

**GELANGGANG OLAHRAGA
DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR METAFORA
DI KABUPATEN LUWU TIMUR**

**SKRIPSI PERANCANGAN ARSITEKTUR
TAHUN 2023**



OLEH :

MUHAMMAD SYAIFUL HAQ

D51116012

DEPARTEMEN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

“Gelanggang Olahraga Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Kabupaten Luwu Timur”

Disusun dan diajukan oleh

Muhammad Syaiful Haq
D51116012

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin pada tanggal 04 Agustus 2023

Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si.
NIP. 19570729 198601 2 001

Pembimbing II



Dr. Ir. Syahriana Syam, ST.,MT
NIP. 19751124 200604 2 032

Mengetahui



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Syaiful Haq
NIM : D51116012
Program Studi : Arsitektur
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul :

“Gelanggang Olahraga Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Kabupaten Luwu Timur”

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain dan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Semua informasi yang ditulis dalam skripsi yang berasal dari penulis lain telah diberi penghargaan, yakni dengan mengutip sumber dan tahun penerbitnya. Oleh karena itu semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis. Apabila ada pihak manapun yang merasa ada kesamaan judul dan atau hasil temuan dalam skripsi ini, maka penulis siap diklarifikasi dan mempertanggungjawabkan segala resiko.

Segala data dan informasi yang diperoleh selama proses pembuatan skripsi, yang akan dipublikasikan oleh Penulis dimasa depan harus mendapat persetujuan dari Dosen Pembimbing.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gowa, 4 Agustus 2023

Yang Menyatakan


Muhammad Syaiful Haq

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil 'Alamin. Washalatu Wassalamu'ala Ashrafil Ambiya Iwal Mursalin Wa'ala Alihi Washahbihi Ajma'in. segala puji bagi Allah SWT. Atas limpahan rahmat taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan sskripsi tugas akhir perancangan yang berjudul Gelanggang Olahraga Dengan Pedekatan arsitektur Metafora di Kabupaten Luwu Timur. Shalawat dan salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Baginda Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, kerabat, dan sahabat-sahabatnya, yang telah menjadi panutan dan suri tauladan bagi seluruh alam, sehingga dibukanya pintu- pintu rahmat Allah SWT kepada seluruh mahluknya.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak-pihak yang turut membantu terselesaikannya tugas akhir ini. Oleh karenanya izinkan selaku penulis memberikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya dan semoga dibalas dengan kebaikan oleh AllahSWT kepada:

1. Ayah saya tercinta Bapak M.Subhan yang telah memberikan dukungan ridho dan do'anya setiap demi kesuksesan anak-anaknya.
2. Bapak Dr. Ir. H. Edward Syarif, ST. MT, selaku Kepala Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
3. Ibu Prof. Dr. Ir. Triyatni Martosenjoyo, M.Si. dan Dr.Ir.Syahriana Syam, ST.,MT selaku pembimbing I dan pembimbing II tugas akhir perancangan penulis.
4. Ibu Dr. Ir. Rahmi Amin Ishak, ST., MT dan Dr. Eng Dahniar, ST., MT selaku penguji tugas akhir ini.
5. Teman-teman Prezizi 2016, yang telah memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari banyaknya kekurangan disani-sini yang masih belum dapat diselesaikan dengan baik oleh karena keterbatasan kemampuan sebagai manusia yang tak luput dari banyak kesalahan dan kekurangan sebagai makhluk lemah ciptaan Allah SWT. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk bekal penulis dimasa-mas yang mendatang.

Akhirul kalam wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Gowa, 10 Agustus 2023

Muhammad Syaiful Haq

ABSTRAK

MUHAMMAD SYAIFULHAQ. Gelanggang Olahraga Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Kabupaten Luwu Timur (dibimbing oleh Triyatni Martosenjoyo, dan Syahriana Syam)

Gelanggang olahraga adalah suatu arena atau tempat untuk memwadahi kegiatan berolahraga baik jasmani dan rohani yang bertujuan untuk rekreasi, menyehatkan badan dan pikiran yang memiliki ciri tersendiri atau identik dengan bangunan bentang lebar.

Di Luwu Timur yang merupakan salah satu kabupaten yang terletak pada bagian timur Provinsi Sulawesi Selatan dengan jumlah penduduk berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Luwu Timur tahun 2020 sebesar 305.407 jiwa yang tersebar disepuluh kecamatan, masyarakatnya dapat dikatakan dekat dengan aktivitas olahraga. Namun dengan keterbatasan jumlah sarana dan prasarana yang kurang merata, di setiap kecamatannya menyebabkan beberapa kendala dalam perkembangan olahraga. Seperti fasilitas yang terlalu terpusat di ibu kota kabupaten yang sangat tidak terjangkau dari beberapa kecamatan lainnya.

Dengan berbagai masalah tersebut, maka disusunlah skripsi perancangan Gelanggang Olahraga Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora dengan pemilihan lokasi yang terletak pada simpang tiga tumpang/ pertemuan Jalan Poros Wotu-Tomoni Dan Jalan Poros Wotu-Malili, tepatnya di Kecamatan Wotu yang secara geografis memiliki letak yang sangat strategis, serta merupakan wilayah yang diproyeksikan sebagai kawasan cepat tumbuh dan Pusat Pelayanan Kawasan (PPK) di Kabupaten Luwu Timur.

Dengan disusunnya skripsi ini diharapkan berdampak baik terhadap perkembangan olahraga di Kabupaten Luwu Timur dan dampak positif lainnya pada berbagai bidang.

Kata kunci: Gelanggang, Olahraga, Arsitektur, Metafora, Luwu Timur

ABSTRACT

MUHAMMAD SYAIFULHAQ. *Gelanggang Olahraga Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Kabupaten Luwu Timur (supervised by Triyatni Martosenjoyo, and Syahriana Syam)*

Sports arenas are either comparable to broad span buildings in design or are arenas that can accommodate both physical and spiritual sports activities for recreation and nourishment of the body and mind.

With a population of 305,407 people according to the East Luwu Central Statistics Agency (BPS) for 2020 distributed over eleven sub-districts, the community can be stated to be close to sports activities. East Luwu is a district in the eastern section of South Sulawesi Province. However, each sub-district has a number of challenges in the growth of sports due to the scarce supply of facilities and uneven distribution of infrastructure. For instance, facilities that are overly centralized in the district capital and are almost inaccessible to others.

With these various issues in mind, a sports arena design thesis was created using a metaphorical architectural approach. Its location was chosen to be at the confluence of three streets in the Wotu District, which is strategically located geographically, as well as an area that is expected to grow quickly and serve as a regional service center (PPK) in East Luwu Regency.

With the preparation of this thesis, it is hoped that it will have a positive impact on the development of sports in East Luwu Regency and other positive impacts in various fields.

Keywords: *Arena, Sports, Architecture, Metaphor, East Luwu*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
1.Arsitektural.....	3
2.Non-Arsitektural.....	3
C. Tujuan dan Sasaran.....	4
1.Tujuan	4
2.Sasaran	4
D. Batasan dan Lingkup Pembahasan	5
1.Batasan Masalah.....	5
2.Lingkungan Pembahasan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Gelanggang Olahraga	6
1.Pengertian Gelanggang Olahraga.....	6
2.Klasifikasi Jenis Kegiatan Pada Gelanggang Olahraga.....	7
3.Klasifikasi Gedung Olahraga	7
B. Studi Literatur Bangunan Dengan Fungsi Sejenis.....	18
BAB III METODE PEMBAHASAN.....	23

