

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**ARENA *JEMPARINGAN* DI DAERAH ISTIMEWA
YOGYAKARTA**

DISUSUN OLEH :

**IGNATIUS WAHYU TRI NUGROHO
NPM : 130114787**



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

ARENA JEMPARINGAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

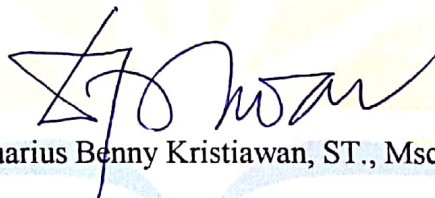
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

IGNATIUS WAHYU TRI NUGROHO

NPM : 130114787

Telah diperiksa, dievaluasi, dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
Pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

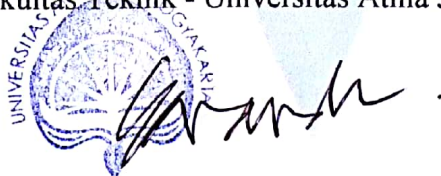
Dosen Pembimbing



Yanuarius Benny Kristiawan, ST., Msc.

Yogyakarta, 20 April 2018

Ketua Program Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik - Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Gerarda Orbita Ida Cahyandari, ST., MBS.Dev.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini, saya:

NAMA : Ignatius Wahyu Tri Nugroho

NPM : 130114787

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Tugas Akhir yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dan Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan yang berjudul:

ARENA JEMPARINGAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA.

Benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur maupun Gambar Rancangan serta Laporan Perancangan ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak dikemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur dan Gambar Rancangan serta Laporan Perencanaan –ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, surat pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima konsekuensinya.

Yogyakarta, 20 April 2018

Yang menyatakan



Ignatius Wahyu Tri Nugroho

ARENA *JEMPARINGAN* DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Ignatius Wahyu Tri Nugroho¹

Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jl. Babarsari No.44

Email : ignatiuswahyu3n@gmail.com

ABSTRAK: Arena *Jemparingan* merupakan gelanggan olahraga berupa seni panahan tradisional bergaya Mataram Kuno yang berfungsi sebagai sarana rekreasi dan upaya pelestarian budaya. Pengadaan proyek Arena *Jemparingan* ini karena dari seni panahan tradisional memberikan pelatihan untuk mengolah rasa, jiwa dan raga. Selain itu pelatihan *Jemparingan* mengajak para peserta pelatihan untuk saling berinteraksi satu dengan yang lain lewat sarana silaturahmi ataupun berbagi informasi dan pengalaman. Arena *Jemparingan* berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta karena adanya *keistimewaan* berupa kewenangan budaya yang mana pemerintahannya telah memberikan dukungan dalam upaya pelestarian budaya panahan tradisional. Maka dari itu kegiatan ini ingin dikembangkan, dieksistensikan kembali kepada masyarakat khususnya kepada kaum muda.

Privat dan Komunikatif akan menjadi penekanan desain dari proyek ini berdasarkan permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut diantaranya adalah ruang latihan *Jemparingan* yang tidak privat dan tenang sebagai sarana pelatihan jiwa, rasa dan raga belum optimal. Ruang sosialisasi sebagai fasilitas komunal untuk tempat berkumpul bersama saling berbagi pengalaman juga belum tersedia dengan baik. Penekananan privat dan komunikatif akan diterapkan pada elemen penataan massa bangunan dan tata ruang dimana didekatkan dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa. Pendekatan Bangunan Tradisional Jawa dipilih karena mempunyai nilai budaya yang cocok dalam penataan zonasi ruang dalam dan massa bangunan yang privat dan komunikatif.

Kata Kunci : Arena *Jemparingan*, Privat dan Komunikatif, Bangunan Tradisional Jawa

¹Mahasiswa S1 Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis hanturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat Anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan yang berjudul *ARENA JEMPARINGAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA*.

Penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dalam penulisan ini tentu tidak terlepas dari kekurangan, baik segi kualitas atau segi kuantitas dari materi yang disajikan karena keterbatasan yang dimiliki penulis. Penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari sempurna sehingga mengharapkan kritik dan saran yang membangun.

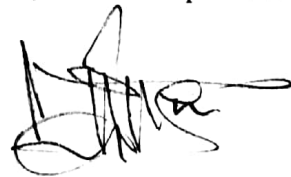
Dalam penyusunan dan penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. **Universitas Atma Jaya Yogyakarta** yang telah menjadi tempat bernaung, menimba ilmu, bersosialisasi dan berkarya dalam bidang profesi Arsitektur
2. **Bpk. Dr. Amos Setiadi, ST., M.T.** selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan nasehat dan masukan dalam pemilihan dan penginputan mata kuliah
3. **Bpk. Yanuarius Benny Kristiawan, ST., Msc.** selaku dosen pembimbing LKPPA dan Tugas Akhir
4. **Dosen Penguji** yang dengan sabar dan seksama mendengarkan hasil pembelajaran serta memberikan kritik-saran yang membangun bagi penulis
5. **Ketua Koordinator Tugas Akhir dan Wakil** yang membantu proses studio sehingga dapat berjalan dengan baik
6. **Ketua Program Studi Arsitektur** yang bersedia memberikan tanda tangan sebagai tanda pengabsahan penulisan ini
7. **Staff Tata Usaha dan Dosen UAJY** yang telah banyak membantu penulis selama mengikuti pembelajaran selama ini

8. **Orang Tua dan keluarga** yang selalu memberikan dukungan baik dalam segi moral dan materil
9. **Teman Studio TGA 97, Arsi 13 dan KKN 73** yang setia menemani dalam proses pembelajaran hingga akhir
10. **Bring Feeling** yang selalu memberikan dorongan semangat dan nasehat serta membantu dalam proses pembelajaran
11. **Semua rekan dan pihak** yang membantu secara langsung maupun tidak langsung

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga dari penulisan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dengan judul *ARENA JEMPARINGAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA* ini dapat bermanfaat dan memberikan inspirasi serta wawasan terhadap pembaca. Terima Kasih dan Berkah Dalem.

Yogyakarta, 20 April 2018



Ignatius Wahyu Tri Nugroho

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR PUSTAKA	xiii
1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.1.2 Latar belakang permasalahan.....	6
1.2 Rumusan Permasalahan.....	7
1.3 Tujuan dan Sasaran	8
1.3.1 Tujuan	8
1.3.2 Sasaran	8
1.4 Lingkup Studi.....	8
1.4.1 Materi Studi	8
1.4.1.1 Lingkup Spasial	8
1.4.1.2 Lingkup Substansial	8
1.4.2 Pendekatan Studi.....	9
1.5 Metode Studi	9
1.5.1 Pola Prosedural	9
1.5.1.1 Metode Pengumpulan Data	9
1.5.1.2 Metode Analisis Data	9
1.5.1.3 Metode Penarikan Kesimpulan.....	10
1.5.1.4 Tata langkah	11
1.6 Sistematika Pembahasan	12
1.7 Keaslian Penulisan	13
2. TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM.....	15
2.1 Kajian <i>Jemparingan</i>	15
2.1.1 Sejarah <i>Jemparingan</i>	15
2.1.2 Tata Cara dan Peralatan	16

2.1.3	Filosofi	17
2.2	Kajian Arena Olahraga.....	17
2.2.1	Pengertian Arena Olahraga	17
2.2.2	Sifat Kegiatan Di Dalam Arena	18
2.2.3	Fasilitas Olahraga pada Arena Olahraga.....	18
2.3	Kajian Guest House.....	20
2.3.1	Pengertian	20
2.3.2	Ciri Khas	21
2.3.3	Fasilitas	21
2.4	Kajian Pujasera.....	22
2.4.1	Pengertian	22
2.4.2	Jenis Pusat Makan.....	22
2.4.3	Klasifikasi	23
2.4.4	Ragam Makanan Di Pusat Makanan.....	23
2.4.4.1	Jenis Makanan	23
2.4.4.2	Asal Daerah	24
2.5	Studi Terkait Objek Studi.....	25
2.5.1	AD Classic: Olympic Archery Range.....	25
2.5.2	Olympic Shooting Venue.....	27
2.5.3	Shooting Range in Ontario.....	29
2.6	Kesimpulan.....	30
3.	TINJAUAN TEORI.....	32
3.1	Tinjauan Privat dan Komunikatif.....	32
3.1.1	Privat.....	32
3.1.1.1	Pengertian Privat.....	32
3.1.1.2	Jenis privat.....	32
3.1.1.3	Faktor Timbulnya Privasi	33
3.1.2	Komunikatif	33
3.1.2.1	Komunikatif Arsitektur.....	33
3.2	Tinjauan Bangunan Tradisional Jawa.....	34
3.2.1	Studi Rumah Tradisional Jawa	34
3.2.2	Filosofi Bangunan Tradisional Jawa.....	35
3.2.2.1	Pola Tata Ruang Dan Tata Massa Bangunan Tradisional Jawa	35
3.2.2.2	Ornamen Bangunan Tradisional Jawa.....	37

3.2.2.3	Filosofi Warna Bangunan Tradisional Jawa.....	42
3.3	Tinjauan Aspek Arsitektural	43
3.3.1	Tinjauan Organisasi Spasial.....	43
4.	DESKRIPSI PROYEK ARENA <i>JEMPARINGAN</i>	45
4.1	<i>Arena Jemparingan</i>	45
4.1.1	Deskripsi Proyek.....	45
4.2	Tujuan dan Sasaran	45
4.2.1	Tujuan <i>Arena Jemparingan</i>	45
4.2.2	Sasaran <i>Arena Jemparingan</i>	45
4.3	Pelaku dan Kegiatan.....	46
4.3.1	Pelaku.....	46
4.3.2	Kegiatan	47
4.4	Tinjauan Lokasi.....	48
4.4.1	Tinjauan Daerah Istimewa Yogyakarta	48
4.4.2	Pemilihan Lokasi Site	49
4.5	Tinjauan Site	51
4.5.1	Tinjauan Site Terpilih	51
4.5.2	Perhitungan Site Terkait Peraturan Daerah.....	52
5.	ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	53
5.1	Analisis Penekanan Desain	53
5.1.1	Analisis Penekanan Privat dan Komunikatif	53
5.1.1.1	Privat/Privasi	53
5.1.1.2	Komunikatif/Komunikasi	54
5.1.2	Analisis Pendekatan Bangunan Tradisional Jawa.....	55
5.2	Analisis Perencanaan.....	58
5.2.1	Analisis Identifikasi Pelaku	58
5.2.2	Analisis Identifikasi Alur Kegiatan Pelaku.....	59
5.2.3	Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang	70
5.2.4	Analisis Hubungan antar Ruang	85
5.2.5	Matriks Hubungan antar Ruang.....	87
5.2.6	Organisasi Ruang	89
5.3	Analisis Perancangan	92
5.3.1	Analisis Perancangan Tapak	92
5.3.1.1	Lokasi dan Kondisi Tapak.....	92

5.3.1.2	Analisis Tapak	93
5.3.1.3	Analisis Blokplan	99
5.3.1.4	Analisis Utilitas	100
6.	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	106
6.1	Konsep Penekanan Desain	106
6.2	Konsep Perencanaan	110
6.2.1	Konsep Pemilihan Lokasi dan Tapak	110
6.2.2	Konsep Perencanaan Pengolahan Tapak	111
6.3	Konsep Perancangan	112
6.3.1	Konsep Fungsional.....	112
6.3.2	Konsep Perancangan Tapak.....	115
6.3.3	Konsep Perancangan Tata Massa Bangunan	117
6.3.4	Konsep Perencanaan Utilitas	118
6.3.4.1	Sistem Jaringan Air Bersih	118
6.3.4.2	Sistem Jaringan Air Kotor	118
6.3.4.3	Sistem Proteksi Kebakaran.....	118
6.3.4.4	Sistem Penghawaan	119
6.3.4.5	Sistem Pencahayaan	120
6.3.4.6	Sistem Keamanan	120
6.3.4.7	Sistem Transportasi Vertikal	120
6.3.4.8	Sistem Pengolahan Sampah.....	121

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Wilayah Administrasi Provinsi DIY	1
Gambar 1.2 Permainan dan Olahraga Tradisional	2
Gambar 1.3 <i>Jemparingan</i> Langenastro	4
Gambar 1.4 Posisi Duduk dalam Bermain <i>Jemparingan</i>	5
Gambar 1.5 Tata Langkah Penulisan	12
Gambar 2.1 <i>Jemparingan</i> – Panahan Tradisional	15
Gambar 2.2 Sasaran Bedor	16
Gambar 2.3 Arena Indoor	19
Gambar 2.4 Arena Outdoor	20
Gambar 2.5 Guest House	21
Gambar 2.6 Olympic Archery Range	25
Gambar 2.7 Denah Olympic Archery Range	26
Gambar 2.8 Komposisi Bentuk dan Permainan Cahaya	27
Gambar 2.9 Eksterior Olympic Shooting Venue	27
Gambar 2.10 Denah Olympic Shooting Venue	28
Gambar 2.11 Eksterior Shooting Range in Ontario	29
Gambar 2.12 Arena Tembakan	30
Gambar 3.1 Pola Tata Ruang dan Tata Massa Bangunan Tradisional Jawa	37
Gambar 4.1 Lokasi Alternatif Site	51
Gambar 4.2 Kondisi Eksisting Site	51
Gambar 4.3 Perhitungan PerDa	52
Gambar 5.1 Skema Bangunan Tradisional Jawa	56
Gambar 5.2 Hubungan antar Ruang Area Pertandingan	85
Gambar 5.3 Hubungan antar Ruang Area Transisi	86
Gambar 5.4 Hubungan antar Ruang Area Latihan	86
Gambar 5.5 Hubungan antar Ruang Area Akomodasi	87
Gambar 5.6 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Pertandingan	90
Gambar 5.7 Organisasi Ruang Basement Area Transisi	90
Gambar 5.8 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Transisi	90
Gambar 5.9 Organisasi Ruang 2nd Floor Plan Area Transisi	91
Gambar 5.10 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Pelatihan	91
Gambar 5.11 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Akomodasi	91

Gambar 5.12 Lokasi Site Terpilih.....	92
Gambar 5.13 Eksisting Sirkulasi Manusia.....	93
Gambar 5.14 Respon Sirkulasi Manusia.....	93
Gambar 5.15 Eksisting Sirkulasi Kendaraan	94
Gambar 5.16 Respon Sirkulasi Kendaraan	94
Gambar 5.17 Eksisting View To Site	95
Gambar 5.18 Respon View To Site	95
Gambar 5.19 Eksisting View From Site	96
Gambar 5.20 Respon View From Site	96
Gambar 5.21 Eksisting Sunpath.....	97
Gambar 5.22 Respon Sunpath.....	97
Gambar 5.23 Eksisting Arah Angin.....	98
Gambar 5.24 Respon Arah Angin.....	98
Gambar 5.25 Blokplan Arena <i>Jemparingan</i>	99
Gambar 5.26 Skema Sistem Air Bersih	100
Gambar 5.27 Hydrant.....	101
Gambar 5.28 AC Split.....	102
Gambar 5.29 Pencahayaan <i>Down-Light</i>	102
Gambar 5.30 Pencahayaan <i>Flood-Light</i>	103
Gambar 5.31 Pencahayaan <i>Wall-Wash Light</i>	103
Gambar 5.32 Sistem CCTV	104
Gambar 6.1 Penerapan Tata Ruang Bangunan Tradisional Jawa Dalam Site	110
Gambar 6.2 Lokasi Site.....	111
Gambar 6.3 Penerapan Tata Ruang dan Massa Bangunan Arena <i>Jemparingan</i> pada Site....	112
Gambar 6.4 Hubungan antar Ruang Arena <i>Jemparingan</i>	115
Gambar 6.5 Organisasi Ruang Arean <i>Jemparingan</i>	115
Gambar 6.6 Sintesis Tapak	116
Gambar 6.7 Site terhadap Respon Sirkulasi dan Organisasi Ruang	116
Gambar 6.8 Perancangan Tata Massa Arena <i>Jemparingan</i>	117
Gambar 6.9 Skematik Sistem Air Bersih di Arena <i>Jemparingan</i>	118
Gambar 6.10 Skematik Sistem Proteksi Kebakaran di Arena <i>Jemparingan</i>	119
Gambar 6.11 Skematik Sistem Penghawaan AC Split di Arena <i>Jemparingan</i>	120
Gambar 6.12 Sistem Pengolahan Sampah di Arena <i>Jemparingan</i>	121

DAFTAR TABEL

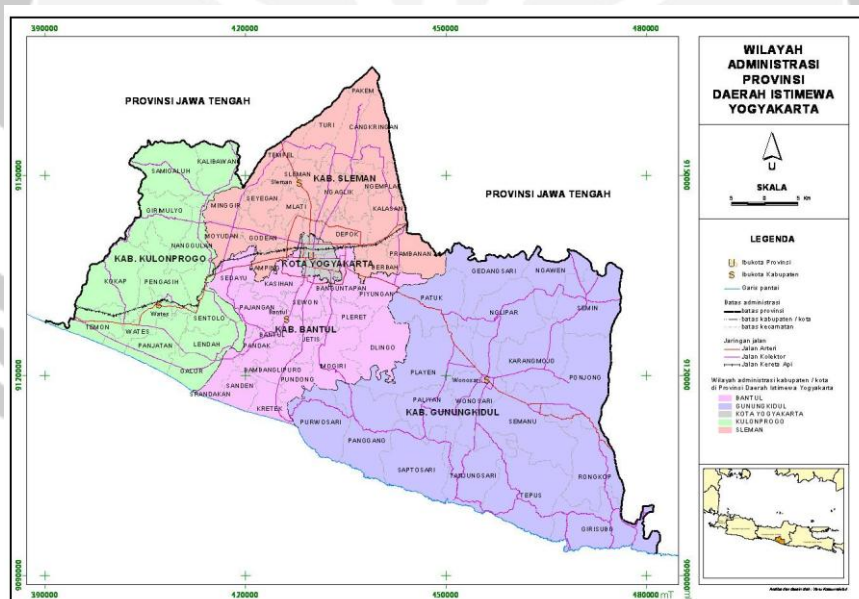
Tabel 1.1 Rencana Program, Kegiatan, Indikator Kinerja, Kelompok Sasaran dan Pendanaan Indikatif.....	3
Tabel 2.1 Kesimpulan Studi Objek Sejenis	30
Tabel 3.1 Ragam Hias Flora	38
Tabel 3.2 Ragam Hias Fauna	40
Tabel 3.3 Ragam Hias Alam.....	41
Tabel 3.4 Filosofi Warna	42
Tabel 3.5 Organisasi Spasial.....	43
Tabel 4.1 Penilaian Pemilihan Lokasi Site	49
Tabel 5.1 Penerapan Tata Ruang Bangunan Tradisional Jawa pada Tata Ruang Arena <i>Jemparingan</i>	56
Tabel 5.2 Pelaku Arena <i>Jemparingan</i>	58
Tabel 5.3 Identifikasi Alur Pelaku dan Kegiatan.....	60
Tabel 5.4 Matriks Hubungan antara Ruang Area Pertandingan	88
Tabel 5.5 Matriks Hubungan antara Ruang Area Transisi	88
Tabel 5.6 Matriks Hubungan antar Ruang Area Pelatihan	89
Tabel 5.7 Matriks Hubungan antar Ruang Area Akomodasi.....	89
Tabel 6.1 Klasifikasi Ruang-Ruang Arena <i>Jemparingan</i> Berdasarkan Jenis Privat	106
Tabel 6.2 Empat Fungsional Ruang.....	108
Tabel 6.3 Konsep Area Tata Ruang Bangunan Tradisional Jawa pada Tata Ruang Arena <i>Jemparingan</i>	109
Tabel 6.4 Program Ruang Ruang.....	113

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) secara geografis terletak antara 7°.33' - 8°.12' Lintang Selatan dan 110°.00' - 110°.50' Bujur Timur dan mempunyai luas wilayah 3.185,80 km² atau 0,17% dari luasnya wilayah Indonesia (1.860.359,67 km²). Batas wilayah provinsi DIY dapat dikatakan terdiri dari Samudra Hindia di sebelah selatan dan Provinsi Jawa Tengah di bagian lainnya, yaitu: Kabupaten Klaten di sebelah timur, Kabupaten Wonogiri di sebelah tenggara, Kabupaten Purworejo di sebelah barat dan Kabupaten Magelang sebelah barat laut. DIY merupakan provinsi terkecil setelah provinsi DKI Jakarta, yang di dalamnya terdiri dari 4 Kabupaten 1 Kota yaitu: Kabupaten Kulonprogo, Kabupaten Sleman, Kabupaten Gunungkidul, Kabupaten Bantul, dan Kota Yogyakarta.



Gambar 1.1 Peta Wilayah Administrasi Provinsi DIY

Sumber: <http://dppk.jogjaprov.go.id>

Provinsi DIY merupakan salah satu provinsi di Indonesia dengan nilai kebudayaan yang sudah dikenal karena keistimewaannya. UU Nomor 13 tahun 2012 sudah mengatur keistimewaan DIY yang meliputi:

1. Tata cara pengisian jabatan, kedudukan, tugas, dan wewenang Gubernur dan Wakil Gubernur
2. Kewenangan kelembagaan pemerintahan daerah DIY
3. **Kewenangan kebudayaan**
4. Kewenangan pertanahan dan tata ruang.

Kewenangan kebudayaan ini diselenggarakan untuk memelihara dan mengembangkan hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang berupa nilai-nilai, pengetahuan, norma, adat istiadat, benda, seni dan tradisi luhur yang mengakar dalam masyarakat DIY.

Berita KR Jogja dengan judul ***Hidupkan Permainan dan Olahraga Tradisional*** yang berisikan mengenai kegiatan Olimpiade Budaya Jawa (OBJ) 2016 terdapat sebuah ungkapan sebagai berikut: *"Sayangnya macam permainan dan olahraga tradisional tersebut sudah banyak ditinggalkan masyarakat. Melalui kegiatan ini kami ingin coba menghidupkan kembali permainan dan olahraga tersebut di tengah masyarakat"*. Ungkapan tersebut menunjukkan sebuah keantusiasan masyarakat untuk membangkitkan kembali nilai budaya yang ada.

Di Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri permainan dan olahraga tradisional sendiri banyak macamnya, seperti Gobak Sodor, Egrang, Bakiak, Tarik Tambang, Bola Kasti, Bebentengan, Cublak-cublak, Petak Umpet, Bola Bekel, Boi-boian, Bentik (Gatrik), Sepak Bola Kampung dan *Jemparingan*.



