

KONSEP ARSITEKTUR METAFORA Pada Gelanggang Olahraga Di Kabupaten Batang

Lisa Evitasari, Ana Hardiana, Widi Suroto
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
lisaevitasari12@gmail.com

Abstrak

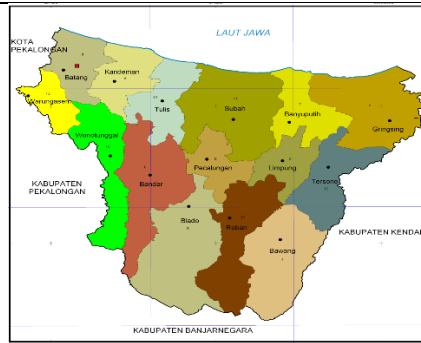
Perkembangan olahraga di Kabupaten Batang dalam tiga tahun terakhir mengalami kenaikan terutama pada minat masyarakat dan prestasi olahraga. Namun, peningkatan tersebut tidak didukung oleh adanya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai. Berdasarkan hal tersebut, maka Kabupaten Batang memerlukan fasilitas baru berupa Gelanggang Olahraga yang dapat memadai kegiatan olahraga dan kegiatan pendukungnya. Pada RPJMD (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah) tahun 2017-2022 telah dicanangkan pembuatan gelanggang olahraga yang memadai kegiatan olahraga indoor. Tujuan penelitian adalah mengkaji konsep arsitektur metafora pada perencanaan gelanggang olahraga. Gelanggang olahraga selain menjadi wadah bagi kegiatan olahraga juga bertujuan untuk menciptakan ikon baru di Kabupaten Batang. Penerapan metafora yang digunakan adalah metafora konkrit dengan mengadopsi bentuk dasar perahu serta unsur elemen pembentuknya. Objek perahu dipilih karena dapat merepresentasikan ciri khas Kabupaten Batang dalam aspek olahraga yang melambangkan lomba tradisional yaitu lomban. Penggunaan metafora konkrit pada penelitian ini bertujuan agar setiap orang yang melihat akan mendapatkan pengalaman visual dan dapat memahami tentang makna dari bentuk yang divisualisasikan. Metode yang digunakan dalam penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu, perumusan masalah, pengumpulan data, analisis, dan sintesis (konsep). Penelitian menghasilkan desain metafora konkrit yang divisualisasikan pada bentuk dasar massa dan fasad bangunan di kawasan Gelanggang Olahraga.

Kata kunci: *Gelanggang Olahraga, Kabupaten Batang, Arsitektur Metafora.*

1. PENDAHULUAN

Olahraga di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir mengalami perkembangan yang pesat, sehingga menyebabkan antusiasme masyarakat terhadap olahraga ikut meningkat. Olahraga di Indonesia berkembang dalam beberapa bentuk, yaitu olahraga kompetisi, olahraga hiburan, dan olahraga bisnis. Seperti yang tertera dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.3 tahun 2005 mengenai tujuan dari usaha memelihara dan meningkatkan kesehatan serta kebugaran dapat menghasilkan prestasi, kualitas manusia yang lebih baik, terciptanya sifat sportivitas serta disiplin, mampu mempererat persatuan dan kesatuan bangsa, memperkuat ketahanan nasional, serta mengangkat harkat, martabat, dan kehormatan bangsa.

Bentuk olahraga yang menjadi kebanggaan Indonesia dalam lingkup luar dan dalam negeri adalah olahraga kompetisi. Olahraga kompetisi mampu menghasilkan prestasi yang tercatat sebagai kebanggaan bagi negara maupun personal. Prestasi olahraga yang telah didapat tidak lepas dari peran penting para atlet yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia. Salah satu daerah yang turut andil dalam berbagai ajang olahraga di Indonesia adalah Kabupaten Batang, Jawa Tengah (gambar 1).



