

## BAB I PENDAHULUAN

### I. LATAR BELAKANG

Kabupaten Bantul yang terletak pada 110° 10' 14" - 110° 34' 40" BT dan 14° 04' 50" - 14° 27' 50" LS serta luas wilayah 508,85 Km<sup>2</sup> saat ini sedang melaksanakan program pembangunan yaitu "BANTUL KOTA MANDIRI".<sup>1</sup> Dalam program ini pemerintah kabupaten Bantul merencanakan untuk melaksanakan beberapa pembangunan bangunan yang menunjang perkembangannya. Salah satunya adalah pembangunan gedung olahraga. Sebab semenjak setahun yang lalu gedung olahraga yang ada telah beralih fungsi sebagai pabrik rokok karena beberapa alasan. Dan untuk mewedahi kegiatan-kegiatan olah raga warga kabupaten Bantul saat ini menggunakan gedung sewa yang kurang memenuhi syarat sebagai gedung olahraga baik dari segi keamanan bagi pengguna dan kendaraan yang ada. Dan untuk lebih memaksimalkan fungsi bangunan, maka gedung ini juga dapat digunakan untuk fungsi lain seperti tempat pertunjukan kesenian atau sarasehan.

Dengan jumlah penduduk sebanyak 783.060 jiwa (Hasil Regrestrasi Penduduk Akhir Tahun 2001)<sup>2</sup>, dimana lebih dari separonya adalah peminat olahraga dan kesenian, maka kebutuhan akan gedung olahraga yang serba guna serta berkualitas amatlah mendesak. Adapun jenis olahraga yang sedang berkembang di wilayah Kabupaten Bantul adalah :<sup>3</sup>

1. Bola Volley      10 klub
2. Sepak bola      10 klub
3. Bola Basket      8 klub
4. Bulutangkis      6 klub
5. Tenis meja      2 klub
6. Beladiri      2 klub

<sup>1</sup> Bappeda Kabupaten Bantul. *Data Pokok Pembangunan Kabupaten Bantul tahun 2002*

<sup>2</sup> BPS Kabupaten Bantul

<sup>3</sup> Wawancara dengan Pengurus KONI cab. Bantul

Dengan jumlah penonton pada setiap pertandingan berkisar 500-1000 orang. Karakteristiknya, selalu datang dalam suatu rombongan besar dan agak susah diatur. Untuk itu perlu dipertimbangkan adanya pemisahan penonton antar 2 ( dua ) kubu yang berbeda mulai dari pintu masuk agar keributan yang mungkin terjadi dapat diminimalisasi.

Adapun kegiatan kesenian yang sedang berkembang di Bantul antara lain :

- |               |             |
|---------------|-------------|
| 1. Campursari | 5 kelompok  |
| 2. Ketoprak   | 4 kelompok  |
| 3. Group band | 10 kelompok |
| 4. Group tari | 3 kelompok  |

## **I. 1 GEDUNG OLAHRAGA**

### **I. 1. 1 Pengertian**

Gedung dapat diartikan sebagai wadah, tempat, ruang, tempat berlindung dari cuaca. Sedang olahraga diartikan sebagai kegiatan manusia dalam mengembangkan dan membina potensi, mental dan rohani manusia demi kebahagiaan dan kesejahteraan pribadi serta masyarakat. Kata "Olah" artinya mengolah, meramu, mengurus, memasak atau mematangkan, menyusun serta membina potensi. Kata "Raga" artinya fisik-tubuh manusia.

Dari pengertian tersebut maka dapat dijabarkan bahwa kegiatan tersebut dapat berupa : jalan, lari, lompat, lempar, berguling. Berputar, memukul, mendorong, menarik dan sebagainya yang sesuai dengan kodrat alami manusia yang telah dikaruniakan Tuhan.

### **Perbandingan gedung-gedung olahraga tertutup yang berada di wilayah DIY**

#### **▣ SPORT HALL KRIDOSONO**

Ditinjau dari jenis bangunannya gedung ini berfungsi sebagai gedung olahraga tertutup yang mampu menampung beberapa jenis olahraga dalam

satu ruangan. Adapun jenis olahraga yang ditampung gedung ini adalah Bola Volley, Bola Basket, Tenis meja dan Bulu tangkis. Dalam perkembangannya bangunan ini juga sering dipakai sebagai tempat konser group band tertentu meski dengan jumlah penonton yang terbatas. Adapun prosentase penggunaannya yaitu 75% olahraga dan 25% non olahraga.



Gbr. 1

**SPORT HALL KRIDOSONO**

Kapasitas penonton maksimal adalah 3000 orang yang ditampung dalam tribun penonton. Adapun rincian jumlah penonton per jenis olah raga yaitu:<sup>4</sup>

Tabel. 1

**Kapasitas Penonton**

Jenis Pertandingan	Jumlah Penonton
Bola Volley	2.500 orang
Bola Basket	1.500 orang
Bulu Tangkis	1.500 orang
Tenis Meja	1.500 orang

<sup>4</sup> Wawancara dengan Pengelola Sport Hall Kridosono



Gbr. 2

### TRIBUN PENONTON

Bentuk tribun cukup landai sehingga sesuai dengan jarak pandang penonton, akan tetapi dengan bentuk seperti ini kurang cocok untuk acara pementasan karena jarak penonton dan pemain terlalu dekat sehingga dimungkinkan penonton turun mendekati pemain.

Tata ruang dalam pada gedung ini sangat sederhana karena gedung ini hanya terdiri dari:<sup>5</sup>

- 1 ruang loket
- 1 ruang ganti dan KM/ WC
- 1 ruang pertandingan t.d lap. Volley, lap. Basket dan lap. Bulu tangkis
- dan 1 ruang gudang

Adapun dilihat dari segi pencapaiannya gedung ini sangat mudah untuk dituju karena letaknya dekat pusat kota dan dilewati oleh kendaraan umum. Akan tetapi fasilitas penunjang bangunan seperti area parkir masih sangat kurang begitu juga dengan fasilitas kesehatannya. Vegetasi di sekitar

<sup>5</sup> Wawancara dengan Pengelola Sport Hall Kridosono

bangunan inipun masih kurang, sehingga kenyamanan kendaraan belum terpenuhi.

### **Arsitektural**

Bangunan gedung Sport Hall Kridosono ini sebenarnya merupakan bagian dari suatu komplek gedung olah raga yang terdiri dari: Lapangan sepak bola, Kolam renang Umbangtirta, Arena bilyard dan Sport Hall Kridosono.

Ditinjau dari struktur bangunannya menggunakan struktur kolom berbentuk lebar dan struktur atap rangka dari baja. Jarak antar kolom 4 meter. Sedang bentangan rangka atapnya adalah 20 meter.

Penghawaan bangunan menggunakan penghawaan alami dengan menggunakan jendela-jendela bersekat-sekat. Sedang untuk pencahayaannya dibagi menjadi dua, di siang hari menggunakan pencahayaan alami sedang malam hari dibantu dengan lampu-lampu listrik. Mengenai angin pada gedung ini tidak terlalu berpengaruh karena selain bangunannya tidak terlalu luas, di samping itu sekitar gedung sudah banyak bangunan.

Mengenai akustik ruangnya tentu saja sangat kurang jika digunakan sebagai gedung pertunjukkan karena desain awalnya adalah gedung olahraga.



Gbr. 3

### **PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN**

### ▣ GOR AMONGROGO

Fungsi bangunan ini juga gedung olahraga tertutup untuk beberapa jenis olahraga seperti : Bola volly, Bola Basket, Bulutangkis dan tenis meja. Kapasitas penonton 5000 orang yang ditampung dalam tribun.<sup>6</sup> Karena bangunannya yang luas akhir-akhir ini GOR Amongrogo juga sering digunakan sebagai tempat konser dan pertunjukkan. Sedang prosentase penggunaannya cukup seimbang meski fungsi olahraga tetap dominan yaitu 60% untuk olahraga dan 40% non olahraga.

Sedang tata ruang dalam sedikit lebih kompleks dibandingkan dengan Sport Hall Kridosono, yaitu meliputi :

- 2 ruang loket
- 1 hall
- 2 ruang KM/ WC
- 1 ruang ganti
- 1 ruang gudang
- 1 ruang pertandingan meliputi : lap. Volley, lap. Basket dan lap. Bulu tangkis.



