

## AQUATIC ARENA DI MANADO Arsitektur Metafora

Shintia Fika. Angwen. Rungkat<sup>1</sup>  
Pingkan Peggy. Egam<sup>2</sup>  
Rieneke L. E. Sela<sup>3</sup>

### Abstrak

*Aquatic arena di Manado merupakan wadah untuk melakukan aktifitas atau event olahraga air, namun terdapat kekurangan dalam perkembangan proses pembibitan dan pelatihan bagi atlet renang di Manado untuk generasi yang akan datang. Salah satu faktor kekurangan pada olahraga ini disebabkan oleh fasilitas olahraga renang yang belum memadai sesuai standar kompetisi. Fasilitas aquatic arena di Manado merupakan wadah bagi peminat olahraga air (renang) untuk menjawab kebutuhan. Perancangan objek ini menggunakan arsitektur metafora yang mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata. Lokasi tapak perancangan aquatic arena berada di jalan ring road kecamatan Mapanget kota Manado. Tujuan dari perancangan adalah untuk meningkatkan fasilitas yang dapat mendukung bangunan dan mencari prinsip arsitektur metafora yang dapat diterapkan pada bentuk bangunan. Metode perancangan menggunakan proses desain generasi II oleh Jhon Seizel.*

*Hasil perancangan yang dicapai bangunan mampu mewadahi aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan olahraga berenang di Manado serta fasilitas aquatic arena sesuai dengan standar kompetisi dan bentuk bangunan dengan konsep penerapan arsitektur metafora dapat menggambarkan aktivitas yang ada di dalam bangunan.*

**Kata Kunci:** *Olahraga, Aquatic Arena, Arsitektur Metafora*

### 1. PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Kegiatan olahraga bermanfaat untuk jasmani dan rohani manusia. Olahraga merupakan kegiatan yang dapat memberikan kesehatan dan kesenangan kepada manusia. Olahraga juga merupakan suatu keharusan dari aspek biologis manusia. Manfaat jasmani yang kita dapat dari berolahraga guna untuk mengembangkan ketahanan tubuh yang bersifat menyeluruh, pembentukan keterampilan hidup, keterampilan sosial, keterampilan berfikir, dan pembentukan prestasi, sedangkan manfaat bagi rohani adalah untuk memupuk sikap sportifitas, rasa percaya diri, nilai – nilai moral, dan estetika. Olahraga juga bisa menjadi ajang rekreasi dan kompetisi juga dapat menjadi alat sebagai pengalihan pikiran dari hal – hal negatif.

Prestasi yang tinggi dalam dunia olahraga mempunyai citra kebanggaan tersendiri, baik untuk negara, daerah, sampai pada pribadi kita sendiri. Upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui beberapa cara yang langsung maupun tidak langsung terkait dengan kebugaran jasmani setiap individu. Perkembangan olahraga di Manado tidak terlalu terdengar gaungnya termasuk olahraga renang karena belum didukung dengan fasilitas yang memadai.

Oleh karena, itu muncul gagasan untuk menyediakan fasilitas olah raga yang memiliki fasilitas berbeda dan menawarkan suasana yang berbeda pula, namun dapat memberikan nilai lebih dalam hiburan terutama dengan kajian rancangan melalui adaptasi aktifitas dalam objek tersebut. Sarana untuk olahraga ini dapat digunakan oleh semua kalangan usia serta para atlet sebagai sarana latihan dalam meningkatkan prestasi dibidang olah raga renang. Adanya fasilitas olahraga yang memiliki standar dan dapat digunakan oleh atlet maupun masyarakat umum, bukan berarti membuat prestasi dalam waktu singkat tetapi dalam waktu dekat lebih diprioritaskan pada peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga air untuk kesehatan tubuh maupun sebagai titik awal untuk mencetak atlet – atlet dan jiwa – jiwa yang sehat yang berprestasi di masa yang akan datang.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat

<sup>2</sup> Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

<sup>3</sup> Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

## 1.2. Tujuan Perancangan

- ) Merancang fasilitas olah raga air (renang) berskala internasional;
- ) Menciptakan objek arsitektural bangunan yang representatif serta mampu mengundang masyarakat untuk beraktivitas khususnya olah raga air dengan adaptasi aktifitas renang sebagai pendekatan rancangan bentuk;
- ) Memberikan wadah tempat mengembangkan potensi olahraga air untuk dikompetisikan dengan fasilitas yang memenuhi standar bangunan *aquatic*.