Gambar 1
Peta Kabupaten Batang, Jawa Tengah
Sumber : bappelitbang.batangkab.go.id

Kabupaten Batang tercatat sebagai lingkup daerah Jawa Tengah yang berada pada bagian utara pulau Jawa, berjarak ± 93 km dari ibu kota Jawa Tengah. Berdasarkan data yang bersumber dari Kabupaten Batang dalam Angka tahun 2019, tercatat penduduk terbanyak berada pada rentan usia 15-24 tahun. Potensi SDM dengan rentan usia tersebut merupakan usia produktif bagi setiap individu untuk dapat menghasilkan kualitas dan prestasi terbaik, salah satunya dalam bidang olahraga. Usia 15-24 tahun adalah usia ideal dalam melatih diri dan mengasah keahlian untuk dapat mengikuti pertandingan olahraga. Potensi mumpuni serta peluang besar yang berbanding lurus memberikan kesempatan besar bagi Kabupaten Batang untuk dapat menghasilkan prestasi olahraga sebanyak-banyaknya.

Pada tahun 2017 hingga tahun 2019, KONI Kabupaten Batang (Komite Olahraga Nasional) mencatat bahwa di Kabupaten Batang terdapat 27 cabang olahraga yang dibina dan dilatih secara berkala dalam skala mandiri maupun pemerintah. Data KONI menyebutkan bahwa Kabupaten Batang berhasil menyumbangkan beberapa medali diberbagai nomor cabang olahraga seperti renang, panahan, tinju, dan lainnya pada tingkat nasional, provinsi, dan kabupaten (gambar 2). Ditahun 2019, berhasil mengirimkan satu atlet di event ASIAN GAMES pada nomor cabang *walk climbing* serta dipercaya sebagai tuan rumah dalam ajang kejuaraan provinsi (Kejurprov) olahraga panahan skala Junior se-Jawa Tengah, kemudian menjadi tuan rumah pada event Paragliding Trip of Indonesia (TROI) dalam ajang PraPON. Selain olahraga nasional, Kabupaten Batang memiliki olahraga tradisional yang diadakan setiap tahun sebagai bentuk tradisi, yaitu olahraga Lomba atau lomba dayung perahu. Olahraga ini dilakukan di sungai dengan jarak tempuh sejauh 130 meter dan perlombaan terjadi selama 5 hari berturut-turut.



Gambar 2
Prestasi Olahraga Kabupaten Batang

Melihat potensi SDM dan prestasi yang besar, Kabupaten Batang masih memiliki kendala dalam aspek fasilitas yaitu keterbatasan sarana dan prasarana olahraga. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka Kabupaten Batang membutuhkan fasilitas baru berupa gelanggang olahraga yang mampu memwadahi seluruh kegiatan, baik kegiatan utama maupun kegiatan penunjang. Kegiatan utama yang berupa kegiatan olahraga berlatih dan bertanding diwujudkan dengan gedung olahraga sedangkan kegiatan penunjangnya diwujudkan dengan wisma atlet, kantor, taman, dan fasilitas

lainnya. Pada RPJMD (Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah) Kabupaten Batang tahun 2017-2022 sudah dicanangkakan pembuatan gelanggang olahraga untuk mewadahi kegiatan olahraga indoor. Pengertian dari gelanggang olahraga sendiri yaitu sebuah kawasan yang memang sengaja dibangun sebagai pusat kegiatan olahraga dan hiburan bagi masyarakat luas yang dilengkapi dengan fungsi *indoor* area dan *outdoor* area. Perancangan Gelanggang Olahraga harus memiliki integritas antara kegiatan olahraga dan kegiatan pendukungnya (Rozan, Mustaqimah, & Muqoffa, 2019).

Perencanaan pembangunan kawasan Gelanggang Olahraga Batang dilihat dari segi arsitektur harus dapat sejalan dengan ciri khas daerahnya, maka perencanaan pembangunan kawasan Gelanggang Olahraga Batang menggunakan penerapan arsitektur metafora. Pengertian metafora sendiri merupakan gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan suatu benda melalui perbandingan atau persamaan. Metafora berasal dari bahasa Yunani yaitu *metapherein*. *Metta* yang berarti memindahkan dan *pherein* berarti mengandung atau memuat. Metafora dimunculkan melalui analogi bentuk dari suatu benda yang diterjemahkan kedalam bentuk-bentuk arsitektural dan geometri, sehingga seolah memindahkan makna dan karakter suatu objek menjadi visualisasi dalam arsitektural (Anggoro, Mustaqimah, & Iswati, 2019). Penggunaan konsep metafora juga harus dapat memberikan identitas visual sebagai daya tarik bangunan tanpa mengesampingkan aspek fungsional bangunan (Isadian, Sumaryoto, & Sumadyo, 2019).

