

KARATE MARTIAL ART CENTER IN MANADO

(ANALOGY DIRECT ART IN DEFENCE)

Umberger D M Parauga¹

Rachmat. Prijadi²

Steven Lintong³

ABSTRAK

Bela diri merupakan seni yang sudah berkembang lama di indonesia. Keberadaan seni bela diri karate di indonesia berasal dari jepang, yang pada dasarnya mengandalkan kekuatan fisik. Indonesia merupakan negara yang memiliki budaya yang sangat beragam, masuknya seni bela diri karate di indonesia bisa dikatakan sangat menyebar luas. Salah satu provinsi yang menggemari seni bela diri karate tersebut adalah sulawesi utara yaitu kota manado.

Kota manado merupakan kota dengan kemajemukan penduduknya yang beraneka ragam, dengan perkembangan perkotaan yang semakin meningkat kota manado belum memiliki fasilitas yang menjadi pusat atau tempat yang memfasilitasi masyarakatnya untuk mengapresiasi seni bela diri karate di kota.

Sebagai cabang olah raga yang diakui pemerintah, dalam hal ini dibawah tangan dari forki (federasi karate-do indonesia) yang mengatur semua aktifitas cabang karate, belum juga memiliki suatu fasilitas yang dapat digunakan untuk event – event nasional dan internasional dalam pertandingannya.

Fasilitas yang kini ada hanya meminjam dari cabang olah raga lain dimana relatif tidak memiliki sarana yang memadai dan sebagai “icon” yang mampu menjadi perhatian khalayak ramai untuk dapat datang mengetahui, mempelajari, dan melihat para atlit kita bertanding. Searah dengan tujuan untuk memberikan fasilitas yang layak, maka didesainlah sebuah konsep bangunan seni bela diri yang bertemakan ‘art in defence’ atau seni dalam bertahan dengan pendekatan ‘direct analogy’.

Pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Keberadaa pusat seni bela diri karate ini diharapkan mampu menjadi wadah untuk menampung aktifitas dan kegiatan, mulai dari pelatihan, pengetahuan hingga proses pengembangan bakat para atlitnya dalam bertanding dan juga menjadi semangat dan memasyarakatkan dunia karate khususnya di kota manado.

Kata kunci : Karate Martial Art Center, Analogi Direct Art In Defence, Kota Manado

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Samratulangi

² Staf Pengajar Arsitektur Universitas Samratulangi (pembimbing 1)

³ Staf Pengajar Arsitektur Universitas Samratulangi (pembimbing 2)

I. PENDAHULUAN

Karate adalah salah satu olahraga khususnya cabang olahraga beladiri yang cukup berkembang lama di Indonesia. Karate juga merupakan suatu cabang olahraga prestasi yang dipertandingkan baik di nasional maupun internasional. Dalam cabang olahraga beladiri karate ada dua jenis komponen gerak yang dipertandingkan yaitu kata dan kumite. Menurut Nakayama (1981:04) dalam (Hikmatul,2015) bahwa “Kata adalah jurus yang merupakan perpaduan dari semua teknik dasar yaitu tangkisan, tinjuan, sentakan atau hentakan dan tendangan yang dirangkai sedemikian rupa dalam satu kesatuan dalam bentuk yang pasti”. “Kumite adalah pertarungan dua orang yang saling berhadapan dan menampilkan teknik-teknik”. Cabang olahraga beladiri, khususnya karate yang berasal dari negara Jepang sangat cepat berkembang di Indonesia. Hal ini ditandai dengan banyaknya perkumpulan olahraga beladiri karate yang telah berdiri. Salah satunya adalah KKNSI (Kesatuan Karate-do Naga Sakti Indonesia).

