

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN GELANGGANG OLAHRAGA DI BOYOLALI

Dimas Recky Saputra

Program Studi Teknik Sipil, Universitas Tunas Pembangunan SURakarta

ABSTRAK

Gelanggang olahraga di boyolali adalah suatu tempat/wadah untuk berolahraga yang bertujuan sebagai sarana olahraga yang rekreatif untuk menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali jiwa dan raga. dengan konsep perencanaan dan perancangan melalui pendekatan Arsitektur Metafora contoh olahraga yang rekreatif seperti bermain bola voli, basket, futsal dll. Gelanggang Olahraga ini terletak di kawasan Boyolali tepatnya berada di Kuwiran, Banyudono, di Jl, Semarang-Surakarta, lokasi yang dianggap strategis karena berdekatan dengan jalan arteri kota penghubung antara Surakarta dan Boyolali. Diharapkan lokasi ini dapat menarik pengunjung untuk datang ke Gelanggang Olahraga guna untuk berolahraga dan bersantai. Gagasan ide awal dari rancangan Gelanggang Olahraga ini berdasarkan pada tempat-tempat olahraga, yang dalam satu tempat terdapat berbagai macam olahraga di Boyolali. Bangunan gelanggang olahraga ini semoga dapat mempermudah kegiatan olahraga untuk masyarakat yang berada satu lingkup bangunan maupun luar. Maka dari itu perlu perencanaan dan perancangan pembangunan Gelanggang Olahraga yang menyediakan fasilitas-fasilitas yang sesuai dibutuhkan untuk pengunjung agar nyaman berkunjung dan mau datang kembali lagi di lain waktu. Metode pembahasan yang disampaikan berupa pengumpulan data yang mendukung diperlukannya Gelanggang Olahraga Di Boyolali, yang kemudian di analisa disertai contoh studi kasus dan literatur sejenis, sehingga pencapaian akhir dapat memberi gambaran yang jelas mengenai obyek yang akan dirancang. Hasil yang didapatkan adalah Desain Gelanggang Olahraga Berpendekatan Arsitektur Metafora yang mendukung kegiatan Olahraga Di Boyolali

Kata kunci : Boyolali, Olahraga, Arsitektur Metafora.

1. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang memiliki potensi yang sangat besar dalam perkembangan olahraganya, karena memiliki aspek: (1) luas wilayah geografis, (2) sumber daya hayati, (3) jumlah penduduk, serta (4) keberanekaragaman

suku bangsa yang sangat heterogen dari Sabang sampai Merauke. Pada jaman sekarang olahraga merupakan kegiatan yang sangat penting bagi sebagian masyarakat di Indonesia, maka dari itu pemerintah diharuskan menyediakan wadah untuk menampung berbagai macam kegiatan olahraga. Ditinjau dari segi yuridis (hukum) menurut Undang-undang No. 3 tahun 2005

olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Olahraga pada dasarnya mempunyai peran yang sangat strategis bagi upaya pembentukan kualitas sumber daya manusia untuk membangun suatu kota/kabupaten/provinsi yang menghendaki kemajuan pesat pada berbagai bidang, bahkan semestinya tidak boleh sekedar sloganistik menganggap olahraga sebagai suatu yang penting.

Kesadaran akan makna strategis olahraga harus melalui perencanaan pembangunan yang berpihak pada kemajuan olahraga secara menyeluruh. karena olahraga memiliki berbagai potensi yang berisikan suatu semangat dan kekuatan untuk membangun, karena ia sebenarnya merupakan *sence of spirit* dari suatu proses panjang penanganan itu sendiri

Olahraga harus dipandang sebagai tujuan sekaligus asset pembangunan (Kristiyanto, 2012). Fasilitas olahraga merupakan kebutuhan dasar untuk melakukan aktivitas olahraga. Tanpa adanya fasilitas olahraga yang memadai sulit untuk mengharapkan partisipasi masyarakat atau publik dalam Aktivitas olahraga, seperti yang dikemukakan oleh Maksum (2004) bahwa: semakin banyak fasilitas olahraga yang tersedia semakin mudah masyarakat menggunakan dan memanfaatkan untuk kepentingan olahraga.

Sebaliknya semakin terbatas fasilitas olahraga yang tersedia semakin terlantar pula kesempatan masyarakat menggunakan dan memanfaatkan untuk kegiatan olahraga. Dengan demikian ketersediaan fasilitas olahraga akan mempengaruhi tingkat dan pola partisipasi masyarakat dalam berolahraga. Boyolali adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Tengah. Pusat administrasi berada di Kemiri dan Mojosongo, terletak sekitar 25 km sebelah barat Kota Surakarta. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Semarang, Kota Salatiga dan Kabupaten Grobogan di utara; Kabupaten Sragen, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Sukoharjo, dan Kota Surakarta (Solo) di timur; Kabupaten Klaten dan Daerah Istimewa Yogyakarta di selatan; serta Kabupaten Magelang dan Kabupaten Semarang di barat. Kabupaten ini termasuk kawasan Solo Raya.

