



BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.1.1 Kebutuhan Akan Billiard Sport Center

Pemerataan pembangunan kota Palembang sebagai Ibu Kota Propinsi Sumatra Selatan dewasa ini merupakan salah satu tuntutan dari berkembangnya suatu kota di Indonesia. Banyak aspek mengalami peningkatan secara cepat dan keberagaman kebutuhan hidup manusia pun lebih bervariasi. Untuk memenuhi kebutuhan hidupnya manusia harus bekerja. Adanya persaingan dalam kehidupan menyebabkan manusia bekerja lebih keras, sehingga timbul ketegangan dan kelelahan yang dapat mengakibatkan gangguan jasmani dan rohani. Misalnya tingkat kejenuhan dan stress ringan menjadi semakin meningkat. Kasus-kasus seperti ini dimasa-masa sekarang banyak dirasakan oleh sebagian masyarakat, terutama masyarakat yang tinggal di perkotaan. Jenis kegiatan rekreasi yang umumnya dilakukan antara lain bermain, berolahraga, mengunjungi tempat hiburan, menikmati pemandangan alam, dan lain-lain.

Dari berbagai sarana rekreasi yang ada, kebutuhan akan sarana olahraga yang menghibur dan santai seperti olahraga billiard terasa diperlukan. Sarana olahraga yang dilengkapi dengan ruang-ruang pendukung dan akomodasi sosial serta penyegar dengan lingkup pelayanan dan skala lingkungan selain berfungsi sebagai sarana olahraga juga sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial masyarakat dilingkungan sekitarnya sehingga kegiatan olahraga yang dilakukan lebih cenderung berupa kegiatan olahraga rekreasi dan sosialisasi.

Olahraga billiard merupakan suatu permainan yang menggantungkan pada ketepatan mata dan sentuhan, dan tindakan



fisik yang lebih dekat melibatkan tindakan mekanis sebenarnya bisa dikategorikan sebagai olahraga permainan yang tidak membutuhkan stamina yang besar. Billiard mempunyai berbagai macam jenis permainan (rotation, 9 ball, 8 ball, snooker, etc.) yang dapat dimainkan secara individual (individual time trial), satu lawan satu, atau secara bersama-sama sehingga permainan ini tidak terasa membosankan. Mungkin faktor ini yang menyebabkan masyarakat mudah menerima olahraga billiard.

1.1.2 Sarana Olah Raga Billiard di Palembang

Perkembangan olahraga billiard di Palembang pada saat ini cukup pesat dikarenakan banyak tersedianya sarana billiard dan juga para pemain ataupun pencinta billiard. Sarana billiard yang ada di Palembang yang cukup dikenal oleh pemain billiard adalah Ramayana Billiard yang ada di Kecamatan Ilir Barat I dan Lotus Billiard yang ada di Kecamatan Ilir Timur II dan masih banyak yang lainnya, dalam beberapa tahun terakhir ini banyak bermunculan tempat-tempat billiard yang bersaing ketat dengan yang lama akan tetapi penyediaan fasilitas billiard yang baru buka sering kali kurang memadai, ini terlihat dari :

- a) Penataan interior yang masih sangat sederhana meskipun di beberapa tempat biasanya menonjolkan desain interior untuk menarik pelanggan walaupun konsep yang diterapkan berbeda.
- b) Hanya menyediakan fasilitas meja billiard dengan ukuran 9 ft dikarenakan lebih ditujukan untuk kalangan menengah keatas, selain bentuk dan mejanya eksklusif dan komponen dari meja tersebut baik karpet meja terbuat dari kain wool dan pinggiran meja terbuat dari karet lebih berkualitas dari pada meja 7 ft atau 8 ft. Selain itu juga tingkat kesulitannya juga lebih tinggi. Tongkat kayu atau kiyu yang disediakan biasanya patah dua (stik



- sambungan) yang berkualitas dan tingkat akurasi lebih tinggi dari pada stik biasa.
- c) Tidak adanya fasilitas-fasilitas pendukung dan kurangnya informasi tentang billiard pada hal fasilitas maupun informasi tentang billiard sangat penting karena untuk menaikkan semangat para pemain billiard juga mengurangi rasa bosan.
 - d) Tidak adanya pemisahan ruang antara pemain billiard pemula dan yang sudah mahir, biasanya akan mempengaruhi psikologi pemain pemula.
 - e) Ruangan tertutup tanpa disertai system penggunaan energi penghawaan AC dan area smoking sehingga sirkulasi udara didalamnya tidak lancar menyebabkan ruangan terasa pengap.