Menurut kamus besar bahasa Indonesia bela diri adalah sebuah seni yang timbul sebagai suatu cara manusia untuk mempertahankan dirinya. Seni beladiri adalah perpaduan unsur seni, teknik membela diri, olah raga, serta serta olahraga batin yang didalamnya terdapat muatan seni budaya masyarakat dimana seni bela diri itu lahir dan berkembang dan akan terus berlanjut seiring dengan perkembangan seni budaya masyarakat (Soedarso 1987,27) dalam (Nufusi,2016). Pembangunan fasilitas untuk menunjang seni beladiri di Indonesia dapat dilakukan di daerah yang memiliki potensi besar sebagai tempat berkembangnya seni beladiri. Manado yang merupakan kota di Indonesia memiliki banyak sekali pergaulan seni beladiri. Banyaknya perguruan beladiri di Manado menunjukkan bahwa Manado memiliki jumlah peminat beladiri yang cukup banyak, sehingga kebutuhan akan perguruan beladiri juga tinggi.

II. METODE PERANCANGAN

2.1 Pendekatan perancangan yang digunakan dalam objek ada 3 yaitu :

1. Pendekatan tipologi objek
2. Pendekatan tema pada rancangan
3. Pendekatan analisis tapak dan lingkungan

2.2 Proses perancangan desain

Kajian perancangan dilakukan dengan proses desain jon zeisel generasi II yang merupakan proses yang berulang-ulang secara terus menerus (cylical/spiral) sehingga menghasilkan desain yang maksimal berdasarkan evaluasi yang berulang-ulang image yang diinginkan akibat pemenuhan kriteria maupun keterbatasan waktu.

2.3 Proses kerangka pikir

Dilakukan dengan 3 gagasan utama yaitu objek, tapak dan tema. Dimulai dari objek pemahaman rancangan dengan identifikasi masalah dan perumusan masalah setelah itu melakukan kajian objek, tapak dan tema berdasarkan substansi dari perancangan objek yang akan dirancang. kajian yang telah dilakukan dikumpulkan menjadi satu data dan di analisis berdasarkan studi literatur, komparasi dan kasus.

III. KAJIAN OBJEK PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Objek Perancangan

Karate Martial Arts Center In Manado adalah pusat pelatihan khusus bela diri Karate yang dihadirkan di kota Manado dimana masyarakat kota Manado dapat mengembangkan potensi bela diri karate yang ada baik itu secara jasmani dan rohani.

3.2 Prospek Dan Fisibilitas Objek Perancangan

Propek Objek Perancangan

Perancangan '*karate martial art center in manado*' (pusat seni bela diri karate di manado) diharapkan dapat menunjang kegiatan jasmani masyarakat, yang berada di kota Manado. Untuk kedepannya dengan perancangan '*karate martial art center*' ini juga dapat bibit muda berprestasi yang dapat bersain di kanca nasional bahkan internasional, serta dapat memberikan manfaat bagi masyarakat yang ingin mengembangkan potensinya dalam bidang seni bela diri.

3.3 Fisibilitas Perancangan

Sampai saat ini kota Manado masih belum memiliki '*karate martial art center*'. Hal tersebut membuat masyarakat sulit menemukan sarana jasmani sehingga tidak dapat mengembangkan potensinya dalam bidang seni bela diri (KARATE).

IV. KAJIAN TEMA PERANCANGAN

4.1 Asosiasi Logis Tema

Analogi dalam ilmu bahasa adalah persamaan antar bentuk yang menjadi dasar terjadinya bentuk-bentuk yang lain. Analogi merupakan salah satu proses morfologi di mana dalam analogi, pembentukan kata baru dari kata yang telah ada. Analogi juga mengandung arti 'sama' atau 'serupa' atau dengan kata lain analogi mengandung makna yang berkenan dengan persamaan atau keserupaan dari dua hal yang berbeda.

4.2 Teori Analogi yang digunakan untuk rancangan yaitu ANALOGI BIOLOGIS dimana terdapat dua bentuk sifat dari teori ini :

1. Bersifat Khusus Terpusat pada pertumbuhan proses-proses dan kemampuan gerakan yang berhubungan dengan organisme yang disebut arsitektur biomorfik.
2. Bersifat umum Terpusat pada hubungan antara bagianbagian bangunan atau antara bangunan dengan penempatannya.

4.3 Pendekatan Analogi

Seorang arsitek dapat merancang suatu karya arsitektur yang bermacam-macam bentuknya, namun tidak mudah melalui proses perancangan atau desain tersebut. Broadbent dengan bukunya Desain in Architecture (1980). Memuat hal hal mendasar dalam desain arsitektur dan menjadi pegangan mahasiswa, akademisi, arsitek maupun peminat desain arsitektur lain. Hal fundamental yang dibahas di dalam buku ini salah satunya adalah pendekatan bentuk.