Gbr. 4

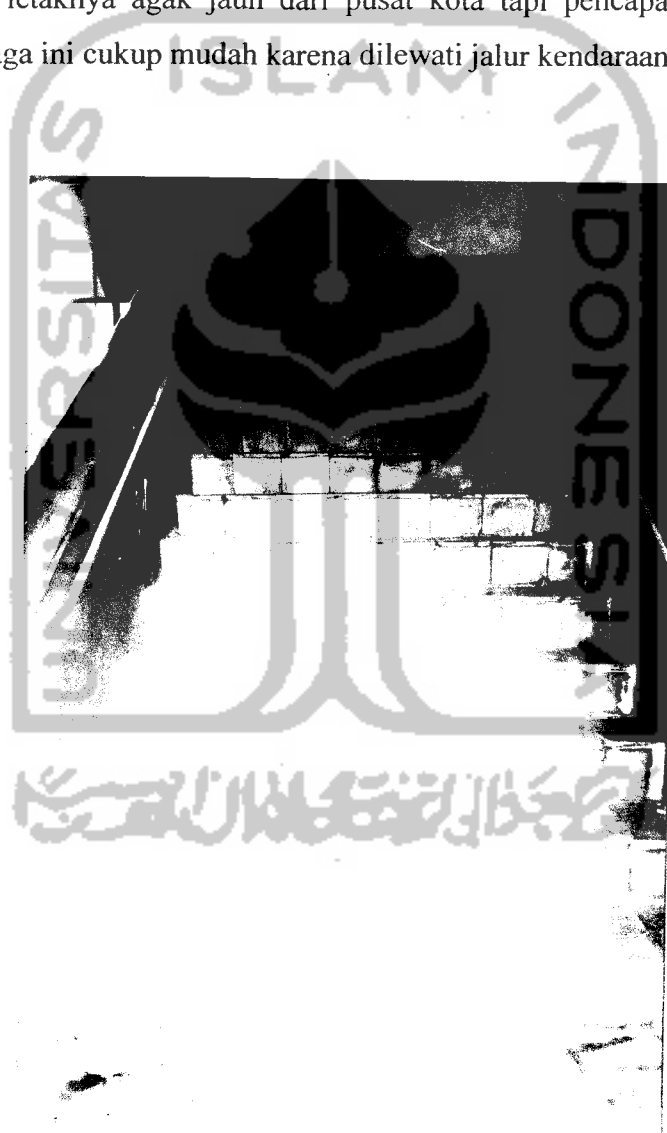
### GOR AMONGROGO

<sup>6</sup> Wawancara dengan Pengelola Harian Amongrogo

Adapun kelebihan dari gedung ini adalah tersedianya fasilitas tangga luar yang sekaligus berfungsi sebagai tangga darurat, kelengkapan bangunan terhadap bahaya kebakaran. Begitu juga fasilitas area parkir juga sudah memadai.

Mengenai vegetasi bangunan sudah ada tapi belum berfungsi maksimal. Karena vegetasi yang ada hanya berfungsi sebagai pengarah sedang vegetasi sebagai peneduhnya belum ada.

Meskipun letaknya agak jauh dari pusat kota tapi pencapaian ke arah gedung olah raga ini cukup mudah karena dilewati jalur kendaraan umum.



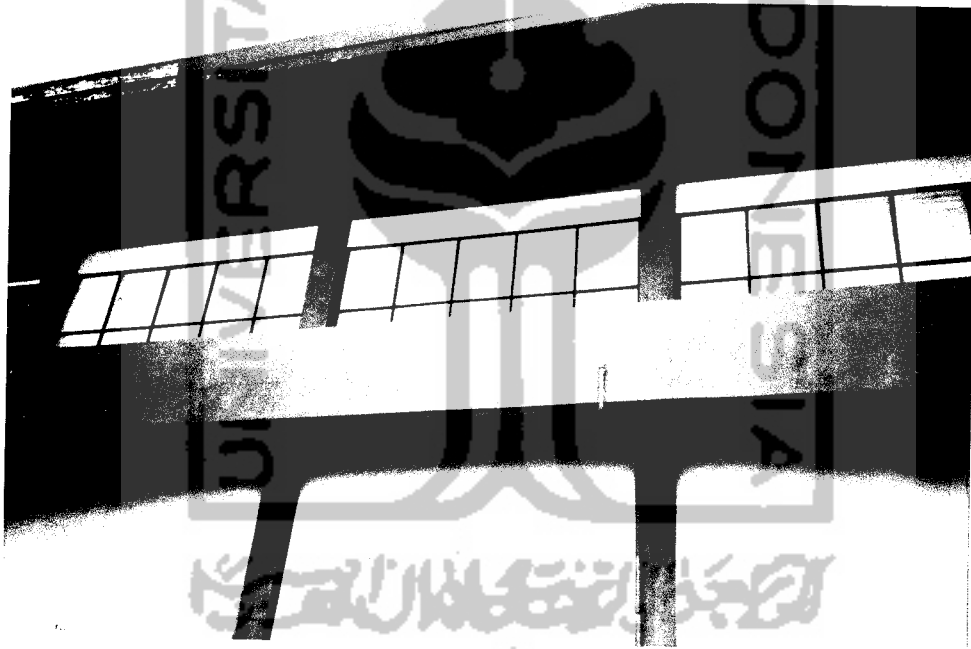
Gbr. 5  
TANGGA LUAR

### **Arsitektural**

Gedung olah raga Amongrogo ini adalah gedung penunjang stadion Mandala Krida. Jenis olah raga yang tidak terwadahi di Stadion Mandala Krida ditampung di sini.

Ditinjau dari struktur bangunannya, GOR Amongrogo ini juga menggunakan struktur kolom dengan bentang lebar. Jarak antar kolom 4 meter.

Penghawaan bangunan ada dua macam, di bagian lapangan menggunakan penghawaan alami sedang perkantoran menggunakan penghawaan buatan (AC). Pencahayaannya pun juga ada dua macam, di siang hari dengan pencahayaan alami sedang malam hari dengan pencahayaan buatan.



Gbr. 6

### **PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN**

Mengenai angin, pada gedung ini hembusannya cukup besar dan untuk mengatasinya, event-event yang sangat terpengaruh oleh angin seperti pertandingan bulutangkis dilaksanakan pada malam hari dengan harapan hembusannya sudah berkurang.

Sedang akustik ruangan di GOR Amongrogo inipun kurang mendukung jika digunakan untuk pertunjukkan tapi karena kapasitas gedung yang cukup



besar ditunjang area parkir yang luas maka gedung ini sering digunakan untuk pertunjukkan tertentu.

Tribun penonton terpisah dari pemain sehingga pengaturan penonton lebih teratur. Akan tetapi karena letaknya terlalu curam maka agak mengurangi kenyamanan penonton.

**Tabel. 2**  
**Perbandingan Gedung-gedung Olahraga di DIY**

NO	JENIS PERBANDINGAN	SPORT HALL KRIDOSONO	GOR AMONGROGO
1.	Kapasitas penonton	3000 orang (-)	5000 orang (+)
2.	Struktur bangunan	Kolom berbentuk lebar dan rangka atap dari baja (+)	Kolom berbentuk lebar dan rangka atap dari baja (+)
3.	Pencapaian ke bangunan	Dekat dan mudah	Agak jauh (-)
4.	Tribun penonton	(+) Cukup landai (+)	Lebih curam (-)
5.	Prosentase penggunaan bangunan	75 % olahraga dan	60% olahraga dan 40% non
6.	Akustik	25% non olahraga(+)	olahraga(+)
7.	Penghawaan	Tidak terlalu berangin	suara kabur (-) Perpaduan alami
8.	Pencahayaan	(+) Alami (+)	dan buatan (+) Siang : alami
9.	Fasilitas penunjang :		Malam : buatan (+)
	☺ Area parkir	Siang : alami	
	☺ Fasilitas kesehatan	Malam : buatan (+)	Memadahi (+) Belum ada (-)
		Kurang memadai (-) Belum ada (-)	

## I. 2 GEDUNG SENI PERTUNJUKAN

### I. 2. 1 Pengertian

Pengertian seni sering dikaitkan dengan keindahan atau kesenangan tertentu. Batasan yang diketahui pada umumnya mengatakan bahwa seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan manusia.<sup>7</sup>

Kebudayaan dapat diartikan sebagai keseluruhan hasil cipta, rasa dan karya manusia yang dikendalikan dan diarahkan oleh karsa. Cipta diartikan sebagai proses yang menggunakan daya pikir dan bernalar. Rasa adalah kemampuan untuk menggunakan panca indera dan hati, sedang karya adalah ketrampilan tangan, kaki bahkan seluruh tubuh manusia. Adapun karsa ibarat komandan atau pemimpin yang menentukan kapan, bagaimana dan untuk apa ketiga unsur kebudayaan itu digunakan.<sup>8</sup>

Jadi kebudayaan adalah seluruh hasil kreativitas kehidupan manusia dengan segala aspeknya dan kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan. Dengan demikian kesenian tidaklah dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Kehidupan sangat berpengaruh pada hasil kesenian yang diwujudkan dan sebaliknya kesenian dapat pula mempengaruhi kehidupan manusia itu sendiri.

