

SPORT CENTER DI MINAHASA SELATAN *Metafora Kombinasi*

Rohdrigo Mononimbar¹, Sonny Tilaar², Surijadi Supardjo³

¹Mahasiswa PS S1 Arsitektur Unsrat, ^{2,3}Dosen PS S1 Arsitektur Unsrat

Igomonimbar34@gmail.com

Abstrak

Masyarakat Minahasa Selatan memiliki antusiasme tinggi untuk kegiatan olahraga baik yang dikompetisikan maupun rekreasional. Namun demikian tidak ditunjang dgn fasilitas yg memadai. Oleh karenanya perlu disediakan fasilitas terpadu yang terdiri dari lapangan sepak bola, bulutangkis, volley dan basket lengkap dengan infrastruktur pendukungnya. Fasilitas yang dimaksud adalah sport center. Keempat cabang olahraga tersebut dipilih untuk dihadirkan karena merupakan olahraga favorit di kalangan masyarakat setempat.

Dengan dihadirkan Sport Center menjadi sebuah solusi dalam menjawab tantangan yang terjadi, dengan tapak terpilih di Desa Teep Trans, Kecamatan Amurang Barat mengingat lokasinya dilalui Jalan Trans Sulawesi dan terletak cenderung di tengah kabupaten Minahasa Selatan sehingga aksesibilitas pencapaiannya bisa dijangkau masyarakat dari seluruh kecamatan. Objek ini dirancang dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora dimana gubahan massa yang ada merepresentasikan ke-4 cabang olahraga terkait dalam 1 massa yang terintegrasi dengan standarisasi fasilitas kelas profesional.

Kata Kunci: *fasilitas, olahraga, metafora*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kualitas hidup seseorang ditentukan oleh tingkat kesehatan dan kebugaran jasmani, yang juga disertai dengan perilaku sportif dan jujur. Akan tetapi dalam penerapan kebiasaan hidup sehat melalui olahraga secara teratur dan konsisten, mayoritas masyarakat Indonesia belum sepenuhnya menerapkan pola hidup demikian dengan konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini pemerintah juga mendukung untuk mewujudkan rakyat Indonesia yang sehat, menjadikan olahraga sebagai salah satu bidang kebijakan pembangunan, karena dalam Ketetapan MPR No.IV/ MPR/200 (GBHN), sebagai upaya untuk memajukan budaya olahraga masyarakat kita secara kualitatif untuk meningkatkan derajat kesehatan dan kebugaran jasmani penduduk Indonesia.

Dalam perkembangannya, masyarakat Minahasa Selatan memiliki apresiasi yang sangat tinggi dalam bidang olahraga. Ini dapat terlihat dengan aktivitas masyarakat yang sangat aktif dalam bidang olahraga serta banyak tournament olahraga yang dilaksanakan baik itu secara mandiri maupun yang dilaksanakan oleh pemerintah. Namun antusias masyarakat terhadap bidang olahraga ini berbanding terbalik dengan fasilitas yang ada dimana dalam menanggapi fenomena yang terjadi, maka diperlukan sebuah objek arsitektur yang dapat mewadahi kegiatan olahraga yang ada di Kabupaten Minahasa Selatan.

Maksud dan Tujuan

• **Maksud**

Maksud perancangan ini adalah untuk menghadirkan objek rancangan yang bisa mewadahi beberapa cabang olahraga di Kabupaten Minahasa Selatan.

• **Tujuan**

- Merancang sebuah wadah arsitektur yang dapat menampung lebih dari satu cabang olahraga khususnya bidang-bidang olahraga yang digemari masyarakat Minahasa Selatan.
- Merancang bangunan berskala nasional dengan penerapan tema Arsitektur Metafora yang mengambil pendekatan tematis yaitu menjurus pada simbol daerah dan budaya Minahasa.

• **Rumusan Masalah**

- Bagaimana merancang Sport Center yang representatif agar dapat memenuhi kebutuhan olahraga yang ada di Kabupaten Minahasa Selatan?

