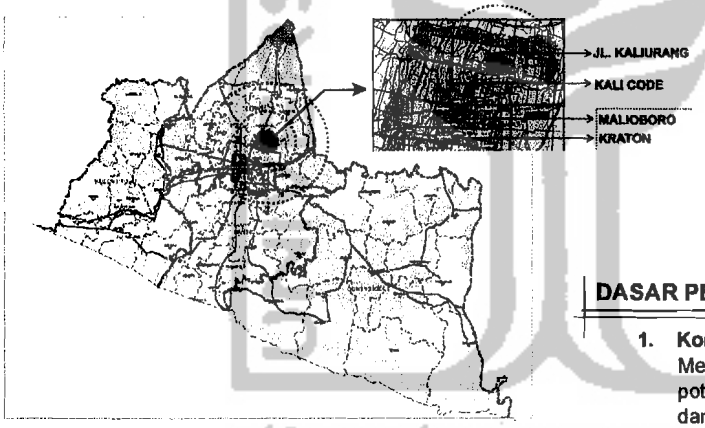




BAGIAN DUA
KONSEP DESIGN

A. LATAR BELAKANG LOKASI

Kriteria dari penentuan lokasi adalah dengan melihat potensi-potensi yang ada di lokasi tersebut. Yang paling diutamakan dalam kriteria penentuan site ini adalah potensi yang paling dominan dan nantinya didukung oleh sektor yang lainnya. Yang paling dominan dalam hal ini adalah lokasi site berdekatan dengan atau kawasan pendidikan dan juga dengan dengan kota Yogyakarta. Dengan potensi yang dimilikinya ini, lokasi site terpilih dapat memudahkan akses dan perkembangan bagi olahraga tarung derajat ini.



DASAR PEMILIHAN LOKASI SITE

1. **Kondisi Tapak Terpilih**
   Menyangkut semua hal mengenai potensi potensi dari site terpilih yang bisa menunjang dari fungsi bangunan ini. Antara lain lingkungan, vegetasi, panorama, sosial budaya dan sebagainya.
2. **Lokasi Strategis**
   Dekat dengan daerah perkotaan yaitu kota yogyakarta juga merupakan kawasan pendidikan seperti UII, YKPN, UPN dan lain sebagainya.
3. **Sistem Transportasi Yang Memadai**
   Tersedianya angkutan kota dan itu menguntungkan untuk mendukung dari fungsi bangunan ini.
4. **Infrastruktur Lengkap**
   Menyangkut semua hal yang menguntungkan seperti tersedianya jaringan air bersih/PDAM, jaringan telekomunikasi dan lain sebagainya

B. PENDEKATAN PROGRAM DAN BESARAN RUANG

1. KEGIATAN DAN PROGRAM RUANG

Program ruang didasarkan atas kebutuhan kegiatan, aktifitas dan pelaku Pusat Latihan Tarung Derajat diYogyakarta ini.

a. Perkiraan Jumlah Pemakai

Anggota Olahraga Tarung Derajat di Yogyakarta ini terdiri dari minimal 16 Satuan Latihan. Setiap Satuan Latihan yang ada terdiri dari minimal 25 anggota yang aktif Per-Sekali latihan rutin, Maka :

- Asumsi Total Pengguna Sekali Latihan Rutin

  17 Satuan LatihanX25X20%(Toleransi)=±**510 Anggota**

Penentuan ini menjadi acuan terhadap pengadaan atau penyediaan fasilitas fasilitas untuk Pusat Latihan Tarung Derajat di Yogyakarta.

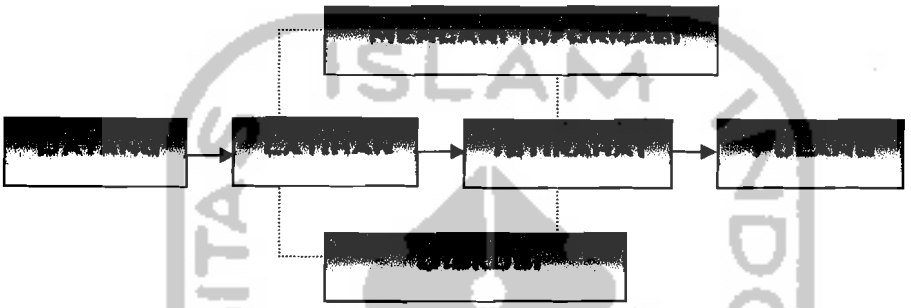
b. Identifikasi Pengguna Bangunan

PENGGUNA	AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG
Anggota Tarung Derajat	Datang Latihan Rutin Latihan gabungan Diadakannya Pertandingan Diskusi Makan dan Minum Istirahat Sholat dan MCK	Tempat Parkir R.Indoor R. Indoor R. a Indoor R.Khusus / Rapat Restoran, Café Area Istirahat, Taman Mushola, Toilet
Pengelola	Datang Pelayanan Pada Pengunjung Memberikan Informasi Menginap Makan dan Minum Istirahat Sholat dan MCK	Tempat Parkir R.Pengelola R.Informasi R.Pengelola Restoran, Café Area Istirahat, Taman Mushola, Toilet
Pelatih	Datang Melatih Latihan Rutin Melatih Latihan gabungan Diadakannya Pertandingan Diskusi / Rapat Makan dan Minum Istirahat Sholat dan MCK	Tempat Parkir R.Indoor R. Indoor R. Indoor R.Khusus / Rapat Restoran, Café Area Istirahat, Taman Mushola, Toilet

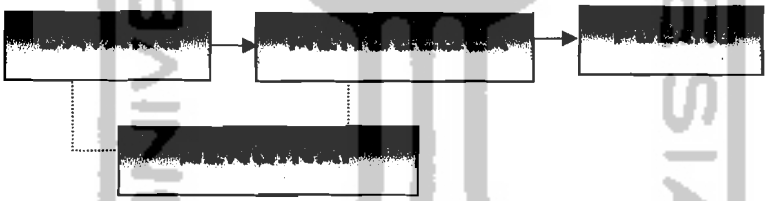
Tamu Pengunjung	Datang Melihat Latihan Rutin Melihat Pertandingan Mencari Info Makan dan Minum Istirahat Sholat dan MCK	Tempat Parkir R.Indoor R. Indoor Perpustakaan R.Slide Proyektor R.Informasi Restoran, Café Area Istirahat, Taman Mushola, Toilet

c. Alur Kegiatan Pengguna Bangunan

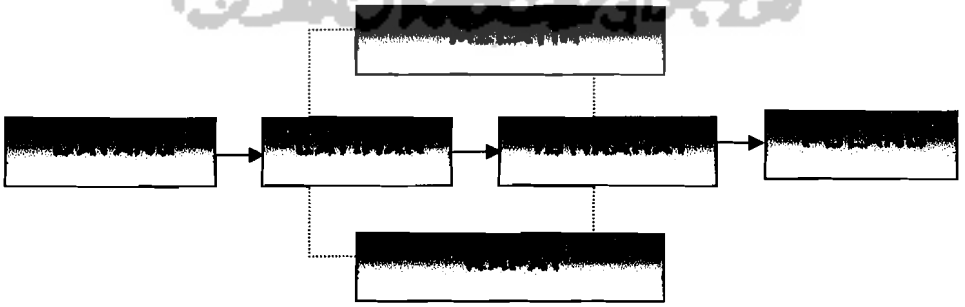
➢ **Pengguna (Anggota Beladiri Tarung Derajat)**



