

BAB III

***Sport Club* Sebagai Sarana Olahraga Rekreasi dan Perkumpulan di Yogyakarta**

3.1. *Sport Club* sebagai Sarana Olahraga Rekreasi dan Perkumpulan

Sport Club sebagai sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan menjadi alternatif baru bagi masyarakat yang menginginkan suatu fasilitas olahraga sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran tubuh sekaligus dapat berekreasi melalui olahraga permainan itu sendiri maupun suasana dan tempat-tempat santai yang disediakan, serta keinginan untuk mendapatkan teman, berkumpul dan bersosialisasi sesama anggota dan pelaku kegiatan.

3.1.1. Klasifikasi Tingkat Pelayanan

Sebagai sebuah *Club*, *Sport Club* merupakan sebuah perkumpulan dan sarana bagi yang menyenangkan dan berkeinginan untuk berolahraga, sebagai sebuah perkumpulan maka *Sport Club* melayani semua yang ingin menjadi anggota *Club* baik itu keanggotaan aktif maupun keanggotaan pasif untuk bergabung dan menikmati fasilitas yang ada. Baik perorangan maupun seluruh keluarga.

Keanggotaan aktif dalam sebuah *Club* menjadi prioritas pelayanan, dengan fasilitas-fasilitas tambahan dan kemudahan-kemudahan yang diberikan karena keberlangsungan sebuah *Sport Club* ditentukan oleh finansial dari anggotanya yang berupa uang pangkal dan uang bulanan yang didapat dari keanggotaan aktifnya.

Kepuasan yang ingin dicapai melalui *Sport Club* termasuk dalam keinginan akan kepuasan yang sifatnya tertier dimana olahraga rekreasi dan perkumpulan/sosial merupakan kegiatan untuk meningkatkan kebugaran tubuh dan kesegaran jasmani rohani serta sosialisasi sehingga sebagai kebutuhan tertier, paling tidak untuk melakukannya kebutuhan primer dan sekunder sudah terpenuhi bahkan mencukupi. Dengan demikian tingkat pelayanan dan pasar konsumennya secara tingkat perekonomian masyarakat merupakan masyarakat golongan ekonomi menengah dan menengah keatas (penghasilan > Rp.200.000,-) yang kebutuhan pokoknya dan sekundernya sudah terpenuhi dan menginginkan sesuatu yang lebih untuk jasmani dan rohaninya.

Di Yogyakarta keinginan untuk melakukan olahraga sebagai rekreasi aktif cukup tinggi yaitu 36, 94 % (lihat tabel 2.2.) dan dengan didukung oleh kenaikan tingkat perekonomian masyarakat yang cukup tinggi khususnya untuk jumlah masyarakat golongan menengah terjadi kenaikan sebesar 4,23 % (lihat tabel 2.1) sehingga dapat dikatakan kehadiran *Sport Club* sebagai sarana olahraga rekreasi yang tidak terlalu mementingkan persaingan/kompetisi dan prestasi, namun lebih menitik beratkan keinginan untuk meningkatkan kebugaran tubuh dan rekreasi serta perkumpulan/ sosialisasi yang sifatnya cukup privasi, sangat memungkinkan.

3.1.2. Program Kegiatan *Sport Club*

Sebagai kegiatan yang berhubungan dengan olahraga rekreasi dan perkumpulan, *Sport Club* menyediakan kegiatan-kegiatan yang bersifat olahraga, rekreasi dan perkumpulan. Dengan mengetahui karakteristik dan image dari kegiatan tersebut maka kita dapat mengetahui dan mengelompokkan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan karakteristik dan kepuasan yang ingin dicapai melalui kegiatan olahraga, rekreasi dan perkumpulan.

Sesuai dengan fungsinya *Sport Club* menyediakan bermacam-macam program kegiatan yang merupakan pengembangan dari fungsinya yaitu :

1. Kegiatan Club

Merupakan kegiatan utama dalam *Sport Club* karena kegiatan *Club* ini mewadahi kegiatan olahraga dan rekreasi sosial, selain itu keberlangsungan dari *Club* tergantung dari finansial anggota *Club* itu sendiri, sehingga sebagai sebuah *Sport Club* maka kegiatan *Club* menjadi sangat dominan. Adapun kegiatan yang diwadahi oleh kegiatan *Club* yaitu :

a. Kegiatan olahraga

Dilihat dari animo masyarakat dan kecenderungan jenis olahraga yang diminati oleh golongan menengah sebagai dasar pelayanan (lihat tabel 2.3.) maka dapat kita klasifikasikan dan disimpulkan jenis olahraga yang sering dilakukan dan paling banyak diminati yaitu : senam kebugaran dan fitness, renang, bulutangkis, tenis meja, bola basket dan golf (*driving range*).

b. Kegiatan Rekreasi Sosial, yaitu yang berhubungan dengan interaksi antar pelaku kegiatan dan rekreasi permainan sehingga dapat menimbulkan rasa sosial dan persahabatan antara mereka, adapun kegiatannya meliputi : vidiogame, table game, billiar, makan bersama, pesta/perayaan dan pertemuan.

2. Kegiatan Kompetisi

Seringkali *Sport Club* mengadakan suatu kegiatan kompetisi diantara sesama anggota untuk memacu dan mengetahui kemajuan olahraga yang telah dicapai dan menggalang persahabatan yang lebih luas.

3. Kegiatan Program Belajar

Sebagai bagian dari peningkatan prestasi, *Sport Club* juga mengadakan kegiatan program belajar untuk meningkatkan skill dan kemampuan dalam berolahraga. Seperti pada Klub Rasuna yang mengadakan kerjasama dengan *Nick Bolletiere Tennis Academy* (NBTA) untuk program belajar olahraga tenis lapangan.

4. Kegiatan Fasilitas Terbuka

Sport Club menyediakan fasilitas terbuka untuk umum yang bukan anggota yang diselenggarakan sesuai dengan keinginan dan jenis olahrganya.

5. Kegiatan Khusus

Sport Club dapat bekerjasama dengan pihak terkait untuk mengadakan kegiatan olahraga tertentu ataupun akan dipakai untuk kegiatan nasional maupun daerah.

3.1.2.1. Klasifikasi Kegiatan

a. Klasifikasi Berdasarkan Jumlah Pelaku

Dalam hal ini *Sport Club* menyediakan suatu rangkaian kegiatan bagi anggota dalam bentuk partisipasi tunggal hingga partisipasi massa.

Tabel 3.1. Klasifikasi Program Kegiatan Berdasarkan Jumlah Pelaku yang dibutuhkan Untuk Melakukan Kegiatan Interaksi Sosial

Bentuk Interaksi Sosial	Program Kegiatan
Alone/sendirian	Tenis, renang, Lihat Pemandangan, <i>table game</i> , <i>Video game</i>
Together/berdua	Tenis, Bulutangkis, Tennis Meja, Biliar,
Small Group/3-6 orang	Bulutangkis ganda, Bola basket, Perayaan, makan bersama
Medium Size/7-25 orang	Moment Khusus, Pesta
Large Group/ >26 orang	Kompetisi Olahraga

Sumber : Suharyanto, 1996, hlm : 32

b. Klasifikasi Kegiatan Berdasarkan Motivasi

Setiap orang mempunyai motivasi sendiri-sendiri atas keterlibatannya dalam program kegiatan *Sport Club* yaitu antara lain :

- Mendapat teman dan bersosialisasi
- Belajar olahraga baru
- Meningkatkan kemampuan berolahraga
- Meningkatkan kebugaran tubuh
- Istirahat

- Membicarakan bisnis/*Meeting*

- Pertemuan dan Perayaan

c. **Klasifikasi Berdasarkan Fasilitas yang tersedia**

Berdasarkan area atau fasilitas yang tersedia menurut terminologi *Sport Club* terdapat beberapa fasilitas yang nantinya dapat dikembangkan menjadi program kegiatan utama dan pendukung didalam *Sport Club*.

Tabel 3.2. Klasifikasi Kegiatan Berdasarkan Area/Fasilitas

Area/Fasilitas	Program Kegiatan
<i>Partition</i>	Ruang ganti dan <i>locker</i> , sauna, gudang.
<i>Clubhouse</i>	Restoran, ruang game, billiar, r. pertemuan, panggung, r. administrasi dan service
<i>Mini Sport Center</i>	<i>indoor</i> : Fitness, Bulutangkis, basket, tenis meja,
	<i>outdoor</i> : tenis, renang, <i>driving range</i> (golf), jogging track, sepatu roda/ <i>in line skate</i> .
Area terbuka	taman bermain, parkir

Sumber : Pemikiran

3.1.2.2. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan program dan klasifikasi kegiatan tersebut diatas kita dapat mengetahui dan mengelompokkan kebutuhan akan ruang untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut berdasarkan prioritas kegiatannya yaitu sebagai berikut :

1. Kelompok Ruang Kegiatan Utama, yaitu :

- Ruang Kegiatan Olahraga meliputi :
- Kegiatan *Indoor* : Fitness, bulutangkis, basket, tenis meja.
- Kegiatan *Outdoor* : Tenis, Renang, *Jogging track*, *Golf (driving range)*, sepatu roda/*in line skate*.
- Ruang Kegiatan Rekreasi Sosial meliputi : Ruang game, restoran, r. pertemuan, r. billiar, sauna, panggung pertunjukan.

