

PENDAHULUAN

Perkembangan beladiri Judo, Karate dan Kempo di Indonesia yang sudah dikenal sejak awal 1970-an berdampingan dengan beladiri tradisional Indonesia yaitu pencak silat, ditunjukkan oleh kecenderungan jumlah peminat dan prestasi yang terus meningkat.

Olahraga, khususnya beladiri, juga bermanfaat untuk membina mental generasi muda sebagai tulang punggung bangsa dan negara. Dengan berlatih beladiri, generasi muda akan memiliki sifat ksatria, jujur, bertanggungjawab dan berani. Di Jawa Tengah, khususnya Semarang, perkembangan olahraga beladiri Jepang yang pesat diikuti dengan prestasi para atlet ditingkat regional maupun internasional, yang ternyata tidak diikuti dengan penyediaan sarana latihan yang memadai. Dari sisi organisasi dan administrasi, belum adanya sekretariat organisasi olahraga beladiri Jepang yang representatif.

Perkembangan olahraga beladiri Jepang mendapatkan stimulus dari even-pertandingan dan eksibisi, karenanya keberadaan arena pertandingan dan pameran pada Pusat Olahraga Beladiri Jepang ini akan menjadi nilai lebih dan bahkan berperan besar dalam meningkatkan animo masyarakat terhadap olahraga beladiri Jepang.

Laporan proposal ini adalah hasil dari proses perencanaan rancangan Pusat Pelatihan Olahraga Beladiri Jepang sebagai sarana pendidikan, pelatihan dan pengembangan olahraga beladiri Judo, Karate dan Kempo di tingkat propinsi yakni di Semarang (Jawa Tengah).

LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

a. Pemasalahan Umum

Bagaimana mendesain sebuah bangunan yang dapat mewadahi kegiatan pendidikan maupun pelatihan serta sosialisasi dari olahraga beladiri Judo, Karate dan Kempo di Indonesia khususnya di Semarang (Jawa Tengah).

b. Permasalahan Khusus

Mendesain sebuah pusat pelatihan olahraga beladiri yang mengadopsi gaya Arsitektur Neo Vernakular Jepang.

PEDOMAN PERANCANGAN

1. Tujuan dan Sasaran Perancangan

1.1 Tujuan

- a. Merencanakan sebuah konsep bangunan sebagai pusat pelatihan, pendidikan dan pengembangan olahraga beladiri Judo, Karate dan Kempo beserta fasilitas-fasilitas penunjangnya.
- b. Sebagai media sosialisasi olahraga beladiri Judo, Karate dan Kempo kepada masyarakat, khususnya generasi muda.
- c. Berusaha untuk mengembangkan dan menjaga nilai-nilai sejarah khususnya sebuah bangunan yang bergaya arsitektur Jepang.

1.2 Sasaran

Menciptakan sebuah pusat pelatihan dan pengembangan olahraga beladiri Judo, Karate dan Kempo yang mampu memfasilitasi dan mewadahi para pemainnya yang memiliki ciri khas gaya arsitektur Neo Vernakular Jepang dalam skala pelayanan nasional di Semarang (Jawa Tengah).

2. Konsep Dasar

Konsep dasar Pusat Pelatihan Olahraga Beladiri ini adalah sebagai pusat pelatihan, pendidikan, pengembangan, dan sosialisasi olahraga beladiri Judo, Karate dan Kempo di Jawa Tengah dengan gaya arsitektur *Neo Vernakular* yang mengandung unsur arsitektur vernacular Jepang sehingga fisik bangunan dan tapak mencitrakan suasana formal dan tegas namun tetap estetik dan atraktif.

Metodologi Pencarian Data

a. Sumber Referensi atau literature

- > Mencari buku yang berkaitan dengan sejarah bangsa Jepang baik itu budaya, bangsa maupun awal mula lahirnya arsitektur Jepang.
- > Mencari buku yang berkaitan dengan seni beladiri Jepang.

b. Melalui Internet

- > Mencari informasi Yang berkenaan dengan Bangunan Vernakular dan Neo Vernakular Jepang.

c. Metode Analisis

- > Menganalisa macam kegiatan yang dilakukan oleh atlet, master, pengelola baik itu kegiatan latihan atau lainnya serta kegiatan pengunjung.

d. Metode Sintesis

- > Mengolah berbagai data yang diperoleh yang kemudian dijadikan sebagai sumber konsep perencanaan dan perancangan bangunan.

Tabel. Jumlah Peminat Olahraga Beladiri Jepang di Semarang

Jenis Beladiri	Jumlah peminat per tahun		
	2003	2004	2005
Judo	566	588	614
Karate	643	671	695
Kempo	312	343	366

**Pengertian Pusat Pelatihan Olahraga Beladiri Bergaya
Arsitektur Neo Vernakular Jepang**

1. Pengertian Pusat Pelatihan Olahraga beladiri

Merupakan sebuah tempat untuk mendidik, berlatih dan berkomunikasi sekaligus meningkatkan kualitas fisik dan mental antara para peminat olahraga beladiri, khususnya beladiri Jepang. Tempat ini memiliki berbagai macam peralatan dan fasilitas sebagai tempat berlatih bagi para peminatnya.

Pada hakekatnya tempat pelatihan ini diperuntukkan bagi kegiatan yang berhubungan dengan olahraga beladiri, namun pada perkembangannya dapat juga menjadi tempat untuk berinteraksi dan berkomunikasi antar individu, baik bagi masyarakat yang tercatat sebagai atlet beladiri ataupun masyarakat umum lainnya.

1.1. Fungsi Pusat Pelatihan Olahraga Beladiri

a. Fungsi Edukasi

Pusat pelatihan ini memiliki fungsi belajar dan mengajar tentang fisik dan teknik beladiri. Kegiatan ini menggunakan metode-metode pengajaran berupa gerakan-gerakan secara fisik melatih otot dan refleks yang berguna untuk menjaga

kesehatan, menjaga stamina, serta tentunya meningkatkan prestasi dibidang seni beladiri khususnya Judo, Kempo dan Karate.

b. Fungsi Sosial

Dalam proses belajar mengajar yang dilakukan pada fungsi edukasi, akan terjadi interaksi sosial antara murid dengan murid, murid dengan guru serta antar guru. Dari interaksi ini akan timbul komunikasi yang dapat membentuk sebuah komunitas sosial dimana akan timbul sebuah respek solidaritas dan toleransi yang tinggi.

C. Fungsi Kultural

Judo, Karate dan Kempo merupakan seni beladiri yang berasal dari 'negeri Sakura' yaitu Jepang yang mana banyak kegiatannya di Semarang diwadahi oleh sebuah pusat pelatihan yang bernuansa neo vernacular Jepang, sehingga dasar-dasar filosofi yang membentuk sikap hidup seorang 'samurai' yang ksatria berakar dari budaya Jepang, mudah-mudahan akan senantiasa membekas bagi para atlet beladiri dan juga masyarakat luas.

Arti dari Arsitektur Neo Vernacular

Vernakular berarti 'bahasa setempat'. Arsitektur vernakular diasosiasikan dengan *arsitektur tradisional*. Kata tradisi dalam bahasa Indonesia berarti adat kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun dan masih terus dilakukan dalam masyarakat di setiap tempat atau suku berbeda. Tradisional berarti menurut tradisi (adat istiadat), sudah menjadi kebiasaan turun temurun.

Arsitektur Vernakular berarti arsitektur yang terbentuk oleh tradisi turun temurun tanpa atau dengan sedikit pengaruh dari luar baik fisik maupun nonfisik. *Neo* berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai

fonem yang berarti baru. *Neo Vernakular* berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru.

Arsitektur Neo Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

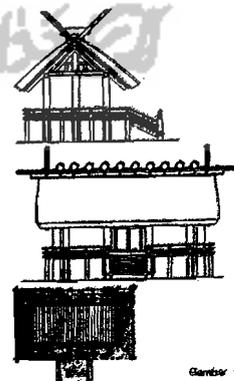
Contoh penerapan Neo vernakular adalah bangunan ITB, yang orientasi bangunannya berdasarkan sumbu laut Jawa – gunung Tangkuban Perahu.

Asal Mula Lahirnya Arsitektur Vernakular Jepang.

Kerajaan Jepang yang tertua dikenal sejak *kaisar Jimmu* naik tahta pada tahun 660 SM. Hubungan dengan daratan Asia terjadi melalui Korea kenegeri Tiongkok (pada masa akhir dinasti Han), pengaruh Cina baru terlihat pada abad ke 7 M. Hubungan dengan dunia barat terjadi pada tahun 1543 M dengan bangsa portugis, kemudian dengan bangsa barat lainnya. Selain kaisar, kaum *Mikado* adalah kelompok bangsawan yang sangat berkuasa.



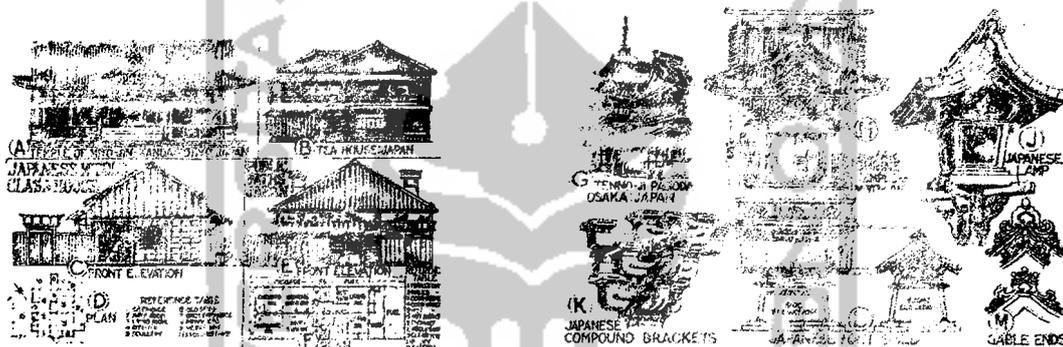
Gbr. Kamar harta Kuil Ise Naiku. Shoden dilihat dari samping.



Gambar 10

Shinto adalah nama Cina untuk agama Jepang pra-Budha yang memuja nenek moyang dan alam dalam bentuk berbagai dewa. Agama Budha masuk dari Cina pada tahun 550 M. Agama Budha adalah yang mendorong didirikannya rumah-rumah ibadah, sedang agama Shinto tetap bertahan. Agama Kristen masuk dan disebarakan oleh Santo Fransiskus Xaverius pada tahun 1549.

Secara geographis Negara Jepang terdiri dari pulau Honshu (Hondshu), Hokkaido, Kyusu dan Shikoku serta ditambah dengan pulau-pulau kecil lainnya. Karena arus laut Jepang yang panas, Jepang beriklim subtropis sedang. Di Jepang terdapat lebih kurang 50 gunung berapi yang



Gbr. Awal mula munculnya Arsitektur Jepang.

masih aktif dengan kira-kira 1500 ledakan pertahun. Gunung Fujiyama adalah gunung tertinggi dan dikeramatkan oleh bangsa Jepang. Tanah berbukit dengan 4/5 hutan dan tanaman liar, bambu banyak dijumpai dan hampir merata disemua wilayah Jepang. Batu gunung merupakan luapan dari gunung berapi yang telah membeku.

Pada dasarnya arsitektur Jepang berasal dari Cina yang kemudian telah melalui pengolahan sedemikian rupa sehingga memiliki sifat-sifat yang halus dan ringan.

Perbedaan pokok antara arsitektur Cina dan Jepang terletak pada kesederhanaan bentuk dan garis pada arsitektur Jepang. Contoh perbandingan yang paling tegas antara *Torii* dengan *Pei-Lou*. Perpaduan antara arsitektur dan alam atau taman pada arsitektur Jepang lebih wajar,

dan tidak banyak pengolahan tangan manusia, sedangkan pada arsitektur Cina justru ketrampilan tangan dan seni lebih ditonjolkan.

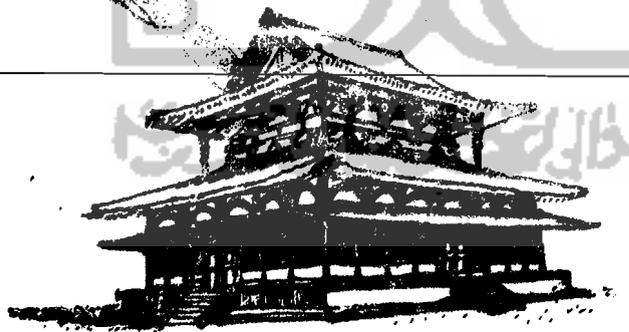
Arsitektur Jepang lebih bersifat dinamis, artinya mudah menerima pengaruh dari luar, dibiarkan berkembang namun tanpa perlu mengorbankan ciri khasnya (kepribadian).

Bentuk dan Bahan Dasar dari Arsitektur Vernakular Jepang.

- A. @ Kayu merupakan bahan dasar dari arsitektur Jepang, konstruksi kayu diolah dengan sangat halus sehingga memiliki ukiran yang sangat indah. Disamping kayu, bambu memegang peranan yang amat penting bahkan memiliki keistimewaan tersendiri. Kayu dan bambu biasanya dibuat dengan bentuk ruang persegi 4(empat).
- @ Pada konstruksi Kayu, arsitektur Jepang lebih menonjolkan penghematan ruang dan mengutamakan pemakaian bambu secara luas dan sedikit dalam penggunaan warna, pemakaian hanya dengan warna pelitur dan lak.
- @ Untuk mensiasati bangunan yang tahan api, akibat dari gempa dan badai topan maka bangsa Jepang menggunakan tanah liat sebagai bahan pembuat dinding.
- @ Atap masih merupakan bentuk yang dominan, bentuk lengkung dan kesederhanaan memberi sifat keindahan tersendiri. Ukuran dasar Jepang adalah 'Shaku', kira-kira 1(satu) kaki sedangkan luas ruangan diukur dari jumlah tikar (tatami= 3x6 shaku), diatur dengan sangat fleksibel, (masih ada ukuran dasar lagi yaitu Ken= kira-kira 6 shaku).
- @ Bentuk bangunan diukur dalam simetri yang seimbang, satu yang tak dapat dipisahkan adalah seni taman Jepang yang mengutamakan bentuk alam yang teratur, dikembangkan dari pengaruh Cina pada abad ke 6 M, arsitektur Jepang dengan tamannya adalah satu kesatuan yang tak terpisahkan.

B. Istana dan Kuil

- @ Istana raja merupakan bentuk sederhana yang terdiri dari serambi utama yang dihubungkan dengan selasar ke 3 (tiga) buah paviliun terpisah untuk keluarga. Istana sejak abad ke 16 M dilindungi oleh tembok benteng. Istana kaisar di *Nara* (abad ke 8 M) merupakan contoh yang khas, disamping istana *Mikado di Kyoto*.
- @ Kuil mengalami perubahan tidak banyak dari kuil Cina. Tanah yang bergunung menguntungkan bagi pembuatan beda tinggi pada halaman kuil, sehingga suasana alami lebih dapat dipertahankan. Barisan pohon atau lampu membuat suasana resmi yang tidak kaku. Pada umumnya kuil disusun korsentrik, bagian luar dengan tembok rendah, bagian tengah untuk bara imam, sedang bagian terdalam terdapat bangunan kuil. Salah satu contohnya ialah kuil *Miyo-Jin kanda, Tokyo*.
- @ *Kuil Kurodani, Kyoto* sangat terkenal akan pertamanannya. Pagoda berkembang bersamaan dengan masuknya pengaruh Budha dari Cina. Biasanya pagoda



THE KONDO OR GOLDEN HALL
HORYUJI TEMPLE NARA AD. 607.