Rata-rata jumlah pengunjung harian sebanyak 50-150 orang, dan rasio perbandingan rata-rata pertahunnya sebanyak 5-22 % dari jumlah penduduk per Kecamatan dengan waktu operasi efektif 12 jam. Banyak juga masyarakat yang berminat terhadap olahraga ini baik dari kalangan muda maupun tua.

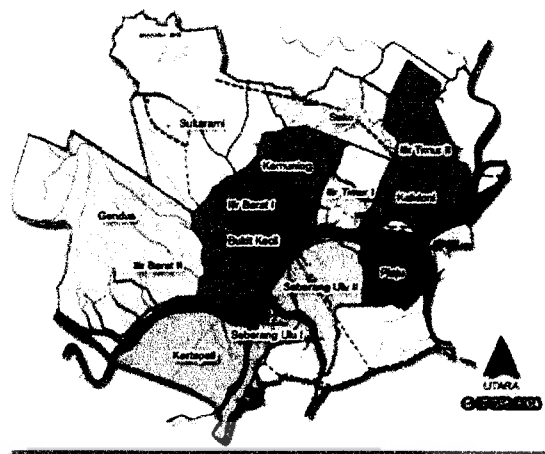
1.1.3. Keadaan Fisik dan non Fisik kota Palembang

1.1.3.1. Keadaan Fisik Kota Palembang

a) Letak Geografis

Kotamadya Palembang merupakan Ibukota Propinsi Sumatera Selatan terletak diantara : $2^{\circ} 52'$ Lintang Selatan dan $104^{\circ} 37'$ sampai $104^{\circ} 52'$ Bujur Timur dengan ketinggian rata-rata 4 meter diatas permukaan laut.

Luas wilayah Kotamadya Palembang 40,061 ha untuk luas resmi dan untuk pengukuran secara planmetris dengan skala adalah 1 : 300.000 (Sumber : Peta Pokok Kota Palembang), seluas : 35.981 ha. Luasan termasuk daerah perairan yang ada.



Gambar 01: Peta sum-sei
Sumber : *Peta Indonesia (google.com)*

b) Topografi

Keadaan tanah untuk wilayah sepanjang perairan sungai Musi rata-rata merupakan tanah rawa (gambut), sedangkan untuk wilayah bagian barat termasuk karakter tanah Lumpur keras (tanah liat) yang cenderung berbukit, tingkat kedangkalan didaerah ini adalah 5–16 m dan pada bagian kota tertentu tidak teratur dari – 3 meter s/d + meteran.

c) Iklim dan Kelembaban

Menurut Badan Meteorologi dan Geofisika (BMG) Kota Palembang 2005 adalah :

- Iklim tropis dengan suhu berkisar 25°C - 32°C
- Curah hujan rata-rata pertahun 2.000 – 2.500 mm dengan jumlah hari hujan rata-rata 116 hari/tahun dan curah hujan tertinggi pada bulan Januari, terendah pada bulan September.
- Kecepatan angin rata-rata 2,6 Km/Jam
- Kelembaban udara (RH) rata-rata perbulan sebesar 80%



1.1.3.2. Keadaan Non Fisik Kota Palembang

a. Potensi dan Perkembangan di Kota Palembang

Palembang sebagai Ibukota Sumatera Selatan merupakan pusat kegiatan seluruh aktifitas, pelayanan dibidang perekonomian, perdagangan dan jasa yang ditandai dengan meningkatnya taraf hidup masyarakat, luasnya lapangan kerja disektor perdagangan dan jasa yang sesuai dengan peran, fungsi dan lingkup pelayanannya.

