

# BAB I

## P E N D A H U L U A N

### 1.1. Latar Belakang dan Permasalahan

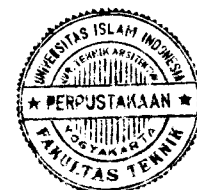
#### 1.1.1. Latar Belakang Permasalahan

" Menzana in corpore zano " ( didalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat), motto diatas mendorong manusia untuk menjaga dan mempertahankan kesehatan jiwa dan raga, salah satunya dengan membiasakan hidup bersih, makan makanan yang bergizi dan olah raga yang teratur. Didalam GBHN, dinyatakan bahwa pendidikan jasmani dan olah raga harus makin ditingkatkan. Sesuai dengan program pemerintah dan slogan dari Presiden Soeharto yang dicetuskan pada musyawarah nasional KONI Januari 1981 " Memasyarakatkan olah raga dan mengolahragakan masyarakat". Untuk itu perlu peningkatan prestasi olah ragawan, pembinaan pelatih, pengembangan sistem dan metode pembinaan keolahragaan dan penyediaan sarana dan prasarana.

D.I.Yogyakarta dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi, pada tahun 1990 jumlah penduduknya  $\pm$  2.999.332 jiwa, <sup>1)</sup> dengan luas wilayah  $\pm$  3186,60 km<sup>2</sup>, dengan perkembangan rata - rata setiap tahunnya sebesar 0,65%. Jumlah pelajar dan mahasiswa yang selalu meningkat dari tahun ketahun (  $\pm$  67 % ) dari jumlah penduduk

---

1). RDTRK (Yogyakarta)



keseluruhan.<sup>2)</sup> Para pelajar dan mahasiswa merupakan kelompok yang mempunyai minat dan kesempatan terbesar terhadap kegiatan - kegiatan olah raga permainan. Melalui gerakan memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat yang telah meluas dan tersebar ke seluruh pelosok DIY merupakan peluang bagi pembangunan olahraga pada PJP II dan prestasi olahraga yang telah dicapai memberi peluang untuk memacu dan mendorong prestasi yang lebih baik lagi. Demikian pula jumlah penduduk usia muda yang cukup besar merupakan sumber untuk memperoleh bibit olahragawan yang berprestasi dalam cabang olahraga.

Sesuai dengan tujuan KONI DIY bahwa tindakan pembinaan langsung pada anak-anak dan remaja mestinya dengan motivasi untuk selalu meningkatkan prestasi dan memasyarakatkan olah raga khususnya dalam cabang olah raga permainan. Hal tersebut bisa meliputi antara lain : penyediaan buku buku tentang olah raga jenis permainan, pemutaran film/slide, pemberian teori dan praktek dan penyediaan sarana dan prasarana olah raga permainan yang memadai. Tindakan pembinaan tidak langsung bagi orang dewasa dan masyarakat luas yaitu dengan sering diselenggarakannya pertandingan-pertandingan terbuka, baik secara lokal, regional, nasional dan kalau mungkin internasional.

Pencapaian prestasi olahraga ditingkat manapun

---

2). Buku Statistik Penduduk.

akan menumbuhkan rasa kebanggaan. Ditingkat nasional apalagi internasional prestasi olahraga DIY masih ketinggalan jika dibandingkan dengan propinsi - propinsi lain di Indonesia. Gejala ini tentu berawal dari kurangnya pembinaan serta kurangnya prasarana yang diperlukan. Untuk saat ini prasarana olahraga permainan yang ada di D.I. Yogyakarta kurang memenuhi syarat. Melihat prosentase penonton setiap tahunnya meningkat pesat, daya tampung juga tidak seimbang, dan juga area parkir yang sempit. Melihat hal tersebut maka diperlukan pembenahan prasarana olahraga . Seperti disebutkan di dalam arahan GBHN 1993 ( salah satunya ) " Penyediaan sarana dan prasarana olah raga yang memadai serta sistem pembinaan olah raga lebih dikembangkan secara profesional oleh pihak pemerintah ".<sup>3)</sup>

#### 1.1.2. Permasalahan

1. Bagaimana mewujudkan tata ruang dalam prasarana olah raga permainan yang efisien dan efektif yang mampu memberikan kenikmatan maupun keselamatan bagi pemain dan penonton.
2. Bagaimana menciptakan kondisi prasarana olah raga permainan agar dapat meningkatkan prestasi atlit.

---

3). Rencana Pembangunan Lima Tahun ke - enam 1994 / 1995-1998 / 1999. Pemerintah Propinsi DIY.

## 1.2. Tujuan dan Sasaran

1.2.1. Tujuan : Menyusun landasan program perencanaan dan perancangan sebagai landasan konseptual bagi perancangan fisik bangunan gedung olahraga yang berskala internasional di DIY.

1.2.2. Sasaran : Mengungkapkan penataan ruang yang efisien dan efektif dari berbagai jenis permainan yang dipilih untuk dapat ditampung pada arena pertandingan, yang mampu mendukung kebutuhan akan kenyamanan dan kemudahan bagi pemain dan penonton.

## 1.3. Batasan dan Lingkup Pembahasan

1. Pembahasan dititikberatkan pada permasalahan yang berada dalam disiplin ilmu Arsitektur, disiplin lain hanya diambil menyangkut hal-hal yang berkaitan dalam masalah yang dibahas secara praktis dengan logika-logika yang dapat memberi pengarahan dan sikap dalam pembahasan.
2. Pembahasan masalah utama dilakukan pada tata ruang dalam gedung olahraga, sedang untuk ruang ruang lainnya hanya dilakukan perhitungan berdasarkan standard - standard dan asumsi - asumsi tanpa perhitungan yang mendetail.
3. Karena keterbatasan waktu dan tenaga maka beberapa hasil wawancara (dengan staf pengelola gedung

Kridosono, staf pengurus Harian KONI cabang DIY) dan asumsi juga dijadikan pegangan.

4. Segi pembiayaan tidak dipermasalahkan.

#### 1.4. Metode Pembahasan

1. Mengadakan tinjauan terhadap macam macam olah raga jenis permainan dan cara pembinaannya berdasarkan literatur, (Pembimbing Permainan, Fasilitas Olah Raga dan Masalah-masalah Perencanaan, dsb.), kemudian mencoba mengelompokkan dalam kelompok kelompok tertentu.
2. Study tentang fungsi ruang dan persyaratan persyaratan guna menetapkan dan menentukan sistem peruangannya.
3. Study tentang ruang dalam untuk menentukan patokan patokan perancangannya dalam hal sirkulasi, kelancaran dan kenyamanan ruang.
4. Meninjau kemudian memilih ketentuan ketentuan / rumusan rumusan yang ada literaturnya dalam hal menetapkan sistem struktur / konstruksinya.

#### 1.5. Sistematika Pembahasan

BAB I. Menguraikan tentang perkembangan olahraga secara umum di Indonesia.

BAB II. Tinjauan Umum tentang olah raga permainan.

BAB III. Tinjauan gedung olah raga sebagai wadah kegiatan olah raga permainan di Yogyakarta

(studi literatur, wawancara sebagai acuan).

BAB IV. Analisa.

BAB V. Kesimpulan sebagai landasan berpijak konsep perencanaan dan perancangan.

BAB VI. Konsep perencanaan dan perancangan.