Gbr. Sebuah Kuil Horyuji Temple, Nara.

merupakan bagian dari kuil, pada umumnya berdenah persegi 4 (empat) dan bertingkat 5 (lima). Secara Konstruktif bangunan ini digantung pada sebuah tiang induk. *Pagoda Horiuji* adalah peninggalan tertua (607 M), yang dibangun oleh orang Korea. Pintu gerbang "Torii", adalah kelanjutan dari Torana dan Pai-Lou.

C. Bangunan umum Lainnya

- @ Karena khawatir terhadap bahaya kebakaran maka rumah-rumah di Jepang dikembangkan menjadi rumah-rumah lepas (type paviliun).
- @ Rumah penginapan pada dasarnya adalah rumah tinggal yang diperbanyak pada sebuah pelataran utama.
- @ Kebersihan dan kesehatan sangat diutamakan dan inilah yang mendorong timbulnya rumah-rumah pemandian umum.
- @ Rumah Teh (Tea House) dikembangkan pada masa 'Kama Kena' (1185-1335 M), sebagai akibat perkembangan Budha-Zen yang menghasilkan 'Upacara Teh', pengembangan pertamanan dan seni bunga. Rumah-rumah teh ini sangat terkenal akan seni pertamananya.



TEMPLE AT CANTON

Gbr. sebuah kuil di Canton

Proses Penciptaan karya Arsitektur Jepang

- Inti dari arsitektur Jepang adalah kesederhanaan, kepolosan, kelurusan dan ketenangan batin yang berakar dari jiwa Shinto (kepercayaan dasar bangsa Jepang) yang mengajarkan tentang harmoni, keseimbangan dan keheningan yang indah.
- Arsitek Jepang Antik mengheningkan cipta dalam keheningan dan ketenangan didalam perasaan yang bersamadi untuk mencari ide dalam menciptakan sebuah karya arsitektural.
- Orang Jepang lebih suka pada sesuatu yang transparan, hemat akan bahan-bahan seolah-olah rohani tidak memerlukan materi. Dinding rumah Jepang hampir tidak mempunyai materi, hanya selaput belaka karena begitu tipisnya, juga tiang-tiangnya sangat semampai, sederhana seolah memohon agar jangan diperhatikan, lebih suka terdiam dan tenggelam saja dalam dinding selaput yang transparan.
- Bangsa Jepang membangun dengan mempergunakan bahan-bahan anorganik yang sangat ringan seperti kayu, bambu, jerami, bahkan dengan kertas dan sutera. Akan tetapi Jepang negeri yang tandus, kaya akan batu-batu alam yang keras, besar dan bagus maka segera arsitektur kayu diganti dengan arsitektur batu alam.
- Garis-garis dan kepolosan dinding-dinding geometrik yang menandai seluruh arsitektur Jepang merupakan sebuah contoh ekspresi.
- Bukan hanya citra bangunannya yang sedikit tetapi konstruksinya pun sederhana sekali, "semakin sedikit, semakin baik". Prinsip inilah yang sudah diambil alih dalam seni arsitektur internasional.
- Arsitektur Jepang penuh dengan kelembutan, elegan dan keluwesan, arti keluwesan disini penuh dengan pengekangan diri.



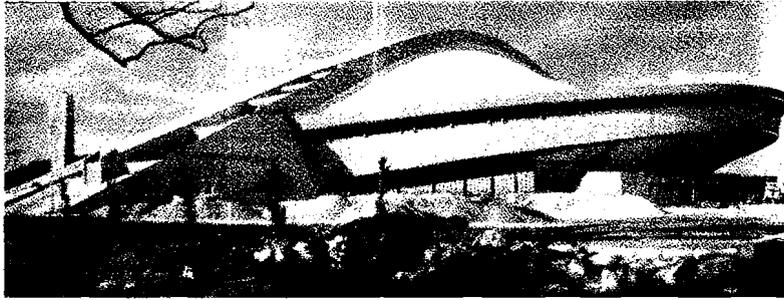
Gbr. Hotel tepi pantai di Tottori (arsitek Kiyonori Kikutake). Kepribadian tercipta bagus dalam struktur kerangka yang penuh fantasi.

Unsur-unsur Arsitektur Neo Vernakular Jepang

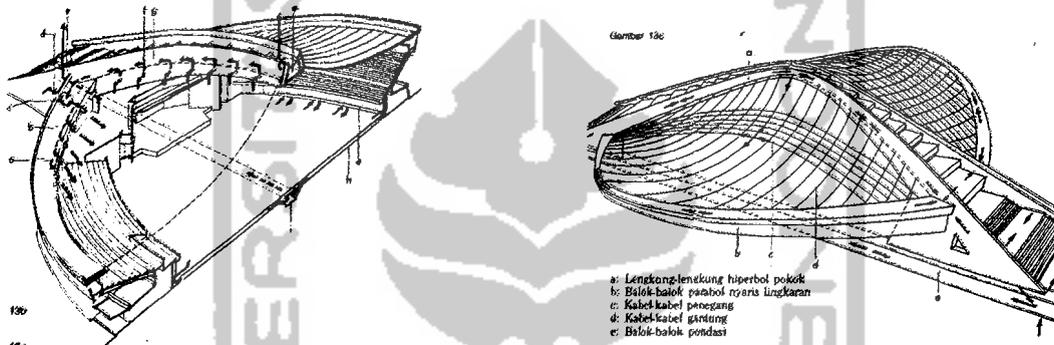
Arsitektur Neo Vernakular adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk, konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaruan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat.

Penerapan arsitektur Neo Vernakular pada Pusat Pelatihan Olahraga Beladiri Jepang adalah sebagai berikut:

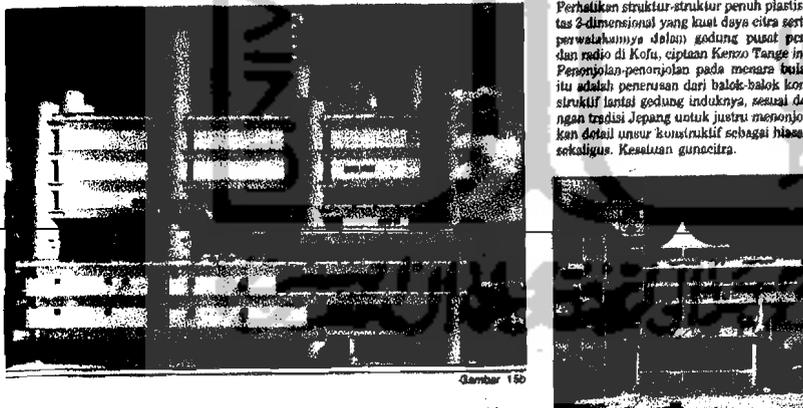
- sumbu sebagai pengatur
- Hirarki
- Organisasi ruang terpusat, linear dan grid.
- Penggunaan bentuk-bentuk vernakular dengan material dan wujud baru.
- Wujud diadopsi dari bentuk-bentuk arsitektur vernakular.



Gbr. Gedung olahraga di Iwata, Jepang. Arsitek prof. Yoshio Kobayasi. Perhatikan logika interaksi daya-daya konstruktif dalam gambar ini dan bentuk akhir yang konsisten mengikuti nalar statika. Dalam menjulangnya lengkung-lengkung tepi atap kita tersentuh pada kekhasan citra ke Jepang-an.



Perhatikan struktur-struktur penuh plastisitas 2-dimensional yang kuat daya citra serta perwatakannya dalam gedung pusat pers dan radio di Kofu, ciptaan Kenzo Tange ini. Penonjolan-penonjolan pada menara bufat itu adalah penerusan dari balok-balok konstruktif lantai gedung induknya, sesuai dengan tradisi Jepang untuk justru menonjolkan detail unsure konstruktif sebagai hiasan sekaligus kesatuan gunacitra.



Gbr. Gedung pusat pers dan radio di Kofu, karya Kenzo Tange.

Strukturanya penuh plastisitas 3 dimensi yang kuat daya citra perwatakannya. Penonjolan-penonjolan pada menara bufat itu adalah penerusan dari balok-balok konstruktif lantai gedung induknya, sesuai dengan tradisi Jepang untuk menonjolkan detail unsure konstruktif sebagai hiasan sekaligus kesatuan gunacitra.

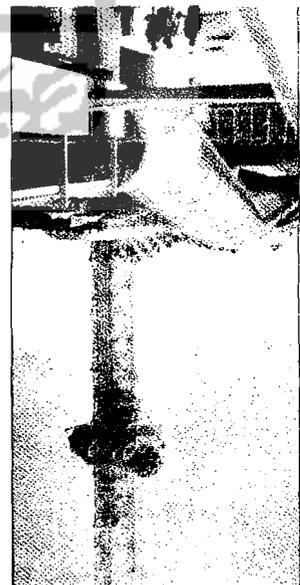
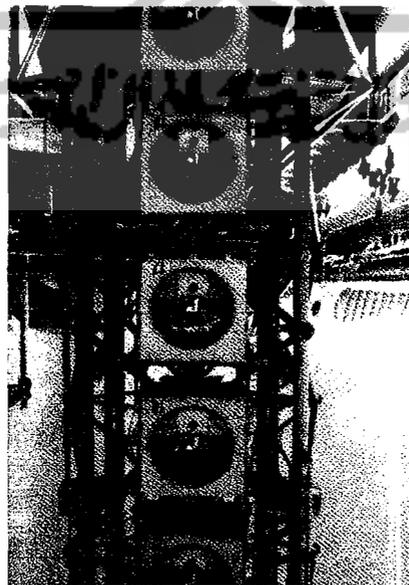


gbr. Struktur bangunan modern Jepang

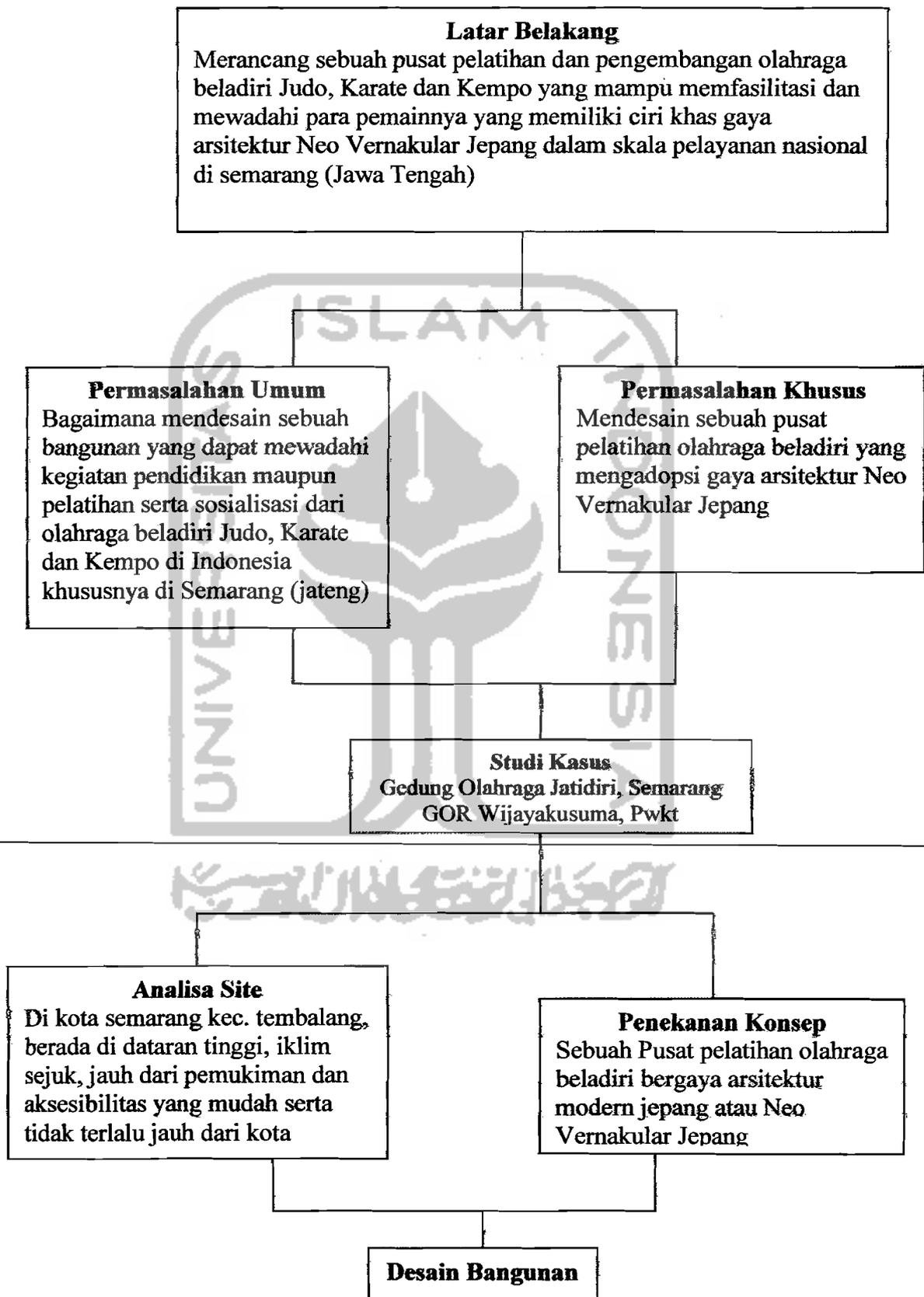


gbr. Struktur bangunan modern Jepang

Struktur bangunan modern Jepang



Rencana Pola Pikir



Pelaku dan Aktifitas

a. Praktisi olahraga beladiri Jepang, aktifitas:

1. Berlatih, melatih dan meditasi
2. Bertanding
3. Fitness
4. Tinggal di asrama
5. Ke perpustakaan dan museum
6. Makan dan menelpon

b. Pengurus organisasi olahraga beladiri Jepang, aktifitas:

1. Rapat rutin, Musyawarah Daerah dan Rapat Kerja daerah
2. Diklat wasit, pelatih dan organisasi
3. Menyelenggarakan kejuaraan – kejuaraan
4. Administrasi dan aktifitas organisasi lainnya

c. Pengunjung, aktifitas:

1. Melihat pertandingan/eksibisi
2. Menyewa gedung serba guna/penginapan
3. Ke museum dan membaca (ke Perpustakaan)
4. Fitness, makan dan menelpon

d. Pengelola, aktifitas:

1. Pengelolaan administrasi
2. Pengelolaan perpustakaan dan museum
3. Melakukan maintenance bangunan
4. Mengkoordinasikan pemakaian fasilitas bangunan

Tinjauan Kegiatan/Event dari Pusat Pelatihan Olahraga Beladiri :

Pada pusat pelatihan olahraga beladiri jepang ini terdapat beberapa kegiatan yang bisa dibedakan menurut jadwal secara periodik serta besar/kecilnya kegiatan tersebut, macam dari kegiatan itu adalah :

a. Latihan rutin

Latihan rutin diadakan setiap hari, setiap dua atau tiga kali seminggu dengan intensitas masing-masing 2 jam. Intensitas latihan dapat berbeda sesuai dengan tingkatan dan tanggung jawab yang diemban. Sebagai contoh seorang sempai shodan (senior pelatih yang sudah memiliki sertifikasi sabuk hitam) dapat berlatih setiap hari, Karena memiliki kewajiban melatih para junior, karena bagaimanapun melatih harus juga ikut berlatih.

b. Ujian kenaikan tingkat

Ujian kenaikan tingkat ini diadakan secara periodik. Waktu yang digunakan pada level dasar hingga level menengah adalah waktu-waktu latihan rutin. Sedangkan untuk level Shodan (ujian kenaikan DAN) adalah waktu khusus, seperti tengah malam atau dini hari. Namun sebagai catatan, ujian kenaikan tingkat ini tidak terpancang pada waktu, semua tergantung pada situasi dan kondisi.

c. Latihan gabungan

Latihan gabungan dalam beladiri Jepang disebut Gashuku.

d. Latihan bebas

Latihan bebas diadakan setiap hari. Disinilah terjadi ajang sosialisasi, karena latihan ini tidak terikat atas aliran beladiri. Para atlet maupun para peminat beladiri Jepang bebas berlatih baik *kata* (kombinasi antara menendang dan memukul), teknik perkelahian (*kumite*) maupun filosofi antar aliran beladiri. Dari sini akan ada saling tukar menukar pengetahuan mereka tentang beladiri. Latihan bebas ini terbuka untuk atlet segala tingkatan dan masyarakat umum.

e. Pertandingan

Pertandingan dilakukan secara berkala sesuai agenda dari perguruan maupun KONI. Pertandingan tidak dilakukan di dojo,

namun diselenggarakan pada sebuah gelanggang olahraga. Pada pusat pelatihan beladiri ini, diakomodasi agar dapat menjadi sebuah tempat pertandingan yang dapat memwadahi sejumlah penonton.