Perkembangan olahraga di Boyolali sedang dalam proses pengembangan, Kabupaten (Pemkab) Boyolali sedang mencoba memberdayakan tempat olahraga agar bisa menjadi obyek wisata yang bisa dikunjungi. Satu strategi yang direncanakan dari Kementerian Pariwisata adanya satu program sport tourism (wisata olahraga) yang memberikan peluang kepada [Pemkab Boyolali](#) untuk bisa menciptakan gelanggang olahraga yang luas. fasilitas-fasilitas olahraga yang sudah dibuat

oleh pemerintah daerah maupun pihak swasta, diantaranya Stadion Pandan Arang, Sirkuit Gokart, Salsabila Sport dll, akan tetapi yang terlihat selama ini masih terbatas pada macam jenis olahraga yang berada di satu tempat, hal ini dirasakan sebagian besar masyarakat Boyolali dikarenakan kurang lengkapnya macam fasilitas olahraga yang disediakan di satu tempat tertentu.

Mengingat pentingnya kegiatan olahraga, maka diperlukan upaya perencanaan dan perancangan, olahraga di Boyolali sedang menjadi hal yang di kembangkan, Menurut Wakil Bupati (Wabup) Boyolali, M.Said Hidayat dalam rangka membangkitkan olahraga, pembangunan yang ada di Kabupaten Boyolali, tidak hanya menasar pembangunan fisik saja. Akan tetapi juga akan membangun jasmani dan rohani masyarakat Kabupaten Boyolali. terlihat selama ini masih terbatas pada macam jenis olahraga, yang belum begitu lengkap dikarenakan kurang lengkapnya macam fasilitas olahraga yang disediakan. Oleh karena itu, perencanaan dan perancangan dalam suatu wadah/tempat untuk berolahraga dengan menyediakan segala fasilitas-fasilitas olahraga yang lengkap dan juga sarana penunjang olahraga, merupakan pemenuhan kebutuhan masyarakat akan pentingnya kesehatan fisik dan psikis di Boyolali.

2. PERMASALAHAN

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik kesimpulan tentang permasalahan yaitu : Bagaimana merencanakan dan merancang gedung Gelanggang Olahraga yang mampu mewadahi dan bertujuan sebagai sarana kegiatan rekreatif bagi masyarakat berpendekatan *Arsitektur Metafora*

3. METODE PENELITIAN

Macam metode yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif analisis-sintesis yaitu memerikan atau mencandra (mendiskriptifkan Gelanggang Olahraga Di Boyolali secara tidak terukur (kualitatif), selanjutnya menguraikan ke dalam bagian-bagiannya untuk dikaji masing-masing dan dicari keterkaitannya (analisis), hasil pembahasannya dipadukan (sintesis) sebagai konsep perencanaan dan perancangan wadah kegiatan dimaksud.

4. LANDASAN TEORI

4.1 Pengertian Gelanggang

Ruang / lapangan tempat menyabung ayam, bertinju, berpacu (kuda), olahraga, dan sebagainya.

4.2 Pengertian Olahraga

Komputer adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk melatih tubuh seseorang Secara jasmani maupun rohani. Agar terlihat segar ketika menjalankan aktivitas kerja sehari-hari. Dan juga bisa melatih sistem

kejiwaan seperti fokusnya konsentrasi seperti yang dilakukan saat bermain catur.

4.3 Pengertian Arsitektur Metafora

Menurut Charles Jencks, dalam bukunya "*the language of post modern*" dimana arsitektur dikaitkan dengan cara metafora, pengertian metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan, bentuk diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmatinya atau memakai karyanya.

5. PENGENALAN LOKASI GELANGGANG OLAHRAGA

5.1 Letak dan Geografis Kota Boyolali

Letak Kabupaten Boyolali merupakan salah satu dari 35 Kabupaten / Kota di Propinsi Jawa Tengah, terletak antara 110° 22' - 110° 50' Bujur Timur dan 7° 7' - 7° 36' Lintang Selatan, dengan ketinggian antara 75 - 1500 Meter di atas permukaan laut.

Kabupaten Boyolali memiliki luas wilayah 101.510,20 Ha yang terdiri tanah sawah 22.830,83 Ha dan tanah kering 78.679,37 Ha. Kabupaten Boyolali terdiri atas 19 Kecamatan, yang dibagi lagi atas 260 Desa dan 7 Kelurahan. Luas wilayah Kabupaten yaitu ± 1.015,10 Km². Jumlah penduduk: 967.197 jiwa (2014).¹

Batas-batas wilayah Kota Surakarta secara administratif adalah sebagai berikut.

- a) Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Semarang.
- b) Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Klaten.
- c) Sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Teras, Boyolali
- d) Sebelah Barat berbatasan dengan Kecamatan Boyolali dan Kecamatan Musuk.