Arsitektur metafora yang diterapkan pada kawasan Gelanggang Olahraga Batang yaitu, menggunakan jenis metafora konkrit. Pada buku yang berjudul *Poetic of Architecture : Theory of Design*, oleh Anthony C. Antoniades tahun 1990 dijelaskan bahwa metafora konkrit merupakan gagasan metafora yang mengacu pada karakter visual dan material atau benda-benda nyata yang dapat dirasakan secara visual. Penggunaan penerapan metafora konkrit yang disinkronisasi pada masing-masing bangunan akan lebih difokuskan pada bagian bentuk massa dan fasad bangunan.

Penerapan arsitektur metafora ini diwujudkan dengan memetaforakan salah satu objek yang bersumber dari cabang olahraga tradisional Kabupaten Batang yaitu olahraga lomban atau lomba dayung tradisional, sehingga objek terpilih untuk diadopsi adalah bentuk perahu. Perencanaan pembangunan Gelanggang Olahraga Batang juga bertujuan untuk menciptakan ikon baru Kabupaten Batang. Ikon nantinya dapat menjadi identitas baru yang mampu mencerminkan ciri khas dari Kabupaten Batang dari aspek olahraga yaitu berupa olahraga tradisional lomban yang menggunakan fasilitas utama berupa perahu.

2. METODE PENELITIAN

Metode penyusunan penelitian yang digunakan pada kawasan Gelanggang Olahraga Batang dengan penerapan arsitektur metafora di Kabupaten Batang, Jawa Tengah terdiri dari empat tahapan utama yaitu, perumusan masalah, pengumpulan data, analisis, dan sintesis. Pada tahap awal, yaitu perumusan masalah dilakukan identifikasi terhadap kondisi, fenomena, dan isue-isue yang sedang terjadi di lokasi terkait dengan aspek olahraga. Setelah menyelesaikan perumusan masalah dilanjutkan dengan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif dilakukan dengan cara pengamatan dan survei secara langsung ke lokasi, sedangkan kuantitatif dilakukan dengan cara mempelajari studi literatur yang berkaitan dengan gelanggang olahraga dan arsitektur metafora melalui *platform online* dan *offline*. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan sesuai dengan aspek-aspek yang diperlukan dalam tahap analisis. Tahap akhir yaitu sintesis, dimana hasil dari analisis dijadikan sebagai acuan dalam menghasilkan kriteria desain sesuai dengan prinsip arsitektur metafora kemudian diaplikasikan pada desain kawasan Gelanggang Olahraga Batang di Kabupaten Batang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kawasan Gelanggang Olahraga Batang berlokasi di Jalan Jendral Sudirman, Kecamatan Batang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah, Indonesia (gambar 3). Lokasi site terpilih didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu letak lokasi yang strategis sehingga memiliki akses yang mudah dicapai dari beberapa arah oleh semua kendaraan, serta lokasi yang berada di jalur yang dilalui oleh kendaraan umum. Kondisi eksisting lokasi memiliki potensi sebagai berikut, berdekatan dengan fasilitas umum seperti rumah sakit umum daerah, hotel, SPBU, alun-alun kota, hutan kota, dan stadion M.Sarengat dengan radius jarak ± 3 km dari lokasi. Selain itu, kondisi tanah pada lokasi tidak berkontur dan berada pada lahan kosong yang berbatasan dengan hutan kota dan persawahan. Hal ini nantinya dapat menjadi sumber udara yang baik bagi kegiatan olahraga.