Berdasarkan rencana tata ruang wilayah kota Palembang yang dalam usahanya untuk memperoleh pemerataan fasilitas umum dan perkembangan kota maka di bagi 4 wilayah pengembangan yaitu Seberang Ilir, Ulu, Sukarami dan Sako, yang didasarkan pada kondisi fisik dan non fisik. Arah pengembangan kota Palembang dibentuk berdasarkan RTRWK fungsi kota Palembang sebagai :

- Pusat Jasa : Perdagangan dan komersial, pemerintah, jasa public, dan pariwisata
- Pusat pengolahan / industri
- Pusat transportasi (Darat, Air dan Udara)

Dalam sektor perdagangan perkembangannya di Kota Palembang di bagi perKecamatan yang ada di Kota Palembang sebagai berikut ;

- a) Kecamatan Ilir Timur II (sekitar 208 ha)
- b) Kecamatan Ilir Timur II (sekitar 223 ha)
- c) Kecamatan Ilir Barat I (sekitar 131 ha)
- d) Kecamatan Ilir Barat II (sekitar 84 ha)
- e) Kecamatan Seberang Ulu I (sekitar 679 ha)
- f) Kecamatan Seberang Ulu II (sekitar 137 ha)
- g) Kecamatan Sukarami (sekitar 278 ha)
- h) Kecamatan Sako (sekitar 89 ha)

(Sumber : BPPD Kotamadya Daerah Tingkat II Palembang)



Kecamatan – Kecamatan ini cukup berpotensi dalam pengembangan sektor perdagangan dikota Palembang yang diperkirakan pada tahun 2009 berkisar 1.861.800 jiwa. (Pembulatan prediksi penduduk kota Palembang untuk tahun 1999 – 2009 RTRWK Palembang).

Tabel proyeksi berdasarkan pembulatan penduduk di Palembang

No	Kecamatan	Luas (ha)	1999	2004	2009
1	Ilir Timur I	208	195,000	203,700	212,900
2	Ilir Timur II	223	288,500	328,700	374,400
3	Ilir Barat I	131	179,900	200,100	222,700
4	Ilir Barat II	84	123,200	134,100	145,800
5	Seberang Ulu I	679	242,600	274,200	310,000
6	Seberang Ulu II	137	186,400	203,300	221,700
7	Sukarami	278	153,000	186,200	226,500
8	Sako	89	95,200	118,600	147,800
	Total jumlah	1829	1.463,800	1.648,900	1.861,800

Tabel 1. Jumlah Penduduk sampai Tahun 2009 (sumber : RTRWK kota Palembang tahun 1999)

b. Peranan kota Palembang

Memandang peranan kota Palembang yang begitu besar dan kompleks, maka secara garis besar wilayah kota Palembang dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu

- Wilayah Seberang Ulu
- Wilayah Seberang Ilir

Kota Palembang sesuai dengan rencana jangka panjang dari perencanaan kota memiliki fungsi sebagai berikut :

- Merupakan Ibu Kota Propinsi Sumatera Selatan
- Sebagai pusat perdagangan utama yang berskala lokal, regional dan Internasional
- Pusat industri besar maupun kecil, pusat ilmu pengetahuan, dan pusat kegiatan pariwisata serta kebudayaan.



1.1.4 Pengertian Arsitektur Modern

Kata modern berarti terbaru, mutakhir, sikap serta cara berpikir serta bertindak sesuai tuntutan jaman.¹ Sedangkan menurut Adolf Loos dikutip oleh Bagoes Poernomo Wiryomartono dalam Perkembangan Arsitektur Modern di Jerman dan Post Modern, dalam hal hidup budaya modern lewat artikel keramikanya : Modern adalah orang yang sadar akan kesejamaan baru bukannya orang yang selalu merindukan pengulangan kebesaran masa lalu dengan mencintai karya-karya lama untuk ditiru dalam bangunan maupun perlengkapan kehidupan.

Yang membedakan gaya modern dari masa kemasa adalah penggunaan jenis bahan bangunan yang berbeda dari tahun ketahun, ini disebabkan oleh adanya penemuan-penemuan atau inovasi baru pada bahan bangunan yang menyesuaikan kriteria modern pada masanya.

1.1.5 Arsitektur Modern.²

Sejarah arsitektur modern dimulai dari latar belakang revolusi industri di era pencerahan di negara Eropa dan Perancis pada awal abad 18. Pada zaman tersebut sedang menekuni arsitektur klasik yang menghidupkan kembali warisan klasik (Yunani-Romawi) karena Arsitektur Barok yang berlebihan telah menunjukkan keletihannya. Kajian arkeologi dan arsitektural puing Romawi dan Yunani mendapat tempat penting terutama setelah penggalian kota Pompeii dan Herculaneum yang relatif utuh. Namun pada era pencerahan arsitektur neoklasik tidak lagi dapat menjadi acuan, apalagi arsitektur gothik yang diasosiasikan dengan tradisi keagamaan kristen yang saat itu sedang disingkirkan.

