

# **SPORT CENTER DI MINAHASA TENGGARA**

## **“ARSITEKTUR METAFORA”**

**Agrendi A. C. Wojongan<sup>1</sup>**  
**Dwight M. Rondonuwu<sup>2</sup>**  
**Herry Kapugu<sup>3</sup>**

### **ABSTRAK**

*Sport Center* merupakan Fasilitas olahraga terpadu yang memadukan fungsi Olahraga Prestasi dan Olahraga Rekreasi yang didalamnya menawarkan area yang cukup untuk mengakomodasi banyak pengunjung. Di Kabupaten Minahasa Tenggara, fasilitas untuk menampung kegiatan olahraga belum terfasilitasi dengan baik dan representatif. Menurunnya tingkat kenyamanan dalam beberapa fasilitas olahraga menjadi alasan utama pengadaan fasilitas olahraga terpadu di Kabupaten Minahasa Tenggara. Tujuan Perancangan objek ini adalah untuk menyediakan wadah yang representatif untuk menunjang kegiatan olahraga bagi masyarakat umum dan atlet baik untuk berlatih maupun untuk penyelenggaraan event – event olahraga dalam skala kabupaten. Proses perancangan menggunakan metode perancangan menurut teori John Zeisel, dengan 3 aspek pendekatan yaitu Pendekatan Tematik, Pendekatan Tipologi Objek serta pendekatan terhadap analisa tapak dan lingkungan dilakukan dengan metode deskriptif dengan tahapan pengumpulan data, analisis data, dan transformasi konsep. Hasil dari proses perancangan terdiri dari layout, siteplan, denah, tampak, potongan, perspektif, dan gambar tambahan lainnya.. Bangunan disampaikan dengan tampilan Arsitektur Metafora untuk memberikan kesan menonjol pada bentuk bangunan. Metafora diterapkan pada dua massa bangunan yaitu pada massa utama (*sport hall*) yang menggunakan bentuk kepala burung manguni sebagai simbol budaya di kabupaten Minahasa Tenggara dan menggunakan penggunaan metafora konkrit atau *tangible metaphor* dan *aquatic center* menggunakan bentuk sifat air yaitu gelombang yang diterapkan pada atap bangunan sebagai visualisasi metafora abstrak atau *intangible metaphor*.

**Kata Kunci :** *Sport Center, Arsitektur Metafora, Kabupaten Minahasa Tenggara*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Olahraga merupakan bagian dari budaya kehidupan yang telah lama dianggap sebagai cara yang tepat untuk meningkatkan kesehatan. Olahraga menjadi aktivitas penting selain untuk menjaga kebugaran juga sebagai hobi masyarakat. Selain itu, olahraga juga bisa menjadi sarana untuk meningkatkan potensi anak-anak muda yang mau mengembangkan bakat dan prestasi yang bisa mengangkat citra daerah di bidang olahraga. Aktivitas olahraga membutuhkan sarana dan prasarana olahraga. Sarana dan prasarana olahraga publik merupakan kebutuhan dasar untuk melakukan aktivitas olahraga. Di Minahasa Tenggara, fasilitas olahraga masih kurang memadai saat ini. Kurangnya fasilitas yang memadai kegiatan olahraga masyarakat menjadi alasan utama pengadaan sebuah fasilitas olahraga terpadu di Kabupaten Minahasa Tenggara yang mampu menwadahi kegiatan olahraga dan berlatih masyarakat. Selain itu, pembangunan *Sport Center* di Kabupaten Minahasa Tenggara sudah di rencanakan dalam Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Minahasa Tenggara Tahun 2013 – 2033 Bab V pasal 37 ayat 3 (d) di mana direncanakan kawasan pusat olahraga berstandar internasional yang akan dikembangkan terpusat di wilayah kecamatan Ratahan, Belang, Pasan dan Ratatotok.