Gambar 3
Lokasi Site Kawasan Gelanggang Olahraga Batang

Fokus utama dalam penyelesaian masalah terkait rancangan kawasan Gelanggang Olahraga Batang yaitu penggunaan penerapan arsitektur metafora pada beberapa bangunan. Penyelesaian penerapan arsitektur metafora terfokus pada bagian bentuk massa dasar dan fasad bangunan di kawasan Gelanggang Olahraga Batang. Pemilihan bentuk sebagai objek metafora didasarkan pada kekhasan atau ciri khas dari Kabupaten Batang dalam aspek olahraga. Penggambaran metafora mengadopsi salah satu cabang olahraga tradisional yaitu olahraga lomban atau lomba dayung tradisional, sehingga objek terpilih yang dimetamorakan adalah bentuk perahu (gambar 4).



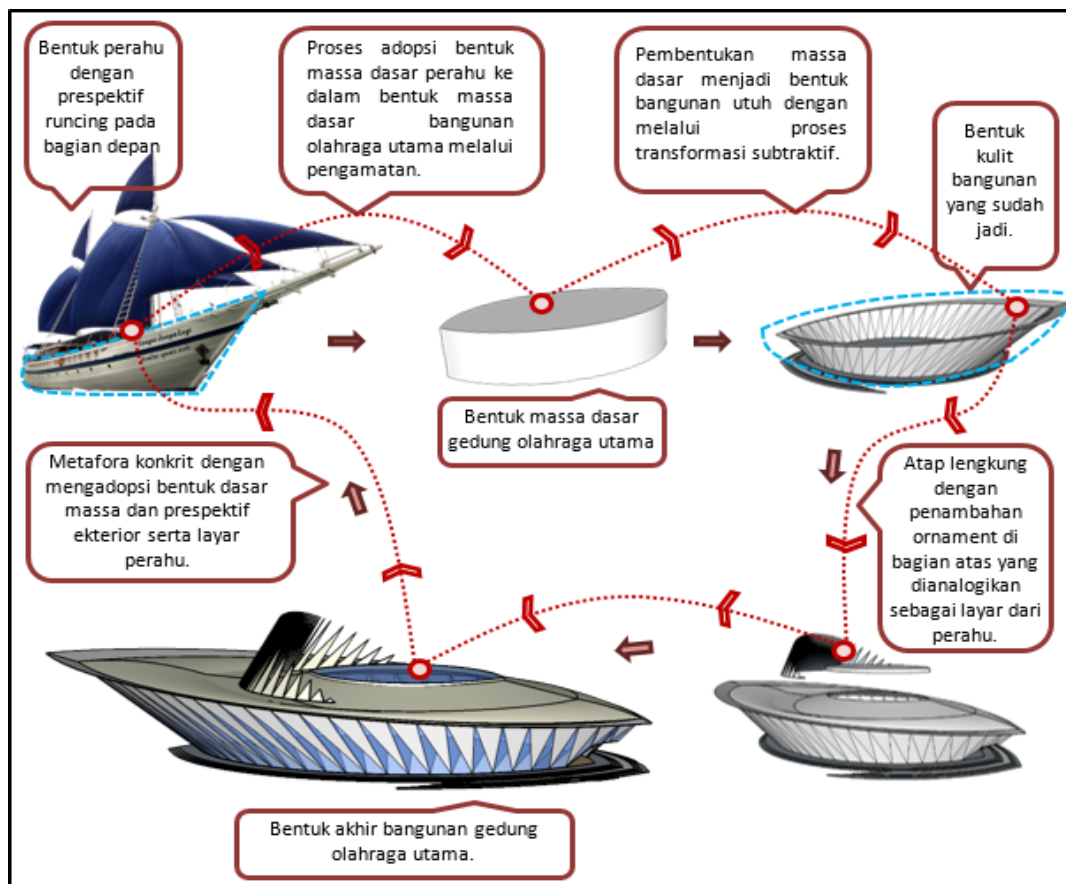
Gambar 4
Bentuk Perahu sebagai Objek Metafora