5.2 Kependudukan

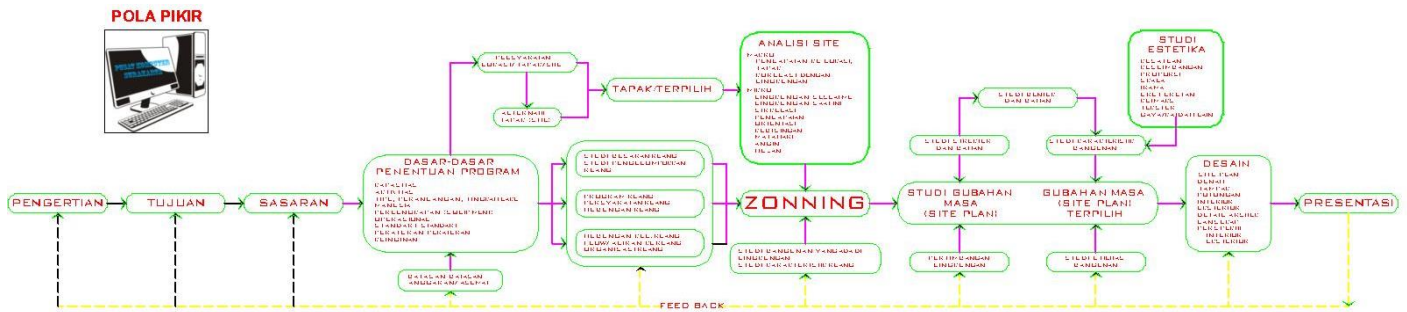
Jumlah penduduk Kabupaten Boyolali berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2013 sebesar 963.839 jiwa dengan perbandingan jumlah perempuan 489.851 dan jumlah laki-laki 473.988 sehingga memiliki selisih 15.863 dengan jumlah perempuan lebih besar.

Persebaran jumlah penduduk pada masing-masing wilayah kecamatan Boyolali mengalami kepadatan yang tidak merata. Kepadatan penduduk tertinggi berada di wilayah Kecamatan Boyolali Kota dengan kepadatan mencapai 2.325 jiwa.

¹ <http://www.boyolali.go.id/detail/2842/geografis>

6. ANALISIS DAN HASIL PERANCANGAN GELANGGANG OLAHRAGA DI BOYOLALI

A. Pola Pikir



1. Pengertian

Gelombang Olahraga Di Boyolali adalah suatu tempat/wadah untuk berolahraga yang bertujuan sebagai sarana olahraga yang rekreatif untuk menikmati saat-saat yang bebas dari kegiatan rutin untuk memulihkan atau menyegarkan kembali jiwa dan raga.

2. Tujuan

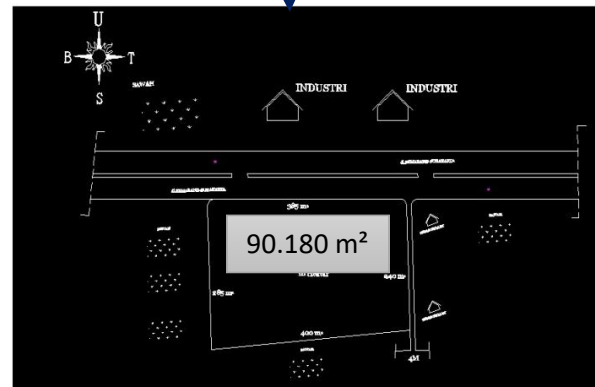
Tujuan pembahasan adalah Menyusun konsep perencanaan dan perancangan Gelombang Olahraga di Boyolali berpendekatan pada arsitektur *Metafora* yang memiliki daya tarik tersendiri ke dalam bentuk desain. dan diharapkan Gelombang Olahraga ini masyarakat dapat memanfaatkannya dengan baik dalam melakukan berbagai kegiatan olahraga, dengan menggunakan fasilitas yang disediakan.

3. Sasaran

Sasaran pembahasan adalah Mewujudkan konsep Gelombang Olahraga Di Boyolali dengan pendekatan *Arsitektur Metafora*