A.	Jenis Pembahasan	23
B.	Waktu Pengumpulan Data	23
C.	Pengumpulan Data.....	23
	1.Studi Pustaka.....	23
	2.Studi Komparasi.....	23
	3.Survei Lapangan.....	23
D.	Teknik Analisis Data	24
E.	Konsep Perencanaan.....	24
F.	Sistematika Pembahasan	24
BAB IV GELANGGANG OLAHRAGA		27
A.	Gambaran Umum Provinsi Sulawesi Selatan.....	27
	1.Kondisi Geografis Dan Administratif	27
B.	Topografi Dan Iklim.....	28
C.	Kondisi Fisik Kabupaten Luwu Timur.....	28
	1.Letak Geografis Dan Administratif.....	28
	2.Kondisi Topografi Dan Klimatologi	29
D.	Kondisi Fisik Non Fisik Kabupaten Luwu Timur	30
E.	Pendekatan Tata Ruang Makro	31
	1.Analisis Pemilihan Lokasi.....	31
	2.Penetuan Lokasi	31
	3.Pendekatan Penentuan Tapak.....	35
	4.Pemilihan Tapak.....	36
	5.Analisis Elemen Ruang Luar Atau Lanskap	38
F.	Pendekatan Tata Ruang Mikro	43
	1.Analisis Jenis Kegiatan	43
	2.Analisis Pola Kegiatan Pengguna	44
	3.Analisis Pendekatan Kebutuhan Ruang	46
	4.Analisis Pengelompokkan Ruang.....	52
	5.Analisis Besaran Ruang	53
	6.Analisis Sistem Struktur.....	63
	7.Analisis Sistem Sirkulasi Udara.....	65

8. Analisis Sistem Pencahayaan	66
9. Analisis Sistem Utilitas Dan Kelengkapan Bangunan	69
BAB V KONSEP PERANCANGAN GELANGGANG OLAHRAGA DI KABUPATEN LUWU TIMUR	77
A. Konsep Perancangan Makro	77
1. Rona Awal Tapak.....	77
2. Orientasi Matahari.....	78
3. Arah Angin.....	79
4. Kebisingan.....	80
5. Pandangan Dari Tapak dan Terhadap Tapak	81
6. Pencapaian Tapak.....	82
7. Pembagian Zona Tapak.....	83
8. Gubahan Bentuk.....	84
B. Konsep Perancangan Mikro	85
1. Hubungan Ruang.....	85
2. Konsep Interior.....	86
3. Konsep Sistem Struktur.....	87
4. Konsep Sistem Penghawaan.....	88
5. Konsep Sistem Pencahayaan.....	88
6. Konsep Utilitas.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Terapan GOR Tipe A. GOR Bulu Tangkis dengan 2 Lapangan Pemanasan	8
Gambar 2. 2 Contoh Terapan GOR Tipe A. GOR Serba Guna dengan Ruang Pemanasan untuk Bola Basket.....	9
Gambar 2. 3 GOR Tipe B. Tata Letak 4 Lapangan Bulu Tangkis Untuk Pertandingan	10
Gambar 2. 4 Potongan Skematis Arena.....	10
Gambar 2. 5 GOR TIPE C. Lapangan Futsal Ukuran 25 m x 16 m untuk Latihan /Rekreasi	11
Gambar 2. 6 The Botta Berg Oase.....	15
Gambar 2. 7 Jewish Museum	16
Gambar 2. 8 Museum Toilet/Heawoojae.....	16
Gambar 2. 9 Museum Tsunami	17
Gambar 2. 10 Altice Arena.....	18
Gambar 2. 11 Tokyo Metropolitan Gymnasium	20
Gambar 2. 12 Atap yang tampak seperti dua daun yang saling bersandar.....	21
Gambar 2. 13 Perbandingan Atap dengan Helm Samurai.....	21
Gambar 4. 1 Peta Administrasi Provinsi Sulawesi Selatan	27
Gambar 4. 2 Peta Administrasi Kabupaten Luwu Timur	29
Gambar 4. 3 Peta Kecamatan Tomoni.....	31
Gambar 4. 4 Peta Kecamatan Wotu.....	32
Gambar 4. 5 Peta Alternatif Tapak 1	36
Gambar 4. 6 Peta Alternatif Tapak 2	37
Gambar 4. 7 Analisa pola kegiatan pemain atau atlet	44
Gambar 4. 8 Analisa pola kegiatan pelatih.....	44
Gambar 4. 9 Analisa pola kegiatan pengunjung atau penonton umum	45
Gambar 4. 10 Analisa Pola Kegiatan Tamu VIP/VVIP	45
Gambar 4. 11 Analisa Pola Kegiatan Pengelola.....	46
Gambar 4. 12 Skema Penghawaan Alami	66
Gambar 4. 13 <i>Direct Lighting</i>	68
Gambar 4. 14 <i>Semi Direct Lighting</i>	68
Gambar 4. 15 <i>General Diffus Lighting</i>	68

Gambar 4. 16 <i>Semi Indirect Lighting</i>	69
Gambar 4. 17 <i>Indirect Lighting</i>	69
Gambar 4. 18 Tahap Pengolahan Air Bersih	70
Gambar 4. 19 Skema <i>One Pie System</i>	71
Gambar 4. 20 Skema Pengolahan Sampah	72
Gambar 4. 21 Skema Pendistribusian Listrik dari Sumber Awal Sampai Pengguna Akhir	73
Gambar 4. 22 Sistem Penangkal Petir Franklin.....	75
Gambar 4. 23 Sistem Sangkar Faraday	76
Gambar 4. 24 Sistem Radioaktif Atau Semi-Radioaktif	76
Gambar 4. 25 Skema Sistem Kerja CCTV	76
Gambar 5. 1 Rona Tapak Awal	77
Gambar 5. 2 Orientasi Matahari Pada Tapak	78
Gambar 5. 3 Arah Hembusan Angin Pada Tapak	79
Gambar 5. 4 Sumber Kebisingan Pada Tapak	80
Gambar 5. 5 Pandangan Dari dan Terhadap Tapak.....	81
Gambar 5. 6 Pandangan Dari dan Terhadap Tapak.....	82
Gambar 5. 7 Pandangan Dari dan Terhadap Tapak.....	83
Gambar 5. 8 Konsep Dinamis Yang Diterapkan	84
Gambar 5. 9 Transformasi Konsep Dinamis Pada Gubahan Bentuk	84
Gambar 5. 10 Hubungan Ruang Rekreasi Dan Penunjang.....	85
Gambar 5. 11 Hubungan Ruang Pelatihan Dan Olahraga	85
Gambar 5. 12 Hubungan Ruang Pengelola	86
Gambar 5. 13 Hubungan Ruang Teknis	86
Gambar 5. 14 Space Frame.....	87
Gambar 5. 15 Sistem Rangka Balok dan Kolom Baja	87
Gambar 5. 16 Pondasi Tiang Pancang.....	88
Gambar 5. 17 Titik Terjauh dari Sumber Cahaya	89
Gambar 5. 18 Skema Jaringan Listrik	90
Gambar 5. 19 Skema Jaringan Air Bersih	90
Gambar 5. 20 Skema Jaringan Air Kotor	90
Gambar 5. 21 Skema Pengolahan Sampah.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Jenis Kegiatan	7
Tabel 2. 2 Data Altice Arena	18
Tabel 2. 3 Data Tokyo Metropolitan <i>Gymnasium</i>	20
Tabel 4. 1 Bobot Penilaian Lokasi Alternatif	34
Tabel 4. 2 Bobot Penilaian Tapak Alternatif	37
Tabel 4. 3 Alternatif <i>Hardscape</i> (Elemen Keras Pada Lanskap)	38
Tabel 4. 4 Alternatif <i>Softscape</i> (Elemen Lunak Pada Lanskap).....	40
Tabel 4. 5 Pengelompokkan Jenis Kegiatan	43
Tabel 4. 6 Analisa Pengguna dan Kegiatan Pemain atau Atlet	46
Tabel 4. 7 Analisa Pengguna dan Kegiatan <i>Official</i> Pertandingan.....	47
Tabel 4. 8 Analisis Pengguna dan Kegiatan Penonton Umum.....	48
Tabel 4. 9 Analisa Pengguna dan Kegiatan Tamu VIP/VVIP.....	48
Tabel 4. 10 Analisa Pengguna dan Kegiatan Media dan <i>Broadcaster</i>	49
Tabel 4. 11 Analisa Pengguna dan Kegiatan Pengelola atau Servis	50
Tabel 4. 12 Analisis Pengguna dan Kegiatan Penonton Umum.....	51
Tabel 4. 13 Analisis Pengelompokkan Ruang.....	52
Tabel 4. 14 Jumlah Penduduk Di Kabupaten Luwu Timur tahun 2019- 2020.....	53
Tabel 4. 15 Besaran Ruang Publik	56
Tabel 4. 16 Besaran Ruang Rekreasi.....	57
Tabel 4. 17 Besaran Ruang Pengelola	57
Tabel 4. 18 Besaran Ruang Teknis	57
Tabel 4. 19 Kebutuhan Sanitasi Pegawai Kantor	59
Tabel 4. 20 Besaran Ruang Servis.....	60
Tabel 4. 21 Besaran Ruang Pelatihan Dan Olahraga.....	60
Tabel 4. 22 Besaran Ruang Terbuka	62
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Besaran Ruang.....	62
Tabel 4. 24 Alternatif Sistem Struktur Atas (<i>Upper Structure</i>)	63
Tabel 4. 25 Alternatif Sistem Struktur Atas (<i>Super Structure</i>)	64
Tabel 4. 26 Alternatif Sistem Struktur Atas (<i>Sub Structure</i>).....	65

