

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 PEMAHAMAN JUDUL

**Judul : Perencanaan dan Perancangan Pusat Pendidikan dan Pelatihan
Bulu Tangkis di Kota Kupang**

Tema : Pendekatan Metafora Arsitektur

1.1.1 Pengertian

- a) **Perencanaan** berasal dari kata rencana yang artinya konsep, rancangan, atau program. Selain itu, rencana dapat diartikan sebagai pengambilan keputusan tentang apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 3,2007:946).
- b) **Perancangan** adalah proses, cara, perbuatan merancang sesuatu. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 3,2007:927).
- c) **Pusat** menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pokok pangkal (berbagai urusan, hal dan sebagainya). (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 3,2007:987).
- d) **Pendidikan** adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 3,2007:903).
- e) **Pelatihan** dapat diartikan sebagai suatu usaha memberikan pelajaran untuk membiasakan atau memperoleh suatu kecakapan. Dalam hal ini adalah kecakapan bermain bulu tangkis. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 3,2007:897).
- f) **Bulutangkis** adalah Permainan yang dimainkan dengan menggunakan raket dan kok yang dipukul melampaui jaring di tengah lapangan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi 3,2007:197).

1.1.2 Interpretasi Judul

Perencanaan dan perancangan Pusat Pendidikan dan Pelatihan Bulutangkis di Kota Kupang dengan pendekatan Metafora Arsitektur merupakan tempat pembinaan, pelatihan, dan kompetisi bagi para atlet untuk dapat mencapai prestasi. Prestasi yang dicita-citakan mampu diraih dengan adanya semangat dalam berolahraga. Semangat ditimbulkan oleh beberapa faktor.

Salah satu faktor terpenting adalah prasarana olahraga yang representatif dan mampu membangkitkan semangat para atlet saat berolahraga maupun bertanding. Menanggapi hal ini maka sangat dibutuhkan sebuah pelatihan bulutangkis dengan standar internasional yang dilengkapi dengan fasilitas lainnya.

1.1.3 Pembandingan Judul Sejenis

Museum Tsunami, Aceh

Museum Tsunami Karya Arsitek Ridwan Kamil ini adalah sebuah museum yang dirancang sebagai monumen simbolis untuk bencana gempa bumi dan tsunami Samudra Hindia 2004 sekaligus pusat pendidikan dan tempat perlindungan darurat andai tsunami terjadi lagi.



Gambar 2. 1 Museum Tsunami, Aceh

Sumber: andreaspdaniswara.com

Museum ini mencoba merespon beberapa aspek penting dalam perancangan seperti memori terhadap peristiwa bencana tsunami, fungsionalitas

sebuah bangunan museum/memorial, identitas kultural masyarakat Aceh, dan estetika baru yang bersifat modern.

Bentuk badan bangunan berbentuk seperti pusaran dan obak, hal ini untuk mengingatkan bencana tsunami di aceh.



Gambar 2. 2 Museum Tsunami, Aceh

Sumber: andreaspdaniswara.com

Desain Museum pada tampilan luar mengambil bentuk kapal dengan memodifikasi atap sebagai “bukit penyelamat”. Hal ini mengacu pada harapan museum sebagai tempat menyelamatkan diri apabila bencana Tsunami terjadi lagi (Bahtera Nuh).



Gambar 2. 3 Museum Tsunami, Aceh

Sumber: andreaspdaniswara.com

Hubungan dengan judul:

Museum Tsunami dan Pusat Pendidikan dan Pelatihan Bulutangkis sama-sama menerapkan pendekatan metafora arsitektur.

1.2 PEMAHAMAN OBJEK PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

1.2.1 Pemahaman Objek Perencanaan

A. Sejarah Bulutangkis

Bulutangkis berasal dari India yang disebut “Poona”. Lalu permainan ini dibawa ke Inggris dan dikembangkan di sana. Pada tahun 1873 permainan ini dimainkan di taman istana milik Duke de Beaufort di Badminton Gloucestershire. Oleh karena itu permainan ini kemudian dinamakan “Badminton”. Oleh karena perkembangannya sudah cukup luas, maka perlu didirikan organisasi yang akan mengatur kegiatan bulutangkis. Organisasi tersebut diberi nama “Internasional Badminton Federation” (IBF) pada tanggal 5 Juli 1934.

