	18,54	12,29
30.000 - 39.999	21,25	19,79
40.000 - 59.999	25,34	27,39
60.000 - 79.999	10,75	12,03
80.000 - 99.999	5,01	5,66
100.000 - 149.999	7,47	8,17
150.000 - 199.999	5,15	5,66
> 200.000	2,01	6,24
Jumlah	100,00	100,00

Sumber : BPS Yogyakarta, Sosial Budaya, 1994.

Dari data tersebut diatas dapat dilihat ada peningkatan persentase penduduk yang tingkat pengeluarannya Rp.40.000,- ke atas. Dan kenaikan persentase terbesar yaitu sebesar 4,23 % terjadi pada pengeluaran > 200.000 yang merupakan golongan menengah, sehingga dapat dikatakan penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami peningkatan.

2.2.2. Kegiatan Olahraga Rekreasi di DIY

Kegiatan olahraga rekreasi sebagai kegiatan rekreasi aktif mendapat perhatian yang cukup besar dari masyarakat sebab selain dapat menjaga kebugaran tubuh juga dapat menyegarkan pikiran dan jiwa rohani yang melakukannya.

2.2.2.1. Animo Masyarakat

Di DIY kegiatan olahraga rekreasi sebagai kegiatan sosial budaya yang diadakan mendapatkan prosentase yang cukup tinggai yaitu sebesar 36,94 %, seperti yang terlihat dalam tabel berikut ini :

Tabel. 2.2 . Persentase Penduduk yang melakukan kegiatan Sosial Budaya di Propinsi DIY.

Jenis Kegiatan	Presentase
Mendengarkan radio	81,04
Menonton televisi	72,25
Menonon film	2,35
Membaca Surat kabar	28,69

Melakukan olahraga	36,94
Melakukan kesenian	8,23
Menjadi anggota orsos	61,86
Yang melakukan kegiatan	2.281.328

Sumber : BPS Yogya, Hasil Susenas, 1994

Keinginan masyarakat untuk melakukan olahraga sebagai kegiatan sosial budaya dan rekreasinya ternyata cukup tinggi walaupun mendengarkan radio memperoleh prosentase tertinggi namun kegiatan tersebut tidak bersifat aktif dalam artian tidak menyangkut fisik, sehingga untuk kegiatan rekreasi aktif kegiatan olahraga mendapat prosentase tertinggi.

Sedangkan untuk jenis kegiatan olahraga rekreasi yang sering dilakukan oleh masyarakat terlihat olahraga senam sebagai olahraga kebugaran menempati prosentase tertinggi.

Tabel.2. 3. Prosentase penduduk menurut jenis olahraga yang sering dilakukan di Yogyakarta

Jenis Olahraga	Presentase penduduk keseluruhan	Presentase penduduk berdasarkan penghasilan (golongan menengah)
Atletik	7,44	8,87
Sepakbola	9,77	4,59
bulutangkis	5,30	6,65
Bolavolley	23,27	8,40
Senam	42,76	37,78
Bela Diri	1,11	2,60
Tenis Meja	2,04	4,52
Renang	,53	3,96
Lainnya	7,77	22,64
Banyaknya penduduk	842.790	52840 (6,24%)

Sumber : diolah dari BPS Yogya

Dilihat dari data tersebut diatas maka akan diketahui jenis olahraga yang sering dilakukan dan kecendrungan olahraga yang sering dilakukan oleh masyarakat golongan menengah, yang pada akhirnya akan membantu dalam menentukan jenis olahraga yang akan diwadahi dan kebutuhan akan jenis olahraga tersebut.

2.2.2.2. Sarana Olahraga Rekreasi.

Untuk sarana olahraga rekreasi, dilihat dari sarana yang ada belum banyak yang memasukkan rekreasi dalam kegiatannya apalagi semacam perkumpulan seperti dalam sebuah *Sport Club* (lihat tabel.I.1). Sarana yang ada lebih menekankan pada kebugaran tubuh melalui gerakan olahraga maupun sifat kompetitifnya yang diutamakan sehingga masyarakat merasa segan dan jarang mengunjungi tempat olahraga untuk tujuan rekreasi dan perkumpulan/sosialisasi. Katakannlah Kridosono dan Mandala Krida sebagai tempat olahraga yang lebih menekankan pada kompetisi dan prestasi.