Analogi adalah suatu pendekatan bentuk yang digunakan dalam desain arsitektur, dalam bukunya Design In Architecture, Geoffrey Broadbent mengatakan bahwa "mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa-analisa ke dalam sintesa adalah analogi". Pernyataan ini maksudnya adalah

bahwa pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Suatu pendekatan analogi dikatakan berhasil apabila pesan yang ingin disampaikan atau objek yang dianalogikannya dapat dipahami oleh semua orang.

Oleh karena itu, harus terdapat benang merah antara bangunan dan objek yang dianalogikannya dalam proporsi tertentu sehingga tidak menjadi terlalu naif seperti menjiplak secara mentah-mentah. Pendekatan analogi berbeda dengan pendekatan secara metafora. Dalam pendekatan metafora suatu objek dideskripsikan terlebih dahulu, untuk selanjutnya diambil inti dari pendeskripsian tersebut.

Inti dari deskripsi itu kemudian diaplikasikan ke dalam bentuk arsitektur yang benar-benar berbeda dari objek yang dijadikan metafora. Pendekatan ini sering dianggap kurang berhasil karena banyak orang yang tidak dapat memahami pesan yang ingin disampaikan.

Hal yang penting dalam analogi adalah persamaan antara bangunan dengan objek yang dianalogikan. Persamaan di sini bukan berarti benar-benar serupa dengan objek dan hanya diperbesar ukurannya saja, tetapi yang dimaksudkan adalah persamaan berupa pesan yang disampaikan. Oleh sebab itu, analogi menjadi sangat berharga karena sifatnya yang sangat personal, berarti dapat dipahami oleh setiap orang. Dalam buku *Design in Architecture* karya Broadbent, pendekatan analogi dibagi ke dalam tiga macam, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan analogi simbolik.

PENDEKATAN ANALOGI LANGSUNG

Analogi langsung merupakan analogi yang paling mudah dipahami oleh orang lain. Dalam analogi ini, arsitek menyelesaikan permasalahan dalam desain dengan fakta-fakta dari berbagai cabang ilmu lain yang sudah diketahui umum, misalnya seperti pengaturan cahaya pada bangunan yang menggunakan prinsip kerja diafragma pada mata. Berikut adalah beberapa contoh karya arsitektur yang menggunakan pendekatan analogi.

4.4 Analogi Yang Digunakan Dalam Perancangan

Analogi biologis secara umum mempunyai hubungan dengan lainnya baik itu penataan dan penempatannya dan khusus yang bersifat terpusat pada pertumbuhan dan kemampuan gerakan yang berhubungan dengan organisme. Oleh karena itu dalam perancangan ini menggunakan *pendekatan analogi langsung* (direct). Berdasarkan sifatnya analogi langsung dapat menggambarkan kedua sifat (sifat umum dan khusus) dari analogi biologis, Seperti halnya konsep perancangan bangunan yang digunakan memberi ciri gerakan tubuh manusia yang melakukan gerakan karate.

4.5 Penerapan Tema Pada Perancangan

- **Segi bentuk**

Menampilkan bentuk-bentuk gerakan karate khususnya gerakan bertahan. Gerakan yang digunakan terbagi atas 3 bagian gerakan yang di aplikasikan serta digabungkan menjadi satu bentuk yang ideal untuk mendukung tema *art in defense*. Gerakan-gerakan tersebut diantaranya adalah :