## 1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah sebagai acuan dalam perencanaan ini yaitu :

- 1) Bagaimana merancang objek yang dapat memfasilitasi kegiatan olah raga air dan rekreasi serta meningkatkan prestasi atlet ;
- 2) Bagaimana merancang sebuah objek fasilitas olah raga air yang dapat memfasilitasi dan menampung kegiatan olahraga dan rekreasi air di dalamnya seperti renang, loncat indah, renang indah, dan polo air ;
- 3) Bagaimana merencanakan fasilitas-fasilitas yang berbeda-beda dalam satu perancangan yang saling berintegrasi serta dapat mentransformasikan aktifitas olah raga dalam prinsip disain sebagai tema rancangan.

## 2. METODE PERANCANGAN

### 2.1. Proses Perancangan

Proses perancangan yang digunakan untuk objek ini adalah proses desain generasi II oleh *John Seizel (Inquiry by Design)*. Proses desain ini lebih dikenal sebagai proses desain spiral, dimana proses desain berlangsung secara terus menerus dan hanya dibatasi oleh faktor-faktor tertentu. Proses desain ini tidak membatasi perancangan sehingga perancang dapat menghasilkan hasil akhir desain yang lebih optimal.

### 2.2. Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang diambil untuk proses perancangan *aquatic arena* di Manado ini adalah melalui analisa objek dan tema perancangan. Analisa objek dilakukan terhadap tipologi meliputi tipologi fungsi dan bentuk. Pendalaman analisa rancangan dilakukan dengan mengkolaborasikan dengan tema rancangan yaitu metafora dengan mengambil elemen dan perilaku yang berkaitan dengan air. Konsep rancangan diperoleh melalui analisa lokasi, tapak, ruang, sirkulasi, bentuk, struktur dan utilitas. Pada bagian akhir konsep rancangan ditransformasikan kedalam desain rancangan objek *aquatic arena*.

## 3. KAJIAN OBJEK RANCANGAN

### 3.1. Objek Rancangan

*Aquatic arena di Manado* berarti wadah untuk melakukan kegiatan even olahraga dan aktifitas olahraga yang berhubungan dengan olahraga air. Olahraga air yang dimaksudkan dalam bangunan ini tidak semua olahraga air tetapi beberapa saja seperti renang, loncat indah, renang indah dan polo air akan tetapi tidak tertutup kemungkinan pada *aquatic arena* ini terdapat kegiatan rekreasi yang berhubungan dengan air.

#### ) **Prospek**

Dengan perkembangan olahraga saat ini, telah banyak menghadirkan kompetisi- kompetisi tingkat nasional yang di pertandingkan di tiap daerah yang membutuhkan *venue* turnamen yang memadai, mulai dari segi penonton sampai fasilitas penunjang untuk para atlet yang bertanding. Perencanaan *aquatic arena* memiliki prospek untuk meningkatkan prestasi serta mendorong pengembangan pariwisata berbasis olah raga air di kota Manado.