Gambar 1.2 Permainan dan Olahraga Tradisional

Sumber: <http://google.co.id>

Permainan dan olahraga tradisional tersebut mulai dicoba untuk diperkenalkan kembali kepada kaum muda salah satunya adalah *Jemparingan*. *Jemparingan* telah ada sejak masa Kerajaan Mataram dan merupakan olahraga panahan tradisional yang dahulu kala dimainkan oleh para bangsawan kerajaan dan keluarganya. Oleh Raja Mataram pada masa itu, permainan ini dijadikan sebagai perlombaan wajib dengan tujuan supaya para prajurit dapat melatih fisik, jiwa dan ketajaman konsentrasi dalam meleatkan anak panah. Seiring berjalannya waktu, tradisi *Jemparingan* dapat dimainkan oleh rakyat biasa sebagai bagian dari **hiburan** dan sebagai **upaya dalam pelestarian budaya**.

Di DIY terkhususnya di kota Yogyakarta, muncul berbagai alasan dan kesulitan yang menghambat pelestarian panahan tradisional. Permasalahan seperti dalam proses pembuatan busur (alat panah) yang rumit, kebutuhan arena yang relatif luas bahkan kalah saing dengan panahan moderen maupun olahraga lainnya. Bagi sebagian masyarakat Yogyakarta dan sekitarnya, alasan ataupun masalah tersebut tidak mempengaruhi mereka untuk tetap bermain dan melestarikan panahan tradisional. Berdasarkan Renstra (Rencana Strategis) tahun 2012-2017 pemerintah telah menyediakan pendanaan dalam mendukung terlaksananya olahraga *Jemparingan* gaya Mataram dengan target 250 orang dan menggunakan dana sebesar Rp. 950.000,- di akhir periode.

Tabel 1.1 Rencana Program, Kegiatan, Indikator Kinerja, Kelompok Sasaran dan Pendanaan Indikatif

Tujuan	Sasaran	Indikator Sasaran	Program dan Kegiatan	Indikator Kinerja Program (Outcome) dan kegiatan (Output)	Data capaian pada tahun awal perencanaan	Target kinerja Program dan Kerangka Pendanaan										Unit Kerja SKPD Penerima anggaran	Lokasi		
						2013		2014		2015		2016		2017				Kondisi kinerja pada akhir periode renstra SKPD	
						target	Rp. 000	target	Rp. 000	target	Rp. 000	target	Rp. 000	target	Rp. 000			target	Rp. 000
		peningkatan jumlah kelompok wirausaha muda	Program Peningkatan Uapaya Penumbuhan Kewirausahaan dan Kecakapan Hidup Pemuda	pemuda yang memiliki nilai kejuangan dan kebangsaan pemuda	225 kelompok	325 kelompok	2.049.000	345 kelompok	3.000.000	365 kelompok	3.250.000	385 kelompok	3.500.000	405 kelompok	3.750.000	405 kelompok	15.549.000	Disdikpora	DIY
			Pelatihan kewirausahaan bagi Pemuda	kelompok pemuda yang dapat mengembangkan usahanya secara mandiri		20 kelompok	250.000	20 kelompok	300.000	20 kelompok	350.000	20 kelompok	400.000	20 kelompok	1.300.000	0			
			Pelatihan Keterampilan Bagi Pemuda	Pemuda putus sekolah menjadi pemuda produktif	300 orang	920.000	20 kelompok	450.000	20 kelompok	550.000	20 kelompok	650.000	20 kelompok	700.000	20 kelompok	3.270.000	0		
			Pembinaan dan Lomba Inovasi Bisnis	Wakil DIY yang siap mengikuti lomba inovasi bisnis tingkat nasional	1 kegiatan	150.000	1 kegiatan	175.000	1 kegiatan	200.000	1 kegiatan	225.000	1 kegiatan	250.000	1 kegiatan	750.000	0		
	Jumlah masyarakat yang mendapatkan layanan atau pembinaan olahraga	Program Pembinaan dan Pemasarakan Olahraga	Jumlah masyarakat yang mendapatkan layanan atau pembinaan olahraga	1800 orang	2.000 orang	8.665.000	2.100 orang	1.305.000	2.200 orang	1.465.000	2.300 orang	1.632.000	2.400 orang	1.805.000	2.400 orang	14.872.000	0	Disdikpora	DIY
			Pemassalan olahraga bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat	Hari Olahraga Nasional	2.000 orang	165.000	2.100 orang	170.000	2200 orang	180.000	2.300 orang	190.000	2.400 orang	200.000	2.400 orang	905.000	0		
			Pemetaan dan pendataan SDM dan Sarana prasarana keolahragaan	data SDM dan sarana prasarana olahraga	5 kabikota	150.000	-	-	5 kabikota	300.000	-	-	5 kabikota	400.000	5 kabikota	850.000	0		
			Senam Jogja Istimewa	Tercipta dan Terselenggaranya Senam Jogja Istimewa	Terciptanya SJI	150.000	200.000	500 sekolah	250.000	500 sekolah	300.000	500 sekolah	350.000	500 sekolah	1.250.000	0			
			Penyelenggaraan Inovasi Olahraga Tradisional	Terselenggaranya Inovasi Olahraga Tradisional	4 Cabor	400.000	5 cabor	450.000	5 cabor	500.000	5 cabor	550.000	5 cabor	600.000	5 cabor	2.500.000	0		
			Penyelenggaraan Jemparingan Gaya Mataram	Terselenggaranya Olahraga Jemparingan Gaya Mataram	-	-	200 orang	200.000	225 orang	225.000	225 orang	250.000	250 orang	275.000	250 orang	950.000	0		
			Pengembangan Rangka Tinggalan Dalam	Pengembangan Rangka Tinggalan Dalam	-	-	500 orang	500.000	500 orang	500.000	500 orang	500.000	500 orang	500.000	500 orang	2.500.000	0		

Sumber: Rencana Strategis Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY th. 2012-2017

Tabel diatas menunjukkan bahwa peran dari pemerintah sudah ada dalam mendukung pelestarian panahan *Jemparingan* tapi belumlah maksimal karena melihat perkembangan kelompok *Jemparingan* masih dalam tahap tumbuh. Di kota Yogyakarta sendiri belum tersedianya sarana ataupun fasilitas berupa arena dan tempat pelatihan khusus yang mewedahi minat para peserta.



Gambar 1.3 *Jemparingan* Langenastro

Sumber: www.Jemparingan.com

Gambar di atas merupakan gambar logo dari klub *Jemparingan* yang masih aktif di kota Yogyakarta, yaitu *Jemparingan* Langenastro juga terdapat klub lain seperti *Jemparingan* Siliran.

Pertandingan atau lomba *Jemparingan* yang diadakan, selain digunakan sebagai media promosi dan upaya dalam pelestarian budaya juga digunakan sebagai media rekreasi dan hiburan. Lomba ini diminati oleh banyak orang, tidak hanya orang tua tapi kaum muda bahkan anak kecilpun terlibat di dalamnya entah sebagai peserta ataupun hanya sebagai penonton. Perlombaan *Jemparingan* memiliki daya tarik sendiri untuk dinikmati sebagai sebuah kebudayaan daerah walaupun acara tersebut diadakan pada event-event tertentu seperti dalam berita online¹ disebutkan: “Lomba `Jemparingan` ini diikuti 213 peserta yang terdiri dari 186 peserta umum dan 27 peserta pemula. Jumlah tersebut meningkat dari tahun sebelumnya yang hanya 140 peserta,”

¹ <http://www.pojokjogja.com/yogyakarta/2017/05/08/ratusan-peserta-ikuti-lomba-Jemparingan-hut-sleman>

Perlombaan *Jemparingan* sebagai media hiburan dan rekreasi bagi masyarakat juga tidak lepas dari pencapaian wujud "nguri-nguri" budaya dan sebagai wujud **sosialisasi (silaturahmi)** antar peserta. Pada saat bermain *Jemparingan* peserta mengambil posisi duduk bersila membentuk dua barisan yang menghadap ke barat sehingga pada waktu istirahat peserta *Jemparingan* dengan mudah untuk saling berbincang bersama teman kiri kanannya. Posisi duduk ini muncul karena dahulu para bangsawan memanah sambil berbincang membicarakan bisnis disambi menikmati kopi, teh atau makanan ringan lainnya. Silaturahmi antar peserta tidak berhenti hanya di dalam perlombaan saja, mereka anggota aktif dari kelompok *Jemparingan* sering membuat suatu acara kumpul bersama untuk saling pengalaman dan mendengar perihal *Jemparingan*. Posisi duduk saat bermain panahan *Jemparingan* dapat dilihat seperti gambar berikut:



Gambar 1.4 Posisi Duduk dalam Bermain *Jemparingan*

Sumber: www.goodnewsfromindonesia.id

Nilai budaya yang ingin dijaga dan dilestarikan jika diwujudkan dalam arsitektur maka akan terwujud pula dalam bangunan tradisional. Yogyakarta sendiri mempunyai banyak jenis bangunan tradisional Jawa terlebih karena provinsi ini mempunyai kewenangan kebudayaan sehingga nilai kebudayaan Jawa masih banyak ditemukan. Di masyarakat Jawa, bangunan tradisional tergolong menjadi 3 jenis yaitu: *Kampung*, *Limasan* dan *Joglo*. Tata ruang ataupun tata massa Bangunan Tradisional Jawa memiliki nilai dan filosofinya sendiri. Seperti halnya Bangunan Tradisional Jawa *Joglo*.

Joglo merupakan bangunan tradisional yang memiliki bentuk dan ukuran yang lebih besar dari bangunan lain. Bangunan ini berbentuk bujur sangkar dengan empat buah tiang utama di tengahnya (*saka guru*). *Joglo* sendiri status sosialnya diperuntukan untuk status sosial yang tertinggi dan untuk keluarga besar. Maka dari itu, tata letak ruang dan bangunan sudah menjadi patokan karena sudah mempunyai nilai dan fungsi tersendiri.

Pendekatan Bangunan Tradisional Jawa yang akan diterapkan pada area *Jemparingan* diharapkan akan menambah nilai filosofis dalam upaya pelestarian budaya. *Jemparingan* sebagai sarana rekreasi, diharapkan dari pendekatan ini juga dapat menima suana yang privat dan komunikatif dari penataan ruang dan massa yang ada.

1.1.2 Latar belakang permasalahan

Jemparingan sebagai panahan tradisional bergaya Mataram mulai diperkenalkan kembali kepada kaum muda. Fungsi *Jemparingan* sendiri sekarang bisa dikatakan untuk upaya pelestarian budaya dan sebagai sarana rekreasi. Di dalam upaya pelestarian budaya *Jemparingan* sangat kuat dan erat akan budaya tradisi dan budaya bersilahturmi. Nilai yang memadukan raga, jiwa dan rasa sebagai sosok pribadi serta adanya sebuah komunikasi antar satu orang dengan orang lain pada saat memainkannya. Sedangkan *Jemparingan* sebagai media rekreasi dapat dilihat dari ketertarikannya masyarakat dan hiburan pada saat event perlombaan.

Terlepas dari teknis sebagai olahraga pemanahan, *Jemparingan* mempunyai dimensi akan kejernihan pikiran, kehalusan budi dan kemantapan spiritual sehingga seorang peserta *Jemparingan* haruslah bisa menjaga ketenangan diri serta pikiran dan memantapkan tekad pada saat bermain ataupun bertanding. Permasalahan yang ada, tempat pelatihan *Jemparingan* dilakukan di lapangan terbuka dimana banyak orang dapat lalu lalang dengan mudah. Hal tersebut menjadikan ruang latihan terkesan non privat dan fungsi *Jemparingan* sendiri sebagai media latihan konsentrasi dan ketenangan jiwa tidak dapat terakomodasi dengan baik maka perlu juga suatu sarana dan fasilitas yang mendukung untuk terciptanya suasana tersebut. Terlebih lagi, barang bawaan yang dibawa oleh pemakai (peserta dan pengelola) tidak

tersimpan dengan baik sehingga mau tidak mau barang mereka harus dibawa oleh pemiliknya sendiri ataupun dijaga oleh keluarga mereka yang menunggu.

Usaha pelestarian budaya dalam bentuk silaturahmi *Jemparingan* juga perlu diperhatikan karena panahan tradisional ini menjadi kegiatan yang tak lepas dari namanya pengalaman. Silaturahmi yang di dalamnya berupa kegiatan untuk saling berbagi pengalaman dan cerita mengenai panahan tradisional Mataram. Maka dari itu, perlu suatu wadah untuk menampung kegiatan tersebut dan dapat menunjukkan suasana yang komunikatif sehingga nilai yang dibutuhkan dapat terakomodasi. Fasilitas ruang pertandingan *Jemparingan* juga perlu diperhatikan dalam usaha pelestarian budaya terlepas dari fungsinya sebagai media hiburan, promosi ataupun mengenalkan nilai budaya pada masyarakat umum namun hanya terbatas di dalam pertandingan.

Jemparingan sebagai objek studi mempunyai penekanan desain yang **privat** dan **komunikatif** yang disesuaikan dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa. Suasana yang privat dan komunikatif ini akan dimunculkan dengan pengolahan tata ruang dan massa bangunan yang hampir mempunyai nilai dan filosofi seperti Bangunan Tradisional Jawa. *Jemparingan* yang bersuasana privat menggambarkan fungsi ruang yang lebih tertutup seperti *Senthong* pada bangunan *Joglo*. Arena *Jemparingan* diharapkan akan memberikan suasana tersebut yang dapat mengkondisikan sebagai tempat berlatih konsentrasi, ketenangan dan kesabaran. Suasana komunikatif sendiri menggambarkan fungsi ruang yang lebih terbuka dan *friendly* seperti *Pendapa* yang digunakan sebagai tempat menerima tamu. Lapangan pertandingan *Jemparingan* diharapkan dapat memberikan suasana komunikatif sebagai tempat ajang pertandingan, tempat berkumpul untuk saling bersosialisasi dan dapat digunakan sebagai tempat berekreasi.

1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang akan dibahas dalam proposal ini adalah: **Bagaimana wujud dari Arena *Jemparingan* di Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai upaya pelestarian budaya dan sarana rekreasi yang menunjukkan suasana privat dan komunikatif dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa?**

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Terbentuknya landasan konseptual dari rancangan Arena *Jemparingan* sebagai upaya pelestarian budaya dan sarana rekreasi yang memberikan dan menciptakan suasana yang privat serta komunikatif dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa yang terlihat dari penataan tata ruang dan massa bangunan.

1.3.2 Sasaran

- a. Mewujudkan ruang latihan *Jemparingan* yang privat sebagai sarana tempat latihan konsentrasi, ketenangan dan kesabaran.
- b. Mewujudkan area pertandingan *Jemparingan* yang aksesnya mudah dicapai dan diatur karena menjadi satu kawasan dengan area latihan.
- c. Mewujudkan ruang simpan yang privat di area latihan *Jemparingan* sebagai sarana tempat simpan untuk barang bawaan para peserta
- d. Mewujudkan ruang sosialisasi di tempat latihan dan pertandingan *Jemparingan* yang memberikan suasana komunikatif sebagai sarana tempat berkumpul, berbagi pengalaman dan saling berkomunikasi antar peserta.
- e. Mewujudkan Arena *Jemparingan* sebagai upaya pelestarian budaya dan sarana rekreasi bagi para pengunjungnya.

1.4 Lingkup Studi

1.4.1 Materi Studi

1.4.1.1 Lingkup Spasial

Lingkup spasial yang menjadi fokus pada penulisan adalah skala lingkup Daerah Istimewa Yogyakarta, yang memfokuskan pada penataan ruang dalam dan massa bangunan.

1.4.1.2 Lingkup Substansial

Lingkup substansial yang menjadi fokus penulisan ini adalah pengolahan Arena *Jemparingan* yang privat serta komunikatif dalam pengolahan tata letak ruang dan massa bangunan dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa.

1.4.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian pendekatan studi akan dilakukan dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa yang dapat menunjukkan suasana privat dan komunikatif pada area pertandingan dan pelatihan *Jemparingan* melalui penataan tata ruang maupun massa bangunan.

1.5 Metode Studi

1.5.1 Pola Prosedural

1.5.1.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu dengan cara pengumpulan data primer dan data sekunder

a. Data primer

Data primer didapat melalui pengamatan dan observasi langsung berkaitan dengan objek studi yaitu Arena *Jemparingan*.

b. Data sekunder

Data sekunder didapat melalui studi literasi yaitu dengan mencari data yang terkait secara langsung maupun tidak langsung dapat mendukung objek studi. Data sekunder juga didapat melalui teori dan prasyarat/peraturan yang berkaitan dengan objek studi

1.5.1.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data dibagi menjadi dua yaitu analisis penekanan studi dan analisis programatik yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Penekanan Studi

Analisis penekanan studi Arena *Jemparingan* dilakukan dengan menganalisis kualitas ruang, tata letak ruang (massa bangunan) dan zoning serta disesuaikan dengan pendekatan yang digunakan.

b. Analisis programatik

Analisis programatik Arena *Jemparingan* dilakukan dengan menganalisis tipologi ataupun standar objek studi; aktifitas pemakai dan kebutuhan ruang pemakai; pemilihan dan kondisi lokasi; perancangan tapak mengenai tanggapan permasalahan tapak; dan

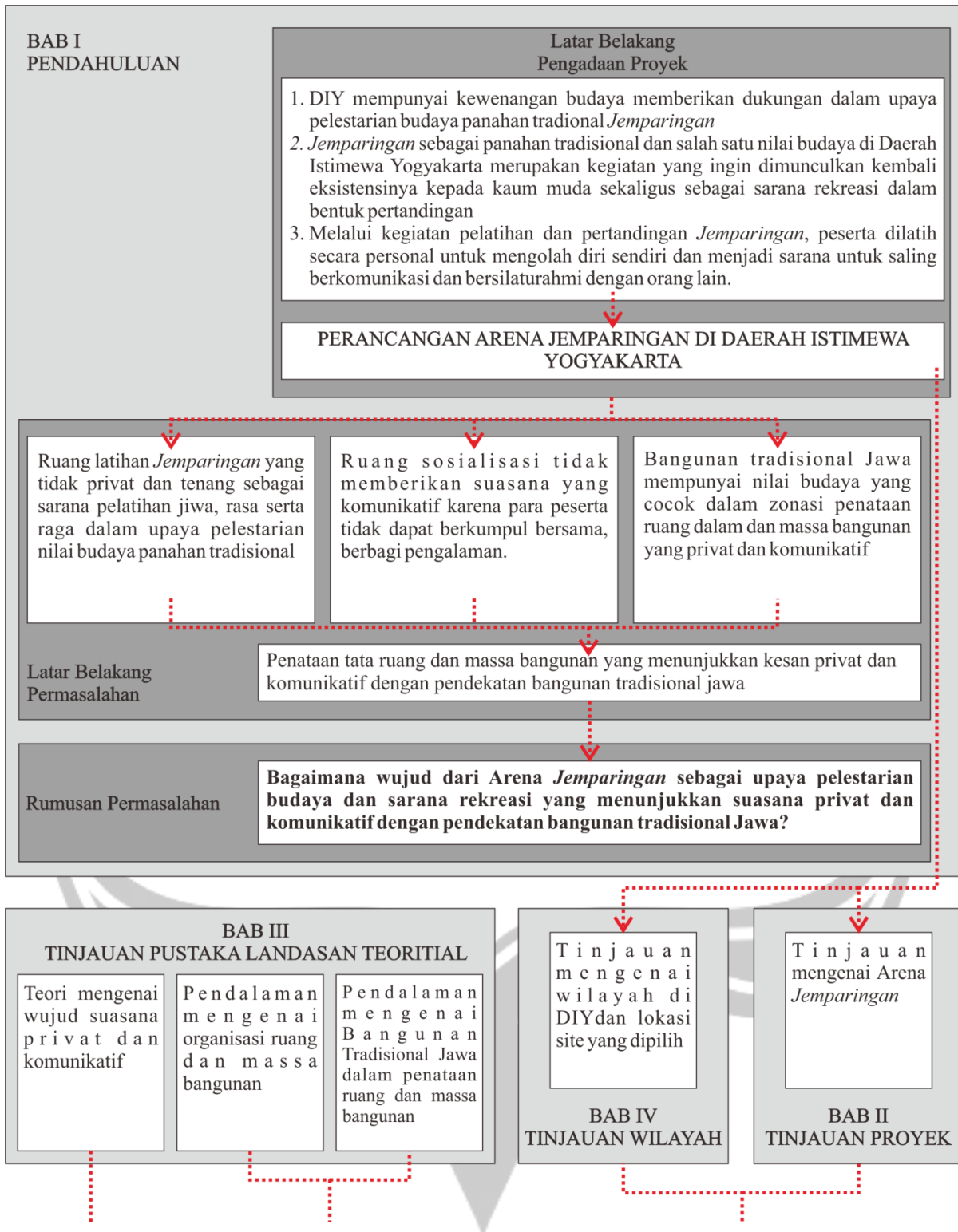
garis besar perancangan hubungan ruang dan organisasi ruang yang menghasilkan zoning (blokplan).