2. Kelompok Ruang Kegiatan Penunjang yaitu :

- Ruang kegiatan managerial
- Ruang kegiatan administrasi
- Ruang kegiatan inventarisasi
- Ruang kegiatan penyewaan/retail
- Ruang kegiatan penerima

3. Kelompok Ruang Kegiatan Servis yaitu :

- Ruang jaga
- Ruang ganti/locker
- Ruang peralatan/gudang
- Ruang mekanikal dan elektrik
- Dapur, lavatori dan gudang

Dengan mengetahui kebutuhan ruangnya kita dapat menentukan macam dan jenis ruang dari penjabaran kelompok ruang tersebut.

3.1.2.3. Besaran Ruang

Dalam menghitung besaran ruang dan kebutuhan akan fasilitas olahraga rekreasi kita melakukan suatu pendekatan-pendekatan dan asumsi-asumsi yang berhubungan dengan kebutuhan dan kapasitas dari ruang tersebut. Adapun dasar pendekatan untuk mencari besaran ruang adalah sebagai berikut :

1. Penjadwalan program dan waktu efektif melakukan kegiatan

Dari pendekatan ini akan dihasilkan suatu angka penggunaan fasilitas setiap harinya yang nantinya akan mendukung dalam jumlah lapangan yang harus disediakan.

Tabel 3. 3. Asumsi angka penggunaan fasilitas perhari

Area program	Jadwal Efektif	Lama Kegiatan	Angka penggunaan perhari
Olahraga rekreasi	①	②	① / ②

Tenis	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 21.00	1 jam	11
Bulutangkis	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 21.00	1 jam	11
Senam	06.00 - 10.00 dan 16.00 - 20.00	1 jam	8
Renang	07.00 - 11.00 dan 14.00 - 20.00	2 jam	5
Tenis Meja	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 18.00	1 jam	8
Bola basket	06.00 - 10.00 dan 16.00 - 20.00	1 jam	8
Golf (driving Range)	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 18.00	2 jam	4
Rekreasi Sosial			
Vidio game	08.00 - 20.00	2 jam	6
Billiar	08.00 - 21.00	1 jam	15
Makan Bersama	07.00 - 09.00 dan 11.00 - 13.00 dan 18.00 - 20.00	1 jam	2

Sumber : pemikiran

2. Jumlah pelaku kegiatan

yaitu jumlah pelaku dari kegiatan olahraga bersangkutan yang dapat didekati melalui pendekatan dan asumsi, antara lain :

- Jumlah penduduk yang melakukan olahraga (846.790 orang)
- Presentase penduduk yang melakukan olahraga tertentu (lihat tabel.2.3 .) ,misal tenis 2% (standar data) dari jenis olahraga lainnya (7,77%)

sebanyak $2\% \times 108.467 = 2170$ orang

3. Pola kegiatan olahraga yang dilakukan berdasarkan asumsi keseringan melakukan olahraga dalam tahunan atau mingguan, yaitu :

- Olahraga tenis 1x1 minggu
- Olahraga fitness 4x1 tahun
- Olahraga Bulutangkis 1x1 tahun
- Olahraga Tenis Meja 1x1 tahun

- Olahraga Renang 4x1 tahun
- Olahraga Golf 2x1 tahun

Dari ketiga pendekatan tersebut diatas maka dapat kita perhitungkan jumlah pemakai dan fasilitas olahraga yang dibutuhkan menurut lapangan, meja dan peralatannya sesuai jenis olahraganya (perhitungan detail pada lampiran)

3.2. Analisa Lokasi *Sport Club*

3.2.1. Misi Pengembangan

Misi pengembangan *Sport Club* di wilayah Yogyakarta adalah sebagai pemenuhan kebutuhan akan fasilitas olahraga rekreasi dan perkumpulan sebagai alternatif baru dalam pengembangan kegiatan olahraga rekreasi yang dirasakan sekarang cukup diminati oleh banyak orang terutama masyarakat kota yang selalu disibukkan oleh rutinitas dan kepenatan kerja sehingga mereka membutuhkan sarana pelepasan sekaligus dapat meningkatkan kebugaran tubuh.

Sedangkan secara eksternal pengembangan *Sport Club* selain dapat meningkatkan pembinaan dan prestasi olahraga juga dapat meningkatkan kepariwisataan Yogyakarta melalui kegiatan rekreasi yang dilakukan dan fasilitas rekreasi yang disediakan didalam *Sport Club*

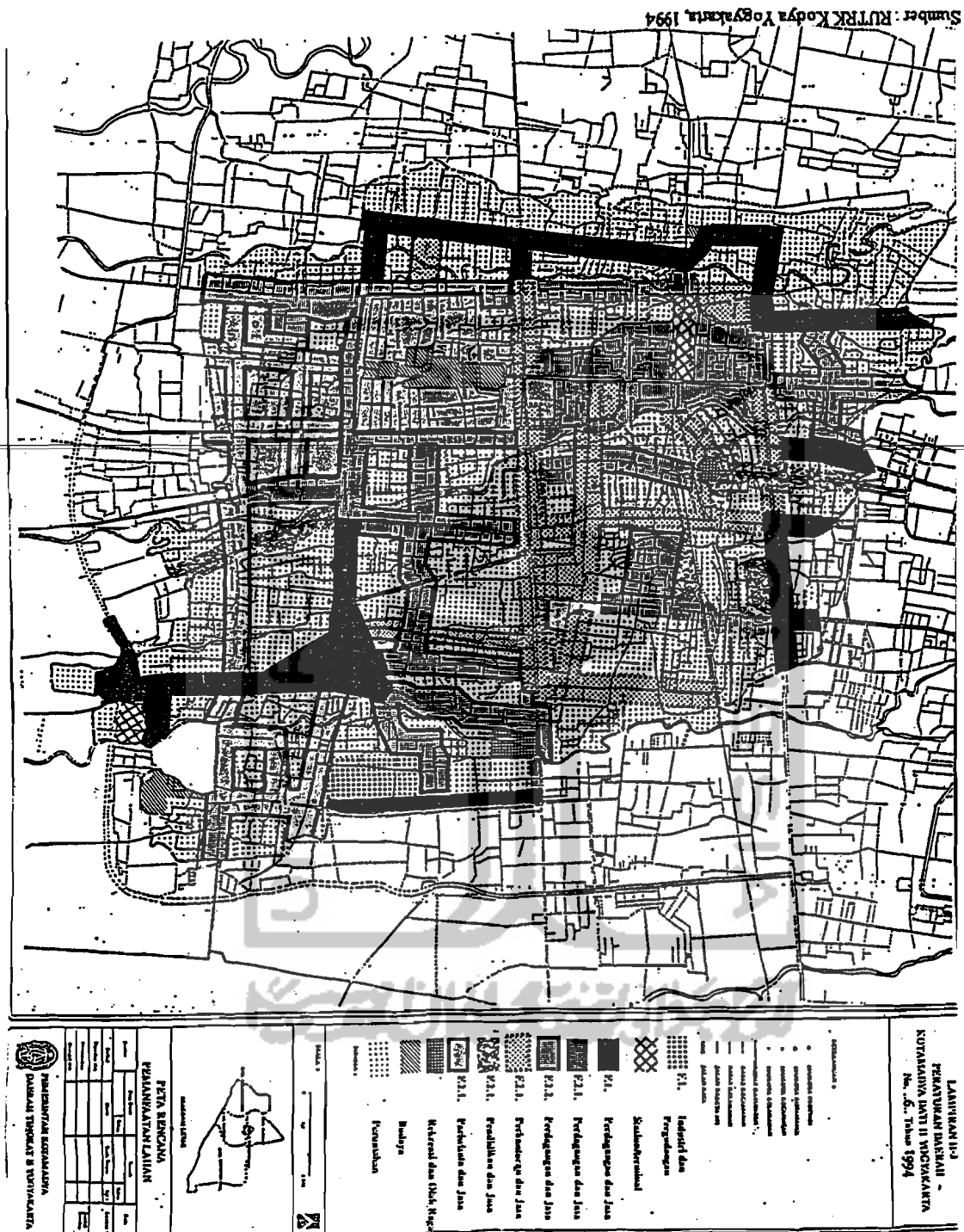
3.2.2. Proyeksi Kegiatan Olahraga Rekreasi di Yogyakarta

Untuk kegiatan olahraga rekreasi di Yogyakarta, peruntukan lahannya dimasukkan kedalam peruntukan sarana pelayanan rekreasi dan wisata sebab kegiatan olahraga rekreasi membutuhkan tempat yang dapat mendukung suasana rekreasinya dan tidak mengganggu peruntukan yang lainnya.

Sedangkan proyeksi kegiatan olahraga rekreasi untuk kota Yogyakarta masih terbatas pada kawasan Krodosono dan Mandala Krida yang merupakan pusat kegiatan olahraga. Lokasi kegiatan tersebut pada penetapan status kawasan

termasuk dalam Kawasan Inti Lindung Hijau Kota/Alami dalam artian tidak boleh dibangun lagi dan merupakan daerah hijau kota yang akan dibirkan alami karena kegiatan tersebut memiliki ruang terbuka yang cukup luas.

Gambar No. 3.1. Peta Rencana Pemerintahan Lahan



Sumber: RUTRK Kodra Yogyakarta, 1994

Menurut kriteria kriteria kesesuaian fasilitas pelayanan kota dengan kawasan dapat diketahui bahwa sarana pelayanan Rekreasi/pariwisata dapat berada pada kawasan apa saja .

