

PERPUSTAKAAN FTSP UII

HADIAH/DELI

TGL. TERIMA : 13 April 2007

NO. JUDUL : 002351

NO. INV. : 5120002351001

NO. INDUK :

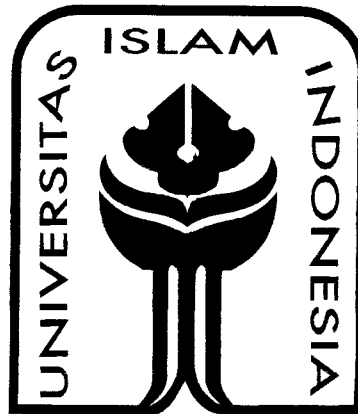
TUGAS AKHIR

INSTITUT IGO INTERNASIONAL DI JOGJAKARTA

*Perancangan Institut Igo Dengan Permainan Igo, Arsitektur Jepang
Shinto dan Elemen-elemen Alami Sebagai Dasar Perancangan.*

INTERNATIONAL IGO INSTITUTE IN JOGJAKARTA

*Igo Institute Design based on Igo Games, Shinto Japanese Architecture
and Natural Resources.*



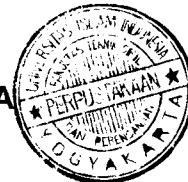
الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

Disusun Oleh :

WAN ZULKARNANDA 02 512 116

Dosen Pembimbing :

IR. HANIF BUDIMAN, MSA



**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2006**

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

**LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

Judul

INSTITUT IGO INTERNASIONAL DI JOGJAKARTA

Perancangan Institut Igo Dengan Permainan Igo, Arsitektur Jepang Shinto
dan Elemen-elemen Alami Sebagai Dasar Perancangan

INTERNATIONAL INSTITUT IGO IN JOGJAKARTA

Igo Institute Design Based on Igo Games, Shinto Japanese Architecture
and Natural Resources



Disusun oleh :

WAN ZULKARNANDA

02 512 116

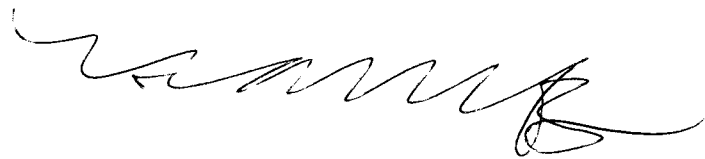
Jogjakarta, November 2006

Mengetahui
Ketua Jurusan



Ir. Hastuti Saptorini, M. Arch

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Ir. H. Hanif Budiman, MSA

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga akhirnya penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dan semoga laporan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua orang yang membutuhkannya.

Dengan selesainya penulisan ini bukanlah berarti menandakan telah selesainya tugas penulis untuk belajar. Karena masih banyak hal-hal didunia yang belum penulis ketahui. Penulis yakin dengan apa yang pernah Rasulullah SAW amanatkan kepada kita kaum muslimin, *"Menuntut ilmu itu adalah kewajiban bagi setiap muslim"* dan *"tuntutlah ilmu sampai ke negeri Cina"*. Dan penulis jadi sadar bahwa masih banyak misteri didunia ini yang belum diketahui oleh manusia.

Tujuan dari penulisan ini diharapkan agar mahasiswa dapat mengetahui bahwa kebudayaan Jepang memiliki banyak jenis dan ragam sehingga sangat menarik jika ditelusuri lebih dalam.

Selama belajar hingga selesainya laporan ini, penulis sadar bahwa semuanya tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis dengan ketulusan hati menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak sebagai berikut :

1. **Bapak Ir. Ruzardi, MS** selaku Dekan FTSP UII,
2. **Ibu Ir. Hastuti Saptorini, M. Arch** selaku Ketua Jurusan Arsitektur FTSP UII,
3. **Bapak Ir. H. Hanif Budiman, MSA** selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan bimbingan, bantuan, nasehat,

ilmu, pengertian dan dukungan sehingga penulis dapat menempuh rangkaian pelaksanaan Tugas Akhir dengan lancar,

4. **Ibu Ir. Hj. Rini Darmawati, MT** selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas semua masukan dan saran yang sangat membantu penulis,
5. **Seluruh Dosen Jurusan Teknik Arsitektur** yang telah memberikan ilmu pada penulis,
6. **Mas Tutut dan Mas Sarjiman** di studio atas informasi dan kesabarannya membantu kami semua,
7. **Papa dan Mama tercinta** atas kesabaran, dukungan semangat, do'a yang tiada henti, materi dan segala pengorbanan tanpa pamrih yang telah kalian berikan dengan tulus ikhlas,
8. **Adik-adikku tersayang, Arin dan Tari** yang telah memberikan dukungan serta hiburan, semangat serta do'a yang tiada henti..... I LOVE U ALL....
9. **My Best Friend in the World, Putra** thanks a lot for ur support, inspiration and ur pray for me. U are the best and keep it up man !!!
10. **Mas Andy**, terimakasih banyak atas masukan, saran dan kritiknya semoga selalu sukses ya !!!
11. **Keluarga Putra di Pekalongan**, terimakasih atas kebersamaannya, kasih sayang dan terutama makanannya yang super enak, kapan-kapan Nanda main lagi kesana,
12. **Teman-teman bimbingan dan seperjuangan**, yang telah bersama-sama merasakan pahit manisnya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Sukses semuanya.....
13. **teman-teman arsitek '02** atas bantuan serta dukungan dan persahabatannya semoga kita tak terpisahkan jarak dan waktu. Sukses semuanya !!!!!
14. **Teman-teman dari YIC (Yogya Igo Community)**, atas informasi serta permainannya yang cukup menarik namun cukup bikin stres juga, thanks guy's

- 15. Buat My Favourite Driver Michael Schumacher**, ternyata kita memang senasib karena ketika kamu pensiun aku pun lulus, tetapi kamu tetap pembalap legendaris di dunia Formula 1,
- 16. Semua pihak yang telah membantu**, baik langsung maupun tidak langsung selama pelaksanaan dan penyusunan Tugas Akhir berlangsung sehingga dapat terselesaikan.

Pada akhirnya segala daya upaya dan kemampuan telah penulis curahkan sepenuhnya demi terselesaikannya Tugas Akhir ini, namun semua ini tidak terlepas dari segala kekurangan yang ada. Oleh karena itu penyusun sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kebaikan laporan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya, serta bagi penulis khususnya. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, Amin.

Wabillahitaufiqwalhidayah Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, November 2006

Penulis

Wan Zulkarnanda

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------|-----------|
| DAFTAR ISI | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| ABSTRAKSI | xi |

BAGIAN SATU PENDAHULUAN

| | |
|--|----|
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.1.1 IGO..... | 1 |
| 1.1.2 Pentingnya Ruang Dalam Permainan Igo | 2 |
| 1.1.3 Fasilitas Igo Di Jogjakarta | 3 |
| 1.1.4 Arsitektur Jepang | 4 |
| 1.2 Permasalahan..... | 5 |
| 1.2.1 Permasalahan Umum..... | 5 |
| 1.2.2 Permasalahan Khusus | 5 |
| 1.3. Tujuan Dan Sasaran | 6 |
| 1.4. Lokasi..... | 6 |
| 1.4.1 Foto Keadaan Site..... | 9 |
| 1.5 Kerangka Pola Fikir..... | 10 |

BAGIAN DUA DATA DAN TEORI

| | |
|--|----|
| 2.1 Pengertian..... | 11 |
| 2.2 Permainan Igo..... | 11 |
| 2.2.1 Sejarah Asal Mulanya Igo | 11 |
| 2.2.2 Tinjauan Permainan | 12 |
| 2.2.3 Aturan Dasar | 13 |
| 2.2.4 Sifat Permainan..... | 16 |
| 2.2.5 Fakta-fakta Seputar Permainan Igo..... | 17 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.2.6 | Perkembangan Igo Zaman Sekarang..... | 18 |
| 2.2.7 | Perkembangan Igo Di Indonesia | 21 |
| 2.3 | Arsitektur Jepang | 23 |
| 2.3.1 | Buddhist Architecture | 25 |
| 2.3.2 | Shinto Architecture | 26 |
| 2.3.3 | Design Concept..... | 27 |
| 2.3.4 | Modern Architecture | 28 |
| 2.4 | Tapak Dan Lokasi | 30 |
| 2.4.1 | Analisa Site | 30 |
| BAGIAN TIGA ANALISA..... | | 34 |
| 3.1 | Analisa Aktivitas Dan Kegiatan | 34 |
| 3.1.1 | Pelaku Dan Kegiatan..... | 34 |
| 3.1.2 | Organisasi Ruang..... | 38 |
| 3.1.3 | Analisa Kapasitas..... | 41 |
| 3.2 | Analisa Prinsip Dasar Bentuk Dan Karakter Permainan Igo | 45 |
| 3.3 | Analisa Penampilan | 47 |
| 3.3.1 | Prinsip-prinsip Tata Masa Arsitektur Shinto | 47 |
| 3.3.2 | Prinsip-prinsip Bentuk Dan Elemen Estetika | 50 |
| 3.4 | Analisa Penyelarasan Ruang Dalam Dan Ruang Luar Dengan Elemen Alami Tapak..... | 54 |
| BAGIAN EMPAT KONSEP | | 57 |
| 4.1 | Zoning | 57 |
| 4.2 | Gagasan Penampilan..... | 65 |
| 4.3 | Gagasan Suasana | 67 |
| BAGIAN LIMA HASIL PERANCANGAN..... | | 69 |
| 5.1 | Situasi..... | 69 |
| 5.2 | Site Plan..... | 71 |
| 5.3 | Spesifikasi Proyek..... | 72 |

| | | |
|------|----------------------------|----|
| 5.4 | Denah | 72 |
| 5.5 | Tampak | 74 |
| 5.6 | Potongan..... | 76 |
| 5.7 | Rencana Pondasi..... | 77 |
| 5.8 | Rencana Pola Lantai..... | 78 |
| 5.9 | Detail Hall..... | 79 |
| 5.10 | Detail Jendela | 80 |
| 5.11 | Perspektif Eksterior | 81 |
| 5.12 | Perspektif Interior..... | 84 |

| | |
|----------------------------|-----------|
| DAFTAR PUSTAKA..... | 85 |
|----------------------------|-----------|

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| Judul Gambar | Halaman |
|--|----------------|
| Pertandingan Perebutan Gelar | 2 |
| Bangunan Arsitektur Jepang..... | 3 |
| Peta Perwilayahan Kota Depok | 7 |
| Peta Site Terpilih | 7 |
| Site Plan | 8 |
| Foto Keadaan Site | 9 |
| Aturan Dasar Igo..... | 14 |
| Permainan 5 dari final LG CUP 2002..... | 15 |
| Turnamen Igo Internasional..... | 20-21 |
| Garis Sejarah Jepang | 23 |
| Buddhist Architecture..... | 25 |
| Shinto Architecture | 26 |
| Design Concept | 27 |
| Modern Architecture | 28-29 |
| Analisa Site..... | 30-33 |
| Aturan Dasar Permainan Igo | 45 |
| Bentuk Permainan Igo | 46 |
| Pola Gubahan Massa dan Lingkungan (Ars. Shinto)..... | 47 |
| Susunan Bentuk | 48 |
| Gerbang dan Koridor | 48-49 |
| Ruang Terbuka dan Taman..... | 50 |
| Ciri bentuk Ars. Shinto | 50 |
| Ornamen Pada Ars. Shinto..... | 51 |
| Bentuk Bangunan Untuk Para Dewa (Kami)..... | 52 |
| Bentuk Penyusunan bangunan keseluruhan (Ars. Shinto) | 53 |
| Analisa Tapak..... | 54-55 |
| Analisa Tapak (Vertikal)..... | 55 |

| | |
|---|-------|
| Penzoningan..... | 57 |
| Plotting..... | 61 |
| Analisa angunan (Vertikal)..... | 62 |
| Site Plan (Konsep)..... | 63 |
| Konsep Permainan Igo | 63 |
| Situasi (Konsep) | 64 |
| Gagasan Penampilan | 65 |
| Tampak Depan (Konsep)..... | 66 |
| Tampak Samping (Konsep) | 66 |
| Gagasan Suasana | 67 |
| Eksterior Massa Bangunan (Konsep) | 68 |
| Situasi..... | 69-70 |
| Site Plan | 71 |
| Denah Lt. 1 | 72 |
| Denah Lt. 2 | 73 |
| Tampak Lingkungan | 74 |
| Tampak Depan | 75 |
| Tampak Samp. Kanan | 75 |
| Potongan Kawasan..... | 76 |
| Rencana Pondasi | 77 |
| Rencana Pola Lantai | 78 |
| Detail Hall | 79 |
| Detail Jendela | 80 |
| Perspektif Eksterior..... | 81-84 |
| Perspektif Interior..... | 84-86 |

ABSTAKSI

INSTITUT IGO INTERNASIONAL DI JOGJAKARTA

Igo adalah permainan papan strategis antar dua pemain yang memiliki strategi yang luar biasa kompleks. Pertama kali muncul di Cina kira-kira 4000 tahun yang lalu atau 2000 SM sampai 200 SM, yang mulanya dipakai sebagai alat untuk meramal nasib. Lama-kelamaan igo menjadi sejenis permainan dan menjadi bagian penting dari budaya Jepang.

Permainan igo telah berkembang di beberapa negara di dunia seperti Korea, China, Jepang, Amerika Serikat, Kanada, Jerman, Lituania, Inggris, Hongkong, Hungaria, Rusia, dan lain-lain termasuk Indonesia. Sedangkan di Indonesia sendiri klub-klub igo sudah banyak berdiri akan tetapi belum dikenal begitu luas oleh kalangan masyarakat umum karena kurangnya informasi mengenai permainan igo itu sendiri.

Untuk itu penulis bertujuan untuk merencanakan dan merancang suatu wadah dalam bentuk fisik yang berbentuk *Institut* yang didalamnya terdapat pendidikan mengenai igo serta berbagai macam dan jenis permainan igo serta sebagai tempat jika akan diadakannya pertandingan tingkat dunia. Dengan demikian diharapkan permainan igo dapat lebih dikenal di kalangan masyarakat luas dan sekaligus dapat menarik minat mereka untuk ikut serta didalamnya.

Pendekatan penulisan dilakukan berdasarkan studi literatur untuk mempelajari tipologi bangunan **Institut Igo Internasional**, tema perancangan Institut Igo dengan permainan igo, arsitektur Jepang Shinto, dan elemen-elemen alami sebagai dasar perancangan. **Institut Igo Internasional** ini dirancang dengan mempertimbangkan Jogjakarta sebagai kota pariwisata dan memiliki ragam budaya yang sangat khas, sehingga jika dipadukan dengan gaya arsitektur Jepang akan memberikan nuansa arsitektur yang memiliki keunikan tersendiri serta atmosfer yang berbeda didalamnya, tetapi masih memiliki ciri dari bangunan Indonesia.

BAGIAN SATU PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 IGO

Go (igo), weiqi atau baduk adalah permainan papan strategis antar dua pemain yang memiliki peraturan yang simple tetapi memiliki strategi yang luar biasa kompleks. Permainan ini pertama kali muncul di Cina kira-kira 4000 tahun yang lalu atau 2000 SM sampai 200 SM, yang mulanya dipakai sebagai alat untuk meramal nasib. Setelah itu lama-kelamaan Go menjadi sejenis permainan.¹ Tetapi saat ini permainan igo telah menjadi bagian penting dari budaya Jepang.

Igo adalah nama permainan ini di Jepang, sedangkan di Cina permainan ini disebut dengan Weiqi, dan dinegara-negara Barat menyebut permainan ini dengan nama Go. Selain merupakan permainan yang menyenangkan dan menantang, igo juga bisa mendidik mental seseorang. Permainan igo itu sendiri akan mengajarkan tentang keseimbangan, tentang keburukan sifat rakus dan tentang pentingnya mendahulukan hal-hal yang mendesak.

Aturan makan-memakan dan cara menghitung nilai pada igo bisa dipelajari dalam waktu beberapa menit. Sehingga bisa dikatakan bahwa cara bermainnya mudah. Walaupun demikian, tidaklah mudah untuk bisa bermain dengan baik. Strategi dalam permainan igo lebih dalam dari permainan papan lainnya. Seiring dengan bertambahnya kemampuan, pemain akan semakin melihat dan menghargai kompleksitas igo yang tersembunyi di balik aturan mainnya yang sederhana.

3.1.1.1. PERMAINAN IGO DALAM RANGKAIAN PERMAINAN IGO

Didalam permainan igo, biasanya ruang-ruang yang dipergunakan bisa dimana saja, tetapi pada dasarnya karena permainan ini memerlukan tingkat konsentrasi yang sangat tinggi sehingga praktis memerlukan suatu ruangan yang khusus agar permainan dapat berjalan dengan lebih sempurna. Dan ketenangan menjadi hal wajib yang harus disediakan.

Dinegara Jepang, permainan igo ini biasanya dimainkan diruang-ruang tertutup. Hal ini bertujuan agar konsentrasi para pemain tidak mudah terganggu. Tetapi terdapat juga ruang-ruang yang bersifat terbuka yang biasanya berupa areal restaurant (family restaurant), dimana semua orang dapat bermain disana. Dan restaurant-restaurant tersebut memang menyediakan beberapa papan permainan igo agar dapat dimainkan oleh para pengunjung.



Tetapi ketika akan melakukan pertandingan untuk perebutan gelar, maka biasanya pertandingan tersebut akan diadakan ditempat (ruang) khusus yang hanya digunakan untuk pertandingan-pertandingan penting. Dan pertandingan ini bisa berlangsung hingga beberapa hari karena tidak terdapat batasan waktu, sehingga pemain dapat bertanding dengan lebih tenang didalam menghadapi tekanan-tekanan yang tercipta selama pertandingan.

Para pemain biasanya lebih senang bermain dengan posisi duduk bersila (kalau dinegara Jepang, Korea dan China biasanya pemain menggunakan posisi duduk bersimpuh) karena dianggap posisi tersebut lebih rileks dan santai. Sehingga kebanyakan posisi papan Igo diletakkan dilantai meskipun ada beberapa yang meletakkannya diatas meja.

1.1.1 PERMAINAN IGO DI JOGJAKARTA

Permainan igo sudah berkembang di beberapa negara di dunia seperti Korea, Cina, Jepang, Amerika, dan di negara-negara Eropa, termasuk Indonesia. Karena belum lama ini negara Indonesia telah menjadi juara di Turnamen Igo Amatir Internasional pada bulan Desember tahun 2005. Sehingga negara Indonesia mulai diperhitungkan di dunia Igo Internasional.

Dengan mulai maraknya komunitas igo di Indonesia, sehingga di beberapa kota besar di Indonesia telah dibangun beberapa klub-klub igo termasuk di Jogjakarta. Tetapi klub-klub yang ada di Jogjakarta kebanyakan berupa klub-klub kecil yang hanya didirikan sebagai pelampiasan kegemaran akan permainan igo. Sehingga klub tersebut masih belum memiliki tempat yang memadai dan tempat yang tetap. Tetapi para peminat igo semakin bertambah meskipun igo masih belum begitu dikenal di masyarakat. Sehingga jika terdapat bangunan yang mewadahi kegiatan tersebut, igo akan dapat mudah untuk dikenal di kalangan masyarakat bahkan dapat berkembang dengan lebih luas lagi.

1.1.2 ARSITEKTUR JEPANG



Arsitektur Cina memiliki pengaruh terhadap perkembangan sejarah Jepang. Walaupun demikian, masih terdapat perbedaan yang besar di antara keduanya. Salah satu variasi dari arsitektur Jepang yang sangat sering dijumpai adalah lantai yang digunakan langsung untuk orang-orang duduk, sedangkan Arsitektur Cina

Pada awalnya, rumah-rumah Jepang tidak memiliki batas untuk pemisah ruangan, hanya ruang terbuka dengan sedikit bahkan tanpa privacy. Setelah mereka mulai membedakan ruang-ruang dengan fungsi tertentu (makan, tidur, masak), penggunaan pembatas sebagai penyekat dan pemisah ruangan menjadi populer. Kemudian pintu geser paper-covered muncul yang disebut shoji atau fusuma, dimana masih dapat dijumpai di rumah tradisional. Pintu ini mengijinkan cahaya untuk menembus dan memberi privasi lebih, tetapi tidak mengijinkan suara keluar terlalu banyak dari suatu ruangan.

Tradisional design ditujukan untuk memikirkan tentang bagian dalam dan bagian luar suatu rumah sebagai unsur yang berkelanjutan, bukan dua lingkungan yang terpisah.

Arsitektural modern mulai diperkenalkan ke Jepang. Permasalahan yang paling besar secara arsitektural adalah frekuensi gempa bumi di Jepang, sehingga struktur bangunan tahan gempa menjadi tantangan yang tetap.

1.2 Permasalahan

Berikut adalah masalah yang muncul ketika kegiatan permainan igo dilakukan dan penerapan prinsip-prinsip dasar bentuk dan karakter permainan igo sebagai dasar perancangan.

1.2.1 Permasalahan Umum

- Bagaimana perancangan Institut Igo dengan menggunakan permainan Igo, arsitektur Jepang Shinto dan elemen-elemen alami sebagai dasar perancangan.

1.2.2 Permasalahan Khusus

- Bagaimana pengolahan tata ruang berdasarkan prinsip bentuk dan karakter permainan igo
- Bagaimana pengolahan gubahan massa berdasarkan prinsip pola penataan massa arsitektur Jepang Shinto

- Bagaimana menyelaraskan hubungan ruang dalam dan ruang luar dengan elemen alami tapak.

1.3 Tujuan dan sasaran

Tujuan

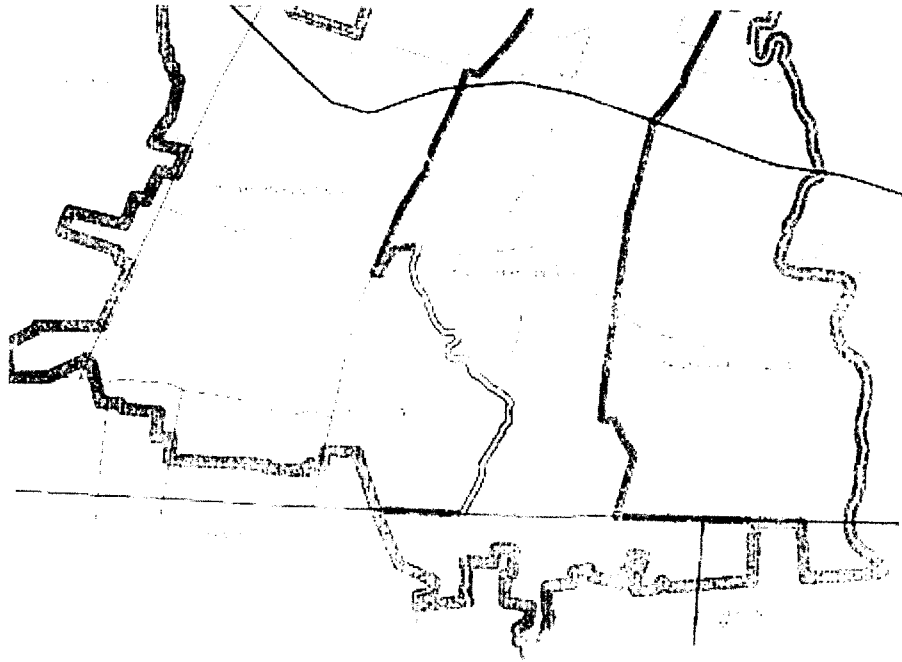
- Merancang institut igo internasional di Jogjakarta sebagai salah satu wadah untuk menampung pemain-pemain berbakat yang akan dibawa ke pentas dunia.
- Menyediakan fasilitas-fasilitas dalam bentuk teknis (peralatan) yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Sasaran

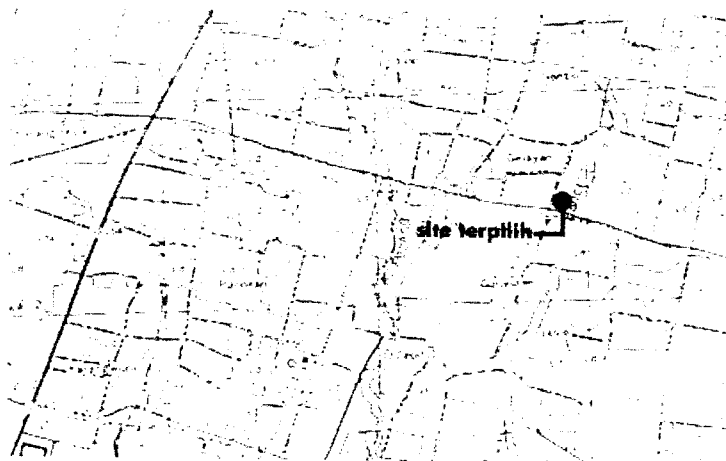
- Memperoleh sirkulasi dan aksesibilitas yang sesuai dengan prinsip dasar pola permainan igo agar produktivitas didalam maupun diluar bangunan dapat tercapai.
- Mendapatkan suatu bangunan yang mampu mewadahi semua kegiatan dalam permainan igo.
- Mendapatkan kenyamanan yang diperoleh dari tatanan yang menggunakan prinsip arsitektur Jepang Shinto.

1.4 Lokasi

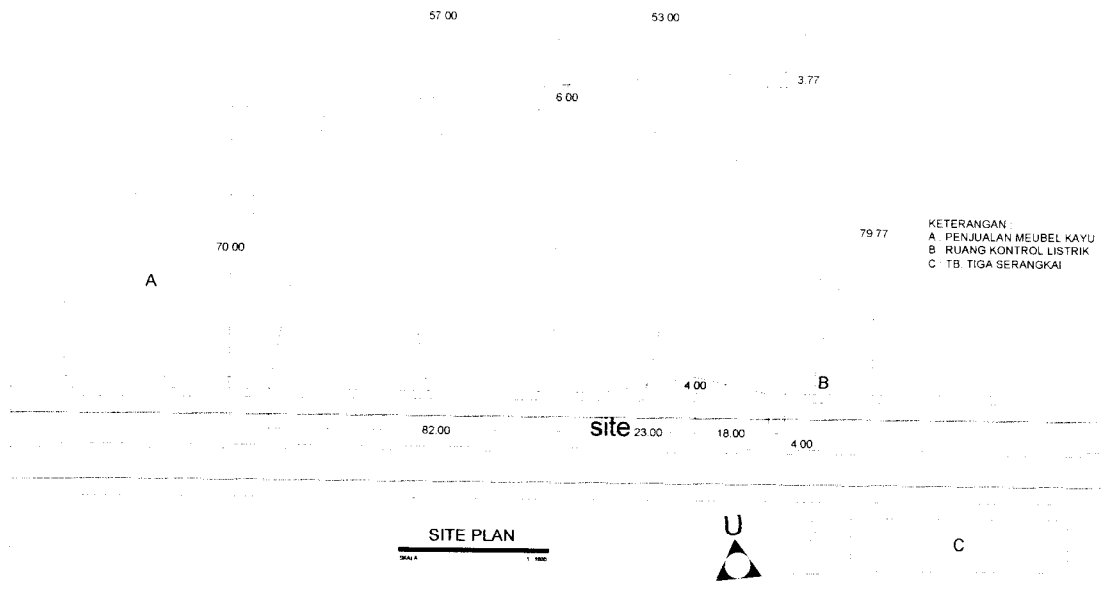
Lokasi berada di tepi Ring Road Utara dan sungai Gajah Wong, Kelurahan Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY. Luas site secara keseluruhan kurang lebih 9160,9 m².