Seni pertunjukan merupakan suatu penggolongan seni yang berdasarkan pada cara memamerkan dan mempergelarkan suatu karya seni dengan menggunakan serangkaian media gerak anggota tubuh atau musik atau vokal pada tempat pentasan.

Lingkup seni pertunjukan dapat digolongkan sebagai berikut :

- a. Seni Tari
- b. Seni Teater
- c. Seni Musik
- d. Seni Pedalangan/ pewayangan

<sup>7</sup> Sudarso SP. MA. Tinjauan Seni Bagian Arsitektur UGM 1976

<sup>8</sup> Selo Soemartjan : Kesenian Dalam Perubahan Kebudayaan Analisis Kebudayaan Depdikbud, Jakarta, 1981

### **I. 2. 2 Unsur Pendukung Seni Pertunjukan**

Seni pertunjukan agar dapat disajikan secara utuh harus memiliki 3 elemen pendukung :

a. Audience/ penonton

Audience/ penonton merupakan suatu faktor yang memungkinkan seni pertunjukan dapat dipagelarkan. Secara umum audience ini dapat merupakan masyarakat luas yang mendukungnya. Biasanya setiap bentuk seni pertunjukan masing-masing memiliki kelompok audience tersendiri yang merupakan penggemarnya.

b. Place (Tempat pementasan)

Tempat atau arena pementasan menunjuk pada pemisahan area untuk penonton dan area untuk pemain/ seniman. Pembatasan area tersebut dapat berarti secara fisik atau spatial. Pada masa sekarang pemisahan area penonton dan pementasan mempunyai 2 tujuan :

➤ Fungsional

Secara fungsional pemisahan area memungkinkan penonton untuk menunggu, melihat dan mendengar pagelaran. Biasanya untuk penonton disediakan juga tempat duduk sehingga dapat menyaksikan pementasan dengan nyaman.

➤ Artistik

Pemisahan area juga memberikan suatu tujuan artistik bagi pementasan seniman itu sendiri. Suatu area khusus untuk mementaskan seni pertunjukan dapat menyajikan area pementasan tersebut dengan panggung atau stage dengan suatu layar maupun sistim lighting yang menunjang pementasan.

c. Performance (penampilan pemain)

Faktor yang paling penting berpengaruh pada suatu karya seni pertunjukan adalah pemain itu sendiri. Dalam hal ini para pemain dapat merupakan penyanyi, penari atau aktor dengan segala keahlian dan ketrampilan pementasan yang dimiliki.

## ■ GEDUNG OLAHRAGA DI BANTUL

Fungsi bangunan ini adalah gedung olahraga serba guna yang tertutup. Berdasar survey ditentukan prosentase penggunaan gedung antara olahraga dan fungsi yang lainnya adalah 50% olahraga dan 50% non olahraga.

### A. Fungsi Olahraga

Jenis dan macam olahraga yang akan diwadahi dipertimbangkan berdasar :

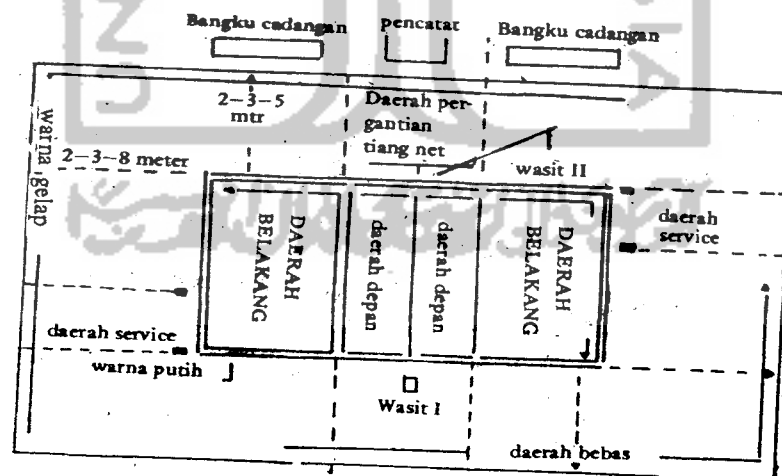
1. Cabang olahraga yang bisa dilakukan pada ruang tertutup.
2. Cabang-cabang olahraga yang mempunyai jenis permainan serupa.
3. Cabang-cabang olahraga yang berkembang di Bantul.

Dari pertimbangan di atas, maka cabang olahraga yang diprioritaskan untuk ditampung adalah :<sup>9</sup>

1. Cabang olahraga jenis permainan jaring

#### a. Bola Volley ( putra/ putri )

- Jumlah pemain 12 orang ( 2 team ).
- Media bermain tanah liat, lantai keras ( tegel, papan kayu ).
- Standart luas lapangan + sirkulasi : 18 x 30 m<sup>2</sup>
- Peralatan yang dipakai adalah bola dan net.
- Wasit.



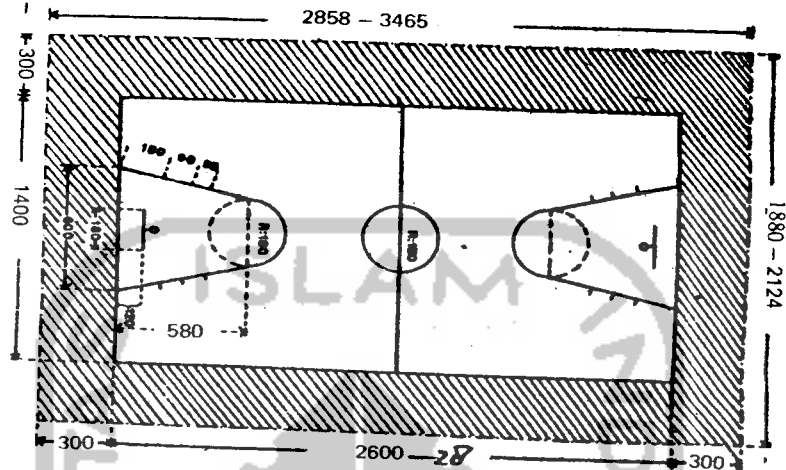
Gb.7 LAPANGAN BOLA VOLLY

#### b. Bola Basket ( putra/ putri )

- Jumlah pemain 10 orang ( 2 team ).

<sup>9</sup> Wawancara dengan pengurus KONI cab. Bantul

- Media bermain lapangan keras ( beton, tegel dsb ).
- Standart luas lapangan + sirkulasi :  $18 \times 36 \text{ m}^2$
- Peralatan yang digunakan bola dan hoce.
- Wasit

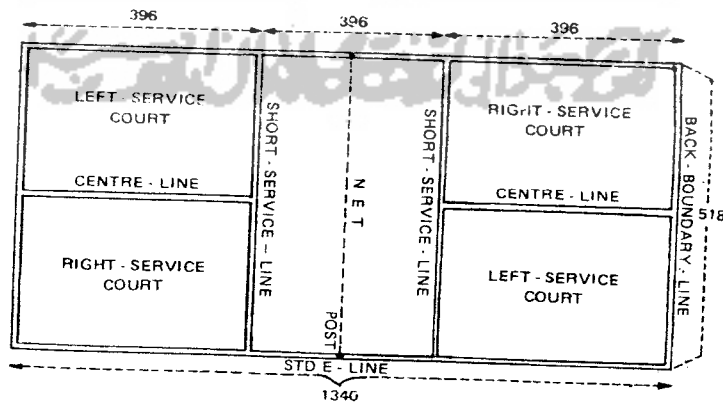


Gbr. 8

### LAPANGAN BOLA BASKET

c. Bulu tangkis ( putra/ putri )

- Jumlah pemain minimal 2 ( dua ) orang dan maksimal 4 ( empat ), untuk tunggal dan ganda.
- Media bermain lantai keras ( beton, tegel, papan kayu ).
- Standart luas lapangan + sirkulasi :  $10 \times 19,4 \text{ m}^2$
- Peralatan yang dipakai adalah raket, net dan shuttle cock.
- Wasit.



