



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SAM RATULANGI
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Jl. Kampus UNSRAT Bahu, Manado 95115
Telp/ Fax.: (0431) 823705
Email : fatek@unsrat.ac.id, Laman : <http://fatek.unsrat.ac.id>

Kepada Yth:

Kepala PTI Universitas Sam Ratulangi Manado

Di- Tempat

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Valentino Lenehang
NIM 14021102081

Untuk keperluan Yudisium saya bermaksud mengajukan permohonan publikasi karya Ilmiah saya yang berjudul "Sport Hall di Tahuna, Kabupaten Sangihe, tema: Arsitektur Metafora". Adapun isi artikel ilmiah yang saya buat ini adalah tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian Surat permohonan ini dibuat atas perhatiannya di ucapkan terima kasih.

Mahasiswa Pemohon

Valentino Lenehang
NIM. 14021102081

Mengetahui,
Dosen Pembimbing I

Ir. Surijadi Supardjo, M.Si
NIP. 196308261994031001

Dosen Pembimbing II

Ir. Rachmad Prijadi, M.Ars
NIP. 196004071991031002

SPORT HALL DI TAHUNA, KABUPATEN SANGIHE “ARSITEKTUR METAFORA”

Valentino Lenehang¹

Surijadi Supardjo²

Rachmad Prijadi³

ABSTRAK

Sangihe merupakan kabupaten kepulauan yang berada di antara pulau Sulawesi dengan pulau Mindanao (Republik Philipina), sehingga kabupaten kepulauan sangihe dapat di kategorikan Daerah perbatasan. Di sangihe olahraga menjadi aktifitas penting dan sangat melekat erat di kehidupan masyarakat bahkan untuk segelintir orang, olahraga sudah menjadi sebuah gaya hidup, olahraga menjadi alasan utama pengadaan sebuah fasilitas olahraga di kabupaten sangihe yang mampu menwadahi kegiatan olahraga, untuk menwadahi hal tersebut maka adanya fasilitas berupa sport hall sangat di butuhkan. Di kabupaten sangihe sendiri, fasilitas sport hall belum tersedia, inilah yang menjadi alasan penulis untuk mengambil judul perancangan Sport Hall di Tahuna, Kabupaten Sangihe, agar bisa terciptanya suatu rancangan baru di kabupaten sangihe yang mampu menwadahi kebutuhan masyarakat akan olahraga.

Metode yang di terapkan dalam perancangan ini adalah Arsitektur Kombinasi di mana metafora kombinasi merupakan perpaduan dari metafora abstrak dan metafora konkrit dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dan objek visualnya.

Kata Kunci : Kabupaten Sangihe. Sport Hall, Olahraga, Arsitektur Metafora Kombinasi

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Olahraga merupakan bagian dari budaya kehidupan yang telah lama dianggap sebagai cara yang tepat untuk meningkatkan kesehatan. olahraga juga dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh sehingga olahraga merupakan sebuah kegiatan yang sangat penting. Selain itu, olahraga juga dapat meningkatkan citra daerah, lewat prestasi di bidang olahraga. Di Kabupaten Sangihe sendiri, minat masyarakat terhadap olahraga sangatlah besar itu terbukti dari banyaknya masyarakat dan anak – anak yang sering berolahraga di lapangan terbuka dan fasilitas umum lainnya, dengan minat masyarakat yang tinggi dibutuhkan sebuah fasilitas yang dapat mewadahi minat tersebut. Namun sayangnya, Kabupaten Sangihe belum memiliki fasilitas olahraga yang representatif, yang dapat mewadahi minat masyarakat, dan meningkatkan potensi anak – anak muda untuk mengembangkan bakat dan berprestasi di bidang olahraga. diharapkan dengan perancangan *sport hall* di Tahuna, Kabupaten Sangihe ini bisa menjadi wadah yang representatif untuk kegiatan olahraga di Kabupaten Sangihe. Bangunan disampaikan dengan tampilan arsitektur Metafora untuk memberikan kesan menarik pada bentuk bangunan.

¹ Mahasiswa Program Studi S1 Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

² Staf Dosen Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulangi

³ Staf Dosen Pengajar Arsitektur Universitas Sam Ratulan

Tujuan Perancangan

- a. Merancang sport hall dengan fasilitas olahraga yang representatif.
- b. Merancang dan menerapkan tema Arsitektur Metafora.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang diambil untuk proses perancangan objek *sport hall* ini adalah melalui analisa objek dan tema rancangan. Analisa objek dilakukan terhadap tipologi-tipologi yang ada (tipologi fungsi, tipologi bentuk, dan tipologi kultural historic objek).

- a. Pendekatan Tipologi Objek
- b. Pendekatan Tematik
- c. Pendekatan Lokasi dan Tapak

Proses perancangan terjadi pada tahap sintesis pengolahan data-data objek rancangan, data-data lingkungan/tapak, dan analisis-analisis dari tema Metafora digabungkan sehingga menghasilkan beberapa konsep-konsep yang kemudian dikonsultasikan dan hasil dari konsultasi tersebut akan menambah beberapa-beberapa masukkan yang menyempurnakan konsep-konsep perancangan yang akan diterapkan pada objek rancangan dalam hal ini *sport hall*.

