

BAGIAN SATU PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 IGO

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

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

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

PERMAINAN IGO DI JOGJAKARTA

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

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



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

menggunakan kursi untuk orang-orang duduk. Kebiasaan ini mulai berubah ketika masuk pada masa era Meiji (1868-1912).²

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

Budhisme juga memiliki pengaruh yang sangat kuat terhadap arsitektur Jepang, semenjak diperkenalkannya Budhisme dari Cina selama era Asuka (593-710).³ Budha berasal dari Korea dan Cina pada abad ke-6. Kuil-kuil yang dibangun dipersembahkan untuk tempat pemujaan dewa Budha dan dalam setiap halamannya terdapat beberapa bangunan yang digunakan sebagai rumah bagi para biksu atau para suster.

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

Makam suci ini tidak memiliki jalan/cara tertentu, hanya tergantung pada lingkungan sekitar. Rekonstruksi bangunan makam suci adalah sebuah tradisi yang dimaksudkan untuk membersihkan makam suci tersebut serta memperbaharui materialnya.

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

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

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

1.2 Permasalahan

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

- Bagaimana perancangan Institut Igo dengan menggunakan permainan Igo, arsitektur Jepang Shinto dan elemen-elemen alami sebagai dasar perancangan.
- Bagaimana pengolahan tata ruang berdasarkan prinsip bentuk dan karakter permainan igo
- Bagaimana pengolahan gubahan massa berdasarkan prinsip pola penataan massa arsitektur Jepang Shinto

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

1.3 Tujuan dan sasaran

Tujuan

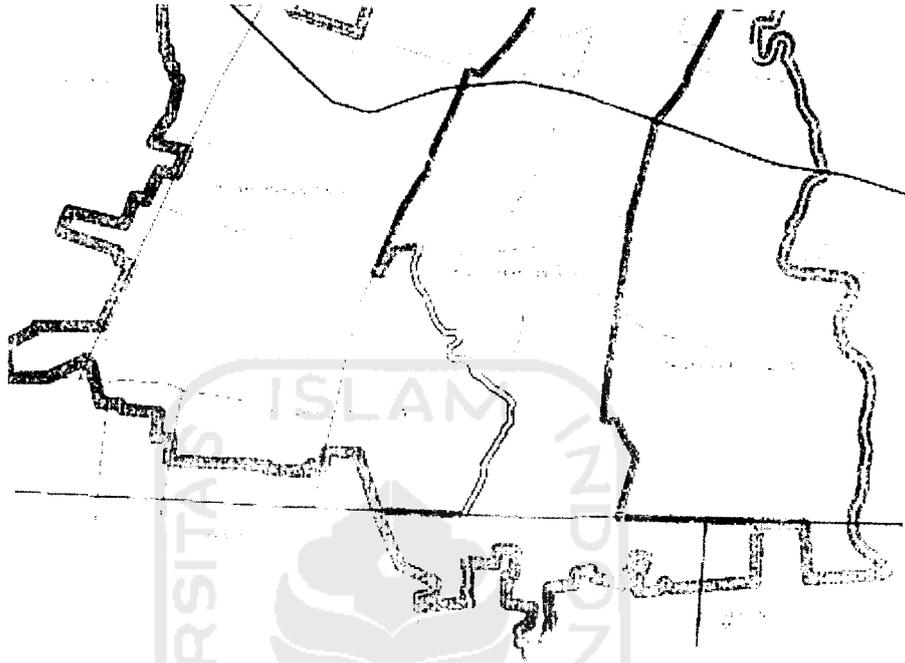
- Merancang institut igo internasional di Jogjakarta sebagai salah satu wadah untuk menampung pemain-pemain berbakat yang akan dibawa ke pentas dunia.
- Menyediakan fasilitas-fasilitas dalam bentuk teknis (peralatan) yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran.

