

SORONG SPOT CENTER “HIGH TECH ARCHITECTURE”

**Sanny Brayen The¹
Vicky H. Makarau²
Claudia Susana Punuh³**

ABSTRAK

Kota Sorong menjadi salah satu pusat perkembangan Ekonomi dan Bisnis di Papua khususnya di Papua Barat, selain itu Sorong sendiri memiliki berbagai destinasi wisata yang terkenal. Semakin hari perkembangan ini semakin terlihat dari banyaknya perusahaan-perusahaan yang berinvestasi di kota Sorong. Namun perkembangan dalam bidang pariwisata berbandaing terbalik dengan perkembangan didalam bidang olahraga, Meskipun daya tarik masyarakat akan Olahraga sangatlah tinggi di kota Sorong dan berpotensi mempunyai atlet-atlet yang professional, ataupun untuk menyelenggarakan suatu event olahraga berskala nasional. Sebenarnya sudah bisa menjadi tuan rumah event-event olahraga setingkat nasional namun belum tercapainya hal tersebut dikarenakan tidak adanya wadah yang menyediakan sebuah arena bertaraf nasional yang ada di kota Sorong. Oleh karena itu dibutuhkan wadah yang dapat mewadahi event-event olahraga nasional sehingga diperlukannya bangunan Sport Center yang berfungsi sebagai tempat bertandingnya atlet nasional di kota Sorong.

Sport Center secara umum merupakan gedung multifungsi yang memadukan fungsi Olahraga Prestasi dan Olahraga Rekreasi yang didalamnya menawarkan area yang cukup untuk mengakomodasi banyak pengunjung. Fasilitas Arena pertandingan disediakan untuk memenuhi event olahraga nasional yang diadakan. Pada dasarnya Arena pertandingan digunakan tidak hanya untuk melakukan pertandingan melainkan bagi pengunjung bisa menikmati tontonan menarik dari atlet nasional dan juga fasilitas penunjang seperti lapangan indoor nantinya disediakan untuk pengunjung untuk mengisi waktu luang/rekreasi atau atlet untuk tempat latihan.

Untuk menciptakan bangunan Sport Center yang dapat menarik perhatian pengunjung maka penulis menggunakan pendekatan desain High Tech Architecture agar dapat memberi kesan menarik dan sesuai perkembangan zaman pada bangunan.

Kata Kunci : Kota Sorong, Sport, High Tech Architecture

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Olahraga pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Olahraga memperlakukan seseorang sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Pada kenyataannya, olahraga merupakan suatu bidang kajian yang luas sekali. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, olahraga berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia, yang terhubung dengan perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti olahraga

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi (Pembimbing I)

³ Staf Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi (Pembimbing II)

yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia. Olahraga adalah pendidikan jasmani yang terdapat dalam permainan dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi yang tinggi. Per definisi, olahraga diartikan dengan berbagai ungkapan dan kalimat. Namun esensinya sama, yang jika disimpulkan bermakna jelas, bahwa olahraga memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosional pun turut dikembangkan, bahkan dengan penekanan yang cukup dalam.

Kota Sorong memiliki masyarakat yang mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap perkembangan dunia olahraga. Olahraga sudah menjadi budaya dalam kehidupan sehari - hari bagi masyarakat Kota Sorong bahkan meningkatnya minat masyarakat di tunjukkan dengan adanya klub – klub atau kelompok – kelompok dari berbagai cabang olahraga di Kota Sorong.

Peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga ini sendiri tidak diimbangi dengan kurangnya wadah untuk masyarakat kota Sorong menyalurkan minat dan bakat. Bahkan saat ini klub – klub atau kelompok – kelompok olahraga yang tidak tertampung kegiatannya, mereka berlatih dengan fasilitas seadanya atau tempat–tempat yang kurang layak. Hal tersebut dapat menghambat perkembangan olahraga di Kota Sorong, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

Menghadapi fenomena tersebut, atlet, klub, maupun penggemar olahraga memerlukan wadah yang layak dimana mereka dapat melakukan aktivitas-aktivitasnya seperti berlatih, menyalurkan minat dan bakat, meningkatkan prestasi, dan meningkatkan kebugaran fisiknya sekaligus berekreasi. Karena muncul suatu pemikiran untuk menyediakan sebuah fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan – kegiatan tersebut dalam satu lokasi yang terpadu dalam bentuk Sport Centre.