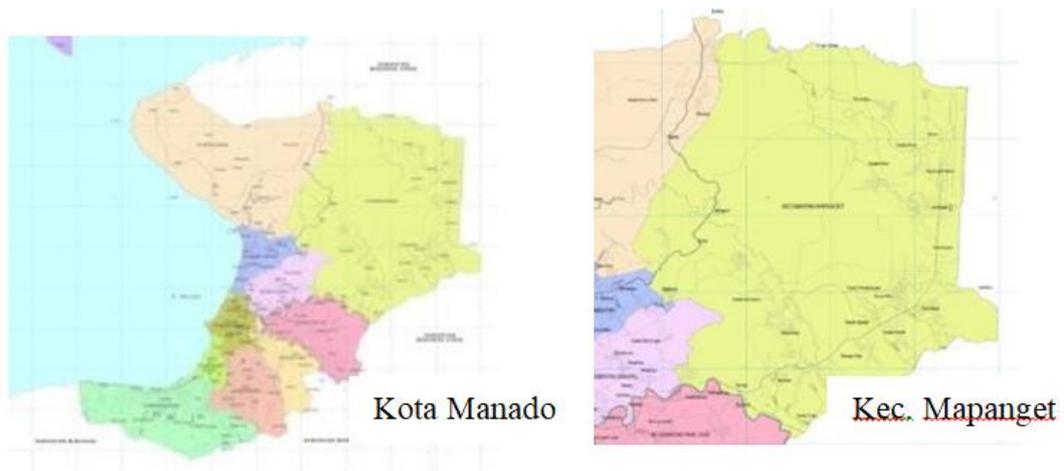
#### ) **Fisibilitas**

menjadikan *aquatic arena* sebagai *venue* turnamen olahraga berskala nasional yang mampu memadai kebutuhan jumlah pengunjung dan menjadi fasilitas melepas kejenuhan bagi masyarakat di Manado sebagai sarana rekreasi/hiburan serta *aquatic arena* dapat menampung fungsi elemen

kota dalam perancangan suatu kota, yaitu sebuah tempat yang menandai suatu kawasan (*landmark*).

### 3.2. Lokasi dan Tapak Perancangan

Lokasi tapak perancangan *aquatic arena* berada di jalan *ring road* kecamatan Mapanget kota Manado dengan luas site 4 *hectare* seperti pada gambar 2.



Gambar 1. Peta Kota Manado dan Kec. Mapanget  
Sumber: <https://www.manadokota.go.id/>



Pusat kota (zero point) 30 mnt  
Bandara Sam Ratulangi 27mnt

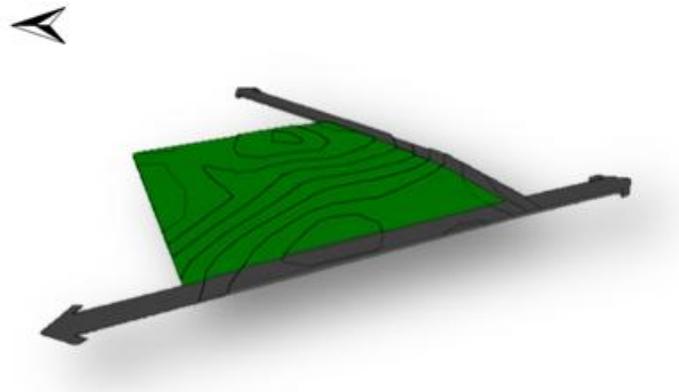
Gambar 2. Tapak Perancangan  
Sumber: <https://www.manadokota.go.id/>

Pemilihan lokasi site yang terletak di Kota Manado Kec. Mapanget dan didasarkan atas beberapa kriteria yaitu:

- 1) Berdasarkan rencana tata ruang wilayah kota Manado ( RTRW ) tahun 2014 – 2034 menyatakan lokasi site harus sesuai dengan peraturan pemerintah yang ditetapkan sesuai dengan rencana peruntukan lahan gelanggang olahraga.
- 2) Lingkungan tapak berada di lokasi dengan kondisi topografi yang datar.
- 3) Aksesibilitas lokasi tapak yang mudah dicapai.