¹ Dept. RI, Kamus Besar Bahasa Indonesia

² Mata Kuliah Perkembangan Arsitektur 03. Revianto Budi Santoso, 2001.



Di lingkungan akademi Perancis (Academie Royale d'architecture, kemudian menjadi Ecole des Beaux-Arts, sesudah revolusi Perancis) dilakukan upaya keras untuk merasionalkan warisan klasik sehingga menjadi suatu semacam rumusan ilmiah. Dalam semangat penalaran Descartes wacana arsitektur yang terbentuk dalam akademi berdasarkan pada prinsip bahwa :

1. Segala sesuatu didasarkan pada rasio
2. Matematika menjanjikan kepastian
3. Geometri adalah dasar semua keindahan

Rasionalisme ini menempuh dua jalur yaitu :

a) Rasionalisasi Bentuk

Salah satu pelopor rasionalisasi bentuk adalah Etienne-Lois BOULEE (1728-1806), Boulee meyakini bahwa keindahan berakar pada keteraturan geometri ketimbang mewarisi arsitektur klasik. Keteraturan ini terbentuk oleh simetri dan kontras antar bentuk-bentuk dasar seperti silinder, kerucut, bola dan kubus. Obsesi Boulee terhadap komposisi bentuk-bentuk yang agung, tegas dan lugas ini menjadikannya terus merancang bangunan-bangunan raksasa yang diluar jangkauan teknologi waktu itu. Komposisi dengan idiom klasik disusun secara bebas dengan menggunakan bentuk-bentuk geometris sebagai unit-unit elementernya. Karyanya yang paling terkenal adalah 65 gerbang tol (barriere) masuk kota Paris.

Bagi Ledoux keteraturan geometris bukan hanya cerminan dan rasionalitas komposisi bentuk tapi juga ketertiban tatanan sosial, prinsip ini tercermin dalam rancangannya untuk kompleks ini bentuk geometris lingkaran dengan rumah direksi dan pabrik di tengah rumah buruh dan fasilitas umum sepanjang tepi lingkaran menjadi alat yang sistematis untuk menata bangunan sehingga memungkinkan sistem kontrol dan sistem pelayanan berjalan dengan baik.



b) Rasionalisasi Struktural

Rasionalisasi struktural dirumuskan dengan baik oleh seorang Padri Jesuit, Abbe Marc Antoine LAUGIER (1713-1769) dalam tulisannya, "Esai Tentang Arsitektur". Bagi Laugier harus ditemukan dasar-dasar esensial arsitektur yang baik dan bukan hanya berasal dari tradisi dan kebiasaan semata. Dan bangunan yang dekat dengan alam adalah gubuk asal yang pertama kali dibuat oleh manusia, rumah adam dari surga. Rumusan Laugier ini diterapkan dengan baik oleh Jacques-Germain SOUFFLOT dalam merancang Pantheon, susunan batu yang membentuk bangunan ini diikat dengan tulangan-tulangan baja sehingga dapat mereduksi dimensi konstruksi.

Salah satu motor penggerak arsitektur modern adalah Bauhaus yang tidak hanya menaruh perhatian pada estetika industri tetapi juga menekankan pada nilai guna dan produksi massal dengan harga murah. Segala sesuatu di muka bumi ini adalah hasil dari suatu rumusan sama dengan : (fungsi x ekonomi).

Arsitektur modern memanfaatkan teknologi sebagai aplikasi dari pengertian modern sehingga identik dengan teknologi tinggi yang sarat dengan revolusi penemuan baru. Perkembangan IPTEK berkaitan erat dengan perkembangan arsitektur dan ada keterkaitan yang kuat, bahwa arsitektur suatu masa menunjukkan teknologi yang pada masa itu dapat dilihat dari munculnya style dalam arsitektur pra tradisional yaitu style modern, post modern dan dekonstruksi, merupakan bukti hasil rekayasa manusia dalam citra perkembangan teknologi yang syarat dengan temuan-temuan baru.

Secara spesial atau secara umum arsitektur modern dari tahun ketahun mempunyai prinsip sama yaitu idiologi bentuk yang mencangkup bentuk-bentuk secara fungsional, elitis untuk

setiap manusia. Kesederhanaan gaya (stylistic) yang anti ornamen sedangkan desain ideas mencangkup penggabungan yang harmonis serta asimitris.