Gbr. 9

### LAPANGAN BULU TANGKIS

2. Cabang olahraga yang lain, menyesuaikan misal :

- Tenis meja
- Olahraga Bela diri
- Dan jenis/ macam olahraga ( ruang tertutup ) yang sifatnya tidak permanen

3. Kapasitas

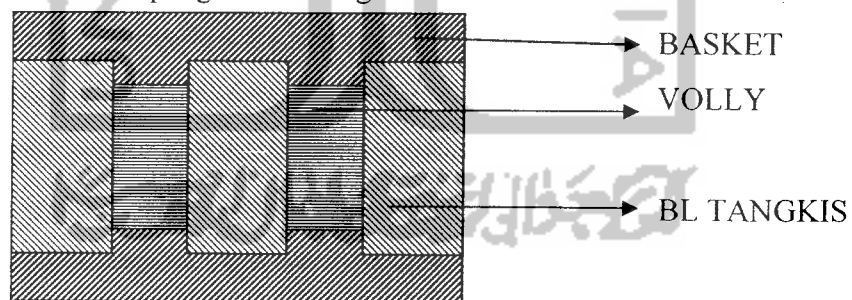
Lapangan permainan yang dimaksud adalah berupa arena/ lapangan yang dapat digunakan untuk bermacam-macam jenis permainan olahraga secara bersama-sama ( untuk olahraga tertentu ) atau bergantian.

Kapasitas lapangan didasarkan atas :

1. Keragaman jenis olahraga yang diwadahi.
2. Standart minimal.
3. Tata ruang dalam penggunaan lapangan.

Berdasarkan ketiga hal tersebut diatas dan hasil wawancara, bahwa standart minimal untuk lapangan permainan adalah :

- 1 set lapangan bola basket.
- 1 set lapangan bola volley.
- 3 set lapangan bulu tangkis.



**Gbr. 10**  
**FORMAT LAPANGAN**

**A. 1 Identifikasi Kegiatan Olahraga**

( 1 ) Unsur Pelaku dan Sifat Kegiatan

1. Kegiatan latihan

- Merupakan kegiatan pembinaan dalam rangka peningkatan prestasi olahragawan.
  - Kegiatan ini melibatkan beberapa unsur :
    - a. Unsur olahragawan yang berlatih
    - b. Unsur pelatih
    - c. Unsur pengelola
2. Kegiatan pertandingan
- Merupakan kegiatan untuk prestasi, baik tingkat lokal maupun regional.
  - Kegiatan ini melibatkan unsur pelaku :
    - a. Unsur olahragawan yang bertanding
    - b. Unsur pelatih/ official
    - c. Unsur wasit
    - d. Unsur penonton
    - e. Unsur pengelola
- ( 2 ) Bentuk dan Waktu Kegiatan
1. Kegiatan Latihan
- Mempunyai kegiatan secara teratur/ terjadwal.
  - Kegiatan pada pagi, siang dan sore hari ( setiap hari ).
2. Kegiatan Pertandingan
- Mempunyai bentuk kegiatan secara periodik, kadang-kadang insidental.
  - Kegiatan dilakukan sesuai dengan jenis olahraga.
- ( 3 ) Kegiatan dan Pengelompokkan Kegiatan
1. Kegiatan olahraga
- a. Kegiatan latihan
- Merupakan kegiatan pembinaan untuk menuju pada peningkatan prestasi, terutama cabang-cabang olahraga yang ditampung. Kegiatan latihan ini diadakan secara teratur.

b. Kegiatan Penerapan teori

Kegiatan penerapan teori dan ketahanan serta kemampuan bermain meliputi :

- Kemampuan individual
- Kemampuan team

2. Kegiatan pertandingan

Merupakan kegiatan uji coba untuk prestasi.

( 4 ) Kegiatan Penunjang

Merupakan kegiatan penunjang pengelolaan kegiatan utama, yang meliputi :

1. Kegiatan pengendalian

- Kegiatan pengelolaan
- Kegiatan jadwal
- Kegiatan bersifat koordinatif

2. Kegiatan administrasi

- Kegiatan personalia dan keuangan
- Kegiatan dokumentasi
- Kegiatan hubungan luar

3. Kegiatan penunjang lain

- Kegiatan reporting
- Kegiatan gudang
- Kegiatan pelayanan
- Kegiatan pemeliharaan

**A. 2 Tata Letak di dalam Arena Pertandingan**

Tata letak di dalam arena pertandingan meliputi :

- (1) Tata letak perabot
- (2) Tata letak untuk kegiatan oleh persyaratan visual

T : tinggi penglihatan

D : jarak 10 T – maksimum

6 T – nikmat



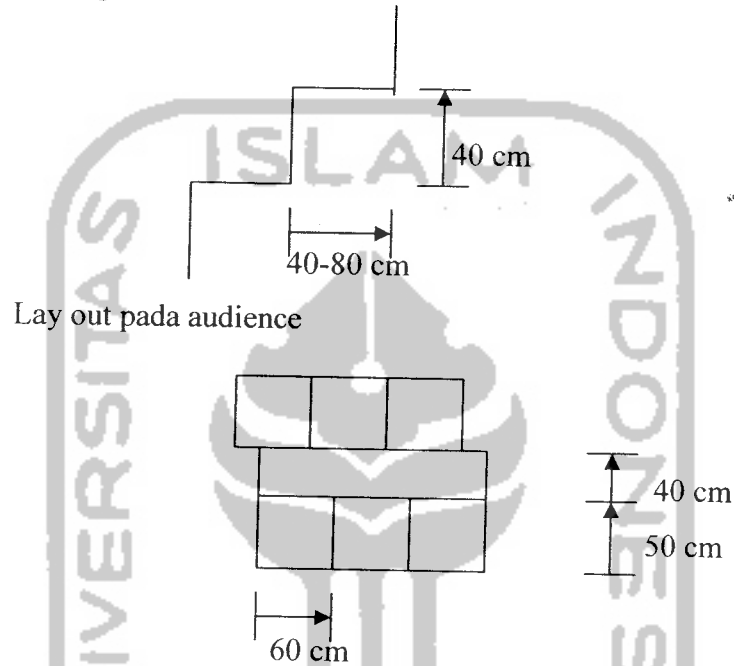
Area viewer yang memungkinkan nikmat dari segi sudut penglihatan.

$\alpha$  : sudut penglihatan

$30^\circ$  : nikmat

$45^\circ$  : batas maksimum

Potongan lantai audience



(3) Tata letak dan sirkulasi

Tata letak ruang aena dilakukan dengan memperhatikan fungsi ruang sebagai ruang latihan, pertandingan dan multifungsinya.

### A. 3 Dimensi ruang

(1) Dimensi vertical

Perlu dipertimbangkan terhadap :

- Segi fungsi
  - Lintasan kegiatan permainan/ gerak vertikal
- Segi teknis
  - Tinggi yang memungkinkan masuknya cahaya matahari sesuai dengan tuntutan si pemakai.
  - Tinggi yang memungkinkan masuk/ sirkulasi udara lancar.
- Standart tinggi lintasan untuk masing-masing cabang olahraga.