Kibadachi



Gambar 4.1

Shuto Uke



Gambar 4.2

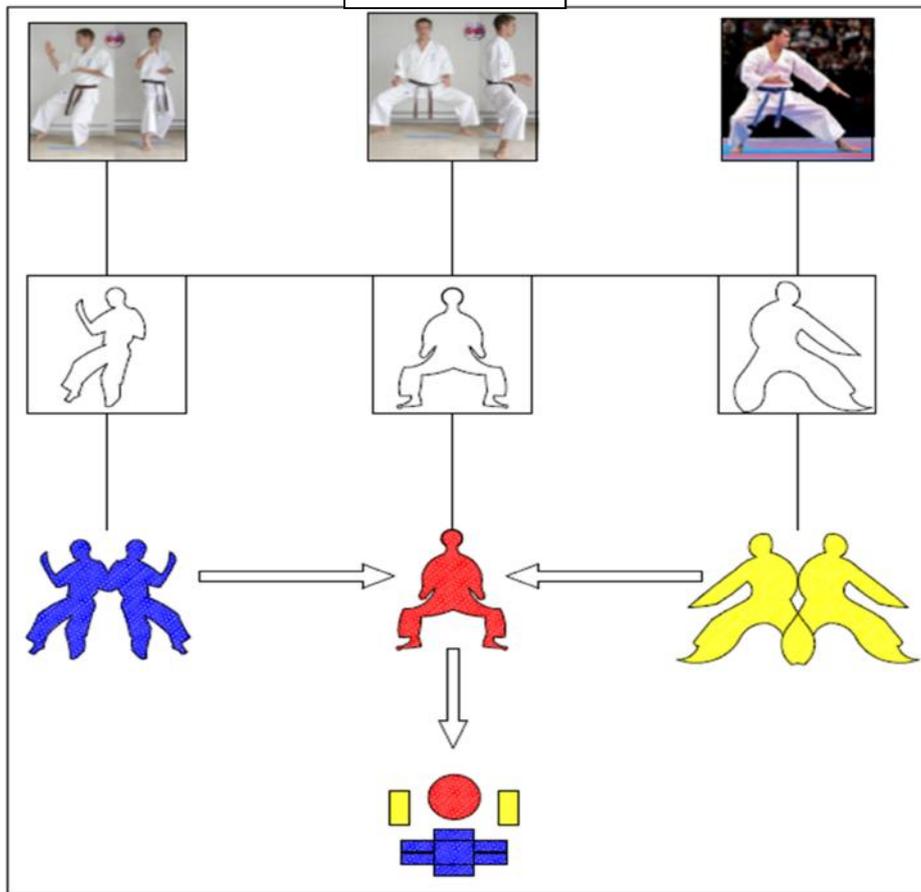
Gedan Kakeuke



Gambar 4.3

- **Pengaplikasian Gerakan Dengan Tema**

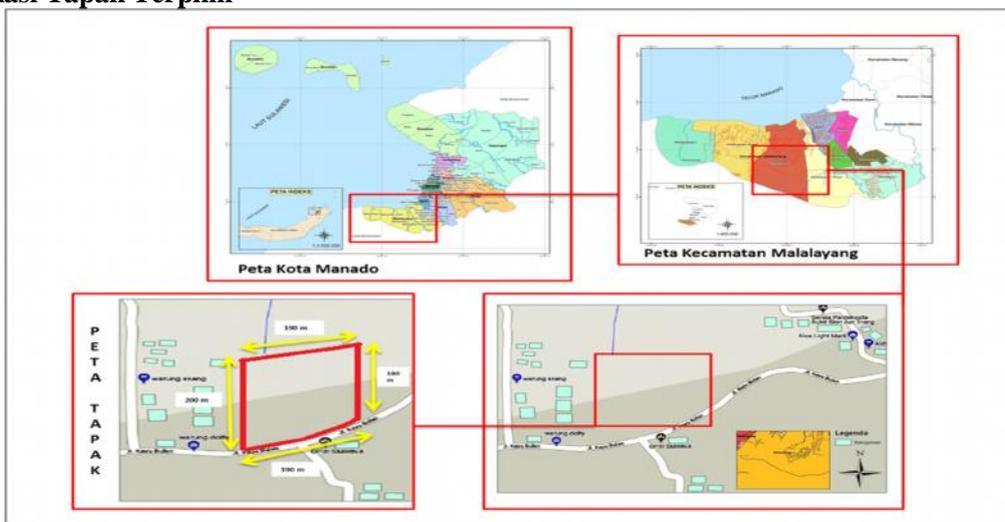
Gambar 4.4



Segi bentuk berasal dari gaya karate yang di padukan dengan Tema

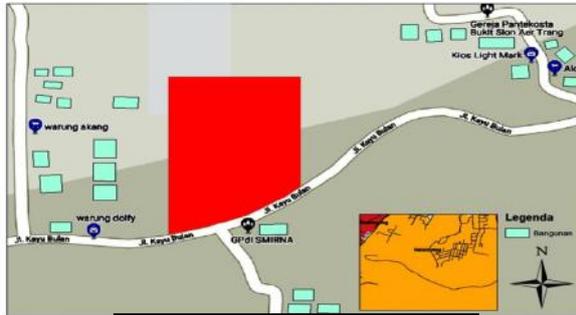
V. ANALISA LOKASI DAN TAPAK

5.1 Lokasi Tapak Terpilih



Gambar 5.1 Tapak terpilih

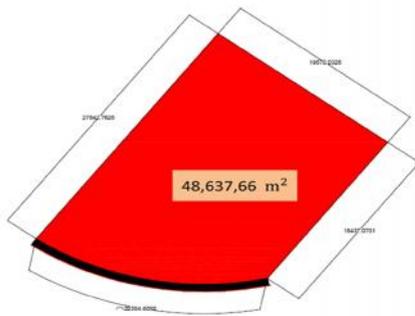
- **Eksisting Tapak**



Gambar 5.2 Tapak terpilih

Tapak yang akan menjadi tempat berdirinya objek rancangan karate martial art center berada di kota manado tepatnya di jalan kayu bulan, kelurahan malalayang 1, kecamatan malalayang. Pengambilan lokasi tapak diambil berdasarkan lokasi tempat yang jauh dari keramaian. Hal tersebut dilakukan demi mendukung aktifitas-aktifitas dalam pusat seni bela diri, terlebih khusus untuk para atlet yang membutuhkan konsentrasi dalam melatih diri.

- **Kapabilitas Tapak**



Gambar 5.3 Tapak terpilih

Luas Tapak : 48,637,66 m

Luas Sempadan :

- Sempadan Jalan : $\frac{1}{2} \times 8 + 1 = 5 \times 223.54 \text{ m} = 1,117,7 \text{ m}$