2.2. Tinjauan Penampilan Bangunan.

Bentuk penampilan bangunan mungkin akan terlihat dalam pandangan/persepsi baru. Organisasi bentuk keseluruhan akan lebih mengekspresikan isinya. Sehingga komunikasi dari sang arsitek terhadap 'perasaan' dari bentuk bangunan akan semakin tegas dan jelas.(Antoniades, Anthony C, 1992, him : 30)

2.2.1. Faktor Yang Mewujudkan Bentuk

Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai unsur garis (*line*), lapisan (layer), volume (solid), tekstur dan warna. Kombinasi keseluruhan dari unsur ini menghasilkan suatu ekspresi. Unit-unit tadi dapat berdiri sendiri secara keseluruhan atau merupakan bagian dari bagian lebih besar, jika suatu bentuk arsitekttur sudah sedemikian rumit perlu diadakan penge-lompokan sehingga organisasi bentuk dapat dimengerti secara keseluruhan.Adapun faktor-faktor yang mewujudkan bentuk adalah sbb :

2.2.1.1.Fungsi

Tingkat kegunaan atau fungsi mempengaruhi bentuk arsitektur menjadi jelas ketika kita diingatkan akan fungsi yang berbeda dari suatu bangunan dan bagaimana aktivitas tertentu dapat membentuk suatu bentukan. masalahnya terletak pada hubungan bentuk dan fungsi. Jika hubungan ini tidaka dapat disatukan hasilnya akan berupa bentuk kosong dan ketidakpuasan kondisi kehidupan.(Krier, Rob, 1988, hlm : 11)

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivittas manusia, tercakup didalamnya kondisi alami. Aktivittas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukan, kenyamanan dan sebagainya. Hal-hal tersebut harus sesuai dengan sifat kegiatan yang diinginkan.

Perkembangan bentuk yang mempunyai tujuan fungsi yang sama yang terjadi sampai pada saat ini sebenarnya adalah suatu hal yang dinamakan sebagai *style* atau gaya.

Pengertian fungsional merupakan suatu hal yang menonjol dalam kaitan fungsi dan bentuk. Tujuan fungsi adalah kegunanaan, namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak penentu bentuk, kita dapat menemukan berbagai macam bentuk untuk satu tujuan fungsi yang sama. Keanekaragaman bentuk ini adalah suatu hal yang dinamakan gaya bentuk.

Setiap bentuk harus dapat berfungsi. Bentuk tidak dapat dilihat tanpa melihat bagian-bagiannya sebagai satu kesatuan.

Oleh sebaba itu fungsi juga harus dapat dilihat sebagai kesatuan fungsi tiap-tiap bagian. Dalam hal ini pengertian fungsi dapat dibagi menjadi dua tingkatan, fungsi utama yaitu didasar-kan atas kebutuhan ruang dan fungsi pendukung didasarkan syarat-syarat bagian ruang seperti jendela, pintu dan lain seba-gainya.

2.2.1.2. Struktur

Untuk mendapatkan suatu keselarasan mengenai sistem struktur yang akan dipergunakan, maka sebaiknya perencanaan struktur bertumpu pada pengertian intuisi struktur dan teori struktur . Pengertian secara intuisi yang dimaksud, pada waktu mempertim-bangkan stuktur, beberapa syarat misalnya mengenai bahaya-bahaya akibat pergantian suhu, pengaruh lingkunagn, perimbangan biaya, metode konstruksi dan pemilihan bahan bangunan.

Sebelum menetapkan pemilihan bahan struktur, sebaiknya sifat-sifat dari bahan bangunan tersebut dipelajari terlebih dahulu, karena masing-masing mempunyai sifat dan karkternya sendiri yang menampilkan ekspresi masing-masing. Biasanya kesan yang diadapat oleh masyarakat bukanlah kesan per bahan melainkan keseluruhan yang merupakan perpaduan bahan atau kesan yang didapat dari material yang menonjol.

