

PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA PADA DESAIN GELANGGANG OLAHRAGA FUTSAL DI KOTA KENDARI

La Ode Muhammad Sarlan¹; Arman Faslih², Siti Belinda Amri³

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari
^{2,3}Tenaga Pendidik Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Halu Oleo Kendari
¹muhammadsharlan04@gmail.com, ²arman.faslih_ft@uho.ac.id, ³belinda_amri@uho.ac.id.

ABSTRAK

Gelanggang Olahraga futsal di Kota Kendari didesain dengan arsitektur metafora, seperti halnya bangunan Gelanggang Olahraga yang diusung pada masa kini, pendekatan arsitektur metafora dipilih bertujuan untuk mendemonstrasikan suatu bangunan dari segi tampilan dan juga kebebasan dalam mengekspresikan suatu karya arsitektur. Sehingga pada desain bangunan mampu menampilkan karakter, gaya, suasana dan bahkan pada tujuan dari desain bangunan tersebut dalam hal ini yaitu desain Gelanggang Futsal. Penelitian ini ditujukan untuk merencanakan desain bangunan Gelanggang Olahraga Futsal dengan Pendekatan Arsitektur Metafora. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dalam ranah perancangan arsitektur. Sumber data primer antara lain data tapak. Sumber data sekunder antara lain arsitektur metafora dan gelanggang futsal. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan cara studi literatur, studi kasus dan wawancara tidak terstruktur. Adapun kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut: Pertama, didapatkan bentuk dasar bangunan yang menghilangkan bentuk aslinya dan tampilan yang menerapkan prinsip – prinsip pendekatan Arsitektur Metafora sebagai tampilan visual. Kedua, desain ruang Gelanggang Futsal di Kota Kendari didapatkan dengan pertimbangan, pola aktifitas pelaku, kebutuhan ruang, dan pola hubungan ruang antara satu dengan yang lain.

Kata Kunci: gelanggang olahraga, futsal, arsitektur metafora.

ABSTRACT

The Futsal Sports Arena in Kendari City is designed with metaphorical architecture, just like the Sports Arena building that is carried on today's Mass, the metaphorical architectural approach chosen aims to demonstrate a building in terms of appearance and also freedom in expressing an architectural work. So that the building design is able to display character, style, atmosphere and even the purpose of the building design, in this case, namely the Futsal Arena design. This research is aimed at planning the design of the Futsal Sports Arena building with the Metaphor Architecture Approach. This study uses qualitative research methods in the realm of architectural design. Primary data sources include site data. Secondary data sources include architectural metaphors and futsal arenas. Data collection techniques were carried out by means of literature studies, case studies and unstructured interviews. The conclusions from this study are as follows: First, the basic shape of the building is obtained which eliminates its original form and the appearance applies the principles of the Metaphor Architecture approach as a visual display. Second, the spatial design of the Futsal Arena in Kendari City was obtained by considering the patterns of activity of the actors, space requirements, and patterns of spatial relationships between one another.

Keywords: sports arena, futsal, metaphorical architecture.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Kendari merupakan ibukota Provinsi Sulawesi Tenggara memiliki potensi ekonomi, khususnya bidang olahraga futsal. Provinsi Sulawesi Tenggara khususnya Kota Kendari adalah kota yang strategis sebagai gelanggang olahraga futsal. Ada banyak tempat atau bangunan yang dapat menampung kegiatan olahraga ini, akan tetapi lapangan-lapangan komersial yang ada di Kota Kendari tidak memiliki ukuran yang standar sebagai

lapangan profesional dan juga tidak memiliki fasilitas pendukung yang akan meningkatkan performa pemain. Kebanyakan dari pemilik atau pengelola hanya mementingkan komersil atau keuntungan dari lapangan yang mereka sewakan. Bukan hanya fasilitas pendukung, lapangan yang menjadi sarana utama saja sering kali memiliki ukuran ataupun kualitas yang tidak standar.. Dilihat dari Partisipasi masyarakat dalam memasyarakatkan futsal sebenarnya cukup besar, mengingat manfaat yang bisa dirasakan dari permainan satu ini.