- Sempadan Bangunan (13m) :
 - 5 m x 195.70 m = 978.5 m
 - 5 m x 278.42 m = 1.392.1 m
 - 5 m x 184.37 m = 921.85 m
 Total Luas sempadan = 4.408.98 m

Total Luas Site Efektif = 48,637,66 m - 4.408.98 m
= 39.226.19 m

- **Koefisien Dasar Bangunan (70%)**

KDB (70%) x Luas Site Efektif = 70% x 39.226.19 m
= 27.458.2 m²
Jadi, Luas Lantai Dasar Bangunan sebesar 27.458.2 m²

- **Koefisien Lantai Bangunan (200%)**

FAR (200%) x Luas Site Efektif = 200% x 39.226.19 m
= 78.452 m²
Jadi, Total Luas Lantai Bangunan sebesar 78.452 m²

- **Koefisien Dasar Hijau (40%)**

KDH (40%) x Luas Site Efektif = 40% x 39.226.19 m
= m²
Jadi, Total Luas Dasar Hijau sebesar = 15.690.4 m²

- **Jumlah Lantai Maksimum** = KLB / KDB
= 78.452 m² / 27.458.2 m²
= 2-3 lantai

VI. KONSEP PERANCANGAN

6.1 Konsep Bentuk

Berdasarkan kajian objek dan kajian tema bentuk yang cocok adalah lingkaran persegi. Bentuk persegi dan lingkaran sangat sesuai dengan kebutuhan ruang yang akan dihadirkan yang di mana bentuk persegi bisa memaksimalkan space sehingga ruang yang akan dihadirkan sesuai dengan kebutuhan yang ada.