Tabel 3.4 . Kriteria kesesuaian fasilitas pelayanan kota dengan kawasan

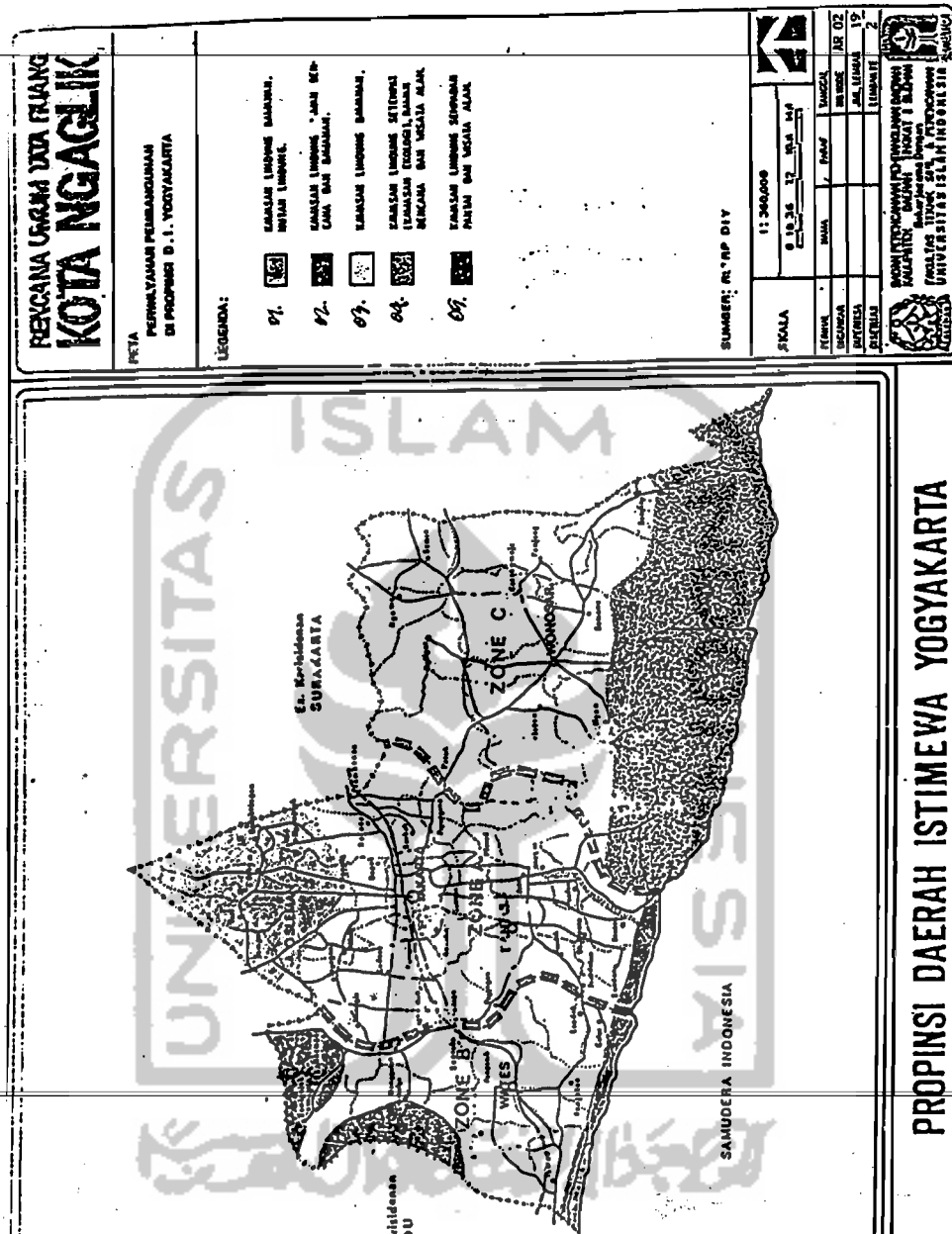
No.	Sarana Pelayanan	Kawasan		
		Lindung	Budi daya	
		Inti	Penyangga	Bebas
	F2 Rekreasi/pariwisata	Diperkenankan mengikuti pelestarian	Diperbolehkan	Diperbolehkan

Sumber : RUTRK Kodya Yogyakarta, 1994.

Untuk kawasan lindung inti , diperkenankan mengikuti pelestarian maksudnya dalam pengembangannya nanti kita harus dapat mempertimbangkan pelestarian dalam kaitannya dengan peresapan air, kawasan terbuka, tidak mengeksploitasi secara berlebihan dan adanya kesesuaian dengan peraturan setempat (BC, FAR, Sempadan ,dll). Dan untuk skala pengembangannya dengan kategori F2 berarti untuk skala regional dan lokal. Hal-hal tersebut diatas harus dapat dipertimbangkan dalam hubungannya dengan perancangan kawasan nantinya .

Dilihat dari perwilayahan pembangunan di propinsi DIY maka semua kawasan dapat digunakan untuk lokasi kegiatan olahraga rekreasi dan akan lebih ditekankan pada kawasan yang ada hubungannya dengan wisata alam yaitu kawasan 4 dan 5, sebab akan sangat mendukung keberadaan dari *Sport Club* sebagai sarana olahraga rekreasi. Untuk kawasan No.4 merupakan kawasan perbukitan dengan pandangan yang lepas kearah pantai dan kali opak, sedangkan kawasan No.5 merupakan kawasan sempadan garis pantai Parangtritis dengan view yang indah ke perairan laut lepas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada peta berikut ini :

Gambar 3.2.. Peta Perwilayahn Pembangunan di Propinsi DIY



3.2.3. Prinsip Dasar Penentuan Tapak

Dalam penentuan lokasi selain kita mempertimbangkan hal-hal yang menyangkut peruntukan dan proyeksi pengembangan untuk wilayah Yogyakarta mengenai kegiatan olahraga rekreasi kita juga harus mempertimbangkan hal-hal yang berhubungan dengan kebutuhan dan pengembangan secara arsitektural. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan antara lain yaitu :

- Pencapaian yang mudah bagi pengunjung untuk datang ke fasilitas tersebut
- Potensi alam yang mendukung pengembangan sebagai fasilitas rekreasi sosial (pemandangan dan udara yang nyaman)
- Kesesuaian dengan pengembangan daerah setempat yang berhubungan dengan aturan pembangunan (sempadan, BC, FAR dsb)
- Jarak yang relatif dekat dan waktu yang tidak begitu lama terhadap fasilitas yang lain seperti hotel, pusat perdagangan, dan lain-lain
- Tapak diproyeksikan untuk dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan selanjutnya.

3.2. Ungkapan Karakteristik Kedinamisan Gerak Olahraga Rekreasi dan Perkumpulan.

3.3.1. Ungkapan Gerak Pada Fungsi dan Bentuk Ruang

Penentuan bentuk yang didasarkan pada fungsi atau kegunaan sebenarnya berperan sampai batas dimana bentuk sudah memenuhi fungsinya. Menjadi fungsional tidak selalu diartikan sebagai hal-hal yang sifatnya fisik, melainkan juga diartikan sebagai hal yang sifatnya berkaitan dengan perasaan (rohani). Suatu ungkapan karakteristik gerak yang diwujudkan dalam sebuah fungsi bentuk dan ruang tidak dapat langsung begitu saja kita terapkan kedalam bentuk fisik namun perlu dicermati dulu makna yang terkandung didalamnya.

3.3.1.1. Bentuk Komposisi Ruang

Ada tiga bentuk dasar geometri yang dapat dikembangkan kedalam pengolahan ruang dan desain, bentuk-bentuk dasar tersebut yaitu bentuk persegi, segitiga dan lingkaran, baik itu bentuk yang beraturan (*regular*) maupun tidak beraturan (*Irregular*). Untuk selanjutnya komposisi dari titik (*point*), garis (*line*) dan bidang (*plane*) sebagai bagian dari elemen

arsitektural akan mempengaruhi permukaan dalam dan luar dari sistem bangunan tersebut, seperti contoh :

- Dinding, lantai dan *ceiling* mewakili bidang
- Balok-balok jendela dan balok lantai merupakan struktur garis
- Lampu, titik-titik instalasi, lubang dll membuat pola titik sebagaimana yang dilakukan oleh elemen arsitektural yang lain.