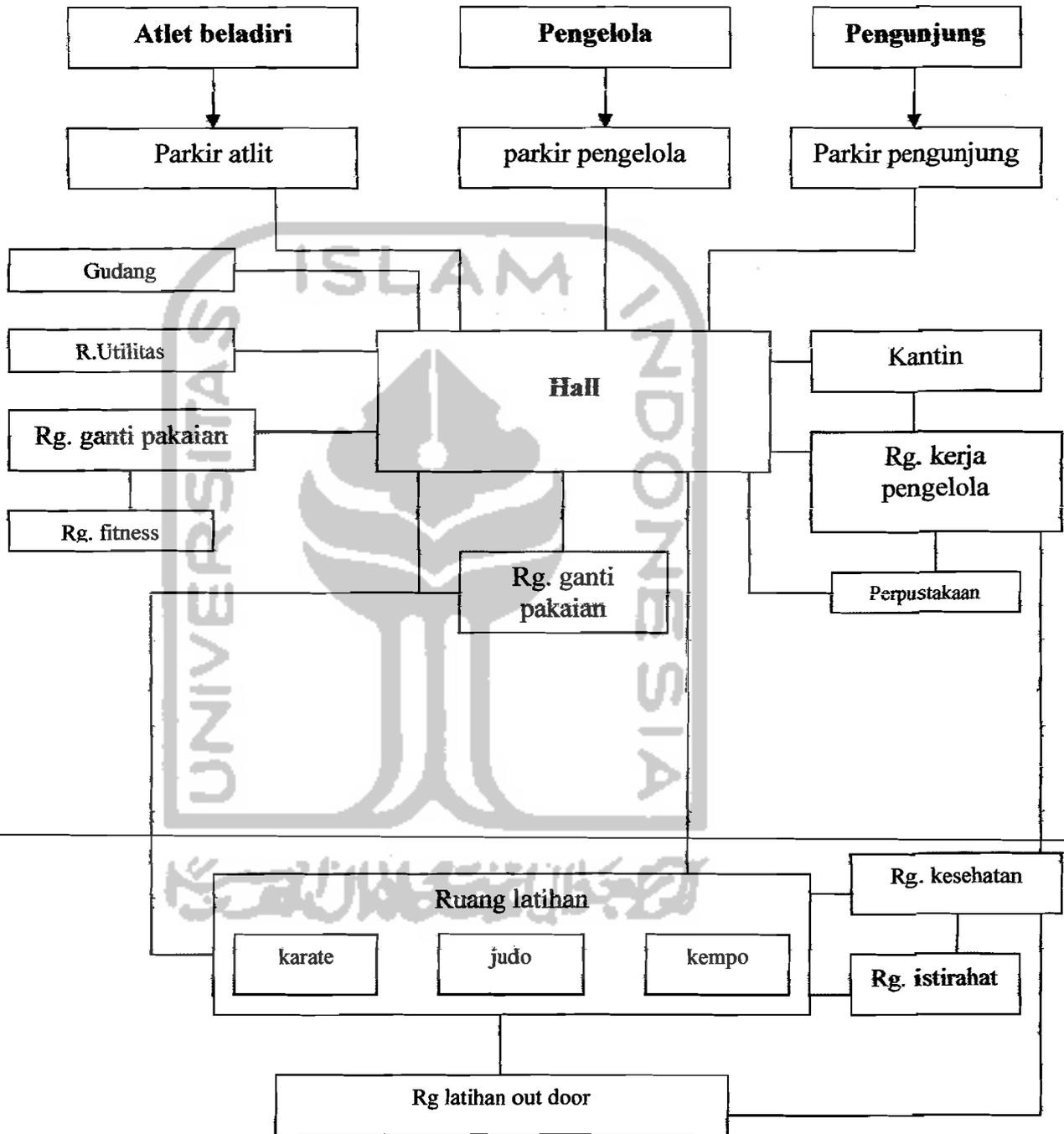
f. Latihan beladiri praktis

Latihan beladiri ini diikuti oleh para peminat beladiri Jepang yang ingin menguasai teknik-teknik beladiri praktis yang langsung dapat digunakan dalam keseharian. Anggota biasanya adalah para wanita. Latihan ini berguna untuk melatih gerak-gerak refleks untuk menghadapi hal-hal yang sifatnya mendadak atau tiba-tiba. Selain itu kegiatan ini berguna untuk melatih otot-otot tubuh atau berolahraga karena sifatnya aerobik.

g. Seminar dan Workshop

Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengembangkan seni beladiri Jepang. Seminar yang diadakan mengenai beladiri Jepang serta hal hal yang berhubungan dengan itu. Seminar dan workshop bersifat umum, jadi dapat diikuti oleh siapa saja baik itu atlet maupun masyarakat umum.

Hubungan Ruang :



"Rumah Harmoni Geometrik" Rumah di Utrecht, negeri Belanda, 1924. Arsitek: G.Th. Rietveld. Komposisi antara garis, bidang dan prisma yang selaras dalam keterbukaan dan ketertutupan, horizontal dan vertical, dinding tembus cahaya, memberi bayangan "Jepang in the West".



Gbr. Rumah Harmoni Geometrik, di Utrecht, negeri Belanda, arsitek G.Th.Rietveld.Komposisi antara garis, bidang dan prisma yang selaras dalam keterbukaan dan ketertutupan, horizontal dan vertical, dinding tembus cahaya, memberi bayangan "Jepang in the West".

Analisa Ruang

Jenis ruang yang dibutuhkan:

1. Ruang Luar
2. Ruang Dalam

1. Ruang Luar

Kebutuhan ruang luar sebagai berikut:

- a. Ruang Parkir
- b. Ruang Latihan Out-Door
 - Lapangan pasir
 - Jogging track
 - Tanah alas
 - Alas yang keras dan rata

Elemen Tata Ruang Luar

Penataan tata ruang luar meliputi :

A. Jalur sirkulasi

Jalur sirkulasi ini mengatur pergerakan atlet, pengelola maupun pengunjung atau penonton.

B. Vegetasi

Pelatihan beladiri Jepang ini menggunakan ruang terbuka sebagai tempat latihan, serta bangunan yang terbuka. Oleh karena itu, vegetasi yang dapat dijadikan sebagai peneduh, pengarah dan penyedia oksigen pada pusat pelatihan ini.

C. Parkir

Parkir merupakan bagian yang amat penting bagi tempat pelatihan ini. Terpusatnya pelatihan beladiri Jepang ini menuntut penataan ruang parkir yang tepat untuk bisa mengakomodasi seluruh komponen pengguna.

2. Ruang Dalam

a. Tempat berlatih

- Judo > rg. Latihan judo
- Karate > rg. Latihan karate
- Kempo > rg. Latihan kempo

b. Ruang Pengelola

- Rg. Shihan (guru besar)
- Rg. Sensei (guru)
- Rg. Sokei (pengelola tempat latihan)
- Rg. Sempai (murid senior)

c. Ruang Kesehatan

d. Ruang Kantin

e. Gudang

f. Perpustakaan

g. Ruang Fitness

- h. Hall
- i. Ruang Pertandingan
- j. Tribun
- k. Ruang Utilitas

Jenis Ruangan Pelatihan Beladiri Jepang

Dalam beladiri Jepang terdapat berbagai jenis ruangan yang menjadi tempat pelatihan seni beladiri, yakni:

1. Dojo

Dojo merupakan tempat latihan beladiri dalam lingkup mikro. Meliputi ruangan tempat latihan serta komponen di dalamnya. Biasanya menjadi tempat latihan satu jenis beladiri saja.

2. Budokan

Budokan adalah tempat latihan beladiri dalam lingkup makro. Budokan menjadi lingkungan dimana seseorang menjalani pelatihan secara intensif. Di dalamnya meliputi ruang latihan tertutup dan terbuka dengan konsep perancangan khusus.

3. Gashuku

Gashuku adalah tempat latihan gabungan yang diselenggarakan secara terpusat. Merupakan pemusatan latihan dari seluruh tempat latihan dari seluruh wilayah. Gashuku biasanya diadakan di tempat terbuka karena diikuti oleh banyak peserta. Pada sebuah gashuku tingkat wilayah biasanya disertai oleh 400-500 peserta. Peserta gashuku selalu menggunakan tenda sebagai kemah tempat mereka menginap.

Dalam hal ini, pelatihan beladiri Jepang mengakomodasikan lebih dari satu tempat latihan beladiri, selain itu juga tempat untuk mengadakan latihan gabungan secara berkala. sebagai

tempat latihan beladiri, pelatihan ini juga merupakan tempat berlatih secara terpisah antar beladiri. Dengan melihat konteks tersebut, maka pelatihan beladiri Jepang ini akan mengakomodasikan ketiga tempat latihan baik itu dojo, budokan dan juga gashuku.

Persyaratan Pelatihan Beladiri

Secara umum tempat latihan beladiri Jepang yang ideal, paling tidak menurut *Gordon Warner* dan *Donn F. Draeger* dalam bukunya *Japanese Swordsmanship Technique and Practice*, adalah :

1. Ruang latihan tertutup tanpa matras dengan lantai dari bahan kayu atau sejenisnya.
2. Memiliki ketinggian plafon lebih dari 6 kali panjang bokken atau shinan, panjang bokken/shinan adalah 125 cm.
3. Pintu dan jendela menggunakan 'shoji' (pintu geser).
4. Di atas pintu masuk terdapat kaligrafi berupa huruf kanji Jepang.
5. terdapat *taiko*, tempat alat musik perkusi sebagai alat penanda dimulai dan diakhirinya latihan.
6. Terdapat kamiza, sebuah altar untuk menempatkan foto Sensei (guru), Shihan (guru besar), dan atau lambing-lambang suci Shinto atau Budha.
7. Ruang latihan terbuka dengan lantai dari tanah atau rumput.
8. Matras untuk berlatih, dari bahan yang empuk dengan aturan penataan khas Jepang Tatami.

Besaran Ruang:

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m ² /orang)	Sirkulasi 20%	Luas (m ²)	Total (m ²)
Lapangan Pasir	20	25	100	500	600
Joging Track	5	200	200	1000	1200
Menggunakan alat yang berada diatas alas	40	2	16	80	96
Tanah lapang	500	3	300	1500	1800
Alas yang keras dan rata	100	4	80	400	480
Parkir Mobil	42				1790
Motor	52				
Total					5966

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m ² /orang)	Sirkulasi 20%	Luas (m ²)	Total (m ²)
Latihan	@ 60 60 x 3	4	146.4	732	878.4
Rg.perpustakaan	50	2	68	100	168
Museum	100	2	76	200	276
Rg.Pelatih (sensei)	12	4	27	48	75

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m2/orang)	Sirkulasi 20%	Luas (m2)	Total (m2)
Rg. shihan	1	4	1	4	5
Rg.Sempai	80	2	32	160	192
Rg2.Staf			100	455	555
Rg.Informasi	15	4	12	60	70
Rg.Gudang	-	20	4	20	24
Hall	50	2	8	100	108
Total					954

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m2/orang)	Sirkulasi 20%	Luas (m2)	Total (m2)
R.pertandingan	4x matras	4x225	270	900	1170
Tribun	400	1	100	400	500
Rg.Utilitas	100	1	20	100	120
Rg.Ganti	@60 3 x 60	2	78	380	438
Total					2228

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m2/orang)	Sirkulasi 20%	Luas (m2)	Total (m2)
Rg.Tidur Asrama	180	12	432	2160	2592
Hall Asrama			65	275	340
Cafeteria	180	2	55	360	415
Total					3347

Jenis Ruang	Kapasitas (orang)	Standard (m2/orang)	Sirkulasi 20%	Luas (m2)	Total (m2)
Musholla	60	2	30	120	150
Rg.Pendukung musholla			20	32	52
Total					202

ANALISA SITE

a. Lokasi dan tinjauan site

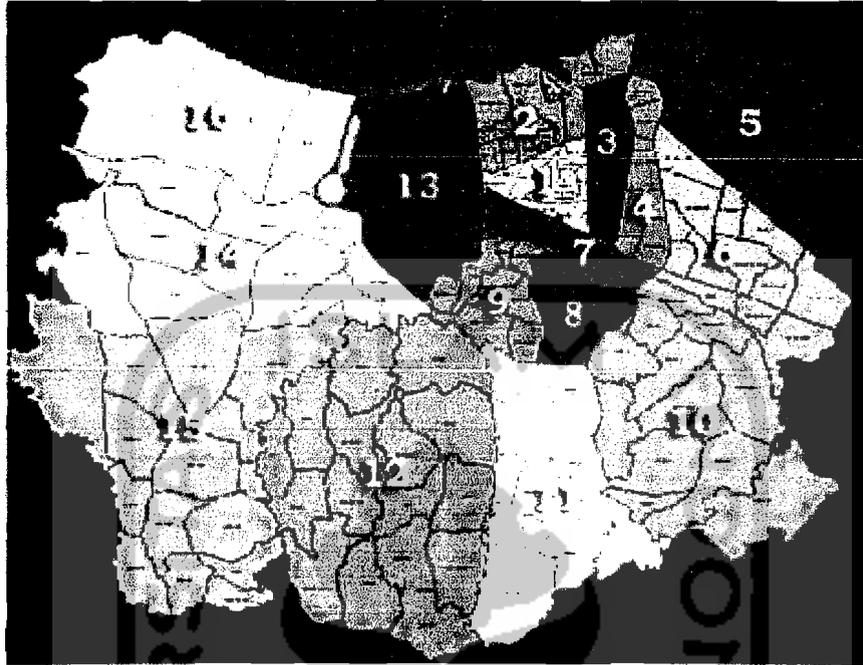
Alasan pengambilan Lokasi site di kota Semarang (Jawa Tengah), tepatnya dikecamatan tembalang karena di kota ini banyak terdapat bangunan bersejarah peninggalan kolonial yang kurang terawat dan sangat diabaikan oleh masyarakat semarang dan juga belum tersedianya pusat pelatihan olahraga beladiri Jepang sehingga perlu dibuat sebuah desain bangunan yang mengadopsi gaya arsitektur Jepang agar masyarakat tertarik untuk mengunjunginya dan juga menjaganya serta untuk memotivasi minat belajar seni beladiri Judo, karate maupun kempo yang merupakan seni beladiri Jepang.