Yang membedakan gaya modern dari masa kemasa adalah penggunaan jenis bahan bangunan yang menyesuaikan kriteria modern pada massanya serta ciri-ciri umum arsitektur modern adalah semua sisi dalam kesatuan bentuk baik komposisi maupun tampilannya, elemen pembentuk baik itu jendela selalu menyatu dalam satu komposisi bangunan, kubistik/asimetri/struktural.

Dari permasalahan diatas dapat diketahui untuk menjelaskan bentuk bangunan modern dengan memperhatikan aspek-aspek penting dalam perencanaannya agar sejalan dengan gaya pemikiran arsitektur modern yaitu yang menekankan nilai guna dan keefektifan, dengan kata lain fungsi sejalan dengan ekonomi. Untuk itu bentuk bangunan yang mencerminkan bangunan modern pada saat ini, dengan mewujudkan karakter bangunan masif – transparan yang dapat memberikan kesederhanaan bentuk yang terpadu secara harmonis dan simetris serta penggunaan material yang merupakan teknologi penemuan baru pada saat ini.

Bangunan Arsitektur Modern

1. Fagus Work



Gambar: 02

Analisa Bangunan modern

Sumber: www.greatbuildings.com

.....→ Bentuk bangunan yang simetris dengan garis-garis tegas dan tanpa adanya ornament sangat mencerminkan tipe bangunan modern. Karakter tersebut dipertegas dengan material-material kaca dan reling baja yang ada di interior bangunan serta perbedaan penonjolan pada fasade agar lebih berkarakter sebagai entrance.



2. Century of Arch

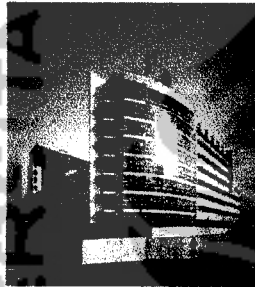


Gambar: 03

Analisa Bangunan modern
Sumber: www.greatbuildings.com

.....→
Pada fasade bangunan juga menggunakan bentuk geometris segi tiga dan empat, detail dan elemen bangunan jendela, pintu dan elemen pendukung lainnya juga banyak menggunakan bentuk-bentuk geometris

3. Canal



Gambar: 04

Analisa Bangunan modern
Sumber: www.greatbuildings.com

.....→
Pengulangan-pengulangan bentuk dengan karakter-karakter bangunan masif transparan memberikan kesederhanaan bentuk yang terpadu secara harmonis dan simetris yang sangat mencerminkan ciri bangunan modern.

4. Bibliotheca Alexandrina



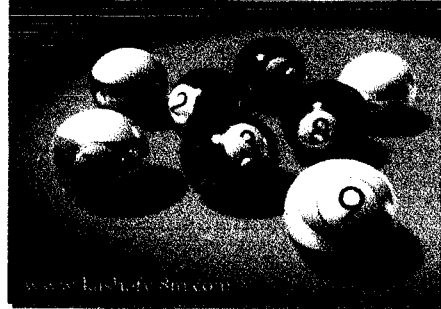
Gambar: 05

Analisa Bangunan modern
Sumber: www.greatbuildings.com

.....→
Dengan material kontemporer serta pemasangan spot-spot cahaya pada tempat-tempat tertentu memberikan kesan yang sangat modern.



1.1.5 Sejarah Billiard



Permainan billiard bermula dari olahraga yang mendorong-dorong bola dari kayu dilapangan hijau kedalam gawang (croquet). Pada abad ke-15 di Eropa Utara dan Prancis. Kemudian permainan berkembang berada didalam ruangan (indoor) dengan sebuah meja kayu yang diselimuti dengan kain yang berwarna hijau yang seakan-akan seperti diatas rumput. Cara permainannya yaitu bola cenderung didorong-dorong dan bukannya dipukul, yaitu memakai tongkat kayu yang disebut maces (tongkat kebesaran). Kata "Billiard" berasal dari bahasa Prancis yaitu "billiard" yang berarti sebuah jenis tongkat kayu, atau juga berasal dari kata "bille" yang berarti sebuah bola.