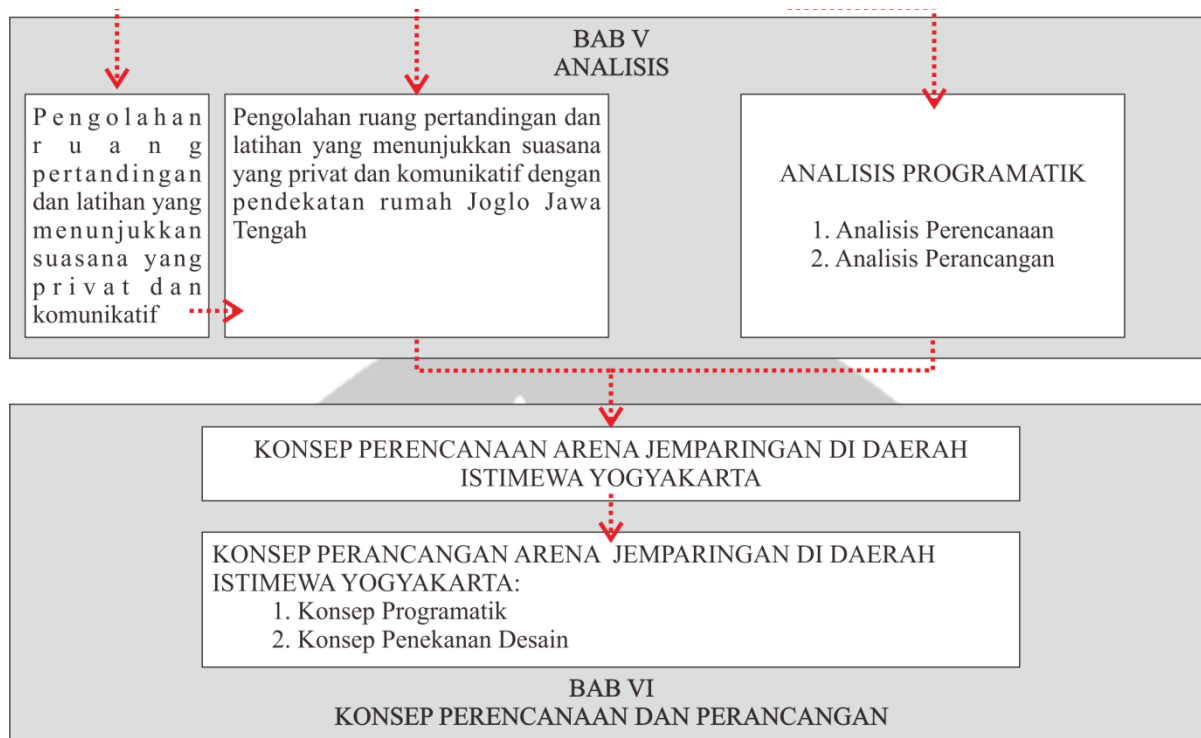
1.5.1.3 Metode Penarikan Kesimpulan

Metode penarikan kesimpulan diambil dari point-point yang bersifat umum ke khusus yang nantinya digunakan sebagai landasan konseptual untuk menguraikan hasil akhir dalam bentuk gambar rancangan berdasarkan analisis programatik dan penekanan studi.



1.5.1.4 Tata langkah





Gambar 1.5 Tata Langkah Penulisan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan secara singkat adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek dan latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup studi, metode studi, tata langkah dan sistematika pembahasan.

BAB II Tinjauan Proyek

Berisi tentang tinjauan Arena *Jemparingan* secara umum serta tipologi bangunan yang berkaitan dengan standar dan acuan dalam perancangan

BAB III Tinjauan Teori

Berisi tentang teori-teori dan referensi yang membahas permasalahan desain proyek yang terkait wujud suasana interaktif yang akan dicapai melalui pengolahan tata letak ruang (massa bangunan) dan zoning yang berprinsip central dan hirarkhi dengan pendekatan rumah *Joglo* Jawa Tengah.

BAB IV Tinjauan Wilayah

Berisi tentang tinjauan wilayah objek studi terkait kondisi sarana dan prasarana yang relevan dan perkembangan yang terjadi terkait dengan objek studi.

BAB V Analisis Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang analisis yang berkaitan dengan proyek Arena *Jemparingan* meliputi analisis programatik dan analisis penekanan desain yang akan digunakan.

BAB VI Konsep Perencanaan dan Perancangan

Berisi tentang konsep perencanaan dan perancangan dari hasil programatik yang digunakan sebagai dasar acuan untuk mendesain dan mengembangkan desain proyek Arena *Jemparingan*.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang pedoman dan sumber pustaka yang digunakan sebagai acuan dan referensi mengenai Arena *Jemparingan*

LAMPIRAN

1.7 Keaslian Penulisan

Beberapa penulisan sejenis yang telah dilakukan dan membahas topik *mixed use building*, antara lain:

1. Judul : Aquatic Arena Di Yogyakarta
Jenis laporan : Skripsi
Penulis : Christoper Ilmi Putra Siregar
Instansi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Tahun : 2013

Isi : Aquatic Arena merupakan suatu fasilitas olahraga air khususnya renang, polo air, loncat indah dan renang indah. Olahraga air yang dilakukan dapat dijadikan sebagai ajang kompetisi maupun rekreasi. Perancangan bangunan yang direncanakan menekankan pada analogi bentuk dari sifat dan gerakan air. The Traditional Strategy dan Borrowing merupakan teori dasar sebagai pendekatan dalam pengolahan bentuk bangunan dari sifat dan gerakan air yang menjadi rumusan masalah konsep disain bangunan Aquatic arena ini.

2. Judul : Arena Balap Sepeda Velodrom Di Sleman, DIY
Jenis laporan : Skripsi
Penulis : Andreas Suryonindito
Instansi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Tahun : 2013
Isi : Arena Balap Sepeda Velodrom mengacu pada pengaplikasian tatanan ruang luar dan dalam, serta pengolahan bentuk fasade melalui pendekatan karakteristik dinamis dari pembalap sepeda Velodrom. Sehingga didapatkan perwujudan tatanan Arena sepeda Balap Velodrom di Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang bernuansa dinamis dan kontekstual terhadap lingkungan sekitarnya yang memberikan kenyamanan dan nuansa dinamis bagi para pengunjung melalui kualitas tatanan ruang luar dan ruang dalam, di dalam area tapak dengan pendekatan dan pengaplikasian prinsip dinamis dari karakteristik pembalap sepeda Velodrom.
3. Judul : Basketball Arena Di Kabupaten Yogyakarta
Jenis laporan : Skripsi
Penulis : Hanum Putri Handayani
Instansi : Universitas Atma Jaya Yogyakarta
Tahun : 2014
Isi : Perencanaan dan perancangan Yogyakarta Basketball Arena di Kabupaten Sleman dimaksud sebagai fasilitas yang mewadahi segala aktivitas yang berhubungan dengan olahraga bola basket untuk menjawab kebutuhan tersebut. Pengungkapan ekspresi dari sebuah emosi permainan yang didasari sikap sportif diwujudkan melalui bangunan yang ekspresif menggunakan pendekatan arsitektur ekspresionisme. Aliran ekspresionisme digunakan sebagai pengungkapan kebebasan berekspresi berdasarkan pemikiran arsiteknya yang menjadikan identitas dalam bangunan dengan berpegang pada prinsip modern.

2. TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM

2.1 Kajian *Jemparingan*

2.1.1 Sejarah *Jemparingan*

Jemparingan dalam bahasa Jawa berarti busur panah. Olahraga ini merupakan seni memanah tradisional khas gaya Mataram dimana digunakan sebagai media latihan oleh prajurit keraton. *Jemparingan* di Yogyakarta dimulai oleh Sri Paku Alam VIII yang merupakan Wakil Kepala Daerah Yogyakarta mendampingi Hamengku Buwono IX. Beliau sebagai seorang kepala kadipaten Pakualaman Paku Alam VIII tertarik dengan olahraga khususnya panahan, bahkan Ia adalah tokoh pendiri Persatuan Panahan Seluruh Indonesia (Perpani).



Gambar 2.1 *Jemparingan* – Panahan Tradisional

Sumber: <http://www.Jemparingan.info/p/sejarah.html>

Sri Paku Alam VIII lahir di lingkungan puro Pakualaman, dan naik tahta menggantikan ayahnya Paku Alam VII. Ketertarikan Sri Paku Alam VIII pada panahan bermula dari hobinya bermain panahan tradisional *Jemparingan* gaya Mataraman bersama kerabat dan abdi dalem. Dorongan untuk berolahraga juga datang dari ibunya Retno Puwoso dan kakeknya Paku Buwono X. Pada tahun 1953 Paku Alam VIII mendirikan Persatuan Panahan Seluruh Indonesia (Perpani) dan Mardisoro. Upaya Paku Alam VIII untuk mengembangkan Perpani yaitu memperjuangkan olahraga panahan sebagai pertandingan resmi yang diperlombakan dalam PON, mengembangkan

olahraga panahan di kalangan masyarakat dan mendaftarkan Perpani sebagai anggota persatuan panahan Internasional FITA.

2.1.2 Tata Cara dan Peralatan

Jemparingan sebagai seni panahan tradisional dimainkan dalam posisi duduk bersila. Posisi duduk ini muncul karena dahulu para bangsawan memanah sambil berbincang membicarakan bisnis disambi menikmati kopi, teh atau makanan ringan lainnya. Pada saat bermainpun tidak luput pemain menggunakan kostum berupa baju tradisional Jawa dimana pihak putra menggunakan baju surjan lengkap dengan blangkon di kepala, sedangkan pihak putri menggunakan pakaian kebaya. Di dalam pertandingan *Jemparingan*, terdapat 20 rambahan (puratan) untuk memaikannya dimana setiap rambahan peserta dapat menembakan lima anak panah ke arah sasaran dengan jarak tiga puluh meter. Untuk perhitungan nilai sasaran, jika terkena sasaran berwarna merah atau sering disebut “*ndas abang*” akan mendapat nilai tiga dan satu untuk bada yang berwarna putih.



Gambar 2.2 Sasaran Bedor

Sumber: [https://www.google.co.id/sasaran Jemparingan](https://www.google.co.id/sasaran%20Jemparingan)

Peralatan yang membedakan *Jemparingan* dengan panahan pada umumnya adalah bentuk busur panah disebut juga *gandhewa* yang sederhana karena terbuat dari kayu dan bambu. Untuk sasarnya sendiri berupa *bedor* atau *wong-wongan* atau *bandulan* dengan panjang 30cm dan diameter 3,5cm.

2.1.3 Filosofi

KRT H. Jatinigrat, SH menjelaskan bahwa *Jemparingan Mataram* ini mengandung nilai filosofi yaitu *pamenthanging gandewa*, *pamanthenging cipto*, yaitu ketika *menthang gandhewa* yang dipakai untuk membidik itu hati, bukan mata. Panah yang ditembakkan ke sasaran menggunakan “*feeling*” dimana hal ini dimaksudkan untuk melatih konsentrasi. Ngarso Dalem, Sri Sultan Hamengku Buwono I, kala itu berharap agar para abdi dalem, sederek, keluarga, dan rakyat Ngayogyakarta Hadiningrat dapat menjadi *Satriya*, yang memiliki sifat *sawiji* (konsentrasi), *greget* (semangat), *sungguh* (jatidiri) dan *ora mingkuh* (bertanggung jawab).

2.2 Kajian Arena Olahraga

2.2.1 Pengertian Arena Olahraga

Arena dapat juga diartikan sebagai gelanggang dan dalam kamus bahasa inggris disebutkan:

*“the central area of an ancient Roman amphitheater where contests and spectacles were held; especially an area that was strewn with sand”*² “daerah pusat amfiteater Romawi Kuno dimana kontes dan pertunjukan diadakan, terutama daerah yang penuh dengan pasir”.

Pada masa Romawi kuno, arena digunakan sebagai tempat bertandingnya manusia dengan manusia dan manusia dengan hewan. Walaupun sekarang ini bangunan arena sudah diadopsi oleh seni pertunjukan menjadi “teater arena”. Bentuknya pun disesuaikan sebagai mana fungsinya dimana tempat duduk dibuat bertingkat, semakin mendekati tempat pertunjukan semakin rendah dan dapat disaksikan dari berbagai sisi.

Olahraga berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia bermakna gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh. Fungsi dari olahraga sendiri menurut BAPPENAS Rancangan Repelita III. 1979/1980 – 1983/1984 Buku II menyebutkan kalau olahraga berfungsi untuk mempertinggi aspek paedagogis, membentuk aspek psikologis, meningkatkan aspek biologi dan mempersatukan dalam aspek sosial kultural. Makadari itu definisi dari Arena Olahraga yaitu pusat kegiatan jasmani dan rohani yang berfungsi untuk menyehatkan raga dan pikiran.

² <https://kamusbahasainggris.id/arti-kata/arena/>

2.2.2 Sifat Kegiatan Di Dalam Arena

Sifat kegiatan yang terjadi dalam fasilitas olah raga dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:³

1. Kegiatan Olahraga terdiri dari:
 - a. Kegiatan Pelatihan, meliputi kegiatan teori dan latihan permainan, kegiatan teori adalah kegiatan pembinaan dalam rangka meningkatkan prestasi olahragawan. Sedangkan untuk latihan permainan merupakan penerapan latihan stamina maupun teknik dari para olahragawan. Kemampuan teknik dan strategi dilakukan di lapangan untuk meningkatkan kerjasama tim dan disiplin pemain pada posisi masing-masing.
 - b. Kegiatan Kompetisi, merupakan kegiatan untuk meningkatkan prestasi yang dicapai, baik yang dicapai dalam lingkup lokal, regional maupun internasional.
2. Kegiatan Non Olahraga terdiri dari
 - a. Kegiatan Rekreasi, merupakan olahraga untuk mencari sesuatu yang lain dari kegiatan rutin olahraga, menghilangkan kebosanan dan menambah semangat baru sambil memperbaiki atau mempertahankan kekuatan dan ketangkasan tubuh walaupun tubuh tetap sehat.
 - b. Kegiatan Pelayanan dan Pengelolaan, berupa pelayanan yang diberikan oleh pihak pengelola fasilitas olahraga kepada pengguna yang meliputi administrasi, mengontrol pengunjung, pengendalian, publikasi, operasional, utilitas, elektrikal dan kegiatan pelayanan lainnya.

2.2.3 Fasilitas Olahraga pada Arena Olahraga

Fasilitas Olahraga menurut British Sport Council Technical Unit dibagi ke dalam 2 kelompok kegiatan, yakni:

1. Fasilitas Olahraga *Indoor* (tertutup/dalam ruang); fasilitas olahraga diperuntukan untuk kegiatan yang sangat membutuhkan ruang tertutup, yang terpisah atau khusus. Contoh:

³ e-journal.uajy.ac.id/1648/3/2TA12433.pdf

- Bulutangkis
- Gulat
- Karate
- Hoki
- Aikido
- Anggar
- Tenis Meja
- Bola Basket
- Sepak Bola
- Tenis
- Tinju
- Bola Volly
- dll



Gambar 2.3 Arena Indoor

Sumber: [https://www.google.co.id/arena indoor](https://www.google.co.id/arena%20indoor)

2. Fasilitas Olahraga *Outdoor* (terbuka/luar ruang); fasilitas olahraga diperuntukan untuk kegiatan yang dilakukan di tempat terbuka. Contoh:
 - Panahan
 - Bola Basket
 - Bola Tangan
 - Kasti
 - Polo
 - Kriket
 - Baseball
 - Sepeda Balap
 - Bola Keranjang
 - Bola Jaring
 - dll



Gambar 2.4 Arena Outdoor

Sumber: [https://www.google.co.id/arena outdoor](https://www.google.co.id/arena%20outdoor)

3. Fasilitas Olahraga Renang; fasilitas olahraga diperuntukan untuk kegiatan yang menggunakan air sebagai media utama. Contoh
 - Arena Renang Terbuka
 - Arena Renang Tertutup

2.3 Kajian Guest House

2.3.1 Pengertian

Guest House merupakan salah satu bangunan tipologi *residensial* berupa bangunan pribadi yang dikonversi untuk kepentingan tamu. *Guest House* dapat diartikan juga sebagai fasilitas akomodasi, dimana kepemilikannya menjadi milik pribadi perorangan ataupun perusahaan yang diperuntukan khusus bagi tamu yang ingin menginap. *Guest House* juga sering diartikan sebagai wisma ataupun penginapan bahkan di beberapa tempat *Guest House* disebut sebagai asrama. Fungsi dari *Guest House* lebih mirip seperti hotel dimana tamu tinggal untuk sementara waktu dan mendapatkan fasilitas makan. Di kota-kota besar Indonesia sendiri bangunan *Guest House* sudah dapat dijumpai karena kebutuhan akan tempat tinggal sementara yang cukup tinggi.



Gambar 2.5 Guest House

Sumber: <https://www.google.co.id/guest house>

2.3.2 Ciri Khas

Ciri yang membedakan *Guest House* dengan hotel maupun penginapan yang lain adalah penginapan ini biasanya dipilih oleh wisatawan yang belibur dengan banyak orang karena dapat menghemat budget. Sebagai perbandingan, tarif yang dikeluarkan untuk menginap di hotel berkisaran 250-300 ribu permalam, sedangkan tarif yang dikeluarkan saat menginap di *Guest House* berkisaran 100-150 ribu permalam. Di dalam pengelolaan, *Guest House* lebih cenderung dikelola oleh sang pemilik bangunan, berbeda dengan penginapan lain yang dikelola oleh staf tetap. Maka dari itu jadwal kehadiran staf (*housekeeper*) lebih terbatas dibandingkan dengan penginapan lain. *Housekeeper* bertanggung jawab akan kebersihan *Guest House*, selain itu bertugas untuk membantu tamu dalam menyiapkan makan bagi tamu yang menginap. Pemilik *Guest House* biasanya tinggal di tempat yang berbeda tapi tak jarang juga ada yang tinggal di gedung yang sama sehingga tampak seperti orang yang bertamu untuk menginap.

2.3.3 Fasilitas

Fasilitas yang ditawarkan pun sederhana, sebagian besar tanpa menyediakan keperluan makan dan minum tamunya. Kamar di penginapan *Guest House* disediakan beberapa pilihan berupa:

- a. *single room* dengan satu tempat tidur
- b. *double room*
- c. *triple*

- d. *dormitory room*, kamar yang digunakan beramai-ramai biasanya diisi 4 – 10 orang dalam satu ruang.

Tempat tidurnya merupakan model *bunk bed* (2 atau 3 tingkat tempat tidur). Fasilitas seperti TV, dapur dan ruang tamu merupakan fasilitas umum yang terdapat di dalamnya. *Guest House* dirancang sedemikian *homey*, memberikan keleluasaan bagi penginap untuk bebas beraktivitas ataupun berinteraksi dengan tamu yang lain.

2.4 Kajian Pujasera

2.4.1 Pengertian

Pujasera dalam bahasa Inggris berarti kata benda “*food courts*”⁴ merupakan “*an area, typically in a shopping mall, where fast-food outlets, tables, and chairs are located*” “sebuah area, biasanya di pusat perbelanjaan, dimana gerai manakan cepat saji, meja dan kursi berada”.

PUJASERA sendiri singkatan dari Pusat Jajajan Serba Ada, berdasarkan kamus bahasa berarti: *Pusat* adalah tempat yang letaknya di bagian tengah, pokok pangkal atau yang menjadi pempunan. *Jajanan* adalah panganan yang dijajakan, kudapan. *Serba Ada* menunjukkan segala-galanya ada. Maka dari itu PUJASERA merupakan sebuah area yang menyediakan berbagai macam variasi menu makanan dan minuman di gerai makanan yang dikelompokkan menjadi satu bangunan.

2.4.2 Jenis Pusat Makan

Pusat makanan dengan pilihan variasi makanan dan minuman dapat ditemui dengan sebutan:

1. Kantin; dalam kamus bahasa berarti ruang tempat menjual makan dan minuman di sekolah, kantor, asrama dan sebagainya. Kantin terdiri atas counter-counter makanan yang menyediakan pilihan variasi makanan. Peletakan counter diatur di sisi pinggir area dengan tujuan menyediakan area makan bersama di tengah kantin.
2. Area Malam Kudus; merupakan area yang dikhususkan sebagai pusat makanan. Area terdiri dari kumpulan restoran berupa toko atau ruko yang

⁴ <https://translate.google.com>

berlantai satu ataupun dua. Pujasera di area ini memiliki portal untuk membedakan kegiatan di dalam dengan lingkungan sekitarnya. Pujasera menawarkan suasana yang menyenangkan dengan menambahkan fasilitas hiburan sebagai media untuk menarik perhatian pengunjung.

2.4.3 Klasifikasi

Pujasera dapat diklasifikasikan berdasarkan penempatan tempat duduk pada area khusus, diantaranya:

- a. Dalam Restoran; tempat duduk di dalam restoran menjadi pilihan bagi pengunjung yang menginginkan privasi ketika menikmati makanannya.
- b. Teras Depan; diperuntukan untuk pengunjung yang ingin menikmati makanannya sambil melihat view, pengunjung dan kendaraan yang lalu lalang. Kontak visual yang menarik ini dapat dibuat dengan menaikkan elevasi lantai. Perbedaan ketinggian elevasi lantai juga dapat digunakan sebagai perbedaan kegiatan antara tempat untuk makan dengan sirkulasi serta menjadi zonasi kegiatan untuk menciptakan suasana yang privasi.
- c. Balkon; restoran yang berlantai 2 memanfaatkan balkon untuk tujuan yang sama dengan teras depan.
- d. Piasa; merupakan tempat yang digunakan untuk berkumpul bagi orang banyak sambil menikmati hiburan. Pujasera memanfaatkan area ini agar pengunjung dapat memilih dan memesan di restoran yang berbeda dan duduk di tempat yang sama.

2.4.4 Ragam Makanan Di Pusat Makanan

Ragam makanan di di pusat makanan digolongkan berdasarkan:

2.4.4.1 Jenis Makanan

Berdasarkan jenis makanannya di pusat makanan menyediakan 2 jenis makanan:

1. Makanan Ringan; merupakan makanan yang tidak bertujuan untuk mengenyangkan, hanya sebagai kudapan atau cemilan saja. Makanan ini dikonsumsi sambil saling bersosialisasi atau menikmati minuman seperti kopi. Contoh: kue-kue, es krim, lumpi, dll.
2. Makanan Berat; merupakan makanan yang dikonsumsi dengan tujuan mengenyangkan perut. Makanan berat yang disediakan di

pusat makananpun bervariasi seperti mie goreng, kebab, steak daging, spaghetti, dll.

2.4.4.2 Asal Daerah

Berdasarkan asal daerahnya, jenis makanan di pusat makanan dapat golongan menjadi:

1. Makanan Tradisional Indonesia; makanan yang tersedia di pusat makanan berasal dari variasi asal daerah, seperti makanan tradisional daerah Minang (Padang), Gudeg Yogyakarta, ikan rica-rica Manado, tahu gejrot, gado-gado, dll
2. Makanan Internasional; makanan yang tersedia berupa makanan fast food seperti Hamburger, Pizza, Fried Chicken, French Fries dan telah bekerja sama dengan pengusaha makanan dari Indonesia. Makanan Internasional berdasarkan asal negara:
 - a. Italian Food; dengan pilihan makanan seperti Spaghetti, Pasta, Lasagna ataupun Salad
 - b. Chinese Food; dengan pilihan makanan seperti Fuyunghai, Capcai atau Ayam Cah Jamur
 - c. American Food; dengan pilihan makanan seperti Hamburger, French Fries atau Fried Chicken.

