

## BAB III

### ANALISIS *SPORTS CLUB* SEBAGAI SARANA OLAH RAGA DAN ASPEK HUBUNGAN RUANG

Pada bab ini *Sports Club* dan tolok ukur yang mendasari hubungan ruang, serta keberadaannya di Yogyakarta akan dianalisa dengan panduan kesimpulan pada bab sebelumnya, yang mendukung ke pemecahan permasalahan yang menghasilkan suatu pendekatan kesimpulan pemecahan permasalahan perencanaan dan perancangan bangunan.

#### 3.1. Pengembangan *Sports Club*

*Sports Club* sebagai sarana olah raga dan perkumpulan memiliki kegiatan dengan ciri : memiliki susunan kepengurusan klub, keanggotaan yang bersifat terbuka untuk masyarakat umum, operasional klub di dukung dana finansial dari anggota, kegiatan utama adalah kegiatan olah raga dan kegiatan kedua adalah yang bersifat sosialisasi serta perkumpulan.

##### 3.1.1. Susunan kepengurusan klub

Susunan kepengurusan klub ini merupakan suatu susunan struktur organisasi yang bersifat formal, yang akan mengelola dan mengatur jalannya perkembangan *Sports Club*. Struktur organisasi *Sports Club* ini dapat ditunjukkan dalam diagram berikut :



Sumber : pemikiran

Gambar 3.28. Struktur organisasi pelayanan *Sports Club*

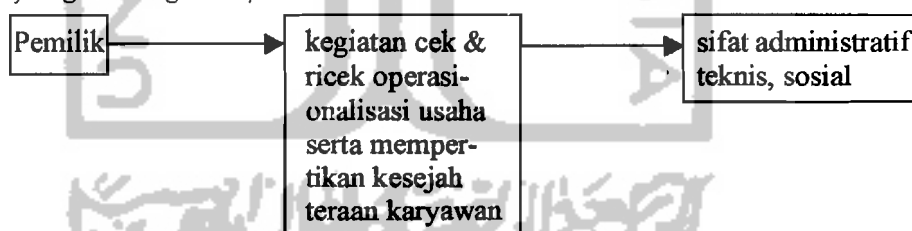
### 3.1.2. Program kegiatan bagi pengelola *Sports Club*

Tujuan kegiatan olah raga di *Sports Club* adalah untuk kesehatan dan peningkatan ketrampilan bagi pelakunya, yang sesuai dengan program pemerintah yaitu untuk pemasyarakatan olah raga dan pengolahragaan masyarakat khususnya dalam wadah *Sports Club*, serta dengan maksud mewadahi klub-klub olah raga yang berkembang di DIY dalam suatu sarana arena olah raga yang ada di *Sports Club* ini.

#### 3.1.2.1. Program kegiatan Pemilik *Sports Club*

Modal awal mulai perencanaan sampai pada pembangunan *Sports Club* ini berasal dari pemilik swasta atau organisasi pemerintah, maka dari itu pemilik mengharapkan iuran keanggotaan sebagai kompensasi dari pelayanan klub dan sebagai syarat kembalinya modal bagi pemilik.

Pemilik tidak berkantor di sini, kegiatan pemilik *Sports Club* adalah melakukan cek dan ricek dari laporan operasionalisasi usaha oleh manajer utama *Sports Club*, cek dan ricek dilakukan rutin sebulan sekali atau datang mendadak bila ada tamu penting/VIP yang datang ke *Sports Club* ini.

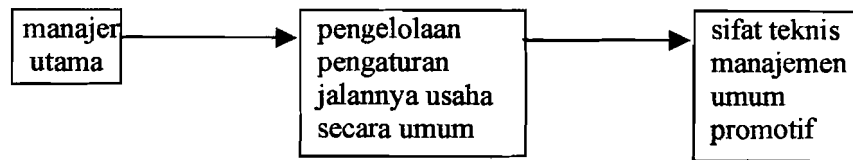


Sumber : pemikiran

Gambar 3.29. Kegiatan pemilik *Sports Club*

#### 3.1.2.2. Program kegiatan Manajer Utama *Sports Club*

Manajer utama berada di bawah pemilik, bertugas mengontrol dan mengawasi jalannya kegiatan (terdiri dari : evaluasi, determinasi, koreksi pekerjaan dari bawahannya) serta mengelola fungsi-fungsi manajemen lainnya seperti operasionalisasi usaha, administrasi keuangan, pemasaran dan pemeliharaan terhadap sarana dan prasarana yang tersedia.

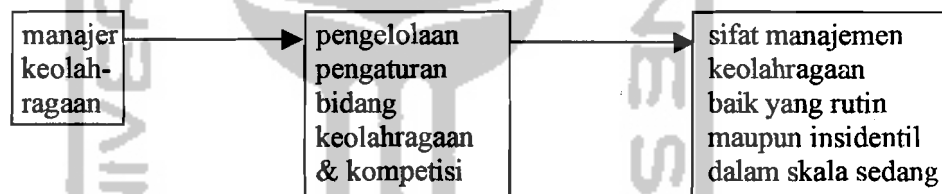


Sumber : pemikiran

Gambar 3.30. Kegiatan manajer utama *Sports Club*

### 3.1.2.3. Program kegiatan bagi manajer urusan keolahragaan

Urusan keolahragaan ditangani oleh seorang manajer operasional, tugasnya adalah mengurus bidang-bidang keolahragaan yang terbagi dalam urusan olah raga dan urusan kompetisi. Urusan-urusan ini oleh manajer operasional diperbantukan pada masing-masing seorang kepala urusan olah raga yang membidangi keolahragaan dan kepala urusan kompetisi yang mengurus pertandingan intern antar anggota klub dalam satu jenis olah raga, kepala-kepala urusan ini masing-masing di bantu oleh beberapa orang staf yang ahli di bidang keolahragaan dan kompetisi .



Sumber : pemikiran

Gambar 3.31. Kegiatan manajer keolahragaan *Sports Club*

### 3.1.2.4. Program kegiatan bagi manajer urusan non-keolahragaan

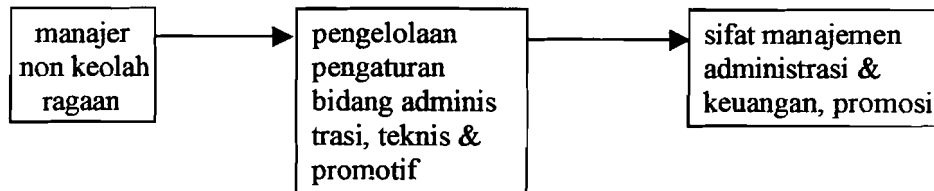
Urusan-urusan non-keolahragaan ditangani oleh masing-masing seorang manajer administrasi keuangan, seorang manajer pemasaran dan seorang manajer *maintenance* dan *equipment*.

Manajer administrasi keuangan bertugas mengelola dan mengatur administrasi *Sports Club* yang juga di bantu oleh seorang kepala urusan administrasi dan seorang kepala urusan keuangan yang masing-masing dibantu oleh beberapa orang staf yang ahli di bidang administrasi dan keuangan.

Manajer pemasaran bertugas mengurus promosi, servis pelayanan, dan sponsor yang dibantu langsung oleh beberapa orang



staf ahli dan sesuai di bidang masing-masing. Begitu pula untuk manajer *maintenance* dan *equipment* yang mengurus perawatan dan kelengkapan olah raga yang juga di bantu langsung oleh beberapa orang staf perawatan, teknisi dan perlengkapan.

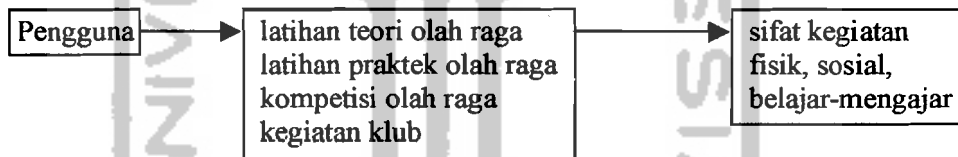


Sumber : pemikiran

Gambar 3.32. Kegiatan manajer non-keolahragaan *Sports Club*

### 3.1.3. Program kegiatan bagi pengguna *Sports Club*

Program kegiatan utama *Sports Club* ini adalah olah raga untuk kesehatan dan peningkatan ketrampilan bagi pelaku-pelakunya, di samping itu program kegiatan lainnya berupa kegiatan klub atau perkumpulan. Dengan adanya program-program tersebut dapat diketahui karakter dan image kegiatan, serta dapat mengelompokkan kegiatan menurut karakter yang ingin dicapai.



