

PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA PADA DESAIN PUSAT PELATIHAN DAN PEMBINAAN KARATE DI KOTA KENDARI

¹Muhamad Ikbar Musri, ²Annas Ma'ruf, ³Aspin

¹ Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo

² Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo

¹muhamadikbarmusri16063@gmail.com, ²annasarsitektur@uho.ac.id, ³aspin_arsitektur@uho.ac.id

ABSTRAK

Sulawesi Tenggara khususnya di Kota Kendari mempunyai potensi dalam pengembangan atlet-atlet karate andal dan profesional yang terbukti dengan prestasi yang diperoleh dalam Kejuaraan Nasional (Kejurnas). Kota Kendari mempunyai 11 perguruan dengan jumlah atlet ±670 orang, yang memiliki potensi dalam pengembangan prestasi atlet karate andal dan profesional, namun tidak dilengkapi dengan fasilitas yang memadai. Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis berinisiatif mengambil judul "Pusat Pelatihan dan Pembinaan Karate di Kota Kendari Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora". Pendekatan arsitektur Metafora diterapkan pada rancangan yang dapat dilihat dari pengolahan tapak dengan mempertimbangkan aspek iklim, bentuk dasar bangunan yang mempertimbangkan kenyamanan pengguna bangunan, tampilan bangunan yang mencirikan fungsi bangunan dan program ruang terkait kebutuhan dan hubungan antar ruang telah dianalisa dengan baik.

Kata kunci: karate, pusat pelatihan, arsitektur metafora.

ABSTRACT

Southeast Sulawesi, especially in Kendari City, has the potential to develop reliable and professional karate athletes as evidenced by the achievements in the National Championships (Kejurnas). The City of Kendari has 11 colleges with a total of ± 670 athletes, which have the potential to develop reliable and professional karate athlete achievements, but are not equipped with adequate facilities. Based on the existing problems, the authors took the initiative to take the title "Karate Training and Development Center in Kendari City Using a Metaphor-Architectural Approach". The metaphorical architectural approach is applied to the design which can be seen from the processing of the site by considering climatic aspects, the basic shape of the building which considers the comfort of building users, the appearance of the building which characterizes the function of the building and space programs related to needs and relationships between spaces have been properly analyzed.

Keywords: karate, training center, metaphorical architecture.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara berkembang yang mempunyai potensi besar jika ditinjau dari perspektif SDM (Sumber Daya Manusia) yang cukup padat, salah satunya pengembangan minat dan bakat yang memiliki nilai perspektif dibidang olahraga bela diri salah satunya adalah olahraga Karate. Karate adalah cabang olahraga bela diri dengan menggunakan tangan kosong dan kaki untuk melumpuhkan lawan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 09/08/2022).

Karate merupakan olahraga bela diri yang berasal dari daratan India yang kemudian berkembang di daratan Cina, Jepang sampai Indonesia. Perkembangan Karate di Indonesia dapat dilihat dari prestasi yang diraih dalam ajang SEA Games edisi ke-33 Tahun 2021 di Jakarta dengan perolehan 4 emas, 8 perak, dan 2

perunggu, (Berita-Inkai, 09/08/2022). Dengan perolehan prestasi olahraga Karate dikalahkan Sea Games maka Indonesia perlu meningkatkan pelatihan dan pembinaan agar tidak tertinggal dengan negara lain.

Perkembangan pembinaan prestasi Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia (FORKI) sudah menunjukkan atas perolehan kegiatan kejuaraan berskala nasional yang dilaksanakan secara rutin tiap tahun mulai dari Kejurnas antar Kota, Kejurnas Mahasiswa, Kejurnas Senior, dan Kejurnas antar Pelajar. Rutinnya penyelenggaraan Kejurnas baik antar Kota, Mahasiswa, dan Pelajar, FORKI dapat melihat perkembangan prestasi atlet Karate pada setiap kota. Kejurnas antar kota adalah salah ajang pembuktian atau tolak ukur keberhasilan pembinaan bela diri Karate di seluruh Indonesia

yang menjadi agenda tetap FORKI setiap tahunnya.