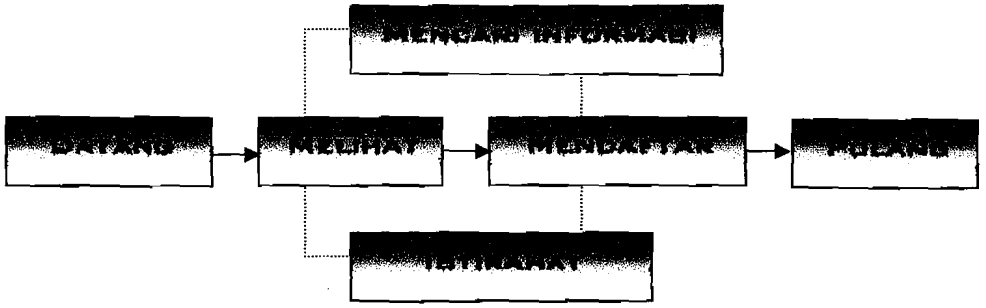
➢ **Pengelola**



➢ **Pelatih**



➢ **Tamu atau pengunjung**

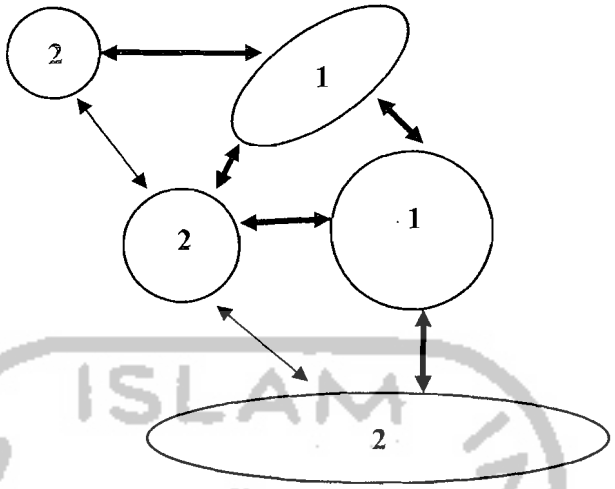


d. Pengelompokan Fasilitas

1. Fasilitas Utama
   - Gedung Serbaguna (Main Building)
   - Asrama (Accomodation Building)
   - Gelanggang Indoor
   - R.Fitness Centre
2. Fasilitas Pendukung
   - R.Klinik / Medis
   - R.Laboratorium
   - Restoran, Caffé, Minimarket
   - Mushola
   - R. Pengelola
3. Fasilitas Pelayanan
   - Area Parkir
   - Lavatory

e. Kedekatan Fasilitas

➢ Pola hubungan ruang



Hubungan Ruang

Keterangan

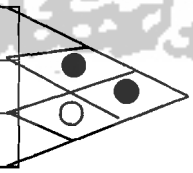
1 = Fasilitas Utama / Main Building

2 = Fasilitas Pendukung

3 = Fasilitas Pelayanan

➢ Matrik hubungan ruang

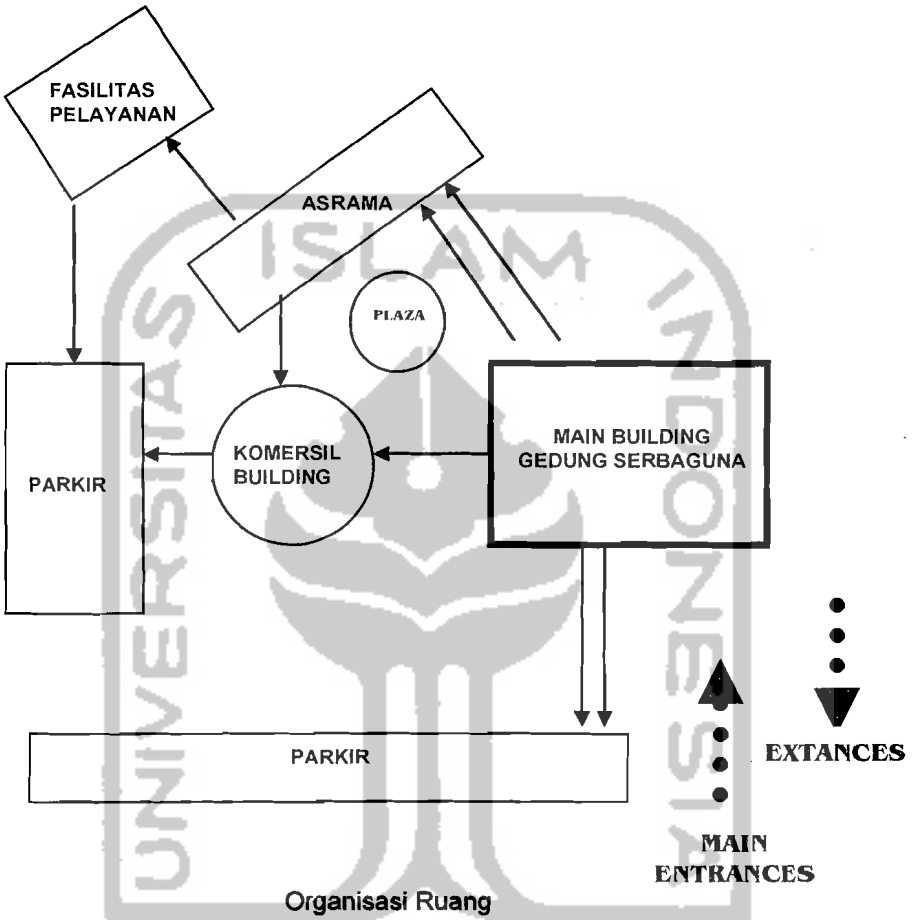
1	Fasilitas Utama
2	Fasilitas Pendukung
3	Fasilitas Pelayanan



Matrik Hub. Ruang

f. Organisasi Ruang

Dengan melihat dari hubungan ruang diatas maka dapat dilihat organiasi ke-ruangan pada Pusat Latihan Tarung Derajat seperti pada gambar dibawah ini:



Organisasi Ruang

g. Besaran Ruang

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi penentuan besaran ruang pada Pusat Latihan Tarung Derajat di Yogyakarta ini diantaranya adalah

- Kegiatan

  Kebutuhan kegiatan terhadap besaran ruang silakukan dengan studi kelayakan yang telah ada pada standar standar ruang yang dibutuhkan untuk menampung segala aktifitas dan

latihan Tarung Derajat, juga dengan memasukan literatur padepokan pencak silat TMII dengan implikasi reduksi maupun induksi terhadap beberapa ruangan dengan pertimbangan spesifikasi dan sifat dari Olahraga Tarung Derajat dengan komposisi ruang kegiatannya.