Pada tahun 1600 mulai ditemukannya "cue stick" (tongkat billiard) atau lebih dikenal di Indonesia kiyu, yang merupakan perkembangan dari "maces". Hal itu sebelumnya, dikarenakan oleh suatu kejadian didalam sebuah permainan, dimana saat bola berada didekat batas vertikal meja (tepiian meja) ternyata maces atau tongkat yang digunakan untuk mendorong bola mengalami kesulitan yang dikarenakan ujungnya besar, kemudian tongkat tersebut dibalik yang dikarenakan belakangnya lebih kecil dan ternyata dapat lebih mudah untuk memukul bola tadi. Maka dari sinilah muncul kata "cue" yang berasal dari ekor atau tempat pegangan tangan pada maces yang disebut "queue"

Setelah tahun 1800, peralatan billiard mengalami kemajuan pesat di Inggris, terutama karena revolusi industri. Dimana muncul "cue tip" (yaitu perlengkapan pada ujung tongkat billiard) dan kapur yang digunakan untuk meningkatkan gesekan antar bola dengan cue tip pada ujung tongkat billiard. Kemudian pada tahun 1835 muncul



bahan Ban untuk batas-batas vertikal pada meja billiard, yang berasal dari perusahaan Ban Good Year. Kemudian pada tahun 1850, meja billiard berkembang sampai bentuk yang pasti.

Sampai pada tahun 1920, permainan *billiard* yang saat itu dikatakan *English Billiards* menjadi sangat dominan, yaitu yang dimainkan dengan 3 bola diatas meja 4 persegi panjang yang memiliki 6 lubang. Rasio 2 : 1, panjang dan lebar menjadi standar pada abad 18. *English Billiards* terus mengalami perkembangan sampai muncul permainan *Snooker* yang kompleks dan beraneka ragam, serta dimainkan pada peralatan yang sama dengan *English Billiards*, tapi bedanya yaitu memiliki 22 buah bola. Kemudian *Snooker* menjadi sangat populer, bahkan sangat mungkin untuk melihat kompetisi *Snooker* tiap hari di Inggris.

Memasuki Amerika, sekitar tahun 1870, permainan billiard juga sangat populer, dimana jenis permainannya saat itu disebut dengan *American Four-ball* yang dimainkan pada meja ukuran 11 atau 12 feet dan merupakan perkembangan dari permainan *English Billiards*. Kemudian *American Four-ball* mengalami 2 perkembangan yang ternyata menjadi lebih populer, yaitu:

- Pertama, yaitu disebut dengan "*Carom*" yang dimainkan dengan 3 bola pada meja tanpa lubang atau kantong.
- Kedua, yaitu "*American 15-ball pool*" yang sering disebut dengan "*61-pool*" dan dimainkan dengan 15 buah bola yang bernomor 1 sampai 15 pada meja berkantong/berlubang 6.

Setelah tahun 1900, muncul jenis permainan baru yang disebut "*8-ball*", yang disusul dengan "*Straight-pool*", kemudian sekitar tahun 1920, telah berkembang jenis permainan baru yang disebut "*9-ball*".



1.1.7 Perlengkapan Permainan Billiard.³

Meja adalah Slate bed, disisipkan di dalam kerangka kayu dan ditutup dengan kerangka kayu dan ditutup dengan kain wool warna hijau dan mempunyai tunas-tunas dari ujung satu ke ujung yang lainnya membentuk arena permainan.

Meja berukuran 3,6 m x 1,8 m lebih 3,75 cm, namun bed yang ada dibungkus dengan bantalan karet yang tergantung 5 cm, dikurangi untuk permainan di arena berukuran 142 cm x 150 cm = 23,75 cm. Meja ini memiliki delapan kaki pada setiap sudutnya terdapat jaringan kantong dan salah satunya pada masing-masing sisi tepat ditengah-tengah.

Slate bed dipotong pada masing-masing posisi kantong seperti halnya dengan bantalan karet agar dimasuki bola. Keempat sudut kantong lebarnya 8,75 cm sepanjang spot tepat jatuhnya permulaan slate dan 33/8 inci dari ujung tempat ke ujung yang lainnya.

Kantong yang berukuran sedang rata-rata 10 cm, jatuh pada slate. Tinggi meja dari lantai ke bagian atas kayu yang melintang harus diukur dari 33,5 inci (kl 83,75 cm) sampai 34,5 inci (kl 86,25 cm). Kayu yang melintang tersebut menggabungkan proyeksi karet dan sisi kayu sebelah luar.

