

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN *TRAINING CENTER BASEBALL* DAN *SOFTBALL* DI SURAKARTA

Anindya Pavita Salsabila, Amin Sumadyo

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

anindyapavitas@gmail.com

Abstrak

Olahraga prestasi memfokuskan pada pencapaian hasil yang optimal dan kompetisi yang tinggi. Prestasi olahraga didukung dengan adanya metode pelatihan secara tepat dan terpadu. *Training Center* hadir sebagai wadah bagi atlet cabang olahraga *baseball* dan *softball* guna meningkatkan minat, bakat, dan prestasi. Dalam perencanaan dan perancangan *Training Center Baseball* dan *Softball* memerlukan desain khusus untuk memaksimalkan kemampuan atlet secara optimal. Untuk mencapai kegiatan tersebut, pendekatan arsitektur perilaku lingkungan dapat digunakan pada bangunan. Karakteristik atlet digunakan sebagai landasan analisis kebutuhan yang diaplikasikan ke dalam konsep perancangan *training center baseball* dan *softball* di Surakarta dengan menggunakan teori atribut perilaku. Metode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif yang dimulai dengan tahapan penggalian ide awal, pengumpulan data, dan analisis kriteria desain sebagai acuan perancangan *training center baseball* dan *softball* yang ditransformasikan ke dalam sebuah desain. Hasil penelitian ini berupa konsep desain *training center baseball* dan *softball* dengan mengaplikasikan teori atribut perilaku pada pengolahan tapak, bentuk, tampilan, peruangan, tata sirkulasi yang sesuai dengan kegiatan pengguna. Teori atribut perilaku diantaranya kenyamanan, aksesibilitas, rangsangan indera, kontrol dan legibilitas.

Kata kunci: *Training Center, Baseball, Softball, Atribut Perilaku, Arsitektur.*

1. PENDAHULUAN

Provinsi Jawa Tengah menjadi salah satu provinsi yang memiliki cukup banyak atlet *baseball* dan *softball*. Perkembangan olahraga *baseball* dan *softball* di Jawa Tengah tergolong cukup tinggi. Menurut data yang diperoleh dari SISAKTI KONI Jawa Tengah, pada tahun 2023 Provinsi Jawa Tengah memiliki 151 atlet *softball* yang berasal dari 6 kabupaten/kota. Kota Surakarta memiliki 31 atlet; Kota Kudus memiliki 29 atlet; Kota Semarang memiliki 27 atlet; Kabupaten Grobogan memiliki 26 atlet; Kabupaten Pekalongan memiliki 22 atlet; dan Kabupaten Karanganyar memiliki 16 atlet.

Provinsi Jawa Tengah hanya memiliki tiga lapangan *baseball* dan *softball* sehingga kegiatan latihan dilakukan di alun-alun atau lapangan terbuka milik pemerintah atau instansi pendidikan yang pada dasarnya bukan dikhususkan bagi tempat pelatihan *baseball* dan *softball*. Kondisi tersebut menyebabkan pelatihan menjadi tidak optimal karena lapangan yang digunakan tidak sesuai dengan standar *World Baseball Softball Confederation (WBSC)*.

Kurangnya perhatian pemerintah terjadi pada aspek penyediaan fasilitas pusat pelatihan yang meliputi area pertandingan, area pelatihan terpusat, dan segala fasilitas pendukung latihan *baseball* dan *softball*. Berdasarkan hasil studi banding, fasilitas olahraga yang digunakan untuk latihan saat ini tidak memenuhi standar WBSC karena kegiatan latihan masih dilakukan di fasilitas umum yang dimiliki oleh pemerintah atau instansi pendidikan.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka diperlukan *training center baseball* dan *softball* di Kota Surakarta sesuai dengan standar yang dapat menjadi tempat berbagai aktivitas olahraga *baseball* dan *softball* terutama sebagai *training center* bagi atlet Jawa Tengah sebelum mengikuti turnamen baik di tingkat provinsi maupun nasional. *Training center baseball* dan *softball* dapat dijadikan wadah bagi masyarakat untuk mempelajari dan mengembangkan minat mereka dalam *baseball* dan *softball*.

