
TUGAS AKHIR

SPORT CLUB DI YOGYAKARTA
Ungkapan Karakteristik Kedinamisan Gerak Olahraga Rekreasi Pada
Penampilan Bangunan

Landasan Konseptual Perancangan



Oleh :

Uray Fery Andi

No. Mhs : 92340015

Nirm : 920051013116120012

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
1996**

TUGAS AKHIR

SPORT CLUB DI YOGYAKARTA

Ungkapan Karakteristik Kedinamisan Gerak Olahraga Rekreasi Pada
Penampilan Bangunan

Landasan Konseptual Perancangan

Oleh :

Uray Ferry Andri

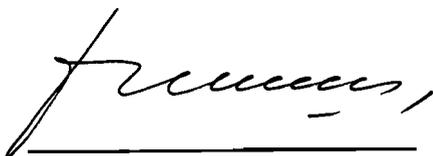
No. Mhs. 92340015

Nirm. 920051013116120012

Telah diperiksa dan disetujui pada tanggal : Februari 1997
oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

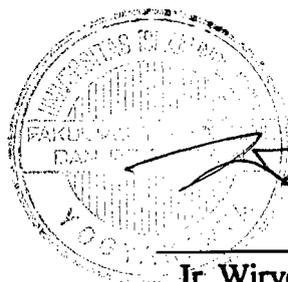


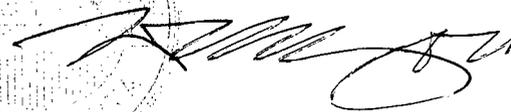
Ir. Ahmad Saifullah MJ, M.Si



Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch

Mengetahui
Jurusan Teknik Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Ketua,




Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch

.....
hanya untuk kedua orang tua-ku dan keluargaku
Vray

*Arsitektur adalah seni mencipta suasana
(Skala Selaras, AMJ-Penjelajahan 1990-1995)*

.....
Pada hakikatnya.....
Sebuah ruang dibentuk, yang dituju adalah impresi yang terkandung,
Sebuah massa diubah, tujuannya ekspresi yang timbul,
Sebuah bejana dibuat, tujuannya rongga yang ada didalam.

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah Subhanau Wata'ala yang telah memberikan keluangan waktu, limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga hanya karena kekuatan yang diberikan kepada penyusun, maka penyusun dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan Judul : **Sport Club di Yogyakarta, Ungkapan Karakteristik Kedinamisan Gerak Olahraga Rekreasi Pada Penampilan Bangunan.**

Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh jenjang sarjana Stara-1 pada Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Dalam yang baik ini penyusun ingin menyampaikan terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan, baik langsung ataupun secara tidak langsung dalam penyusunan Tugas Akhir ini kepada :

1. Ir. Susastrawan, MS selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia
2. Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perancangan Universitas Islam Indonesia dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penulisan ini.
3. Ir. Tony Kunto Wibisono selaku Dosen Wali mahasiswa yang bersangkutan yang banyak membantu dalam mempuh pendidikan ini.
4. Ir. Saifullah. MJ, MSI, selaku Dosen Pembimbing I Tugas Akhir yang selalu membimbing dan mengarahkan dalam penulisan ini.
5. Petugas perpustakaan Universitas Islam Indonesia dan Universitas Gajah Mada yang telah banyak membantu dalam pencarian literatur dan referensi yang sangat mendukung dalam penulisan.
6. Petugas dari instansi terkait tempat penulis melakukan survey data, yang telah membantu memberi masukan data walaupun dengan birokrasi dan prosedurnya yang cukup melelahkan.
8. Mas Tutut di Laboratorium Perumahan Universitas Islam Indonesia yang telah memberikan masukan dan peta-peta yang mendukung dalam penulisan.
9. Rekan-rekan satu kelompok bimbingan yang senasib dan sejalan serta yang selalu saling memberikan masukan dan dorongan-dorongan.
9. Rekan-rekan tugas akhir terdahulu (angkatan 92) seperti mbak Oppie', Ira dan Wahyu yang telah mau berbagi pengalaman dan memberikan bantuan contoh-contoh dalam penulisan.



10. Rekan-rekan di Datum Studio yang selalu berusaha membantu dan memberikan dorongan dalam penulisan ini.

11. Warga rumah Kundil tempat penulis berdiam, yang selalu membantu dengan gurauan-gurauan dan guyonnya yang kadang-kadang cukup mengganggu.

12. Serta rekan-rekan dan pihak-pihak lain yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam lembaran ini.

Akhir kata penyusun berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan umumnya bagi rekan-rekan seprofesi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Yogyakarta, Februari 1997

Penyusun

WRAJ FERU ANDI

92340015

Abstraksi

Sport Club sebagai sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan dirasakan sangat diperlukan mengingat animo masyarakat akan kegiatan olahraga, rekreasi dan perkumpulan di Yogyakarta cukup besar untuk meningkatkan kebugaran tubuh sekaligus berekreasi dan berinteraksi dengan sesama pelaku. Dengan mengklasifikasikan kegiatan dan kebutuhan yang akan diwadahi maka dapat kita ketahui jenis sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan yang akan diadakan dalam *Sport Club*, kapasitasnya serta program ruangnya, sehingga diharapkan *Sport Club* tersebut dapat menjadi alternatif bagi pengembangan sarana olahraga rekreasi di Yogyakarta.

Dalam penampilan bangunannya, sebuah bangunan berusaha untuk dapat berkomunikasi dan mempresentasikan apa-apa yang ingin disampaikan kepada masyarakat sebagai pengguna dan pengamat, baik itu melalui bentuk bangunannya maupun melalui ungkapan filosofis bangunannya.

Dengan mengkaji karakteristik gerak olahraga rekreasi dapat kita temukan ciri/ karakteristik gerakan tersebut (ciri anatomis, kinesiologis dan fisiologis) yang kemudian kita terapkan pada penampilan bangunan melalui suatu proses *metaphora (combine methapor)* baik itu pada peruangannya maupun melalui ungkapan filosofis bentuknya. Sehingga diharapkan penampilan bangunannya dapat mewakili perwujudan fungsi bangunan dan hubungannya dengan komunikasi bangunan terhadap masyarakat.

Selain itu untuk menghindari suasana eksklusivisme, mengingat dasar pelayanan *Sport Club* untuk kalangan menengah ke atas, maka diharapkan *Sport Club* melalui penataan lansekapnya yang meliputi pola tata ruang dan massa, pola sirkulasi dan pencapaian, pola pendaerahan dan pola vegetasinya, dapat memberikan kesan terbuka dan menerima terhadap masyarakat dan lingkungan sekitarnya, guna mendukung keberadaan dan fungsinya sebagai sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan.

DAFTAR ISI

Lembar Judul.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Persembahan.....	iii
Kata Pengantar.....	iv
Abstraksi.....	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar.....	xi

BAB I : Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Penjelasan Judul.....	1
1.1.1. Keberadaan Sebuah Bangunan 'Sport Club'	2
1.1.2. Rekreasi dan Olahraga sebagai Kesatuan Fungsi yang Diwadahi ...	3
1.1.3. Olahraga dan Rekreasi di Yogyakarta	3
1.1.4. Bentuk Penampilan Bangunan sebagai Media Komunikasi dalam Arsitektur	5

1.2. Permasalahan

1.2.1. Permasalahan Umum.....	6
1.2.2. Permasalahan Khusus.....	6

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan Pembahasan.....	6
1.3.2. Sasaran Pembahasan.....	6

1.4. Lingkup Pembahasan.....

1.5. Metode Pembahasan.....

1.6. Sistematika Pembahasan.....

1.7. Keaslian Penulisan.....

1.8. Pola Pikir.....

BAB II :*Sport Club* di Yogyakarta dan Aspek Penampilan bangunan.

2.1. Tinjauan Umum *Sport Club*

2.1.1. Pengertian dan Terminologi <i>Sport Club</i>	13
2.1.2. Kategori <i>Sport Club</i>	14
2.1.3. Dasar Pelayanan <i>Sport Club</i>	15
2.1.3.1. Keanggotaan <i>Sport Club</i>	15
2.1.3.2. Kepuasan Olahraga, Rekreasi dan perkumpulan.....	16
2.1.3.3. Bentuk Pengembangan <i>Sport Club</i>	17

2.1.4. Struktur Organisasi Pelayanan Sport Club.....	18
2.2. Tinjauan Daerah Istimewa Yogyakarta	
2.2.1. Kondisi Wilayah Yogyakarta.....	19
2.2.1.1. Keadaan Fisik Wilayah.....	19
2.2.1.2. Keadaan Kependudukan.....	19
2.2.2. Kegiatan Olahraga Rekreasi di DIY.....	20
2.2.2.1. Animo Masyarakat.....	20
2.2.2.2. Sarana Olahraga Rekreasi.....	22
2.3. Tinjauan Penampilan Bangunan.	
2.2.1. Faktor yang Mewujudkan Bentuk.....	22
2.2.1.1. Fungsi.....	23
2.2.1.2. Struktur.....	24
2.2.1.3. Simbol.....	24
2.2.2. Unsur-unsur Bentuk.....	27
2.4. Kajian Kedlanamisan Gerak Olahraga Rekreasi	
2.4.1. Karakteristik Gerak Olahraga Rekreasi.....	28
2.4.1.1. Ciri Anatomis.....	29
2.4.1.2. Ciri Kinesiologis.....	29
2.4.1.3. Ciri Fisiologis.....	30
2.5. Tinjauan Penghadiran Kesan Terbuka Melalui Penataan Lanskap	
2.5.1. Lansekap sebagai pembentuk ruang luar bangunan.....	31
2.5.2. Penghadiran kesan terbuka.....	32
2.6. Kesimpulan.....	32

BAB III : *Sport Club* sebagai sarana Olahraga, Rekreasi dan Perkumpulan di Yogyakarta

3.1. <i>Sport Club</i> sebagai saran Olahraga, Rekreasi dan Perkumpulan	
3.1.1. Klasifikasi Tingkat Pelayanan.....	34
3.1.2. Program Kegiatan <i>Sport Club</i>	35
3.1.2.1. Klasifikasi Kegiatan.....	37
3.1.2.2. Kebutuhan Ruang.....	38
3.1.2.3. Besaran Ruang.....	40
3.2. Anallsa Lokasi <i>Sport Club</i>	
3.2.1. Misi Pengembangan.....	41
3.2.2. Proyeksi Kegiatan Olahraga Rekreasi di Yogyakarta.....	41
3.2.3. Prinsip Dasar Penentuan Tapak.....	44
3.3. Ungkapan Karakteristik Kedinamisan Gerak Olahraga Rekreasi	
3.3.1. Ungkapan Gerak Pada Fungsi dan Bentuk Ruang.....	44
3.3.1.1. Bentuk Komposisi Ruang.....	45
3.3.1.2. Kualitas dan Suasana Ruang.....	48
3.3.2. Ungkapan Melalui Struktur.....	50
3.3.2.1. Sistem Struktur.....	51
3.3.2.2. Sifat Bahan.....	54
3.3.3. Ungkapan Melalui Simbol.....	55

3.3.3.1. Ungkapan Melalui Simbol Metaphor.....	55
3.3.3.2. Ungkapan Filosofis Bentuk.....	58
3.3. Penghadiran Kesan Terbuka melalui Penataan Lansekap	
3.3.1. Pola Tata Ruang dan Massa.....	61
3.3.2. Pola Sirkulasi dan Pencapaian.....	62
3.3.3. Pola Penzoningan Lahan.....	63
3.3.4. Pola Vegetasi.....	64
BAB IV : Konsep Perencanaan Dan Perancangan.	
4.1. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan	
4.1.1. Lokasi Pengembangan Kegiatan.....	65
4.1.2. Letak Site.....	66
4.2. Konsep Dasar Perancangan Ruang	
4.2.1. Konsep Program Kegiatan <i>Sport Club</i>	67
4.2.2. Konsep Kebutuhan dan Besaran Ruang.....	68
4.2.2.1. Kebutuhan dan Macam Ruang.....	68
4.2.2.2. Besaran Ruang.....	70
4.2.3. Konsep Tata Ruang dan Massa.....	72
4.2.3.1. Konsep Tata Ruang Dalam.....	72
4.2.3.2. Konsep Tata Ruang Luar dan Massa Bangunan.....	75
4.2.4. Konsep Sirkulasi dan Pencapaian.....	77
4.3. Konsep Dasar Perancangan Bangunan	
4.3.1. Konsep Penampilan Bangunan.....	78
4.3.1.1. Bentuk Fisik Bangunan.....	78
4.3.1.2. Orientasi Bangunan.....	80
4.3.2. Konsep Sistem Bangunan.....	80
4.3.2.1. Konsep Sistem Struktur.....	80
4.3.2.2. Konsep Sistem Utilitas.....	81
Daftar Pustaka.....	
Lampiran.....	

DAFTAR TABEL

Tabel.1.1. Fasilitas olahraga di DIY.....	4
Tabel.2.1. Prosentase penduduk menurut golongan pengeluaran perkapita sebulan di DIY.....	19
Tabel.2.2. Prosentase penduduk yang melakukan kegiatan sosial budaya di DIY.....	20
Tabel.2.3. Prosentase penduduk menurut jenis olahraga yang sering dilakukan di DIY.....	21
Tabel.3.1. Klasifikasi program kegiatan berdasarkan jumlah pelaku yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan interaksi sosial.....	37
Tabel.3.2. Klasifikasi kegiatan berdasarkan area/fasilitas.....	38
Tabel.3.3. Asumsi angka penggunaan fasilitas per hari.....	39
Tabel.3.4. Kriteria kesesuaian fasilitas pelayanan kota dengan kawasan.....	43
Tabel.3.5. Analisa sifat gerakan olahraga.....	46
Tabel.3.6. Persyaratan kualitas ruang.....	49
Tabel.3.7. Jenis dan kesan warna.....	50
Tabel.3.8. Jenis dan kesan tekstur.....	51
Tabel.3.9. Persyaratan suasana ruang.....	51
Tabel.3.10. Sifat dan kesan bahan.....	54
Tabel.4.1. Besaran Ruang.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar.2.1. Struktur organisasi pelayanan <i>Club</i>	18
Gambar.2.2. Simbol agak tersamar.....	25
Gambar.2.3. Metaphor tidak nyata.....	25
Gambar.2.4. Metaphor nyata.....	26
Gambar.2.5. Combine metaphor.....	26
Gambar.3.1. Peta rencana pemanfaatan lahan.....	42
Gambar.3.2. Peta perwilayahan pemabngunan di propinsi DIY.....	44
Gambar.3.3. Gerakan olahraga rekreasi.....	47 ✓
Gambar.3.4. Prinsip <i>bent, kink</i> dan <i>fold</i>	48
Gambar.3.5. Skala	50
Gambar.3.6. Sistem struktur rangka.....	52
Gambar.3.7. Sistem konstruksi lengkung.....	53
Gambar.3.8. Sistem konstruksi gantung.....	54
Gambar.3.9. Analisa perpindahan konsep.....	56
Gambar.3.10. Ungkapan pergerakan dan kecepatanpada bentuk.....	57
Gambar.3.11. Perubahan bentuk.....	57
Gambar.3.12. Intensity dalam bangunan.....	58
Gambar.3.13. Komposisi platonic solid.....	59 ✓
Gambar.3.14. Durasi dalam bangunan.....	59
Gambar.3.15. Komposisi solid void.....	60 ✓
Gambar.3.16. Irama dalam bangunan.....	61
Gambar.3.17. Organisasi ruang dan ruang terbuka.....	62
Gambar.3.18. Pencapaian ke bangunan.....	63
Gambar.3.19. Sekuen pergerakan.....	63
Gambar.3.20. Penzoningan lahan.....	64
Gambar.3.21. Pola vegetasi	64
Gambar.4.1. Letak site.....	66
Gambar.4.2. Komposisi ruang.....	73
Gambar.4.3. Konsep bentuk ruang.....	73
Gambar.4.4. Hubungan ruang.....	73
Gambar.4.5. Hirarki ruang.....	74
Gambar.4.6. Solid void danSirkulasi	74
Gambar.4.7. Hubungan ruang dalam dan ruang luar.....	75
Gambar.4.8. Konsep gubahan.....	75
Gambar.4.9. Konsep pendaerahan.....	76
Gambar.4.10. Konsep vegetasi.....	76

Gambar.4.11. Konsep pencapaian.....	77
Gambar.4.12. Menerima dan terbuka terhadap lingkungan.....	78
Gambar.4.14. Bentuk massa bangunan.....	78
Gambar.4.15. Permukaan bangunan.....	79
Gambar.4.16. Irama bangunan.....	79
Gambar.4.17. Konsep orientasi.....	80
Gambar.4.18. Sistem struktur.....	81

BAB. I Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Penjelasan Judul :

Sport : - Olahraga, keolahragaan (Saddly, Hassan, Kamus Inggris-Indonesia, 1993, hlm :547)

- *Bermain suatu permainan atau berpartisipasi pada pertandingan hiburan yang berhubungan dengan fisik dan keahlian* (Perrin, Gerald A, 1979, Hlm: 1).

Club : Sekelompok orang-orang yang terorganisasi untuk suatu tujuan, keinginan/hobby yang sama dan mengadakan pertemuan secara teratur.(Morris, William, 1970, hlm :35)

Penampilan Bangunan : Bentuk secara keseluruhan bangunan yang ditangkap secara visual dan secara lahiriah mengungkapkan maksud dan tujuan bangunan disertai dengan pengertian ilusinya.(Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 9)

Resume : Suatu wadah bagi orang-orang yang mempunyai tujuan yang sama dalam bidang olahraga sekaligus keinginan untuk istirahat/rekreasi khususnya bagi masyarakat Yogyakarta dan sekitar. Dengan penekanan pada bentuk keseluruhan bangunan yang mencerminkan kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi sebagai perwujudan fungsi yang diwadahi.

1.1.1. Keberadaan sebuah bangunan *Sport Club*

Kepuasan menyangkut hasil dari suatu kejadian antara seorang dengan lingkungannya. Karena kepuasan juga menyangkut interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, maka penilaian seseorang tentang kepuasan tergantung pada kondisi kehidupan dunia luar orang itu sendiri. Jadi kepuasan tergantung pada lingkungan yang sesungguhnya dan bagaimana lingkungan itu diterima oleh seseorang. (Supryanto mengutip Aldefer, 1972, hlm: 29).

Hal ini berkaitan dengan keinginan untuk mendapatkan kepuasan melalui lingkungan yang mereka bentuk sehingga kepuasan mereka dapat tercapai melalui interaksi mereka terhadap lingkungan tersebut yang pada dasarnya mempunyai kebiasaan dan kesenangan yang sama. Sehingga diadakan sebuah bangunan klub untuk mewedahi kegiatan mereka.

Adakalanya olahraga sudah menjadi barang yang mahal dan sulit dilakukan setiap saat. Sedangkan pada saat bersamaan, tubuh yang sehat diperlukan dalam menunjang kinerja dan produktivitas, terutama bagi pelaku bisnis yang setiap harinya disibukkan dengan kegiatan dan jadwal pekerjaan. Oleh karena itu mereka membutuhkan tempat/sarana untuk dapat merasakan kembali kebugaran tubuh tapi dalam waktu yang singkat dan tanpa mengganggu kegiatan bisnis mereka. (Kertajaya, Hermawan, 1996, hlm : 26)

Sport Club sebagai salah satu bangunan klub olahraga juga sekaligus memberikan fasilitas sarana rekreasi sebagai pelengkap fungsi bangunan. Kehadiran *Sport Club* sebagai sarana rekreasi olahraga diharapkan mampu memenuhi keinginan/kepuasan dan tujuan yang dikehendaki.

Istilah *Sport Club* dapat merupakan suatu bangunan dengan fasilitas olahraga dalam ruangan (*indoor sport*) sebagai contoh satu atau dua lapangan *squash*, ruang billiard, *fitness center* serta olah raga dilapangan terbuka seperti tenis, golf, kolam renang dan sebagainya. Juga dilengkapi dengan fasilitas akomodasi sosial skala kecil untuk memungkinkan bangunan berfungsi sebagai ruang pertemuan, restoran dan lain-lain. (Thomson, Neil, 1984, hlm : 51)

Sehingga didalam *Sport Club* selain dilengkapi fasilitas olahraga seperti biasanya, juga dilengkapi fasilitas umum dan rekreasi lainnya, serta adanya ruang - ruang pertemuan, restoran dan kegiatan yang mendukung kegiatan perkumpulan/sosial.

1.1.2. Rekreasi dan Olah raga sebagai kesatuan fungsi yang diwadahi.

Rekreasi adalah urusan pemenuhan kebutuhan kepuasan, berlaku bagi semua orang, sungguhpun mereka dibatasi oleh keadaan fisik maupun nonfisiknya masing-masing paling tidak kebutuhan untuk merasakan rekreasi dalam suatu kesan memadai itu ada (Farrel, Patricia & Herberta M Lun Drgen, 1934, hlm : 96).

Rekreasi sudah menjadi kebutuhan cukup mendasar bagi penghuni kota yang selalu disibukan oleh kegiatan-kegiatan rutinnnya, sebagai upaya penyegaran fisik dan mental setelah bekerja dan berpikir. rekreasi yang dilakukan dapat berupa menonton hiburan, keliling kota sampai keluar kota, ke tempat-tempat wisata yang ada, baik itu sendirian atau berkelompok. sehingga setelah berekreasi dapat meningkatkan kinerja mereka dalam kaitannya dengan pembentukan manusia seutuhnya.

Olah raga yang juga merupakan kegiatan yang berhubungan dengan fisik dan mental manusia, cukup berperan pula dalam pengembangan manusianya. Seperti yang diamanatkan dalam GBHN : (Bani, 1995, hlm : 3)

Pembinaan, pengembangan olahraga sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia, dan diarahkan pada peningkatan kesehatan jasmani, mental dan rohani masyarakat, serta ditujukan untuk pembentukan watak dan kepribadian, kedisiplinan dan sportiftas serta pencapaian prestasi setinggi-tingginya, agar dapat meningkatkan citra bangsa dan membangkitkan rasa kebangsaan nasional dan daerah.

Suatu kegiatan rekreasi olahraga menjadi alternatif baru sebagai keinginan untuk memenuhi kebutuhan akan olahraga sekaligus berekreasi, baik itu dengan permainan-permainan yang disuguhkan dalam olahraga maupun tempat-tempat santai dan panorama/penataan lingkungan yang indah.

1.1.3. Olahraga dan Rekreasi di Yogyakarta

Kegiatan rekreasi olahraga yang ada di Yogyakarta belum terwadahi secara optimal terlihat dari fasilitas olahraga yang ada belum banyak menghadirkan rekreasi sebagai kegiatan pendukungnya dan sekaligus sebagai wadah untuk perkumpulan (*club*). Hal tersebut dapat kita lihat pada tabel berikut ini :

Tabel.1. 1.Fasilitas Olahraga di DIY

No	Fasilitas	Jumlah
1	Fitness/ Health Center	3 buah
2	Gelandang Renang	9 buah
3	Padang golf	1 buah
4	Billiard	41 buah
5	Sarana/fasiliats Olahraga	11 buah
		65 buah

Sumber : KONI DIY.

Sedangkan dari animo masyarakat Yogya terhadap kegiatan rekreasi olahraga menduduki prosentase yang cukup tinggi untuk kegiatan rekreasi aktif setelah kegiatan organisasi sosial yaitu 37,67%. (Suharyanto, mengutip Biro Statistik DIY, 1995, hlm: 6)

Melihat kecenderungan tersebut diatas maka perlu dipertimbangkan fasilitas rekreasi olahraga berupa *Sport Club* sebagai alternatif lain untuk memenuhi kebutuhan dan animo masyarakat akan fasilitas olahraga ,rekreasi dan perkumpulan di Yogyakarta.

Selain animo masyarakat, diatara faktor yang perlu diperhatikan dalam perencanaan fasilitas olahraga adalah jenis/type dari pelanggan/pemakai yang bersangkutan, asal usulnya dan ketertarikannya (terutama sekali dalam hubungannya dengan olahraga seperti tenis, golf dan bowling). (Manuel Boud, Bovey, Fred Lawson, 1977, hlm :51)

Golongan klas ekonomi menengah terutama para eksekutif muda menjadi motor utama perkembangan *Sport Club*, bersamaan dengan kesadaran berolahraga untuk meningkatkan kinerjanya. (Secaatmaja, Deny, 1996, hlm : 14). Jadi jenis pelanggan/*target group* dari *Sport Club* kebanyakan merupakan golongan klas

ekonomi menengah yang menginginkan sarana olahraga dan pelepasan/rekreasi serta aktivitas sosial/perkumpulan.

Namun secara tidak langsung hal tersebut telah menciptakan suasana eksklusif dalam kawasan *Sport Club* dimana masyarakat secara umum merasa segan untuk menggunakan fasilitas tersebut karena dinilai terlalu mahal dan elit begitu juga masyarakat sekitar yang menjadikan kawasan tersebut tertutup dan elit buat mereka. Kecendrungan tersebut paling tidak harus diantisipasi guna mendukung keberadaan *Sport Club*, misalnya dengan menghadirkan kesan terbuka pada penataan ruang luar dan lanskapnya sehingga dapat menarik masyarakat pemakai dan sekitarnya.

1.1.4. Bentuk Penampilan Bangunan sebagai Media Komunikasi dalam Arsitektur.

Berkomunikasi merupakan suatu kebutuhan dan salah satu tujuan hidup manusia, oleh Louis I Khan disebut dengan berekspresi. Dalam bahasa arsitektur yang digunakan untuk berkomunikasi ialah bentuk, bentuk keseluruhan dalam hal ini bangunan-bangunan. (Sutedjo, Suwondo B, 1985, hlm : 5-6)

Hal ini dikarenakan bentuk merupakan wujud bangunan yang tampak langsung secara visual oleh manusia. Dari penampilan bangunan orang mengharapkan mendapatkan jawaban yang disampaikan berupa pesan-pesan melalui bentuk, baik itu gabungan bagian-bagian bentuk seperti pintu, jendela, kolom, tangga dsb ataupun mengandung unsur-unsur lainnya seperti skala, proporsi, irama, warna, bahan dan tekstur.

Berarsitektur artinya berbahasa dengan ruang dan gatra, dengan garis dan bidang, dengan bahan material dan suasana tempat. (Mangunwijaya, Y B, 1988, hlm : 7)

St Thomas Aquinas (c 1224-74) mengatakan bahwa tubuh dan jiwa keduanya berperan dalam persepsi dan seluruh ide kita tergambar secara intelek dari yang 'diberikan' oleh indera. Kita memperoleh ide kita tentang sesuatu yang

tak terlihat (unseen things) melalui analogi dengan benda yang kita lihat
Papadakis, Andrea, 1991, hlm : 56)

Selain pengungkapan secara fungsional, dalam mengekspresikan bangunan, terutama pengekspresian suatu kesan, sifat, dan karakter bangunan dapat kita tempuh melalui kajian filosofisnya, misalnya sebuah *Sport Club* sebagai sarana olahraga dan rekreasi ditampilkan melalui analogi dari gerak olahraga dan rekreasi yang dinamis sebagai perwujudan fungsinya sehingga dapat dimengerti dan berkomunikasi melalui bentuk penampilan dan filosofi bangunan.

1.2. Permasalahan.

1.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana menghadirkan suatu alternatif fasilitas olahraga lain berupa *Sport Club* di Yogyakarta, yang dapat mewadahi kegiatan olahraga ,rekreasi dan perkumpulan (club).

1.2.2. Permasalahan Khusus

- Bagaimana membentuk penampilan bangunan *Sport Club* melalui kajian kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi sebagai perwujudan fungsi yang diwadahi.
- Bagaimana menghadirkan kesan terbuka pada penataan lanskap bangunan *Sport Club* sehingga mampu mendukung keberadaan dan fungsinya terhadap lingkungan.

1.3. Tujuan dan Sasaran

1.3.1. Tujuan Pembahasan

Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan bangunan *Sport Club* yang dapat mewadahi kegiatan rekreasi olahraga dan perkumpulan dengan penampilan bangunannya yang dapat mencerminkan kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi serta penataan lanskapnya yang memberikan kesan terbuka .

1.3.2. Sasaran

- a. Mengidentifikasi kebutuhan akan saran rekreasi olahraga di Yogyakarta sebagai dasar pertimbangan keberadaan *Sport Club*.

b. Mengklasifikasikan tingkat pelayanan *Sport Club*.

c. Mengidentifikasi aktivitas yang berlangsung dalam *Sport Club*.

d. Mengidentifikasi lokasi dan kondisi site yang mendukung keberadaan *Sport Club*.

e. Mengungkapkan karakteristik gerak dinamis olahraga dan rekreasi sebagai konteks penampilan bangunannya.

f. Mengidentifikasi karakter ruang luar yang dapat memberikan kesan terbuka sebagai dasar penataan lanskapnya.

1.4. Lingkup Pembahasan

Pembahasan dibatasi pada masalah dalam lingkup disiplin ilmu arsitektur dengan penekanan aspek fisik/visual dan filosofis bangunan yang dapat menghasilkan arahan baru dalam konsep perencanaan dan perancangan.

Pembahasan meliputi :

1. Pembahasan secara fisik/visual dalam lingkup *Sport Club* mencakup kebutuhan dan dasar pelayanan, aktivitas yang diwadahi, ungkapan karakteristik gerak olahraga dan rekreasi, morfologi ruang, wujud penampilan bangunan, penataan tata ruang luar serta penerapan teori-teori perancangan sebagai konteks rancangan bangunan.
2. Pembahasan akan dibatasi pada masalah-masalah arsitektural yang mengarah pada olahraga, rekreasi. Sedangkan permasalahan mendasar pada aspek ekonomi, sosial, dan ekologi tidak dibahas tetapi dilakukan pendekatan dengan asumsi logis.

1.5. Metode Pembahasan

Secara keseluruhan merupakan cara memperoleh data untuk mendukung pembahasan dan metode yang digunakan dalam menganalisa dan membahas permasalahan untuk mendapatkan pemecahannya.