Sulawesi Tenggara khususnya di Kota Kendari mempunyai potensi dalam pengembangan atlet-atlet karate andal dan profesional yang terbukti dengan prestasi yang diperoleh dalam Kejuaraan Nasional (Kejurnas) ditahun 2020 Karateka Inkai Kota Kendari secara virtual berhasil meraih 2 Emas, 1 Perak, 1 Perunggu, (Kendari Aktual, 30/06/2021). Dengan pencapaian prestasi Karate-ka di Kota Kendari yang mempunyai 11 perguruan dengan jumlah \pm 670 atlet, namun tidak dilengkapi dengan sarana pelatihan yang memadai dan kebanyakan dojo (tempat latihan) berada pada area yang pada awalnya difungsikan untuk aktivitas lain. Contoh tempat-tempat atlet menjalani latihan seperti halaman Citra Land, gedung Sport Center UHO, halaman Kodim 1417 Kemaraya, halaman Transito, halaman Polres, halaman BTN Lacinta, halaman Kantor Wua-wua, halaman Kejaksaan Tinggi Sultra, halaman Kantor Satpol PP, dan GOR Apriani.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan sebuah wadah sebagai sarana informasi, pelatihan dan pembinaan terpusat yang memadai dan dapat menaungi segala aktivitas para atlet Karate khususnya di Kota Kendari yaitu "Pusat Pelatihan dan Pembinaan Karate di Kota Kendari dengan pendekatan Arsitektur Metafora". Di harapkan nantinya pusat pelatihan dan pembinaan atlet Karate ini dapat menampung atlet-atlet terbaik Kota Kendari untuk meningkatkan mutu dan dapat memajukan prestasi olahraga Karate Kota Kendari kedepannya.

KAJIAN LITERATUR

A. Tinjauan Pelatihan dan Pembinaan Karate

Pelatihan dan Pembinaan Karate merupakan sarana olahraga yang difungsikan sebagai pusat pelatihan dan pusat pembinaan bagi atlet karate dalam lingkup wilayah tertentu. Menurut James Tangkudung 2006:58 prestasi terbaik hanya akan dapat dicapai bila pembinaan dapat dilaksanakan dan tertuju pada aspek-aspek pelatihan seutuhnya yang mencakup:

1. Pembinaan kepribadian atlet,
2. Pembinaan kondisi fisik,
3. Pembinaan keterampilan teknik,
4. Pembinaan keterampilan taktik,
5. Pembinaan kemampuan mental.

B. Tinjauan Arsitektur Metafora

1. Definisi Arsitektur Metafora

Metafora diambil dari bahasa latin "Methapherein", yang terbagi atas dua suku kata "Metha" artinya "setelah / melewati" dan "Pherein" artinya "membawa". Secara etimologi, metafora diartikan sebagai perpindahan suatu makna, atau dalam arti lain juga dapat disebut kiasan (Mudhi Prihutama, Ashadi, 2022).

Arsitektur metafora menurut para ahli yaitu:

- a. Menurut Anthony C. Antoniades (1990), dalam bukunya "Poetic of Architecture", mengartikan metafora sebagai sebuah cara dalam menjelaskan sesuatu, seolah-olah sesuatu itu seperti hal lain yang bisa lebih dimengerti dalam sebuah pembahasan, yaitu dengan menggambarkan sebuah subjek berbeda dengan subjek lain yang terlihat serupa dengannya, ataupun melihat sebuah subjek berbeda sebagai subjek lain yang terlihat serupa dengannya.
- b. Menurut Charles Jencks (1977), dalam bukunya "The Language of Post Modern Architecture" (1991), metafora diartikan sebagai sebuah tanda yang diterima oleh seorang pengamat dari sebuah objek dan membandingkannya dengan objek yang lain serta melihat sebuah bangunan sebagai sesuatu objek lain yang serupa dengannya.
- c. Menurut Lakoff dan Johnson (2003), metafora didefinisikan sebagai suatu bentuk bangunan yang wujudnya serupa secara visual dengan bentuk objek lainnya, baik makna, bentuk maupun rasa, seperti warna, tekstur dan suara (Mudhi Prihutama, Ashadi, 2022).

2. Jenis Arsitektur Metafora

Berdasarkan jenisnya konsep arsitektur metafora dibedakan menjadi 3 (tiga) macam, Anthony C. Antoniades (1990) dalam (Mudhi Prihutama, Ashadi, 2022).diantaranya yaitu:

- a. Metafora Tak Teraba (*Intangible Metaphore*), memiliki makna berupa sifat yang tersirat seperti ide, konsep ataupun gagasan, wujudnya berupa sesuatu yang abstrak.
- b. Metafora Teraba (*Tangible Metaphor*), memiliki makna berupa visual dari objek aslinya, wujud nyata menyerupai aslinya dan dapat dirasakan secara visual maupun material.
- c. Metafora Kombinasi (*Combined Metaphore*), makna dan wujudnya merupakan kombinasi dari metafora teraba dan metafora tidak teraba dengan menyamakan suatu objek dengan objek

lainnya yang juga memiliki nilai konsep yang sama dengan objek visualnya.