Proses desain John Zeisel yang melihat proses perancangan sebagai sebuah tahapan spiralistik yang berulang-ulang menuju pada satu penajaman. Dalam skema tipe desain yang argumentatif ini proses perancangan didefinisikan sebagai suatu proses pemecahan masalah-masalah yang hakikatnya penuh kerumitan dan akut (*wicked problems*) secara berulang-ulang dengan revisi terus-menerus

KAJIAN OBJEK PERANCANGAN

Berdasarkan studi literatur, deskripsi objek rancangan dapat didefinisikan sebagai berikut :

- a. **Sport**
Olahraga
Suatu aktifitas yang mengasah kemampuan fisik maupun otak
- b. **Hall**
Aula atau ruangan tertutup
- c. **Di**
Kata untuk menyatakan tempat dan waktu.
- d. **Tahuna**
Nama salah satu objek di Kabupaten sangihe

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa **Sport Hall di Tahuna** adalah suatu tempat yang mewadahi kegiatan berolahraga tertentu dalam ruangan tertutup.

KAJIAN TEMA PERANCANGAN

Kajian Tema Secara Teoritis

Metafora berasal dari Bahasa latin “*Methapherein*” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “*metha*” yang berarti membawahi secara etimologis di artikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan. Pengertian Metafora adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmatinya atau memakai karyanya.

Anthony C. Antoniades dalam bukunya, ‘*Poetic of Architecture : theory of Design*’ mengidentifikasi metafora Arsitektur ke dalam 3 kategori

- Metafora Abstrak (*intangible metaphor*)
Yang termasuk dalam kategori ini adalah rancangan arsitektur yang mengacu kepada hal-hal yang bersifat abstrak dan tidak dapat dibedakan misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (*individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya*).

- Metafora konkrit (*tangible metaphor*)

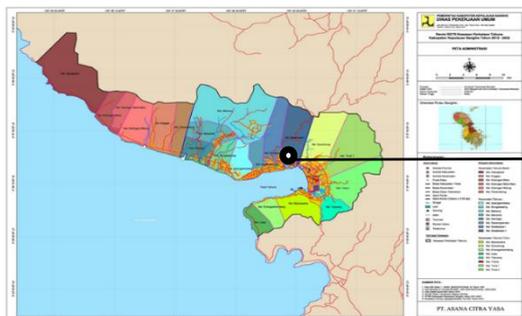
Yang termasuk dalam kategori ini adalah rancangan arsitektur yang mengacu kepada benda-benda nyata dan dapat dirasakan secara visual ke dalam bentuk bangunan.

- Metafora campuran (combined metaphor)

Yang termasuk dalam kategori ini adalah rancangan arsitektur yang menggabungkan metafora abstrak (intangible) dan metafora konkrit (tangible) ke dalam konsep dan desain bentuk bangunannya

KAJIAN PEMILIHAN LOKASI

Kabupaten kepulauan sangihe terletak di antara pulau Sulawesi dengan pulau Mindanao, (Filipina) serta berada di bibir samudera pasifik. wilayah kabupaten sangihe ini meliputi 3 klaster, yaitu klaster Tatoareng, Klaster Sangihe dan Klaster Perbatasan, yang memiliki batas perairan internasional dengan provinsi davao del sur, filipina. Di kabupaten sangihe, olahraga sudah menjadi sebuah kebutuhan primer, alas an inilah yang mendorong penulis untuk mendesain sebuah sport hall. Menurut rancangan peraturan daerah kabupaten sangihe nomor 8 tahun 2013, tentang rencana tata ruang wilayah kabupaten kepulauan sangihe tahun 2013-2033, kelurahan merupakan Kawasan peruntukan pembangunan fasilitas umum lainnya, seperti sport hall



Gambar 1
Peta RTRW Kabupaten Kepulauan Sangihe
Sumber ; revisi rencana detail dan tata ruang kepulauan sangihe



Gambar 2
Peta RTRW kabupaten sangihe
Sumber : revisi rencana detail dan tata ruang kepulauan sangihe

Site akan berlokasi di Kelurahan Manente, Site sendiri merupakan tanah lapang milik pemerintah, yang selama ini berfungsi sebagai stadion sepakbola tradisional, di lokasi ini sering diadakan pertandingan olahraga, namun karena sarana dan prasarana sangat tidak memadai maka site ini memerlukan pengembangan dengan perencanaan Sport Hall di lokasi ini.

- Site berukuran $40.000 m^2$, dengan ketetapan tapak menurut RTRW
- Batas site :
 - Utara : jalan utama dan rumah penduduk
 - Selatan : Lahan Kosong
 - Timur : rumah penduduk
 - Barat : Lahan Kosong dan rumah penduduk

Analisis : View ke arah utara dan barat dinilai baik sehingga orientasi bangunan diarahkan ke utara. Sedangkan view ke arah timur dan selatan dimanfaatkan untuk bangunan yang tidak memerlukan view utama.



KEL. MANENTE
KDB = 60 %
KDH = 40 %
TINGGI = 1-2 LT.
KEPADATAN BANGUNAN
= 127 BANGUNAN/KM²

KONSEP PERANCANGAN

Strategi Implementasi Tema

- a) Dalam menentukan konsep Arsitektur Metafora yang akan diterapkan ke dalam bangunan *Sport Hall*, akan dilakukan kajian terhadap konsep Arsitektur Metafora itu sendiri. Kajian konsep Arsitektur Metafora didapatkan dengan mengkaji dan menganalisis preseden yang ada yaitu bangunan - bangunan yang telah menerapkan Pendekatan Arsitektur Metafora.
- b) Penentuan bentuk-bentuk benda atau elemen yang berhubungan dengan objek perancangan sebagai langkah awal dalam menerapkan elemen metafora ke dalam bangunan . Pemilihan bentuk-bentuk tersebut didasarkan pada fungsi dan image bangunan agar tercipta keselarasan antara aktifitas di dalam bangunan terhadap penampilan bangunan.
- c) Penerapan tata letak ruang berdasarkan prinsip pola hubungan ruang serta kesesuaian terhadap bentuk bangunan yang menerapkan Pendekatan Arsitektur Metafora.
- d) Penerapan warna bangunan yang selaras dengan konsep Pendekatan Arsitektur Metafora. Penentuan warna untuk bangunan diterapkan agar tercipta keselarasan terhadap bentuk-bentuk metafora yang ada di dalamnya.