Tidak sedikit sekolah yang menjadikan olahraga ini sebagai aktivitas ekstrakurikuler. Sayangnya, dari sekian ajang penunjang penemu bakat pemain, belum ada yang bisa dikatakan sebagai ajang pencarian bakat secara sangat serius.

Di Sulawesi tenggara khususnya Kota Kendari belum adanya peraturan dari pemerintah daerah tentang lokasi yang menghususkan pembangunan gelanggang olahraga futsal dan dalam hal ini untuk mendapatkan lokasi yang tepat untuk pembangunan gelanggang olahraga futsal di dasarkan beberapa peraturan RTRW, lokasi site harus sesuai dengan fungsi kawasan yang telah diatur dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Kendari yang tercantum didalam Peraturan Daerah Kota Kendari No. 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kendari Tahun 2010-2030. Dalam proses perancangan Gelanggang Olahraga Futsal di Kota Kendari perlu adanya suatu jenis pendekatan yang mana pendekatan tersebut akan memiliki dampak yang signifikan baik bagi penghuni bangunan maupun bagi masyarakat yang melihat bangunan. Teori perancangan yang relevan dengan fungsi dan aktivitas bangunan akan memudahkan orang mengetahui bahwa bangunan tersebut memiliki kesan, persepsi atau gambaran fungsi dominan. Oleh karena itu, perancangan menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora untuk diterapkan pada Gelanggang Olahraga Futsal Di Kota Kendari yaitu dengan menunjukkan bentuk fisik dan non fisik pada bangunan.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat diangkat dalam Perencanaan Gelanggang Futsal di Kota Kendari sebagai berikut:

1. Bagaimana menentukan lokasi perancangan gelanggang olahraga futsal sesuai dengan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Kendari?
2. Bagaimana konsep perencanaan Ruang yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dari Gelanggang Olahraga Futsal di Kota Kendari?

KAJIAN LITERATUR

A. Tinjauan Gelanggang Futsal

Menurut (Tenang, 2008), futsal memiliki arti kegiatan olahraga permainan yang dilakukan oleh dua tim, dimana masing-masing tim beranggotakan 5 orang, sedangkan

menurut kamus bahasa Indonesia, gelanggang memiliki arti ruang atau lapangan tempat untuk berolahraga.

Definisi Gelanggang Olahraga Futsal sebagai sebuah gedung olahraga futsal yang difungsikan sebagai sarana tempat pertandingan futsal bagi para atlet Futsal.

B. Tinjauan Arsitektur Metafora

Arsitektur Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan atau perbandingan. Istilah “metafora” berasal dari bahasa Yunani *metapherein* (Perancis *metaphore*, Latin *metafora*, Inggris *metaphor*). “Meta-” dalam hal ini, diartikan sebagai memindahkan atau yang berhubungan dengan perubahan. Sedangkan “-pherein” berarti mengandung atau memuat. beberapa pendapat para ahli mengenai definisi dari arsitektur metafora, diantaranya sebagai berikut :

- a. Anthony C. Antoniades, 1990 dalam *“Poethic Of Architecture”*

“Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga bisa mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Singkatnya adalah menerangkan suatu subyek dengan subyek lain dan berusaha melihat suatu subyek sebagai suatu hal yang lain.”

- b. James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam *“Introduction of Architecture”*

“Metafora memperhatikan pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang biasanya melihat secara literal.”

- c. Charles Jenks, dalam *“The Language of Post Modern Architecture.”*

“Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat, yang diperoleh dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain. Misalnya bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya unsur yang mirip”.

C. Penerapan Arsitektur Metafora pada Bangunan Gelanggang Olahraga

Menurut Antoniades (1990) pendekatan perancangan dengan sudut pandang metafora merupakan sebuah gaya bahasa dalam arsitektur untuk membandingkan suatu sifat objek dengan objek lainnya, untuk menyampaikan tujuan perancangan kepada pengguna. Pada perancangan Gelanggang Olahraga Futsal di

Kota Kendari adalah dengan menerapkan tema dan konsep dinamis dengan pendekatan perancangan intangible metaphor (metafora tak teraba). Dinamis sebagai metafora merupakan interpretasi dari aktivitas atlet pada lapangan futsal yang memerlukan gerak tubuh yang cepat dan dinamis bergerak kesegala arah untuk memasukkan bola kedalam gawang lawan pada saat pertandingan. Penggunaan kata dinamis ke dalam bentuk bangunan memiliki kesamaan sifat yaitu bentuk tidak monoton, memadukan unsur-unsur geometris kotak, segitiga dan lingkaran. Perpaduan antara dinamis dalam wujud gerak dan dinamis dalam wujud bangunan menggambarkan arsitektur metafora yaitu membandingkan dua objek yang mempunyai kesamaan arti.