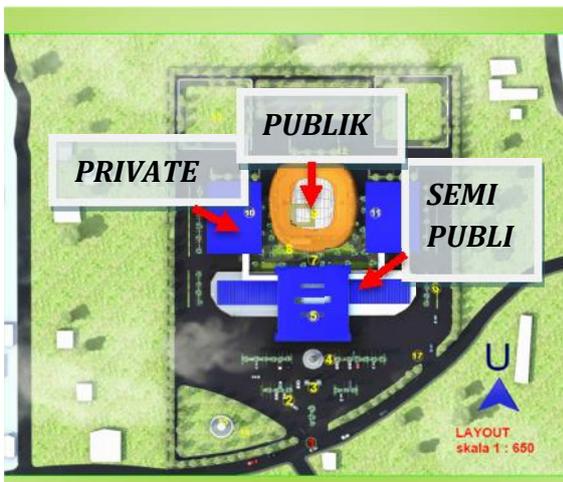
Konsep tematik massa :

- Material kaca sebagai bukaan bukaan untuk respon terhadap cuaca tropis yang ada di Kota Manado
- Penggunaan material Beton sebagai respon konsep tematik pengaplikasian tema “Art and defense” pada umumnya memberikan ketahanan yang kuat.
- Penggunaan baja ringan (*space frame*) pada struktur atap sangat fleksibel dan

6.2 Konsep Zoning

Dasar pertimbangan :

- Mudah pencapaian untuk semua kelompok kegiatan;
- Massa bangunan dibedakan sesuai dengan kelompok kegiatan;
- Memiliki pusat massa bangunan;
- Mengoptimalkan pencahayaan dan penghawaan alami



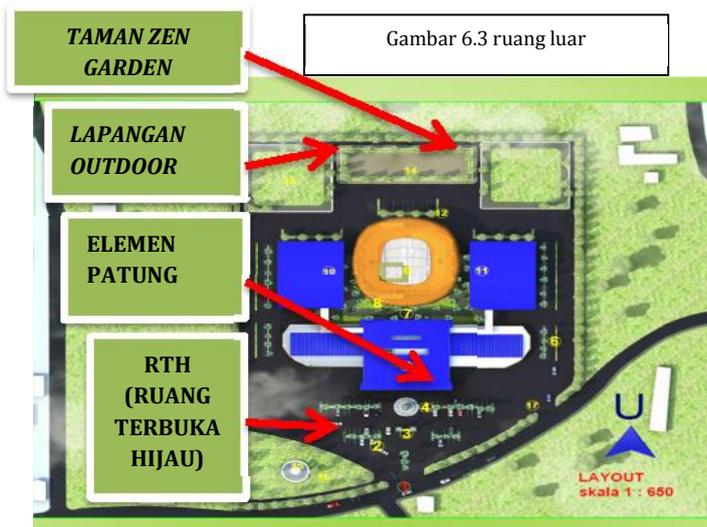
Gambar 6.2 zoning

Hasil Analisis :

Sesuai karakter *karate martial atr center* penataan masa yang cocok adalah sistim cluster dimana tata masa merupakan penggabungan dari ruang yang berbeda bentuk namun tetap berhubungan satu dengan yang lain berdasarkan penempatannya.

6.3 Konsep Ruang Luar

Konsep ruang luar disesuaikan dengan sirkulasi dalam kawasan dimana area parkir pengunjung dan pengelola di bagi menjadi beberapa bagian agar sesuai dengan fungsi dan aktifitasnya. Elemen pendukung seperti vegetasi yang di letakan disekitar bangunan, terlebih khusus diletakan RTH di area pintu masuk agar meredam tingkat kebisingan yang berasal dari Pasar yang berada di depan bangunan Karate Martial Art center. Terdapat juga dua elemen patung yang menggambarkan dua orang sedang melakukan gerakan seni bela diri Karate.



Gambar 6.3 ruang luar

Di bagian belakang terdapat dua lapangan yang dikhususkan untuk para atlet sebagai tempat untuk melakukan pemanasan atau latihan. Kemudian yang terakhir terdapat taman zen garden yang merupakan taman khas kuil di jepang dan menurut sejarahnya taman zen garden selalu berada di belakang rumah setiap masyarakat jepang. Selain itu hal ini diambil karena seni bela diri karate berasal dari Negara tersebut.

6.4 Konsep Warna

Konsep warna yang digunakan pada bangunan terdiri dari 3 warna, yaitu biru, kuning dan putih. didominasi dengan warna biru pada bagian atap dikarenakan warna biru mempunyai makna yang tenang. Selanjutnya dua perpeduan warna lainnya yaitu kuning dan putih, warna putih memiliki kesan dinamis dan kuning merupakan warna yang cerah yang mampu memberikan kesan cerah.