Penerapan jenis metafora yang digunakan adalah jenis metafora konkrit dengan mengadopsi bentuk perahu sebagai acuan dalam mendesain bangunan. Bertujuan untuk dapat

menampilkan keunikan dan kekhasan dari bangunan yang kemudian dapat menjadi identitas tersendiri bagi bangunan. Penyelesaian rancangan dengan menerapkan metafora pada desain dapat diketahui dalam proses yang dimulai dari penentuan bentuk massa dasar. Massa dasar kemudian mengalami transformasi bentuk sehingga mejadi bentuk massa akhir yang akan digunakan. Kemudian dilakukan penyesuaian bentuk massa dengan bentuk fasad yang diinginkan, sehinga dapat menampilkan hasil dari proses metafora bentuk perahu. Beberapa unsur yang digunakan dari bentuk perahu berupa bentuk dasar, unsur elemen lengkung, unsur elemen lancip, unsur material kayu dan kaca, serta elemen warna. Pada kawasan Gelanggang Olahraga Batang terdapat beberapa bangunan yang menerapkan proses metafora dalam rancangan desainnya, yaitu bangunan gedung olahraga utama, empat bangunan gedung olahraga mini, dan dua bangunan wisma atlet.

Bangunan pertama adalah bangunan gedung olahraga utama yang merupakan bangunan utama pada kawasan Gelanggang Olahraga Batang. Gedung olahraga utama terletak pada bagian depan site dan dapat terlihat jelas dari berbagai arah dari luar site (gambar 6). Bangunan gedung olahraga utama terdiri dari tiga lantai. Lantai satu mewadahi kegiatan olahraga indoor dan kegiatan servis. Lantai dua difungsikan sebagai koridor menuju tribun utama. Lantai tiga difungsikan sebagai *free space*. Area tribun pada bangunan gedung olahraga utama terdapat di lantai dua hingga lantai tiga dan tribun VIP pada lantai satu.

Proses penyelesaian metafora yang digunakan pada bangunan gedung olahraga utama menggunakan jenis metafora konkrit. Metafora konkrit diterapkan dengan mengadopsi secara langsung bentuk dasar perahu ke dalam rancangan desain bangunan gedung olahraga utama. Bentuk massa yang telah terpilih kemudian dilakukan transformasi subtraktif. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan visualisasi yang mampu merepresentasikan bentuk perahu melalui bentuk massa dan fasad bangunan gedung olahraga utama (gambar 5).



Gambar 5
Proses Metafora pada Pembentukan Bangunan Gedung Olahraga Utama

Merujuk pada skema proses penyelesaian metafora yang telah dijelaskan pada gambar nomor tiga didapatkan desain akhir dengan visualisasi yang mampu merepresentasikan bentuk perahu (gambar 7). Guna memberikan visualisasi yang lebih identik, dilakukan penambahan kolam buatan pada bagian bawah bangunan gedung olahraga utama. Hal ini dapat memberikan kesan bahwa bangunan gedung olahraga utama mengambang diatas air seperti perahu yang mengambang diatas lautan (gambar 7).