- Pelaku Kegiatan

  Jumlah pelaku kegiatan yang dibutuhkan untuk menentukan besaran ruang yang harus disediakan dan pendekatan dilakukan berdasarkan status dan kegiatan masing-masing ruang karena ruang kegiatan memiliki karakteristik tertentu seperti kegiatan latihan rutin, adanya even dan pertandingan maupun tampat diadakannya Latihan Gabungan yang mengharuskan disediaknnya ruang yang besar.

- Studi Luasan Kegiatan

  Studi luasan kegiatan menggunakan standar besaran ruang dengan modul gerakan manusia dalam melakukan gerakan latihan rutin maupun latihan tarung dari Olahraga Tarung Derajat ini. dan juga bahwa bentuk dan ruang didalam arsitektur adalah merupakan wadah atau perluasan tubuh manusai. Oleh karenanya ruang harus ditentukan menurut ukuran-ukuran tubuh manusia. Standar ukuran tersebut dapat diambil dari reffrensi Standar arsitektur Neufert yang merupakan buku yang mencangkup karakter tubuh dan jangkauan gerak manusia yang merupakan kunci penting dalam rancangan arsitektural.

  Besaran ruang yang dibutuhkan didasarkan pada jumlah kegiatan Latihan Tarung Derajat, Standar Gerak dan jumlah pemakai kegiatan yang diasumsikan besaran ruangnya.

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK - SIPIL
PERPUSTAKAAN
DAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA

2. ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

Sifat Kegiatan	Jenis Kegiatan	Kapasitas (Orang)	Standar/ Modul (m^2)	Luasan (m^2)
Publik	1.Parkir			
	Motor	161 Bh	@2 m^2	322 m^2
	Mobil	62 Bh	@12.15 m^2	753.3 m^2
	Bus	5Bh(210 Org)	@33 m^2	165 m^2
	Sirkulasi 20%	-	-	248.1 m^2
			TOTAL	**1488.4 m^2**
	2.Entrance/Penerima			
	Hall/Lobby	-	-	250 m^2
	Rg.Informasi	2 Orang	-	9 m^2
	Penitipan Barang	-	-	9 m^2
	Lavatory	-	-	25 m^2
	3.Service Umum			
	Restoran	100 Orang	@1.5 m^2	150 m^2
	Lounge	30 Orang	@1.5 m^2	45 m^2
	Mesjid	100 Orang	@1.5 m^2	150 m^2
	Lavatory	-	-	36 m^2
	Sirkulasi 20%	-	-	134.8 m^2
			TOTAL	**808.8 m^2**
SemiPublik	1.kegiatan Utama			
	a.Pendidikan & Latihan			
	Latihan Indoor	600 Orang	@4 m^2	2400 m^2
	R.Peralatan Latihan	-	-	20 m^2
	R.Khusus	10 Orang	@4 m^2	40 m^2
	Fitness Centre	40 Orang	@4 m^2	160 m^2
	Lavatory	-	-	30 m^2
	Sirkulasi 20%	-	-	530 m^2
			TOTAL	**3180 m^2**
	b.Arena Pertandingan			
	R.Official & Atlit	24 Org	@1.6 m^2	38.4 m^2
	R.Wasit & Juri	20 Orang	@1.6 m^2	32 m^2
	Gudang	-	-	50 m^2
	R.Penonton	500 Orang	@0.36 m^2	180 m^2
	R.Medis	4 Orang	@10 m^2	40 m^2
	Lavatory	-	-	50 m^2
	Sirkulasi 20%	-	-	78.1 m^2
			TOTAL	**468.5 m^2**
	c.Beladiri Lainnya			
	Kantor KONI	-	-	64 m^2
	Parkir Mobil	10 Bh	@12.15 m^2	121.5 m^2
	Parkir Motor	10 Bh	@2.5 m^2	25 m^2
	Sirkulasi 10%	-		42.1 m^2
			TOTAL	**252.6 m^2**

	d.Asrama			
	Kamar Anggota	5Kmr/45 Orang	@2 m^2	90 m^2
	Kamar Pelatih	15 Orang	@2 m^2	30 m^2
	Lavatory	-	-	36 m^2
	Sirkulasi 20%	-	-	31.3 m^2
			TOTAL	**187.2 m^2**
	2.Kegiatan Penunjang			
	a.Laboratorium			
	Lobby	-	-	50 m^2
	Lab.Pengobatan	10 Orang	@4 m^2	40 m^2
	R.Dokumentasi	-	-	25 m^2
	R.Slide	20 Orang	@1.6 m^2	32 m^2
	R.Istirahat	20 Orang	@1.6 m^2	32 m^2
	Lavatory	-	-	20 m^2
	Sirkulasi 10%	-	-	39.8 m^2
			TOTAL	**238.8 m^2**
	b.Klinik			
	R.Tunggu	30 Orang	@1.5 m^2	45 m^2
	Administrasi	-	-	150 m^2
	R.Periksa	10 Orang	@10 m^2	100 m^2
	R.Rawat Pasien	50 Orang	@10 m^2	500 m^2
	Sirkulasi 10%	-	-	79.5 m^2
			TOTAL	**874.5 m^2**
	c.Pengelola			
	R. Pimpinan	-	-	45 m^2
	R. Sekretaris	-	-	36 m^2
	R. Bendahara	-	-	36 m^2
	R. Keamanan	-	-	36 m^2
	Bagian Service	-	-	36 m^2
	Sirkulasi 10%	-	-	37.8 m^2
			TOTAL	**226.8 m^2**
	d.Perpustakaan		**TOTAL**	**120 m^2**
	e.Ruang Pers		**TOTAL**	**105 m^2**