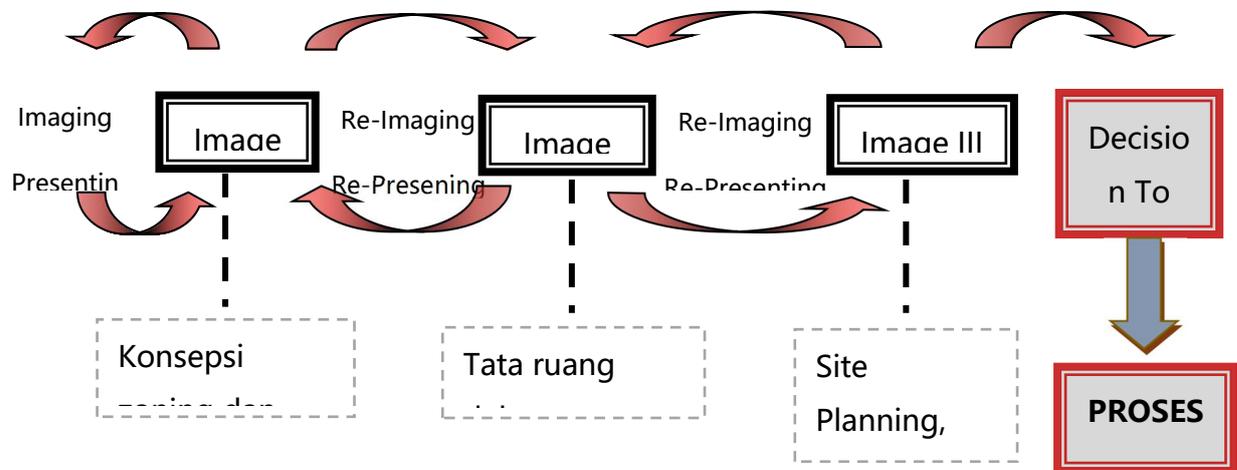
- b) Merancang objek arsitektur dengan implementasi tema Arsitektur Metafora, sehingga dapat menjadi objek arsitektur yang representatif serta dapat menjadi sebuah ikon bagi masyarakat Minahasa Selatan?

METODE PERANCANGAN

Pendekatan Perancangan

- Pendekatan Tipologis, tinjauan lengkap beragam aspek pada objek yang meliputi fungsi, geometri/bentuk dan langgam objek itu sendiri.
- Pendekatan Lokasional, penjelasan terpadu aspek-aspek alam, buatan serta sosial pada tapak yang dengan mengacu pada peraturan yang berlaku.
- Pendekatan Tematik, eksplorasi tematis (dalam hal ini Arsitektur Metafora) ide-ide pada bentuk, fungsi dan perlanggaman untuk menentukan karakteristik yang spesifik pada bangunan itu sendiri.

Proses Perancangan



Gambar 1. Proses desain oleh John Zeisel

KAJIAN OBJEK RANCANGAN

Objek Rancangan

- **Prospek**

Sport Center menjadi objek terpilih dengan lokasi yang terletak di Minahasa Utara karena tingginya kebutuhan masyarakat lokal untuk keberadaan fasilitas yang bisa menunjang beragam jenis cabang olahraga. Tingginya permintaan dan minat masyarakat belakangan ini dilatarbelakangi oleh pandemi Covid-19 dimana situasi pandemi meningkatkan kesadaran masyarakat untuk hidup sehat. Preseden objek serupa di kabupaten Minahasa Selatan tersedia namun sayangnya tidak sesuai standar minimum yang diregulasikan baik oleh negara ataupun standarisasi internasional.

- **Fisibilitas**

Kehadiran objek ini menjadi wewenang dari Pemerintah Kabupaten Minahasa Selatan dalam hal ini Dinas Pemuda dan Keolahragaan yang memiliki kemampuan finansial dalam tahapan perencanaan dan realisasi pelaksanaan. Dalam tahapan perencanaan dan realisasi terdapat perusahaan lokal yang bisa bekerjasama serta melibatkan masyarakat lokal memiliki kemampuan untuk menyediakan tenaga kerja untuk tahapan pelaksanaan.

Lokasi dan Tapak

Lokasi terpilih berada di Jln. Trans Sulawesi, Desa Teep Trans, Kecamatan Amurang Barat atas dasar pertimbangan : aksesibilitas baik dan mudah, potensi dan kondisi lokasi mendukung eksistensi objek, serta view sangat baik.