Sumber : pemikiran

Gambar 3.33. Kegiatan pengguna *Sports Club*

*Sports Club* ini merupakan jenis kategori ketiga dengan sasaran masyarakat umum dan keluarga dengan keanggotaan aktif dan pasif. Kegiatan yang diwadahi dan merupakan jasa servis pelayanan bagi penggunanya yaitu :

#### 3.1.3.1. Kegiatan latihan teori olah raga

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan skill dan pengetahuan dalam berolah raga.

Wujud kegiatan ini berupa penyampaian teori-teori yang berhubungan dengan suatu jenis olah raga tertentu yang diwadahi di *Sports Club*, yaitu mengenai cara pemanasannya, cara berolahraga

yang baik dan benar, cara menangani dan memecahkan masalah apabila terjadi suatu kecelakaan dalam berolah raga, cara pendinginan setelah melakukan olah raga, dsb.

Cara menyampaikan teori berupa metode belajar-mengajar dan diskusi dalam suatu kelas, yang di bantu dengan peralatan *audio visual* seperti OHP, TV, video, VCD dsb.

#### 3.1.3.2. Kegiatan latihan praktek olah raga

Kegiatan ini berupa latihan praktek cara-cara berolah raga yang baik dan benar. Tujuan praktek olah raga ini untuk peningkatan kelenturan tubuh dan ketrampilan olah raga sesuai dengan bidang keolahragannya masing-masing.

Cara praktek latihan olah raga ini berupa metode pelatihan rutin untuk pemanasan pendahuluan, praktek satu jenis olah raga dan di akhiri dengan pendinginan semua anggota tubuh.

#### 3.1.3.3. Kegiatan kompetisi olah raga

Tujuan dari penyelenggaraan kompetisi ini untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan individu maupun tim olah raga supaya lebih kompetitif di arena pertandingan olah raga di tingkat nasional maupun tingkat internasional.

Kompetisi di sini berlaku antara klub-klub olah raga sejenis yang menjadi bagian atau tercatat sebagai anggota *Sports Club*, kompetisi ini sifatnya sebagai variasi program kegiatan dengan tingkat keseringan yang rendah.

Kompetisi di lakukan pada suatu arena pertandingan yang ada di *Sports Club* yang sifatnya dapat di tonton atau terbuka untuk umum, dalam tempat yang terbatas dan maksudnya untuk menarik minat masyarakat untuk menjadi anggota *Sports Club* ini.

#### 3.1.3.4. Kegiatan klub

Kegiatan ini sifatnya berhubungan dengan interaksi sosial antar pengguna *Sports Club* maupun dengan masyarakat luas sehingga dapat menimbulkan rasa sosial dan persahabatan antara mereka.

Kegiatan ini meliputi : kegiatan pertemuan antar klub, pesta/ perayaan, makan bersama, hiburan dll.

#### 3.1.4. Kebutuhan ruang

Pengelompokkan program-program kegiatan tersebut di atas berguna untuk mengetahui karakter dan image kegiatan yang ingin dicapai, di samping itu perlu dipertimbangkan adanya terminologi *Sports Club* sebagai acuan dalam perwujudan kebutuhan ruang serta besaran ruang untuk mewadahi suatu kegiatan tertentu.

Berdasar dari jumlah klub yang ada di DIY dan adanya terminologi *Sports Club* terdapat beberapa area fasilitas yang nantinya dapat dikembangkan menjadi program kegiatan utama dan pendukung di dalam *Sports Club*. Klasifikasi jenis kegiatan yang akan diwadahi yaitu :

Area/fasilitas	Klasifikasi kegiatan
<i>Pavilion</i>	Ruang ganti, locker, sauna, gudang
<i>Clubhouse</i>	Rg. administrasi, restoran, rg. pertemuan serba guna, rg. kelas, rg. servis
<i>Mini sport center</i>	<i>Indoor</i> : fitness, senam kebugaran, bulutangkis, basket, voli <i>Outdoor</i> : senam kebugaran, renang, tenis, jogging track
Area terbuka	Taman, kolam, parkir

Sumber : pemikiran

Tabel 3.10. Klasifikasi kegiatan *Sports Club*

Dari klasifikasi kegiatan tersebut di atas akan diketahui kebutuhan ruang untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang berdasarkan prioritasnya

Tolok ukur yang mempengaruhi keruangan ini adalah sifat ruang, hubungan ruang yang berhubungan dengan kegiatan pelaku dalam ruang dan tingkat *interlocking* yang berhubungan antara bangunan dengan lahan serta lingkungan.

##### 3.1.4.1. Kelompok ruang untuk kegiatan non-olah raga

Kelompok ruang ini mayoritas penggunanya adalah pengelola dari *Sports Club*. Seperti telah dikemukakan di depan spesifikasi kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh pengelola, antara lain bahwa kegiatan pemilik *Sports Club* adalah melakukan cek dan ricek dari laporan operasionalisasi usaha oleh manajer utama *Sports Club*, cek dan ricek dilakukan secara berkala atau datang mendadak apabila

ada suatu urusan penting yang membutuhkan dirinya. Oleh karena itu pemilik *Sports Club* ini tidak memiliki kantor tersendiri dan apabila melakukan kunjungan akan diterima di ruangan manajer utama.

Sedangkan program ruang untuk kegiatan manajerial akan diterangkan sebagai berikut :

#### 3.1.4.1.1. Ruang-ruang Manajerial

Manajer utama bertugas mengatur dan mengelola semua kegiatan di *Sports Club*, manajer utama dibantu oleh seorang sekretaris yang bertugas mencatat semua kegiatan intern maupun ekstern manajer utama.

Manajer utama dalam hubungan dengan pekerjaannya membutuhkan ruangan privat sampai semi privat, sedangkan manajer dibawahnya membutuhkan ruangan yang sifatnya semi privat, pola hubungan ruang dalam tingkat sulit sampai sedang dalam pencapaiannya dan tingkat *interlocking* ruang sedang sampai sedang.

Ruang yang dibutuhkan antara lain : Ruang manajer utama; ruang tamu manajer; ruang sekretaris; ruang rapat; lavatori; serta adanya kegiatan rapat antar manajer akan diwadahi di ruang rapat.

Manajer operasional, manajer administrasi dan keuangan, manajer pemasaran, manajer maintenance dan equipment masing-masing bertugas dalam satu ruangan bersama, yaitu ruang kantor manajerial.

#### 3.1.4.1.2. Ruang-ruang kegiatan administrasi dan keuangan

Kegiatan administrasi dimaksudkan untuk menjaga kelangsungan arus perputaran uang dan masalah kearsipan *Sports Club*, ruang ini berisikan kepala urusan administrasi, kepala urusan keuangan beserta staf masing-masing manajer administrasi dan keuangan, semua kegiatan administrasi dan keuangan ini berada dalam satu ruangan kantor.

Kegiatan ini membutuhkan ruang yang sifatnya privat sampai publik, pola hubungan ruang dalam tingkat sedang sampai mudah dalam pencapaiannya dan tingkat *interlocking* ruang tinggi sampai rendah

Ruang-ruang yang dibutuhkan : ruang kantor; ruang tunggu; ruang informasi; ruang pendaftaran; ruang kasir pembayaran; hall; lavatori;

#### 3.1.4.1.3. Ruang-ruang kegiatan pelayanan

Kegiatan pelayanan menyangkut keberadaan, kesejahteraan, kesehatan pelaku olah raga kegiatan belajar mengajar, kegiatan makan serta pelayanan bagi pengunjung apabila ada suatu kegiatan kompetisi termasuk juga ruang-ruang yang digunakan untuk kegiatan klub.

Kegiatan pelayan membutuhkan ruang yang sifatnya privat sampai publik, pola hubungan ruang dalam tingkat sedang sampai mudah dalam pencapaiannya dan tingkat *interlocking* ruang sedang sampai rendah

Ruang-ruang yang diwadahi : Dokter dan perawat membutuhkan ruang kesehatan; ruang untuk makan di kafetaria; dapur; hall; ruang pertemuan untuk klub; ruang sekretariat; ruang tunggu; lavatori; ruang kelas dan audio visual; ruang pelatih; gudang perlengkapan; ruang keamanan; ruang publikasi; mushola;

#### 3.1.4.1.4. Ruang-ruang kegiatan *maintenance* dan *equipment*

Kegiatan operasional menyangkut masalah teknis pengoperasian pemeliharaan dan perawatan bangunan, lanskap dan peralatan olah raga, ruang utilitas, ruang MEE.