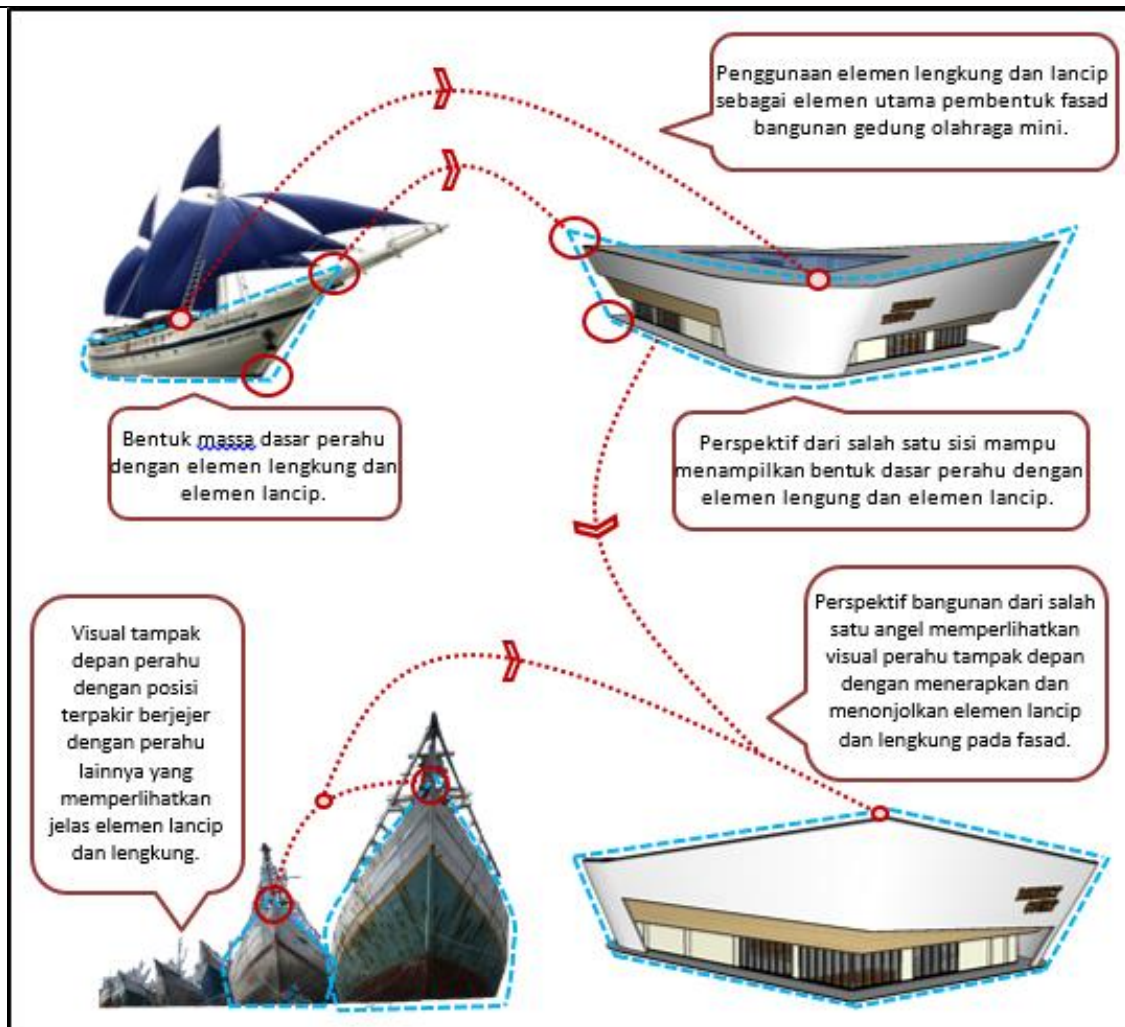
Gambar 6
Bangunan Gedung Olahraga Utama Terlihat Jelas dari Luar Site



Gambar 7
Desain Akhir Bangunan Gedung Olahraga Utama

Kedua adalah bangunan gedung olahraga mini yang terletak pada bagian tengah site atau berada di selatan bangunan gedung olahraga utama. Gedung Olahraga Mini bersifat semi publik. Terdiri dari empat bangunan yang masing-masing mewadahi fungsi lapangan khusus yaitu, lapangan basket, lapangan voli, lapangan badminton, dan lapangan tenis meja dengan gym center di lantai dua. Gedung olahraga mini tidak diperuntukkan untuk pertandingan, sehingga tidak memiliki tribun khusus. Gedung olahraga mini diperuntukkan untuk tempat latihan atlet secara indoor. Setiap bangunan gedung olahraga mini memiliki identitas berupa nama bangunan pada bagian fasad bangunan.

Penerapan metafora yang digunakan pada bangunan gedung olahraga mini merupakan jenis metafora konkrit. Penyelesaian penerapan metafora konkrit mengambil unsur elemen lengkung dan elemen lancip yang berasal dari unsur elemen pembentuk bentuk perahu. Kedua elemen disatukan menjadi bentuk bangunan baru, sehingga menghasilkan visualisasi yang mampu merepresentasikan bentuk perahu pada bangunan gedung olahraga mini (gambar 8). Pada beberapa perspektif bangunan gedung olahraga mini berhasil menampilkan visualisasi perahu tampak depan dan visualisasi bentuk dasar perahu dengan kelengkungan yang sesuai.