3. Ciri-ciri Arsitektur Metafora

Ciri-ciri arsitektur metafora pada umumnya adalah sebagai berikut:

- Bangunan metafora digunakan sebagai medium pesan, informasi dan gagasan.
- Penyampaian informasi, pesan atau gagasan dibuat sesuai prinsip metafora yang memungkinkan pesan tersampaikan secara samar, (rumah123.com, 2023)

4. Prinsip Arsitektur Metafora

Konsep arsitektur metafora juga memiliki beberapa prinsip diantaranya yaitu:

- Berusaha memindahkan konsep dari suatu subjek / objek ke dalam sebuah wujud yang baru.
- Berusaha melihat sebuah konsep dari suatu subjek / objek sebagaimana seperti subjek / objek serupa lainnya.
- Berusaha memindahkan pusat perhatian pengamat dari suatu subjek / objek ke subjek / objek lainnya.

METODOLOGI

Metode pembahasan yang digunakan dalam penyusunan acuan perancangan ini adalah metode deskripsi, yaitu dengan menguraikan semua masalah dan keadaan, kemudian dianalisis secara sistematis sesuai ilmu arsitektur untuk memperoleh pemecahan yang sesuai dengan perencanaan dan perancangan “Pusat Pelatihan dan Pembinaan Karate di Kota Kendari Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi proyek

Gambaran umum tapak yaitu:

- Peruntukan : Kawasan perdagangan dan jasa serta kawasan dengan fungsi sarana olahraga
- Luas tapak : 27.000 m² (2.7 Ha)
- KDB : 60%
- Topografi : Tanah datar

Lokasi tapak terletak pada jalan Brigjen Katamso, Kec. Baruga, Kota Kendari. Batas - batas lokasi tapak:

Utara : Aulia carwash dan permukiman penduduk

Timur : Lahan kosong.

Selatan : Btn. Reksa Dewa

Barat : Perusahaan Umum Damri

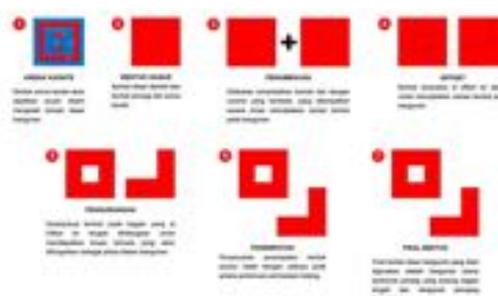


Gambar 1. Gambaran lokasi tapak

B. Bentuk dasar dan tampilan bangunan

1. Bentuk dasar bangunan

Bentuk dasar bangunan mengambil bentuk dasar dari matras / arena karate yaitu bentuk persegi. Berikut penjeasan konsep bentuk dasar bangunan yaitu:



Gambar 2. Transformasi bentuk dasar bangunan

Pengaplikasian elemen Arsitektur Metafora tak teraba pada bentuk dasar bangunan Pusat Pelatihan dan Pembinaan Karate yaitu:

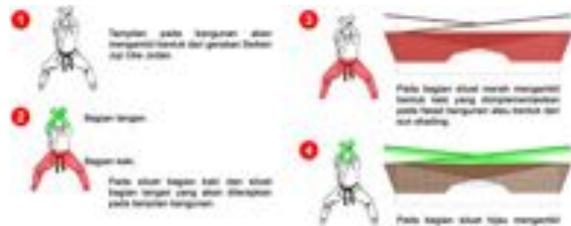
- Bentuk dasar bangunan diambil dari bentuk matras karate yaitu persegi
- Penambahan volume yang berbeda, yang di tempatkan secara linear untuk menciptakan variasi bentuk.
- Offset kedalam untuk menciptakan variasi bentuk pada bangunan.
- Pengurangan yang menciptakan kesan terbuka yang berfungsi sebagai plaza.
- Penyesuaian penempatan bentuk secara radial dengan adanya jarak antara bangunan sebagai sirkulasi udara pada tapak.