Kegiatan ini membutuhkan ruang yang sifatnya privat, pola hubungan ruang dalam tingkat sulit sampai sedang dalam pencapaiannya dan tingkat *interlocking* ruang sedang sampai rendah



Ruang-ruang yang dibutuhkan : ruang teknisi operator; ruang karyawan; gudang kebersihan dan perawatan; lavatori;

#### 3.1.4.2. Kelompok ruang untuk kegiatan olah raga

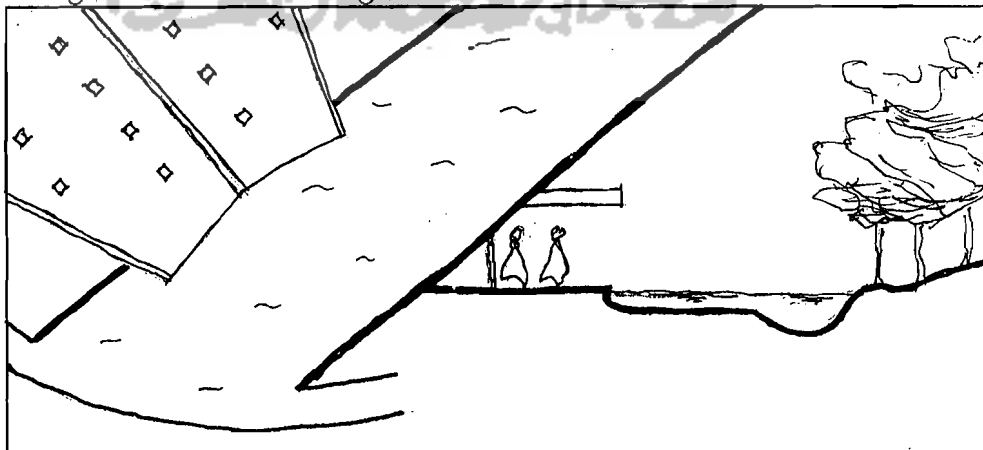
Olah raga adalah aktifitas yang membutuhkan *suply* udara dalam kualitas dan kuantitas yang banyak, *suply* udara ini dapat di peroleh dari letak di mana aktifitas olah raga itu terjadi, lingkungan sekitar tempat olah raga dengan banyak pepohonan karena pepohonan menghasilkan oksigen. Ruangan yang dapat menyediakan oksigen baik secara alami maupun buatan yang terkondisikan mendukung keleluasaan gerak seseorang dalam berolah raga.

Kelompok kegiatan olah raga di dalam *Sports Club* terdiri dari kegiatan latihan praktek olah raga dan kegiatan kompetisi. Kegiatan ini membutuhkan ruang yang sifatnya publik sampai privat, pola hubungan ruang dalam tingkat sulit sampai sedang dicapai dan memiliki tingkat *interlocking* tinggi sampai sedang.

#### 3.1.5. Pola hubungan ruang

Pola hubungan ruang *interlocking* sesuai dengan aktifitas olah raga yang membutuhkan jumlah udara yang banyak dan mempunyai cerminan bahwa bangunan memiliki nilai perhatian terhadap alam.

Ruang olah raga khususnya yang berada di dalam (*indoor*) memerlukan *suply* udara segar diantaranya adalah ruang latihan *fitness* dan ruang latihan senam kebugaran



Sumber : pemikiran

Gambar 3.34. Ruang *interlocking* olah raga dengan alam

Ruang *interlocking* ini sangat dipengaruhi oleh bukaan-bukaan ruang berupa pintu-pintu atau jendela dimana hal-hal tersebut yang menentukan pola gerak/sirkulasi dalam bangunan. Adanya bukaan tersebut dapat menghubungkan ruang luar dengan ruang dalam baik secara langsung maupun tidak langsung.

Manfaat lain dari pola hubungan ruang *interlocking* adalah jika berada dalam ruang akan dapat merasakan suasana di luar melalui visual dan yang berada di luar akan tertarik jika melihat aktifitas yang sedang berlangsung di dalam ruangan.

Hal-hal yang juga berpengaruh pada hubungan ruang *interlocking* adalah kualitas ruang dan suasana ruang

#### 3.1.5.1. Kualitas ruang

Pola hubungan ruang yang berkesan terbuka membentuk kualitas dan suasana yang spesifik, hal ini menyebabkan perlunya diperhatikan masalah penataan pencahayaan, penghawaan, akustik dan kebiasaan dari kegiatan tersebut.

##### 3.1.5.1.1. Pencahayaan

Ruang-ruang yang terbentuk memiliki pola pencahayaan yang berbeda-beda tergantung pada persyaratan dan fungsi ruang yang diwadahi, pada prinsipnya sistem pencahayaan adalah sebagai berikut :

- Setiap ruang memiliki dua alternatif pencahayaan yaitu alami dan buatan dengan intensitas yang berbeda-beda. Pencahayaan buatan terutama dibutuhkan pada ruang olah raga yang berada di dalam (*indoor*), karena pada ruangan ini tingkat pencahayaannya diasumsikan kurang merata.
- Pencahayaan pada satu sisi diharapkan tidak memantulkan cahaya kembali terutama pemantulan dari elemen air karena akan menyebabkan silau dan harus dapat mengurangi kontras bayangan yang tidak perlu.

- Penerangan pada malam hari di lapangan terbuka diusahakan cukup merata pada setiap sudut lapangan.

#### 3.1.5.1.2. Penghawaan

Masalah penghawaan di *Sports Club* dengan karakteristik terbuka, mengakibatkan banyaknya penggunaan ruang-ruang dengan bukaan-bukaan besar dan meminimalkan penggunaan penghawaan buatan. Prinsip penghawaan ruang adalah :

- Setiap ruang harus dapat memberikan penghawaan alami, kecuali untuk ruang-ruang tertentu dengan penghawaan buatan atau keduanya.

#### 3.1.5.1.3. Akustik

*Akustik* ruang ini perlu diperhatikan karena penggunaan ruang-ruang yang berbeda-beda seperti untuk *audio visual*, penyiaran, *audio* di lapangan dan juga memperhatikan penanggulangan pengaruh suara seperti kebisingan. Prinsip *akustik* ruang adalah :

- Penyelesaian ruang dengan penggunaan bahan yang dapat meredam suara.
- Penyelesaian dengan mengelompokkan kegiatan berdasarkan sifat kegaduhannya, yaitu dengan metode silang.

Kualitas ruang yang terbentuk seperti yang telah diuraikan diatas dapat dikategorikan sebagai berikut :

Ruang	Pencahayaannya	Penghawaan	Akustik
Kegiatan olah raga	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaannya alami bukan syarat utama</li> <li>• Pencahayaannya buatan harus dapat melingkupi setiap sudut ruang dan merata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penghawaan alami menjadi persyaratan utama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk indoor akustik menggunakan bahan yang dapat meredam suara</li> <li>• Untuk outdoor akustik dapat dikelompokkan menurut kegiatannya</li> </ul>

Kegiatan non-keolahragaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pencahayaan alami dan buatan yang seimbang</li> <li>• Pencahayaan buatan harus dapat melingkupi setiap sudut ruang dan merata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penghawaan alami bukan merupakan persyaratan utama</li> <li>• Penghawaan buatan pada ruangan tertentu, tetapi tetap memperhatikan penghawaan alami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyerap distorsi suara dengan menggunakan bahan tertentu dan layout perabot yang tepat</li> <li>• Menggunakan audio system pada ruang tertentu</li> <li>• Mengelompokkan kegiatan tertentu yang berpotensi mendistorsi suara dalam suatu area tersendiri</li> </ul>
---------------------------	---	--	---

Sumber : pemikiran

Tabel 3.11. Persyaratan kualitas ruang

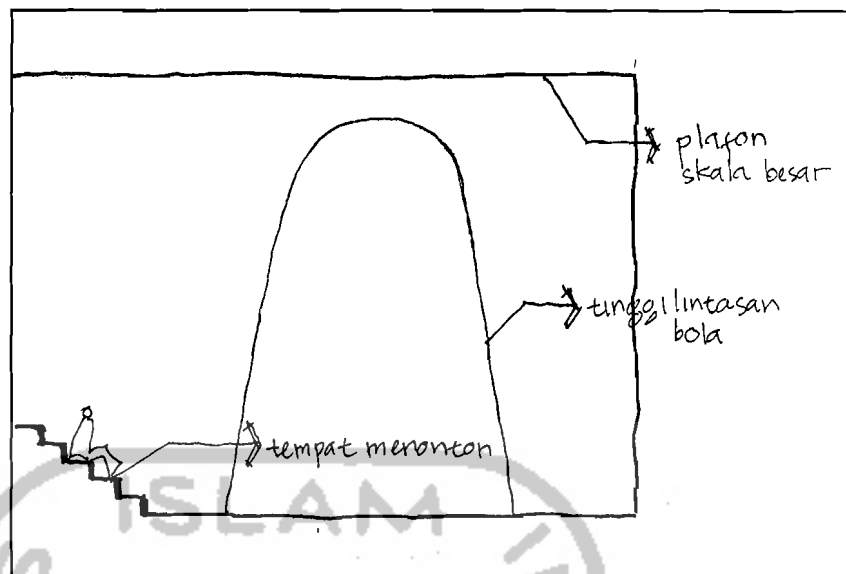
### 3.1.5.2. Suasana ruang

Suasana ruang dipengaruhi skala, warna, detil elemen dan tekstur dari suatu ruang, kesan-kesan yang muncul akibat dari faktor-faktor yang mempengaruhi suasana ruang tersebut adalah :

#### 3.1.5.2.1. Skala

Adalah suatu ruang yang diperbandingkan terhadap materi baik manusia maupun perabot.