***Luas keseluruhan** area yang direncanakan berdasar analisa*
(belum terlantaikan)=7950.6 m^2 ~8000 m^2

KEBUTUHAN RUANG UNTUK MUSHOLLA

	Kapasitas	Luasan	Dimensi	Total
MUSHOLLA				
~ R. SHOLAT	50 Org	0.81 /Org	(1.35 X 0.6) M	40.5
~ WUDHU	10 Org	1.66 /Org	(1.85 X 0.9) M	16.6
~ TOILET	4 Unit	4	(2 x 2) M	16
~ LAINNYA				25

Jumlah : 100
20% Sirkulasi : 20

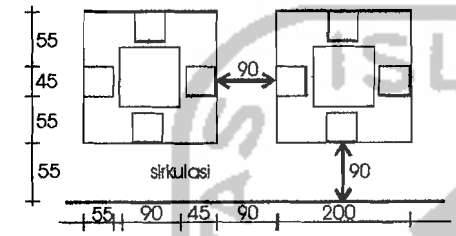
Total Luas **120 M2**

KEBUTUHAN RUANG UNTUK RESTORANT

RESTAURANT	Kapasitas	Luasan	Dimensi	Total
~ R. MAKAN	1	210.25	~	210.25
~ R. MINUM	1	25.5	~	25.5
~ DAPUR	1	12	3 X 4	12
~ R. CUCI	1	4	2 X 2	4
~ PANTRY	1	6	2 X 3	6
~ GUDANG BAHAN	1	9	3 X 3	9
~ GUDANG PERALATAN	1	9	3 X 3	9
~ KASIR	1	3	1.5 X 2	3
~ TOILET	2	4	2 X 2	8
			Jumlah	: 245
			20% Sirkulasi	: 49
			Total Luas	**294 M2**

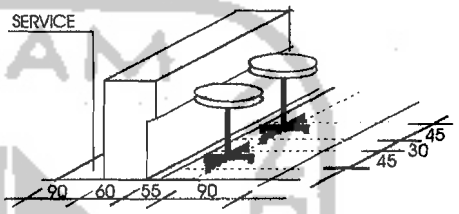
MODUL UNTUK RESTORANT

MEJA MAKAN (KAPASITAS 100 Org)



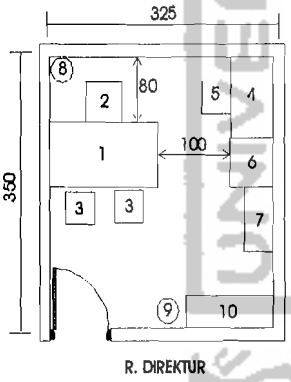
TOTAL MEJA MAKAN : 210.25 M2

MEJA MINUM (KAPASITAS 10 Org)



TOTAL MEJA MINUM : 25.5 M2

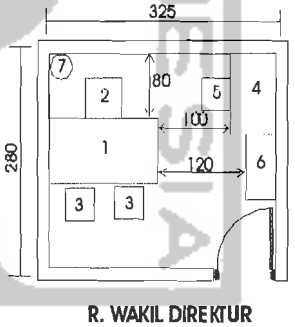
STUDI MODUL RUANG PENGELOLA



R. DIREKTUR

KETERANGAN :

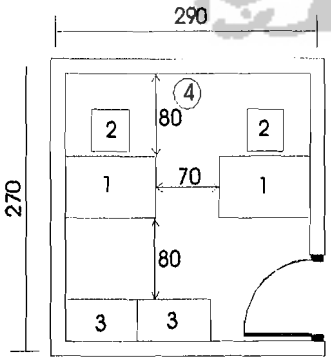
1. MEJA DIREKTUR (150 X 80 X 80)
2. KURSI DIREKTUR (50 X 50 X 50)
3. KURSI TAMU (45 X 45 X 45)
4. MEJA KOMPUTER (100 X 60 X 70)
5. KURSI KOMPUTER (45 X 45 X 45)
6. BRANKAS DOCUMENT (60 X 60 X 100)
7. FILE CABINET (80 X 40 X 150)
8. TEMPAT SAMPAH
9. VEGATASI (DLM POT)
10. RAK BUKU (40 X 120 X 200)



R. WAKIL DIREKTUR

KETERANGAN :

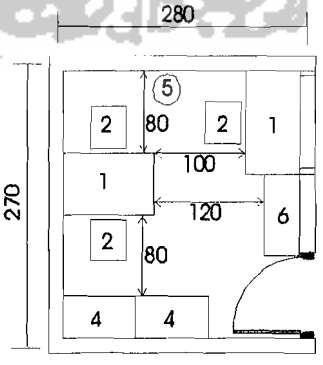
1. MEJA W. DIREKTUR (150 X 80 X 80)
2. KURSI W. DIREKTUR (50 X 50 X 50)
3. KURSI TAMU (45 X 45 X 45)
4. MEJA KOMPUTER (100 X 60 X 70)
5. KURSI KOMPUTER (45 X 45 X 45)
6. FILE CABINET (80 X 40 X 150)
7. TEMPAT SAMPAH



R. SKERTARIS

KETERANGAN :

1. MEJA (100 X 60 X 70)
2. KURSI (45 X 45 X 45)
3. FILE CABINET (80 X 40 X 150)
4. TEMPAT SAMPAH



R. ADMINISTRASI

KETERANGAN :

1. MEJA (100 X 60 X 70)
2. KURSI (45 X 45 X 45)
3. KURSI TAMU (45 X 45 X 45)
4. FILE CABINET UNIT (60 X 40 X 120)
5. TEMPAT SAMPAH
6. PADESTAL FILE CABINET (80 X 40 X 150)

C. ANALISA TRANSFORMASI BANGUNAN

Dalam hal ini untuk merencanakan sebuah Pusat Latihan Tarung Derajat yang menekankan pada Tranformasi Falsafah Olahraga Tarung Derajat sebagai Wujud Citra Bangunan digunakan ***metafora*** sebagai alat penyampaian atau penerapan pada bangunan.

Sebagai bahan kajian kita akan mengulas apa itu metafora dan Kajian Metafora dalam Arsitektur

I. METAFORA

Kata metafora berasal dari bahasa Yunani yang sama dengan kata *metapherein.* "Meta" dalam hal ini diartikan memindahkan atau yang berhubungan dengan perubahan. Sedangkan "pherein" adalah mengandung atau memuat (makna). Sehingga kata metafora dapat diartikan "*serangkaian tuturan atau kalimat dimana suatu istilah dipindahkan maknanya kepada objek atau konsep lain yang ditujukan melalui perbandingan tidak langsung atau analogi*". Metafora sebagai bahasa bersifat perlambangan atau kiasan.

II. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI METAFORA

a. *Konteks*

Konteks mengartikan sebuah ekspresi dari apa yang akan disampaikan dalam sebuah obyek, tentang penyampaian metafora agar tidak terlepas dari apa yang akan dimasukan atau diterapkan dalam obyek tersebut.

b. *Perkembangan pemikiran*

Bila suatu makna dari apa yang dipahami dalam masa yang lalu dikatakan sebagai suatu makna tertentu, maka dengan perkembangan jaman dan kemajuan peradaban maka dapat pula berubah maknanya



c. *Sosial budaya*

Faktor ini adalah suatu yang telah dipahami dalam masyarakat yang telah melekat dan mungkin tidak dapat diubah sesuai dengan makna yang terkandung. Sebagai contoh warna putih bisa diartikan sebagai warna yang suci dalam masyarakat dan biasanya digunakan sebagai pencerminan untuk peribadatan.

III. METAFORA DALAM ARSITEKTUR

Untuk memasukan konsep metafora dalam arsitektur sebagai gaya bahasa arsitektur maka kita melihat arsitektur sebagai instrument komunikasi. Arsitektur adalah sebuah bentuk bahasa komunikasi. Pemakaian bahasa dalam arsitektur adalah alat untuk mentransformasikan bahasa tersebut kedalam wujud arsitektur. Dan ini menjadikan metafora dalam arsitektur adalah **kenyataan**.

Metafora dalam arsitektur bersifat cukup logis, sehingga arsitek sebaiknya memperhatikan bagaimana masyarakat membaca karya arsitektur dengan sudut pandang yang mereka gunakan. Pemahaman yang mereka gunakan merupakan apa yang mereka lihat, rasakan, dan mereka bandingkan dengan konsep si arsitek.

IV. PEMINDAHAN MAKNA METAFORA DALAM ARSITEKTUR

Sama dengan sebuah ekspresi, bahasa konsep yang dituangkan dalam sebuah bangunan memiliki karakteristik-karakteristik yang sedikit banyak menjelaskan arti dari kata tersebut. Konsep itu akan dipindahkan dalam ruang tiga dimensi yang juga memiliki karakteristik yang dapat menjelaskan artinya. John Somonds menulis, karaktersitik merupakan kualitas abstrak yang akan mempengaruhi respon emosi maupun psikologi pemakainya.

Berikut adalah konsep yang dipindahkan kedalam karakteristik ruang.

Pemindahan ekspresi metafora kedalam konsep ruang (sumber majalah kilas 2000)

Konsep	Karakteristik Ruang
Ketegangan	Bentuk-bentuk tak stabil, perbenturan warna-warna yang intens, penekanan visual suatu obyek, permukaan keras dan kasar, elemen-elemen yang tidak familiar, cahaya terang dan menyilaukan, suara gemuruh.
Istirahat	Obyek yang mudah dikenali, garis-garis yang mengalir, stabilitas struktur jelas, elemen horizontal, tekstur dan cahaya lembut, suara sayup-sayup, warna putih, abu-abu, biru dan hijau.
Ketakutan	Tidak ada orientasi, area tersembunyi, kejutan-kejutan, bidang lekukan, putaran dan pecahan, bentuk-bentuk tak stabil, pijakan licin, void tanpa pengaman, elemen-elemen tajam, gelap atau remang-remang, warna pucat dan monokrom.
Kegembiraan	Pola dan bentuk halus mengalir, gerak dan irama terlihat pada struktur, sedikit batasan, warna hangat dan cerah, cahaya berkelap-kelip.
Peruangan	Terisolasi, terpisah, cahaya dan warna lembut berpendar, suara bernada rendah dan konstan, tanpa elemen dekorasi, tanpa gangguan kekontrasan.

V. KATEGORI METAFORA ARSITEKTUR

Tiga kategori metafora arsitektur menurut identifikasi Anthony Antoniades:

a) Metafora Abstrak *(intangible metaphor)*

Dimana ide pemberangkatan metaforiknya berasal dari sebuah konsep abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya).

b) Metafora Konkrit *(tangible metaphor)*

Ide pemberangkatan metaforiknya melalui karakter materi atau visual obyek konkrit (menara seperti tongkat, rumah seperti perahu dan sebagainya).

c) Metafora Kombinasi *(combined metaphor)*

Dimana gabungan dari konsep abstrak dan konkrit sebagai pemberangkatan konsep arsitektural.

VI. ANALISIS METAFORIK FALSAFAH TARUNG DERAJAT

Berangkat dari apa itu Tarung Derajat dan bagaimana falsafah dari Tarung Derajat itu sendiri, maka kita akan mengetahui bagaimana caranya mentrasformasikan falsafah dari Tarung Derajat kedalam bangunan. Dengan melihat karakteristik yang dimiliki oleh Tarung Derajat dan Falsafahnya, maka akan terwujud sebuah bangunan yang dinamis sesuai dengan karakteristik dan pola latihan Tarung Derajat yang di sesuaikan dengan Falsafah Tarung Derajat itu sendiri.

Karakteristik-karakteristik dan Falsafah dari Tarung Derajat akan terlihat pada:

- Penampilan/bentuk bangunan
- Tata ruang bangunan
- Akses dan sirkulasi

Bangunan harus mempunyai konsep yang mempunyai karakteristik-karakteristik yang tercipta seperti gerakan dasar, warna dan arti lambang yang dapat diterapkan pada bangunan.

➢ GERAKAN DASAR

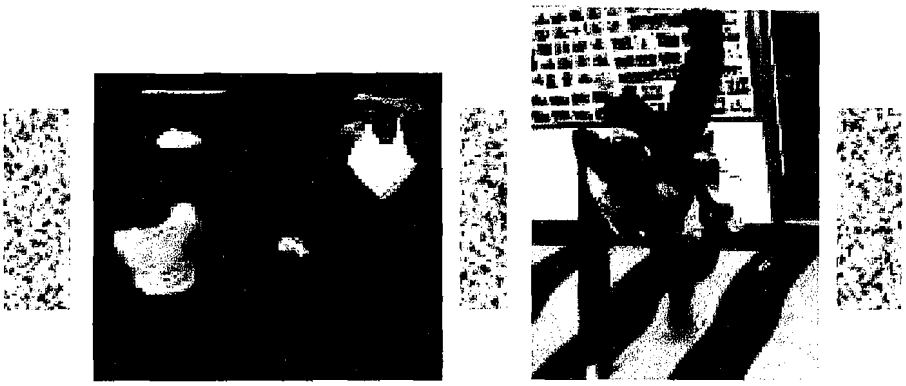
Olahraga Tarung Derajat sendiri adalah merupakan olahraga yang praktis dan efektif. Dimana setiap gerakannya diciptakan dan dikembangkan dari gerakan-gerakan dasar fisik manusia seperti : Pukulan, Tendangan, Tangkisan, Bantingan dan sebagainya.