Gambar 3. Penerapan konsep pada perancangan

2. Tampilan bangunan

Pada tampilan bangunan mengadopsi arsitektur metafora tak teraba dengan mengambil bentuk dari gerakan tangkisan Seiken Juji Uke Jordan. Berikut adalah konsep tampilan bentuk dengan pendekatan arsitektur metafora:



Gambar 4. Transformasi tampilan bangunan

Pengaplikasian elemen Arsitektur Metafora tak teraba pada tampilan bangunan Pusat Pelatihan dan Pembinaan Karate yaitu:

1. Pada bentuk fasad sisi depan dan belakang bangunan yang diambil dari bentuk kuda-kuda (kaki) Seiken Juji Uke Jordan yang diterapkan pada bentuk sun shading, sedangkan pada fasad sisi kanan dan kiri bangunan dilakukan permainan garis vertikal dan horizontal dengan penerapan garis yang abstrak yang diambil dari sifat atau prinsip teknik karate yaitu pukulan lurus (Tsuki), tangkisan (Uke), tendangan (Geri).
2. Pada bentuk atap bangunan diambil dari bentuk gerakan tangan Seiken Juji Uke Jordan yang berbentuk lateral yang diterapkan pada bentuk atap bangunan.

Tidak terjadi perubahan antara konsep perancangan dan gambar perancangan dan tetap mengacu pada konsep. Berikut penerapan konsep bentuk dasar bangunan pada gambar perancangan yaitu:



Gambar 5. Tampilan depan bangunan

C. Penerapan arsitektur metafora

Arsitektur metafora tak teraba merupakan metode perancangan yang mempunyai arti sebagai pemindahan suatu makna berupa sifat yang tersirat seperti ide, konsep atau gagasan, yang mempunyai wujud sesuatu yang abstrak.

Adapun konsep metafora tak teraba yang diterapkan pada bangunan Pusat Pelatihan dan

Pembinaan Karate di Kota Kendari mencakup aspek berikut:

1. Pada bentuk fasad sisi depan dan belakang bangunan yang diambil dari bentuk kuda-kuda (kaki) Seiken Juji Uke Jordan yang diterapkan pada bentuk sun shading.
2. Pada bentuk fasad sisi kanan dan kiri bangunan dilakukan permainan garis horizontal, vertikal dan diagonal dengan penerapan garis yang abstrak diambil dari sifat atau prinsip teknik karate yaitu pukulan lurus (Tsuki), tangkisan (Uke), tendangan (Geri).
3. Permainan garis vertikal dan horizontal pada motif ornamen sun shading yang mempunyai makna kebebasan dalam berpikir.
4. Pada bentuk atap bangunan diambil dari bentuk gerakan tangan Seiken Juji Uke Jordan yang berbentuk lateral yang diterapkan pada bentuk atap bangunan.
5. Pasa eksterior bangunan mengambil salah satu warna-warna dari sabuk karate yaitu warna putih (kesucian atau kemurnia), warna kuning (matahari yang bersinar atau siap menghadapi hari yang baru), warna coklat (mempunyai sikap yang rendah hati antar sesama).

D. Besaran ruang

1. Analisa besaran ruang dan perubahan besaran ruang

Tabel 1 Total Rekapitulasi Besaran Ruang

No.	Jenis Ruang	Acuan (m ²)	Laporan(m ²)
1	Kegiatan Utama	6997	5862
2	Kegiatan Pengelola	172	280
3	Kegiatan Pelengkap	920	1242
4	Kegiatan Servis	708	829
Total		8797	8213

2. Deviasi perancangan

Selisi (Deviasi) Besaran Ruang:

$$\frac{\text{Setelah perancangan} - \text{Sebelum perancangan}}{\text{Sebelum perancangan}} \times 100\%$$

$$= \frac{8213 \text{ m}^2 - 8797 \text{ m}^2}{8797 \text{ m}^2} \times 100\%$$

$$= 6\%$$

3. Perbandingan open space (OP) dan building coverage (BC)

Diketahui : Luas Lahan Terbangun = 8.213 m².

Luas Lahan = 27.000 m².

$$\text{Luas OS} = \text{Luas Lahan} - \text{Luas Lahan Terbangun}$$

$$= 27.000 \text{ m}^2 - 8.213 \text{ m}^2$$

$$= 18.787 \text{ m}^2$$

$$\text{KBC} = \frac{\text{Luas Lahan Terbangun}}{\text{Luas Lahan}} \times 100 \%$$