---

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

<sup>2</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

<sup>3</sup> Staf Dosen Pengajar Arsitektur Unsrat

## 1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang kawasan untuk olahraga dengan segala aktifitas yang ada, representative pada lokasi yang strategis, nyaman dan praktis dan mampu menghadirkan konsep metafora di dalamnya?

## 1.3 Maksud dan Tujuan

- Memberikan Wadah Untuk menunjang kegiatan olahraga bagi masyarakat umum dan atlit.
- Menyediakan tempat pelaksanaan berbagai kegiatan atau pertandingan olahraga serta sarana olahraga dan hiburan bagi masyarakat Minahasa Tenggara.
- Mewujudkan sebuah desain *Sport Center* dengan konsep metafora yang baik ditinjau dari segi konstruksi dan utilitasnya.

## 2. METODE PERANCANGAN

Metode penyusunan landasan perancangan *Sport Center* di Kabupaten Minahasa Tenggara ini menggunakan 4 (empat) konsep rancangan yaitu:

- Pendekatan Tipologi Objek

Pendekatan ini dilakukan melalui pengidentifikasian dan pendalaman pada objek perancangan. Memahami lebih mendalam mengenai kasus agar tak keluar dari pemahaman judul objek, fungsi, maksud dan tujuan.

- Pendekatan Tematik (Arsitektur Metafora)

Dalam pendekatan ini, perlunya untuk memahami tema yang diambil (Arsitektur Metafora) sehingga dapat diaplikasikan kedalam proses perancangan.

- Pendekatan Analisis Tapak dan Lingkungan

Pendekatan analisa lokasi, tapak dan lingkungan serta eksistensinya terhadap kawasan (*genius loci*) dengan karakteristik yang telah ditentukan untuk mengoptimalkan potensi objek.

- Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data sekunder, dalam hal ini berupa studi kepustakaan yang berkaitan dengan *Sport Center* dan kondisi lingkungan Kabupaten Minahasa Tenggara, peruntukan lahan di Kabupaten Minahasa Tenggara, serta standar ruang.

## 3. Kajian Perancangan

### 3.1 Deskripsi Objek

*Sport Center* adalah suatu tempat yang menjadi pusat kegiatan yang mawadahi kegiatan berolahraga didalamnya baik didalam ruangan tertutup maupun terbuka dan dilengkapi dengan fasilitas penunjang. Pada negara-negara maju sarana dan prasarana yang dimiliki oleh mereka juga memasukkan unsur-unsur pendukung seperti sarana rekreasi, sarana perdagangan (retail), dan restoran.

### 3.2 Kajian Tema

Pengertian Metafora dalam Arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya. Arsitektur metafora muncul dari aliran arsitektur post-modern, Arsitektur Post-Modern adalah percampuran antara Tradisional dan Non-tradisional, gabungan setengah modern dan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. Arsitektur Post-Modern mempunyai *style* yang *hybrid* (perpaduan dua unsur).

Anthony C. Antoniades dalam bukunya yang berjudul *Poetic of Architecture*, mengklasifikasikan metafora menjadi tiga kategori, yakni *intangible* (tidak nyata), *tangible* (nyata) serta *combine* antara keduanya. Dimana penjabaran dari masing-masing kategori tersebut adalah sebagai berikut :

**Metafora Abstrak (*Intangible Methapors*)**

Yang menjadi dasar dari perancangan metafora ini adalah konsep, ide, kondisi manusia serta kualitas tertentu (yakni individualitas, kealamian, tradisi, komunitas dan budaya). Ide-ide ini dapat berasal dari pemberangkatan metaforik sebuah konsep yang abstrak.