B. Lokasi dan Site

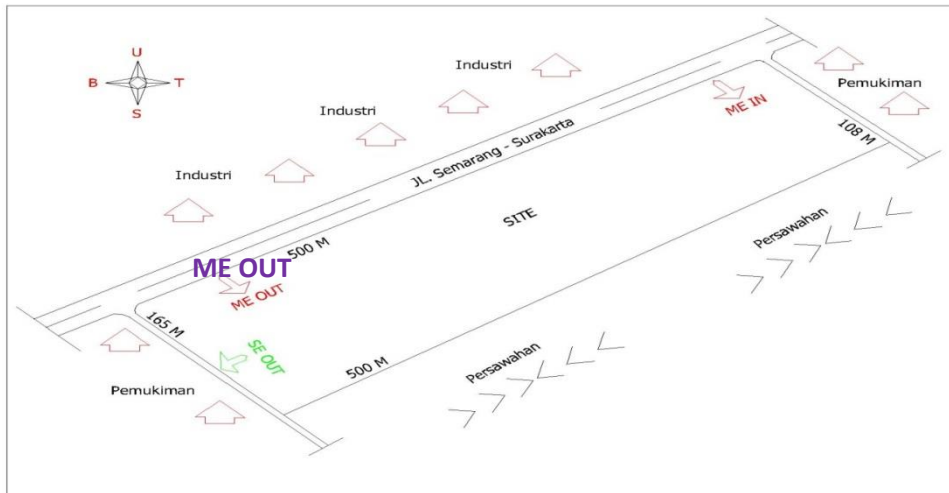
B.1 Lokasi



B.2 Pengolahan Tapak

1) Pencapaian

a. Pencapaian



Tujuan untuk menentukan ME (Main Entrance) dan SE (Side Entrance), pencapaian dibedakan antar pencapaian pejalan kaki, kendaraan, dan servis. Dengan melihat kondisi tapak yang mempunyai satu jalan utama, yaitu di sebelah utara site, dan jalan lingkungan di timur site. Maka untuk menentukan pencapaian ME dan SE mempergunakan kriteria-kriteria berikut.

Main Entrance (ME):

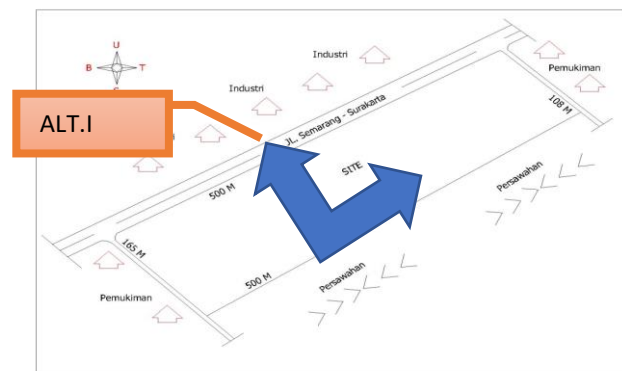
- Mudah dikenali sebagai main entrance bangunan Gelanggang Olahraga Di Boyolali
- Mudah dalam pencapaiannya.
- Potensi untuk mengganggu lalu lintas rendah.

Site Entrance (SE) :

- Letak cukup tersembunyi dari arah datangnya pengunjung, sehingga tidak terjadi kemacetan (crossing)
- Mudah dicapai

- Mendukung fungsi kegiatan pengelola, karyawan, dan servis
- Potensi kemacetan rendah

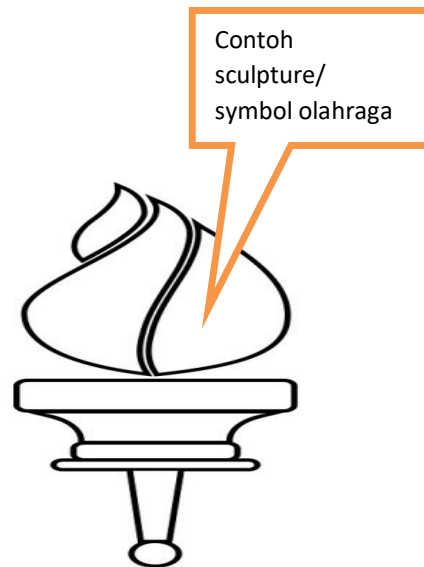
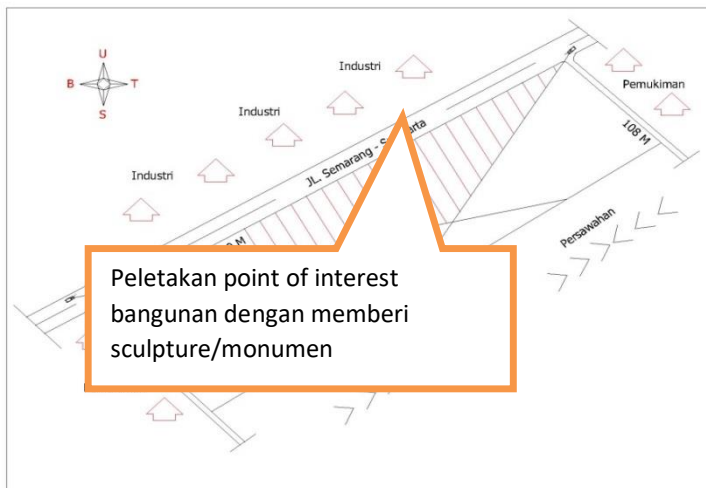
2. Orientasi



Berdasarkan kriteria pemilihan tapak, tapak didukung oleh view yang bagus yaitu menghadap ke arah, Jl. Semarang-Surakarta sebagai orientasi primer dan orientasi sekunder menghadap Jl. pemukiman.

