

BAGIAN TIGA

ANALISA

3.1.1.1 Analisis Pelaku dan Kegiatan

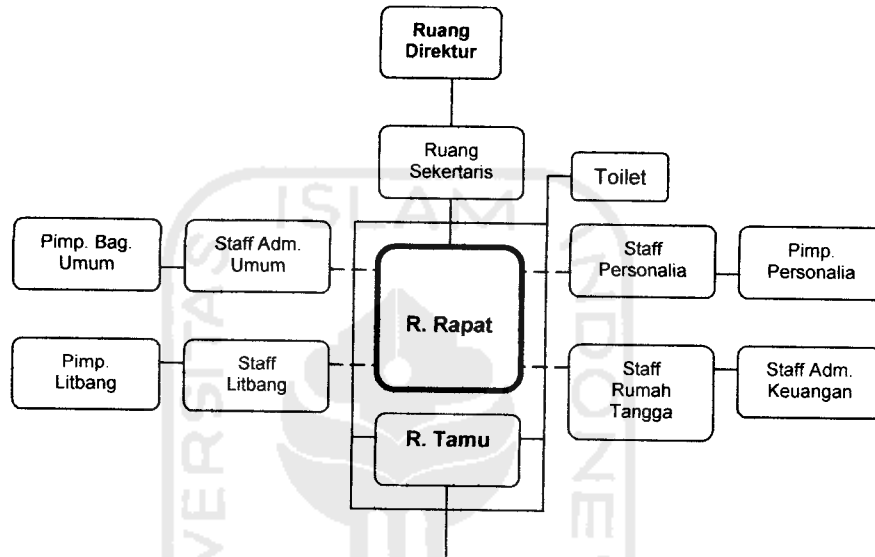
3.1.1 Pelaku dan Kegiatan

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

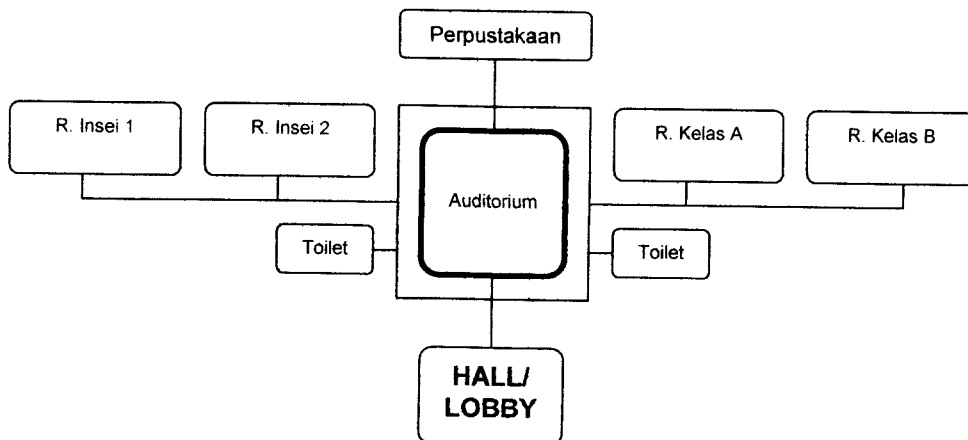
- a. Pelaku utama terdiri atas 2 kelas, yaitu :
 - *Kelas kursus*, merupakan kelas yang digunakan untuk proses pembelajaran seputar permainan igo termasuk sejarah dan perkembangannya, dengan rincian : kelas A (umur 6 tahun sampai dengan 20 tahun), kelas B (umur 20 tahun keatas).
 - *Kelas Insei*, merupakan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