## (2) Dimensi Horisontal

Perlu dipertimbangkan terhadap :

- Segi fungsi
  - Komponen perabot permainan dan penonton
  - Komponen sirkulasi kegiatan pelaku
- Segi teknis
  - Komponen ruang arena berdasar lay out
- Dari tuntutan persyaratan
  - Lintasan gerak kegiatan dan permainan
  - Jarak pandang mata

### A. 4 Persyaratan Ruang Olahraga<sup>10</sup>

#### A. Penerangan

Kebutuhan penerangan ditentukan berdasarkan :

- Letak bangunan terhadap peredaran matahari
- Besaran ruang
- Jenis kegiatan yang dilakukan

#### B. Sound System

- Berfungsi sebagai informasi audio bagi pengunjung.
- Pada saat pertandingan dan pertunjukan diperlukan loud speaker yang menyebar.
- Untuk menghindari gaung, loud speaker diletakkan pada tepi plafon, sehingga jarak pantulan suara berkurang.

#### C. Pengkondisian Udara

Dipertimbangkan atas :

- Tuntutan kegiatan
- Penghematan biaya perawatan dan operasional
- Kenyamanan pemakai

<sup>10</sup> Building Planning And Design Standard

#### D. Persyaratan Tempat Penonton

- Jarak pandang

Jarak pandang mata ditentukan oleh kemampuan penonton terjauh untuk dapat melihat benda terkecil yang bergerak. Jarak maksimum yang dapat dicapai adalah 190 m, akan tetapi untuk mendapatkan kejelasan yang lebih baik yaitu 150 m.

- Kemiringan dan ketinggian tempat duduk

Faktor-faktor yang diperhatikan antara lain :

- Pandangan penonton harus jelas keseluruhan arena.
- Tempat duduk dan sirkulasi ruang gerak harus nyaman.

Maka kemiringan dan ketinggian tempat duduk harus :

- Perbedaan ketinggian pandangan mata antara penonton dan penonton di depan adalah 15 cm.
- Jarak antar baris 75 cm.
- Jarak kursi ke kursi minimal 90 cm dan lebar kursi 30 cm.
- Garis pandang ke tepi lapangan minimum 15 cm di atas penonton depan.

#### B. FUNGSI NON OLAHRAGA

Adapun fungsi-fungsi lain yang akan diwadahi dipertimbangkan berdasarkan :

1. Kegiatan kesenian yang berkembang
2. Kegiatan yang membutuhkan ruangan yang luas

Berdasarkan pertimbangan di atas maka selain olahraga, gedung ini juga dapat dipergunakan sebagai wadah kegiatan seperti:

##### 1. Pentas seni

Sesuai dengan perkembangan kegiatan kesenian di Bantul, maka macam kegiatan yang akan diwadahi :

- Pertunjukan Campursari
  - Dimainkan oleh 10-15 orang
  - Alat – alat : seperangkat gamelan, organ dan drum set

- Pertunjukan wayang
  - Dimainkan oleh 20 penabuh dan 1 orang dalang
  - Alat- alat : Seperangkat gamelan
- Pertunjukan tari-tarian
  - Dimainkan tunggal maupun kelompok
  - Alat – alat : seperangkat gamelan atau tape recorder
- Pertunjukan musik
  - Dimainkan oleh 3 – 7 orang
  - Alat – alat : drum set, organ, gitar elektrik, dan gitar bas

## 2. Kegiatan lain

- Sarasehan
- Seminar
- Kegiatan lain yang membutuhkan ruangan yang luas.

## **B. 1 Identifikasi kegiatan Non Olahraga**

### ( 1 ) Unsur Pelaku dan Sifat Kegiatan

#### 1. Kegiatan Pertunjukan

- Kegiatan pementasan berbagai bentuk kesenian yang sedang berkembang di Bantul.
- Kegiatan yang melibatkan unsur :
  - a. Unsur pemain
  - b. Unsur perias
  - c. Unsur instrumen
  - d. Unsur penonton
  - e. Unsur pengelola

#### 2. Kegiatan Non Pertunjukan

- Kegiatan yang tidak bersifat hiburan tapi memerlukan ruang yang luas juga.
- Kegiatan yang melibatkan unsur :
  - a. Unsur penyelenggara
  - b. Unsur peserta

- c. Unsur pemateri
- d. Unsur pengelola

( 2 ) Bentuk dan Waktu Kegiatan

1. Kegiatan Pertunjukan

- Mempunyai sifat periodik , kadang bersifat insidental ( sewaktu-waktu ).
- Kegiatan pada pagi, siang dan sore hari ( setiap hari ) disesuaikan kebutuhan.

2. Kegiatan Non Pertunjukan

- Mempunyai bentuk kegiatan secara insidental.
- Kegiatan dilakukan sesuai kebutuhan

( 3 ) Kegiatan Penunjang

Merupakan kegiatan penunjang pengelolaan kegiatan utama, yang meliputi :

1. Kegiatan pengendalian

- Kegiatan pengelolaan
- Kegiatan jadwal
- Kegiatan bersifat koordinatif

2. Kegiatan administrasi

- Kegiatan personalia dan keuangan
- Kegiatan dokumentasi
- Kegiatan hubungan luar

3. Kegiatan penunjang lain

- Kegiatan reporting
- Kegiatan gudang
- Kegiatan pelayanan
- Kegiatan pemeliharaan

## **B. 2 Flexibilitas Ruang Non Olahraga**

Flexibilitas ruang diutamakan untuk keluwesan tata ruang pementasan khususnya pada stage dan ruang audience terhadap spesifikasi pementasan setiap jenis pertunjukan, spesifikasi ini berupa :

a. Ditinjau dari karakteristik penonton

- Serius, khidmat, penuh konsentrasi ( seni pertunjukan tradisional klasik )
- Akrab, santai ( seni pertunjukan tradisional rakyat )
- Bebas penuh luapan emosi/ aktif ( seni pertunjukan modern )

b. Ditinjau dari bentuk penyajiannya

- Dengan gerak ( tari-tarian )
- Dengan gerak dan dialog ( drama, wayang, group band )
- Dengan permainan atau demonstrasi ( ketoprak )

c. Ditinjau dari koreografi kelompok

- Tunggal
- Kelompok
- Masal

d. Perbedaan-perbedaan sifat dan tuntutan pementasan

Dari pembahasan spesifikasi ragam materi seni pertunjukan diatas, dapat diketahui perbedaan-perbedaan prinsipil antara ragam seni pertunjukan yang satu dengan lainnya, perbedaan ini terletak pada sifat dan tuntutan pementasannya terutama yang didasarkan atas coraknya, yang ditentukan oleh faktor-faktor :

- susunan yang ingin diciptakan
- orientasi arah pandang

## **B. 3 Lay Out Stage dan Ruang Audience**

Pembahasan lay out stage dan ruang audience ini bertujuan untuk mendapatkan kemungkinan pengaturan tata letak stage dan audience, yang didasarkan pada perbedaan prinsipil dari sifat dan tuntutan pementasan yang telah dibahas di depan.

a. Pengaturan tata letak stage dan ruang audience terhadap perubahan arah pandang

Sebagai akibat adanya perubahan arah pandang untuk memenuhi spesifikasi pementasan dari jenis seni pertunjukan yang disajikan ialah penyesuaian tata letak stage dan ruang audience. Faktor-faktor yang menentukan adalah :

- Pola lay out audience dan stage
- Persyaratan sudut pandang horisontal

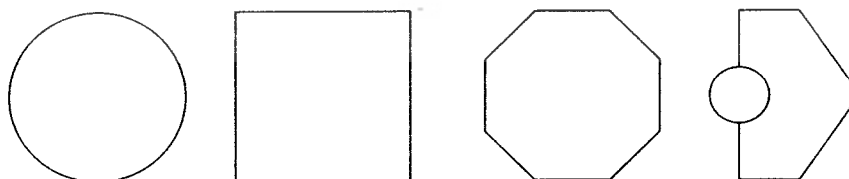
1. Hubungan stage dan audience

Berdasarkan kegiatan yang ada, maka dapat dipastikan dua zone yang berbeda yakni zone pentas dan zone penonton, di mana kedua zone tersebut dipertemukan oleh pembukaan stage. Adapun hal-hal yang menentukan pembukaan stage adalah :

- Spesifikasi penyajian, dapat dibedakan menjadi dua sistem pengamatan yakni pagelaran 2 dimensi dan 3 dimensi.
- Spesifikasi perlengkapan dan peralatan tata panggung seperti layar ( back drop )
- Suasana yang diciptakan seperti akrab dan khidmat

Sedangkan bentuk hubungannya ditentukan oleh bentuk stage dan bentuk ruang audience.