3. Titik Tangkap

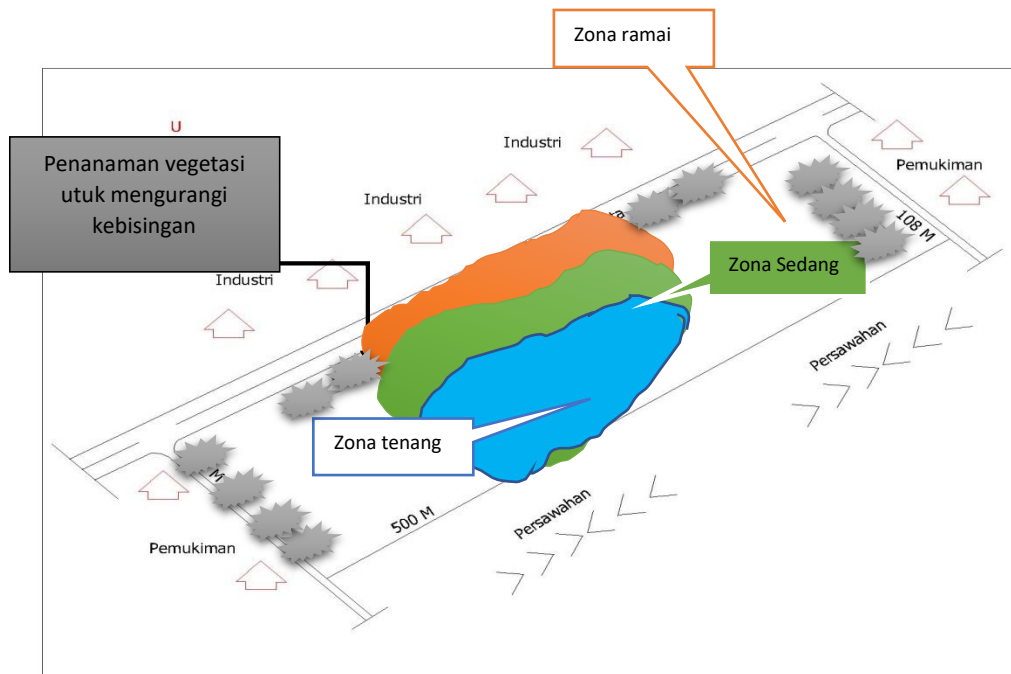
Hasil analisis titik tangkap site dijelaskan pada gambar berikut.



Keterangan :

Garis arsir sebagai point of interest pada desain bangunan Gelanggang Olahraga

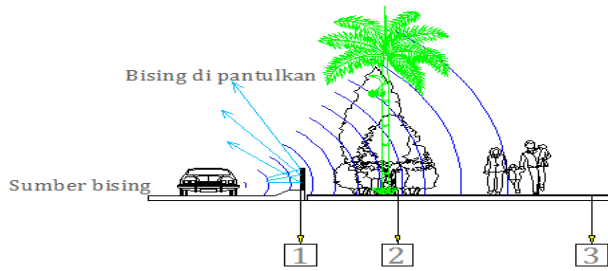
4. Kebisingan



Keterangan :

1. Kebisingan terbesar berasal dari utara site yaitu Jl. Semarang-Surakarta,
2. Kebisingan sedang berasal dari timur
3. Kebisingan rendah berasal dari selatan site yaitu area persawahan

Sketsa ide.