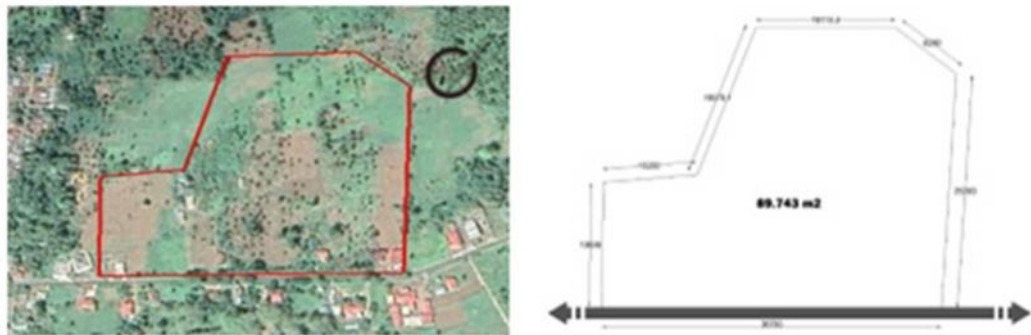
**Metafora Konkrit (*Tangible Methapors*)**

Yang menjadi dasar atau landasan dari metafora ini ditimbulkan langsung dari beberapa karakter visual atau material (contohnya adalah menara yang seperti tongkat, rumah menjadi istana atau pun sebuah atap kuil yang diandaikan sebagai langit).

**Metafora Kombinasi (*Combine Methapors*)**

Metafora kombinasi merupakan perpaduan dari metafora abstrak dan metafora konkrit dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya.

**3.3 Analisis Tapak**



Gambar 3.1 Luasan Site

- Luas Site = 89.743 m<sup>2</sup>
- KDB = 50%
- KLB = 120 %
- KDH = 30%
- KDnH = 20%
- Luas sempadan jalan =  $(\frac{1}{2} \text{ lebar jalan} + 1) \times (\text{panjang garis jalan})$   
 $= (\frac{1}{2} \times 12 \text{ m} + 1 \text{ m}) \times 367 \text{ m}^2$   
 $= 2.936 \text{ m}^2$
- Luas Lantai Dasar  
 $LLD_{max} = KDB \times TLS$   
 $= 50 \% \times 89.742 \text{ m}^2$   
 $= 44.871 \text{ m}^2$
- Total Luas Lantai  
 $TLL_{max} = KLB \times TLS$   
 $= 120 \% \times 89.742 \text{ m}^2$   
 $= 107690,4 \text{ m}^2$
- Ketinggian Bangunan (Tipikal)  
 $= TLL/LLD$   
 $= 107690,4 \text{ m}^2 / 44.871 \text{ m}^2$   
 $= 2.4 \text{ (3 Lantai)}$
- Ruang Terbuka Hijau (RTH)  
 $RTH = KDH \times TLS$   
 $= 30 \% \times 89.742 \text{ m}^2$   
 $= 26922.6 \text{ m}^2$
- Ruang Terbuka non Hijau (RTnH)  
 $RTnH = KDnH \times TLS$   
 $= 20 \% \times 89.742 \text{ m}^2$   
 $= 17.948,4 \text{ m}^2$

#### 4. Sintesa Konseptual

##### 4.1 Identifikasi Pengguna

a. Pengunjung

Pengunjung yang dimaksud adalah masyarakat umum yang ingin berolahraga maupun berkunjung di kawasan *Sport Center*.

b. Penonton

Penonton merupakan kelompok pengguna yang melihat atau menikmati sebuah acara atau pertandingan yang diadakan di *Sport Center*.

c. Pemain dan Pelatih

Merupakan kelompok pengguna yang mengikuti pertandingan yang diadakan di *Sport Center*.

d. Wasit dan petugas Pertandingan

Merupakan kelompok pengguna yang mengatur dan memimpin jalannya pertandingan yang diadakan di *Sport Center*.

e. Pengelola dan Karyawan

Merupakan kelompok yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan fasilitas, yaitu dalam hal kerumahtanggaan dan ketatausahaan fasilitas.

f. Penyewa Retail

Merupakan kelompok pengguna yang menyediakan kegiatan komersi sebagai fasilitas tambahan dalam *Sport Center*.



