SKRIPSI TUGAS AKHIR PERANCANGAN

GOWA SPORT CENTRE
DENGAN PENDEKATAN NEO-VERNAKULAR

TUGAS AKHIR STRATA-I
UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN UNTUK MENCAPAI
DERAJAT SARJANA ARSITEKTUR (S1) PADA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR

DISUSUN OLEH:

MUHAMMAD AKBAR

D511 14 509

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2020

HALAMAN PENGESAHAN

GOWA SPORT CENTER DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR NEO-VERNAKULAR

Diajukan untuk memenuhi syarat kurikulum tingkat sarjana
pada Program Studi S1 Arsitektur Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

Penyusun

Muhammad Akbar
D511 14 509

Gowa, 24 Nopember 2020

Menyetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Ir. H. Samsuddin Amin, MT	**Ir. M. Yahya, ST., M.Eng**
NIP. 19661231 199403 1 022	NIP. 19700404 199703 1 001

Mengetahui

Ketua Program Studi Arsitektur

Dr. Ir. H. Edward Syarif, MT.
NIP. 19690612 199802 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Muhammad Akbar
Nim	:	D511 14 509
Program Studi	:	S1 Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa proposal yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau tidak dapat dibuktikan bahwa atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sangsi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 24 November 2020

METERAI TEMPEL 0C551AHF737743361 6000 ENAM RIBU RUPIAH

ang Menyatakan,

Muhammad Akbar

ABSTRAK

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Dengan melakukan olahraga secara rutin maka resiko terkena penyakit jenis apapun bisa diminimalisir serta perkembangannyapun dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi.

Salah satu upaya untuk membangun fasilitas umum masyarakat yang mewadahi aktivitas olahraga adalah *sport centre* yang memegang peranan dalam perkembangan olahraga. Peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga tidak diimbangi dengan peningkatan kualitas maupun kuantitas saran dan prasarana olaraga.

Kabupaten Gowa yang memiliki budaya yang cukup kental yang memiliki berbagai macam sejarah dan hingga saat ini budaya tersebut perlahan mulai memudar karena adanya budaya baru yang kian menggeser budaya lokal. Arsitektur Neo-Vernakular berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi dan lomba atau pertadingan khususnya di bidang olahraga yang menjadikan berbagai aliran arsitektur sebagai penghubung atas berkembangnya pembangunan di era masa ini.

Penerapan tema Arsitektur Neo-Vernakular pada bangunan *sport centre* bertujuan untuk melestarikan kembali unsur-unsur atau ciri khas arsitektur lokal dengan unsur *modern* yang berkembang saat ini agar lebih menarik pengunjung dan atlet-atlet dari dalam maupun dari luar Kabuputen Gowa untuk menggunakan fasilitas yang disediakan dan menjadikalan salah satu pusat olahraga yang memiliki ciri khas di Provinsi Sulawesi Selatan khususnya di Kabupaten Gowa.

Oleh Karena itu, adanya fasilitas umum *sport centre* maka meningkatkan prestasi dibidang olahraga selain itu menambah kesehatan dan kebugaran tubuh.

Kata Kunci : *Sport Centre,* Kebudayaan, Kabupaten Gowa

ABSTRACT

Sport is a physical activity for maintaining health and strengthening the muscles of the body. By exercising regularly, the risk of contracting any type of disease can be minimized and its can be carried out as an entertaining, fun activity or also increasing achievement.

One of the efforts to build a public facilities that accommodate sports activities is a sport center which plays a role in the development of sports. Increasing public interest in sports has not been matched by an increase in the quality and quantity of sports advice and infrastructure.

Gowa Regency has a culture that is quite thick with various kinds of history and until now this culture is slowly starting to fade due to a new culture that is increasingly shifting local culture. Neo-Vernacular Architecture is the development of science, technology and competitions or competitions, especially in the field of sports, which make various architectural line as a link for the development in this kind of era.

The application of the theme of Neo-Vernacular Architecture in the sports centre building is to preserve the elements or characteristics of local architecture with modern elements that are currently developing in order to attract more visitors and athletes from within and from outside Gowa Regency to use the facilities provided and become one of the sports centers that have distinctive features in South Sulawesi Province, especially in Gowa Regency.

Therefore, the existence of a public sports centre facility will improve performance in the field of sports as well as increase health and fitness.

Keywords: *Sports Centre, Culture, Gowa Regency*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Gowa *Sport Centre* dengan Pendekatan Neo-Vernakular". Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan kepada ummatnya hingga akhir zaman.

Tujuan dari pembuatan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam merancang pasar ikan yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari pihak lain. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. **Kedua Orang Tua dan Keluarga,** yang selalu mendoakan, memotivasi, menyayangi dan mendidik sedari kecil. Penulis sebagai anak sadar bahwa ucapan terimakasih ini tidak akan pernah cukup untuk Ibu dan Ayah.
2. **Bapak Dr. Eng. Rosady Mulyadi, ST., MT** dan **Bapak H. Edward Syarif, ST., MT** selaku Ketua Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin yang selalu memberi dukungan selama proses tugas akhir.
3. **Ibu Dr. Ir. Hj. Idawarni J. Asmal, MT** selaku Kepala Labotaratorium Perancangan Perumahan dan Lingkungan Pemukiman.
4. **Bapak Ir. Samsuddin Amin, MT** Selaku Pembimbing I yang senantiasa memberi pelajaran berharga baik akademis maupun pelajaran hidup.
5. **Bapak Ir. M. Yahya, ST., M.Eng** Pembimbing II. Terimakasih atas bimbingan dan dukungannya selama proses tugas akhir ini.
6. **Penguji,** terimakasih atas saran, masukan dan pertanyaan-pertanyaan membangun selama proses tugas akhir ini.

7. **Teman-teman Arsitektur 2014 FT-UH**, terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan cerita selama perkuliahan yang panjang ini, *Keep On Fighting 'Till The End.*

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan dikemudian hari. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang arsitektur.

Gowa, 24 November 2020

Yang Menyatakan,

Muhammad Akbar

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**

PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **ii**

ABSTRAK ..... **iii**

KATA PENGANTAR ..... **v**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 2
   1. Non-Arsitektural 2
   2. Arsitektural 3
C. Tujuan dan Sasaran 3
   1. Tujuan 3
   2. Sasaran 3
D. Lingkup Pembahasan 3
E. Metode Pembahasan 3
F. Sistematika Pembahsan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **6**

A. Tinjauan Umum *Sport*/Olahraga 6
   1. Pengertian Olahraga 6
   2. Sejarah olahraga 6
   3. Sifat dan karakter *Sport*/Olahraga 8
   4. Macam-Macam Olahraga 10
   5. Fungsi Olahraga 13
B. Tinjauan Umum Bangunan *Sport Centre* 15

1. Pengertian *Sport Cente* 17
2. Fungsi *Sport Centre* 17
3. Jenis Olahraga dalam *Sport Centre* 18
C. Tinjauan Umum Arsitektur Neo-Vernakular 31
1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular 31
2. Sejarah Arsitektur Noe-Vernakular 33
3. Ciri-ciri Arsitektur Noe-Vernakular 35
4. Prinsip Desain Arsitektur Noe-Vernakular 36

BAB III METODE PERANCANGAN 38

A. Jenis Pembahasan 38
B. Waktu Pembahasan 38
C. Metode Pengumpulan Data 38
1. Survey Lapangan 38
2. Studi Pustaka 38
D. Studi Banding/Referensi Perancangan 39
1. Gedung Olahraga (GOR) Sudiang 39
2. Shanghai Qizhoung *Tennis Centre*, Shanghai 41
3. Terengganu *Indoor Stadium*, Malaysia 43
E. Kesimpulan Studi Banding 45
F. Teknik Analisis Data 47
G. Skema Perancangan 47

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN 48

A. Analisis Lokasi Perancangan 48
1. Gambaran Umum Wilayah Kabupaten Gowa 48
2. Kondisi Iklim Kabupaten Gowa 50
3. Penduduk Kabupaten Gowa 51
B. Analisis Perancangan 53
1. Analisis *Site* Perancangan Makro 53
2. Analisis *Site* Perancangan Mikro 60
3. Fasilitas Pendukung *Sport Centre* 63

4. Ruang Penunjang 68
5. Skema Aktivitas *Sport Centre* 71
6. Besaran Ruang *Sport Centre* 73

BAB V KONSEP PERANCANGAN 76

A. Konsep Dasar Gubahan Bentuk 76
1. Konsep Bentuk 76
2. Bentuk Atap 76
B. Konsep *Eksterior* 78
C. Konsep *Eksterior* 78
D. Konsep Struktur dan Material 82
E. Konsep Perancangan Utilitas 85
1. Konsep Jaringan Listrik 85
2. Konsep Jaringan Air Bersih dan Air Kotor 85
3. Konsep Persampahan 86
4. Konsep Penanggulangan Kebakaran 87