Konsep Institusi & Tata Kelola Objek Rancangan

Dalam ketentuan Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, disebutkan bahwa definisi olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan social

Perkembangan olahraga tidak terlepas dari salah satu perkembangan peradaban manusia. Pada zaman dahulu orang purba sudah mempergunakan kekuatan dan kepandaian yang dimiliki untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya. Dari setiap gerakan fisik yang mereka lakukan di dalam aktivitasnya seperti lari dan melompat untuk mengejar dan memburu buruannya, tanpa mereka sadari ini sudah merupakan olahraga. Mengingat sifat manusia yang ingin melebihi sesamanya, maka secara tidak disadari terjadi persaingan ketangkasan dalam menangkap buruannya yang mana pada akhirnya ketangkasan dan kekuatan itu berkembang menjadi suatu perlombaan olahraga diantara mereka.

Program Pengguna Objek Rancangan & Ragam Aktivitasnya

- **Pengguna Fasilitas**

- a. Pengunjung

Pengunjung yang dimaksud adalah masyarakat umum yang ingin berolahraga maupun berkunjung di *Sport Hall*

- b. Penonton

Penonton merupakan kelompok pengguna yang melihat atau menikmati sebuah acara atau pertandingan yang diadakan di *Sport Hall*.

- c. Pemain dan Pelatih

Merupakan kelompok pengguna yang mengikuti pertandingan yang diadakan di *Sport Hall*.

- d. Wasit dan petugas Pertandingan

Merupakan kelompok pengguna yang mengatur dan memimpin jalannya pertandingan yang diadakan di *Sport Hall*.

- e. Pengelola

Merupakan kelompok yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan fasilitas, yaitu dalam hal kerumahan tangaan dan ketatausahaan fasilitas.

- f. Penyewa Retail

Merupakan kelompok pengguna yang menyediakan kegiatan komersi sebagai fasilitas tambahan dalam *Sport Hall*.

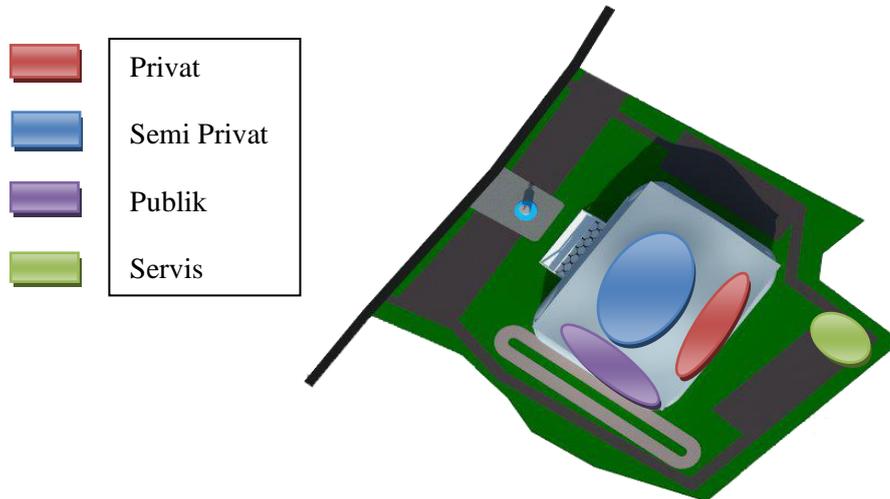
Rencana Zonasi Pemanfaatan Lahan

Zona terdiri dari :

- Zona publik
Zona publik ini bersifat umum dan mudah diakses. Contohnya fasilitas lapangan olahraga, parkir kendaraan dan hall/lobby.
- Zona semi publik
Zona semi publik ini bersifat setengah umum dimana semua orang dapat mengakses maupun

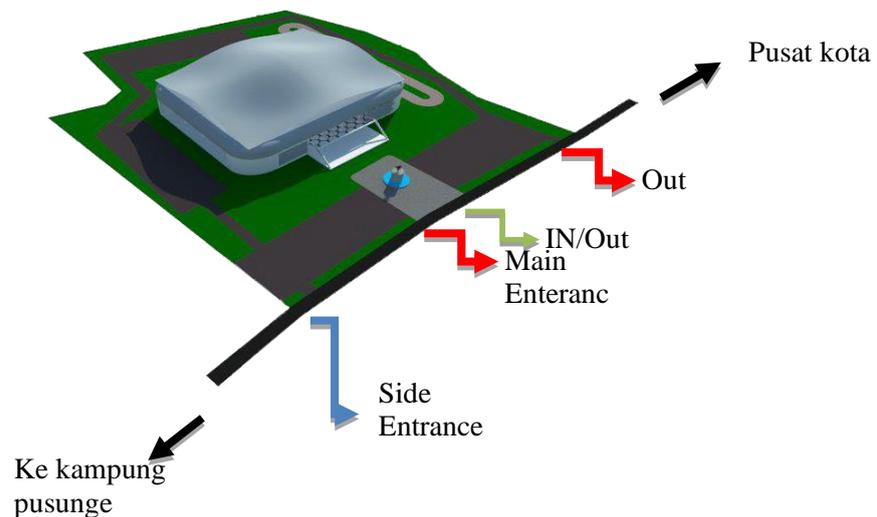
memakai tapi dengan kondisi tertentu. Contoh fasilitasnya ruang ganti pemain, dan ruang istirahat.