Sebagian besar pengguna dari *training center baseball* dan *softball* adalah atlet. Atlet adalah individu yang memiliki karakteristik unik dan bakat khusus, serta memiliki pola perilaku, kepribadian, dan latar belakang kehidupan yang secara spesifik memengaruhi dirinya sendiri (Satiadarma, 2000). Pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa atlet merupakan individu yang terlatih dan memiliki keunikan bakat dan kemampuan khusus di bidang olahraga.

Kemampuan khusus ketika dikembangkan dengan baik, dapat menghasilkan pencapaian yang sangat luar biasa. Prestasi seorang atlet dipengaruhi oleh faktor internal, seperti faktor bawaan (genetik) dan faktor kepribadian. Selain itu, terdapat faktor eksternal yang melibatkan lingkungan, termasuk lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan sosial (Maksum, 2006).

Olahraga mengajarkan atlet untuk disiplin, tekun, tidak mudah menyerah, jiwa sportivitas, mempunyai jiwa kompetitif yang tinggi, semangat bekerja sama, berani mengambil keputusan. Terdapat tujuh karakteristik utama yang dapat ditemukan pada seorang atlet meliputi ambisi prestatif, usaha keras, ketekunan, komitmen, kemandirian, kecerdasan, dan kontrol diri (Maksum, 2006).

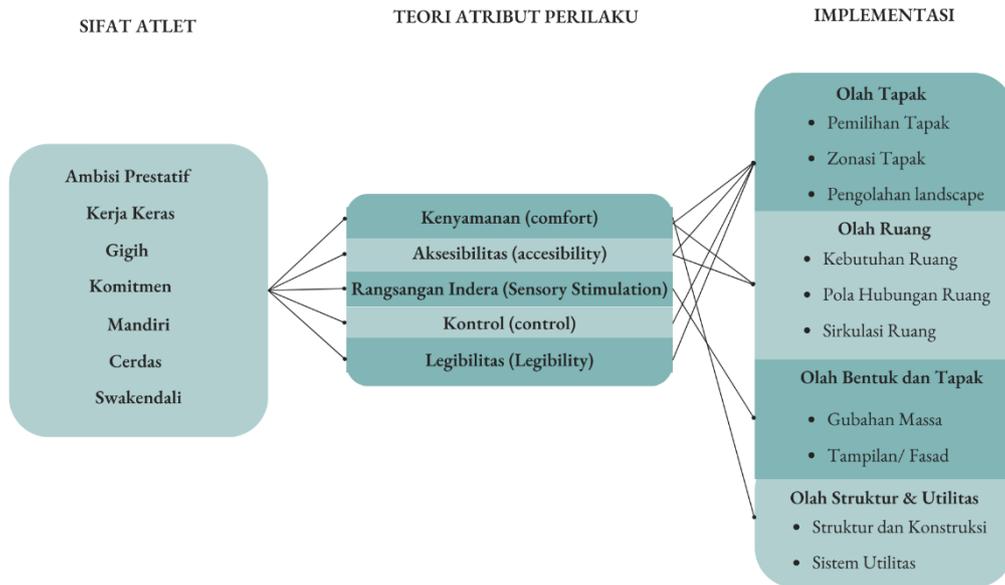
Perencanaan dan perancangan *training center baseball* dan *softball* di Surakarta menggunakan teori atribut perilaku untuk menyelesaikan permasalahan pada desain arsitektur. (Weisman, 1981) merumuskan teori atribut perilaku sebagai hasil interaksi antara organisasi, individu, dan pengaturan fisik. Atribut yang timbul dari interaksi dapat dibagi menjadi lima, termasuk kenyamanan (*comfort*), aksesibilitas (*accessibility*), rangsangan indera (*sensory stimulation*), kontrol (*control*), dan legibilitas (*legibility*).