### 3.3. Analisis Tapak dan Lingkungan

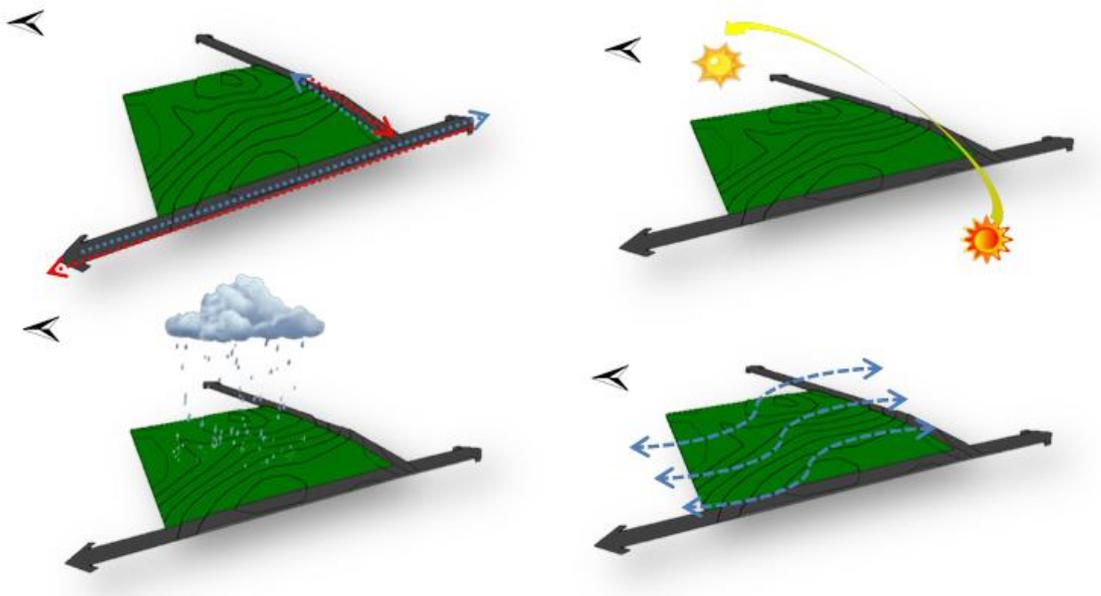
Analisa pengembangan lokasi dan tapak berada di jalan *ring road* kecamatan Mapanget kota Manado seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Tapak Perancangan

#### *Site development*

Luas <i>site</i>	: 40000m <sup>2</sup> ( 4 Ha )
Lebar sempadan	: 16m
KDB (40%)	: 40% x luas <i>site</i> : 16000m <sup>2</sup>
KLB (120%)	: 120% x luas <i>site</i> : 48000m <sup>2</sup>
KBM	: KLB : KDB : 48000 : 16000 : 3lt



Gambar 4. Analisis Klimatologi, Angin, dan Akseibilitas

## 4. TEMA PERANCANGAN

### 4.1. Asosiasi Logis

Tema dapat dijadikan sebagai titik berangkat dalam proses perancangan. Tema dalam hal ini sebagai acuan dasar dalam perancangan arsitektural, serta sebagai nilai keunikan yang mewarnai keseluruhan hasil rancangan. *Aquatic arena* ini diterapkannya atau di transformasikan nilai-nilai seperti individualisme naturalism, komunikasi dan budaya dalam bentuk fisik bangunannya. Perwujudan gaya bahasa metafora dapat kita nikmati melalui sebuah proses pemikiran yang arsitektural dengan mengambil elemen dan perilaku air sebagai aspek yang akan transformasikan dalam perancangan. Keterkaitan judul dan tema metafora diambil dan diterapkan pada perancangan *aquatic arena* ini untuk menciptakan suatu bangunan yang mampu menarik perhatian orang, mampu memberi kesan dan citra sendiri serta mampu mewakili suasana dan aktifitas yang terdapat di dalamnya. Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan.

### 4.2. Kajian Tema

Arsitektur metafora yang di pahami dalam kata metafora adalah metafora mengidentifikasi hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasi pola hubungan sejajar. Seorang perancang menggunakan arsitektur metafora agar dapat berkreasi dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur. Metafora dapat mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan pertanyaan yang muncul dari tema rancangan dan seiring dengan timbulnya interpretasi baru. Karya –karya arsitektur dari arsitek terkenal yang menggunakan metode rancang metafora, hasil karyanya cenderung mempunyai langgam *postmodern*. Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain.

Metafora memiliki 3 jenis pemakaian yaitu :

- ) *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba);
- ) *Tangible methaphors* (metafora yang nyata); dan
- ) *Combined methafors* (metafora kombinasi).