Dengan menyediakan Sport Centre ini di harapkan kebutuhan masyarakat Kota Sorong akan fasilitas olahraga secara terpadu yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang lainnya dapat terpenuhi, selain itu juga dapat meningkatkan kebugaran fisik sekaligus berekreasi dan menambah pengetahuan di bidang olahraga.

Objek yang diberi judul “*Sorong Sport Centre*” ini disandingkan dengan tema *High Tech Architecture* agar menjadikan bangunan tersebut sebagai “*Icon*” bagi Kota Sorong.

2. Identifikasi Masalah

- Besar minatnya masyarakat terhadap olahraga tetapi tidak diimbangi dengan kurangnya wadah untuk masyarakat Kota Sorong menyalurkan minat dan bakat sekaligus berekreasi.
- Para atlet membutuhkan fasilitas yang lengkap dan berkualitas untuk berlatih, meningkatkan kebugaran fisiknya, dan meningkatkan prestasi.
- Pemerintah belum siap menjadi tuan rumah untuk ajang kegiatan kejuaraan tingkat Nasional.

3. Maksud dan Tujuan

- **Maksud**
 - Menghadirkan bangunan “*Sorong Sport Centre*” di kota Sorong.
 - Menghadirkan bangunan yang bisa menjadi “*Icon*” bagi Kota Sorong.
- **Tujuan**
 - Menghadirkan wadah yang menampung aktivitas olahraga bagi masyarakat Kota Sorong sekaligus berekreasi.

- Menghadirkan wadah yang dapat memunculkan atlet-atlet yang berkualitas dan berkompeten dalam bidang olahraga.
- Menghadirkan wadah untuk kegiatan kejuaraan olahraga tingkat Nasional.

4. Prospek dan Fisibilitas

- **Prospek**

Perancangan Sorong Sport Center ini diharapkan dapat mendukung kegiatan-kegiatan olahraga serta tempat rekreasi di Kota Sorong mengingat masih kurangnya fasilitas-fasilitas olahraga yang menunjang masyarakat di Kota Sorong.

- **Fisibilitas**

Perancangan Sport Center yang berfungsi sebagai wadah bagi para atlet untuk berlatih, meningkatkan kebugaran fisik, meningkatkan prestasi, dan untuk penyalur minat bakat dalam bidang olahraga yang diharapkan dapat menggali potensi dari minat dan bakat masyarakat, serta menambah pengetahuan dalam bidang ilmu olahraga sehingga mampu menghasilkan generasi atlet yang kompetitif maka dengan demikian, kualitas masyarakat dalam bidang olahraga semakin meningkat dan dapat menjadi generasi penerus yang bisa membangun Kota Sorong. Sehingga dapat bersaing dengan kota-kota yang telah berkembang seperti Manado, Makasar ataupun kota – kota di luar daerah Provinsi Papua Barat.

II. METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan Sorong Sport Center ini menggunakan :

- **Pendekatan tipologi objek**

Pendekatan ini dilakukan dengan melalui pengidentifikasian dan pendalaman objek perancangan. Memahami lebih mendalam mengenai kasus agar tak keluar dari pemahaman judul objek, fungsi, tujuan dan sasaran. Metode dalam pendekatan ini juga meliputi : Studi Komparasi Melakukan pengamatan dan perbandingan objek atau fasilitas sejenis objek rancangan. Analisa tipologi bangunan mulai dari fungsi, desain bentuk, ruang dalam penataan kawasan, sturuktur, material dan teknologi dll yang didapat pada setiap studi kasus yang dapat menjadi referensi dan contoh untuk objek perancangan.

