

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

**GEDUNG OLAH RAGA BULUTANGKIS
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA – 1

**UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN YUDISIUM UNTUK MENCAPAI DERAJAT
SARJANA TEKNIK (S-1)
PADA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMAJAYA YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH:

MARINI PUJI HARTINI

070112907



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMAJAYA YOGYAKARTA
2012**

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

**SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

GEDUNG OLAH RAGA BULUTANGKIS YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**MARINI PUJI HARTINI
NPM: 070112907**

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Pengaji Skripsi pada tanggal 21 Maret 2012
dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengerjaan rancangan
pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

PENGUJI SKRIPSI

Pengaji I



Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA.

Pengaji II



F. Binarti, ST., Dipl., NDS.

Yogyakarta, 21 Maret 2012

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

V. Reni Vita Surya, ST., Mt.

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta



FAKULTAS TEKNIK
Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA.

LEMBAR PENGABSAHAN SKRIPSI

**SKRIPSI
BERUPA
LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

GEDUNG OLAH RAGA BULUTANGKIS YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

MARINI PUJI HARTINI
NPM: 070112907

Telah diperiksa dan dievaluasi oleh Tim Pengujian Skripsi pada tanggal 21 Maret 2012
dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan menempuh tahap pengembangan rancangan
pada Studio Tugas Akhir untuk mencapai derajat Sarjana Teknik (S-1) pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Penguiji 1

Pengaruh


Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA.

Penguin II

F. Binarti, ST., Dipl., NDS.

Yogyakarta, 21 Maret 2012

Koordinator Tugas Akhir Arsitektur
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

V. Reni Vita Surya, ST., Mt.



Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

FAKULTAS TEKNIK Ir. F. Ch. J. Sinar Tanudjaja, MSA.

KATA HANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan tinggi Program Strata-1 di Fakultas Teknik Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Ir. AM. Ade Lisantono, M.Eng, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Ir. F. Christian J.S.T., MSA., selaku Ketua Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
3. Ir. F. Christian J.S.T., MSA., selaku dosen pembimbing pertama yang telah meluangkan waktu untuk memberi petunjuk dan membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. F. Binarti, S.T., Dipl., NDS., Arch. selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberi petunjuk dan membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
6. Mama dan Papa atas segala doa, dukungan, dan kasih sayang yang telah diberikan.
7. Dyah Myrna Ayu Miranti, S.E., dr. Via Okta Hargiyanti, dan Lucy Kusumawardhani
8. Hario Wejoseno S.T.
9. Temen-temen seperjuangan studio #73

10. Temen-temen SG (Alm. Yani, Mega, Moko, Chika, Kiki, Galau, Mpok Ang) Paul, bang Maryo, kak Yuth, Jessy, Putri (cumi), Denyani, Meify Oscar, Febry, mba Ratna, dede, rieska, siska, cuen, ludy.
11. Teman-teman selama kuliah di Kampus Teknik UAJY.
12. Serta pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari penyusunan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang membangun. Akhir kata penulis berharap tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Maret 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGABSAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
KATA HANTAR	
ABSTRAKSI	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.2 Latar Belakang Permasalahan	11
1.3 Rumusan Permasalahan	12
1.4 Tujuan dan Sasaran	12
1.5 Lingkup Studi.....	13
1.5.1 Materi Studi	13
1.5.2 Pendekatan Studi	13
1.6 Metode Studi.....	13
1.6.1 Pola Prosedural	13
1.6.2 Teknik Pencarian Data.....	13
1.6.3 Tata Langkah	15
1.7 Sistematika Penulisan.....	16
BAB II. TINJAUAN UMUM BULUTANGKIS	17
2.1 Bulutangkis	17
2.1.1 Pengertian Bulutangkis	17
2.2 Sejarah Bulutangkis	18
2.2.1 Sejarah Bulutangkis Indonesia	19
2.2.2 Perkembangan Bulutangkis Indonesia.....	20