### 4.3 Pendekatan Perancangan Tema

Perancangan bangunan *Aquatic arena* ini akan menggunakan pendekatan *intangibile metaphor* yang diambil dari uraian mengenai sifat dan gerakan air, didapatkan beberapa kata kunci yang digunakan untuk diterjemahkan kedalam bahasa arsitektural, yaitu fleksibel, mengalir, statis dan dinamis keempat kata kunci tersebut menjadi dasar perencanaan dan perancangan *aquatic arena* di Manado

## 5. KONSEP PERANCANGAN

### 5.1. Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar perancangan objek menerapkan tranformasi air dalam olah bentuk sehingga menggambarkan aktivitas apa yang ada di dalam bangunan *aquatic arena* ini. Selain sebagai tranformasi aktivitas yang diterapkan pada bentuk, konsep tema metafora dihadirkan untuk menciptakan kekontrasan di sekitar kawasan namun tetap harmoni dengan bangunan-bangunan di sekitar melalui penggunaan material dan bentuk fisik dari bangunan *aquatic arena*, sehingga menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi dan memanfaatkan objek tersebut.

### 5.2. Konsep Gubahan Bentuk dan Ruang

Konsep gubahan bentuk berdasarkan kajian terhadap tema arsitektur metafora uraian mengenai sifat dan gerakan air, didapatkan beberapa kata kunci yang digunakan untuk diterjemahkan kedalam bahasa arsitektural, yaitu fleksibel, mengalir, statis dan dinamis. Keempat kata kunci tersebut menjadi dasar perencanaan dan perancangan *aquatic arena* di Manado.

Penggabungan dua unsur gerakan air dinamis dan air statis di transformasikan kedalam bentuk bangunan *aquatic arena* seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Konsep Gubahan Bentuk dan Ruang

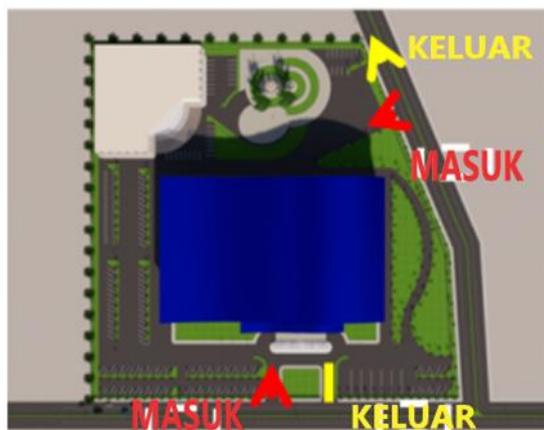
Sifat air fleksibel dan mengalir ditransformasikan ke bentuk bentuk yang melengkung pada bangunan seperti pada gambar 6



Gambar 6. Konsep Gubahan Bentuk dan Ruang

### 5.3. Konsep Sirkulasi dan Entrance

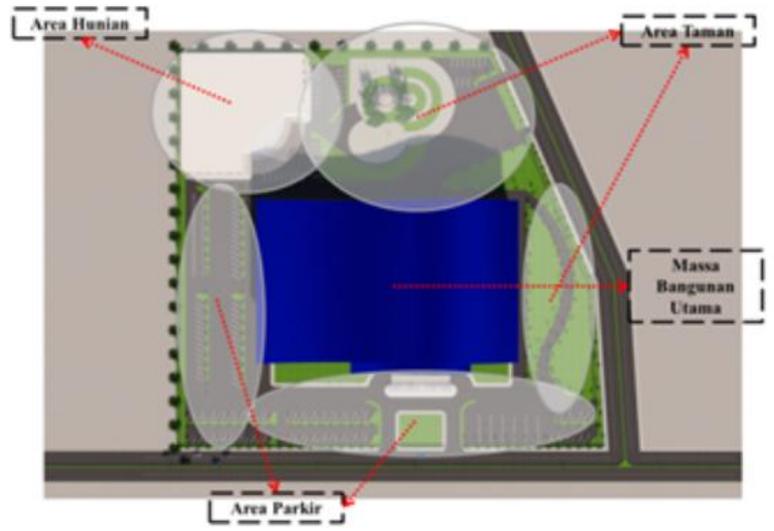
Lokasi *site entrance* terdapat pada bagian barat *site*/tapak, hal ini kerana intensitas kendaraan tinggi pada jalur *entrance* yang ada dibagian ini jalan menuju ke lokasi. Sirkulasi pada objek terbagi atas 2 bagian yaitu : sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki. Untuk memberikan kenyamanan pejalan kaki dibedakan aksens beda ketinggian serta perbedaan material yaitu aspal dan *paving block*, seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Konsep Sirkulasi dan Entrance