2.2.1.3.Simbol

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol melalui panca indera yaitu indera penglihat, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-presepsi terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi.

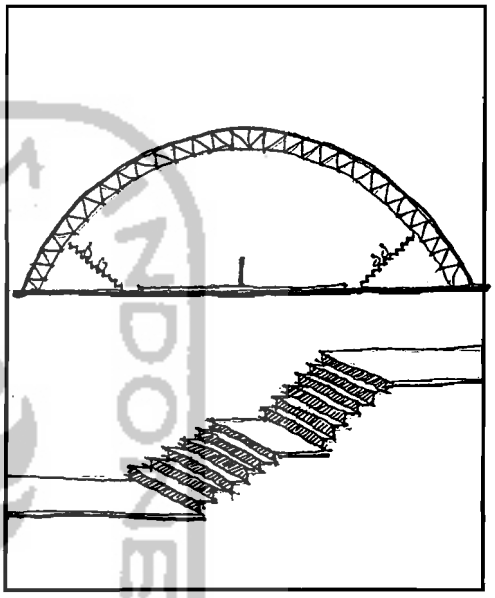
Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keber-hasilan benttuk bengunan itu berfungsi, tettapi lebih ditekan-kan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati.(Sutedjo, Suwondo B, 1985, hlm : 36)

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapatt menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal baru.

Ada beberapa jenis simbol, yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu.

a. Simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk.

Pemakaian bentuk dengan berulang-ulang dengan tujuan yang sama, sehingga akhirnya bentuk tersebut dikenal oleh masyarakat sebagai simbol seperti bentuk bangunan seperti bola yang uttuh membicarakan perannya yang melindungi suatau ruang yang besar dan utuh, tangga untuk tempat naik dan turun.



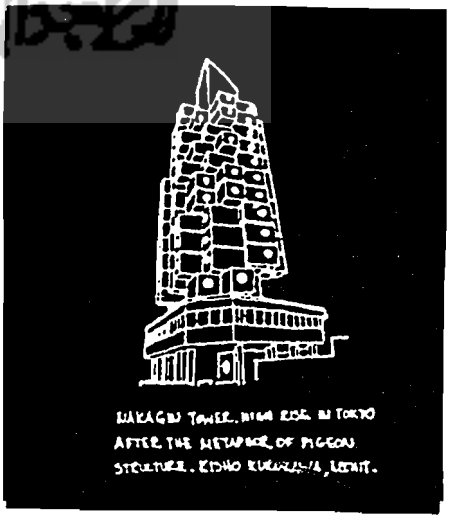
Gbr.2. 2. Simbol agak tersamar
Sumber : pemikiran

b. Simbol Metafor

Kita dapat mengidenttifikasikan 3 kattegori dari metafor yaitu :(Antoniades, Anthony C, 1992, hlm : 30)

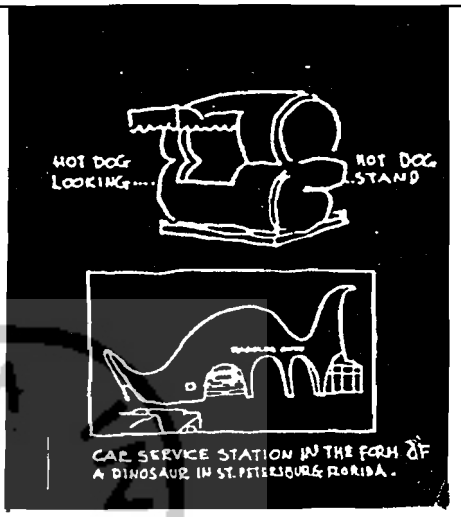
1. *Intangible Metaphors* (Metafor tidak nyata)

Yaitu metafor yang berangkatt dari kreasi tentang konsep, ide, kondisi manusia attau keadaan sementara (kesendirian, alami, kemasyarakatan, tradisi, budaya dsb).