Semarang merupakan daerah dengan kontur tidak rata, terdiri dari perbukitan, dataran rendah dan juga pantai. Daerah perbukitan mempunyai ketinggian 9 – 27 m dari permukaan air laut. Luas wilayahnya \pm 373,7 km persegi, terbagi menjadi 16 kecamatan dan 177 kelurahan.

Batas wilayah kota Semarang :

- Sebelah barat = Kabupaten Kendal
- Sebelah utara = Laut Jawa
- Sebelah timur = Kabupaten Demak
- Sebelah Selatan = Kabupaten Semarang

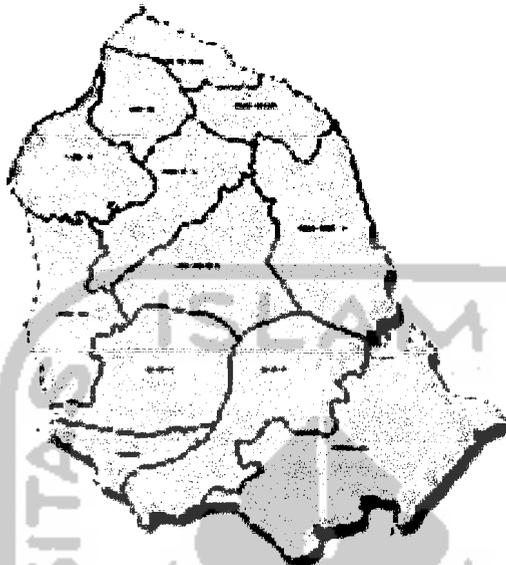
Peta Wilayah Semarang.



Keterangan :

1. Kecamatan semarang tengah
2. Kecamatan semarang utara
3. Kecamatan semarang timur
4. Kecarnatan gayamsari
5. Kecamatan genuk
6. Kecamatan pedurungan
7. Kecamatan semarang selatan
8. Kecamatan candisari
9. Kecamatan gajahmungkur
10. Kecamatan tembalang
11. Kecamatan banyumanik
12. Kecamatan gunungpati
13. Kecamatan semarang barat
14. Kecamatan tugu
15. Kecamatan semarang mijen
16. Kecamatan ngalian

Peta Kecamatan Tembalang.



Data Kecamatan Tembalang

Umum

Luas kecamatan : 3.871.765 Ha
Jumlah kelurahan : 12
Jumlah penduduk : 99.651 jiwa
Jumlah Rt/Rw : 638/104

Ekonomi

Jumlah Industri : 30
Jumlah sarana perdagangan : 4

Pendidikan

Jumlah gedung : 84

Perumahan

Pembangunan pemukiman yang sudah ada : 20

Sosial budaya

Jumlah sarana ibadah : 155
Jumlah sarana hiburan : 33
Jumlah sarana Olahraga : -

Kesehatan

Jumlah sarana kesehatan : 9

Dasar Pertimbangan arsitektural pengambilan lokasi site

A. Faktor Internal

1. Bebas polusi

Pelatihan beladiri adalah kegiatan yang memiliki 2 sifat sekaligus :

a. aerobik

Mebutuhkan nafas dalam menggerakkan badan, yaitu untuk menghirup dan menghembuskan nafas sesuai gerakan dan kebutuhan.

b. an aerobik

Tidak membutuhkan nafas, dalam arti penggunaan nafas yang minimal sebagai pengolahan pernafasan untuk membangkitkan energi (ci).

Kedua sifat kegiatan tadi membutuhkan kadar oksigen yang bersih dari polusi.

2. Memiliki lahan yang relatif luas

Untuk mengakomodasi kegiatan terutama latihan beladiri, dibutuhkan

ruang in door untuk latihan dalam ruangan, serta ruang out door untuk latihan di luar ruangan.

3. Bebas bising

menerlukan tempat latihan yang tenang, sebagai tempat bermeditasi.

4. Sirkulasi udara maksimal

Sirkulasi udara tidak terhalang oleh tembok-tembok, gedung-gedung atau bangunan-bangunan sehingga sirkulasi udara lancar, dengan demikian oksigen akan cepat berganti.

5. View alami

Memiliki view pada sekeliling site yang memiliki keindahan pemandangan. View ini memberikan kekuatan pada site jika dapat diolah dan dimanfaatkan dengan baik.

B. Faktor Eksternal

1. Mudah dikenal

Dalam arti lokasi dapat dengan mudah ditemukan.

2. Pencapaian mudah

untuk menuju lokasi tersedia angkutan umum serta jalan menuju lokasi dapat dengan mudah dilewati oleh kendaraan pribadi.

3. Tidak terlalu jauh dari pusat kota

Kota merupakan pusat informasi, agar informasi dapat diakses dengan mudah dan cepat serta agar letak site tidak terlalu jauh dengan pusat kota.

4. Iklim sejuk

Iklim ini akan memberikan ketahanan tubuh pada saat latihan tingkat tinggi oleh atlet.

5. Bukan merupakan kawasan pemukiman padat

untuk menghindari efek suara yang ditimbulkan pada saat latihan, yang bisa mengganggu penduduk sekitar.

Aksesibilitas menuju tapak

Aksesibilitas menuju tapak yaitu penempatan entrance (jalan masuk) mempertimbangkan pada:

1. Kondisi dan potensi jalan
2. Kemudahan pencapaian
3. Kemudahan pengenalan
4. View
5. Security atau keamanan

Elemen Perancangan Tapak

a. Land use

- Tata guna lahan disesuaikan kebutuhan (fungsi) bangunan dan ruang serta filosofi/konsep.

b. Building Form And Massing

- Fasade dan bentuk bangunan variatif dan estetis sesuai penekanan desain agar kesan unity tidak tampil monoton.
- Penataan bentuk dan massa bangunan sesuai dengan konsep dan penekanan desain.

c. Circulation And Parking

- sirkulasi dibedakan jadi sirkulasi dalam bangunan, yakni sirkulasi manusia dan barang yang tidak dipisahkan karena keluar masuk barang sedikit, serta sirkulasi diluar bangunan yakni sirkulasi manusia dan kendaraan. Sirkulasi kendaraan dibatasi pada pinggir tapak dan parkir untuk menciptakan image dan *privacy*.
- Pola-pola sirkulasi dan parkir tidak boleh menimbulkan cross dan crowded sehingga menyebabkan kekacauan dan ketidaknyamanan pemakai.

- Parkir bisa digunakan untuk aktifitas Out Door.

d. Open Space

- Open space di depan tapak sebagai area penerima dan parkir tambahan.
- Open space di dalam tapak Pusat Olahraga Beladiri Jepang:
 1. Plaza, sebagai elemen pemersatu massa bangunan.
 2. Tempat latihan out door (bersifat fungsional).
 3. Taman sebagai (Konseptual dan fungsional).

e. Pedestrian Ways

Jalur sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan dipisahkan secara tegas dengan adanya perbedaan material dan perbedaan ketinggian.

f. Activity Support

Activity support pada tapak yakni aktifitas pemukiman, pendidikan, transportasi disekitar tapak.

g. Signage

Signage berupa bentuk atap bangunan arena pertandingan, gerbang masuk, sculpture dan skyline.

h. Preservation

Open space didepan tapak dipertahankan keberadaannya.

i. Vegetasi

Vegetasi dimanfaatkan sebagai unsur pengarah, pembentuk batas, peneduh dan mengurangi silau atau glare.

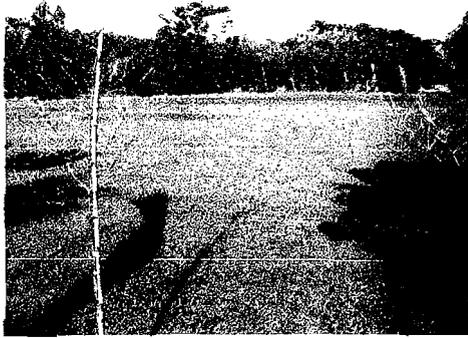
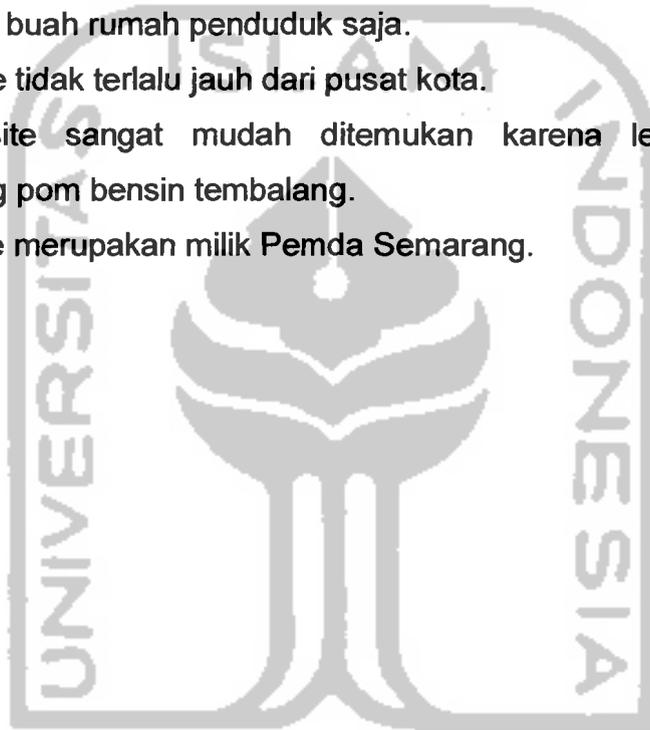


Foto Site di jln. Bukit Umbul, Kecamatan Tembalang (Semarang).

Kondisi Ekisting Site:

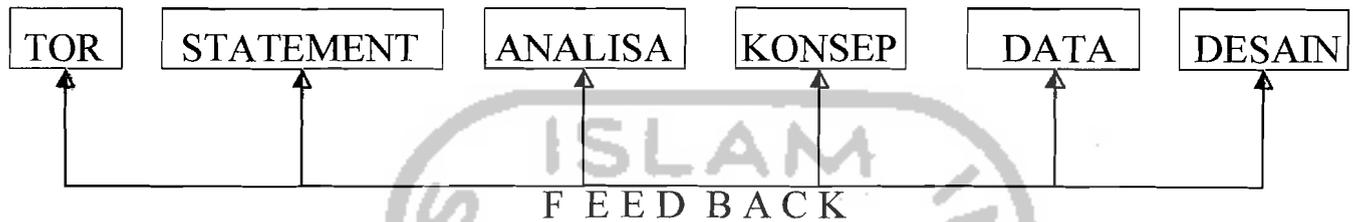
- @ Site merupakan sebuah tanah kosong yang tidak berkontur atau tanah datar, dipakai oleh masyarakat sekitar sebagai lapangan sepakbola.
- @ Jarak site dari jalan raya (jl.raya tembalang) sekitar 85 m.
- @ Akses menuju site sangat mudah dilalui oleh kendaraan beroda empat.
- @ Site cukup jauh dari pemukiman padat penduduk, terdapat hanya beberapa buah rumah penduduk saja.
- @ Lokasi site tidak terlalu jauh dari pusat kota.
- @ Lokasi site sangat mudah ditemukan karena letaknya berada dibelakang pom bensin tembalang.
- @ Tanah site merupakan milik Pemda Semarang.



BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT PELATIHAN OLAHRAGA BELADIRI BERGAYA ARSITEKTUR NEO VERNAKULAR JEPANG DI SEMARANG

ALUR PIKIR



Term Of Reference

Merancang beberapa massa bangunan yang secara keseluruhan merupakan satu kesatuan sebagai pusat pendidikan, pelatihan dan pengembangan olahraga beladiri Jepang (Judo, Karate dan Kempo) untuk tingkat nasional di Semarang (Jateng).

Statement

Tujuan perancangan :

- Memenuhi kebutuhan fasilitas pendidikan dan latihan bagi para praktisi olahraga beladiri Jepang, wasit, pelatih dan sekretariat bagi pengurus organisasi beladiri Jepang dengan tingkat pelayanan nasional.
- Sebagai media sosialisasi dan pengembangan olahraga beladiri Jepang kepada masyarakat, khususnya generasi muda.

Konsep Dasar

Konsep dasar pusat olahraga beladiri Jepang adalah sebagai pusat pendidikan, pelatihan, pengembangan dan sosialisasi olahraga beladiri Judo, Karate dan Kempo di Semarang (Jateng) dengan gaya arsitektur Neo Vernakular yang mengandung unsur arsitektur vernakular Jepang sehingga fisik bangunan dan tapak mencitrakan suasana formal dan tegas namun tetap estetik dan atraktif.

Pengertian :

Pusat Olahraga beladiri Jepang adalah suatu bangunan/kawasan yang menjadi suatu perhimpunan pengembangan olahraga beladiri yang berasal dari Jepang meliputi Judo, karate dan Kempo di Semarang dengan lingkup pelayanan nasional di Semarang (Jateng).

Dasar Arsitektur Neo Vernakular Jepang

- Sumbu sebagai pengatur
- Hirarki
- Organisasi ruang terpusat, linear dan grid
- Penggunaan bentuk-bentuk vernakular dengan material dan wujud baru
- wujud diadopsi dari bentuk-bentuk arsitektur vernakular

Data

a. Data Fisik :

- > Lokasi site dengan luas $\pm 14.500 \text{ m}^2$
- > Site merupakan tanah kosong yang datar (dipakai sebagai lapangan bola)
- > jarak site dari jalan raya tembalang hanya sekitar 85 m
- > Akses menuju Site sangat mudah dilalui oleh kendaraan roda empat
- > Site berada dilokasi yang cukup jauh dari pemukiman padat, sehingga keberadaanya diharap tidak mengganggu lingkungan sekitar
- > Site berada tidak jauh dari pusat kota Semarang
- > Lokasi site sangat mudah ditemukan karena berada satu jalan dengan kampus Undip dan dibelakang Pom bensin tembalang