Pengolahan skala dapat menimbulkan kesan yang berbeda-beda. Untuk menentukan kebutuhan besaran ruang agar dapat menampung kegiatan sesuai dengan sirkulasi dan pergerakan serta untuk kenyamanan dalam melakukan kegiatan, maka dalam perencanaannya didasarkan atas skala normal dengan ukuran yang sebenarnya. Untuk menciptakan suasana santai dan akrab, maka dipadukan dengan penggunaan skala yang normal manusiawi dan akrab. Sedang untuk ruang olah raga yang memerlukan perhatian pada lintasan bola menggunakan ukuran skala monumental, maksudnya plafon atap mengikuti ukuran minimal yang sama dengan jarak lintasan bola pada titik yang tertinggi.



Sumber : Bentuk ruang dan susunannya, FrancisDK. Ching  
Gambar 3.35. Skala dalam ruang

#### 3.1.5.2.2. Warna

Adalah pancaran yang dapat menimbulkan kesan tertentu yang dapat ditangkap oleh mata, hubungannya dengan psikologis manusia ketika melakukan suatu aktifitas tertentu terutama bila berolah raga.

#### 3.1.5.2.3. Elemen dekorasi

Adalah salah satu bentuk dekorasi yang dipakai untuk memperindah suasana interior dan eksterior bangunan, pemilihan elemen baik yang berasal dari alam maupun buatan hendaknya dipilih yang dapat memberikan kesan seperti yang diinginkan.

Sasaran dari penggunaan elemen dekorasi terutama material yang bersifat alam yaitu agar tercipta suasana hidup, nyaman, segar, luwes dan mempunyai cita rasa seni dekorasi serta tentu saja akan meningkatkan status keberadaan atau gengsi dari *Sports Club* maupun penggunanya.

Penggunaan material alam ini merupakan salah satu faktor penting dalam penentu perencanaan dan perancangan. Material ini antara lain :

- *hard material* atau elemen keras, contoh : tanah, pasir, batuan, dan patung *sculpture*
- *soft material* atau elemen lunak, contoh : air, air statis dan air dinamis
- Elemen hidup seperti tanaman, satwa

No.	Jenis	Kesan yang timbul
1.	Tanah	Lunak, pembatas, <i>artikulatif</i>
2.	Pasir	Lembut, pembatas, <i>artikulatif</i>
3.	Batuan	Keras, tegar, kokoh, pembatas, <i>artikulatif</i>
4.	Patung <i>sculpture</i>	Seni, estetis,
5.	Air	Sejuk, imajinatif, inspiratif
6.	Tanaman	Segar, tenang, santai, mengatur <i>akustik</i>
7.	Satwa	Imajinatif, inspiratif

Sumber : Pemikiran

Tabel 3.12. Jenis dan kesan detil penggunaan elemen alam

### 3.1.5.2.4. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan suatu bentuk yang dapat mempertegas, mengaburkan suasana ruang, kesan yang timbul oleh tekstur tersebut adalah :

No.	Jenis	Kesan yang timbul
1.	Halus	Menyenangkan, ketenangan, kelembutan
2.	Kasar	Menarik perhatian, ancaman, kekuatan

Sumber : Pemikiran

Tabel 3.13. Jenis dan kesan tekstur

Suasana ruang yang terbentuk seperti yang telah diuraikan diatas dapat dikategorikan sebagai berikut :

Ruang	Skala	Warna	Elemen	Tekstur
Kegiatan olah raga	• Monumental, normal, terbuka tolok ukur menurut ukuran	• Terang, semangat, dinamis disesuaikan dengan alam sekitar	• Penggunaan dekorasi dengan elemen alam dominan terhadap elemen buatan	• menarik perhatian, kekuatan
Kegiatan non-keolah ragaan	• Akrab, normal	• Terang, dinamis, nyaman, tenang disesuaikan dng alam ling.	• Penggunaan dekorasi elemen alam dan elemen buatan seimbang	• menyenangkan tenang, lembut

Sumber : pemikiran

Tabel 3.14. Persyaratan kualitas ruang

### 3.1.6. Organisasi ruang

Organisasi ruang cluster untuk ruang-ruang olah raga ini mempunyai kriteria sebagai berikut

- Kedinamisan, kedekatan hubungan masing-masing ruang
- Kemudahan dan keluwesan yang tidak kaku dalam mengkomposisikan masing-masing ruang olah raga
- Kemudahan pencapaian dan sirkulasi kemasing-masing ruang kegiatan olah raga
- Ketepatan dengan esensi dan fungsi bangunan olah raga
- Pemanfaatan lahan yang ideal terutama pada site yang ada di perbukitan bagi komposisi ruang olah raga
- Kemudahan pengontrolan dari segi keamanan, pertolongan darurat, kebakaran dll.

Organisasi ruang *cluster* pembentuk kawasan bangunan *Sports Club* merupakan satu kesatuan yang terorganisir menjadi pola-pola bentuk ruang yang *koheren* saling berkaitan. Dalam menata organisasi ruang dalam hubungannya dengan fungsi kegiatan maka perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

#### 3.1.6.1. Kedekatan fungsi dan massa bangunan

Fungsi-fungsi kegiatan dalam bangunan dan kedekatannya harus dapat memberikan suatu pola dan organisasi tertentu, antara fungsi kegiatan utama dan pendukungnya. Organisasi ruang disesuaikan dengan penampilan dan kesan yang ingin ditampilkan.

Bentuk topografi lahan berpengaruh sebagai perletakan bangunan harus dimanfaatkan, tetapi bukan berarti perletakkan massa bangunan harus selalu mengikuti topografi yang ada.

#### 3.1.6.2. Pola sirkulasi dan pencapaian

Pola sirkulasi luar lahan dan di dalam lahan terutama menyangkut jalur yang dapat menghubungkan beberapa massa bangunan, penentuan pola sirkulasi dan pencapaian.

Pencapaian ke sebuah bangunan yang jalan masuknya mungkin berbeda-beda dalam waktu tempuhnya, hal tersebut bergantung kepada keperluan dari pencapaian tersebut. Dalam mendukung kesan terbuka pencapaian diusahakan secara tidak langsung menatap sosok bangunan namun dialihkan perhatiannya.

Sedangkan sirkulasi mengikuti pola susunan organisasi ruang maupun organisasi massa yang terbentuk.

### 3.1.7. Bentuk

Bentuk ruang yang akan digunakan nantinya harus dapat menampung kegiatan sesuai dengan fungsi ruang, untuk itu dipilih bentuk ruang dengan dasar segi empat karena bersifat netral dan rasional sehingga mudah dalam pengolahan dan penerapannya. Segi empat dapat dibentuk dan berkembang tanpa batas seperti dengan pengurangan atau penambahan pada bidang-bidangnya atau dengan penggabungan keduanya.

Komposisi bentuk pertambahan merupakan tipe yang amat mudah, indah, penuh gerak, dapat benar-benar berdisiplin dari segi golongan dan hierarki serta bentuk yang dikurangi sangat ramah, di bagian luar keinginan arsitektur terasa dengan pasti dan di bagian dalam semua kebutuhan fungsi terpenuhi (Francis DK. Ching, 1985, Bentuk Ruang dan Susunannya).