DAFTAR PUSTAKA 88

LAMPIRAN 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Bola Basket 18
Gambar 2. Permainan Bola Voli 19
Gambar 3. Permainan Bola Futsal 21
Gambar 4. Permainan Bulu Tangkis 22
Gambar 5. Permainan Tenis Meja 23
Gambar 6. Senam 23
Gambar 7. Permainan Sepak Takraw 24
Gambar 8. Permainan Tenis Lapangan 25
Gambar 9. Titik terjauh dari Sumber Cahaya 27
Gambar 10. Tribun Lipat 27
Gambar 11Tribun Tetap 28
Gambar 12. Pemisah Tribun 28
Gambar 13. Jenis Tempat Duduk 29
Gambar 14. Deretan Koridor 29
Gambar 15. DInding Arena 31
Gambar 16. Lokasi GOR Sudiang 40
Gambar 17. *Interior* GOR Sudiang 40
Gambar 18. *Outdoor dan Indoor Shanghai Qizhoung Tennins Centre* 41
Gambar 19. *Interior Shanghai Qizhoung Tennins Centre* 42
Gambar 20. *Site Terengganu Sport Complex*, Malaysia 43
Gambar 21. Tampak Depan Terengganu *Indoor stadium*, Malaysia 44
Gambar 22. Bagan Skema Perancangan 47
Gambar 23. Peta Administrasi Kabupaten Gowa 48
Gambar 24. Peta Administrasi Kecamatan Somba Opu 53
Gambar 25. Konsep Penentuan Tapak 55
Gambar 26. Konsep Tapak *Sport Centre* 56
Gambar 27. Klimatologi Tapak 57
Gambar 28. Kebisingan Tapak 58
Gambar 29. Sirkulasi Tapak 59

Gambar 30. Zonasi Tapak 59
Gambar 31. *Layout* Ruang Pengelola 64
Gambar 32. *Layout* Ruang Kerja Administrasi 64
Gambar 33. Standar Ruang Kerja 65
Gambar 34. Skema Aktivitas Pemain 71
Gambar 35. Aktivitas Administrasi 72
Gambar 36. Aktivitas pengunjung 73
Gambar 37. Daun Pohon Lontar 76
Gambar 38. Konsep Bentuk Atap Bangunan 77
Gambar 39. Konsep *Eksterior* 78
Gambar 40. Konsep Tanaman 78
Gambar 41. Konsep *Interior Sport Centre* 79
Gambar 42. Konsep *Interior* 79
Gambar 43. Skema Jaringan Listrik 85
Gambar 44. Isometri Jaringan Air Bersih dan Kotor 85
Gambar 45. Skema Persampahan 85
Gambar 46. Tanda *Exit* atau Keluar 86
Gambar 47. APAR (Alat Pemadam Api Sementara) 86
Gambar 48. *Hydrant* 86
Gambar 49. *Sprinkler* 87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Macam-macam Olahraga 11
Tabel 2 Klasifikasi Gedung Olahraga 26
Tabel 3 Ukuran Minimal Gedung Olahraga 26
Tabel 4 Jumlah Penonton Gedung Olahraga 26
Tabel 5. Perbandingan Arsitektur Ttradisional, Vernakular dan Neo-Vernakular 37
Tabel 6. Kesimpulan Studi Banding 35
Tabel 7. Luas Daerah dan Pembagian Daerah Administrasi Kabupaten Gowa 49
Tabel 8. Jumlah desa/kelurahan, RT/RW Menurut Kecamatan di Kabupaten Gowa 50
Tabel 9. Jumlah Penduduk Kabupaten Gowa Menurut Kecamatan 51
Tabel 10. Jumlah Penduduk Dirinci Menurut Rasio Jenis Kelamin Kabupaten Gowa 52
Tabel 11. Luas Wilayah Tiap Kelurahan dan Jarak ke Ibu Kota Kecamatan 54
Tabel 12. Letak Geografis dan Luas Kecamatan Somba Opu Menurut Kelurahan .. 54
Tabel 13. Kegiatan Olahraga 61
Tabel 14. Kegiatan Olahraga Kebugaran dan lainnya 62
Tabel 15. Fasilitas Olahraga *Sport Centre* *62*
Tabel 16. Fasilitas Pendukung pada *Sport Centre* *70*
Tabel 17. Luas Ruang Gedung Olahraga 73
Tabel 18. Luas Ruang Pengelola 74
Tabel 19. Luas Lahan Parkir 74
Tabel 20. Dimensi Lapangan Pada *Sport Centre* 74
Tabel 21. Struktur Pada Bangunan 81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan kebutuhan vital dalam kehidupan manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Olahraga merupakan gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh (seperti sepak bola, berenang, lempar lembing). Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Kegiatan ini dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan, atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Dengan melakukan olahraga secara rutin maka resiko terkena penyakit jenis apapun bisa diminimalisir serta perkembangannyapun dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi.

Dengan semakin majunya era teknologi dan informasi, maka manusia dituntut semakin kritis untuk mencari tempat olahraga dimana fasilitas yang disediakan tidak hanya terpusat hanya untuk olahraga, akan tetapi juga memberikan suasana nyaman yang bisa membuat orang betah berada di tempat tersebut. Salah satu fasilitas umum masyarakat yang mewadahi aktivitas olahraga adalah *sport centre* yang memegang peranan dalam perkembangan olahraga. Sejalan dengan pertumbuhan pembangunan yang berkembang pesat di Kabupaten Gowa, dimana perkembangan kegiatan olahraga bertambah dalam. Apresiasi masyarakat bisa tumbuh yang ditandai dengan munculnya berbagai cabang olahraga yang semakin pesat Peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga tidak diimbangi dengan peningkatan kualitas maupun kuantitas saran dan prasarana olaraga. Bahkan terdapat kecenderungan kurannya prestasi yang diperoleh di bidang olahraga.

Masalah lain yang menjadi kendala dalam pengembangan olahraga dari segi fasilitas olahraga yang ada di Kabupaten Gowa adalah tidak adanya pusat

kegiatan olahraga sehingga masyarakat sulit untuk melakukan bebagai macam kegaiatan olahraga yang buat secara khsusus yaitu *Sport Centre*. Menurut Sumalyo, 2005, *Sport Centre* merupakan tempat dari penyediaan berbagai macam olahraga, mulai dari fasilitas olahraga maupun sarana olahraga dalam bidang prestasi maupun olahraga yang bersifat non-prestasi.

Kabupaten Gowa yang memiliki budaya yang cukup kental yang memiliki berbagai macam sejarah dan hingga saat ini budaya tersebut perlahan mulai memudar karena adanya budaya baru yang kian menggeser budaya lokal. Dengan adanya aliran Arsitektur Neo-Vernakular berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi dan lomba atau pertadingan khususnya di bidang olahraga yang menjadikan berbagai aliran arsitektur sebagai penghubung atas berkembangnya pembangunan di era masa ini. Sebagai perancang bangunan bangunan desain agar pengguna nyaman dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat khususnya di bidang olahraga.

Penerapan tema Arsitektur Neo-Vernakular pada bangunan *sport centre* bertujuan untuk melestarikan kembali unsur-unsur atau ciri khas arsitektur lokal dengan unsur *modern* yang berkembang saat ini agar lebih menarik pengunjung dan atlet-atlet dari dalam maupun dari luar Kabaputen Gowa untuk menggunakan fasilitas yang disediakan dan menjadikalan salah satu pusat olahraga yang memiliki ciri khas di Provinsi Sulawesi Selatan khususnya di Kabupaten Gowa. Lokasi tersebut merupakan tempat yang bersejarah yang patut di lestarikan dengan melalui bangunan *sport centre* yang di rancang dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular agar peninggalan yang mulai di telan oleh zaman modern dapat di lestarikan kembali kearifan lokal Kabupaten Gowa melalui pendekatan Aritektur Neo-Vernakular.

B. Rumusan Masalah

1. Non-Arsitektural

a. Bagaimana mewujudkan *sport centre* yang dapat menunjang peningkatan keterampilan atlet/olahragawan di Kabupaten Gowa?

b. Jenis kegiatan apa saja yang akan diwadahi di Kabupaten Gowa *Sport Centre*?

2. Arsitektural

a. Bagaimana menghadirkan *sport centre* dengan fasilitas yang memenuhi standar prestasi?

b. Bagaimana merancang dan menentukan pola tata ruang, fungsi, serta tampilan desain pada bangunan *sport centre* melalui pendekatan konsep Arsitektur *Neo-Vernakular* di Kabupaten Gowa?

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

   Mewujudkan konsep perancangan *sport centre* dengan pendekatan arsitektur *neo-vernakuler* sebagai kebutuhan olahraga di Kabupaten Gowa.

2. Sasaran

   Mewujudkan desain *sport centre* melalui analisis makro dan mikro dengan pendekatan arsitektur Neo-Vernakular.

D. Lingkup Pembahasan

1. Gowa *Sport Centre* pusat olahraga dimana mempunyai fasilitas yang memadai khususnya meningkatkan prestasi di bidang olahraga.
2. Analisis terhadap kegiatan yang ada pada Gowa *Sport Centre*.
3. Pembahasan dibatasi pada masalah-masalah yang diungkapkan dan analisis yang hasilnya akan menjadi pedoman untuk menentukan tahapan selanjutnya.
4. Pembahasan lebih fokus pada disiplin ilmu arsitektur serta disiplin ilmu yang lain yang sifatnya mendukung.

E. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang akan di antara lain:

1. Studi literatur

Mencari sumber data berupa buku, literatur, *browsing* internet, atau bahan tertulis lainnya yang memuat data yang berkaitan dengan objek perancangan.

2. Observasi lapangan

   Melakukan survei ke *site* yang terpilih dengan tujuan untuk mengetahui kondisi, potensi dan permasalahan *existing*.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan acuan perancangan ini, sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa bab dan sub-bab yang berisikan penjelasan dalam proses perancangan Kawasasan Gowa *Sport Centre* dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Sistematika tersebut antara lain:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan secara umum tentang fasilitas olahraga berupa *sport centre*, mulai dari pengertian *sport centre*, klasifikasi *sport centre*, sejarah olahraga, dan macam-macam olahraga.

BAB III : METODE PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai metode perancangan yang akan digunakan dalam perancangan *sport centre* dengan pendekatan Arsitektur Neo-Vernakular. Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai hal-hal yang menyangkut masalah sistematis dan teknis dalam hal perancangan *sport centre*.

BAB IV : ANALISIS PERANCANGAN

Berisi sejumlah analisis yang mendukung proses perancangan arsitektural, struktural, dan utilitas bangunan yang mendukung

fungsi bangunan *sport centre* sebagai faslitas olahraga dan rekreasi bagi pengguna.

BAB V : KONSEP PERANCANGAN

Berisi konsep perancangan arsitektural, struktural, dan utilitas bangunan yang dapat diterjemahkan dan ditransformasikan ke dalam desain fisik bangunan *sport centre* sebagai faslitas olahraga dan rekreasi bagi pengguna.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum *Sport*/Olahraga

1. Pengertian *Sport*/Olahraga

Olahraga mempunyai arti penting dalam memelihara kesehatan dan menyembuhan tubuh yang tidak sehat (Mutohir & Maksum, 2007),. Sedangkan yang dimaksud dengan olahraga adalah latihan yang dilakukan dengan mengandung unsur rekreasi (Lesmana, 2003). Dengan majunya dunia teknologi memudahkan semua kegiatan seseorang dalam melakukan berbagai hal, berefek kepada kurang bergeraknya (*hypokinetic*) seseorang tersebut untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang melibatkan gerakan pada tubuh. Seperti pengunaan *remote control, lift, computer, escalator.* Hal ini akan berdampak buruk pada kesehatan dalam jangka waktu yang lama. Untuk mengurangi serta menghindari gaya hidup yang kurang sehat ini pemerintah telah membuat beberapa gagasan-gagasan dimana salah satunya adalah berkomitmen untuk memberikan dan menjaga fasilitas-fasilitas olahraga.

Olahraga sangat bermanfaat untuk tubuh, berikut ini adalah fungsi dari kegiatan olahraga, antara lain:

a. Berolahraga akan meningkatkan kapasitas otak, dengan olahraga yang rutin dapan meningkatkan konsentrasi, kreativitas dan kesehatan mental.
b. Menggerakkan tubuh akan membantu tubuh mencarikan stress dan mengendalikan amarah.
c. Berolahraga akan memberikan energi.
d. Berolahraga akan melawan penyakit, sebab dengan berolahraga daya tahan tubuh juga akan meningkat.
e. Berolahraga akan memompa jantung lebih baik.
f. Olahraga meningkatkan stamina.
g. Olahraga adalah salah satu cara untuk berdiet dengan sehat.

Berdasarkan tempat berlangsungnya olahraga dapat dibedakan menjadi dua:

a. Olahraga *Indoor*

   Olahraga *ndoor* adalah olahraga yang dimainkan dan dapat dilakukan didalam ruangan saja dan tidak memerlukan tempat yang terbuka.

b. Olahraga *Outdoor*

   Olahraga *outdoor* adalah olahraga yang dimainkan hanya dapat dilakukan diluar ruangan dan membutuhkan tempat yang terbuka.

2. Sejarah Olahraga

Dewa dalam pandangan orang Yunani dipandang mau menghargai prestasi dan kompetisi serta memiliki sikap heroisme. Olahraga yang dihargai adalah mereka yang mampu mencapai prestasi tertinggi dengan cara-cara ksatria. Olimpiade pertama musim panas dilaksanakan pada tahun 1896, sedangkan olimpiade pertama musim dingin dilaksanakan pada tahun 1924. Olimpiade musim panas pertama adalah olimpiade *modern* pertama setelah olimpiade kuno dibatalkan oleh Kaisar Romawi Theodosius pada 393 M.

Olimpiade pertama diikuti oleh tiga belas negara dengan jumlah dua ratus empat puluh lima atlet dan empat puluh pertandingan dalam sembilan cabang olahraga. Pembukaan olimpiade pertama dilakukan pada tanggal 6 April 1896. Komite Olimpiade Internasional didirikan pada sebuah kongres pada tahun 1894 yang diselenggarakan oleh Pierre de Coubertin di Paris. Ibukota Yunani Athena dipilih sebagai tuan rumah olimpiade modern pertama. Yunani pada awalnya tidak berpengalaman dalam menyelenggarakan kompetisi olahraga dan memiliki masalah keuangan, namun pada akhirnya berhasil mempersiapkan segalanya dengan tepat waktu.

Olimpiade tersebut terbilang sukses pada masanya meski dengan jumlah atlet yang sedikit. Olimpiade tersebut terbukti sukses bagi rakyat Yunani. *De Coubertin* dan IOC dipetisikan oleh Raja Yunani dan beberapa peserta Amerika di Athena untuk menunda olimpiade berikutnya. Meskipun demikian, Olimpiade Paris tahun 1990 sudah lebih dahulu direncanakan

kecuali Olimpiade Musim Panas 1906, olimpiade tidak kembali ke Yunani sampai Olimpiade Athena pada tahun 2004 lalu.

3. Sifat dan Karakter *Sport*/Olahraga

Sifat dan karakter masing–masing cabang olahraga berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh beragam maksud dan tujuan dari tiap-tiap cabang olahraga. Sehingga selain bertujuan untuk menyehatkan tubuh, olahraga pun ada yang bersifat hiburan, seperti billiard dan bowling, ataupun juga yang bersifat kompetitif untuk meningkatkan pretasi, seperti sepakbola, basket, bulutangkis, renang dll.

Adapun sifat-sifat olahraga secara umum menurut Arismunandar, (1987) manusia dan olahraga, adalah:

a. Sifat olahraga
   1) Menyehatkan dan menguatkan tubuh terdiri dari berbagai macam gerakan yang berbeda-beda membentuk suattu kesatuan yang dinamis.
   2) Gerakannya mempunyai ritme, pola tertentu dan berestetika.
   3) Pola gerakan yang dibentuk dan seimbang.
   4) Terkadang gerakannya menitik beratkan pada salah satu bagian tubuh
   5) Mempunyai aktivitas gerakan yang tinggi
   6) Menarik untuk dilihat dan menggugah perasaan.

b. Karakteristik olahraga C.A. Bucher (1985) menyatakan beberapa karakteristik olahraga, yaitu :
   1) Beraktivitas

      Olahraga memiliki ragam aktivitas olah tubuh. Bentukya bermacam-macam seperti aktivitas fisik, psikis, sosial maupun emosional
   2) Sukarela dan *universal*

      Olahraga dapat dilakukan siapapun dengan bebas tanpa ada rasa paksaan. Bebas disini diinterprestasikan sebagai kebebasan berekspresi, berkreasi,dan pencarian jati diri.

3) Adanya motivasi

Olahraga dilakukan karena terdorong oleh motivasi, terkhusunya untuk mencapai sehat secara fisik dan psikis. Dengan adanya motivasi, orang dapat secara aktif olahraga.

4) Fleksibel

Olahraga tidak terikat olaeh suatu tempat dan waktu. Olahraga dapat dilakukan dimana saja dan kapan pun.

5) Adanya *achievement*

Bila dilakukan secara teratur dan bersungguh-sungguh, dari olahraga dapat digali nilai-nilai potensi prestasi yang dapat berupa:

a) *Physical achievement*.

Pertumbuhan fisik yang baik, kesegaran jasmani, rehabilitasi, pengembangan skill, relaksasi, dan pengurangan ketegangan.

b) Mental *achievement*

Aspek ini tidak terukur namun hasilnya dapat dirasakan. Ketenangan, kebahagiaan, kepuasan, kenikmatan.

c) *Socialty achievement*

Nilai positif yang dapat dikembangkan dalam aspek ini seperti keakraban , kesetiakawanan, dan kebersamaan.

d) *Emotional achievement*

Olahraga berpotensi menyelaraskan ekspresi diri, dan kepercayaan diri.

e) *Intellectual achievement*

Berpotensi untuk memecahkan masalah, memenukan cara memenangi suatu tantangan.

f) *Spirituality achievement*

Beberapa olahraga spiritual seperti olahraga pernafasan yoga dan meditasi sering disebut sebagai ibadah ritual suatu agama (Khonghucu dan hindu).