Cara memperoleh data yaitu :

1. Pengamatan/observasi terhadap objek yang terkait dengan sarana rekreasi olahraga, baik itu Gelanggang mahasiswa, *Sport hall*, sampai ke *Sport Club*, baik secara langsung maupun studi banding dengan kasus-kasus.

2. Studi literatur yaitu mempelajari hal-hal yang berhubungan olahraga, rekreasi, penampilan bangunan, aspek dinamis dan rekreatif, serta penataan ruang luar dan lanskap.

3. Wawancara yaitu mengadakan wawancara/interview dengan pihak-pihak yang terkait dengan fasilitas olahraga dan rekreasi yang ada.

Sedangkan metode yang digunakan yaitu metode deduksi dengan menguraikan permasalahan kedalam pembahasan yang lebih mendalam yaitu dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Identifikasi masalah

Dalam tahapan ini digunakan metode deskriptif untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai latar belakang permasalahan serta mengungkapkan permasalahan tersebut, antara lain yaitu :

- Mengidentifikasi keberadaan sebuah *Sport Club* serta kebutuhan (issue) tentang *Sport Club* tersebut.
- Mengidentifikasi kebutuhan akan sarana rekreasi sekaligus sarana olahraga serta hubungannya dengan peningkatan sumberdaya manusia dan prestasi.
- Membandingkan kebutuhan akan sarana rekreasi olahraga dengan fasilitas olahraga yang ada di Yogyakarta serta animo masyarakatnya.
- Mengidentifikasi kebutuhan akan bentuk penampilan bangunan sebagai ungkapan ekspresi bangunan serta kehadiran kesan terbuka untuk mendukung keberadaan sebuah bangunan.

2. Tahap Identifikasi dan spesifikasi data

Metode deduktif dilakukan dalam tahap identifikasi dan spesifikasi data-data teoritikal maupun data-data faktual sehingga diperoleh data yang relevan untuk pemecahan masalah, antara lain dengan langkah :

- Menelaah lebih lanjut mengenai keberadaan *Sport Club* melalui pengertian dan terminologinya, dasar pelayannya, serta struktur organisasinya.
- Membahas tentang aspek-aspek yang berperan dalam penampilan bangunan dan penataan lanskap bangunan.

-
- Membahas tentang kebutuhan akan sarana rekreasi olahraga di Yogyakarta dan animo masyarakat akan sarana tersebut.
 - Meninjau lebih lanjut lokasi dan kondisi site yang mendukung keberadaan bangunan *Sport Club*.
 - Mengadakan perbandingan dengan studi-studi kasus *Sport Club* untuk mendapatkan gambaran lebih lanjut tentang bangunan *Sport Club*.
 - Mengkaji karakteristik kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi dan kehadiran kesan terbuka dalam bangunan.

3. Tahap Analisis dan Sintesis

Dalam tahap ini metode analisis dipakai untuk mendapatkan pendekatan-pendekatan konsep perencanaan dan perancangan. Dengan pendekatan-pendekatan ini diperoleh sintesis permasalahan berupa konsep perencanaan dan perancangan. Adapun tahapannya antara lain:

- Menganalisa lebih lanjut tentang perencanaan *Sport Club* serta tinjauannya pada keberadaan *Sport Club* terhadap kebutuhan dan animo masyarakat, program kegiatan, kebutuhan dan dimensi ruang, sirkulasi dan pencapaian
- Menganalisa kondisi fisik dan ketertarikan masyarakat terhadap lokasi dalam hubungannya dengan arus pengunjung, persepsi dan macam pengunjung.
- Menganalisa karakteristi kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi dalam kaitannya dengan aspek dalam penampilan bangunan antara lain bentuk dan filosofi bangunan.
- Menganalisa karakter ruang luar dan lanskap yang dapat menghadirkan kesan terbuka dalam bangunan.
- Melakukan pendekatan-pendekatan konsep perencanaan dan perancangan dari hasil analisa yang dilakukan.
- Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan dari hasil pendekatan konsep yang dilakukan.

1.6. Sistematika Pembahasan

BAB I : Pendahuluan, membahas mengenai latar belakang permasalahan,

tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan metode dan sistematika, serta kerangka pemikiran.

BAB II : Membahas teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan sebagai dasar acuan pemecahan masalah dan dasar perancangan bangunan. Terdiri dari tinjauan teoritikal dan faktual.

Tinjauan Teoritikal, berisikan tinjauan umum *Sport Club*, pengertian dan terminologi, dasar pelayanan dan struktur organisasi, serta aspek-aspek yang berperan dalam penampilan bangunan dan penataan lanskap.

Tinjauan Faktual, berisikan tinjauan kebutuhan dan animo masyarakat terhadap sarana rekreasi olahraga, tinjauan situasi dan kondisi lokasi, serta aspek-aspek dinamis dari gerak olahraga dan rekreasi dan kehadiran kesan terbuka.

BAB III : Analisa dan sintesa dari data yang ada yang mendukung ke pemecahan permasalahan yang menghasilkan suatu pendekatan kesimpulan pemecahan permasalahan. Berisi tentang analisa *Sport Club* dan dasar pelayanannya, analisa kondisi fisik dan situasi, analisa penampilan bangunan melalui kajian kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi serta penataan lanskap yang dapat menghadirkan kesan terbuka. dan kesimpulannya.

BAB IV : Pendekatan dan Konsep Perencanaan dan Perancangan, membahas tentang kesimpulan yang didapat yang akan digunakan dalam perancangan bangunan. Meliputi konsep lokasi dan site, konsep dasar perancangan bangunan dan konsep sistem bangunan.

1.7. Keaslian Penulisan

Untuk menghindari duplikasi penulisan, terutama pada penekanan masalah, berikut ini disebutkan beberapa penulisan thesis Tugas Akhir yang digunakan sebagai studi literatur dalam penulisan thesis ini .

1. Country Club di Kawasan Wisata Pantai Parangtritis, oleh Supryanto, Jurusan Teknik Arsitektur UII (JUTA UII), 1995.

Penekanan : Citra bangunan fasilitas rekreasi olahraga (country Club) beserta kelengkapannya melalui kajian elemen alam pantai dan kontur tanah sebagai faktor penentu perancangan.

2. Gedung Olahraga di Yogyakarta, oleh Muhammad Iqbal, JUTA UII, 1994.

Penekanan : Perencanaan gedung olahraga yang dapat mewedahi proyeksi kenaikan jumlah pengunjung dan penataan ruangrya yang efisien/efektif sehingga memberikan kenyamanan bagi penonton dan atlet.

3. Fasilitas Olahraga dan Komunikasi di DIY, oleh Bayu Wargo, Jurusan Teknik Arsitektur UGM,1993.

Penekanan : Bentuk penataan massa bangunan fasilitas olahraga dan komunikasi yang sesuai dengan rencana pengembangan kawasan kota.

4. Pusat Olahraga dan Kesehatan Yogyakarta, oleh Inna widhyawati, JUTA UII,1994.

Penekanan : Pemilihan bentuk struktur sebagai identitas dari Pusat Olahraga dan Kesehatan yang mengacu pada karakteristik daerah tersebut.

5. Sport Center (Tugas Program Profesional 8), Bani Noor Muhammad, 1995.

Penekanan : Menghadirkan suatu fasilitas olahraga baru yang dapat memberikan kenyamanan beraktivitas olahraga melalui peruangannya dan merupakan bangunan olahraga multi fungsi yang flesibel.

1.8. Pola Pikir

LATAR BELAKANG

<p>Non Arsitekural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesuatu yang menyangkut kepuasan dan keinginan untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan yang sesuai. • Pentingnya kesegaran fisik dan mental dalam pengembangan sumberdaya manusia • Kesenjangan antara fasilitas olahrag rekreasi yang ada dengan animo masyarakat terhadap fasilitas tersebut. 	<p>Arsitekural</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mewadahi kegiatan yang berlangsung dalam sebuah club, kegiatan olahraga serta rekreasi sekaligus. • Menghadirkan alternatif lain fasilitas olahraga dan rekreasi di Yogyakarta. • Penghadiran kesab terbuka pada penataan luar bangunan dalam kaitannya dengan ketertarikan masyarakat. • Pentingnya bentuk penampilan bangunan sebagai unekapan ekresi dan komunikasi bangunan.
--	---

ISSUE

Kebutuhan akan sarana rekreasi olahraga dan perkumpulan sebagai alternatif fasilitas olahraga yang ada di Yogyakarta .

Bentuk penampilan bangunan yang dapat mengekspresikan kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi sebagai perwujudan fungsi yang diwadahi.

Sport Club di Yogyakarta.
 Ungkapan karakteristi kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi pada penampilan bangunan .

Perumusan Masalah

Permasalahan Umum

- Bagaimana menghadirkan suatu alternatif fasilitas olahraga yang lain di Yogyakarta berupa *Sport Club* yang dapat mewadahi kegiatan olahraga, rekreasi dan perkumpulan(club).

Permasalahan Khusus

- Bagaimana membentuk penampilan bangunan *Sport Club* melalui kajian kedinamisan gerak olahraga dan rekreasi sebagai perwujudan fungsi yang diwadahi.
- Bagaimana menghadirkan kesan terbuka pada penataan lanskap bangunan *Sport Club* sehingga mampu mendukung keberadaannya.

DATA FAKTUAL
 Tinjauan kebutuhan dan animo masyarakat, lokasi, studi kasus, tinjauan aspek dinamis gerak olahraga dan rekreasi, serta penghadiran kesan terbuka.

DATA TEORITIKAL
 Tinjauan umum 'Sport Club', dasar pelayanan dan struktur organisasi, aspek penampilan bangunan dan penataan lanskap bangunan.

ANALISIS

Tapak
 Kebutuhan dan Dasar Pelayanan
 Kajian Gerak Dinamis Olahraga dan Rekreasi pada Penampilan Bangunan
 Penataan lanskap bangunan yang berkesan terbuka.

SINTESIS

Pendekatan
 Lokasi dan Site
 Program Bangunan dan Fasilitasnya
 Penampilan Bentuk Bangunan dan Filosofinya
 Penataan Lanskap

KONSEP

Konsep
 Konsep Lokasi dan Site
 Konsep Program Bangunan
 Konsep Penampilan Bangunan
 Konsep Sirkulasi dan Pencapaian
 Konsep Penataan Lanskap

TRANSFORMASI DESAIN

DESAIN

Bab.II Tinjauan *Sport Club* dan Aspek Penampilan Bangunan

2.1. Tinjauan Umum *Sport Club*

2.1.1. Terminologi dan Pengertian *Sport Club*.

Sebuah *Club* telah lama membentuk dasar/basis ketentuan/syarat diseluruh Eropa, khususnya di Inggris dimana keberadaan *Club* sebagai fasilitas untuk ekstra kurikuler sekolah ataupun disebuah pusat olahraga dalam masyarakat (*community sport center*). Bentuk standar dari ketentuan terse-but biasanya meliputi *pavilions*, *clubhouse* dan *mini sport center*. (Perrin, Gerald A, 1979, hlm : 9).

Di Indonesia tumbuhnya klub-klub olahraga/*Sport Club* (*booming* tahun 90-an) merupakan bagian dari perkembangan bisnis klub dunia yang berpusat di daratan Eropa dan Amerika. Biasanya *Sport Club* yang ada menawarkan fasilitas olahraga seperti tenis, skuas, basket, bulutangkis, biliard dan fasilitas kebugaran, sauna, kolam renang, restoran serta ruang pertemuan. (Mulya, Dipa, 1996, hlm : 20)

Dengan mencermati terminologi *Sport Club* dapat disimpulkan yang termasuk dalam komponen *Sport Club* yaitu :

- *Pavilions*

Merupakan bagian dari *Club* yang mewadahi kegiatan pendukung dan sifatnya pelengkap bangunan seperti ruang ganti pria dan wanita, gudang/locker, bar dan lain sebagainya. (Perrin, Gerald A, 1979, hlm : 13)

- *Clubhouse*

Bangunan yang ditempati oleh sebuah *Club* dan mewadahi kegiatan *Club* yang lebih sosial sifatnya seperti ruang pertemuan, restoran, fasilitas kebugaran, sauna, dan lain-lain. (Supryanto, 1995, hlm : 28)

- *Mini Sport Center*

Merupakan fasilitas olahraga didalam dan diluar ruangan (*indoor* dan *outdoor sport*) dimana jenis dan sifat fasilitas olahraganya disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan masyarakat pengguna, seperti tenis, renang, skuas, fitness, golf, dan lain-lain.

2.1.2. Kategori *Sport Club*

Dilihat dari sistem keanggotaan yang dipakai, tujuan, dan kelengkapan fasilitasnya, *Sport Club* dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu : (Secaatmaja, Deny, 1996, hlm : 30)

1. Klub olahraga prestasi

Merupakan klub olahraga yang semata-mata didirikan untuk melatih, membina dan menciptakan pemain-pemain berprestasi, khususnya dalam cabang olahraga tenis dan bulutangkis. Contohnya seperti Bimantara Tangkas, Jaya Raya dan Sekolah Tenis Kemayoran.

2. Klub yang khusus disediakan untuk para eksekutif dan kelompok profesional tertentu.

Klub ini memang dikhususkan untuk para eksekutif, lebih-lebih sarana yang etrsediapun sanagat pekat dengan suasana bisnis, misalnya ruang rapat, pub, tempat bersantai dan lain-lain. Contoh dari kategori ini yaitu *Mercantile Athletic Club* di Lantai 6 Gedung World Trade Center, Jakarta Selatan, ataupun *Bimo Energy Club* yang khusus untuk kalangan yang bergerak dan mempunyai kepedulian terhadap masalah pertambangan dan energi.

3. Merupakan kombinasi dari kategori pertama dan kedua.

Dengan sasaran utama adalah semua anggota keluarga. Konsekuensinya Club harus lebih perhatian dalam manajemen dan keharusan lengkapnya fasilitas

olahraga dan rekreasi untuk keluarga. Contoh-nya yaitu Klub Rasuna yang didalamnya juga ada atmosfer bisnis dan tenis prestasi seperti diselenggarakannya *Nick Bolletieri Tennis Academy* (NBTA). Tumbuhnya klub-klub ini juga seringkali berbarengan dengan berdirinya permukiman-permukiman baru, seperti *Prisma Sport Club* yang merupakan bagian dari perumahan Taman Kedoya Permai, *Pantai Mutiara Sport Club* di Perumahan dan Apartemen eksklusif Pantai Mutiara, *Bilabong Sport Club* di permukiman Bilabong, Parung Bogor, Klub Puri Mas bagian dari Vila Puri Mas dan lain sebagainya.

2.1.3. Dasar Pelayanan *Sport Club*.

2.1.3.1. Keanggotaan *Sport Club*

Untuk menjaga kelangsungan hidupnya sebuah *Club* harus dapat menarik sebanyak mungkin anggotanya yang merupakan sumber penghasilan untuk *Club* sesuai dengan fasilitas dan peralatan yang digunakan.

Keanggotaan sebuah *Club* dapat dibagi menjadi dua berdasarkan sifat dari keanggotaannya tersebut, yaitu :

a. Keanggotaan Aktif, yaitu keanggotaan dimana para anggotanya dapat memakai fasilitas yang ada setiap saat dan setiap waktu untuk jangka waktu tertentu keanggotaannya. Disini anggotanya diwajibkan untuk membayar uang pangkal dan uang bulanan untuk jangka waktu tertentu. Keanggotaan aktif ini dibagi lagi menjadi :

- Keanggotaan biasa, dapat berupa perorangan dan keluarga.
- Keanggotaan menurut perusahaan, dimana sebuah perusahaan memberikan kesempatan bagi para pegawainya untuk menjadi anggota *Club* sebagai bagian dari fasilitas dan kesejahteraan bagi pegawainya ataupun sebuah *Club* tertentu mengadakan kerjasama dengan pengelola *Sport Club* untuk memberikan fasilitas bagi anggota *Club*-nya.

- Keanggotaan warga negara asing

b. Keanggotaan Pasif, yaitu keanggotaan dimana seseorang dapat menggunakan fasilitas didalam *Sport Club* pada waktu dia datang dan sialtnya sementara sesuai dengan biaya yang dikeluarkan dan jenis olahraga yang akan digunakan.

Kemampuan untuk dapat menarik anggota dan pengunjung sebanyak mungkin baik itu dengan fasilitas maupun teknik pemasarannya merupakan suatu hal yang haraus diperhatikan dalam kaitannya dengan keberlangsungan sebuah *Sport Club*.

2.1.3.2. Kepuasan Olahraga, Rekreasi dan Perkumpulan

Menurut seorang sosiolog Harry Edwards tentang image olahraga, dia menerangkan olahraga mulai *play* kemudian *game* hingga *sport* melalui karakteristiknya masing-masing yaitu :(Supryanto, 1995, hlm : 34)

- *Play*, memiliki karaktteristik : Bebas dan tidak produktif
Ditentukan oleh peraturan
Peraturan yang diberlakukan sendiri
- *Game* memiliki karakteristtik : Kompetitif
Hasil kettangkasan
Strategi dan ketangkasan.
- *Sport* : Game yang sudah melembaga dan sudah memiliki aturan-aturan
Permainan yang berlaku universal
Game yang membutuhkan kecakapan pelakunya.

Sedangkan rekreasi sebagai sebagai suatu kebutuhan dan kepuasan dapat kita bedakan berdasarkan sifat kegiatannya yaitu :(Inna, 1996, hlm : 23)

- *Rekreasi Aktif*, merupakan kegiatan rekreasi yang berhubun-gan dengan gerak tubuh dan aktivitas kita seperti halnya rek-reasi olahraga yang merupakan perpaduan fisik dan mental contohnya jogging, senam, dan sebagainya.

- *Rekreasi Pasif*, merupakan kegiatan rekreasi yang tidak membutuhkan gerak fisik yang berlebihan, lebih cenderung ke efek visual dan perasaan, seperti menonton, menikmati pemandangan dan sebagainya.

Untuk perkumpulan kepuasan yang didapat lebih kearah yang sifatnya sosial dan kemasyarakatan dimana seseorang mendapatkan kepuasan dari hasil sosialisasi dan perkumpulan yang mereka adakan secara rutin.

2.1.3.3. Bentuk Pengembangan *Sport Club*

Sport Club sebagai sarana olahraga rekreasi selain menyediakan fasilitas olahraga, rekreasi dan perkumpulan, juga menyelenggarakan berbagai macam bentuk kegiatan partisipatif sebagai bagian dari pengembangannya yaitu :

1. Kegiatan *Club*, adapun ciri yang spesifik dari kegiatan ini adalah :

- Memiliki susunan kepengurusan *Club*
- Keanggotaan terbuka untuk umum
- Finansial didukung oleh anggota
- Kegiatan bersifat sosialisasi dan perkumpulan

2. Mengikuti Program Belajar

Seringkali *Sport Club* menyediakan program belajar dengan maksud untuk memberi peluang bagi anggota untuk mempelajari kegiatan-kegiatan ataupun olahraga tertentu yang menjadi spesifikasi *Club*.

3. Menyelenggarakan Kompetisi

Kompetisi yang diwadahi itu menyangkut jenis-jenis olahraga yang dikategorikan sebagai suatu *game/sport* yang diprogramkan *Sport Club*. Mengingat kompetisi yang terlalu sering justru akan menentang nilai rekreasi, maka *Sport Club* menyediakan program kompetisi dengan tingkat keseringan yang rendah.

4. Program Fasilitas Terbuka

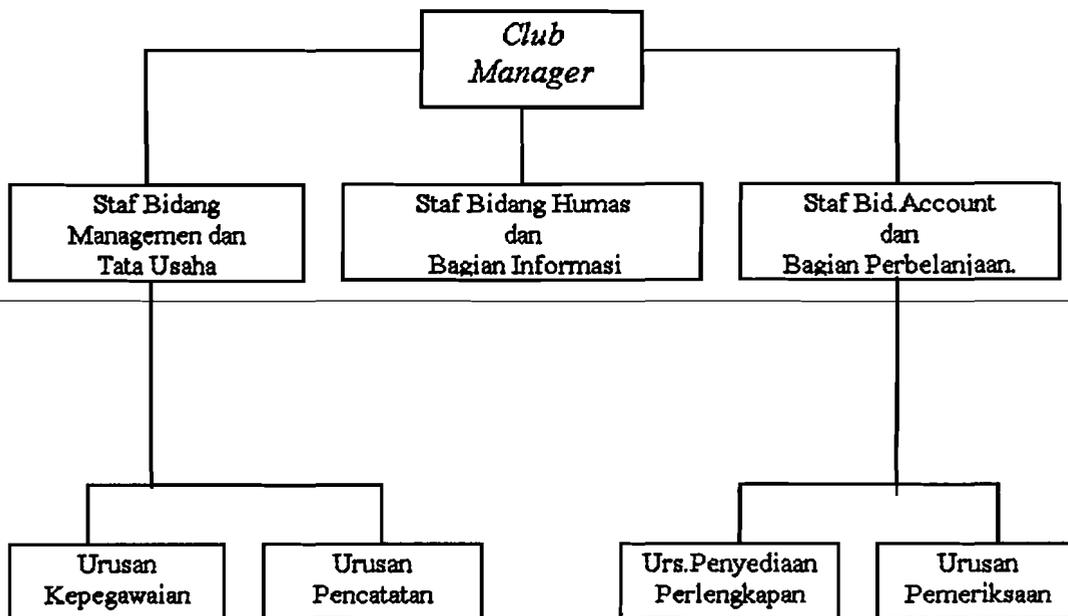
Program ini disediakan apabila terjadi jadwal kosong dalam peng-

gunaan area dan fasilitas oleh bentuk program lain. Dari sudut penjadwalan, program ini tidak terbuka sifatnya karena memang tidak terbuka 24 jam. Namun dari sudut orang yang boleh terlibat, program ini terbuka karena boleh untuk umum.

2.1.4. Struktur Organisasi Pelayanan Sport Club

Struktur organisasi sebagai bagian dari manajemen sebuah Club memiliki peran penting sebagai pengontrol jalannya perkembangan Sport Club. Organisasi yang terbentuk merupakan suatu organisasi informal dengan tujuan menyelenggarakan kegiatan rekreasi olahraga. Dalam hal ini Sport Club membutuhkan orang-orang yang dapat menangani keberlangsungan program Sport Club.

Adapun struktur organisasi dari sebuah Club yaitu sebagai berikut :



Gambar No. 2.1 : Struktur Organisasi Pelayanan Club

Sumber : Horne John, 1987, Sport, Leisure and Social, Recreation, Routledge and Paul, Ltd, New York

2.2. Tinjauan Daerah Istimewa Yogyakarta

2.2.1. Kondisi Wilayah

Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai salah satu daerah yang distimewakan karena memiliki berbagai macam sebutan dan kekhususan tertentu antara lain sebagai kota budaya, kota pendidikan, kota pariwisata, dsb sekarang telah mengalami perkembangan yang cukup pesat dengan perluasan wilayah dan pertumbuhan penduduknya yang cukup pesat.

2.2.1.1. Keadaan Fisik Wilayah

Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai luas wilayah 3186,80 m² yang meliputi 4 kabupaten yaitu Kab. Kulon Progo, Kab. Bantul, Kab. Gunung Kidul dan Kab. Sleman serta 1 kotamadya yaitu Kotamadya Yogyakarta. Posisi terletak pada arah Selatan dengan topografi yang cenderung berbukit-bukit dan temperatur udara berkisar antara 23 °C - 30°C.

2.2.1.2. Keadaan Kependudukan

Dalam hal jumlah penduduk terjadi kenaikan yang cukup besar yaitu pada tahun 1990 dengan jumlah penduduk sebesar 2.999.332 jiwa menjadi 3.178.461 pada tahun 1994. Kepadatan penduduk terbesar terjadi pada Kota Yogyakarta yaitu dari 432.500 menjadi 469.563, hal ini disebabkan karena Kota Yogyakarta merupakan pusat pelayanan dan pusat pemerintahan.

Untuk keadaan perekonomian masyarakat, khususnya yang berhubungan dengan pendapatan dan pengeluaran perkapita terjadi kenaikan yang cukup berarti, hal ini dapat dilihat dari penurunan prosentase jumlah penduduk yang tergolong miskin.

Tabel 2.1. Persentase Penduduk menurut Golongan pengeluaran perkapita Sebulan di Daerah Istimewa Yogyakarta, tahun 1994-1995.

Golongan Pengeluaran	1994	1995
< 10.000	0,02	0,05
10.000 - 14.999	0,71	0,42

15.000 - 19.999	3,75	2,30
20.000 - 29.999	18,54	12,29
30.000 - 39.999	21,25	19,79
40.000 - 59.999	25,34	27,39
60.000 - 79.999	10,75	12,03
80.000 - 99.999	5,01	5,66
100.000 - 149.999	7,47	8,17
150.000 - 199.999	5,15	5,66
> 200.000	2,01	6,24
Jumlah	100,00	100,00

Sumber : BPS Yogyakarta, Sosial Budaya, 1994.

Dari data tersebut diatas dapat dilihat ada peningkatan persentase penduduk yang tingkat pengeluarannya Rp.40.000,- ke atas. Dan kenaikan persentase terbesar yaitu sebesar 4,23 % terjadi pada pengeluaran > 200.000 yang merupakan golongan menengah, sehingga dapat dikatakan penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta mengalami peningkatan.

2.2.2. Kegiatan Olahraga Rekreasi di DIY

Kegiatan olahraga rekreasi sebagai kegiatan rekreasi aktif mendapat perhatian yang cukup besar dari masyarakat sebab selain dapat menjaga kebugaran tubuh juga dapat menyegarkan pikiran dan jiwa rohani yang melakukannya.

2.2.2.1. Animo Masyarakat

Di DIY kegiatan olahraga rekreasi sebagai kegiatan sosial budaya yang diadakan mendapatkan prosentase yang cukup tinggi yaitu sebesar 36,94 %, seperti yang terlihat dalam tabel berikut ini :

Tabel. 2.2. Persentase Penduduk yang melakukan kegiatan Sosial Budaya di Propinsi DIY.

Jenis Kegiatan	Persentase
Mendengarkan radio	81,04
Menonton televisi	72,25
Menonton film	2,35
Membaca Surat kabar	28,69

Melakukan olahraga	36,94
Melakukan kesenian	8,23
Menjadi anggota orsos	61,86
Yang melakukan kegiatan	2.281.328

Sumber : BPS Yogya, Hasil Susenas, 1994

Keinginan masyarakat untuk melakukan olahraga sebagai kegiatan sosial budaya dan rekreasinya ternyata cukup tinggi walaupun mendengarkan radio memperoleh prosentase tertinggi namun kegiatan tersebut tidak bersifat aktif dalam artian tidak menyangkut fisik, sehingga untuk kegiatan rekreasi aktif kegiatan olahraga mendapat prosentase tertinggi.

Sedangkan untuk jenis kegiatan olahraga rekreasi yang sering dilakukan oleh masyarakat terlihat olahraga senam sebagai olahraga kebugaran menempati prosentase tertinggi.

Tabel 2. 3. Prosentase penduduk menurut jenis olahraga yang sering dilakukan di Yogyakarta

Jenis Olahraga	Presentase penduduk keseluruhan	Presentase penduduk berdasarkan penghasilan (golongan menengah)
Atletik	7,44	8,87
Sepakbola	9,77	4,59
bulutangkis	5,30	6,65
Bolavolley	23,27	8,40
Senam	42,76	37,78
Bela Diri	1,11	2,60
Tenis Meja	2,04	4,52
Renang	,53	3,96
Lainnya	7,77	22,64
Banyaknya penduduk	842.790	52840 (6,24%)

Sumber : diolah dari BPS Yogya

Dilihat dari data tersebut diatas maka akan diketahui jenis olahraga yang sering dilakukan dan kecendrungan olahraga yang sering dilakukan oleh masyarakat golongan menengah, yang pada akhirnya akan membantu dalam menentukan jenis olahraga yang akan diwadahi dan kebutuhan akan jenis olahraga tersebut.

2.2.2.2. Sarana Olahraga Rekreasi.

Untuk sarana olahraga rekreasi, dilihat dari sarana yang ada belum banyak yang memasukkan rekreasi dalam kegiatannya apalagi semacam perkumpulan seperti dalam sebuah *Sport Club* (lihat tabel.I.1). Sarana yang ada lebih menekankan pada kebugaran tubuh melalui gerakan olahraga maupun sifat kompetitifnya yang diutamakan sehingga masyarakat merasa segan dan jarang mengunjungi tempat olahraga untuk tujuan rekreasi dan perkumpulan/sosialisasi. Katakanlah Kridosono dan Mandala Krida sebagai tempat olahraga yang lebih menekankan pada kompetisi dan prestasi.

2.2. Tinjauan Penampilan Bangunan.

Bentuk penampilan bangunan mungkin akan terlihat dalam pandangan/persepsi baru. Organisasi bentuk keseluruhan akan lebih mengekspresikan isinya. Sehingga komunikasi dari sang arsitek terhadap 'perasaan' dari bentuk bangunan akan semakin tegas dan jelas. (Antoniades, Anthony C, 1992, hlm : 30)

2.2.1. Faktor Yang Mewujudkan Bentuk

Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai unsur garis (*line*), lapisan (*layer*), volume (*solid*), tekstur dan warna. Kombinasi keseluruhan dari unsur ini menghasilkan suatu ekspresi. Unit-unit tadi dapat berdiri sendiri secara keseluruhan atau merupakan bagian dari bagian lebih besar, jika suatu bentuk arsitektur sudah sedemikian rumit perlu diadakan penge-lompokan sehingga organisasi bentuk dapat dimengerti secara keseluruhan. Adapun faktor-faktor yang mewujudkan bentuk adalah sbb :

2.2.1.1.Fungsi

Tingkat kegunaan atau fungsi mempengaruhi bentuk arsitektur menjadi jelas ketika kita diingatkan akan fungsi yang berbeda dari suatu bangunan dan bagaimana aktivitas tertentu dapat membentuk suatu bentukan. masalahnya terletak pada hubungan bentuk dan fungsi. Jika hubungan ini tidak dapat disatukan hasilnya akan berupa bentuk kosong dan ketidakpuasan kondisi kehidupan. (Krier, Rob, 1988, hlm : 11)

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah pemenuhan terhadap aktivitas manusia, tercakup didalamnya kondisi alami. Aktivitas timbul dari kebutuhan manusia baik itu kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukan, kenyamanan dan sebagainya. Hal-hal tersebut harus sesuai dengan sifat kegiatan yang diinginkan.