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terapan melalui deskriptif kualitatif. Penelitian ini dimulai dengan tahapan awal berupa menguraikan data yang terkait dengan *training center*, karakteristik atlet, olahraga *baseball*, olahraga *softball*, dan teori atribut perilaku. Sumber data diperoleh melalui studi literatur, jurnal, atau artikel terkait. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dalam proses perancangan desain. Analisis terfokus pada penerapan arsitektur perilaku pada perancangan bangunan.

Penerapan teori atribut perilaku pada perancangan berpedoman pada empat prinsip desain arsitektur perilaku yaitu memperhatikan perilaku dan kondisi pengguna; mewadahi aktivitas pengguna dengan nyaman serta menyenangkan; mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan; memenuhi nilai estetika, komposisi; dan estetika bentuk (Weisten, 1987). Keempat prinsip desain arsitektur perilaku tersebut diterapkan pada komponen perancangan arsitektur meliputi pengolahan zona kegiatan, penentuan bentuk gubahan massa dan tampilan bangunan, serta penataan *landscape* bangunan (Lihat Gambar 1).

Kriteria Desain



Gambar 1
Bagan Kriteria Desain *Training Center Baseball dan Softball* berdasarkan Teori Atribut Perilaku

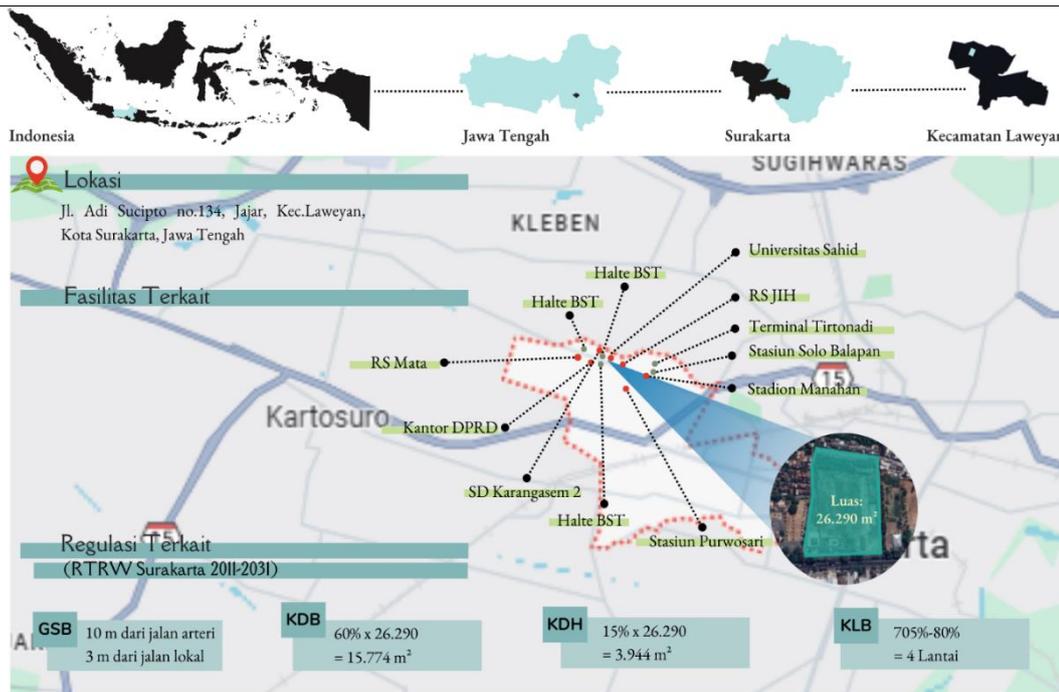
Tahapan terakhir berupa tahap transformasi desain dengan visualisasi konsep menjadi gambar skematik, 3D model, dan detail gambar teknik berupa gambar situasi, site plan, denah, potongan, tampak, jaringan utilitas, detail struktur, serta detail arsitektural.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Training center baseball dan softball dengan pendekatan arsitektur perilaku di Surakarta merupakan sebuah wadah bagi para atlet untuk meningkatkan dan memaksimalkan tingkat minat, bakat, kemampuan, serta prestasi atlet secara optimal.