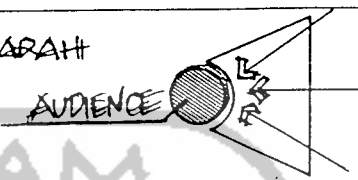
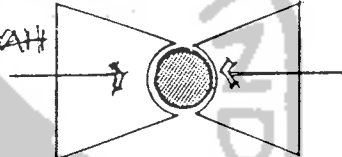

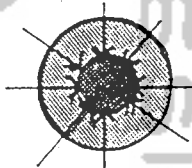
Bentuk stage : bulat, persegi, segi banyak dan gabungan.



**Gb. 11 BENTUK STAGE**

Pola lay out audience terhadap stage ada 4 macam yaitu, 1 arah, 2 arah, 3 arah dan segala arah

Masing-masing pola tersebut memiliki karakteristik hubungan stage dan audience yang berlainan. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Hubungan Stage dan Audience	Pola Pementasan
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stage ditepi</li> <li>• Kaku</li> <li>• Dua dimensional</li> <li>• Didukung Back drop</li> </ul>	<p>1 ARAH</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stage Ditengah</li> <li>• Hubungan kaku</li> <li>• Dua dimensional</li> <li>• Didukung geser</li> </ul>	<p>2 ARAH</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stage ditepi</li> <li>• Hubungan akrab</li> <li>• Tiga dimensional</li> <li>• Didukung back drop</li> </ul>	<p>3 ARAH</p> 
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stage ditengah</li> <li>• Hubungan akrab</li> <li>• Tiga dimensional</li> <li>• Tanpa layar</li> </ul>	<p>SEGALA ARAH</p> 

Gbr. 11

### HUBUNGAN STAGE DAN AUDIENCE

Dari tabel tersebut diketahui bahwa ke 4 pola tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan yaitu :

- Pola 1 arah dan 3 arah memiliki persamaan dalam hal, letak stage di tepi dan kedua pola ini memerlukan back drop.
- Pola 2 arah dan segala arah memiliki persamaan dalam hal, letak stage di tengah dan tidak menuntut adanya back drop.

Sedang yang membedakan ke pola tersebut adalah besarnya tingkat pembukaan stage.



## 2. Penggabungan pola dan arah pandang

Untuk mengetahui prinsip pokok pengaturan dan tata letak stage dan ruang audience terhadap fleksibilitas. Perubahan arah pandang dalam suatu wadah pementasan didasarkan pada :

- Kesamaan letak posisi stage terhadap ruang audience
- Kesamaan tuntutan ada atau tidaknya back drop.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka sesuai dengan hasil perubahan sebelumnya, maka pola arah pandang yang dapat digabungkan adalah :

Pola 1 arah dengan 3 arah dan pola 2 arah dengan pola segala arah. Penggabungan pola-pola arah pandang tersebut, dilakukan dengan cara optimalisasi dengan faktor-faktor penentuan adalah :

- Tingkat pembukaan stage
- Persyaratan sudut pandang horisontal
- Patokan kasitas ideal

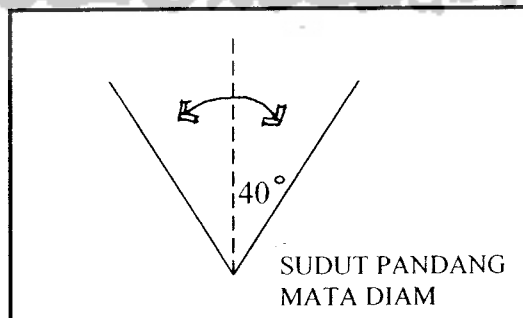
### **B. 4 Persyaratan Ruang**

#### **Arah Pandang Penonton**

##### a. Persyaratan pandang (sudut pandang mata diam)

Sudut pandang datar penglihatan, tanpa gerak mata. Kurang lebih 40 derajat. Sudut pandang inipun tidak dengan menggelengkan kepala atau badan.

**Gbr. 12**

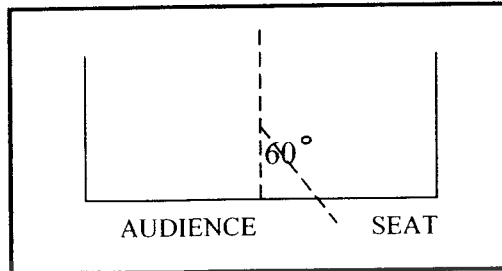


##### b. Posisi Penonton Terdepan

Sebagai pertimbangan terhadap tempat duduk paling depan dan samping tapi masih dalam batas nikmat menonton.

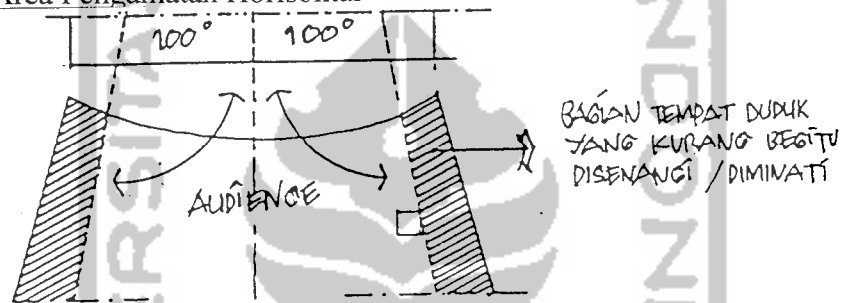
Sudut datar terhadap garis pusat dengan objek diatas sudut arah pandang 60 derajat.

**Gbr. 13**



Sudut pandang datar terhadap layar letak belakang arah menyilang sebesar 60 derajat

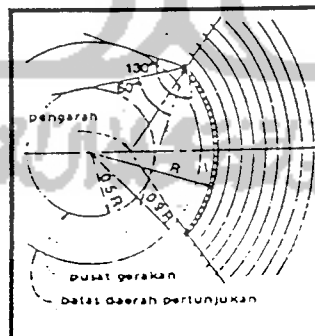
d. Area Pengamatan Horizontal



**Gbr. 14**

e. Sudut Pandang Terhadap Arah Pagelaran

Sudut pandang terluas pada panggung dibatasi pada sudut 130 derajat pandangan dari deretan tempat duduk terujung yang terdepan.



**Gbr. 15**

**Visualisasi Ruang Penonton**

a. Batas-batas dan persyaratan kenikmatan visual

- Untuk penonton terjauh dapat melihat gerakan kecil dengan ekspresi, max = 25 m
- Untuk melihat pertunjukan secara global antara 32-36 m

- Jadi jarak pentas ke penonton terjauh = 30 m

b. Terpenuhinya syarat garis penglihatan (Sight Line)

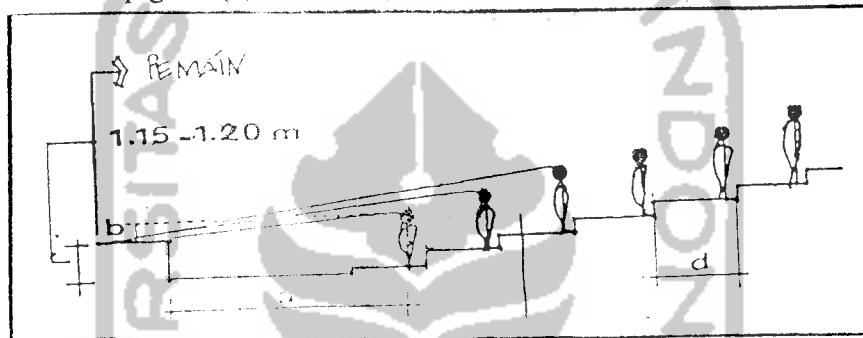
Yaitu garis yang menghubungkan titik pada panggung dengan titik mata penonton. Maksudnya agar dalam menikmati pementasan tidak terganggu serta leluasa dalam menikmati pementasan ke arah panggung.