1.Pukulan



2.Tendangan



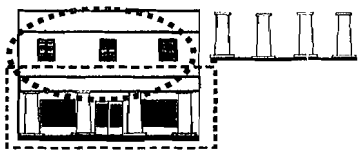
3.Tangkisan 4.Bantingan

➢ **5 UNSUR DAYA GERAK TARUNG DERAJAT**

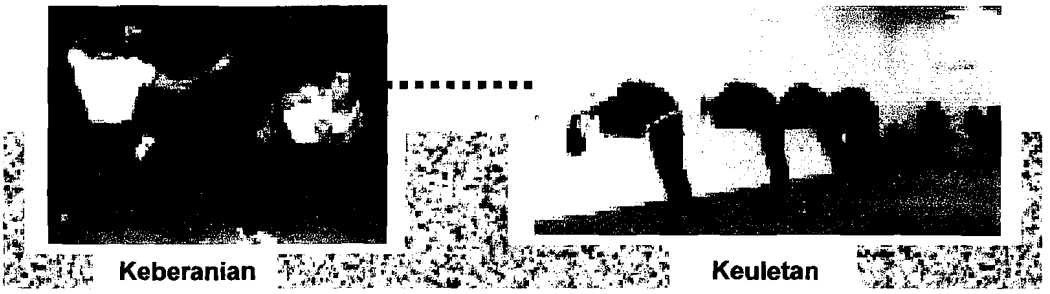
Sedangkan untuk 5 unsur daya gerak dari Olahraga Tarung Derajat sendiri adalah **Kekuatan, Kecepatan, Ketepatan, Keberanian dan Keuletan.** Dari 5 Unsur daya gerak ini dapat diterapkan kedalam sebagian wujud atau fasade bangunan, seperti :



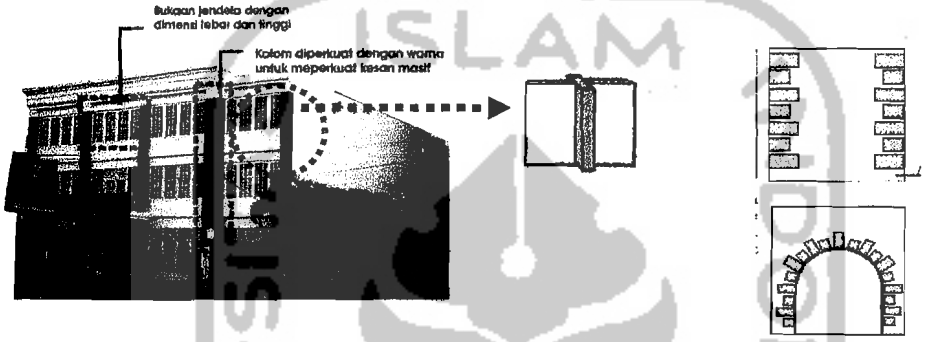
Kekuatan **Kecepatan** **Ketepatan**



- Penggunakan Kolom beton yang besar dan kokoh yang melambangkan akan kekuatan, dan dari segi arsitektural dijabarkan melalui penggunaan kolom yang besar.
- Menggunakan falsafah kecepatan dan ketepatan, kedalam bangunan melalui penggunaan bukaan, jendela dan variasi-variasinya yang berulang-ulang secara baik dan benar.