Gbr.2. 3. Metafor tidak nyata
Sumber : Antoniades, Anthony, 1992, hlm : 39

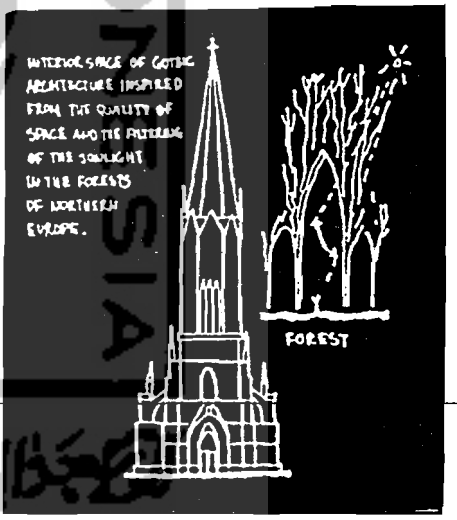
2. *Tangible Metaphors* (metafor nyata) yaitu mettafor yang berangkat dari efek visual dari karaktter matterial atau bentuk.



Gambar. 2.4. Metaphor nyata
Sumber : Antoniades, Anthony, 1992, hlm : 39

3. *Combine Metaphors*

Metafor dimana dimana antara konsep dan visual saling melengkapi sebagai unsur pembentuknya dan efek visuil adalah alasan untuk menentukan kebenaran, kualitas dan dasar dari isi visual khusus seperti contoh komputer dan sarang lebah, keduanya adalah kotak dengan proporsinya, keduanya juga memiliki kualitas kedisipilinan, organisasi dan kerjasama.



Gambar .2.5. *Combine Metephor*
Sumber : Antoniades, Anthony, 1992, hlm : 39

c. Simbol sebagai unsur pengenal (secara fungsional dan lambang.)

Ada bentuk-benttuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai suatu ciri fungsi suattu bangunan. Jadi bentuk-bentuk tersebut merupakan simbol bagi bangunan-bangunan tertentu. Masyarakatt mengenal mesjid dari bentuk kubahnya, benttuk-benttuk segitiga sebagai unsur pengenal bangunan parkir.

2.2.2. Unsur-unsur Bentuk

Dalam perjalanan untuk mencapai tujuan atau suatu ekpresi, arsittek harus membuat banyak keputusan yang subyektif. Keputusan itu selain mengenai bentuk juga mengenai skala, proporsi, irama, texture dan warna pada setiap bentuk elemen bangunan serta susunan secara keseluruhan.

1. Skala dan proporsi

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan attau ruang secara relatif tterhadap bentuk-bentuk lainnya. Didalam mengukur besarnya suatu unsur secara visual, kita cenderung untuk menggunakan unsur-unsur lain yang telah dikenal didalm kaitannya sebagai alat ukur. Sedang pro-porsi didasarkan pada dimensi-dimensi proporsi tubuh manusia.

2. Irama

Irama yang didapatkan pada bangunan merupakan suatu pengukuran dimensi ruang. Dalam arsitektur irama visual dapat dimengerti langsung dalam pergerakan pengamat melalui ruang. efek perasaan yang ditimbulkan oleh irama adalah suatu bahan pertimbangan dari suatu kepribadian gedung. Efek yang paling dalam akan didapat bila ada suatu garis batas yang tajam anttara kejadian dan interval.

3. Tekstur dan Warna

Dalam menilai benttuk kita tak dapat mengelkkan perhatian kita terhadap tekstur, karena kualitas yang terdapatt dalam bentuknya sendiri dapat dipertegas atau dikaburkan oleh sifat permukaannya, sifat permukaan itu dapat mempertinggi kualitas atau dapat menutupi kulaitas yang terdapat dalam bentuk. Lain halnya dengan teksttur, warna hanya membangkitkan perasaan lewat indera penglihatan.warna-warna terang diasosiasikan sebagai warna bahagia, warna-warna yang digunakan unttuk men-cerminkan kehangatan, panas dan berani yang dengan sentuhan yang tajam membangunkan emosi. Warna-warna gelap

diasosiasikan sebagai warna-warna duka, warna-warna yang mencerminkan kedinginan, suram dan gelap.