Gambar 2. Tapak Terpilih

Total Luas Lahan	= 40.020 m ²
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	= 60% x Total Luas Lahan
	= 60% x 40.020 m ²
	= 24.012 m ²
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	= 200% x Total Luas Lahan
	= 200% x 40.020 m ²
	= 80.040 m ²
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	= 30% x Total Luas Lahan
	= 30% x 40.020 m ²
	= 12.006 m ²
Total Lantai Bangunan	= KLB : KDB
	= 80.040 m ² : 24.012 m ²
	= 3 Lantai

Program Ruang

Tabel 1. Besaran Ruang

RUANGAN	UNIT	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)		SUMBER
AREA SERVICE						
ATM Galery				25	m ²	AP
Toilet umum	6	20	1,44 m ² /org	173	m ²	AP
Rg. Cleaning service	1	7	2 m ² /org	14	m ²	AP
Rg. MEE			1,05 m ² /org	85	m ²	DA
Rg. AHU				40		
Rg. Security	2	8	1,5 m ² /org	24	m ²	DA
Gudang	2		90 m ²	180	m ²	AP
Rg. Pompa	2			16	m ²	AP
Rg. Genset	2			26	m ²	AP
SUB TOTAL				583	m ²	
SIRKULASI 30%				175	m ²	
TOTAL				758	m ²	

RUANGAN	UNIT	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)		SUMBER
AREA PARKIR						
Area Parkir						
- Mobil	2	40	15 m ²	1.200	m ²	DA
- Motor	2	75	2 m ²	300	m ²	DA
- Bus	1	8	35 m ²	280	m ²	DA
- Sepeda	2	20	1,2 m ²	48	m ²	DA
SUB TOTAL				1.828	m ²	
SIRKULASI 30%				549	m ²	
TOTAL				2.377	m ²	

RUANGAN	UNIT	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)		SUMBER
FASILITAS OLAHRAGA						
Hall/Lobby	1			190	m ²	AP
Lapangan Olahraga						
- Indoor	-	-	-	1.125	m ²	AP
- Outdoor	-	-	-	2.055	m ²	AP
Tribun Penonton	-	2000 org	1,05 m ² /org	2.100	m ²	DA
Rg. Ganti Atlit						
- Rg. Loker	2	20 org	0,8 m ² /org	32	m ²	DA
- Rg. Bilas	2	6 org	0,8 m ² /org	20	m ²	AP
- WC	2	6 org	1,5 m ² x 0,85 m ²	16	m ²	AP
Lapangan Basket						
-Indoor		30 org	-	200	m ²	AP
-Outdoor		40 org	-	200	m ²	AP
-Tribun Penonton		100 org	1,05 m ² /org	150	m ²	DA
Ruang Ganti Atlit						
Lapangan Volly						
-Indoor		25 org			m ²	AP
-Outdoor		30 org			m ²	AP
-Tribun Penonton		100 org	1,05 m ² /org	150	m ²	DA
Ruang Ganti Atlit						
Lapangan Badminton						
-Indoor		10			m ²	AP
-Tribun Penonton		150	1,05 m ² /org	250	m ²	DA
Ruang Ganti Atlit						
Ruangan Olahraga						
-Indoor		40	-	100	m ²	AP
Ruang Ganti Atlit						
- Urinior	2	4 org	0,36 m ² /org	3	m ²	DA
- Wastafel	2	4 org	0,36 m ² /org	3	m ²	DA
Rg. Ganti Wasit/Pelatih						
- Rg. Loker	2	8 org	0,8 m ² /org	13	m ²	DA
- Rg. Bilas	2	4 org	0,8 m ² /org	7	m ²	AP
- WC	2	4 org	1,5 m ² x 0,85 m ²	11	m ²	AP
- Urinior	2	2 org	0,36 m ² /org	2	m ²	DA
- Wastafel	2	2 org	0,36 m ² /org	2	m ²	DA
Rg. Medis				30	m ²	AP
Rg. Media				30	m ²	AP
SUB TOTAL				7.296	m ²	
SIRKULASI 30%				2.188	m ²	
TOTAL				9.484	m ²	