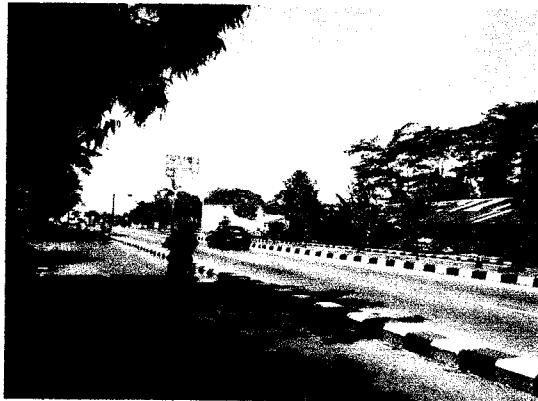
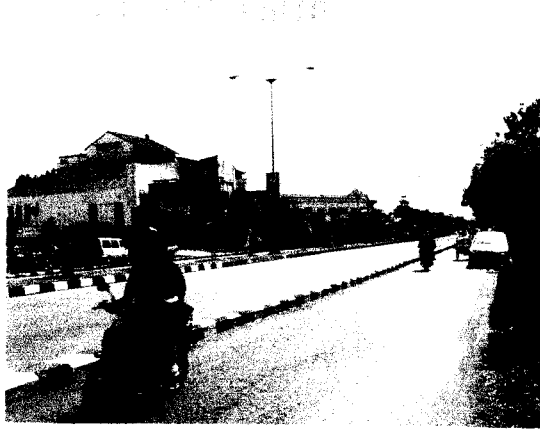
Peta Perwilayahan Kota Depok



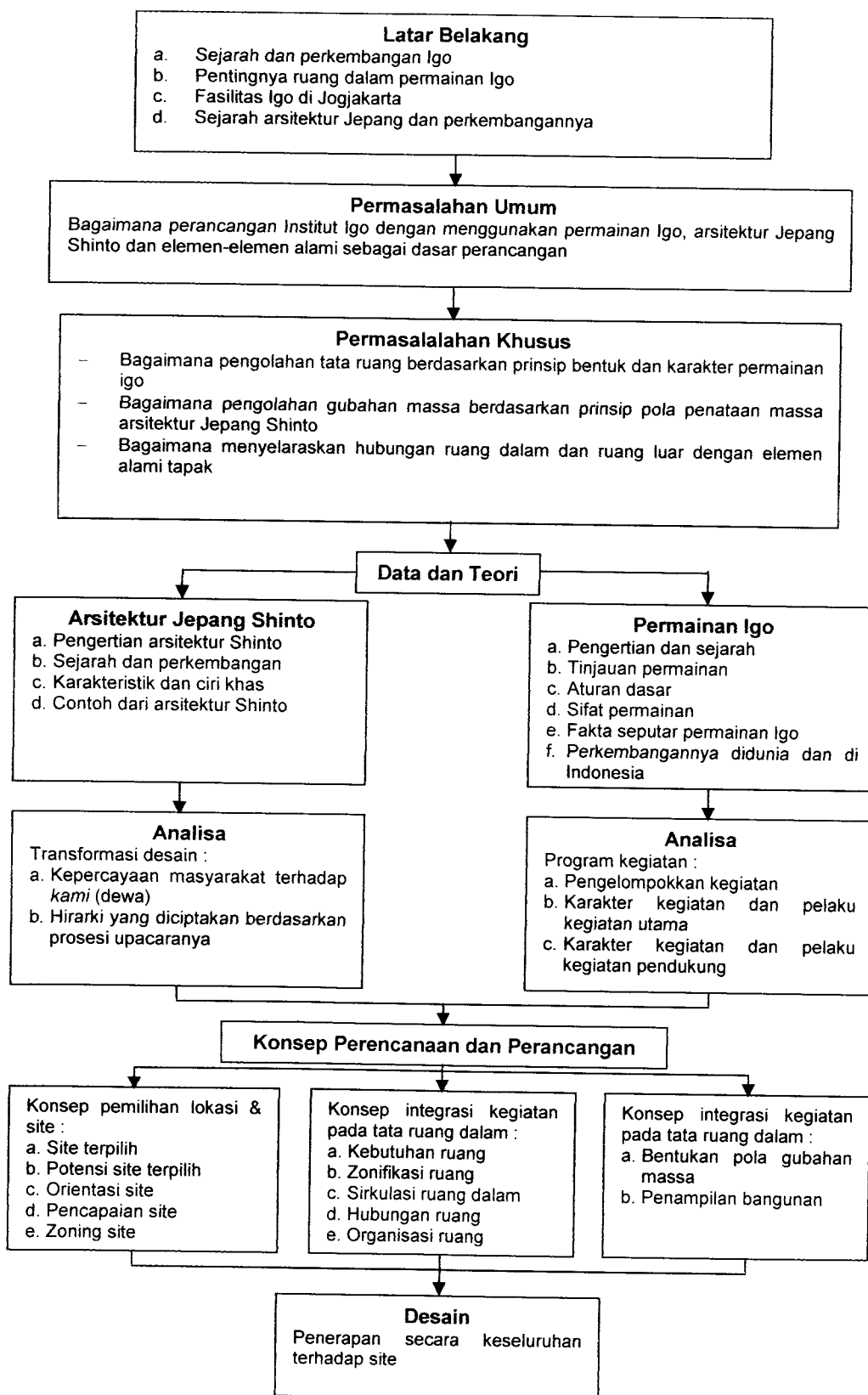
Peta Site Terpilih



Site memanjang mengikuti arah pergerakan matahari [Timur-Barat] dan bergeser ke arah Timur Laut. Site yang memanjang ini secara tidak langsung membuat massa memanjang mengikuti site. Dan berdasarkan RUTRK yang berlaku untuk wilayah Depok-Sleman, area site ini dikhususkan untuk bangunan yang bersifat pendidikan serta sarana yang menunjangnya. Sehingga pembangunan Institut Igo Internasional di Yogyakarta ini sangat tepat karena bangunan yang akan dibangun juga bersifat pendidikan.



1.5 Kerangka Pola Fikir

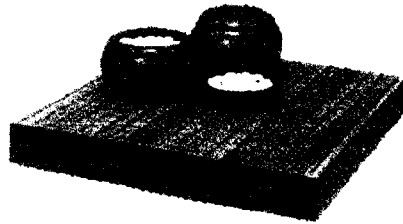


BAGIAN DUA DATA DAN TEORI

2.1 Pengertian

Institut : adalah suatu lembaga yang bergerak dibidang pendidikan baik bersifat formal maupun informal dan bertujuan untuk dapat memberikan suatu keahlian kepada siswa/ nya agar dapat dipergunakan didalam dunia kerja.

Igo (Weiqi atau Baduk) : adalah permainan papan strategis antar dua pemain yang saling bersaing untuk memperoleh suatu daerah dengan menempatkan tanda diatas papan kayu yang lembut engan gambaran grid diatasnya yang umumnya berbentuk 19 X 19.



2.2 Permainan Igo

2.2.1 Sejarah Awal Permainan Igo

Permainan ini pertama kali muncul di China kira-kira 4000 tahun yang lalu atau 2000 SM sampai 200 SM, dan mulanya dipakai sebagai alat untuk meramal nasib. Setelah itu lama-kelamaan Go menjadi sejenis permainan. Di tahun ke-6 Tenpyo Shoho (zaman pemerintahan dinasti Yuan di China), Go dibawa ke Jepang oleh Kibidaijin sesudah kunjungannya ke China. Perkembangan permainan ini awalnya lambat karena kalangan bangsawan saja yang bermain Go, tapi mulai era Edo (1615-1868), pada pemerintahan Tokugawa, permainan ini mulai disebarakan ke rakyat untuk tujuan mulia, yaitu perdamaian. Maka mulai muncul ahli-ahli Go, dan peraturan serta taktik/strategi pun semakin berkembang. Bahkan pernah ada sekolah khusus Go yang didirikan oleh Toyotomi Hideyoshi. Menurut legenda, permainan ini digunakan sebagai alat bantu ajar setelah kaisar Cina Yao (堯) (2337 - 2258 SM)

merancangnya untuk Danzhu, anaknya, yang dianggap perlu belajar disiplin, konsentrasi, dan keseimbangan. Cerita lain mengatakan bahwa igo lahir dari tangan ahli perang dan jenderal Cina yang pada zaman dahulu kala menggunakan batu-batu untuk merencanakan posisi penyerangan. Ada juga yang mengatakan bahwa dulu peralatan igo berhubungan dengan peramalan atau pengendalian banjir. Lihat pula sejarah Igo. Sebelum zaman industri di Cina, igo dipandang sebagai permainan para aristokrat sedangkan xiangqi (catur Cina) dianggap permainan rakyat jelata. Igo dulu dianggap sebagai salah satu seni kaum terpelajar Cina, bersamaan dengan kaligrafi Cina, seni lukis Cina, dan bermain Guqin. Keempatnya dikenal sebagai 琴棋書畫 atau Empat Seni Kaum Terpelajar Cina.

2.2.2 Tujuan Permainan

Kedua pemain, hitam dan putih, bertempur untuk memaksimalkan wilayah yang mereka kuasai, mengelilingi daerah besar di papan dengan batu-batunya, menjebak batu-batu musuh yang menyusup daerahnya, dan melindungi batu-batu mereka dari penangkapan. Strategi yang terlibat sangatlah halus namun kompleks. Beberapa pemain tingkat tinggi mendedikasikan waktu bertahun-tahun untuk menyempurnakan strateginya. Bagi sebagian orang, igo adalah permainan strategi yang paling hebat karena mengalahkan catur maupun shogi dalam hal kompleksitasnya.

Igo biasanya diklasifikasikan sebagai permainan papan abstrak. Walaupun begitu, kemiripan permainan igo dengan perang sering disebutkan. Sebagai contoh, tulisan klasik Cina *The Art of War* (孫子兵法) terkadang diterapkan pada strategi igo.⁴ Di lain pihak, strategi umum igo sering dituangkan dalam pepatah dan bisa diterapkan pada konteks lain misalnya manajemen.

Perang di dunia nyata berakhir ketika kedua belah pihak menandatangani perjanjian. Di igo, kedua pemain harus setuju bahwa permainan telah selesai. Setelah itu nilai dan pemenangnya baru dapat ditentukan.

3.1.1. Aturan Dasar

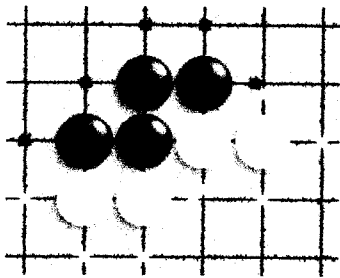
Dua pemain, hitam dan putih, bergantian meletakkan batu pada titik-titik dari papan berukuran 19x19 (19 garis horizontal dan vertikal). Hitam mulai terlebih dahulu. Namun biasanya untuk pemain baru berlatih menggunakan papan-papan dengan ukuran yang lebih kecil (13X13, 9X9).⁵

Tiap batu harus memiliki liberti (titik bersebelahan yang kosong) agar bisa tetap berada di papan. Batu-batu berwarna sama yang terhubung oleh garis disebut rantai, dan saling berbagi liberti. Saat sebuah batu atau rantai dikelilingi oleh batu-batu musuh sehingga tidak punya liberti lagi, batu atau rantai tersebut tertangkap dan dikeluarkan dari papan. Jika sebuah batu tidak memiliki liberti sesaat setelah dimainkan, namun secara bersamaan menghilangkan liberti terakhir rantai lawan, maka yang tertangkap adalah rantai lawan.

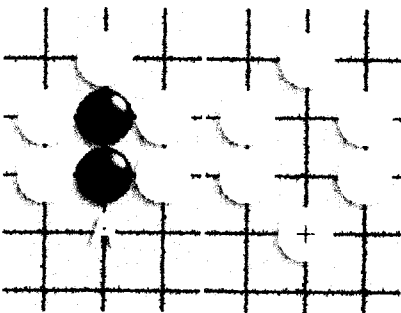
"Aturan Ko": Sebuah batu tidak boleh dimainkan di titik tertentu, jika langkah tersebut mengulang posisi papan pada langkah sebelumnya dari pemain yang bersangkutan.⁶

Pemain dapat melakukan pass sebagai alternatif dari meletakkan batu. Saat kedua pemain pass berturut-turut, permainan berakhir lalu nilai dihitung. Nilai pemain adalah jumlah titik kosong yang hanya dikelilingi batu-batunya ditambah dengan jumlah batu musuh yang ditangkap. Pemain dengan nilai terbesar menang. (Perlu diketahui bahwa ada aturan yang menggunakan cara menghitung berbeda, namun hampir selalu memberikan hasil yang sama).

Ini adalah esensi permainan igo. Resiko tertangkap berarti batu-batu harus bekerja sama untuk menguasai wilayah, yang membuat permainannya sangat kompleks dan menarik. Go tidak hanya memungkinkan permainan antar pemain dengan kekuatan sama (even game), tapi juga permainan handicap antar pemain dengan kekuatan berbeda.



Gambar ini menunjukkan satu rantai hitam dan dua rantai putih. Liberti masing-masing ditunjukkan dengan titik. Perhatikan bahwa liberti bisa dibagi antar rantai. Jika putih bermain di tempat di mana kedua rantainya berbagi liberti, maka kedua rantai tersebut akan terhubung menjadi satu.

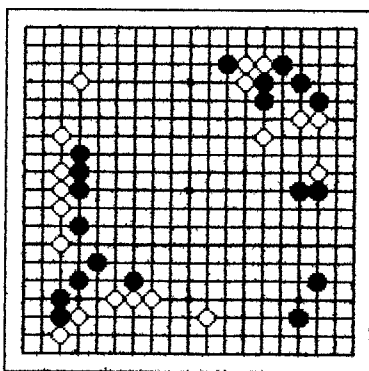


Jika putih bermain di A, rantai hitam akan kehilangan liberti terakhirnya, sehingga tertangkap dan dikeluarkan dari papan.

- Dua pemain, *hitam* dan *putih*, bergantian meletakkan *batu* pada *titik-titik* dari papan berukuran 19x19 (19 garis horizontal dan vertikal). Hitam mulai terlebih dahulu.
- Tiap batu harus memiliki *liberti* (titik bersebelahan yang kosong) agar bisa tetap berada di papan. Batu-batu berwarna sama yang terhubung oleh garis disebut *rantai*, dan saling berbagi liberti.
- Saat sebuah batu atau rantai dikelilingi oleh batu-batu musuh sehingga tidak punya liberti lagi, batu atau rantai tersebut *tertangkap* dan dikeluarkan dari papan.

- Jika sebuah batu tidak memiliki liberti sesaat setelah dimainkan, namun secara bersamaan menghilangkan liberti terakhir rantai lawan, maka yang tertangkap adalah rantai lawan.
- “Aturan Ko”. Sebuah batu tidak boleh dimainkan di titik tertentu, jika langkah tersebut mengulang posisi papan pada langkah sebelumnya dari pemain yang bersangkutan.
- Pemain dapat melakukan *pass* sebagai alternatif dari meletakkan batu. Saat kedua pemain *pass* berturut-turut, permainan berakhir lalu nilai dihitung.⁷

Nilai pemain adalah jumlah titik kosong yang hanya dikelilingi batu-batunya ditambah dengan jumlah batu musuh yang ditangkap. Pemain dengan nilai terbesar menang. (Perlu diketahui bahwa ada aturan yang menggunakan cara menghitung berbeda, namun hampir selalu memberikan hasil yang sama. Dan didalam permainan Igo terdapat tingkatan antar pemain yang menunjukkan kehebatan pemain tersebut. Dimulai dari yang terendah yaitu *35-kyu* sampai *9-dan*, *1-dan Pro* setara dengan *7-dan Amatir*, lalu tingkat *Meijin* dan yang paling tinggi adalah *Honinbou*.



Permainan 5 dari final LG CUP 2002 antara Choe Myeong-hun (putih) dan Lee Sedol (hitam) pada akhir dari tahap pembukaan; putih telah mengembangkan moyo (kerangka wilayah) besar, sedangkan hitam memiliki pengaruh yang kuat.

2.4. Strategi Permainan

Walaupun aturan igo bisa ditulis dengan sangat sederhana, strategi permainannya sangatlah kompleks. Igo adalah permainan strategi deterministik dan pengetahuan lengkap, sebagaimana juga catur dan reversi (othello). Dalam hal kedalaman dan kompleksitas, igo jauh melebihi reversi bahkan catur. Papan igo yang luas dan sedikitnya batasan memungkinkan strategi berskala besar. Pilihan di satu bagian papan bisa dipengaruhi posisi di tempat jauh yang tampaknya tidak berhubungan. Langkah-langkah di awal permainan mengatur bentuk konflik yang akan terjadi ratusan langkah berikutnya.

Permainan ini menekankan pentingnya keseimbangan pada berbagai tingkatan. Untuk mengamankan daerah di papan, langkah yang baik adalah langkah-langkah yang berdekatan; namun untuk mengklaim daerah terbesar diperlukan penyebaran batu-batu. Untuk menjamin bahwa kita tidak tertinggal lawan, invasi perlu dilakukan; tapi bermain terlalu invasif akan meninggalkan kelemahan yang bisa dimanfaatkan lawan. Bermain terlalu *rendah* (dekat dengan ujung papan) hanya mendapatkan sedikit wilayah dan pengaruh; di lain pihak bermain terlalu *tinggi* (jauh dari ujung papan) memungkinkan invasi lawan. Bayak yang merasakan bahwa igo menarik karena refleksinya terhadap kebutuhan-kebutuhan kontradiktif di kehidupan nyata. Tidaklah aneh jika salah satu perkataan yang umum adalah "hidup itu seperti igo".

Karena kompleksitasnya, bahkan pengenalan terhadap strategi igo bisa memenuhi satu buku, dan banyak buku pengenalan yang tersedia. Sering disebutkan bahwa tidak pernah ada permainan sama yang dimainkan dua kali. Ini mungkin benar: di papan 19x19, ada sekitar $3^{361} \times 0.012 = 2.1 \times 10^{170}$ posisi yang mungkin, kebanyakan merupakan hasil

akhir dari sekitar $(120!)^2 = 4.5 \times 10^{397}$ permainan berbeda (tanpa penangkapan), sehingga jumlahnya sekitar 9.3×10^{567} permainan.⁸

Mengizinkan penangkapan memberikan sekitar

$$10^{7.49 \times 10^{48}}$$

(en) permainan yang mungkin, yang kesemuanya dimainkan dalam lebih dari 4.1×10^{48} langkah! (Sebagai dua perbandingan: jumlah posisi sah pada catur diperkirakan berada di antara 10^{43} dan 10^{50} ; dan fisikawan memperkirakan jumlah proton di seluruh alam semesta tidak lebih dari 10^{90}).⁹

1.2.5 Fakta-fakta Superstar Permainan Igo

Berikut adalah beberapa fakta-fakta yang telah terjadi diseputar dunia Go :

- Go adalah permainan papan tertua di dunia yang masih dimainkan sampai sekarang,
- Go tersebar ke Jepang pada abad ke 17 dan baru masuk ke barat pada abad ke 19.
- Jumlah orang yang bermain Go lebih banyak dari jumlah orang yang bermain Catur.
- Saat ini pemain-pemain Go terbaik berasal Korea, Jepang, dan Cina.
- Penghasilan pemain profesional Go bisa mencapai **\$900.000** per tahun.
- Program komputer Go yang terbaik hanya setara dengan pemain amatir tingkat menengah. Sebagai perbandingan, program Catur terbaik dapat mengalahkan pemain profesional tingkat dunia.

2.2.1 Perkembangan Igo Persekitaran

Seiring perkembangan zaman, tidak hanya orang Jepang, China dan Korea saja yang menyukai permainan Go, tapi bangsa barat pun ikut tertarik. Di Jepang sendiri sudah ada perkumpulan Go, yaitu Nihon Ki-in, dan di daerah-daerah pun ada perkumpulan Go, misalnya Kansai Ki-in. Bahkan tiap tahun, rutin diadakan Kejuaraan Dunia Go. Cuma disayangkan masih sedikit orang Indonesia yang tertarik pada Go. Di Jepang sendiri, Go bukanlah permainan yang populer di kalangan remaja. Mungkin ini karena image Go adalah permainan yang sulit dan hanya cocok untuk kalangan orang tua saja.

Di Indonesia, nama igo dan go sama-sama digunakan. Go adalah nama Inggrisnya yang berasal dari pelafalan bahasa Jepang aksara 碁 (go), walaupun di Jepang permainan ini biasa disebut 囲碁 (igo). Namanya di bahasa Cina yaitu 圍棋 (trad.)/ 棋 (sed.) (pinyin: wéiqí) kurang lebihnya berarti "permainan papan mengelilingi (wilayah)". Nama Cina kunonya adalah 弈 (pinyin: yì), dan juga terdaftar dalam Kamus Kangxi sebagai 碁. Permainan ini disebut 바둑 (baduk) di bahasa Korea.

Perbedaan yang sangat mencolok antara permainan igo dengan permainan "Gomoku" (*seperti catur Jawa, pemain akan menang jika bisa menyusun lima biji secara sejajar baik itu vertikal, horizontal atau diagonal tanpa terputus*) adalah permainan ini memiliki peraturan yang simpel tetapi memiliki strategi yang luar biasa kompleks.

***I've come back home.
There is no friend to play Go with.
That place far away
Where an axe handle turned to dust-
How dear to me it has become!
-- Ki no Tomonori, Jepang Tahun 900 SM --¹⁰***

Permainan igo itu sendiri sudah mulai berkembang di beberapa negara di dunia seperti Korea, China, Jepang, Amerika, Kanada, Jerman, Lithuania, Inggris, Hongkong, Hungaria, Rusia, dan lain-lain dan yang mulai menjamur pada saat sekarang ini adalah negara Indonesia. Di negara Jepang, Korea dan China itu sendiri tidak sedikit anak umur belasan tahun yang kemampuan bermainnya sudah mencapai tingkat "dan" amatir.

Dan belum lama ini negara kita boleh berbangga karena pada Turnamen Igo Internasional tahun lalu (2005), perwakilan dari negara kita telah berhasil menjadi juara umum pada kompetisi tersebut. Sehingga negara Indonesia kini mulai dikenal di dunia Igo Internasional.

Go baru masuk dunia barat pada abad ke 19. Saat ini di Eropa dan Amerika perkembangan Go sedang sangat pesat. Salah satu faktor pendukungnya adalah keterlibatan asosiasi-asosiasi tingkat nasional. Sebagai contoh, AGA (*American Go Association*) mengadakan turnamen tingkat nasional dan mendukung berdirinya klub-klub Go lokal dengan membelikan perlengkapan Go. Sudah ada beberapa pemain barat yang menjadi profesional di Jepang dan Korea. Beberapa di antaranya adalah Manfred Wimmer (dan-2), James Kerwin (dan-1), Michael Redmond (dan-9, pemain barat pertama yang meraih tingkat ini), dan Hans Pietsch (dan-6, terbunuh tahun 2003). Terdapat juga penulis-penulis buku Go dari barat seperti James Davies dan Milton Bradley.¹¹

Igo adalah permainan yang dalam, yang bisa dirasakan dengan bermain melawan pemain kuat (kedalaman permainan sebagaimana didasarkan pada peringkat ELO di igo). Kenaikan kemampuan akan meningkatkan pula apresiasi terhadap kelembutan yang terlibat dan pemahaman pemain yang lebih kuat. Pemula biasanya mulai dengan meletakkan batu secara acak pada papan, seakan-akan igo adalah permainan keberuntungan (seperti ular tangga) — dan tidak dapat dihindari bahwa mereka kalah dari pemain yang lebih berpengalaman.

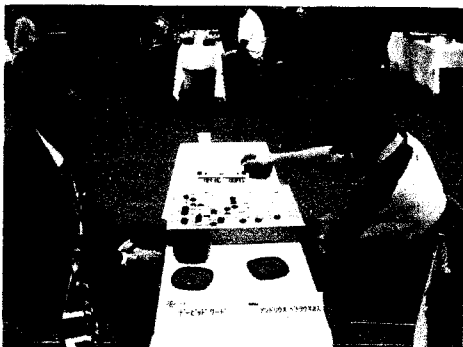
Namun mereka akan segera memahami bagaimana batu-batu terhubung untuk membentuk kekuatan, lalu selanjutnya beberapa pembukaan umum dasar akan dimengerti. Mempelajari hidup dan mati akan membangun kemampuan menilai situasi.

Pengalaman yang lebih banyak akan menghasilkan pemahaman seluruh papan, pentingnya ujung papan, lalu efisiensi pengembangan (sudut dahulu, lalu sisi, terakhir tengah). Berikutnya pemula yang lebih lanjut akan mulai mengerti bahwa wilayah dan pengaruh bisa saling ditukarkan namun diperlukan keseimbangan. Yang terbaik adalah berkembang dengan kecepatan yang kurang lebih sama dengan lawan, baik dalam hal wilayah dan pengaruh. Konflik untuk wilayah dan pengaruh membuat permainan igo sangat dinamis.

Dengan mulai maraknya komunitas Igo diIndonesia sehingga perlu adanya suatu tempat untuk mewadahi kegiatan tersebut, sedangkan diIndonesia khususnya diwilayah Yogyakarta belum ada sarana untuk mewujudkan kegiatan tersebut. Sehingga kebanyakan diYogyakarta hanya membentuk suatu klub-klub kecil yang hanya didirikan sebagai pelampiasan kegemaran akan permainan Igo.



Gambar Turnamen IGO Internasiona untuk perwakilan antar negara. (Canada VS Jepang).



Gambar pertandingan antara negara Inggris VS Lithuania.



Gambar Keadaan dimana Trunamen IGO dunia sedang berlangsung.



Papan nama negara yang ikut serta dalam turnamen berikut beserta hasil dari pertandingan masing-masing negara.



Gambar perhitungan wilayah pada saat permainan telah berakhir untuk penentuan pemenang.

Perkembangan IGO di Indonesia

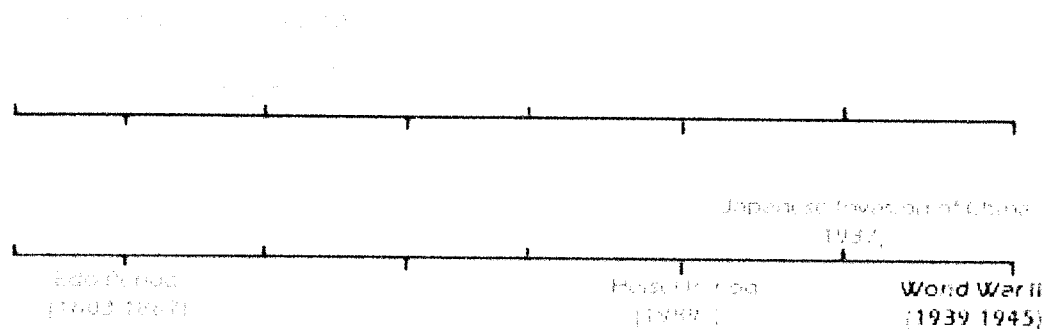
Perkembangan IGO di Indonesia belum terlalu berkembang dengan baik akan tetapi sudah ada komunitas-komunitas GO dengan berbagai aktivitasnya. Berikut ini adalah beberapa komunitas GO yang telah berdiri di Indonesia, yaitu :

- Telah berdiri Indonesian Go Organization (IGO) yang berpusat di Jakarta. IGO berkomitmen untuk memajukan perkembangan Go di Indonesia.