- Zona privat
Zona privat ini bersifat sangat tertutup dimana tidak sembarang orang bisa mengaksesnya. Contoh fasilitasnya ruang pengelola, ruang staff, ruang rapat, ruang keamanan dan pengawas.
- Zona servis
Zona servis ini bersifat umum yang difungsikan sebagai penunjang. Contoh fasilitasnya ruang genset, ruang ME, ruang pompa, gudang, dan lavatory.



Gambar 4.Zonasi
Sumber ; Analisa pribadi

1. Rencana Aksesibilitas Masuk Keluar Tapak



Gambar 5.Aksesibilitas
Sumber :Analisa Pribadig 2021

Untuk menentukan letak pintu masuk utama (Main Entrance) dan untuk pintu kegiatan servis (Side Entrance), dasar pertimbangannya adalah :

- Main Entrance (ME)
 - Mudah dijangkau oleh pengunjung baik itu dari luar daerah maupun warga sekitar
 - Mudah di akses oleh kendaraan umum/pribadi

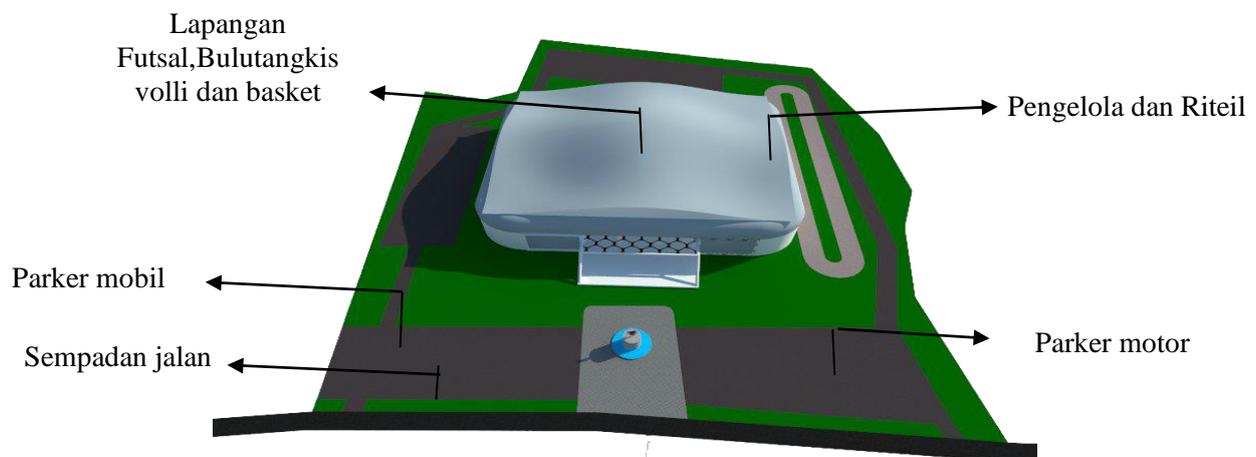
- Ekspose pintu masuk mudah dikenali/dipahami letaknya
 - Tidak mengakibatkan kemacetan
 - Mengutamakan keamanan pengendara maupun pejalan kaki
- Second/Side Entrance (SE)
- Tersembunyi, akses terbatas untuk pengelola/servis
 - Mudah diakses oleh pengelola/servis
 - Tidak mengakibatkan kemacetan
 - Mengutamakan keamanan pengendara maupun pejalan kaki
- Analisa
- Lokasi site untuk perancangan ini berada di lokasi yang mudah untuk di akses, karena dekat dengan jalan raya. Jalan menuju site memiliki dua akses dari arah pusat kota dan ke kampung lalepu.

Rancangan Konfigurasi Massa Bangunan

E.D.K Ching dalam bukunya Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan, menuliskan bahwa untuk menentukan ruang yang ada di dalamnya dan bentuk juga membatasi ruang. Melalui bentuk yang ada maka dapat dilakukan pembagian ruang, berdasarkan fungsi dari bangunan tersebut, sedangkan bentuk akhir di peroleh dari proses gubahan bentuk. Gubahan bentuk dalam arsitektur bisa di dapatkan melalui 3 cara, yaitu perubahan melalui dimensi, perubahan akibat pengurangan bentuk dan perubahan akibat penambahan bentuk. Ada beberapa factor yang mendasari pemilihan bentuk dasar bangunan yaitu :

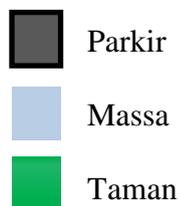
- Pencerminan karakter utama dari bangunan (tipologi bangunan hunian)
- Memiliki hubungan interaksi dengan lingkungan
- Mempertimbangkan segi efisien