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (yang berarti mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (yang berarti meningkatkan kualitas hidup) (Giriwijoyo, 2004:16). Kegiatan ini pada dasarnya digunakan dalam menjaga kebugaran tubuh sehingga mampu meningkatkan kesehatan. Disisi lain kegiatan ini dalam perkembangannya dapat dilakukan sebagai kegiatan yang menghibur, menyenangkan atau juga dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi. Pemerintah sendiri menjadikan olahraga sebagai pendukung terwujudnya manusia Indonesia yang sehat dengan menempatkan olahraga sebagai salah satu arah kebijakan pembangunan yaitu menumbuhkan budaya olahraga guna meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga memiliki tingkat kesehatan yang cukup. Di sisi lain olahraga juga diharapkan mampu mengurangi tingkat kenakalan remaja terkait dengan penyalahgunaan obat-obatan terlarang (Narkoba), tawuran dan pola hidup yang kurang sehat lainnya seperti bermain game *online* melalui gawai di era digital yang sangat memanjakan ini.

Luwu Timur merupakan salah satu kabupaten yang terletak pada bagian timur Provinsi Sulawesi Selatan dengan jumlah penduduk berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Luwu Timur tahun 2020 sebesar 305.407 jiwa yang tersebar di sebelas kecamatan. Tingkat apresiasi masyarakat terhadap olahraga Luwu Timur cukup tinggi, hal ini dibuktikan dengan berbagai kegiatan olahraga yang diselenggarakan tiap tahunnya seperti Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA), Turnamen Futsal Cup dan yang terbaru Liga Futsal Ramadhan 2022. Selain itu menjelang HUT RI, seperti liga antar kampung (tarkam), liga futsal dan voli antar instansi, porseni antar sekolah setingkat SMP/SMA dan lain sebagainya, dimana semua kegiatan ini perlu adanya perhatian khususnya dari sisi fasilitas yang layak dalam mengembangkan bakat para calon atlet termasuk olahraga itu sendiri. Adapun harapan kedepannya untuk cabang olahraga lainnya juga dapat meningkat kualitasnya serta mampu memunculkan atlet-atlet berbakat seperti futsal, voli dan lain sebagainya. Apresiasi terhadap olahraga ini juga sangat didukung oleh pihak pemerintah melalui Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Luwu Timur, hal ini dibuktikan dengan pengutusan 17 cabang

olahraga ke Pekan Olahraga Daerah (PORDA) Pinrang tahun 2018, diantaranya cabang olahraga sepak takraw, tenis meja, pencak silat dan menembak. Secara prestasi Kabupaten Luwu Timur dapat terbilang kurang, hal ini tak terlepas dari kurangnya fasilitas pendukung seperti Gelanggang Olahraga (GOR). Meski demikian minat terhadap olahraga warganya sangat tinggi terutama sepak bola dan juga futsal.

Di sisi lain untuk meningkatkan prestasi ini Kabupaten Luwu Timur telah memiliki beberapa gedung olahraga yang terletak di Kecamatan Malili namun secara geografis kurang strategis dan tidak tersebar secara merata karena keterjangkauannya terhadap kecamatan lainnya seperti Kecamatan Burau, Wotu, Tomoni, Tomoni Timur, Kalaena, dan sebagian Kecamatan Angkona. Sehingga perkembangan olahraga di beberapa kecamatan tersebut kurang berkembang, sehingga dalam penyelenggaraan beberapa *event* olahraga seperti porseni tingkat kecamatan terkendala dengan sarana dan prasarana yang terbatas.

Melihat potensi dan permasalahan yang timbul, diperlukan suatu perancangan yang dapat mewadahi beberapa jenis kegiatan olahraga masyarakat yang mampu dijangkau dari beberapa kecamatan tersebut di atas dengan perencanaan pembangunan Gelanggang Olahraga yang mampu mengatasi permasalahan secara letak geografis. Sehingga dalam pemilihan lokasi gelanggang diusahakan dapat mengatasi permasalahan utama tersebut..

Selain itu juga berdasarkan Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2011 tentang RTRW Kabupaten Luwu Timur, ada beberapa kecamatan yang diproyeksikan sebagai kawasan cepat tumbuh dan Pusat Pelayanan Kawasan (PPK) yang diharapkan mampu mempercepat laju pertumbuhan ekonomi di Luwu Timur kedepannya.

Melalui kegiatan olahraga juga diharapkan memacu abngkitnya berbagai sektor, baik pariwisata, ekonomi, dan kesehatan masyarakat. Sarana ini nantinya juga dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan baik muda maupun tua serta bagi kalangan biasa maupun atlet profesional sebagai arena latihan yang dapat diakses masyarakat luas. Adapun jenis fasilitas olahraga yang akan diwadahi akan disesuaikan dengan minat dan bakat masyarakat Kabupaten Luwu Timur yaitu dengan Gelanggang Olahraga yang memfasilitasi kegiatan olahraga masyarakat di lingkup Kabupaten Luwu Timur. Fasilitas utama yang akan disediakan antara lain: fasilitas futsal, bulu tangkis, voli, tenis meja, dan sepak takraw. Desain rancangan GOR ini diharapkan nantinya mampu menampung

dan mewadahi kegiatan olahraga baik secara fisik maupun nonfisik masyarakat di daerah Kabupaten Luwu Timur.

Adapun konsep yang diusung adalah bagaimana sebuah GOR ini mampu menjadi ruang ketiga yang dapat memberikan kenyamanan, mengembalikan semangat, menciptakan energi baru, menghilangkan kejenuhan dan melahirkan interaksi yang positif antar pengunjung sehingga mampu membentuk berbagai komunitas kreatif dan inovatif. Sementara itu konsep bentuk yang akan diterapkan pada perancangan gelanggang olahraga ini adalah konsep pendekatan arsitektur metafora yang dianggap mampu menafsirkan keindahan olahraga dan berbagai kegiatan didalamnya kedalam bentuk bangunan, sehingga memiliki nilai pesan tertentu yang dapat memacu atau memotivasi para atlet maupun masyarakat untuk lebih giat dalam berolahraga dan menerapkan kebiasaan hidup sehat.

B. Rumusan Masalah

1. Arsitektural

Beberapa permasalahan arsitektural yang dihadapi dalam proses perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur, yaitu:

- a. Bagaimana menentukan lokasi dan tapak yang sesuai untuk perencanaan bangunan Gelanggang Olahraga.
- b. Bagaimana menentukan kebutuhan, program ruang, besaran dan pola hubungan ruang yang dapat mendukung segala aktivitas dan kebutuhan pengguna Gelanggang Olahraga.
- c. Bagaimana menentukan bentuk fisik bangunan Gelanggang Olahraga yang sesuai dengan fungsinya.
- d. Bagaimana menentukan sistem struktural maupun material bangunan yang tepat dan sistem utilitas untuk Gelanggang Olahraga di Kabupaten Luwu Timur.

2. Non-Arsitektural

- a. Bagaimana perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur dapat mewadahi fungsi kegiatan olahraga seperti turnamen, pelatihan tim profesional, dan kegiatan lainnya yang terkait dengan olahraga.