Sasaran

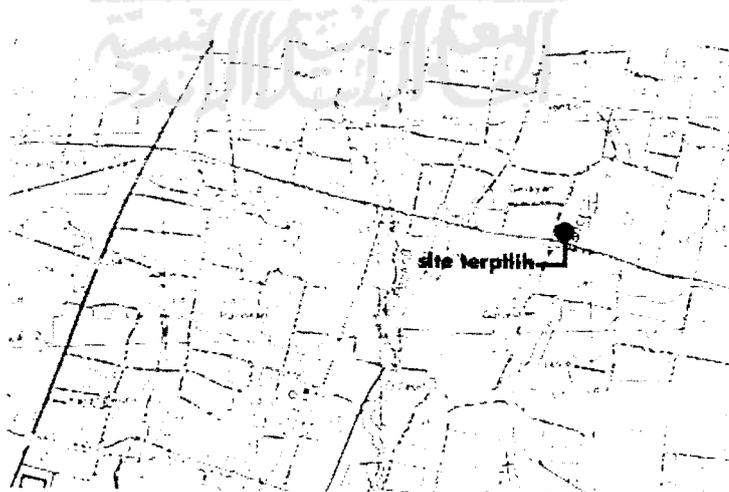
- Memperoleh sirkulasi dan aksesibilitas yang sesuai dengan prinsip dasar pola permainan igo agar produktivitas didalam maupun diluar bangunan dapat tercapai.
- Mendapatkan suatu bangunan yang mampu mewadahi semua kegiatan dalam permainan igo.
- Mendapatkan kenyamanan yang diperoleh dari tatanan yang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

1.4 Lokasi

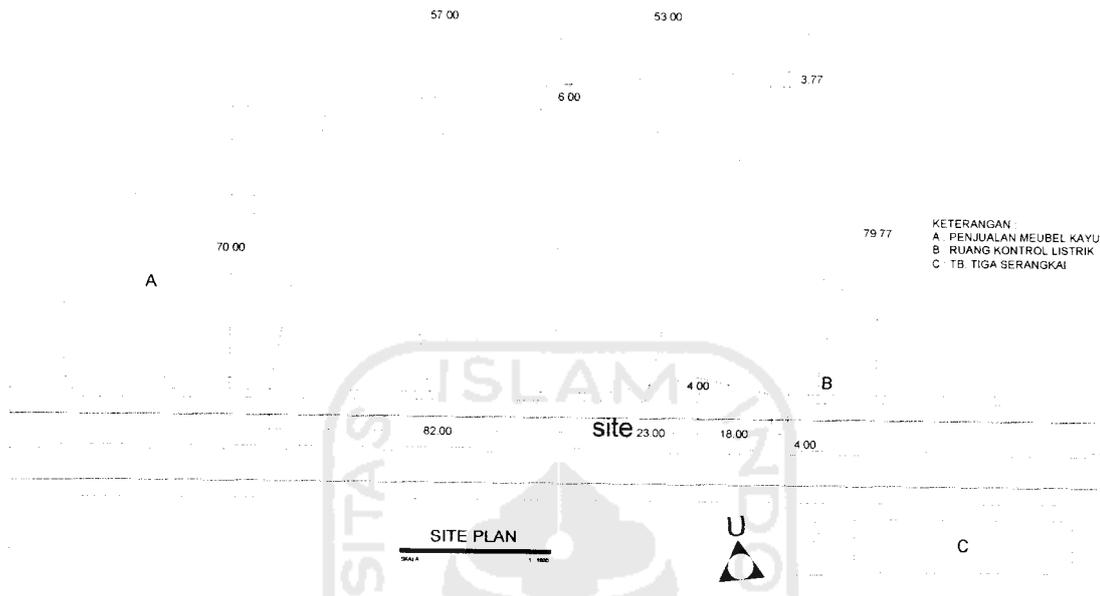
Lokasi berada di tepi Ring Road Utara dan sungai Gajah Wong, Kelurahan Condongcatur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY. Luas site secara keseluruhan kurang lebih 9160,9 m².



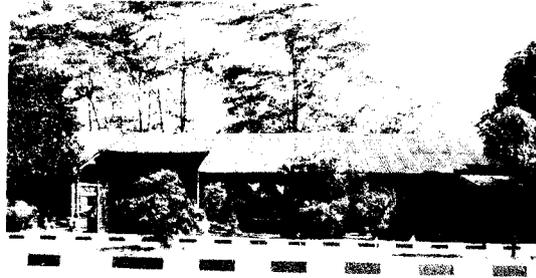
Peta Perwilayahan Kota Depok



Peta Site Terpilih



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



1.5 Kerangka Pola Fikir