Di Indonesia sendiri dibentuk organisasi induk tingkat nasional yaitu Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) pada tanggal 5 Mei 1951. Kemudian pada tahun 1953 Indonesia menjadi anggota IBF. Dengan demikian Indonesia berhak untuk mengikuti pertandingan-pertandingan Internasional. (<http://egijohan.wordpress.com/2010/03/09/sejarah>).

B. Peraturan Bulutangkis

a) Partai

Ada lima partai yang biasa dimainkan dalam bulutangkis. Mereka adalah:

1. Tunggal putra
2. Tunggal putri
3. Ganda putra
4. Ganda putri
5. Ganda campuran

(https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

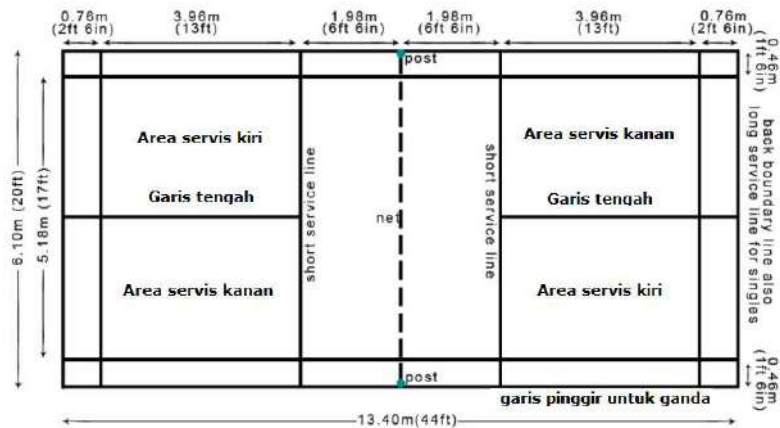
b) Gelanggang bulutangkis

Tiap-tiap pemain menetapkan di antara dua wilayah servis. Ada wilayah servis untuk tunggal, yakni ber lebar 5,18 meter dan panjangnya 13,40 meter. Areal servis untuk ganda berukuran 6,10 meter pada lebarnya dan 11,88 meter panjangnya.

Wilayah servis dibagi dua belahan. Di tengah-tengah lapangan berdiri jaring/net, yakni 1,55 meter tingginya. Garis-garis servis pendek berentang 1,98 meter dari jaring. Kotak servis kiri dan kotak servis kanan dipisahkan oleh garis di tengahnya. (https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

c) Lapangan

Ukuran lapangan bulu tangkis; (13,40 x 6,10) meter.



Gambar 2. 4 Ukuran Lapangan Bulutangkis

Sumber: <https://informazone.com/ukuran-lapangan-bulu-tangkis/>

1. Lapangan harus berbentuk persegi panjang dibuat dengan garis 40 mm
2. Garis harus mudah dikenali dan berwarna putih atau kuning
3. Jarak lapangan yang satu dengan yang lain minimal 2,5 meter. Jarak dengan TV court minimal 4 meter.
4. Jarak lapangan dengan tribun penonton minimal 5 meter
5. Tinggi minimal atap bangunan yang tengah adalah 15 meter, sedangkan untuk yang tepi minimal 12 meter (diasumsikan memakai atap lengkung/miring)
6. Lantai tidak boleh keras untuk mencegah terjadinya cedera. Bisa menggunakan bahan parket yang dibawahnya memiliki rongga. Jadi lantai parket tidak langsung menempel pada beton. Bahan lain yang bisa digunakan adalah karpet yang terbuat dari karet namun elastis.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