Ruang (*space*), massa (*solid*), bidang (*plane*), garis (*line*) dan titik (*point*) yang merupakan dasar elemen- elemen arsitektural akan mematuhi dan mengikuti semua aturan dalam komposisi ruang, mereka dapat dibuat berubah (*distorted*) dan dimanipulasikan dengan berbagai cara antara lain (Krier, Rob, 1988, hlm : 44) :

- a. Ditekuk, dilenturkan, dibelokan (*kink, bent, fold*)
- b. Dibagi dan dipecah (*divided and breaking*)
- c. Dipotong menjadi bagian-bagian (*segmented/partial representation*)
- d. Ditambah (*addition*)
- e. Ditembus (*penetration and superimposition*)
- f. Penyimpangan/perubahan secara perspektif (*perspectively distorted*)
- g. Pengasingan/pemindahan (*alienation*)

Didalam gerakan-gerakan olahraga rekreasi, secara anatomi tubuh kita bergerak sesuai dengan arah gerakan dalam olahraga tersebut namun secara keseluruhan gerakan tersebut mempunyai sifat-sifatnya tersendiri seperti tabel analisa berikut ini :

Tabel 3.5. Analisa Sifat Gerakan Olahraga (contoh kasus olahraga tenis)

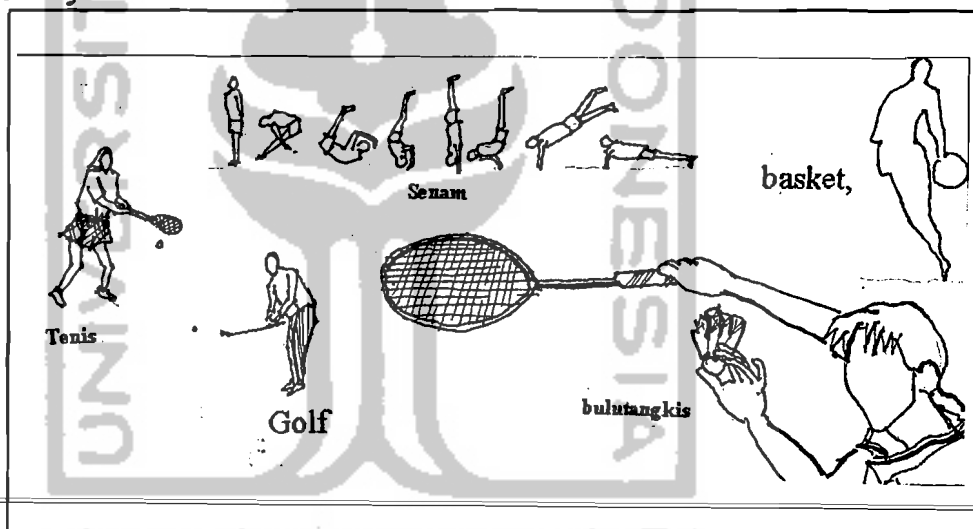
Gerakan	Sifat gerakan
Memukul (<i>hit</i>)	kelenturan, kekuatan, kecepatan

servis, backhand, forehand dan voli	
Menjangkau (reach)	cepat, lentur, dan berbelok-belok
memegang (grasp)	tegap, kelenturan tangan

sumber : pemikiran.

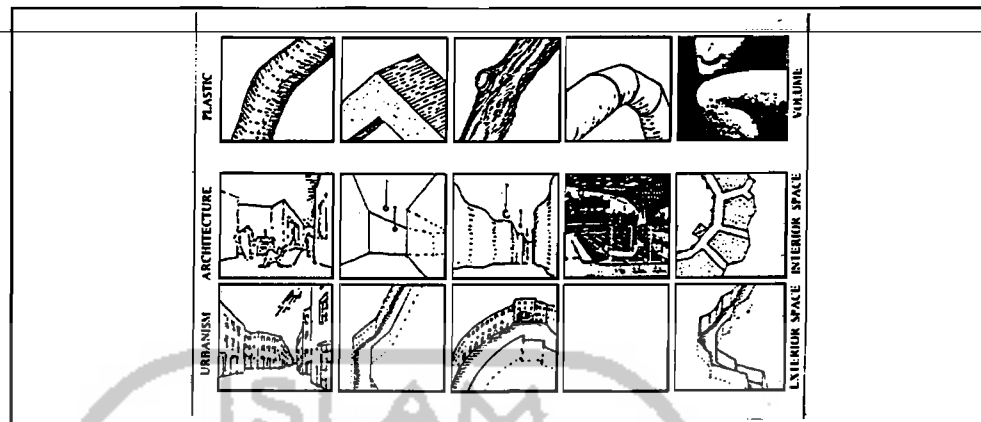
Dari analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap gerakan yang dilakukan membutuhkan kelenturan anggota tubuh yang cukup baik sehingga dalam melakukan pukulan, menjangkau ataupun memegang raket kita dapat bergerak luwes dan terarah.

Sedangkan setiap gerakan yang dilakukan pasti terjadi tekukan anggota tubuh dan persendian baik itu pada tangan, kaki maupun anggota tubuh lainnya.



Gambar 3.3. Gerakan olahraga rekreasi

Dengan berdasarkan hal-hal tersebut diatas, dalam merencanakan komposisi ruang melalui elemen-elemennya kita dapat menggunakan cara/prinsip komposisi bentuk yang dilenturkan, ditekuk atau dibelokkan (*bent, kink, dan fold*) sebagai ungkapan karakteristik lentur dan tekukan anggota tubuh dalam gerakan olahraga rekreasi.



Gbr.3. 4. Prinsip bentuk, fungsi dan fold
Sumber : Krier, Rob, 1988, hlm : 46

3.3.1.2. Kualitas dan Suasana Ruang

Kualitas suatu ruang dibentuk oleh pencahayaan, penghawaan, akustik dan juga kebiasaan dari kegiatan tersebut.

a. Pencahayaan, ruang-ruang yang akan diwadahi memiliki pencahayaan yang berbeda-beda tergantung pada persyaratan dan fungsi ruang yang akan diwadahi, pada prinsipnya sistem pencahayaan adalah sebagai berikut :

- Setiap ruang memiliki dua alternatif pencahayaan yaitu alami dan buatan dengan intensitas yang berbeda-beda.
- Pencahayaan buatan dibuat sesuai dengan standar pencahayaan ruang
- Untuk pencahayaan alami harus dapat dimanfaatkan pada waktu siang hari.
- Pencahayaan pada satu sisi diharapkan tidak memantulkan sinarnya kembali, dan harus dapat mengurangi kontras bayangan yang tidak perlu.
- Penerangan untuk lapangan terbuka diusahakan cukup merata pada setiap sudut lapangan.

b. Penghawaan, prinsip penghawaan ruang adalah :

- Setiap ruang harus dapat memberikan penghawaan alami, kecuali untuk ruang-ruang tertentu dengan penghawaan buatan atau keduanya.
- Penghawaan alami disesuaikan dengan persyaratan ruangnya
- Penghawaan buatan dari ruang-ruang tertentu berdasarkan pada perhitungan standar.

c. Akustik, penanggulangan pengaruh suara dengan menggunakan prinsip-prinsip :

- Penyelesaian material bahan yang dapat meredam suara.
- Penyelesaian pada lay out ruang dan perabot
- Penyelesaian dengan mengelompokkan kegiatan berdasarkan sifat kegaduhannya.

Dari hal-hal tersebut diatas maka untuk kualitas ruang dari ruang-ruang dalam *Sport Club* dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel.3.6. Persyatan Kualitas Ruang

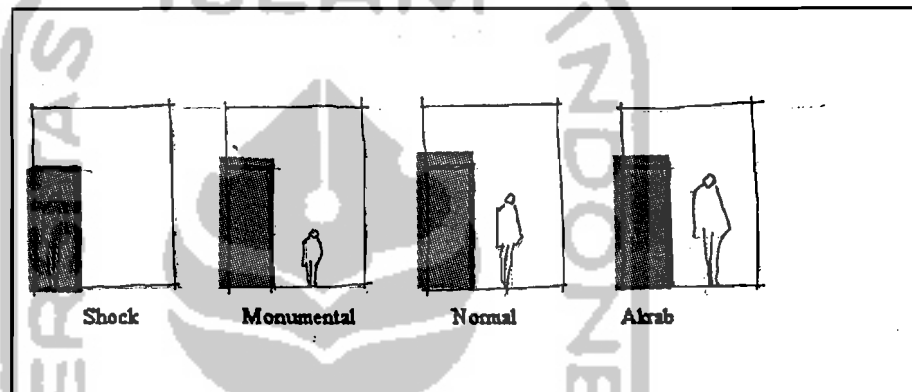
Ruang	Pencahayaayan	Penghawaan	Akustik
Kegiatan olahraga	<ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaayan alami bukan syarat utama • Pencahayaayan buatan harus dapat melingkupi setiap sudut ruang dan merata 	<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan alami menjadi persyaratan utama kecuali untuk kegiatan indoor • pencahayaayan buatan mengikuti standar yang ada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Khusus untuk indoor akustik menggunakan bahan yang dapat meredam suara. • Untuk outdoor dapat dengan mengel-ompokkan kegiatan-kegiatannya.
Kegiatan rekreasi sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan pencahayaayan alami semaksimal dan buatan yang mengikuti standar perencanaan ruangnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan alami yang utama pada setiap ruangan, kecuali ruangan tertentu yang menggunakan penghawaan buatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan menggunakan bahan dan layout perabot yang dapat meredam suara • Menggunakan sound system pada ruang tertentu.
Kegiatan penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaayan alami dan buatan yang seimbang 	<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan alami bukan syarat utama 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk meredam suara dengan penggunaan bahan

		• Dilengkapi dengan penghawaan buatan	dan pengelompokan kegiatan.

Sumber : Pemikiran

Untuk suasana ruang dapat dikatakan bahwa suasana ruang dipengaruhi skala, warna, ornamen dan tekstur dari ruang. Adapun kesan-kesan yang dapat kita tangkap dari faktor-faktor yang mempengaruhi suasana ruang tersebut adalah :

- **Skala**, adalah suatu ruang yang diperbandingkan terhadap materi baik itu manusia maupun perabot. Pengolahan terhadap skala dapat memberikan kesan yang berbeda-beda.