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

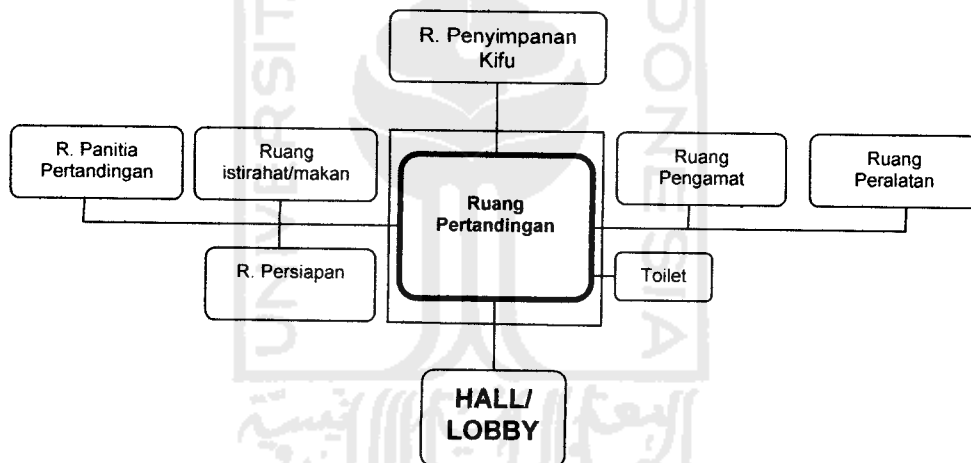
- a. *Kegiatan perkantoran*, berupa kegiatan dalam hal-hal yang berkaitan dengan administrasi dan perkembangan institut, serta pengaturan jadwal pertandingan para pemain.



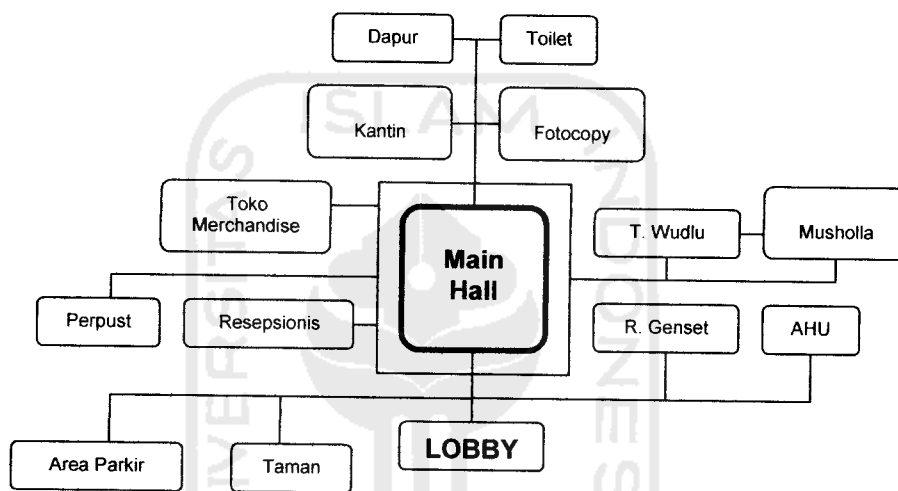
- b. *Kegiatan belajar-mengajar*, berupa kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan mengenai dunia igo seperti sejarah dan perkembangan igo, serta pendidikan mengenai dasar hingga trik-trik dalam permainan igo. Untuk kelas insei akan diajarkan tips-tips khusus dan lebih banyak latihan tanding untuk meningkatkan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