d) Net

1. Tiang net (posts) harus setinggi 1,55 m terhitung dari permukaan lapangan dan harus tetap vertikal sewaktu net ditarik tegang.
2. Tiang net harus diletakkan di atas garis samping untuk ganda terlepas apakah tunggal atau ganda yang akan dimainkan.
3. Net harus terbuat dari tali halus berwarna gelap memiliki ketebalan yang sama dengan jaring tidak kurang dari 15 mm dan tidak boleh lebih dari 20 mm.
4. Lebar net harus 760 mm dan panjang 6,10 meter.
5. Puncak (topi net) harus diberi batasan pita putih selebar 75 mm secara rangkap diatas tali atau kabel yang berada di dalam pita tersebut. Pita harus bergantung pada tali atau kabel tersebut.
6. Tali atau kabel tersebut harus direntangkan secara kokoh sama tinggi puncak tiang.
7. Puncak net dari permukaan lapangan harus 1.524 meter di tengah lapangan dan 1,55 meter di atas garis samping untuk ganda .
8. Tidak boleh ada jarak antara ujung net dan tiang. Bila diperlukan harus diikat ujungnya selebar net.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

e) *Shuttlecock*

- Kok harus memiliki 16 buah bulu.
- Semua bulu harus memiliki panjang yang sama yaitu antara 62 mm dan 70 mm.
- Ujung dari bulu-bulu harus membentuk lingkaran dengan panjang diameter antara 58 mm dan 68 mm.
- Semua bulu harus tergabung menjadi satu kesatuan yang kuat.
- Pangkal kok yang berbentuk setengah bola harus memiliki panjang diameter antara 25 mm dan 28 mm.

- Berat kok seluruhnya harus antara 4,47 gram dan 5,50 gram.
- *Shuttlecock* dapat dibuat dari bahan alamiah dan atau sintetis. Dari bahan apapun juga *shuttlecock* dibuat, karakteristik terbang secara umum harus mirip dengan *shuttlecock* yang dibuat dari bulu angsa dengan gabus yang ditutup selapis kulit tipis.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

f) Raket

Raket memiliki jaring yang dibuat dari senar (*string*), berupa tali plastik sintetis. Senar yang baik adalah senar yang bisa dipasang sekencang kencangnya tetapi tidak mudah putus, agar raket dapat memantulkan kok yang dipukul dengan kencang atau cepat.

Raket ini biasanya dibungkus dalam tas raket yang dapat memuat sampai kira-kira enam buah raket.

Bagian-bagian raket digambarkan pada peraturan-peraturan dibawah ini: Bagian-bagian raket yang utama disebut pegangan / gagang (*handle*), area yang disenari (*stringed area*), kepala (*Head*), batang (*Shaft*), leher (*throat*) dan kerangka (*frame*);

- Pegangan / gagang adalah bagian raket yang dipegang pemain
- Area yang disenari adalah bagian raket dimana dengannya pemain memukul shuttle
- Kepala membatasi area yang disenari
- Batang menghubungkan pegangan / gagang dengan kepala
- Leher (bila ada) menghubungkan batang dengan kepala
- Kerangka adalah nama yang diberikan untuk kepala, leher, batang dan pegangan raket secara keseluruhan. Kerangka raket panjang keseluruhannya tidak boleh melebihi 680 mm dan lebar keseluruhan tidak boleh melebihi 230 mm.

(https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

C. Peraturan Pertandingan

Secara sederhana, permainan bulutangkis adalah upaya untuk memasukkan kok ke bidang permainan lawan, tanpa kok itu tidak bisa dikembalikan. Ada berbagai cara melakukannya, seperti memasukkan kok ke bidang yang tidak terjaga lawan, atau memasukkan kok dengan cepat, sehingga tidak sempat dikuasai atau dikejar lawan.
(https://id.wikipedia.org/wiki/Bulu_tangkis)

1.2.2 STUDI BANDING OBJEK SEJENIS

Tabel 2. 1 Studi Banding Objek Sejenis

No	Bangunan	Fasilitas	Foto
1.	GOR PB Djarum Jakarta 	- Gedung olahraga, memiliki luas 4.925 m². - Terdapat 16 lapangan terbagi dalam 12 lapangan beralaskan kayu sisanya beralaskan vinil (karet sintetis) - Terdapat bangunan penunjang lainnya seperti ruang pertemuan, ruang perkantoran, ruang makan, ruang fitness, ruang computer, ruang audio visual, dan ruang perpustakaan.	