- b. Bagaimana perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur dapat membantu meningkatkan kualitas para atlet daerah Kabupaten Luwu Timur.
- c. Bagaimana pembangunan Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur dapat membantu memacu pertumbuhan berbagai sektor yang terkait di daerah Kabupaten Luwu Timur.

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

Menyusun konsep dan kerangka acuan perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur dengan pendekatan arsitektur metafora sehingga dapat diterapkan kedalam tahapan desain fisik bangunan.

2. Sasaran

Adapun sasaran yang ingin dicapai adalah menyusun perancangan yang berisi kriteria dan syarat perencanaan perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) Kabupaten Luwu Timur yang meliputi aspek:

a. Arsitektural

1) Mengadakan studi tata fisik makro yang meliputi:

- a) Penentuan lokasi tapak Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur.
- b) Penentuan fasilitas penunjang yang sesuai aktivitas terkait dengan cabang olahraga yang diwadahi.
- c) Penataan pola lingkungan.

2) Mengadakan studi tentang tata fisik mikro yang meliputi:

- a) Penglompokan tata ruang.
- b) Penentuan pola organisasi ruang.
- c) Analisis kebutuhan dan besaran ruang.
- d) Penentuan sistem struktur dan utilitas.

b. Non-Arsitektural

- 1) Menganalisis kebutuhan pengguna pada bangunan Gelanggang Olahraga.
- 2) Mengidentifikasi jenis kegiatan yang akan diwadahi sebuah bangunan Gelanggang Olahraga.

D. Batasan dan Lingkup Pembahasan

1. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk mempersempit ruang masalah yang diperoleh dari berbagai analisa. Pembahasan dibatasi pada perancangan yang berorientasi pada fungsi bangunan Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur.

2. Lingkungan Pembahasan

Adapun ruang lingkup dalam perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) di Kabupaten Luwu Timur antara lain lebih menekankan pada fungsi bangunan sebagai tempat yang mewadahi segala aktivitas cabang olahraga futsal, bulu tangkis, voli, tenis meja, dan sepak takraw dengan pendekatan konsep bentuk metafora.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gelanggang Olahraga

1. Pengertian Gelanggang Olahraga

Gedung Olahraga umumnya di sebut dengan "Gelanggang", merupakan sebuah wadah atau tempat yang dikhususkan untuk mewadahi sebuah kegiatan olahraga, biasanya istilah gelanggang dipakai untuk sebuah tempat untuk cabang olahraga. Seperti : Gelanggang Renang, Gelanggang Futsal dapat juga sebagai tempat berkumpulnya sebuah kegiatan. Seperti : Gelanggang Remaja. Istilah gelanggang ini memiliki kesan luas, dan sering terjadinya suatu kegiatan.

Gelanggang harus memiliki lebih dari sekedar penyediaan wadah saja, karena jika tidak memiliki fungsi tambahan lain yang dapat mendukung maka tidak bisa disebut gelanggang. Gelanggang seharusnya memiliki fasilitas atau penyediaan untuk memenuhi kegiatan lain yang mendukung atau berhubungan dengan fungsi utama bangunan, maka dari itu dinamakan sebuah gelanggang.

Gelanggang lebih bersifat jamak atau menunjukkan arti lebih dari satu, pengertian ini bersifat sebuah tempat yang menyediakan lebih dari satu kegiatan atau fungsi yang mengacu pada kegiatan utama.

Gelanggang bersifat spesifik dan khusus, yaitu tidak menampung kegiatan diluar dari batasannya. Dan biasanya memiliki nama yang langsung menggunakan kata sesuatu fungsi kegiatan utama. Misalnya : Gelanggang tinju, hanya menampung kegiatan tinju saja dan menampung kegiatan yang lain yang berhubungan dengan tinju seperti, ruang tekniknya, ruang kesehatannya, dan bukan arena tinju saja.

Adapun beberapa definisi dari gelanggang olahraga sebagai berikut:

- a. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gelanggang berarti ruang atau lapangan tempat menyabung ayam, bertinju, berpacu kuda, berolahraga dan sebagainya. Adapun olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh (seperti sepak bola, berenang, lempar lembing).
- b. Menurut Departemen Pekerjaan Umum (1994)

Gedung Olahraga (GOR) dapat diartikan bangunan yang digunakan sebagai pusat kegiatan olahraga untuk peningkatan minat prestasi, kategori olahraga yang melakukan kegiatan di dalam gedung merupakan kegiatan olahraga di dalam ruang (*indoor*).

- c. Berdasarkan Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 0445 Tahun 2014 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan Gedung Olahraga

Gedung olahraga adalah suatu bangunan gedung yang digunakan untuk kegiatan olahraga yang dilakukan di dalam ruangan (*indoor*).

- d. Kesimpulan Pengertian Gedung Olahraga

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan pengertian gelanggang olahraga adalah suatu arena atau tempat untuk mewadahi kegiatan berolahraga baik jasmani dan rohani yang bertujuan untuk rekreasi, menyehatkan badan dan pikiran yang memiliki ciri tersendiri atau identik dengan bangunan bentang lebar.

2. Klasifikasi Jenis Kegiatan Pada Gelanggang Olahraga.

Adapun klasifikasi jenis kegiatan yang diwadahi gelanggang olahraga dari berbagai referensi dan kegiatan observasi di lapangan, dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut:

Tabel 2. 1 Klasifikasi Jenis Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Karakteristik Kegiatan
1	Kegiatan Olahraga	Melakukan kegiatan olahraga atau berlatih
		Perlombaan dan bertanding
2	Kegiatan Olahraga Rekreasi	Berolahraga dan rekreasi
3	Kegiatan Kesejahteraan	Makan, Minum
		Istirahat, duduk- duduk, mengobrol
		Kesehatan: poliklinik

(Sumber : Permen Menpora No Nomor 0445 Tahun 2014)

3. Klasifikasi Gedung Olahraga

Berdasarkan Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 0445 Tahun 2014 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan

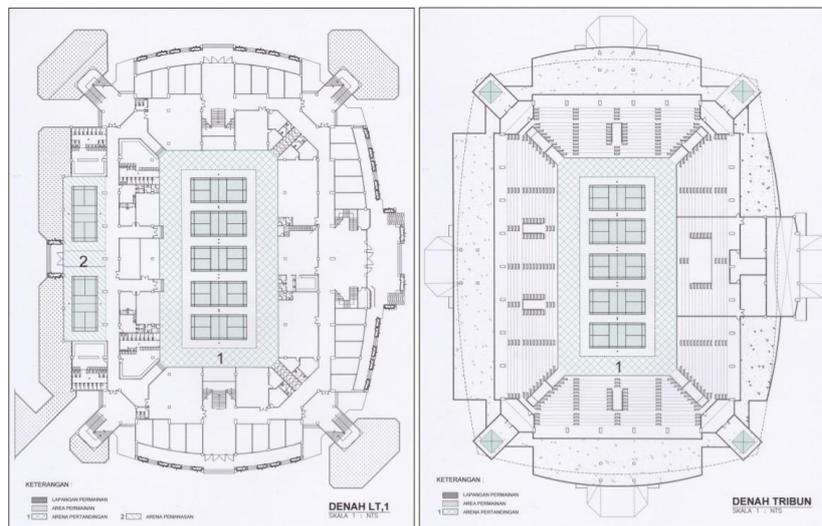
Gedung Olahraga dapat diketahui ada tiga tipe gedung olahraga yang didasarkan pada ukuran arena dan fungsinya, sebagai berikut:

a. Gedung Olahraga Tipe A

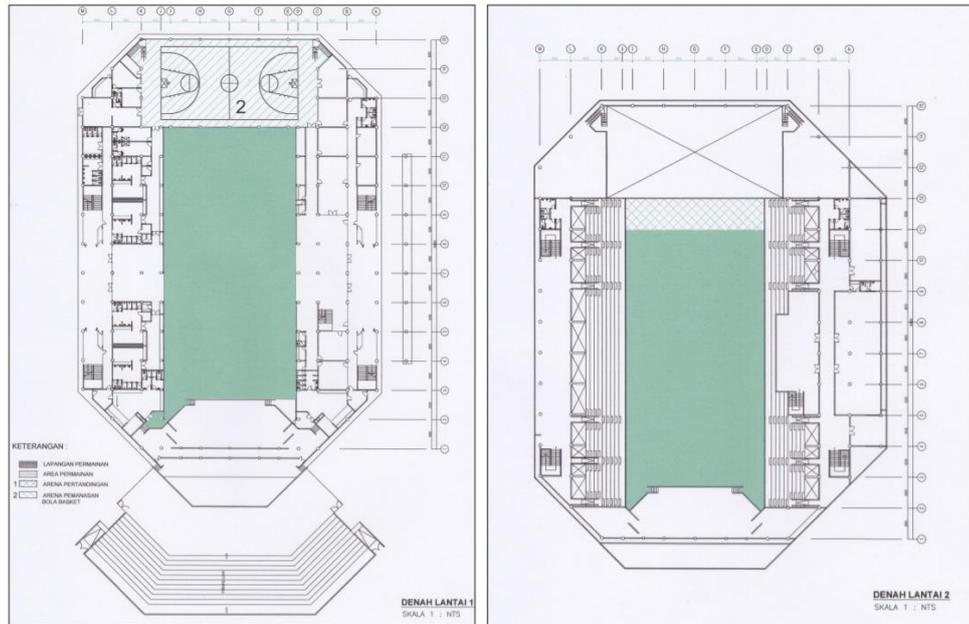
Ukuran arena GOR tipe A minimum; panjang 50 m, lebar 40 m, tinggi diatas area permainan 15 m dan tinggi diatas zona bebas (diluar area permainan) 5,5 m. Dalam waktu yang berbeda arena harus dapat difungsikan sebagai tempat pertandingan olahraga tingkat nasional/internasional untuk digunakan oleh cabang olahraga sebagai berikut :

- 1) Bulutangkis (4 lapangan)
- 2) Bola Voli (1 lapangan)
- 3) Bola Basket (1 lapangan)
- 4) Futsal (1 lapangan)
- 5) Tennis lapangan (1 lapangan)
- 6) Senam (1 lapangan)
- 7) Sepaktakraw (4 lapangan)

Apabila difungsikan sebagai tempat latihan harus dibuat tata letak (*lay out*) yang lebih optimal dengan pembuatan garis-garis area permainan yang berbeda warna untuk masing-masing cabang olahraga.



Gambar 2. 1 Contoh Terapan GOR Tipe A. GOR Bulu Tangkis dengan 2 Lapangan Pemanasan (Sumber : Permen Menpora Nomor 0445 Tahun 2014)



Gambar 2. 2 Contoh Terapan GOR Tipe A. GOR Serba Guna dengan Ruang Pemanasan untuk Bola Basket
(Sumber : Permen Menpora Nomor 0445 Tahun 2014)

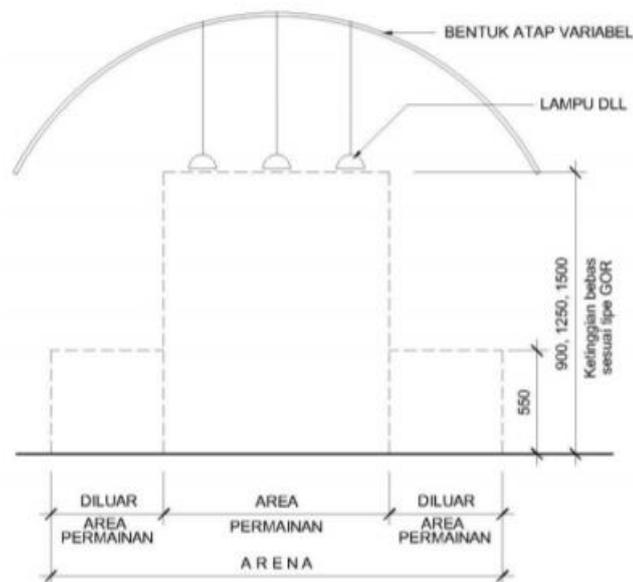
b. Gedung Olahraga Tipe B

Ukuran arena gedung olahraga tipe B minimum; panjang 40 m, lebar 25 m, tinggi di atas area permainan 12,5 m dan tinggi di atas zona bebas (diluar area permainan) 5,5 m. Dalam waktu yang berbeda harus dapat difungsikan sebagai tempat pertandingan olahraga tingkat nasional/internasional untuk digunakan oleh cabang olahraga antara lain:

- 1) Bulutangkis (4 lapangan)
- 2) Bola Voli (1 lapangan)
- 3) Bola Basket (1 lapangan)
- 4) Futsal (1 lapangan ukuran 31m x 16m)
- 5) Tennis lapangan (1 lapangan)
- 6) Sepaktakraw (4 lapangan)



Gambar 2. 3 GOR Tipe B. Tata Letak 4 Lapangan Bulu Tangkis Untuk Pertandingan
(Sumber : Permen Menpora No Nomor 0445 Tahun 2014)



Gambar 2. 4 Potongan Skematis Arena
(Sumber : Permen Menpora No Nomor 0445 Tahun 2014)

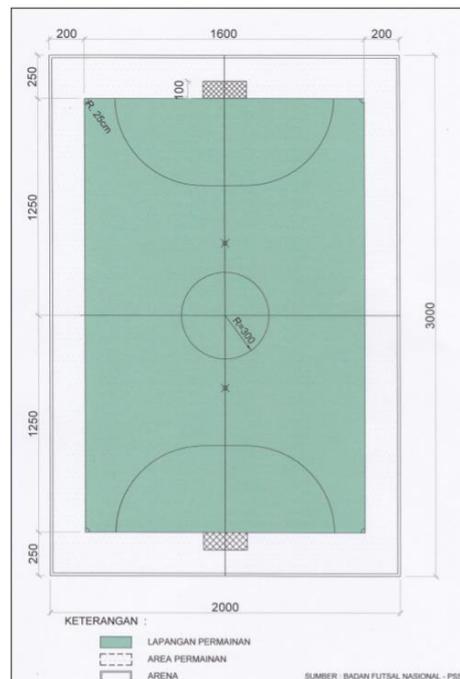
c. Gedung Olahraga Tipe C

Ukuran arena gedung olahraga tipe C minimum; panjang 30 m, lebar 20 m, tinggi diatas area permainan 9 m dan tinggi diatas zona bebas (diluar area permainan) 5,5 m. Arena gedung olahraga tipe C harus dapat difungsikan sebagai tempat

pertandingan olahraga tingkat lokal/daerah maupun sebagai tempat latihan untuk cabang olahraga :

- a) Bulutangkis (3 lapangan)
- b) Bola Voli (1 lapangan rekreasi)
- c) Bola Basket (1 lapangan rekreasi)
- d) Futsal (1 lapangan rekreasi)
- e) Sepaktakraw (3 lapangan)

Adapun tata letak (*lay out*) lapangan dengan garis-garis area permainan harus dibuat sesuai dengan ketentuan dari cabang olahraga yang dimaksud.



Gambar 2. 5 GOR TIPE C. Lapangan Futsal Ukuran 25 m x 16 m untuk Latihan /Rekreasi
(Sumber : Permen Menpora Nomor 0445 Tahun 2014)

4. Tinjauan Arsitektur Metafora

1. Definisi Metafora

Secara etimologis, metafora dibentuk melalui perpaduan dua kata Yunani, yaitu “*meta*” yang berarti di atas dan “*pherein*” yang berarti mengalihkan atau memindahkan. Dalam bahasa Yunani Modern, kata metafora juga bermakna “transfer” atau “transpor”. Dengan demikian, menurut Classe (2000: 941) mengungkapkan bahwa metafora adalah pengalihan citra, makna, atau kualitas sebuah ungkapan kepada suatu ungkapan lain Pengalihan tersebut

dilakukan dengan cara merujuk suatu konsep kepada suatu konsep lain untuk mengisyaratkan kesamaan, analogi atau hubungan kedua konsep tersebut.