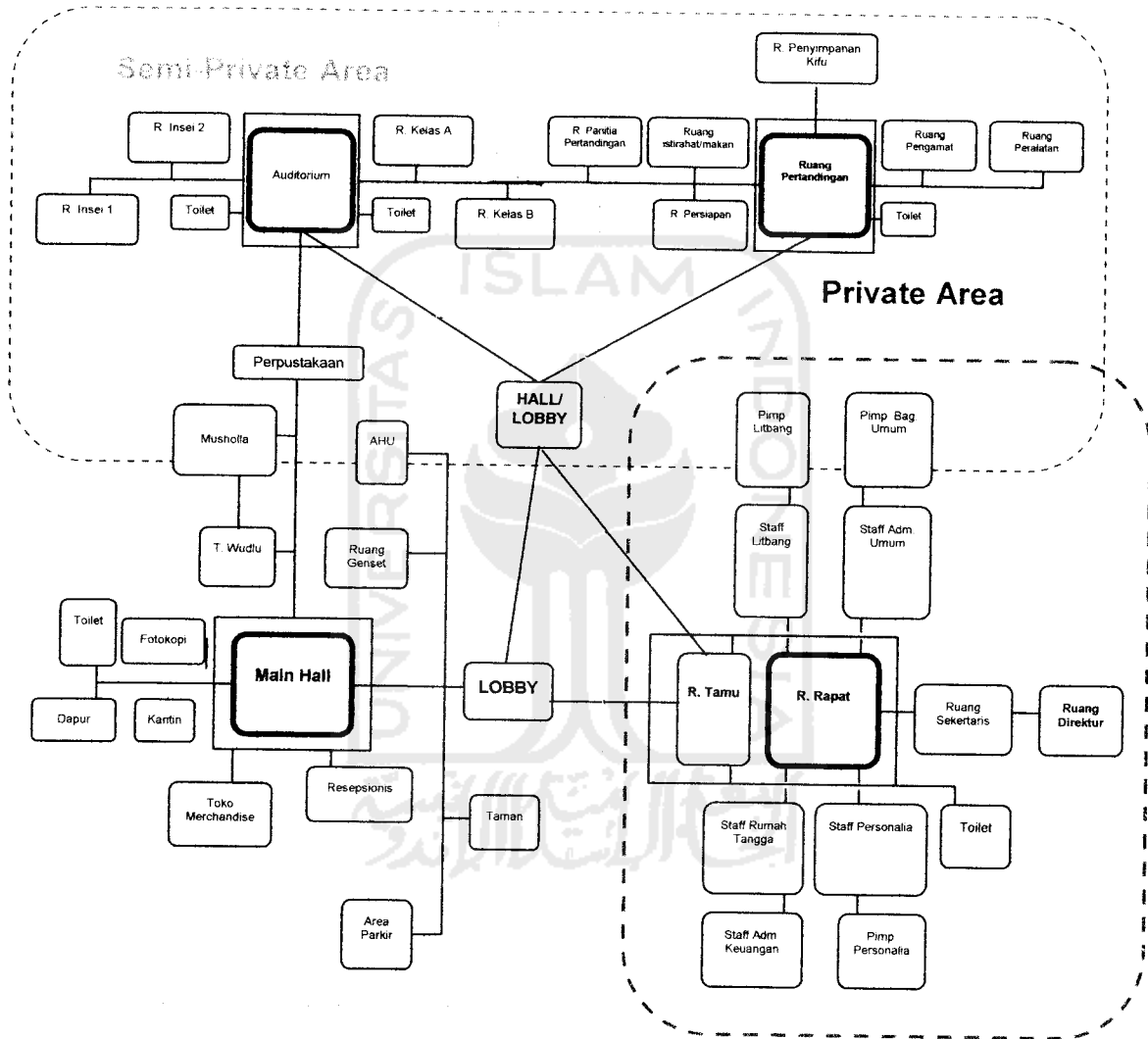
- c. *Kegiatan pertandingan gelar*, berupa kegiatan yang hanya dilaksanakan pada waktu-waktu tertentu dan menggunakan ruangan khusus yang hanya dilaksanakan oleh 2 orang pemain dan ditambah beberapa orang pengamat, dan seorang penulis catatan pertandingan. Sedangkan jika ada orang luar yang ingin menyaksikan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