- **Pendekatan tema perancangan**

Diperlukan pemahaman terhadap tema untuk bisa mengoptimalkan penerapannya dalam rancangan. Tema yang di ambil adalah *High Tech Architecture*, yang mengacu pada karakteristik dalam *High Tech Architecture*, agar dapat menunjang fungsi objek rancangan.

- **Pendekatan analisis tapak dan lingkungan**

Dalam pendekatan ini perlu dilakukan analisis pemilihan lokasi site dan analisis tapak terpilih yang akan digunakan beserta lingkungan sekitar.

III. KAJIAN OBJEK

Pengertian Sport Center

Kata Sport sendiri berasal dari bahasa inggris yang berarti olahraga. Olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Menurut Suryanto Rukomono, S. Si, olahraga merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk melatih tubuh manusia sehingga tubuh terasa lebih sehat dan kuat, baik secara jasmaniah maupun secara rohaniah. Menurut Hans Tandra, olahraga merupakan

setiap gerakan tubuh yang teratur dan berirama yang ditujukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kebugaran tubuh pelakunya⁴.

Sedangkan Center merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti pusat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia : Pusat adalah tempat yang letaknya di bagian tengah.

Sehingga dapat disimpulkan Sport Centre adalah suatu tempat olahraga yang dihadirkan di tengah masyarakat yang terdiri atas setiap kegiatan dan usaha yang dapat membantu perkembangan atau pun membina potensi – potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan, atau pun anggota masyarakat, entah itu dapat berupa permainan, pertandingan atau sekedar rekreasi (mengisi waktu luang dengan olahraga).

IV. TEMA PERANCANGAN

Karakteristik High Tech Architecture

Dalam tulisannya Charles Jenks mengenai arsitektur High-tech, “*The Battle of High-tech, Great Building with Great Fault*”. Charles Jenks juga menuliskan 6 karakteristik High-tech building, yang intinya sebagai berikut:

1. *Inside out.*

Bagian Interior yang diperlihatkan keluar dengan penggunaan material penutup yang transparan, seperti kaca. Fungsi-fungsi yang umumnya tertutup/ditutupi namun ditonjolkan keluar, seperti fungsi servis dan utilitas. ciri inside out pada bangunan arsitektur *high tech*.



Gambar 4.3 *Dome Inside Out*

Sumber : www.archdaily.com Sanny B. The, 2011

(Diakses : 12 Mei 2018)

2. *Celebration of process.*

Penekanan terhadap pemahaman mengenai konstruksinya sehingga muncul suatu pemahaman dari seorang awam ataupun seorang ilmuwan. Sebagai catatan yang ditulis oleh Charles Jenks mengenai Norman Foster, yaitu ciri khas dari pekerjaan Norman Foster yang terkesan dapat mengungkapkan sesuatu yang lebih daripada arsitek manapun dalam cara penyelesaian dengan ide-ide cemerlangnya yang mengembangkan suatu rancangan sesuai dengan zamannya sehingga kegunaan dan tampak dari bangunan tersebut merupakan suatu mekanisme yang sempurna.

⁴ <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-olahraga-menurut-pendapat-para-ahli/>



Gambar 4.4 *Hearst Tower*

Sumber : www.archdaily.com Sanny B. The, 2011
(Diakses : 12 Mei 2018)

3. *Transparan, pelapisan dan pergerakan.*

Ketiga kualitas keindahan ini hampir selalu ditonjolkan secara jelas tanpa terkecuali, kegunaan yang lebih luas dari kaca yang transparan dan tembus cahaya, pelapisan dari pipa-pipa saluran, tangga dan struktur, serta penekanan pada escalator dan lift sebagai suatu unsur yang bergerak merupakan karakteristik dari bangunan high-tech.



Gambar 4.5 *Reichtag Dome*

Sumber : www.archdaily.com Sanny B. The, 2011
(Diakses : 12 Mei 2018)

contoh pengaplikasian tiga unsur arsitektur hitech pada bangunan Reichtag Dome karya Norman Foster.