Adapun menurut Henry Guntur Tarigan (1985), secara terminologis, metafora berarti membuat perbandingan antara dua hal atau benda agar dapat menimbulkan kesan atau makna yang hidup secara mental meskipun tidak dengan menggunakan kata-kata seperti pada perumpamaan. Sementara itu, O'Grady (1996:278) berpendapat bahwa "*Metaphor is the understanding of one concept in terms of another.*" Atau dengan kata lain, metafora merupakan pemahaman sebuah konsep berdasarkan konsep lainnya.

Menurut Picken (1988: 108), Karena metafora merupakan sebuah topik kajian utama berbagai disiplin ilmu, terutama linguistik, teori kesusastraan, filsafat, dan psikologi, konsep-konsep tentang metafora, termasuk definisinya, sangat beragam.

Berikut ini beberapa pengertian metafora menurut para ahli:

- a. Menurut Aristoteles, metafora merupakan sarana berpikir yang sangat efektif untuk memahami suatu konsep abstrak, yang dilakukan dengan cara memperluas makna konsep tersebut dengan cara membandingkannya dengan suatu konsep lain yang sudah dipahami. (Ortony, 1993).
- b. Menurut Kridalaksana (1993), metafora didefinisikan sebagai pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan berdasarkan persamaan atau perbandingan.
- c. Metafora adalah penggunaan bahasa untuk merujuk pada sesuatu selain pada apa yang diterapkan pada awalnya atau secara arti harfiahnya untuk menunjukkan beberapa kemiripan atau hubungan antara dua hal (Murray Knowles, 2006:3).
- d. Metafora adalah suatu hal yang memiliki makna dari hal lain dan fungsi utamanya adalah pemahaman (Lakoff dan Johnson, 2003: 36).

2. Arsitektur Metafora

Arsitektur metafora pada awalnya merupakan sebuah gagasan yang muncul pada awal tahun 1970-an yang didasari dengan ide untuk menghubungkan ilmu bahasa dengan ilmu arsitektur, dimana arsitektur dihubungkan dengan gaya bahasa antara lain dengan majas metafora. Dalam dunia arsitektur, pendekatan metafora dapat diartikan sebagai metode kreatifitas seorang arsitek dalam

menghubungkan benda-benda atau kiasan maupun ungkapan bentuk menjadi wujud yang berbeda dari wujud aslinya (abstrak) namun masih memiliki kemiripan yang masuk akal.

Berikut adalah beberapa pengertian metafora dalam dunia arsitektur:

- a. Menurut Anthony C. Antoniades (1990), dalam *"Poethic of Architecture"* menyatakan bahwa metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga bisa mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Singkatnya adalah menerangkan suatu subjek dengan subjek lain dan berusaha melihat suatu subjek sebagai suatu hal yang lain.
 - b. Menurut Geoffrey Broadbent (1995), dalam buku *"Design in Architecture"*, metafora pada arsitektur ialah salah satu metode kreatifitas yang ada pada desain spektrum sang perancang.
 - c. Menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam *"Introduction of Architecture"*, mengemukakan bahwa metafora memperhatikan pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang biasanya melihat secara literal.
 - d. Menurut Geoffrey Boadbent (1995), dalam buku *"Design in Architecture"* berpendapat bahwa metafora pada arsitektur ialah salah satu metode kreatifitas yang ada pada desain spektrum sang perancang.
3. Prinsip – Prinsip Arsitektur Metafora

Teori arsitektur metafora pada dasarnya mengacu pada prinsip metafora yang membuat desain arsitektur metafora itu sendiri terlihat unik saat diaplikasikan, dimana keunikan ini juga memiliki makna atau arti yang terkandung di dalamnya. Adapun karakter utama dari konsep ini adalah mengenai perbandingan dua hal atau lebih sehingga menyerupai benda lainnya dengan kandungan makna yang masih dapat dinalar. Adapun beberapa prinsip-prinsip pendekatan konsep arsitektur metafora adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah fokus penerapan bangunan ke hal lainnya. Hal tersebut diharapkan agar orang yang melihatnya bisa melakukan perbandingan

dengan cara yang lebih luas. Melalui unsur ini, kreator dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda.

- b. Gaya arsitektur ini menerapkan prinsip yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah maksud dari suatu subjek ke subjek lainnya.
- c. Konsep arsitektur metafora diterapkan dengan melihat suatu subjek seakan-akan adalah sesuatu hal yang lain.
- d. Konsep arsitektur metafora harus memiliki pesan yang terkandung di dalamnya untuk disampaikan, sehingga bermanfaat sebagai sarana pemindahan informasi, gagasan atau sebuah pesan.
- e. Penerapan makna metafora ditunjukkan dari penggunaan elemen yang bisa diterima oleh indera manusia seperti tekstur, bentuk, warna dan lain sebagainya. Sehingga pesan yang disampaikan pada arsitektur metafora akan disampaikan secara samar atau nyata dan bermakna.

4. Jenis – Jenis Metafora Dalam Arsitektur

Berdasarkan cara perbandingan dan objek yang dijadikan perumpamaan, maka konsep metafora dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu: *Intangible Metaphor* (metafora abstrak), *Tangible Metaphors* (metafora konkrit) dan *Combined Metaphors* (metafora kombinasi). Berikut penjelasan masing-masing jenis metafora tersebut:

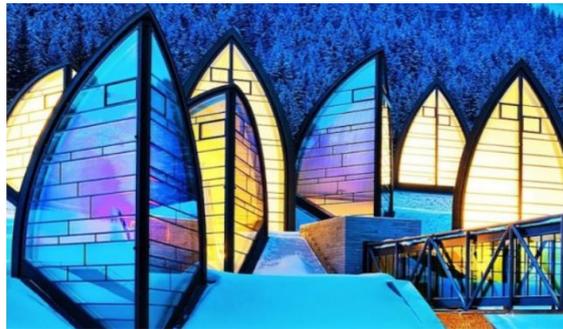
- a. Metafora abstrak (*Intangible Metaphor*) adalah jenis metafora yang berangkat dari sesuatu yang abstrak dan tak terlihat (tak berbentuk). Misalnya seperti konsep, ide, hakikat manusia, paham individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, budaya termasuk nilai religius.
- b. Metafora konkrit (*Tangible Metaphors*) adalah jenis metafora nyata yang berangkat dari bentuk visual, serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata. Benda yang dijadikan acuan biasanya merupakan benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu. Misalnya sebuah rumah dengan metafora perahu, maka rumah tersebut akan dibuat mirip sebuah perahu.
- c. Metafora kombinasi (*Combined methafors*) merupakan penggabungan metafora abstrak dan metafora konkrit. Metafora kombinasi membandingkan suatu objek visual dengan benda lain serta mempunyai persamaan nilai

konsep dengan objek acuannya. Objek tersebut digunakan sebagai acuan kreativitas dalam perancangan.

5. Karya Arsitektur Metafora

Dalam perkembangannya arsitektur metafora melahirkan beberapa tokoh dan karya arsitektur metafora yang tersebar di seluruh dunia, diantaranya sebagai berikut:

a. Mario Botta dengan karyanya The Botta Berg Oase



Gambar 2. 6 The Botta Berg Oase

(Sumber : <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>)

The Botta Berg Oase adalah karya arsitek Mario Botta di Arosa-Switzerland. Karya ini menunjukkan metafora tentang hakikat tubuh dan semesta. Bangunan ini berfungsi sebagai *spa center* yang terletak di suatu kawasan pegunungan di Switzerland. Di sekelilingnya terdapat hutan pinus dan cemara.

Botta membuat metafora pada bangunannya sehingga terlihat seakan-akan menyatu dengan hutan pinus dan cemara di sekitarnya. Permainan material seperti kaca dan baja diolah menjadi seperti “daun” menjadi suatu bahasa metaforis untuk menjawab sisi manusia tentang “*costumer service*”. Di tempat itu manusia seperti diberi kesempatan untuk mengenali tubuhnya sendiri, menikmati teknologi dan menikmati alam pegunungan yang menakjubkan.

b. Daniel Libeskind dengan karyanya Jewish Museum



Gambar 2. 7 Jewish Museum

(Sumber : <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>)

Jewish Museum di Berlin yang dirancang oleh Daniel Libeskind. Dalam perancangannya, Daniel Libeskind menekankan filosofi bahwa “Yang terpenting dari segala hal adalah bagaimana Anda mendapatkan pengalaman dari ruang itu sendiri. Ini yang membuat orang berusaha memunculkan segala macam interpretasi.”