2.3 Teknik Permainan Bulutangkis	21
2.3.1 Istilah-istilah dalam Permainan Bulutangkis	41
2.3.2 Lapangan Bulutangkis dan Alat-alat Perlengkapan	51
2.3.3 Peraturan Permainan Bulutangkis	54
2.3.4 Persyaratan Permainan Bulutangkis	55
2.4 Kegiatan Dalam GOR Bulutangkis	56
2.4.1 Kegiatan Olah Raga Bulutangkis	56
2.4.2 Kegiatan Pelatihan dan Pembinaan Atlet Bulutangkis	56
2.5 Persyaratan, Kebutuhan/Tuntutan, Standar-standar Perencanaan dan Perancangan Bulutangkis	62
2.5.1 Standar-standar Perencanaan dan Perancangan Bulutangkis	62
2.5.2 Kapasitas dan Fasilitas yang ingin dicapai	68
2.5.2.1 Kapasitas	68
2.5.2.2 Fasilitas	68
BAB III TINJAUAN WILAYAH YOGYAKARTA	69
3.1 Kondisi Fisik dan Non Fisik Daerah istimewa Yogyakarta	69
3.1.1 Kondisi Geografis	69
3.1.2 Kondisi Klimatologi	73
3.1.3 Kondisi Sosial Budaya	75
BAB IV TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIKAL GEDUNG OLAH RAGA BULUTANGKIS YOGYAKARTA	78
4.1 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal tentang Pendekatan Karakter Dinamis	
4.1.1 Karakter Dinamis.....	78
4.2 Tinjauan Pustaka dan Landasan Teoretikal tentang Pendekatan Transformasi Pola Lintasan <i>Shuttlecock</i> Akibat Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis	79
4.2.1 Transformasi	79
4.2.2 Pola Lintasan <i>Shuttlecock</i> Akibat Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis	79
4.3 Kategori dan Batasan Tentang Suprasegmen Arsitektur	80
4.4 Pengertian dan Batasan Ruang	90

4.4.1	Ruang Dalam dan Ruang Luar	90
4.4.2	Elemen Pembentuk Ruang	93
4.4.3	Elemen Pelengkap Ruang	96
BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		97
5.1	Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak	97
5.1.1	Pertimbangan dan Menentukan Lokasi dan Site	97
5.1.2	Analisis Pemilihan Lokasi dan Tapak	98
5.1.2.1	Penentuan Lokasi	98
5.1.2.2	Lokasi Terpilih	99
5.1.2.3	Analisis Pemilihan Tapak	99
5.1.2.4	Analisis Penentuan Tapak	100
5.2	Analisis Perencanaan	100
5.2.1	Analisis Programatik Perencanaan Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta	100
5.2.1.1	Analisis Sistem Lingkungan.....	100
5.2.1.2	Analisis Sistem Manusia	101
5.2.1.3	Analisis Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang	129
5.2.2	Analisis Penekanan Studi Perencanaan Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta	130
5.2.2.1	Analisis Perencanaan Pendekatan Karakter Dinamis	130
5.2.2.2	Analisis Perencanaan Pendekatan Transformasi Pola Lintasan <i>Shuttlecock</i> Akibat Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis	132
5.2.2.3	Analisis Perencanaan Ciri-Wujud Esensial	140
5.2.2.4	Analisis Perencanaan Wujud Konseptual	143
5.3	Analisis Perancangan.....	145
5.3.1	Analisis Programatik Perancangan Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta	145
5.3.1.1	Analisis Fungsional	145
5.3.1.2	Analisis Perancangan Tapak	152
5.3.1.3	Analisis Perancangan Tata Bangunan dan Ruang	160

5.3.1.4	Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang	163
5.3.1.4.1	Penghawaan Ruang	163
5.3.1.4.2	Pencahayaan Ruang	166
5.3.1.5	Analisis Perancangan Struktur dan Konstruksi	174
5.3.1.6	Analisis Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan	179
5.3.2	Analisis Penekanan Studi Perancangan Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta	189
5.3.2.1	Analisis Perancangan Pendekatan Karakter Dinamis	189
5.3.2.2	Analisis Perancangan Pendekatan Transformasi Pola lintasan <i>Shuttlecock</i> Akibat Pukulan Dalam Permainan Bulutangkis	190
5.3.2.3	Analisis Perancangan Ciri-Wujud Esensial	190
5.3.2.4	Analisis Perancangan Wujud konseptual	193
BAB V I KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	195	
6.1 Konsep Perencanaan	195	
6.1.1	Persyaratan-Persyaratan Perencanaan	195
6.1.2	Konsep Lokasi dan Tapak.....	196
6.1.3	Konsep Perencanaan Tapak	197
6.2 Konsep Perancangan	198	
6.2.1	Konsep Dasar Desain Bangunan	198
6.2.2	Konsep Perancangan Programatik	198
6.2.2.1	Konsep Fungsional	198
6.2.2.2	Konsep Perancangan Tapak	200
6.2.2.3	Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang	201
6.2.2.4	Konsep Perancangan Aklimasi Ruang	202
6.2.2.5	Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi	203
6.2.2.6	Konsep Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan.....	204
6.2.3	Konsep Perancangan Penekanan Studi	206