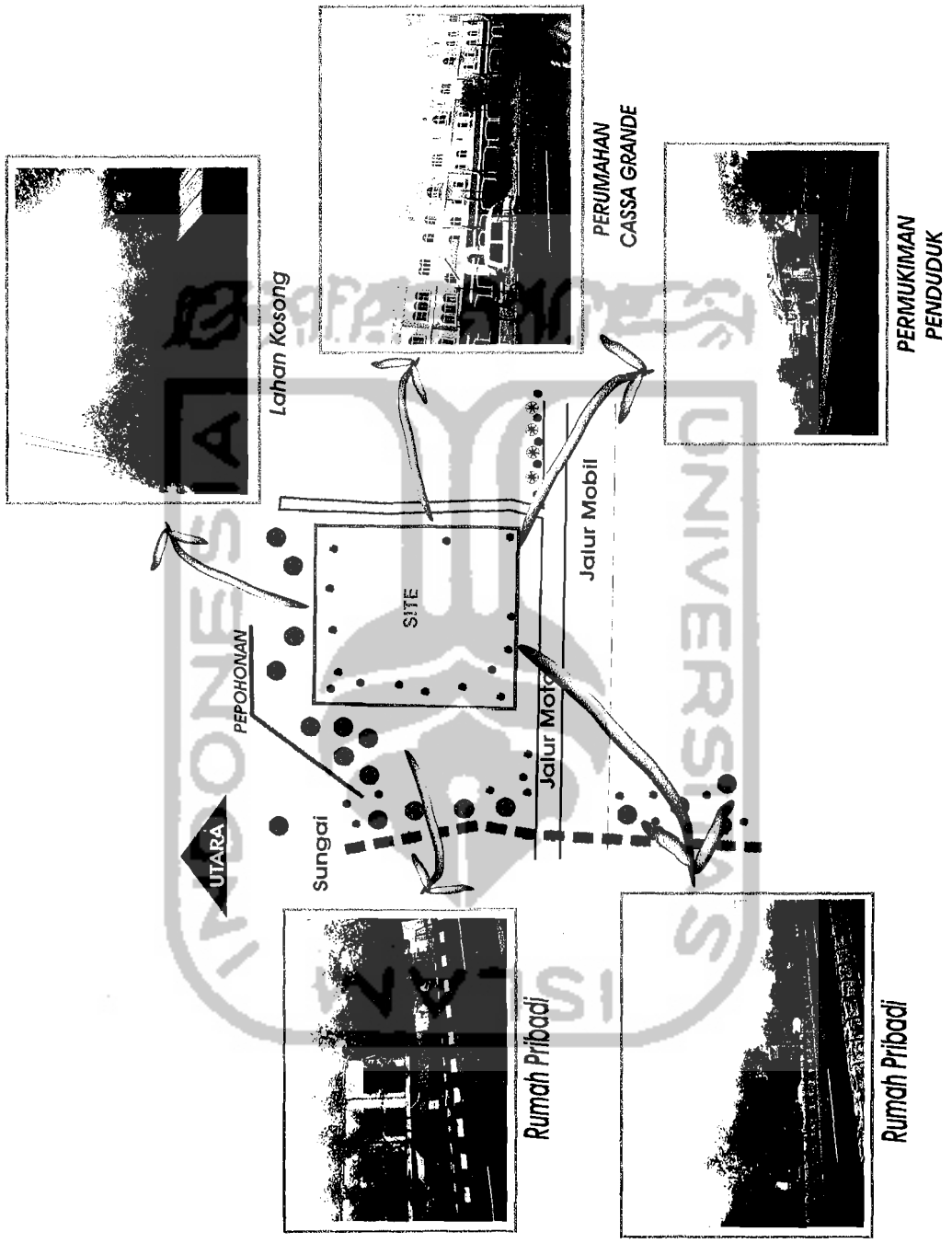
Keberanian Keuletan



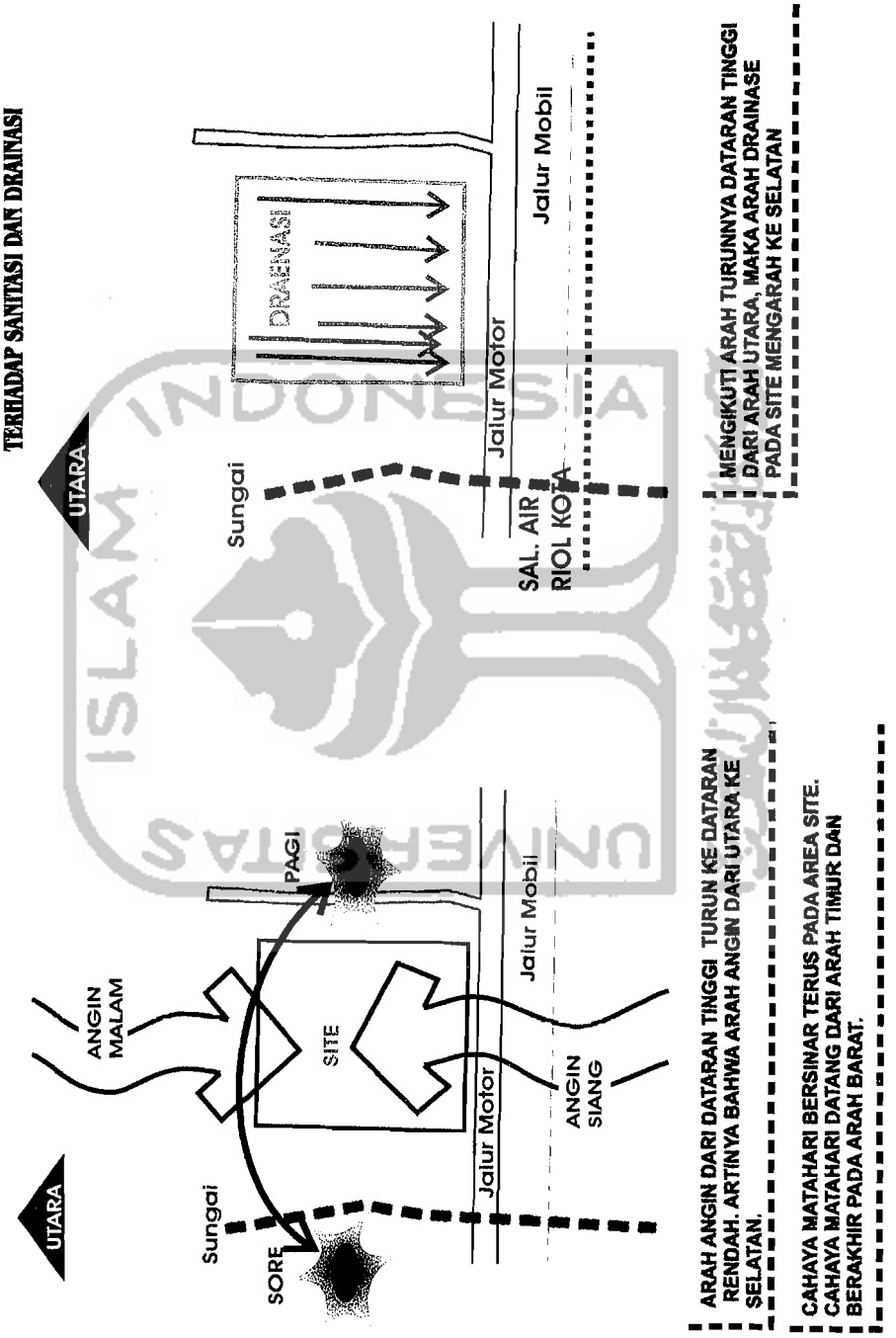
- Pada falsafah keberanian diterapkan dengan penggunaan warna-warna yang berani, warna-warna terang seperti penggunaan warna merah. Dan dalam arti arsitektural, wujud keberanian diterapkan dalan penggunaan kolom yang menonjol dan maju kedepan yang dikiaskan dengan keberanian dan selalu mempunyai visi, misi kedepan yang jelas dan selalu optimis.
- Untuk falsafah keuletan yang berarti selalu siap menghadapi apapun,selalu dan giat berlatih untuk mencapai suatu tujuan yang mulia yaitu menyehatkan badan, tidak mengenal kata menyerah dan pantang menyerah, diwujudkan kedalam bangunan melalui penggunaan ornamen-ornamen pada dinding bangunan maupun bukaan dan pintu yang berulang ulang atau repetisi.