METODE PENULISAN

a. Menentukan Ide Pokok

Menentukan ide pokok sebagai ide atau pemikiran awal mengenai obyek perencanaan dan perancangan. Ide pokok ini diperoleh dengan metode analisa dari adanya fenomena –

fenomena dan permasalahan yang sedang terjadi dan mengkaitkannya dengan hal-hal yang saling menunjang. Ide pokok dalam pembahasan ini adalah Gelanggang Olahraga Futsal.

b. Eksplorasi data

Eksplorasi data merupakan upaya mencari dan mengumpulkan data-data baik data primer maupun data sekunder yang berkaitan dengan ide pokok yang dibutuhkan dalam penyusunan konsep perencanaan dan perancangan.

c. Studi Literatur

Studi yang bertujuan untuk mengumpulkan data sekunder yang telah diteliti oleh pihak lain melalui studi kepustakaan maupun studi yang telah dilakukan oleh berbagai instansi. Data sekunder tersebut seperti teori-teori yang berkaitan dengan pembahasan yang berasal dari buku-buku atau jurnal terkait yang di internet dan Artikel dari media masa.

d. Studi Kasus

Studi kasus dilakukan untuk menambah latar belakang pengetahuan dengan membandingkan obyek perencanaan yang sudah ada sebelumnya yang memiliki latar belakang hampir sama dengan obyek perencanaan yang akan dibuat.

e. Teknik wawancara tidak terstruktur

Metode ini digunakan agar

mendapatkan informasi yang lebih mendetail mengenai kebutuhan apa saja yang harus disediakan dalam perencanaan gelanggang futsal di kota Kendari

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Lokasi Proyek

Lokasi tapak berada di jalan K.S. Tubun, terletak pada kecamatan Baruga, Kota Kendari dengan luas kelurahan yaitu 4,17 Ha .

Gambaran Umum Site

1. Peruntukan: Sebagai Kawasan Perdagangan dan Jasa, Skala Kota, Olahraga dan Parawisata
2. Luas Tapak : 41.710 m² (4,17 Ha)
3. KDB : 80 %
4. Topografi : Tanah Datar



Gambar 1. lokasi dan tapak

Batas-batas:

1. Timur : Lahan Kosong dan BTN
2. Barat : Kebun Pepaya warga sekitar
3. Utara : Jalan K.S Tubun
4. Selatan : Lahan Kosong

B. Pengolahan Tapak

1. Pengolahan Tapak Terhadap Matahari

Panas matahari secara normal bisa memiliki dampak positif dan negatif terhadap keberlangsungan kegiatan dalam bangunan. Pemanfaatan dan pengendalian panas matahari yang menerpa bangunan secara benar bisa bermanfaat terhadap bangunan itu sendiri.

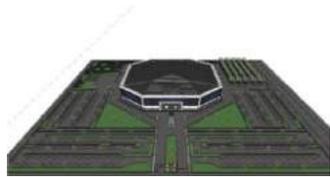


Gambar 2. Perancangan bangunan terhadap matahari

Adapun tanggapan perancangan pada pengolahan tapak terhadap sinar matahari yaitu:

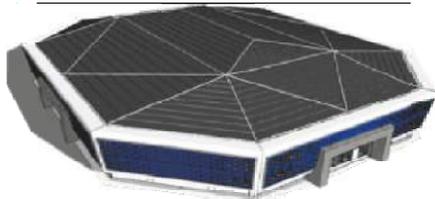
a. Pengaturan Arah Orientasi Bangunan Gelanggang Futsal.