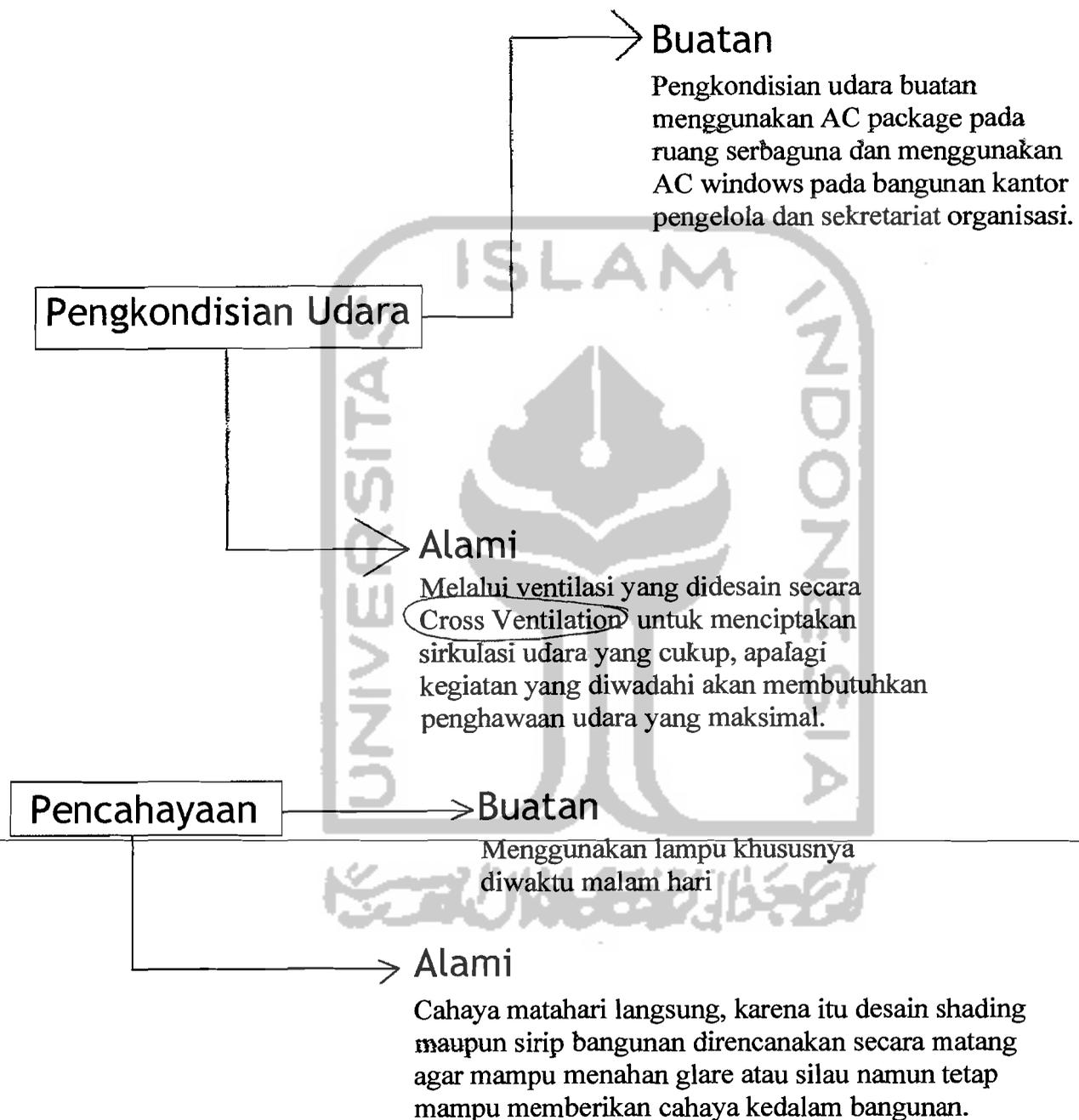
Batas-batas Site:

- Sebelah Barat : Rumah warga, Kebun
- Sebelah Timur : Rumah warga, Tanah kosong
- Sebelah Utara : Jl. Bukit umbul, Rumah warga, Tanah kosong
- Sebelah Selatan : Kebun warga

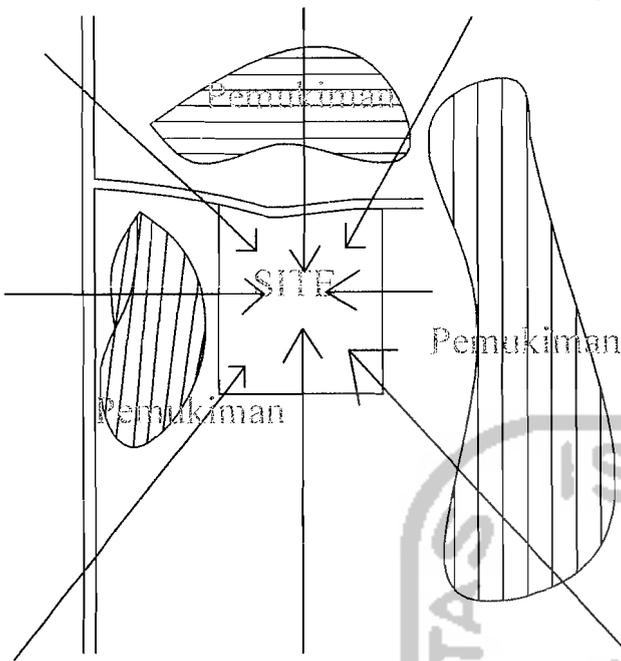
b. Data non Fisik :



ASPEK KINERJA



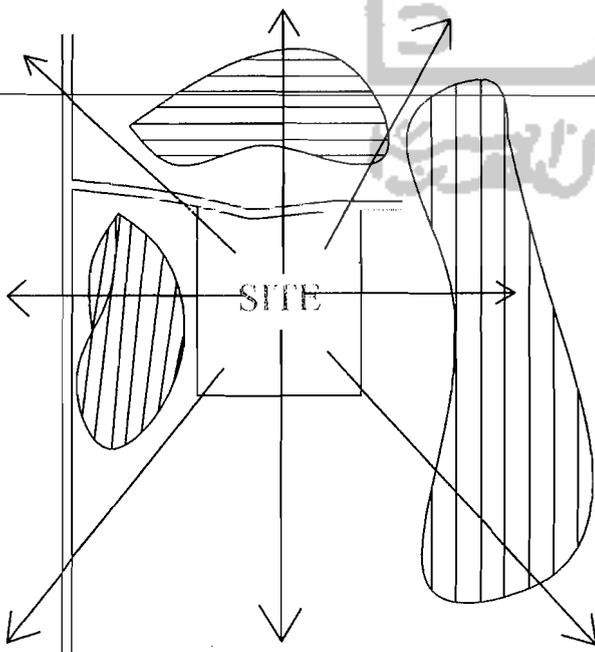
VIEW TO SITE



VIEW TO SITE berperan penting dalam pembentukan image kawasan pusat olahraga beladiri Jepang.

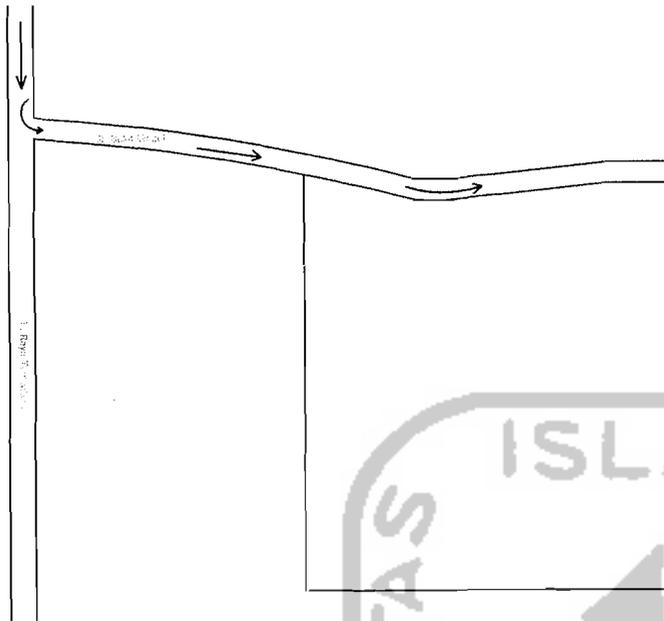
VIEW TO SITE dari sepanjang jalur pencapaian utamadiolah sedemikian rupa melalui perletakan massa bangunan sehingga image dan estetika yang diinginkan bisa tercapai. Site cukup luas dengan bentukan hampir persegi dengan kemiringan beberapa derajat pada area depan mengikuti jalan

VIEW FROM SITE



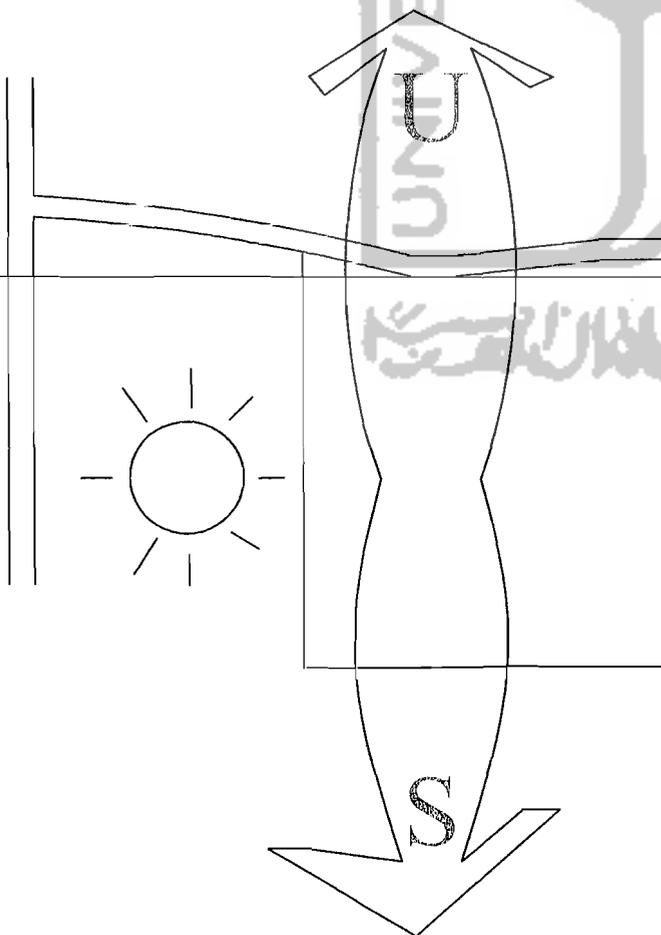
VIEW FROM SITE tidak begitu bagus karena hanya terdapat beberapa pemukiman warga saja, terdapat beberapa rumah warga yang berada di kontur yang lebih tinggi, sehingga pengolahan site keluar tidak terlalu penting.

PENCAPAIAN KE LOKASI SITE



Untuk menuju lokasi site tidaklah sulit karena berada di jalan raya tembalang (sebuah jalan menuju kampus UNDIP Semarang), letaknya sebelum kampus undip. Jarak dari jalan raya tembalang menuju site hanya sekitar 85 m.

Sebagai kawasan olahraga maka sirkulasi dalam didominasi oleh pergerakan manusia.



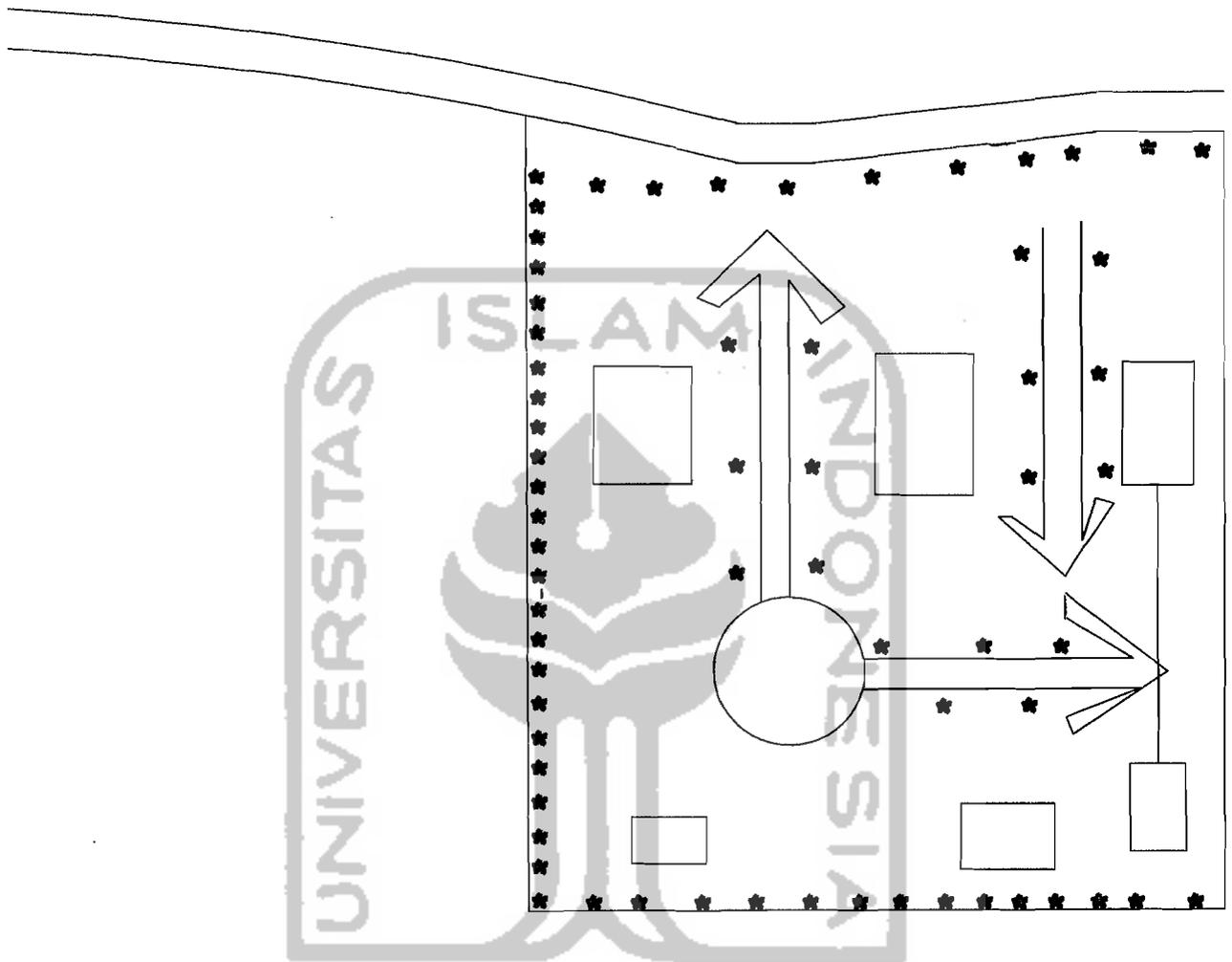
UDARA DAN MATAHARI

Olahraga memerlukan aliran udara yang baik.

Organisasi ruang dan massa bangunan diolah sedemikian rupa sehingga udara bisa mengalir dengan baik.

Perletakan dan dimensi bukaan-bukaan serta jarak antara massa bangunan memperhatikan kenyamanan fisik dan visual serta memperhatikan peraturan bangunan yang berlaku

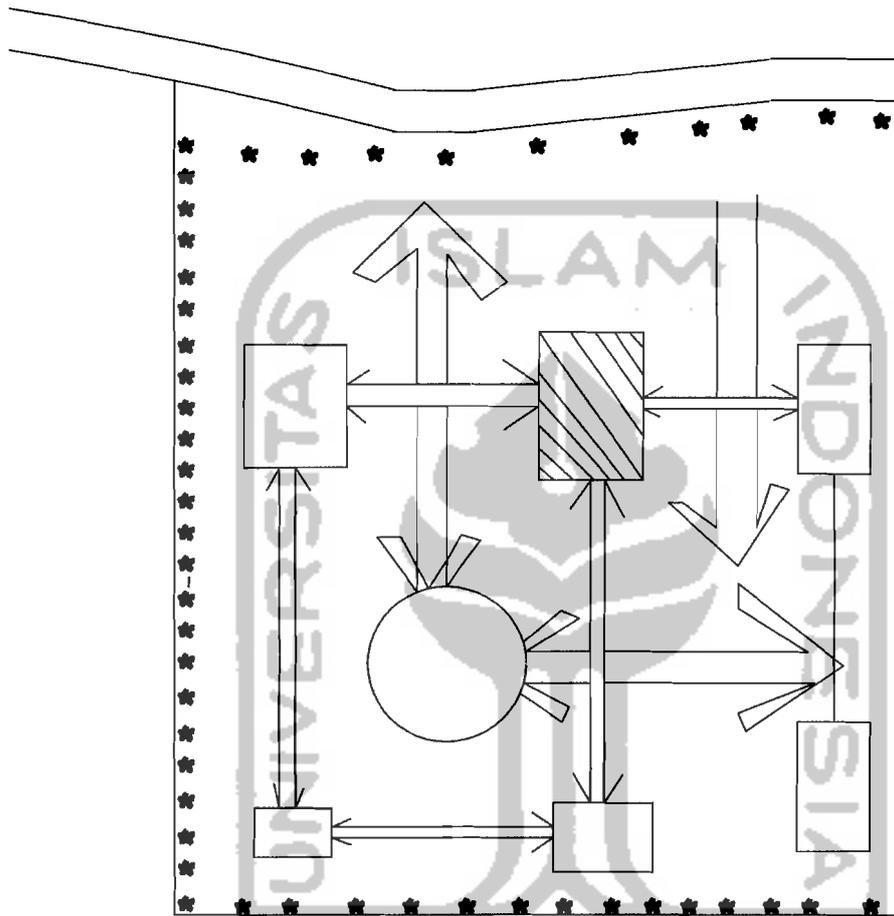
VEGETASI



Vegetasi dimanfaatkan sebagai salah satu elemen yang berfungsi untuk memperindah dan sebagai peneduh.