Gambar 6.3 konsep warna

6.5 Konsep Orientasi Bangunan

Berdasarkan analisa yang ada konsep orientasi massa bangunan yang baik untuk perancangan Karate Martial Art Center adalah menghadap barat ke jalan utama dan menghadap ke arah utara dimana kedua arah ini sudah di analisa sebagai posisi yang sangat baik untuk objek rancangan, menghadap barat jalan utama memberikan kesan yang tersendiri saat masuk area bangunan, sedangkan menghadap utara yang langsung berhadapan dengan manado Tua di khususkan kepada atlet karate yang dibagian latihannya menyatu dengan alam dimana harus berlatih di ruang luar dan melakukan meditasi di taman zen garden.

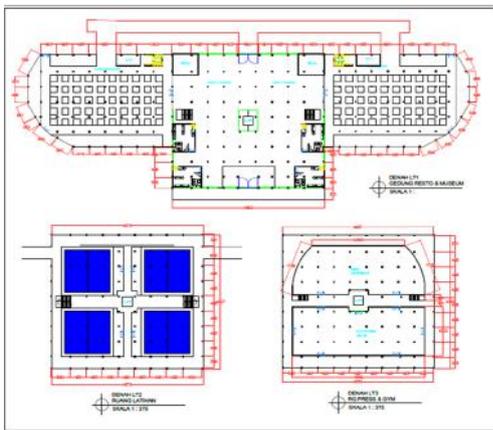
VII. HASIL PERANCANGAN



Gambar 7.1 site plan



Gambar 7.2 layout



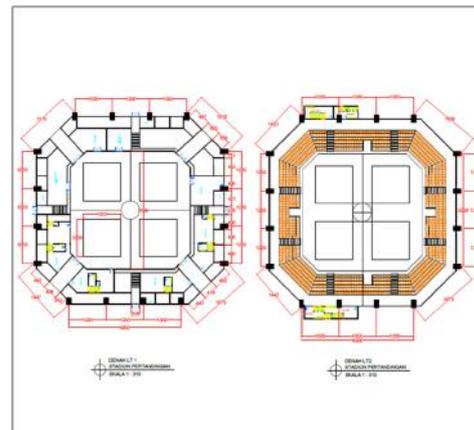
Gambar 7.3 denah Lt 1,2,3



Gambar 7.4 denah Lt 1,2 wisma atlet A



Gambar 7.5 denah Lt 1,2 wisma atlet B



Gambar 7.6 denah stadion



Gambar 7.6 perspektif mata burung



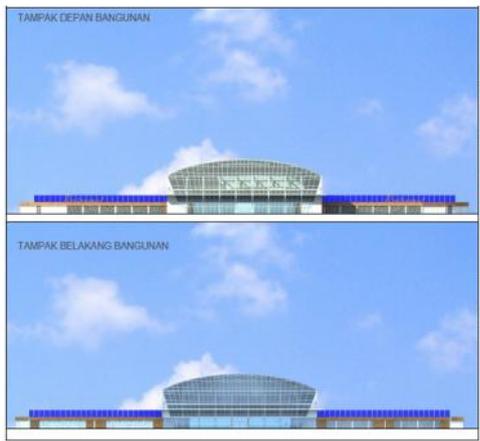
Gambar 7.7 perspektif mata manusia



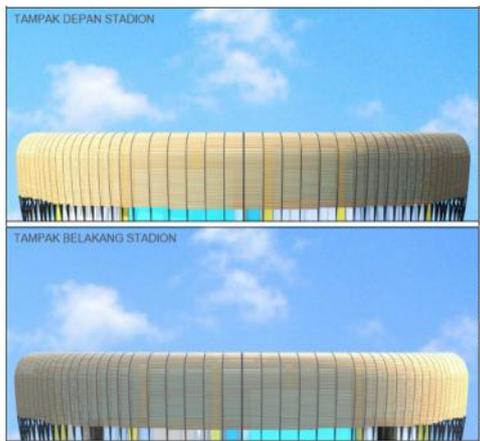
Gambar 7.8 spot exterior



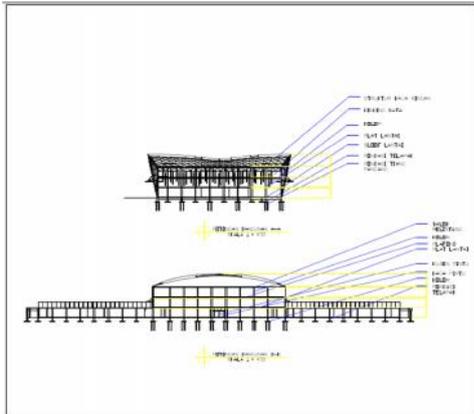
Gambar 7.9 spot interior



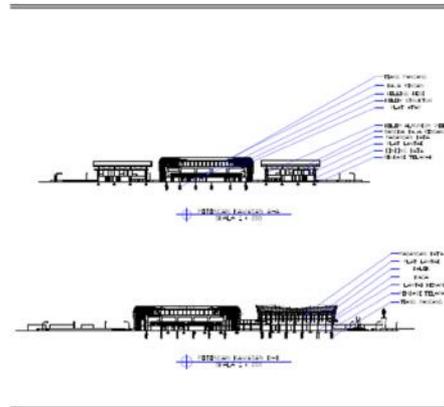
Gambar 7.10 tampak depan belakang



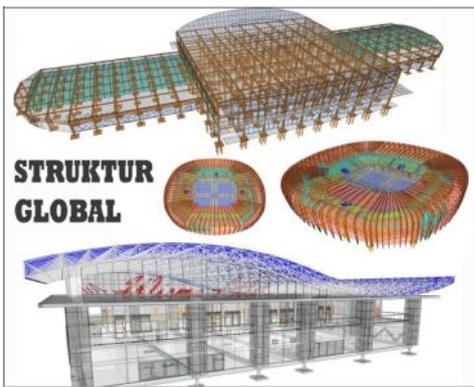
Gambar 7.11 tampak depan belakang stadion



Gambar 7.12 gedung A



Gambar 7.13 potongan kawasan A,B,C



Gambar 7.14 struktur global



Gambar 7.15 potongan orthogonal