#### 5.4. Konsep Gubahan Bentuk dan Konfigurasi Massa

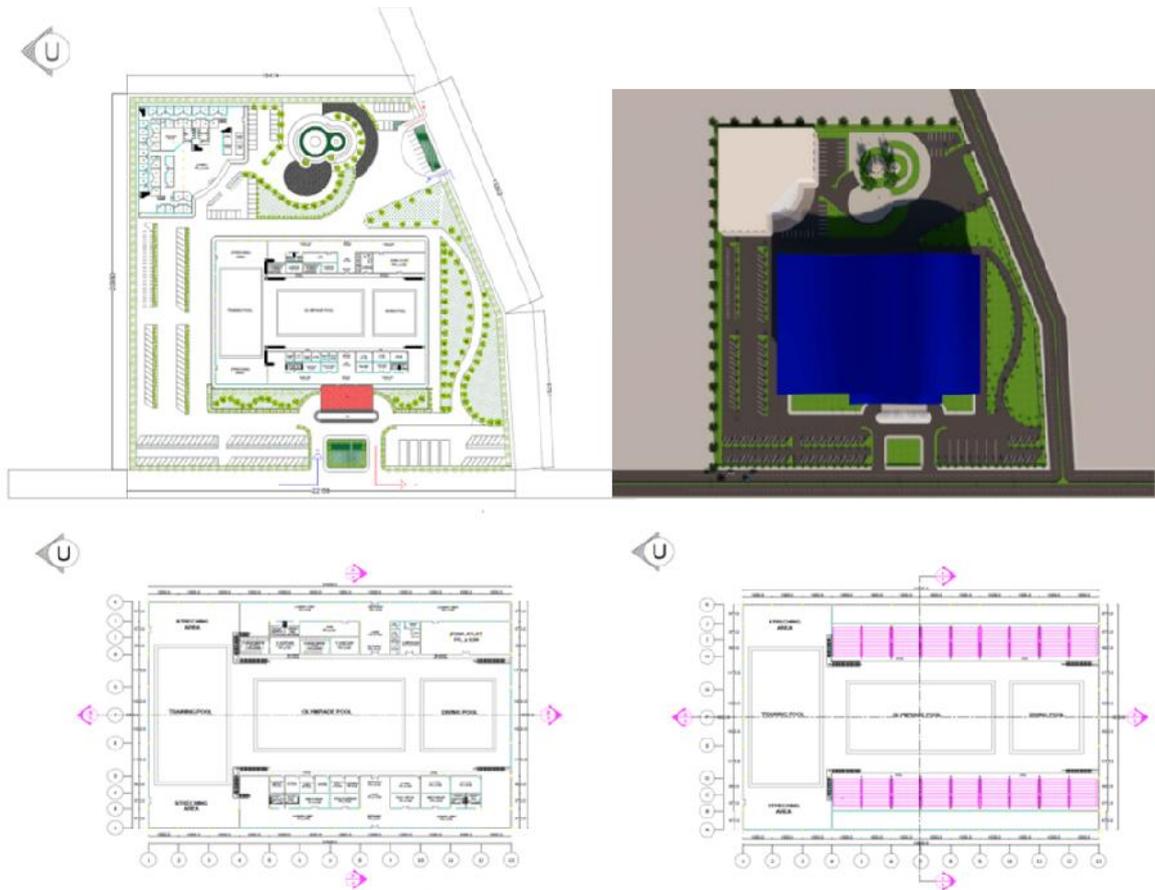
Perletakan fungsi dalam *site* dibagi atas 2 fungsi fasilitas masa bangunan dan fasilitas ruang luar yang terdiri dari ruang parkir, ruang luar taman dan ruang luar buatan lainnya, seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Konsep Gubahan Bentuk dan Konfigurasi Massa