4. Macam-macam Olahraga

Olahraga dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok. Olahraga bila dilihat dari tujuan pelakunya dapat diklasifikasikan dalam beberapa kategori, yaitu:

a. Olahraga Prestasi

   Olahraga prestasi adalah olahraga yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh prestasi. Prestasi dapat diperoleh dan diketahui melalui pertandingan, turnamen, atau kejuaraan. Olahraga prestasi memiliki aktivitas yang terprogram dengan intensitas tinggi dengan tuntutan prestasi yang tinggi. Olahraga prestatif seperti ini secara tidak khusus dapat difungsikan menjadi olahraga rekreatif jika dilakukan sebagai hobi atau kesenangan.

b. Olahraga Rekreasi

   Tujuan utama olahraga rekreasi adalah untuk beristirahat, refreshing atau relaksasi, dan bersosialisasi. Olahraga ini mengenal pertandingan dengan menggunakan aturan permainan resmi yang bersifat wajib dan mengikat, namun terkadang tidak ketat. Olahraga rekreasi biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Rekreasi adalah aktivitas yang menyehatkan pada aspek fisik, mental dan sosial. Jay B. Nash menggambarkan bahwa rekreasi adalah pelengkap dari kerja, dan karenanya merupakan kebutuhan semua orang.

Macam-macam olahraga menurut Komite Olahraga Nasional Indonesia tahun 2016 tercantum dalam tabel 1.

Tabel 1. Macam-macam Olahraga

NO	Cabang Olahraga	NO	Cabang Olahraga
1	Anggar	21	Catur
2	Angkat Besi	22	Golf
3	Atletik	23	Gulat
4	Balap Motor	24	Kriket
5	Balap Mobil	25	Polo Air
6	Berkuda	26	Pilates
7	Bisbol	27	Renang
8	Bola Basket	28	Seni Bela diri
9	Bola voli	29	Sepak Bola
10	Brigde	30	Tenis
11	Bulutangkis	31	Tenis Meja
12	Aoromodeling	32	Tinju
13	Binraga	33	Senam
14	Angkat Berat	34	Sepak Takraw
15	Bola Voli Pasir	35	Sepatu Roda
16	Dayung	36	Tarung Drajat
17	Hoki	37	Pencak Silat
18	Judo	38	Wushu
19	Karate	39	Panahan
20	Kempo	40	Menembak

Sumber: www.KONI.com, 2016

Olahraga berdasarkan tempat pelaksanaannya dapat dibedakan dalam dua jenis, yaitu:

a. Olahraga *Indoor*

   Olahraga *indoor* adalah olahraga yang dilakukan di dalam ruangan.

   Contoh: bola voli, bola basket, bulutangkis, tenis meja, senam, tinju, futsal, pencak silat, karate, taekwondo.

b. Olahraga *Outdoor*

   Olahraga *outdoor* adalah olahraga yang dilakukan di luar ruangan.

   Contoh: atletik, sepak bola, voli pantai.

Olahraga yang berkembang saat ini dapat digolongkan menurut cabang-cabang olahraga sejenis ditinjau dari sifat, peraturan, tempat penyelenggaraan, dan musim. Penggolongan menurut sifat dan cabang olahraga, yaitu sifat pertandingan dan perlombaan.

a. Penggolongan menurut sifat dan cabang olahraga, yaitu sifat pertandingan dan perlombaan.
   1) Sifat pertandingan.

      Pertandingan adalah kegiatan yang untuk memperoleh kemenangan para olahragawan atau peserta harus mencurahkan kelebihan jasmani dan rohani, kemampuan taktik, dan dalam pertandingan para olahragawan akan saling berhadapan. Setiap pelaku dalam pertandingan olahraga akan menampilkan kemampuannya untuk memperoleh kemenangan. Cabang-cabang olahraga yang memiliki sifat pertandingan antara lain: sepak bola, bola voli, bulutangkis, bola basket, dan pencak silat.
   2) Sifat perlombaan.

      Olahragawan harus berjuang untuk memperoleh waktu yang sependek-pendeknya atau waktu yang lama, mencapai jarak setinggi-tingginya atau sejauh-jauhnya, atau berusaha menguasai bentuk gerak yang seindah-indahnya. Para olahragawan atau peserta tidak perlu saling berhadapan tetapi harus melawan waktu, jarak, keindahan atau beban dalam perlombaan.
b. Penggolongan menurut peraturan.
   1) Permainan yang tempat pertandingannya dipisahkan oleh jaring dan net. Contohnya: tenis, bulutangkis, bola voli, tenis meja, dan sepak takraw. Cabang olahraga yang menggunakan jaring atau net menyebabkan tidak adanya percampuran dengan lawan sehingga tidak terjadi persentuhan badan.
   2) Permainan yang tempat bertandingnya tidak dipisahkan dengan jaring. Contohnya: sepak bola, bola basket, *softball*, hoki, polo air. Permainan yang tidak dibatasi dengan jaring menyebabkan ada percampuran

antara pemain, sehingga ada kemungkinan persentuhan badan dengan lawan.

c. Penggolongan menurut penyelenggaraan.

1) Darat

Cabang olahraga darat antara lain: sepak bola, bola voli, bola basket, tenis, dan bulutangkis

2) Air

Cabang olahraga air antara lain: renang, polo air, dayung, ski air

3) Udara

Cabang olahraga udara antara lain: terbang laying, terjun payung.

d. Penggolongan menurut musim.

1) Olahraga musim panas

Olimpiade ini diselenggarakan pada musim panas yang merupakan kelanjutan dari olimpiade Yunani yang diselenggarakan sebelum tahun masehi dan terjadi perubahan atau modernisasi oleh *Baron Pierce de Coubertin* yang di mulai tahun 1896 jenis-jenis olahraga musim panas antara lain: atletik, permainan bola basket, sepak bola, bola voli, tenis, anggar, dan renang.

2) Olimpiade musim dingin

Olimpiade ini diselenggarakan pada musim dingin yang menampung berbagai pertandingan dan perlombaan cabang-cabang olahraga yang membutuhkan salju atau es sebagai tempat pertandingan dan perlombaan.

5. Fungsi Olahraga

Fungsi khusus dari kebugaran jasmani terbagi menjadi tiga golongan, sebagai berikut: (Agus, 2004)

a. Golongan pertama yang berdasarkan pekerjaan. Misalnya, kebugaran jasmani bagi olahragawan untuk meningkatkan prestasi, kebugaran jasmani bagi karyawan untuk meningkatkan produktivitas kerja, dan kebugaran jasmani bagi pelajar untuk mempertinggi kemampuan belajar.

b. Golongan kedua berdasarkan keadaan. Misalnya, kebugaran jasmani bagi orang-orang cacat untuk rehabilitasi, dan kebugaran jasmani bagi ibu hamil untuk mempersiapkan diri menghadapi kelahiran.
c. Golongan ketiga berdasarkan umur. Bagi anak - anak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, dan kebugaran jasmani bagi orang tua untuk meningkatkan daya tahan tubuh**.**

Komponen - komponen dalam kebugaran jasmani terbagi atas dua bagian, yaitu: (Mutohir & Maksum, 2007.)

a. Kebugaran berhubungan dengan kesehatan:
   1) Daya tahan jantung dan paru-paru yaitu komponen yang menggambarkan kemampuan dan kesanggupan melakukan kerja dalam mengambil dan menyuplai oksigen yang dibutuhkan.
   2) Kekuatan otot, yaitu kekuatan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari terutama tungkai yang harus menahan berat badan. Semakin tua seseorang maka akan semakin berkurang pula kekuatan otot-ototnya apabila tidak terlatih secara teratur.
   3) Daya tahan otot, yakni kemampuan dan kesanggupan otot melakukan kerja secara berulang - ulang tanpa mengalami kelelahan.
   4) Fleksibilitas otot, yaitu kemampuan gerak maksimal suatu persendian. Hal ini mengurangi terjadinya resiko cedera.
   5) Komposisi tubuh, yaitu berhubungan dengan pendistribusian otot dan lemak ke seluruh tubuh. Kelebihan lemak akan beresiko kegemukan dan menderita berbagai penyakit.
b. Kebugaran yang berhubungan dengan keterampilan motorik:
   1) Keseimbangan (*balance*), berhubungan dengan sikap mempertahankan keseimbangan ketika diam atau bergerak.
   2) Daya ledak (*eksplosife power*), berhubungan dengan laju ketika seseorang melakukan kegiatan. Daya ledak merupakan hasil dari kekuatan dikalikan dengan kecepatan.

3) Kecepatan (*speed*), kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan yang berkesinambungan dalam bentuk yang sama dengan waktu yang sesingkat-singkatnya.
4) Kelincahan (*agility*), berhubungan dengan kemampuan cara mengubah posisi dengan kecepatan dan ketepatan yang tinggi.