2.5 Studi Terkait Objek Studi

2.5.1 AD Classic: Olympic Archery Range



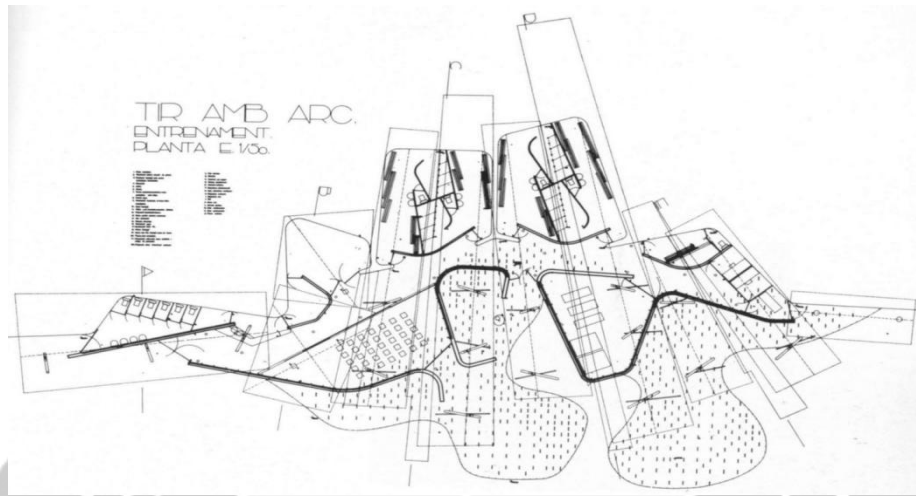
Gambar 2.6 Olympic Archery Range

Sumber: www.archdaily.com

Location : Carrer de les Basses d'Horta – Barcelona
Arsitek : Enric Miralles & Carme Pinos
Tahun : 1991
Size : 53,707.02 m²

Proyek Olympic Archery Range Barcelona telah selesai pada tahun 1991, membawa lebih banyak ketenaran ke ajang Olimpiade 1992. Gambar di atas menunjukkan hamparan kurva organik dan bentuk bujursangkar yang bekerja dalam harmoni dan menghasilkan komposisi yang secara jelas menyampaikan konsep arsitek dan proses dimana ia dikembangkan. Oleh Miralles dan Pinós menambahkan dua fasilitas panahan baru berupa paviliun kompetisi dan sebuah paviliun pelatihan yang dipisahkan oleh panjang panahan. Kedua bangunan tersebut secara visual berbeda namun disatukan oleh proses perancangan bersama yang mempertimbangkan tempat bangunan di lanskap. Tidak mematuhi sistem programatik atau tektonik yang diprogram

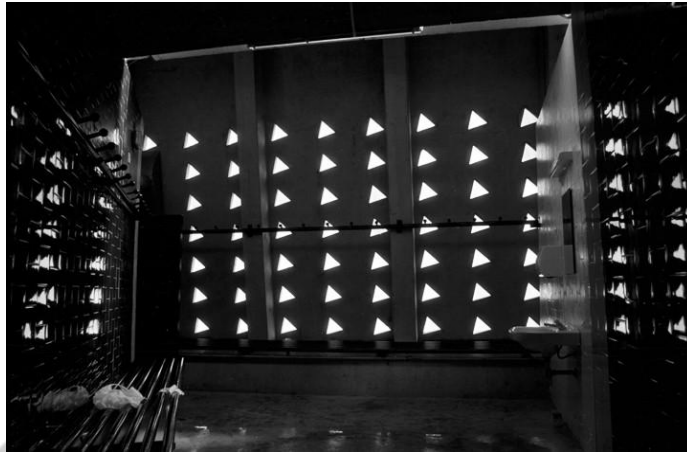
secara rasional, dan bangunan tersebut bukan produk dari metode arsitektural dan ekspresif.



Gambar 2.7 Denah Olympic Archery Range

Sumber: www.archdaily.com

Paviliun kompetisi terdiri dari dua elemen utama: sistem dinding beton terbuka yang menghadap ke panahan, dan dinding panahan terletak di atas bukit tempat bangunan itu muncul. Perencanaan berasal dari ekstrapolasi garis kontur topografi yang sudah ada sebelumnya dan mempertimbangkan tuntutan program untuk fasilitas atletik dan ruang ganti. Penentuan sistem dinding modular prefabrikasi yang terdiri dari panel beton melengkung yang berulang, dilubangi dengan lubang yang memungkinkan cahaya masuk selain itu sistem perakitan ini mudah dirakit dan diturunkan. Modul-modul tersebut sangat penting karena secara indah memoderatori asupan cahaya alami ke dalam ruang interior. Komposisi bentuk segitiga dan lingkaran menambah point cahaya dan bayangan pada beton interior yang terpapar. Cahaya pada fasade eksterior juga diolah melalui kisi-kisi dan layar yang ditempel ke atap dengan teknik arsitektural.



Gambar 2.8 Komposisi Bentuk dan Permainan Cahaya

Sumber: www.archdaily.com

Bentuk bangunan pelatihan ini dimaksudkan untuk menggugah gerak para atlet di dalamnya. Lapisan atap yang tampak seperti anak panah yang bergetar dan tergantung di tembok. Bagian atap ini kemudian diangkat dari dinding dengan sudut yang bervariasi, menciptakan ruang untuk jendela clerestory dan menambah komposisi bangunan yang dinamis dan visual kompleks. Perencanaan paviliun pelatihan sangat spektakuler dengan menggabungkan kedua bentuk bujursangkar dan kurva organik dengan cara yang bijaksana dan seimbang. Persyaratan terprogram bekerja ke ruang yang dihasilkan mencakup segala hal mulai dari kamar mandi hingga toko persediaan panahan.

2.5.2 Olympic Shooting Venue



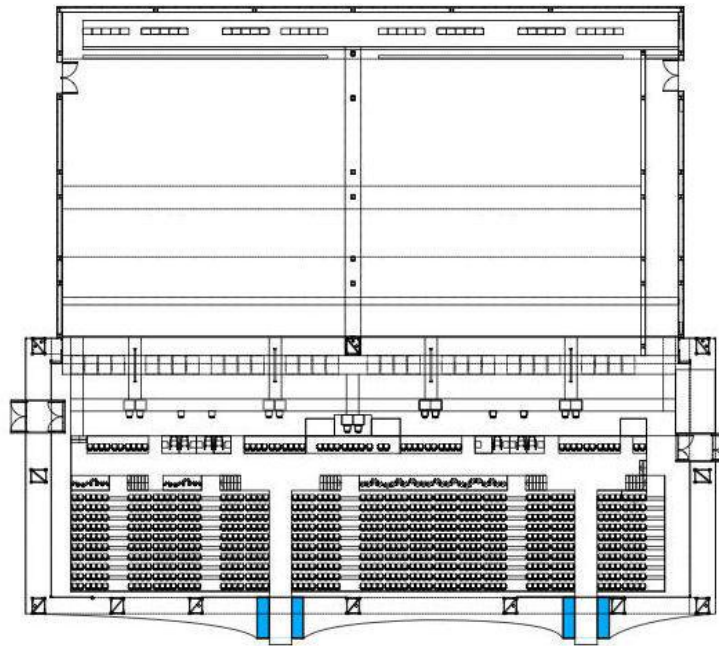
Gambar 2.9 Eksterior Olympic Shooting Venue

Sumber: www.archdaily.com

Location : London, Inggris

Arsitek : Arsitektur Magma
Klien : Otoritas Pengiriman Olympic Total
Footprint : 14.305 sqm

Menembak adalah olahraga dimana hasil dan kemajuan kompetisi hampir tidak terlihat oleh mata penonton. Penekanan desain tempat pemotretan didesain melalui ruang melengkung yang dinamis dari pengalaman arus dan presisi pada olahraga penembakan. Fasade membran melengkung putih dihiasi bukaan berwarna cerah, sedangkan fasade titik-bintik ini beroperasi sebagai simpul pengikat. Seluas 18.000 m² membran pvc bebas berfungsi dengan baik sebagai fasade yang terkena angin. Bukaan juga berfungsi sebagai asupan ventilasi dan pintu di permukaan tanah. Tampilan bangunan yang segar dan ringan meningkatkan karakter perayaan dan perayaan Olimpiade. Tiga bangunan terdiri dari 3.800 kursi dibagi antara dua rentang tertutup untuk putaran kualifikasi 25 dan 10/50 m dan rentang final yang tertutup.



Gambar 2.10 Denah Olympic Shooting Venue

Sumber: www.archdaily.com

Panjang fasade hingga 107 m mengacu pada panjang bangunan Artillery Barracks yang terstruktur, namun memiliki ekspresi arsitektur kontemporer mereka sendiri. Selain itu, fasad semitransparan pada dua dari tiga rentang mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan dan ventilasi

sepenuhnya alami. Detail tegangan dicapai melalui konfigurasi komponen baja modular yang efisien dan penggunaan sitem geometri double-curvature sebagai hasil dari penggunaan bahan membran yang optimal.

2.5.3 Shooting Range in Ontario



Gambar 2.11 Eksterior Shooting Range in Ontario

Sumber: www.archdaily.com

Location : Cookstown, Innisfil, ON LOL - Canada
Arsitek : Arsitektur Magma
Klien : Toronto Organizing Committee for the 2015 (TO2015)
Tahun : 2015

Tempat penembakan sport Pan Asian Games Toronto telah berhasil menyelenggarakan TO Pan American Games tahun 2015 dan sekarang digunakan sebagai fasilitas pelatihan dengan kinerja tinggi untuk atlet pistol, senapan Kanada. Tepi atas yang bergerigi dan dinding perimeter mengingatkan pada lambang nasional Kanada berupa daun maple. Di balik bentuk dan geometri fasad terdapat dasar pemikiran teknis dari analisis geometris ke semua lintasan balistik. Setiap perencanaan yang tidak diharuskan mengandung proyektil dipotong sehingga menghasilkan tampilan luar yang dinamis dengan efisiensi yang tinggi. Dua fasade dengan panjang 65 m dibangun dari tiang utilitas H2 dengan harga rendah dan banyak digunakan dengan noda oranye musim panas di India dan hasilnya adalah bangunan yang sama-sama mencolok secara visual.



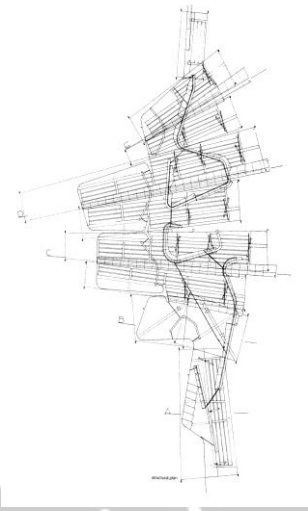
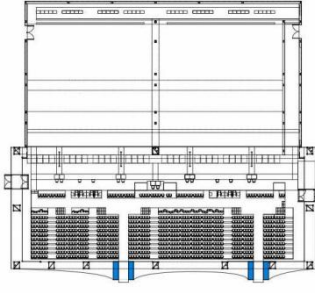
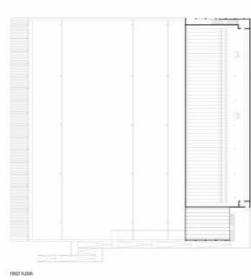



Gambar 2.12 Arena Tembakan

Sumber: www.archdaily.com

2.6 Kesimpulan

Tabel 2.1 Kesimpulan Studi Objek Sejenis

Kriteria	Olympic Archery Range	Olympic Shooting Venue	Shooting Range in Ontario
Arsitek	Enric Miralles & Carme Pinos	Arsitektur Magma	Arsitektur Magma
Lokasi	Carrer de les Basses d'Horta – Barcelona	London, Inggris	Cookstown, Innisfil, ON LOL - Canada
Fungsi	Paviliun Kompetisi Paviliun Pelatihan	Pertandingan Pelatihan	Pelatihan
Penekanan Desain	Permainan bentuk dasar yang harmonis dipadukan dengan metafora busur panahan	Fasade yang melengkung dinamis	Metafora daun maple ang geometri dan dinamis
Material	Beton	Membran PVC	Material Lokal
Warna	Ground (Coklat)	Putih	Oranye

<p>Bentuk Bangunan</p>			
<p>Penampilan Bangunan</p>			

Sumber: Analisis Pribadi, 2017

3. TINJAUAN TEORI

3.1 Tinjauan Privat dan Komunikatif

3.1.1 Privat

3.1.1.1 Pengertian Privat

Privat/privasi merupakan suatu kondisi dimana seseorang ingin atau cenderung supaya kesendiriannya tidak terusik atau suatu ego melindungi diri dari gangguan. Adapun definisi lain menurut beberapa ahli, seperti Amos (1977) mengemukakan bahwa privasi merupakan kemampuan seseorang atau sekelompok orang untuk mengendalikan interaksi mereka dengan orang lain baik secara visual, audio, maupun olfaktori untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa sebuah privasi yang diinginkan didapat dari kemampuan pengendalian interaksi perorangan ataupun kelompok.

3.1.1.2 Jenis privat

Berdasarkan jenisnya, menurut Holand (1982) privasi dibedakan menjadi 6 jenis dalam 2 golongan.

1. Keinginan untuk diganggu secara fisik
 - a. Keinginan Menyendiri (*solitude*), terbatas oleh element tertentu sehingga bebas dari perhatian orang lain
 - b. Keinginan Menjauh (*seclusion*) dari pandangan dan kebisingan
 - c. Keinginan untuk dekat dengan orang-orang (*intimacy*), dibangun dengan kegiatan bukan dari lingkungan
2. Keinginan untuk menjaga kerahasiaan diri dan memberikan informasi yang perlu (*control of information*)
 - a. Keinginan merahasiakan diri sendiri (*anonymity*)
 - b. Keinginan untuk tidak mengungkapkan diri terlalu banyak kepada orang lain (*reserve*)
 - c. Keinginan untuk tidak terlibat dengan tetangga (*not neighboring*)

3.1.1.3 Faktor Timbulnya Privasi

Terdapat faktor yang mempengaruhi munculnya sebuah kebutuhan privasi itu sendiri, diantaranya:

1. Faktor Personal, perbedaan dalam latarbelakang pribadi akan berhubungan dengan kebutuhan akan privasi
2. Faktor Situasional, kebutuhan privasi berhubungan dengan seberapa besar lingkungan mengizinkan orang didalamnya bisa menyendiri
3. Faktor Budaya, tidak ada perbedaan dalam privasi namun tidak ada keraguan kalau perbedaan masyarakat menunjukkan variasi jumlah pribadi di dalamnya.

3.1.2 Komunikatif

3.1.2.1 Komunikatif Arsitektur

Komunikasi dalam arsitektur biasanya dipahami dengan adanya tanda yang memberikan informasi kepada penerima dengan arti yang sama. Tanda itu sendiri maknanya harus dapat ditangkap dengan baik secara denotatif maupun konotatif. Berdasarkan dasarnya, Zoest (1978) membagi tanda menjadi 3 jenis yaitu:

1. Qualisign, merupakan tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifat.
2. Sinsign, merupakan tanda yang menjadi tanda berdasarkan kejadian, bentuk, atau rupa yang khas dan orisinal.
3. Legisign, merupakan tanda yang menjadi tanda karena suatu keberaturan tertentu.

Peirce (dalam Zoest, 1978) juga membedakan tanda dalam 3 jenis yaitu:

1. Ikon, merupakan tanda yang menyerupai objek yang diwakilinya.
2. Indeks, merupakan tanda yang sifatnya tergantung pada keberadaan suatu penanda (*denotatum*).

3. Simbol/Lambang, merupakan tanda yang ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau kesepakatan bersama.

Tanda dalam berkomunikasi di Arsitektur dapat dianggap teks dan dapat disusun sebagai berikut:

1. Segi Sintaksis, dapat dilihat sebagai tanda tata ruang dan kerja sama antar tanda tersebut.
2. Segi Semantik, dapat dilihat sebagai hubungan antar tanda dengan arti dari bentuk arsitektur.
3. Segi Pragmatik dapat dilihat pengaruh arsitektur terhadap pemakai bangunan.

Komunikasi dalam arsitektur meliputi banyak aspek seperti bentuk fisik, bagian-bagiannya, ukuran, proporsi, jarak antar bagian, bahan, warna dan sebagainya.

3.2 Tinjauan Bangunan Tradisional Jawa

3.2.1 Studi Rumah Tradisional Jawa

Salah satu wujud dari Bangunan Tradisional Jawa adalah rumah tradisional Jawa dimana bangunan ini merupakan arsitektur Jawa yang telah diwariskan secara turun temurun sejak jaman dahulu. Bagi orang Jawa, rumah tradisional Jawa memiliki arti lebih dari sebuah tempat tinggal. Keberadaan rumah tradisional Jawa merupakan lambang yang mencerminkan status sosial dari pemilik dan penghuni rumah tersebut. Berdasarkan dari tingkatan yang terendah adalah bentuk rumah *Kampung* dan *Panggung Pe* merupakan bangunan yang dihuni oleh masyarakat pada umumnya. Tingkat di atasnya adalah bentuk *Limasan* yang dihuni oleh masyarakat dari golongan menengah. Tingkat di atasnya lagi adalah bentuk rumah *Joglo* yang dihuni oleh masyarakat golongan bangsawan atau ningrat. Tingkatan yang paling tinggi adalah bentuk rumah tajug yang difungsikan sebagai masjid.

3.2.2 Filosofi Bangunan Tradisional Jawa

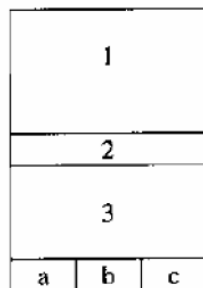
3.2.2.1 Pola Tata Ruang Dan Tata Massa Bangunan Tradisional Jawa

Penataan tata ruang dan massa Bangunan Tradisional Jawa biasanya berdasarkan aktivitas dari penghuninya yang dimana terdiri dari bangunan induk dan bangunan tambahan. Bangunan induk Tradisional Jawa terdiri dari *pendapa*, *pringgitan*, *kuncungan* dan *dalem ageng* yang didalamnya terdapat ruang *senhong* yang terdiri dari *senhong tengah*, *senhong tengen*, dan *senhong kiwa*. Bangunan tambahan sendiri terdiri dari *gandhok*, *gandri*, *pawon* dan *pekiwan*. Fungsi dari ruang-ruang tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. *Pendapa* merupakan bagian dari bangunan induk yang letaknya di depan dan bersifat terbuka karena difungsikan sebagai area untuk menerima tamu atau tempat untuk berkumpul. Suasana yang dihadirkan dalam ruang ini memiliki kesan akrab karena terjadi interaksi antar pengguna ruang tersebut. Fungsi lainnya digunakan sebagai tempat untuk menari. *Pendapa* terletak di bagian dekat *regol* atau dapat dilihat/terlihat dari luar selain itu dibuat mewah dan berwibawa untuk mencerminkan penghuninya.
2. *Pringgitan* memiliki bentuk seperti serambi yang digunakan untuk pertunjukan wayang, ruangan ini terletak tepat dibelakang *pendapa* dan memiliki suasana remang-remang.
3. *Dalem ageng* merupakan pusat susunan ruang dalam bangunan dan memiliki fungsi sebagai ruang keluarga dan bersifat privat/pribadi. Ruangan ini memiliki suasana tenang aman, tentram, sejuk, dan wibawa.
4. *Senhong* (*senhong kiwa*, *senhong tengen* *senhong tengah*) merupakan 3 ruang sejajar yang berada pada ruang dalam bangunan. *Senhong kiwa* dan *tengen* digunakan sebagai ruang tidur dan tempat untuk menyimpan barang dan harta benda, sedangkan *senhong tengah* merupakan tempat sakral yang

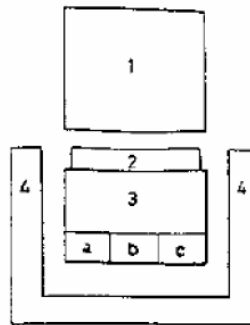
digunakan untuk memuja Dewi Sri agar keluarga selalu sejahtera.

5. *Kuncungan/regol* merupakan tempat untuk pemberhentian kendaraan untuk menurunkan tamu atau penumpang, ruangan ini terletak di bagian depan dari *pendapa*.
6. *Gandok* terbagi menjadi dua yaitu *Gandok Wetan* dan *Gandok Kulon*. *Gandok Wetan* digunakan untuk tidur anak laki – laki, sedangkan *Gandok Kulon* digunakan untuk tidur anak perempuan. Ruangan *Gandok* biasanya terletak di kedua sisi (kiri dan kanan) dari dalam ageng.
7. *Gandri* merupakan ruang makan dalam bangunan tradisional Jawa, ruangan ini terletak tepat di belakang *Senthong* dan memiliki suasana santai dan nyaman karena bersifat terbuka.
8. *Pawon* dan *pekiwan* merupakan ruang yang dianggap kotor pada bangunan tradisional Jawa dan terletak di bagian belakang pojok sebelah kiri. Fungsi dari *pawon* sendiri adalah untuk memasak (dapur) sedangkan *pekiwan* merupakan ruangan yang digunakan sebagai kamar mandi.