Gambar 8
Proses Metafora pada Pembentukan Bangunan Gedung Olahraga Mini

Sesuai dengan skema penyelesaian metafora yang mengadopsi elemen lengkung dan elemen lancip dari unsur elemen pembentuk perahu dihasilkan tampilan akhir bangunan dengan visualisasi yang mampu menggambar bentuk perahu tampak depan (gambar 9). Penataan bangunan secara berjejer empat dengan memperhitungkan orientasi bangunan menghasilkan perspektif visualisasi tampak depan kapal yang seolah-olah sedang parkir di tepi dermaga (gambar 10). Pada sisi perspektif yang lain bangunan dapat memperlihatkan seperti bentuk dasar perahu dengan kelengkungan yang sesuai.



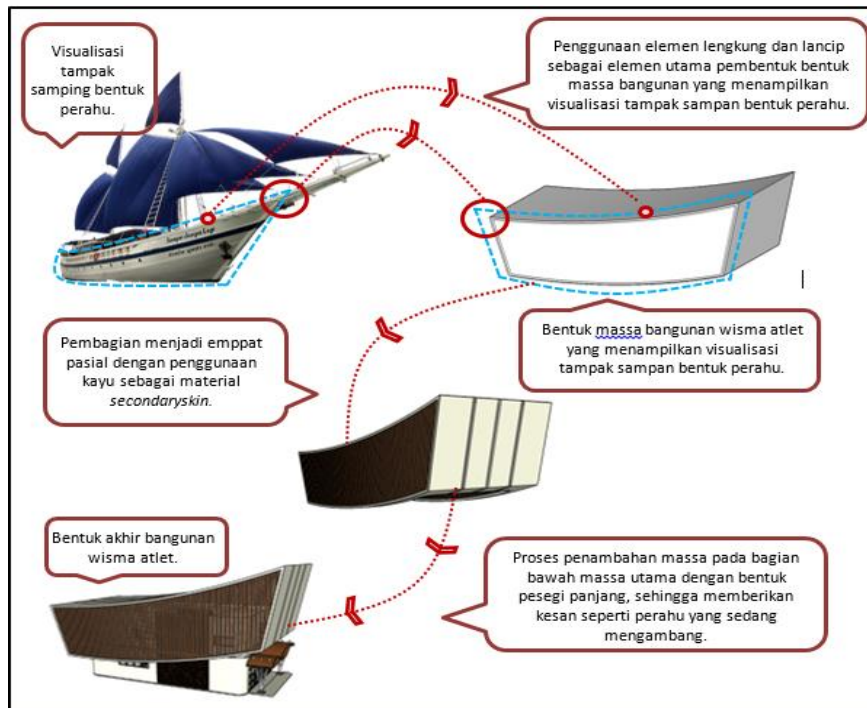
Gambar 9
Desain Akhir Bangunan Gedung Olahraga Mini



Gambar 10
Visualisasi Bangunan dengan Bentuk Perahu Terparkir

Terakhir adalah bangunan wisma atlet. Wisma atlet merupakan bangunan pendukung utama dalam kawasan Gelanggang Olahraga Batang. Bangunan wisma atlet memiliki tingkat privasi yang tinggi, sehingga bangunan ini diletakkan pada bagian selatan site. Bangunan wisma atlet berfungsi sebagai hunian bagi para atlet yang sedang menjalankan program pemusatan. Bangunan wisma atlet terdiri dari dua bangunan kembar yaitu bangunan wisma atlet bagi perempuan dan wisma atlet bagi laki-laki. Bangunan wisma atlet terdiri dari dua lantai dengan fungsi lantai satu sebagai ruang bersama dan lantai dua sebagai ruang istirahat mandiri. Bangunan wisma atlet juga memiliki fasilitas yang lengkap seperti ruang belajar, ruang bermain, aula makan, dan lainnya.

Proses penerapan metafora pada bangunan wisma atlet menggunakan jenis metafora konkrit. Mengadopsi secara langsung unsur elemen lengkung dan lancip yang diambil dari elemen pembentuk perahu ke dalam rancangan desain bangunan wisma atlet. Kedua elemen dikombinasikan menjadi satu kemudian diterapkan pada bagian pembentuk fasad bangunan wisma atlet. Kombinasi kedua elemen menghasilkan perspektif visual yang memberikan gambaran bentuk perahu (gambar 11).