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

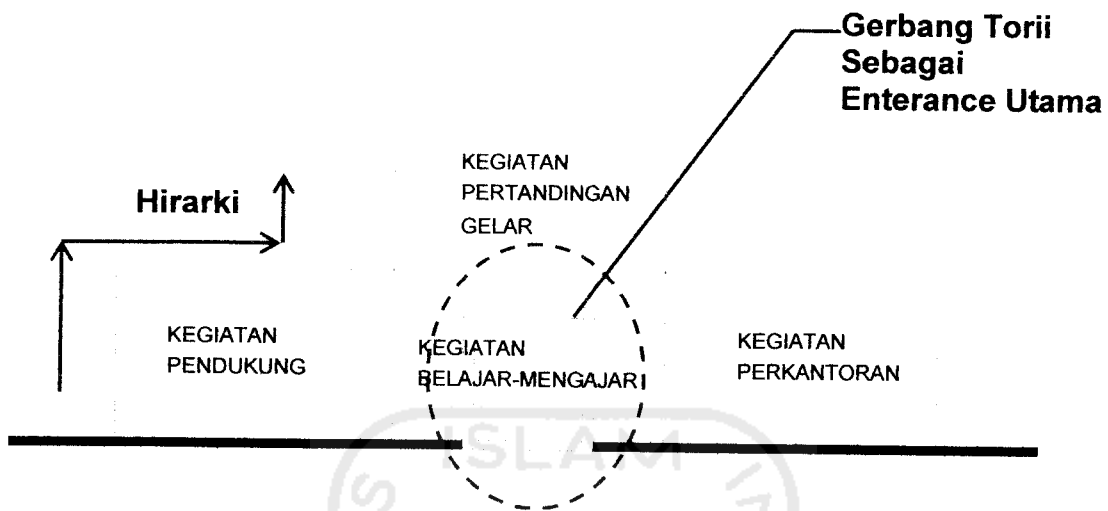


3.1.2 Organisasi Ruang



Keterangan :

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



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

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

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

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

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

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

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

3.1.3 Analisa Kapasitas

Besaran ruang pada institute igo ini adalah sebagai berikut :

1. Kelompok kegiatan perkantoran

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

2. Kelompok kegiatan belajar-mengajar

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

3. kelompok kegiatan pertandingan gelar

RUANG	KAPASITAS [ORANG]	STANDAR [M ²]	JUMLAH	LUAS [M ²]
Ruang Pertandingan	-	8 x 10	1	80
Ruang Persiapan	-	3 x 4	1	12
Ruang Istirahat	-	4 x 6	1	24
Ruang Pengamat	-	4,5 x 6,5	1	29,25
Ruang Panitia Pertandingan	-	4 x 5	1	20
Ruang Peralatan	-	3 x 3	1	9

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

4. Kelompok kegiatan penunjang umum

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

Luas Bangunan keseluruhan : 2708.1 m²

Parkir motor

Asumsi untuk tiap 75 m² adalah 1 parkir motor maka:

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

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

Parkir mobil

Asumsi untuk tiap 150 m² adalah 1 parkir mobil maka:

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

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

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

Luas site keseluruhan = **9160,9 m²**

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

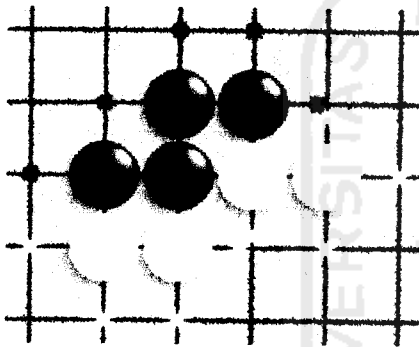
$$\text{BCR} = 35,23 \% \sim \mathbf{35 \%}$$

4.1.1. Prinsip Dasar Bentuk dan Karakter Permainan Igo

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

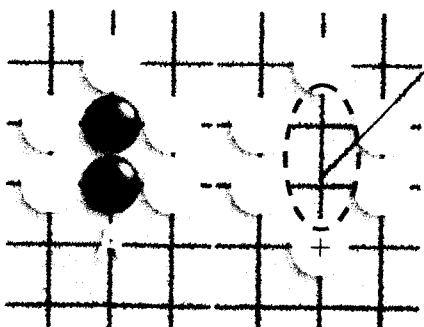
a. Berdasarkan aturan dasar permainan igo

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



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

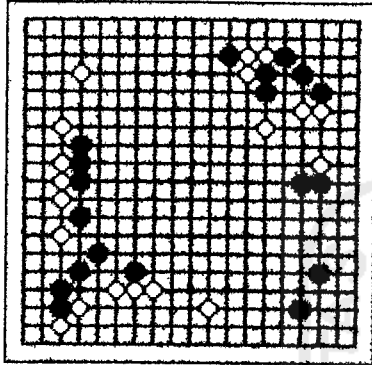
Juga terdapat suatu aturan dimana setiap pemain harus memiliki wilayah sendiri-sendiri dan berkewajiban untuk memperluas wilayahnya tersebut, dan wilayah yang tertutup merupakan penegas kepemilikan .