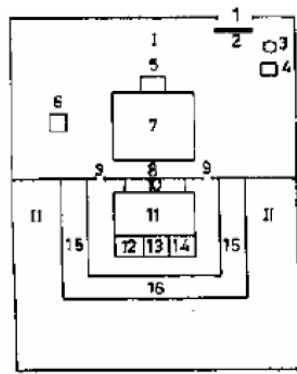
Keterangan:
 1. Pendapa
 2. Pringgitan
 3. Dalem
 a. Sentong Kiwo
 b. Sentong Tengah
 c. Sentong Kanan

Skema Rumah Bentuk Joglo
Orang Blasa



Keterangan:
 1. Pendapa
 2. Pringgitan
 3. Dalem
 a. Sentong Kiwo
 b. Sentong Tengah
 c. Sentong Kanan
 4. Gandhok

SKEMA RUMAH BENTUK JOGLO
Skema Rumah Bentuk Joglo
Milik Orang Bangsawan



Skema Kompleks Rumah Bentuk Joglo dan Bagian-bagiannya

Keterangan:

- | | |
|-----------------|-------------------------------|
| 1. Regol | 10. Pringgitan |
| 2. Rana | 11. Dalam |
| 3. Sumur | 12. Senthong Kiri |
| 4. Langgar | 13. Senthong Tengah (Patanen) |
| 5. Kunciung | 14. Senthong Kanan |
| 6. Kandang Kuda | 15. Gandhok |
| 7. Pendopo | 16. Dapur, dll |
| 8. Longkangan | I. Halaman Luar |
| 9. Seketheng | II. Halaman Dalam |

Gambar 3.1 Pola Tata Ruang dan Tata Massa Bangunan Tradisional Jawa

Sumber : *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta, 1983*

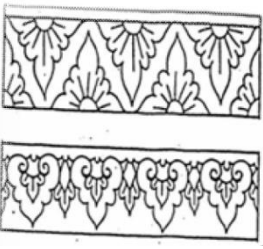
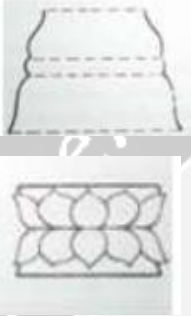

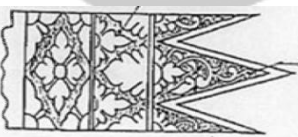
3.2.2.2 Ornamen Bangunan Tradisional Jawa

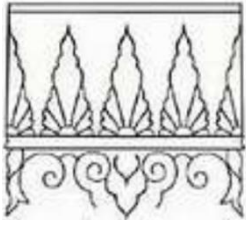
Ornamen yang digunakan pada bangunan tradisional Jawa terkandung makna ataupun filosofi tertentu diluar penerapan pola tata ruang dan massa bangunannya sendiri. Ornamen-ornamen pada bangunan tradisional Jawa terbagi menjadi dua jenis yaitu Ornamen Konstruksional dan Ornamen Non-konstruksional. Ornamen Konstruksional merupakan ornamen yang menjadi satu dengan bangunan dan ornamen Non-konstruksional merupakan ornamen yang dapat lepas dari bangunannya. Fungsi dari keberadaan ornamen pada bangunan tradisional Jawa adalah untuk memberi nilai estetis dan dipercaya untuk memberikan ketentraman dan kesejukan bagi penghuninya. Ornamen pada bangunan tradisional Jawa dibagi menjadi 4 macam, yaitu ragam hias flora, fauna, alam, dan ragam hias yang bertema religi. Berikut merupakan penjabaran mengenai ornamen/ragam hias pada bangunan tradisional Jawa:

3. **Ornamen dengan corak / tema flora** merupakan ornamen yang menggambarkan suasana kehidupan surga atau tempat tinggal para dewa atau dapat dikatakan untuk memberikan kesan suci pada bangunan, ornamen – ornamen yang memiliki corak flora memiliki arti yaitu keindahan dan kebaikan, dan biasanya dilambangkan dengan warna merah, hijau, kuning / emas. Ornamen – ornamen tersebut antara lain adalah :

Tabel 3.1 Ragam Hias Flora

Ornamen	Wujud/Bentuk	Peletakan	Filosofi
<p data-bbox="375 297 486 331"><i>Wajikan</i></p> 	<p>Berbentuk “wajik” atau seperti belah ketupat dengan motif daun dan bunga di bagian dalamnya dan memiliki warna yang kontras antara warna dasar dan warna ornamennya (merah dengan kuning)</p>	<p>Berada di tengah – tengah tiang (kolom) atau pada titik persilangan balok yang saling sudut-menysudut.</p>	<p>Digunakan sebagai estetika atau memberikan kesan <i>wingit</i></p>
<p data-bbox="375 902 486 936"><i>Nanasan</i></p> 	<p>Berbentuk seperti nanas atau memiliki bentuk seperti sarang lebah dan cenderung memiliki warna seperti dengan bangunannya</p>	<p>Diletakkan pada kunci blandar tumpang pada bangunan berbentuk Joglo di setiap sudut luarnya.</p>	<p>Menggambarkan usaha keras untuk mendapatkan suatu kebahagiaan.</p>
<p data-bbox="375 1355 486 1388"><i>Kebenan</i></p> 	<p>Berbentuk seperti <i>keben</i>, atau berbentuk persegi yang meruncing atau berbentuk seperti mahkota</p>	<p>Diletakkan pada <i>blandar tumpang</i> ujung bawah <i>joglo</i> dan ujung bawah <i>saka benthung</i> lambang gantung</p>	<p>Menggambarkan an keindahan dan proses dari mulai yang tidak sempurna menuju kesempurnaan .</p>



<p><i>Patran</i></p> 	<p>Berbentuk seperti daun berderet atau memiliki motif barisan daun</p>	<p>Diletakkan di tepian atau hiasan pada bidang datar di balok rangka bangunan</p>	<p>Menggambarkan sebuah keindahan dan kesempurnaan</p>
<p><i>Padma</i></p> 	<p>Berbentuk seperti bunga teratai yang biasanya berwarna merah</p>	<p>Diletakkan di alas tiang (<i>umpak</i>)</p>	<p>Menggambarkan estetis dan kesucian, selain itu menggambarkan sifat kokoh dan kuat</p>
<p><i>Lung-lungan</i></p> 	<p>Berbentuk seperti tumbuhan menjalar yang menggambarkan tanaman surga dan biasanya memiliki warna merah, hijau, kuning, biru, ungu</p>	<p>Diletakkan di bagian balok rangka atap, pintu, jendela, dan <i>patang aring</i>.</p>	<p>Memberikan kesan <i>wingit</i> dan biasanya digunakan untuk nilai estetika</p>
<p><i>Saton</i></p> 	<p>Berbentuk persegi dan memiliki hiasan daun an bunga, selain itu memiliki warna hijau, merah dan emas</p>	<p>Diletakkan di bagian balok rangka atap dan tiang bangunan</p>	<p>Memiliki makna sebagai lambang estetis</p>

<p><i>Tlacapan</i></p> 	<p>Memiliki bentuk deretan segitiga sama tinggi, biasanya tidak bermotif/polos dan berisi lung-lungan, dan memiliki warna dasar hijau dan merah</p>	<p>Diletakkan di bagian pangkal dan ujung balok kerangka bangunan</p>	<p>Melambangkan sinar matahari atau sorotan dan keagungan</p>
--	---	---	---

Sumber : *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta, 1983*

4. **Ornamen dengan corak / tema fauna** merupakan ornamen yang memiliki makna untuk mencegah bencana dan kejahatan. Penggunaan ornamen dengan corak fauna hampir selalu digunakan pada bangunan yang tidak hanya berfungsi untuk tempat tinggal, tetapi juga digunakan pada tempat ibadah dan tempat pertemuan. Ornamen – ornamen tersebut antara lain:

Tabel 3.2 Ragam Hias Fauna

Ornamen	Wujud/Bentuk	Peletakan	Filosofi
<p><i>Peksi Garuda</i></p> 	<p>Berbentuk seperti burung / burung garuda dan biasanya memiliki warna emas</p>	<p>Berada di bubungan, diatas jendela / pintu dan pada gerbang</p>	<p>Digunakan sebagai bentuk pemberantas kejahatan/ tolak bala</p>
<p><i>Jago</i></p> 	<p>Berbentuk ayam jantan (ayam jago)</p>	<p>Diletakkan diatas bangunan dan berada di ujung bubunga</p>	<p>Menggambarkan sebagai simbol kejantanan, keberanian, kekuatan batin dan fisik</p>

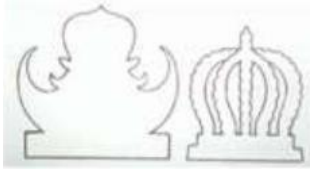
Sumber : *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta, 1983*

5. **Ornamen dengan corak / tema alam** merupakan ornamen yang memiliki makna sebagai bentuk penekanan terhadap

peran alam semesta dan Tuhan kepada manusia. Ornamen-ornamane tersebut antara lain:

Tabel 3.3 Ragam Hias Alam

Ornamen	Wujud/Bentuk	Peletakan	Filosofi
<p><i>Kepetan</i></p> 	Memiliki bentuk seperempat lingkaran dengan bagian sisi lengkung berombak	Berada di bagian daun pintu atau dapat ditemukan di dinding <i>gebyok</i>	Digunakan dengan maksud agar para penghuni rumah mendapatkan penerangan dan mendapat kehidupan yang layak
<p><i>Mega Mendhung</i></p> 	Memiliki bentuk seperti awan putih dan awan hitam	Diletakkan di pintu rumah, tepi <i>blandar</i> , <i>tebeng</i> jendela dan sekat	Menggambarkan dualisme seperti baik – burk atau pria - wanita
<p><i>Gunungan</i></p> 	Memiliki bentuk seperti gunung atau dapat menyerupai bentuk pohon	Diletakkan di bagian bubungan rumah di sisi tengah	Melambangkan alam semesta dengan puncak keagungan

<p><i>Makutha</i></p> 	<p>Memiliki bentuk seperti mahkota</p>	<p>Diletakkan di bagian bubungan di sisi kiri dan kanan (bagian tepi)</p>	<p>Menggambarkan sebagai raja merupakan wakil dari Tuhan yang merberkati penghuni</p>
---	--	---	---

Sumber : *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta, 1983*

3.2.2.3 Filosofi Warna Bangunan Tradisional Jawa

Warna yang digunakan pada bangunan tradisional Jawa juga memiliki filosofi tersendiri lepas dari filosofi dari pola tata ruang atau pun ornamen yang digunakan, diantaranya dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Filosofi Warna

Warna	Filosofi
Putih	Melambangkan kesucian
Hitam	Melambangkan kehidupan manusia di dunia yang penuh kegelapan
Biru	Melambangkan perjalanan hidup manusia dari lahir hingga tua dan melambangkan ketentraman
Merah	Melambangkan ketegasan dan keberanian
Hijau	Melambangkan harapan dan kesuburan
Kuning	Melambangkan kemurnian, kesuburan dan kemakmuran
Coklat	Melambangkan bahwa manusia harus jauh dari sifat kesombongan
Ungu	Melambangkan rasa semangat dari kehidupan manusia
Emas	Melambangkan harapan, kemakmuran, kelanggengan, dan keagungan

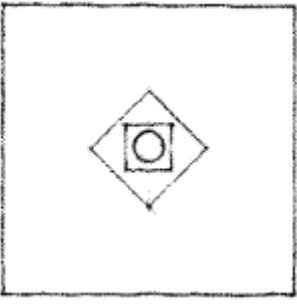
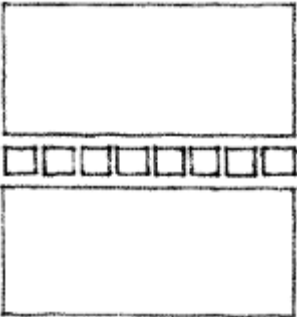
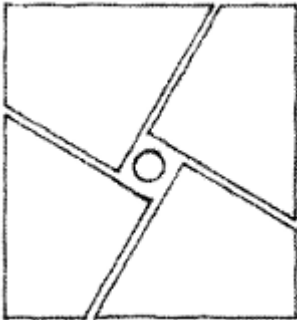
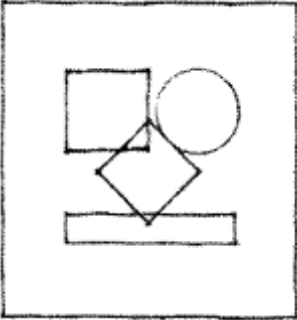
Sumber : *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta, 1983*

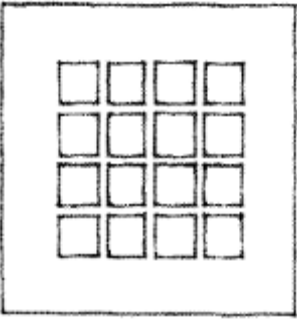
3.3 Tinjauan Aspek Arsitektural

3.3.1 Tinjauan Organisasi Spasial

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai organisasi spasial yang memperkenalkan karekeristik bentuk, hubungan spasial dan respon konstekstual dari organisasi tersebut:

Tabel 3.5 Organisasi Spasial

Pola Organisasi	Gambar	Keterangan
Terpusat		Suatu ruang sentral dan dominan, yang dikelilingi oleh sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan
Linier		Sebuah sekuen linier ruang-ruang yang berulang
Radial		Sebuah ruang terpusat yang menjadi sentral organisasi-organisasi linier ruang yang memanjang dengan cara radial
Terklaster		Ruang-ruang yang dikelompokkan melalui kedekatan atau pembagian suatu tanda pengenal atau hubungan visual bersama

<p>Grid</p>		<p>Ruang-ruang yang diorganisir di dalam area sebuah grid struktur atau rang kerja tiga dimensi lainnya</p>
-------------	---	---

Sumber: Architecture Form, Space and Order pg.195



4. DESKRIPSI PROYEK ARENA *JEMPARINGAN*

4.1 Arena *Jemparingan*

4.1.1 Deskripsi Proyek

Arena *Jemparingan* merupakan sebuah gelanggang olahraga panahan tradisional bergaya Mataram. Fasilitas Arena *Jemparingan* ditempatkan di Daerah Istimewa Yogyakarta lebih tepatnya di Jl. Sugiman Kabupaten Kulon Progo. Fungsi arena sendiri selain sebagai tempat latihan dan betanding juga sebagai upaya pelestarian budaya dan sarana rekreasi yang diharapkan mampu mewadahi kegiatan masyarakat dalam negeri maupun luar negeri. Arena *Jemparingan* ini diharapkan dapat memberikan suasana privat dan komunikatif melalui penataan ruang dan massa Bangunan Tradisional Jawa sebagai penekanan desainnya.

Penerapan tata ruang dan massa bangunan tradisional Jawa, diharapkan para pengunjung maupun peserta didik *Jemparingan* dapat menerima suasana tenang sebagai media latihan. Arena sebagai sarana rekreasi, di dalamnya terdapat fasilitas Guest House dan Pujasera sebagai media bersosialisasi antar satu dengan yang lain. Selain itu juga digunakan sebagai pendukung apabila adanya suatu acara yang mengharuskan peserta membutuhkan ruang untuk istirahat yang cukup lama.

4.2 Tujuan dan Sasaran

4.2.1 Tujuan Arena *Jemparingan*

Tujuan dari proyek Arena *Jemparingan* dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa adalah untuk mewujudkan ruang latihan yang menghadirkan suasana privat dalam mengolah rasa, raga dan jiwa. Selain itu, untuk mewujudkan ruang tanding yang menghadirkan suasana komunikatif saat bersilahturami dan berbagi pengalaman mengenai *Jemparingan* dalam upaya pelestarian budaya dan sarana rekreasi melalui penataan tata ruang dan massa bangunan.

4.2.2 Sasaran Arena *Jemparingan*

4. Menciptakan Arena *Jemparingan* dalam upaya pelestarian budaya dengan adanya ajang perlombaan *Jemparingan* dan pelatihan mengolah rasa, raga dan jiwa

5. Mewujudkan Arena *Jemparingan* sebagai sarana rekreasi bagi masyarakat lokal maupun luar negeri
6. Mewujudkan Arena *Jemparingan* yang memberikan suasana privat dan komunikatif bagi para pemakai dengan ruang dan massa bangunannya ditata menurut penataan tata ruang dan massa bangunan tradisional Jawa.

4.3 Pelaku dan Kegiatan

4.3.1 Pelaku

Pelaku sebagai *user* (pengguna) di Arena *Jemparingan* dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

1. Pengelola
 - a. Direktur
 - b. Manager
 - Manager HRD
 - Manager Event dan Promosi
 - Manager Accounting
 - c. Supervisor
 - Supervisor Guest House
 - Supervisor Pujasera
 - Supervisor Area *Jemparingan*
 - Supervisor Souvernir
 - Supervisor House Keeping
 - d. Staff
 - Staff HRD
 - Staff Event dan Promosi
 - Staff Accounting
 - Staff Guest House
 - Staff Pujasera
 - Staff Bag. Pelatihan
 - Staff Bag. Pertandingan
 - Staff Bag. Lapangan
 - Staff Souvernir

- e. Engineering
 - Koordinator Engineering
 - Staff Elektrikal
 - Staff Mekanikal
 - Staff AC
 - Staff Water dan Waste
 - Staff Komunikasi dan IT
- 2. Pengunjung
 - b. Masyarakat Lokal
 - c. Wisatawan

4.3.2 Kegiatan

1. Pengelola

Pengelola bangunan merupakan pihak yang bertanggungjawab atas setiap kegiatan yang terjadi di dalam Arena *Jemparingan* terkait dengan hal pemantauan, pemeliharaan, keamanan dan sebagainya. Kategori pengelola dibagi menjadi:

a. Direktur

Direktur bertindak sebagai kepala atau pemimpin dari semua divisi dan bertugas untuk membuat kebijakan dan pengambilan keputusan dalam setiap rangkaian aktivitas di dalam Arena *Jemparingan*.

b. Manager

Manager bertugas berdasarkan fokus pekerjaannya dan bertanggungjawab atas setiap kondisi yang ada di divisinya masing-masing. Manager di Arena *Jemparingan* dibagi menjadi tiga divisi:

- Human Resources Department (HRD) bertugas mengkoordinir bidang administrasi kepegawaian yang ada di dalam Arena *Jemparingan*
- Event dan Promosi bertugas mengkoordinir bidang event apa saja yang akan diadakan sebagai bentuk promosi dan pengenalan akan halnya panahan tradisional

- Accounting bertugas mengelola administrasi, pembukuan serta pemasukan dan pengeluaran seluruh keuangan di dalam Arena *Jemparingan*
 - c. Supervisor
Supervisor bertugas sebagai penanggungjawab dan mengkoordinir staff masing-masing bidang
 - d. Staff
Staff bertugas menjalankan pekerjaan pengelolaan, pemeliharaan, keamanan ataupun yang lainnya sesuai dengan bidang atau divisinya di dalam Area *Jemparingan*.
 - e. Engineering
Engineering bertugas dan bertanggungjawab atas segala kegiatan yang terkait dengan kelistrikan dan jaringan utilitas (mekanical electrical) bangunan.
2. Pengunjung
- Pengunjung yang datang ke Arena *Jemparingan* dapat berasal dari masyarakat Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri terkhususnya masyarakat Kulon Progo. Selain itu pengunjung dapat berasal dari wisatawan asing untuk rekreasi dan belajar akan budaya yang ada.

4.4 Tinjauan Lokasi

4.4.1 Tinjauan Daerah Istimewa Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) secara geografis terletak antara 7°.33' - 8°.12' Lintang Selatan dan 110°.00' - 110°.50' Bujur Timur dan mempunyai luas wilayah 3.185,80 km² atau 0,17% dari luasnya wilayah Indonesia (1.860.359,67 km²). Batas wilayah provinsi DIY dapat dikatakan sebagai berikut:

- Selatan : Samudra Hindia
- Tenggara : Kabupaten Wonogiri
- Timur : Kabupaten Klaten
- Barat Laut: Kabupaten Magelang
- Barat : Kabupaten Purworejo

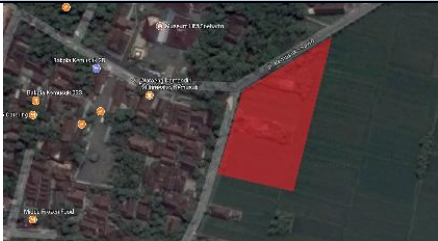

DIY merupakan provinsi terkecil setelah provinsi DKI Jakarta, yang di dalamnya terdiri dari 4 Kabupaten 1 Kota yaitu: Kabupaten Kulonprogo, Kabupaten Sleman, Kabupaten Gunungkidul, Kabupaten Bantul, dan Kota Yogyakarta.

4.4.2 Pemilihan Lokasi Site

Arena *Jemparingan* merupakan sebuah bangunan yang memadukan tipologi Sport, Education dan Culture dimana mempunyai penekanan desain privat dan komunikatif dengan pendekatan tata ruang dan massa bangunan tradisional Jawa. Pemilihan lokasi yang digunakan harus memperhatikan beberapa kriteria, diantaranya:

1. Aksesibilitas untuk menuju lokasi mudah dijangkau dengan menggunakan kendaraan pribadi atau umum baik beroda dua, empat ataupun lebih (sepeda motor, mobil dan bus)
2. Visibilitas tapak dari lokasi cukup baik sehingga mudah dilihat oleh pengguna atau pengunjung
3. Keberadaan bangunan Arena *Jemparingan* jangan sampai mengganggu keberadaan lingkungan sekitar
4. Tidak berlokasikan di tempat permukiman yang padat
5. Lokasi site terjangkau dengan adanya jaringan listrik, air bersih, jaringan telekomunikasi dan perihal kebutuhan utilitas lainnya
6. Bangunan yang nantinya dibangun dapat mendukung potensi site ataupun wilayah sekitarnya

Tabel 4.1 Penilaian Pemilihan Lokasi Site

KRITERIA	PILIHAN 1	PILIHAN 2
Lokasi	 <p>Jl. Kemusuk - Sawo</p>	 <p>Jl. Sugima</p>
Aksesibilitas	Akses menuju lokasi dapat dicapai menggunakan kendaraan pribadi dan umum. Namun kondisi lebar jalan Jl. Kemusuk – Sawo selebar 3-4 meter	Kondisi lebar Jl. Sugiman selebar 4-6 meter sehingga akses menuju lokasi dapat dicapai menggunakan kendaraan pribadi dan umum

	sehingga kendaraan umum yang dapat digunakan hanya menggunakan kendaraan mini bus. Lokasi terletak kurang lebih 3 km dari jalan primer yaitu Jl. Jogja - Wates	dengan baik. Lokasi terletak kurang lebih 2 km dari jalan primer yaitu Jl. Wates – Purworejo. Jarak kurang lebih 1 km juga terdapat transportasi umum lain berupa stasiun kereta api
	17	20
Visibilitas	Lokasi site terletak di persimpangan Jl. Kemusuk – Sawo sehingga mudah terlihat dari arah utara maupun barat jalan	Lokasi terletak di depan jalan persimpangan Jl. Sugiman – Bhayangkara sehingga mudah terlihat dari Jl. Sugiman sendiri
	15	15
Neighborhood	Site terletak di daerah permukiman dimana lahan merupakan ruang terbuka berupa lahan persawahan. Keberadaan Arena <i>Jemparingan</i> ini dapat meningkatkan potensi pengunjung pariwisata di Museum HM Soeharto yang berjarak kurang lebih 100 meter sisi barat site	Site terletak di kawasan pemerintahan dimana dekat dengan kantor Dinas Kabupaten Kulon Progo. Keberadaan Arena <i>Jemparingan</i> ini dapat meningkatkan potensi wilayah karena sebagai fasilitas rekreasi dan sport karena dekat dengan kantor Dinas, Stasiun Kereta Wates serta kampus UNY Wates
	18	20
Utilitas	Jaringan utilitas sudah dapat melewati lokasi site	Jaringan utilitas sudah dapat melewati lokasi site
	15	15
View	Karena terletak di persimpangan jalan dan daerah permukiman penduduk maka view lebih dominan pada area terbuka berupa persawahan dan permukiman	View dari site lebih dominan area terbuka berupa persawahan dan permukiman walaupun di dalam kawasan pemerintahan
	10	10
TOTAL POINT	75	80

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan penilaian lokasi site yang telah dilakukan, maka dipilih alternatif site sebagai lokasi yang akan digunakan untuk pembangunan Arena *Jemparingan*. Pilihan site alternatif ini berdasarkan hasil pemenuhan kriteria yang mana memiliki aksesibilitas dan visibilitas yang cukup tinggi dari pada lokasi yang lain.