Gambar. 3.5 .Skala

- **Warna**, Dapat menimbulkan pancaran tertentu yang dapat ditangkap oleh mata. Kesan yang ditimbulkan oleh warna adalah :

Tabel.3.7. Jenis dan Kesan Warna

macam	Kesan
Warna-warna gelap	Berat, sedih, kelesuan, misteri
Warna-warna terang	Keberanian, semangat, dinamis
Warna-warna lembut	Tenang, tenteram, nyaman
warna-warna panas	Agresif, merangsang
Warna-warna dingin	Kalem, tenang, sejuk

Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1989, hlm : 59

- **Ornamen**, adalah suatu bentuk dekorasi yang dipakai untuk memperindah ruang berkaitan dengan penciptaan suasana ruang, maka pemilihan ornamen hendaklah dipilih ornamen yang memberikan kesan seperti yang diinginkan.

- *Tekstur*, merupakan sifat permukaan suatu bentuk yang dapat menaikkan, mempertegas dan mengaburkan suasana ruang, kesan yang ditimbulkan oleh tekstur tersebut :

Tabel 3.8. Jenis dan Kesan Tekstur

Jenis/tekstur	Kesan
Halus	Menyenangkan, ketenangan, kelembutan
Kasar	Menarik perhatian, ancaman, kekuatan

Dari hal tersebut diatas, maka ruang-ruang yang akan diwadahi *Sport Club* memiliki persyaratan suasana ruang sebagai berikut :

Tabel 3.9. Persyaratan Suasana Ruang

Ruang	Skala	Warna	Ornamen	Tekstur
Olahraga	Monumental	terang, semangat, dinamis	kedinamisan, pergerakan	menarik perhatian, kekuatan
Rekreasi Sosial	Akrab	terang, dinamis, nyaman	kedinamisan, pergerakan	menyenangkan, tenang
Penunjang	normal	nyaman, tenang	kedinamisan	menyenangkan

Sumber : Pemikiran

3.1.2. Ungkapan melalui Struktur

Struktur memegang peranan yang penting dalam suatu bangunan. Perencananya merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan sebagai salah satu penentu utama yang sangat mempengaruhi estetika bangunan. Melalui struktur dapat diungkapkan perasaan estetik melalui keseimbangan statis maupun ungkapan tertentu yang mewakili perasaan dan kebutuhan fungsional tertentu.

3.3.2.1. Sistem Struktur

Ada beberapa sistem struktur yang akan diuraikan dibawah ini beserta gaya yang bekerja dan penampilan yang ditimbulkan.

a. Sistem Konstruksi Massa (*Mass Constuction*)

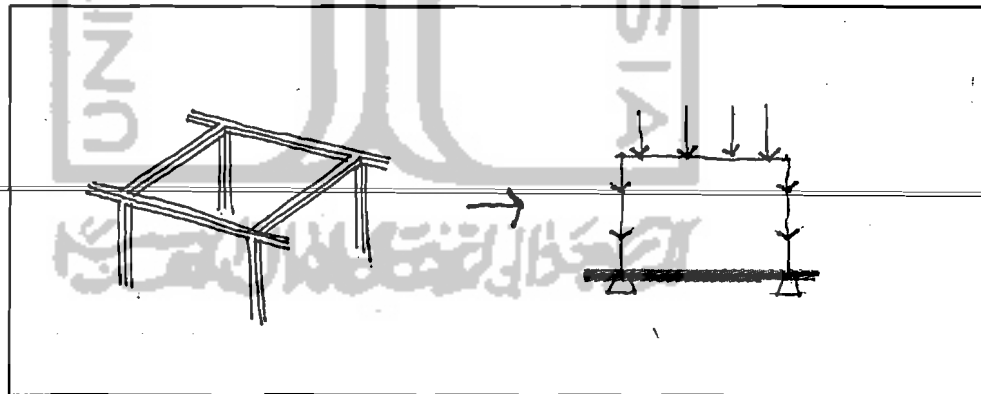
Merupakan teknik struktur yang paling sederhana dan sangat konvensional./ Dengan menumpuk batu, bata atau bahan lain yang keras dan akan menciptakan suatu massa yang homogen.

b. Sistem Konstruksi Rangka (*Frame Structure*)

Konsep dasarnya adalah sepasang 'tiang' yang ditegakkan dan di atasnya diletakkan suatu unsur datar yang disebut balok. Susunan tiang dan balok tersebut diberi penulangan hingga merupakan suatu rangkaian yang membentuk suatu unit.

Ada dua kemungkinan penggunaan struktur dalam penampakan penampilan yaitu

- Bila struktur ditonjolkan berarti bangunan menampilkan garis-garis struktur tegak dan datar sehingga kesan bangunan menjadi kokoh.
- Bila struktur disembunyikan bahan penutuplah yang memberi kesan seperti batu, kayu dan kaca.



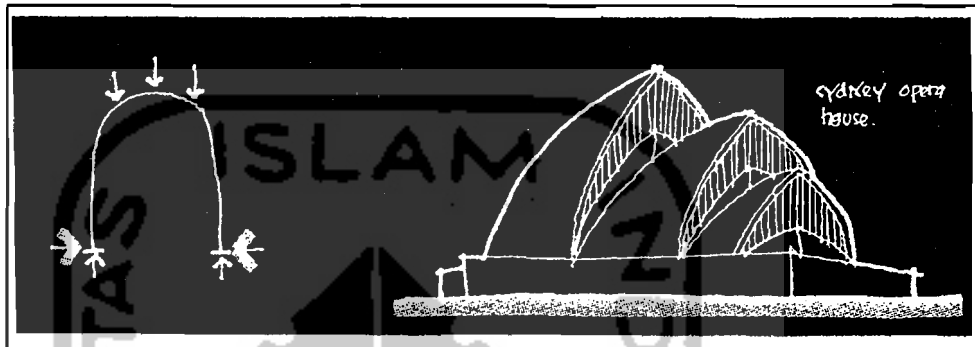
Gambar 3.6. Sistem Konstruksi Rangka
Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 24

c. Sistem Konstruksi Lengkung (*Vaults - Dome - Shells*)

Pada awalnya merupakan batu yang ditumpuk dengan arah bersinggungan yang miring sehingga batu yang lebih atas meneruskan beratnya sendiri pada batu yang dibawahnya. Kemudian berkembang

kedalam bentuk 3 dimensi. Lengkungan berkembang menjadi 1/2 silinder yang membentuk ruang dibawahnya (*vaults*).

Perkembangan selanjutnya dari bentuk tersebut adalah bentuk shell, yang dengan kemajuan teknologi keinginan arsitek untuk mendapatkan bentang-bentang lebar dari bentuk shell akan terwujud.



Gambar 3.7 . Sistem konstruksi lengkung
Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 27

Bentuk-bentuk lengkung sangat disukai karena dapat menimbulkan kesan yang dinamis, dan luwes dan juga karena memiliki banyak variasi bentuk.

d. Sistem Konstruksi Rangka Ruang.

Prinsip kerjanya disini sama dengan konstruksi rangka hanya balok melintang disini merupakan suatu rangkaian dari rangkaian batang-batang yang berfungsi sebagai pengganti balok melintang dengan lebar yang besar. Jika rangka batmag ini dikembangkan lebih jauh hingga merupakan suatu rangkaian dari rangka atap yang menyerupai 'kotak keraj' dengan rangkaian yang kaku, dia menjadi sistem rangka ruang. Penamilan dari sistem ini akan kelihatan ringan jika rangkanya ditonjolkan.

d. Sistem Konstruksi Gantung

Merupakan pengembangan dari 2 konstruksi yang sekali dijumpai yaitu tenda sirkus dan jembatan gantung. bangunan yang paling sering menggunakan sistem ini adalah bangunan dengan bentang luas, sebagai pengganti kabel

dapat digunakan ring atau baja. Kesan bentuk yang ditampilkan adalah informil, santai, ringan dan lembut.



Gambar 3.8. Sistem Konstruksi gantung
Sumber : Sutecjo, Suwondo, 1985, hlm : 29

3.3.2.2. Sifat Bahan

Setiap persepsi dari material secara langsung akan berhubungan dengan persepsi seseorang dan akan menghasilkan asosiasi yang berbeda-beda pula. Berikut ini akan diuraikan beberapa macam bahan dasar beserta sifat dan kesan yang ditimbulkannya yang berkaitan dengan ungkapan karakteristik gerak olahraga rekreasi.

Tabel 3.10. Sifat dan Kesan Bahan

Material	Sifat	Kesan Penampilan
Batu bata	Fleksibel terutama pada detail dapat untuk macam-macam struktur	praktis
Beton	hanya menahan gaya tekan	formil, keras, kaku, dan kokoh
Baja	hanya menahan gaya tarik	keras kokoh, kasar
Metal	efisien	ringan dan dingin
Plastic	Mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan dapat diberi bermacam-macam warna	Ringan, dinamis dan informil

Kaca	Tembus pandang	ringkih, dingin dan dinamis
	Biasanya digabung dengan bahan lain	

Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 20

3.3.3. Ungkapan melalui Simbol

Sebuah bangunan menyajikan diri sendiri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Melalui Metaphor khususnya *Combine Metaphor* (lihat bab.II) kita dapat menunjukkan ekspresi bangunan sesuai dengan yang kita inginkan baik itu dengan metaphor yang langsung nyata dengan bentuknya ataupun tersamar dan tersirat yang mewakili karakteristik dari gerak olahraga rekreasi.