Perwujudan bentuk dapat dimunculkan melalui filosofi karakteristik gerak, kemudian proses filosofi dilakukan dengan penganalogikan antara gerak dan bentuk bangunan secara fisik. Karakteristik gerak ditinjau secara *kinesiologis* dapat dijabarkan dengan dasar filosofi gerak dan kemudian diterapkan melalui bentuk-bentuk arsitektural.

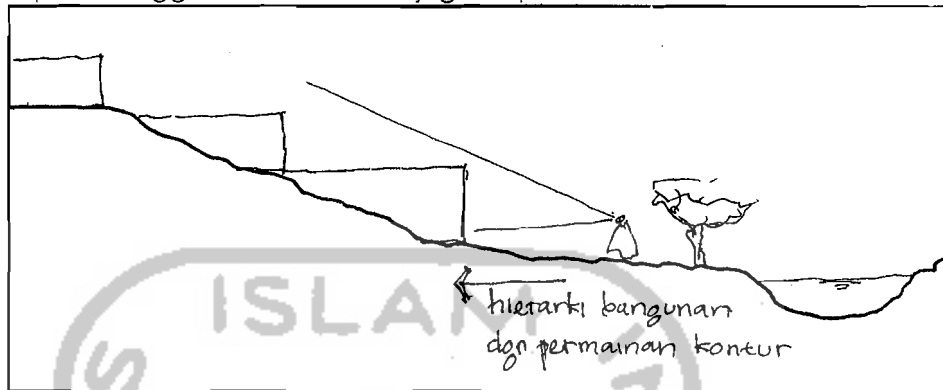
#### 3.1.7.1. Intensitas

Adalah tingkatan atau kualitas gerakan seperti kecepatan, kekuatan, lama waktu yang secara arsitektural merupakan tingkatan dari suatu pergerakan, dapat diinterpretasikan sebagai bentukan



atau ruang yang mempunyai tingkatan misalnya tingkat lantai bangunan dan hirarki bangunan.

Permainan ketinggian topografi lahan dapat diolah sedemikian rupa sehingga kesan dinamis juga dapat dimunculkan



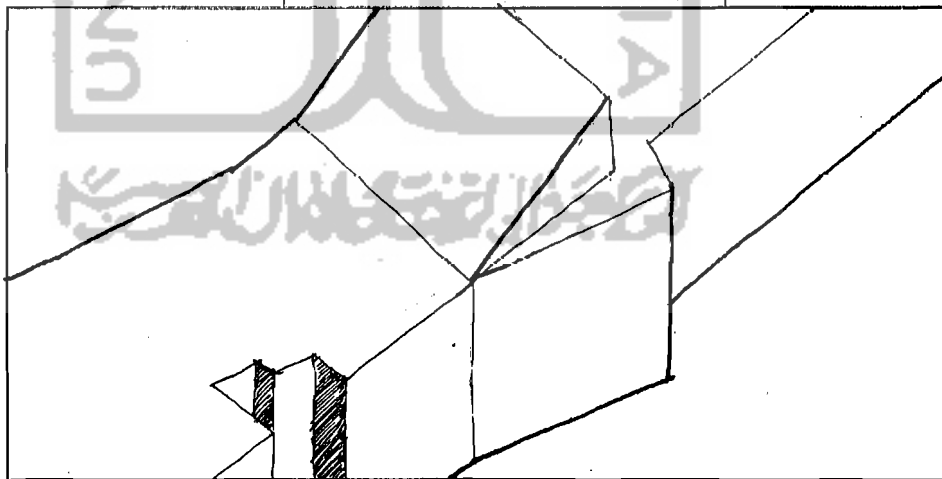
Sumber : pemikiran

Gambar 3.36. Intensitas dalam bangunan

#### 3.1.7.2. Volume

Adalah jumlah beban latihan, berat beban dan waktu untuk melakukan suatu gerakan yang dalam arsitektur dinyatakan sebagai bentuk plastis dari bangunan atau ruang. Secara filosofis karakter ini dapat digambarkan sebagai massa *solid* yang dinamis.

Volume sangat berpengaruh pada bentuk tampilan bangunan baik dari dalam maupun secara keseluruhan dari tampak luar.



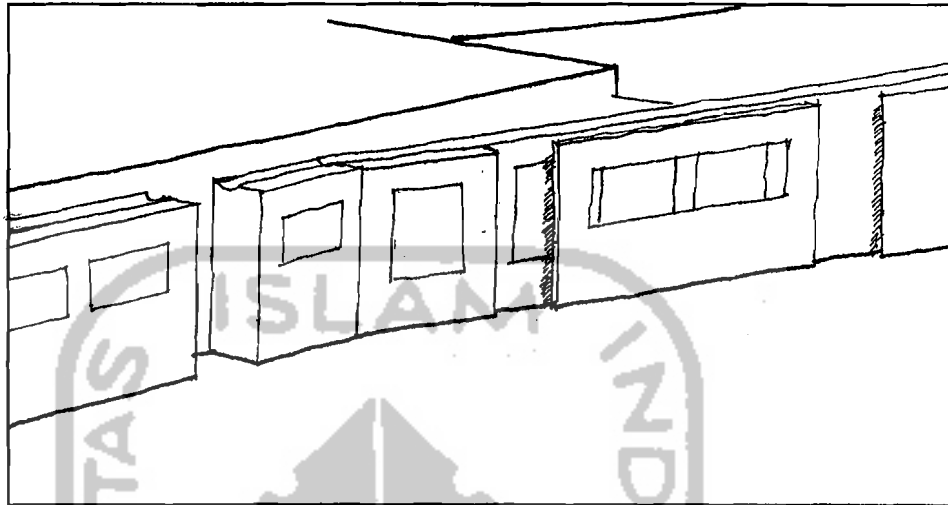
Sumber : DK. Ching

Gambar 3.37. Komposisi *platonic solid*

#### 3.1.7.3. Durasi

Adalah lama waktu untuk melakukan suatu gerakan. Istilah durasi juga mempunyai arti ketahanan dan keawetan. Ketahanan dan

keawetan dalam bangunan digambarkan dalam kekuatan bangunan dan penggunaan materialnya serta ketahanan bangunan terhadap iklim setempat melalui penyelesaian-penyelesaian arsitektural seperti penggunaan talang, *overstek*, *shading*, dll.



Sumber : pemikiran

Gambar 3.38. Durasi dalam bangunan

#### 3.1.7.4. Frekuensi

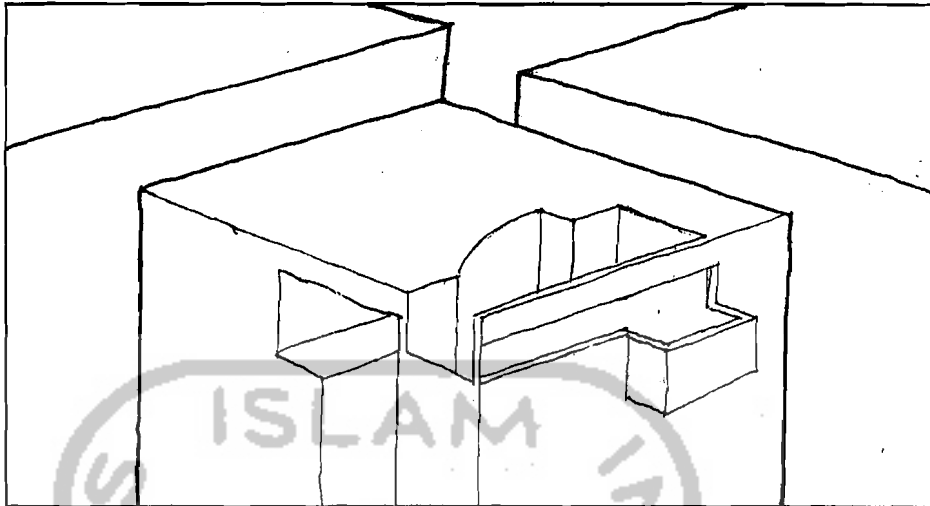
Adalah cepat atau lambatnya dalam melakukan suatu gerakan, frekuensi pada dasarnya merupakan suatu pola kekerapan tertentu yang berhubungan dengan irama seperti naik dan turun. Kekerapan frekuensi dalam desain dapat dilakukan dengan adanya permainan irama pada bangunan atau peruangannya sehingga dari permainan irama tersebut terjadi suatu frekuensi.

Permainan frekuensi dapat dilakukan pada ruangan tertentu dan pada tampak bangunan sehingga kesan kedinamisan akan muncul dengan sendirinya.