Beberapa patokan yang perlu diperhatikan :

a = Jarak dari titik mata penonton dideret ke stage (5- 5,33 m)

b = Jarak antara bidang vokal ke mata di deretan terdepan (0,15-0,20 m)

c. Lebar tiap garis (0,08-0,09 m)



Gbr. 16

**Tata Lampu**

Pencahayaan buatan sangat dibutuhkan, karena gedung ini tertutup, memerlukan cahaya sesuai dengan spesifikasi kegiatannya :

- Pencahayaan umum

- Lampu penerangan yang dinyalakan sebelum dan sesudah pementasan serta istirahat bisa digunakan lampu pijar.
- Lampu dengan warna merah pada pintu darurat yang dikombinasikan dengan battery.

- Lampu untuk dekorasi (interior)

Pencahayaan khusus

Khusus untuk mendukung penampilan pementasan misalnya:

- Lampu dari langit-langit panggung atau dari samping
- Follow spot light dari bagian belakang ruang penonton.

### Tata Suara

Dalam ruang pertunjukan yang juga menampung seni-seni moderen yang memakai alat-alat (gitar listrik, keyboard listrik dll) terutama jika menginginkan efek tertentu diperlukan sistem penguat suara.

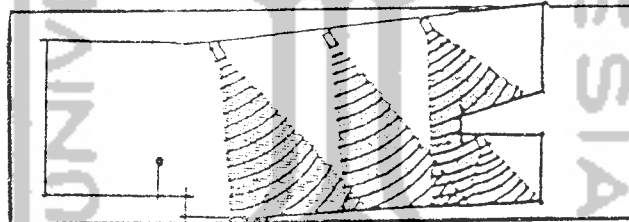
Masalah yang timbul dalam penggunaan penguat suara adalah penggunaan dalam ruang tertutup dengan sistem akustik yang telah direncanakan, yang berkaitan dengan aspek sistem penguat suara itu sendiri antara lain :

- Kualitas instrumen itu sendiri
- Perletakan loud speaker disesuaikan dengan dimensi ruangan dengan estetika yang akan ditampilkan.
- Konstruksi bahan akustik

Perletakan dari penguat suara ini akan dipilih sistem :

- Menyebarkan (Distributed)

Pada sistem ini, beberapa penguat suara diletakkan menyebarkan tiap penguat suara hanya menjangkau daerah tertentu.



Gbr. 17

Sistem ini pada dasarnya terdiri dari : mikrophone, amplifier dan kontrol, loud speaker

### I. 1. 5 Besaran Ruang<sup>11</sup>

Tabel. 3 Besaran Ruang

NO	JENIS RUANG	STANDART	KEBUTUHAN	TOTAL
1.	RUANG UTAMA			
	a. Arena utama		864 m <sup>2</sup>	864 m <sup>2</sup>

<sup>11</sup> Data Arsitek Jilid I dan II

	b. R. pendukung	80 m <sup>2</sup>	80 m <sup>2</sup>	80 m <sup>2</sup>
2.	TRIBUN PENONTON (kapasitas 2000 org)	1,05 m <sup>2</sup>	2000 X 1,05 m <sup>2</sup>	640 m <sup>2</sup>
3.	RUANG PENGELOLA			
	a. R.kerja 1 org + Rg tamu	2,84 m <sup>2</sup>	2,84 m <sup>2</sup>	2,84 m <sup>2</sup>
	b. R.kerja 2 org	8,64 m <sup>2</sup>	8,64 m <sup>2</sup>	8,64 m <sup>2</sup>
	c. R. kepala seksi	12,96 m <sup>2</sup>	12,96 m <sup>2</sup>	12,96 m <sup>2</sup>
	d. R. rapat 12 org	25,92 m <sup>2</sup>	25,92 m <sup>2</sup>	25,92 m <sup>2</sup>
4.	RUANG PEMBINAAN ATLIT			
	a. R. peragaan	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
	b. Ruang Coaching	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
5.	RUANG PERSIAPAN			
	a. R.gt olahragawan/ seniman (10org) 2 unit			
	- R. Loker	0,8 m <sup>2</sup>	2 x 10 x 0,8 m <sup>2</sup>	16 m <sup>2</sup>
	- R. Bilas	0,8 m <sup>2</sup>	2 x 6 x 0,8 m <sup>2</sup>	9,6 m <sup>2</sup>
	- WC	1,20 x 0,8 m <sup>2</sup>	2x6x1,20x 0,8 m <sup>2</sup>	11,52 m <sup>2</sup>
	- Urinoir	0,8 m <sup>2</sup>	2 x 3 x 0,8 m <sup>2</sup>	4,8 m <sup>2</sup>
	- Wastafel	0,9 m <sup>2</sup>	2 x 3 x 0,9 m <sup>2</sup>	5,4 m <sup>2</sup>
	b.R.gnt Wasit/ pelatih (12 orang) 2 unit			
	- R. Loker	0,8 m <sup>2</sup>	2 x 12 x 0,8 m <sup>2</sup>	19,2 m

	- R. Bilas	0,8 m <sup>2</sup>	2 x 6 x 0,8 m <sup>2</sup>	9,6 m
	- WC	1,20 x 0,8 m <sup>2</sup>	2x6x1,20x 0,8 m <sup>2</sup>	11,52 m <sup>2</sup>
	- Urinoir	0,8 m <sup>2</sup>	2 x 3 x 0,8 m <sup>2</sup>	4,8 m <sup>2</sup>
	- Wastafel	0,9 m <sup>2</sup>	2 x 3 x 0,9 m <sup>2</sup>	5,4 m <sup>2</sup>
6.	<b>RUANG PENUNJANG</b>			
	a. Hall penerima (10% penonton)	0,36 m <sup>2</sup>	400 x 0,36 m <sup>2</sup>	144 m <sup>2</sup>
	b. R. reporter	15 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
	c. Press Room (50 org)	1,5 m <sup>2</sup>	50 x 1,5 m <sup>2</sup>	750 m <sup>2</sup>
	d. R. Tunggu			
	- Biasa (100 orang)	2 m <sup>2</sup>	100 x 2 m <sup>2</sup>	200 m <sup>2</sup>
	- VIP (25 orang)	2 m <sup>2</sup>	25 x 2 m <sup>2</sup>	50 m <sup>2</sup>
7.	<b>RUANG SERVICE</b>			
	a. R. Operator	15 m <sup>2</sup>	3 set x 15 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>
	b. R. Operator suara	15 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>
	c. Gudang alat-alat	60 m <sup>2</sup>	60 m <sup>2</sup>	60 m <sup>2</sup>
	d. Gudang alat pemeliharaan	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	e. R. MEE	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
	f. R. PPPK	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
	g. Loket	6 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
	h. R. keamanan	9 m <sup>2</sup>	9 m <sup>2</sup>	9 m <sup>2</sup>
	i. Parkir area			
	- motor	1,5 m <sup>2</sup>	100 X 1,5 m <sup>2</sup>	150 m <sup>2</sup>
	- mobil	25 m <sup>2</sup>	250 X 7 m <sup>2</sup>	1750 m <sup>2</sup>
	- sepeda	0,80 m <sup>2</sup>	100 X 0,8 m <sup>2</sup>	80 m <sup>2</sup>
	Lavatory/ toilet			

a. pria ( 2 unit )				
- 4 WC	0,96 m <sup>2</sup>	2 x 4 x 0,96 m <sup>2</sup>	7,62 m <sup>2</sup>	
- 6 urinoir	0,80 m <sup>2</sup>	2 x 6 x 0,80 m <sup>2</sup>	9,6 m <sup>2</sup>	
- 4 wastafel	0,90 m <sup>2</sup>	2 x 4 x 0,90 m <sup>2</sup>	7,2 m <sup>2</sup>	
b. wanita ( 2 unit )				
- 4 WC	0,96 m <sup>2</sup>	2 x 4 x 0,96 m <sup>2</sup>	7,62 m <sup>2</sup>	
- 2 wastafel	0,90 m <sup>2</sup>	2 x 2 x 0,90 m <sup>2</sup>	3,6 m <sup>2</sup>	
<b>TOTAL</b>				<b>5135,84 m<sup>2</sup></b>

## II. RUMUSAN MASALAH

### 1. Permasalahan Umum

Bagaimana merancang sebuah bangunan gedung olahraga multifungsi yang mampu menampung kegiatan warga Bantul.

### 2. Permasalahan Khusus

Bagaimana menentukan lay out ruang yang flexibel untuk kegiatan olahraga dan non olahraga.