4. *Pewarnaan yang cerah dan merata.*

Hal ini ditujukan untuk memberikan perbedaan yang jelas mengenai jenis struktur dan utilitas, juga untuk mempermudah para teknisi dalam membedakannya dan memahami penggunaannya secara efektif. Pada karya Richard Rogers yaitu bangunan Pampidou Center dan Inmos Factory menggunakan warna-warna yang cerah. pemakaian warna yang berbeda untuk membedakan jenis struktur dan utilitas.



Gambar 4.6 *Instalasi Pipa-pipa*

Sumber : www.archdaily.com Sanny B. The, 2011
(Diakses : 12 Mei 2018)

5. *A light weight filigree of tensile members.*

Baja-baja tipis penopang merupakan kolom Doric dari bangunan Hi-tech, sekelompok kabelkabel baja penopang dapat membuat mereka lebih ekspresif dalam pemikiran mengenai penyaluran gaya-gaya pada struktur. Pemakaian kolom baja sebagai struktur utama bangunan Shanghai and Hongkong Bank karya Norman foster.



Gambar 4.7 Hongkong Bank

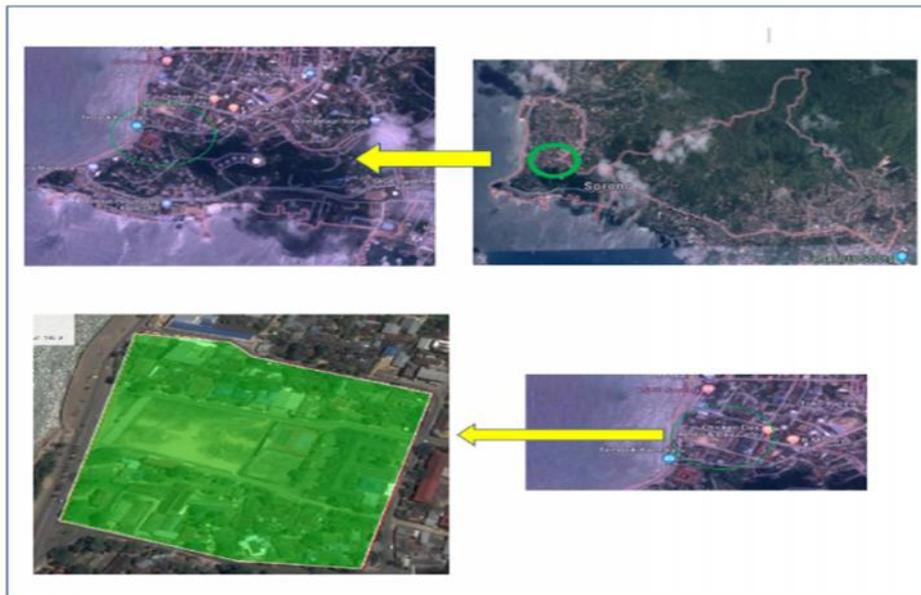
Sumber : www.archdaily.com Sanny B. The, 2011
(Diakese : 12 Mei 2018)

6. *Optimistic confidence in a scientific cultural*

Bangunan High tech dapat mewakili kebudayaan/peradaban masa depan yang serba *scientific*, sehingga pada saat itu tetap bisa dipakai dan tidak ketinggalan zaman. Hasilnya lebih mendalam pada suatu metode kerja, perlakuan pada material, warna-warna dan pendapatan, dibandingkan dengan prinsip-prinsip komposisi.