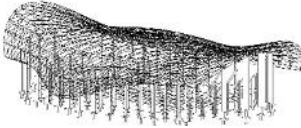

##### 4.2 Besaran Ruang

Tabel 4.1 Besaran Ruang

No	Ruangan	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Publik	434 M <sup>2</sup>
2	Sport Hall	5.592 M <sup>2</sup>
3	Aquatic Centre	2928 M <sup>2</sup>
4	Ruang Penonton	4646 M <sup>2</sup>
5	Pengelola	445,4 M <sup>2</sup>
6	Ruang Wartawan / Pers	127 M <sup>2</sup>
7	Ruang Semi Publik	504 M <sup>2</sup>
8	Ruang Service	63 M <sup>2</sup>
9	Ruang Luar	11539 M <sup>2</sup>
9	Lahan Parkir	14435,5 M <sup>2</sup>
TOTAL		40713.9 M <sup>2</sup>

### 4.3 Pengimplementasian Tema

Tabel 4.2 Implementasi Tema

Kajian Implementasi Dalam Arsitektur	Implementasi dalam Rancangan	Pengaplikasian pada Objek
<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain</li> <li>Berusaha untuk melihat sebuah subjek menjadi seolah-olah sesuatu hal yang berbeda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan bentuk dalam objek perancangan dengan hal-hal yang berkaitan dengan objek rancangan dan lokasi objek rancangan sehingga menampilkan image daerah lewat objek rancangan.</li> </ul>	<p>Penerapan bentuk burung manguni sebagai simbol budaya di kabupaten Minahasa Tenggara</p>  <p>Penerapan bentuk non fisik berupa sifat air sebagai unsur yang berkaitan dengan objek aquatic center</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>Perancangan secara teknis dan ilmiah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan sistem struktur bentang lebar dalam perancangan</li> </ul>	<p>Penggunaan struktur bentang lebar rangka ruang</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemanfaatan ruang luar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memfaatkan ruang luar dengan membuat lapangan outdoor dan taman</li> </ul>	<p>Pembuatan taman dan lapangan out door</p> 

### 4.4 Konsep Zonning

Zona Publik

Merupakan zona dimana banyak digunakan para pelaku dan memiliki kemudahan pencapaian

Zona Semi Publik

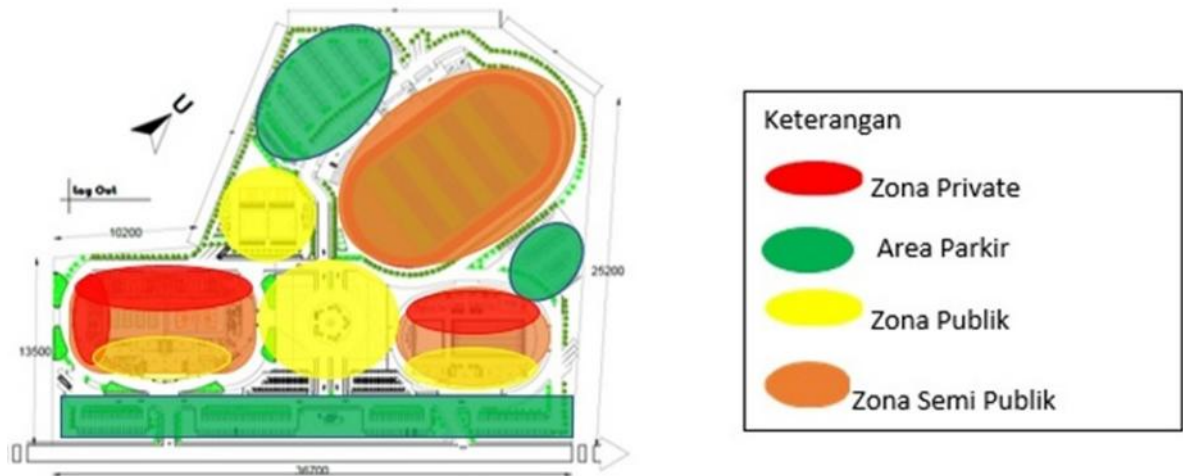
Merupakan zona dimana tidak semua pelaku menggunakan ruang-ruang yang ada di dalamnya.