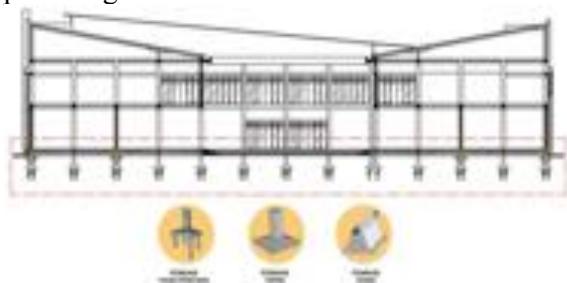
$$= \frac{8.213 \text{ m}^2}{27.000 \text{ m}^2} \times 100 \%$$

$$\begin{aligned}
 &= 30.418 \% \\
 \text{KOS} &= \frac{\text{Luas OS}}{\text{Luas Site}} \times 100\% \\
 &= \frac{18.787 \text{ m}^2}{27.000 \text{ m}^2} \times 100\% \\
 &= 69.581 \% \\
 \text{KBC : KOS} &= 30.418\% : 69.581\%
 \end{aligned}$$

E. Struktur dan konstruksi bangunan

1. Sub struktur

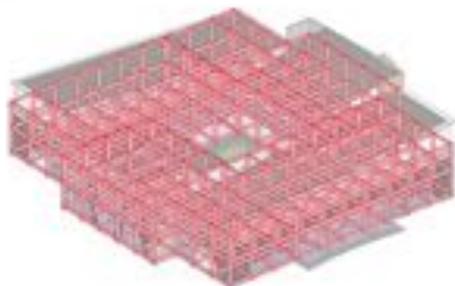
Sub Struktur pada perancangan bangunan menggunakan pondasi tiang pancang dengan mempertimbangkan aktivitas didalam bangunan dan membuat bangunan lebih kokoh karena mampu menyalurkan beban konstruksi ke bagian tanah paling dalam sehingga lebih stabil yang dikombinasikan dengan pondasi tapak dan pondasi garis.



Gambar 6. Sub struktur pada bangunan

2. Super struktur

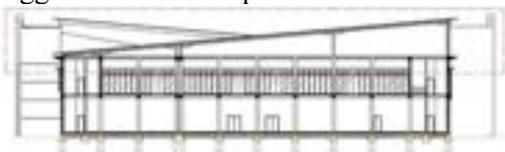
Sistem Super Struktur yang digunakan yaitu sistem Rigid Frame dikombinasikan dengan sistem Plat Dua Arah dengan Balok Induk dan Balok Anak dengan konstruksi beton bertulang karena bangunan terdiri dari dua lantai.



Gambar 2 Super struktur pada bangunan

3. Upper struktur

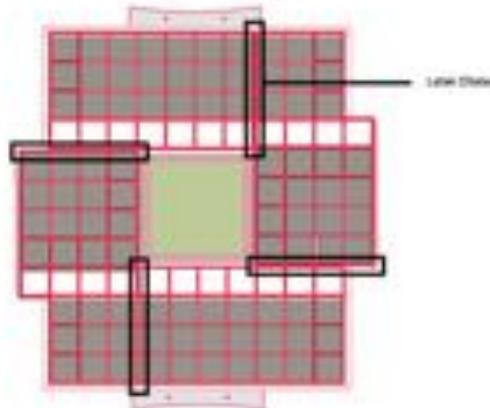
Sistem Upper Struktur yang digunakan yaitu sistem Rangka Batang (Baja H, Baja WF dan Baja CNP) dengan sistem sambungan menggunakan Plat Simpul.



Gambar 8. Upper struktur pada bangunan

4. Sistem dilatasi bangunan

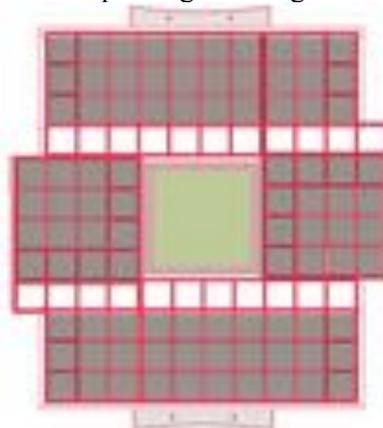
Sistem dilatasi yang digunakan yaitu Sistem Dilatasi dengan pemisah antar kolom untuk mendapatkan pembagian beban yang merata pada setiap sisi bangunan.



Gambar 9. Sistem dilatasi bangunan

5. Modul bangunan

Bentuk modul yang digunakan adalah bentuk modul Grid. bentuk ini dipilih karena menyesuaikan dengan bentuk dasar bangunan yang berbentuk Grid, sehingga dapat mempermudah pembagian ruang.