V. ANALISA LOKASI DAN TAPAK

1. Analisa Lokasi Tapak



Gambar 5.2 Site Terpilih di Distrik Sorong, Kelurahan Kampung Baru
Sumber : www.earth.google.com Sanny B. The, 2018

2. Analisis Site Development

- Total Luas Site (TLS) = 82.689 m²
- Total Luas Sempadan = 8.490 m²
- Total Luas Site Efektid (TLS_E) = 74.199 m²
- BCR = 44.519,4 m²

VI. PROGRAMATIK DAN KONSEP

1. Analisa Pelaku

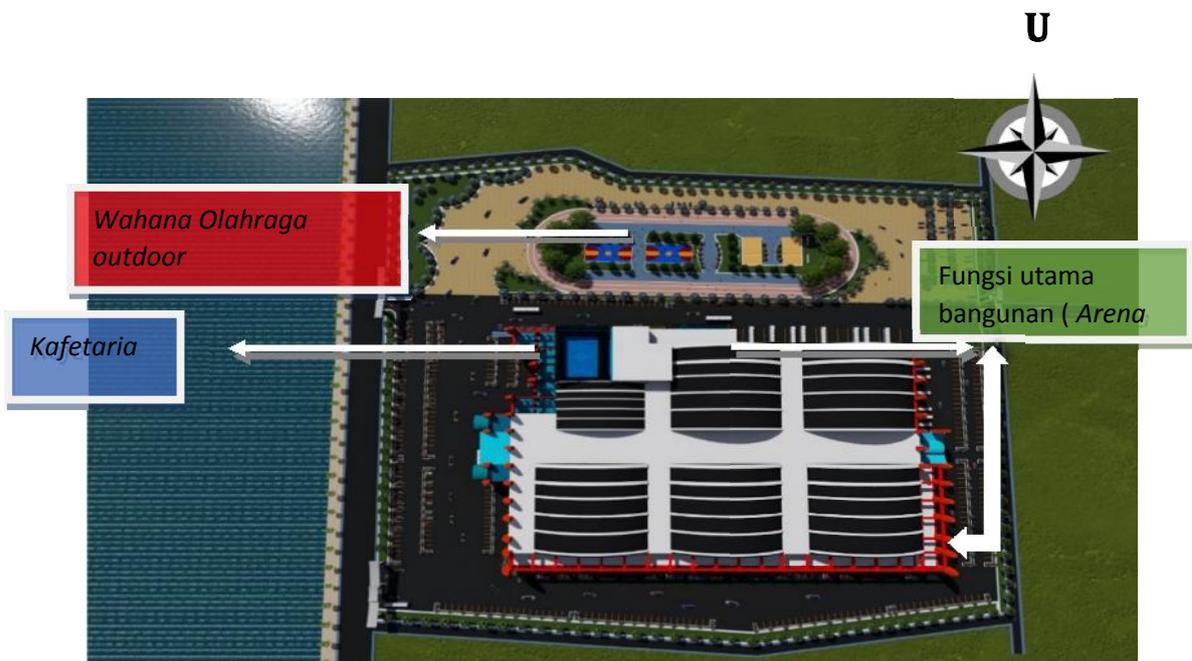
Bangunan *Sport Center* ini di desain dengan pertimbangan pengguna atau pengunjung yang akan menggunakan bangunan tersebut. Pada analisis pengguna memiliki tujuan untuk mengarahkan integrasi tema *High Tech Architecture* yang sistematis dan akumulatif. Manfaat dan tujuan ini diarahkan pada penyediaan sistem bangunan yang terkait langsung dengan penggunaannya secara sistematis dan pertimbangan akumulasinya, pada bangunan ini merupakan areal publik untuk semua golongan sehingga dapat mewadahi fasilitas-fasilitas di dalamnya.

Dalam analisis pengguna terdiri dari pengunjung atau pengguna, dan pengelola bangunan.

2. Konsep Zoning

Hasil Analisis

Sesuai karakter *Sport Center* menurut kajian objek yang memiliki 1 massa utama maka suatu tatanan massa yang berpusat adalah yang terbaik untuk digunakan untuk perancangan bangunan *sport* ini.