Zona Privat

Merupakan zona untuk menampung kegiatan-kegiatan yang bersifat individu.

Zona Servis

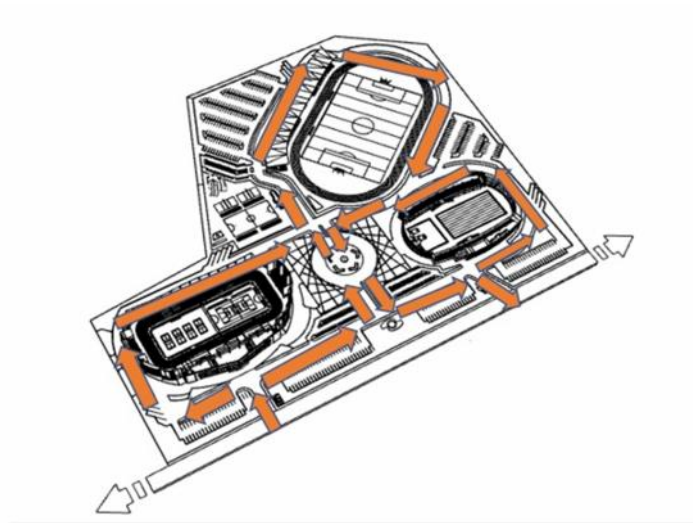
Merupakan zona untuk pelayanan terhadap kegiatan-kegiatan didalamnya agar dapat berjalan dengan optimal dan tidak berhubungan dengan banyak pelaku.



Gambar 4.1 Konsep Zonning

#### 4.5 Konsep Sirkulasi Tapak

Jalur kendaraan dibuat satu jalur mulai dari entrance site sampai keluar site untuk menghindari kemacetan. Entrance dibuat di depan massa utama supaya kendaraan yang masuk kawasan *sport center* lebih dulu memasuki sport hall sebagai massa utama pada rancangan. Disamping jalur kendaraan dibuat jalur untuk pejalan kaki.



Gambar 4.2 Konsep Sirkulasi Tapak

#### 4.6 Konsep Ruang Luar

Pada penataan Ruang luar, yang perlu diperlihatkan adalah, elemen penutup site dan elemen ruang luar. Vegetasi adalah elemen penutup ruang luar yang berfungsi sebagai:

- Pengarah sirkulasi, untuk mengarahkan kendaraan atau pejalan kaki menuju pusat bangunan, dan dapat memberikan area pembayangan yang teduh bagi pejalan kaki di waktu siang.
- Sebagai barrier, untuk meminimalisir kebisingan yang berdampak pada aktivitas pada bangunan. Pohon dapat menjadi salah satu alternatif.
- Pembatas pada objek bangunan dan lingkungan, untuk menegaskan batas lahan sehingga tanaman dapat menjadi pagar hidup.

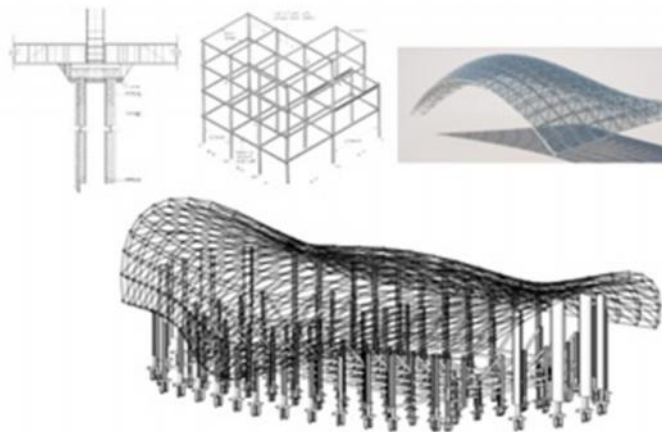
Pada ruang luar juga akan dirancangkan taman sebagai Focal point di tengah site sebagai penghubung tiap massa di dalam site.