Space sebagai penegas wilayah putih

b. Berdasarkan bentuk dari permainan igo

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



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

c. Berdasarkan urutan kegiatan para pemain

Untuk kegiatan para pemain dapat dideskripsikan sebagai berikut :

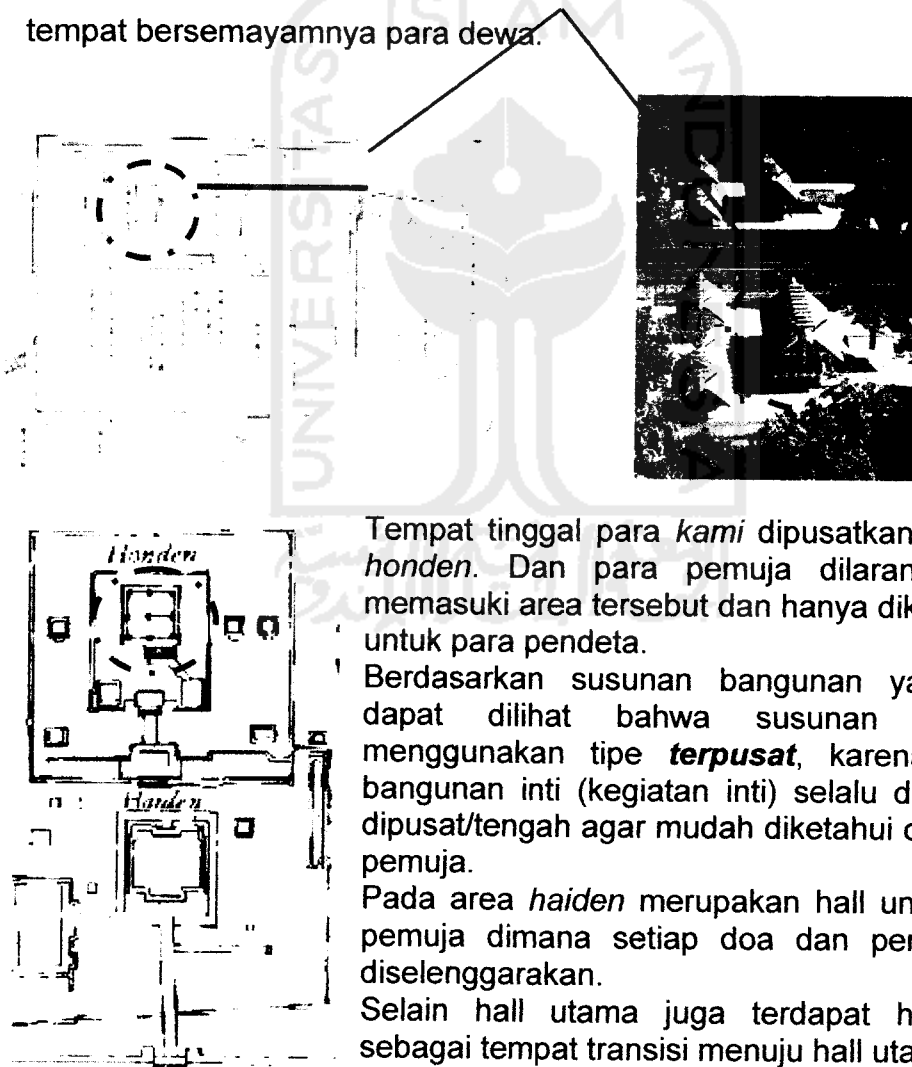
Pemain datang, sebelum masuk keruangan mereka meletakkan barang-barang (seperti jaket, sepatu, dsb) didalam loker yang telah disediakan. Lalu mereka biasanya menuju ruang terbuka (hall atau taman) untuk menenangkan pikiran baru kemudian memasuki ruang pertandingan. Ketika jam istirahat datang, mereka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