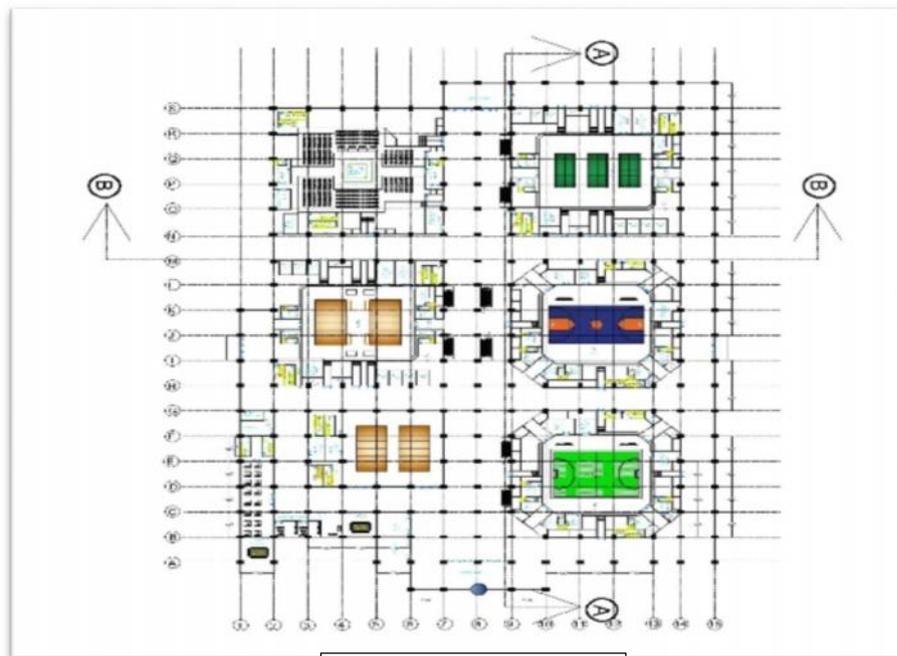
Gambar 6.3 Zoning

Sumber : Analisis Pribadi Sanny B. The, 2018

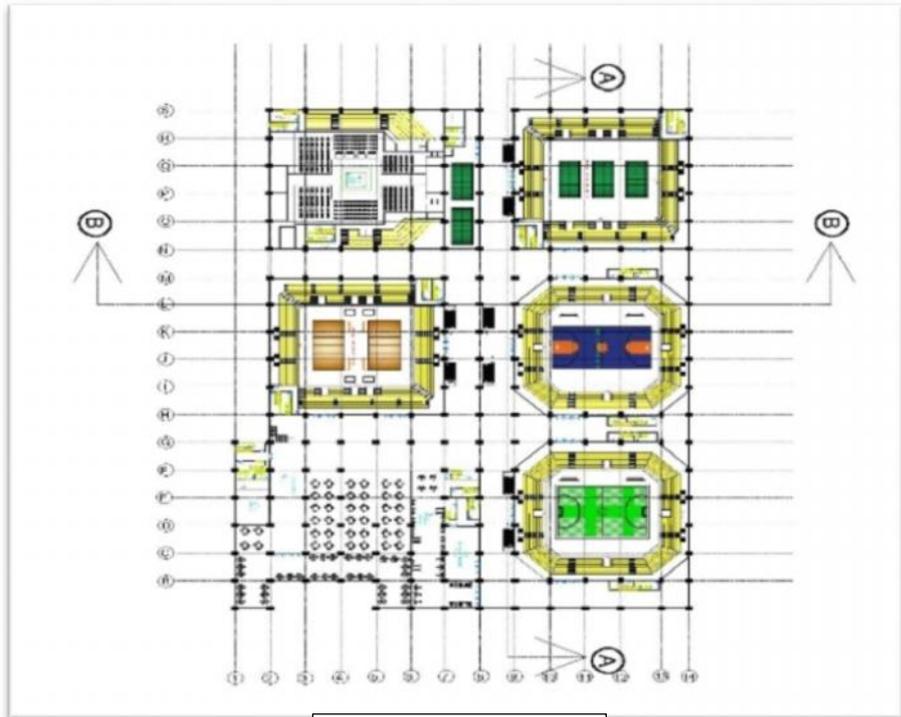
VII. HASIL PERANCANGAN



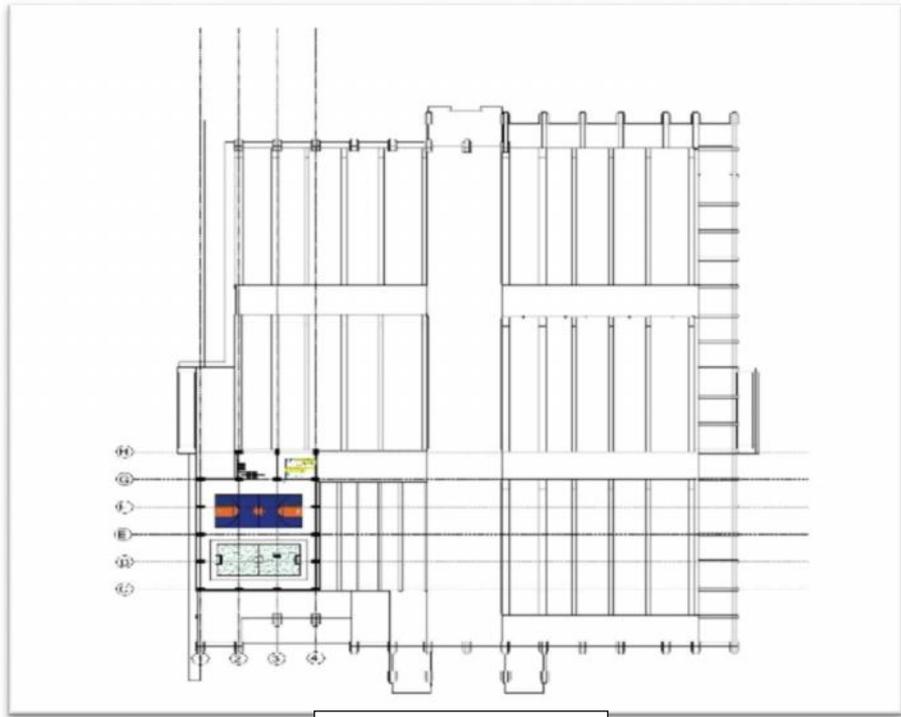
LAY OUT



DENAH LANTAI 1



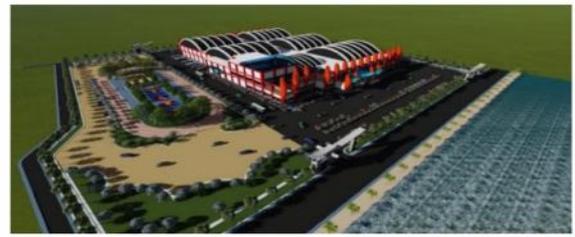
DENAH LANTAI 2



DENAH LANTAI 3



PERSPEKTIF MATA MANUSIA



PERSPEKTIF MATA BURUNG



VIII. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa di Kota Sorong sudah seharusnya memiliki suatu wadah yang dapat memfasilitasi kegiatan pertandingan olahraga dan juga tempat rekreasi olahraga. Maka dihadirkanlah bangunan Sorong *Sport Centre* ini guna untuk memenuhi kebutuhan dengan pelayanan yang lebih baik dari segi arsitektural bangunan serta kenyamanan pengunjung. Juga dapat memberi dampak yang baik bagi perekonomian daerah.

Dengan tema High Tech Architecture yang menitik beratkan pada desain transparansi yang di mana interior **SPOT EKSTERIOR** yang memunculkan **SPOT INTERIOR** yang tinggi dan memiliki k **SPOT EKSTERIOR** jenis kegiatan sesu **SPOT INTERIOR** maka dengan mengangkat tema ini sangat menunjang tujuan awal perancangan Sorong *Sport Centre*. Dengan pendalaman konsep ini maka rancangan yang akan dibangun dapat memberi kenyamanan dan kesan sendiri bagi pengguna dan pengunjung Sorong *Sport Centre*.