Gambar 4.3 Vocal Point

#### 4.7 Konsep Struktur dan Konstruksi

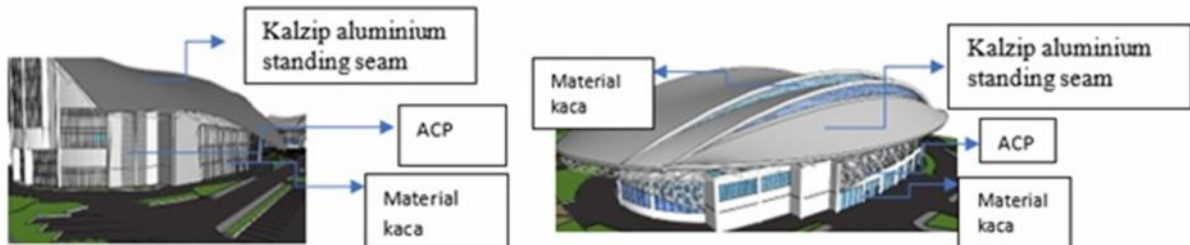
Pada bangunan *Sport Center* ini digunakan pondasi tiang pancang dengan dasar penentuan adalah cukup kuat untuk menahan beban penonton. Struktur tengah menggunakan stuktur beton bertulang dana tap menggunakan space frame



Gambar 4.5 Sistem Struktur Bangunan

#### 4.8 Konsep Selubung Bangunan

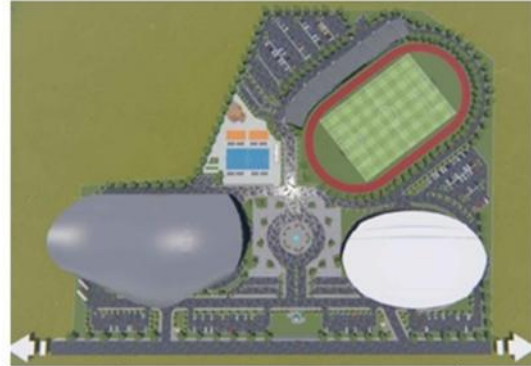
Selubung bangunan untuk massa utama dan aquatic center menggunakan ACP (Aluminium Composit Panel) untuk pelapis dinding dan penutup atap menggunakan kalzip aluminium standing seam.