Perkembangan bentuk yang mempunyai tujuan fungsi yang sama yang terjadi sampai pada saat ini sebenarnya adalah suatu hal yang dinamakan sebagai *style* atau gaya.

Pengertian fungsional merupakan suatu hal yang menonjol dalam kaitan fungsi dan bentuk. Tujuan fungsi adalah kegunaan, namun fungsi bukanlah faktor yang paling mutlak penentu bentuk, kita dapat menemukan berbagai macam bentuk untuk satu tujuan fungsi yang sama. Keanekaragaman bentuk ini adalah suatu hal yang dinamakan gaya bentuk.

Setiap bentuk harus dapat berfungsi. Bentuk tidak dapat dilihat tanpa melihat bagian-bagiannya sebagai satu kesatuan.

Oleh sebab itu fungsi juga harus dapat dilihat sebagai kesatuan fungsi tiap-tiap bagian. Dalam hal ini pengertian fungsi dapat dibagi menjadi dua tingkatan, fungsi utama yaitu didasarkan atas kebutuhan ruang dan fungsi pendukung didasarkan syarat-syarat bagian ruang seperti jendela, pintu dan lain sebagainya.

2.2.1.2. Struktur

Untuk mendapatkan suatu keselarasan mengenai sistem struktur yang akan dipergunakan, maka sebaiknya perencanaan struktur bertumpu pada pengertian intuisi struktur dan teori struktur . Pengertian secara intuisi yang dimaksud, pada waktu mempertimbangkan stuktur, beberapa syarat misalnya mengenai bahaya-bahaya akibat pergantian suhu, pengaruh lingkungan, perimbangan biaya, metode konstruksi dan pemilihan bahan bangunan.

Sebelum menetapkan pemilihan bahan struktur, sebaiknya sifat-sifat dari bahan bangunan tersebut dipelajari terlebih dahulu, karena masing-masing mempunyai sifat dan karkternya sendiri yang menampilkan ekspresi masing-masing. Biasanya kesan yang didapat oleh masyarakat bukanlah kesan per bahan melainkan keseluruhan yang merupakan perpaduan bahan atau kesan yang didapat dari material yang menonjol.

2.2.1.3.Simbol

Dalam dunia arsitektur, pengenalan simbol melalui panca indera yaitu indera penglihat, manusia mendapat rangsangan yang kemudian menjadi pra-presepsi terjadi pengenalan obyektif (fisik). Selanjutnya terwujud persepsi.

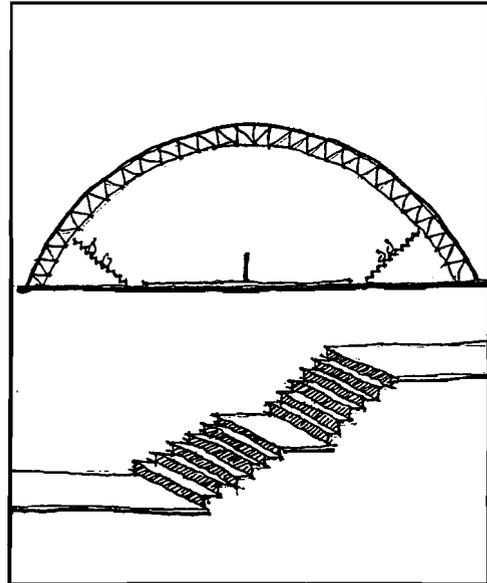
Penilaian suatu bentuk bangunan arsitektur bukan pada keberhasilan bentuk bangunan itu berfungsi, tetapi lebih ditekan-kkan pada arti yang dapat ditangkap ketika bangunan tersebut dilihat dan diamati. (Sutedjo, Suwondo B, 1985, hlm : 36)

Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat. Simbol dapat pula timbul dari gagasan murni arsitek tergantung pada kemampuan dan citra arsitek untuk mengeluarkan hal-hal baru.

Ada beberapa jenis simbol, yang dapat dikaitkan dengan peran simbol itu sendiri, kesan yang ditimbulkan oleh bentuk simbolis dan pesan yang langsung disampaikan oleh simbol, yang semuanya ditampilkan pada bentuk-bentuk tertentu.

a. Simbol yang agak tersamar yang menyatakan peran dari suatu bentuk.

Pemakaian bentuk dengan berulang-ulang dengan tujuan yang sama, sehingga akhirnya bentuk tersebut dikenal oleh masyarakat sebagai simbol seperti bentuk bangunan seperti bola yang utuh membicarakan perannya yang melindungi suatau ruang yang besar dan utuh, tangga untuk tempat naik dan turun.



Gbr.2. 2. Simbol agak tersamar
Sumber : pemikiran

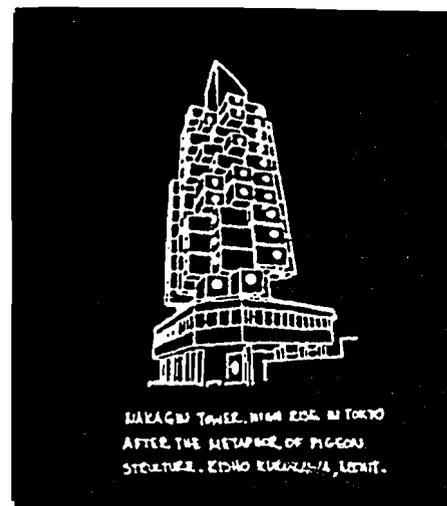
b. Simbol Metafor

Kita dapat mengidentifikasi 3 kategorie dari metafor yaitu : (Antoniades, Anthony C, 1992, hlm : 30)

1. Intangible Metaphors (Metafor tidak nyata)

Yaitu metafor yang berangkat dari kreasi tentang konsep, ide, kondisi manusia atau keadaan sementara (kesendirian, alami, kemasyarakatan, tradisi, budaya dsb).

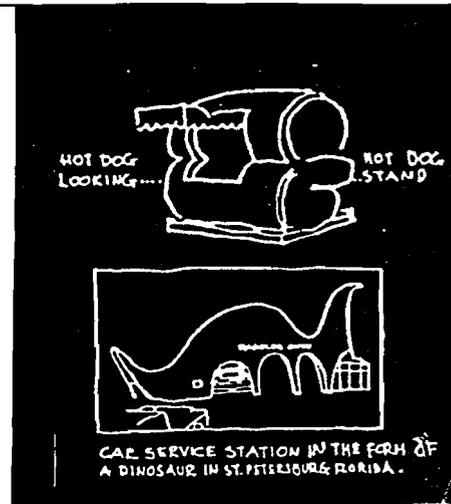
Gbr.2. 3. Metafor tidak nyata
Sumber : Antoniades, Anthony, 1992, hlm : 39



2. Tangible Metaphors (metafor nyata) yaitu mettafor yang berangkat dari efek visual dari karakter material atau bentuk.

Gambar. 2.4. Metaphor nyata

Sumber : Antoniades, Anthony, 1992, hlm : 39

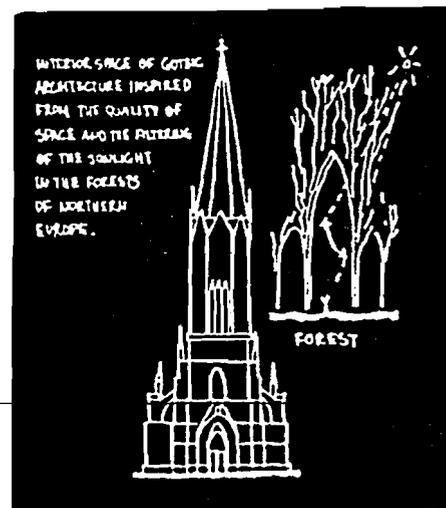


3. Combine Metaphors

Metafor dimana dimana antara konsep dan visual saling melengkapi sebagai unsur pembentuknya dan efek visuil adalah alasan untuk menentukan kebenaran, kualitas dan dasar dari isi visual khusus seperti contoh komputer dan sarang lebah, keduanya adalah kotak dengan proporsinya, keduanya juga memiliki kualitas kedisipilinan, organisasi dan kerjasama.

Gambar .2.5. *Combine Metaphor*

Sumber : Antoniades, Anthony, 1992, hlm : 39



c. Simbol sebagai unsur pengenal (secara fungsional dan lambang.)

Ada bentuk-bentuk yang telah dikenal secara umum oleh masyarakat sebagai suatu ciri fungsi suatu bangunan. Jadi bentuk-bentuk tersebut merupakan simbol bagi bangunan-bangunan tertentu. Masyarakat mengenal mesjid dari bentuk kubahnya, bentuk-bentuk segitiga sebagai unsur pengenal bangunan parkir.

2.2.2. Unsur-unsur Bentuk

Dalam perjalanan untuk mencapai tujuan atau suatu ekpresi, arsitek harus membuat banyak keputusan yang subyektif. Keputusan itu selain mengenai bentuk juga mengenai skala, proporsi, irama, texture dan warna pada setiap bentuk elemen bangunan serta susunan secara keseluruhan.

1. Skala dan proporsi

Skala bertitik tolak bagaimana kita memandang besarnya unsur sebuah bangunan atau ruang secara relatif terhadap bentuk-bentuk lainnya. Didalam mengukur besarnya suatu unsur secara visual, kita cenderung untuk menggunakan unsur-unsur lain yang telah dikenal didalam kaitannya sebagai alat ukur. Sedang proporsi didasarkan pada dimensi-dimensi proporsi tubuh manusia.

2. Irama

Irama yang didapatkan pada bangunan merupakan suatu pengukuran dimensi ruang. Dalam arsitektur irama visual dapat dimengerti langsung dalam pergerakan pengamat melalui ruang. efek perasaan yang ditimbulkan oleh irama adalah suatu bahan pertimbangan dari suatu kepribadian gedung. Efek yang paling dalam akan didapat bila ada suatu garis batas yang tajam antara kejadian dan interval.

3. Tekstur dan Warna

Dalam menilai bentuk kita tak dapat mengelakkan perhatian kita terhadap tekstur, karena kualitas yang terdapat dalam bentuknya sendiri dapat dipertegas atau dikaburkan oleh sifat permukaannya, sifat permukaan itu dapat mempertinggi kualitas atau dapat menutupi kualitas yang terdapat dalam bentuk. Lain halnya dengan tekstur, warna hanya membangkitkan perasaan lewat indera penglihatan. warna-warna terang diasosiasikan sebagai warna bahagia, warna-warna yang digunakan untuk men-cerminkan kehangatan, panas dan berani yang dengan sentuhan yang tajam membangunkan emosi. Warna-warna gelap

diasosiasikan sebagai warna-warna duka, warna-warna yang mencerminkan kedinginan, suram dan gelap.

2.4. Kajian Kedinamisan Gerak Olahraga dan Rekreasi

Dalam melakukan kegiatan olahraga rekreasi, kita selalu melakukan gerakan-gerakan fisik yang teratur dan dinamis, dimana anggota tubuh sebagai bagian fisik manusia semuanya melakukan gerakan sesuai dengan gerakan-gerakan yang terdapat dalam olahraga rekreasi.

2.4.1. Karakteristik Gerak Olahraga Rekreasi

Dalam memahami karakteristik gerak olahraga rekreasi kita harus memulai dengan mempelajari kegiatan-kegiatan atau gerakan-gerakan olahraga yang umum kita ketahui. Akan tetapi sebelumnya perlu diketahui bahwa sebenarnya sampai saat ini belum ada serta belum jelas mengenai pembagian atau pengelompokan daripada kegiatan atau gerakan-gerakan tersebut, yang baru ada ialah mengenai ciri-ciri ; jenis-jenis serta wujud dari kegiatan olahraga tersebut. Tetapi dengan mengetahui hal tersebut maka dapat kita ketahui karakteristik dari gerakan-gerakan tersebut.

Adapun ciri-ciri olahraga yaitu (Syarifuddin, Aip, 1979, hlm : 61) :

1. Olahraga adalah phenomen sosial yaitu ciri-ciri yang kelihatan/ ada dalam masyarakat, baik itu yang bersifat kompetisi maupun permainan.
2. Ciri-ciri prinsip/dasar Olahraga adalah :
 - a. Anatomis - Kinesiologis - Fisiologis
 - b. *Sosial Psychologis*
 - c. Paidagogis
 - d. Ide (cita-cita)
3. Ciri-ciri olahraga
 - a. Kegiatan fisik yang wajar , sesuai dengan fungsi organ-organ .
 - b. Kegiatan yang menimbulkan situasi pendidikan.

Adapun yang menjadi penekanan dan pembahasan selanjutnya disini yaitu ciri-ciri olahraga yang ditinjau secara anatomis, kinesiologis dan fisiologis,

karena hal tersebut berkaitan dengan gerakan-gerakan fisik yang dilakukan untuk mendapatkan karakteristik gerak tersebut.

2.4.1.1. Ciri Anatomis

Secara anatomis kegiatan olahraga rekreasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh anggota tubuh manusia mulai dari kaki sampai ke kepala bahkan sampai pada jiwa dan raga pelaku kegiatan.

Gerakan-gerakan dalam melakukan olahraga secara anatomis disesuaikan dengan jenis dan sifat dari olahraga serta gerakan yang ditimbulkannya terhadap anggota tubuh kita seperti contoh olahraga tenis dimana terdapat gerakan memukul (*hit*), menjangkau (*reach*), Membawa (*move*), Melepaskan (*release*), Memegang (*grasp*) dan mengarahkan (*position*), semua gerakan tersebut membutuhkan gerak dari anggota tubuh dan juga pikiran dan raga, seperti kegiatan mengarahkan, pada waktu kita mengarahkan bola kita akan memikirkan untuk menempatkan bola diluar jangkauan dan jarak dari lawan main sehingga tidak dapat dikejar, hal tersebut membutuhkan pikiran konsentrasi dan koordinasi dalam diri kita. Selain itu anggota tubuh kita akan berada pada posisi mengarahkan tersebut dan begitu juga dengan tangan ,kaki dsb.

Tenis merupakan permainan yang dapat membantu kita untuk mengembangkan kecepatan, ketangkasan dan ketahanan tubuh (Cobb, John W, 1969, hlm : 205)

2.4.1.2. Ciri Kinesiologis

Secara kinesiologis yaitu melalui kajian gerak yang dilakukan untuk kemudian diambil karkteristik dari gerakan-gerakan tersebut sebenarnya.

Didalam gerakan olahraga terdapat suatu beban gerakan yang dikenakan pada jasmani dan rohani kita. Beban gerakan/latihan ini disebut *loading* yaitu suatu bentuk gerakan latihan jasmani yang menjadi tuntutan jasmani dan rohani dalam meningkatkan prestasi dan membina kesegaran jasmani dan rohani. Beban gerakan ini merupakan karakteristik dari

gerakan-gerakan yang dilakukanyang dapat dilihat langsung oleh mata, adapun karakteristiknya yaitu sbb :

- *Intensity*

Yaitu kesungguhan/ keseriusan didalam melakukan gerakan serta tingkat atau kualitas daripad gerakan tersebut, seperti contoh : Kecepatan dalam lari, waktu tempo yang dihasilkan dalam satu set, berat beban yang dipakai serta jarak/tinggi yang dicapai.

- *Volume*

Yaitu jumlah beban yang dinyatakan dengan satuan jarak, jumlah beban latihan, waktu dan berat beban.

- *Duration*

Yaitu lamanya waktu pemberian/gerakan yang dilakukan selama latihan

- *Frekwensy*

Cepat atau lambatnya suatu gerakan yang dilakukan pada tiap-tiap set atau elemen latihan.

- *Density*

Seringnya/kerapnya gerakan yang dilakukan pada tiap-tiap set sesuai dengan masa istirahat/*recovery* yang diberikan.

- *Rythm*

Sifat yang berhubungan dengan irama latihan , mengenai tinggi rendahnya tempo gerakan dan berat ringannya latihan.

2.4.1.3. Ciri Fisiologis

Berdasarkan kajian fisiologisnya yaitu berdasarkan kerja dari organ-organ tubuh pada waktu melakukan suatu gerakan. Gerakan-gerakan dalam olahraga dapat memberikan pengaruh-pengaruh yang baik terhadap tubuh kita jika gerakan tersebut dilakukan secara teratur.

Pengaruh tersebut dapat terjadi pada pertumbuhan taupun dal;am perkembangan serta membawa efisiensi kerja terhadap alat-alat tubuh. Karena olahraga dapat merangsang tubuh bukan hanya otot yang

dirangsangnya , tetapi peredaran darah, pencernaan, pernapasan dan persyarafan dapat berjalan dengan baik.

- Jaringan otot

Didalam gerakan olahraga, otot sebagai organ gerak yang berhubungan langsung selalu bergerak dan berkonstraksi sehingga dengan sendirinya otot itu akan bertambah besar dan kuat.

- Peredaran darah

Sewaktu melakukan gerakan-gerakan denyut didalam jantung akan bertambah cepat hal ini akan memompa peredaran darah melalui jantung sehingga peredaran darah akan lebih cepat.

- Pernafasan.

Dalam keadaan biasa kita menarik nafas sebanyak 16 kali dalam 1 menit, namun dalam melakukan gerakan olahraga kita harus lebih cepat, untuk menukar kandungan O^2 dan mengeluarkan CO^2 dari dalam tubuh.

2.5. Tinjauan kehadiran kesan terbuka melalui lansekap

2.5.1. Lansekap sebagai pembentuk ruang luar bangunan

Pengertian lansekap disini bukanlah bermakna sekedar pengolahan lahan tersisa pada sudut-sudut bangunan yang kemudian berwujud taman dengan hiasan bunga ataupun tetumbuhan tertentu sebagaimana cenderung menjadi persepsi umum.

Konsep lansekap disini harus dapat merumuskan secara jelas elemen-elemen pokok tata ruangnya yang memberi bentuk dasar (*morphostructure*) dari penampilan totalitas kawasan. (Iskandar, Barliana, 1996, hlm : 21)

Elemen-elemen pokok yang memberikan pengaruh kuat dan mendasar terhadap pola tata ruang, diantaranya adalah menyangkut pola dan hirarki jalan, pola penzoningan lahan baik berdasarkan karakteristik topografi maupun berdasarkan pengelompokan sifat dan jenis kegiatan, pola penyebaran fungsi-fungsi dan perletakan massa bangunan, pengelompokan jenis dan penempatan pusat aktivitas kegiatan, pola perparkiran, pola penghijauan dan sebagainya.

Penempatan fungsi yang jelas dan tidak tumpang tindih, pola jalan yang terbentuk oleh topografi apakah itu pola linier, *cul-de-sac*, grid, melingkar dsb akan dapat memberikan arahan dan bentuk yang baik dengan kawasan. Begitu pula dengan sistem perparkiran yang terpusat ataupun menyebar, pendaerahan untuk menjaga privasi serta penyebaran fungsi dan massa bangunan dalam kaitannya dengan pencapaian dan sirkulasi, kesemuanya harus dapat memperlihatkan hubungan dan membentuk kesan kawasan.

2.5.2. Penghadiran Kesan Terbuka

Lansekap sebagai salah satu pembentuk ruang luar bangunan yang walaupun cenderung bersifat fisik juga dapat menimbulkan suatu kesan/suasanan yang mempengaruhi keberadaan bangunan. Sehingga suatu penataan lansekap yang baik harus dapat memberikan suatu kesan yang ingin ditimbulkan oleh bangunan baik itu dalam kaitannya dengan komunikasi bangunan maupun kehadirannya dalam suatu kawasan.

Penghadiran kesan terbuka pada suatu kawasan perencanaan akan dapat memberikan pengaruh terhadap *image* dari pengguna fasilitas maupun dari masyarakat atau lingkungan sekitar. Kesan terbuka dicapai dengan memanfaatkan elemen-elemen pembentuk ruang luar kawasan sebagai elemen visual yang terlebih dahulu tampak sewaktu orang melewati atau memasuki kawasan tersebut. Kesan terbuka juga dapat dilakukan dengan memasukkan atau memberikan suatu lahan sebagai ruang penerima ataupun ruang publik yang bersifat umum atau bebas bagi siapa saja, sebagai bagian dari lingkungan bangunan sehingga kehadiran dari fungsi bangunan tersebut dapat diisolir dengan ruang publik tersebut yang dapat berupa taman terbuka, plaza, arcade, dan lain sebagainya.

2.6. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari hasil tinjauan-tinjauan tersebut diatas adalah sebagai berikut :

- *Sport Club* merupakan sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan yang terdiri dari beberapa bagian yaitu *pavilions*, *clubhouse* dan *mini sport center*.

- *Sport Club* disini merupakan jenis kategori ketiga dengan sasaran masyarakat umum dan anggota keluarga. Jenis dari keanggotaannya dapat berupa keanggotaan aktif dan pasif.
- Untuk memenuhi kepuasan terhadap kegiatan olahraga rekreasi dan perkumpulan maka karakteristik dari olahraga rekreasi dan perkumpulan tersebut nantinya akan mendasari bentuk pengembangan dari *Sport Club* tersebut
- Bentuk pengembangan dari *Sport Club* yaitu kegiatan *club*, mengikuti program belajar, menyelenggarakan kompetisi dan program fasilitas terbuka, namun disini kegiatan *club* lebih dominan.
- Dari animo masyarakat dapat diketahui bahwa kegiatan olahraga rekreasi sebagai kegiatan rekreasi aktif menduduki presentase tertinggi dan jenis olahraga yang digemari serta kecendrungan masyarakat menengah terhadap olahraga yang paling sering dilakukan.
- Faktor-faktor yang mewujudkan bentuk penampilan bangunan yaitu fungsi, struktur dan simbol. Simbol sebagai pengungkapan ekspresi bangunan secara filosofis terdiri dari simbol agak tersamar, simbol metaphor dan simbol pengenalan.
- Dari karakteristik gerak olahraga dan rekreasi dapat disimpulkan adanya kelenturan gerakan dan terjadi tekukan-tekukan pada anggota tubuh dan persendian (secara anatomis), adanya karakteristik *intensity, durasy, frekwensy, volume, density* dan *rythm* (secara kinesiologis) dan secara fisiologis dapat kita simpulkan adanya perubahan gerak aliran darah, nafas dan denyut jantung yang cukup cepat serta perubahan bentuk otot dari bentuk semula akibat terkonstraksinya sel-sel otot.

BAB III

***Sport Club* Sebagai Sarana Olahraga Rekreasi dan Perkumpulan di Yogyakarta**

3.1. *Sport Club* sebagai Sarana Olahraga Rekreasi dan Perkumpulan

Sport Club sebagai sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan menjadi alternatif baru bagi masyarakat yang menginginkan suatu fasilitas olahraga sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran tubuh sekaligus dapat berekreasi melalui olahraga permainan itu sendiri maupun suasana dan tempat-tempat santai yang disediakan, serta keinginan untuk mendapatkan teman, berkumpul dan bersosialisasi sesama anggota dan pelaku kegiatan.

3.1.1. Klasifikasi Tingkat Pelayanan

Sebagai sebuah *Club*, *Sport Club* merupakan sebuah perkumpulan dan sarana bagi yang menyenangkan dan berkeinginan untuk berolahraga, sebagai sebuah perkumpulan maka *Sport Club* melayani semua yang ingin menjadi anggota *Club* baik itu keanggotaan aktif maupun keanggotaan pasif untuk bergabung dan menikmati fasilitas yang ada. Baik perorangan maupun seluruh keluarga.

Keanggotaan aktif dalam sebuah *Club* menjadi prioritas pelayanan, dengan fasilitas-fasilitas tambahan dan kemudahan-kemudahan yang diberikan karena keberlangsungan sebuah *Sport Club* ditentukan oleh finansial dari anggotanya yang berupa uang pangkal dan uang bulanan yang didapat dari keanggotaan aktifnya.

Kepuasan yang ingin dicapai melalui *Sport Club* termasuk dalam keinginan akan kepuasan yang sifatnya tertier dimana olahraga rekreasi dan perkumpulan/sosial merupakan kegiatan untuk meningkatkan kebugaran tubuh dan kesegaran jasmani rohani serta sosialisasi sehingga sebagai kebutuhan tertier, paling tidak untuk melakukannya kebutuhan primer dan sekunder sudah terpenuhi bahkan mencukupi. Dengan demikian tingkat pelayanan dan pasar konsumennya secara tingkat perekonomian masyarakat merupakan masyarakat golongan ekonomi menengah dan menengah keatas (penghasilan > Rp.200.000,-) yang kebutuhan pokoknya dan sekundernya sudah terpenuhi dan menginginkan sesuatu yang lebih untuk jasmani dan rohaninya.

Di Yogyakarta keinginan untuk melakukan olahraga sebagai rekreasi aktif cukup tinggi yaitu 36, 94 % (lihat tabel 2.2.) dan dengan didukung oleh kenaikan tingkat perekonomian masyarakat yang cukup tinggi khususnya untuk jumlah masyarakat golongan menengah terjadi kenaikan sebesar 4,23 % (lihat tabel 2.1) sehingga dapat dikatakan kehadiran *Sport Club* sebagai sarana olahraga rekreasi yang tidak terlalu mementingkan persaingan/kompetisi dan prestasi, namun lebih menitik beratkan keinginan untuk meningkatkan kebugaran tubuh dan rekreasi serta perkumpulan/ sosialisasi yang sifatnya cukup privasi, sangat memungkinkan.

3.1.2. Program Kegiatan *Sport Club*

Sebagai kegiatan yang berhubungan dengan olahraga rekreasi dan perkumpulan, *Sport Club* menyediakan kegiatan-kegiatan yang bersifat olahraga, rekreasi dan perkumpulan. Dengan mengetahui karakteristik dan image dari kegiatan tersebut maka kita dapat mengetahui dan mengelompokan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan karakteristik dan kepuasan yang ingin dicapai melalui kegiatan olahraga, rekreasi dan perkumpulan.

Sesuai dengan fungsinya *Sport Club* menyediakan bermacam-macam program kegiatan yang merupakan pengembangan dari fungsinya yaitu :

1. Kegiatan Club

Merupakan kegiatan utama dalam *Sport Club* karena kegiatan *Club* ini mewadahi kegiatan olahraga dan rekreasi sosial, selain itu keberlangsungan dari *Club* tergantung dari finansial anggota *Club* itu sendiri, sehingga sebagai sebuah *Sport Club* maka kegiatan *Club* menjadi sangat dominan. Adapun kegiatan yang diwadahi oleh kegiatan *Club* yaitu :

a. Kegiatan olahraga

Dilihat dari animo masyarakat dan kecendrungan jenis olahraga yang diminati oleh golongan menengah sebagai dasar pelayanan (lihat tabel 2.3.) maka dapat kita klasifikasikan dan disimpulkan jenis olahraga yang sering dilakukan dan paling banyak diminati yaitu : senam kebugaran dan fitness, renang, bulutangkis, tenis meja, bola basket dan golf (*driving range*).

b. Kegiatan Rekreasi Sosial, yaitu yang berhubungan dengan interaksi antar pelaku kegiatan dan rekreasi permainan sehingga dapat menimbulkan rasa sosial dan persahabatan antara mereka, adapun kegiatannya meliputi : vidio game, table game, billiar, makan bersama, pesta/perayaan dan pertemuan.

2. Kegiatan Kompetisi

Seringkali *Sport Club* mengadakan suatu kegiatan kompetisi diantara sesama anggota untuk memacu dan mengetahui kemajuan olahraga yang telah dicapai dan menggalang persahabatan yang lebih luas.

3. Kegiatan Program Belajar

Sebagai bagian dari peningkatan prestasi, *Sport Club* juga mengadakan kegiatan program belajar untuk meningkatkan skill dan kemampuan dalam berolahraga. Seperti pada Klub Rasuna yang mengadakan kerjasama dengan *Nick Bolletiere Tennis Academy* (NBTA) untuk program belajar olahraga tenis lapangan.

4. Kegiatan Fasilitas Terbuka

Sport Club menyediakan fasilitas terbuka untuk umum yang bukan anggota yang diselenggarakan sesuai dengan keinginan dan jenis olahrganya.

5. Kegiatan Khusus

Sport Club dapat bekerjasama dengan pihak terkait untuk mengadakan kegiatan olahraga tertentu ataupun akan dipakai untuk kegiatan nasional maupun daerah.

3.1.2.1. Klasifikasi Kegiatan

a. Klasifikasi Berdasarkan Jumlah Pelaku

Dalam hal ini *Sport Club* menyediakan suatu rangkaian kegiatan bagi anggota dalam bentuk partisipasi tunggal hingga partisipasi massa.

Tabel 3.1. Klasifikasi Program Kegiatan Berdasarkan Jumlah Pelaku yang dibutuhkan Untuk Melakukan Kegiatan Interaksi Sosial

Bentuk Interaksi Sosial	Program Kegiatan
Alone/sendirian	Tenis, renang, Lihat Pemandangan, <i>table game</i> , <i>Vidio game</i>
Together/berdua	Tenis, Bulutangkis, Tennis Meja, Biliar,
Small Group/3-6 orang	Bulutangkis ganda, Bola basket, Perayaan, makan bersama
Medium Size/7-25 orang	Moment Khusus, Pesta
Large Group/ >26 orang	Kompetisi Olahraga

Sumber : Suharyanto, 1996, hlm : 32

b. Klasifikasi Kegiatan Berdasarkan Motivasi

Setiap orang mempunyai motivasi sendiri-sendiri atas keterlibatannya dalam program kegiatan *Sport Club* yaitu antara lain :

- Mendapat teman dan bersosialisasi
- Belajar olahraga baru
- Meningkatkan kemampuan berolahraga
- Meningkatkan kebugaran tubuh
- Istirahat

- Membicarakan bisnis/*Meeting*

- Pertemuan dan Perayaan

c. **Klasifikasi Berdasarkan Fasilitas yang tersedia**

Berdasarkan area atau fasilitas yang tersedia menurut terminologi *Sport Club* terdapat beberapa fasilitas yang nantinya dapat dikembangkan menjadi program kegiatan utama dan pendukung didalam *Sport Club*.