VII. ANALISIS SITE

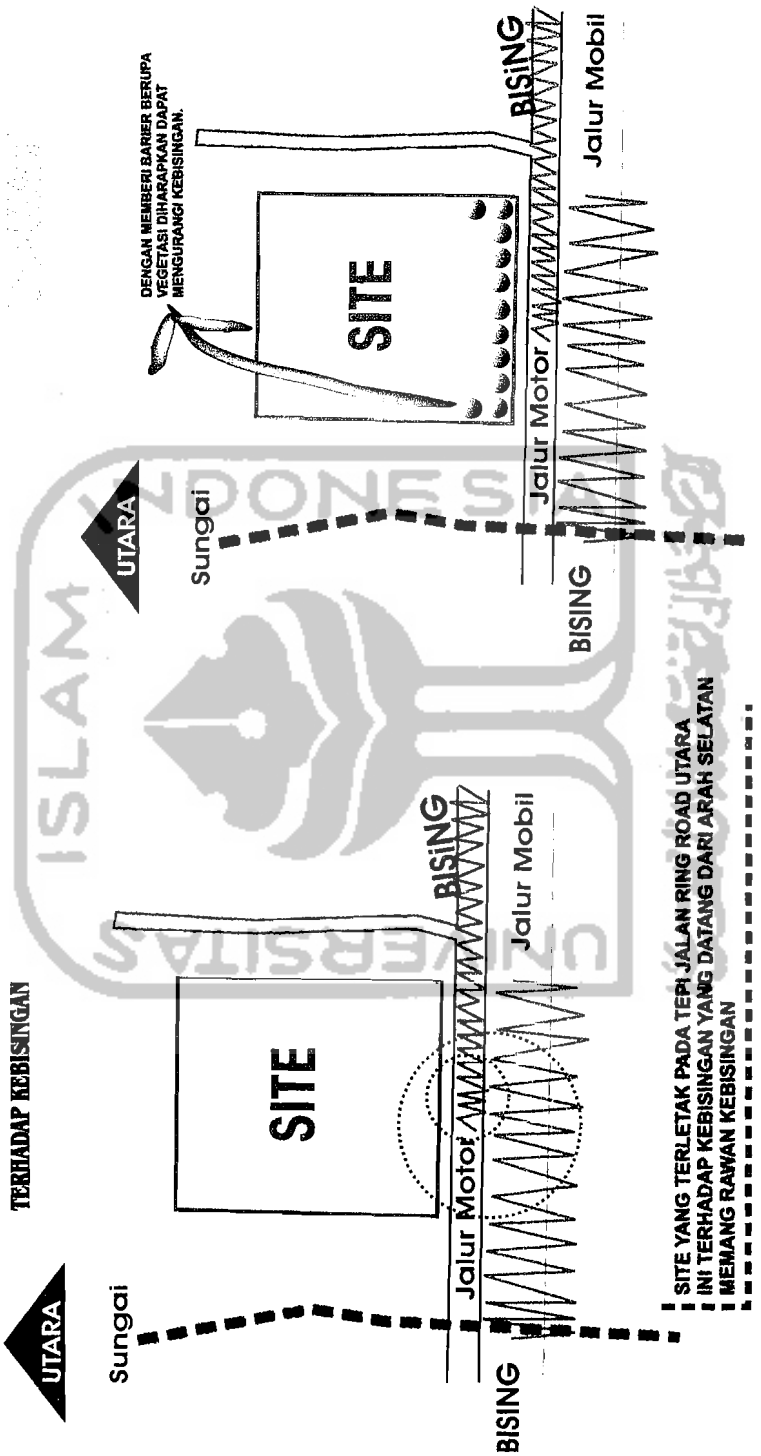
Dari beberapa tanggapan site terhadap lingkungan di dapatkan beberapa analisys sebagai berikut :



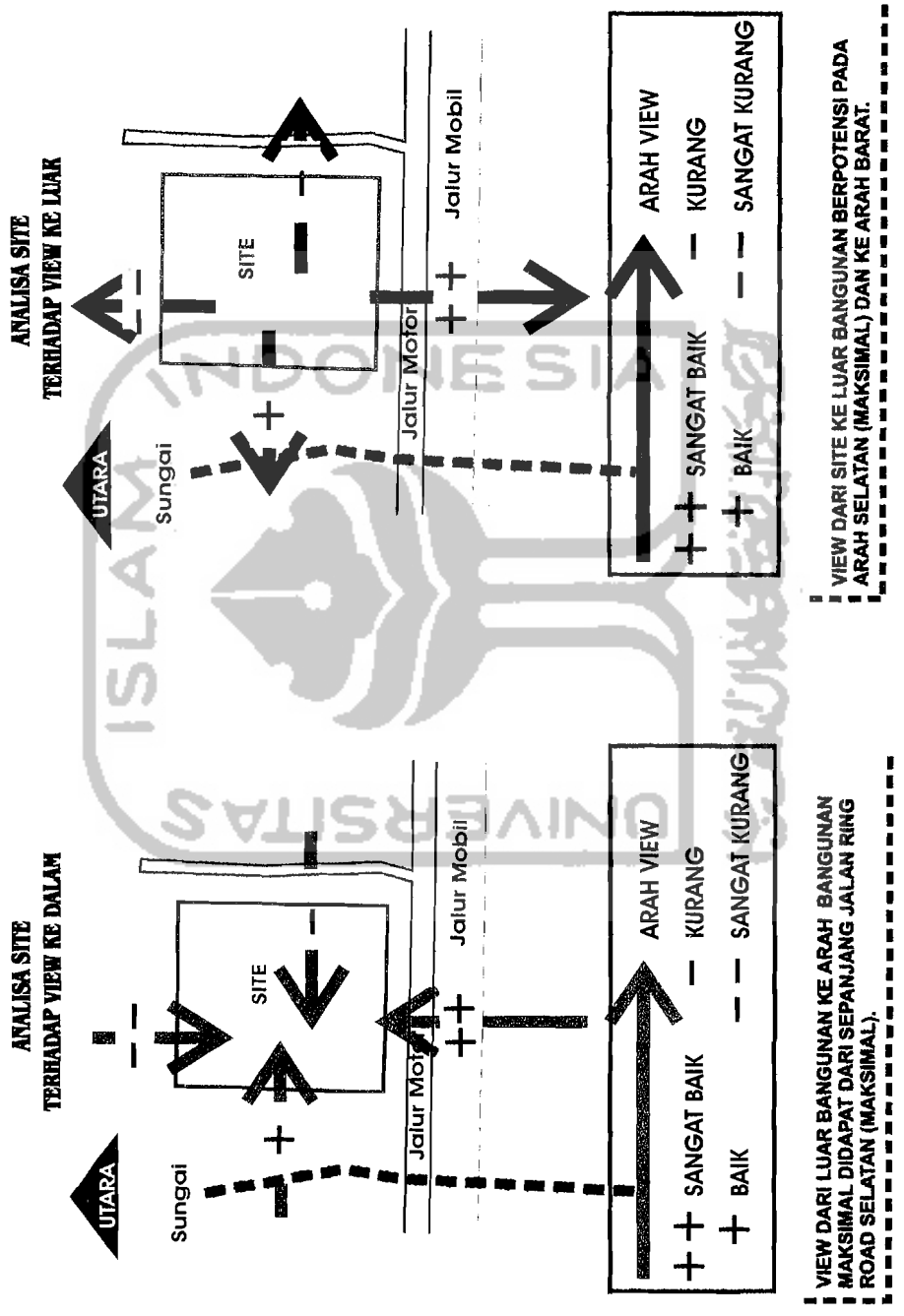
KONDISI EXISTING



KONDISI EXISTING



KONDISI EXISTING



KONDISI EXISTING