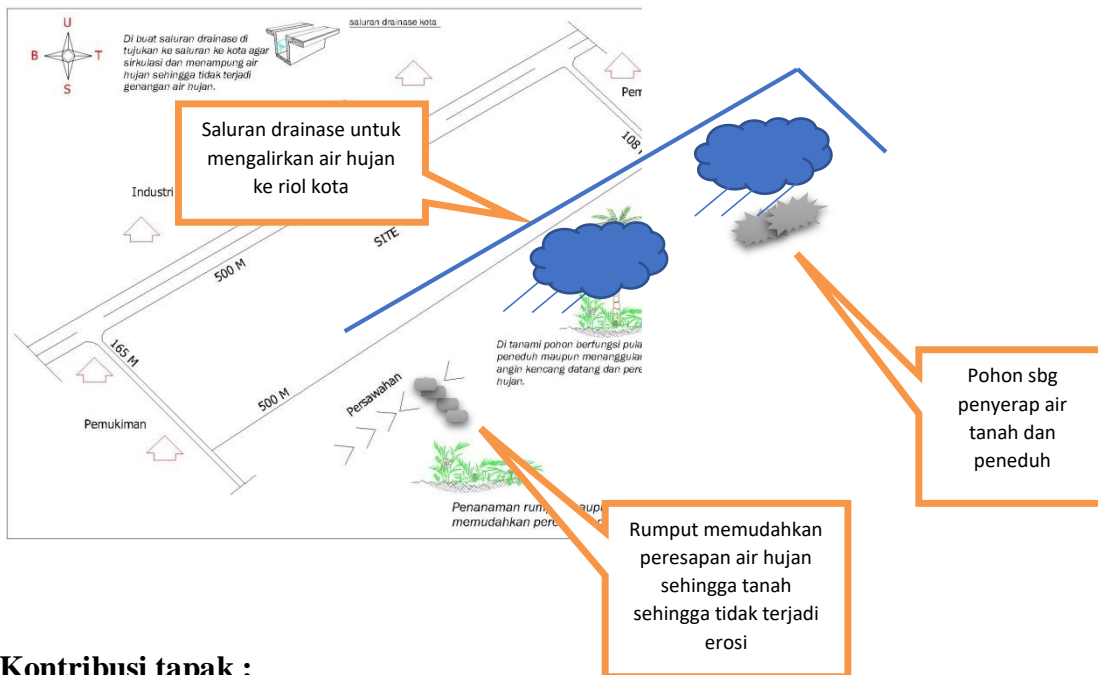


KETERANGAN :

1. Pepohonan diletakkan di sisi terluar tapak berbatasan dengan jalan sebagai barrier untuk menentukan bising dari kendaraan
2. Bagian sisi dalam di tanami vegetasi sebagai peredam bising pada area dalam tapak bisa berkurang
3. Area yang mempunyai potensi bising pada tapak dipergunakan sebagai area parkir dan kelompok kegiatan taman

- b) Pembuatan saluran drainase di sekeliling bangunan, tepian jalur sirkulasi, dan sekeliling tapak untuk mengalirkan genangan air.
- c) Pembuatan sumur resapan di bawah lapangan untuk penyimpanan air hujan, yang kemudian disedot untuk keperluan penyiraman tanaman.
- d) Pembuatan biopori agar dapat menyimpan air hujan didalam tanah.

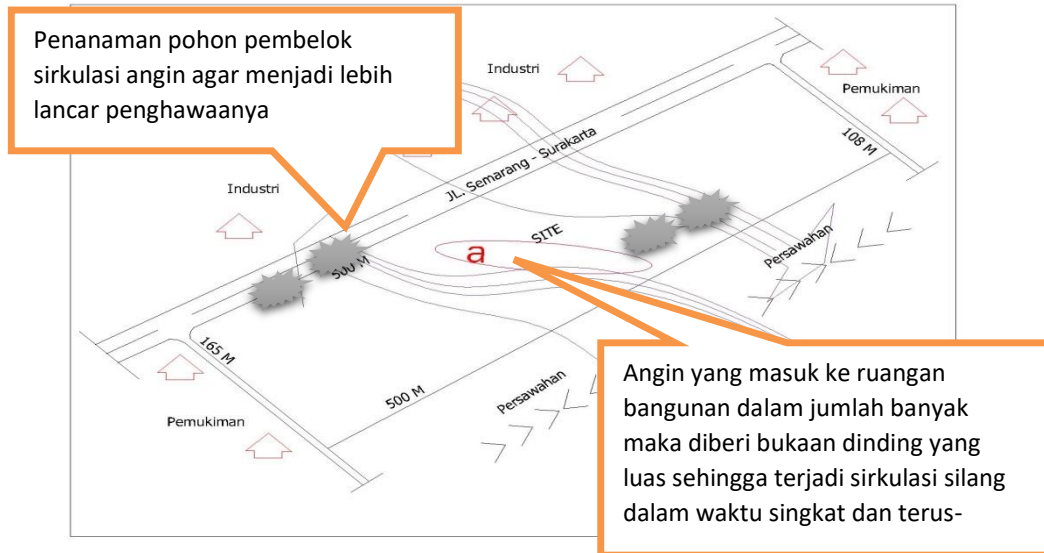
5. Hujan



Kontribusi tapak :

- a) Penanaman vegetasi dan rumput pada ruang-ruang terbuka tapak.