Gambar 10. Sistem modul pada bangunan

F. Ruang dalam

1. Ruang pelatihan

Desain dari ruang pelatihan akan diberi kesan modern yang sederhana dan simpel agar pengguna ruangan nyaman dalam melaksanakan pelatihan.



Gambar 11. Ruang pelatihan

2. Ruang kelas (pembinaan)

Desain dari ruang pembinaan (ruang kelas) diberi kesan modern yang sederhana dan simpel agar pengguna ruangan nyaman dalam melaksanakan belajar mengajar, yang diberi sentuhan warna terang untuk menghidupkan suasana ruangan.



Gambar 12. Ruang kelas

G. Ruang luar

1. Area jalur masuk dan keluar

Bentuk gerbang jalur masuk dan keluar tapak mengambil bentuk “Torri” mempunyai makna pemisah antara dua wilayah, dengan memadukan material batu alam sehingga menciptakan kesan tidak monoton.



Gambar 13. Jalur masuk dan keluar tapak

2. Area terbuka hijau

Pemanfaatan ruang terbuka hijau dengan vegetasi peneduh yang memiliki fungsi mereduksi panas matahari dan meminimalisir datangnya angin yang berhembus kencang serta memfilter udara yang masuk ke dalam bangunan.



Gambar 14. Ruang terbuka hijau

3. Area jogging track

Area *jogging track* yang dimanfaatkan sebagai area olahraga outdoor yang berada disisi kanan bangunan penunjang, yang bisa difungsikan juga sebagai area taman.



Gambar 15. jogging track

4. Area plaza taman

Area plaza taman merupakan area santai yang berada diantara bangunan utama dan bangunan penunjang yang salah satu fungsinya sebagai sirkulasi angin pada tapak.



Gambar 16. Plaza taman

KESIMPULAN

Berdasarkan peta rencana pola ruang yang tercantum didalam Peraturan Daerah (PERDA) Kota Kendari No. 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kendari Tahun 2010-2030 dimana Kawasan Pemerintahan Kota Kendari, Perdagangan dan Jasa, Skala Kota, Olahraga, Pariwisata serta Perumahan (Penunjang) berada di Kecamatan Baruga, Kota Kendari. Sehingga lokasi yang terpilih untuk perencanaan bangunan Pusat Pelatihan dan Pembinaan Karate di Kota Kendari Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora yang ditentukan dari semua aturan RTRW berada di Kecamatan Baruga dengan fungsi arahan Kawasan Olahraga.

Dalam perencanaan pada bangunan Pusat Pelatihan dan Pembinaan Karate di Kota Kendari dengan menerapkan konsep dengan pendekatan perancangan *intangible metaphor* (metafora tak teraba). Dimana pada bentuk dasar bangunan diambil dari bentuk lapangan karate dan tampilan bangun diambil dari bentuk tangkisan Seiken Juji Uke Jodan yang ditonjolkan pada fasad bangunan atau sun shading yang dimanfaatkan pada tampilan bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.C. Antoniadis. (1990). *Poetics of Architecture, Theory of Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Berita-Inkai, (2022).”Karate dan Pencak Silat Kontras prestasi : Pelajaran berharga dari sea games 2021, dilihat 09 Agustus 2022. [Karate dan Pencak Silat Kontras Prestasi : Pelajaran Berharga dari SEA Games 2021 - INKAI](#)
- KBBI, (2022).”karate”KBBI.Lektor, dilihat 09 Agustus 2022. Hasil Pencarian - KBBI Daring (kemdikbud.go.id)
- Kendari Aktual, (2020). “ Abdul Rasak Apresiasi Prestasi Inkai Kendari, dilihat 30 Juni 2020. <https://www.kendariaktual.com/abdul-rasak-apresiasi-prestasi-inkai-kendari/>
- Prihutama, Mundhi, Ashadi. (2020). “Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bagunan Tingkat Tinggi”. *Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bagunan Tingkat Tinggi*, Volume 3, 221. https://www.researchgate.net/publication/343075122_Kajian_Konsep_Arsitektur_Metafora_Pada_Bangunan_Bertingkat_Tinggi
- Rumah123, (2023). Dipetik Januari 24, 2023, dari Arsitektur Metafora: Pengertian, Ciri-ciri, Jenis dan Contoh Penerapan (rumah123.com)
- Tangkudung, James & W Puspitorini. (2006). *Kepelatihan Olahraga “Pembinaan Prestasi Olahraga”*. Jakarta : Cerdas Jaya