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area Permainan Tunggal dan Ganda	17
Gambar 2.2 Cara Memegang Raket <i>Forehand</i>	23
Gambar 2.3 Cara Memegang Raket <i>Backhand</i>	23
Gambar 2.4 <i>Footwork</i>	24
Gambar 2.5 Sikap dan Posisi	24
Gambar 2.6 Sikap dan Tahap Kerja Langkah Kaki	25
Gambar 2.7 <i>Hitting Position</i>	26
Gambar 2.8 Servis <i>Forehand</i>	27
Gambar 2.9 Servis <i>Backhand</i>	29
Gambar 2.10 Cara Servis yang Benar	30
Gambar 2.11 <i>Underhand</i>	31
Gambar 2.12 <i>Overhead Clear/Lob</i>	32
Gambar 2.13 <i>Smash</i>	34
Gambar 2.14 <i>Dropshot</i> (Pukulan Potong)	35
Gambar 2.15 <i>Netting</i>	36
Gambar 2.16 <i>Return Smash</i>	37
Gambar 2.17 <i>Backhand Overhead</i>	38
Gambar 2.18 <i>Drive</i>	39
Gambar 2.19 <i>Backswing</i>	42
Gambar 2.20 <i>Shuttlecock</i>	42
Gambar 2.21 Pukulan <i>Carry</i>	43
Gambar 2.22 Pukulan <i>Coss Court</i>	43
Gambar 2.23 Pukulan <i>Drop Shot</i>	44
Gambar 2.24 Pukulan <i>Fault</i>	44
Gambar 2.25 <i>Frontcourt</i>	45
Gambar 2.26 <i>Hairpin Drop Shot</i>	46
Gambar 2.27 Pukulan <i>overhead</i>	47
Gambar 2.28 <i>Ready Position</i>	48
Gambar 2.29 Pukulan <i>Servis</i>	48
Gambar 2.30 <i>Service Court</i>	49
Gambar 2.31 <i>Short Service Line</i>	50
Gambar 2.32 Garis Samping Lapangan Tunggal	50

Gambar 2.33 Lapangan Bulutangkis	52
Gambar 2.34 Raket	52
Gambar 2.35 Net	53
Gambar 2.36 Sepatu	53
Gambar 2.37 Area Servis Tunggal dan Ganda	54
Gambar 2.38 Contoh Latihan Kekuatan	60
Gambar 2.39 Contoh Latihan Kecepatan	60
Gambar 2.40 Tata Letak Tempat Duduk	65
Gambar 2.41 Lapangan	67
Gambar 3.1 Presentase Luas Wilayah menurut Kabupaten/Kota	72
Gambar 3.2 Iklim dan Curah Hujan	73
Gambar 3.3 Zona Wilayah Gempa Indonesia	74
Gambar 3.4 Wilayah Gempa di Indonesia	75
Gambar 3.5 Peta Daerah Istimewa Yogyakarta	76
Gambar 4.1 <i>Basic Stroke In Badminton</i>	79
Gambar 4.2 Komposisi Bentuk Lingkaran	81
Gambar 4.3 Komposisi Bentuk Segitiga	82
Gambar 4.4 Komposisi Bentuk Persegi	82
Gambar 4.5 Komposisi Bentuk Tak Beraturan	83
Gambar 4.6 Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang	87
Gambar 4.7 Proporsi Berdasarkan Keterlingkupan (<i>enclosure</i>)	88
Gambar 5.1 <i>Site</i>	100
Gambar 5.2 Bagian-Bagian Lapangan	139
Gambar 5.3 Pola Lintasan Pukulan <i>Drive</i>	143
Gambar 5.4 Pola Lintasan Pukulan <i>Netting</i>	144
Gambar 5.5 <i>Site</i>	153
Gambar 5.6 Tata Bangunan dan Ruang Pada <i>Site</i>	160
Gambar 5.7 AC Tipe Langit-Langit/Dinding (<i>Ceiling/Wall Type</i>)	164
Gambar 5.8 AC Tipe Lantai (<i>Floor Type</i>)	164
Gambar 5.9 AC Tipe Kaset (<i>Cassette Type</i>)	165