- Terdapat juga berita-berita Go nasional dari website IGO yaitu <http://www.igoindonesia.org>.
- Di KGS (Kiseido Go Server) terdapat ruang "National" -> "Indonesia". Pada malam hari dan akhir pekan cukup banyak orang yang bermain di sana.
- Milis Go berbahasa Indonesia juga bisa ditemukan di <http://groups.yahoo.com/group/igoindonesia/>
- Pada Maret 2005 IGO mengadakan Beginner's Cup (BGC) 2005 untuk pemain antara 15k-30k. Finalnya berlangsung 1 April dan pemenangnya adalah Erik.
- Indonesia mengirimkan wakil (Tjahyadi Lim Surya) untuk World Amateur Go Championship (WAGC) yang ke 26 di Nagoya, Jepang. Surya menduduki peringkat ke 52 dari 65 peserta.
- Di klub Igo JF kegiatannya berjalan setiap hari Jum'at jam 17.00-21.00. Tempatnya di Sumitmas I (Jalan Jendral Sudirman Kav.61-62, seberang Ratu Plaza) lantai 2 Jakarta.
- Di ruang "Indonesia" KGS terdapat kelas Go untuk pemula (15 kyu - 30 kyu). Kelas tersebut diadakan setiap hari Sabtu jam 19.00 - 20.00.
- Di Yogyakarta sendiri terdapat klub Igo yang bernama YIC (Yogyakarta Igo Community), bertempat di UPT Unit II Perpustakaan UGM Lantai III, dan kegiatan klub biasanya diadakan setiap hari Rabu jam 14.00 – 18.00 dan Minggu jam 10.00 – 14.00 (terkadang sampai jam 18.00).

Untuk menaikkan skill mereka dalam bermain biasanya para pemain Igo melakukan latihan dengan cara latihan tanding secara terus-menerus, sedangkan klub di Jogjakarta masih belum memiliki tempat yang memadai dan tetap, sehingga terkadang mereka bermain diselasar area perpustakaan.

2.3 Arsitektur Jepang



Garis Sejarah Jepang¹²

Arsitektur Cina memiliki pengaruh terhadap perkembangan sejarah Jepang. Walaupun demikian, masih terdapat perbedaan yang besar diantara keduanya. Salah satu variasi dari arsitektur Jepang yang sangat sering dijumpai adalah lantai yang digunakan langsung untuk orang-orang duduk, sedangkan Arsitektur Cina menggunakan kursi untuk orang-orang duduk. Kebiasaan ini mulai berubah ketika masuk pada masa era Meiji (1868-1912).

Pengaruh lainnya disamping lifestyle dari Jepang itu sendiri adalah iklim. Jepang sendiri telah memiliki perencanaan didalam menghadapi cuaca dan iklim yang berubah-ubah. Semenjak Jepang hampir memiliki musim panas yang panjang, pemantulan cahaya pada rumah-rumah semakin ditingkatkan sehingga udara dapat bergerak mengelilingi seluruh ruangan. Kayu merupakan pilihan yang sangat sering digunakan untuk bahan-bahan material. Hal ini dikarenakan bahan tersebut sangat ramah terhadap lingkungan dan mampu bekerja dengan baik pada saat perubahan cuaca (sejuk pada musim panas dan hangat pada musim dingin).

Budhisme juga memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap arsitektur Jepang, semenjak diperkenalkannya Budhisme dari Cina selama era Asuka (593-710). Kuil Horyuki adalah salah satu kuil yang

dibangun pada tahun 607 dibawah pengaruh dari Budhisme, dan ditetapkan pada tahun 1993 sebagai **UNESCO World Heritage** property. Layout dari kuil ini tidak pernah berubah dan terus dipertahankan dari tahun ke tahun. Pemujaan Dewa Budha di kuil tersebut ditempatkan di Hall Utama, dimana struktur kayu paling tua didunia berada dan merupakan pusat dari seluruh bangunan.

Era Nara (710-794) telah membawa tiruan dari ibukota Cina. Heijokyo adalah sebuah ibukota dari perencanaan yang sama dengan tiruan ibukota Cina dan termasuk sebuah papan petunjuk untuk jalan-jalan dikota tersebut. Kaum bangsawan yang tinggal dibangunan-bangunan selama masa era Heian (794-1185) memiliki bangunan-bangunan utama dan ruang-ruang tidur dibagian tengah dengan koridor sebagai penghubung kebangunan lainnya. Style ini disebut dengan *shinden-zukuri* dan contoh dari bangunan tersebut adalah Tosanjo Palace (1043).

Katsura Rikyu di Kyoto adalah sebuah contoh dari style yang terkenal selama era Muromachi (1333-1568) upacara Minum Teh adalah yang terkenal kemudian. Sehingga pondok teh (rumah teh) kemudian dibangun untuk mengakomodasi kegiatan tersebut. Elemen-elemen kayu yang ramping, kesederhanaan tanpa penggunaan ornamen-ornamen yang membingungkan dan keharmonisan antara pondok dan landscape taman menunjukkan *sukiya-zukui*.^{13]}

Kastil-kastil dibangun pada abad ke-16 atas dasar kemauan para raja dan masyarakat Jepang itu sendiri. Sedangkan bagi raja-raja itu sendiri, pembangunan kastil ini bertujuan untuk meningkatkan kewibawaan mereka dimata masyarakat Jepang dan juga untuk pertahanan kemiliteran.

Masih ada yang berdiri sampai sekarang, dengan menara pengamat sebagai daya tarik utama. Sebuah contoh dari *shoin-zukuri* style adalah Shiroshoin di Nishi-Hongenji di Kyoto, yang merupakan sebuah National Treasure dari negara Jepang.

Setelah pengaruh era Meiji dari 1868-1912, muncul batu bata sebagai bawaan dari pengaruh Arsitektural Barat. Sekarang Jepang adalah campuran dari tradisional Jepang dengan teknologi modern dan material-material baru didalam konstruksi bangunan baru.



Arsitektur di Jepang melalui pengaruh-pengaruh Budha berasal dari Korea dan Cina pada abad ke-6. Kuil-kuil yang dibangun dipersembahkan untuk tempat pemujaan dewa Budha dan dalam setiap halamannya terdapat beberapa bangunan yang digunakan sebagai rumah bagi para biksu atau para suster.¹⁴ Pada abad ke-8, setiap halaman pada dasarnya terdiri dari tujuh bangunan, yaitu : pagoda, main hall, ruang kuliah, menara lonceng, tempat penyimpanan sutra, asrama dan ruang makan. Sedangkan yang mengelilingi halaman tersebut adalah sebuah dinding yang terbuat dari tanah dan memiliki gerbang ditiap sisinya.

Main hall yang berada di halaman tertutup merupakan objek yang sangat menonjol dalam pemujaan, dengan ruang kuliah yang digunakan oleh para biksu untuk belajar, menerima perintah ataupun untuk kegiatan ritual. Pada awalnya, ruang kuliah biasanya menggunakan bangunan-bangunan besar. Ada dua menara dengan ciri khas yang menonjol, yang satu dimana tulisan-tulisan resmi disimpan dan yang lainnya digunakan untuk pemberitahuan waktu untuk kegiatan keagamaan setiap harinya. Sudah menjadi hal yang biasa, sejak awal agama Budha, untuk bangunan pagoda berada dibagian tengah dari halaman. Pagoda menyimpan peninggalan yang suci dan ini merupakan objek utama didalam peribadatan.

Aliran Shinto adalah kepercayaan kepada seorang *kami* (dewa) yang berada di hampir setiap objek alami yang berjarak antara pegunungan dan gunung berapi menuju air terjun, bebatuan dan pepohonan.¹⁵ Para *kami* berada di makam suci Shinto dan masyarakat bisa beribadah disana.



Itsukushima Shrine

Makam suci ini tidak memiliki jalan/cara tertentu, hanya tergantung pada lingkungan sekitar. Sebuah jalan kecil atau setapak dengan lantera batu membawa para pemuja dari gerbang *torii* menuju makam suci tersebut. Menjadi hal yang penting bagi Shintoists untuk memelihara kemurnian dari makam suci tersebut, sehingga para pemuja mencuci tangan dan mulut mereka ketika akan beribadah. Makam suci ini juga memiliki penjaga, sepasang patung berbentuk singa yang dikenal dengan *komainu* dan diletakkan didepan main hall atau gerbang.

Dua ciri khas utama bagi main hall yang terdiri atas main hall sementara yang memiliki sebuah bentukan sederhana yang berasal dari lumbung dan gudang-gudang Jepang kuno. Main hall sementara adalah satu ruang yang dibuat untuk upacara khusus rumah para *kami* (dewa). Contoh dari tipe struktur sementara ini adalah Sumiyoshi Shrine di Osaka. Contoh yang menggunakan salah satu bentukan sederhana adalah Ise Shrine di Mie Prefecture. Dewa matahari, Amaterasu Omikami, memiliki wilayah suci tersendiri dipusat makam suci tersebut. Sedangkan Dewa

Kayu, Toyouki no Omikami telah menetapkan diri dibagian luar makam suci (shrine).

Rekonstruksi bangunan makam suci adalah sebuah tradisi yang dimaksudkan untuk membersihkan makam suci tersebut serta memperbaharui materialnya. Dengan pemikiran ini, sama seperti pertolongan dari api dan musibah yang alami lainnya. Hal ini menjelaskan kenapa Shinto bangunan makam suci utama paling tua kembali hanya ke abad 11 dan 12.¹⁶

2.4.1 Design Part 1.1



Pada awalnya, rumah-rumah Jepang tidak memiliki batas untuk pemisah ruangan, hanya ruang terbuka dengan sedikit bahkan tanpa privacy. Setelah mereka mulai membedakan ruang-ruang dengan fungsi tertentu (makan, tidur, masak), penggunaan pembatas sebagai penyekat dan pemisah ruangan menjadi populer. Pembatas ini tidak sama dengan yang digunakan sekarang didunia Barat, mereka self-standing (byobu) dan memberikan privasi terbatas untuk berpakaian dan tidur.¹⁷ Kemudian pintu geser paper-covered muncul yang disebut shoji atau fusuma, dimana masih dapat dijumpai dirumah tradisional. Pintu ini mengijinkan cahaya untuk menembus dan memberi privasi lebih, tetapi tidak mengijinkan suara keluar terlalu banyak dari suatu ruangan. Sebuah sifat yang baik tentang pintu ini, bagi mereka yang menyukai ruang terbuka, mereka dapat memindahkannya untuk membuka ruang.

Tradisional design ditujukan untuk memikirkan tentang bagian dalam dan bagian luar suatu rumah sebagai unsur yang berkelanjutan, bukan dua lingkungan yang terpisah. Ini dapat dilihat di Beranda Jepang

(engawa) dimana keutamaan dari suatu ruang adalah ruang transisi untuk akses keluar atau masuk kerumah. Rumah ini juga dirancang agar orang dapat duduk dengan nyaman. Pintu, jendela dan ruang-ruang kecil terletak pada tempat yang menguntungkan dalam hal mengamati taman atau artwork, dalam posisi duduk.

Kendati mederenisasi, tradisi Jepang tidak menjadi punah. Seperti dengan kebanyakan masyarakat negara-negara Asia, menanggalkan sepatu sebelum masuk kerumah adalah hal biasa bahkan dirumah bergaya Barat, suatu ruangan dapat ditemukan dengan sebuah tatami (Keset Jepang) yang mengalasinya.

1.4.2. Masa Modernisasi



Pada masa Restorasi Meiji tahun 1868 diperkenalkan teknik arsitektural modern ke Jepang, tetapi terdapat suatu pembalikan didalam trend ini pada tahun 1880 dengan hingar bingar lebih ke Model Asia. Perubahan telah dinyatakan setelah Perang Dunia I, ketika arsitek seperti Frank Lloyd Wright dan Bruno Taut datang ke Jepang, suatu pengkajian ulang tentang arsitektur tradisional Jepang dimulai. Berlanjut setelah Perang Dunia II, ada usaha untuk mempersatukan arsitektur modern dan tradisional. Sebagai contoh adalah Yoyogi National Stadium di Tokyo, yang didesain oleh Kenzo Tange. Kenzo dipertimbangkan sebagai salah satu arsitek yang berpengaruh dan terkenal di Jepang setelah peperangan. Ia mencampur arsitektur tradisional dan dengan kemajuan secara ilmiah dan teknologi.

Salah satu permasalahan yang paling besar, secara arsitektural adalah frekuensi gempa bumi di Jepang. Struktur bangunan tahan gempa adalah tantangan yang tetap, tetapi salah satu dari mereka ternyata menanggulangnya. Penggunaan teknologi gempa yang terakhir adalah ketika mereka membangun pencakar langit yang pertama tahun 1968,

yaitu Kasumigaseki Building. Setelah prestasi yang sukses ini, pencakar langit lainnya segera mengikuti.

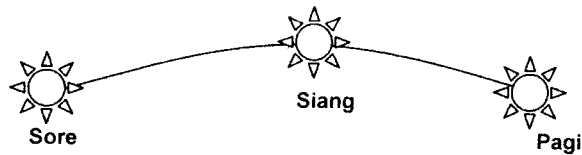


Tahun 1970 adalah masa dimana arsitek lebih difokuskan pada keahlian teknis dan lebih kependekatan artistik. Ada juga suatu pergeseran yang jauh dari komersialisme sejati didalam prioritas secara arsitektural juga.

Ketika gelembung ekonomi rubuh di tahun 90-an, terdapat suatu penurunan kelarisan dalam keahlian arsitektural. Kebetulan sepanjang tahun 80-an banyak arsitek Jepang yang dicari-cari oleh negara lain, yang tetap menjaga ke arah 90-an. Dari semua arsitek tersebut, Ando Tadao telah menjadi yang paling populer dan diterima secara luas. Ia telah menerima banyak penghargaan internasional termasuk *Pritzker Architecture Prize* (dari Hyatt Foundation), dan *Royal Gold Medal* untuk arsitektur (Royal Institute of British Architects).¹⁸

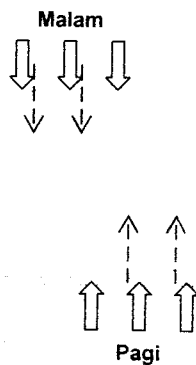
2.4 Tapak dan Lokasi

A. Arah Lintasan Matahari



Bentuk bangunan yang mengikuti bentuk site yang memanjang akan memperoleh bayangan yang cukup untuk memperoleh penerangan alami pada jam kerja.

B. Arah Angin

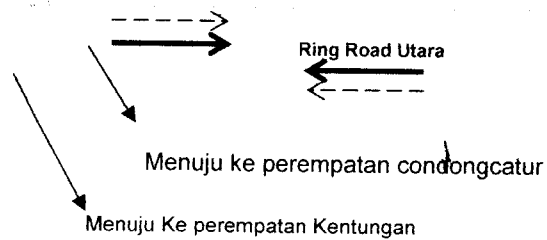


Vegetasi digunakan sebagai pembelok hembusan angin

Site yang memanjang bisa menerima angin secara berlebihan. Karena itu digunakan vegetasi sebagai pereduksi angin.

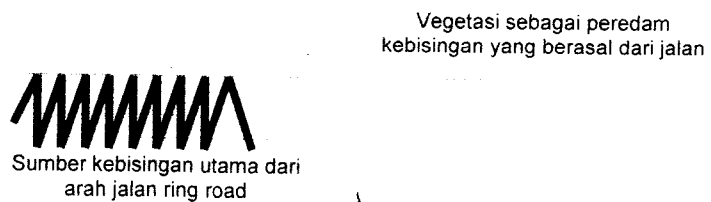
C. Sirkulasi Diluar Site

Ket :
- - - : Jalur kendaraan roda dua
— — — : Jalur Kendaraan Roda Empat



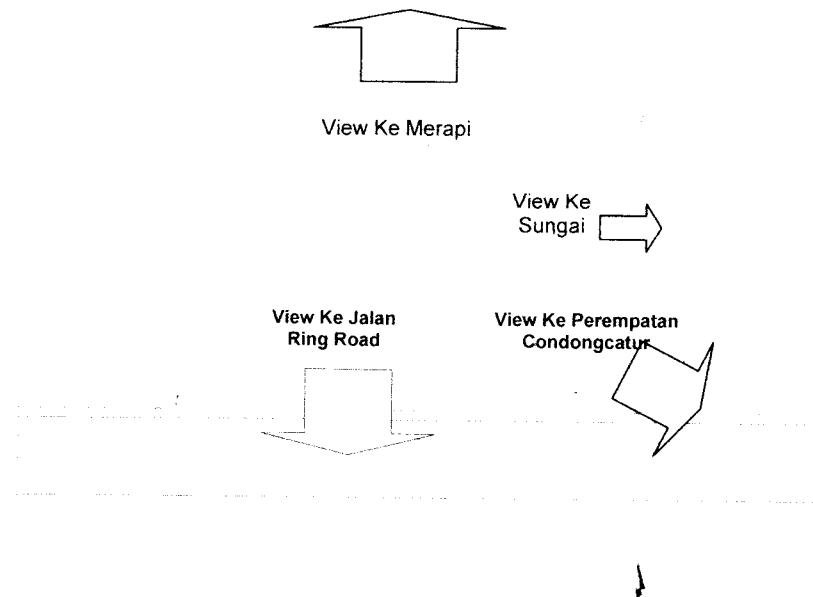
Keadaan di lokasi site termasuk ramai, karena merupakan jalur antar propinsi sehingga jalur kendaraan dibagi menjadi 2 untuk roda dua dan roda empat.

D. Polusi Suara



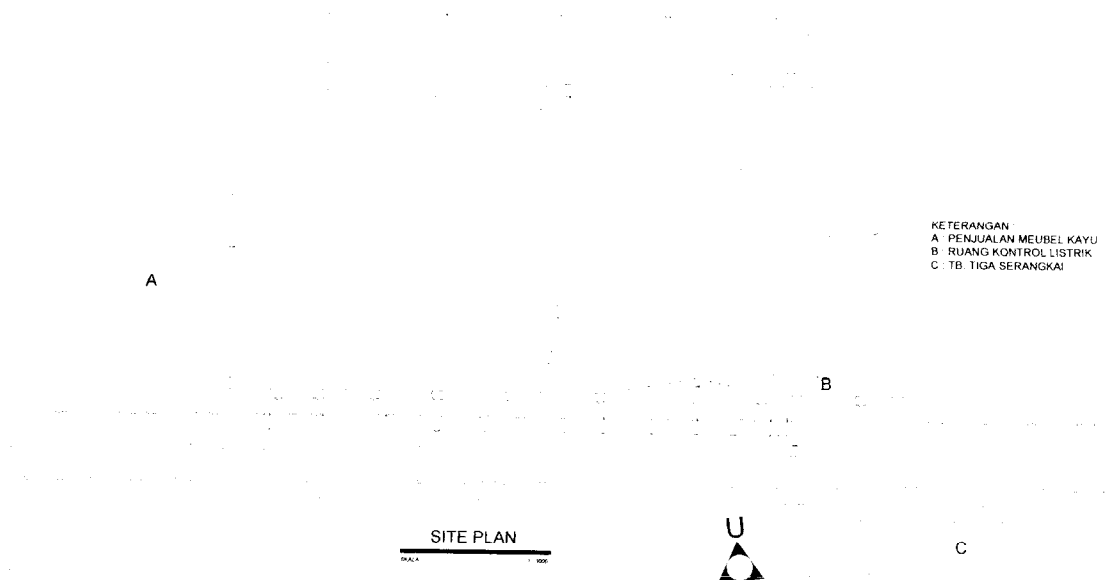
Efek noise yang ditimbulkan oleh kendaraan bermotor dapat diminimalisir melalui penanaman pohon-pohon yang memiliki daun lebat atau bangunan diberi jarak yang tidak terlalu dekat dengan jalan.

E. View Dari Site



View site kearah selatan adalah Jalan Ring Road dan memiliki nilai positif, dan juga view yang mengarah ke sungai. Perempatan Condongcatur juga dapat dilihat melalui site, dan juga view ke gunung merapi. Sehingga posisi site termasuk posisi yang strategis.

F. Keadaan kontur dan vegetasi



Keadaan kontur pada site memiliki perbedaan ketinggian yang tidak cukup banyak, sehingga site akan mudah untuk di cut and fill. Sedangkan keadaan vegetasi dapat dilihat memiliki jumlah yang cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan didalam pengembangan site.

BAGIAN TIGA

ANALISA

3.1.1.1 Analisis Pelaku dan Kegiatan

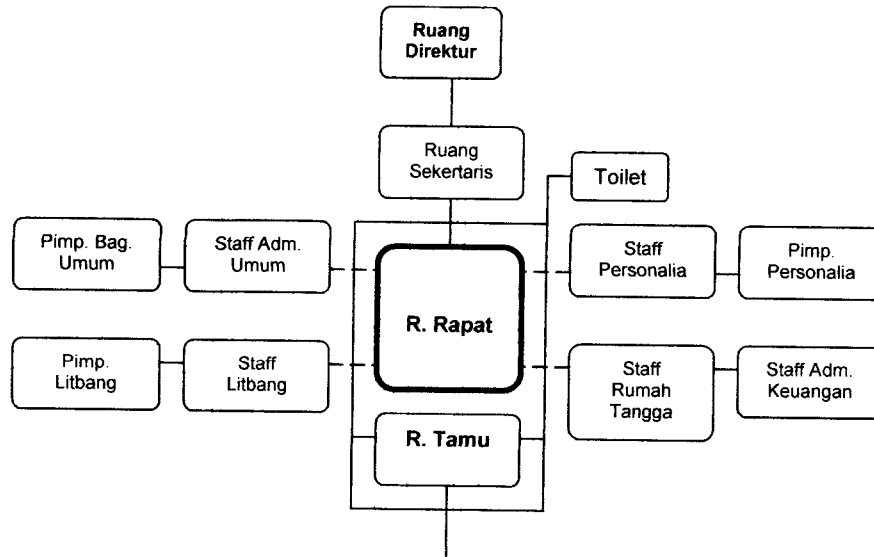
3.1.1 Pelaku dan Kegiatan

Para pelaku didalam Institut Igo itu sendiri terbagi dalam beberapa macam dalam bentuk kelompok, yang nantinya tiap kelompok memiliki peran sendiri-sendiri.

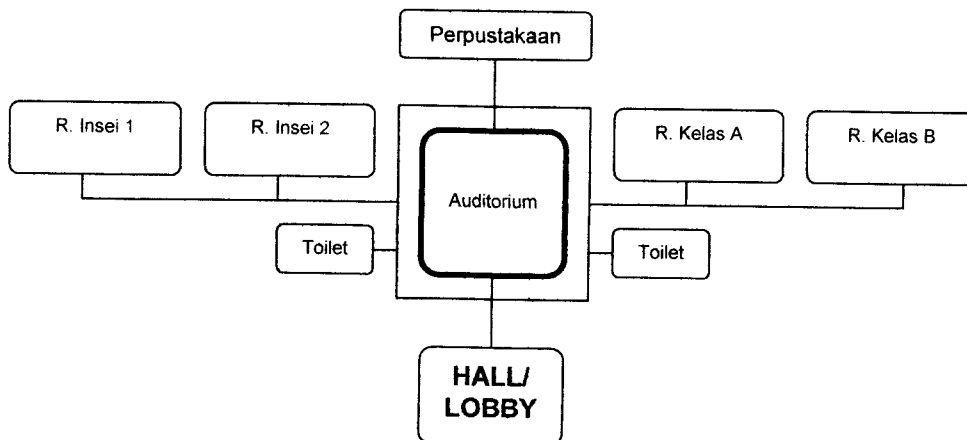
- a. Pelaku utama terdiri atas 2 kelas, yaitu :
 - *Kelas kursus*, merupakan kelas yang digunakan untuk proses pembelajaran seputar permainan igo termasuk sejarah dan perkembangannya, dengan rincian : kelas A (umur 6 tahun sampai dengan 20 tahun), kelas B (umur 20 tahun keatas).
 - *Kelas Insei*, merupakan kelas khusus yang nantinya akan digunakan untuk penyeleksian para pemain *professional* (hanya 3 orang yang lulus tiap tahun), dengan rincian : kelas 2 (para pemain yang baru lulus seleksi menjadi insei), kelas 1 (insei yang memiliki catatan prestasi hingga minimal peringkat 16 dikelas 2).
- b. Para pengajar, yang terdiri dari para pemain *professional* dan pemain yang telah memiliki sertifikat serta diakui didunia igo.
- c. Pemain *professional*, hanya datang pada saat perebutan gelar atau pertandingan penting lainnya (termasuk jika pemain pro tersebut menjadi pengajar).
- d. Para pengunjung, dapat berupa wartawan media masa maupun elektronik, ataupun masyarakat biasa yang ingin mengetahui kegiatan para pemain igo.
- e. Pengelola, yang berkewajiban mengurus segala kegiatan administrasi .

Sedangkan untuk kegiatan yang dilaksanakan oleh masing-masing pelaku terbagi atas beberapa kegiatan, yaitu:

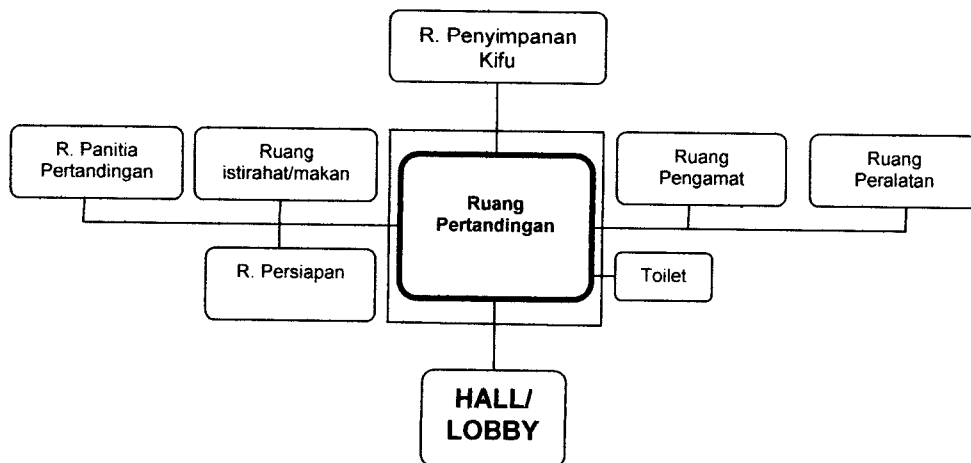
- a. *Kegiatan perkantoran*, berupa kegiatan dalam hal-hal yang berkaitan dengan administrasi dan perkembangan institut, serta pengaturan jadwal pertandingan para pemain.