		- Terdapat asrama atlet seluas 1.834 m² memiliki 40 kamar terpisah untuk putra dan putri dengan kapasitas dua orang untuk setiap kamar. -	
--	--	---	--

Gambar 2. 5 GOR PB Djarum Jakarta

Sumber: www.pbdjarum.org

No	Bangunan	Fasilitas	Foto
2.	Lee Badminton Training Center – Canada 	- Mempunyai luasan 8,500m² - Terdapat 8 lapangan bulutangkis yang berstandar Internasional - Terdapat bangunan penunjang lainnya seperti ruang pertemuan, pantry, ruang fitness, dan toko penjualan perlengkapan bulu tangkis.	  



Gambar 2. 6 Lee Badminton Training Center

Sumber: www.leesbadminton.ca

Kesimpulan:

Pusat Pendidikan dan Pelatihan Bulutangkis ini direncanakan akan menerapkan sistem standar Internasional.

1.3 PEMAHAMAN TEMA

1.3.1 Pengertian Metafora

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. Dari etimologinya, metafora menunjukkan pemindahan (transfer) sesuatu yang dikandungnya (makna).

Metafora adalah serangkaian tuturan atau kalimat dimana satu istilah dipindahkan maknanya kepada obyek atau konsep yang ditunjukkan melalui perbandingan tak langsung atau analogi. Metafora disebut sebagai bahasa yang bersifat perlambang atau kiasan (*figurative language*).

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Metafora>)

1.3.2 Metafora Dalam Arsitektur

Arsitektur sebagai instrumen komunikasi harus dapat menyampaikan makna yang terkandung didalamnya. Arsitektur bukan hanya sekedar bangunan mati yang tidak memiliki jiwa, namun arsitektur adalah sebuah bentuk bahasa, sehingga merupakan bagian dari komunikasi. Makna primer dari arsitektur adalah bangunan sebagai wujud fungsi dan struktur fisik, makna sekunder akan melewati dan menekankan pada bagian-bagian yang berkaitan dengan pengirim, penerima dan kode yang merupakan suatu sistem sehingga sebuah pesan dapat dimengerti.

Metafora dalam arsitektur adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai bangunan.

Charles Jenks dan Michael Graves melihat bahwa orang dengan latar belakang berbeda akan membaca ekspresi metaforik (dalam hal ini bangunan) secara berlainan. Metafora berkaitan dengan pemahaman manusia dengan pengalaman yang melatar belakangi pemikiran manusia. Pengalaman dan pemahaman terhadap sebuah konsep akan terpatrit dalam ingatannya, bentuk yang terlihat, permukaan yang kasar, cahaya yang terang, sampai wangi bunga dan lain-lain.

Arsitektur yang berdasarkan prinsip-prinsip metafora, pada umumnya dipakai jika:

- Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu obyek ke obyek lain.
- Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu obyek (konsep atau obyek) seakan-akan suatu hal yang lain.
- Mengganti fokus penelitian area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subyek yang sedang dipikirkan dengan cara baru)

Kegunaan penerapan metafora dalam arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai suatu perwujudan kreativitas arsitektural, yakni sebagai berikut:

- Memungkinkan untuk melihat suatu karya arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi timbulnya berbagai interpretasi pengamat.

- Mempengaruhi pengertian terhadap suatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya.
- Dapat menghasilkan arsitektur yang lebih ekspresif.

(<http://arsitekturmetafora.blogspot.com/>)

1.3.3 Kategori Arsitektur Metafora

Anthony Antoniades mengidentifikasikan tiga buah kategori metafora arsitektural, yaitu:

I. Metafora Abstrak (*Intangible Metaphors*)

Ide awal metaforiknya berasal dari sebuah konsep yang abstrak, sebuah ide, sifat manusia, atau kualitas obyek (alami, tradisi, budaya). Metafora abstrak yaitu metafora yang berasal dari sesuatu yang tidak dapat diindera seperti konsep atau ide dari tradisi, budaya, lingkungan dan sebagainya.