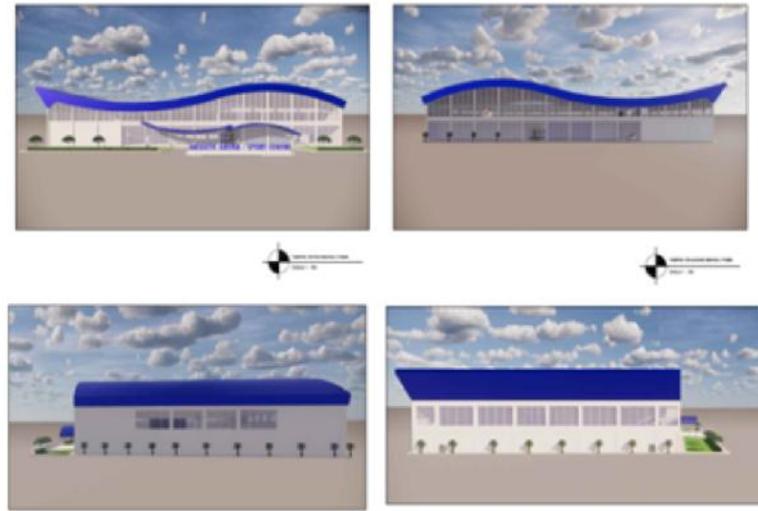
### 6. HASIL PERANCANGAN

#### 6.1. Tata Letak dan Tata Tapak



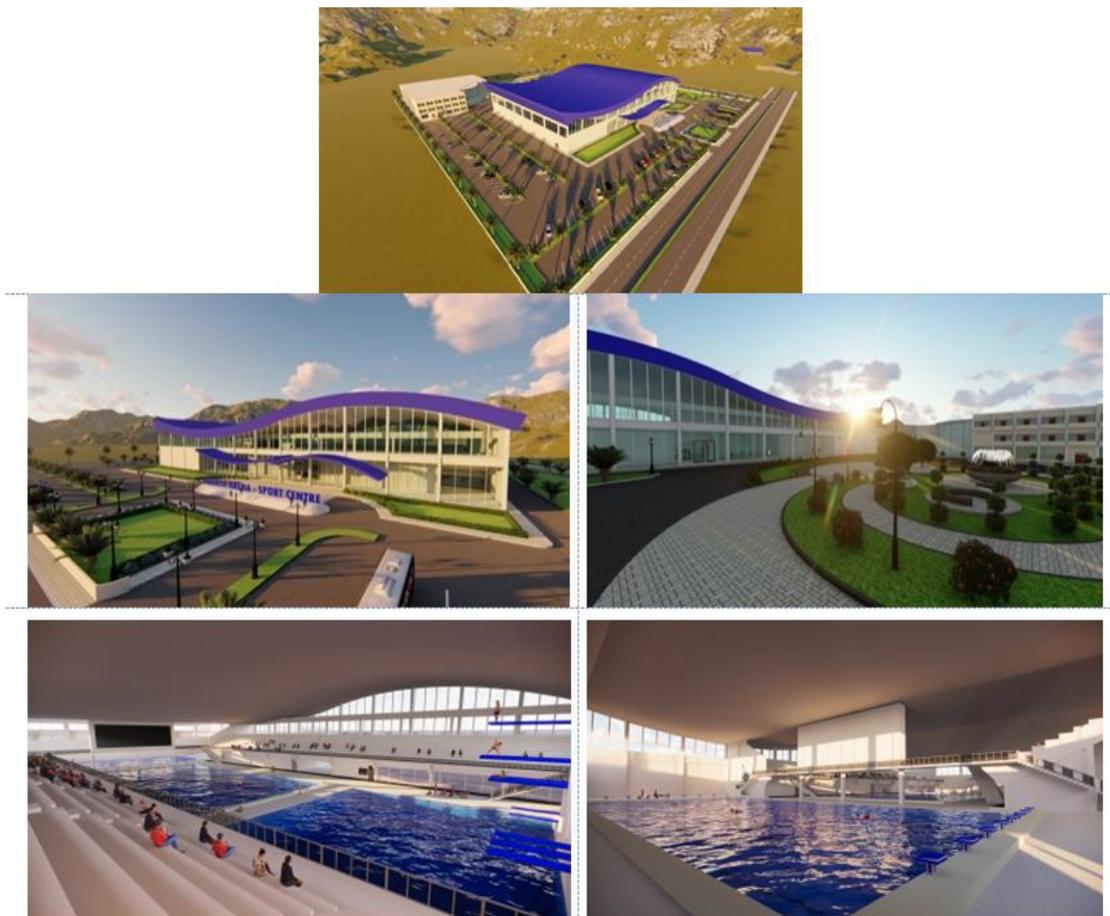
Gambar 9. Layout plan, site plan, denah bangunan lantai 1 dan 2