3.3.3.1. Ungkapan melalui simbol Metaphor

Melalui metaphor, khususnya jika dicapai dengan teknik transformasi/perpindahan konsep (*displacement of concept*) (Schon 1963,1967), seseorang dapat memakai pengetahuan dan interpretasinya menjadi dimengerti untuk sesuatu yang ditransformasikannya (mungkin sebuah subjek, objek, situasi atau seni yang lain seperti contoh untuk mempertimbangkan arsitektur sebagai tarian dan untuk mencoba dan menafsirkan simetris lawan tidak simetris dalam kontek balet klasik dan tarian modern)(Antoniades, Anthony C, 1992, hlm : 30)

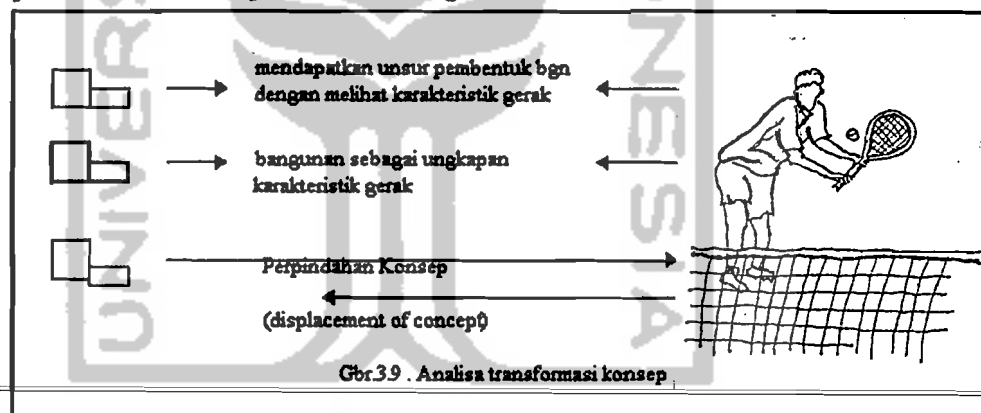
Kita dapat menampilkan bentuk metaphor ketika kita akan :

- Mencoba untuk mentransfer suatu referensi dari suatu subjek (konsep atau objek) ke yang lain.
- Mencoba untuk 'melihat' suatu subjek (konsep atau objek) seolah-olah subjek tersebut merupakan subjek/bentukan yang lain.

- Memindahkan perhatian dari penelitian kita terhadap suatu konsentrasi area atau dari satu penyelidikan ke yang lain (dengan harapan bahwa dengan membandingkan atau melalui perhatian kita dapat menjelaskan objek yang kita renungi kedalam jalan/bentuk yang baru)

Metaphor dapat membantu dalam menemukan hal yang baru pada banyak point dalam bangunan dan proses desain/konsep. Bentuk bangunan mungkin akan terlihat dalam pancaran yang baru. Komunikasi arsitek akan 'perasaan' dari beberapa tipe bangunan akan menjadi lebih tersirat.

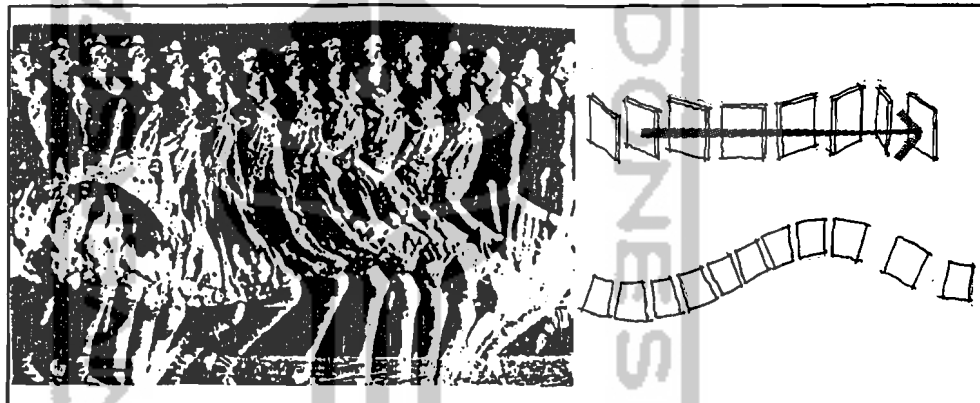
Penampilan bangunan *Sport Club* melalui ungkapan karakteristik gerak olahraga rekreasi dapat didekati melalui metaphor yang dalam hal ini pengungkapan konsep metaphor pada bangunan dapat didapat dari pemindahan konsep karakteristik gerak tersebut.



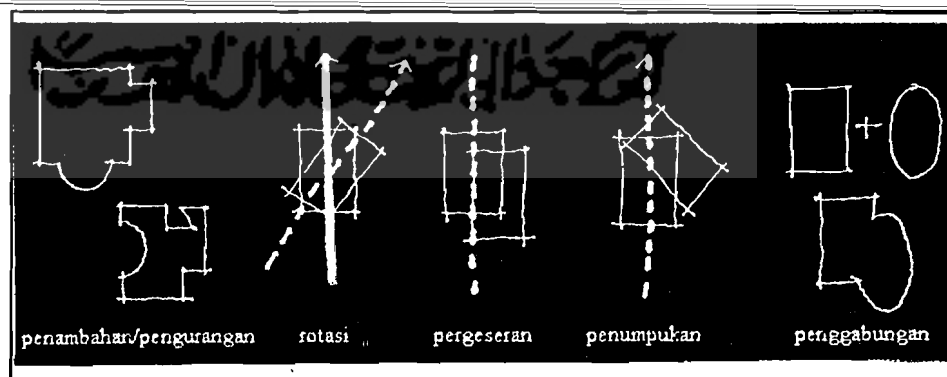
Melalui transformasi konsep dari unsur-unsur pembentuk dan karakteristik gerak olahraga kedalam penampilan bangunan , maka secara impilsit akan terjadi suatu proses metaphora. Pendekatan yang kita lakukan melalui karakteristik gerak akan kita transformasikan kedalam bangunan baik itu dari segi visual fisik bangunan maupun kedalam bentuk peruangannya.

Salah satu karakteristik gerak (secara fisiologis) dapat kita analisa suatu perubahan kecepatan/pergerakan yang sangat cepat dan perubahan bentuk dari bentuk semula menjadi bentuk yang lain yang dapat dikatakan lebih baik, baik itu yang terjadi pada proses kerja peredaran darah, detak jantung dan pernafasan maupun pada jaringan-jaringan otot yang berkonstraksi dan merangsang pertumbuhan dari sel-sel otot sehingga otot menjadi lebih besar dan kuat (perubahan bentuk).

Dari karakteristik tersebut dapat kita analisa bentuk-bentuk yang dapat mewakili dan merupakan ungkapan atau penjabaran dari karakteristik tersebut.



Gbr.3. 9. Ungkapan pergerakan dan kecepatan pada bentuk
Sumber : pemikiran



Gbr.3. 10. Perubahan bentuk
Sumber : pemikiran

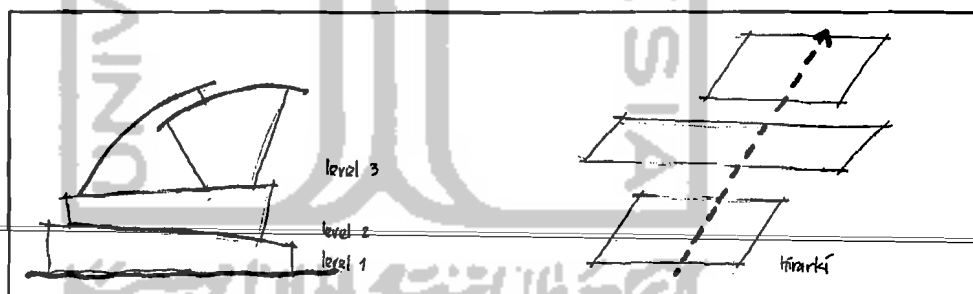
3.3.3.2. Ungkapan Filosofis Bentuk

Dalam pengungkapan karakteristik gerak menjadi bentukan-bentukan fisik yang secara visual terlihat langsung, kita dapat menganalogikan karakteristik gerak tersebut dengan bentukan-bentukan yang secara visual dapat kita lihat. Perwujudan bentuk tersebut dapat dikatakan secara filosofis mewakili ungkapan karakteristik gerak tersebut.

Dengan mengetahui karakteristik gerak (secara kinesologis) kita dapat menganalisa/menjabarkan dasar filosofis gerak tersebut yang kemudian kita terapkan melalui bentuk-bentuk arsitektural menurut interpretasi dan persepsi dari kita sendiri.

• *Intensity*

Tingkatan atau kualitas dari gerakan seperti kuatnya, cepatnya, dan lamanya (waktu). Secara arsitektural intensitas/tingkatan dari gerakan dapat diinterpretasikan sebagai bentukan atau ruang yang mempunyai tingkatan baik itu pada tingkatan bangunan (*level*) ataupun pada hirarkinya.