1) Perletakan relatif massa bangunan pada tapak



Gambar 6. Perletakan relative massa bangunan pada tapak

Sumber: Analisa pribadi 2021

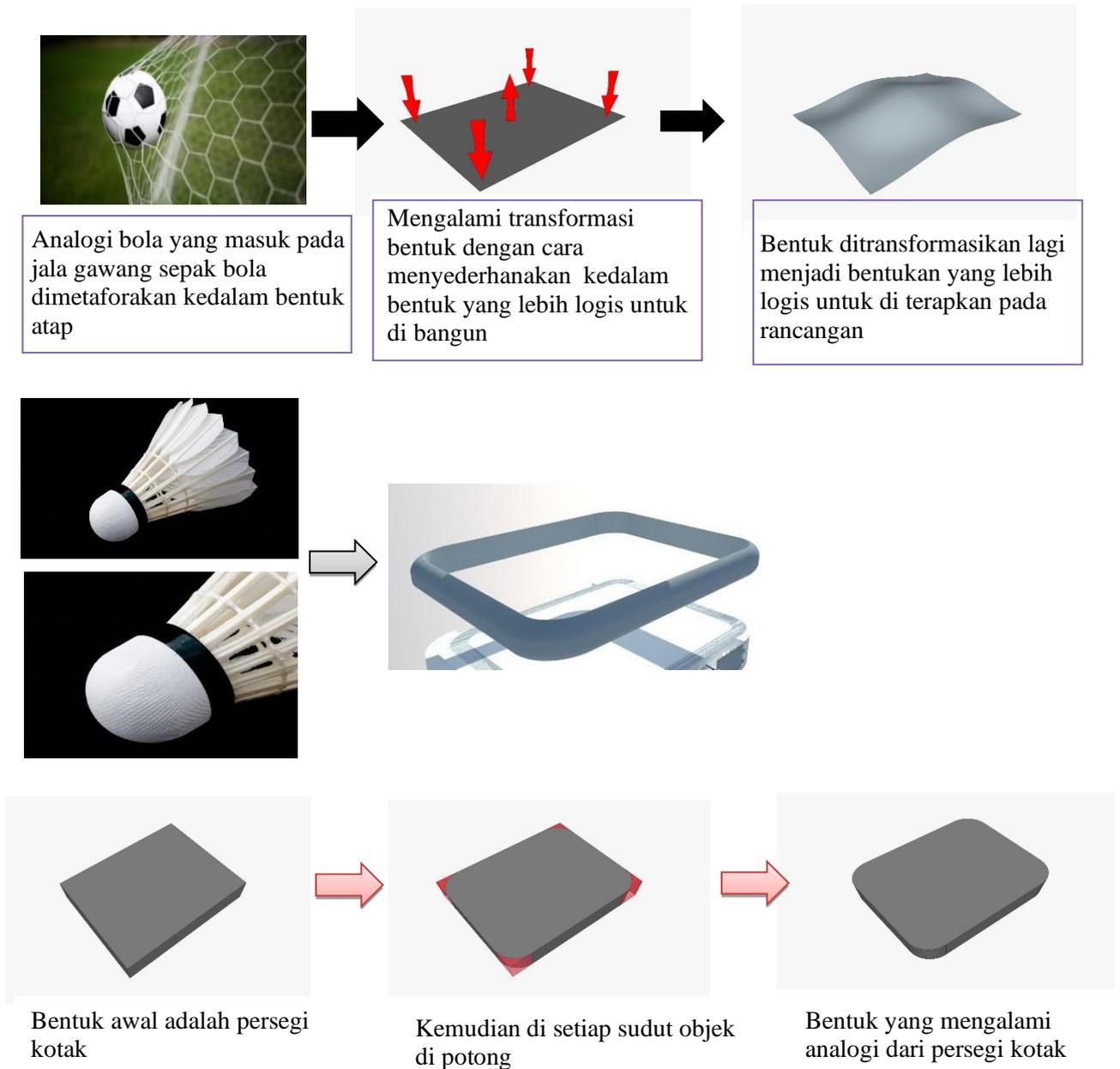


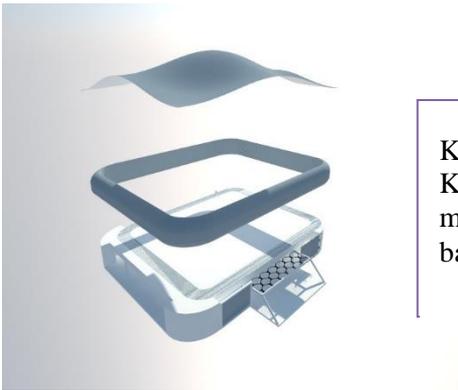
Analisa

Bangunan sports hall diwujudkan dalam bentuk bangunan yang terdiri dari ruang-ruang dengan fungsinya masing-masing. Bangunan didukung dengan penataan lansekap yang baik dan sesuai dengan konsep yang mengabungkan antara olahraga.