B. Tinjauan Umum Bangunan *Sport Centre*

1. Pengertian *Sport Centre*

Pengertian *Sport Centre* menurut penjabaran kata, yaitu:

a. *Sport*/Olahraga

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh (seperti sepak bola, berenang, lempar lembing). Olahraga merupakan serangkaian gerak raga yang dilakukan dengan sadar untuk meningkatkan kemampuan fungsionalnya. Sedangkan menurut Edward (1973) Olahraga harus spontan dari konsep bermain, games, dan *sport*. Olahraga mengandung arti akan adanya sesuatu yang berhubungan dengan peristiwa mengolah yaitu mengolah raga atau mengolah jasmani. Menurut buku *Design for Sport A. Perin Gerald*, 1981, *Sport Center* adalah sebuah perluasan dari skala tertentu yang dapat diasosiasikan dengan satu *sport hall* yang menyediakan fasilitas lainnya yang berguna bagi masyarakat. Olahraga juga merupakan satu keharusan yang bersifat menyeluruh, pembentukan keterampilan hidup, keterampilan sosial, keterampilan berfikir, pembentukan prestasi, penghayatan nilai-nilai sportifitas, nilai-nilai moral dan estetika.

Berdasarkan UU RI No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional, yang menjadi ruang lingkup olahraga meliputi tiga kegiatan yaitu: olahraga pendidikan, olahraga rekreasi, dan olahraga prestasi.

1) Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian dalam proses pendidikan yang dilaksanakan baik pada jalur pendidikan formal maupun nonformal melalui kegiatan intra dan/atau ekstrakurikuler.

Hal tersebut dapat diketahui melalui suatu pertandingan, turnamen atau kejuaraan.

2) Olahraga Rekreasi adalah olahraga yang dilakukan untuk tujuan rekreasi. Olahraga rekreasi dilakukan sebagai bagian proses pemulihan kesehatan dan kebugaran. Olahraga rekreasi pada xdasarnya dilakukan untuk mengisi waktu luang. Tujuan utama olahraga rekreasi adalah untuk beristirahat (*refresing* dan relaksasi) dan memungkinkan terjadinya kontak sosial. Olahraga ini mengenal pertandingan dengan menggunakan aturan permainan resmi yang bersifat mengikat (wajib), namun terkadang tidak ketat. Para ahli memandang bahwa rekreasi adalah aktivitas untuk mengisi waktu senggang. Akan tetapi, rekreasi
3) Olahraga prestasi dimaksudkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa Pusat atau berada di tengah-tengah, atau bagian yang berada di tengah suatu tempat, menunjukan satu titik benda atau tempat tertentu. Hal tersebut dapat diketahui melalui suatu pertandingan, turnamen atau kejuaraan.

Secara umum, Olahraga adalah aktivitas yang sengaja dilakukan seseorang yang meluankan waktu untuk melatih tubuhnya, tidak hanya secara jasmani seperti melatih kekuatan otot dan tubuh tetapi juga kerohanian yang di fokuskan untuk menjaga keseimbangan pikiran pelaku. Maka dengan berolahraga, dapat mempersehat kondisi fisik sekaligus mendapat ketenangan psikis. (Dunia olahraga.2009). Sedangkan menurut pakar olahraga, adalah sebuah aktivitas manusia yang bertujuan untuk mrncapai kesejahteraan (sejahtera jasmani dan sejahtera rohani) manusia itu sendiri (Ariyadi. 2009).

Makna olahraga menurut ensiklopedia Indonesia adalah gerak badan yang dilakukan oleh satu orangatau lebih yang merupakan regu atau rombongan. Sedangkan dalam *Webster's New Collegiate Dictonary* (1980) yaitu ikut serta dalam aktivias fisik untuk mendapatkan

kesenangan, dan aktivitas dan khusus seperti berburu atau dalam olahraga pertandingan (*atchletic games di Amerika Serikat*).

b. *Centre/* Pusat

*Centre/*Pusat atau berada di tengah-tengah, atau bagian yang berada di tengah suatu tempat, menunjukan satu titik benda atau tempat tertentu. *Centre* dalam kamus Bahasa Inggris-Indonesia *"Centre"* yang berarti "Pusat, bagian tengah, atau pokok" (John. M. Echol & Hasan Shadily, 2005:104).

Secara umum pengertian dari *sport centre* merupakan suatu tempat berupa gedung yang menjadi pusat kegiatan olahraga dengan fasilitas untuk berolahraga yang sesuai dengan standar sehingga menjadi *sport centre* yang aman dan nyaman digunakan oleh masyarakat. Oleh karena itu, *sport centre* ini didesain dengan tujuan untuk menyediakan tempat olahraga sekaligus tempat bersantai. Suasana *sport centre* ini mengutamakan kenyamanan dan kepuasan bagi pengguna *sport centre* (pusat olahraga) adalah bangunan dimana orang bisa datang dan bermain beberapa olahraga berbeda, *indoor* maupun *outdoor*.

Dalam hal ini fasilitas olahraga yang ditawarkan di *sport centre* ini lebih banyak, Jadi secara umum dapat disimpulkan bahwa pengertian dari *sport centre* adalah suatu tempat berupa gedung yang menjadi pusat kegiatan olahraga yang berada di tengah-tengah yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang.

2. Fungsi *Sport Centre*

Sport centre sebagai sarana yang dapat dipergunakan untuk menyelenggarakan *event* pertandingan maupun latihan seperti sepak bola dan olahraga lain dalam skala internasional maupun nasional.

Sport centre mempunyai beberapa fungsi, diantaranya adalah:

a. *Sport centre* berfungsi sebagai sarana pembinaan dan peningkatan prestasi olahraga dan daya apresiasi olahraga terhadap masyarakat, sehingga tercipta iklim yang baik bagi kehidupan olahraga.

b. *Sport centre* berfungsi sebagai media pertemuan antara tuntutan perkembangan kebutuhan dan kehidupan berolahraga.

3. Jenis Olahraga dalam *Sport Centre*

Olahraga-olahraga yang lebih bersifat prestatif karena aktivitasnya terprogram dengan intensitas tinggi dan menuntut prestasi yang tinggi pula namun olahraga prestatif seperti ini secara tidak khusus dapat pula difungsikan sebagai olahraga yang rekretif jika dilakukan dengan santai atau dilakukan dengan hobi.

Adapun jenis olahraga yang ada dalam *Sport Centre*, antara lain:

Gambar 1. Permainan Bola Basket
Sumber : https://hoopshype.com/2018/07/29/nba-projections-top-30-point-guards-stephen-curry-russell-westbrook/

a. Bola Basket

Bola basket merupakan cabang olahraga beregu dimana bola basket dimainkan oleh dua regu yang terdiri atas lima pemain untuk masing-masing regu dengan tujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya, seperti dijelaskan dalam peraturan permainan yaitu bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima pemain, setiap regu berusaha untuk memasukkan bola ke dalam keranjang lawan yang mencegah regu lawan memasukkan bola atau mencetak angka. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digilingkan atau

dipantulkan (*driblle*) ke segala arah sesuai dengan peraturan "(Perbasi, 1994:5)".

Bola basket adalah salah satu cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh putra maupun putri, anak-anak maupun dewasa dengan setiap regu terdiri dari 5 orang pemain, lama permainan 2x20 menit waktu bersih, selama bermain (bertanding) tiap regu berusaha untuk memasukkan bola kekeranjang lawan sebanyak-banyaknya dan regu yang paling banyak memasukkan bola ke dalam keranjang adalah regu yang menang Sastradi, (1986:87).

b. Bola voli

Gambar 2. Permainan Bola Voli
Sumber: https://twitter.com/bola_volly/status/18maret2017

Bola voli adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan. Masing-masing grup memiliki enam orang pemain. Terdapat pula variasi permainan bola voli pantai yang masing-masing grup hanya memilki dua orang pemain. Bola voli dimainkan oleh dua tim dimana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam suatu lapangan berukuran 9 meter persegi bagi tiap tim, dan kedua tim dipisahkan oleh sebuah *net*. Tujaun utama dari setiap tim adalah memukul bola kea rah bidang lapangan musuh sedemikian rupa agar lawan tidak dapat mengembalikan bola. Hal ini biasanya dapat dicapai melalui kombinasi tiga pukulan yang terdiri dari operan lengan depan kepada pengumpan, yang selanjutnya diumpan kepada penyerang, dan

sebuah *spike* yang diarahkan kearah bidang lapangan lawan. Bila terdapat enam pemain dalam sebuah tm, maka tiga orang disebut pemain depan dan tiga orang sebagai pemain belakang. Ketiga pemain yang berada di depan disebut kiri depan (KiD), tengah depan (TD), kanan depan (KaD).

Tiga pemain yang berada di barisan belakang disebut kiri belakang (KaB). Para pemain harus berada pada posisi rotasi yang benar sebelum servis dilakukan.ini berarti bahwa pemain tidak dapat meloncati posisi dari depan ke belakang atau dari satu sisi ke sisi lain. Setelah servis dilakukan, para pemain diperbolehkan untuk bermain di posisi mana pun, di dalam atau di luar bidang lapangan permainan, dengan satu pengecualian: pemain baris belakang tidak boleh meninggalkan daerahnya untuk memukul bola menyebrangi net dari posisi yang lebih tinggi dari bagian atas net ketika berada didepan garis serang "pindah bola" terjadi ketika tim yang tidak melakukan servis memenangkan *rally*. Bila sebuah tim berhasil memperoleh pindah bola, mereka satu posisi searah jarum jam

c. Futsal

Gambar 3. Permainan Bola Futsal
Sumber : https://bolalob.com/read/35878/inilah-5-pemain-futsal-dunia-terbaik-sepanjang-masa21/06/16

Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan.