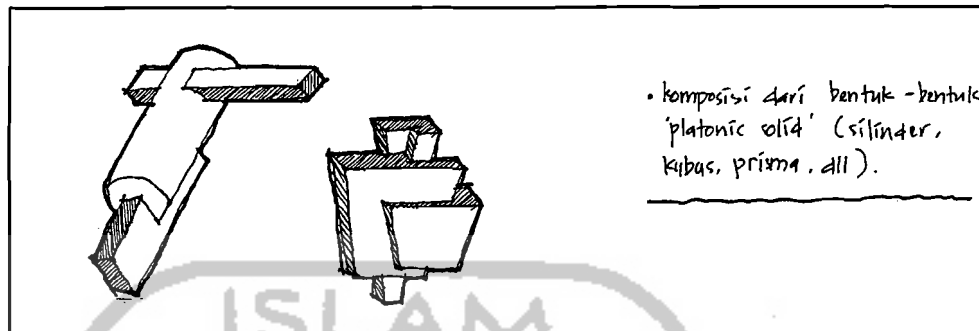


Gambar 3.11. Intensity dalam bangunan
Sumber : pemikiran

• *Volume*

Volume dapat dikatakan jumlah beban latihan, waktu dalam melakukan gerakan ataupun berat bebannya. Volume dalam arsitektur dinyatakan sebagai bentuk plastis dan piktorial/gambaran dari sebuah ruang (Van de Ven, Cornelis, 1991,259). Volume juga dapat diungkapkan sebagai sebuah massa (*platonik solid*). Secara filosofis perwakilan volume sebagai

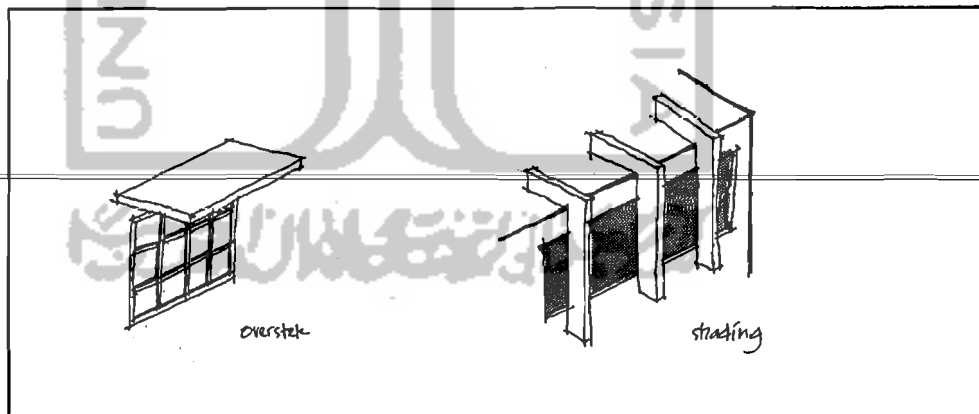
karakteristik gerak diwujudkan melalui komposisi massa (*solid*) yang dinamis.



Gambar.3.12. Komposisi platonic solid
Sumber : Papadakis, Andreas, 1989, hlm :18

- *Duration/durasi*

Lamanya waktu pemberian/gerakan yang dilakukan. Secara istilah durasi berarti ketahanan, keawetan. Ketahanan dan keawetan dalam bangunan dapat diwujudkan dalam kekuatan bangunan dan penggunaan materialnya serta ketahanan bangunan terhadap iklim setempat melalui penyelesaian-penyelesaian arsitektur seperti penggunaan talang dan *overstek*, *shading*, bentuk bangunan yang tanggap terhadap angin, dsb)



Gambar.3.13. Durasi dalam bangunan.
Sumber : pemikiran

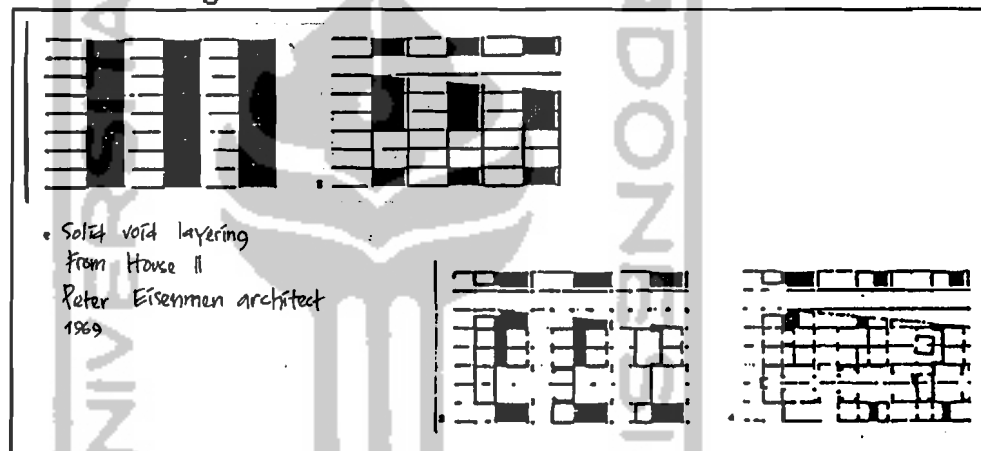
- *Frekwensi*

yaitu cepat atau lambat nya gerakan. Frekuensi pada dasarnya merupakan suatu pola kekerapan tertentu yang berhubungan dengan irama seperti cepat

dan lambat, naik dan turun. Kekerapan frekuensi ini dalam desain dapat dilakukan dengan adanya permainan irama pada bangunan atau peruangannya sehingga dari permainan irama tersebut terjadi suatu frekuensi.

- *Density*

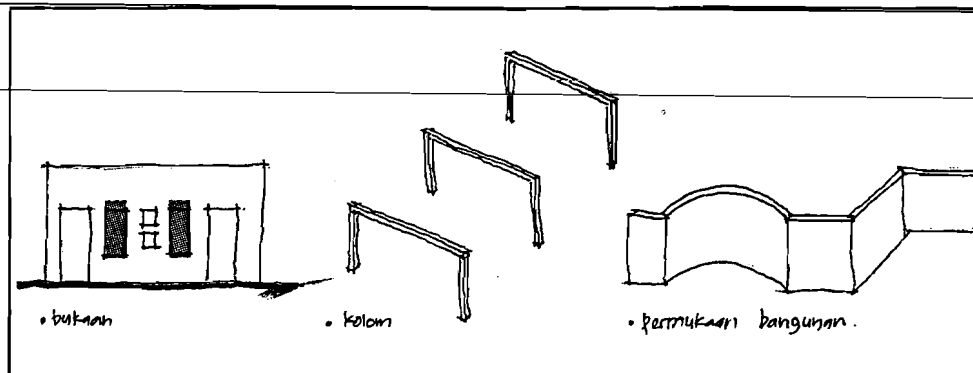
Seringnya gerakan yang dilakukan . Densiti juga dapat diinterpretasikan sebagai kepadatan dan kepekaan. Kepadatan dalam arsitektur berkaitan dengan ruang kosong/lubang dan padat (*solid dan void*) sehingga pengungkapan densiti disini diungkapkan dengan penempatan *solid* dan *void* dalam bangunan.



Gambar.3.14. komposisi solid void
Sumber : Antoninides, Anthony, 1992, hlm : 245

- *Rythm/irama*

Irama latihan atau gerakan. Dalam arsitektur irama bangunan sangat penting dalam hubungannya dengan pergerakan dan penampilan bangunan. Efek perasaan yang ditimbulkan oleh irama adalah suatu bahan pertimbangan dari kepribadian gedung. Irama dapat ditimbulkan melalui permainan bukaan-bukaan atau sederetan kolom-kolom, permukaan bangunan dsb. Permukaan bangunan yang melengkung akan menimbulkan suatu irama baris cepat dibandingkan dengan permukaan datar.



Gambar 3.15. Irama dalam bangunan
Sumber : pemikiran

Dari pengungkapan karakteristik gerak (secara kinesologis) tersebut kedalam suatu bentukan-bentukan arsitektural bangunan yang nantinya akan diterapkan dalam perancangan maka diharapkan penampilan bangunannya akan dapat mengungkapkan karakteristik gerak dari olahraga rekreasi.

3.3. Penghadiran Kesan Terbuka melalui Penatan Lansekap

Penghadiran kesan terbuka pada *Sport Club* dimaksudkan untuk menghindari suatu kesan eksklusif dan elit dalam lingkungan *Sport Club* karena esensi dan dasar pelayanan dari *Sport Club* yang berkesan *member only* dan kalangan yang menggunakannya cenderung pada kalangan mampu. Disini penghadiran kesan terbuka dihadirkan melalui penataan lansekap bangunan yang bukan hanya menata taman atau vegetasinya namun secara keseluruhan pada elemen-elemen pembentuk ruang luarnya. Sehingga selain dapat mengekspresikan karakteristik gerak olahraga rekreasi penatannya juga harus dapat menimbulkan kesan terbuka.