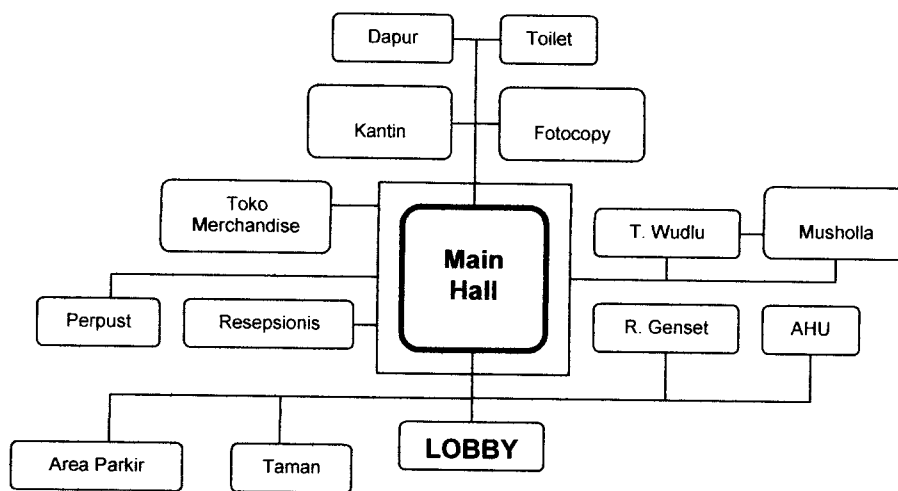
- b. *Kegiatan belajar-mengajar*, berupa kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan mengenai dunia igo seperti sejarah dan perkembangan igo, serta pendidikan mengenai dasar hingga trik-trik dalam permainan igo. Untuk kelas insei akan diajarkan tips-tips khusus dan lebih banyak latihan tanding untuk meningkatkan prestasi mereka.



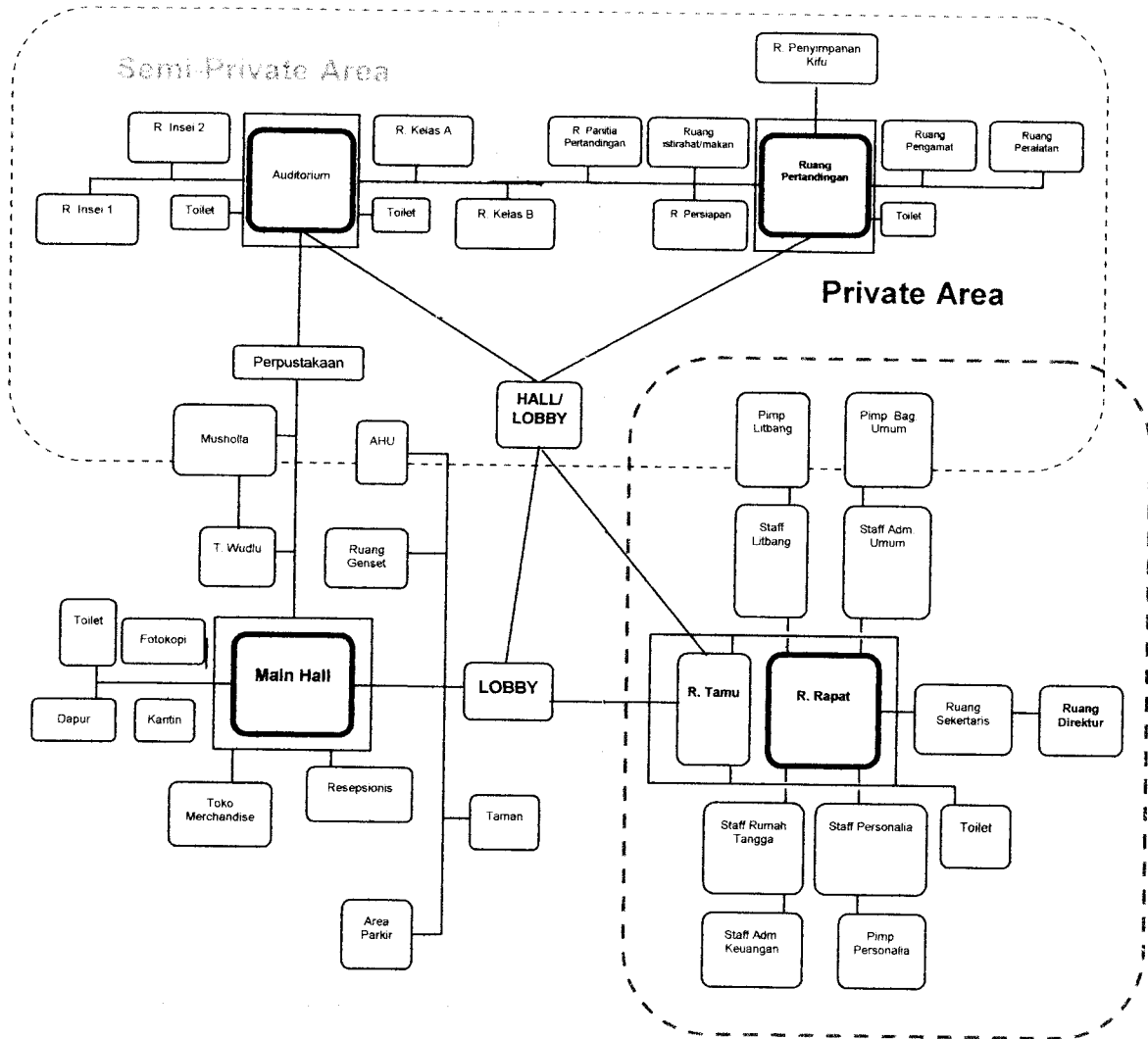
- c. *Kegiatan pertandingan gelar*, berupa kegiatan yang hanya dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu dan menggunakan ruangan khusus yang hanya dilaksanakan oleh 2 orang pemain dan ditambah beberapa orang pengamat, dan seorang penulis catatan pertandingan. Sedangkan jika ada orang luar yang ingin menyaksikan secara langsung jalannya pertandingan, dapat dilihat melalui *ruang pengamat* (ruang yang berisi monitor yang langsung menyorot papan permainan dan beberapa papan igo untuk melakukan diskusi selama pertandingan berlangsung).



- d. *Kegiatan pendukung*, berupa kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan pengunjung serta pelaku service. Pada bagian kantin selain menyediakan makanan cepat saji (prasmanan), juga menyediakan makanan pesanan dan biasanya disediakan papan permainan igo untuk pengunjung/para peserta yang ingin bermain sambil bersantai.

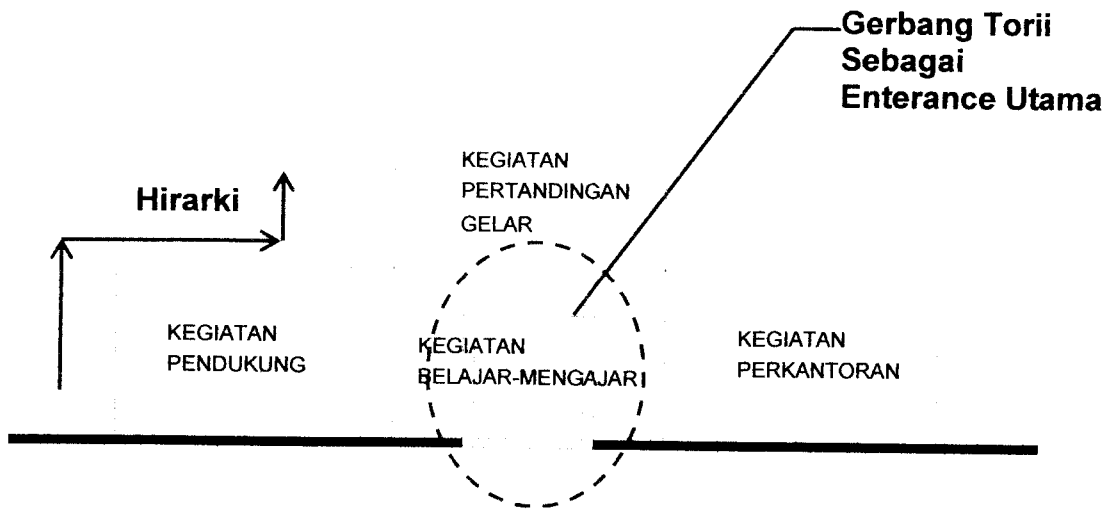


3.1.2 Organisasi Ruang



Keterangan :

- - - - : Public Area
- - - - : Semi-Public Area



Berdasarkan gambar skema diatas, menunjukkan bagan-bagan dari kegiatan pokok, dimana untuk *kegiatan pendukung* dan *perkantoran* diletakkan pada area sebelah kiri dan kanan dari bangunan, sedangkan untuk *kegiatan pokok (belajar-mengajar)* diletakkan pada area tengah dari bangunan. Pola ini diadaptasikan dari pola arsitektur Shinto, dimana untuk kegiatan inti berpusat ditengah dari seluruh bangunan. Untuk *kegiatan pertandingan gelar* diletakkan pada bagian atas dari bangunan dengan elevasi yang berbeda. Pola ini diambil dari pola perletakkan rumah-rumah tempat bersemayamnya para *kami* (dewa) yang menunjukkan suatu hirarki melalui perbedaan ketinggian dari bangunan sekitarnya.

Untuk entrance utama dibuat suatu bentuk yang dapat menunjukkan suatu ciri khas dari bangunan institute igo berdasarkan arsitektur Shinto. Makna dari gerbang *torii* diaplikasikan kedalam bentuk dari entrance bangunan.

Berdasarkan kedekatan dan hubungan antar fungsi, maka susunan antar ruang lebih ditekankan pada aktivitas yang akan dilakukan didalam bangunan tersebut. Sehingga untuk masing-masing kegiatan dipusatkan pada suatu ruang tertentu yang menjadi tempat kegiatan utama dan ruang-ruang lain diletakkan sedekat mungkin dengan kegiatan utama yang bertujuan sebagai pendukung kegiatan utama tersebut. Sehingga kegiatan

dapat berjalan dengan lancar. Untuk kegiatan pendukung dihubungkan oleh main hall yang berhubungan dengan ruang-ruang lain di area tersebut, untuk kegiatan perkantoran harus melalui ruang tamu terlebih dahulu baru ke ruang rapat yang menghubungkan ruang-ruang pengelola. Kegiatan belajar-mengajar dihubungkan oleh auditorium yang berhubungan dengan ruang-ruang kelas yang ada dan kegiatan pertandingan gelar dihubungkan oleh ruang pertandingan yang berhubungan dengan ruang-ruang pendukungnya.

Dengan mempertimbangkan sirkulasi yang tercipta dari kegiatan tersebut, maka setiap kegiatan dihubungkan oleh sebuah lobby dan hall yang bertujuan untuk mempermudah proses kegiatan yang sedang berlangsung dan sebagai konektor dari seluruh kegiatan.

Untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat umum (*public*), diletakkan ditempat yang mudah dikenali dan dicapai. Untuk kegiatan yang bersifat perkantoran diletakkan pada area *semi-public*, karena kegiatan yang berlangsung lebih mengarah kepada pengelolaan bangunan tersebut. Sedangkan untuk kegiatan belajar-mengajar diletakkan dibagian lebih ke *semi-private*, karena mempertimbangkan jika ada pengunjung yang ingin melihat kegiatan tersebut. Tetapi tidak sampai mengganggu dan area ini merupakan area terbatas untuk umum. Dan untuk kegiatan pertandingan gelar, diletakkan pada area *private* karena mengingat pertandingan yang diadakan memerlukan konsentrasi yang tinggi dan waktu yang tak terbatas sehingga ketenangan dari para pemain perlu dijaga. Dan hanya orang-orang tertentu yang boleh masuk ke area ini.

Berdasarkan lebih banyaknya aktivitas belajar-mengajar dibanding aktivitas lain sehingga area *semi-private* dihubungkan lebih dari satu macam, seperti akses masuk ke area *semi-private* bisa melalui perpustakaan selain melalui hall/lobby, sedangkan area *private* hanya bisa diakses melalui hall/lobby tertentu.

3.1.3 Analisa Kapasitas

Besaran ruang pada institute igo ini adalah sebagai berikut :

1. Kelompok kegiatan perkantoran

| RUANG | KAPASITAS [ORANG] | STANDAR [M²] | JUMLAH | LUAS [M²] |
|--------------------------------------|------------------------------|------------------------------------|---------------|---------------------------------|
| Direktur | 1 | 27/org | 1 | 27 |
| Sekretaris | 1 | 9/org | 1 | 9 |
| Pimp. Personalia | 1 | 9/org | 1 | 9 |
| Pimp. Keuangan | 1 | 9/org | 1 | 9 |
| Pimp. Litbang | 1 | 9/org | 1 | 9 |
| Pimp. Bag. Umum | 1 | 9/org | 1 | 9 |
| Staff Personalia | 3 | 9/org | 1 | 27 |
| Staff Adm. Keuangan dan Akuntansi | 3 | 9/org | 1 | 27 |
| Staff Litbang | 3 | 9/org | 1 | 27 |
| Staff Adm. Umum dan Arsip | 4 | 7/org | 1 | 28 |
| Staff Rumah Tangga | 4 | 7/org | 1 | 28 |
| Ruang Tamu | 10 | 2.5/org | 1 | 25 |
| Ruang Rapat | 20 | 1.5/org | 1 | 30 |
| Toilet | 5 | 2/org | 2 | 20 |
| jumlah | | | | 284 |
| sirkulasi | | | | 56.8 |
| sub total | | | | 340.8 |

2. Kelompok kegiatan belajar-mengajar

| RUANG | KAPASITAS [ORANG] | STANDAR [M²] | JUMLAH | LUAS [M²] |
|---------------------|------------------------------|------------------------------------|---------------|---------------------------------|
| <i>Kelas Kursus</i> | | | | |
| Kelas A | 25 | 2,4/org | 4 | 240 |
| Kelas B | 25 | 2,4/org | 4 | 240 |
| <i>Kelas Insei</i> | | | | |
| Kelas 1 | 20 | 2,5/org | 3 | 150 |
| Kelas 2 | 20 | 2,5/org | 3 | 150 |
| Ruang Guru | 15 | 9/org | 1 | 135 |
| Toilet Guru | 5 | 2/org | 1 | 20 |
| Perpustakaan | 40 | 2/org | 1 | 80 |
| Toilet murid | 8 | 2/org | 4 | 64 |
| Auditorium | 80 | 2,8/org | 1 | 224 |
| Hall/Lobby | 60 | 0,65/org | 1 | 39 |
| jumlah | | | | 1322 |
| sirkulasi | | | | 264,4 |
| Sub total | | | | 1586,4 |

3. kelompok kegiatan pertandingan gelar

| RUANG | KAPASITAS [ORANG] | STANDAR [M²] | JUMLAH | LUAS [M²] |
|-------------------------------|------------------------------|------------------------------------|---------------|---------------------------------|
| Ruang Pertandingan | - | 8 x 10 | 1 | 80 |
| Ruang Persiapan | - | 3 x 4 | 1 | 12 |
| Ruang Istirahat | - | 4 x 6 | 1 | 24 |
| Ruang Pengamat | - | 4,5 x 6,5 | 1 | 29,25 |
| Ruang Panitia Pertandingan | - | 4 x 5 | 1 | 20 |
| Ruang Peralatan | - | 3 x 3 | 1 | 9 |

| | | | | |
|------------------------|----|----------|---|--------|
| Ruang Penyimpanan Kifu | - | 4 x 4 | 1 | 16 |
| Toilet | 4 | 2/org | 1 | 8 |
| Hall/Lobby | 60 | 0,65/org | 1 | 39 |
| Jumlah | | | | 237,25 |
| sirkulasi | | | | 47,45 |
| Sub total | | | | 284,7 |

4. Kelompok kegiatan penunjang umum

| RUANG | KAPASITAS [ORANG] | STANDAR [M ²] | JUMLAH | LUAS [M ²] |
|------------------|-------------------|---------------------------|--------|------------------------|
| Hall/Lobby | 80 | 0.65/org | 1 | 52 |
| Resepsionis | 3 | 3/org | 1 | 9 |
| Main Hall | 150 | 0.65/org | 1 | 97.5 |
| Kantin | 75 | 1/org | 1 | 75 |
| Toko Merchandise | - | - | 1 | 36 |
| Fotocopy | 2 unit | 6/unit | 1 | 12 |
| Musholla | 50 | 0.8/org | 1 | 40 |
| Tempat wudlu | 10 | 1/org | 1 | 10 |
| Dapur | - | 10/rg | 1 | 10 |
| R. Genset | - | - | 1 | 40 |
| R. AHU | - | 4 x 4 | 1 | 16 |
| Toilet | 8 | 2/org | 1 | 16 |
| jumlah | | | | 413.5 |
| sirkulasi | | | | 82,7 |
| Sub total | | | | 496,2 |

Luas Bangunan keseluruhan : **2708.1 m²**

Parkir motor

Asumsi untuk tiap 75 m² adalah 1 parkir motor maka:

$2708,1 : 75 = 36,1$ Jadi jumlah motor yang harus ditampung yaitu 37 motor.

Luas yang dibutuhkan = $37 \times 3 \text{ m}^2 = 111 \text{ m}^2$

Parkir mobil

Asumsi untuk tiap 150 m² adalah 1 parkir mobil maka:

$2708,1 : 150 = 18,1$ Jadi jumlah mobil yang harus ditampung yaitu 19 mobil.

Luas yang dibutuhkan = $19 \times 21,5 \text{ m}^2 = 408,5 \text{ m}^2$

Jadi jumlah keseluruhan lantai yang dibutuhkan adalah : **3227,6 m²**

Luas site keseluruhan = **9160,9 m²**

$$\text{BCR} = \frac{3227,6}{9160,9} \times 100 \%$$

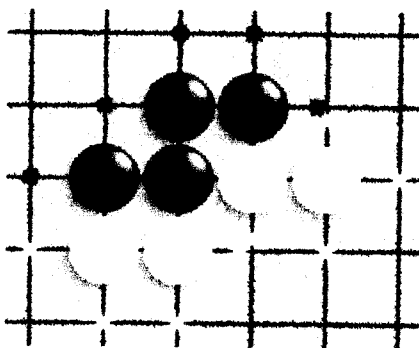
$$\text{BCR} = 35,23 \% \sim 35 \%$$

4.1.1. Prinsip Dasar Bentuk dan Karakter Permainan Igo

Untuk prinsip dasar bentuk dan karakter permainan igo dapat dikelompokkan menjadi beberapa macam, antara lain :

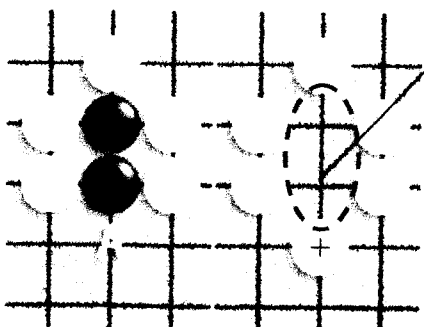
a. Berdasarkan aturan dasar permainan igo

Didalam permainan igo terdapat titik-titik bersebelahan yang harus kosong (disebut *liberti*), dan titik-titik tersebut akan saling berhubungan sehingga akhirnya akan membentuk suatu garis wilayah pemain.



Gambar ini menunjukkan satu rantai hitam dan dua rantai putih. **Liberti** masing-masing ditunjukkan dengan **titik**. Perhatikan bahwa liberti bisa dibagi antar rantai. Jika putih bermain di tempat di mana kedua rantainya berbagi liberti, maka kedua rantai tersebut akan terhubung menjadi satu.

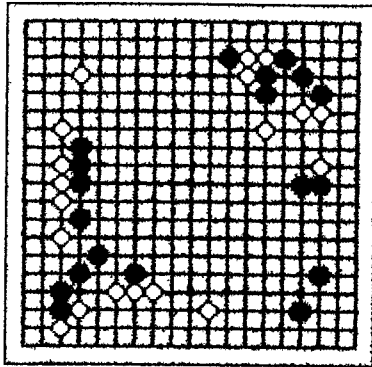
Juga terdapat suatu aturan dimana setiap pemain harus memiliki wilayah sendiri-sendiri dan berkewajiban untuk memperluas wilayahnya tersebut, dan wilayah yang tertutup merupakan penegas kepemilikan .



Space sebagai penegas wilayah putih

b. Berdasarkan bentuk dari permainan igo

Didalam bermain igo selalu digunakan dua buah biji yang berbeda warna, yaitu hitam dan putih. Sehingga dapat diketahui yang mana wilayah lawan dan wilayah kita sendiri.



Juga dapat dilihat pola grid-grid yang terdapat didalam papan tersebut yang mengesankan permainan yang sederhana dan batu hitam-putih dibuat kontras berdasarkan warna dengan fungsi yang sama yaitu untuk mendapatkan wilayah yang lebih luas.

c. Berdasarkan urutan kegiatan para pemain

Untuk kegiatan para pemain dapat dideskripsikan sebagai berikut :

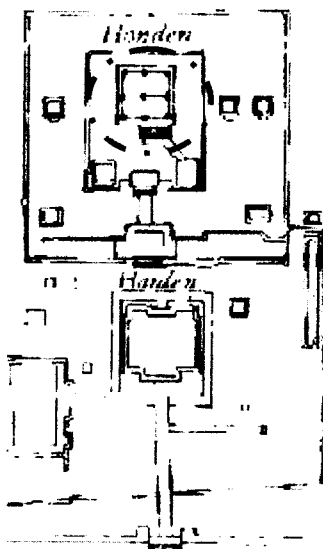
Pemain datang, sebelum masuk keruangan mereka meletakkan barang-barang (seperti jaket, sepatu, dsb) didalam loker yang telah disediakan. Lalu mereka biasanya menuju ruang terbuka (hall atau taman) untuk menenangkan pikiran baru kemudian memasuki ruang pertandingan. Ketika jam istirahat datang, mereka menuju kantin untuk makan siang dan ada juga yang memesan makanan dari luar untuk dimakan dikantin tersebut. Ketika selesai mereka kembali menuju ruang pertandingan. Setelah sampai waktu untuk pulang, maka permainan dihentikan sementara dan akan dilanjutkan esok hari. Dan sebelum pulang biasanya mereka menuju keruang terbuka sambil menikmati minuman kaleng lalu pulang.

3.3.1 Prinsip-prinsip Tata Massa Arsitektur Shinto

Berdasarkan sejarah dan perkembangan dari Arsitektur Shinto dimulai dari kedatangannya ke Jepang hingga terpadunya dua aliran yaitu Buddhist Architecture dan Shinto Architecture, sehingga dapat diperoleh prinsip-prinsip tata ruang sebagai berikut :

a. Pola gubahan massa dan lingkungan

Tiap bangunan makam memiliki *Hall Utama* yang diperuntukkan untuk tempat bersemayamnya para dewa.



Tempat tinggal para *kami* dipusatkan didalam *honden*. Dan para pemuja dilarang untuk memasuki area tersebut dan hanya dikhususkan untuk para pendeta.

Berdasarkan susunan bangunan yang ada dapat dilihat bahwa susunan tersebut menggunakan tipe **terpusat**, karena setiap bangunan inti (kegiatan inti) selalu diletakkan dipusat/tengah agar mudah diketahui oleh para pemuja.

Pada area *haiden* merupakan hall untuk para pemuja dimana setiap doa dan pembaktian diselenggarakan.

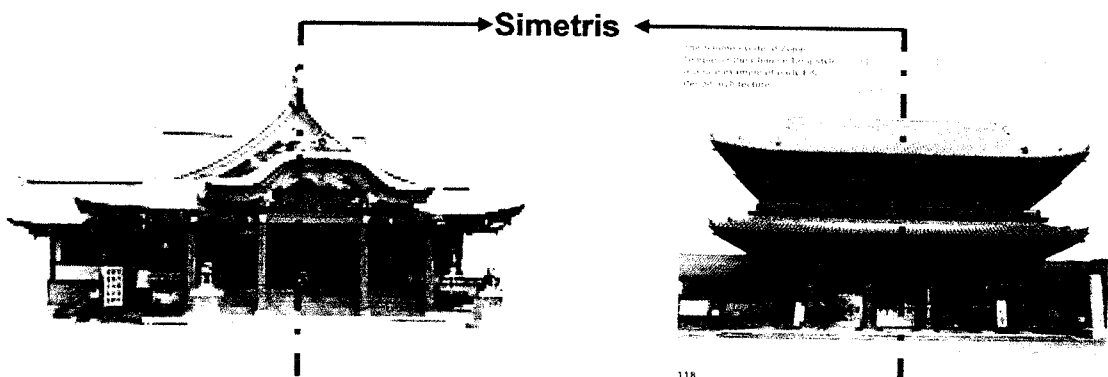
Selain hall utama juga terdapat hall kecil sebagai tempat transisi menuju hall utama.

b. *Susunan bentuk*

Berdasarkan pola dari susunan dan bentuk dari bangunan di makam suci tersebut, dapat dilihat bahwa setiap susunannya selalu membentuk suatu simetris dimana antara sisi kiri dan kanan memiliki susunan yang serupa.

Dan terdapat susunan atap yang saling berkelanjutan (kontinue) yang menunjukkan bahwa atap bangunan ini saling mendukung terhadap atap yang berada di atasnya.

Pada bagian luar dan dalam bangunan terdapat kolom-kolom yang terbuat dari kayu yang berfungsi sebagai struktur utama penahan atap.



c. *Gerbang dan koridor*

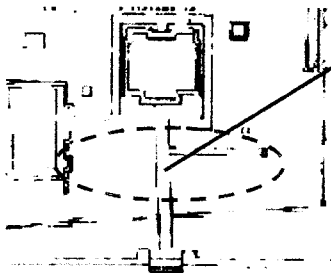
Setiap memasuki makam suci selalu diawali dengan suatu gerbang dengan ukuran besar (*torii*) yang terbuat dari kayu tanpa adanya pintu sebagai pembatas antar ruang luar dan ruang dalam site.



Torii sebagai entrance utama dari makam suci.



Disetiap makam terdapat jalan kecil yang berfungsi sebagai penghubung menuju bangunan-bangunan disekitar makam yang disebut dengan *sando* yang diawali dari luar makam menuju kebangunan-bangunan sekitar makam. Sando biasanya berupa jalan lebar terkadang terdapat pepohonan rindang disekitarnya yang mengarah ke hall utama. Dan terdapat jalan kecil berupa tangga yang terbuat dari batu dan diikuti oleh lentera batu.

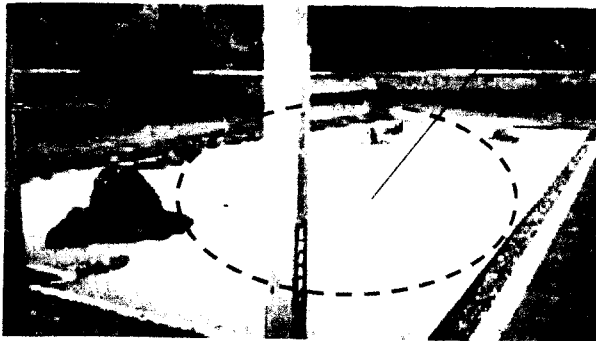


Sando, berupa jalan yang lebih lebar dari jalan-jalan yang lain dan biasanya langsung menuju makam.