4.5 Tinjauan Site

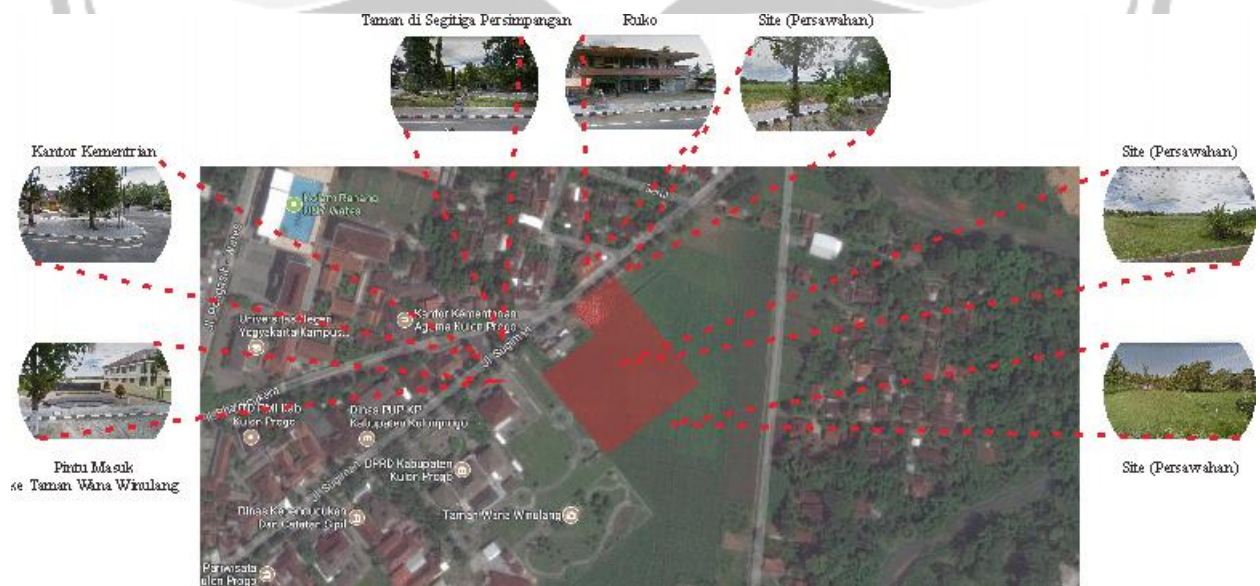
4.5.1 Tinjauan Site Terpilih



Gambar 4.1 Lokasi Alternatif Site

Sumber: maps.google.com

Lokasi yang akan digunakan sebagai tempat Arena *Jemparigan* berada di Jl. Sugiman Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta dan memiliki luas 11.750 m². Jarak lokasi dengan jalan primer (Jl. Wates – Purworejo) kurang lebih 2 km yang akan melewati stasiun kereta Wates sebagai salah satu sarana transportasi umum.

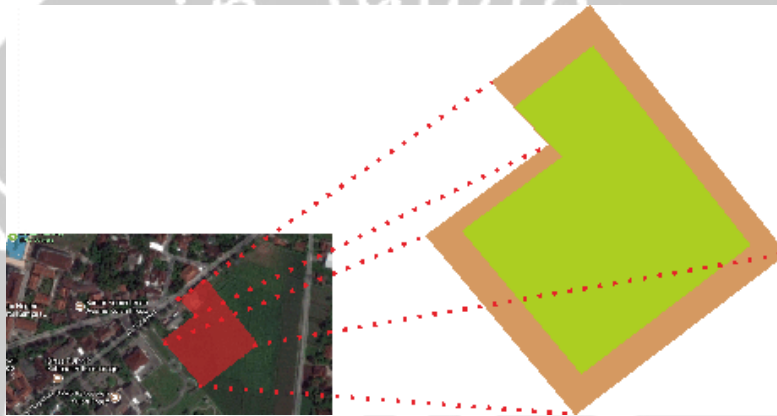


Gambar 4.2 Kondisi Eksisting Site

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Gambar di atas menunjukkan kalau lahan yang digunakan sebagai site Arena *Jemparigan* masih berupa lahan terbuka (persawahan). Site terletak di kawasan pemerintahan dimana dekat dengan kantor Dinas Kabupaten Kulon Progo. Wilayah di sekitar site sudah memiliki potensi dengan adanya taman Wana Winulang sebagai tempat rekreasi. Jarak 1 km dari lokasi site pun terdapat kampus UNY Wates sehingga upaya pelestarian budaya kepada kaum muda juga terjangkau dan dapat dijalankan.

4.5.2 Perhitungan Site Terkait Peraturan Daerah



Gambar 4.3 Perhitungan PerDa

Sumber: Analisis Penulis

Dalam peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo no.1 th.2012 mengenai RTRW Kabupaten Kulon Progo berisikan peraturan KDB paling tinggi 30% dan KLB paling tinggi 60%. Sempadan bangunan kurang lebih sama dengan lebar jalan. Maka perhitungan yang dapat diketahui adalah:

- Luas Site = 11.750 m²
- Luas KDB = 11.750 X 30%
= 2381,12 m²

5. ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1 Analisis Penekanan Desain

Arena *Jemparingan* didesain dengan penekanan privat dan komunikatif yang diserasikan dengan Bangunan Tradisional Jawa dalam penataan tata ruang maupun massa bangunan. Hal ini diharapkan didapatnya sebuah zonasi ruang maupun massa bangunan menurut pelaku pengguna dan kegiatan yang terjadi di dalamnya.

5.1.1 Analisis Penekanan Privat dan Komunikatif

5.1.1.1 Privat/Privasi

Privat/privasi merupakan suatu kondisi dimana seseorang ingin atau cenderung supaya kesendiriannya tidak terusik atau suatu ego melindungi diri dari gangguan. Adapun definisi lain menurut beberapa ahli, seperti Amos (1977) mengemukakan bahwa privasi merupakan kemampuan seseorang atau sekelompok orang untuk mengendalikan interaksi mereka dengan orang lain baik secara visual, audio, maupun olfaktori untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa sebuah privasi yang diinginkan didapat dari kemampuan pengendalian interaksi perorangan ataupun kelompok.

Berdasarkan jenisnya, menurut Holand (1982) privasi dibedakan menjadi 6 jenis dalam 2 golongan.

1. Keinginan untuk diganggu secara fisik
 - a. Keinginan Menyendiri (*solitude*), terbatas oleh element tertentu sehingga bebas dari perhatian orang lain
 - b. Keinginan Menjauh (*seclusion*) dari pandangan dan kebisingan
 - c. Keinginan untuk dekat dengan orang-orang (*intimacy*), dibangun dengan kegiatan bukan dari lingkungan
2. Keinginan untuk menjaga kerahasiaan diri dan memberikan informasi yang perlu (*control of information*)
 - a. Keinginan merahasiakan diri sendiri (*anonimity*)
 - b. Keinginan untuk tidak mengungkapkan diri terlalu banyak kepada orang lain (*reserve*)

- c. Keinginan untuk tidak terlibat dengan tetangga (*not neighboring*)

Selain jenis privasi terdapat juga faktor yang mempengaruhi munculnya sebuah kebutuhan privasi itu sendiri, diantaranya:

1. Faktor Personal, perbedaan dalam latarbelakang pribadi akan berhubungan dengan kebutuhan akan privasi
2. Faktor Situasional, kebutuhan privasi berhubungan dengan seberapa besar lingkungan memungkinkan orang didalamnya bisa menyendiri
3. Faktor Budaya, tidak ada perbedaan dalam privasi namun tidak ada keraguan kalau perbedaan masyarakat menunjukkan variasi jumlah pribadi di dalamnya.

Privasi dalam Arena *Jemparingan* berdasarkan definisi di atas dapat dilakukan dengan beberapa strategi menurut jenisnya. Hal ini akan diterapkan dalam kebutuhan ruang-ruang akan digunakan di area *Jemparingan*. Contohnya seperti Ruang Latihan yang hening dimana jauh akan pandangan dan kebingsingan orang banyak.

5.1.1.2 Komunikatif/Komunikasi

Komunikasi dalam arsitektur biasanya dipahami dengan adanya tanda yang memberikan informasi kepada penerima dengan arti yang sama. Tanda itu sendiri maknanya harus dapat ditangkap dengan baik secara denotatif maupun konotatif. Berdasarkan dasarnya, Zoest (1978) membagi tanda menjadi 3 jenis yaitu:

1. Qualisign, merupakan tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifat.
2. Sinsign, merupakan tanda yang menjadi tanda berdasarkan kejadian, bentuk, atau rupa yang khas dan orisinal.
3. Legisign, merupakan tanda yang menjadi tanda karena suatu keberaturan tertentu.

Peirce (dalam Zoest, 1978) juga membedakan tanda dalam 3 jenis yaitu:

1. Ikon, merupakan tanda yang menyerupai objek yang diwakilinya.

2. Indeks, merupakan tanda yang sifatnya tergantung pada keberadaan suatu penanda (*denotatum*).
3. Simbol/Lambang, merupakan tanda yang ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau kesepakatan bersama.

Tanda dalam berkomunikasi di Arsitektur dapat dianggap teks dan dapat disusun sebagai berikut:

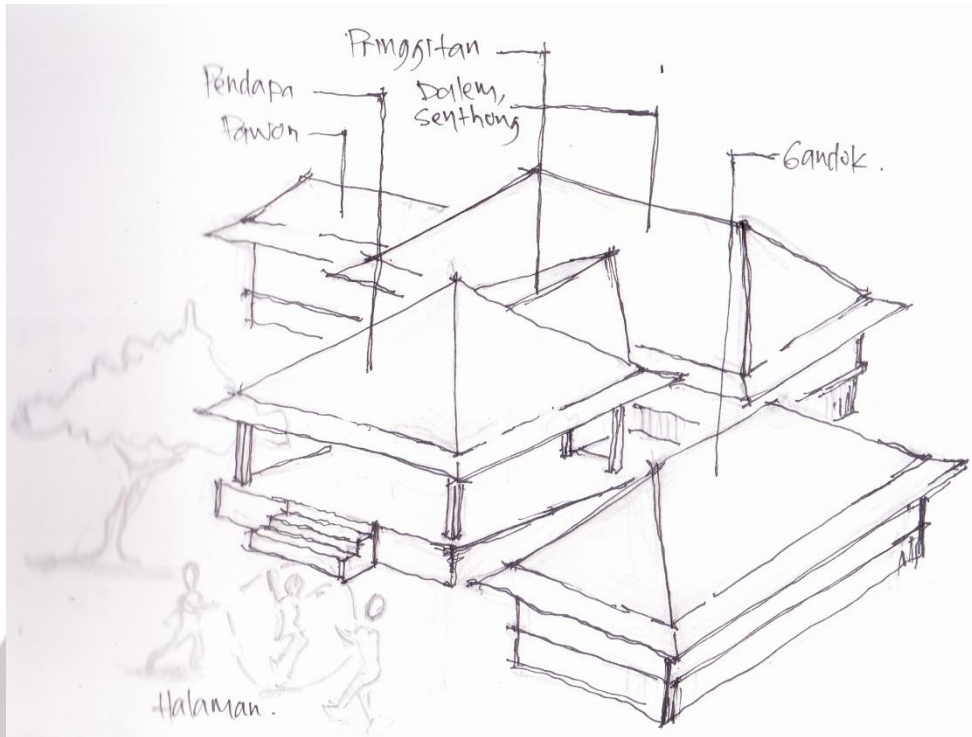
1. Segi Sintaksis, dapat dilihat sebagai tanda tata ruang dan kerja sama antar tanda tersebut.
2. Segi Semantik, dapat dilihat sebagai hubungan antar tanda dengan arti dari bentuk arsitektur.
3. Segi Pragmatik dapat dilihat pengaruh arsitektur terhadap pemakai bangunan.

Tanda arsitektur meliputi banyak aspek seperti bentuk fisik, bagian-bagiannya, ukuran, proporsi, jarak antar bagian, bahan, warna dan sebagainya.

Komunikatif dalam Arena *Jemparingan* dapat diindikasikan dengan adanya tanda yang memberikan informasi kepada pemakainya. Tanda-tanda ini dapat diterapkan dalam hubungan ruang dalam suatu kegiatan tertentu atau menjadi suatu ikon dari area *Jemparingan* itu sendiri.

5.1.2 Analisis Pendekatan Bangunan Tradisional Jawa

Penataan tata ruang dan massa bangunan Arena *Jemparingan* diterapkan dari pendekatan Bangunan Tradisional Jawa. Pada garis besarnya, terdapat element-element pada Bangunan Tradisional Jawa yang dapat diterapkan pada Arena *Jemparingan*, seperti: *Halaman, Pendapa, Pringgitan, Dalem Ageng, Senthong, Gandok, Gandri, dan Pawon*.



Gambar 5.1 Skema Bangunan Tradisional Jawa

Elemen-elemen yang diterapkan di Arena *Jemparingan* mempunyai fungsi yang hampir sama pada Bangunan Tradisional Jawa. Penerapan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 5.1 Penerapan Tata Ruang Bangunan Tradisional Jawa pada Tata Ruang Arena *Jemparingan*

No.	Ruang Bangunan Tradisional Jawa	Fungsi	Penerapan pada Arena <i>Jemparingan</i>	Fungsi
	Halaman	Pelataran atau halaman sebagai ruang terbuka	- Lap. Pertandingan - Parkiran - Taman	- Area pertandingan sebagai tempat umum sehingga banyak penonton dengan luluasa menikmati pertandingan - Lahan parkir kendaraan umum - Ruang terbuka tempat istirahat dan bersantai
	Pendapa	Tempat untuk	- Pendapa	Sebagai tempat

		menerima tamu	- R. Tunggu	berkumpul, menunggu dan istirahat orang yang mengikuti pertandingan
	Pringgitan	Tempat pertunjukan wayang	- Resepsionis - R. Pendaftaran	Tempat informasi perihal <i>Jemparingan</i> dan tempat pendaftaran pelatihan serta pertandingan <i>Jemparingan</i>
	Dalem Ageng	Pusat dari Bangunan Tradisional Jawa untuk ruang keluarga	Kantor	Ruang kerja pengelola area Arena <i>Jemparingan</i>
	Senthong - S. Kiwa - S. Tengah - S. Tengen	Ruang sakral pada Bangunan Tradisional Jawa	- Ruang Ganti - Transisi - Gudang Alat <i>Jemparingan</i>	- Tempat peserta pelatihan untuk ganti pakaian - Selasar atau ruang transisi antara ruang umum dan ruang latihan - Ruang simpan alat-alat <i>Jemparingan</i>
	Gandok	Ruang istirahat (kamar) anggota keluarga	Guest House	Tempat istirahat peserta pertandingan
	Gandri	Ruang makan pada Bangunan Tradisional Jawa	Lap. Latihan	Tempat pelatihan <i>Jemparingan</i>
	Pawon	Tempat memasak	Pujasera	Tempat membeli makanan dan minuman

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.2 Analisis Perencanaan

5.2.1 Analisis Identifikasi Pelaku

Pada perencanaan proyek pembangunan Arena *Jemparingan* di Daerah Istimewa Yogyakarta, tepatnya di Jl. Sugiman, Kabupaten Kulon Progo terdapat 3 departemen sebagai pelaku kegiatan diantaranya adalah departemen pengelola, departemen *Jemparingan* dan departemen pengunjung. Di dalam departemen pengelola, *Jemparingan* dan pengunjung masih terdiri atas beberapa sub bagian atas bidang yang dikelola, diantaranya

Tabel 5.2 Pelaku Arena *Jemparingan*

No.	DEPARTEMEN	SUB BAGIAN	FUNGSI PELAKU	JUMLAH PELAKU
1	Pengelola	Direktur	Direktur	1
		Manager	Manager HRD	1
			Manager Event dan Promosi	1
			Manager Accounting	1
		Supervisor	Supervisor Guest House	2
			Supervisor Pujasera	2
			Supervisor Area <i>Jemparingan</i>	2
			Supervisor Souvernir	2
			Supervisor House Keeping	2
		Staff	Staff HRD	4
			Staff Event dan Promosi	4
			Staff Accounting	4
			Staff Guest House	6
			Staff Pujasera	8
			Staff Area <i>Jemparingan</i>	8
			Staff Souvernir	8
		House Keeping	Cleaning Servis	12
			Laundry dan Linen	6
			Taman	6
			Petugas Parkir	4

		Pujasera	Koki	4
			Kasir	2
		Security	Chief Security	1
			Security	10
			CCTV	2
		Engineering	Koordinator <i>Engineering</i>	1
			Staff <i>Engineering</i>	
			- Elektrikal	2
			- Mekanikal	2
			- AC	2
	- Water and Waste	4		
	- Komunikasi dan IT	2		
2	<i>Jemparingan</i>	Pelatihan	Koordinator Pelatihan	1
			Staff Pelatihan	6
		Pertandingan	Koordinator Pertandingan	1
			Staff Pertandingan	6
		Lapangan	Koordinator Lapangan	1
			Staff Lapangan	6
3	Pengunjung	Pengunjung	Masyarakat Lokal	350
			Wisatawan	

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.2.2 Analisis Identifikasi Alur Kegiatan Pelaku

Alur kegiatan ataupun aktivitas pelaku Arena *Jemparingan* membantu untuk mengetahui kebutuhan ruang apa saja yang diperlukan sebagai fasilitas di dalamnya, sehingga dapat di identifikasikan sebagai berikut:

Tabel 5.3 Identifikasi Alur Pelaku dan Kegiatan

Sub Bagian	Pelaku	Jml	AlurKegiatan	Kebutuhan	
				Ruang	Peralatan
Pengelola					
Direktur	Direktur	1	<pre> graph LR A[Datang] --> B[Masuk ke kantor] C[Parkir] -.-> B B --> D[Melakukan kegiatan utama Mengambil kebijakan Memimpin rapat Bertemu dengan investor Mengawasi perusahaan] D --> E[Pulang] D <--> F[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir Ruang rapat Ruang kantor Ruang tamu Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari Meja tamu Kursi tamu
Manager	- Manager HRD - Manager Event dan Promosi - Manager Accounting	1 1 1	<pre> graph LR A[Datang] --> B[Absen] C[Parkir] -.-> B B --> D[Melakukan kegiatan utama Rapat Mengorganisir staff Memotivasi staff Mengawasi kinerja staff] D --> E[Pulang] D <--> F[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir Ruang rapat Ruang kantor Ruang tamu Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari Meja tamu Kursi tamu AC

<p>Supervisor</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Supervisor Guest House - Supervisor Pujasera - Supervisor Area <i>Jemparingan</i> - Supervisor Souvenir - Supervisor Taman 	<p>2 2 2 2 2</p>	<pre> graph LR D[Datang] --> P[Parkir] P -.-> MK[Masuk ke kantor] MK --> MKU[Melakukan kegiatan utama Mengambil kebijakan Memimpin rapat Bertemu dengan investor Mengawasi perusahaan] MKU --> PU[Pulang] MKU <--> TI[Toileting, Ishoma] </pre>	<p>Parkir Ruang rapat Ruang kantor Ruang tamu Area makan Lavatory Musholla</p>	<p>Meja Kursi Computer Telepon Lemari Meja tamu Kursi tamu</p>
<p>Staff</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Staff HRD - Staff Event dan Promosi - Staff Accounting - Staff Guest House - Staff Pujasera - Staff Area <i>Jemparingan</i> - Staff Souvernir 	<p>4 4 4 6 8 8 8</p>	<pre> graph LR D[Datang] --> P[Parkir] P -.-> A[Absen] A --> MKU[Melakukan kegiatan utama Membuat pekerjaan auditing Menyelesaikan data-data perusahaan Evaluasi] MKU --> PU[Pulang] MKU <--> TI[Toileting, Ishoma] </pre>	<p>Parkir Ruang rapat Ruang kerja Area makan Lavatory Musholla</p>	<p>Meja Kursi Computer Telepon Lemari AC</p>
<p>House Keeping</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cleaning Service 	<p>12</p>	<pre> graph LR D[Datang] --> P[Parkir] P -.-> A[Absen] A --> MKU[Melakukan kegiatan kebersihan Bersih-bersih Evaluasi] MKU --> PU[Pulang] MKU <--> TI[Toileting, Ishoma] </pre>	<p>Parkir R. Pegawai R. Ganti Janitor Gudang</p>	<p>Alat kebersihan Lemari</p>

				Area makan Lavatory Musholla	
- Gardener	6	<pre> graph LR Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Main[Melakukan kegiatan berkebun Menata Taman Membersihkan Taman] Main --> Pulang Main <--> Toileting[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti Gudang Area makan Lavatory Musholla	Alat berkebun Lemari	
- Linen	3	<pre> graph LR Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Main[Melakukan kegiatan utama Mengangkut laundry penyewa kamar Evaluasi] Main --> Pulang Main <--> Toileting[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Laundry Area makan Lavatory Musholla	Trolley Lemari	