3.3.1. Pola Tata Ruang dan Massa

Ruang dan massa pembentuk kawasan bangunan harus dapat merupakan satu kesatuan dan terorganisir menjadi pola-pola bentuk dan ruang yang koheren (saling berkait). dalam menata ruang dan massa bangunan dalam hubungannya dengan fungsi kegiatannya dan kesan yang akan ditampilkan maka hal-hal yang perlu dipertimbangkan yaitu :

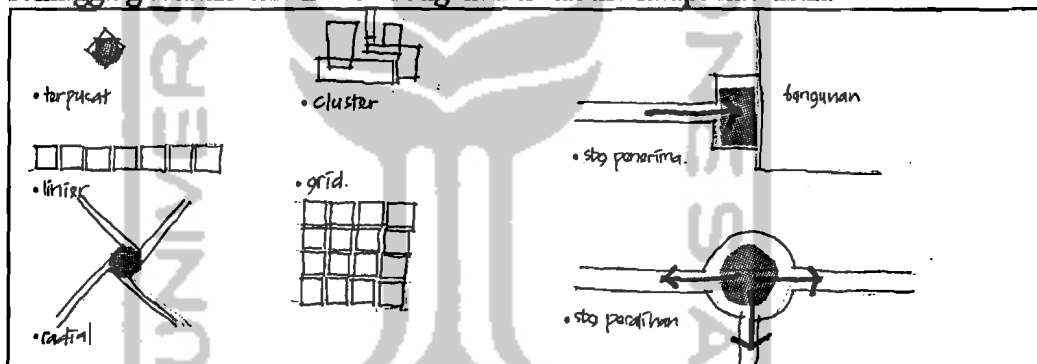
- Kedekatan fungsi dan massa bangunan

Fungsi-fungsi kegiatan dalam bangunan dan kedekatannya harus dapat memberikan suatu pola dan organisasi tertentu, antara fungsi kegiatan utama dan pendukungnya. Organisasi ruang disesuaikan dengan penampilan dan kesan yang ingin ditampilkan.

- Bentuk topografi site

Topografi site sebagai perletakan bangunan harus dimanfaatkan, namun bukan berarti perletakan massa bangunan harus selalu mengikuti topografi yang ada.

- Untuk menimbulkan kesan terbuka, diperlukan adanya ruang-ruang terbuka sebagai penerima, peralihan dan ruang santai yang berada disekitar bangunan sehingga gubahan dari massa bangunan tidak menutupi kawasan.



Gambar 3.16. Organisasi ruang dan ruang terbuka

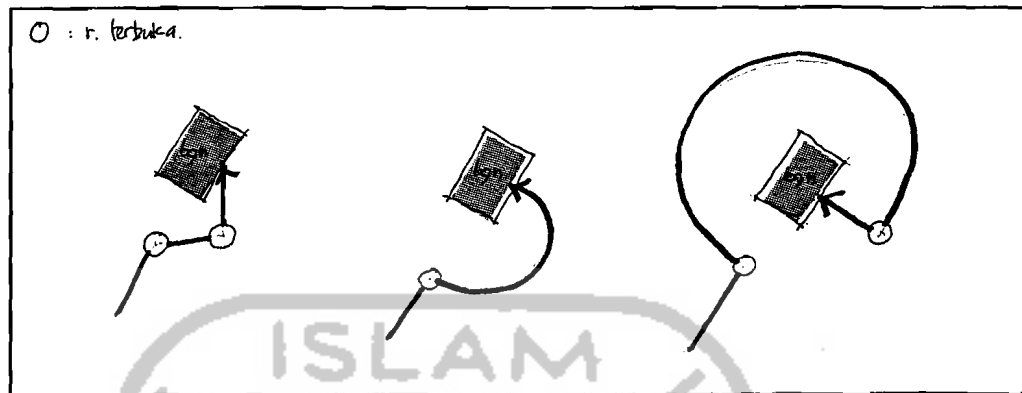
Sumber : pemikiran

3.3.2. Pola Sirkulasi dan pencapaian

Pola sirkulasi ruang luar menyangkut jalur yang dapat menghubungkan beberapa massa bangunan. Penentuan pola sirkulasi dan pencapaian terdiri dari:

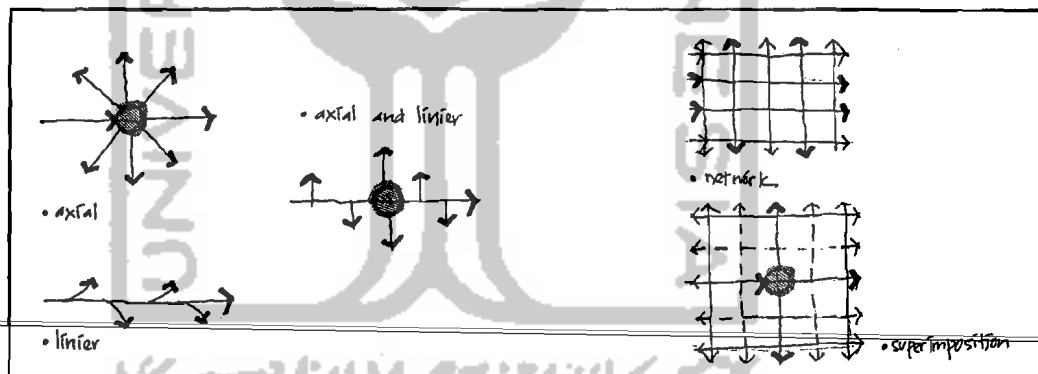
Pencapaian, pencapaian sebuah bangunan dan jalan masuknya mungkin berbeda-beda dalam waktu tempuh, hal tersebut tergantung keperluan dari pencapaian tersebut. Dalam mendukung kesan terbuka pencapaian diusahakan tidak langsung menatap sosok banguannya namun diarahkan untuk terlebih

dahulu menerima perlakuan-perlakuan ramah dan terbuka melalui jalur-jalurnya.



Gambar.3.17. Pencapaian ke bangunan
Sumber : pemikiran

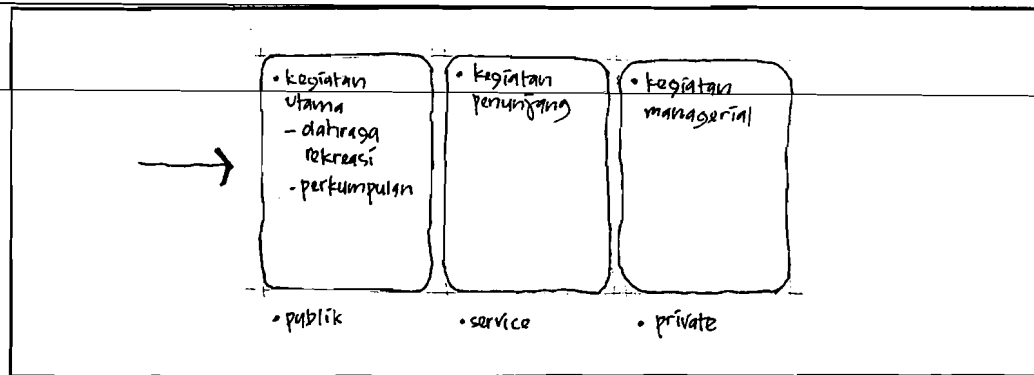
Sekuen. Sekuen merupakan konfigurasi alur gerak dari pelaku dan urutan kegiatannya serta sistem bukaan-bukaannya. dalam hal ini sekuen pergerakan diusahakan dapat memberikan suatu alternatif-alternatif keberbagai puast kegiatan sehingga seseorang dapat secara bebas dan terbuka menentukan arahnya.



Gambar.3.18. Sekuen pergerakan
Sumber : Antoniadis, Anthony, 1992, hlm : 45

3.3.3. Pola penzoningan Lahan

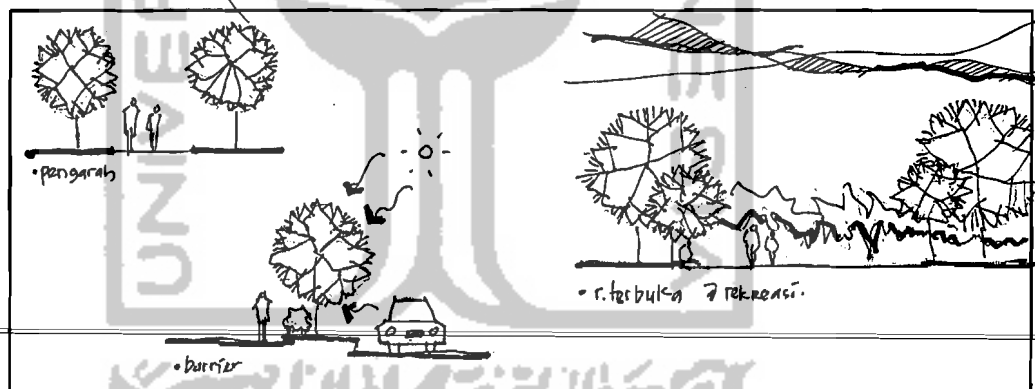
Penzoningan lahan didasarkan pada jenis dan sifat kegiatannya dimana ada yang bersifat publik, privat dan servis, sebagai sarana olahraga rekreasi maka penempatan kegiatan publik/umum berada didepan kawasan sebagai ruang penerima.



Gambar : 3.19. Penzoningan lahan
Sumber : pemikiran

3.3.4. Pola Vegetasi

Vegetasi sebagai tata hijau dan elemen alami merupakan salah satu pembentuk lansekap bangunan. Pola vegetasi yang merupakan susunan dari tata hijau selain berfungsi sebagai penghijauan juga dapat membentuk alur pergerakan dan membentuk sebuah ruang. Kesan yang ditimbulkan dari pola vegetasi ini akan mempengaruhi lansekap bangunan secara keseluruhan.



Gambar : 3.20. Pola vegetasi
Sumber : pemikiran

Selain itu untuk menyesuaikan dengan kondisi alam yang berkontur cukup curam dan rawan bencana, pola vegetasi harus dapat memberikan suatu alternatif sebagai elemen alam dan penghijauan.