Cap meja adalah suatu garis ditarik 29 inci (kl 72,5 cm) dari permukaan (proyeksi) dibawah bantalan dan sejajar yang disebut "Garis-batas", areal didalam dan bantalan bawah juga disebut "Batas/balak". Dari pusat garis setengah lingkaran ini, pada "Balak" atau sisi garis bagian dalam merupakan bagian yang ditandai dengan radius 28,75 cm ; terdapat suatu areal yang disebut Diagram. Ada 4 spot yang ditandai pada meja dengan sepotong sutera seperti wafer (sejenis kue). Hal tersebut terletak pada : (1) tengah-tengah D ; (2) Tengah-tengah meja (arena permainan) yang disebut Center Spot ; (3) pada titik 12,75 inci (kl 31,25 cm) dari permukaan bantalan

³ Billiard dan Snoker, Richard holt. Dahara Prize. Semarang



“puncak”, Billiard Spot; dan (4) pada titik separuh jarak antara Center Spot dengan permukaan bantalan puncak yang disebut “Pyramid Spot”.

Keempat Spot tersebut terletak pada sentral imajiner, garis longitudinal dari meja. Ada juga dua spot lain, satu diujung garis diagram, tetapi hanya tangan kanan yang dipakai pada billiard juga pada snooker. Ujung meja sebelah “bawah” berisi arena balak/batas ; untuk bermain diatas meja juga harus berhadapan dengan puncak atau ujung ; untuk bermain dibawah meja juga harus berhadapan bagian bawah atau dasar. Kantong tengah “Di bawah” pada separuh meja juga berisikan batas ; kantong tengah “Diatas” mengacu pada Pyramid dan Biliard Spot.

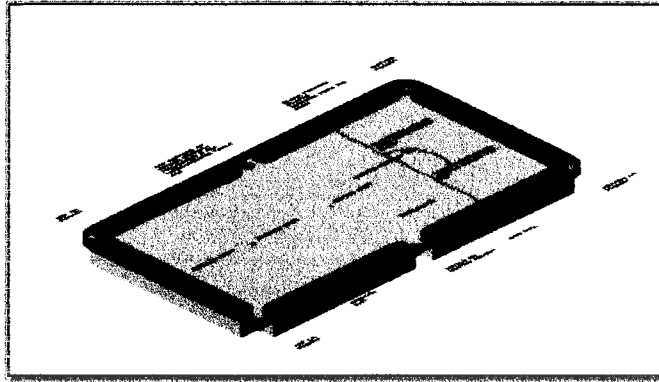
Kiyu adalah tongkat kayu panjangnya tidak boleh kurang dari 90 cm tetapi yang umum adalah 140 cm, dan perlahan-lahan meruncing dari atasnya yang tebal dengan diameter 2,5 cm, sampai ke ujungnya yang tipis atau puncak yang bulat dari kulit yang dicabut dengan wafer atau lem. Ujung tersebut lebarnya 11 mm. Permukaannya berkilat, sejenis kapur spesial dipakai untuk menggosok setelah dipakai memukul dua atau tiga kali, untuk mencegah agar bola kayu tidak terpeleset (meluncur bebas). Keseimbangan kiyu diatur dengan memperberat ujungnya.

Bola terdiri dari tiga buah, terbuat dari komposisi kristal, benzoline, dan sebagainya. Dua berwarna putih dan satu berwarna merah. Ukuran dan beratnya harus sama dengan diameter $2 \frac{1}{16}$ sampai $2 \frac{3}{32}$ inci.

Bola Ivory dari taring gajah, dulu pernah dipakai tetapi mulai tahun 1930 dibuang secara resmi sehingga menjadi “out of date”. Bola kristal dan Super kristal tetap dipakai secara eksklusif sampai sekarang.



Gambar Meja Billiard



Gambar 07: Meja billiard

Sumber : *Billiard dan Snoker, Richard Holt, Dahara Prize, Semarang*

Keterangan gambar :

Memilih Permukaan Meja, Bantalan dan sebagainya.

Menunjukkan "Tanda-Tanda" Di Atas Meja.

TOP R.H Pocket = Kantong tangan kanan atas.

Top surface of rubber cushion projekting 2 ins (average) over table red

= Permukaan bantalan karet yang diproyeksikan 2 inci (5 cm) di atas bantal meja.

Back portion slopes in wards from its edge = Bagian belakang miring ke dalam.

Bottom RH Corner = Sudut tangan kanan bawah.

Baulk line = Garis balak/batas.

This rectangular area constitutes "baulk" = area bujur sangkar ini menunjukkan "batas".

This semi circular area is called the "Diagram" = Arena setengah lingkaran ini disebut "Diagram".