RUANGAN	UNIT	KAPASITAS	STANDAR	LUASAN (m ²)		SUMBER
RUANG PENGELOLA						
Rg. Pimpinan	1	5	4,4 m ²	22	m ²	DA
Rg. Tamu	1	9	3,1 m ²	28	m ²	DA
Rg. Sekretaris	1	6	2 m ²	12	m ²	DA
Rg. Staf	1	16	2,25 m ² /org	36	m ²	DA
Rg. Rapat	1	12	3 m ² /org	36	m ²	DA
Toilet wastafel	1	12	1,44 m ² /org	18	m ²	DA
Pantry	1	8	1,3 m ² /org	11	m ²	DA
Rg. Informasi	1			4,5	m ²	AP
Rg. Administrasi	1			35	m ²	AP
SUB TOTAL				203	m ²	
SIRKULASI 30%				61	m ²	
TOTAL				264	m ²	

LUAS KESELURUHAN	
FASILITAS OLAHRAGA	8.882 m ²
RUANG PENGELOLA	264 m ²
FASILITAS PENUNJANG	2.133 m ²
AREA SERVICE	758 m ²
AREA PARKIR	2.377 m ²
TOTAL	14.414 m ²
KETERANGAN	
D.A	Data Arsitek
A.P	Asumsi Pribadi

TEMA PERANCANGAN

Asosiasi Logis

Tema, objek dan lokasi memiliki keterkaitan yang saling melengkapi dikarenakan beberapa faktor : objek pusat olahraga hadir karena adanya kebutuhan dan permintaan dari masyarakat lokal dalam hal ini Minahasa Selatan untuk objek terkait dan tema metafora kombinasi terpilih karena untuk menjual

nilai gedung terkait, dibutuhkan tema yang merepresentasikan kegiatan yang diwadahi sesuai karakteristik masyarakat sekitar.

Kajian Tema

Klasifikasi metafora menurut Anthony C. Antoniades :

- Metafora abstrak (*Intangible Metaphor*)
Acuannya dari gagasan, hakikat manusia, konsep dan kaidah-kaidah tertentu.
- Metafora konkrit (*Tangible Metaphor*)
Acuannya dari visualisasi serta karakteristik tertentu suatu benda yang dianalogikan dengan sesuatu yang berbeda.
- Metafora kombinasi (*Combined Metaphor*)
Campuran dari kategori 1 dan 2 dengan komparasi visual suatu objek dengan objek yang lain namun memiliki persamaan objek visualnya dan nilai konseptual dimana hal ini merangsang kreativitas dari perancang.

Tabel 2. Aspek-aspek tematik

Aspek-aspek Tematik	Prinsip Perancangan
Aspek Arsitektural	<ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan <i>indoor</i> dalam bangunan utama yang lebih vertikal - Kegiatan <i>outdoor</i> dengan konsep secara horizontal - Fasad bangunan menerapkan bentukan khas atau iconic - Menggunakan material bangunan modern - Desain interior dan eksterior bernuansa tradisional dengan material modern / bahan sintetis - Menerapkan ornamen yang merepresentasikan ciri daerah yang akan di angkat yaitu kota Amurang
Aspek Sosial-budaya	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan keberagaman ciri khas ataupun nilai-nilai yang ada di amurang - Menjunjung <i>image</i> Kota Amurang sebagai kota pariwisata
Aspek Infrastruktur	<ul style="list-style-type: none"> - Memaksimalkan lahan parkir - Menata jalur pedestrian yang nyaman - Menyediakan sarana dan prasarana penunjang kegiatan

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Pengembangan Tapak

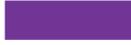
Pembagian zonasi :