2.4. Kajian Kedinamisan Gerak Olahraga dan Rekreasi

Dalam melakukan kegiatan olahraga rekreasi, kita selalu melakukan gerakan-gerakan fisik yang teratur dan dinamis, dimana anggota tubuh sebagai bagian fisik manusia semuanya melakukan gerakan sesuai dengan gerakan-gerakan yang terdapat dalam olahraga rekreasi.

2.4.1. Karakteristik Gerak Olahraga Rekreasi

Dalam memahami karakteristik gerak olahraga rekreasi kita harus memulai dengan mempelajari kegiatan-kegiatan atau gerakan-gerakan olahraga yang umum kita ketahui. Akan tetepi sebelumnya perlu diketahui bahwa sebenarnya sampai saat ini belum ada serta belum jelas mengenai pembagian atau pengelompokan daripada kegiatan atau gerakan-gerakan tersebut, yang baru ada ialah mengenai ciri-ciri ; jenis-jenis serta wujud dari kegiatan olahraga tersebut. Tetapi dengan mengetahui hal tersebut maka dapat kita ketahui karakteristik dari gerakan-gerakan tersebut.

Adapun ciri-ciri olahraga yaitu (Syarifuddin, Aip, 1979, hlm : 61) :

1. Olahraga adalah phenomen sosial yaitu ciri-ciri yang kelihatan/ ada dalam masyarakat, baik itu yang bersifat kompetisi maupun permainan.
2. Ciri-ciri prinsip/dasar Olahraga adalah :
   a. Anatomis - Kinesiologis - Fisiologis
   b. *Sosial Psychologis*
   c. Paidagogis
   d. Ide (cita-cita)
3. Ciri-ciri olahraga
   a. Kegiatan fisik yang wajar , sesuai dengan fungsi organ-organ .
   b. Kegiatan yang menimbulkan situasi pendidikan.

Adapun yang menjadi penekanan dan pembahasan selanjutnya disini yaitu ciri-ciri olahraga yang ditinjau secara anatomis, kinesiologis dan fisiologis,

karena hal tersebut berkaitan dengan gerakan-gerakan fisik yang dilakukan untuk mendapatkan karakteristik gerak tersebut.

2.4.1.1. Ciri Anatomis

Secara anatomis kegiatan olahraga rekreasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh anggota tubuh manusia mulai dari kaki sampai ke kepala bahkan sampai pada jiwa dan raga pelaku kegiatan.

Gerakan-gerakan dalam melakukan olahraga secara antomis disesuaikan dengan jenis dan sifat dari olahraga serta gerakan yang ditimbulkannya terhadap anggota tubuh kita seperti contoh olahraga tenis dimana terdapat gerakan memukul (*hit*), menjangkau (*reach*), Membawa (*move*), Melepaskan (*release*), Memegang (*grasp*) dan mengarahkan (*position*), semua gerakan tersebut membutuhkan gerak dari anggota tubuh dan juga pikiran dan raga, seperti kegiatan mengarahkan, pada waktu kita mengarahkan bola kita akan memikirkan untuk menempatkan bola diluar jangkauan dan jarak dari lawan main sehingga tidak dapat dikejar, hal tersebut membutuhkan pikiran konsentrasi dan koordinasi dalam diri kita. Selain itu anggota tubuh kita akan berada pada posisi mengarahkan tersebut dan begitu juga dengan tangan ,kaki dsb.

Tenis merupakan permainan yang dapat membantu kita untuk mengembangkan kecepatan, ketangkasan dan ketahanan tubuh (Cobb, John W, 1969, hlm : 205)

2.4.1.2. Ciri Kinesiologis

Secara kinesiologis yaitu melalui kajian gerak yang dilakukan untuk kemudian diambil karkteristik dari gerakan-gerakan tersebut sebenarnya.