Tabel 3.2. Klasifikasi Kegiatan Berdasarkan Area/Fasilitas

Area/Fasilitas	Program Kegiatan
<i>Partition</i>	Ruang ganti dan <i>locker</i> , sauna, gudang.
<i>Clubhouse</i>	Restoran, ruang game, biliat, r. pertemuan, panggung, r. administrasi dan service
<i>Mini Sport Center</i>	<i>indoor</i> : Fitness, Bulutangkis, basket, tenis meja,
	<i>outdoor</i> : tenis, renang, <i>driving range</i> (golf), jogging track, sepatu roda/ <i>in line skate</i> .
Area terbuka	taman bermain, parkir

Sumber : Pemikiran

3.1.2.2. Kebutuhan Ruang

Berdasarkan program dan klasifikasi kegiatan tersebut diatas kita dapat mengetahui dan mengelompokkan kebutuhan akan ruang untuk melakukan kegiatan-kegiatan tersebut berdasarkan prioritas kegiatannya yaitu sebagai berikut :

1. Kelompok Ruang Kegiatan Utama, yaitu :

- Ruang Kegiatan Olahraga meliputi :
- Kegiatan *Indoor* : Fitness, bulutangkis, basket, tenis meja.
- Kegiatan *Outdoor* : Tenis, Renang, *Jogging track*, *Golf (driving range)*, sepatu roda/*in line skate*.
- Ruang Kegiatan Rekreasi Sosial meliputi : Ruang game, restoran, r. pertemuan, r. biliat, sauna, panggung pertunjukan.

2. Kelompok Ruang Kegiatan Penunjang yaitu :

- Ruang kegiatan managerial
- Ruang kegiatan administrasi
- Ruang kegiatan inventarisasi
- Ruang kegiatan penyewaan/retail
- Ruang kegiatan penerima

3. Kelompok Ruang Kegiatan Servis yaitu :

- Ruang jaga
- Ruang ganti/locker
- Ruang peralatan/gudang
- Ruang mekanikal dan elektrik
- Dapur, lavatori dan gudang.

Dengan mengetahui kebutuhan ruangnya kita dapat menentukan macaman jenis ruang dari penjabaran kelompok ruang tersebut.

3.1.2.3. Besaran Ruang

Dalam menghitung besaran ruang dan kebutuhan akan fasilitas olahraga rekreasi kita melakukan suatu pendekatan-pendekatan dan asumsi-asumsi yang berhubungan dengan kebutuhan dan kapasitas dari ruang tersebut. Adapun dasar pendekatan untuk mencari besaran ruang adalah sebagai berikut :

1. Penjadwalan program dan waktu efektif melakukan kegiatan

Dari pendekatan ini akan dihasilkan suatu angka penggunaan fasilitas setiah harinya yang nantinya akan mendukung dalam jumlah lapangan yang harus disediakan.

Tabel 3. 3. Asumsi angka penggunaan fasilitas perhari

Area program	Jadwal Efektif	Lama Kegiatan	Angka penggunaan perhari
Olahraga rekreasi	①	②	① / ②

Tenis	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 21.00	1 jam	11
Bulutangkis	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 21.00	1 jam	11
Senam	06.00 - 10.00 dan 16.00 - 20.00	1 jam	8
Renang	07.00 - 11.00 dan 14.00 - 20.00	2 jam	5
Tenis Meja	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 18.00	1 jam	8
Bola basket	06.00 - 10.00 dan 16.00 - 20.00	1 jam	8
Golf (driving Range)	06.00 - 10.00 dan 14.00 - 18.00	2 jam	4
Rekreasi Sosial			
Vidio game	08.00 - 20.00	2 jam	6
Biliar	08.00 - 21.00	1 jam	15
Makan Bersama	07.00 - 09.00 dan 11.00 - 13.00 dan 18.00 - 20.00	1 jam	2

Sumber : pemikiran

2. Jumlah pelaku kegiatan

yaitu jumlah pelaku dari kegiatan olahraga bersangkutan yang dapat didekati melalui pendekatan dan asumsi, antara lain :

- Jumlah penduduk yang melakukan olahraga (846.790 orang)
- Presentase penduduk yang melakukan olahraga tertentu (lihat tabel.2.3 .) ,misal tenis 2% (standar data) dari jenis olahraga lainnya (7,77%) sebanyak $2\% \times 108.467 = 2170$ orang

3. Pola kegiatan olahraga yang dilakuklan berdasarkan asumsi keseringan melakukan olahraga dalam tahunan atau mingguan, yaitu :

- Olahraga tenis 1x1 minggu
- Olahraga fitness 4x1 tahun
- Olahraga Bulutangkis 1x1 tahun
- Olahraga Tenis Meja 1x1 tahun

-
- Olahraga Renang 4x1 tahun
 - Olahraga Golf 2x1 tahun
-

Dari ketiga pendekatan tersebut diatas maka dapat kita perhitungkan jumlah pemakai dan fasilitas olahraga yang dibutuhkan menurut lapangan, meja dan peralatannya sesuai jenis olahraganya.(perhitungan detail pada lampiran)

3.2. Analisa Lokasi *Sport Club*

3.2.1. Misi Pengembangan

Misi pengembangan *Sport Club* di wilayah Yogyakarta adalah sebagai pemenuhan kebutuhan akan fasilitas olahraga rekreasi dan perkumpulan sebagai alternatif baru dalam pengembangan kegiatan olahraga rekreasi yang dirasakan sekarang cukup diminati oleh banyak orang terutama masyarakat kota yang selalu disibukkan oleh rutinitas dan kepenatan kerja sehingga mereka membutuhkan sarana pelepasan sekaligus dapat meningkatkan kebugaran tubuh.

Sedangkan secara eksternal pengembangan *Sport Club* selain dapat meningkatkan pembinaan dan prestasi olahraga juga dapat meningkatkan kepariwisataan Yogyakarta melalui kegiatan rekreasi yang dilakukan dan fasilitas rekreasi yang disediakan didalam *Sport Club*

3.2.2. Proyeksi Kegiatan Olahraga Rekreasi di Yogyakarta

Untuk kegiatan olahraga rekreasi di Yogyakarta, peruntukan lahannya dimasukkan kedalam peruntukan sarana pelayanan rekreasi dan wisata sebab kegiatan olahraga rekreasi membutuhkan tempat yang dapat mendukung suasana rekreasinya dan tidak mengganggu peruntukan yang lainnya.

Sedangkan proyeksi kegiatan olahraga rekreasi untuk kota Yogyakarta masih terbatas pada kawasan Krodosono dan Mandala Krida yang merupakan pusat kegiatan olahraga. Lokasi kegiatan tersebut pada penetapan status kawasan

Menurut kriteria kriteria kesesuaian fasilitas pelayanan kota dengan kawasan dapat diketahui bahwa sarana pelayanan Rekreasi/pariwisata dapat berada pada kawasan apa saja .

Tabel 3.4. Kriteria kesesuaian fasilitas pelayanan kota dengan kawasan

No.	Sarana Pelayanan	Kawasan		
		Lindung	Budi daya	
		Inti	Penyangga	Bebas
	F2 Rekreasi/pariwisata	Diperkenankan mengikuti pelestarian	Diperbolehkan	Diperbolehkan

Sumber : RUTRK Kdya Yogyakarta, 1994.

Untuk kawasan lindung inti , diperkenankan mengikuti pelestarian maksudnya dalam pengembangannya nanti kita harus dapat mempertimbangkan pelestarian dalam kaitannya dengan peresapan air, kawasan terbuka, tidak mengeksploitasi secara berlebihan dan adanya kesesuaian dengan peraturan setempat (BC, FAR,Sempadan ,dll). Dan untuk skala pengembangannya dengan kategori F2 berarti untuk skala regional dan lokal. Hal-hal tersebut diatas harus dapat dipertimbangkan dalam hubungannya dengan perancangan kawasan nantinya .

Dilihat dari perwilayahan pembangunan di propinsi DIY maka semua kawasan dapat diguakan untuk lokasi kegiatan olahraga rekreasi dan akan lebih ditekankan pada kawasan yang ada hubungannya dengan wisata alam yaitu kawasan 4 dan 5, sebab akan sangat mendukung keberadaan dari *Sport Club* sebagai sarana olahraga rekreasi. Untuk kawasan No.4 merupakan kawasan perbukitan dengan pandangan yang lepas kearah pantai dan kali opak, sedangkan kawasan No.5 merupakan kawasan sempadan garis pantai Parangtritis dengan view yang indah ke perairan laut lepas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada peta berikut ini :

- Pencapaian yang mudah bagi pengunjung untuk datang ke fasilitas tersebut
- Potensi alam yang mendukung pengembangan sebagai fasilitas rekreasi sosial (pemandangan dan udara yang nyaman)
- Kesesuaian dengan pengembangan daerah setempat yang berhubungan dengan aturan pembangunan (sempadan, BC, FAR dsb)
- Jarak yang relatif dekat dan waktu yang tidak begitu lama terhadap fasilitas yang lain seperti hotel, pusat perdagangan, dan lain-lain
- Tapak diproyeksikan untuk dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan selanjutnya.

3.2. Ungkapan Karakteristik Kedinamisan Gerak Olahraga Rekreasi dan Perkumpulan.

3.3.1. Ungkapan Gerak Pada Fungsi dan Bentuk Ruang

Penentuan bentuk yang didasarkan pada fungsi atau kegunaan sebenarnya berperan sampai batas dimana bentuk sudah memenuhi fungsinya. Menjadi fungsional tidak selalu diartikan sebagai hal-hal yang sifatnya fisik, melainkan juga diartikan sebagai hal yang sifatnya berkaitan dengan perasaan (rohani). Suatu ungkapan karakteristik gerak yang diwujudkan dalam sebuah fungsi bentuk dan ruang tidak dapat langsung begitu saja kita terapkan kedalam bentuk fisik namun perlu dicermati dulu makna yang terkandung didalamnya.

3.3.1.1. Bentuk Komposisi Ruang

Ada tiga bentuk dasar geometri yang dapat dikembangkan kedalam pengolahan ruang dan deenah, bentuk-bentuk dasar tersebut yaitu bentuk persegi, segitiga dan lingkaran, baik itu bentuk yang beraturan (*regular*) maupun tidak beraturan (*Irregular*). Untuk selanjutnya komposisi dari titik (*point*), garis (*line*) dan bidang (*plane*) sebagai bagian dari elemen

arsitektural akan mempengaruhi permukaan dalam dan luar dari sistem bangunan tersebut, seperti contoh :

- Dinding, lantai dan *ceiling* mewakili bidang
- Balok-balok jendela dan balok lantai merupakan struktur garis
- Lampu, titik-titik instalasi, lubang dll membuat pola titik sebagaimana yang dilakukan oleh elemen arsitektural yang lain.

Ruang (*space*), massa (*solid*), bidang (*plane*), garis (*line*) dan titik (*point*) yang merupakan dasar elemen- elemen arsitektural akan mematuhi dan mengikuti semua aturan dalam komposisi ruang, mereka dapat dibuat berubah (*distorted*) dan dimanipulasikan dengan berbagai cara antara lain (Krier, Rob, 1988, hlm : 44) :

- a. Ditekuk, dilenturkan, dibelokan (*kink, bent, fold*)
- b. Dibagi dan dipecah (*divided and breaking*)
- c. Dipotong menjadi bagian-bagian (*segmented/partial representation*)
- d. Ditambah (*addition*)
- e. Ditembus (*penetration and superimposition*)
- f. Penyimpangan/perubahan secara perspektif (*perspectively distorted*)
- g. Pengasingan/pemindahan (*alienation*)

Didalam gerakan-gerakan olahraga rekreasi, secara anatomi tubuh kita bergerak sesuai dengan arah gerakan dalam olahraga tersebut namun secara keseluruhan gerakan tersebut mempunyai sifat-sifatnya tersendiri seperti tabel analisa berikut ini :

Tabel 3.5. Analisa Sifat Gerakan Olahraga (contoh kasus olahraga tenis)

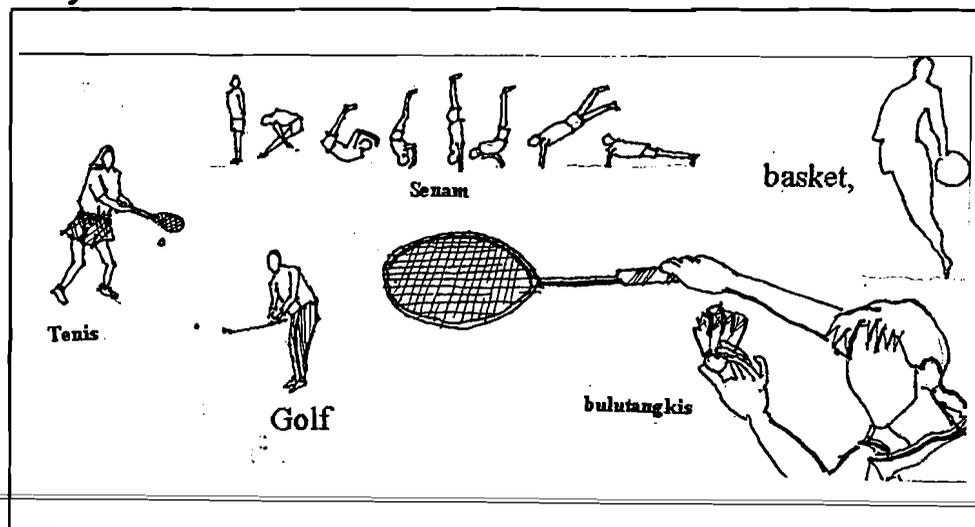
Gerakan	Sifat gerakan
Memukul (hit)	kelenturan, kekuatan, kecepatan

servis, backhand, forehand dan voli	
Menjangkau (reach)	cepat, lentur, dan berbelok-belok
memegang (grasp)	tegap, kelenturan tangan

sumber : pemikiran.

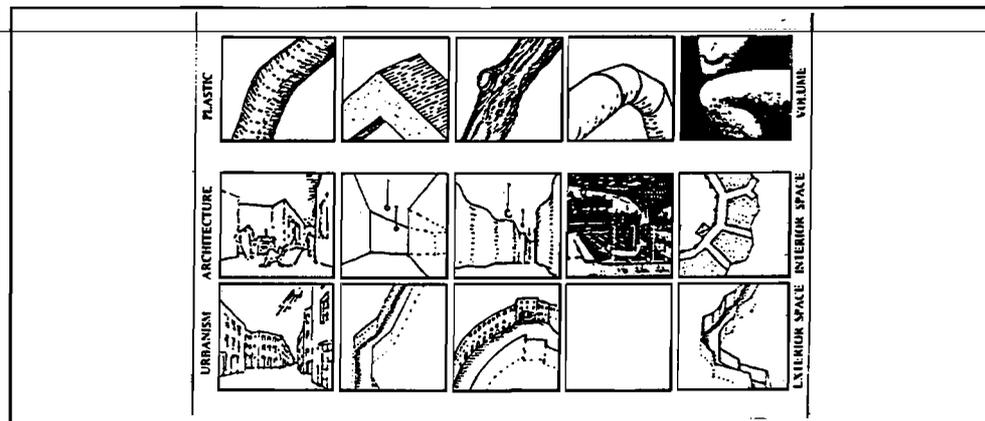
Dari analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap gerakan yang dilakukan membutuhkan kelenturan anggota tubuh yang cukup baik sehingga dalam melakukan pukulan, menjangkau ataupun memegang raket kita dapat bergerak luwes dan terarah.

Sedangkan setiap gerakan yang dilakukan pasti terjadi tekukan anggota tubuh dan persendian baik itu pada tangan, kaki maupun anggota tubuh lainnya.



Gambar 3.3. Gerakan olahraga rekreasi

Dengan berdasarkan hal-hal tersebut diatas, dalam merencanakan komposisi ruang melalui elemen-elemennya kita dapat menggunakan cara/prinsip komposisi bentuk yang dilenturkan, ditekuk atau dibelokkan (*bent, kink, dan fold*) sebagai ungkapan karakteristik lentur dan tekukan anggota tubuh dalam gerakan olahraga rekreasi.



Gbr.3. 4. Prinsip bentuk, *struktur dan fold*
 Sumber : Krier, Rob, 1988, hlm : 46

3.3.1.2. Kualitas dan Suasana Ruang

Kualitas suatu ruang dibentuk oleh pencahayaan, penghawaan, akustik dan juga kebiasaan dari kegiatan tersebut.

a. Pencahayaan, ruang-ruang yang akan diwadahi memiliki pencahayaan yang berbeda-beda tergantung pada persyaratan dan fungsi ruang yang akan 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 dibuat sesuai dengan standar pencahayaan ruang
- Untuk pencahayaan alami harus dapat dimanfaatkan pada waktu siang hari.
- Pencahayaan pada satu sisi diharapkan tidak memantulkan sinarnya kembali, dan harus dapat mengurangi kontras bayangan yang tidak perlu.
- Penerangan untuk lapangan terbuka diusahakan cukup merata pada setiap sudut lapangan.

b. Penghawaan, prinsip penghawaan ruang adalah :

- Setiap ruang harus dapat memberikan penghawaan alami, kecuali untuk ruang-ruang tertentu dengan penghawaan buatan atau keduanya.
- Penghawaan alami disesuaikan dengan persyaratan ruangnya
- Penghawaan buatan dari ruang-ruang tertentu berdasarkan pada perhitungan standar.

c. Akustik, penanggulangan pengaruh suara dengan menggunakan prinsip-prinsip :

- Penyelesaian material bahan yang dapat meredam suara.
- Penyelesaian pada lay out ruang dan perabot
- Penyelesaian dengan mengelompokkan kegiatan berdasarkan sifat kegaduhannya.

Dari hal-hal tersebut diatas maka untuk kualitas ruang dari ruang-ruang dalam *Sport Club* dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel.3.6. Persyatan Kualitas Ruang

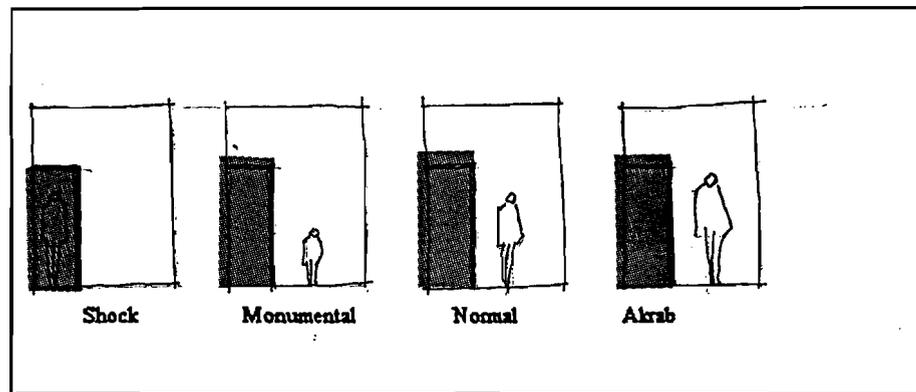
Ruang	Pencahayaannya	Penghawaan	Akustik
Kegiatan olahraga	<ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaannya alami bukan syarat utama • Pencahayaannya buatan harus dapat melingkupi setiap sudut ruang dan merata 	<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan alami menjadi persyaratan utama kecuali untuk kegiatan indoor • penghawaan buatan mengikuti standar yang ada. 	<ul style="list-style-type: none"> • Khusus untuk indoor akustik menggunakan bahan yang dapat meredam suara. • Untuk outdoor dapat dengan mengelompokkan kegiatan-kegiatannya.
Kegiatan rekreasi sosial	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan pencahayaannya alami semaksimal mungkin dan buatan yang mengikuti standar perencanaan ruangnya 	<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan alami yang utama pada setiap ruangan, kecuali ruangan tertentu yang menggunakan penghawaan buatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Dengan menggunakan bahan dan layout perabot yang dapat meredam suara • Menggunakan sound system pada ruang tertentu.
Kegiatan penunjang	<ul style="list-style-type: none"> • Pencahayaannya alami dan buatan yang seimbang 	<ul style="list-style-type: none"> • Penghawaan alami bukan syarat utama 	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk meredam suara dengan penggunaan bahan

		• Dilengkapi dengan penghawaan buatan	dan pengelompokan kegiatan.
--	--	---------------------------------------	-----------------------------

Sumber : Pemikiran

Untuk suasana ruang dapat dikatakan bahwa suasana ruang dipengaruhi skala, warna, ornamen dan tekstur dari ruang . Adapun kesan-kesan yang dapat kita tangkap dari faktor-faktor yang mempengaruhi suasana ruang tersebut adalah :

- *Skala*, adalah suatu ruang yang diperbandingkan terhadap materi baik itu manusia maupun perabot. Pengolahan terhadap skala dapat memberikan kesan yang berbeda-beda.



Gambar. 3. 5 .Skala

- *Warna*, Dapat menimbulkan pancaran tertentu yang dapat ditangkap oleh mata. Kesan yang ditimbulkan oleh warna adalah :

Tabel.3.7. Jenis dan Kesan Warna

macam	Kesan
Warna-warna gelap	Berat, sedih, kelesuan, misteri
Warna-warna terang	Keberanian, semangat, dinamis
Warna-warna lembut	Tenang, tenteram, nyaman
warna-warna panas	Agresif, merangsang
Warna-warna dingin	Kalem, tenang, sejuk

Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1989, hlm : 59

- *Ornamen*, adalah suatu bentuk dekorasi yang dipakai untuk memperindah runag berkaitan dengan penciptaan suasana ruang, maka pemilihan ornamen hendaklah dipilih ornamen yang memberikan kesan seperti yang diinginkan.

- *Tekstur*, merupakan sifat permukaan suatu bentuk yang dapat menaikkan, mempertegas dan mengaburkan suasana ruang, kesan yang ditimbulkan oleh tekstur tersebut :

Tabel 3.8. Jenis dan Kesan Tekstur

Jenis/tekstur	Kesan
Halus	Menyenangkan, ketenangan, kelembutan
Kasar	Menarik perhatian, ancaman, kekuatan

Dari hal tersebut diatas, maka ruang-ruang yang akan diwadahi *Sport Club* memiliki persyaratan suasana ruang sebagai berikut :

Tabel 3.9. Persyaratn Suasana Ruang

Ruang	Skala	Warna	Ornamen	Tekstur
Olahraga	Monumental	terang, semangat, dinamis	kedinamisan, pergerakan	menarik perhatian, kekuatan
Rekreasi Sosial	Akrab	terang, dinamis, nyaman	kedinamisan, pergerakan	menyenangkan, tenang
Penunjang	normal	nyaman, tenang	kedinamisan	menyenangkan

Sumber : Pemikiran

3.1.2. Ungkapan melalui Struktur

Struktur memegang peranan yang penting dalam suatu bangunan. Perencanaannya merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan sebagai salah satu penentu utama yang sangat mempengaruhi estetika bangunan. Melalui struktur dapat diungkapkan perasaan estesis melalui keseimbangan statis maupun ungkapan tertentu yang mewakili perasaan dan kebutuhan fungsional tertentu.

3.3.2.1. Sistem Struktur

Ada beberapa sistem struktur yang akan diuraikan dibawah ini beserta gaya yang bekerja dan penampilan yang ditimbulkan.

a. Sistem Konstruksi Massa (*Mass Constuction*)

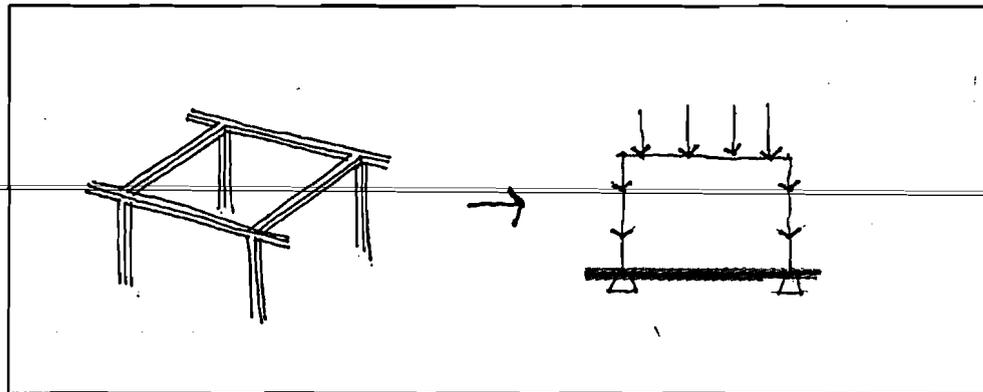
Merupakan teknik struktur yang paling sederhana dan sangat konvensional./ Dengan menumpuk batu, bata atau bahan lain yang keras dan akan menciptakan suatu massa yang homogen.

b. Sistem Konstruksi Rangka (*Frame Structure*)

Konsep dasarnya adalah sepasang 'tiang' yang ditegakkan dan di atasnya diletakkan suatu unsur datar yang disebut balok. Susunan tiang dan balok tersebut diberi penulangan hingga merupakan suatu rangkaian yang membentuk suatu unit.

Ada dua kemungkinan penggunaan struktur dalam penampakan penampilan yaitu

- Bila struktur ditonjolkan berarti bangunan menampilkan garis-garis struktur tegak dan datar sehingga kesan bangunan menjadi kokoh.
- Bila struktur disembunyikan bahan penutuplah yang memberi kesan seperti batu, kayu dan kaca.



Gambar 3.6. Sistem Konstruksi Rangka
Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 24

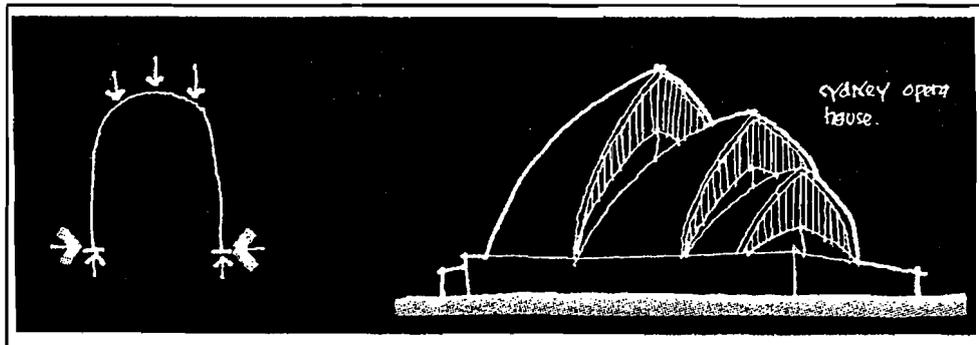
c. Sistem Konstruksi Lengkung (*Vaults - Dome - Shells*)

Pada awalnya merupakan batu yang ditumpuk dengan arah bersinggungan yang miring sehingga batu yang lebih atas meneruskan beratnya sendiri pada batu yang dibawahnya. Kemudian berkembang

2

kedalam bentuk 3 dimensi. Lengkungan berkembang menjadi 1/2 silinder yang membentuk ruang dibawahnya (*vaults*).

Perkembangan selanjutnya dari bentuk tersebut adalah bentuk shell, yang dengan kemajuan teknologi keinginan arsitek untuk mendapatkan bentang-bentang lebar dari bentuk shell akan terwujud.



Gambar 3. 7 . Sistem konstruksi lengkung
Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 27

Bentuk-bentuk lengkung sangat disukai karena dapat menimbulkan kesan yang dinamis, dan luwes dan juga karena memiliki banyak variasi bentuk.

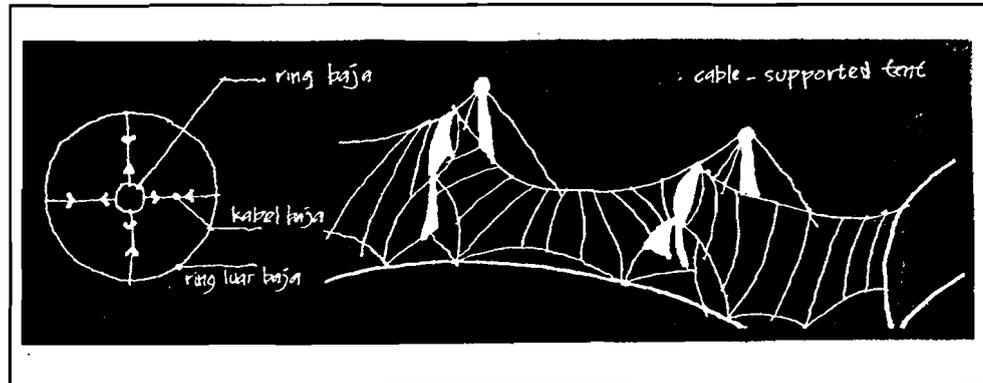
d. Sistem Konstruksi Rangka Ruang.

Prinsip kerjanya disini sama dengan konstruksi rangka hanya balok melintang disini merupakan suatu rangkaian dari rangkaian batang-batang yang berfungsi sebagai pengganti balok melintang dengan lebar yang besar. Jika rangka batnag ini dikembangkan lebih jauh hingga merupakan suatu rangkaian dari rangka atap yang menyerupai 'kotak keraj' dengan rangkaian yang kaku, dia menjadi sistem rangka ruang. Penampilan dari sistem ini akan kelihatan ringan jika rangkanya ditonjolkan.

d. Sistem Konstruksi Gantung

Merupakan pengembangan dari 2 konstruksi yang sekali dijumpai yaitu tenda sirkus dan jembatan gantung. bangunan yang paling sering menggunakan sistem ini adalah bangunan dengan bentang luas, sebagai pengganti kabel

dapat digunakan ring atau baja. Kesan bentuk yang ditampilkan adalah informil, santai, ringan dan lembut.