VIII. PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Keberadaa pusat seni bela diri karate ini diharapkan mampu menjadi wadah untuk menampung aktifitas dan kegiatan, mulai dari pelatihan, pengetahuan hingga proses pengembangan bakat para atlitnya dalam bertanding dan juga menjadi semangat dan memasyarakatkan dunia karate khususnya di kota manado. Tema *analogy direct art in defence* diharapkan dapat mengaplikasikan gerakan bertahan pada objek rancangan dan sifat bertahan yang pada umumnya, kiranya dapat memberikan kesan dinamis dan arsitektural baik interior, exterior dan fasade.

DAFTAR PUSTAKA

Departemen Umum, 2012, *Standar Perancangan Gedung Olahraga*,

Geoffrey Broadbent (design in architecture 1980)

James c snyder (pengantar arsitektur 1985) Erlangga

Neufert, Ernst, Sunarto Tjahjadi, 1997, *Data Arsitek Jilid I*, Jakarta.

Neufert, Ernst, Sjamsu Amril, 1999, *Data Arsitek Jilid II*, Jakarta

Jurnal :

Hikmatul Aisih, 2015. *Perancangan pusat seni bela diri di kota malang*. Jurnal 45-57

Kurniawan Hari, 2012. *Pusat seni bela diri karate Jakarta*. Jurnal.33-40

Nufusi maimun, 2016. *Evaluasi kondisi fisik dominan pada atlet karate do-jo kota sabaug*. Jurnal 62-68

Internet :

www.archdaily.com

https://www.japanhoppers.com/id/all_about_japan/martial_arts/209/

<http://www.thekaratecenter.org/>

www.Dojostarawies.com

[Googlemaps.com](http://www.google.com/maps)

<http://www.wikipedia.id/>

[www.forki. Com](http://www.forki.com)

www.lemkariindonesia.co.id

www.inkadosulut.com

www.inkanas.com

www.inkai.com