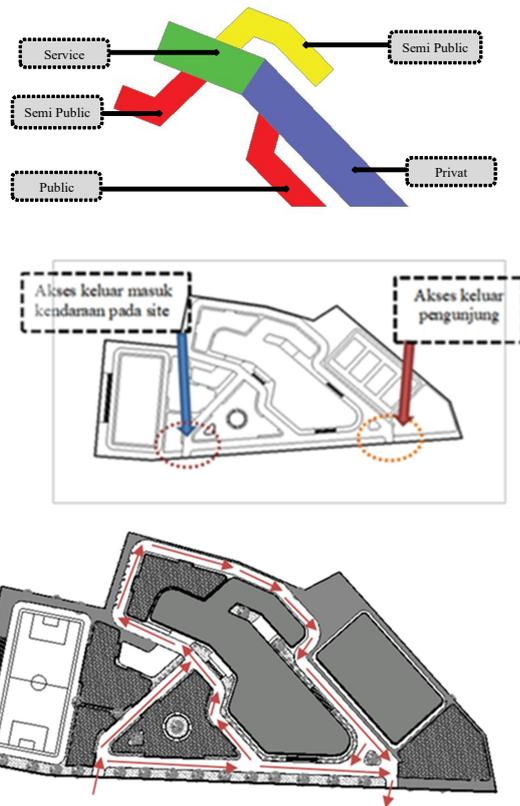
- **Zona Public** meliputi adalah main entrance, taman/ruang terbuka, lapangan outdoor, lobby dan penunjang.
- **Zona Semi Public** meliputi area tribun penonton, dan lain sebagainya. Zona ini menjadi penghubung antara zona publik dan private.
- **Zona Private** meliputi adalah ruang pengelola.
- **Zona Service.**

Aksesibilitas dalam tapak :

1. Akses keluar sengaja di rencanakan di bagian samping kanan site agar mengurangi kepadatan kendaraan di jalur utama.
2. Jalur masuk/keluar kendaraan berada pada bagian depan kemudian kendaraan yang masuk ke kawasan di arahkan untuk mengitari kawasan terlebih dahulu untuk mempermudah drop off dikarenakan ada beberapa masa dan titik keramaian nantinya.
3. Terdapat jalur drop off dibagian belakang site.

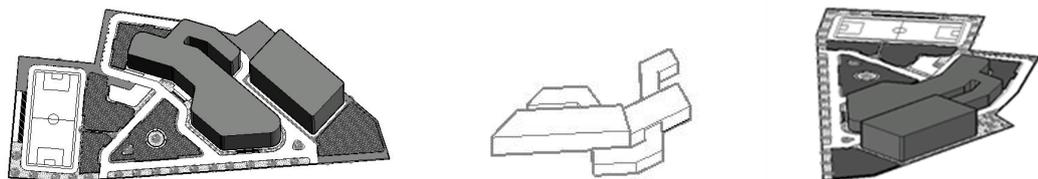
Pergerakan dalam tapak di bagi menjadi beberapa akses utama, yaitu :

-  Sirkulasi untuk pejalan kaki untuk pengunjung ataupun pengelola, dalam bagian ini sangat mengususkan untuk pejalan kaki
-  Jalur ini pengunjung maupun pengelola yang akan langsung masuk dengan kendaraan. Konsep sirkulasi ini untuk bagi pengunjung dan pengelola yang membawa kendaraan, baik yang akan berkunjung dengan waktu yang lama maupun yang tidak lama.
-  Jalur utama untuk menghubungkan pengunjung yang membawa kendaraan hanya untuk sementara waktu atau drop off.



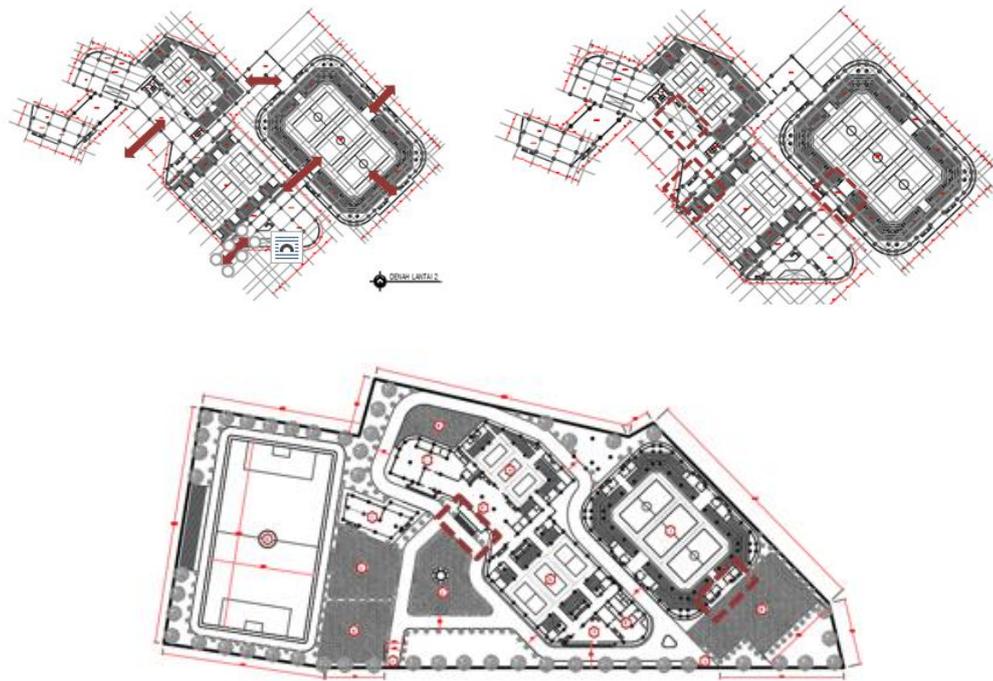
Gambar 3. Konsep Pengembangan Tapak, dari atas ke bawah :
Zonasi tapak, entrance-exit tapak & sirkulasi dalam tapak