Gambar 3.8 . Sistem Konstruksi gantung
 Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 29

3.3.2.2. Sifat Bahan

Setiap persepsi dari material secara langsung akan berhubungan dengan persepsi seseorang dan akan menghasilkan asosiasi yang berbeda-beda pula. Berikut ini akan diuraikan beberapa macam bahan dasar beserta sifat dan kesan yang ditimbulkannya yang berkaitan dengan ungkapan karakteristik gerak olahraga rekreasi .

Tabel 3.10. Sifat dan Kesan Bahan

Material	Sifat	Kesan Panampilan
Batu bata	Fleksibel terutama pada detail dapat untuk macam-macam struktur	praktis
Beton	hanya menahan gaya tekan	formil, keras, kaku, dan kokoh
Baja	hanya menahan gaya tarik	keras kokoh, kasar
Metal	efisien	ringan dan dingin
Palstic	Mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan dapat diberi bermacam-macam warna	Ringan, dinamis dan informil

Kaca	Tembus pandang	ringkih, dingin dan dinamis
	Biasanya digabung dengan bahan lain	

Sumber : Sutedjo, Suwondo, 1985, hlm : 20

3.3.3. Ungkapan melalui Simbol

Sebuah bangunan menyajikan diri sendiri secara simbolis jika bangunan itu menunjukkan sesuatu yang lebih tinggi dari keadaan bentuk fisiknya. Melalui Metaphor khususnya *Combine Metaphor* (lihat bab.II) kita dapat menunjukkan ekspresi bangunan sesuai dengan yang kita inginkan baik itu dengan metaphor yang langsung nyata dengan bentuknya ataupun tersamar dan tersirat yang mewakili karakteristik dari gerak olahraga rekreasi.

3.3.3.1. Ungkapan melalui simbol Metaphor

Melalui metaphor, khususnya jika dicapai dengan teknik transformasi/perpindahan konsep (*displacment of concept*) (Schon 1963,1967), seseorang dapat memakai pengetahuan dan interpretasinya menjadi dimengerti untuk sesuatu yang ditransformasikannya (mungkin sebuah subjek, objek, situasi atau seni yang lain seperti contoh untuk mempertimbangkan arsitektur sebagai tarian dan untuk mencoba dan menafsirkan simetris lawan tidak simetris dalam kontek balet klasik dan tarian modern)(Antoniades, Anthony C, 1992, hlm : 30)

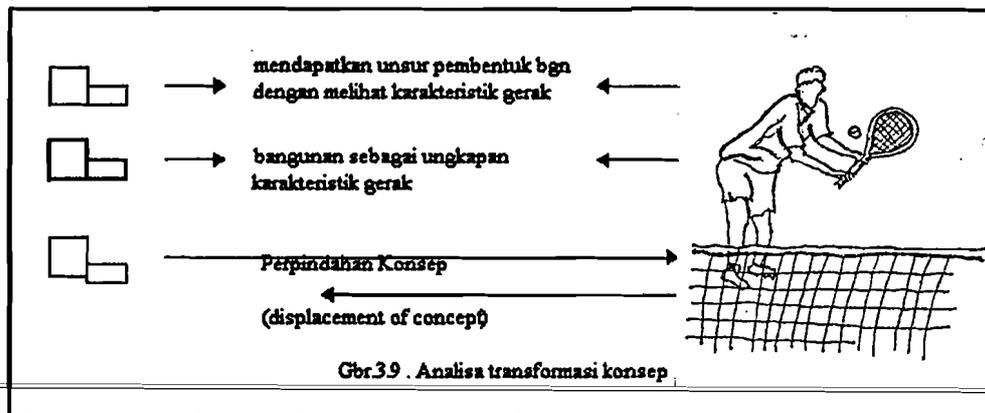
Kita dapat menampilkan bentuk metaphor ketika kita akan :

- Mencoba untuk mentransfer suatu referensi dari suatu subjek (konsep atau objek) ke yang lain.
- Mencoba untuk 'melihat' suatu subjek (konsep atau objek) seolah-olah subjek tersebut merupakan subjek/bentukan yang lain.

- Memindahkan perhatian dari penelitian kita terhadap suatu konsentrasi area atau dari satu penyelidikan ke yang lain (dengan harapan bahwa dengan membandingkan atau melalui perhatian kita dapat menjelaskan objek yang kita renungi kedalam jalan/bentuk yang baru)

Metaphor dapat membantu dalam menemukan hal yang baru pada banyak point dalam bangunan dan proses desain/konsep. Bentuk bangunan mungkin akan terlihat dalam pancaran yang baru. Komunikasi arsitek akan 'perasaan' dari beberapa tipe bangunan akan menjadi lebih tersirat.

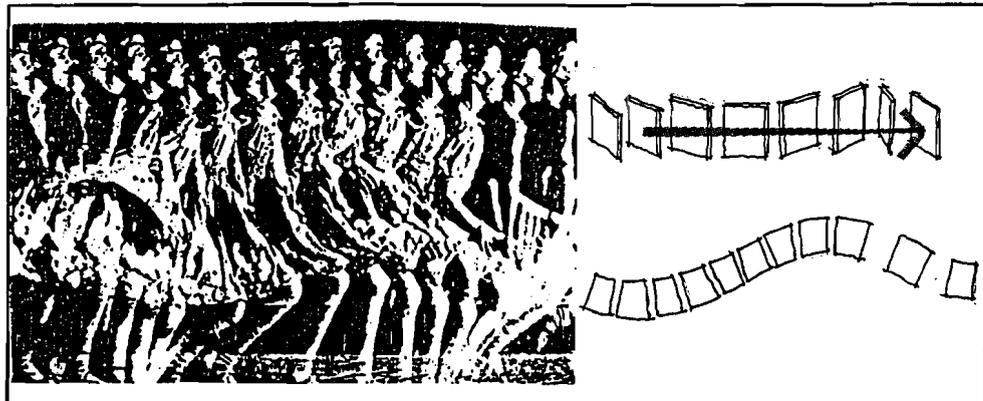
Penampilan bangunan *Sport Club* melalui ungkapan karakteristik gerak olahraga rekreasi dapat didekati melalui metaphor yang dalam hal ini pengungkapan konsep metaphor pada bangunan dapat didapat dari pemindahan konsep karakteristik gerak tersebut.



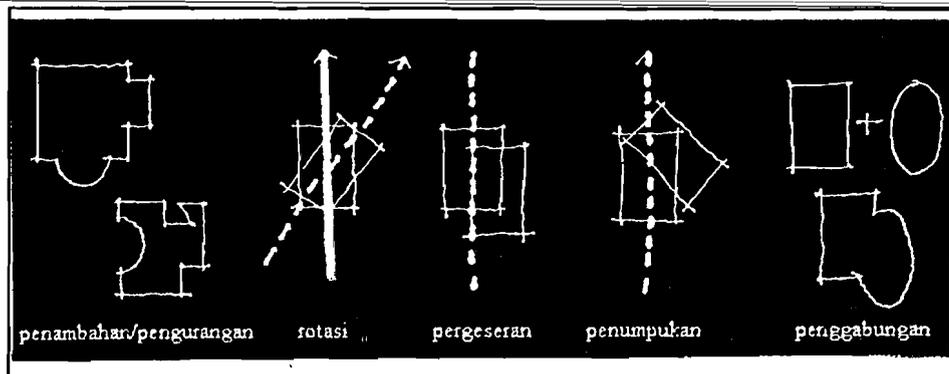
Melalui transformasi konsep dari unsur-unsur pembentuk dan karakteristik gerak olahraga kedalam penampilan bangunan , maka secara impilisit akan terjadi suatu proses metaphora. Pendekatan yang kita lakukan melalui karakteristik gerak akan kita transformasikan kedalam bangunan baik itu dari segi visual fisik bangunan maupun kedalam bentuk peruangannya.

Salah satu karakteristik gerak (secara fisiologis) dapat kita analisa suatu perubahan kecepatan/pergerakan yang sangat cepat dan perubahan bentuk dari bentuk semula menjadi bentuk yang lain yang dapat dikatakan lebih baik, baik itu yang terjadi pada proses kerja peredaran darah, detak jantung dan pernafasan maupun pada jaringan-jaringan otot yang berkonstraksi dan merangsang pertumbuhan dari sel-sel otot sehingga otot mejadi lebih besar dan kuat (perubahan bentuk).

Dari karakteristik tersebut dapat kita analisa bentuk-bentuk yang dapat mewakili dan merupakan ungkapan atau penjabaran dari karakteristik tersebut.



Gbr.3.9. Ungkapan pergerakan dan kecepatan pada bentuk
Sumber : pemikiran



Gbr.3.10. Perubahan bentuk
Sumber : pemikiran

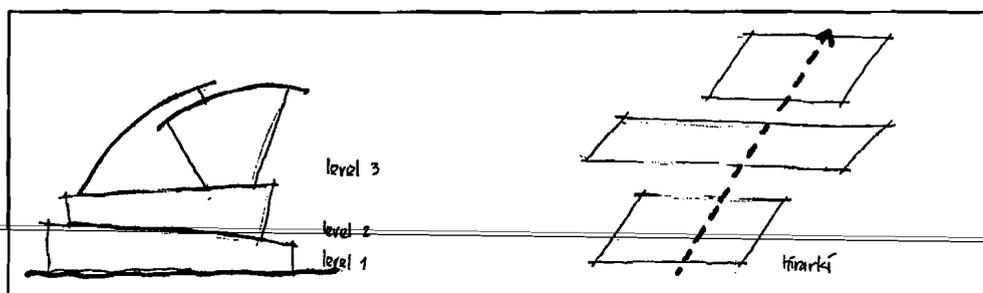
3.3.3.2. Ungkapan Filosofis Bentuk

Dalam pengungkapan karakteristik gerak menjadi bentukan-bentukan fisik yang secara visual terlihat langsung, kita dapat menganalogikan karakteristik gerak tersebut dengan bentukan-bentukan yang secara visual dapat kita lihat. Perwujudan bentuk tersebut dapat dikatakan secara filosofis mewakili ungkapan karakteristik gerak tersebut.

Dengan mengetahui karakteristik gerak (secara kinesologis) kita dapat menganalisa/menjabarkan dasar filosofis gerak tersebut yang kemudian kita terapkan melalui bentuk-bentuk arsitektural menurut interpretasi dan persepsi dari kita sendiri.

• Intensity

Tingkatan atau kualitas dari gerakan seperti kuatnya, cepatnya, dan lamanya (waktu). Secara arsitektural intensitas/tingkatan dari gerakan dapat diinterpretasikan sebagai bentukan atau ruang yang mempunyai tingkatan baik itu pada tingkatan bangunan (*level*) ataupun pada hirarkinya.

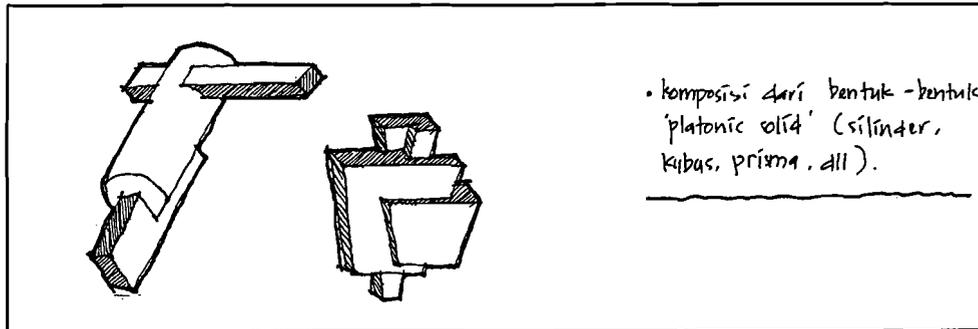


Gambar 3.11. Intensity dalam bangunan
Sumber : pemikiran

• Volume

Volume dapat dikatakan jumlah beban latihan, waktu dalam melakukan gerakan ataupun berat bebannya. Volume dalam arsitektur dinyatakan sebagai bentuk plastis dan piktorial/gambaran dari sebuah ruang (Van de Ven, Cornelis, 1991,259). Volume juga dapat diungkapkan sebagai sebuah massa (*platonik solid*). Secara filosofis perwakilan volume sebagai

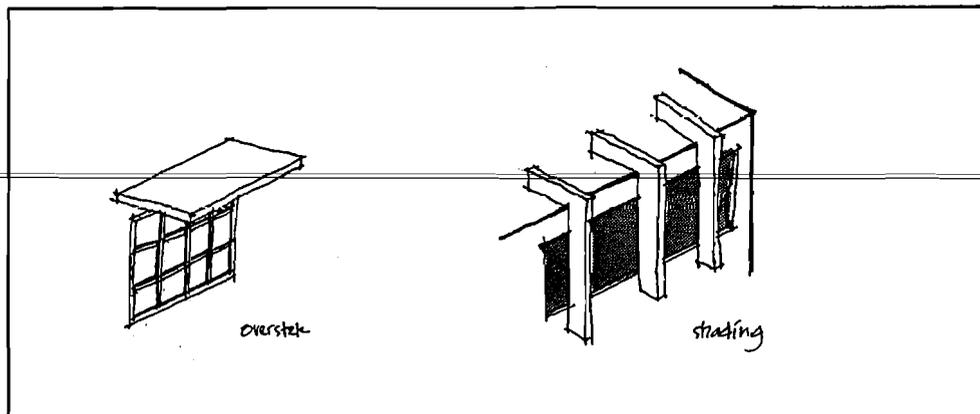
karakteristik gerak diwujudkan melalui komposisi massa (*solid*) yang dinamis.



Gambar.3.12. Komposisi platonic solid
 Sumber : Papadakis, Andreas, 1989, hlm :18

• *Duration/durasi*

Lamanya waktu pemberian/gerakan yang dilakukan. Secara istilah durasi berarti ketahanan, keawetan. Ketahanan dan keawetan dalam bangunan dapat diwujudkan dalam kekuatan bangunan dan penggunaan materialnya serta ketahanan bangunan terhadap iklim setempat melalui penyelesaian-penyelesaian arsitektur seperti penggunaan talang dan *overstek*, *shading*, bentuk bangunan yang tanggap terhadap angin, dsb)



Gambar.3.13. Durasi dalam bangunan.
 Sumber : pemikiran

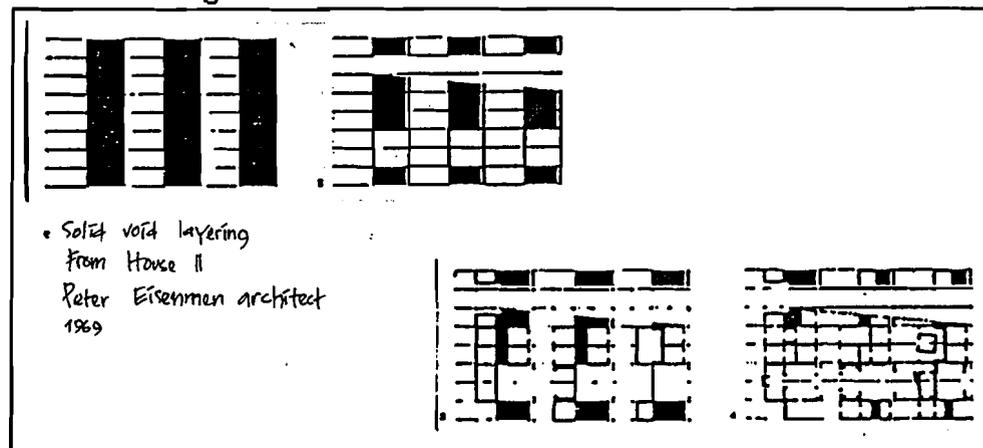
• *Frekwensy*

yaitu cepat atau lambatnya gerakan. Frekuensi pada dasarnya merupakan suatu pola kekerapan tertentu yang berhubungan dengan irama seperti cepat

dan lambat, naik dan turun. Kecepatan frekuensi ini dalam desain dapat dilakukan dengan adanya permainan irama pada bangunan atau peruangannya sehingga dari permainan irama tersebut terjadi suatu frekuensi.

- *Density*

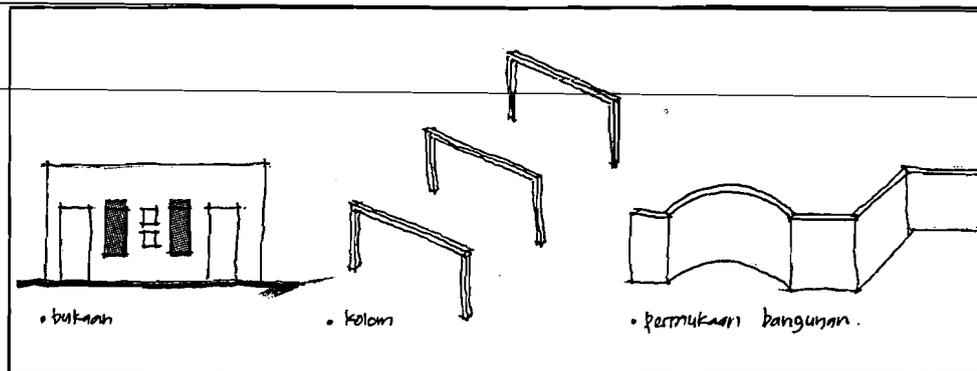
Seringnya gerakan yang dilakukan. Densiti juga dapat diinterpretasikan sebagai kepadatan dan kepekaan. Kepadatan dalam arsitektur berkaitan dengan ruang kosong/lubang dan padat (*solid dan void*) sehingga pengungkapan densiti disini diungkapkan dengan penempatan *solid* dan *void* dalam bangunan.



Gambar.3.14. komposisi solid void
Sumber : Antoniades, Anthony, 1992, hlm : 245

- *Rythm/irama*

Irama latihan atau gerakan. Dalam arsitektur irama bangunan sangat penting dalam hubungannya dengan pergerakan dan penampilan bangunan. Efek perasaan yang ditimbulkan oleh irama adalah suatu bahan pertimbangan dari kepribadian gedung. Irama dapat ditimbulkan melalui permainan bukaan-bukaan atau sederetan kolom-kolom, permukaan bangunan dsb. Permukaan bangunan yang melengkung akan menimbulkan suatu irama baris cepat dibandingkan dengan permukaan datar.



Gambar 3.15. Irama dalam bangunan
Sumber : pemikiran

Dari pengungkapan karakteristik gerak (secara kinesiologis) tersebut kedalam suatu bentuk-bentuk arsitektural bangunan yang nantinya akan diterapkan dalam perancangan maka diharapkan penampilan bangunannya akan dapat mengungkapkan karakteristik gerak dari olahraga rekreasi.

3.3. Penghadiran Kesan Terbuka melalui Penatan Lanskap

Penghadiran kesan terbuka pada *Sport Club* dimaksudkan untuk menghindari suatu kesan eksklusif dan elit dalam lingkungan *Sport Club* karena esensi dan dasar pelayanan dari *Sport Club* yang berkesan *member only* dan kalangan yang menggunakannya cenderung pada kalangan mampu. Disini penghadiran kesan terbuka dihadirkan melalui penataan lanskap bangunan yang bukan hanya menata taman atau vegetasinya namun secara keseluruhan pada elemen-elemen pembentuk ruang luarnya. Sehingga selain dapat mengekspresikan karakteristik gerak olahraga rekreasi penatannya juga harus dapat menimbulkan kesan terbuka.

3.3.1. Pola Tata Ruang dan Massa

Ruang dan massa pembentuk kawasan bangunan harus dapat merupakan satu kesatuan dan terorganisir menjadi pola-pola bentuk dan ruang yang koheren (saling berkait). dalam menata ruang dan massa bangunan dalam hubungannya dengan fungsi kegiatannya dan kesan yang akan ditampilkan maka hal-hal yang perlu dipertimbangkan yaitu :

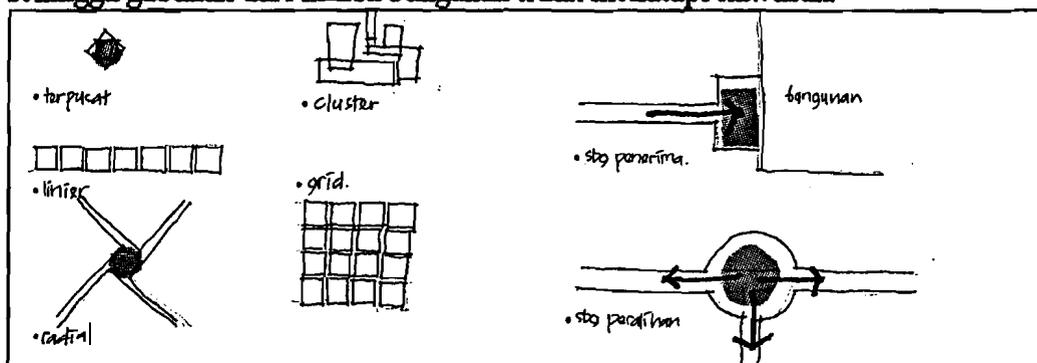
- Kedekatan fungsi dan massa bangunan

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 site

Topografi site sebagai perletakan bangunan harus dimanfaatkan, namun bukan berarti perletakan massa bangunan harus selalu mengikuti topografi yang ada.

- Untuk menimbulkan kesan terbuka, diperlukan adanya ruang-ruang terbuka sebagai penerima, peralihan dan ruang santai yang berada disekitar bangunan sehingga gubahan dari massa bangunan tidak menutupi kawasan.



Gambar.3.16. Organisasi ruang dan ruang terbuka

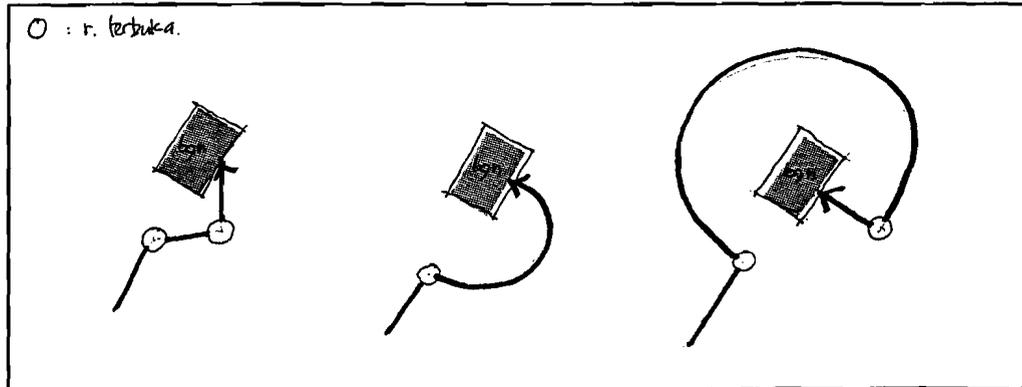
Sumber : pemikiran

3.3.2. Pola Sirkulasi dan pencapaian

Pola sirkulasi ruang luar menyangkut jalur yang dapat menghubungkan beberapa massa bangunan. Penentuan pola sirkulasi dan pencapaian terdiri dari:

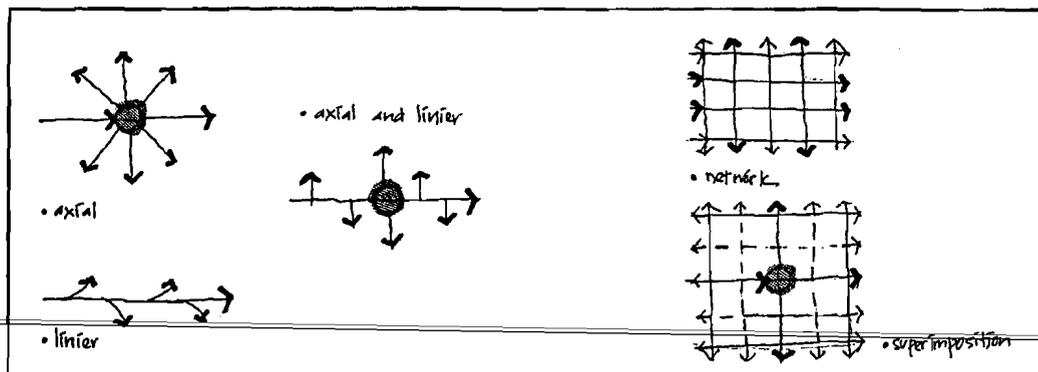
Pencapaian, pencapaian sebuah bangunan dan jalan masuknya mungkin berbeda-beda dalam waktu tempuh, hal tersebut tergantung keperluan dari pencapaian tersebut. Dalam mendukung kesan terbuka pencapaian diusahakan tidak langsung menatap sosok banguannya namun diarahkan untuk terlebih

dahulu menerima perlakuan-perlakuan ramah dan terbuka melalui jalur-jalurnya



Gambar.3.17. Pencapaian ke bangunan
Sumber : pemikiran

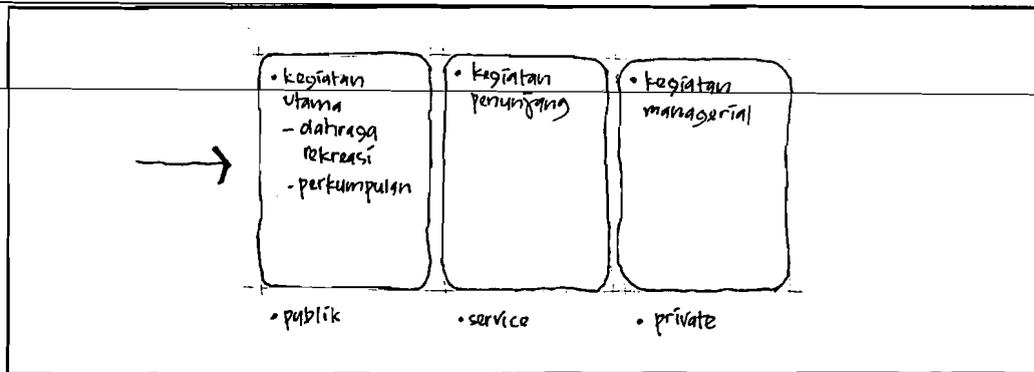
Sekuen. Sekuen merupakan konfigurasi alur gerak dari pelaku dan urutan kegiatannya serta sistem bukaan-bukaannya. dalam hal ini sekuen pergerakan diusahakan dapat memberikan suatu alternatif-alternatif keberbagai puast kegiatan sehingga seseorang dapat secara bebas dan terbuka menentukan arahnya.



Gambar.3.18. Sekuen pergerakan
Sumber : Antoniadis, Anthony, 1992, hlm : 45

3.3.3. Pola penzoningan Lahan

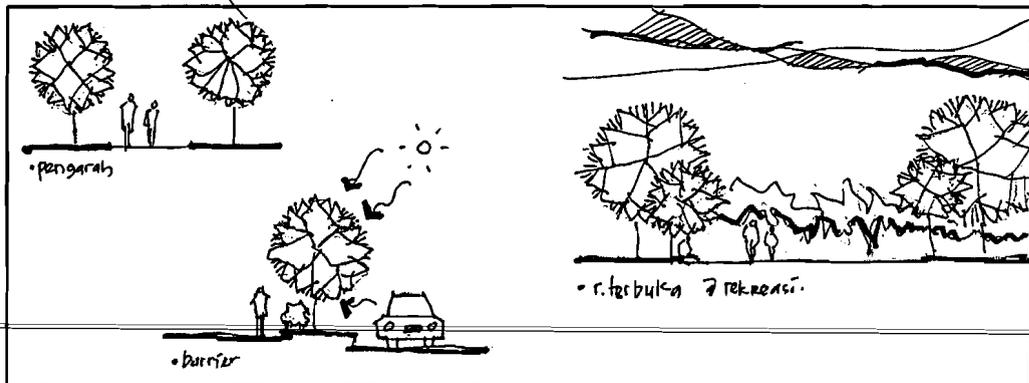
Penzoningan lahan didasarkan pada jenis dan sifat kegiatannya dimana ada yang bersifat publik, privat dan servis, sebagai sarana olahraga rekreasi maka penempatan kegiatan publik/umum berada didepan kawasan sebagai ruang penerima.



Gambar : 3.19. Penzonongan lahan
Sumber : pemikiran

3.3.4. Pola Vegetasi

Vegetasi sebagai tata hijau dan elemen alami merupakan salah satu pembentuk lansekap bangunan. Pola vegetasi yang merupakan susunan dari tata hijau selain berfungsi sebagai penghijauan juga dapat membentuk alur pergerakan dan membentuk sebuah ruang. Kesan yang ditimbulkan dari pola vegetasi ini akan mempengaruhi lansekap bangunan secara keseluruhan.



Gambar : 3.20. Pola vegetasi
Sumber : pemikiran

Selain itu untuk menyesuaikan dengan kondisi alam yang berkontur cukup curam dan rawan bencana, pola vegetasi harus dapat memberiklan suatu alternatif sebagai elemen alam dan penghijauan.