## III. TUJUAN DAN SASARAN

### 1. Tujuan

Merancang sebuah gedung olahraga multifungsi yang tepat dan mudah dijangkau serta mampu menampung kegiatan warga Bantul.

### 2. Sasaran

Penataan ruang utama untuk menciptakan fleksibilitas bentuk ruang yang sesuai bagi kegiatan olahraga dan non olahraga.

## IV. LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan diarahkan pada multifungsi bangunan gedung olahraga dan menentukan lay out yang fleksibel untuk kedua fungsi tersebut.

Fleksibilitas dalam hal ini mengenai pemilihan bentuk ruang yang sesuai dan mampu menampung kedua aktifitas tersebut.

## V. SPESIFIKASI UMUM PROYEK

### 1. Profil Pengguna Bangunan

Pengguna gedung olahraga ini adalah semua kalangan masyarakat kota Bantul pada khususnya serta warga sekitar yang ingin berolah raga dan menonton pertandingan.

Secara garis besar, ada tiga pihak yang akan menggunakan bangunan gedung ini, yaitu : warga Bantul, warga sekitar dan pengelola.

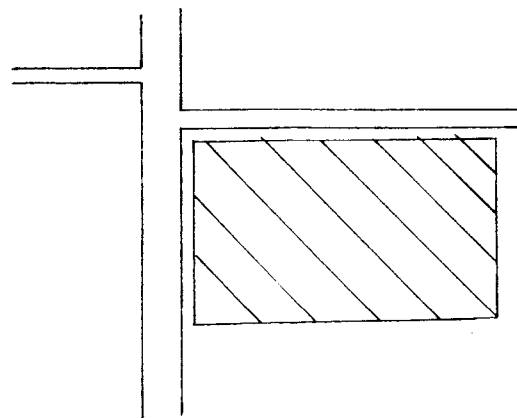
- a.) Warga Bantul dan sekitar datang untuk berolah raga serta menikmati semua fasilitas olahraga.
- b.) Warga Bantul dan sekitar yang ingin menonton pertandingan.
- c.) Pengelola akan mengelola perawatan dan pemeliharaan gedung serta alat-alat yang ada

### 2. Lokasi dan Site Proyek

Berpedoman pada tata guna lahan, pencapaian ke site, kondisi lingkungan dan jaringan utilitas maka dipilihlah lokasi di kecamatan Sewon Kabupaten Bantul. Lokasi ini berada di sekitar Jalan Parangtritis.

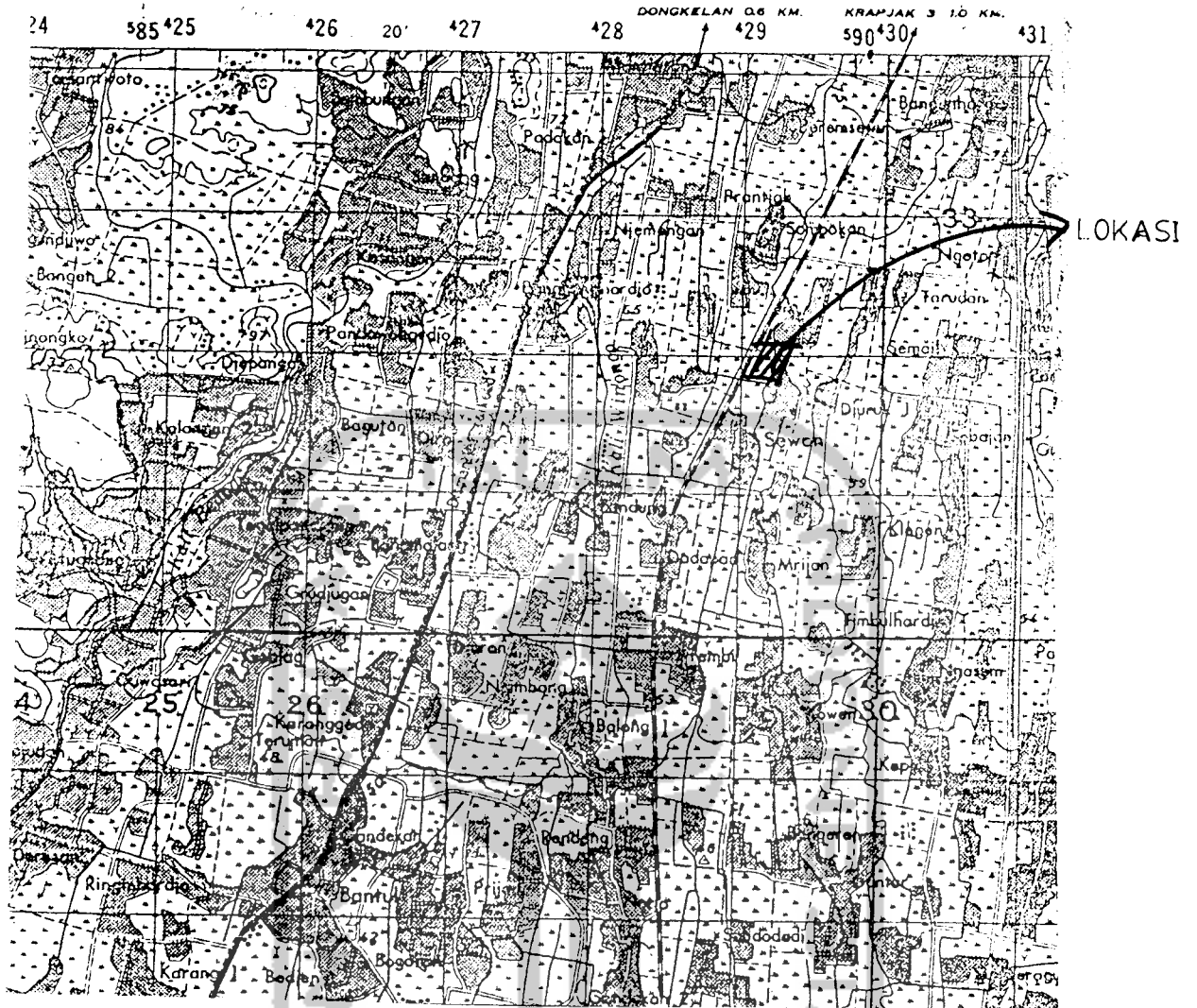
Batasan-batasan lokasi :

- Utara : Jalan kampung
- Timur : Persawahan
- Selatan : Perumahan penduduk
- Barat : Jalan raya Parangtritis



$$\begin{aligned} \text{LUAS} &= 120 \times 150 \text{ M} \\ &= 18000 \text{ M}^2 \\ \text{BC} &= 50\% \end{aligned}$$





### 3. Potensi

Berdasar pengamatan, lokasi yang dipilih untuk gedung olah raga memiliki potensi-potensi sebagai berikut :

- Sinar Matahari

Dengan letak geografis dan topografi seperti yang telah disebutkan maka kota Bantul termasuk daerah yang memiliki iklim tropis lembab, dengan suhu udara rata-rata 27-30°C. Faktor-faktor yang mempengaruhi iklim adalah lintasan matahari dan angin.

- Vegetasi

Vegetasi menjadi hal benar-benar dipertimbangkan dalam sebuah desain, tidak hanya sebagai penghias saja. Vegetasi di lokasi justru digunakan untuk menciptakan suasana nyaman sekaligus sebagai peneduh bagi kendaraan-kendaraan yang diparkir.

- Air

Kota Bantul dialiri oleh 6 sungai yang mengalir sepanjang tahun dengan panjang 114 Km<sup>2</sup>.

- Budaya

- Lokasi berada di jalur yang ramai dan dilewati kendaraan umum sehingga memudahkan dalam pencapaiannya.
- Dekat dengan Kampus ISI (lingkungan pendidikan)
- Dekat dekat fasilitas kesehatan, RSUD Panembahan Senopati.

## VI. KEASLIAN PENULISAN

- Nama : Muhammmad Iqbal

Judul : Gedung Olah Raga Di Yogyakarta

Penekanan : Pada efektifitas dan efisiensi ruang arena dan audience

- Nama : Putri Tejowati

Judul : Konsep Perencanaan dan Perancangan Gedung Pagelaran Seni  
Pertunjukan Di Yogyakarta

## VII. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