Pembahasan dibagi menjadi dua, yaitu kebutuhan pada *training center baseball dan softball* serta analisis teori atribut perilaku Weisman (1981). Kebutuhan yang diidentifikasi meliputi kebutuhan ruang, kebutuhan bentuk dan tampilan bangunan, dan kebutuhan penataan lansekap bangunan.

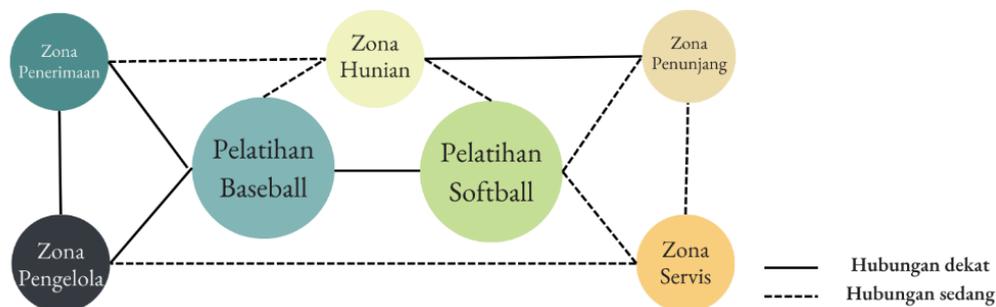
Pemilihan tapak didasarkan pada lokasi strategis dengan tingkat fleksibilitas serta aksesibilitas yang tinggi, dan kota yang menjadi pusat kegiatan olahraga. Selain itu, tapak dikelilingi oleh fasilitas publik seperti rumah sakit, halte, terminal, dan stasiun. Berdasarkan pertimbangan tersebut tapak yang terpilih berada di Jl. Adi Sucipto No. 134, Jajar, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta, Jawa tengah dengan luas 26.290 m². Sisi selatan site berbatasan langsung dengan jalan arteri dua arah dengan lebar jalan 12 m. Sisi utara site berbatasan langsung dengan jalan selebar 4 m dan permukiman warga. Sisi Timur dan Barat berbatasan langsung dengan jalan pemukiman dengan lebar 4 m (Lihat gambar 2).



Gambar 2
Analisis Tapak Makro

Kebutuhan dari *training center baseball* dan *softball* di Surakarta dianalisis menggunakan teori atribut perilaku Weisman (1981) dengan acuan pada prinsip perilaku Weisten (1987). Kebutuhan ruang terbentuk dari aktivitas pengguna. Pengguna pada *training center baseball* dan *softball* ini terdiri dari pengelola, staff, atlet dan pelatih. Program ruang dalam perencanaan dan perancangan *training center baseball* dan *softball* ini bertumpu pada aktivitas atau kegiatan yang perlu diwadahi di dalamnya dengan tujuan memenuhi kebutuhan atlet *baseball* dan *softball* akan fasilitas pelatihan yang menghasilkan zona kegiatan.

Zona kegiatan mengacu pada prinsip memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna. Mayoritas pengguna *training center baseball* dan *softball* adalah atlet dan pelatih. Penerapan teori atribut perilaku yang dapat diterapkan adalah konsep kenyamanan. Penerapan konsep ini mencakup pembagian zona kegiatan, pola hubungan ruang (Lihat gambar 3), dan kebutuhan besaran ruang pada setiap zona kegiatan (Lihat tabel 1).