BAB IV

Konsep Perencanaan Dan Perancangan *Sport Club* di Yogyakarta

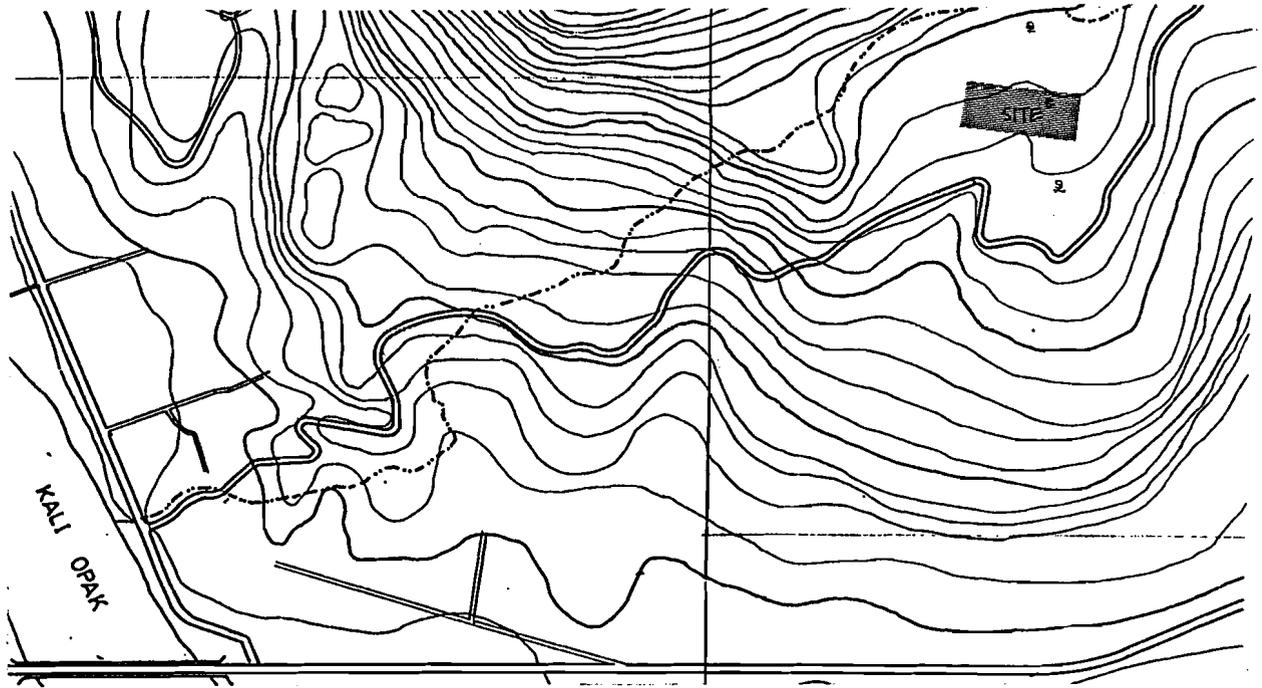
4.1. Konsep Dasar Perencanaan dan Perancangan

4.1.1. Lokasi Pengembangan Kegiatan

Dilihat dari analisa proyeksi pengembangan kegiatan olahraga dan rekreasi serta pendekatan terhadap prinsip dasar penentuan tapak maka dapat disimpulkan lokasi dari *Sport Club* cenderung pada perwilayahan pembangunan no.4 (lihat Gbr.3.2.), yaitu kawasan lindung setempat dan cocok untuk wisata alam dengan pertimbangan sebagai berikut :

- Pencapaian dari pusat kota dan wilayah sekitar relatif cukup dekat dengan sarana transportasi yang cukup memadai dan mudah bagi pengunjung.
- Sebagai daerah pengembangan wisata alam maka kawasan ini sangat potensial kondisi alamnya dengan lahan yang cukup tinggi (150 m dari permukaan laut) dan berkontur, suasana dan udaranya yang cukup sejuk serta pandangan kearah pantai dan lautan Hindia yang terlihat jelas dari kawasan tersebut.
- Dekat dengan pusat kegiatan lain seperti hotel, pantai wisata parangtritis, pusat kota Kretek dan lain sebagainya.

Dari konsep dan pertimbangan-pertimbangan lokasi tersebut diatas maka dapat kita tentukan posisi dari site yang akan digunakan yaitu seperti terlihat dari gambar dibawah ini :



Gbr.4.1. Letak Site

Sumber : Lab Perum UII

Adapun hal-hal yang menyangkut kondisi site yang nantinya akan berhubungan dengan pengolahan site yaitu sebagai berikut :

- Site terletak dekat dengan jalur transportasi utama sebagai pencapaian utama.
- Ketinggian lahan bervariasi (berkontur) mulai dari ketinggian 150 - 220 m dari permukaan laut dengan kondisi perbukitan hijau dan permukiman.
- Luasan site mendukung terwadahnya program kegiatan *Sport Club*.
- Site memungkinkan pandangan kearah perbukitan hijau dan pantai.
- Site memungkinkan untuk pengembangan berikutnya

4.2. Konsep Dasar Perancangan Ruang

4.2.1. Konsep Program Kegiatan *Sport Club*

Berdasarkan analisis dan pendekatan yang dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat kita kelompokkan program kegiatan-kegiatan dalam *Sport Club* berdasarkan prioritas dan sifat kegiatannya :

a). Program kegiatan utama

Merupakan kegiatan yang paling utama dari *Sport Club* sebagai sarana olahraga rekreasi dan perkumpulan dimana berdasarkan klasifikasi kegiatan dan fasilitasnya maka kegiatan utama dari *Sport Club* terdiri dari :

1. Kegiatan *Club*

Menjadi kegiatan yang paling utama dengan jenis kegiatan :

- Kegiatan Olahraga rekreasi, meliputi kegiatan olahraga dalam ruangan (*indoor*) dan luar ruangan (*outdoor*) yang banyak diminati seperti fitness, renang, bola basket, bulutangkis, tenis meja, golf, jogging dan sepatu roda.
- Kegiatan rekreasi sosial, meliputi kegiatan *vidiogame*, billiar, sama, makan bersama, pesta/perayaan dan pertemuan.

2. Kegiatan Kompetisi

Untuk meningkatkan prestasi dan persahabatan seringkali kegiatan kompetisi diadakan seperti tenis, bulutangkis, sepatu roda dan lain-lain, selain itu juga untuk kegiatan kompetisi skala lokal dan regional.

3. Kegiatan Program Belajar, meliputi renang, tenis dan golf

4. Kegiatan Fasilitas Terbuka, meliputi fitness, renang, tenis, bulutangkis, golf dan sepatu roda

5. Kegiatan Khusus, meliputi pesta/perayaan, makan bersama (*dinner launch*, *coffee morning*, dsb) pertemuan (rapat, konvensi, dsb).

b). Program Kegiatan Penunjang

- Kegiatan managerial
- Kegiatan administrasi
- Kegiatan inventarisasi

- Kegiatan retail
- Kegiatan penerima

c). Program Kegiatan Servis

- Kegiatan mekanikal elektrikal
- Kegiatan dapur
- Kegiatan jaga
- Kegiatan perawatan/*cleaning service*

4.2.2. Konsep Kebutuhan dan Besaran Ruang

4.2.2.1. Kebutuhan dan Macam Ruang

Dengan mengetahui program kegiatan dan pendekatan hubungan ruangnya maka dapat kita tentukan macam dan jenis ruangnya yaitu sebagai berikut :

1. Kegiatan Olahraga Rekreasi

a. Dalam ruangan (*indoor*)

- Ruang Fitness

Ruang yang mewadahi kegiatan senam dimana berfungsi sebagai tempat senam kebugaran, senam disco aerobik, senam dengan peralatan, sehingga terdiri dari r.senam, r.peralatan, r.penitipan, r.ganti dan lavatori.

- Ruang Olahraga Serbaguna (*Sport Hall*)

Ruang yang mewadahi kegiatan olahraga dalam ruangan yang dapat dijadikan satu tempat/lapangan dan dapat dipergunakan bersamaan ataupun gantian per bagian-bagian. Terdiri dari olahraga bulutangkis, bola basket dan tenis meja. Ruangan ini membutuhkan satu ruang hall, tribun penonton, r.ganti, r.sound dan operator, r.istirahat pemain dan pelatih, r.P3K, loket dan lavatori.

Ruangan ini juga dapat dipergunakan untuk kegiatan kompetisi dan fasilitas terbuka.

b. Diluar ruangan (*outdoor*)**• Lapangan Tenis**

Terdiri dari lapangan bermain, r.menonton, r.ganti, tempat berteduh dan lavatori.

• Kolam Renang

Berfungsi untuk kolam renang dewasa, anak-anak dan belajar sehingga terdiri dari kolam renang utama, kolam renang anak, r.mandi/shower, r.penitipan barang dan lavatori.

• *Jogging Track*

Berfungsi sebagai jalur jogging/lari-lari kecil yang terdapat disekitar bangunan berupa lintasan-lintasan jalan kecil yang diselingi dengan taman dan tempat istirahat.

• Basket luar lapangan

Terdiri dari lapangan basket dengan tempat menonton dan istirahat .

• *Driving Range (Golf)*

Fasilitas yang disediakan hanya berupa tempat latihan (*driving range*) tanpa lapangan golfnnya dengan pertimbangan fasilitas yang ada dianggap telah mencukupi (*Merapi Golf Course* dan *Adi Sucipto*) dan kondisi serta luas lahan yang terlalu berbukit-bukit.

Merupakan salah satu fasilitas dalam olahraga golf dimana hanya berupa sebuah tempat/ruangan untuk berlatih memukul bola dengan stick golf ke luar lapangan dengan atau tanpa lubang (*hole*), yang terdiri dari banyak stage yang memanjang dengan tempat memukul bola, r.menonton dan istirahat.

• Area Sepatu Roda

Merupakan fasilitas olahraga sepatu roda dan sejenisnya (*inline skate, skate board, dll*) yang terdiri dari lintasan-lintasan jalan dan ruang terbuka yang cukup lebar dengan papan-papan luncuran dan tempat istirahat sekaligus melihat permainan.

2. Kegiatan Rekreasi Sosial

Mewadahi kegiatan interaksi sosial yang terdiri dari r.billiar, r.vidio game, restoran dan bar, r.pertunjukan, r.pertemuan, dapur, gudang dan lavatori. Serta fasilitas sauna yang terdiri dari r.sauna, r.ganti, r.penitipan dan lavatori.

3. Kegiatan Penunjang

- Ruang managerial, terdiri dari r.manager, r.rapat, r.tamu,km/wc.
- Ruang administrasi, terdiri dari r.sekretariat, r.staf public relation, r.tata usaha, r.staf keuangan dan km/wc.
- Ruang inventarisasi
Berfungsi sebagai tempat menyimpan dokumen, souvenir dsb. Terdiri dari r.inventari dan gudang.
- Ruang retail/penyewaan
Merupakan kegiatan penjualan dan persewaan alat-alat olahraga yang dibutuhkan dalam berolahraga , terdiri dari r.retail/toko dan r.persewaan alat beserta gudangnya.
- Ruang penerima
Merupakan kelompok ruang yang memudahkan dan melengkapi kegiatan utama dan penunjang, terdiri dari r.jaga, r. mekanikal elektrikal, gudang, dapur, r.istirahat karyawan, musholla dan area parkir.

4.2.2.2. Besaran Ruang

Dalam menentukan besaran-besaran didasarakn atas :

- Perhitungan jumlah pemakai dan kapasitasnya
- Standar besaran ruang
- Kebutuhan area untuk peralatan dan furnitur
- Kebutuhan sirkulasi kegiatan

Tabel 3. 1. Tabel besaran ruang

Macam Ruang	Kapasitas	Satuan	Luasan/m ²
• Fitness Center			
r. senam	27 orang	4m/orang	± 108 m ²
r. peralatan	27 unit	4m/unit	± 108 m ²
r. ganti	27 orang	1,75m/orang	± 47,25 m ²
r. musik	-	asumsi	± 9 m ²
km/wc	27 orang	0,5m/orang	± 13,5 m ²
r. penitipan	-	asumsi	± 6 m ²
• Sport Hall			
One Sport Hall	4 lap buhxtangkis 1 lap basket 3 lap tenis meja	40m x 25m (lihat lamp)	± 1000 m ²
tubun penonton	500 orang	0,4m/orang	± 100 m ²
r. ganti/km/wc	50 orang	1,46m/orang	± 80 m ²
r. operator+sound	-	asumsi	± 9 m ²
r. istirahat	50 orang	0,16m/orang	± 3 m ²
loket	-	asumsi	± 6 m ²
r. PKK	-	asumsi	± 9 m ²
• Sauna			
r. ganti	24 orang	1m ² /orang	± 24 m ²
r. sauna	24 orang	0,5m ² /orang	± 12 m ²
r. berangin	24 orang	0,5m ² /orang	± 12 m ²
r. pendingin	24 orang	1m ² /orang	± 24 m ²
r. mandi awal/wc	24 orang	0,5m ² /orang	± 12m ²
r. pijat	12 orang	6m ² /orang	± 72 m ²
• Rekreasi sosial			
r. billiar	2 meja	3,7 x 7,8 m	± 86,58 m ²
r. vidiogame	20 orang/10	0,5m/unit	± 25 m ²
r. duduk	187 orang	1,3m/orang	± 243,1 m ²
restoran+bar	187 orang	10m/8 kursi	± 233,75 m ²
r. pertunjukan	-	asumsi	± 20 m ²
r. pertemuan	50 orang	2m/orang	± 100 m ²
lavatoci	-	asumsi	± 24 m ²
Outdoor			
• Tennis Court			
lapangan	7 buah	10,97 x 23,77	± 1825,3 m ²
r. penonton	28 orang	0,4m ² /orang	± 11,2 m ²
r. ganti	28 orang	1,75m ² /orang	± 49 m ²
lavatoci	-	asumsi	± 12 m ²
• Kolam Renang			
kolam renang utama	78 orang	3,7m ² /orang	± 292,5 m ²
kolam renang anak-anak	20 orang	3,7m ² /orang	± 74 m ²
shower	10 buah	1,5 m ²	± 15 m ²
r. penitipan barang	-	asumsi	± 9 m ²
lavatoci	-	-	± 24 m ²
• basket outdoor			
r. penonton	1 buah	26 x 6 m	± 156 m ²
r. penonton	28 orang	0,4m ² /orang	± 11,2 m ²
• Golf			
driving range	10 stage	2x3 m ²	± 60 m ²
tee	6 hole	(400m ² untuk 3 lubang)	± 800 m ²
r. penonton	28 orang	0,4m ² /orang	± 11,2 m ²
km/wc	-	-	± 6 m ²
• Jogging Track			
r. penonton	-	asumsi (2m x 200m)	± 400 m ²
• Area Sepatu Roda			
r. penonton	-	asumsi(8m x 50m)	± 400 m ²

• R.managerial			
r.manager	1 orang	-	± 16 m ²
r.asisten	1 orang	2m ² /orang	± 12 m ²
r.rapat karyawan	8-12 orang	1,5m ² /orang	± 18 m ²
r.tamu	2-3 orang	2m ² /orang	± 12 m ²
km/wc	-	-	± 8 m ²
• R.Administrasi			
r.sekretariat	2 orang	2m ² /orang	± 16 m ²
r.staf publik relation	1 orang	2m ² /orang	± 12 m ²
r.tata usaha	2 orang	2m ² /orang	± 16 m ²
r.staf keuangan	2 orang	2m ² /orang	± 16 m ²
km/wc	-	-	± 8 m ²
• R.Inventaris			
r.inventaris	-	asumsi	± 9 m ²
gudang	-	asumsi	± 4 m ²
• R.Retail	3 buah	56m ²	± 90 m ²
• R.Receptionist	1 orang	2,75m ² /orang	± 6 m ²
Entrance	2 mobil	2m ² /mobil	± 20 m ²
Kegiatan Keolahragaan			
r.jaga	2 orang	2m ² /orang	± 6 m ²
r.mekanikalelektikal	2 orang	2m ² /orang	± 8 m ²
r.gudang	-	asumsi	± 10 m ²
dapur	-	asumsi	± 40 m ²
mushola	50 orang	1,25 m ² /orang	± 62,5 m ²
lavtatoir	-	-	± 12 m ²
garasi	4 mobil	23m ² /mobil	± 92 m ²
area parkir	30 mobil	23m ² /mobil	± 690 m ²
	50 motor	2m ² /motor	± 100 m ²
			± 8021,98 m ²

Sumber : pemikiran

Jadi luas dari area site yang diperlukan yaitu ± 8031,98 m² namm ini belum termasuk sirkulasi untuk jalan , ruang-ruang terbuka dan ketentuan-ketentuan pembangunan lainnya (BC, FAR, sempadan dll)

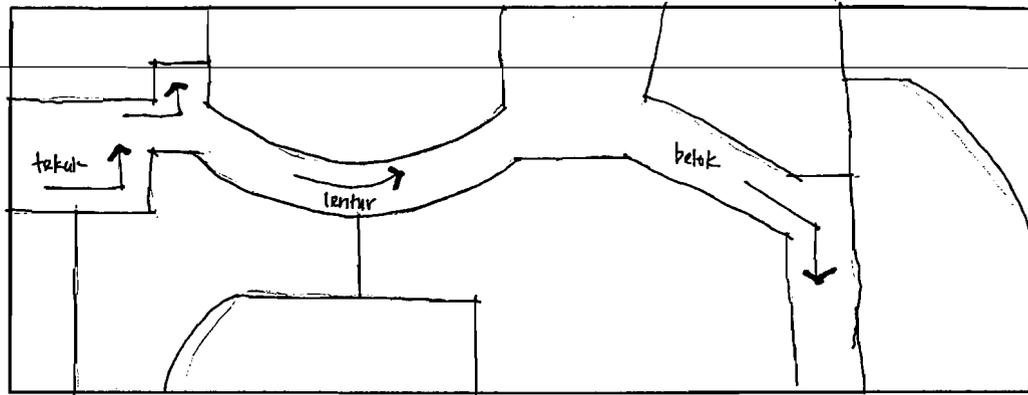
4.2.3. Konsep Tata Ruang dan Massa

Konsep tata ruang dan massa harus dapat memujukan kedinamisan sesuai dengan karakteristik gerak olahraga rekreasi yang dinamis yang merupakan perwujudan fungsi kegiatannya.

4.2.3.1. Konsep Tata Ruang Dalam

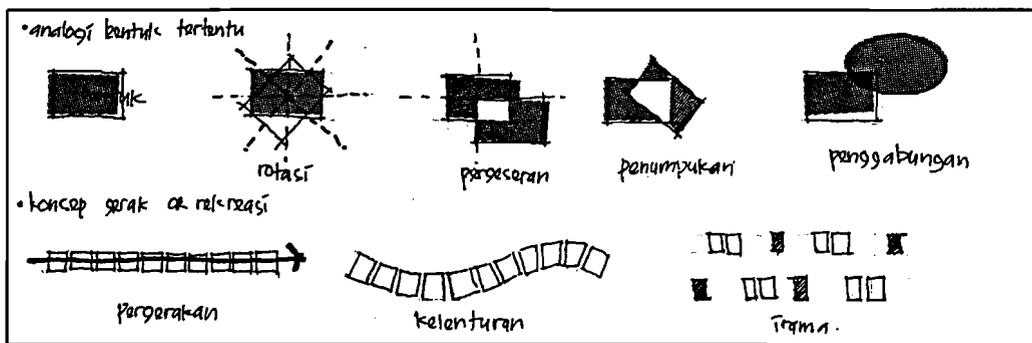
Konsep tata ruang dalam didapatkan dari pertimbangan komposisi ruang dalam, kualitas dan suasana ruang serta pertimbangan gubahan bentuknya.

- Komposisi ruang dalam memperlihatkan suatu karakteristik gerak melalui cara komposisi bidang (*plane*) yang ditebuk, dilenturkan dan dibelokkan (*kink, bent dan fold*) sehingga membentuk komposisi ruang yang dinamis sebagai perwujudan karakteristik gerak olahraga rekreasinya.



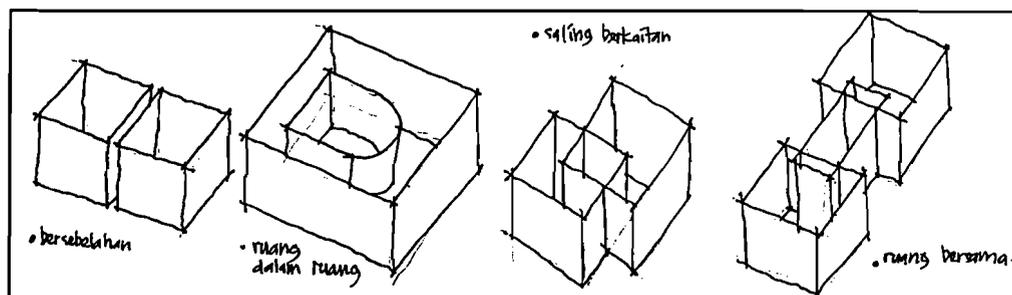
Gbr.42. Komposisi ruang

- Bentuk ruang dalam dapat merupakan penggabungan, pergeseran, penumpukan atau rotasi dari bentuk-bentuk dasar bentuk platonic solid yang dikembangkan, ataupun melalui suatu analogi terhadap suatu objek atau konsep pergerakan yang mendasari gerak olahraga rekreasi.



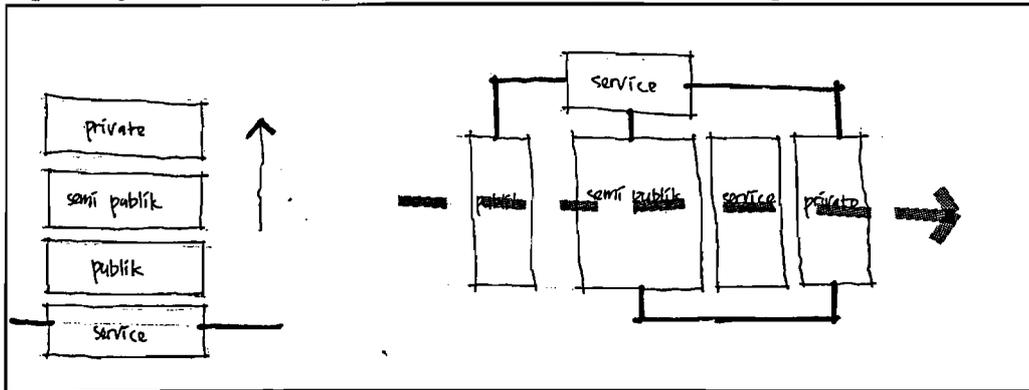
Gbr.43. Konsep bentuk ruang

- Hubungan antar ruang yang terjadi dapat berupa hubungan ruang yang bersebelahan, ruang dalam ruang, saling berkaitan ataupun dihubungkan oleh ruang bersama sesuai dengan peran dari masing-masing ruang.



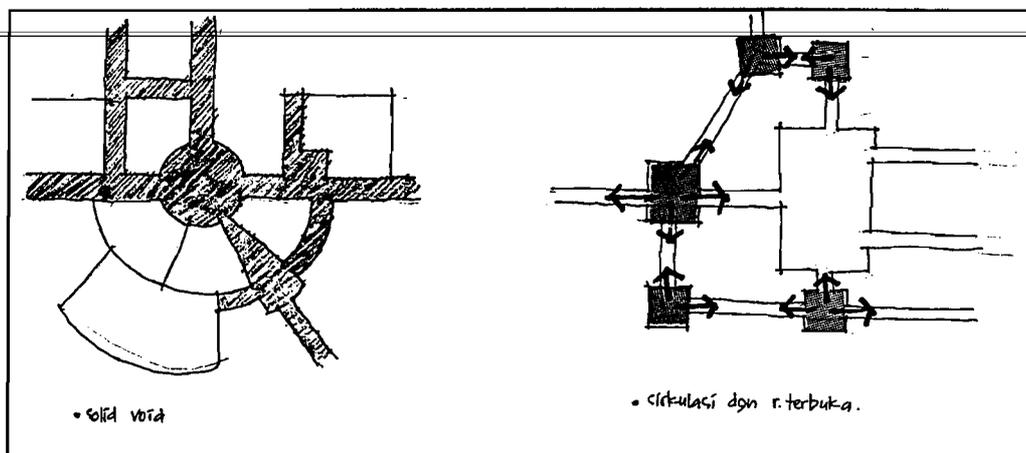
Gbr.4.4. Hubungan ruang

- Untuk membentuk kualitas ruang maka aspek pencahayaan, penghawaan dan akustiknya dapat mengikuti persyaratan ruang yang ada begitu pula dengan suasana ruang dalamnya.
- Tingkatan atau hirarki (*intensity*) dalam ruang ditentukan oleh sifat dan jenis kegiatannya berdasarkan perbedaan level ataupun urutan kegiatannya.



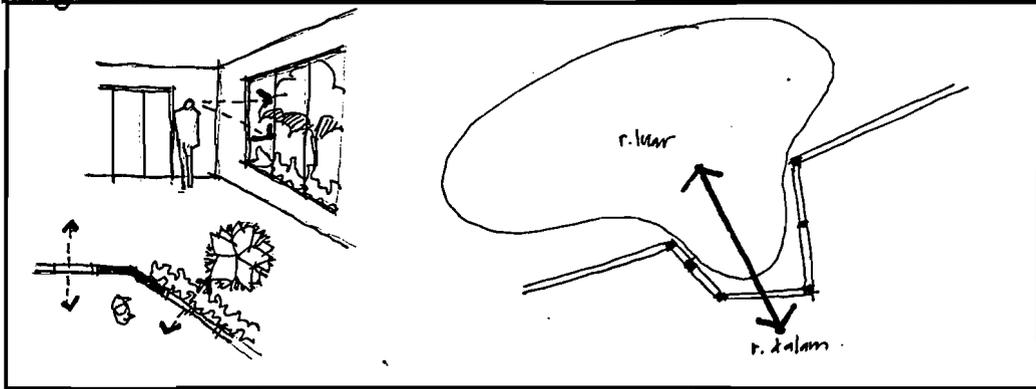
Gbr.4.5. : Hirarki ruang

- Kepadatan ruang dalam (*solid*) harus diimbangi dengan kekosongan ruang (*void*) sehingga membentuk pola yang saling berkaitan. Pola *solid void* dapat diwujudkan melalui komposisi antar ruang dan jalur sirkulasi yang membentuk atau yang dibentuknya.
- Sirkulasi dan sekuen kegiatannya dalam ruang memakai pola linier dengan pusat-pusat atau ruang terbuka sebagai peralihan dan hall.



Gbr.4.6. Solid Void dan Sirkulasi

- Hubungan antara ruang dalam dan ruang luar harus terjaga untuk menimbulkan kesan terbuka dari dalam ke luar, dapat melalui bukaan-bukaan yang lebar ataupun mengambil sebagian ruang luar/ruang terbuka menjadi bagian dari ruang dalam.

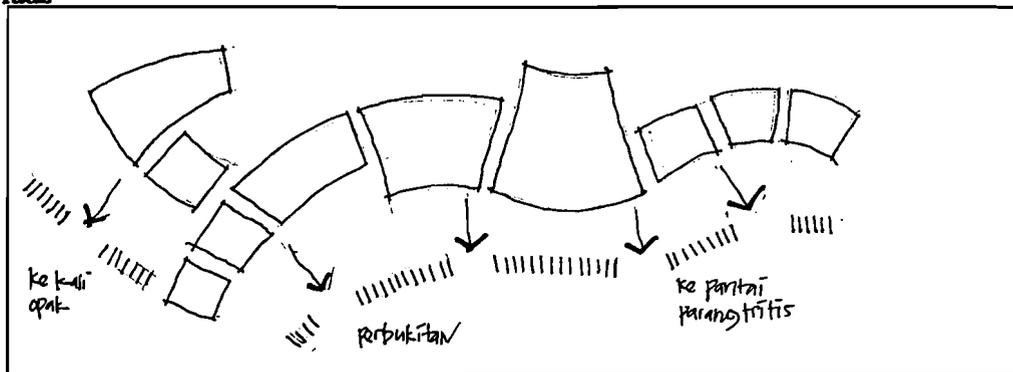


Gbr.4.7. Hubungan ruang dalam dan luar

4.2.3.2. Konsep Tata Ruang Luar dan Massa Bangunan.

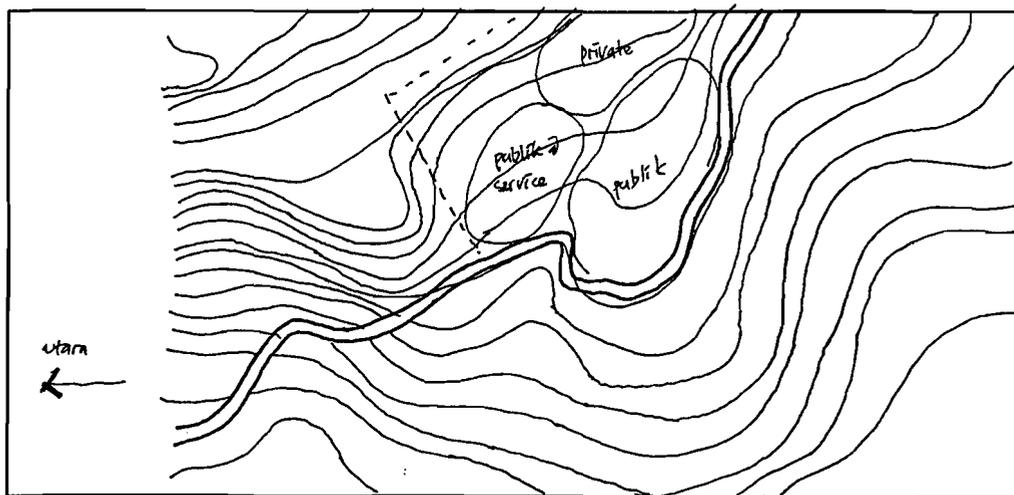
Tata ruang luar dan massa bangunan sebagai pembentuk penampilan kawasan bangunan harus dapat memberikan ekspresi kedinamisan sebuah Sport Club yang rekreatif dan menghadirkan kesan terbuka terhadap lingkungan sekitar.