Libeskind ingin pengunjung museum ini mendapatkan pengalaman baru layaknya sebuah petualangan. Perjalanan di dalam museum dikiaskan menjadi suatu petualangan yang mengesankan. Filosofi itu ditransformasikan pada konfigurasi ruangan yang berbentuk zig-zag. Ini maksudnya agar pengunjung bisa "tersesat" dan mengalami sensai petualangan yang sama, seperti ketika bangsa Yahudi diusir dan kehilangan arah tujuan saat terjadinya peristiwa *Holocaust* oleh Nazi Jerman.

c. Go Gi Wong dengan karyanya Museum Toilet.



Gambar 2. 8 Museum Toilet/Heawoojae

(Sumber : <https://travel.detik.com/international-destination/d-3629195/ini-museum-berbentuk-jamban-raksasa-di-korea-selatan>)

Berlokasi di Kota Suwon, museum itu didirikan oleh mantan Walikota Suwon yang bernama Sim Jae Duck pada tahun 1990 dan 2000-an. Hal ini bermula dari kecintaan Sim pada toilet sampai dia mendapat julukan sebagai

Mr. Toilet yang usut punya usut dia diketahui lahir ditoilet kakeknya. Semasa Sim menajabat sebagai walikota, ia juga sangat gencar untuk membersihkan dan mempercantik toilet umum di Suwon. Bahkan Sim juga menjadi pencetus dari Asosiasi Toilet Dunia pada tahun 2007 silam.

Arsitek Go Gi Wong atas permintaan Sim merombak bentuk rumah Sim menjadi bentuk toilet raksasa dan menamainya *Heawoojae* yang berarti rumah untuk melepas rasa cemas. Ketika Sim wafat, akhirnya rumah tersebut didonasikan dan diubah menjadi Museum Toilet.

Museum ini memiliki dua lantai yang menampilkan aneka jenis jamban atau toilet dan karya seni bertema toilet serta pentingnya kebersihan dalam sebuah masyarakat.

d. Ridwan Kamil dengan karyanya Museum Tsunami



Gambar 2. 9 Museum Tsunami

(Sumber : <https://www.arsitur.com/2018/09/arsitektur-metafora-lengkap.html>)

Konsep besar museum ini yaitu “*Rumoh Aceh as a ascape hill*”. Ridwan Kamil mengibaratkan museum sebagai rumah panggung yang mampu menyelamatkan para penduduk Aceh bila sewaktu-waktu terjadi Tsunami. Di bagian dalam museum juga menceritakan dan mengajak kita untuk dapat merasakan suasana saat terjadi tsunami di Aceh.

Diawali pada pintu masuk yang “menekan” perasaan pengunjung dengan ruangan yang sempit dan di dindingnya terdapat air yang mengalir (*water wall*) sehingga seolah-olah pengunjung dibawa masuk ke dasar laut yang dalam. Lalu masuk ke galeri pertama yang berisi data-data tentang tsunami. Ruang ini posisinya di bawah *reflecting pool* dari *public park* yang ada pada museum tsunami ini. Ruang ini menampilkan kesan suram dimana pengunjung seakan-akan berada benar-benar di dasar laut.

B. Studi Literatur Bangunan Dengan Fungsi Sejenis

1. Altice Arena

Tabel 2. 2 Data Altice Arena

Data	Keterangan
Nama	Altice Arena (sebelumnya MEO Arena; juga disebut dengan nama aslinya Pavilhão Atlântico)
Lokasi	Rossio dos Olivais, 1990-231 Lisbon , Portugal
Pemilik dan pengelola	Arena Atlântico SA
Kapasitas Penonton	20.100 untuk konser 15.000 untuk pertandingan futsal
Waktu Pembangunan	1996- 1998
Waktu Operasi Pertama	1998
Biaya Pembangunan	€ 55 juta
Arsitek	Regino Cruz
Kontraktor Utama	Skidmore, Owings & Merrill

(Sumber: https://en-m-wikipedia/Altice_Arena)



Gambar 2. 10 Altice Arena

(Sumber: <https://artchist.blogspot.com/2016/02/pavilhao-atlantico-meo-arena-em-lisboa.html>)

Rencana pembangunan arena multiguna di Lisbon berawal dari diskusi pertama Induk Perencanaan *Expo '98* . Pada saat itu, kota ini tidak memiliki fasilitas serbaguna yang dapat menampung konser, kongres, dan acara olahraga berskala besar. Struktur yang ada, baik di Lisbon maupun di Portugal, memiliki kapasitas terbatas (hingga 4.000 orang), atau sulit untuk beradaptasi dengan acara non-konvensional, seperti kompetisi olahraga dalam ruangan kelas dunia. Kelemahan lain dari tempat yang ada adalah kurangnya infrastruktur teknis yang dianggap perlu untuk menyelenggarakan konser modern, musikal dan untuk memungkinkan liputan TV langsung yang tepat.

Negara ini membutuhkan arena untuk mengisi celah yang ada antara aula dalam ruangan yang lebih kecil, seperti Lisbon *Coliseum*, dan stadion terbuka. Akibatnya, Portugal tidak akan menjadi tuan rumah pertandingan kejuaraan olahraga dalam ruangan yang penting dan tidak ada konser besar yang akan diadakan di negara itu dalam periode cuaca dingin dan hujan.

Bangunan ini dirancang oleh arsitek Portugis Regino Cruz, yang merupakan perancang beberapa gedung pemerintahan dan perkantoran di Brasil dan di Portugal, bekerja sama dengan Skidmore, Owings & Merrill (SOM). Bentuk Altice Arena mengingatkan pada piring terbang besar, cangkang penyu atau kepiting tapal kuda. Bentuk unik seperti itu menuntut pemikiran *out-of-the-box* untuk fondasinya, baik untuk alasan struktural maupun simbolis. Atapnya, misalnya, terletak di atas kisi-kisi kayu, dirancang dalam bentuk *carrack* (kapal layar samudra bertiang tiga atau empat) yang dikembangkan pada abad ke-14 hingga ke-15 di Eropa, terutama di Portugal.

Tujuan utama dari desain tersebut adalah:

- a. Meminimalkan dampak visual yang dihasilkan dari struktur yang besar,
- b. Penggunaan energi yang efisien.
- c. Mempermudah arus penonton keluar masuk gedung.

Fasad utama berorientasi ke selatan, yang meningkatkan paparan sinar matahari selama bulan-bulan musim dingin yang lebih dingin, pada saat yang sama mencegah sinar matahari langsung di bulan-bulan musim panas. Paparan ini memungkinkan pengurangan biaya pemanas dan pendingin udara, sementara pada saat yang sama *outlet* ventilasi alami di atas gedung menyediakan sirkulasi udara dan pendinginan. Dengan menempatkan lantai utama 6,4 meter di bawah permukaan tanah, arsitek memungkinkan atap yang sangat tinggi, sementara pada saat yang sama mengurangi tapak eksternal dan meminimalkan pertukaran panas (sebagai akibat dari area permukaan yang lebih kecil yang terpapar cuaca). Fasad kaca eksternal dinaungi oleh panel menjorok, dirancang untuk memungkinkan sinar matahari hanya selama bulan-bulan musim dingin. Sistem kerai bergerak eksternal lebih lanjut memungkinkan pencahayaan alami masuk ke gedung. Aksesibilitas juga mudah melalui tangga eksternal seperti stadion-tempat duduk yang mengelilingi seluruh bangunan.