#### 3.1.7.5. Density

Adakah kekerapan atau keseringan dalam melakukan suatu gerakan, density juga berarti kepadatan dan kepekaan. Kepadatan secara arsitektural berkaitan dengan ruang kosong atau lobang dan padat (*solid* dan *void*), sehingga pengungkapan dilakukan dengan penempatan *solid* dan *void* dalam bangunan.

Penggunaan variasi solid dan void ini menentukan dalam penggunaan ruang keseluruhan

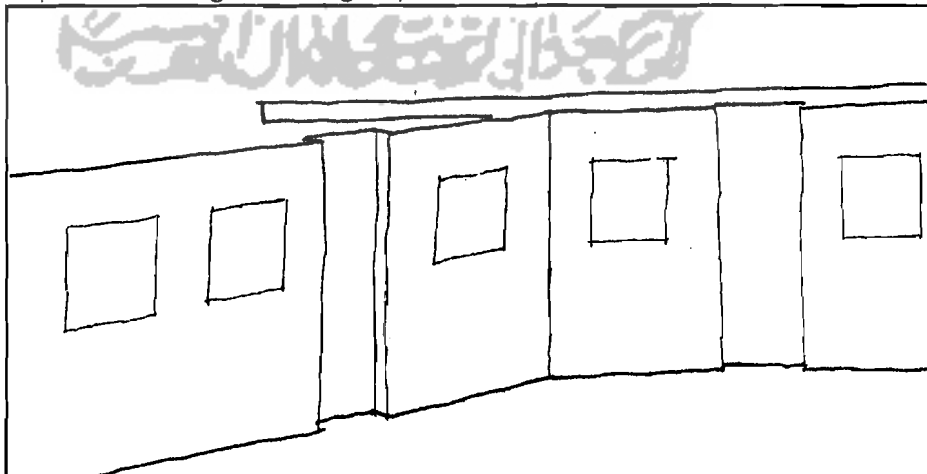


Sumber : Antoni Antoniades, 1992, hal 245

Tabel 3.39. Komposisi *solid void*

#### 3.1.7.6. Irama

Adalah irama dalam latihan atau gerakan, secara arsitektural arama bangunan sangat penting dalam hubungannya dengan pergerakan dan penampilan bangunan. Efek psikologis yang ditimbulkan oleh irama adalah suatu bahan pertimbangan dari kepribadian gedung, irama dapat ditimbulkan melalui permainan bukaan-bukaan atau deretan kolom-kolom, permukaan bangunan dll. Permukaan bangunan yang lengkung menimbulkan irama baris cepat dibandingkan dengan permukaan datar.



Sumber : pemikiran

Gambar 3.40. Irama dalam bangunan

Pengungkapan *kinesiologis* karakteristik gerak tersebut dapat membantu memunculkan bentuk-bentuk arsitektural yang nantinya menjadikan dasar perancangan bangunan *Sports Club* ini.

### 3.2. Analisa lokasi *Sports Club*

*Sports Club* ini nantinya diharapkan akan dapat memenuhi kebutuhan fasilitas kegiatan olah raga dan perkumpulan, terutama dengan adanya perkembangan klub-klub olah raga yang akhir-akhir ini tumbuh subur di wilayah Yogyakarta, serta sebagai alternatif pewardahan aktifitas olah raga masyarakat umum lainnya untuk relaksasi dan *intermezo* akibat kesibukan rutinitas sehari-hari sehingga kondisi badan tetap bugar dan sehat.

#### 3.2.1. Orientasi lokasi dilihat secara makro dari kota Yogyakarta

Proyeksi kegiatan olah raga prestasi di kota Yogyakarta masih terbatas pada kawasan Kridosono dan Mandala Krida yang merupakan pusat kegiatan olah raga. Lokasi tersebut pada penetapan status kawasan termasuk dalam Kawasan Inti Lindung Hijau Kota atau Alami dalam arti, bahwa tidak boleh adanya pengembangan dan perluasan area lagi, karena letaknya di pusat kota yang tidak mungkin pemekaran lahannya secara horisontal, sementara untuk berolah raga penggunaan bangunan bertingkat kurang lazim digunakan dan juga wilayah tersebut merupakan daerah hijau kota yang akan dibiarkan alami karena kegiatan tersebut memiliki ruang terbuka yang cukup luas

Arah perkembangan pemekaran wilayah kota Yogyakarta adalah ke utara, yaitu wilayah Kabupaten Sleman. Wilayah ini cukup strategis untuk kegiatan apa saja termasuk olah raga, sarana olah raga yang tersedia cukup banyak berada di daerah tersebut hal ini dapat di lihat dari tabel berikut

No.	Cabang olah raga	Tempat/lokasi olah raga
1.	Ateletik	Mandala krida
2.	Menembak	Lapangan tembak AAU
3.	Kempo	GOR among rogo

4.	Pencak silat	Gedung APMD
5.	Sepak bola	Mandala krida & Kridosono
6.	Panahan	Lapangan Trirenggo Bantul
7.	Bola voli	GOR among rogo
8.	Bulutangkis	Gedung YKPN
9.	Bola basket	SMA Bhineka & GOR among rogo
10.	Sepak takraw	Gedung YKPN
11.	Tenis lapangan	Lapangan tenis FPOK IKP Yogyakarta
12.	Senam	IKIP Yogyakarta
13.	Tenis meja	Hall tenis meja FPOK IKIP Yogyakarta
14.	Renang	Kolam renang AAU
15.	Karate	Gelanggang Mahasiswa UGM
16.	Judo	Dojo SKB Banguntapan
17.	Tae kwon do	UPN Veteran Condongcatur
18.	Hoki	Lapangan Minggiran
19.	Angkat berat/binaraga	Sasono Hinggil Dwi Abad
20.	Balap sepeda	Lapangan seturan & mandala krida
21.	Golf	Lapangan Golf Cangkringan

Sumber : KONI DIY

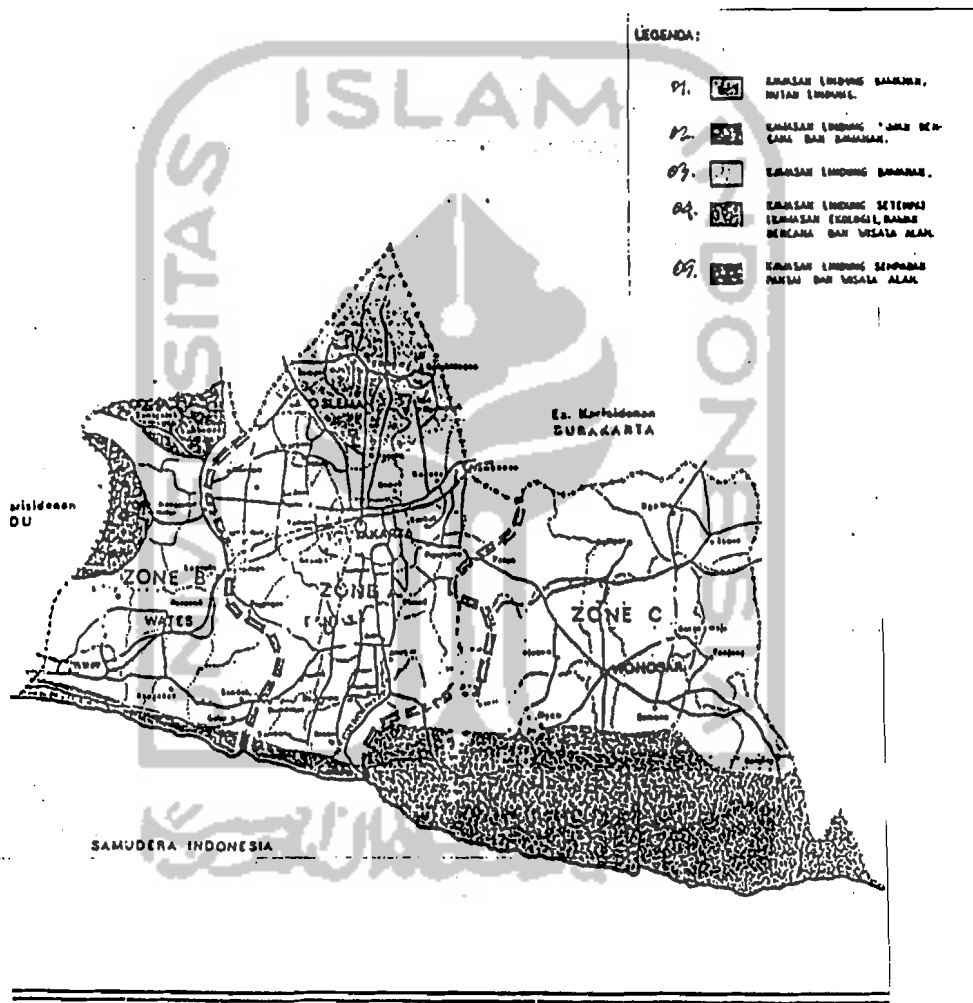
Tabel 3.15. Tempat lokasi latihan olah raga dan pertandingan olah raga

Pemanfaatan lokasi olah raga oleh klub-klub olah raga baik dalam hal latihan rutin maupun pertandingan dengan skala nasional dilakukan pada tempat-tempat tersebut.