- Gubahan massa bangunan memperlihatkan suatu pergerakan sebagai perwujudan karakteristik gerak dengan orientasi gubahan kearah view yang potensial sebagai aspek rekreasi dan dengan derajat keterbukaan yang cukup luas



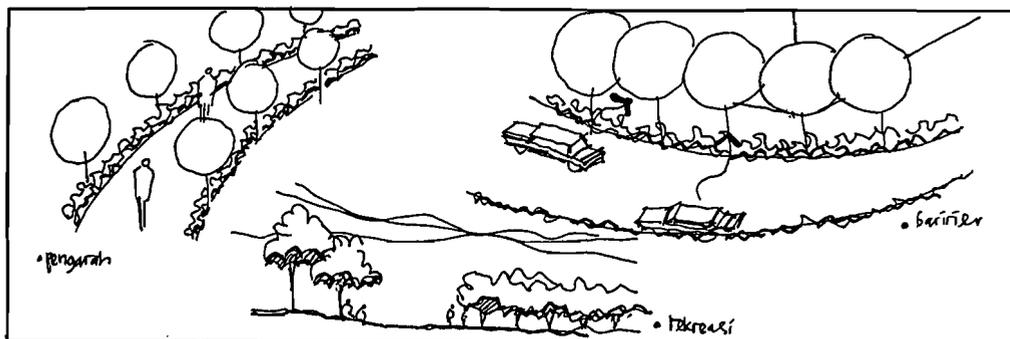
Gbr.4.8. Konsep Gubahan

- Perletakan gubahan massa memanfaatkan topografi yang ada tanpa harus selalu mengikuti pola konturnya namun diusahakan untuk tanggap terhadap lingkungan misalnya gubahan massa tidak boleh menghalangi arah drainasi air hujan.
- Pendaerahan massa bangunan berdasarkan pola keterdekatan fungsi bangunan dan sifat jenis kegiatan yang diwadahi, dengan sifat kegiatan publik mendominasi daerah depan kawasan.



Gbr.4.9. Konsep Pendaerahan

- Taman dan elemen ruang terbuka (*sculptur, fountain, dll*) merupakan bagian terpenting untuk menimbulkan kesan terbuka dan sebagai tempat rekreasi dan hiburan menikmati suasana alam.
- Pola vegetasi sebagai pembentuk tata hijau dan pendukung kenyamanan berolahraga rekreasi dan perkumpulan dapat digunakan sebagai penunjuk/pengarah jalan, barrier bunyi dan sinar matahari serta penauangan untuk rekreasi hiburan.

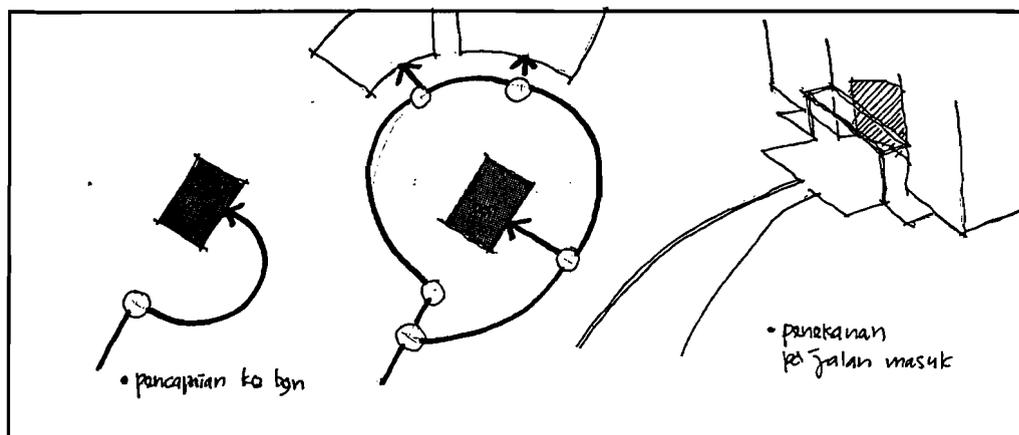


Gbr.4.10. Konsep vegetasi

- Selain itu pola vegetasi dengan pohon-pohonnya dapat digunakan sebagai perkuatan tanah dan menanggulangi rembesan air permukaan untuk menahan erosi disekitar kontur-kontur yang cukup curam.

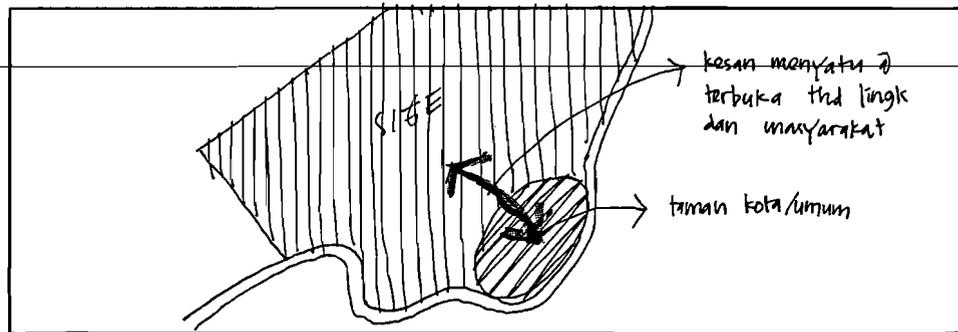
4.2.4. Konsep Sirkulasi dan Pencapaian

- Pencapaian ke bangunan diarahkan untuk tidak langsung ke arah bangunan namun terlebih dahulu melalui perlakuan-perlakuan ramah dan terbuka dengan jalur-jalur sirkulasi yang berbelok-belok dan pola vegetasinya yang terarah dan rindang.
- Sebagai jalan masuk ke bangunan diberikan penekanan-penekanan khusus melalui orientasi tertentu sehingga lebih jelas dilihat dan mudah.



Gbr.4.11. Konsep pencapaian

- Sirkulasi kegiatan dan antar massa bangunan dapat memberikan suatu alternatif-alternatif ke berbagai pusat kegiatan lain dengan suatu simpul ruang terbuka yang cukup luas sehingga seseorang dapat dengan bebas dan terbuka menentukan arahnya.
- Untuk menimbulkan kesan menerima dan terbuka terhadap lingkungan sekitar dan masyarakat kita dapat memberikan sebagian dari area sebagai bagian dari milik masyarakat umum yang dapat berupa taman kota, tugu desa atau fasilitas lainnya.



Gbr.4.12. Menerima dan terbuka terhadap lingkungan sekitar

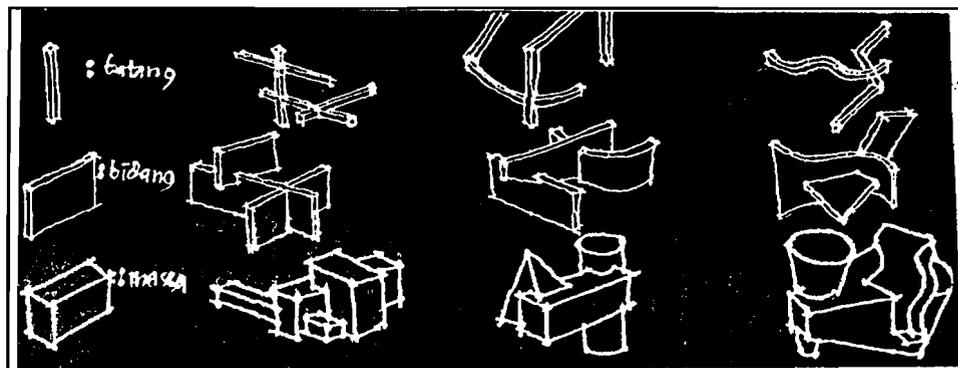
4.3. Konsep Dasar Perancangan Bangunan

4.3.1. Konsep Penampilan Bangunan.

Penampilan bangunan sebagai komunikasi bangunan diungkapkan melalui karakteristik gerak olahraga rekreasi melalui bentuk fisik dan filosofis bangunan.

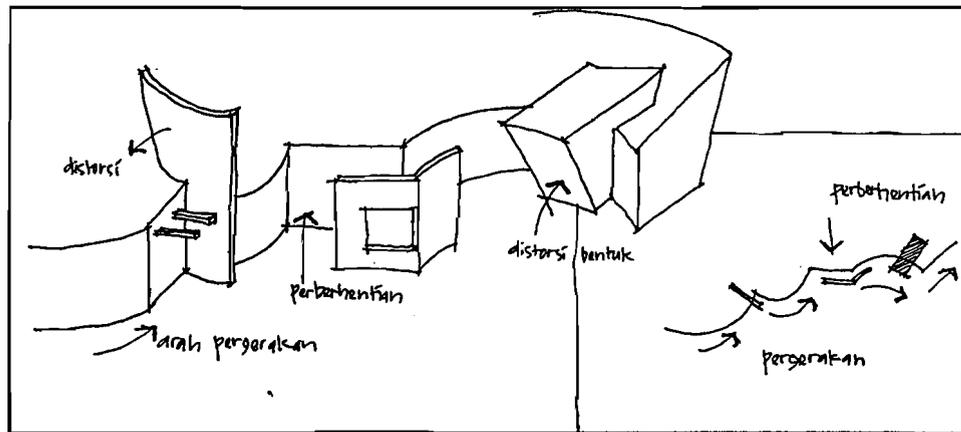
4.3.1.1. Bentuk Fisik Bangunan

- Bentuk bangunan dicapai melalui proses metaphora baik secara nyata ataupun tidak nyata terhadap suatu objek atau konsep pergerakan yang didapat dari karakteristik gerak olahraga rekreasi yang dinamis melalui suatu transformasi konsep
- Bentuk massa bangunan memperlihatkan suatu pergerakan dan kedinamisan bentuk melalui permainan komposisi batang, bidang dan massa (*platonik solid*) yang dapat didekati melalui penggabungan bentuk, penumpukan, pelapisan, pergeseran dan dirotasi.



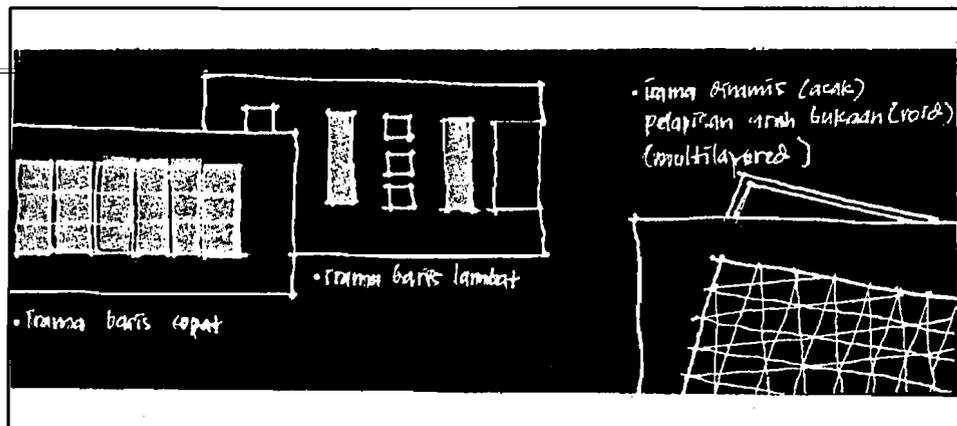
Gbr.4.13. Bentuk massa bangunan

- Bentuk bangunan memperlihatkan adanya irama pergerakan melalui permukaan yang patah, berbelok-belok dan melengkung dengan beberapa sisi perbenhentikan, dan adanya distorsi bentuk pada beberapa sisi sebagai akibat perubahan gerak yang sangat cepat.



Gbr.4.14. Permukaan bangunan

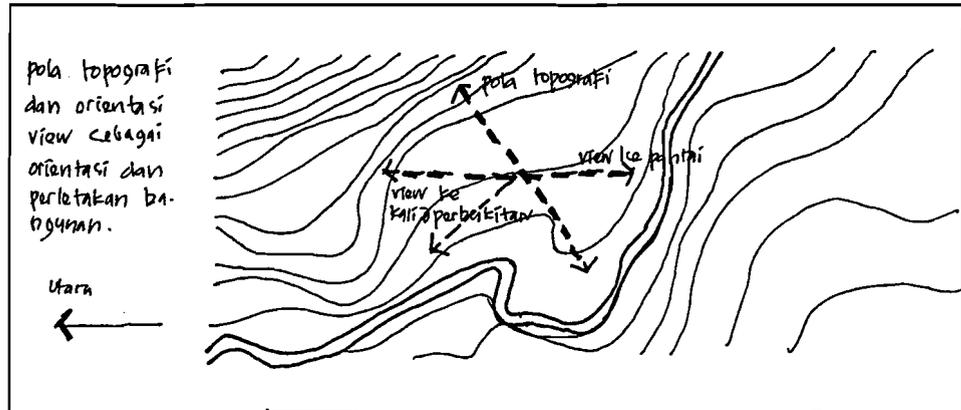
- Menyesuaikan dengan kondisi alam yang tropis dengan memaksimalkan fungsi *overstek* dan *shading* pada permukaan bangunan sebagai pelindung terhadap curah hujan dan cahaya matahari .
- Adanya solid void pada permukaan bangunan melalui komposisi bidang bangunan dengan bukaan-bukaannya yang menimbulkan pola dan irama tertentu.



Gbr.4.15. Irama bangunan

4.3.1.2. Orientasi Bangunan

- Orientasi bangunan mengikuti pola topografi site dan orientasi view ke arah kali opak dan pantai parangtritis sebagai view yang menarik dan indah.



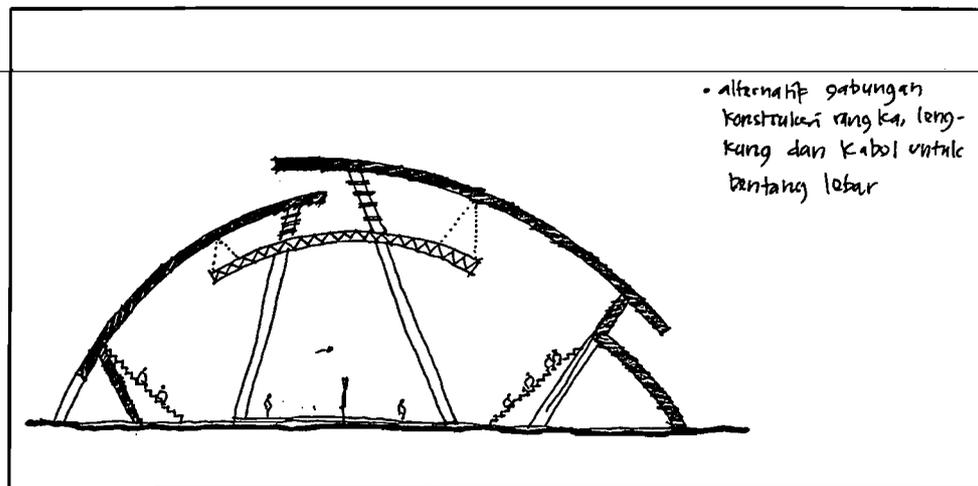
Grb.4.16.Konsep orientasi

- Orientasi bangunan merupakan bangunan modern dengan teknologi maju baik itu pada konstruksinya, pemakaian bahan dan sistem bangunan lainnya.
- Bangunan diorientasikan untuk pengembangan berikutnya sebagai perluasan kegiatan dan pengembangan lahan kawasan.

4.3.2. Konsep Sistem Bangunan

4.3.2.1. Konsep Sistem Struktur

- Untuk sistem sub struktur menggunakan pondasi biasa dan tiang pancang, basement dan pondasi khusus digunakan untuk bangunan-bangunan yang memerlukan fungsi lain dengan bentang yang cukup lebar.
- Sistem super struktur umumnya menggunakan struktur rangka dengan ikatan kolom dan balok yang ditonjolkan sehingga menimbulkan kesan kuat dan kokoh.
- Sedangkan untuk penutup atap dan ruang yang membutuhkan bentang yang lebar dapat digunakan sistem konstruksi lengkung dan gantung ataupun kombinasinya sehingga selain dapat mewadahi bentang lebar juga dapat menimbulkan kesan yang dinamis, ringan, santai dan lain-lain.



Gbr.4.17. Konsep sistem struktur

- Bahan material yang dipakai diutamakan yang dapat menimbulkan kesan dinamis, kokoh, ringan, informal seperti beton, baja, metal, plastik, kaca dan lain-lain.

4.3.2.2. Konsep Sistem Utilitas

- Sanitasi, menggunakan sumber air PDAM dan didrop dari tempat lain dengan tanki penyimpanan dan pembuangan ke riol kota dan sumur resapan. (pembuatan sumur bor dihindari guna mendukung resapan air di lingkungan)
- Drainasi air hujan langsung diresapkan melalui sumur resapan dan sungai/kali yang ada.
- Pengkondisian udara dan penerangan diutamakan yang alami namun diperlukan pengkondisian buatan pada tempat-tempat tertentu.
- Untuk kegiatan mekanikal elektrikal mempunyai ruang tersendiri dengan aliran listrik dari pusat (PLN) dibantu dengan tenaga cadangan dari genset.

DAFTAR PUSTAKA

Literatur

Morris, William, *The American Heretage Dictionary of English language*, Co Inc New York, 1970.

Perrin, gerald A, *Design for Sport*, Butterworth, London, Sydney Willington, Durban Toronto.

Thomsons, Neil, *Sports and Recreational Provision for Disable People*, The Architectural Press London, 1984.

Manuel Boud, Bovey and Fred Lawson, *Tourism and Recreation Development*, The Architectural Press Ltd, London, 1977.

Sutedjo, Suwondo B, Dipl Ing, *Peran, Kesan dan Pesan bentuk-bentuk Arsitektur*, Djambatan, Jakarta, 1985.

Mangunwijaya, Y B , *Wastu Citra*, Gramedia, Jakarta, 1988.

Papadakis, Andrea, *Deconstuction, A Student Guide*, Academy Edition, London, 1991.

Krier, Rob, *Architectural Composition*, Academy Edition, London, 1988

Van De Ven, Cornelis, *Ruang Dalam Arsitektur*, PT.Gramedia Pustaka Umum, Jakarta,1991

Antoniades, Anthony C, *Poetic In Architecture*, Van Raynold, London, 1992. ✓

Ramon W Kireilis, John W Cobb, Jr Herman B Segret, *Handbook of Physical Activities For Men*, F.A.davis company, Philadelphia, 1969.

Syarifuddin, Aip, Drs, *Olahraga dan Kesehatan*, Cv.Baru, Jakarta, 1979.

Nouver, Peter, *Architecture In Transition*, Prestel, Munich, 1991.

Neufert, Ernst, *Architect's Data*, Erlangga, Jakarta, 1994.

Andrea Papadakis, Catherine Cooke, Andrew Benjamin, *Deconstruction : Omnibus Volume*, rizolli, New York, 1989.

Ching, Francis D.K, *Arsitektur : Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, jakarta, 1991.

Data

KONI DIY, *Rencana Program Induk kepengurusan KONI tahun 1994-1998*.

RUTRK Yogyakarta, *Proyeksi Kegiatan Olahraga Rekreasi di Yogyakarta, 1994*

RUTRK Ngaglik, *Perwilyahan Pembangunan di Propinsi DIY, 1994*

Yogyakarta Dalam Angka, BPS Yogyakarta, 1994

Statistik Sosial Budaya, hasil SUSENAS, BPS Yogyakarta, 1987

Statistik Kesejahteraan Rumah Tangga menurut Persepsi Masyarakat, Hasil SUSENAS, BPS Yogyakarta, 1994

Majalah dan Buletin

Secaatmaja, Deny, *Bisnis Klub-Klub Olahraga*, Majalah Raket, November 1996, Raketindo Primamedia Mandiri.

Kertajaya, Hermawan, *Klub Olahraga, Sebuah Lahan Bisnis Baru*, Majalah Raket, November 1996, Raketindo Primamedia Mandiri.

Iskandar, M.S.Barliana, & Harmaini, .Aslim, *Pengembangan Arsitektur Kampus*, Majalah Konstruksi, Desember-A, 1996

Mulya, Dipa, *Harga 5 Milyar Untuk Sebuah Klub Olahraga*, Majalah Raket, November 1996, Raketindo Primadia Mandiri

Tests

Supryanto, *Country Club di Kawasan Wisata Pantai Parangtritis*, Jurusan Teknik Arsitektur UII, 1995

Iqbal, Muhammad, *Gedung Olahraga di Yogyakarta*, Jurusan Teknik Arsitektur UII, 1994

Wargo, Bayu, *Fasilitas Olahraga dan Komunikasi Yogyakarta*, Jurusan Teknik Arsitektur-UGM, 1993

Widhyawati, Inna, *Pusat Olahraga dan Kesehatan Yogyakarta*, Jurusan Teknik Arsitektur UII, 1994

Muhammad, Bani Noor, *Sport Center*, 1995

Perhitungan Kebutuhan dan Besaran Ruang

TENIS

Jadwal efektif kegiatan : 06.00 - 10.00 dan 14.00 - 21.00

Lama kegiatan : 1 jam

Angka penggunaan fasilitas per hari = $11/1 = 11$

Jumlah orang yang melakukan olahrag tenis diasumsikan 2% (standar data arsitek) dari yang melakukan olahraga (lainnya) = $2\% \times 108.467,18$

$$= 2169,34$$

$$= 2170$$

Pola kegiatan 1 x 1 minggu

Jumlah pengguna per hari = $2170/7 = 310$ orang/hari

Jumlah pemakai lapangan secara simultan = $310/11 = 28$ orang

Jumlah lapangan yang dibutuhkan :

$$\frac{\text{Jumlah pemain dalam 1 hari}}{\text{Jumlah maksimal pemain}} = \frac{28}{4} = 7 \text{ buah lapangan}$$

FITNESS

Jadwal efektif kegiatan : 06.00 - 10.00 dan 16.00 - 20.00 = 8

Lama kegiatan : 1 jam

Angka penggunaan fasilitas per hari = $8/1 = 8$

Jumlah orang yang melakukan olahraga senam yaitu 42,76 % (tabel 2.3.)

$$= 42,76 \% \times 842.790$$

$$= 19710 \text{ orang}$$

Pola kegiatan 4 x 1 tahun

Jumlah pengguna = $19710 \times 4 = 78.845$ orang per tahun

$$= 78.845/365 = 216 \text{ orang per hari}$$

Jumlah unit fasilitas yang dibutuhkan :

$$\frac{\text{Jumlah pemain dalam 1 hari}}{\text{Angka penggunaan fasilitas}} = \frac{216}{8} = 27 \text{ unit}$$

RENANG

Jadwal efektif kegiatan : 07.00 - 11.00 dan 14.00 - 20.00 = 10

Lama kegiatan : 2 jam

Angka penggunaan fasilitas per hari = $10/5 = 5$

Jumlah orang yang melakukan olahraga renang yaitu 0,53 %

$$= 0,53 \% \times 842.790 = 44.668$$

orang

Pola kegiatan 4 x 1 tahun

Jumlah pengguna = $44.668 \times 4 = 178.672$ orang per tahun

$$= 178.672/365 \text{ hari} = 490 \text{ orang per hari}$$

$$= 490/5 = 98 \text{ orang}$$

Asumsi : Pemakai dewasa = $80\% \times 98 = 78$ orang

$$\text{Pemakai anak-anak} = 20\% \times 98 = 20 \text{ orang}$$

Total permukaan air minimum adalah :

$$= 3,7 \text{ m}^2/\text{orang} \times 78 = 288,6 \text{ m}^2 \text{ (utama)}$$

$$= 3,7 \text{ m}^2/\text{orang} \times 20 = 74 \text{ m}^2 \text{ (anak-anak)}$$

SPORT HALL

Terdiri dari lapangan bulutangkis, bola basket, dan tenis meja

- Bulutangkis

Angka penggunaan per hari = 11 (lihat tabel.2.3)

Jumlah orang yang melakukan olahraga $5,30\% \times 842.790 = 44.667,87$ orang

Pola kegiatan 1 x tahun

Jumlah pengguna = $44.667,87 \times 1 = 44.667,87$

= $44.667,87/365$ hari = 122,37 orang per hari

Jumlah pemakai lapangan secara simultan = $123/11 = 11$ orang

Jumlah lapangan yang dibutuhkan :

Jumlah pemain dalam 1 hari 11
----- = ----- = ± 3 buah lapangan

Jumlah maksimal pemain 4

• **Tenis Meja**

Angka penggunaan per hari = 8 (lihat Tabel.2.3)

Jumlah pengguna = $2,04\% \times 842.790 = 17193$ orang

Pola kegiatan 1 x 1 tahun

Jumlah pengguna :

= $17193/365$ hari = 48 orang per hari

Jumlah pemakai lapangan secara simultan = $48/8 = 6$ orang

Jumlah lapangan yang dibutuhkan :

Jumlah pemain dalam 1 hari 6
----- = ----- = ± 2 buah lapangan

Jumlah maksimal pemain 4

SAUNA

Jumlah pemakai (keseluruhan pengunjung (asumsi) = 187 orang)

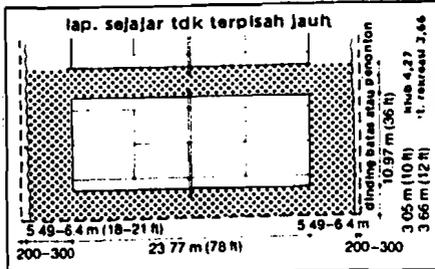
Jadwal kegiatan : 06.00 - 10.00 dan 16.00 - 18.00 = 6 jam

Lama kegiatan = 45 menit (data arsitek) = 0,75 jam

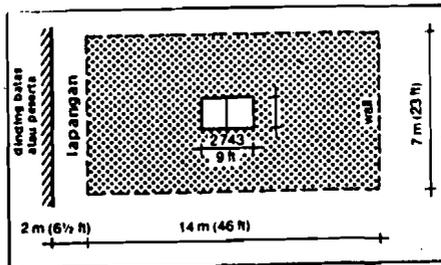
Angka penggunaan per hari = $6/0,75 = 8$ orang per hari

Jumlah pemakai secara simultan = $187/8 = 23,37 = 24$ orang

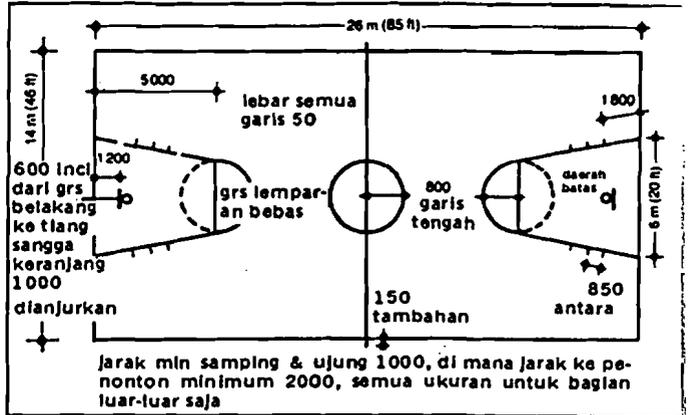
Daftar gambar besaran ruang olahraga
(Neufort, Ernst, 1994)



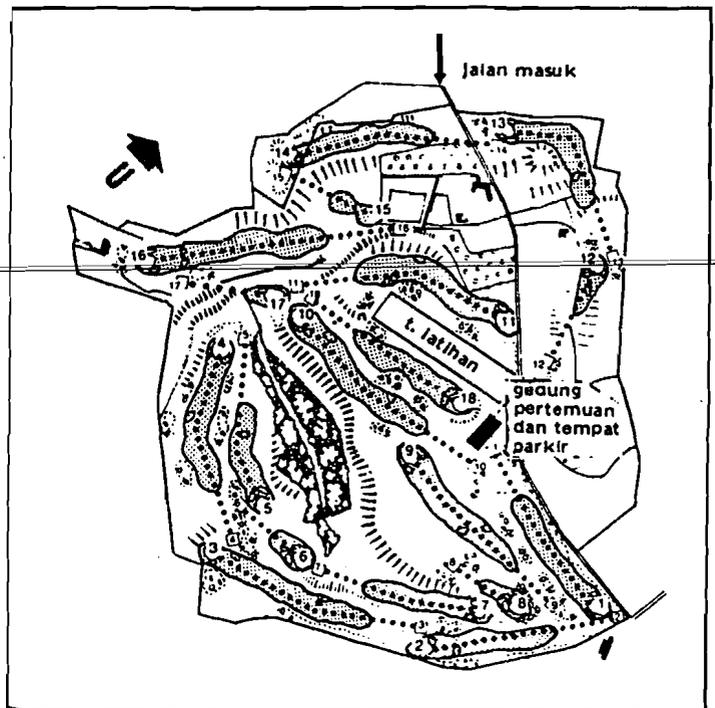
1 Tennis



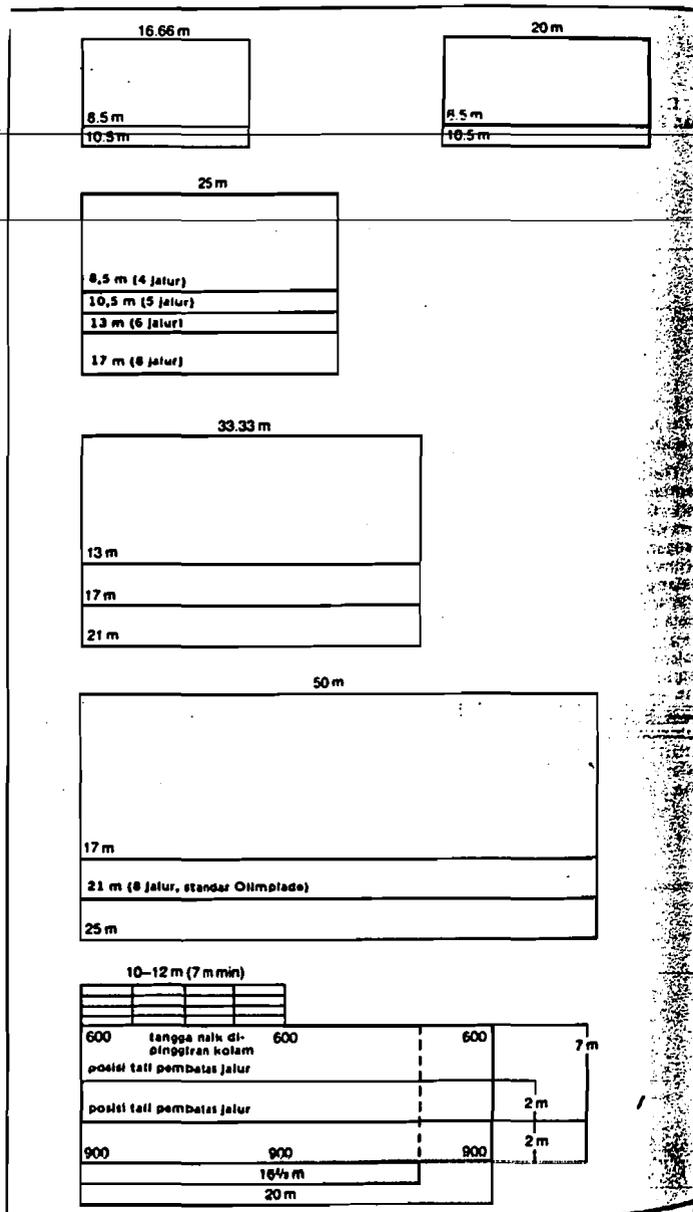
4 Tenis meja: tinggi min 4200



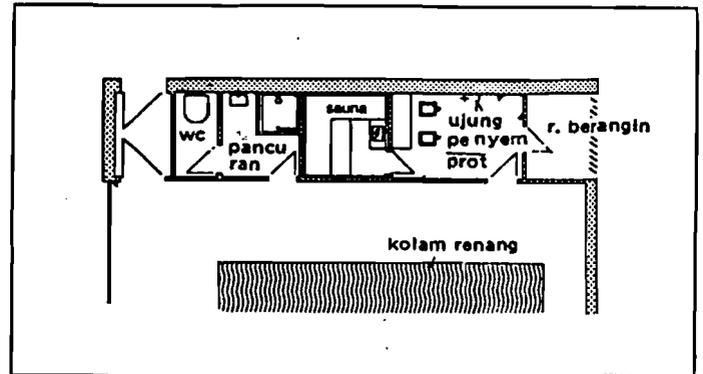
15 Bola basket



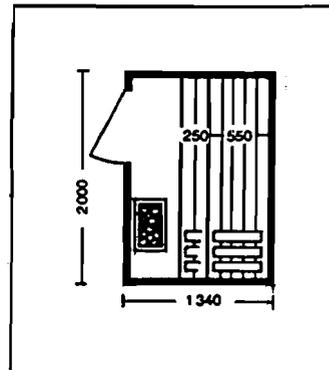
1 Tata letak padang golf (Badan Pengembangan Golf)