Sebagai peneduh vegetasi dipasang disepanjang jalur trotoar yang berguna untuk memberikan keteduhan bagi pejalan kaki

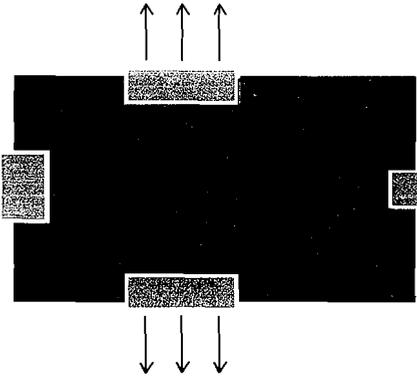
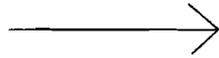
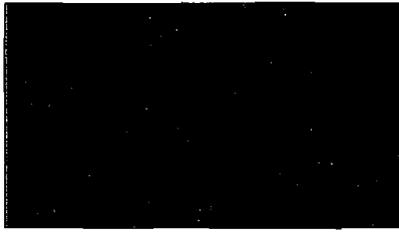
KONSEP ZONING SITE



Konsep Zoning Site

Terdapat sebuah kutub berupa lingkaran yang memiliki sumbu berupa garis linier mengatur pola gubahan massa serta pola sirkulasi ruang luar site. Antara massa bangunan satu dengan yang lainnya memiliki ikatan yang erat sehingga nampak sebagai satu kesatuan yang utuh. Memiliki organisasi ruang terpusat pada bagian yang diarsir.

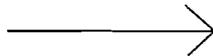
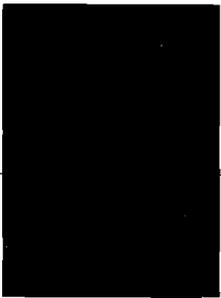
a. Arena Pertandingan



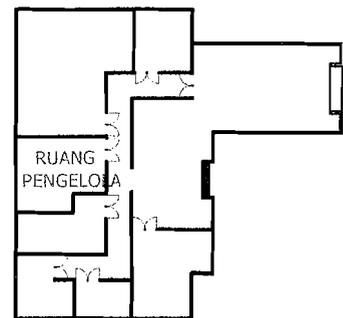
- > Dari bentuk dasar persegi panjang kemudian di cut atau dipotong sedikit bagian dalam disisi pinggirnya
- > Bagian dalam tersebut berfungsi sebagai jalan masuk menuju arena pertandingan



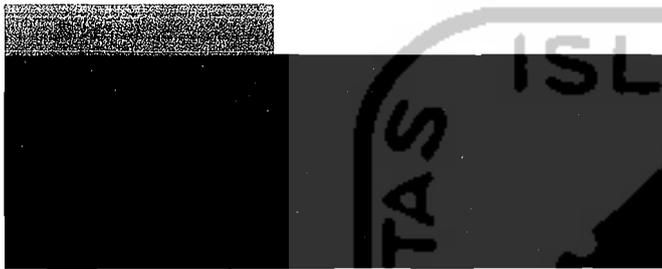
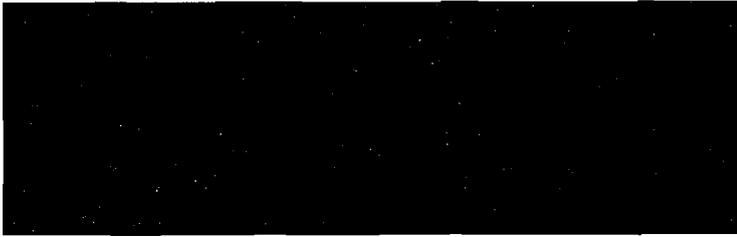
b. Ruang Pengelola



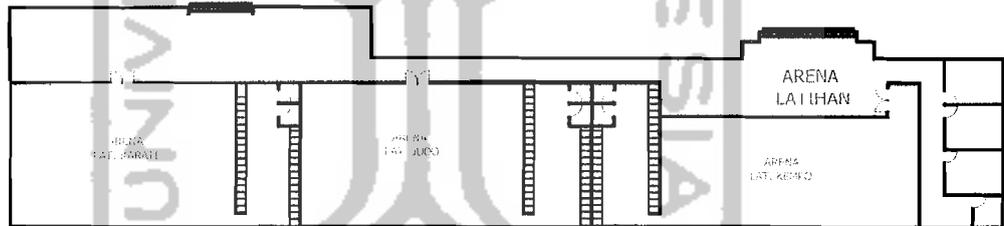
- > Dari bentuk dasar persegi panjang kemudian mengalami penambahan dan pengurangan massa



c. Arena Latihan

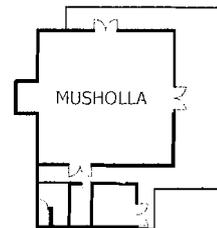
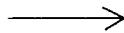


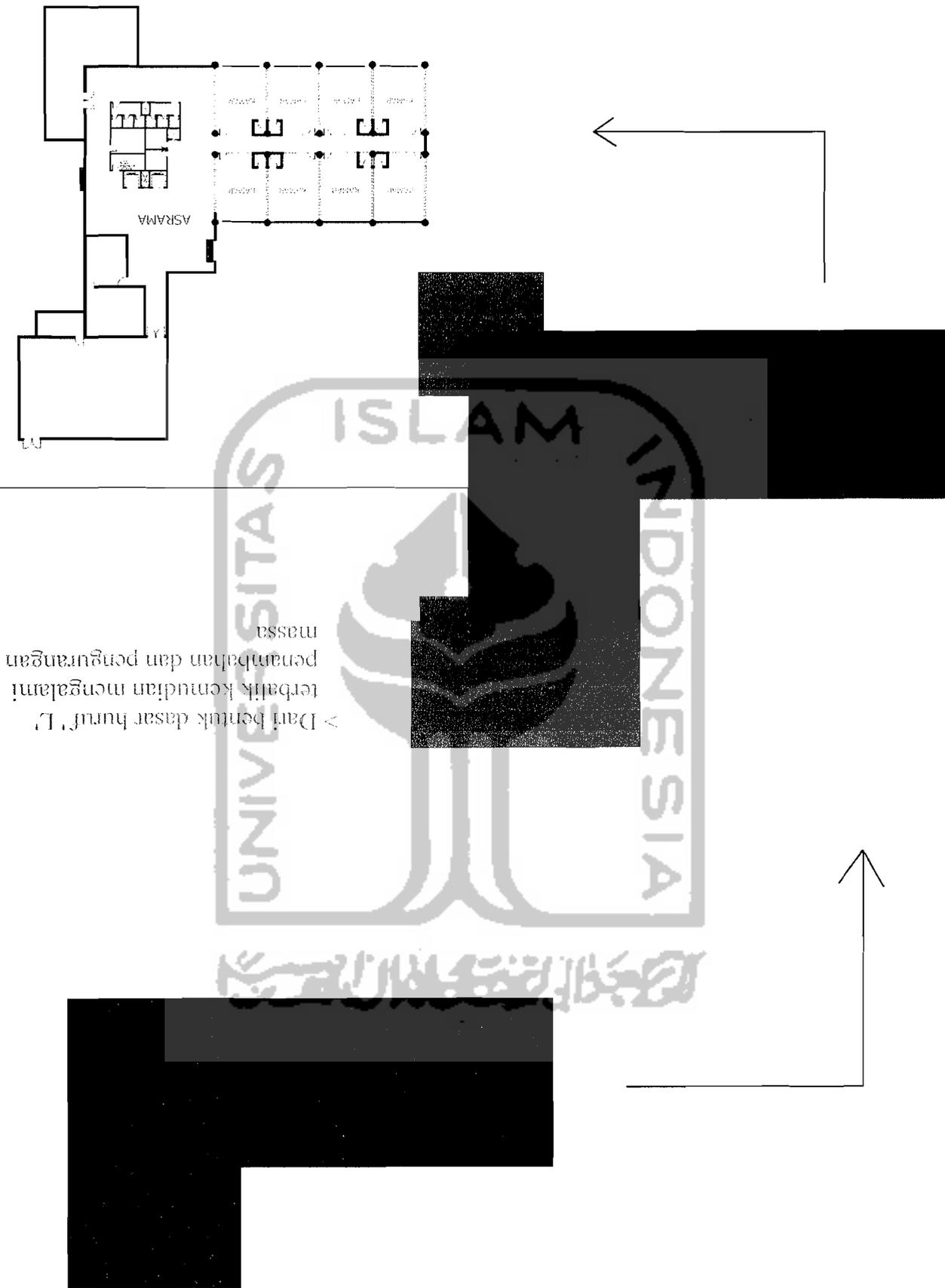
> Dari bentuk dasar persegi panjang kemudian mengalami penambahan massa berupa bentuk persegi panjang berukuran lebih kecil, yang diposisikan disisi pinggir ujungnya



d. Musholla

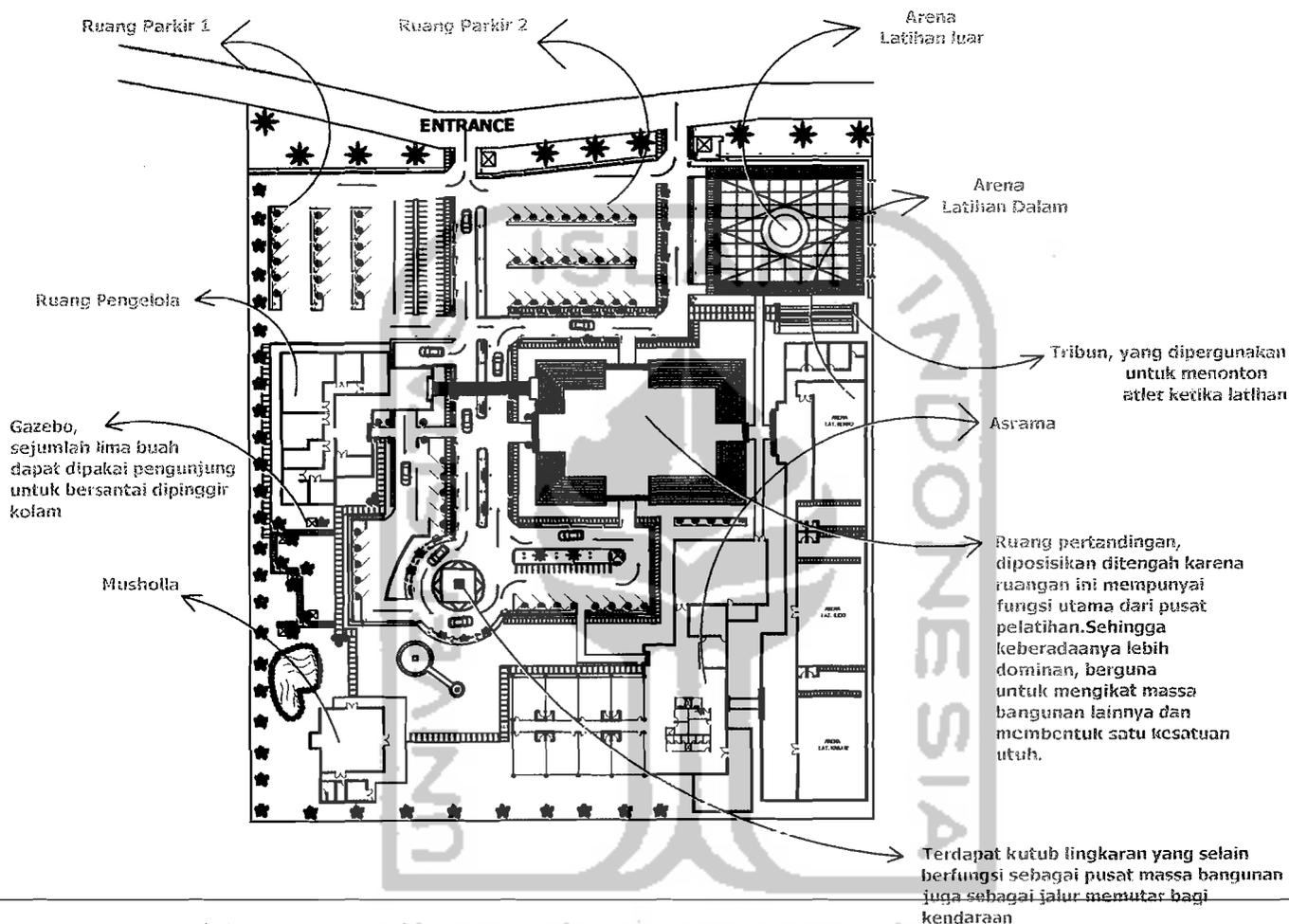
> Dari bentuk dasar persegi lalu mengalami penambahan massa, yang mana berfungsi sebagai mihrab dan ruang pengurus musholla





> Dari bentuk dasar huruf 'L' terbalik kemudian mengalami penambahan dan pengurangan massa

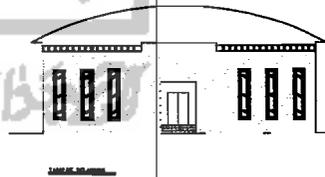
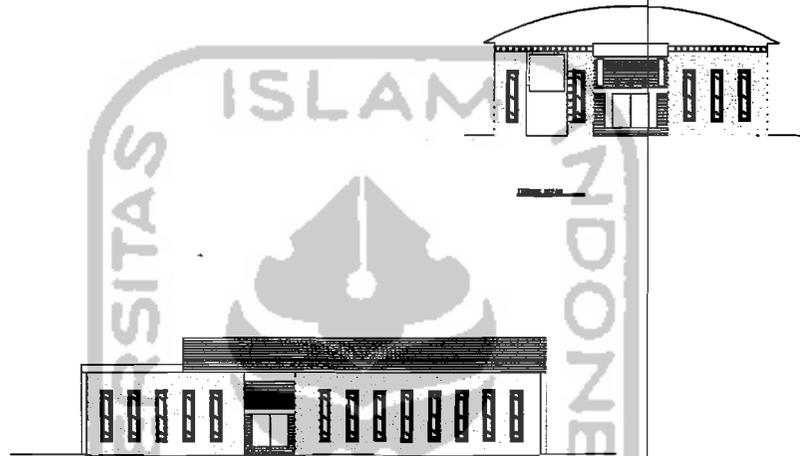
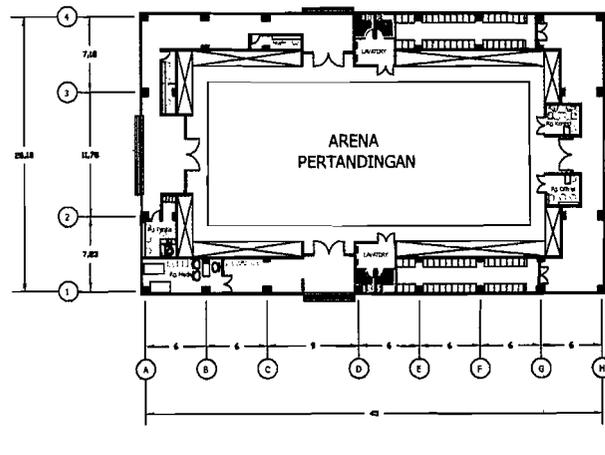
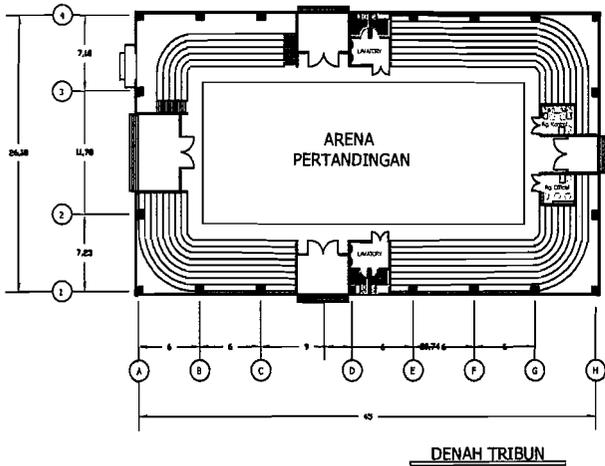
KONSEP SITEPLAN



Terdapat lima gubahan massa yang masing-masing massa mewakili fungsi yang berbeda.