1) Permainan Futsal
   a) Jumlah pemain maksimal untuk memulai pertandigan: 5, salah satunya penjaga gawang.
   b) Jumlah pemain minimal untuk mengakhiri pertandingan: 2
   c) Jumlah pemain cadangan maksimal: 7
   d) Batas jumlah pergantian pemain: tak terbatas
   e) Metode pergantian: “pergantian melayang” (semua pemain kecualipenjag gawang boleh memasuki dan meninggalkan lapangan kapan saja; pergantian penjaga gawang hanya dapat dilakukan jika bola tak sedang dimainkan dan dengan persetujuan wasit).

d. Bulu tangkis

Gambar 4. Permainan Bulu Tangkis
Sumber : https://imgcop.com/img/Mads-Pieler-Kolding-Racket

Permainan bulutangkis adalah permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu lawan satu atau dua lawan dua dengan menggunakan raket sebagai alat pemukul dan kok sebagai objek pukul. Sejak 1 Februari 2006, seluruh partai memakai sistem "pemenang dua dari tiga set" (*best of three*) yang masing-masing diraih dengan mencapai 21 poin secara rally poin. Tiap pemain atau pasangan mengembil posisi pada kedua sisi jarring di ats wilayah persegi panjang yang ditandai dilantai sebagaimana diperlihatkan di diagram. Tujuan permainan adalah untuk memukul sebuah kok menggunakan raket, melompati jaring ke wilayah di seputar batasan/ aras tertanda sebelum pemain atau pasangan lawan bias memukulnya balik untuk setiap kali ini berhasil dilakukan oleh regu yang menyervis, pemain atau pasangan penyervis mencetak skor satu poin. Setelah memenangi satu poin, pemain yang sama menyervis kembali, dan terus menyervis sepanjang mereka terus mencetak poin. Apabila regu yang tak menyervis memenangkan reli ini, tiada poin dicetak oeh mereka tetapi ada pergantian penyervis. dalam permainan ganda, seorang penyervis memulai permainan, dan setelah kalah sebuah *rally*, servis berpindah ke regu lawan. Dari waktu itu kedepannya, kedua pemain seregu bergantian menyervis sebelum servis kembali berpindah ke lawan meraka. Pemain

di sisi servis tangan kanan selalu memualai servis.

e. Tenis meja

Gambar 5. Permainan Tenis Meja
Sumber: https://hello-pet.com/menakjubkan-inilah-pertandingan-tenis-meja-yang-spektakuler-107198

Tenis meja adalah salah satu olahraga yang dimainkan oleh dua orang atau bisa pasangan ganda dengan menggunakan raket yang terbuat dari kayu. Permainan ini juga membutuhkan bola yang sering disebut dengan bola pingpong yang kemudian dilakukan di lapangan permainan yang berbentuk meja. Sehingga disebut dengan tenis meja. Olahraga ini juga membutuhkan teknik tersendiri sehingga mudah untuk menguasai dan menjadi master dari olahraga tenis meja

f. Senam

Gambar 6. Senam
Sumber: http://www.butikbajusenam.com/category/gambar-senam-erobik/

Senam adalah latihan tubuh yang dipilih dan diciptakan dengan berencana, disusun secara sistematis dengan tujuan membentuk dan mengembangkan pribadi secara harmonis (Margono, 2009:19). Senam dapat diartikan sebagai setiap bentuk latihan fisik yang disusun secara sistematis dengan melibatkan gerakan-gerakan yang terpilih dan terencana untuk mencapai tujuan tertentu (Sutrisno dan Khafadi, 2010:60).

Senam aerobik adalah serangkaian gerak yang dipadukan dengan irama musik yang telah dipilih dengan durasi tertentu. Aerobik mengandung pengertian suatu sistem latihan fisik yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pemasukan oksigen di dalam jaringan tubuh. Pemasukan oksigen ini ditentukan oleh kapasitas maksimal paru-paru saat menghirup udara. Latihan aerobik yang dilakukan secara teratur dengan takaran yang cukup akan memperbaiki kerja jantung dan paru-paru.

Gambar 7. Permainan Sepak Takraw
Sumber: https://www.viva.co.id/bola/liga-indonesia/1070696-medali-emas-sepak-takraw-sejarah-baru-indonesia-di-asian-games

g. Sepak Takraw

Olahraga sepak takraw adalah olahraga yang memadukan antara sepak bola dan voli, dimainkan di lapang bulu tangkis, dan memiliki peraturan bola tidak boleh menyentuh tanah.

Teknik dasar sepak takraw dapat dilakukan dengan kaki, dada, serta kepala, asalkan bola bisa memantul dengan baik. Teknik-teknik ini cara

melakukannya hampir sama dengan perminan sepak bola. Hanya saja yang membedakannya adalah sentuhan sepak takraw hanya diperbolehkan satu kali sentuhan saja, kecuali ketika melakukan bendungan atau blocking. Nah, jika diluar dari peraturan yang ada maka termasuk suatu pelanggaran.

Gambar 8. Permainan Tenis Lapangan
Sumber:https://olahragapedia.nyimuetz.com/2016/07/3- tehnik-dasar-dalam-permainan-tenis-lapangan.html

h. Tenis Lapangan

Tenis adalah olahraga yang biasanya dimainkan antara dua pemain atau antara dua pasangan masing-masing dua pemain. Setiap pemain menggunakan raket untuk memukul bola karet. Tujuan permainan adalah memainkan bola dengan cara tertentu sehingga pemain lawan tidak dapat mengembalikan bola tersebut.

4. Persyaratan bangunan olahraga

Perencanaan Teknis gedung olahraga direncanakan berdasarkan ketentuan-ketentuan sebagai berikut:

a. Jenis cabang olahraga dan jumlah lapangan olahraga untuk pertandingan serta latihan.

Tabel 2 Klasifikasi Gedung Olahraga

KLASIFIKASI GEDUNG OLAGRAGA	PENGGUNAAN			
	JUMLAH MINIMAL CABANG OLAHRAGA	JUMLAH LAPANGAN		KETERANGAN
		PERTANDINGAN NASIONAL/INTERNASIONAL	LATIHAN	
Tipe A	1. Tenis Lap. 2. Bola Basket 3. Bola Voli 4. Bulutangkis	1 Buah 1 Buah 1 Buah 4 Buah	1 Buah 1 Buah 1 Buah 6-7 Buah	Untuk cabang Olahraga lain masih di mungkinkan penggunaanya sepanjang ketentuan ukuran Minimalnya masih dapat dipenuhi olehgedung olahraga
Tipe B	1. Bola Basket 2. Bola Basket 3. Bola Voli 4. Bulutangkis	1 Buah 1 Buah (Nasional)	2 Buah 3 Buah	Idem
Tipe C	1 Bola Voli 2 Bulutangkis	1 Buah	1 Buah	Idem

Sumber : SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

b. Ukuran efektif matra ruang gedung olahraga harus memenuhi ketentuan.

Tabel 3 Ukuran Minimal Gedung Olahraga

KLASIFIKASI	PANJANG	LEBAR	TINGGI LANGIT-LANGIT	LANGIT -LANGIT
Tipe A	50	30	12.50	5.50
Tipe B	32	22	12.50	5.50
Tipe C	24	16	9	5.50

Sumber : SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

c. Kapasitas penonton gedung olahraga harus memenuhi ketentuan

Tabel 4 Jumlah Penonton Gedung Olahraga

KLASIFIKASI GEDUNG OLAHRAGA	JUMLAH PENONTON (Jiwa)
Tipe A	3000-5000
Tipe B	1000-3000
Tipe C	Maiximal 1000

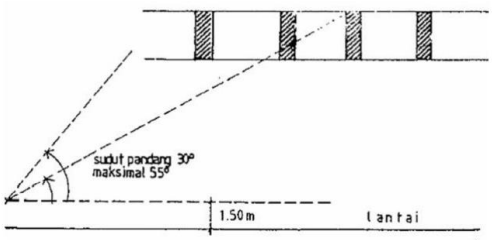
Sumber : SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

d. Tata cahaya

Tingkat penerangan horizontal pada arena 1 m diatas permukaan lantai untuk 3 kelas,

1) Untuk latihan dibutuhkan minimal 200 lux
2) Untuk pertandingan dibutuhkan minimal 300 lux

3) Untuk pengambilan video dokumentasi dibutuhkan minimal 1000 lux



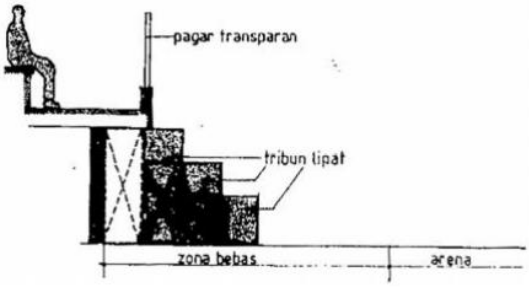
Gambar 9. Titik terjauh dari sumber cahaya
Sumber : SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

e. Tata Udara Tata Udara ata udara dapat menggunakan ventilasi alami atau ventilasi mekanis, serta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