Gambar 3
Pola Hubungan Ruang Makro

TABEL 1
BESARAN RUANG

Zona	Fasilitas Ruang	Luasan (m ²)	Jumlah luasan (m ²)
Zona Penerima	Entrance	9	754,8
	Parkir Motor	160	
	Parkir Mobil	300	
	Lobby, Lounge	150	
	Ruang Pengawas	10	
Zona Pelatihan	Lapangan Baseball	8000	15,115
	Lapangan Softball	4000	
	Ruang Drill	300	
	Ruang Fitness	84	
	Ruang Loker	128	
	Toilet	84	
Zona Hunian (Asrama)	Hall	90	1.457,76
	Ruang Tamu	50	
	Ruang Tidur	900	
	Ruang Santai	20	
	Ruang Makan	30	
	Ruang Pantry	40	
	Lavatory	84,8	
Zona Penunjang	Ruang Tunggu	150	489,6
	Ruang Medis	40	
	Dapur	84	
	Ruang Cuci	64	
	Gudang Perlengkapan	30	
	Ruang Terapi	40	
Zona Pengelola dan Staff	Ruang Pimpinan	8,4	514,08
	Ruang Administrasi, Tata Usaha, Kepegawaian, dan Keuangan	84	
	Ruang Sie Kelembagaan	84	
	Ruang Informasi, Humas eksternal	84	
	Kantin	84	
	Toilet	84	
Zona Servis	Ruang Mekanikal Elektrikal	77	275,76
	Ruang AHU	67	
	Ruang Tandon Air dan Pompa	30	
	Ruang Kontrol	9	
	Gudang umum dan alat	30	
	Ruang Cleaning Service	16,8	

Bentuk dan tampilan bangunan mengacu pada prinsip kemampuan berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan. Pendekatan ini memperhatikan perilaku pengguna dan bertujuan untuk memenuhi nilai estetika dengan mengekspresikan fungsi bangunan. Dalam konteks ini, teori atribut perilaku yang dapat diaplikasikan untuk menciptakan tampilan bangunan adalah rangsangan inderawi. Penampilan bangunan dapat diwujudkan melalui pengolahan bentuk massa dan penentuan warna pada setiap bangunan. Desain yang menarik dapat membangkitkan semangat ambisi dan kompetitif bagi para atlet.

TABEL 2
ANALISIS BENTUK DASAR BERDASARKAN ZONA KEGIATAN

Zona	Karakter
Zona Penerima	Menampilkan kesan <i>welcome</i> , kuat, dan kokoh
Zona Pelatihan	Menampilkan kesan luas, <i>fresh</i> , semangat, dan atraktif
Zona Hunian (Asrama)	Menampilkan kesan hangat, kekeluargaan dan kebersamaan
Zona Penunjang	Menampilkan kesan semangat dan <i>fresh</i>
Zona Pengelola	Menampilkan kesan <i>welcome</i> dan dinamis

Penerapan bentuk berdasarkan zona kegiatan menggunakan kombinasi antara persegi dan lingkaran. Bentuk dasar sesuai dengan standar serta cerminan kepribadian atlet yang suka berkumpul untuk bersosialisasi antar sesama, bebas, aktif, bersemangat dalam kompetisi. Dengan cara ini, penggabungan bentuk-bentuk tersebut dapat mencakup segala kebutuhan olahraga yang berfungsi secara optimal.



Gambar 4
Bentuk Massa Zona Hunian

Penerapan warna tajam pada tampilan bangunan untuk membangun semangat atlet (Lihat tabel 2). Warna tajam yang digunakan tetap sesuai dengan fungsi bangunan.

TABEL 2
PENERAPAN WARNA BERDASARKAN ZONA KEGIATAN

Zona	Karakter	Warna
Zona Penerima	Menampilkan kesan <i>welcome</i> , kuat, dan kokoh	Perpaduan warna putih, coklat, dan abu-abu
Zona Pelatihan	Menampilkan kesan luas, <i>fresh</i> , semangat, dan atraktif	Perpaduan warna putih, merah, kuning, dan abu-abu
Zona Hunian (Asrama)	Menampilkan kesan hangat, kekeluargaan dan kebersamaan	Perpaduan warna coklat dan putih
Zona Penunjang	Menampilkan kesan semangat dan <i>fresh</i>	Perpaduan warna merah dan putih
Zona Pengelola	Menampilkan kesan <i>welcome</i> dan dinamis	Perpaduan warna putih, coklat, dan abu-abu

Penerapan pada penataan tapak meliputi penataan sirkulasi dan penentuan unsur-unsur lansekap dengan mengacu pada prinsip mewadahi aktivitas pengguna dengan nyaman dan menyenangkan. Teori atribut perilaku yang dapat diterapkan adalah aksesibilitas.