	- Laundry	3	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Cuci["Melakukan kegiatan mencuci Mengumpulkan pakaian kotor Mencuci dan menata pakaian Evaluasi"] Cuci --> Pulang Cuci <--> Toileting["Toileting, Ishoma"] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Laundry R. Wardrobe Area makan Lavatory Musholla	Mesincuci Mesinpenge ring Setrika Lemari
	- Petugas Parkir	4	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Utama["Melakukan kegiatan utama Melakukan Pengaturan Parkir Menata Kendaraan Parkir Evaluasi"] Utama --> Pulang Utama <--> Toileting["Toileting, Ishoma"] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Parkir Area makan Lavatory Musholla	Kursi
Pujasera	- Koki	4	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Masak["Melakukan kegiatan memasak Menyiapkan peralatan memasak Memasak Evaluasi"] Masak --> Pulang Masak <--> Toileting["Toileting, Ishoma"] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti Dapur Gudang Area makan	Alatmasak Kulkas

				Lavatory Musholla	
	- Kasir	2	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Main[Melakukan kegiatan utama Melayani pengunjung Melayani kegiatan transaksi Evaluasi] Main --> Pulang Main <--> Toileting[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti Area Kasir Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telefon
Security	- Chief Security	1	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Main[Melakukan kegiatan utama Menjaga keamanan wahana bermain Evaluasi] Main --> Pulang Main <--> Toileting[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Kantor Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari

	- Security	10	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Kegiatan[Melakukan kegiatan keamanan Menjaga area masuk dan keluar Melakukan Patroli Evaluasi] Kegiatan --> Pulang Kegiatan <--> Toileting[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti Area makan Lavatory Musholla	Kursi
	- CCTV	2	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Kegiatan[Melakukan kegiatan keamanan Mengawasi CCTV Melakukan Audit Keamanan Evaluasi] Kegiatan --> Pulang Kegiatan <--> Toileting[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. CCTV Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Monitor Telepon Lemari
Engineering	- Koordinator Engineering	1	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Kegiatan[Melakukan kegiatan utama Melakukan Audit Engineering Memimpin Evaluasi] Kegiatan --> Pulang Kegiatan <--> Toileting[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Kantor Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari

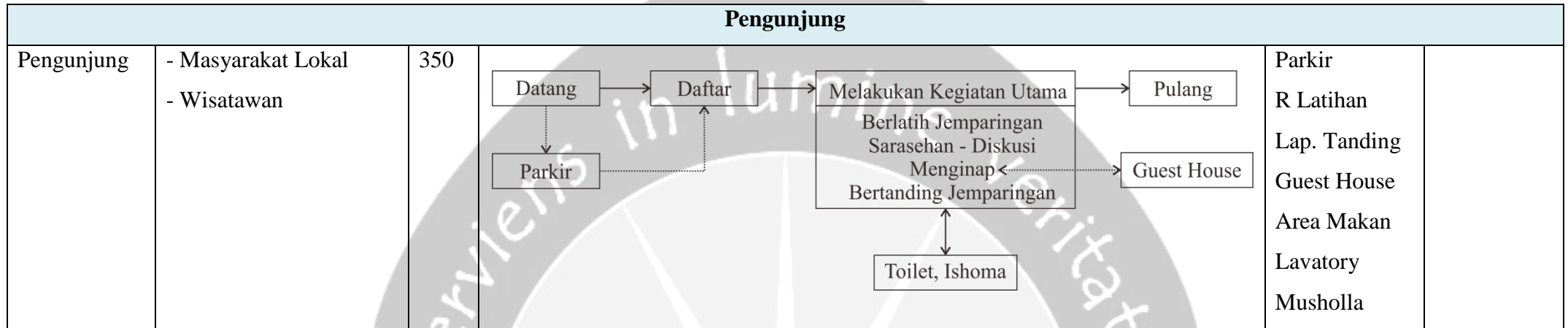
- Electrical	2	<pre> graph TD D[Datang] --> A[Absen] P[Parkir] -.-> A A --> E[Melakukan kegiatan engineering] E --> Pu[Pulang] E --- M[Melakukan Maintenance] E --- PM[Melakukan Perawatan Mekanik] E --- Ev[Evaluasi] E <--> TI[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Electrical Area makan Lavatory Musholla	Genset Panel Workshop
- Mechanical	2	<pre> graph TD D[Datang] --> A[Absen] P[Parkir] -.-> A A --> E[Melakukan kegiatan engineering] E --> Pu[Pulang] E --- M[Melakukan Maintenance] E --- PM[Melakukan Perawatan Mekanik] E --- Ev[Evaluasi] E <--> TI[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Mechanical Area makan Lavatory Musholla	Workshop
- AC	2	<pre> graph TD D[Datang] --> A[Absen] P[Parkir] -.-> A A --> E[Melakukan kegiatan engineering] E --> Pu[Pulang] E --- M[Melakukan Maintenance] E --- PCA[Melakukan Perawatan AC] E --- Ev[Evaluasi] E <--> TI[Toileting, Ishoma] </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. AC Area makan Lavatory Musholla	Chiller Workshop Panel

- Water and Waste	4	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Engineering[Melakukan kegiatan engineering Melakukan Maintenance Pengawasan Pengolahan Limbah Evaluasi] Engineering --> Pulang Toileting[Toileting, Ishoma] <--> Engineering </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Pompa R. STP Area makan Lavatory Musholla	Pompa Workshop
- Komunikasi dan IT	2	<pre> graph TD Datang --> Absen Parkir -.-> Absen Absen --> Engineering[Melakukan kegiatan engineering Melakukan Maintenance Auditing Saluran Komunikasi & IT Evaluasi] Engineering --> Pulang Toileting[Toileting, Ishoma] <--> Engineering </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Panel Area makan Lavatory Musholla	Mic Meja Kursi Peralatan ME

Jemparingan

Pelatihan	- Koordinator Pelatihan	1	<pre> graph TD D[Datang] --> P[Parkir] D --> A[Absen] P -.-> A A --> M[Melakukan Kegiatan Utama Mengkoordinir Pelatih Pelatihan Jemparingan] M --> Pu[Pulang] T[Toilet, Ishoma] <--> M </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Kantor Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari
	- Staff Pelatihan	6	<pre> graph TD D[Datang] --> P[Parkir] D --> A[Absen] P -.-> A A --> M[Melakukan Kegiatan Utama Memberi Pelatihan Jemparingan kepada Peserta] M --> Pu[Pulang] T[Toilet, Ishoma] <--> M </pre>	Parkir Ruang rapat Ruang kerja Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari AC
Pertandingan	- Koordinator Pertandingan	1	<pre> graph TD D[Datang] --> P[Parkir] D --> A[Absen] P -.-> A A --> M[Melakukan Kegiatan Utama Menkoordinir jalannya pertandingan Jemparingan] M --> Pu[Pulang] T[Toilet, Ishoma] <--> M </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Kantor Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari

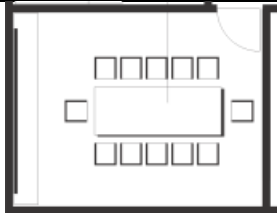
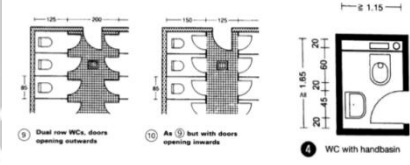
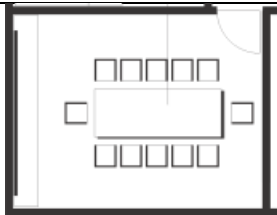
	- Staff Pertandingan	6	<pre> graph LR D[Datang] --> P[Parkir] P -.-> A[Absen] D --> A A --> M[Melakukan Kegiatan Utama Mendata peserta pertandingan Jemparingan dan mengatur jalannya pertandingan] M --> Pu[Pulang] T[Toilet, Ishoma] <--> M </pre>	Parkir Ruang rapat Ruang kerja Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari AC
Lapangan	- Koordinator Lapangan	1	<pre> graph LR D[Datang] --> P[Parkir] P -.-> A[Absen] D --> A A --> M[Melakukan Kegiatan Utama Mengkoordinir kelengkapan alat pelatihan dan pertandingan di lapangan] M --> Pu[Pulang] T[Toilet, Ishoma] <--> M </pre>	Parkir R. Pegawai R. Ganti R. Kantor Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari
	- Staff Lapangan	6	<pre> graph LR D[Datang] --> P[Parkir] P -.-> A[Absen] D --> A A --> M[Melakukan Kegiatan Utama Mengatur perlengkapan alat pelatihan dan pertandingan di lapangan] M --> Pu[Pulang] T[Toilet, Ishoma] <--> M </pre>	Parkir Ruang rapat Ruang kerja Area makan Lavatory Musholla	Meja Kursi Computer Telepon Lemari AC

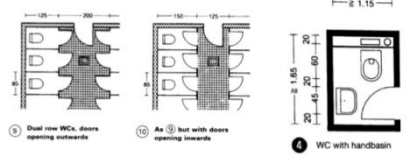
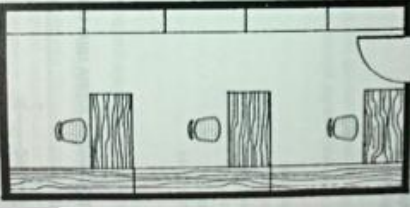
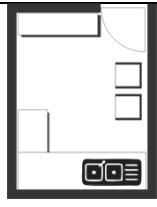
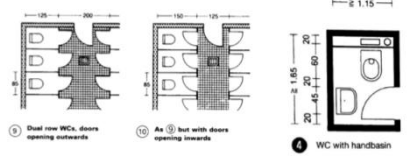
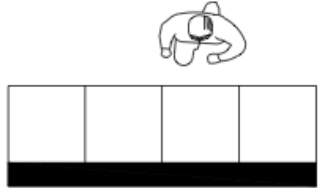


Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.2.3 Analisis Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang

Sub Bagian	Pelaku	Keb. Ruang	Kapasitas	Jml	Sirkulasi	Prasyarat	Gambar	Luas (m ²)
Direktur	Direktur	R. Direktur	1 orang	1	20%	<ul style="list-style-type: none"> Ruang cukup luas, pencahayaan dan pengudaraan baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i> Ruang Tamu memerlukan ruang yang cukup luas, akses mudah 		15
Manager	- Manager HRD - Manager Event dan Promosi	R. Manager	1 orang	3	20%	Ruang cukup luas, pencahayaan dan pengudaraan baik, privasi <i>solitude</i>		36

	- Manager Accounting	R. Rapat	12 orang	1	20%	Ruang cukup luas, pencahayaan dan pengudaraan baik, privasi <i>intimacy</i>		28
		R. Tamu	8 orang	1	20%	Memerlukan ruang yang cukup luas, berada dalam satu unit ruang manager, akses mudah		18
		Lavatory	2 orang	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		8
	Luas Total							
Supervisor	- Supervisor Guest House - Supervisor Pujasera - Supervisor Area <i>Jemparingan</i> - Supervisor Souvenir	R. Supervisor	2 orang	4	20%	Ruang cukup luas, pencahayaan dan pengudaraan baik, privasi <i>solitude</i>		80
		R. Rapat	12 orang	1	20%	Ruang cukup luas, pencahayaan dan pengudaraan baik, privasi <i>intimacy</i>		28
		R. Tamu	8 orang	1	20%	Memerlukan ruang cukup luas, berada dalam satu unit ruang manager, akses mudah		18

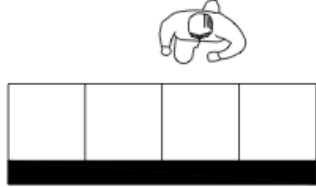
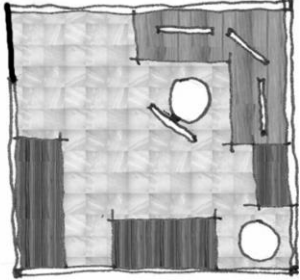
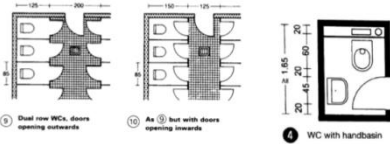
	- Supervisor Taman	Lavatori	2 orang	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		8
Luas Total								134
Staff	- Staff HRD	R. Kerja	4 orang	3	20%	Memerlukan ruang cukup luas untuk mewedahi kegiatan administrasi, ada pembatas atau sekat antar ruang kerja, sirkulasi jelas, privasi <i>intimacy</i>		36
	- Staff Event dan Promosi		6 orang	1	20%			16
	- Staff Accounting		8 orang	3	20%			54
	- Staff Guest House	Pantry	-	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		12
	- Staff Pujasera - Staff Area <i>Jemparingan</i> - Staff Souvernir	Lavatory	2 orang	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		8
Luas Total								126
House Keeping	Cleaning Service	R. Ganti & R. Locker	12 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		12

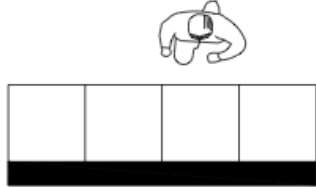
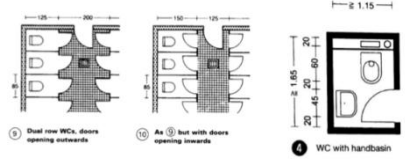
		Gudang	-	1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12
Gardener	R. Ganti & R. Locker	6 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		12	
	Gudang	-	1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12	
Linen	R. Linen	-	1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12	
Laundry	R. Ganti & R. Locker	6 orang	1	20 %	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		8	

		R. Laundry	-	1	20%	Sirkulasi mudah, bersih, tidak lembab, ruang yang nyaman, penerangan cukup, privasi <i>seclusion</i>	<p>① Tempat pencucian ② Tempat pencucian ③ Baju ganti steril</p> <p>Kotor tak mumi Yandiny pemsabah Bersih'murni Pakaian biasa</p>	36
		Gudang	-	1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12
		Lavatory	6 orang	2	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik	<p>① Dual row WCs, doors opening outwards ② As ① but with doors opening inwards ④ WC with handbasin</p>	24
		Luas Total						140
Pujasera	Koki	R. Ganti & Locker	4 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		6

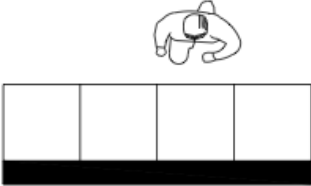
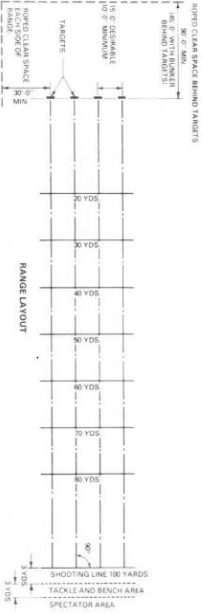
		Dapur	-	4	20%	Membutuhkan ruang yang tidak terlalu luas, akses sirkulasi lancar		48
		Gudang kering	-	1	20%	Tertutup dari umum, namun tetap mengutamakan pengkondisian kelembaban, privasi <i>seclusion</i>		12
		Gudang Basah	-	1	20%	Tertutup dari umum, namun tetap mengutamakan pengkondisian kelembaban dan suhu, privasi <i>seclusion</i>		12
	Kasir	R. Ganti & R. Locker	2 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		1,2
		R. Kasir	-	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, privasi <i>reserve</i>		3

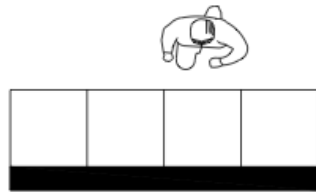
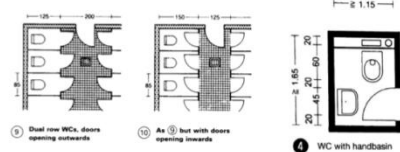
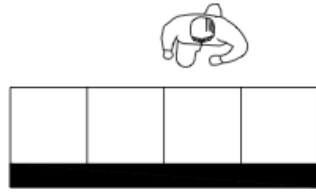
	Lavatory		4 orang	2	20 %	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		16
Luas Total								98,2
Security	Komandan Regu	R. Ganti & R. Locker	1 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		1,2
		R. Kerja	1 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>anonymity</i>		9
	Petugas Keamanan	R. Ganti & R. Locker	10 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		12
		Pos Jaga	2 orang	5	20%	Ruang tidak perlu luas, namun memiliki view yang luas, privasi <i>anonymity</i>		20
		Gudang Alat Keamanan	-	1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12

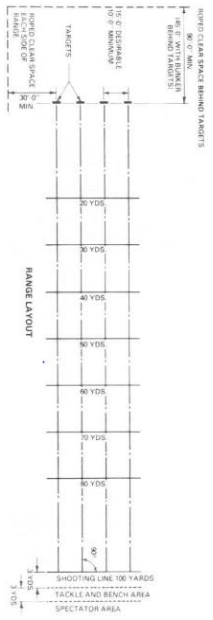
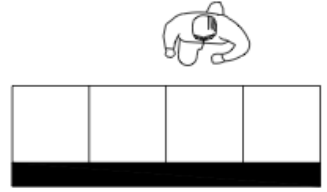
	Pemantau cctv	R. Ganti & R. Locker	2 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		1,2
		R. CCTV	2 orang	1	20%	Ruang didesain kompak dengan monitor, privasi <i>solitude</i>		6
		Lavatory	2 orang	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		8
	Luas Total							
ME	Kepala ME	R. Kerja	1 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>anonymity</i>		9
	Electrical Engineer	R. Panel listrik	-	1	20%	<ul style="list-style-type: none"> •Privat <i>solitude</i> •Penghawaan yang baik dan tidak lembab •Dinding merupakan dinding tahan api •Memiliki aksesibilitas aman 		12
		R. Genset	-	1	20%			12
	Mechanical Engineer	R. Workshop	-	1	20%			12
AC Engineer	R. Chiller	-	1	20%			12	

	Water & Waste Engineer	R. Pompa	-	1	20%			12		
		STP	-	1	20%			20		
		R. Sampah	-	1	20%			20		
		Loading dock sampah	-	1	20%			-		
	Communivation & IT Engineer	R. Panel	-	1	20%			9		
	Jajaran ME	R. Locker & R. Ganti	13 orang	1	20%			Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonimity</i>		12
		Gudang	-	1	20%			Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12
Lavatory		4 orang	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		12			
Luas Total								154		
Parking	Kepala Parkir	R. Kerja	1 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>anonimity</i>		9		
	Penjaga Parkir	-	-	-	-	-	-	-		

	Penjaga pos tiket parkir	Pos Ticketing	1 orang	2	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, jangkauan view menjadi yang utama		4
	Area Parkir		-	1	20%	Aksesibilitas lancar		600
	Jajaran Parking	R. Locker & R. Ganti	4 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonimity</i>		4
		Gudang	-	1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12
		Lavatory	4 orang	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		12
Luas Total								641

Pelatihan	Koordinator Pelatihan	R. Koordinator		1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>anonymity</i>		9
	Staff Pelatihan	R. Loker dan R. Ganti	6 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		6
	L. Latihan		30 orang	1	20%	Ruang cukup luas, pencahayaan dan pengudaraan baik, privasi <i>seclusion</i> dan <i>reserve</i>		1500
	Gudang Alat			1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>solitude</i>		12

	Ruang Diskusi		1	20%	Ruang tidak terlalu luas, pencahayaan dan pengudaraan baik, privasi <i>seclusion</i> dan <i>reserve</i>		24	
	Ruang Loker dan Ruang Ganti	30 Orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		36	
	Lavatory	4 orang	1	20%	Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		12	
Pertandingan	Koordinator Pertandingan	R. Koordinator	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>anonymity</i>		9	
	Staff Pertandingan	R. Loker dan R. Ganti	6 orang	1	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		6
		R. Pendaftaran	4 orang	1	20%	Memerlukan ruang yang tidak terlalu luas, akses mudah dicapai, mudah terlihat		12

Lap. Pertandingan	30 orang	1	20%	Ruang cukup luas, terbuka		1500
Gudang Alat		1	20%	Ruang dibuat kompak dengan rak penyimpanan barang, privasi <i>seclusion</i>		12
Ruang Loker dan Ruang Ganti	50	2	20%	Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		60

	Lavatory		4	2		Pencahayaan dan pengudaraan yang baik		24
Lapangan	Koordinator Lapangan	Ruang koordinator		1		Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>anonymity</i> .		9
	Staff Lapangan	R. Loker dan R. Ganti	6	1		Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		6
Luas Total								3237
Guest House	Pengunjung	Ruang Tamu		1		Pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>intimacy</i>		9
		Kamar Tidur		5		Ruang tidak perlu terlalu luas, pencahayaan dan penghawaan yang baik, privasi <i>solitude</i> dan <i>anonymity</i>		30
		Pantri			1		Tertutup dari umum, namun tetap mengutamakan	

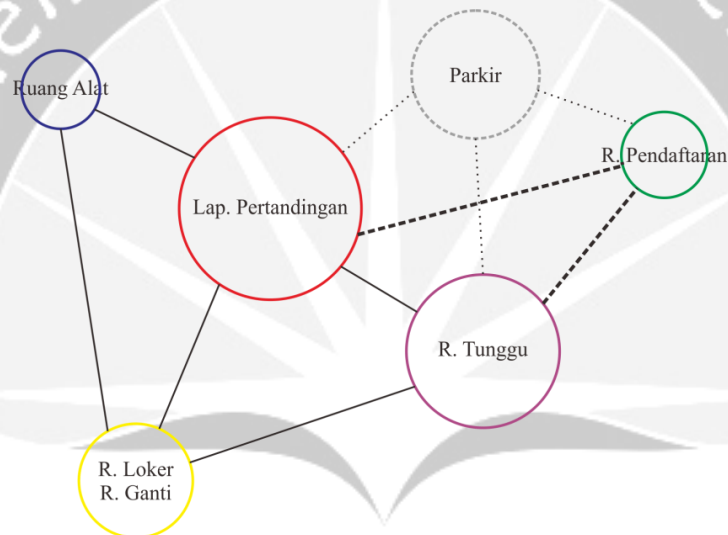
						pengkondisian kelembaban, privasi <i>seclusion</i>		
		Lavatory	2	1		Pencahayaannya dan pengudaraan yang baik		1,5
	Luas Total							273
Total Keseluruhan								4828,6

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.2.4 Analisis Hubungan antar Ruang

Analisis hubungan antar ruang Arena *Jemparingan* ditentukan berdasarkan hasil dari identifikasi pelaku dan kegiatan serta kebutuhan ruang yang akan dibutuhkan. Hubungan antar ruang dibedakan menjadi 4 fungsi ruang makro, yaitu:

1. Fungsi Pertandingan
 - a. Lap. Pertandingan
 - b. Ruang Alat
 - c. Ruang Loker dan Ganti
 - d. Ruang Pendaftaran
 - e. Ruang Tunggu

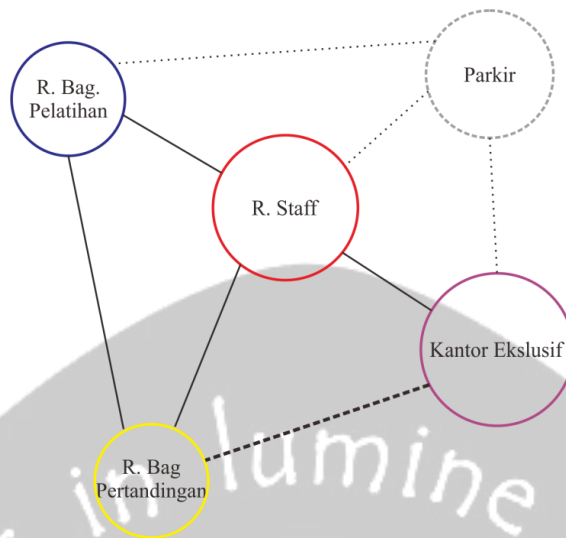


Gambar 5.2 Hubungan antar Ruang Area Pertandingan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Pada fungsi area pertandingan terpusat pada ruang pertandingan (lapangan) sebagai ruang publik untuk saling berkomunikasi dan sarana rekreasi

2. Fungsi Transisi
 - a. Kantor Eksklusif
 - b. Ruang Staff
 - c. Ruang Bag. Pertandingan
 - d. Ruang Bag. Pelatihan

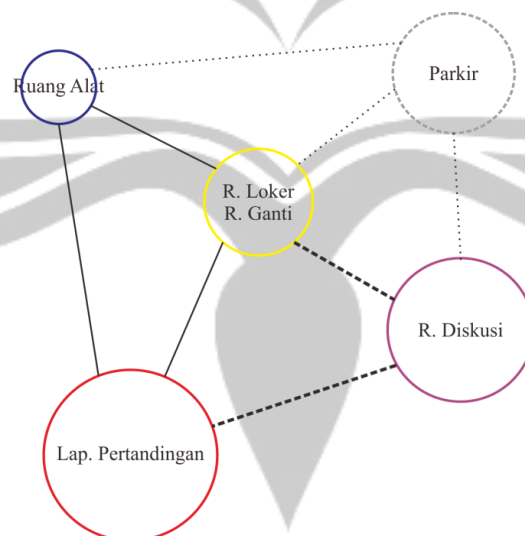


Gambar 5.3 Hubungan antar Ruang Area Transisi

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Fungsi area transisi, pada pendekatan Bangunan Tradisional Jawa ditempatkan sebagai senthong dimana ruang direktur, ruang staff dan ruang rapat menjadi ruang intinya.