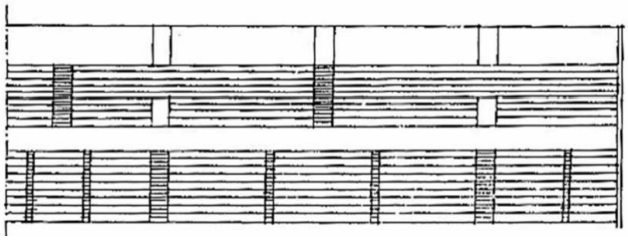
1) Apabila menggunakan ventilasi alami, maka harus memenuhi
   a) Luas bukaan minimum adalah 6 % dari luas lantai efektif
   b) Perletakan ventilasi alami harus diatur mengikuti pergerakan udara silang
2) Apabila menggunkan ventilasi buatan, maka harus memenuhi
   a) Volume pergantian udara minimum sebesar 10-15 m3 /jam/orang
   b) Alat ventilasi buatan tidak menimbulkan kebisingan di dalam arena dan tempat penonton.

f. Tibun penonton

Bentuk Tribun terdiri dari 2 tipe, tipe lipat dan tipe tetap



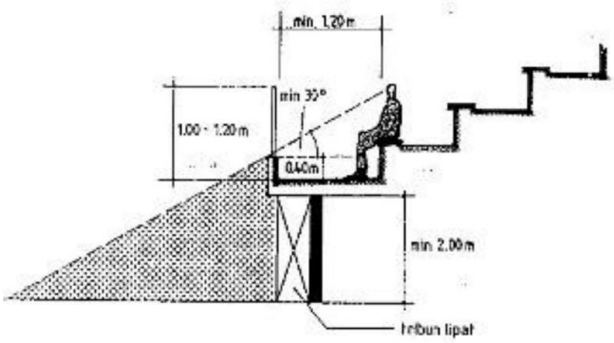
Gambar 10. Tribun Lipat
Sumber : SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga



Gambar 11Tribun Tetap
Sumber : SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

Pemisaha Tribun harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

a) Pemisahan antara tribun dan arena dipergunakan pagar transparan dengan tingga minimal 1,00 m, dan maksimal 1,20 m.
b) Tribun yang berupa balkon dipergunakan pagar dengan tinggi bagian masif minimal 0.40 m dan tinggi keseluruhan antara 1,00 – 1,20 m.
c) Jarak antara pagar dengan tempat duduk terdepan dari tribun minimal 1,20 m



Gambar 12. Pemisah Tribun
Sumber : SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

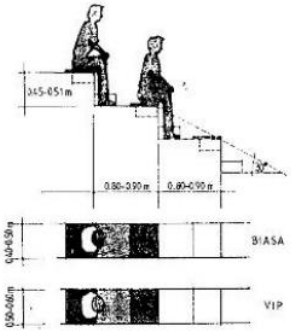
g. Tempat duduk

Ukuran tata letak tempat duduk adalah sebagai berikut:

1) Ukuran tempat duduk penonton tipe A, B dan C antara lain:

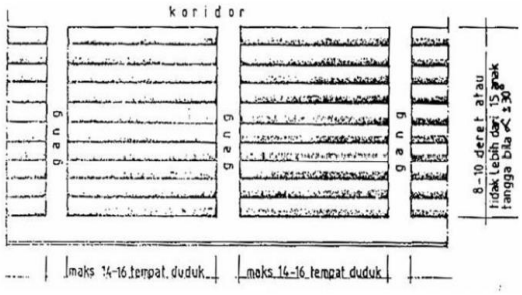
VIP, dibutuhkan lebar minimal 0,50 m dan maksimal 0,60 m, dengan ukuran panjang minimal 0,80 m, dan maximal 0,90 m

Biasa, dibutuhkan lebar minimal 0,40 m, maksimal 0,50 m, dengan panjang minimal 0,80 m, maksimal 0,90 m



Gambar 13. Jenis Tempat Duduk
Sumber: SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

2) Tata letak tempat duduk
   a) Tata letak tempat duduk VIP, diantara 2 gang, maksimal 14 kursi, bila satu sisi berupa dinding maka maksimal 7 kursi.
   b) Tata letak tempat duduk biasa, diantara 2 gang, maksimal 16 kursi, bila satu sisi berupa dinding maka maksimal 8 kursi
   c) Setiap 8-10 deret tempat duduk terdapat koridor
   d) Lokasi penempatan gang harus dihindarkan terbentuknya perempatan.
   e) Kapasitas tempat duduk disesuaikan dengan daya tampung penonton dalam 1 kompartemenisasi.



Gambar 14. Deretan Koridor
Sumber: SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

h. Tangga

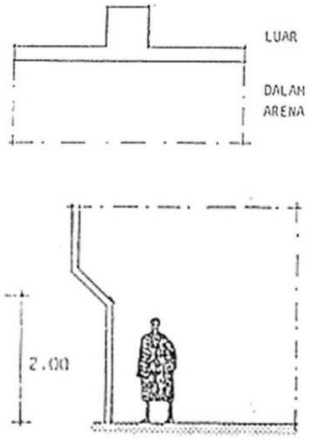
Tangga harus memenuhi ketentuan berikut:

1) Jumlah anak tangga minimal 3 buah, maksimal 16 buah; bila anak tangga diambil lebih besar dari 16, harus diberi bordes dan anak tangga berikutnya harus berbelok terhadap anak tangga dibawahnya.
2) Lebar tangga minimal 1,10 m, maksimal 1,80 m; bila lebar tangga diambil lebih besar dari 1,80 m, harus diberi pagar pemisah pada tengah bentang.
3) Tinggi tanjakan tangga minimal diambil 15 cm, maksimal 17 cm.
4) Lebar injakan tangga minimal diambil 28 cm, maksimal 30 cm.

i. Dinding arena

Dinding arena olahraga dapat berupa dinding pengisi, dan atau dinding pemikul beban, serta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

1) Konstruksi dinding harus kuat menahan benturan dari pemain ataupun bola.
2) Permukaan dinding pada arena harus rata, tidak boleh ada tonjolantonjolan, dan tidak boleh kasar.
3) Bukaan-bukaan pada dinding kecuali pintu, minimal 2 meter diatas lantai.
4) Sampai pada ketinggian dinding 2,0 m, tidak boleh ada perubahan bidang, tonjolan atau bukaan yang.
5) Harus dihindari adanya elemen - elemen atau garis-garis yang tidak vertikal atau tidak horizontal, agar tidak menyesatkan jarak, lintasan dan kecepatan.



Gambar 15. DInding Arena
Sumber: SNI Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

C. Tinjauan Umum Arsitektur Neo-Vernakular

1. Pengertian Arsitektur Neo-Vernakular

a. Neo-Vernakular

Neo-Vernakular adalah salah satu paham atau aliran yang berkembang pada era *Post-Modern* yaitu aliran arsitektur yang muncul pada pertengahan tahun 1960-an, *Post-Modern* lahir disebabkan pada era *modern* timbul protes dari para arsitek terhadap pola-pola yang berkesan monoton (bangunan berbentuk kotak-kotak). Oleh sebab itu, lahirlah aliran-aliran baru yaitu *Post-Moden*.

Menurut C. A. Jenck ada 6(enam) aliran yang muncul pada era *Post Modern* diantaranya, *historiscism, straight revivalism, neo vernakular, contextualism, methapor* dan *post modern space*. Menurut B. A. Sukada (1988) dari semua aliran yang berkembang pada Era *Post-Modern* ini memiliki 10 (sepuluh) ciri-ciri arsitektur sebagai berikut:

1) Mengandung unsur komunikatif yang bersikap lokal.
2) Membangkitkan kembali kenangan historik.
3) Berkonteks urban.
4) Menerapkan kembali teknik ornamentasi
5) Bersifat representasional (mewakili seluruhnya).
6) Berwujud metaforik (dapat berarti bentuk lain).

7) Dihasilkan dari partisipasi.
8) Mencerminkan aspirasi umum.
9) Bersifat plural.
10) Bersifat ekletik.

Untuk dapat dikategorikan sebagai arsitektur *post modern* tidak harus memenuhi kesepuluh dari ciri-ciri diatas. Sebuah karya arsitektur yang memiliki enam atau tujuh dari ciri-ciri diatas sudah dapat dikategorikan kedalam arsitektur *post-modern*. Charles Jenks seorang tokoh pencetus lahirnya *post-modern* menyebutkan tiga alasan yang mendasari timbulnya era *post-modern*, yaitu.

1) Kehidupan sudah berkembang dari dunia serba terbatas ke dunia tanpa batas, ini disebabkan oleh cepatnya komunikasi dan tingginya daya tiru manusia.
2) Canggihnya teknologi menghasilkan produk-produk yang bersifat pribadi
3) Adanya kecenderungan untuk kembali kepada nilai-nilai tradisional atau daerah, sebuah kecenderungan manusia untuk menoleh ke belakang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa arsitektur *post-modern* dan aliran-alirannya merupakan arsitektur yang menggabungkan antara tradisional dengan non-tradisinal, *modern* dengan setengah non modern, perpaduan yang lama dengan yang baru. Dalam *timeline* arsitektur *modern*, *vernacular* berada pada posisi arsitektur modern awal dan berkembang menjadi *Neo-Vernakular* pada masa modern akhir setelah terjadi eklektisme dan kritikan-kritikan terhadap arsitektur *modern*.