2) Rancangan Konfigurasi Geometrik dan Besaran Massa Bangunan

Gambar 7. Konsep bentuk
Sumber : Analisa pribadi 2021



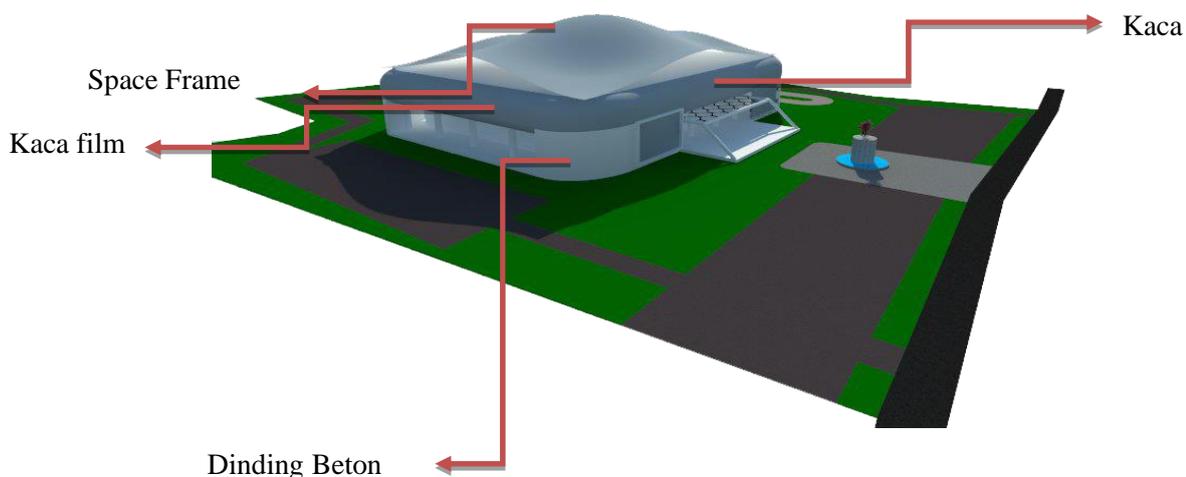


Konsep metafora dalam arsitektur mengacu pada Metafora Kombinasi yang di maksud adalah bagaimana menjelaskan dan mencari hubungan logis diantara sebuah kiasan, menjadi bentuk bangunan pada rancangan

Rancangan Selubung Bangunan

Berdasarkan bentuk yang telah dihasilkan serta fungsi dari bangunan itu sendiri sebagai sarana olahraga. Di hasilkan beberapa pertimbangan untuk selubung bangunan yang akan digunakan :

- **Kaca Insulasi**
Material ini akan di gunakan pada bagian bangunan yang menghadap matahari langsung, terutama yang berorientasi ke arah barat atau timur. Kaca ini juga berfungsi untuk insulasi kebisingan dan panas yang diakibatkan sinar matahari langsung.
- **Kaca film**
Material ini digunakan pada bagian dengan posisi yang tidak menghadap ke arah matahari, penggunaan material ini dimaksudkan sebagai penghematan, mengingat harga unit double glazing yang cukup mahal namun tetap berfungsi mengurangi dampak sinar matahari.
- **Space Frame (atap space frame)**
Space frame terdiri dari batang aksial, yang biasa digunakan adalah tube, yang lebih dikenal dengan circular hollow sections atau rectangular hollow sections, dan sambungan, yang menyambung semua anggota batang.
- **Dinding beton**
Material ini dinilai kuat untuk menghadapi dampak yang akan diterima oleh bangunan, sehingga bisa dipadukan dengan material kaca dan menjadi penahan untuk Alucopan

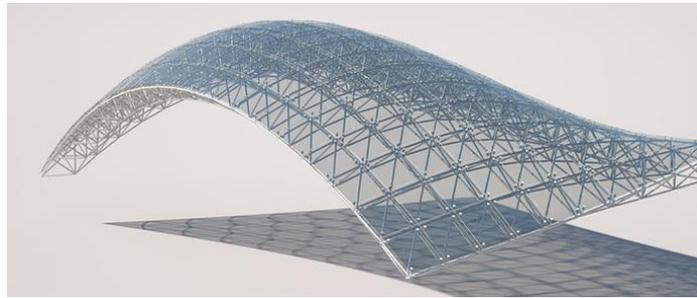


Gambar 8. Rancangan Selubung Bangunan
(Sumber : Analisa pribadi 2021)

Struktur Atap

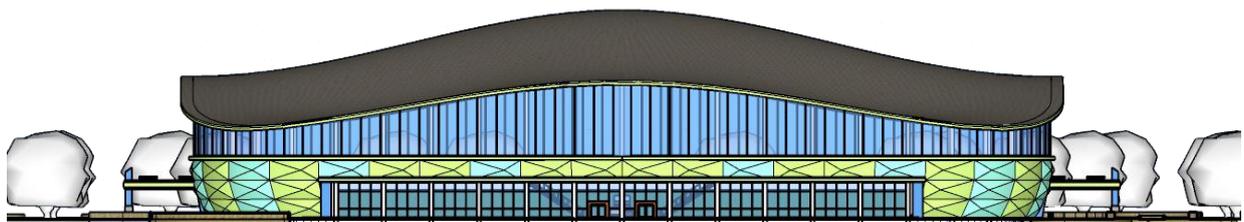
Bangunan ini akan menggunakan struktur rangka ruang atau space frame pada atap, mengingat pada bangunan sport hall ini membatasi penggunaan kolom. berikut beberapa pengertian space frame struktur :

- Struktur tiga dimensi yang mencakup sistem diikat dalam dua arah di mana anggota berada dalam ketegangan atau kompresi saja. Istilah space-frame meliputi koneksi terjepit dan kaku
- Rangka ruang adalah struktur yang dibentuk dalam ruang melalui benda dan bukan batang (double/multi layer)
- Sistem konstruksi rangka dengan suatu sistem sambungan antara batang / member satu sama lain yang menggunakan bola / ball joint sebagai sendi penyambungan dalam bentuk modul-modul segitiga agar mudah dipasang, dibentuk dan dibongkar kembali.
- Sistem konstruksi berupa komposisi dari batang-batang yang masing-masing berdiri sendiri, memikul gaya tekan dan gaya tarik yang sentris dan dikaitkan satu sama lain dengan system keruangan / tiga dimensi
- Space Frame adalah suatu rangka ruang yang terbuat dari bahan pipa besi berikat conus, hexagon dan baut baja yang dihubungkan satu dengan lainnya dengan ball joint / bola baja sebagai mediatornya. Ball joint ini dapat terbuat dari baja padat atau stainless steel.