Disamping ruang dalam terdapat juga ruang luar, seperti ruang parkir dan ruang latihan luar. Ruang parkir utama terbagi menjadi 2 bagian, yaitu ruang parkir sebelah ruang latihan dan ruang parkir sebelah ruang pertandingan.

Jalur sirkulasi kendaraan dibuat satu arah untuk menciptakan akses yang lebih baik agar lancar dan tidak semrawut



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2005/2008

DOSEN PEMBIMBING

SUPRIYANTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	YUDI TRI HARMOKO
NO. MHS	00812185
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

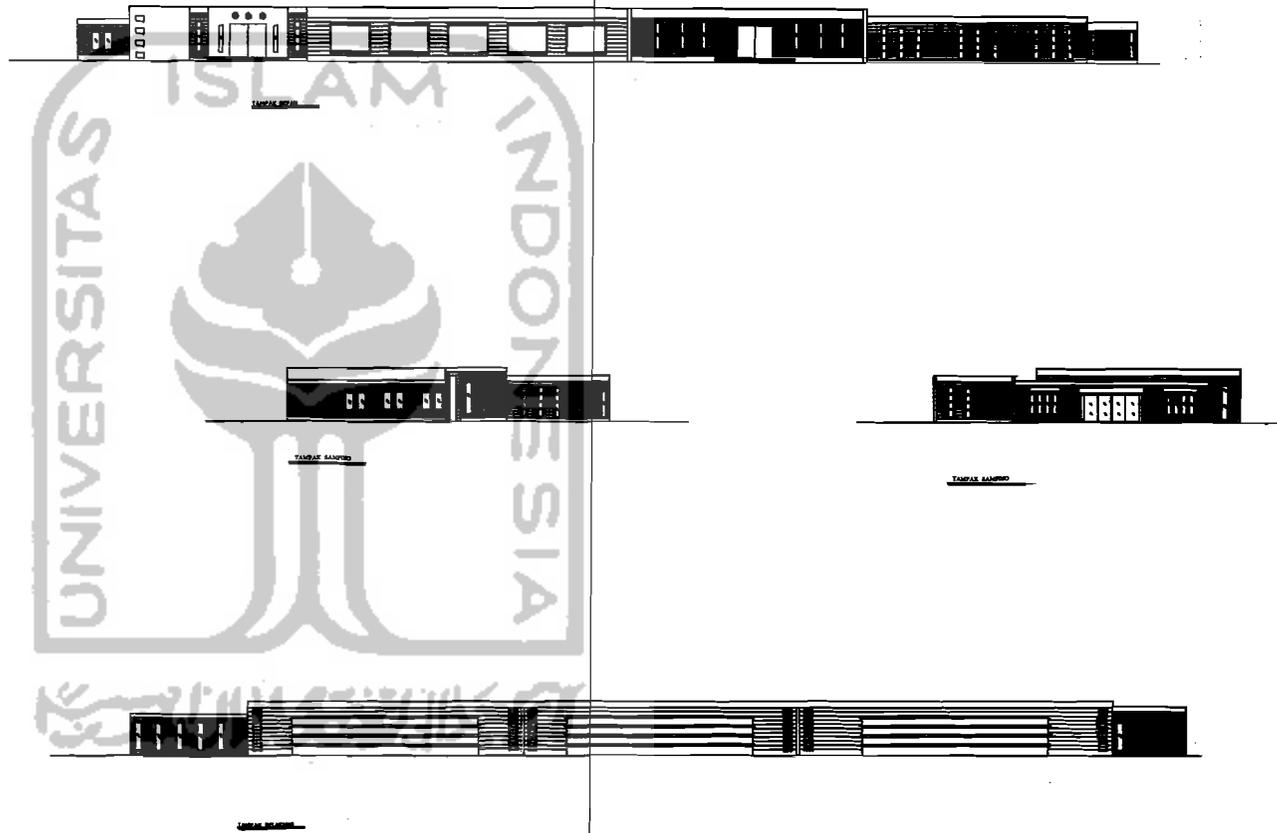
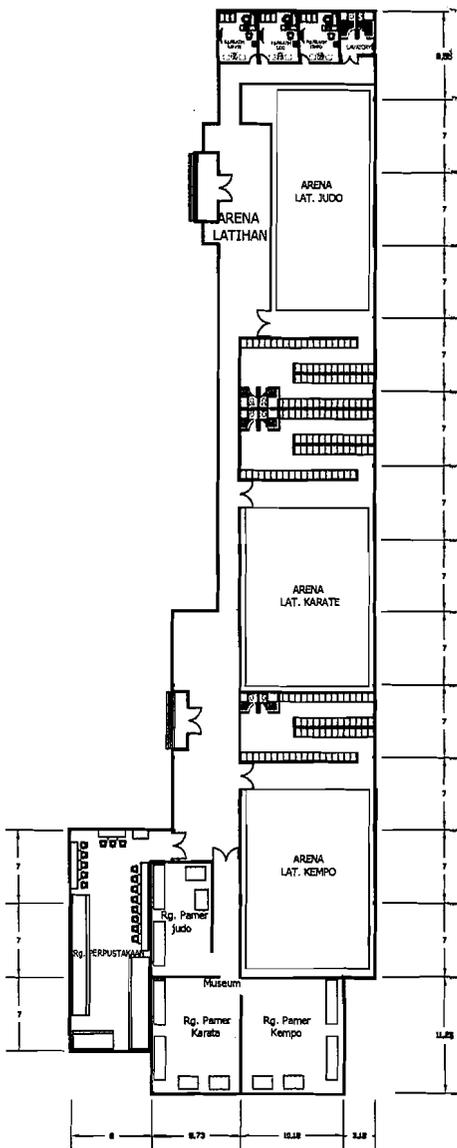
DENAH & TAMPAK
Rq. PERTANDINGAN

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

DOSEN PEMBIMBING

SUPRIYANTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	YUDI TRI HARMOKO
NO. MHS	00512155
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

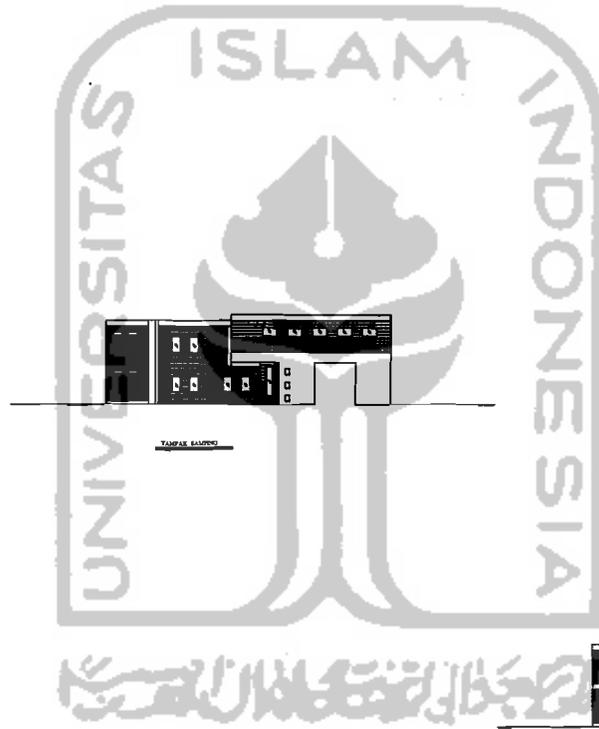
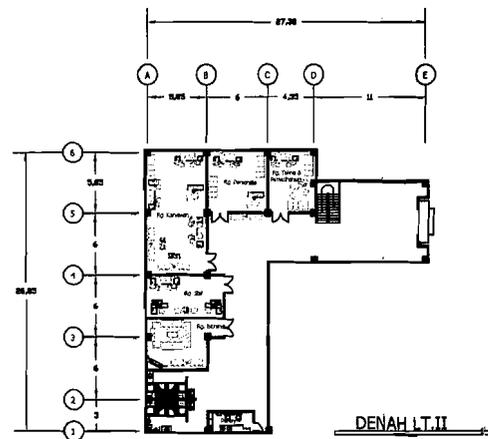
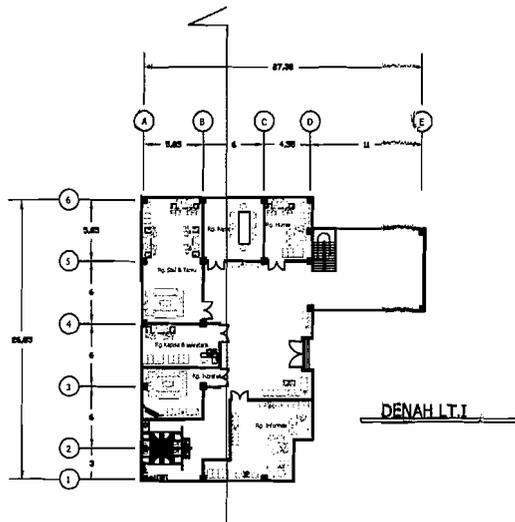
DENAH & TAMPAK
Rg. LATIHAN

SKALA

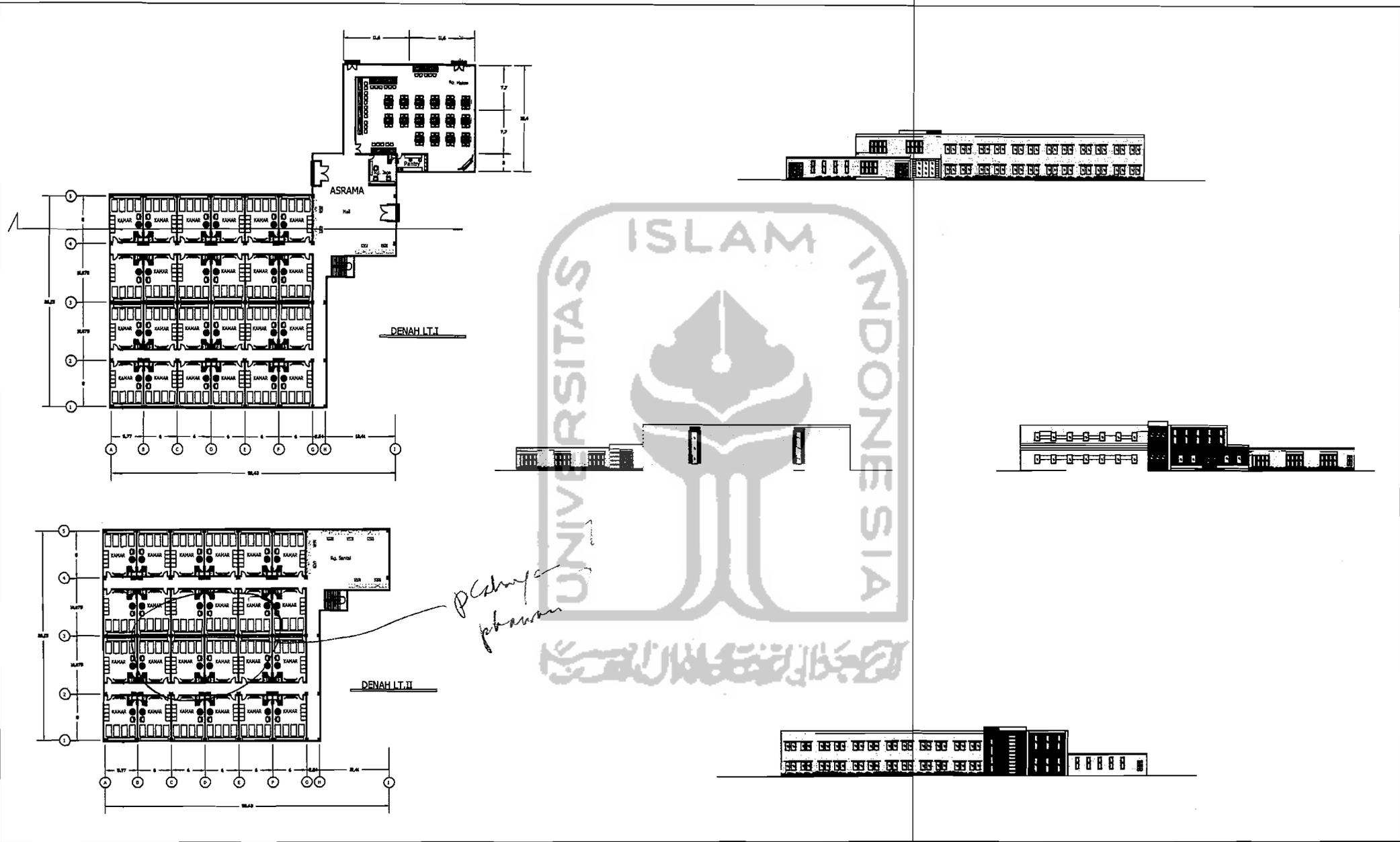
NO. LBR

JML LBR

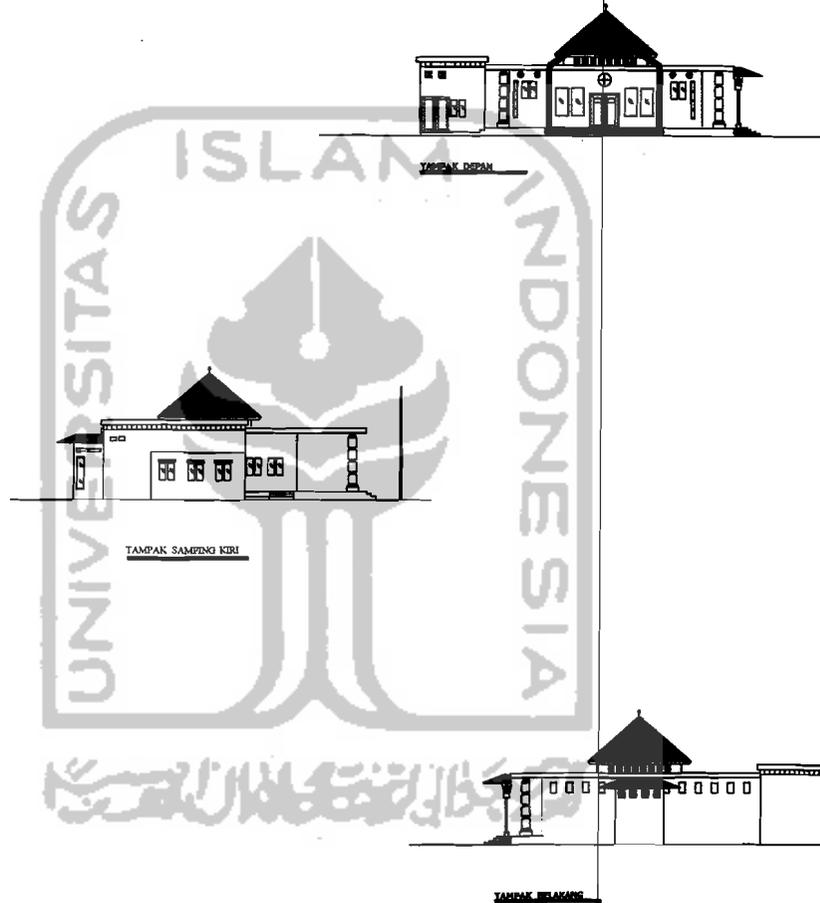
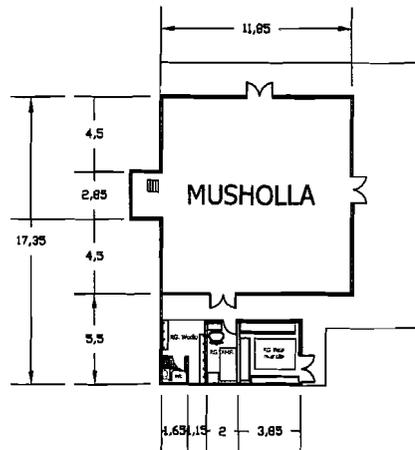
PENGESAHAN