3.3.1 Prinsip-prinsip Tata Massa Arsitektur Shinto

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

a. Pola gubahan massa dan lingkungan

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



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

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

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

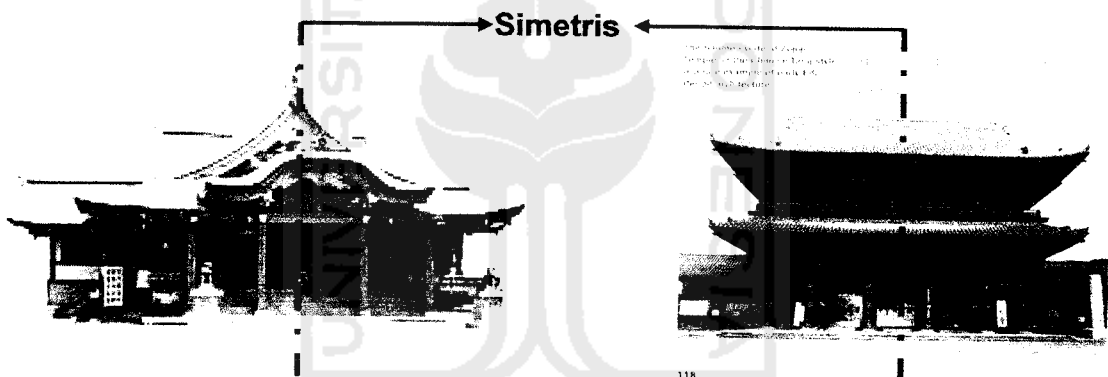
Selain hall utama juga terdapat hall kecil sebagai tempat transisi menuju hall utama.

b. *Susunan bentuk*

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

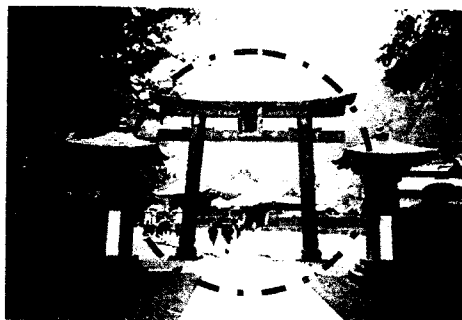
Dan terdapat susunan atap yang saling berkelanjutan (kontinue) yang menunjukkan bahwa atap bangunan ini saling mendukung terhadap atap yang berada di atasnya.

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

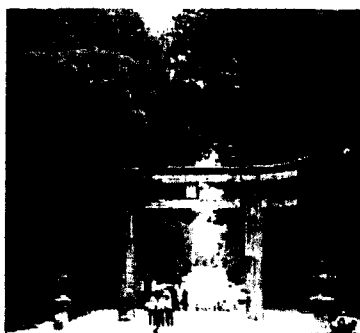


c. *Gerbang dan koridor*

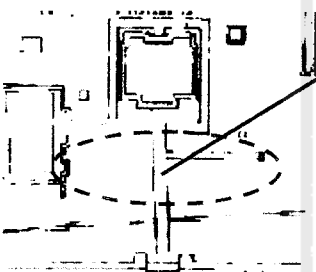
Setiap memasuki makam suci selalu diawali dengan suatu gerbang dengan ukuran besar (*torii*) yang terbuat dari kayu tanpa adanya pintu sebagai pembatas antar ruang luar dan ruang dalam site.



Torii sebagai entrance utama dari makam suci.



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

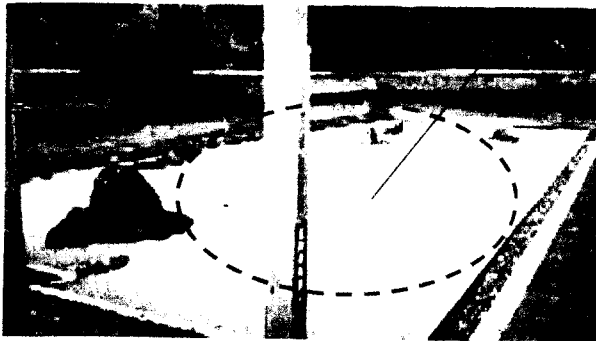


Sando, berupa jalan yang lebih lebar dari jalan-jalan yang lain dan biasanya langsung menuju makam.