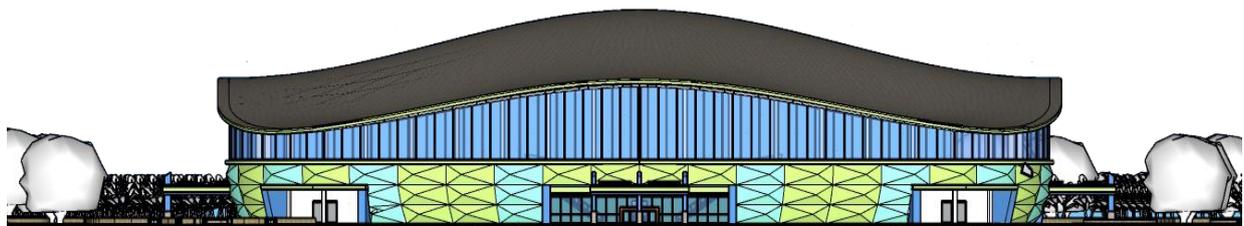


Gambar 9. sistem struktur space frame
(Sumber : www.google.com)

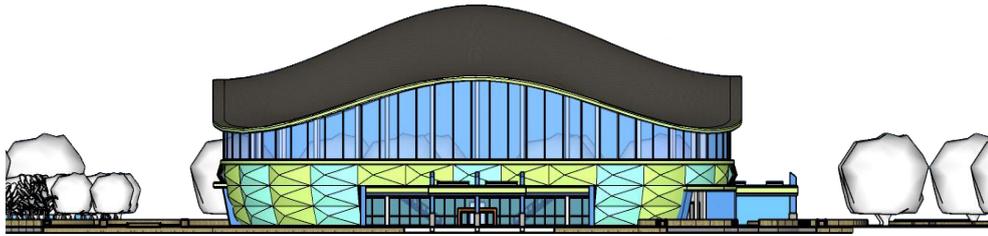
Hasil – Hasil Perancangan



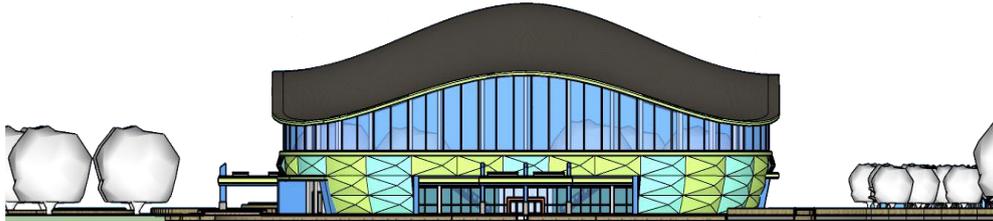
Gambar 10. Tampak depan
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



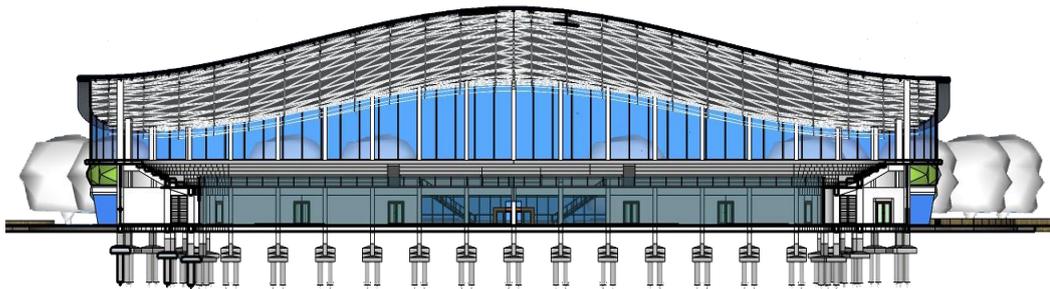
Gambar 11. Tampak belakang
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



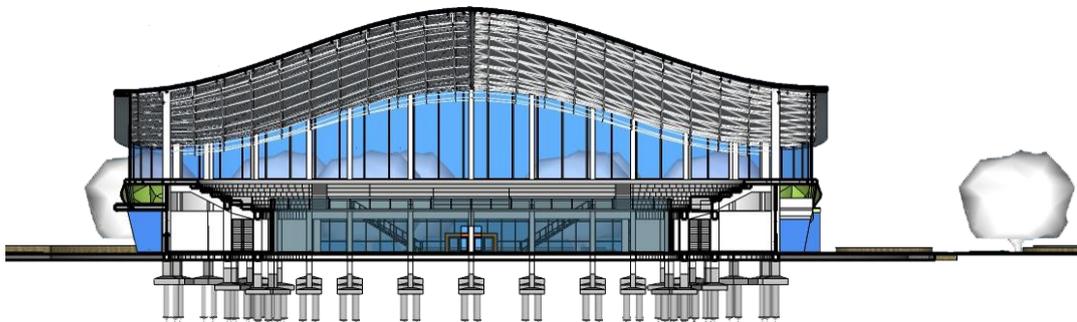
Gambar 12. Tampak samping kiri
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