Bertambahnya jumlah-jumlah klub olah raga menyebabkan berkurangnya daya tampung arena latihan olah raga, hal ini menyebabkan berkurangnya jadwal latihan klub-klub olah raga tersebut yang pada akhirnya mengakibatkan turunnya prestasi atlit olah raga. Sementara sistem penggunaan sarana latihan dengan sistem sewa tiap bulan, berupa sewa gedung dan peralatan olah raga. Peluang ini merupakan salah satu dasar perencanaan proyek *Sports Club* Di Yogyakarta.



- Pencapaian yang mudah bagi pengguna untuk datang ke fasilitas tersebut seperti jalan, sarana transportasi dll.
- Jarak yang relatif dekat terhadap fasilitas terdekat seperti hotel, pusat perdagangan dll.
- Kesesuaian dengan pengembangan daerah setempat yang berhubungan dengan aturan pembangunan seperti BC, FAR, sempadan dll.



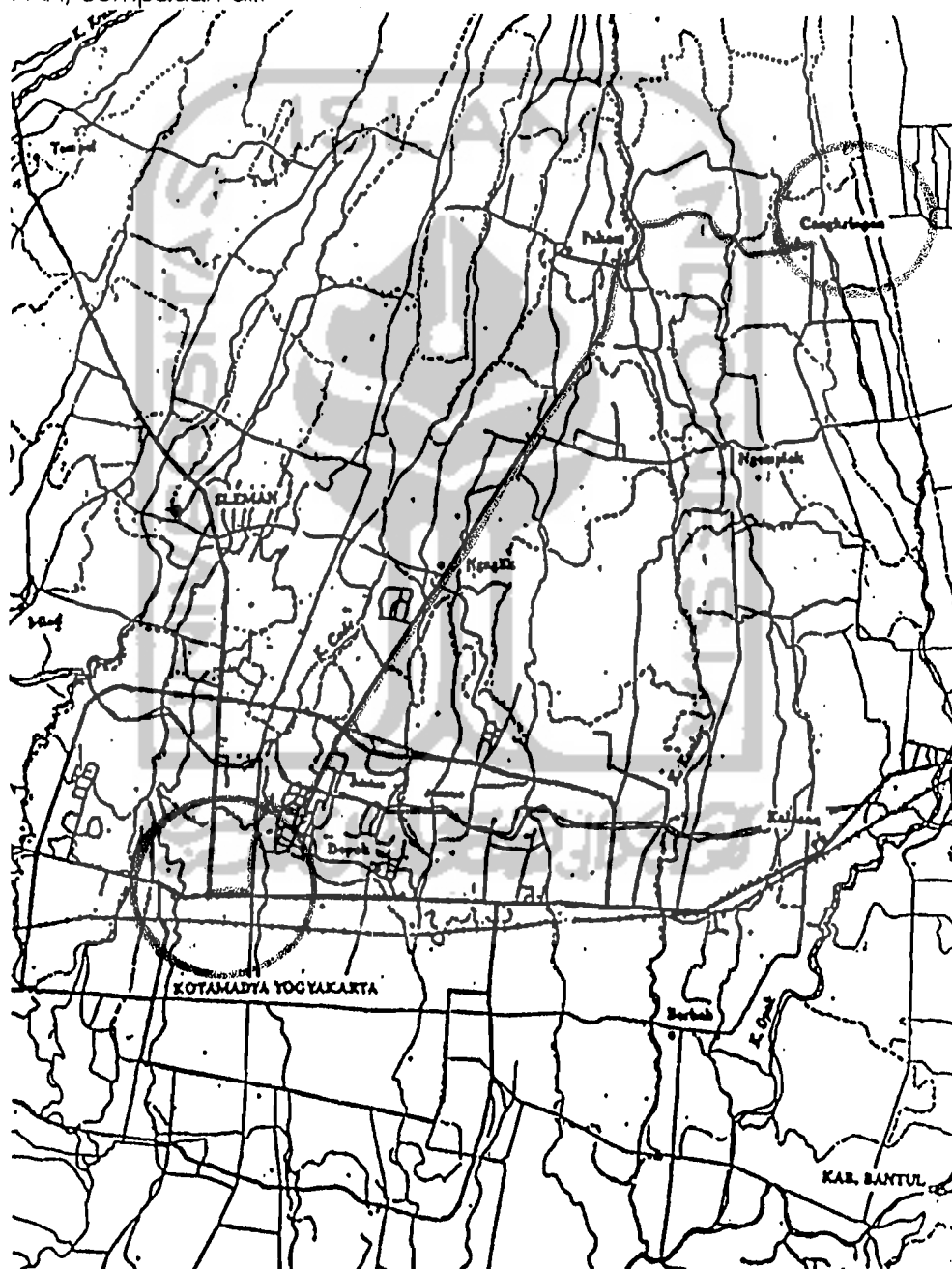
### PROPINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Sumber : RUTR Prop. DIY

Gambar 3.42. Peta Perwilayahan Pembangunan Prop. DIY

Kawasan yang dipilih adalah kawasan alam perbukitan di Kecamatan Cangkringan tepatnya sekitar kawasan Merapi Golf Cangkringan yang memiliki hawa segar pegunungan di mana tempat tersebut

merupakan kawasan lindung bawahan yang dapat dipergunakan atau kawasan yang diperkenankan sebagai lokasi olah raga untuk skala regional dan lokal, dengan catatan dalam pengembangan sarana olah raga *Sports Club* ini dapat memperhatikan pelestarian peresapan air, kawasan terbuka, tidak mengeksploitasi lingkungan secara berlebihan dan penyesuaian bangunan dengan peraturan setempat seperti BC, FAR, sempadan dll.