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

d. Ruang terbuka dan taman

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



Space sebagai pelancar aliran udara.

3.3.2 Prinsip-prinsip Bentuk dan Elemen Estetika

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

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



Chigi yang dibuat sebagai penegas dari bubungan atap.

Katsuogi sebagai ciri khas dari bangunan makam shinto.

Atap Kurva Lengkung sebagai penambah estetika dari makam.

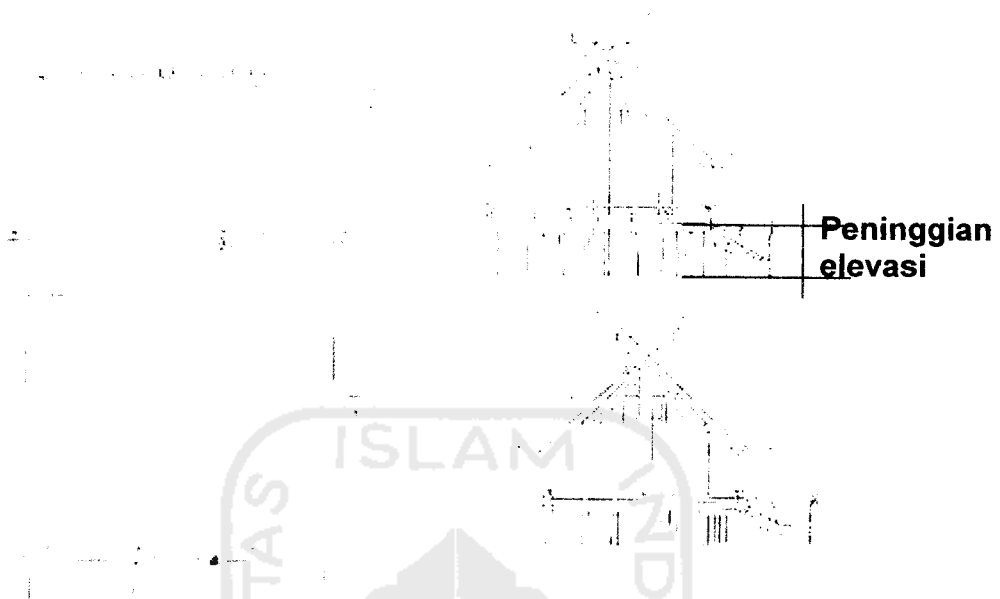
- Struktur bangunan yang digunakan terbuat dari material kayu karena bersifat alami dan mudah didapat (biasanya dicat dengan warna kemerah-merahan), tetapi dengan mempertimbangkan kebakaran dan usia kayu yang relatif lebih cepat rusak sehingga material semen mulai digunakan hanya pada konstruksi dinding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

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



Ornamen Metal pada bagian bubungan diletakkan secara simetris.