Aksesibilitas membahas kemudahan bergerak melalui dan di lingkungan, terkait dengan sirkulasi, terutama jalur. Sirkulasi terbagi menjadi luar (menuju bangunan) dan dalam. Sirkulasi luar melibatkan mencapai area bangunan, sedangkan sirkulasi dalam melibatkan elemen penghubung seperti jalur pejalan kaki, jalur kendaraan, atau koridor pejalan kaki. Pencapaian ini diatur melalui penempatan pintu masuk utama (*main entrance*) dan pintu masuk samping (*side entrance*) (Lihat gambar 5).



Gambar 5
Peletakan Main Entrance dan Side Entrance sebagai Sirkulasi Keluar-Masuk Training Center

Penerapan pada lansekap menggunakan teori atribut perilaku kontrol dan legibilitas. Kontrol merujuk pada kondisi suatu lingkungan yang menciptakan personalitas, membentuk teritori, dan mengatur batasan suatu ruang. *Training Center* terbagi menjadi beberapa zona kegiatan yang memerlukan batasan untuk menciptakan personalitas penggunaannya. Penerapan batasan ini dapat diwujudkan dengan menggunakan vegetasi seperti tanaman pembatas atau tanaman tepi dengan jenis *pittosporum*, pohon cemara kipas, dan pohon palem, yang berfungsi sebagai pagar.



Gambar 6
Peletakan Tanaman Pembatas pada Training Center

Legibilitas (legibility) adalah konsep yang membicarakan tentang kemudahan bagi seseorang untuk memahami elemen-elemen kunci dan hubungan di dalam suatu lingkungan. Pemahaman ini membuat pengguna lebih mudah menemukan jalan atau arah yang diinginkan. Penerapan teori legibilitas diwujudkan dalam bentuk adanya penanda pada setiap bangunan, yang akan mempermudah pengguna dalam menemukan tujuannya. Penanda tersebut berupa papan nama.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Training center baseball dan *softball* di Surakarta merupakan sebuah gagasan konsep desain fasilitas yang dapat mawadahi kebutuhan atlet *baseball* dan *softball* dalam berlatih. Penerapan teori atribut perilaku Weisman (1981) diproyeksikan secara menyeluruh pada pengolahan tapak, pengolahan bentuk dan tampilan bangunan, pengolahan ruang.

Penerapan lima teori atribut perilaku pada bangunan, yaitu kenyamanan, rangsangan inderawi, aksesibilitas, control, dan legibilitas. Dalam hal ini, teori kenyamanan digunakan untuk menghasilkan pembagian zona kegiatan dan penentuan besaran ruang untuk setiap zona, termasuk zona penerimaan, pelatihan, hunian, penunjang, serta pengelolaan dan servis. Lalu, teori selanjutnya rangsangan inderawi digunakan pada tampilan bangunan, menetapkan bentuk dasar dan warna bangunan sesuai karakteristik siswa atlet. Lalu, teori selanjutnya aksesibilitas digunakan pada sirkulasi dalam bangunan, dengan penempatan *Main Entrance* (ME) dan *Side Entrance* (SE) sesuai dengan kebutuhan desain. Selanjutnya, teori kontrol dan legibilitas digunakan pada lansekap, mencakup penentuan vegetasi dengan jenis *pittosporum*, pohon cemara kipas, dan pohon palem sebagai batas antar zona dan antara bangunan dengan sirkulasi, serta penggunaan penanda seperti papan nama, *training center*. Dengan demikian, penerapan kombinasi teori-teori ini bertujuan untuk menciptakan bangunan yang tidak hanya fungsional namun juga memperhatikan aspek kenyamanan, estetika, dan kejelasan bagi pengguna.

REFERENSI

- Maksum, A. (2006). Ciri Kepribadian Atlet Berprestasi Tinggi.
- Satiadarma, M. P. (2000). Dasar-Dasar Psikologi Olahraga.
- Weisman, J. (1981). *Evaluating Architectural Legibility*. New York.
- Weisten, C. D. (1987). *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*. New York: Plenum Press.