Setiap ruangan selalu dihubungkan oleh koridor yang terletak didepan ruangan tersebut sehingga konektifitas antar ruang menjadi lebih baik (disebut dengan *kaki*). Yang bertujuan sebagai pembatas antara dunia luar dengan area suci.

d. *Ruang terbuka dan taman*

Didalam halaman makam terdapat taman dan bebatuan alami yang bertujuan agar manusia dan alam dapat menyatu sehingga proses peribadatan dapat berjalan dengan lebih sempurna. Adanya space pada ruang dalam juga dapat memperlancar aliran udara agar bangunan menjadi lebih segar dan pergantian udara dapat terjadi sesering mungkin.

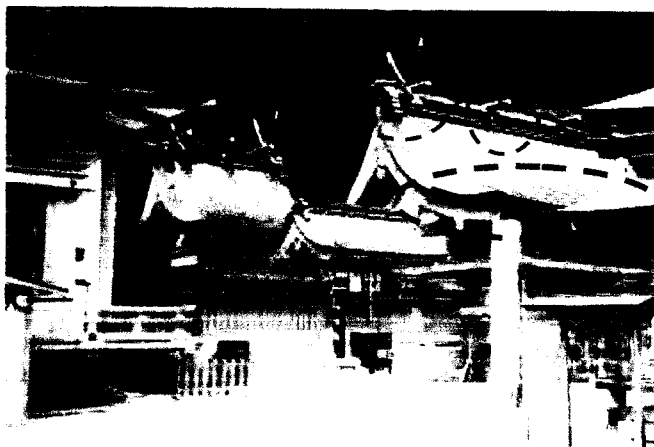


Space sebagai pelancar aliran udara.

3.3.2 Prinsip-prinsip Bentuk dan Elemen Estetika

Didalam arsitektur shinto terdapat beberapa prinsip dasar yang menjadi ciri khas dari arsitektur shinto tersebut, yaitu :

- Penggunaan atap-atap berbentuk kurva (lengkung) yang bertujuan sebagai penambah estetika dari makam dewa tersebut agar kebesaran dewa tersebut dapat terlihat lebih jelas. Kayu yang bercabang dua pada bagian atap disebut *chigi*, sedangkan batang kayu pendek yang berbaring secara horizontal kearah bubungan disebut *katsuogi*.



Chigi yang dibuat sebagai penegas dari bubungan atap.

Katsuogi sebagai ciri khas dari bangunan makam shinto.

Atap Kurva Lengkung sebagai penambah estetika dari makam.

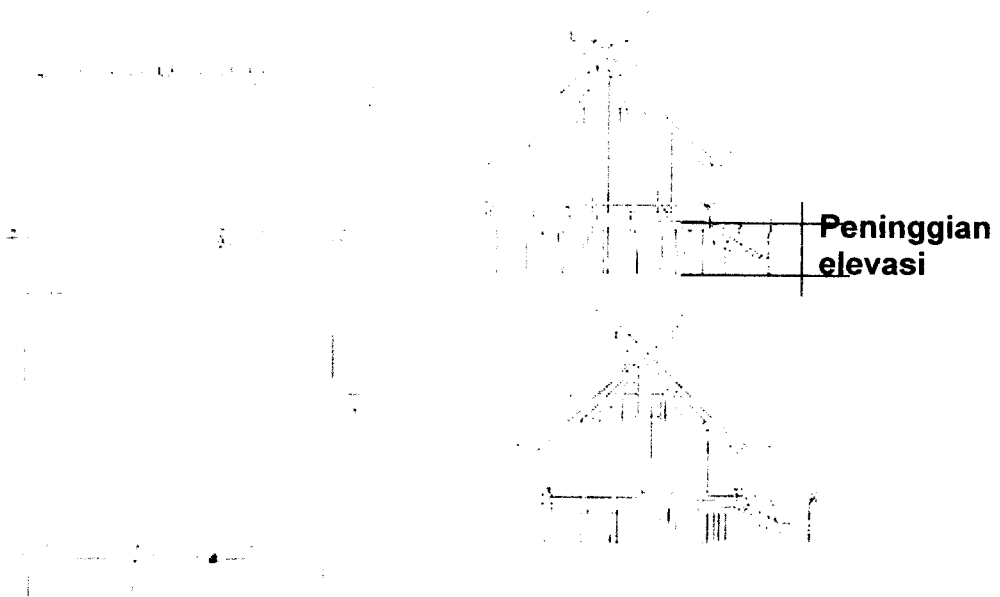
- Struktur bangunan yang digunakan terbuat dari material kayu karena bersifat alami dan mudah didapat (biasanya dicat dengan warna kemerah-merahan), tetapi dengan mempertimbangkan kebakaran dan usia kayu yang relatif lebih cepat rusak sehingga material semen mulai digunakan hanya pada konstruksi dinding atau pagar.

- Ornamen-ornamen pada makam terbuat dari bahan metal agar lebih awet dalam hal perawatannya.



Ornamen Metal pada bagian bubungan diletakkan secara simetris.

- Terdapat ruang khusus bagi para pemuja untuk melakukan kegiatan peribadatan.
- Struktur lantai dibuat dengan posisi lebih tinggi dari tanah dengan ditopang oleh kolom-kolom yang ada pada bangunan.
- Posisi tempat bersemayamnya para Dewa diletakkan dengan elevasi yang berbeda dari bangunan-bangunan lain yang berada disekitarnya dan dibuat lebih tinggi.



- Bentuk ruangan dari para kami(dewa) adalah *kotak*, karena bentukan ini dinilai lebih sederhana dan mudah dalam pengerjaannya, dan bentukan ini berasal dari bentuk lumbung dan tempat gudang harta benda.

Adanya hirarki dan bangunan inti diletakkan pada bagian paling atas

The overall plan of the complex is a series of buildings arranged in a hierarchical manner. The buildings are arranged in a series of courtyards, with the most important buildings located in the central part of the complex. The buildings are arranged in a series of courtyards, with the most important buildings located in the central part of the complex. The buildings are arranged in a series of courtyards, with the most important buildings located in the central part of the complex.

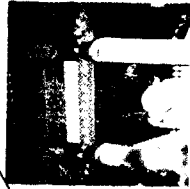
Some of the best known buildings in the complex are the three sacred storehouses, sacred to the three main principles of the religion. The buildings are arranged in a series of courtyards, with the most important buildings located in the central part of the complex. The buildings are arranged in a series of courtyards, with the most important buildings located in the central part of the complex.

Koridor sebagai penghubung antar ruang dan pembatas



Simetris sebagai ciri dari bentuk bangunan shinto

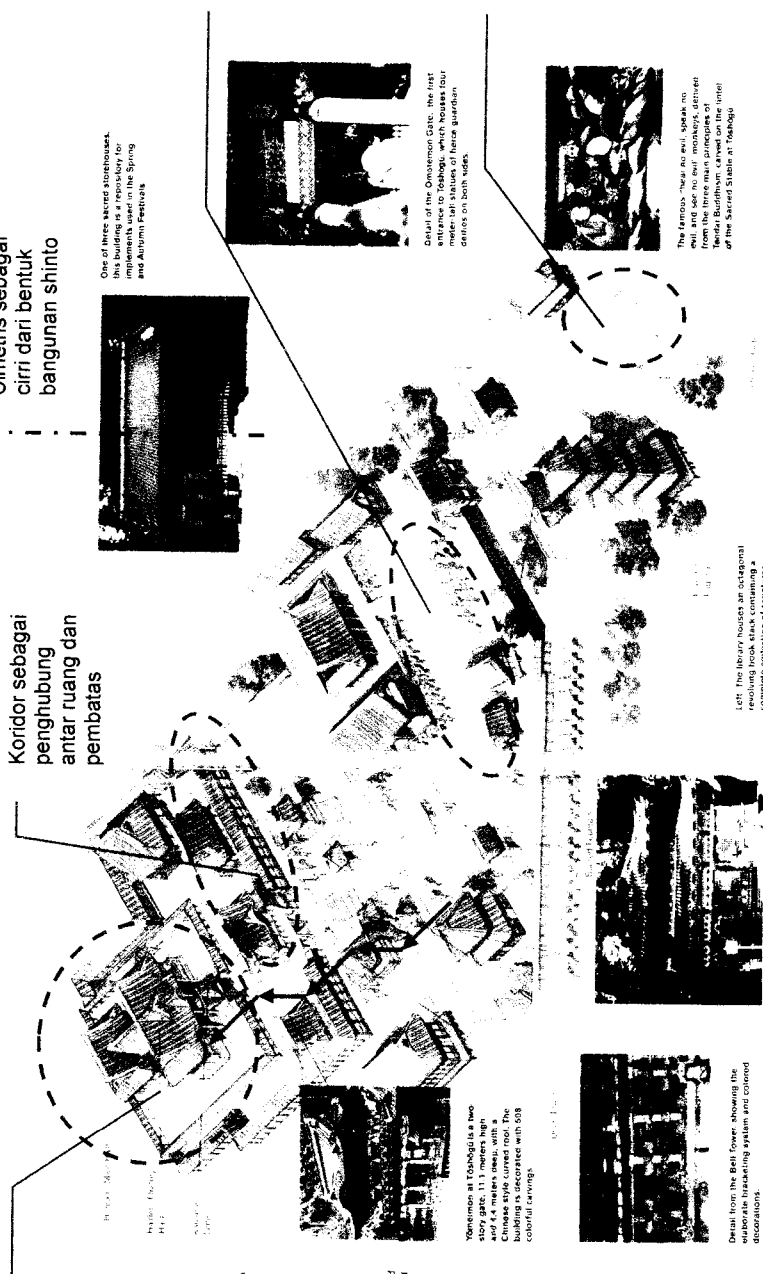
One of three sacred storehouses. This building is a repository for the sacred objects of the Spring and Autumn Festival.



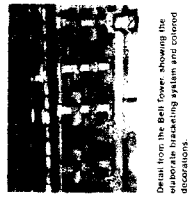
Detail of the Omotemon Gate, the first entrance to Toshogu, which houses four material statues of fierce guardian deities on both sides.



The torii, "two no evil speak no evil and see no evil" monkeys, derived from the three main principles of the religion. The torii of the Sacred Shinto at Toshogu.



Left: The library houses an octagonal revolving book stack containing a complete collection of Korintians.



Detail from the Red Tower showing the elaborate lacquering system and colored decorations.

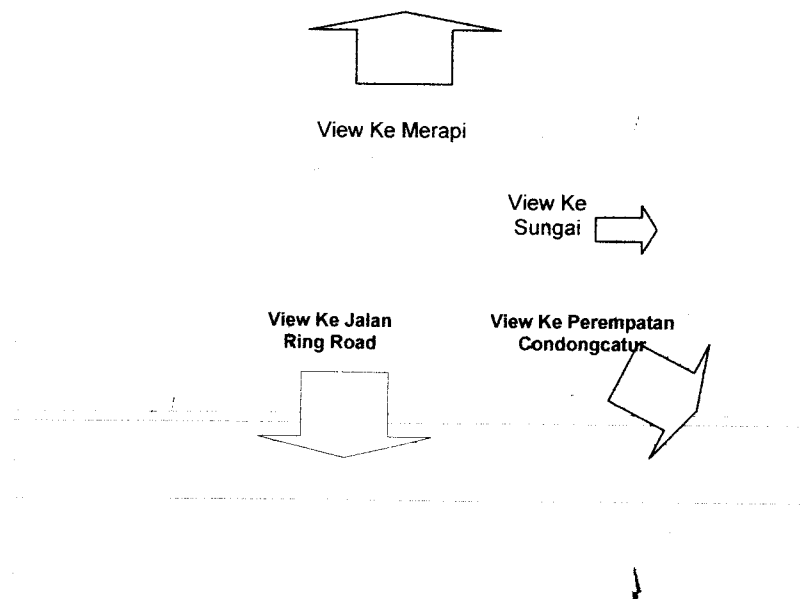
Torii sebagai gerbang inti entrance utama

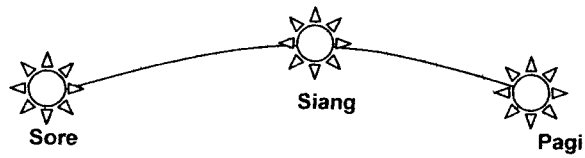
Jalan kecil sebagai penghubung ke bangunan inti dan sebagai pengarah.



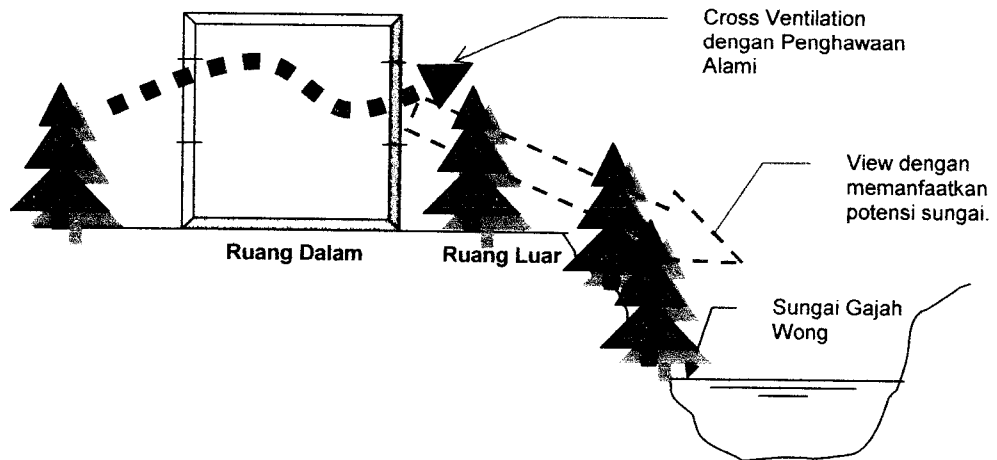
Berdasarkan analisis site yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa site ini memiliki 2 buah view yang dapat menarik perhatian pengunjung maupun pengguna bangunan yaitu dari arah Utara adalah view ke Merapi dan arah Selatan adalah view ke Sungai Gajah Wong.

Sedangkan iklim di Indonesia adalah Tropis, maka penggunaan atap-atap miring sangat besar tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan atap datar pada bagian-bagian tertentu, dan penciptaan penghawaan alami akan membantu kelancaran kegiatan yang berlangsung didalam bangunan.





Bentuk bangunan yang mengikuti bentuk site yang memanjang akan memperoleh bayangan yang cukup untuk memperoleh penerangan alami pada jam kerja.



Untuk lebih jelas mengenai penyelarasan ruang dalam dan ruang luar dengan elemen alami tapak, maka dapat dilihat berdasarkan tabel sebagai berikut :

| Nama Area | Karakter Kegiatan | Sungai | Cahaya |
|-----------------------------|---|---------------|---------------|
| Kegiatan perkantoran | Butuh, sebagai penyegar udara dan penenang pikiran | √ | √ |
| Kegiatan belajar-mengajar | Butuh, agar tidak bosan dan pengganti suasana | √ | √ |
| Kegiatan pertandingan gelar | Butuh, sebagai penghilang tekanan yang tercipta selama pertandingan | √ | √ |
| Kegiatan pendukung | Butuh, agar suasana alami lebih terasa dan sebagai penyegar udara | - | √ |

Keterangan :

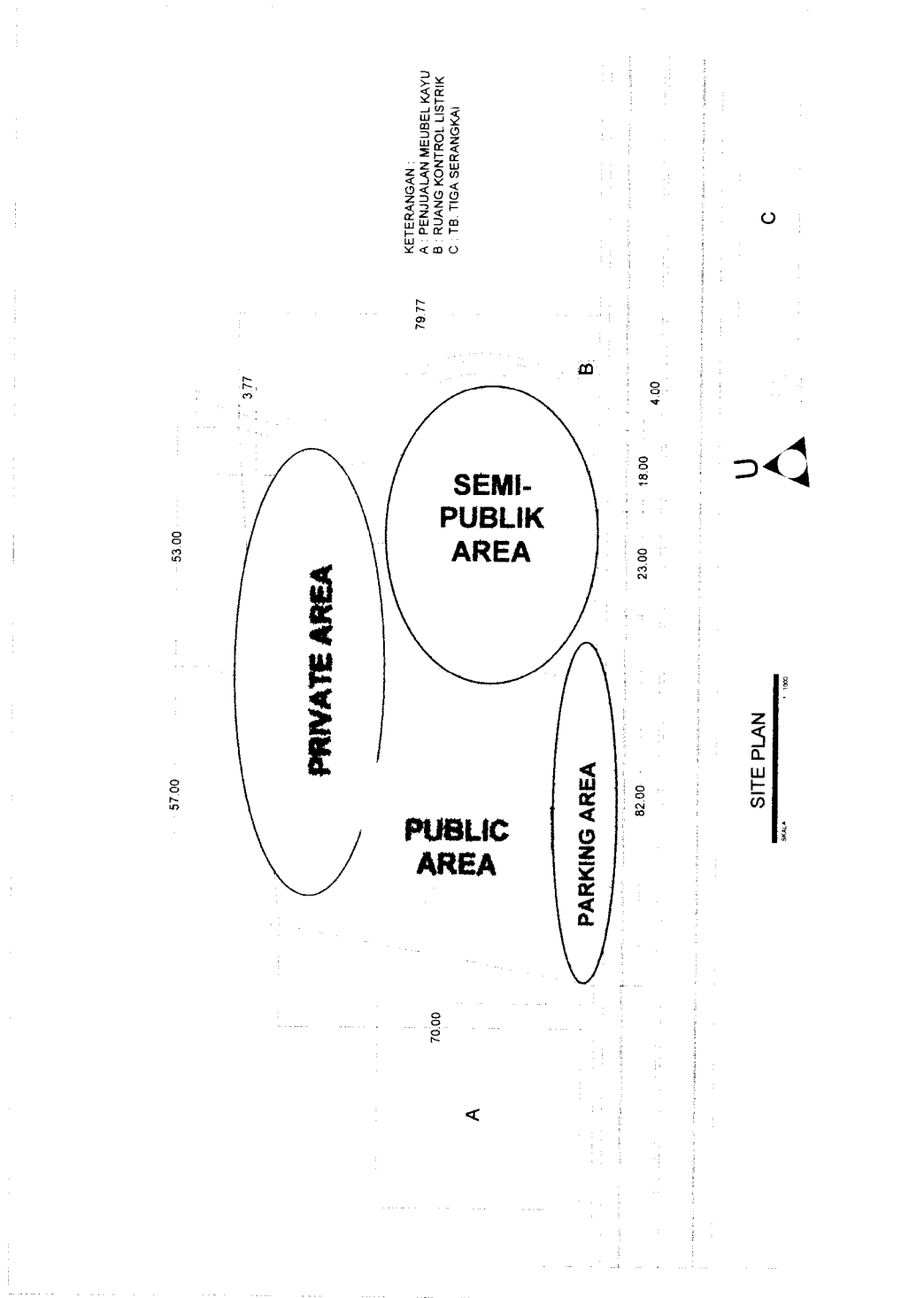
- √ : Perlu
- : Tidak perlu

Berdasarkan analisa diatas maka dapat diperoleh ruang-ruang yang bisa diselaraskan dengan alam, yaitu :

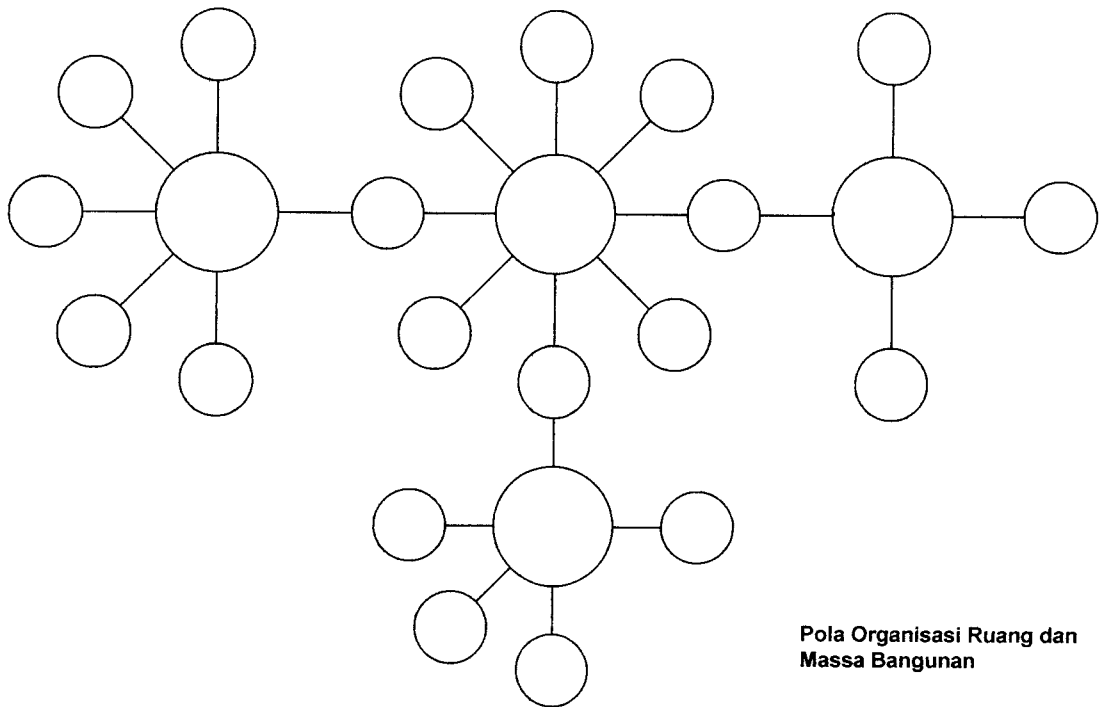
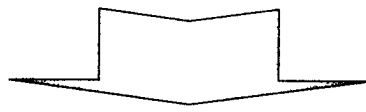
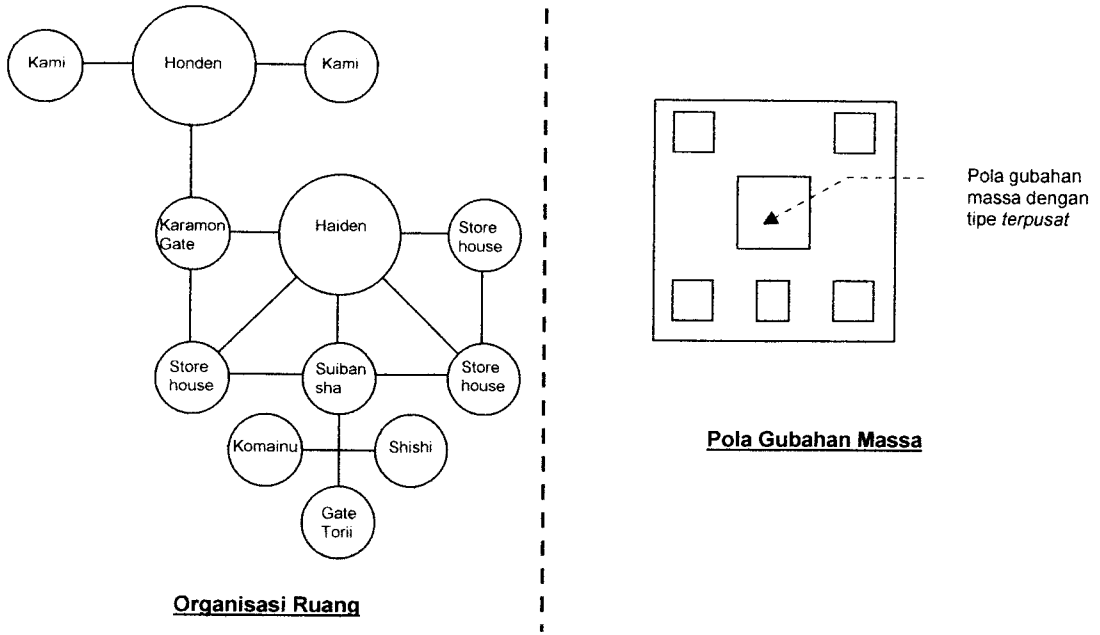
- ruang kelas dan ruang insei, sebagai penunjang kegiatan kursus dan menambah daya konsentrasi para pemain,
- ruang pertandingan gelar, untuk menghilangkan tekanan-tekanan yang tercipta selama pertandingan berlangsung agar dapat melanjutkan pertandingan dengan lebih tenang,
- ruang untuk kegiatan perkantoran, sebagai penyegar udara dan penghilang stres selama bekerja,
- ruang kantin, agar suasana alamiah lebih terasa dan sebagai daya tarik pengunjung,
- ruang perpustakaan, sebagai penyegar udara dan penambah daya konsentrasi pada saat sedang membaca.