Top LH Pocket = Kantong tangan kiri atas.

Pocket Plate = Pelapis kantong.

Cushion rail = Bantalan kayu lintang.



Middle or centre pocket = Kantong pusat atau tengah.

Side rail = Kayu melintang samping.

Bottom LH Pocket = Kantong tangan kiri bawah.

1.2. PERMASALAHAN

a. Umum

Bagaimana merancang bangunan olahraga billiard yang dapat mawadahi sarana olahraga, rekreasi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial sebagai perwujudan fungsi didalamnya.

b. Khusus

- Bagaimana mendesain bentuk bangunan dengan elemen-elemen material yang menerapkan kaidah arsitektur Modern.
- Bagaimana menciptakan fasade bangunan yang mencitrakan bangunan billiard dengan menggunakan elemen-elemen billiard.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

a) Tujuan.

Merancang bangunan olahraga billiard yang dapat mawadahi sarana olahraga, rekreasi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi social sebagai perwujudan fungsi didalamnya.

b) Sasaran

Merencanakan dan merancang bangunan olahraga yang mampu:

- Mewujudkan citra arsitektur Modern dengan fungsi sebagai bangunan olah raga yang mampu mawadahi kegiatan utama dan pendukung di dalamnya.
- Merancang sirkulasi lay-out ruang dalam yang komunikatif serta memberikan wadah bagi kaum muda yang memiliki hoby dan bakat yang tinggi untuk berolahraga dalam bangunan dengan



mememberikan fasilitas-fasilitas penunjang yang mendukung olah raga billiard.

1.4. KEASLIAN PENULISAN

- a. Billiard dan Snoker, Richard Holt, Dahara Prize, Semarang
- b. Sangaji Purnomo, Jokjakarta Billiard Club, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 2005
Penekanan pada Penerapan Konsep Proporsi Agung dan Pencitraan Gerakan Billiard pada Bangunan Olah Raga.
- c. Rahmatina Wahyu Ningsih, Jogja Mall, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 2004
Penekanan pada Arsitektur Modern Sebagai Pembentuk Performa Bangunan
- d. Ferry Susanto, Mall di Magelang, TA Jurusan Teknik Arsitektur UII, 2003
Penekanan pada Perpaduan Arsitektur Kolonial dan Modern
- e. Nuraeny Triyana, Galeri Seni Ukir di Jepara, TA Jurusan Arsitektur Uii, 2004
Penekanan pada Arsitektur Modern yang Mengadopsi Ciri Lokal

1.5. LINGKUP PEMBAHASAN

- a) Pembahasan dititik beratkan pada masalah-masalah arsitektural :
 - Tata ruang luar:
 - ✓ Pencapaian ke Tapak
 - ✓ Orientasi Bangunan
 - ✓ Sirkulasi
 - ✓ Landscape
 - ✓ Lokasi/site
 - Tata ruang dalam
 - ✓ Jenis ruang, besaran ruang dan jumlah ruang
 - ✓ Fasilitas pendukung



- ✓ Sirkulasi
- Tinjauan terhadap arsitektur modern
 - ✓ Penarapan arsitektur Modern sebagai pencitraan bangunan pada bangunan Billiard Sport Center

1.6. METODE PEMBAHASAN

1.6.1 Tahap Spesifikasi data

a. Studi literatur (data sekunder)

Tinjauan terhadap bangunan Billyard yang sudah ada sebagai bahan perbandingan.

- Tinjauan terhadap tata ruang luar dan tata ruang dalam
- Tinjauan terhadap pengguna bangunan
- Tinjauan Arsitektur Modern

b. Pengamatan (data primer)

- Pengamatan terhadap lokasi
- Pengamatan terhadap kondisi dan potensi pendukung disekitar kawasan

c. Studi Presedent

Mempelajari arsitektur Modern, studi literatur diambil dari buku – buku referensi, data, artikel, majalah, internet untuk lebih memahami materi.

1.6.2 Tahap Analisa

- a) Analisa penampilan bangunan dengan pencitraan arsitektur modern
- b) Analisa terhadap lokasi site. dengan menggunakan metode pembatasan deduktif, dimana permasalahan yang bersifat umum disimpulkan bergerak kearah permasalahan yang lebih khusus
- c) Analisa terhadap kebutuhan dan fungsi ruang serta hubungan antar ruang
- d) Analisa terhadap pelaku dan kegiatannya.



1.7. Kerangka Pola Pikir