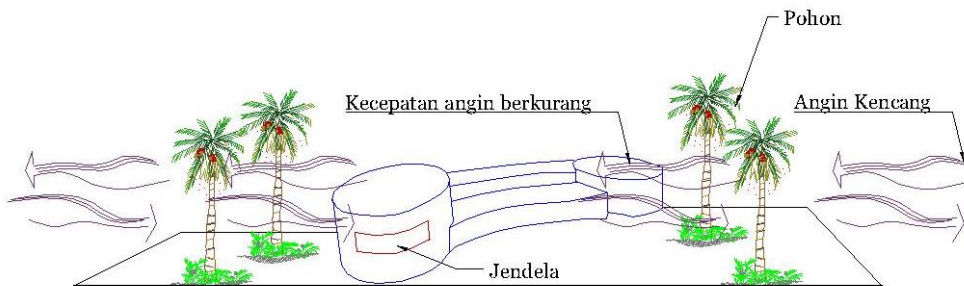
6. Angin



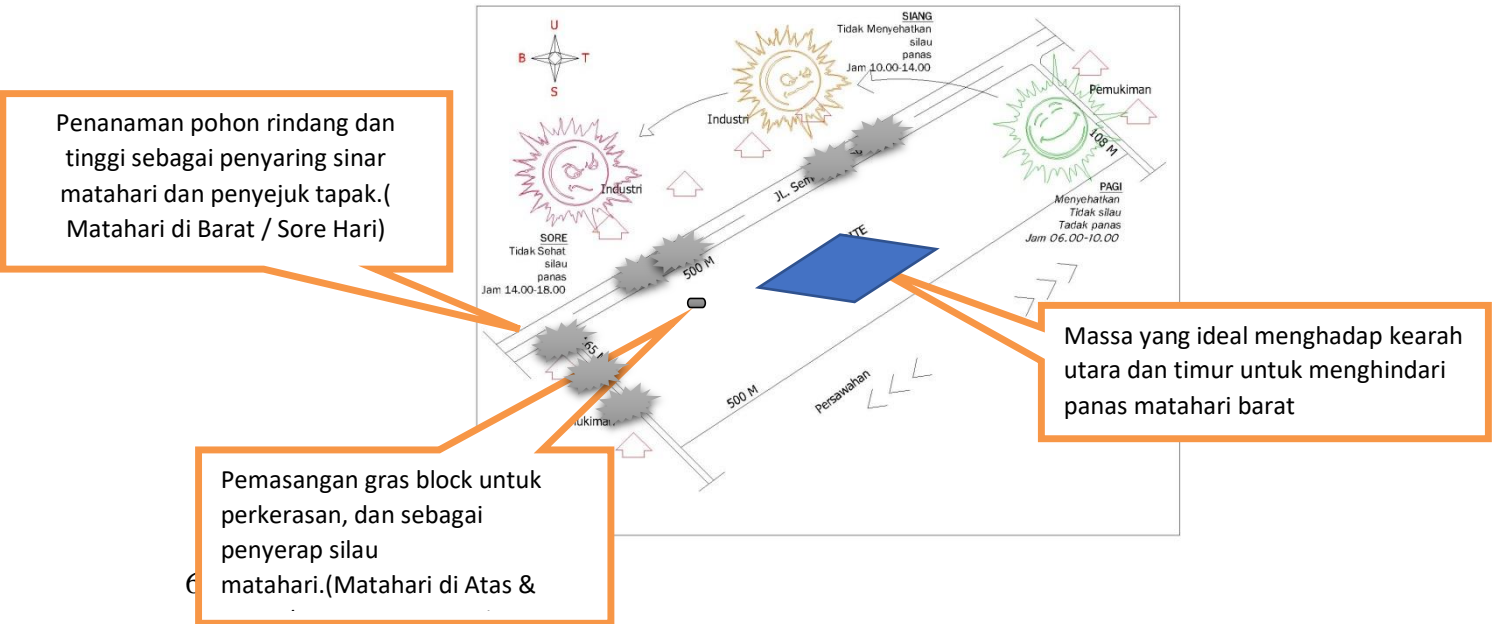
Kontribusi Tapak :

- a) Penanaman pohon berfungsi sebagai pembelok & mengurangi kekuatan angin jika terjadi angin yang besar/badai.
- b) Memberi bukaan dinding/jendela pada bangunan sehingga terjadi sirkulasi silang dalam waktu singkat & terus menerus

Sketsa ide.



4. Matahari



Kontribusi Tapak :

- a) Pemasangan tritisan di setiap sisi bukaan
- b) Bangunan untuk mengurangi panas matahari langsung.
- c) Pemasangan grass block untuk perkerasan, dan sebagai penyerap silau matahari.
- d) Mempertahankan pohon pinus rindang dan tinggi yang ada sebagai penyaring sinar matahari dan penyejuk tapak.
- e) Pohon perdu sebagai penghasil oksigen dan penyerap panas serta karbondioksida.

Bentuk massa bangunan Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain, maka dari itu dapat dihasilkan bentuk massa bangunan dengan dasar kriteria :

- Kesesuaian dengan bentuk site
- Bentuk menyerupaii kepaan burung
- Bentuk massa terpilih adalah gabungan dari massa bentuk persegi lingkaran dan segitiga.