Orientasi bangunan mengarah ke arah jalan K.S Tubun, atau arah utara tapak.



Gambar 3. Perancangan orientasi bangunan terhadap matahari

- b. Penggunaan rangka batang pada upper struktur dengan material penutup atap dari metal yang dilapisi membrane roofing PVC



Gambar 4. Penerapan atap pada bangunan

- c. Penggunaan secondary skin
 Penggunaan secondary skin dan penggunaan kaca Reflektif pada fasad bangunan, untuk menghalau sinar matahari langsung dan meminimalisir panas matahari yang masuk pada bangunan. Penggunaan secondary skin dan penggunaan kaca Reflektif juga dapat menambah estetika tampilan bangunan.



Gambar 5. Penggunaan secondary skin dan kaca tempered pada bangunan

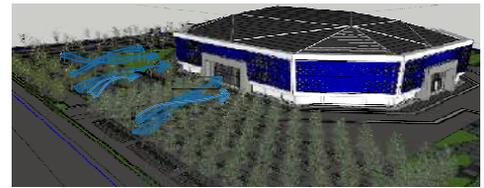
2. Pengolahan Tapak Terhadap Arah Angin

Kecepatan angin yang berhembus di area tapak tergolong tidak terlalu kencang, diketahui rata-rata kecepatan angin yang berhembus berkisar antara 1,30 m/detik hingga 2,60 m/detik. Hembusan angin juga dapat dimanfaatkan sebagai penghawaan alami di dalam bangunan.

Adapun tanggapan perancangan pada pengolahan tapak terhadap arah angin :

- a. Pengaturan Arah Orientasi Bangunan Gelanggang Futsal

Untuk memanfaatkan datangnya arah berhembusnya angin dari timur ke barat pada area tersebut, bangunan direncanakan memiliki bukaan pada area yang lapangan dalam bangunan sehingga memanfaatkan penghawaan alami.



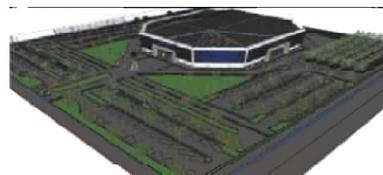
Gambar 6. Perancangan orientasi bangunan terhadap arah angin

- b. Penggunaan secondary skin
 Penggunaan secondary skin yang mempunyai bukaan juga berfungsi sebagai perangkap angin dan mengarahkan angin masuk kedalam lapangan bangunan.



Gambar 7. Penggunaan Secondary Skin dan kaca reflektif pada bangunan

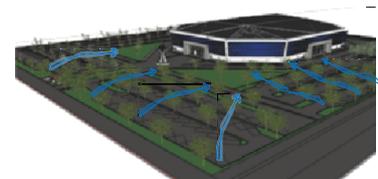
- c. Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau dengan vegetasi peneduh
 Pada tapak untuk meminimalisir arah datangnya angin yang berhembus kencang serta memfilter udara yang masuk kedalam bangunan.



Gambar 8. Vegetasi pada tapak sebagai barrier

3. Kebisingan

Untuk kebisingan pada bagian utara tapak yang bersumber dari kendaraan mobil dan motor serta kebisingan pada area tapak bersumber dari aktifitas warga sekitar. Penanggulangan suara bising yang dapat mengganggu pada kegiatan di dalam bangunan Gelanggang Futsal yaitu:



Gambar 9. Analisa kebisingan pada tapak

- a. Penggunaan Barrier sebagai filter berupa pagar, pohon dan tanaman perdu untuk mengurangi kebisingan dan polusi yang masuk pada tapak dan bangunan.

b. Penyelesaian kebisingan dengan memperpanjang medium yang di lalui gelombang bunyi dan debu agar intensitasnya menurun, seperti penempatan pohon, lahan parkir serta penempat bangunan sejauh mungkin dari sumber kebisingan jalan.

4. Sirkulasi

Lokasi tapak yang di lalui langsung jalan raya utama pada sisi Utara (Jl .K.S Tubun). Enterence (In & Out) pada tapak di tempatkan berada pada sisi Utara tapak dengan pertimbangan posisi jalan raya (K.S Tubun), dan jalur service akan di tempatkan di area sekeliling bangunan.