BAGIAN EMPAT KONSEP

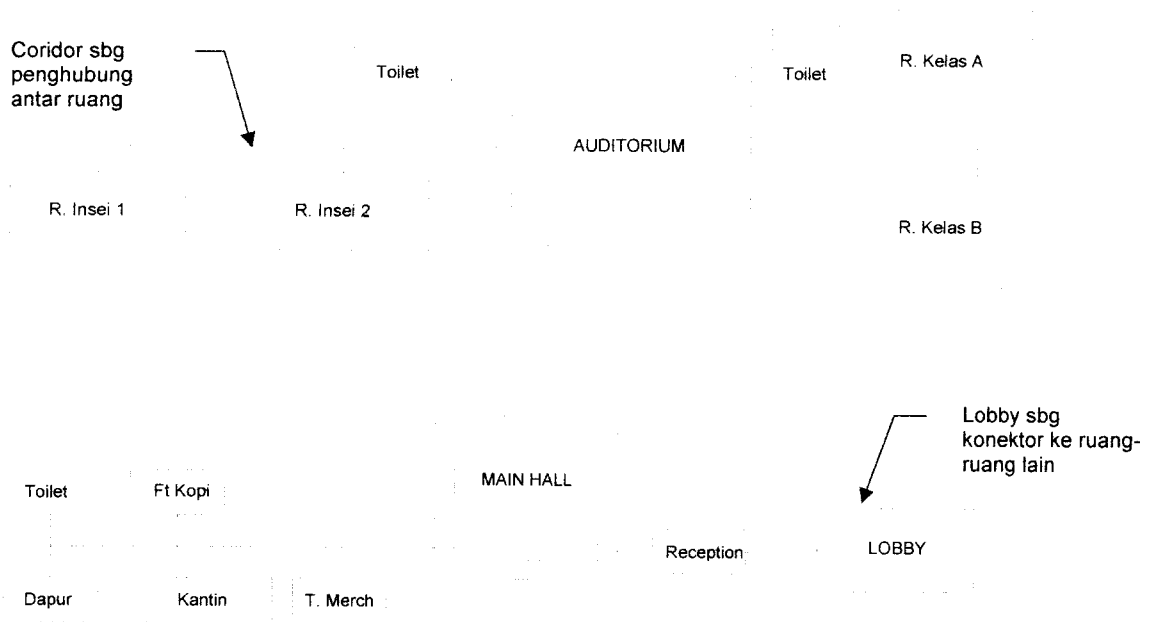
4.1 Zoning



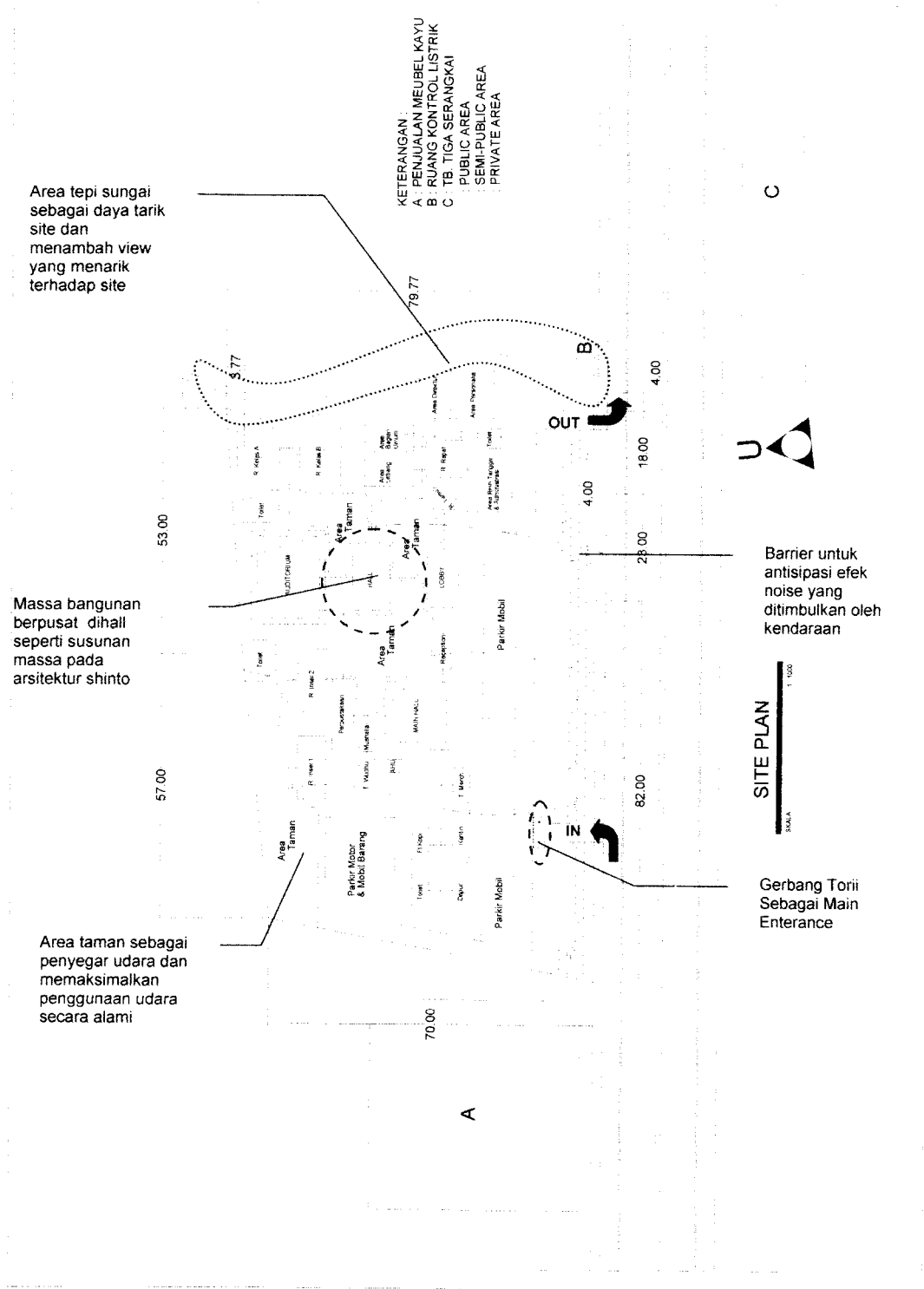
Berdasarkan analisis yang telah diperoleh, maka dapat digambarkan pula tata ruang dari Arsitektur Shinto yang merupakan gabungan dari pola organisasi ruang dan pola gubahan massa sebagai berikut :



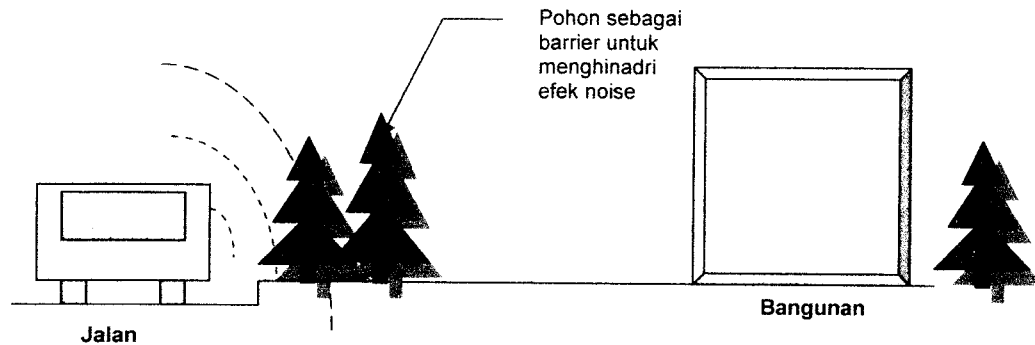
Berdasarkan pola bentuk dan karakter dari permainan igo, maka dapat diperoleh pola ruang sebagai berikut :



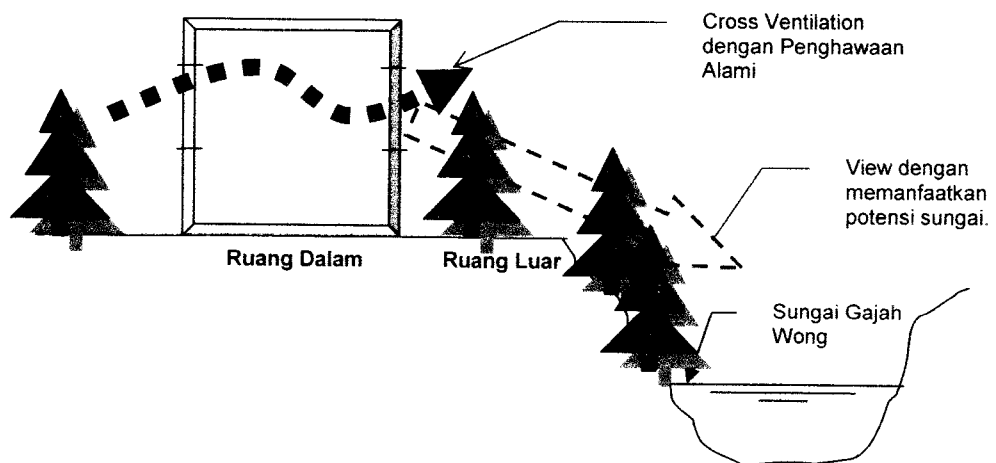
Sehingga dapat dihasilkan zoning-zoning yang diplot ke site sebagai berikut :



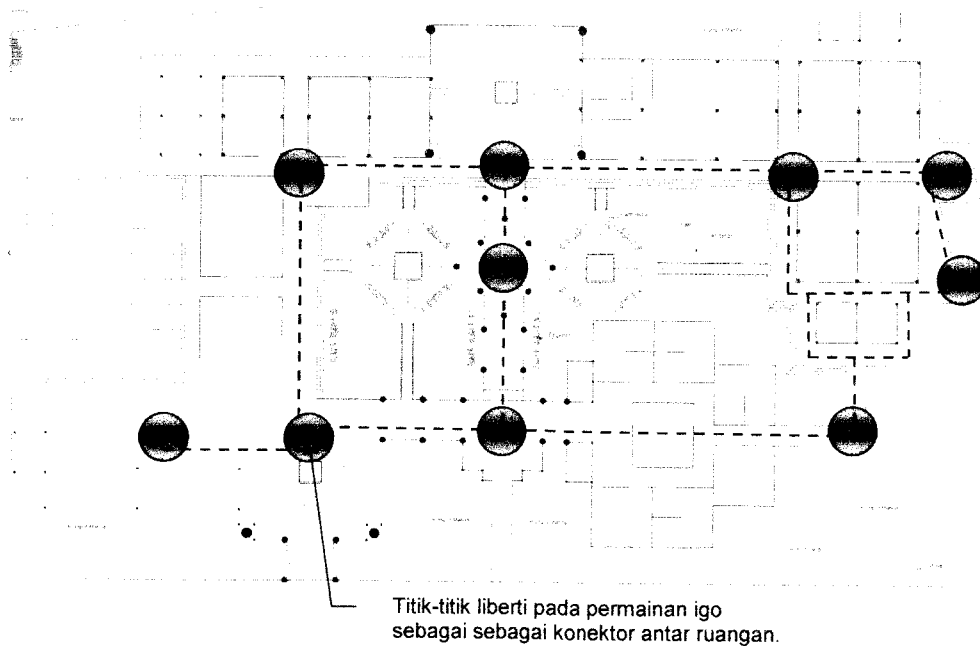
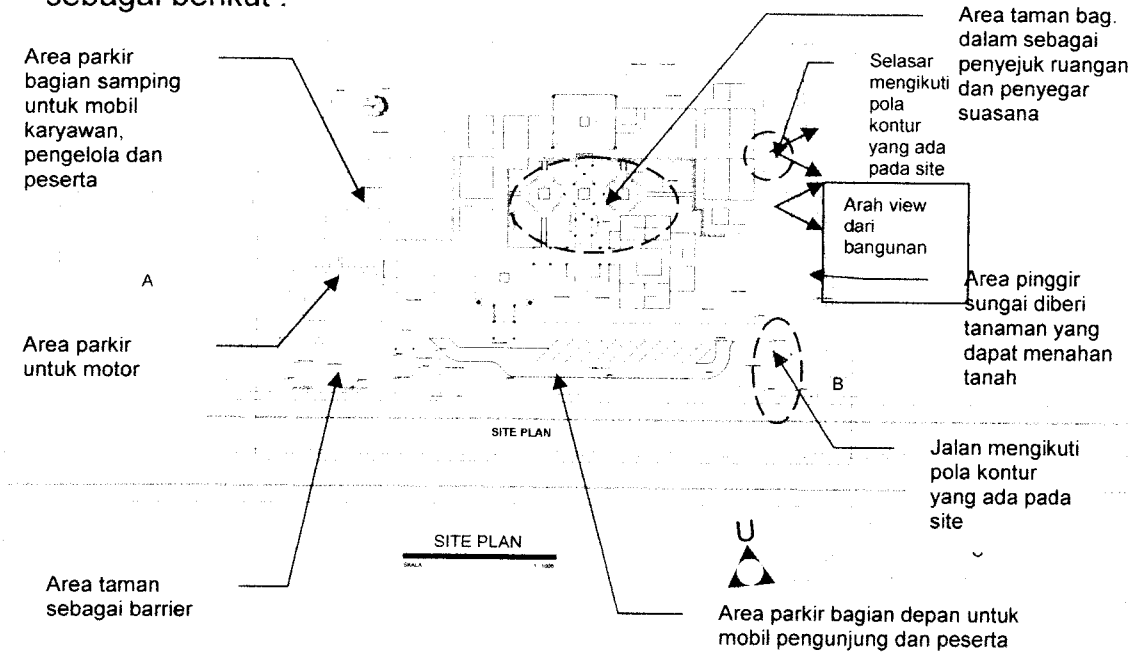
Pada penzoningan ruang, area didepan site dibuat sebagai *barrier* yang berfungsi sebagai penyaring suara (efek kebisingan) yang ditimbulkan oleh kendaraan bermotor yang lalu lalang. Hal ini terjadi karena lokasi site berada dijalur lalu lintas yang padat, sehingga kendaraan besar maupun kecil akan selalu melewati jalan tersebut.



Area tepi sungai sebagai daya tarik site dan menambah view yang menarik terhadap site, dan sungai yang ada dapat juga dimanfaatkan sebagai penyegar udara karena uapan air akan masuk kebangunan jika angin bertiup mengarah kebangunan sehingga menciptakan suasana yang sejuk.

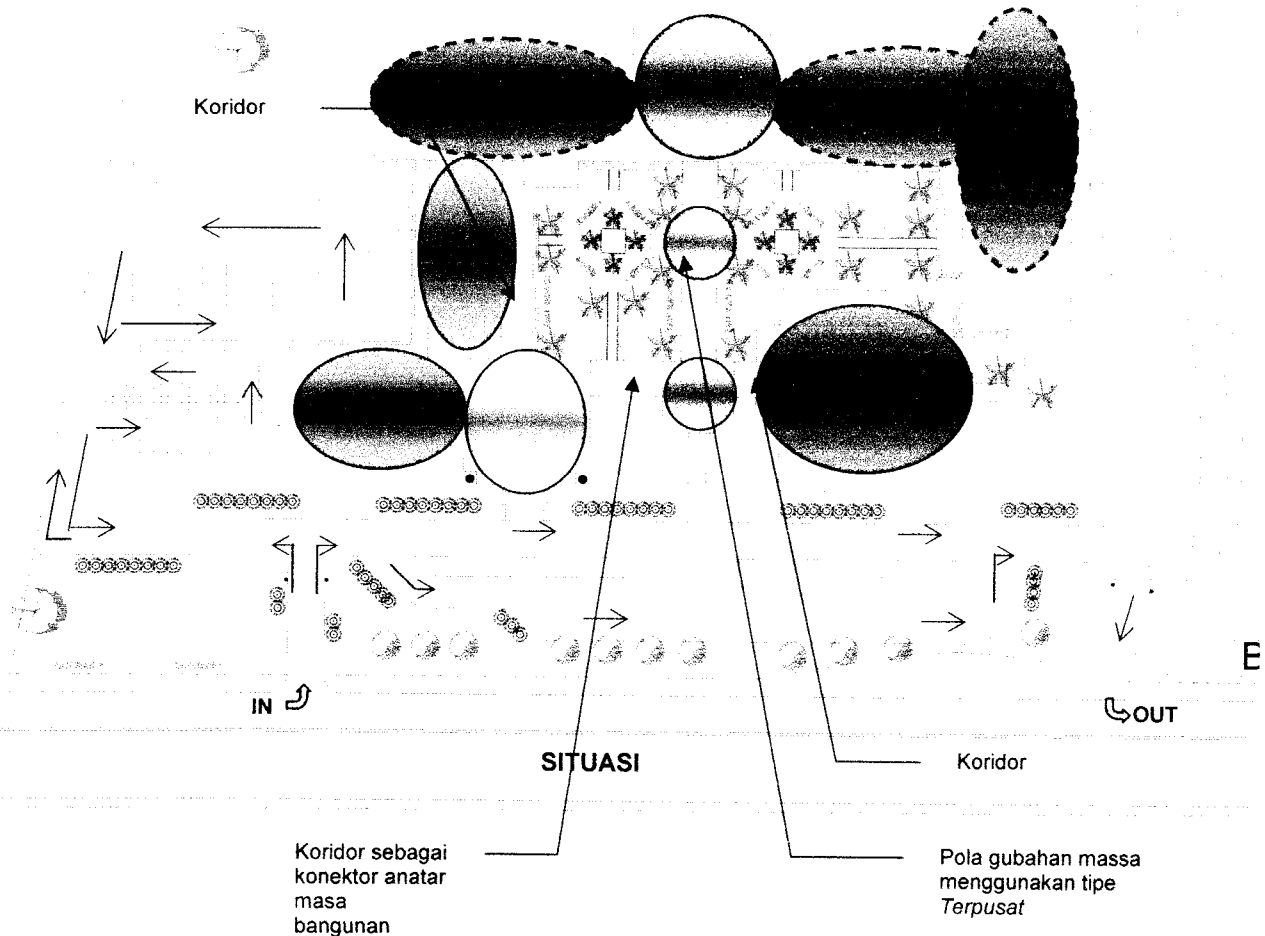


Dari analisa diatas dapat diperoleh pengolahan site plan yang nantinya akan digunakan sebagai pengembangan dari perancangan sebagai berikut :



Pada permainan igo, terdapat titik-titik (liberty) yang saling berhubungan sehingga akhirnya akan membentuk suatu garis wilayah pemain. Fungsinya didalam bangunan adalah sebagai konektivitas. Yang digunakan sebagai penghubung antar ruang-ruang yang ada sesuai

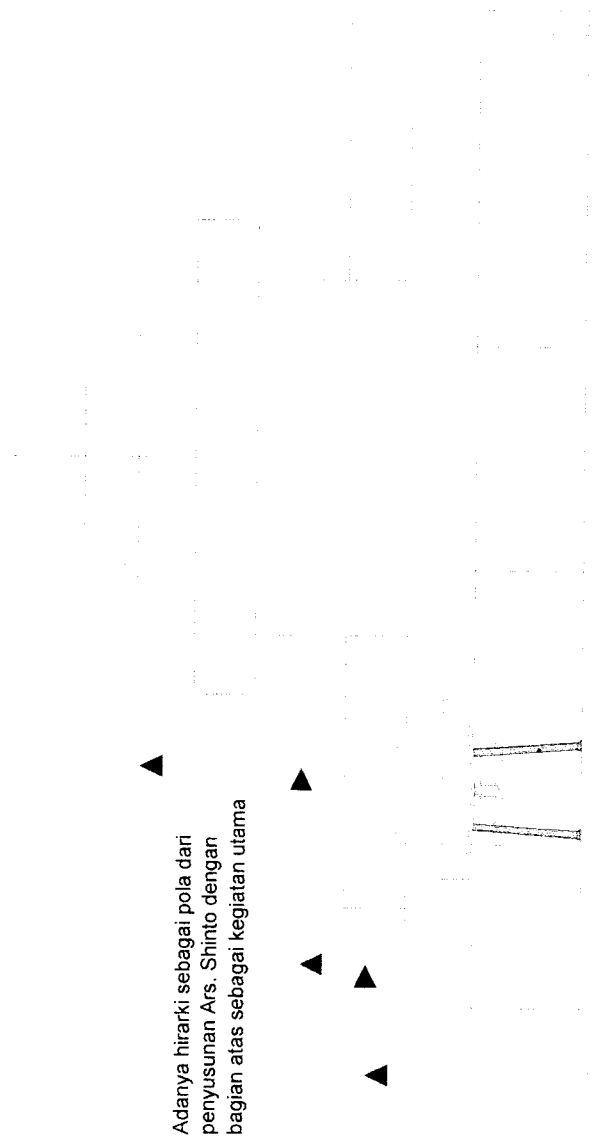
dengan fungsinya masing-masing. Konektivitas antar ruangan dapat dilihat jelas melalui pola lantai, dimana tiap titik temu akan memiliki tekstur yang berbeda.



Pada bangunan Arsitektur Jepang Shinto, pola gubahan massa pada tiap bangunan menggunakan tipe **terpusat**. Sehingga pada bangunan institut igo ini menggunakan tipe yang sama tetapi lebih terlihat pada bagian atap yang terpisah-pisah dan diperkuat dengan adanya **koridor** di tiap bangunan yang berfungsi sebagai penghubung antar massa yang satu dengan massa yang lain. Hal ini dapat dilihat pada bangunan Arsitektur Jepang Shinto yang memiliki koridor yang panjang di tiap sisi bangunan.

4.2 Gagasan penampilan

Kegiatan Pertandingan Gelar diletakkan pada bagian atas karena memerlukan konsentrasi yang tinggi dan waktu tak terbatas

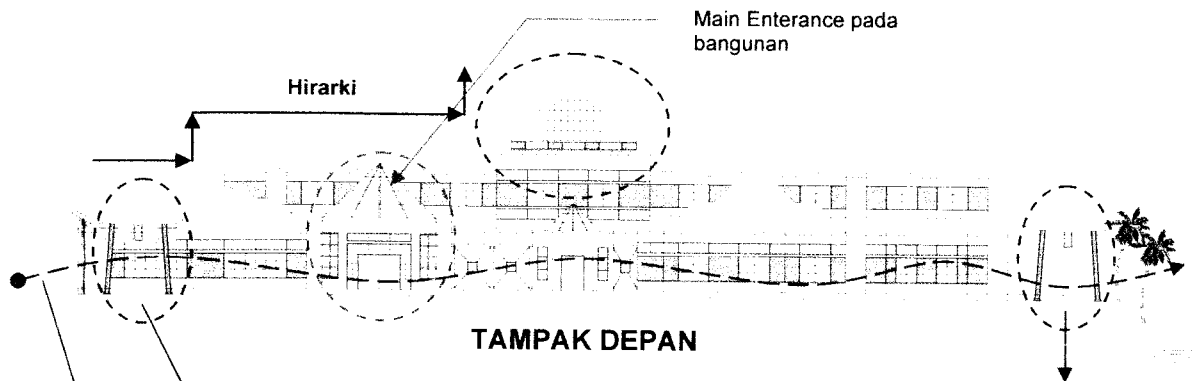


Adanya hirarki sebagai pola dari penyusunan Ars. Shinto dengan bagian atas sebagai kegiatan utama

Gerbang Tonia sebagai Main Entrance dari Institut Igo Internasional dan merupakan simbol dari Arsitektur Shinto

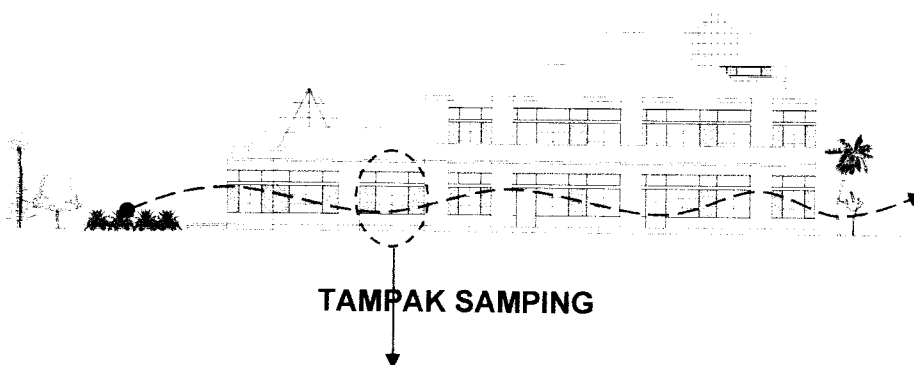
Prosesi Pembentukan Penampilan

Dari analisis penampilan diatas, dapat diperoleh bentukan dari bangunan sebagai berikut :



Pada Main Enterance ke Institut Igo Internasional terdapat Gerbang Torii sebagai simbolo dari Arsitektur Jepang Shinto. Dan pada bagian dinding diberikan suatu pola jendela yang merupakan ciri dari Arsitektur Jepang dengan pola menerus dan menciptakan kesan ringan pada bangunan serta sederhana karena pola yang diberikan memiliki bentuk yang sama.

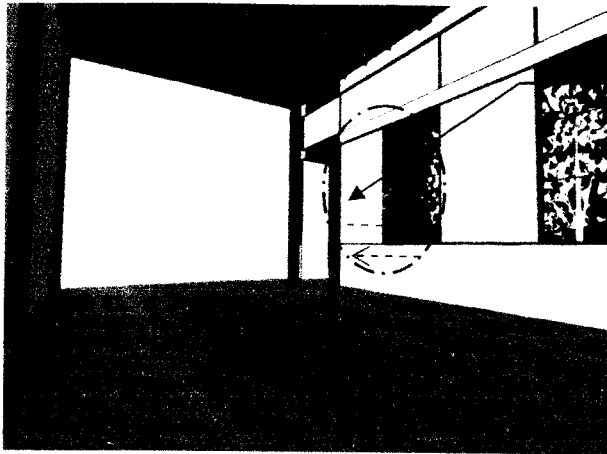
Hirarki yang tampak pada bangunan diambil sebagai ciri dari pola penyusunan bangunan Arsitektur Jepang Shinto dengan bagian atas (bangunan paling tinggi) sebagai kegiatan utama. Main Enterance pada bangunan dibuat sedikit mencolok dari bangunan lain agar orang langsung dapat mengetahui arah masuk ke bangunan.



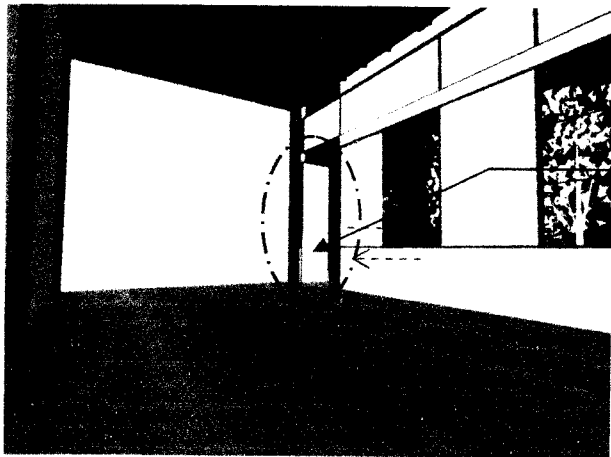
Pola pada kusen pintu dan jendela dibuat dengan memakai bentukan sederhana dan fleksibel, sehingga mudah jika menginginkan bukaan yang lebih besar.

4.3 Gagasan suasana

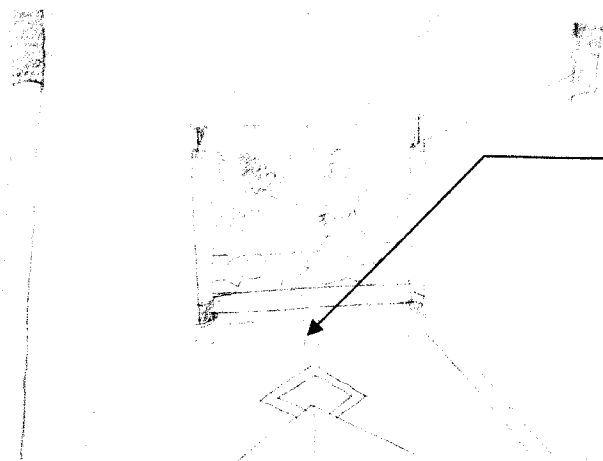
Untuk menyelaraskan hubungan antara ruang dalam dan ruang luar, maka diperlukan bukaan yang fleksibel sehingga dapat memberikan bukaan yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing ruang.