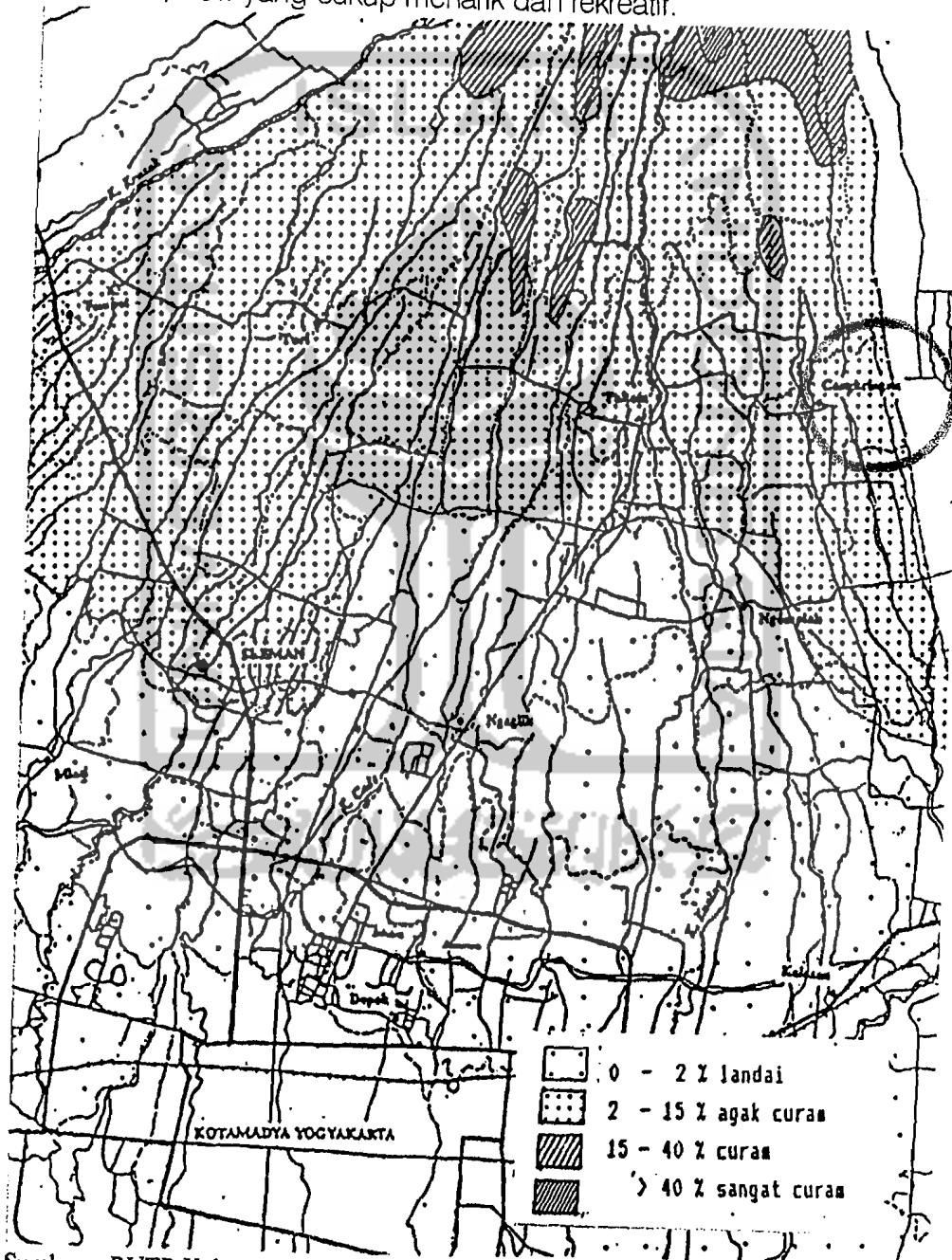
Sumber : RUTR Kabupaten Sleman

Gambar 3.43. Peta orientasi lokasi terhadap Kota Yogyakarta



3.2.2. Kondisi lingkungan

Alam perbukitan di kawasan ini memberikan aneka macam suasana lingkungan yang beragam seperti : aliran sungai yang tidak pernah kering sepanjang tahun, kontur lahan sekitar 2%-15% dengan kategori agak curam, drainasi yang lancar terdistribusi dengan baik, vegetasi dengan berbagai macam tanaman, pencapaian ke lahan yang memadai, view yang cukup menarik dan rekreatif.



Sumber : RUTR Kabupaten Sleman

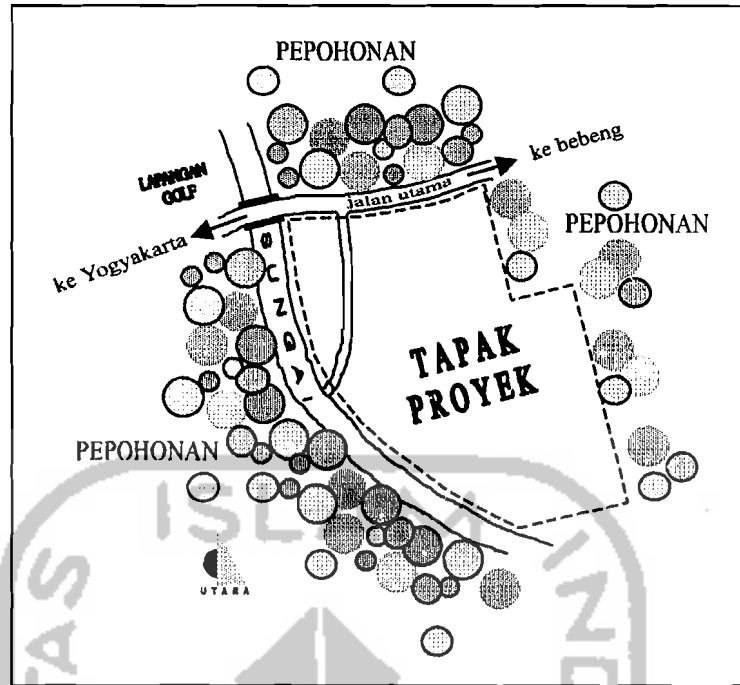
Gambar 3.44. Peta kemiringan lereng

### 3.2.3. Kondisi eksisting

Lokasi adalah terletak pada kawasan perbukitan antara Sungai Bebung dengan Sungai Kuning dengai *view* Gunung Merapi, lokasi ini mempunyai potensi-potensi alam yang umumnya masih asli dan berfungsi sebagai kawasan penyangga terutama dalam hal penyediaan air untuk kota Yogyakarta serta sebagai paru-paru bagi lingkungan sekitarnya

Lokasi lahan yang terpilih memiliki pertimbangan-pertimbangan menyangkut keberadaan pengembangan *Sports Club* adalah sebagai berikut :

- Lahan yang mudah dicapai dari kota Yogyakarta dan sekitarnya, karena memiliki prasarana jalan yang memadai serta juga berfungsi sebagai pendukung keberadaan Merapi Golf Cangkringan.
- Hubungan lahan dengan bangunan *Sports Club* nantinya saling mendukung karena sesuai dengan permasalahan yang diambil pada proyek ini.
- Luasan yang cukup memadai sebagai salah satu persyaratan lahan yaitu membutuhkan ruang yang cukup besar dan dengan BC rendah karena menyangkut letaknya pada kawasan lindung
- Dengan kata lain kondisi eksisting lahan adalah merupakan tanah kosong yang belum dimanfaatkan dan hanya berisi pepohonan yang merata baik yang berada di dalam lahan maupun di luar lahan
- Orientasi lahan mampu memberikan pemandangan yang baik, dari dalam maupun ke luar tapak. Pemandangan menarik adalah latar belakang Gunung Merapi di kejauhan dan pemandangan lapangan Golf Cangkringan yang telah berkembang sedemikian rupa, yang juga menjadi aset pemandangan menarik dari kondisi eksisting lahan sekarang



Gambar 3.45. Kondisi eksisting

Lahan ini berbatasan dengan

- Sebelah utara : lapangan golf Cangkringan & hutan
- Sebelah selatan : sungai dan view hutan
- Sebelah barat : sungai dan view hutan
- Sebelah timur : hutan

Luas lahan : ± 2,7 Ha



Sumber : Dokumentasi

Gambar 3.46. Kondisi lingkungan



Sumber : Dokumentasi

Gambar 3.47. Sungai



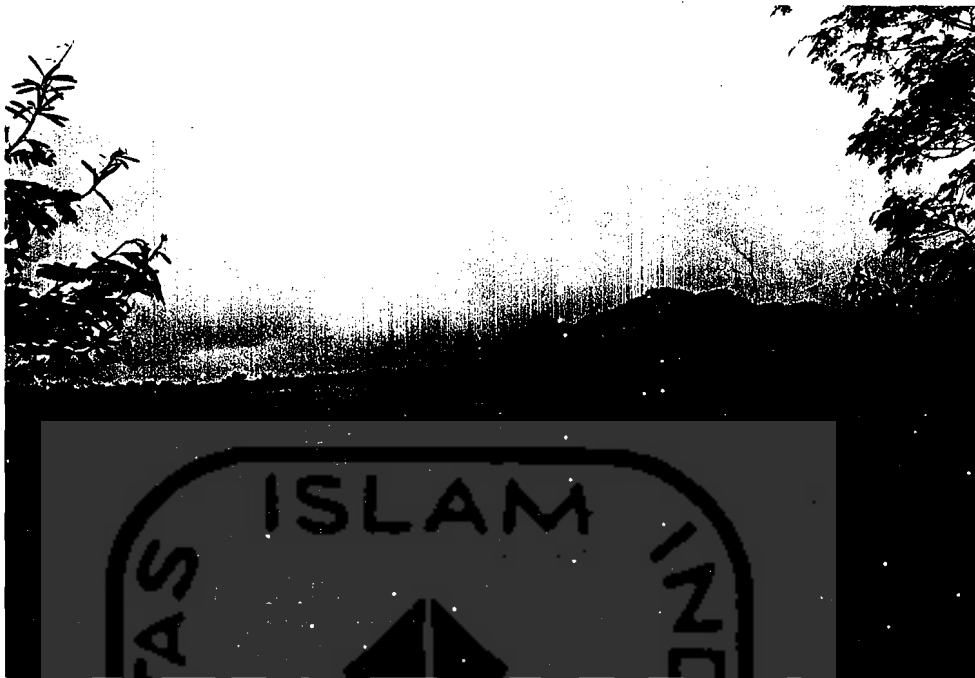
Sumber : Dokumentasi

Gambar 3.48. Vegetasi



Sumber : Dokumentasi

Gambar 3.49. Pencapaian



Sumber : Dokumentasi

Gambar 3.50. View yang menarik