Konsep Gubahan Massa Bangunan dan Pola Kedenahan



Gambar 4. Konsep Gubahan Massa, dari kiri ke kanan:
Peletakan massa relative, gubahan massa, gubahan massa pada tapak

Rancangan Tata Ruang Dalam



Gambar 5. Konsep Rancangan Tata Ruang Dalam, dari kiri ke kanan :
 Pola denah, sirkulasi vertikal dalam. sirkulasi dari tapak ke dalam bangunan

HASIL PERANCANGAN

Tata Letak dan Tata Tapak

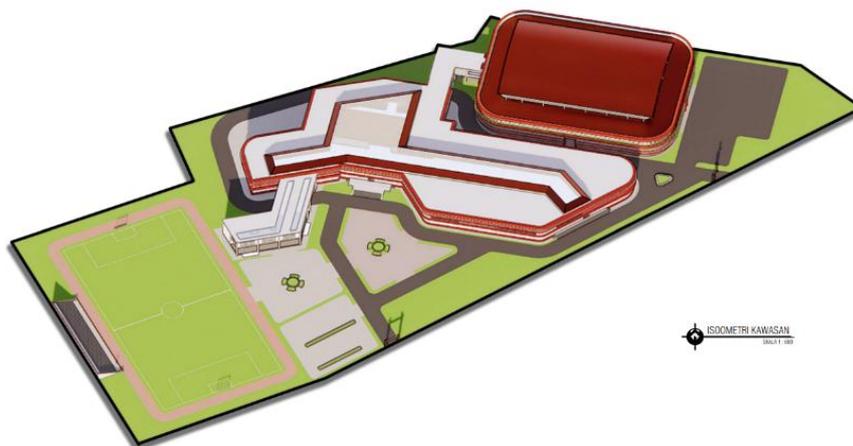


Gambar 6. Lay Out dan Site Plan

Gubahan Bentuk Arsitektural

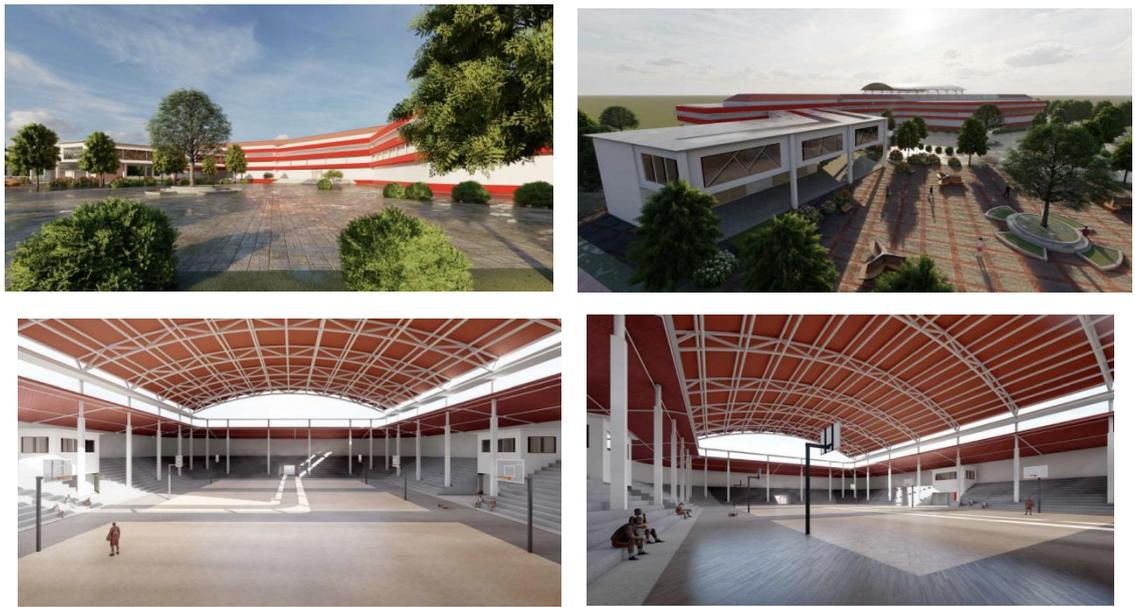


Gambar 7. Tampak-tampak tampak & bangunan

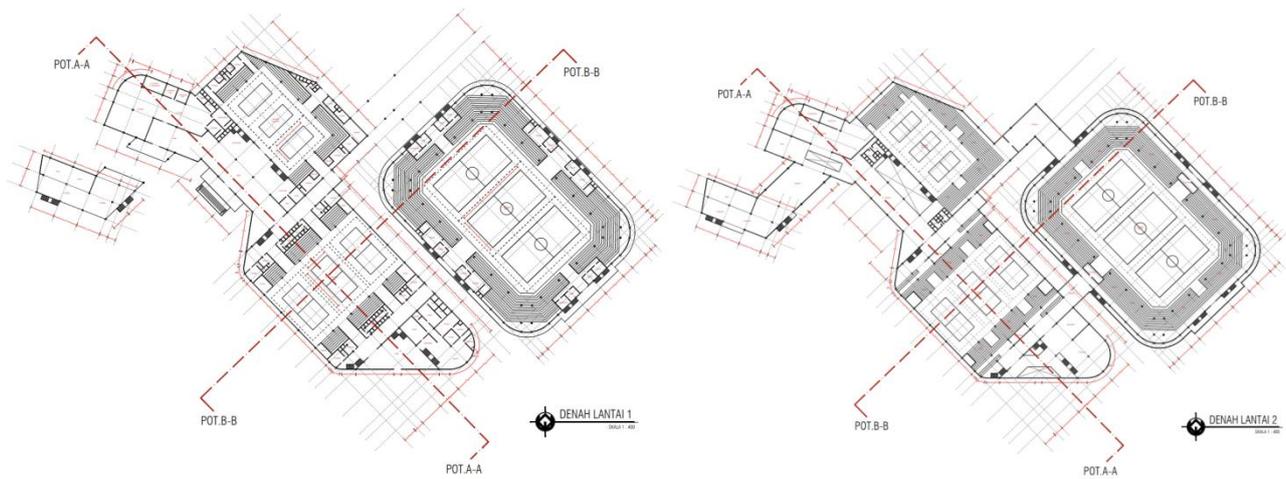


Gambar 8. Perspektif tapak

Gubahan Ruang Arsitektural

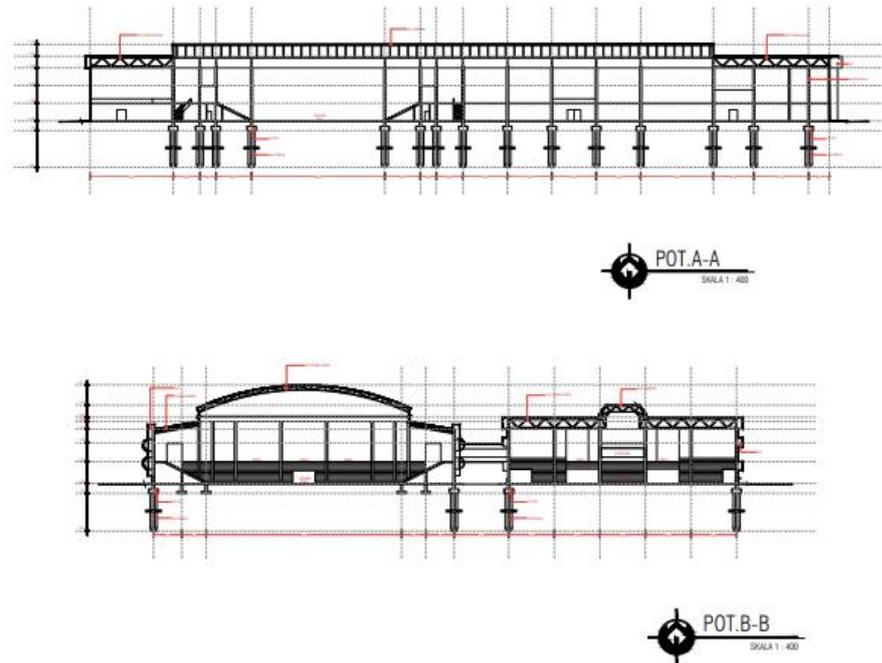


Gambar 10. Eksterior di 2 gambar teratas, interior di 2 gambar terbawah



Gambar 9. Denah lantai 1 dan denah lantai 2

Struktur dan Konstruksi



Gambar 11. Potongan A-A dan potongan B-B

PENUTUP

Kesimpulan

a). Agar supaya masyarakat Minahasa Selatan dapat menyalurkan bakat-bakat yang ada sesuai dengan cabang-cabang olahraga yang di gemari oleh masing-masing orang dan nantinya bisa melahirkan atlet-atlet nasional yang berasal dari Minahasa Selatan.