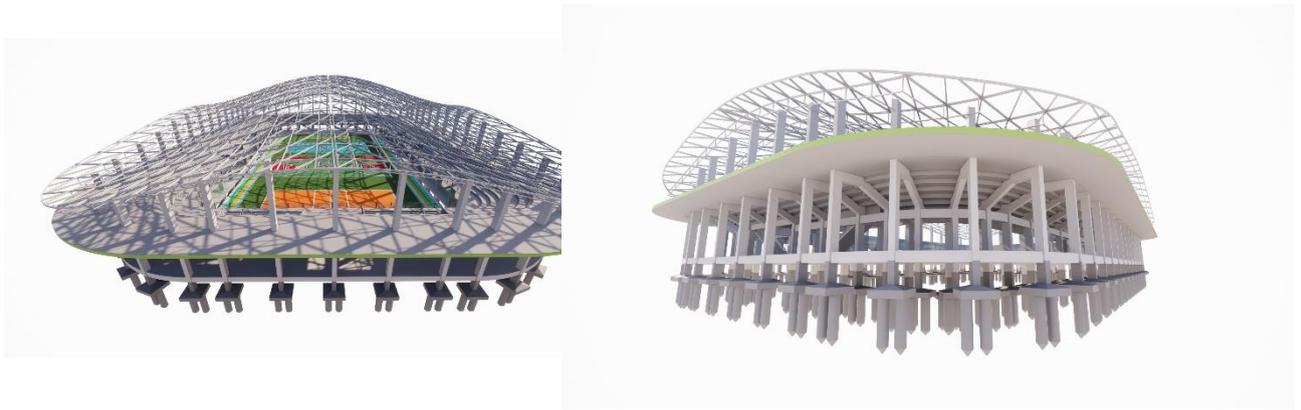
Gambar 13. Tampak samping kanan
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



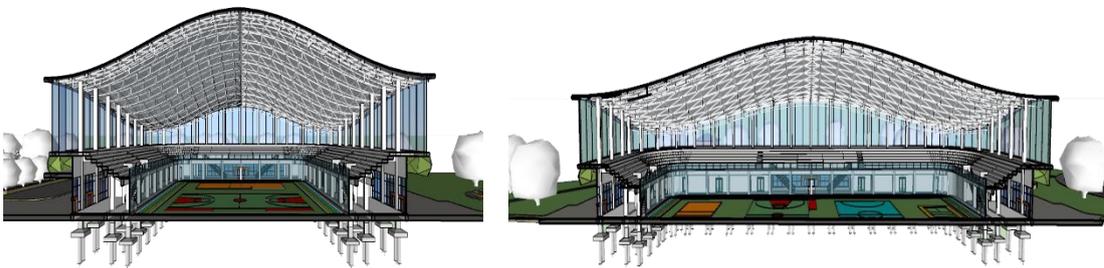
Gambar 14. Potongan A-A
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



Gambar 15. Potongan B-B
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



Gambar 16. Isometri struktur
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



Gambar 17. Potongan Ortogonal
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



Gambar 18. Spot Exterior dan interior
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



Gambar 19. Perspektif mata burung
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)



Gambar 20. Perspektif mata manusia
(Sumber : *Data Penulis, 2021*)

PENUTUP

Perancangan Sport hall di tahuna, kabupaten sangihe merupakan sebuah sarana dan prasarana untuk menghadirkan sebuah fasilitas olahraga yang mampu mewadahi kegiatan olahraga. dengan adanya sport hall di tahuna di harapkan dapat mewadahi kebutuhan masyarakat akan sarana olahraga, sedangkan tema yang di gunakan adalah metafora kombinasi, merupakan perpaduan dari metafora abstrak dan metafora konkrit dengan membandingkan suatu objek visual dengan yang lain dimana mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek visualnya.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Nurhasan dan Abdul Narlan. (2015). Tes Dan Pengukuran Pendidikan Olahraga. Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan rekreasi. FKIP Universitas Siliwangi Tasikmalaya.
- 2) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun (2016) tentang Standar Proses pendidikan Dasar dan menengah Beserta Lampirannya.
- 3) Aji, Sukma. (2016). Buku Olahraga Paling Lengkap, Kumpulan Macam-Macam Cabang Olahraga Nasional & Internasional. Jakarta: Ilmu.
- 4) Stefano Arduini (2007). (ed.) *Metaphors*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura.
- 5) Aristoteles. *Poetics*. Trans. I. Bywater. In *The Complete Works of Aristotle: The Revised Oxford Translation*. (1984). 2 Vols. Ed. Jonathan Barnes. Princeton, Princeton University Press.
- 6) Max Black (1954). *Metaphor*, *Proceedings of the Aristotelian Society*, 55, pp. 273–294.
- 7) Max Black (1962). *Models and metaphors: Studies in language and philosophy*, Ithaca: Cornell University Press.
- 8) Max Black (1979). *More about Metaphor*, in A. Ortony (ed) *Metaphor & Thought*.
- 9) Clive Cazeaux (2007). *Metaphor and Continental Philosophy: From Kant to Derrida*. New York: Routledge.
- 10) L. J. Cohen (1979). *The Semantics of Metaphor*, in A. Ortony (ed), *Metaphor & Thought*
- 11) Donald Davidson. (1978). "What Metaphors Mean." Reprinted in *Inquiries Into Truth and Interpretation*. (1984), Oxford, Oxford University Press.
- 12) Jacques Derrida (1982). "White Mythology: Metaphor in the Text of Philosophy." In *Margins of Philosophy*. Trans. Alan Bass. Chicago, University of Chicago Press.