 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>SUPRIYANTA</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p>		<p>NAMA GAMBAR</p> <p>DENAH & TAMPAK Rg. PENGELOLA</p>	<p>SKALA</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>	
			<p>NAMA</p> <p>YUDI TRI HARMOKO</p>	<p>NO. MHS</p> <p>00512165</p>						
			<p>TANDA TANGAN</p>							



 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2008</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>SUPRIYANTA</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p>		<p>NAMA GAMBAR</p> <p>DENAH & TAMPAK ASRAMA</p>	<p>SKALA</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
			<p>NAMA</p> <p>YUDI TRI HARMOKO</p>	<p>NO. MHS</p> <p>00512155</p>					
			<p>TANDA TANGAN</p>						



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

DOSEN PEMBIMBING

SUPRIYANTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	YUDI TRI HARMOKO
NO. MHS	00512153
TANDA TARGAN	

NAMA GAMBAR

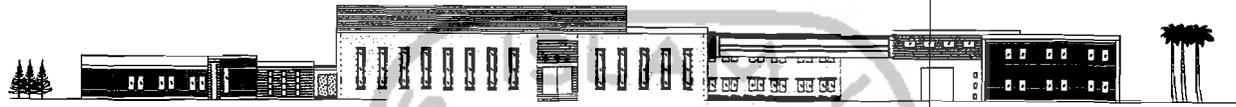
DENAH & TAMPAK
MUSHOLLA

SKALA

NO. LBR

JML LBR

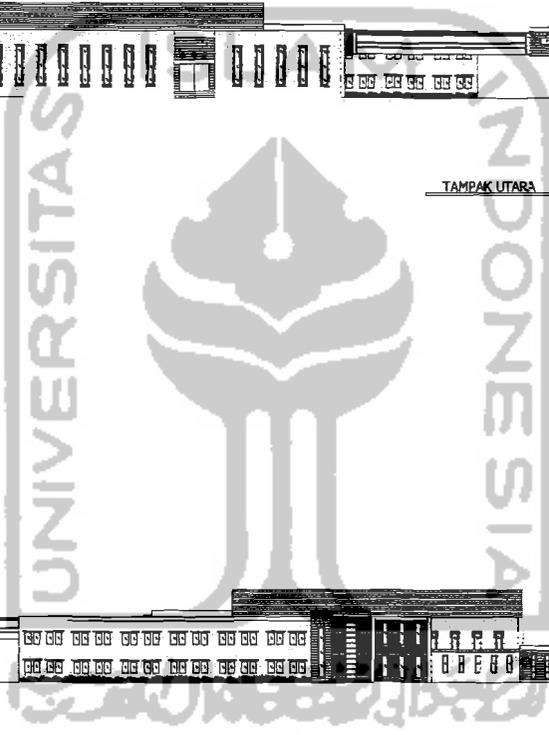
PENGESAHAN



TAMPAK UTARA



TAMPAK SELATAN



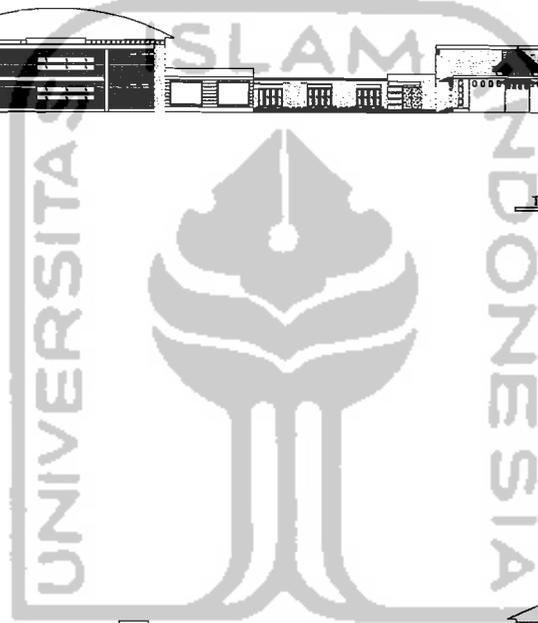
 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR TAMPAK BELURUHAN	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			SUPRIYANTA		NAMA	YUBI TRI HARMOKO					
					NO. MHS	00812155					
		TANDA TANGAN									



TAMPAK BARAT



TAMPAK TIMUR



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

DOSEN PEMBIMBING

SUPRIYANTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	YUDI TRI NARMOKO
NO. MHS	00512155
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

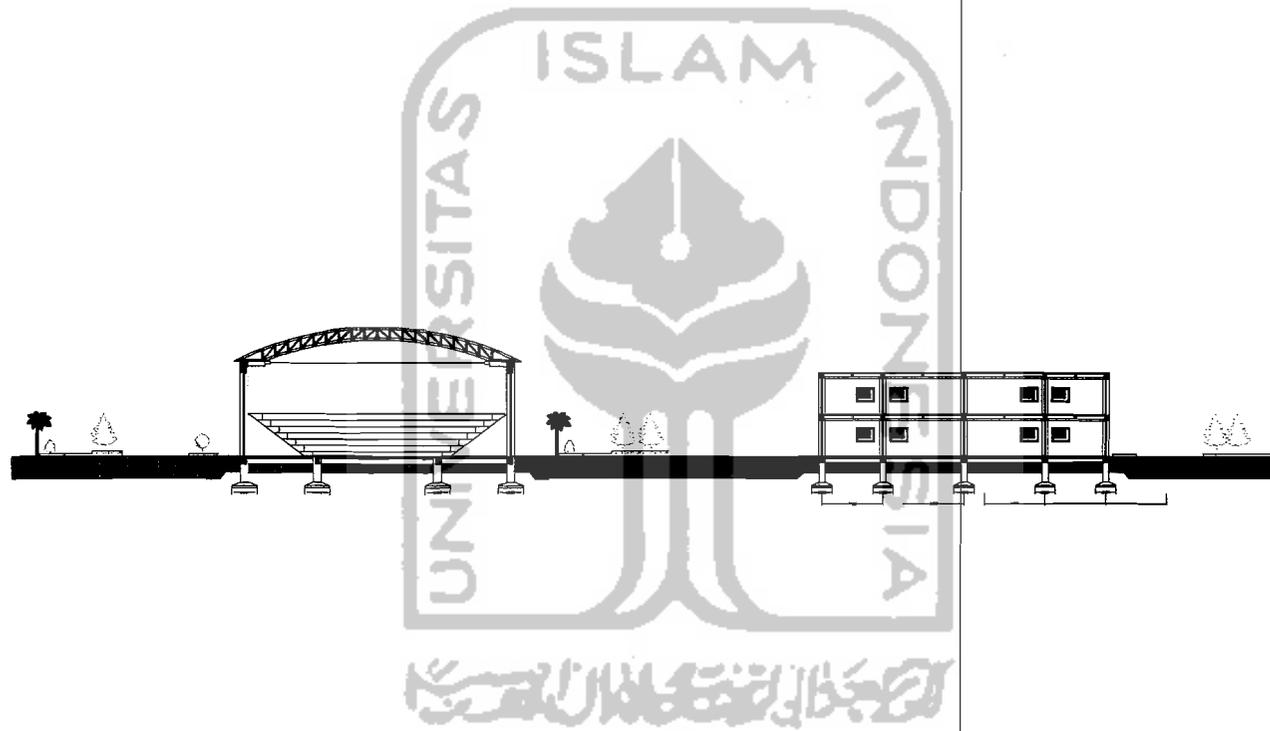
TAMPAK KESELURUHAN

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

DOSEN PEMBIMBING

SUPRIYANTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	YUDI TRI HARMOKO
NO. MHS	00512155
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

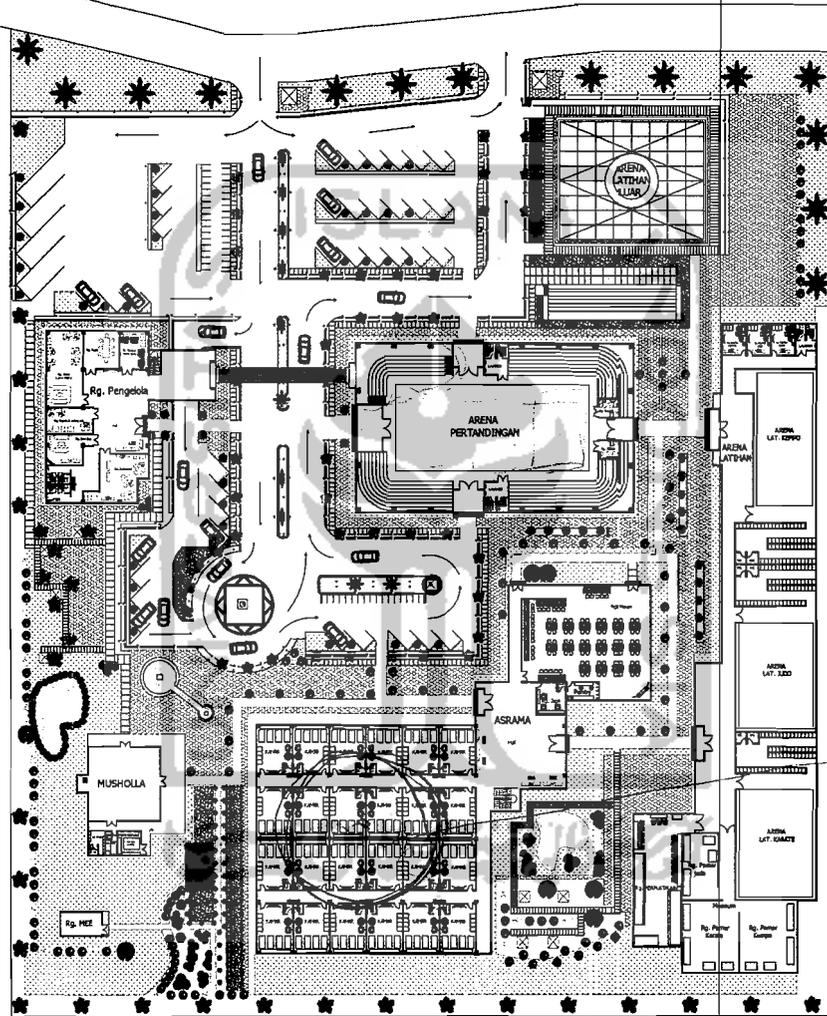
POTONGAN KESELURUHAN

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2006

DOSEN PEMBIMBING

SUPRIYANTA

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA YUDI TRI HARMOKO
 NO. MHS 00512155
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

SITEPLAN

SKALA

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN

PERSPEKTIF & DETIL INTERIOR



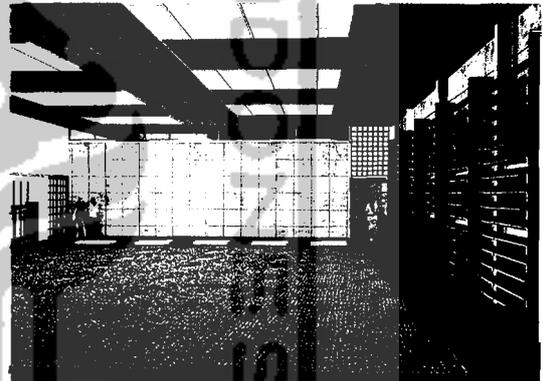
Perspektif Arena latihan luar



Perspektif Rg. Pertandingan



Perspektif Rg. Pengelola



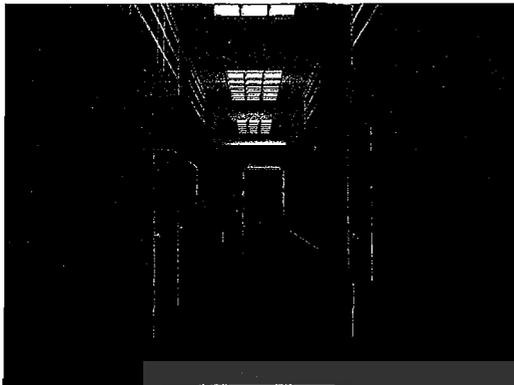
Interior Rg. Latihan Karate



Interior Rg. Pertandingan



Interior Kamar Asrama



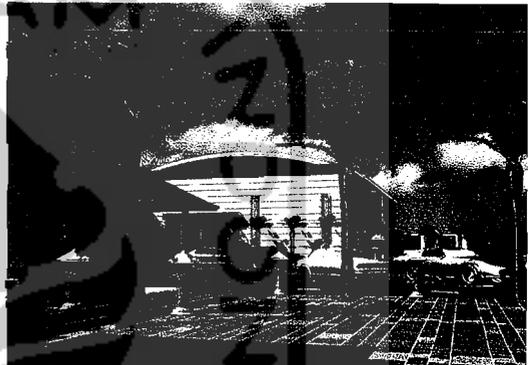
Interior Koridor Asrama



Interior Hall Asrama



Perspektif Asrama



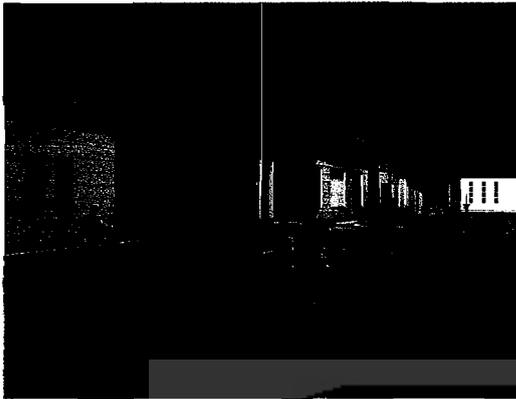
Perspektif Rg.Pertandingan & Gazebo



Perspektif Musholla



Perspektif Koridor Rg.Pengelola
Ke Rg.Pertandingan



Perspektif Arena Latihan Dalam



Interior Kantin



Interior Rg. Pengelola