Gambar 5.10 Skema Kerja AC Terpusat (<i>Central AC</i>)	165
Gambar 5.11 <i>Up-Lighter</i>	168
Gambar 5.12 <i>Down Lighter</i>	169
Gambar 5.13 <i>Spot Light</i>	169
Gambar 5.14 <i>Flood Light</i>	169
Gambar 5.15 <i>Wall-Wash Light</i>	169
Gambar 5.16 Lampu Pijar (<i>Incandescent</i>)	170
Gambar 5.17 Lampu <i>Flourescent</i>	170
Gambar 5.18 Lampu HID	170
Gambar 5.19 <i>Foot Plat</i>	175
Gambar 5.20 Pondasi Gabungan	175
Gambar 5.21 Pondasi Tiang Pancang	176
Gambar 5.22 Struktur Baja	177
Gambar 5.23 Struktur Kabel	177
Gambar 5.24 Struktur Rangka Kayu	177
Gambar 5.25 Struktur Rangka Ruang/ <i>Space Frame</i>	178
Gambar 5.26 <i>Shell Structure</i>	178
Gambar 5.27 <i>Down Feed System</i>	179
Gambar 5.28 Sistem <i>Septictank</i> , Pengolahan Kotoran Dari WC	180
Gambar 5.29 Skema Jaringan Listrik	180
Gambar 5.30 <i>Bonnets</i> dan <i>Caps</i> Pada <i>Hydrant</i>	181
Gambar 5.31 <i>Hydrant Box</i>	182
Gambar 5.32 <i>Hydrant Pillar</i> Satu	182
Gambar 5.33 <i>Hydrant Pillar</i> Dua	182
Gambar 5.34 <i>Hydrant Monitor Hand Opereted</i>	183
Gambar 5.35 <i>Hydrant Monitor Travelling Turret</i>	183
Gambar 5.36 Sistem Konvensional/Franklin	188
Gambar 5.37 Sistem Faraday (Sangkar Faraday)	188
Gambar 5.38 Sistem Thomas	189
 Gambar 6.1 Pengelompokan Ruang Pada Site	197
Gambar 6.2 Peletakan Masa Bangunan Pada Site	201
Gambar 6.3 Tata Bangunan dan Ruang Pada Site	201
Gambar 6.4 Ukuran Tinggi Langit-Langit Terhadap Daerah Permainan	203

Gambar 6.5 Contoh Konstruksi Lantai	203
Gambar 6.6 Sistem <i>Septictank</i> , Pengolahan Kotoran Dari WC	204
Gambar 6.7 Skema Jaringan Listrik	205
Gambar 6.8 Sistem Konvensional/Franklin	206



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Pertandingan Bulutankis di Daerah Istimewa Yogyakarta	6
Tabel 1.2 Kondisi Gedung Olah Raga di Yogyakarta	9
Tabel 2.1 Klasifikasi Bangunan Olah Raga Berdasarkan Jumlah Penonton	63
Tabel 2.2 Klasifikasi dan Penggunaan Bangunan Gedung Olah Raga	63
Tabel 3.1 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin Di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	73
Tabel 4.1 Sifat-sifat Warna	83
Tabel 4.2 kesan Warna	84
Tabel 4.3 Tekstur dan Karakteristik	86
Tabel 4.4 Sifat dan Karakter Bahan Mineral	89
Tabel 5.1 Kriteria Mutlak	98
Tabel 5.2 Kriteria Tidak Mutlak	99
Tabel 5.3 Kegiatan Dalam Gedung Olah Raga	103
Tabel 5.4 Kegiatan Dalam Kelompok Pengelola (Kantor)	104
Tabel 5.5 Kelompok Kegiatan Pendukung	105
Tabel 5.6 Ruang-Ruang Yang Dibutuhkan	122
Tabel 5.7 Besaran Ruang	124
Tabel 5.8 Perhitungan Kebutuhan Area Parkir	126
Tabel 5.9 Perbandingan Jenis Pukulan Olah Raga Bulutangkis Dengan Olah Raga Lainnya	134
Tabel 5.10 Besaran Ruang	146
Tabel 5.11 Kebutuhan Area Parkir	147
Tabel 5.12 Kebutuhan Ruang dan Tuntutan Ruang	148
Tabel 6.1 Besaran Ruang	195
Tabel 6.2 Kebutuhan Area Parkir	196

ABSTRAKSI

Salah satu cara untuk berekreasi adalah dengan beolah raga. Jenis olah raga yang tergolong dalam olah raga rekreasi adalah olah raga bulutangkis. Tidak hanya sebagai olah raga rekreasi, bulutangkis juga merupakan olah raga terpopuler kedua di Indonesia setelah sepak bola. Untuk menunjang itu semua diperlukan adanya fasilitas yang memadai serta disesuaikan dengan standar yang ada.

Dengan adanya Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta berskala tingkat Provinsi diharapkan mampu menjadi sarana olah raga yang dapat menunjang segala aktivitas yang terdapat di dalamnya serta mampu meningkatkan prestasi bagi atlet-atlet Yogyakarta khususnya dan Indonesia pada umumnya. Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta mengutamakan sarana dan fasilitas untuk latihan dan pertandingan baik itu secara lokal maupun nasional.

Gedung Olah Raga Bulutangkis Yogyakarta menggunakan karakter bulutangkis yang dinamis melalui pengolahan tata ruang dalam dan tata ruang luar dengan pendekatan transformasi pola lintasan *shuttlecock* akibat pukulan dalam permainan bulutangkis.

*Kata kunci: dinamis, pola lintasan *shuttlecock* (*drive* dan *netting*).