2. Tokyo Metropolitan Gymnasium

Tabel 2. 3 Data Tokyo Metropolitan Gymnasium

Data	Keterangan
Nama	Tokya Metropolitan Gymnasium (Tokyo Taiikukan)
Lokasi	Shibuya, Tokyo, Jepang
Pemilik dan pengelola	Pemerintah Kota Tokyo
Kapasitas penonton	10.000 orang (6.000 tetap, 4.000 sementara)
Waktu pembangunan	1954
Waktu operasi pertama	1954 dan direnovasi tahun 1989-1990
Arsitek	Fumihiko Maki
Olahraga Yang pernah Diwadahi	Renang, tenis, tenis meja, senam ritmik dan artistik, voli, basket, karate, polo air, dan bulu tangkis
Biaya penggunaan fasilitas (mulai 1 juni 2006)	<ul style="list-style-type: none">• Gym pelatihan/2 jam: 450 yen• Kolam renang/2 jam: 600 yen• Kolam renang (siswa SMP ke bawah)/2 jam: 260 yen• Gym pelatihan dan kolam renang/2 jam: 1000 yen• Gym pelatihan, kolam renang, dan studio tari/1 hari: 2500 yen dan Tiket satu bulan: 7800 yen

(Sumber: https://en-m-wikipedia/Tokyo_Metropolitan_Gymnasium)



Gambar 2. 11 Tokyo Metropolitan Gymnasium

(Sumber: <https://architectuul-com/architecture/tokyo-metropolitan-gymnasium>.)

Gimnasium Metropolitan Tokyo awalnya dibangun pada tahun 1954 untuk Kejuaraan Gulat Dunia, juga digunakan sebagai tempat acara senam di Olimpiade Musim Panas 1964. Itu dibangun kembali dengan desain futuristik yang dibuat oleh pemenang Hadiah Pritzker Fumihiko Maki dan selesai pada tahun 1990.

Gimnasium ini terletak di Sendagaya, Shibuya-ku, di sebelah Stasiun Sendagaya di taman luar Kuil Meiji. Sesuai dengan lingkungannya yang seperti taman, ia dirancang untuk mencakup berbagai ruang eksterior, dan keragaman ekspresi arsitektur. Setiap bangunan (arena utama, sub arena, dan kolam renang dalam ruangan) mempertahankan integritasnya sebagai volume yang besar, sekaligus membangun ruang eksterior yang manusiawi bagi publik. Bersama-sama, elemen-elemen ini merupakan ekspresi dari

“bentuk kolektif”. Saat sudut pandang seseorang bergeser, tumpang tindih volume ini menciptakan siluet yang tidak terduga.

Pusat olahraga terdiri dari tiga bangunan; arena besar, sub-arena yang lebih kecil, dan kolam renang, yang semuanya dihubungkan oleh alun-alun batu besar di dua tingkat. Arena besar adalah struktur dominan di kompleks serta struktur dominan di lingkungan terdekat. Bangunan ini tampaknya hampir seluruhnya memiliki atap karena dinding strukturnya hanya naik beberapa tingkat di atas ketinggian plaza tempat berdirinya bangunan ini.

Jika dilihat dari atas atapnya tampak terdiri dari dua bentuk simetris seperti daun yang bersandar satu sama lain dalam lingkaran. Sementara jika dilihat dari permukaan tanah, permukaan lengkung yang berpotongan tampak membentuk permukaan dengan kompleksitas geometris yang tak terduga. Diameter seluruh permukaan atap adalah 150m dengan ditutupi strip aluminium yang memastikan bahwa bagian atap akan memantulkan sinar matahari. Secara visual ada yang mengatakan atap gimnasium berbentuk seperti helm Samurai, tetapi ada juga yang berpendapat bahwa atapnya berbentuk seperti pesawat luar angkasa.



Gambar 2. 12 Atap yang tampak seperti dua daun yang saling bersandar.
(Sumber: maki-and-associates.co.jp)



Gambar 2. 13 Perbandingan Atap dengan Helm Samurai

(Sumber: www.kynosarges.org dan www.marcologni.it)

Sub-arena terletak di barat daya stadion, bagian utama dari interiornya terletak di bawah tanah tetapi atapnya menjorok ke atas plaza. Struktur seperti ziggurat ditutupi dengan ubin biru. Bentuknya yang sederhana seperti kubus memberikan kontras dengan lekukan yang mengalir di arena utama.

Sementara kolam renang dalam ruangan bertempat di sebuah bangunan di sudut barat daya dari lokasi. Bangunan ini adalah yang paling konvensional dari tiga struktur, menjadi bentuk persegi panjang yang dibatasi oleh atap berbentuk lengkung yang melengkung lembut. Fitur yang paling menonjol adalah atap teflon yang bertengger di atas dinding beton di bawah dan balok kaca di atas, memungkinkan sinar matahari dalam jumlah besar membanjiri interior.

BAB III METODE PEMBAHASAN

A. Jenis Pembahasan

Jenis pembahasan yang digunakan pada penulisan adalah kualitatif deskriptif yaitu metode yang menggambarkan semua data arsitektural dan non-arsitektural. Data arsitektural diperoleh dengan menggunakan studi literatur mengenai bangunan sejenis dan membuat tabulasi, sebagai perbandingan pada proses perancangan.

Data juga diperoleh melalui dokumentasi foto, observasi dan *mapping* serta mengukur standar dan peraturan nasional untuk dijadikan acuan pada perancangan sesuai dengan fungsi bangunan.

Data non-arsitektural diperoleh melalui peraturan-peraturan pemerintah terkait serta standard-standar yang berlaku secara nasional. Dari sumber data-data tersebut kemudian disimpulkan data- data terkait dengan menggunakan diagram, tabulasi dan data statistik.

B. Waktu Pengumpulan Data

Waktu yang dibutuhkan dalam pengumpulan data, analisis data, hingga kesimpulan ini dimulai pada bulan Desember 2020.

C. Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari dan mengumpulkan berbagai informasi dan data mengenai gelanggang olahraga (GOR). Data yang dibutuhkan dapat bersumber dari buku, karya ilmiah, maupun jurnal terkait.

2. Studi Komparasi

Studi banding dilakukan sebagai pembanding untuk mendapatkan informasi mengenai kelebihan dan kekurangan bangunan sejenis dan yang telah ada sebagai pertimbangan dalam menyelesaikan masalah rancangan. Sehingga dapat ditemukan solusi dan inovasi dalam proses perancangan yang nantinya dapat menghasilkan desain yang memuaskan.

3. Survei Lapangan

Survei lapangan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi dan tapak rancangan GOR yang akan digunakan sebagai konsep analisa lokasi dan pengolahan tapak

D. Teknik Analisis Data

Dalam perancangan arsitektur, tahapan metode analisis merupakan hal yang sangat penting, karena analisis dalam arsitektur termasuk hal yang paling penting. Analisis yang digunakan dalam merancang GOR diantaranya :

1. Analisis fungsi Melakukan studi pustaka mengenai tinjauan terhadap hal – hal yang terkait dengan gelanggang olahraga.
2. Melakukan studi literatur dan studi komperensi terhadap bangunan yang serupa dengan gelanggang olahraga, dengan menggunakan tabel perbandingan, kemudian menerapkan hasil perbandingan yang sesuai pada perancangan bangunan Gelanggang Olahraga Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora di Kabupaten Luwu Timur.
3. Melakukan analisis mengenai lokasi yang sesuai dengan fungsi bangunan melalui studi literatur dan Perda yang berlaku pada lokasi.
4. Melakukan analisis jenis pengguna, kegiatan pengguna dan kebutuhan ruang dari gelanggang olahraga .
5. Melakukan analisis mengenai konsep bentuk , struktur , dan sitem utilitas yang akan diterapkan pada perancangan gelanggang olahraga.

E. Konsep Perencanaan

Setelah melakukan analisis-analisis yang tertera diatas akan muncul sebuah konsep perancangan. Konsep perancangan merupakan proses penggabungan dari semua analisis dan pemilihan hasil analisis.

Dari proses ini muncul suatu konsep yang nantinya akan menjadi pedoman dalam menyusun konsep perancangan.

F. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan acuan perancangan ini, sistematika pembahasan dibagi dalam beberapa bab dan sub-bab yang berisikan penjelasan dalam proses perancangan GOR. Sistematika tersebut antara lain:

BAB I : Pendahuluan