Kriteria-kriteria yang mempengaruhi Arsitektur *Neo-Vernakular*, sebagai berikut:

1) Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen)

2) Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk *modern*, tetapi juga elemen nonfisik yaitu budaya pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
3) Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

b. Arsitektur Neo-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular tidak hanya menerapkan elemen-elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk modern tapi juga elemen non-fisik seperti budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak, religi dan lain-lain. Menurut Leon Krier (1971) bangunan adalah sebuah kebudayaan seni yang terdiri dalam pengulangan dari jumlah tipe-tipe yang terbatas dan dalam penyesuaiannya terhadap iklim lokal, material dan adat istiadat.

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan suatu paham dari aliran Arsitektur *Post-Modern* yang lahir sebagai respon dan kritik atas modernisme yang mengutamakan nilai rasionalisme dan fungsionalisme yang dipengaruhi perkembangan teknologi industri. Arsitektur Neo-Vernakular merupakan arsitektur yang konsepnya pada prinsipnya mempertimbangkan kaidah-kaidah normative, kosmologis, peran serta budaya lokal dalam kehidupan masyarakat serta keselarasan antara bangunan, alam, dan lingkungan.

Aliran Arsitektur Neo-Vernakular sangat mudah dikenal dan memiliki kelengkapan berikut ini : hampir selalu beratap bubungan, detrail terpotong, banyak keindahan dan menggunakan material bata-bata.

2. Sejarah Arsitektur Noe-Vernakular

Arsitektur Neo-Vernakular merupakan salah satu bagian darialiran Arsitektur *Post-Modern* yang lahir sebagai tanggapan akandominasi trend desain rasionalisme dan fungsionalisme yang muncul, oleh karena revolusi industri yang terjadi di Eropa. Pada masa itu, gaya desain bangunan yang berkembang lebih mengutamakan pada aspek bagaimana bangunan dapat

mewadahi aktivitas dari pelaku, bagaimana menciptakan bangunan yang fungsional dan rasional yang maksudnyamasuk diakal, tidak berlebihan, sehingga bangunan terkesan mengabaikan nilai-nilai seni dan nilai tradisi yang berkembang diwilayah setempat. Arsitektur Neo-Vernakular berusaha menyelaraskan diri denganalam dan lingkungan, mengakomodasi nilai-nilai filosofis, kosmologis, serta peran budaya lokal yang berkembang di masyarakat dan mewujudkannya dalam bentuk bangunan baru yang memiliki jiwa alam setempat. Arsitektur Neo-Vernakular menerapkan konsep-konsep lokal yang dikemas dalam bentuk yang lebih modern. Ide bentuk diperoleh dari Arsitektur Vernakular setempat namun ditransformasikan dalam bentuk yang baru.

Karena Arsitektur Neo-Vernakular merupakan aliran yang masukdalam Arsitektur *Post-modern* maka karakteristik arsitektur ini menurut Heinrich Klotz dibagi menjadi 10 butir karakteristik, yaitu:

a. *Regionalisme*

   Mengacu kepada gaya regional atau setempat untuk menggantikangaya internasional yang telah masuk dan berkembang.

b. *Fictional Figurative*

   Bermain-main dengan figur bangunan untuk memberikan kesanyang beragam.

c. *Fictional*

   Mengapresiasikan arsitektur sebagai sebuah karya seni dan menuangkannya dalam suatu bangunan.

d. *Comunicative*

   Memiliki banyak arti dalam suatu wadah bangunn dan berkesan komunikastif terhadap pengguna.

e. *Imaginative*

   Menggambarkan imajinasi dunia dalam suatu bangunan yang akan di bangun.

f. *No-Sterile*

   Menentang paham steril dalam suatu bangunan.

g. *Historism*

Dikuasai oleh kenangan dalam sebuah dalam bangunan yang tergambarkan melalui kesan dan pesan yang di tuangkan.

h. *Contextual*

Kontektual dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar (fisik dan non fisik), serta menghargai ungkapan individu atau personal.

i. *No-Single Style*

Menghindari langgam tunggal dan mengembangkan vokanbulari langgam dan bentuk dakam penerapannya.

j. *Fiction-function*

Fiksi dapat juga berarti fungsi dari suatu bangunan.

3. Ciri-ciri Arsitektur Neo-Vernakular

Menurut Charles Jencks dalam bukunya "*language of Post-Modern Architecture* (1990)" maka dapat dipaparkan ciri-ciri Arsitektur *Neo–Vernakular* sebagai berikut.

a. Selalu menggunakan atap bumbungan. Atap bumbungan menutupi tingkat bagian tembok sampai hampir ke tanah sehingga lebih banyak atap yang diibaratkan sebagai elemen pelidung dan penyambut dari pada tembok yang digambarkan sebagai elemen pertahanan yang menyimbolkan permusuhan.
b. Batu bata (dalam hal ini merupakan elemen konstruksi lokal) Bangunan didominasi penggunaan batu bata abad 19 gaya Victorian yang merupakan budaya dari arsitektur barat.
c. Mengembalikan bentuk-bentuk tradisional yang ramah lingkungan dengan proporsi yang lebih vertikal.
d. Kesatuan antara interior yang terbuka melalui elemen yang modern dengan ruang terbuka di luar bangunan.
e. Warna-warna yang kuat dan kontras.

Dari ciri-ciri di atas dapat dilihat bahwa Arsitektur Neo-Vernakular tidak ditujukan pada arsitektur modern atau arsitektur tradisional tetapi lebih pada

keduanya. Hubungan antara kedua bentuk arsitektur diatas ditunjukkan dengan jelas dan tepat oleh Neo-Vernakular melalui tren akan rehabilitasi dan pemakaian kembali.

a. Pemakaian atap miring
b. Batu bata sebagai elemen lokal
c. Susunan masa yang indah.

Mendapatkan unsur-unsur baru dapat dicapai dengan pencampuran antara unsur setempat dengan teknologi *modern*, tapi masih mempertimbangkan unsur setempat, dengan ciri-ciri sebagai berikut.

a. Bentuk-bentuk menerapkan unsur budaya, lingkungan termasuk iklim setempat diungkapkan dalam bentuk fisik arsitektural (tata letak denah, detail, struktur dan ornamen).
b. Tidak hanya elemen fisik yang diterapkan dalam bentuk *modern*, tetapi juga elemen non-fisik yaitu budaya, pola pikir, kepercayaan, tata letak yang mengacu pada makro kosmos, religi dan lainnya menjadi konsep dan kriteria perancangan.
c. Produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernakular melainkan karya baru (mangutamakan penampilan visualnya).

4. Prinsip Desain Arsitektur Neo-Vernakular

Adapun beberapa prinsip-prinsip desain Arsitektur Neo-Vernakular secara terperinci, sebagai berikut.

a. Hubungan Langsung, merupakan pembangunan yang kreatif dan adaptif terhadap arsitektur setempat disesuaikan dengan nilai-nilai/fungsi dari bangunan sekarang.
b. Hubungan Abstrak, meliputi interprestasi ke dalam bentuk bangunan yang dapat dipakai melalui analisa tradisi budaya dan peninggalan arsitektur.
c. Hubungan Lansekap, mencerminkan dan menginterprestasikan lingkungan seperti kondisi fisik termasuk topografi dan iklim.

d. Hubungan Kontemporer, meliputi pemilihan penggunaan teknologi, bentuk ide yang relevan dengan program konsep arsitektur.
e. Hubungan Masa Depan, merupakan pertimbangan mengantisipasi kondisi yang akan datang.

Tabel 5. Perbandingan Arsitektur Ttradisional, Vernakular dan Neo-Vernakular.

Perbandingan	Tradisional	Vernakular	Neo-Vernakular
Ideologi	Terbentuk oleh tradisi yang diwariskan secara turuntemurun, berdasarkan kultur dan kondisi lokal.	Terbentuk oleh tradisi turun temurun tetapi terdapat pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik, bentuk perkembangan arsitektur tradisional.	Penerapan elemen arsitektur yang sudah ada dan kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang modern.
Prinsip	Tertutup dari perubahan zaman, terpaut pada satu kultur kedaerahan, dan mempunyai peraturan dan norma-norma keagamaan yang kental	Berkembang setiap waktu untuk merefleksikan lingkungan, budaya dan sejarah dari daerah dimana Arsitektur tersebut berada. Transformasi dari situasi kultur homogen ke situasi yang lebih heterogen.	Arsitektur yang bertujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh tradisi dan mengembangkanya menjadi suatu langgam yang modern. Kelanjutan dari arsitektur vernakular
Ide Desain	Lebih mementingkan fasat atau bentuk, ornamen sebagai suatu keharusan.	Ornamen sebagai pelengkap, tidak meninggalkan nilai-nilai setempat tetapi dapat melayani aktifitas masyarakat didalam.	Bentuk desain lebih modern.

Sumber : Sonny Susanto, Joko Triyono, Yulianto Sumalyo (2017)