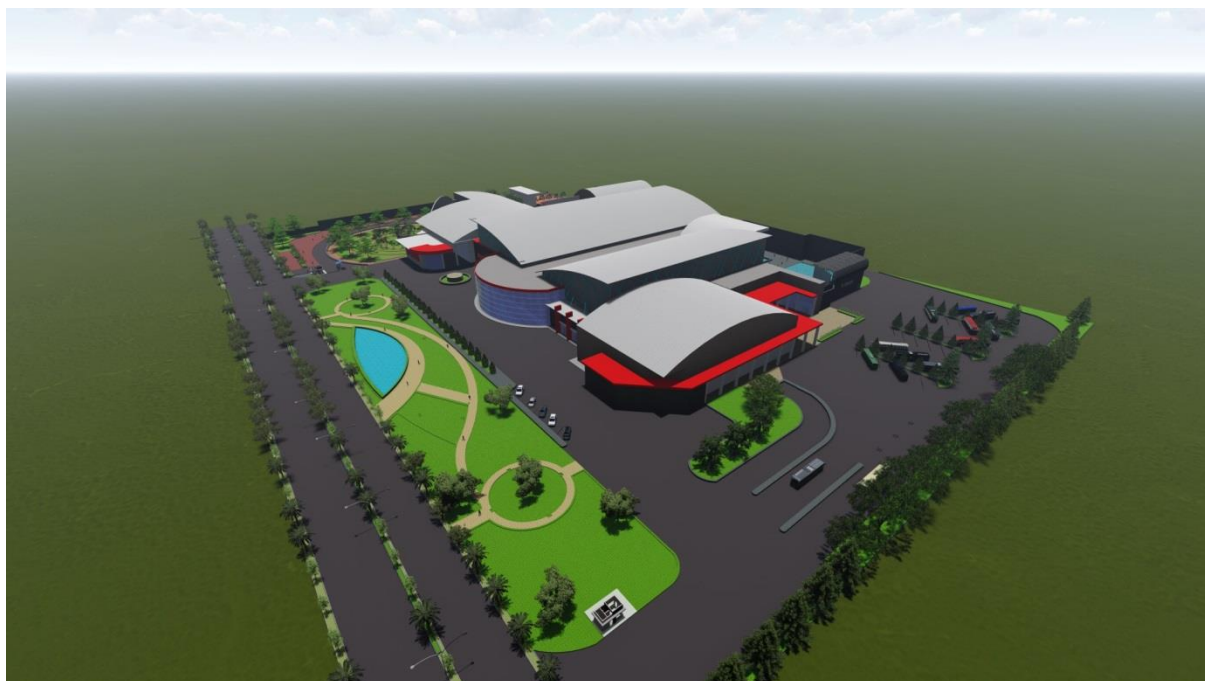
C. Ungkapan Fisik Bangunan

C1. Bentuk Dasar Massa



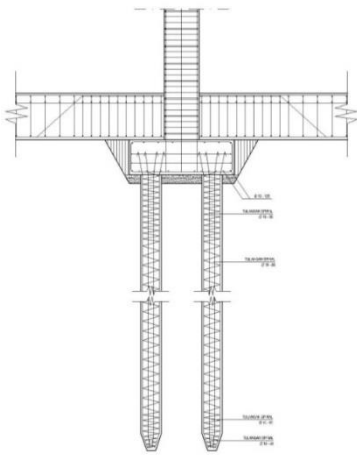
C.2. Penampilan bangunan.

Sesuai dengan konsep ungkapan citra arsitektur *Metafora*, maka penampilan bangunan ditujukan sesuai pada konsep yang telah diterapkan pada penampilan bangunan.



C.3. Sub Struktur

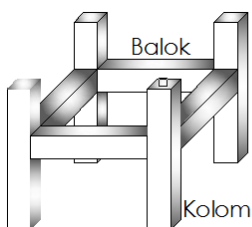
Dari hasil analisis dipilih pondasi tiang



pancang da sebagai penopang pada bangunan. Berikut gambar Pondasi dimaksud.

Pondasi Tiang Pancang digunakan pada bangunan tinggi dengan struktur tanah keras yang kurang baik (lebih dalam), sehingga dipilih tiang pancang sebagai struktur pondasi

a. Super Struktur



Struktur rangka, untuk struktur utama beban bangunan sebagai penyalur beban ketanah

7. KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis perencanaan melalui survei, wawancara, dan literatur dihasilkan rancangan Gelanggang Olahraga Di Boyolali

berpendekatan arsitektur Metafora sebagai obyek sarana Olahraga

7.2 Saran

Dengan rancangan Gelanggang Olahraga Di Boyolali berpendekatan arsitektur Metafora diharapkan dapat menambah sarana Olahraga yang ada di Boyolali. Sehingga dapat menambah perekonomian dan memajukan Kota Boyolali.

8. DAFTAR PUSTAKA

- Charles, Jenck, *the language of post modern*, New York, 1988
- Paulus H. Adjie, *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta, 1994
- Joego Herwindo, *Evakuasi Vertical yang Lebih Aman*, Konstruksi, Januari, 2002
- Hasyim, M. *Buku Pintar Komputer*. Kriya Pustaka, Jakarta, 2008
- Ing Sunarto Tjahjadi, *Data Arsitek jilid 1*, Erlangga, Jakarta.
- Ing Sunarto Tjahjadi, dan Ferryanto Chaidir, *Data Arsitek jilid 2*, Erlangga, Jakarta
- WJS. Purwodarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1990