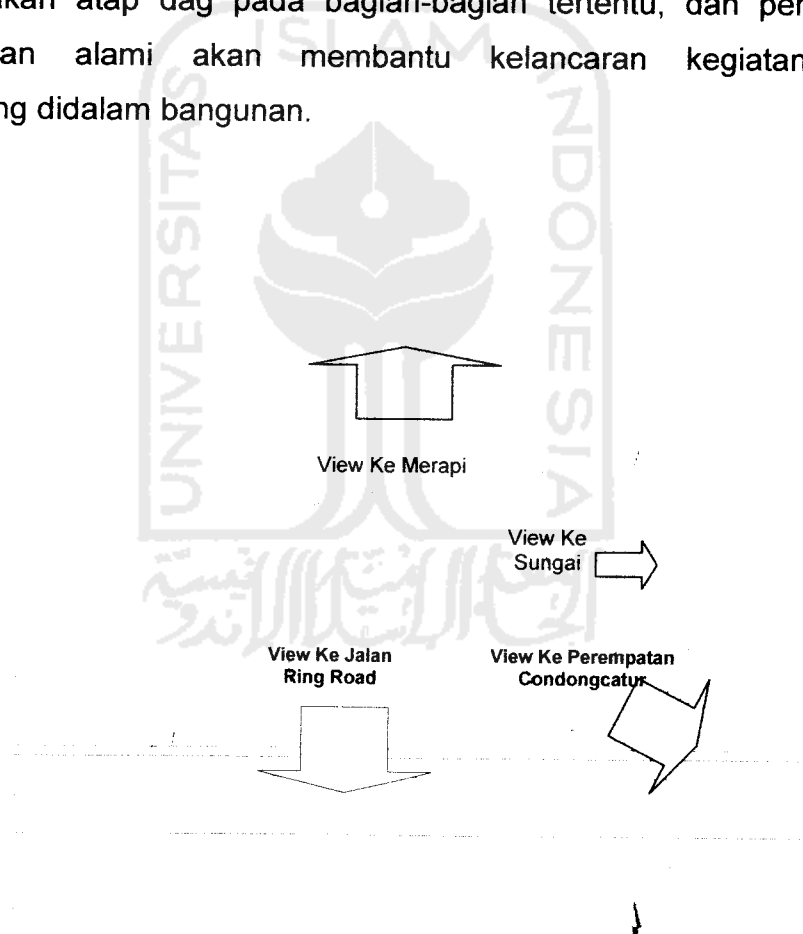
- Terdapat ruang khusus bagi para pemuja untuk melakukan kegiatan peribadatan.
- Struktur lantai dibuat dengan posisi lebih tinggi dari tanah dengan ditopang oleh kolom-kolom yang ada pada bangunan.
- Posisi tempat bersemayamnya para Dewa diletakkan dengan elevasi yang berbeda dari bangunan-bangunan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

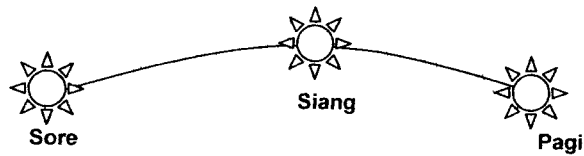


- Bentuk ruangan dari para kami(dewa) adalah *kotak*, karena bentukan ini dinilai lebih sederhana dan mudah dalam pengerjaannya, dan bentukan ini berasal dari bentuk lumbung dan tempat gudang harta benda.

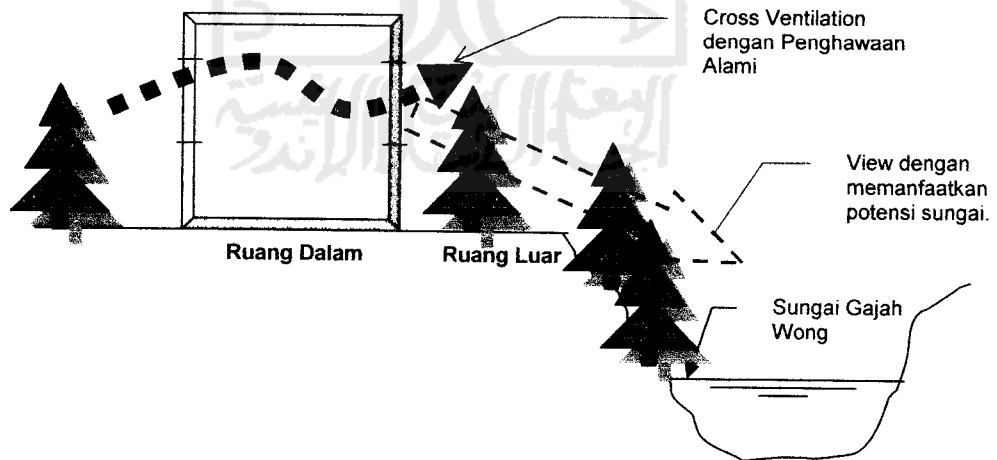
Berdasarkan analisis site yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa site ini memiliki 2 buah view yang dapat menarik perhatian pengunjung maupun pengguna bangunan yaitu dari arah Utara adalah view ke Merapi dan arah Selatan adalah view ke Sungai Gajah Wong.

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





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



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

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

Keterangan :

- √ : Perlu
- : Tidak perlu

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

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