Gambar 10. Jalan masuk kedalam tapak



Gambar 11. Jalan keluar dari dalam tapak

5. Penzoningan



Gambar 12. Perancangan penzoningan pada tapak

Konsep penzoningan dan perancangan pada penzoningan tapak tetap terbagi atas 3 bagian yakni menjadi zona publik berbatasan langsung dengan jalan utama dimana berfungsi sebagai kawasan parkir pengunjung, Zona semi publik berfungsi sebagai kawasan parkir pengelola, tempat turun dan masuknya pemain kedalam bangunan, ruang ganti pemain dan kantor pengelola, Zona privat berfungsi seperti area

ruang ganti pemain, kantor pengelola serta tempat kegiatan makan, minum dan istirahat buat pengelola gedung.

6. View

Konsep View sangat mempengaruhi arah hadap bangunan dan view-view potensial pada tapak sehingga tidak ada perubahan antara konsep dan gambar perencanaan bangunan gelanggang futsal. View kedalam tapak terbaik berasal dari arah jalan K.S Tubun. Sehingga pembentukan fasad bangunan lebih diutamakan menghadap arah tersebut, begitupun arah hadap bangunan.



Gambar 13. view dari arah jalan

C. Besaran Ruang

1. Rekap Luasan Ruang

Tabel 1. rekap luasan ruang

Total Keseluruhan Besaran Ruang			
NO	Nama Ruang	Luas Acuan (m ²)	Luas Laporan (m ²)
1	Total Luas Ruang Utama	2.344,8 m ²	2.346,8 m ²
2	Total Luas Ruang Penunjang	158,8 m ²	352,6 m ²
3	Total Luas Ruang Pengelola	273,7 m ²	299,7 m ²
4	Total Luas Ruang Pelengkap	914,7 m ²	925,04 m ²
5	Total Luas Ruang Servis	3.458,4 m ²	3.218,03 m ²
Total Luas Bangunan		7.140,4 m²	7.142,5m²

(Sumber : Analisis Penulis, 2022)

2. Deviasi Perancangan

Selisih (deviasi) besaran ruang :

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

$$= \frac{7.142,5 - 7.140,4}{7.140,4} \times 100\%$$

$$= 0,02 \%$$

Perubahan pada besaran ruang terjadi karena adanya beberapa ruang yang pada saat penyusunan menjadi denah harus dikurangi dan ditambahkan besarnya untuk menyesuaikan pada bentuk dasar bangunan dan tapak bangunan.

3. Perbandingan Open Space (OS) dengan Building Coverage (BC) Diketahui :
- Luas Lahan Terbangun = 7.142,5 m²
 - Luas Lahan = 41.710 m²
 - Luas OS :
 - Luas Site - Luas Lahan Terbangun = 41.710 m² - 7.142,5 m²
 - = 34.567,7 m²

KBC :

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

$$= \frac{7.142,5}{41.710} \times 100 \%$$

$$= 17,12 \%$$

KOS : $\frac{\text{Luas OS}}{\text{Luas Site}} \times 100 \%$

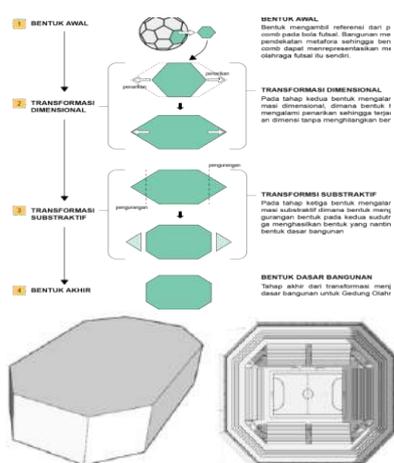
$$= \frac{37.633}{41.710} \times 100 \%$$

$$= 90,22 \%$$

KBC : KOS = 17,12% : 90,22 %

D. Bentuk Dasar Bangunan Dan Tampilan Bangunan

1. Bentuk Dasar Bangunan



Gambar 14. Konsep bentuk dasar bangunan

Bentuk dasar yang digunakan merupakan bentuk honeycomb pada bola, yang mengalami perubahan dari bentuk aslinya.

2. Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan merupakan representasi dari bentuk dasar bangunan, yang memberikan kesan kokoh dan dinamis pada bangunan, untuk menambah kesan dari ciri arsitektur metafora, pada tampilan bangunan menggunakan material kaca reflektif yang dikombinasikan dengan material ACP sebagai dinding pelapis bangunan.

E. Konsep Ruang Luar



Gambar 15. Site plan

Terdapat sedikit penambahan taman pada Perancangan site plan, Tetapi secara garis besar tidak ada perubahan antara Konsep penataan ruang luar dan site plan, perancangan site plan mengikuti konsep penataan ruang dengan mengikuti bentuk dasar bangunan kemudian di sesuaikan dengan sirkulasi dalam tapak. Adapun Ruang luar pada tapak memiliki beberapa fungsi, yakni sebagai berikut:

1. Fasilitas parkir



Gambar 16. Fasilitas parkir

Fasilitas Parkir pada bangunan yang diperuntukkan untuk pengunjung dan pengelola bangunan gelanggang futsal baik itu kendaraan mobil atau motor.

2. Taman dan area outdoor



Gambar 17. Taman

Sebagai tempat refreshing dan santai karyawan/pengelola, maupun pengunjung bangunan. Taman juga berfungsi sebagai area hijau di dalam tapak serta menambah kesan sejuk dan mendinginkan area disekitar bangunan.

F. Konsep Ruang Dalam

1. Ruang Ganti Pemain

Ruang ganti pemain di desain untuk satu tim futsal yang berjumlah 12 orang. Ruang ganti pemain di desain sedemikian rupa agar memberi kesan menarik kepada pemain yang nantinya akan bertanding .



Gambar 18. Ruang ganti pemain

2. Tribun Penonton

Tribun penonton menggunakan kursi diamond monoblok dan untuk jarak pandang penonton dari tribun ke lapangan sesuai dengan aturan yang berlaku.



Gambar 19. Area tribun penonton

3. Lapangan Futsal

Lapangan Futsal yang di gunakan sesuai dengan standar dari FIFUSA (*Federecao Internationale de Futebol de Salao*) dimana untuk lantai lapangan menggunakan bahan vinyl.



Gambar 20. lapangan futsal.

4. Ruang Konferensi Pers.



Gambar 21. ruang konferensi pers

KESIMPULAN

Dalam penentuan lokasi Gelanggang Olahraga Futsal Di Kota Kendari, didasarkan beberapa peraturan RTRW lokasi site harus sesuai dengan fungsi kawasan yang telah diatur dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Kendari yang tercantum didalam Peraturan Daerah Kota Kendari No. 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kendari Tahun 2010 – 2030, sedangkan untuk Konsep ruang yang diterapkan pada Gelanggang Olahraga Futsal di Kota Kendari berdasarkan kedekatan dari masing-masing kelompok ruang yang ada di dalamnya dan yang ter akhir Pada perancangan Gelanggang Olahraga Futsal di Kota Kendari adalah dengan menerapkan tema dan konsep dinamis dengan pendekatan perancangan *intangible metaphor* (metafora tak teraba).

REFERENSI

- Peraturan Daerah Kota Kendari Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kendari Tahun 2010-2030.
- Peraturan Menteri Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 0445 Tahun 2014 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan Gedung Olahraga yang bersumber dari (<http://bsank.go.id/wp-content/uploads/2016/08/Permenpora-Standar-GOR.pdf>). Diakses 1 November 2020
- A.C. Antoniades. 1990. *Poetics pf Architecture, Theory of Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- Badan Pusat Statistik. 2019. *Statistik Daerah Kota Kendari 2019*. BPS Kota Kendari. Diakses 1 November 2020
- Kecamatan Baruga dalam Angka 2019. [Online]<http://kendarikota.bps.go.id>. Diakses 1 November 2020.
- Panduan Pembimbingan Tugas Akhir, 2015, Panduan Pembimbingan Tugas Akhir Program Studi S1 Arsitektur Universitas Halu Oleo.
- Snyder, James and Anthony J. Catanese. 1997. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta : Erlangga.