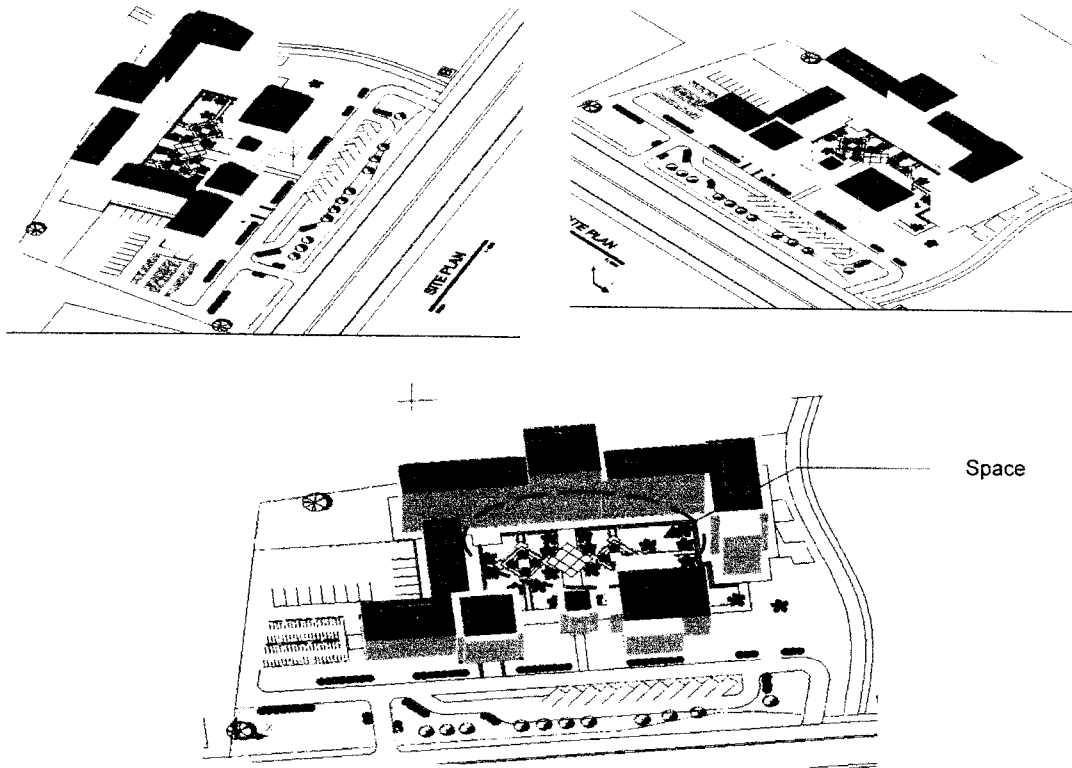
Bukaan pada jendela dapat dibuka sesuai dengan kebutuhan ruangan



Bukaan pada pintu dibuat minimalis agar tercipta kesan rapi dan sederhana

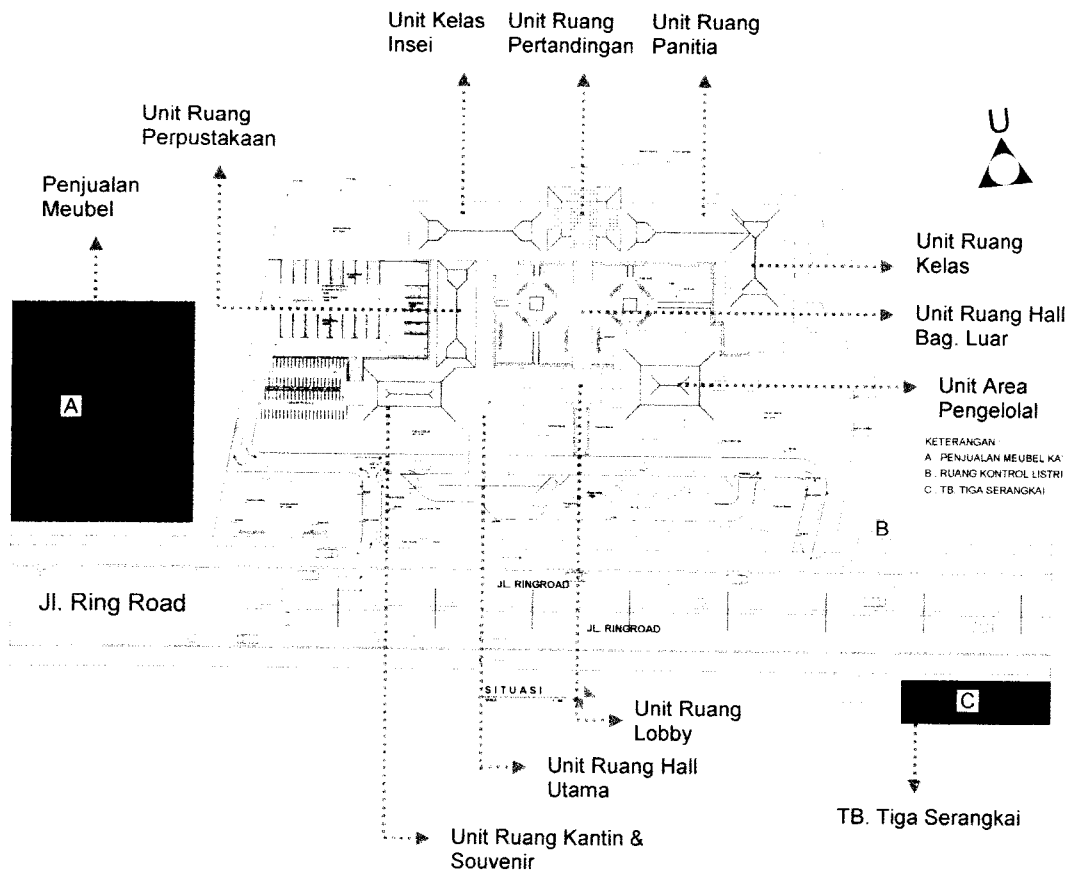


Suasana interior pada ruang Auditorium yang memiliki bukaan pada bagian depan dan belakang

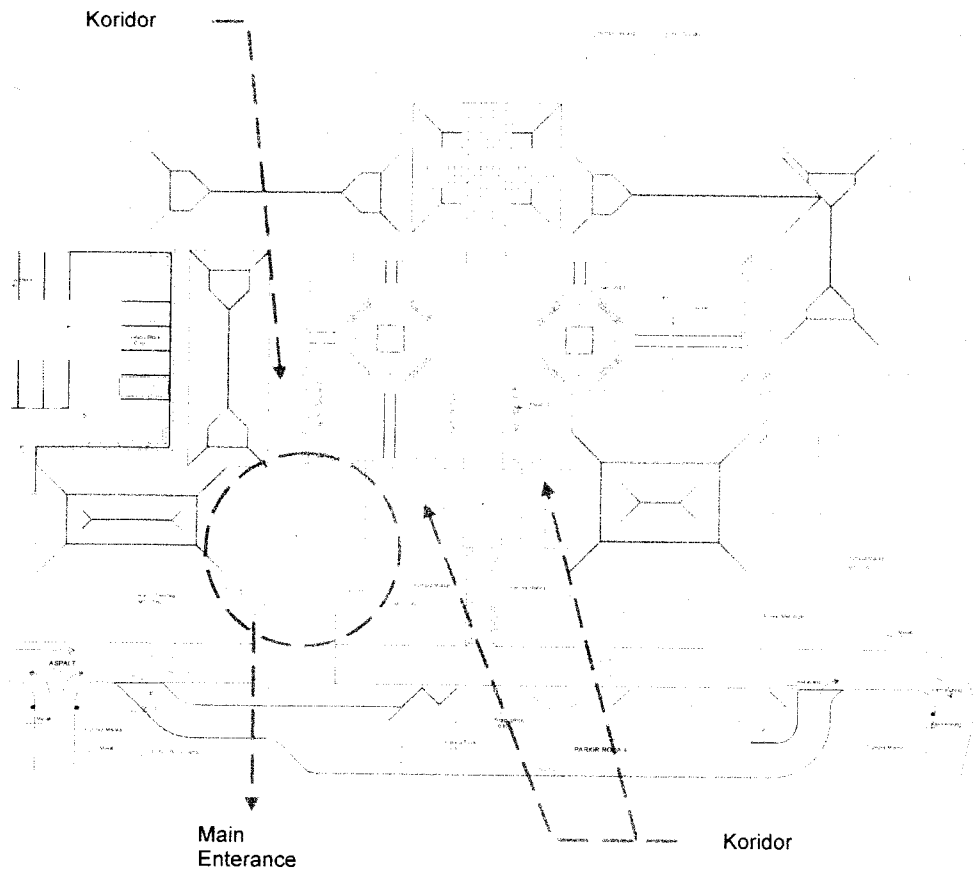


Gambar diatas eksterior dari tatanan massa bangunan yang memiliki suatu space kosong ditengah-tengah bangunan sebagai perwujudan dari Arsitektur Jepang Shinto.

**BAGIAN LIMA
HASIL PERANCANGAN**



Institut Igo Internasional ini terletak di Jalan Ring Road, yang merupakan jalur penghubung antar propinsi, dengan luasan site sebesar $\pm 9160,9 \text{ m}^2$. Adapun pembagian massa bangunan dapat terlihat jelas melalui pemisahan pada atap dari masing-masing bangunan, sehingga konsep penyusunan massa berdasarkan Arsitektur Jepang Shinto dapat diterapkan.



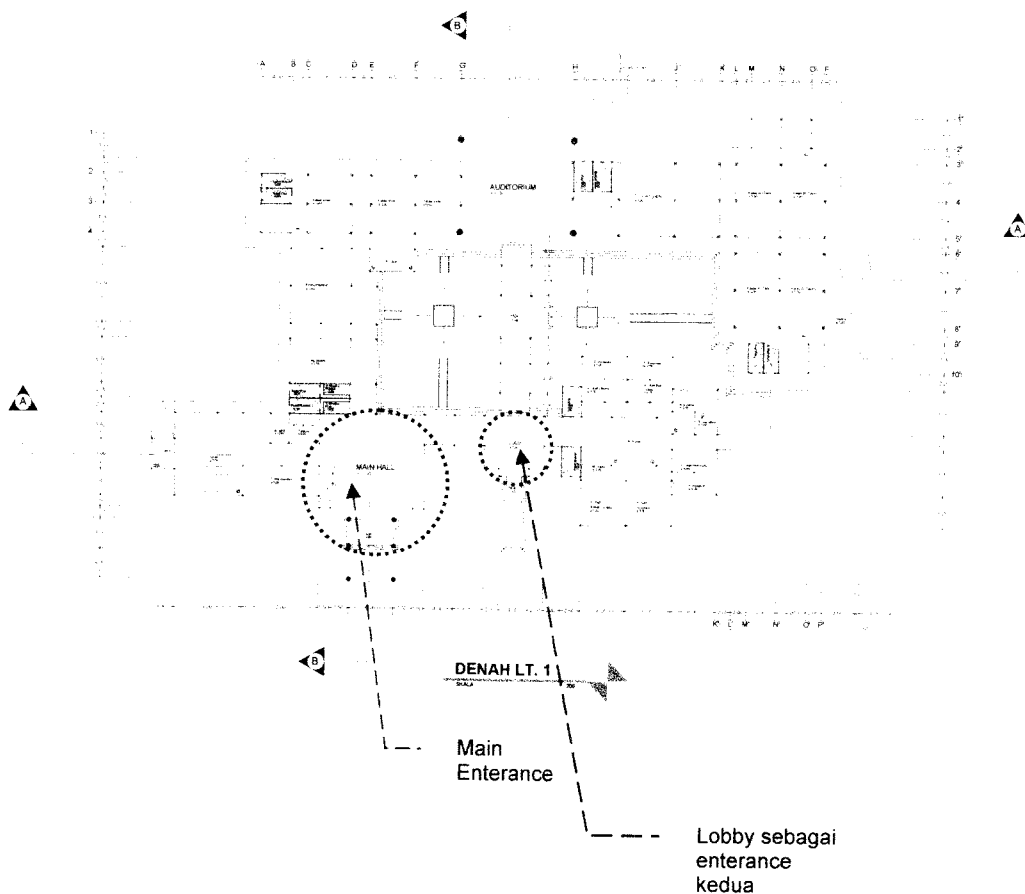
Pada main entrance dibuat berbeda atapnya dari yang lain agar memudahkan para pengunjung untuk mencari jalan masuk ke bangunan institut.

Jalur kendaraan bermotor dibagi dua bagian, bagian pertama bagi pengunjung/peserta yang langsung masuk menuju bangunan tanpa memarkir kendaraan, bagian kedua adalah bagi pengunjung yang ingin memarkir kendaraannya terlebih dahulu (motor/mobil). Terdapat tempat untuk menurunkan pengunjung/peserta yang ingin langsung masuk kedalam bangunan, sehingga tidak perlu untuk berjalan jauh.

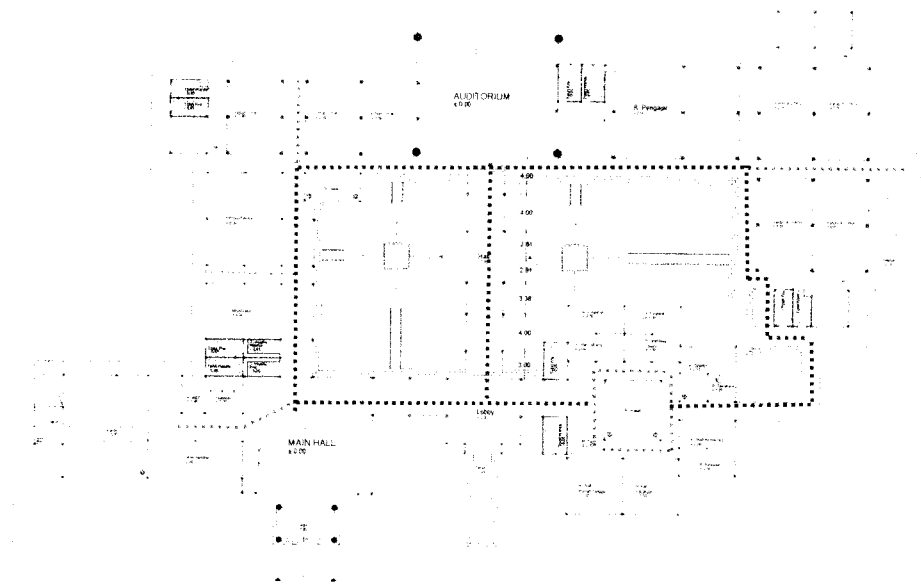
0.3 Spesifikasi Bangunan

| | |
|---------------------|---------------------------|
| Luas site | : ± 9160,9 m ² |
| Total luas bangunan | : 2708,1 m ² |
| Total luas parkir | : 519,5 m ² |
| BCR | : 35 % |

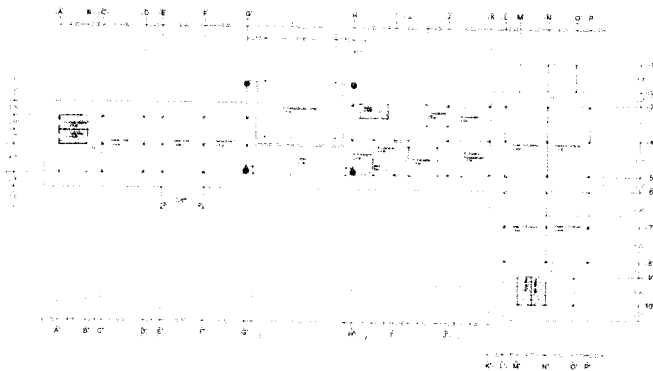
0.4 Denah



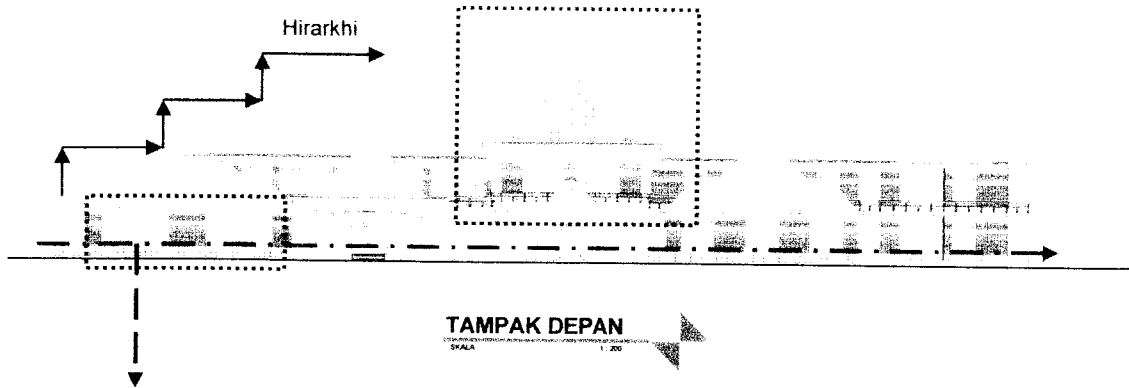
Pada denah lantai satu terdapat dua entrance, dimana main entrance memiliki bentukan dan ukuran yang berbeda dengan bangunan yang lain dan sebagai awal dari semua aktivitas yang akan berlangsung didalam bangunan. Entrance kedua dimanfaatkan sebagai lobby yang dapat menghubungkan ke hall dan ke area pengelola.



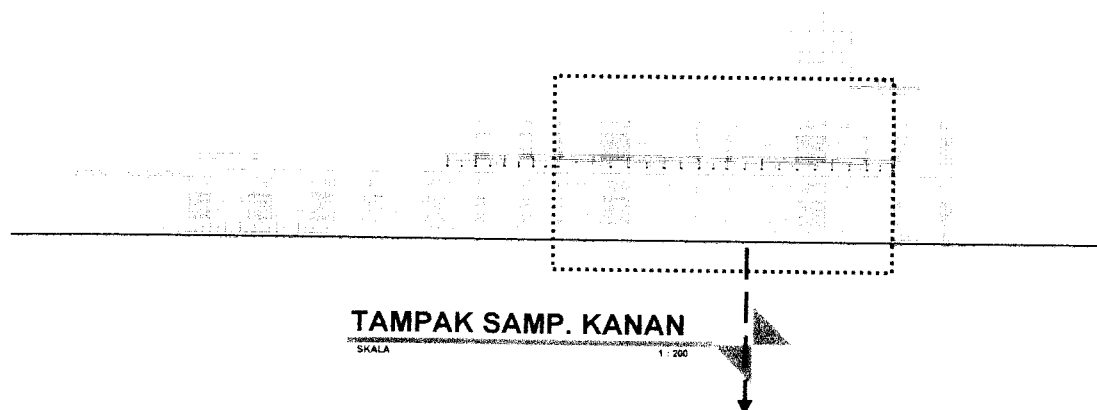
Sirkulasi yang diciptakan diharapkan bisa mewakili konsep konektivitas, karena bentuk yang tercipta menghubungkan ruang yang satu dengan yang lainnya.



DENAH LT. 2

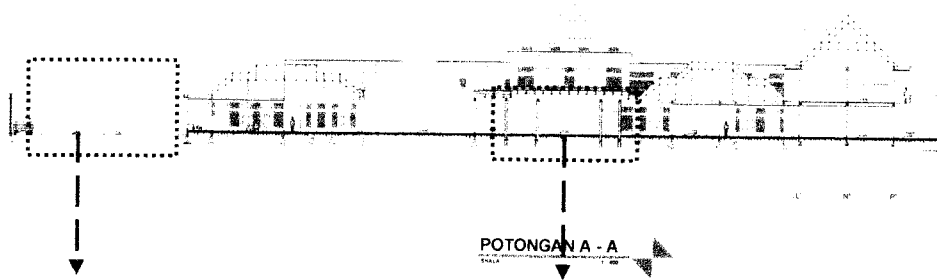


Terdapatnya hirarki yang tercipta dari perbedaan elevasi pada tiap-tiap atap dari masing-masing massa, dan yang paling tinggi adalah R. *Pertandingan Gelar* yang memerlukan suasana yang tenang dan daya konsentrasi tinggi, sehingga diletakkan dibagian atas. Hal ini juga merupakan ciri dari Arsitektur Jepang Shinto, dimana untuk kegiatan yang paling sakral ditempatkan ditempat yang lebih tinggi dari bangunan lain. Penggunaan model kusen jendela yang minimalis dan seragam, menciptakan kesan ringan pada bangunan, sehingga bangunan seolah-olah tidak memiliki dinding yang permanen.

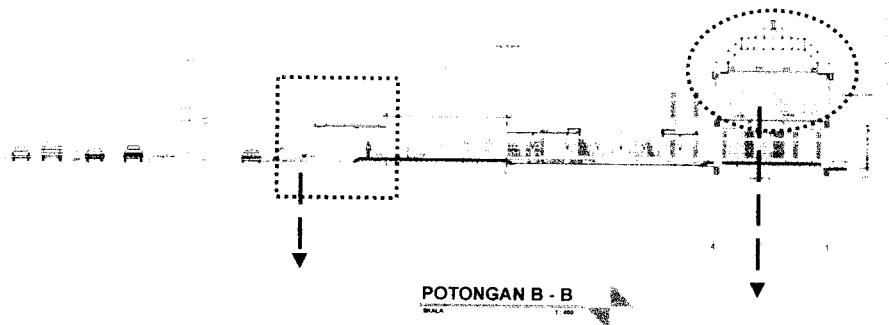


Bagian tampak samping merupakan area kelas, dimana area tersebut terdiri dari dua lantai dan memiliki pola jendela yang sama dengan bangunan lain. Sehingga diharapkan fleksibilitas dari jendela dapat dimanfaatkan dengan baik.

Area parkir

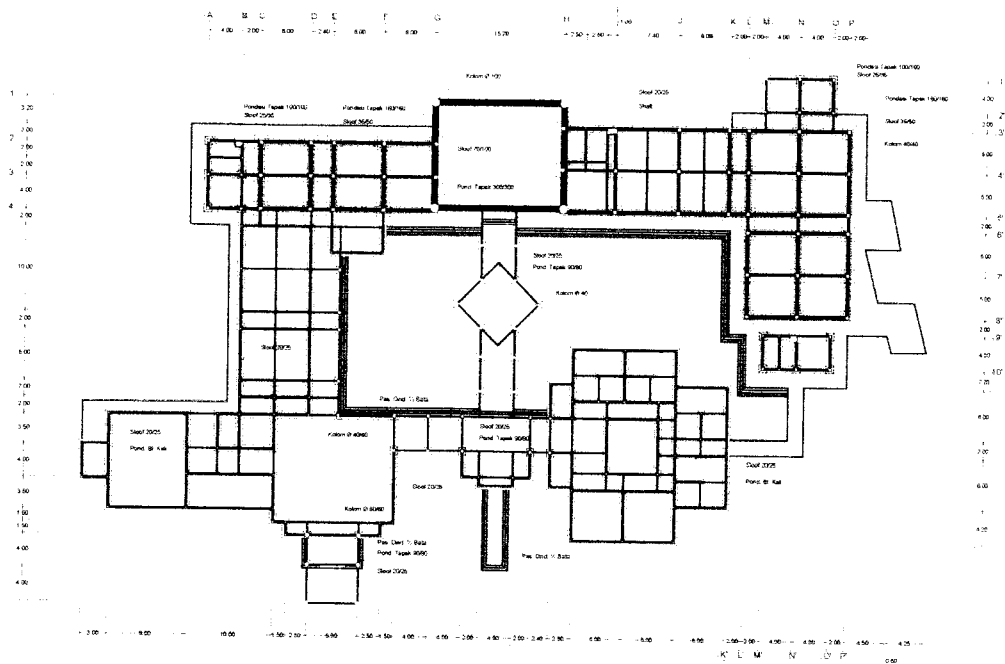


Pohon peneduh sebagai pelindung cahaya matahari dan hujan yang ditempatkan di area parkir. Sedangkan pada bagian tengah bangunan terdapat taman yang menghubungkan ke Hall dan menyerupai seperti koridor.



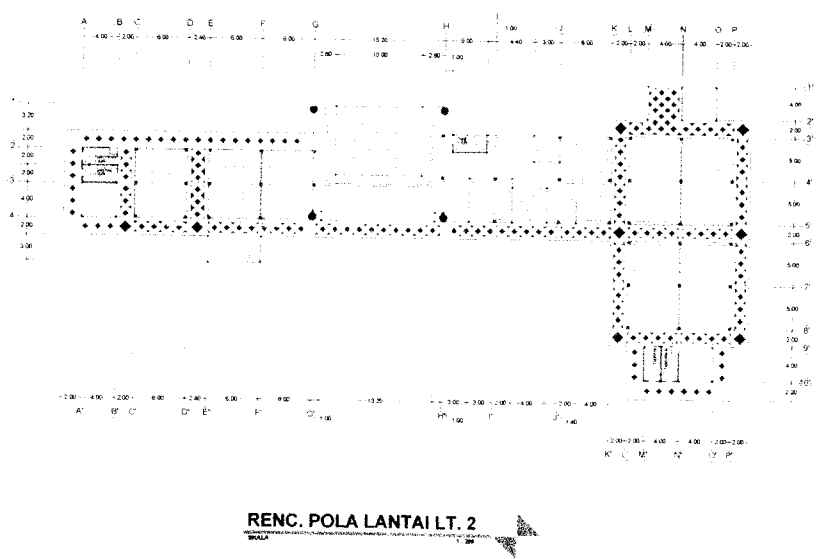
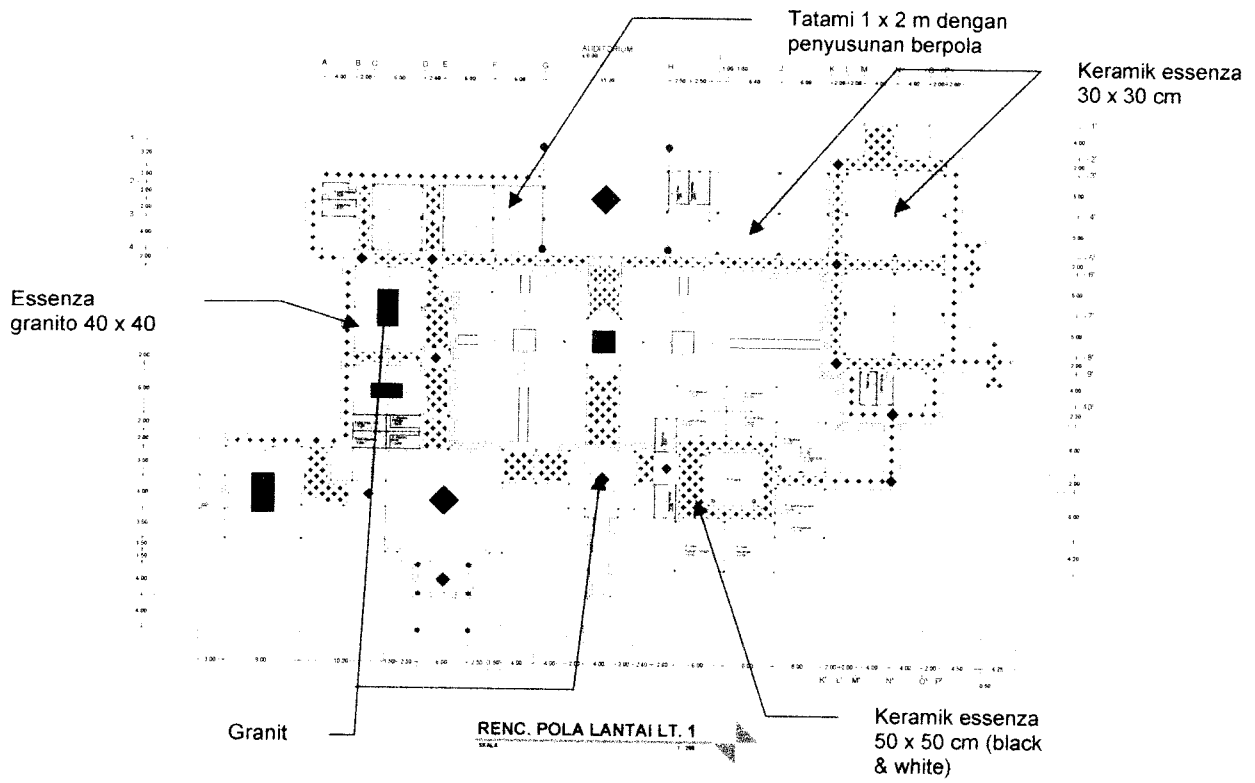
Pada bagian penjemputan dan kedatangan diwadahi oleh kanopi dengan lapisan kaca dibagian tengah, yang berguna sebagai penegas dari entrance utama. Dan pada area pertandingan terdapat kenaikan elevasi, hal ini sesuai dengan konsep Arsitektur Jepang Shinto.