Gambar 4.4 Konsep Selubung Bangunan



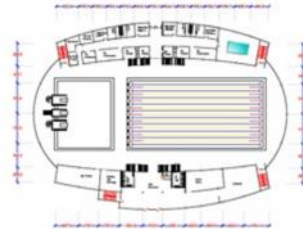
Gambar 5.1 Lay Out Plan



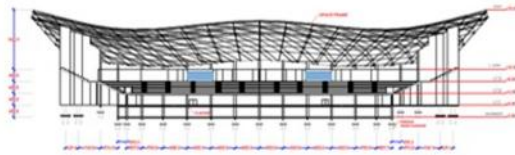
Gambar 5.2 Site Plan



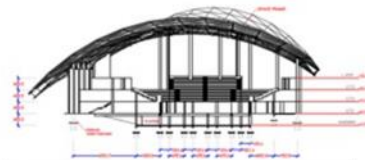
Gambar 5.3 Denah Lt.1 Sport Hall



Gambar 5.4 Denah Lt.1 Aquatic Center

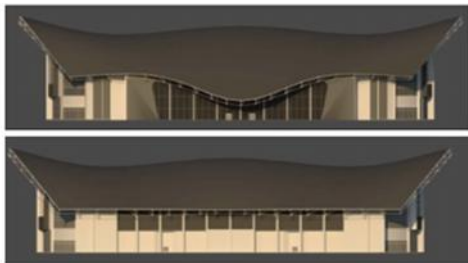


Gambar 5.5 Potongan A - A SportHall

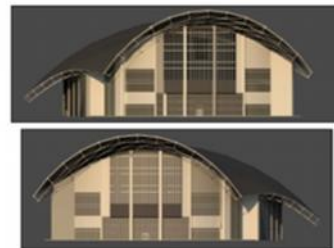


Gambar 5.6 Potongan B - B SportHall

## 5. HASIL PERANCANGAN

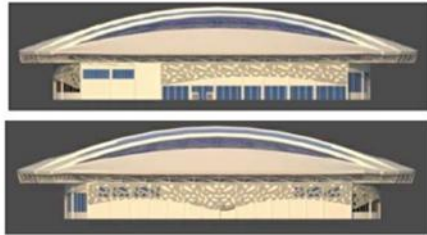


Gambar 5.7 Tampak Depan dan Belakang SportHall

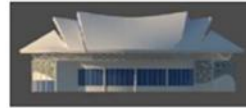


Gambar 5.8 Samping Kiri dan Kanan SportHall

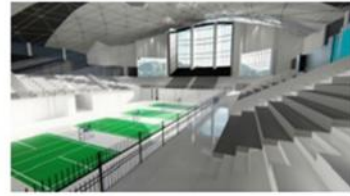




Gambar 5.9 Tampak Depan dan Belakang Aquatic Center



Gambar 5.10 Tampak Samping Kiri dan Kanan Aquatic Center



Gambar 5.11 Spot Interior



Gambar 5.13 Perspektif Mata Manusia



Gambar 5.12 Perspektif Mata Burung

## 6. PENUTUP

### 6.1 Kesimpulan

Perancangan *Sport Center* di Kabupaten Minahasa Tenggara pada dasarnya merupakan sebuah solusi untuk menghadirkan suatu wadah yang menampung aktivitas-aktivitas olahraga bagi masyarakat dan event – event olahraga yang diadakan di Minahasa Tenggara dimana bangunan secara arsitektural merupakan perwujudan dari tema Metafora yang mengambil visualisasi bentuk burung manguni sebagai lambang kabupaten dan menggunakan penggunaan metafora konkrit atau *tangible metaphor* pada bangunan serta bentuk ombak pada atap bangunan aquatic center sebagai visualisasi metafora abstrak atau *intangible metaphor*.

## 6.2 Saran

Bertumpu pada evaluasi akan kekurangan maupun kelebihan yang ada pada hasil desain atau rancangan, tugas akhir kiranya dapat berguna bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang membutuhkan informasi mengenai konteks dalam judul untuk penulisan tugas akhir selanjutnya. Kritik dan saran dari berbagai pihak tentu juga dibutuhkan sebagai bahan koreksi laporan tugas akhir ini serta sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan laporan maupun penelitian-peelitian selanjutnya. Kiranya laporan tugas akhir ini dapat diterima sebagai hasil penerapan ilmu yang didapat melalui kegiatan perkuliahan dan bimbingan dari para dosen di Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur Universitas Sam Ratulangi Manado.

## DAFTAR PUSTAKA

Abel, Chris (1997). *Architecture and identity. Oxpord: Architectural Press*

Broadbent, Geoffrey. *Design in Architecture. Architecture and the Human Perin . A Gerald, 1981. Design for Sport. Butterworths, Boston London*

Antoniades Anthony C (1992). *Poetics of Architecture Theory of Design. New York: Van Nostrand Reinhold.*

Ernst dan Neuvart P, 2000, *Architects Data Third Edition, Oxford Brookes University, London.*

Francis D.K. Ching. 2008. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatahan Edisi Ketiga. Jakarta: Erlangga*

James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanes. *Introduction of Architecture*

Jencks Charles (1977). *The Language of Post-Modern Architecture. London: Academy Editions*

Johnson Paul-Alan (1994). *The Theory of Architecture. Van Nostrand. New York*

*Sciences. 1973. John Wiley and Sons ltd: London*

1994, *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, Yayasan LPMB, Bandung*