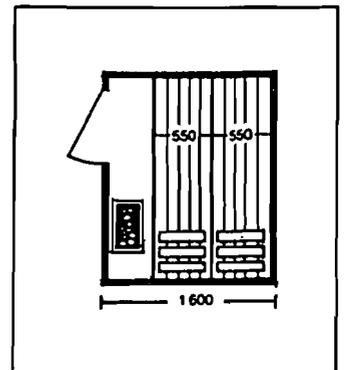
3 Ukuran kolam utama; ukuran yang paling banyak dipakai ditandai dengan garis tebal



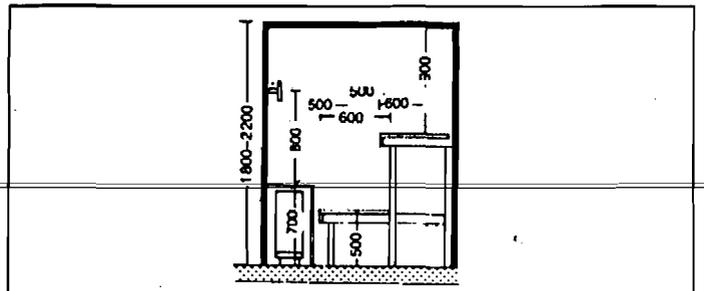
3 R. mandi sauna pd gelanggang renang



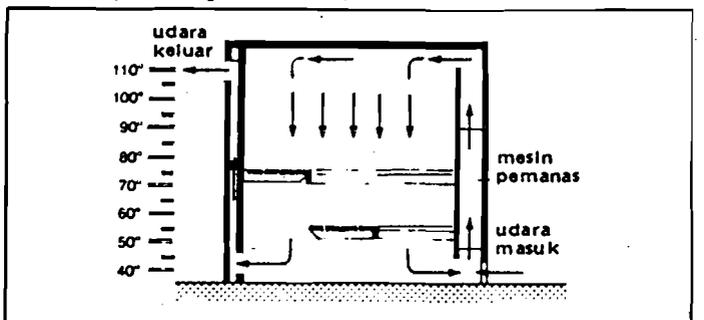
4 Rencana r. mandi sauna utk 1-3 orang



5 Untuk 2-4 orang



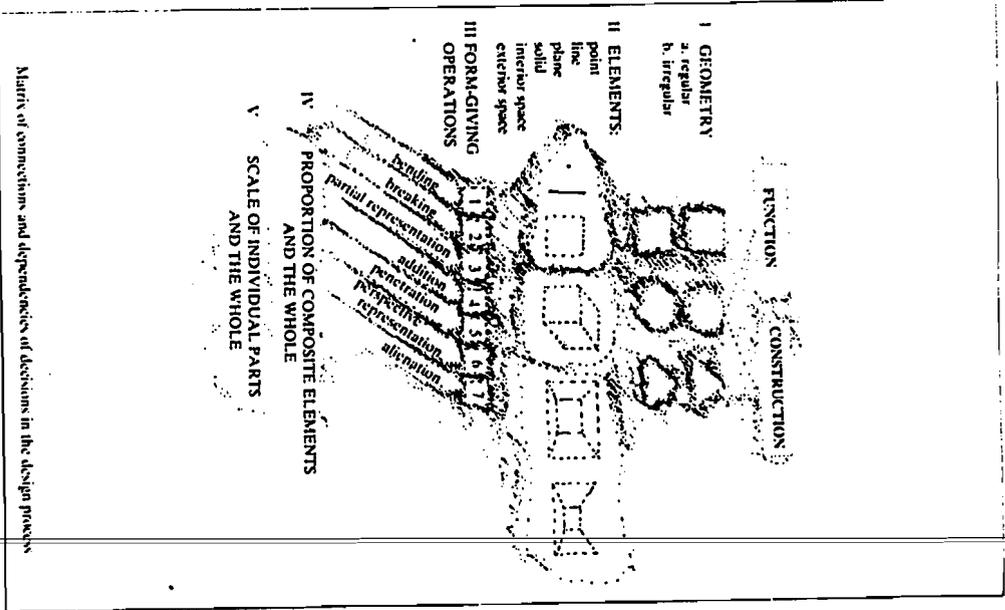
7 Gambar potongan r. mandi sauna utk 1-3 orang



8 Gambar potongan ruang mandi sauna dgn pemanasan tak langsung

No	Fasilitas	Jumlah
1.	Fitness / Health Centre	3 buah
2.	Gelanggang Renang	9 buah
3.	Padang Golf	1 buah
4.	Billiard	41 buah
5.	Sarana / fasilitas Olah Raga	11 buah
	Jumlah:	65 buah

No	Cabang Olah Raga	Tempat / Lokasi Pertandingan
1	Atletik	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 Volly	GOR Among Rogo
8	Bulu Tangkis	Gedung YKPN
9	Bola Basket	SMA Bhineka & GOR Amongrogo
10	Sepak Takraw	Gedung YKPN
11	Tenis Lapangan	Lapangan Tenis FPOK IKIP 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 Condong Catur
18	Hoki	Lapangan Minggiran
19	Angkat Berat / Binaraga	Sasono Hinggil Dwi Abad
20	Balap Sepeda	Lapangan Seturan & Mandala Krida

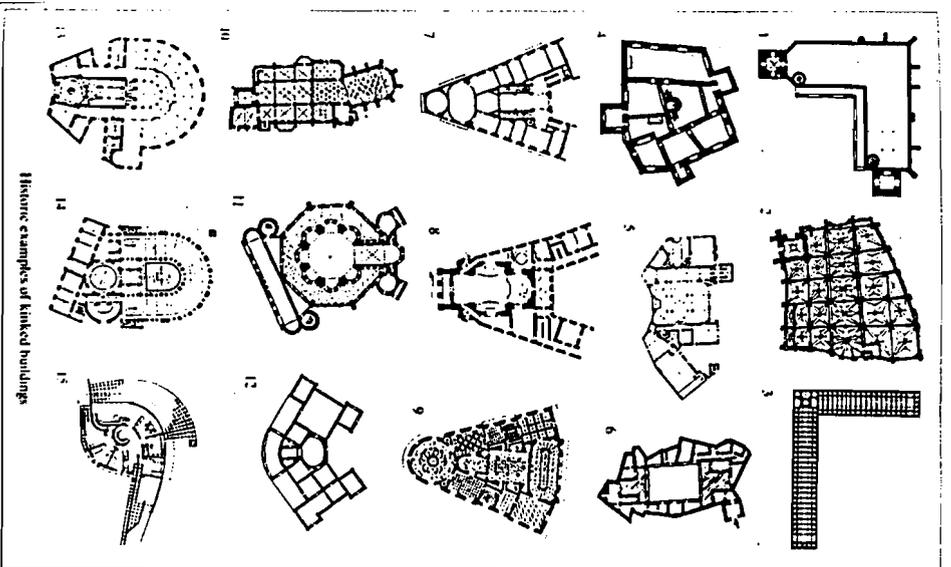
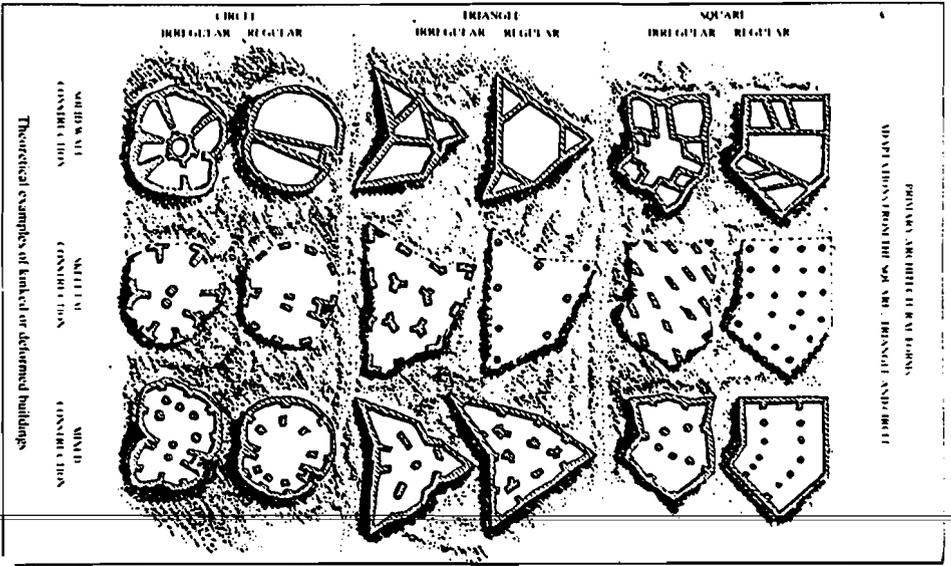


ELEMENTS FOR SCULPTURAL AND PLASTIC SPATIAL COMPOSITION AND THEIR TRANSFORMATIONS

		REGULAR GEOMETRIC FORMS			IRREGULAR CHAOTIC FORMS			MULTIPLE ADDITION			HETEROGENEOUS FORMS		
URBANISM	ARCHITECTURE	PLASTIC	GRAPHIC AND PAINTERLY PROCESSES										
EXTERIOR SPACE	INTERIOR SPACE	VOLUME	PLANE	LINE	POINT								

BASIC FORMS OF THE ELEMENTS
 The basic forms of these elements are: a) abstract or geometric, irregular or chaotic, or a mixture of both.
 For the dot, line and plane, this simply means the manipulation of light and color values. For the solid it is the primary forms (cylinder, sphere, cone, cube, pyramid or a random rock that might symbolize the original block), and finally, the heterogenous solid made up of different figurations.
 The interior space of all these bodies may be directly related to their exterior form, as we remove the upper limit of these spaces and differentiate the scene, we can speak of urban space, natural space, landscape or of their dialogue.

⊙ BENTUK - BENTUK DASAR ARSITEKTOR (ELEMENT ARSITEKTOR)
 DAN TRAN'FORMASINYA.
 (number: Antoniadou, Anthony, 1988, hlm: 44)



- Explanatory notes to historic examples of kinked buildings, 1-15:
1. Frenkenstadt Church, c.1600
 2. Madun, Saint-Agnis.
 3. Toboul, Santa Maria, 1123
 4. Forns, fortification
 5. House of Maison du Feuille, V. Hoyta, 1806-99
 6. Cairo, private houses, seventh century
 7. F. Weinbrenner, sketch design for a private house in Baden-Baden, 1826
 8. Salzburg, Ursula Church, J.B. Fischer von Erlach, 1699-1705
 9. F. Weinbrenner, sketch design for a private house in Karlsruhe, nineteenth century
 10. Spitz, Community Church, after fifteenth century
 11. Ravenna, San Vitale, completed 57 AD
 12. Baghera, Villa Palagonia, eighteenth century
 13. Otto Wagner, Post Office Savings Bank, Vienna, competition design, 1880
 14. Vienna, Landbank, Otto Wagner, 1883-84
 15. Zeitlam-See, Heyrowsky Residence, L. Weizenbacher, 1932

● PRINSIP DARI 'BANDING' DAN 'KINCEB' PADA BANGUNAN DAN APLIKASINYA.
(sumber : Antonia des, Anthony, 1988, hlm : 46)

TABEL 12.1. PERSENTASE PENDUDUK 10 TAHUN DAN LEBIH YANG MELAKUKAN KEGIATAN SOSIAL BUDAYA MENURUT PROVINSI DAN JENIS KEGIATAN SOSIAL BUDAYA

ota + Pedesaan

Provinsi/Pulau/ Kepulauan	Jenis Kegiatan							Yang Melakukan Kegiatan Sosial	Banyaknya Penduduk 10 Tahun dan Lebih
	Hendengar- kan Radio	Menonton Televisi	Menonton Film	Membaca Surat Ka- bar/Majalah	Melakukan Olah Raga	Menonton/ Melakukan Kesenian	Menjadi Anggota Orsos		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
Daerah Istimewa Aceh	31.58	58.80	4.80	17.25	28.35	8.47	56.10	1,846,080	2,230,680
Sumatra Utara	40.49	69.58	6.18	27.50	32.52	10.81	65.77	6,060,072	6,868,684
Sumatra Barat	45.66	69.23	4.24	30.36	38.61	6.20	46.09	2,128,536	2,768,346
R i a u	61.16	73.27	5.74	14.10	29.63	3.97	38.51	1,435,374	1,886,043
J a m b i	44.20	59.00	3.06	15.47	37.97	10.14	66.19	969,925	1,299,885
Sumatra Selatan	46.85	76.31	6.77	20.10	39.02	10.65	45.06	3,306,833	3,950,494
Bengkulu	56.33	55.41	1.85	9.90	35.03	17.23	46.19	493,456	697,812
Lampung	69.77	63.02	2.80	12.20	32.47	7.84	40.93	3,685,693	4,417,612
S u m a t r a	48.75	67.85	5.03	20.81	33.97	9.16	52.31	19,926,019	24,119,556
DKI Jakarta	69.09	92.68	14.79	68.14	43.34	3.52	35.74	5,571,488	5,779,345
Jawa Barat	78.92	58.44	6.37	25.50	31.23	9.17	31.77	19,669,840	23,364,272
Jawa Tengah	69.52	67.97	4.55	15.23	28.85	9.72	58.51	18,449,893	20,822,081
D.I. Yogyakarta	81.04	72.25	2.35	28.69	36.94	8.23	61.86	2,281,328	2,440,902
Jawa Timur	62.86	62.81	3.11	15.00	26.48	6.45	60.79	20,706,839	24,824,959
J a w a	70.58	65.77	5.42	23.07	30.30	7.97	48.54	66,679,388	77,231,559
B a l i	69.18	69.84	5.65	16.38	28.11	15.01	61.40	1,962,875	2,115,942
Nusa Tenggara Barat	42.93	53.33	3.68	8.42	30.49	6.05	47.16	1,555,936	2,192,306
Nusa Tenggara Timur	26.47	19.48	1.34	12.55	32.77	6.38	58.66	1,153,097	2,268,985
Timor Timur	38.62	.92	.00	4.83	35.63	4.14	53.10	218,805	462,257
Nusa Tenggara	49.39	49.63	3.75	12.43	30.30	9.64	55.85	4,890,713	7,039,490
Kalimantan Barat	36.49	67.11	9.65	13.71	31.56	3.78	40.57	1,499,733	2,092,540
Kalimantan Tengah	58.34	59.64	4.49	20.24	32.99	5.86	46.96	587,829	810,919
Kalimantan Selatan	58.42	66.95	4.98	18.09	28.02	6.74	52.80	1,530,719	1,739,576
Kalimantan Timur	44.96	67.39	7.52	23.16	43.30	8.86	52.90	1,014,056	1,147,376
Kalimantan	48.36	66.17	6.99	18.05	33.14	6.13	48.12	4,632,337	5,790,419
Sulawesi Utara	39.18	60.71	5.31	32.03	45.48	20.65	63.40	1,615,724	1,855,194
Sulawesi Tengah	30.18	38.32	4.47	13.46	40.30	11.94	60.66	763,038	1,110,496
Sulawesi Selatan	64.09	55.94	1.93	14.66	33.76	5.14	28.68	3,327,544	4,990,146
Sulawesi Tenggara	41.11	35.66	.27	14.87	38.40	18.17	39.26	425,777	793,040
Sulawesi	51.69	53.58	3.02	19.10	37.98	10.98	42.56	6,137,083	8,748,878
M a l u k u	59.83	47.05	4.86	22.50	31.52	2.79	43.25	724,626	1,186,486
Irian Jaya	52.38	40.13	3.99	14.47	41.67	11.97	45.04	621,827	972,797
Maluku + Irian Jaya	56.39	43.86	4.46	18.79	36.21	7.03	44.08	1,346,453	2,159,283
INDONESIA	63.09	64.42	5.18	21.62	31.67	8.36	49.83	103,611,993	125,089,185

Catatan : Angka persentase pada kolom (2) s/d (8) adalah persentase terhadap kolom (9)

TABEL 17.1. PERSENTASE PENDUDUK 10 TAHUN DAN LEBIH YANG MELAKUKAN OLAH RAGA SELAMA SEMINGGU YANG LALU MENURUT PROVINSI DAN JENIS OLAH RAGA YANG PALING SERING DILAKUKAN

Kota + Pedesaan

Provinsi/Pulau/ Kepulauan	Jenis Olah Raga Yang Paling Sering Dilakukan									Banyaknya Penduduk Yang Melakukan Olah Raga
	Atletik	Sepak Bola	Bulu Tangkis	Bola Volley	Senam	Bela Diri	Tenis Meja	Renang	Lainnya	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
Daerah Istimewa Aceh	1.83	21.37	1.99	20.68	45.01	.70	2.08	.21	6.13	523,400
Sumatra Utara	3.72	8.60	1.98	13.85	60.77	.97	1.06	.31	8.73	1,970,989
Sumatra Barat	8.39	14.73	5.34	24.13	33.52	.65	3.09	.16	9.98	821,860
R i a u	2.60	9.49	3.97	41.44	30.50	1.50	1.69	0	8.82	425,271
J a m b i	1.56	13.21	4.38	24.32	39.32	.64	1.96	.06	14.55	368,290
Sumatra Selatan	8.64	7.36	5.20	28.55	36.80	.48	2.04	.03	10.89	1,290,309
Bengkulu	.87	10.27	4.24	42.02	38.59	.31	.94	.07	2.68	172,835
Lampung	2.30	9.74	3.44	19.47	54.45	.64	.29	.04	9.62	1,196,777
S u m a t r a	4.57	10.65	3.58	22.44	46.92	.76	1.52	.14	9.42	6,769,731
DKI Jakarta	11.94	7.81	4.29	10.96	42.79	1.46	2.99	3.40	14.36	2,414,516
Jawa Barat	6.70	14.03	9.80	20.40	41.97	1.03	1.89	1.23	7.85	6,143,001
Jawa Tengah	8.90	9.67	4.64	14.71	49.63	.62	1.44	.36	10.03	5,322,394
D.I. Yogyakarta	7.44	9.77	5.30	23.27	42.76	1.11	2.04	.53	7.77	842,790
Jawa Timur	7.28	8.74	2.57	22.57	48.20	1.29	1.11	.57	7.67	5,482,745
J a w a	8.09	10.52	5.63	18.48	45.81	1.05	1.70	1.05	9.15	20,205,449
B a l i	17.66	8.90	5.07	14.83	41.66	2.21	2.61	.21	6.84	551,768
Nusa Tenggara Barat	8.63	6.49	.82	11.81	61.34	.56	6.43	0	3.92	474,478
Nusa Tenggara Timur	4.06	8.37	4.03	21.19	56.35	1.21	.70	.13	3.96	377,902
Timor Timur	4.52	5.81	0	23.87	44.52	0	0	0	21.29	77,865
Nusa Tenggara	10.61	7.83	3.18	15.96	51.86	1.31	3.21	.11	5.93	1,482,111
Kalimantan Barat	2.41	18.80	3.15	30.86	34.97	.91	3.46	.19	5.25	473,288
Kalimantan Tengah	2.43	5.10	5.24	15.23	65.22	1.84	2.69	0	2.25	193,948
Kalimantan Selatan	6.67	5.63	3.78	13.04	60.98	.75	2.46	.06	6.63	428,901
Kalimantan Timur	2.02	18.11	5.78	26.73	39.07	1.04	3.63	.14	3.48	439,132
Kalimantan	3.49	13.19	4.34	22.73	47.23	1.02	3.13	.11	4.75	1,535,268
Sulawesi Utara	5.21	9.16	4.07	17.50	46.79	.23	5.74	.32	10.98	734,838
Sulawesi Tengah	2.48	14.40	2.58	24.51	48.53	.58	2.76	.09	4.06	309,518
Sulawesi Selatan	6.25	5.57	3.74	14.22	52.92	1.64	4.47	.40	10.79	1,123,228
Sulawesi Tenggara	6.00	2.85	3.85	19.37	62.25	.21	1.79	0	3.69	163,485
Sulawesi	5.40	7.68	3.70	16.98	51.06	.95	4.45	.31	9.46	2,331,059
M a l u k u	6.25	6.34	1.64	7.58	71.33	.28	5.44	.09	1.05	228,424
Irian Jaya	6.82	17.33	1.53	24.51	35.91	1.90	.87	0	11.11	258,134
Maluku + Irian Jaya	6.55	12.18	1.58	16.58	52.51	1.14	3.01	.04	6.40	487,558
INDONESIA	7.05	10.38	4.84	19.25	48.85	.99	2.01	.71	8.83	32,811,171

Tabel 8.1 Persentase Penduduk menurut Golongan Pengeluaran Per Kapita Sebulan di Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun 1994 dan 1995.

Golongan Pengeluaran	1994	1995
(1)	(2)	(3)
< 10.000	0,02	0,05
10.000 - 14.999	0,71	0,42
15.000 - 19.999	3,75	2,30
20.000 - 29.999	18,54	12,29
30.000 - 39.999	21,25	19,79
40.000 - 59.999	25,34	27,39
60.000 - 79.999	10,75	12,03
80.000 - 99.999	5,01	5,66
100.000 - 149.999	7,47	8,17
150.000 - 199.999	5,15	5,66
≥ 200.000	2,01	6,24
Jumlah	100,00	100,00

TABEL 08.1. PERSENTASE PENDUDUK 10 TAHUN DAN LEBIH YANG MELAKUKAN OLAH RAGA SELAMA SEMINGGU YANG LALU MENURUT KELOMPOK PENGELUARAN RUMAH TANGGA DAN JENIS OLAH RAGA YANG PALING SERING DILAKUKAN

Kota + Pedesaan

Pengeluaran Rumah Tangga Sebulan (Rupiah)	Jenis Olah Raga Yang Paling Sering Dilakukan									Banyaknya Penduduk Yang Melakukan Olah Raga
	Atletik	Sepak Bola	Bulu Tangkis	Bola Volley	Senam	Bela Diri	Tenis Meja	Renang	Lain-nya	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)
< 30.000	4.88	17.67	1.97	24.08	43.45	.33	1.66	.18	5.78	239,578
30.000-39.999	3.94	13.10	1.72	28.83	44.64	.71	.76	0	6.30	597,007
40.000-49.999	4.70	12.24	2.12	22.35	49.82	.19	1.73	.11	6.74	1.224,963
50.000-74.999	5.19	11.83	2.28	22.42	49.67	.77	1.62	.03	6.18	4,856,918
75.000-99.999	6.16	11.53	3.04	20.94	48.29	.77	1.52	.13	7.61	5,484,774
100.000-149.999	6.94	11.08	3.57	19.66	47.53	.79	1.83	.24	8.37	7,786,794
150.000-199.999	8.30	9.45	4.60	18.03	46.92	.92	2.10	.79	8.88	4,691,215
200.000-299.999	8.30	8.72	5.33	17.29	45.02	1.37	2.65	1.33	9.99	4,471,236
300.000-399.999	9.33	7.27	7.24	14.55	42.50	1.92	2.43	2.57	12.19	1,711,119
400.000-499.999	10.64	7.66	6.36	11.78	41.00	1.90	3.14	3.33	14.18	855,182
500.000 +	8.87	4.59	6.65	8.40	37.78	2.60	4.52	3.96	22.64	892,387
Banyaknya Penduduk 10 Tahun Dan Lebih	7.05	10.38	3.92	19.25	46.85	.99	2.01	.71	8.83	32,811,173

Lampiran I-2 : Kriteria Kesesuaian Fasilitas Pelayanan Kota dengan Kawasan.

No	Sarana Pelayanan	K a w a s a n		
		Lindung	B u d i d a y a	
		I n t i	Penyangga	B e b a s
01	F1 Perdagangan	Tidak diperbolehkan	Dibatasi dalam hal : a. Jumlah, kapasitas dan intensitasnya b. Mengikuti ketentuan-ketentuan yang berkaitan dengan pelestarian kawasan lindung (konservasi dan preservasi)	Diperbolehkan, pembatasan dikaitkan dengan daya dukung dan dampak lingkungan serta citra kota
02	F2 Perdagangan	Diperkenankan sebatas kebutuhan dan terikat oleh ketentuan-ketentuan pelestarian	Diperkenankan dengan batasan aspek-aspek suasana dan citra lokal	Diperbolehkan dengan batasan ketentuan-ketentuan lingkungan
03	F1 Jasa	Tidak diperkenankan	Diperbolehkan dengan batasan	Diperbolehkan
04	F2 Jasa	Diperkenankan dengan mengikuti ketentuan-ketentuan pelestarian	Diperbolehkan	Diperbolehkan
05	F1 Rekreasi/pariwisata	Tidak diperkenankan	Diperkenankan	Diperkenankan
06	F2 Rekreasi/pariwisata	Diperkenankan mengikuti pelestarian	Diperbolehkan	Diperbolehkan

Lanjutan

No	Sarana Pelayanan	K a w a s a n		
		Lindung	B u d i d a y a	
		I n t i	Penyangga	B e b a s
07	F1 Pendi-dikan	Tidak di-perkenankan	Diperkenankan dengan syarat	Diperkenankan
08	F2 Pendi-dikan	Diperkenankan dengan syarat	Diperkenankan	Diperkenankan
09	F1 Indus-tri dan pergu-dangan	Tidak di-perkenankan	Tidak diperkenankan	Diperkenankan dengan syarat
10	F2 Indus-tri dan pergu-dangan	Diperkenankan dengan syarat	Diperkenankan dengan syarat	Diperkenankan

Tabel I.3 Klasifikasi Jenis Kegiatan dan Fasilitas Pelayanan Kota

No.	Kegiatan	K a r a k t e r i s t i k								Sarana Pelayanan
		Skala		Kapasitas		Intensitas		Dampak		
		R	L	B	Sdg	T	Sdg	B	Sdg	
01.	Industri dan Pergudangan	■		■		■		■		F1
			■	■		■		■		F2.1
02.	Perdagangan	■		■		■		■		F1
			■	■		■		■		F2.1
		■			■		■		■	F2.1
			■		■		■		■	F2.2
03.	J a s a Pelayanan dan Perkantoran	■		■		■		■		F1
			■	■		■		■		F2.1
		■			■		■		■	F2.1
			■		■		■		■	F2.2
04.	Pariwisata dan Pelayanan Rekreasi	■		■		■		■		F1
			■	■		■		■		F2.1
		■			■		■		■	F2.1
			■		■		■		■	F2.2
05.	Pendidikan	■		■		■		■		F1
		■			■		■		■	F2.1
06.	Perumahan		■	■		■		■		F2.1
			■		■		■		■	F2.2

Keterangan

R : Regional
 L : Lokal
 B : Besar
 Sdg : Sedang
 T : Tinggi

F1 : Fasilitas Pelayanan Primer
 F2.1 : Fasilitas Pelayanan Sekunder Utama
 F2.2 : Fasilitas Pelayanan Sekunder Madya

an I-7 : Klasifikasi Intensitas Pemanfaatan Ruang

K e l a s	P a r a m e t e r			
	Komposisi Kegiatan	Skala Layanan	Jumlah (ha) Luas Lantai	K e t e r a n g a n
Tinggi	a) Industri & Pergudangan	Regional	> 10	Zone & Kawasan, Industri dan Terminal
	b) Perdagangan Jasa & Pariwisata	Regional & Lokal	> 5	Kawasan pusat perdagangan
Agak Tinggi	a) Perdagangan Jasa & Pariwisata	Regional & Lokal	2 - 5	Kawasan sub pusat perdagangan
	b) Pendidikan Jasa	Regional & Lokal	> 5	Kampus PT, kelompok sekolah
Sedang	c) Perkantoran & Jasa	Regional & Lokal	> 5	Komplek Perkantoran
	a) Perkantoran Jasa & Pariwisata	Lokal	2 - 5	Kelompok perdagangan sekolah, pasar lokal
Rendah	b) Perkantoran Pendidikan & Jasa	Regional & Lokal	2 - 5	-
	Perumahan	-	-	-