Tampak bangunan menampilkan bentuk gelombang dengan pemakaian struktur atap *space frame* seperti pada gambar 10.



Gambar 10. Tampak bangunan dan tampak tanak

Perspektif, *spot interior* dan *spot exterior* bangunan dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Perspektif, *spot interior* dan *spot exterior* bangunan

## 7. PENUTUP

### 7.1. Kesimpulan

Perancangan *aquatic arena* di Manado bisa menjadi pusat kawasan olahraga berstandar nasional, menjadi pusat olahraga serta pusat hiburan, rekreasi. Selain itu merupakan fasilitas yang dapat menarik bakat-bakat prestasi pecinta olah raga air di kota Manado. Konsep perancangan ini merupakan hasil eksplorasi arsitektur yang telah di kaji dan dirancang secara imajinatif dengan beberapa strategi perancangan yang di tempuh dalam menghasilkan rancangan objek *aquatic arena* di Manado. Konsep bangunan yang menerapkan tranformasi air atau bangunan ini menggambarkan aktifitas apa yang ada di dalam bangunan *aquatic arena* ini. Bangunan ini nantinya didesain lebih kontras dari pada bangunan yang ada disekitar, namun tetap harmoni dengan bangunan-bangunan di sekitar melalui penggunaan material dan bentuk fisik dari bangunan *aquatic arena* dan akan mampu menarik perhatian masyarakat untuk datang.

### 7.2. Saran

Kedepannya diharapkan pemerintah dapat lebih memperhatikan perencanaan *aquatic arena* di Manado ini agar menjadi salah satu sarana olahraga yang dapat menunjang *event – event* untuk perkembangan olahraga khususnya olahraga air di kota Manado. Peraturan dan standar dalam perencanaan struktur harus selalu diikuti, sehingga bangunan yang dihasilkan selalu memenuhi standar seperti dalam hal peraturan perencanaan struktur tahan gempa, standar perencanaan struktur beton, dan sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonimous. 2014. Peraturan Menteri Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia : *Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan Kolam Renang*. No. 0636
- Ching, Francis. D. K (1943). *Arsitektur : From, Space, United State Of America And Orde*, Scound Edition.
- Ching, Francis D.K. & Cassandra Adams. *Building Construction Illustrated*. Third Edition.
- Christoper, Siregar. 2010. *Aquatic Arena di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta
- Egam, P. P (2009). *Intervensi Perilaku Lokal Terhadap Pemanfaatan Ruang Publik*, Ekoton . Vol. 9 No.2
- Neuferst Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Erlangga, Jakarta Neufert etc. 2000 *Architect's Data 3rd*.
- Purukan., M.A.G, Egam. P. P, Wuisang, C. E. V (2017). *Gelanggan Remaja Di Kota Amurang Kabupaten Minahasa Selatan. Behaviour Architecture*. Daseng, Vol.2 No. 6
- Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Manado 2014 – 2034
- Surentu., L. M, Egam P. P, Rompas L. M (2019). *Wedding Centre Di Manado Arsitektur Symbolisme*. Daseng, Vol. 8 No. 1
- Tandali., A, Egam P. P. 2019. *Arsitektur Berwawasan Perilaku*. Media Matrasain, Vol. 8 No. 1
- Taufiq , Ismail. 2010. *Medan Aquatic Centre*. Universitas Sumatera Utara