2. Saran

Sorong *Sport Center* dirancang sebagai wadah untuk meningkatkan keinginan masyarakat di Papua Barat untuk mencoba olahraga dan menekuninya dan juga sebagai tempat pertandingan olahraga dan salah satu pilihan rekreasi yang sangat berguna untuk masyarakat serta dapat menunjang perekonomian daerah. Dengan hadirnya bangunan ini diharapkan dapat mewadahi segala kegiatan aktivitas pertandingan olahraga dan juga tempat rekreasi olahraga yang selama ini kurangnya maupun

belum di fasilitasi secara baik dalam segi arsitektur yaitu suatu bangunan yang dapat menampung segala jenis kegiatan tersebut.

Daftar Pustaka

- Davies, Colin, 1988, *High Tech Architecture*, New York,
Sebestyen, Gyula, 1988, *New Architecture and Technology*, Oxford.
Charles, Jencks, 1990, *The New Modernism*, New York.
Yulianto, Sumalyo, 1997, *Arsitektur Modern Akhir Abad xix dan xx*, Jakarta.
Departemen Umum, 2012, *Standar Perancangan Gedung Olahraga*, Jakarta.
Neufert, Ernst, Sunarto Tjahjadi, 1997, *Data Arsitek Jilid I*, Jakarta.
Neufert, Ernst, Sjamsu Amril, 1999, *Data Arsitek Jilid II*, Jakarta.
De Chiara, Joseph, 1992, *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning*, McGraw-Hill International Editions, United State America.
D. K. Ching, Francis, Hanoto Adjie, 1994, *Arsitektur: Bentuk Ruang dan Susunannya*, Jakarta.
Reed, Robert H., 1953, *Design for Natural Ventilation in Hot Humid Weather*, Texas.
Studer, Heinz, 1998, *Baustoffkunde, Bauphysik, Bauchemie*. TS Hochbau, Catatan kuliah WS 88/89. Basel, Hlm.2
Bell, J., Bourt, W., 1995, *Designing Building for Daylight*, Constructions Research Communication, Ltd., Herts.
Benya, James dan Karlen, Mark., 2007, *Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*. , Erlangga, Jakarta. Egan, M. Satwiko, Prasasto, 2009, *Fisika Bangunan* , CV Andi Offset, Yogyakarta.
Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi No. Per 04/MEN/1980 tentang Syarat-Syarat Pemasangan dan Pemeliharaan Alat Pemadam Api Ringan.
David, 1983, *Concept in Architectural Lighting*, Mc Graw - Hill Book Company, New York.
HARDJASOEMANTRI, Koesnadi, 1996, *Hukum Tata Lingkungan*, Cet. Ke-12, Edisi ke-6. Gadjah Mada University Press; Yogyakarta.
National Fire Protection Association (NFPA) 10, 1998, *Standard for Portable Fire Extinguisher*. USA.
Ramli, Soehatman, 2010, *Petunjuk Praktis Manajemen Kebakaran (Fire Management)*, Jakarta.
Ernst. 1996. *Data Arsitek Edisi 33 Jilid 1*. Erlangga. Jakarta.
Poerbo, Hartono, 2002, *Utilitas Bangunan*, Penerbit: Djembatan, Jakarta. RUTRK Surakarta.
Standar Nasional Indonesia, 2001, *Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami pada Bangunan Gedung* , Badan Standardisasi Nasional, Jakarta.
Jimmy, S, Juwana, 2005, *Panduan Sistem Bangunan Tinggi Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*, Jakarta: Erlangga.
www.archdialy.com
www.google.com
www.slideshare.com
www.australiandesignreview.com
www.infosahabat.com/ukuran-lapangan-basket-standar-nasional-indonesia-internasional-beserta-gambar
www.english.runsky.com/2013-08/30/content_4789426.