b). Diharapkan *sport center* menjadi salah satu acuan definitif contoh penerapan desain tema metafora. Penulis dinilai berhasil dalam menghadirkan representasi karakteristik aktivitas olahraga dalam gubahan massa. Selain menjadi landmark, bangunan ini diharapkan menjadi yang terdepan dalam menghadirkan masyarakat Minahasa Selatan yang sehat dan bugar, juga apabila mungkin menghadirkan atlet-atlet unggulan baik di tingkat kabupaten, provinsi, nasional dan apabila mungkin internasional.

Saran

Penulis menilai perlunya riset mengenai implementasi struktur pada bangunan, khususnya untuk bangunan bentang panjang karena iregularitas modular grid; serta dimensi balok, kolom dan sloof tidak di *highlight* mengingat bentuk bangunan yang dinamis dan kompleks. Hal sama berlaku pula pada desain ruang luar karena kurangnya literasi perihal topik terkait. Poin-poin perancangan juga kurang mengingat penulis terkendala waktu untuk mengejar kelulusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, Anthony C., 1990, *Poetics of Architecture : Theory of Design*, John Wiley & Sons, New York.
- Ashadi, 2019, *Konsep Metafora Dalam Arsitektur*, Arsitektur UMJ Press, Jakarta.
- Ashadi, Yeptadian Sari, 2021, *Penerapan Konsep Metafora Pada Bangunan Sport Club*, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah, Jakarta.
- Broadbant, Geoffrey, 1973, *Design in Architecture, Architecture and the Human sciences*, John Wiley and Sons Ltd., London.

- Deirant, J., 1971, Handbook of Sport Council and Reactional Building Design, Technical Unit for Sport, Great Britain.
- Jencks, Charles, 1974, Le Corbusier and the Tragic View of Architecture, Harvard University Press, London.
- Neufert, Ernest, 1997, Data Arsitek Jilid I, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2000, Ketetapan MPR No.IV/MPR/2000 Tentang Rekomendasi Kebijakan Dalam Penyelenggaraan Otonomi Daerah, Majelis Permusyawaratan Republik Indonesia, Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, 2014, Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 0445 Tahun 2014, Tentang Syarat Prasarana Olahraga, Kementerian Pemuda dan Olah Raga Republik Indonesia, Jakarta.
- Schueller, Wolfgang, 1989, Struktur Bangunan Bertingkat Tinggi, PT Refika Aditama, Bandung.
- Sneyder, J., 1985, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Jakarta.