RENCANA TAPAK PONDASI

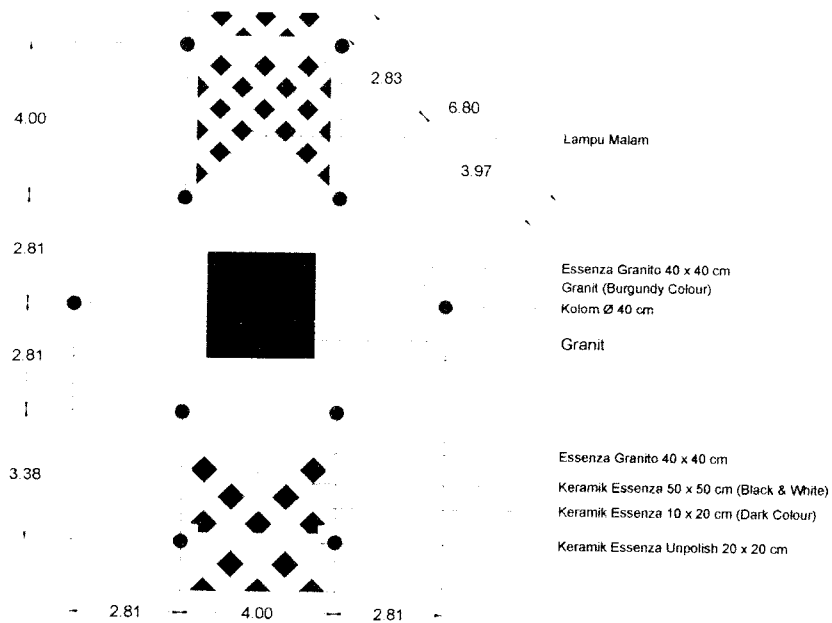


RENC. PONDASI

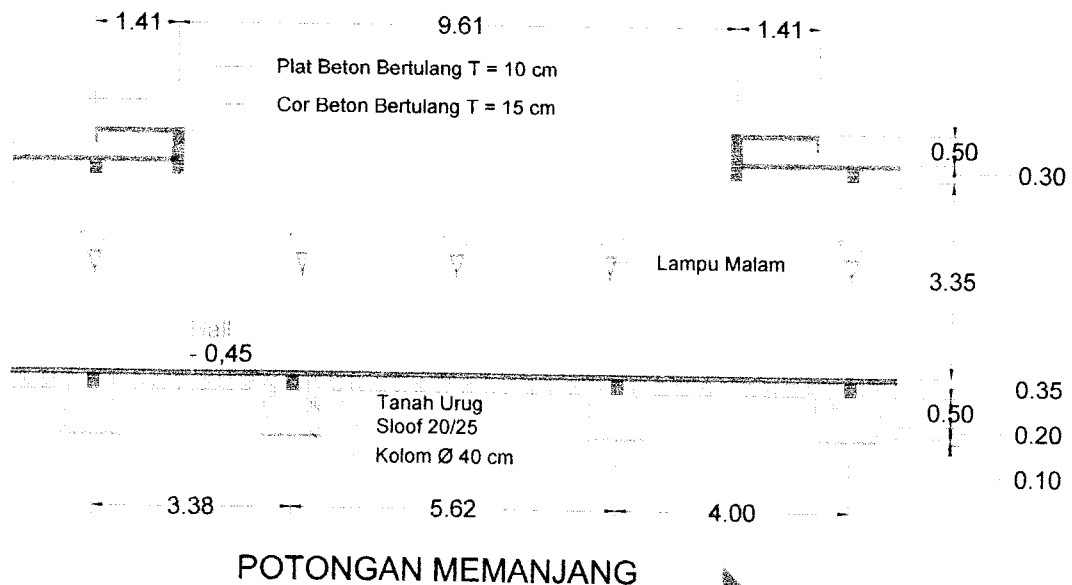
Pondasi utama yang digunakan adalah pondasi tapak dengan tiang pancang, yang memiliki beragam ukuran tergantung pada kebutuhan masing-masing ruang, didukung dengan pasangan batu kali yang dihubungkan dengan balok sloof.



Untuk jenis keramik lantai 2 sama dengan jenis keramik lantai 1, termasuk pola yang digunakan.

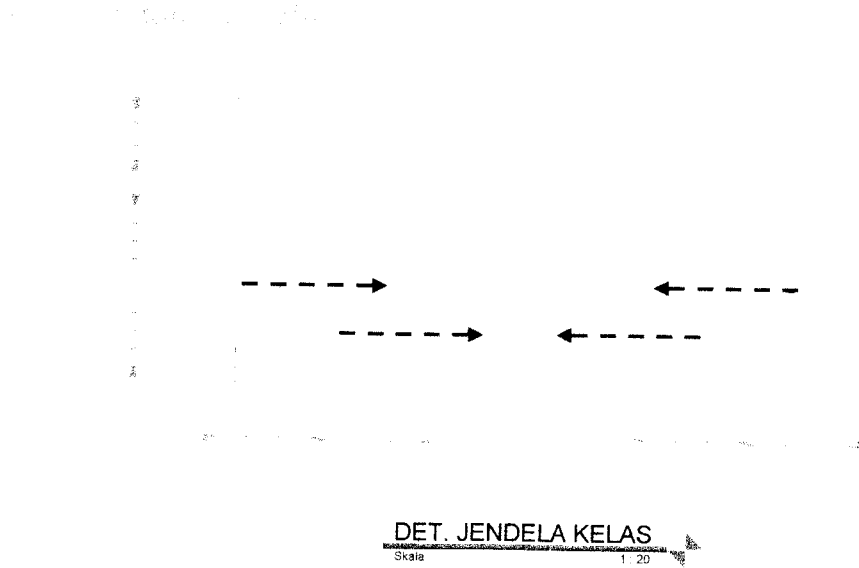


Pada detail hall ini dapat dilihat bahwa terdapat bentukan pola lantai yang saling berhubungan dan terdapat pusat sebagai penegas konektivitas dari pola tersebut.



POTONGAN MEMANJANG

Pada potongan ini dapat dilihat bentukan dari Hal tersebut yang memiliki bukaan dalam arti tanpa ada dinding pembatas dengan tujuan agar suasana alami lebih dapat dirasakan pengunjung.



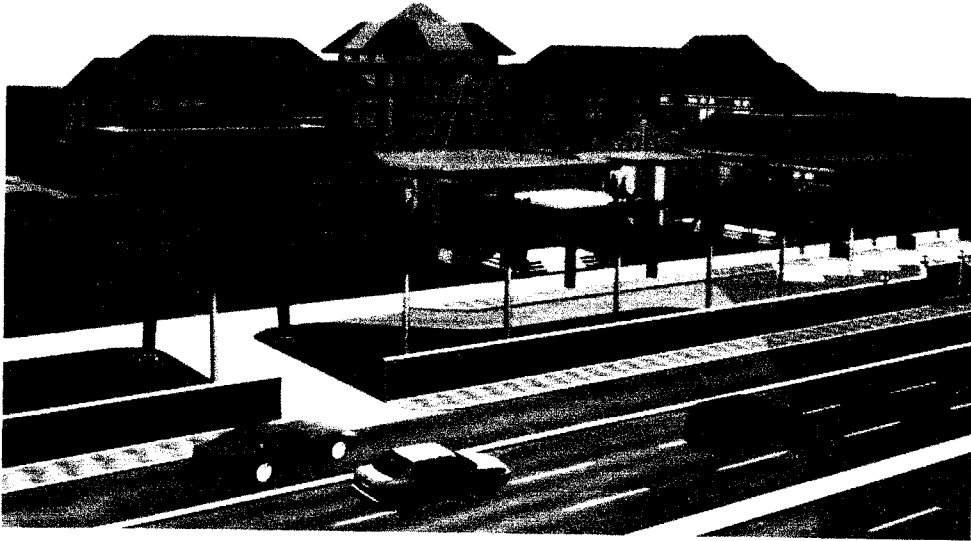
Dari detail jendela ini dapat dilihat bahwa terdapat jendela yang memiliki bukaan yang fleksibel sehingga bisa disesuaikan dengan kebutuhan.

5.1.1.2. Eksterior



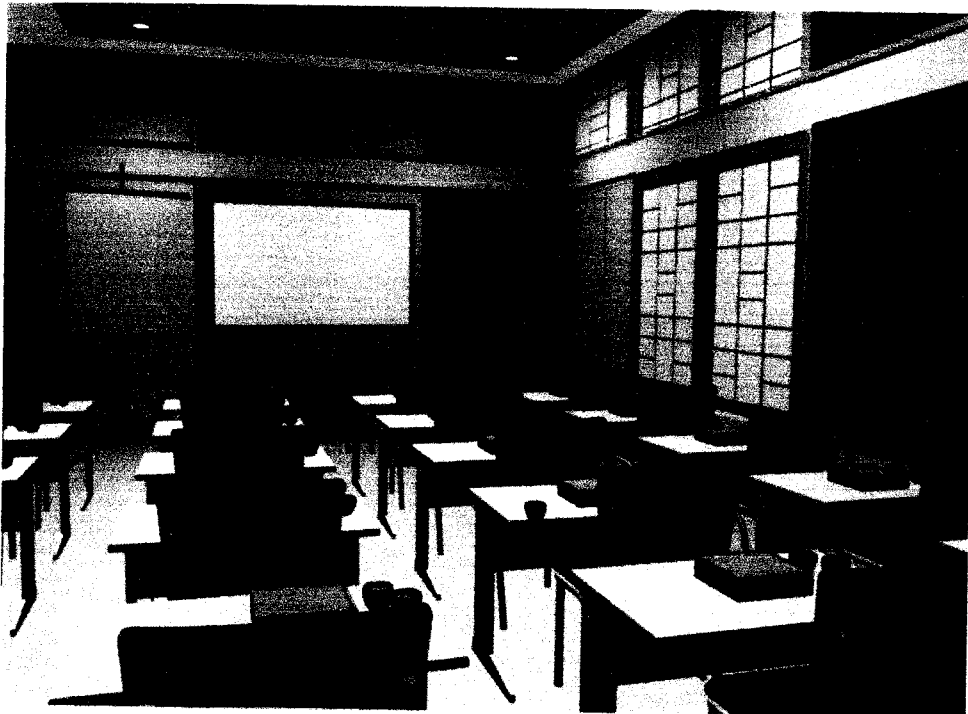
Pada gambar eksterior diatas terlihat bentuk bangunan yang minimalis dan memiliki kesamaan pola pada bagian dindingnya kecuali pada Main Enterance. Dan Gerbang Torii menjadi sesuatu yang sangat menonjol sehingga menjadi titik dari pusat perhatian.





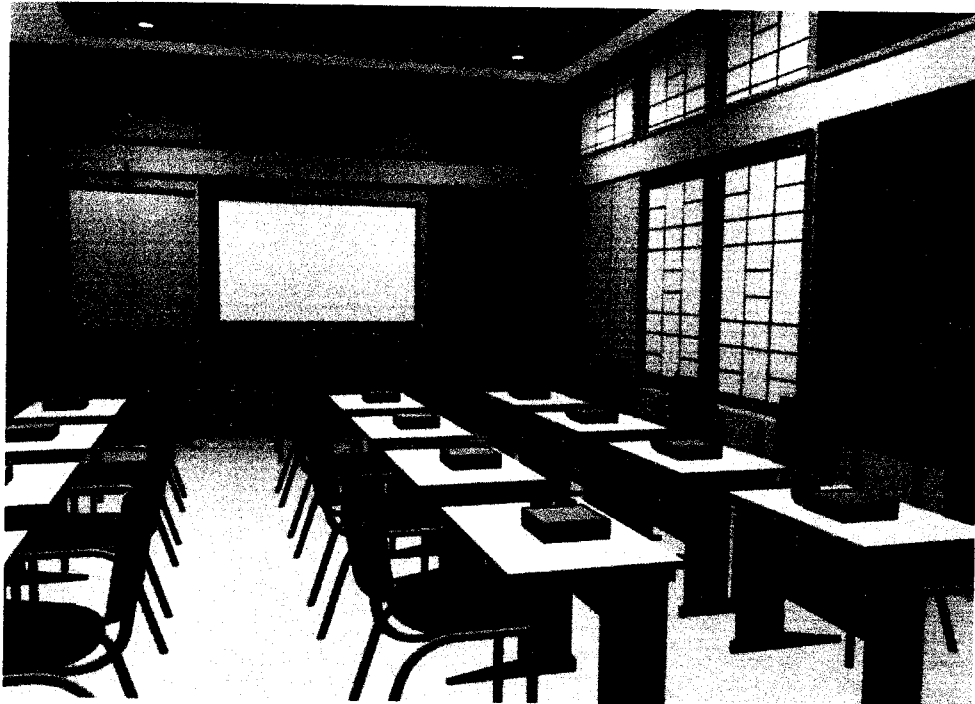


S 12 Interior



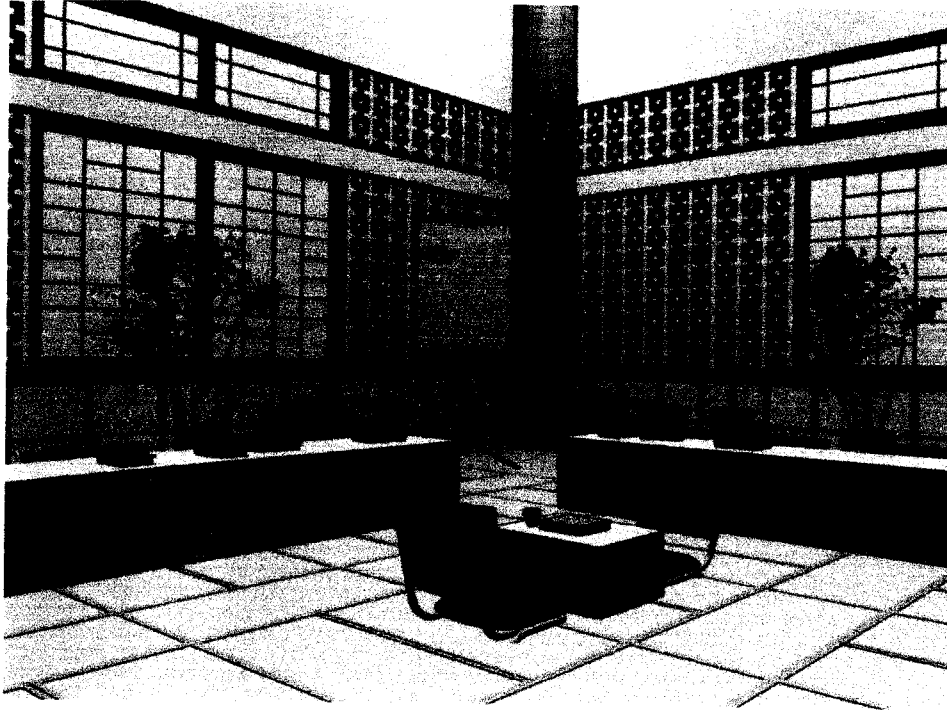
Ruang Kelas Teori

Pada ruang kelas teori pola penyusunan meja dan kursi untuk belajar dibuat berhadapan langsung kepada pengajar, karena pada kelas ini hanya diberikan penjelasan mengenai teori-teori tentang dunia igo dengan sedikit kegiatan praktek. Sehingga diharapkan kepada para pemula untuk dapat memahami terlebih dahulu aturan-aturan yang ada didalam permainan igo.



R. Kelas Diskusi

Sedangkan pada kelas diskusi, pola penyusunan meja dan kursi dibuat saling berhadapan, karena pada kelas ini para pemula akan langsung belajar mengenai pemecahan-pemecahan persoalan seputar permainan igo, sehingga para pemula lebih dapat berinteraksi secara langsung kepada pengajar dan permainan igo itu sendiri.



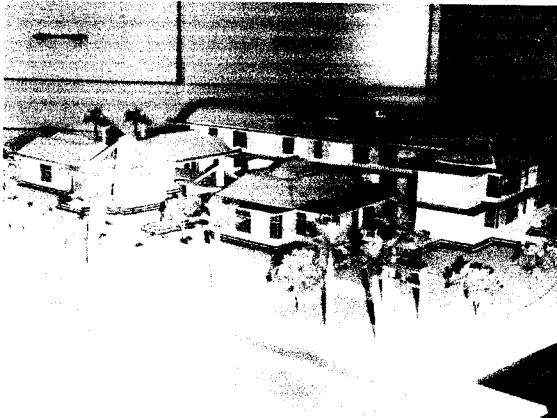
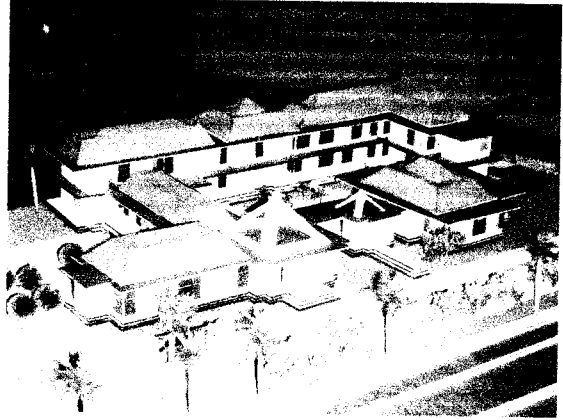
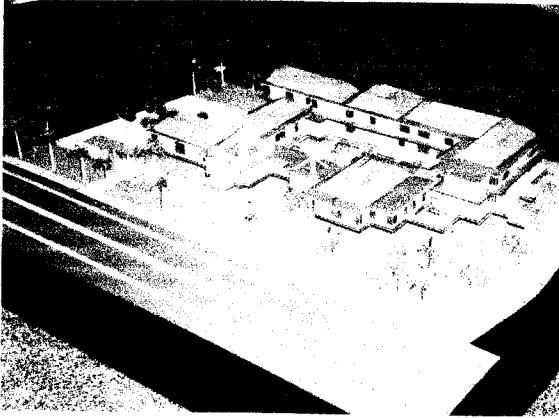
R. Pertandingan Gelar

Pada ruang pertandingan gelar hanya disediakan satu papan permainan yang akan digunakan oleh dua orang pemain. Dan karena permainan ini memerlukan konsentrasi yang tinggi dan suasana yang tenang, sehingga pada bagian kiri dan belakang pemain diletakkan meja yang diakan digunakan oleh para wartawan yang ingin meliput langsung pertandingan dan para panitia serta pengawas pertandingan.

DAFTAR PUSTAKA

1. David & Mischiko Young, 2004, *Introduction to Japanese Architecture*, Periplus Editions, Singapore
2. Michael Freeman & Michiko Rico Nose, 2000, *Japan Modern*, Periplus Editions, Singapore
3. Marcia Iwatate & Terence Conran, 2004, *Eat, Work, Shop, New Japanese Design*, Periplus Editions, Singapore
4. Quentin, Pickard, 2002, *The Architects' Handbook*, Blackwell Science, USA
5. Neufert, Ernst, 1996, *Data Arsitek Edisi 33 Jilid I, II*, Penerbit Erlangga, Jakarta
6. Francis DK Ching & Cassandra Adams, 2001, *Building Construction Illustrated Third Edition*, John Wiley & Sons Inc, Canada
7. Makowski, Z, S, 1988, *Konstruksi Ruang Baja*, Penerbit ITB, Bandung
8. www.nipponclub.net/NipponKurabuNoWebu.htm
9. www.asianinfo.org/asianinfo/japan/pro-architecture.htm
10. www.wikipedia.org/Igo-Wikipedia.htm
11. www.igo.resurse.com/Go/study.htm
12. www.tutorialgo.cjb.net/MengenalGoSecaraInteraktif.htm

FOTO MAKET



Igo

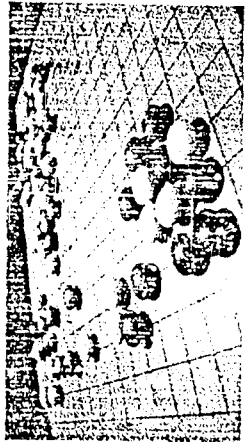
囲碁



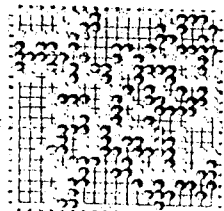
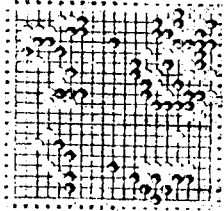
Yogyakarta Igo Community (YIC)
<http://yic.wikispaces.com>

Igo adalah permainan papan tertua yang masih dimainkan sampai sekarang. Permainan ini lahir di Cina 4000 tahun yang lalu dan saat ini telah menjadi bagian penting budaya Jepang.

Igo adalah nama permainan ini di Jepang. Orang Cina menyebutnya weiqi dan orang barat memanggilnya go.



Pemain hitam dan putih bergantian meletakkan batu di papan. Tujuannya adalah menguasai wilayah yang lebih banyak di akhir permainan. Karena batu kita bisa ditangkap oleh musuh, pertarungan yang sengit pasti akan terjadi.



Perang di dunia nyata berakhir saat kedua belah pihak menandatangani perjanjian. Begitu juga di igo, kedua pemainnya harus setuju bahwa permainan telah selesai. Setelah itu nilai dan pemenangnya dapat ditentukan.

Siapakah yang Bermain Igo?

Saat ini igo telah tersebar ke berbagai penjuru dunia dan dimainkan oleh banyak orang, mulai dari anak-anak sampai orang tua, baik laki-laki maupun perempuan.

Permainan ini terutama sangat populer dan dihargai di Asia Timur. Di sana, pendapatan tahunan pemain profesional igo bisa mencapai \$1 juta.

Banyak kompetisi internasional yang diselenggarakan misalnya WAGC untuk pemain amatir dan LG Cup untuk pemain profesional.

Untuk Apa Bermain Igo?



Selain merupakan permainan yang menyenangkan dan menantang, igo bisa mendidik mental kita. Igo akan mengajarkan kita tentang keseimbangan, tentang ketahanan sifat rakus, dan tentang

Apakah Igo Susah?

Aturan makan-memakan dan cara menghitung nilai pada igo bisa dipelajari dalam waktu beberapa menit. Bisa dikatakan bahwa cara bermainnya mudah.

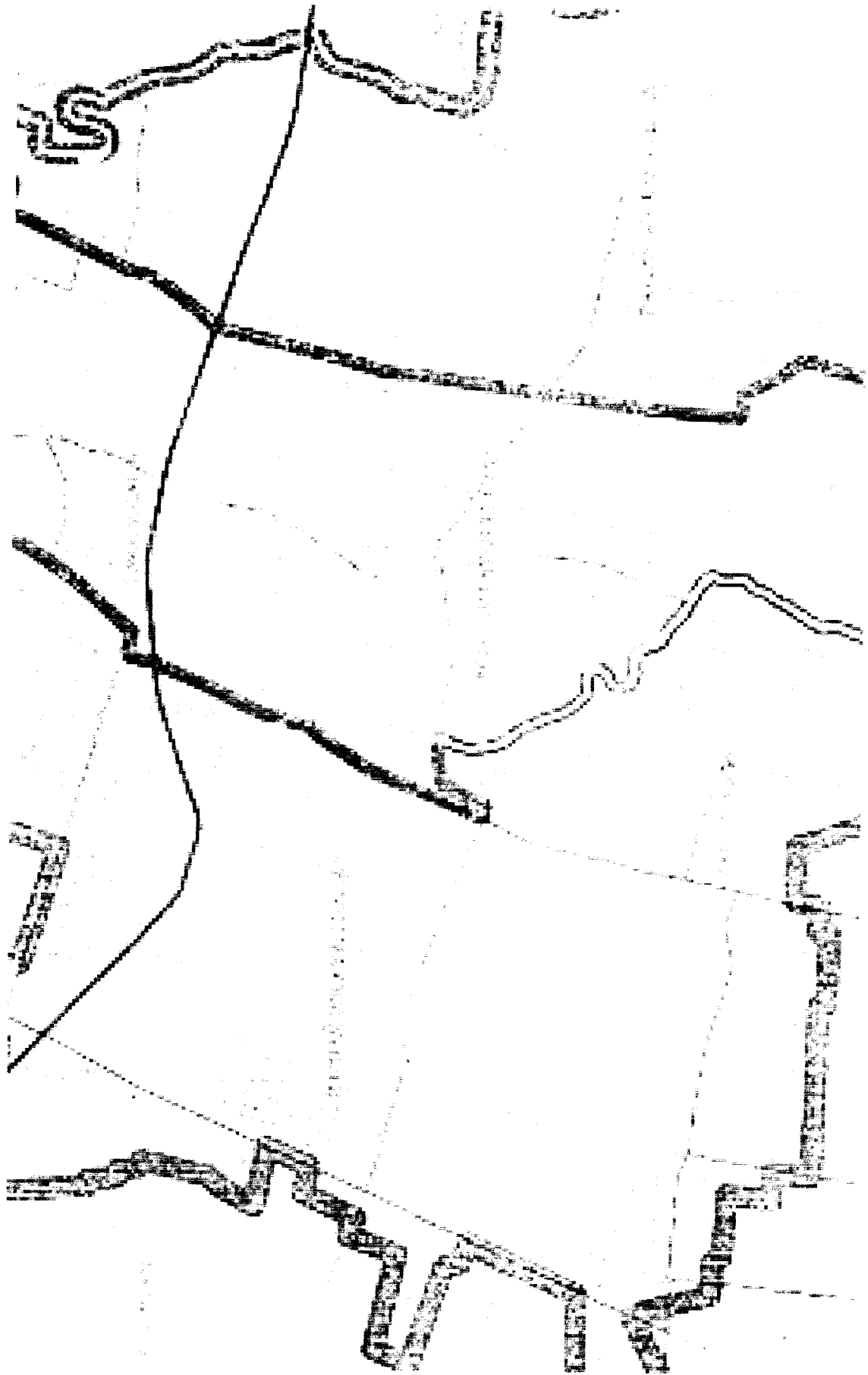
Walaupun begitu, idaklah mudah untuk bisa bermain dengan baik. Strategi pada igo lebih dalam dari permainan papan lainnya. Sering dengan bertambahnya kemampuan, pemain akan semakin melihat dan menghargai kompleksitas igo yang tersembunyi di balik aturan mainnya yang sederhana.

Di Mana Belajar dan Bermain Igo?

Untuk tahu cara bermainnya, kamu bisa coba tutorial interaktif berbahasa Indonesia di tutorialigo.cjb.net.

Kami dari YIC bermain setiap hari Minggu jam 10:00 - 14:00 di lantai 3 perpustakaan unit 2 UGM. Siapa saja boleh ikut bermain. Kami tunggu kedatangannya!





Peta Perwilayahan Kota Depok