Gambar 2. 7 Nagoya City Art Museum

Sumber: <http://www.kisho.co.jp>

Nagoya City Art Museum yang terletak di Tokyo, Jepang ini merupakan salah satu bangunan karya Kisho Kurokawa, dimana bangunan tersebut dibangun dengan konsep Sejarah dan budaya adalah sesuatu obyek yang abstrak dan tidak dapat dibendakan (*intangible*).

II. Metafora konkret (*Tangible Metaphors*)

Metafora konkret yaitu metafora yang berasal dari sesuatu yang dapat diindera atau memiliki suatu bentuk visual.



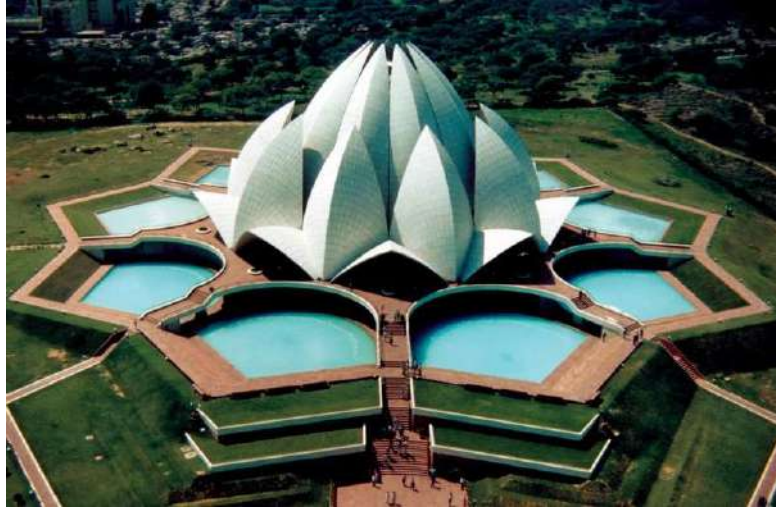
Gambar 2. 8 Stasiun TGV Lyon

Sumber: <https://edoc.site>

Stasiun TGV yang terletak di Lyon, Perancis, adalah salah satu contoh karya arsitektur yang menggunakan gaya bahasa metafora konkret karena menggunakan kiasan obyek benda nyata (*tangible*). Stasiun TGV ini dirancang oleh Santiago Calatrava. Melalui pendekatan tektonika struktur, Santiago Calatrava merancang Stasiun TGV dengan konsep metafora seekor burung. Bentuk Stasiun TGV ini didesain menyerupai seekor burung. Bagian depan bangunan ini runcing seperti bentuk paruh burung. Dan sisi-sisi bangunannya pun dirancang menyerupai bentuk sayap burung.

III. Metafora kombinasi (*Combined Metaphors*)

Metafora kombinasi merupakan gabungan keduanya, dimana konsep abstrak dan karakter materi atau visual obyek tergabung sebagai ide awal kreasi arsitektural. Karakter visualnya dapat menjadi alasan untuk menilai sifat-sifat, kualitas dan karakter wadah visual.



Gambar 2. 9 Kuil Lotus, New Delhi

Sumber: <http://www.bahaihouseofworship.in/jewel-in-the-lotus>

Kuil Lotus termasuk dalam bangunan yang menerapkan metafora arsitektur dimana bangunan ini dibangun dengan konsep perdamaian dan semua nilai yang sangat integral dari sekte Baha'i (Abstrak) serta menggunakan kiasan obyek benyanya nyata (konkret) yaitu bunga teratai.

Kuil Lotus dibangun dalam bentuk bunga teratai putih setengah mekar di tengah-tengah rumput subur dengan 27 kelopak bunga teratai besar terletak pada pertemuan dari sembilan jalur dan kolam mencerminkan tradisi Baha'i yang ada yaitu sembilan cara untuk mencapai pintu Tuhan. Nomor sembilan memiliki arti besar dalam Iman Baha'i, dan melambangkan sembilan agama-agama utama dunia. Struktur utama dari Kuil Lotus dikelilingi oleh sembilan kolam atas lahan hijau yang luas yang meliputi sekitar 26 hektar.