Didalam gerakan olahraga terdapat suatu beban gerakan yang dikenakan pada jasmani dan rohani kita. Beban gerakan/latihan ini disebut *loading* yaitu suatu bentuk gerakan latihan jasmani yang menjadi tuntutan jasmani dan rohani dalam meningkatkan prestasi dan membina kesegaran jasmani dan rohani. Beban gerakan ini merupakan karakteristik dari

gerakan-gerakan yang dilakukanyang dapat dilihat langsung oleh mata, adapun karakteristiknya yaitu sbb :

- *Intensity*

Yaitu kesungguhan/ keseriusan didalam melakukan gerakan serta tingkat atau kwalitas daripad gerakan tersebut, seperti contoh : Kecepatan dalam lari, waktu tempo yang dihasilkan dalam satu set, berat beban yang dipakai serta jarak/tinggi yang dicapai.

- *Volume*

Yaitu jumlah beban yang dinyatakan dengan satuan jarak, jumlah beban latihan, waktu dan berat beban.

- *Duration*

Yaitu lamanya waktu pemberian/gerakan yang dilakukan selama latihan

- *Frekwensy*

Cepat atau lambatnya suatu gerakan yang dilakukan pada tiap-tiap set atau elemen latihan.

- *Density*

Seringnya/kerapnya gerakan yang dilakukan pada tiap-tiap set sesuai dengan masa istirahat/*recavery* yang diberikan.

- *Rythm*

Sifat yang berhubungan dengan irama latihan , mengenai tinggi rendahnya tempo gerakan dan berat ringannya latihan.

2.4.1.3. Ciri Fisiologis

Berdasrakan kajian fisiologisnya yaitu berdasarkan kerja dari organ-organ tubuh pada waktu melakukan suatu gerakan. Gerakan-gerakan dalam olahraga dapat memberikan pengaruh-pengaruh yang baik terhadap tubuh kita jika gerakan tersebut dilakukan secara teratur.

Pengaruh tersebut dapat terjadi pada pertumbuhan taupun dal;am perkembangan serta membawa efisiensi kerja terhadap alat-alat tubuh. Karena olahraga dapat merangsang tubuh bukan hanya otot yang

dirangsangnya , tetapi peredaran darah, pencernaan, pernapasan dan persyarafan dapat berjalan dengan baik.

- Jaringan otot

Didalam gerakan olahraga, otot sebagai organ gerak yang berhubungan langsung selalu bergerak dan berkonstraksi sehingga dengan sendirinya otot itu akan bertambah besar dan kuat.

- Peredaran darah

Sewaktu melakukan gerakan-gerakan denyut didalam jantung akan bertambah cepat hal ini akan memompa peredaran darah melalui jantung sehingga peredaran darah akan lebih cepat.

- Pernafasan.

Dalam keadaan biasa kita menarik nafas sebanyak 16 kali dalam 1 menit, namun dalam melakukan gerakan olahraga kita harus lebih cepat, untuk menukar kandungan O^2 dan mengeluarkan CO^2 dari dalam tubuh.

2.5. Tinjauan penghadiran kesan terbuka melalui lansekap

2.5.1. Lansekap sebagai pembentuk ruang luar bangunan

Pengertian lansekap disini bukanlah bermakna sekedar pengolahan lahan tersisa pada sudut-sudut bangunan yang kemudian berwujud taman dengan hiasan bunga ataupun tetumbuhan tertentu sebagaimana cenderung menjadi persepsi umum.

Konsep lansekap disini harus dapat merumuskan secara jelas elemen-elemen pokok tata ruangnya yang memberi bentuk dasar (*morphostructure*) dari penampilan totalitas kawasan.(Iskandar, Barliana, 1996, hlm : 21)

Elemen-elemen pokok yang memberikan pengaruh kuat dan mendasar terhadap pola tata ruang, diantaranya adalah menyangkut pola dan hirarki jalan, pola penzoningan lahan baik berdasarkan karakteristik topografi maupun berdasarkan pengelompokan sifat dan jenis kegiatan, pola penyebaran fungsi-fungsi dan perletakan massa bangunan, pengelompokan jenis dan penempatan pusat aktivitas kegiatan, pola perparkiran, pola penghijauan dan sebagainya.