Gambar 11
Proses Penerapan Metafora pada Bangunan Wisma Atlet

Proses penyelesaian penerapan metafora pada rancangan bangunan wisma atlet yang telah dijabarkan pada gambar nomor sembilan menghasilkan desain akhir dari bangunan wisma atlet (gambar 12). Desain akhir memperlihatkan visualisasi bentuk dan fasad bangunan yang memberikan kemiripan dengan bentuk dari perahu. Terlihat dari bentuk tampak samping bangunan yang memperlihatkan elemen lancip serta elemen lengkung yang ditonjolkan pada bangunan, sehingga didapatkan visualisasi bentuk perahu dari perspektif bagian samping.



Gambar 12
Desain Akhir Bangunan Wisma Atlet

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan pembangunan kawasan Gelanggang Olahraga Batang yang menerapkan arsitektur metafora telah menjadi solusi dari permasalahan yang ada atas kurangnya fasilitas sarana dan prasarana olahraga. Kawasan Gelanggang Olahraga Batang dengan menerapkan arsitektur metafora menghasilkan spesifikasi desain yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya. Arsitektur metafora yang digunakan adalah jenis metafora konkrit dengan bentuk perahu sebagai objek yang akan diadopsi. Objek perahu dipilih berdasarkan pada ciri khas Kabupaten Batang dalam aspek olahraga yang melambangkan olahraga tradisional yaitu, berupa olahraga lomban atau lomba dayung perahu di sungai. Penyelesaian desain dengan penerapan metafora terfokus pada bagian fasad dari ketiga bangunan utama yaitu bangunan gedung olahraga utama, empat bangunan gedung olahraga mini, dan dua bangunan wisma atlet. Unsur elemen yang diadopsi adalah bentuk massa dasar perahu, elemen lengkung, elemen lancip, elemen material, dan elemen warna. Keseluruhan elemen dikombinasikan dan menghasilkan bentuk bangunan serta fasad bangunan yang berhasil merepresentasikan bentuk objek perahu. Desain ikonik yang mencerminkan ciri khas Kabupaten Batang menjadikan identitas tersendiri bagi bangunan dan dapat menjadi ikon dari Kabupaten Batang.

Saran bagi peneliti dalam masa selanjutnya adalah prinsip-prinsip arsitektur metafora tidak hanya memiliki artian sempit sehingga penerapan dengan konsep ini dapat diperluas dari segi analogi obyek ataupun desain. Melalui penerapan yang sesuai, perancangan akan menghasilkan karya desain yang dapat di hargai sebagai karya khusus dari seorang arsitek. Saran bagi perencana arsitektur untuk kedepannya yaitu penggunaan konsep metafora ini dapat dijadikan acuan dalam menciptakan karya khas dari suatu daerah.

REFERENSI

- Pemerintah Indonesia. 2005. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 pasal 1 dan pasal 17, tentang Sistem Keolahragaan. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Kamus Umum Bahasa Indonesia. 1996. P. N. Balai pustaka : Jakarta.
- Kabupaten Batang dalam Angka tahun 2019. 2019. Kabupaten Batang : Badan Pusat Statistik Kabupaten Batang.
- Antoniades, Anthony C. 1990. *Poetic of Architecture : Theory of Design*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Anggoro, P., Mustaqimah, U., & Iswati, T. Y. (2019). Penerapan Arsitektur Metafora Tangible Pada Bangunan Museum Batuan dan Mineral Di Kebumen. SENTHONG, Vol 2, No.1, Januari 2019, 10.
- Isadian, B., Sumaryoto, Sumadyo, A., (2019). Pendekatakn Arsitektur Metafora Dalam Perancangan Identitas Visual Bangunan Youth Art Center, Di Magelang. SENTHONG, Vol 2, No.2, Juli 2019, 10.
- Rozan, A., k., Mustaqimah, U., Muqoffa, M., (2019). Pendekatan Transprogramming Pada Desain Gelanggang Olahraga Di Kabupaten Banyumas. SENTHONG, Vol 2, No.2, Juli 2019, 10.