Penempatan fungsi yang jelas dan tidak tumpang tindih, pola jalan yang terbentuk oleh topografi apakah itu pola linier, cul-de-sac, grid, melingkar dsb akan dapat memberikan arahan dan bentukan yang baik dengan kawasan. Begitu pula dengan sistem perparkiran yang terpusat ataupun menyebar, pendaerahan untuk menjaga privasi serta penyebaran finggsi dan massa bangunan dalam kaitannya dengan pencapaian dan sirkulasi, kesemuanya harus dapat memperlihatkan hubungan dan membentuk kesan kawasan.

2.5.2. Penghadiran Kesan Terbuka

Lansekap sebagai salah satu pembentuk ruang luar bangunan yang walaupun cenderung bersifat fisik juga dapat menimbulkan suatu kesan/suasanan yang mempengaruhi keberadaan bangunan. Sehingga suatu penataan lansekap yang baik harus dapat memberikan suatu kesan yang ingin dtimbulkan oleh bangunan baik itu dalam kaitannya dengan komunikasi bangunan maupun kehadirannya dalam suatu kawasan.

Penghadiran kesan terbuka pada suatu kawasan perencanaan akan dapat memberikan pengaruh terhadap *image* dari pengguna fasilitas maupun dari masyarakat atau lingkungan sekitar. Kesan terbuka dicapai dengan memanfaatkan elemen-elemen pembentuk ruang luar kawasan sebagai elemen visual yang terlebih dahulu tampak sewaktu orang melewati atau memasuki kawasan tersebut. Kesan terbuka juga dapat dilakukan dengan memasukkan atau memberikan suatu lahan sebagai ruang penerima ataupun ruang publik yang bersifat umum atau bebas bagi siapa saja, sebagai bagian dari lingkunagn bangunan sehingga kehadiran dari fungsi bangunan tersebut dapat diisolir dengan ruang publik tersebut yang dapat berupa taman terbuka, plaza, arcade, dan lain sebagainya.

2.6. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil tinjauan-tinjauan tersebut diatas adalah sebagai berikut :

- *Sport Club* merupakan sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan yang terdiri dari beberapa bagian yaitu *pavilions*, *clubhouse* dan *mini sport center*.

- *Sport Club* disini merupakan jenis kategori ketiga dengan sasaran masyarakat umum dan anggota keluarga. Jenis dari keanggotaannya dapat berupa keanggotaan aktif dan pasif.
- Untuk memenuhi kepuasan terhadap kegiatan olahraga rekreasi dan perkumpulan maka karakteristik dari olahraga rekreasi dan perkumpulan tersebut nantinya akan mendasari bentuk pengembangan dari *Sport Club* tersebut
- Bentuk pengembangan dari *Sport Club* yaitu kegiatan *club*, mengikuti program belajar, menyelenggarakan kompetisi dan program fasilitas terbuka, namun disini kegitan club lebih dominan.
- Dari animo masyarakat dapat diketahui bahwa kegiatan olahraga rekreasi sebagai kegiatan rekreasi aktif menduduki presentase tertinggi dan jenis olahraga yang digemari serta kecendrungan masyarakat menengah terhadap olahraga yang paling sering dilakukan.
- Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk penampilan bangunan yaitu fungsi, struktur dan simbol. Simbol sebagai pengungkapan ekspresi banguan secara filosofis terdiri dari simbol agak tersamar, simbol metaphor dan simbol pengenal.
- Dari karkteristik gerak olahraga dan rekreasi dapat disimpulkan adanya kelenturan gerakan danterjadi tekukn-tekukan pada anggota tubuh dan persendian (secara anatomis), adanya karkteristik *intensity, durasy, frekwensy, volume, density* dan *rythm* (secara kinesiologis) dan secara fisiologis dapat kita simpulkan adanya perubahan gerak aliran darah, nafas dan denyut jantung yang cukup cepat serta perubahan bentuk otot dari bentuk semula akibat terkonstraksinya sel-sel otot.