3. Fungsi Berlatih
 - a. Lap. Latihan
 - b. Ruang Alat
 - c. Ruang Loker dan Ganti
 - d. Ruang Diskusi

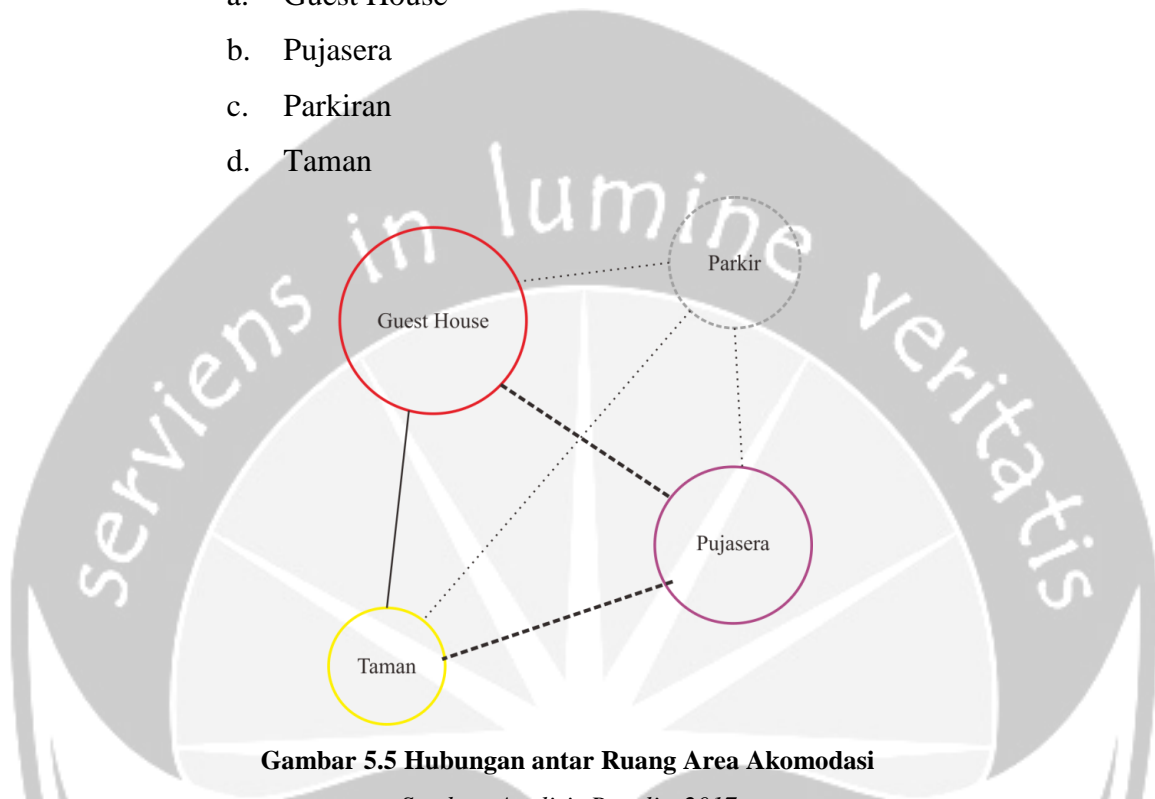


Gambar 5.4 Hubungan antar Ruang Area Latihan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Ruang diskusi dan lapangan latihan menjadi pusat dari fungsi area pelatihan dalam upaya pelestarian budaya dan melatih jiwa, rasa serta raga peserta pelatihan *Jemparingan*.

4. Fungsi Akomodasi
 - a. Guest House
 - b. Pujasera
 - c. Parkiran
 - d. Taman



Gambar 5.5 Hubungan antar Ruang Area Akomodasi

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Guest House dan Pujasera merupakan fasilitas pendukung di dalam Arena *Jemparingan* sehingga ruang tersebut menjadi pusat dari fungsi area akomodasi.

5.2.5 Matriks Hubungan antar Ruang

Berikut merupakan matriks hubungan antar ruang pada Arena *Jemparingan* berdasarkan kualitas ruang dan kedekatan ruang:

1. Area Pertandingan

Tabel 5.4 Matriks Hubungan antara Ruang Area Pertandingan

Fungsi	Nama Ruang	Privasi	Pencahayaannya	Penghawaannya	View	
Area Pertandingan	Lap. Pertandingan	Int	A	A	P	
	R. Alat	Sol	B	B	T	
	R. Loker - Ganti	Sol	B	B	B	
	R. Pendaftaran	Int	B	B	B	
	R. Tunggu	Int	A	A	P	

Sol: Solitude

Sec: Seclusion

Int: Intimacy

Ano: Anonymity

Res: Reserve

A : Alami

B : Buatan

T: Tidak Perlu

B: Boleh

P: Perlu

● Dekat

● Sedang

● Jauh

Sumber: Analisis Penulis, 2017

2. Area Transisi

Tabel 5.5 Matriks Hubungan antara Ruang Area Transisi

Fungsi	Nama Ruang	Privasi	Pencahayaannya	Penghawaannya	View	
Area Transisi	Kantor Eksklusif	Sol,An	A	A	P	
	R. Staff	Int	B	B	p	
	R. Loker - Ganti	Sol	B	B	B	
	R. Bagian Pertandingan	Int	B	B	p	
	R. Bagian Pelatihan	Int	A	A	P	
	R. ME	Sol	B	B	T	

Sol: Solitude

Sec: Seclusion

Int: Intimacy

Ano: Anonymity

Res: Reserve

A : Alami

B : Buatan

T: Tidak Perlu

B: Boleh

P: Perlu

● Dekat

● Sedang

● Jauh

Sumber: Analisis Penulis, 2017

3. Area Pelatihan

Tabel 5.6 Matriks Hubungan antar Ruang Area Pelatihan

Fungsi	Nama Ruang	Privasi	Pencahaya-an	Penghawa-an	View
Area Pelatihan	Lap. Latihan	Sec,Re	A	A	P
	R. Alat	Sol	B	B	B
	R. Loker - Ganti	Sol	B	B	B
	R. Diskusi	Sec,Re	A	A	P

Sol: Solitude A : Alami T: Tidak Perlu ● Dekat
 Sec: Seclusion B : Buatan B: Boleh ● Sedang
 Int: Intimacy P: Perlu ● Jauh
 Ano: Anonymity
 Res: Reserve

Sumber: Analisis Penulis, 2017

4. Area Akomodasi

Tabel 5.7 Matriks Hubungan antar Ruang Area Akomodasi

Fungsi	Nama Ruang	Privasi	Pencahaya-an	Penghawa-an	View
Area Akomodasi	Guest House	Sol	A	A	P
	Pujasera	Int	A	A	B
	Taman	Int	A	A	P
	Parkir	-	A	A	P

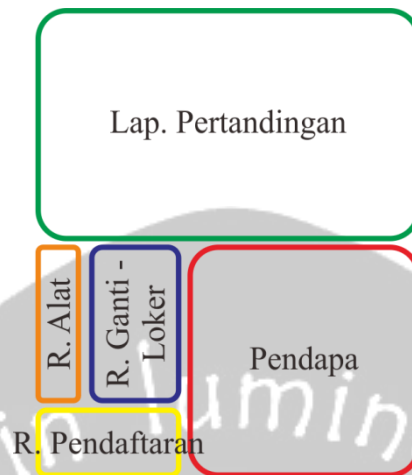
Sol: Solitude A : Alami T: Tidak Perlu ● Dekat
 Sec: Seclusion B : Buatan B: Boleh ● Sedang
 Int: Intimacy P: Perlu ● Jauh
 Ano: Anonymity
 Res: Reserve

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.2.6 Organisasi Ruang

Organisasi Ruang pada Arena *Jemparingan* ditentukan berdasarkan fungsi area dan level dari analisis hubungan antar ruang dan matriks hubungan antar ruang. Berikut merupakan organisasi ruang pada Arena *Jemparingan*:

1. Area Pertandingan – 1st Floor Plan



Gambar 5.6 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Pertandingan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

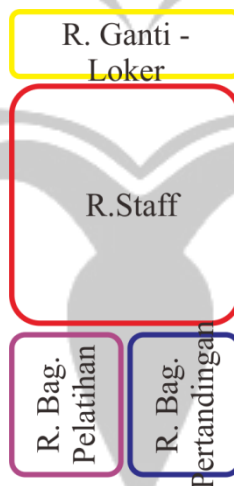
2. Area Transisi – Basement



Gambar 5.7 Organisasi Ruang Basement Area Transisi

Sumber: Analisis Penulis, 2017

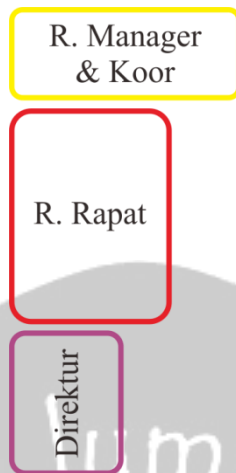
3. Area Transisi – 1st Floor Plan



Gambar 5.8 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Transisi

Sumber: Analisis Penulis, 2017

4. Area Transisi – 2nd Floor Plan



Gambar 5.9 Organisasi Ruang 2nd Floor Plan Area Transisi

Sumber: Analisis Penulis, 2017

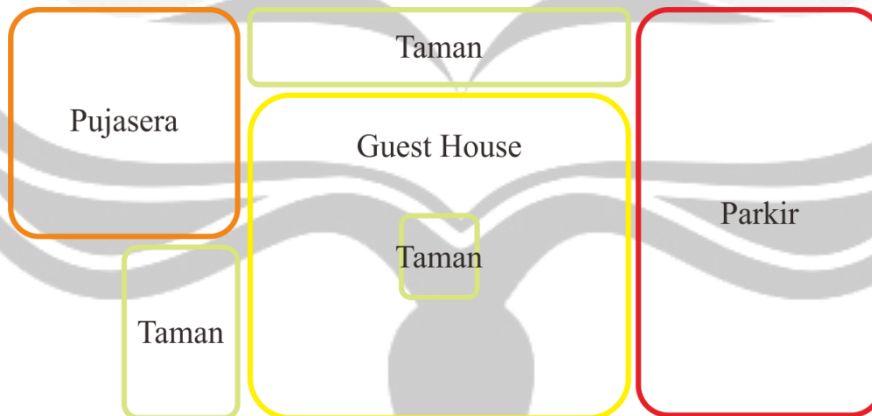
5. Area Pelatihan – 1st Floor Plan



Gambar 5.10 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Pelatihan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6. Area Akomodasi – 1st Floor Plan



Gambar 5.11 Organisasi Ruang 1st Floor Plan Area Akomodasi

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.3 Analisis Perancangan

5.3.1 Analisis Perancangan Tapak

5.3.1.1 Lokasi dan Kondisi Tapak

Posisi tapak Arena *Jemparingan* terletak di Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di Jl. Sugiman Kabupaten Kulon Progo. Luas tapak yang terpilih seluas 11.750 m² dengan ketentuan KDB 30%. Batas sekeliling tapak terdiri atas:

- Utara : Jl. Sugiman, Persawahan dan ruko
- Timur : Persawahan
- Selatan : Taman Wana Winulang – Persawahan
- Barat : Taman Wana Winulang dan Perpustakaan Umum



Gambar 5.12 Lokasi Site Terpilih

Sumber: maps.google.com

5.3.1.2 Analisis Tapak

1. Sirkulasi Manusia

a. Eksisting



Sirkulasi manusia pada sekitaran site didukung dengan adanya jalur pedestrian. Jalur pedestrian pada Jl. Sugiman sebagai akses utama memiliki lebar 1,5-2 meter dengan material beton.

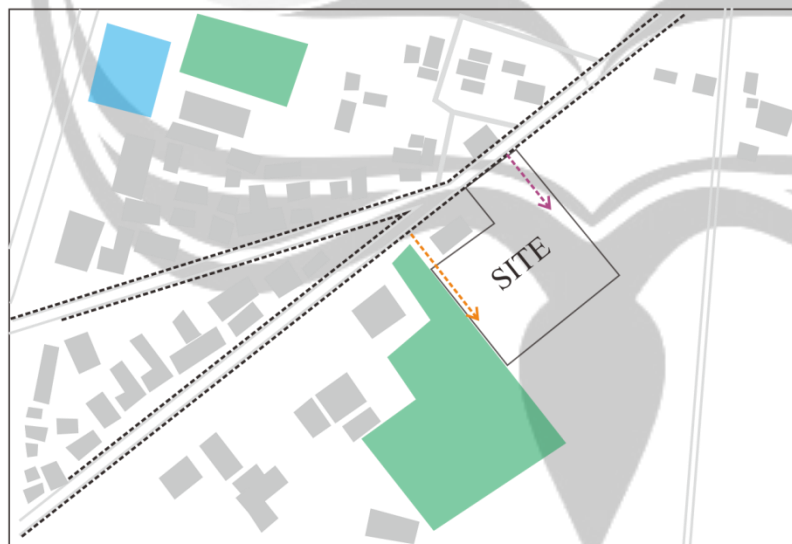


- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar
- Jalur Pedestrian

Gambar 5.13 Eksisting Sirkulasi Manusia

Sumber: Analisis Penulis, 2017

b. Respon



Jalur pedestrian juga dibuat pada site sebagai penunjang sirkulasi manusia. Jalur pedestrian dibuat dengan 2 tipe, yang pertama satu jalur dengan akses utama masuk dengan lebar 2-3 meter dan beton sebagai materialnya. Kedua merupakan jalur setapak yang dapat diakses dari arah Taman Wana Winulang

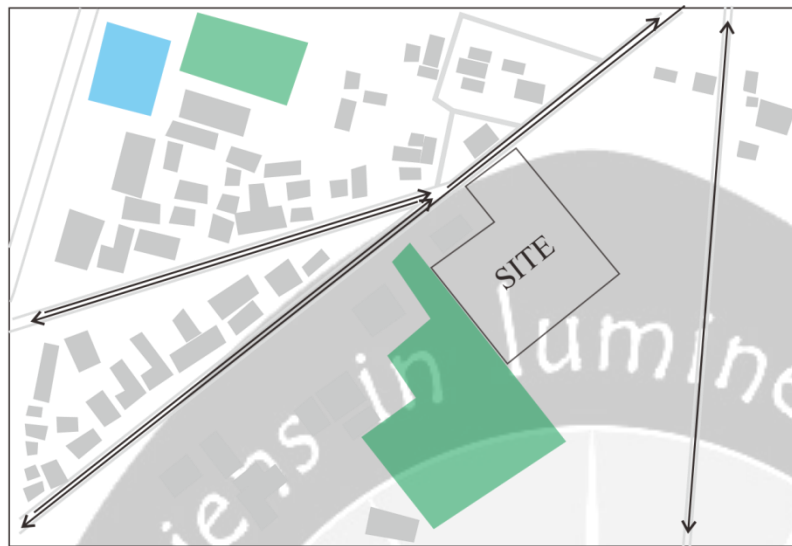
- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar
- Jalur Pedestrian
- Jalur Pedestrian Setapak
- Jalur Pedestrian Entrance

Gambar 5.14 Respon Sirkulasi Manusia

Sumber: Analisis Penulis, 2017

2. Sirkulasi Kendaraan

a. Eksisting



Jl. Sugiman merupakan akses jalan utama untuk menuju site. Lebar jalan kurang lebih ada 6 meter bermaterial aspal. Terdapat persimpangan di Jl. Sugiman menuju Jl. Bhayangkara dengan lebar jalan 4 meter.

- Taman
 - Kolam Renang UNY
 - Bangunan sekitar
- Sirkulasi Kendaraan

Gambar 5.15 Eksisting Sirkulasi Kendaraan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

b. Respon



Sirkulasi kendaraan di dalam site dibuat satu pintu masuk dan satu pintu keluar. Rotasi kendaraan di buat di jalur parkir. Penempatan kendaraan dropoff ataupun entrance pada bangunan dalam arah menuju jalan keluar

- Taman
 - Kolam Renang UNY
 - Bangunan sekitar
- Sirkulasi Kendaraan dlm Site
- Entrance Site
 - dropoff / entrance bangunan

Gambar 5.16 Respon Sirkulasi Kendaraan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

3. View To Site

a. Eksisting



View menuju site cukup jelas dari beberapa akses yang dapat digunakan sebagai spot melihat. Pada sisi barat laut terdapat bangunan ruko yang membuat view menuju site menjadi berkurang.

- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar

- ⊕ Potensi View
- ⊖ Hambatan View

Gambar 5.17 Eksisting View To Site

Sumber: Analisis Penulis, 2017

b. Respon



Arena *Jemparingan* yang privat membuat area ini tidak mudah untuk diperhatikan dari luar, namun di beberapa spot terdapat ikon yang khas sebagai penekanan komunikatif sehingga Arena *Jemparingan* mudah untuk dicapai dan dikenali

- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar

- ⊕ Titik spot sebagai ikon

Gambar 5.18 Respon View To Site

Sumber: Analisis Penulis, 2017

4. View From Site

a. Eksisting



Terdapat beberapa spot view di luar site seperti taman di persimpangan tapi terhalang dengan ruko di depan area Arena Jemparingan. Namun banyak potensi juga di sekitaran site seperti persawahan dan taman Wana Winulang



- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar
- + View tanpa hambatan
- Hambatan View

Gambar 5.19 Eksisting View From Site

Sumber: Analisis Penulis, 2017

b. Respon



View dioptimalkan dengan ruang terbuka pada sisi dekat dengan taman Wana Winulang sehingga mempermudah jalur pedestrian dan beberapa taman sebagai ruang publik dan istirahat bagi pengunjung Arena Jemparingan



- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar
- Area terbuka
- Area terbuka (taman)

Gambar 5.20 Respon View From Site

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5. Sunpath

a. Eksisting



Site merupakan tanah terbuka, sehingga 6 jam (pukul 9 -15) di dalam site menerima panas terik matahari, sedangkan pukul 7-9 dan 15-17 site menerima cahaya yang berlebihan karena silau dari matahari.



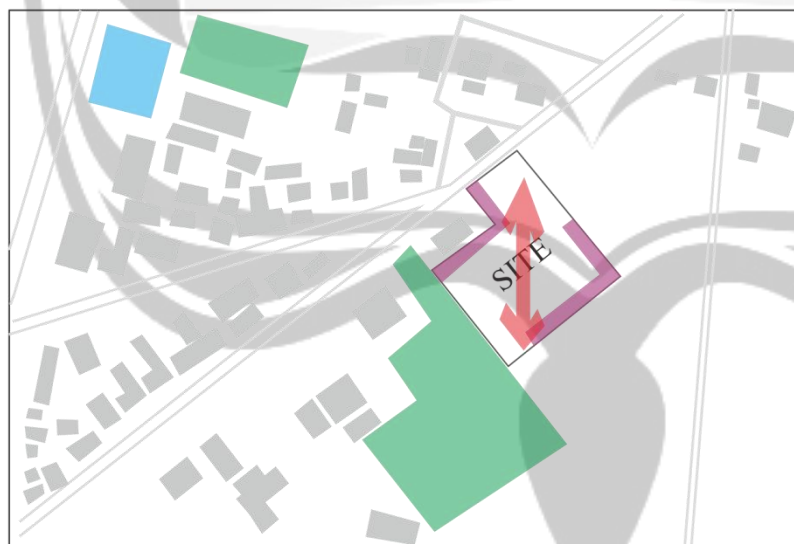
- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar

— Siklus cahaya matahari

Gambar 5.21 Eksisting Sunpath

Sumber: Analisis Penulis, 2017

b. Respon



Sisi timur dan barat site diberikan barrier berupa vertikal garden. Massa bangunannya sendiri, karena di desain dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa maka muka bangunan menghadap Utara atau Selatan.



- Taman
- Kolam Renang UNY
- Bangunan sekitar

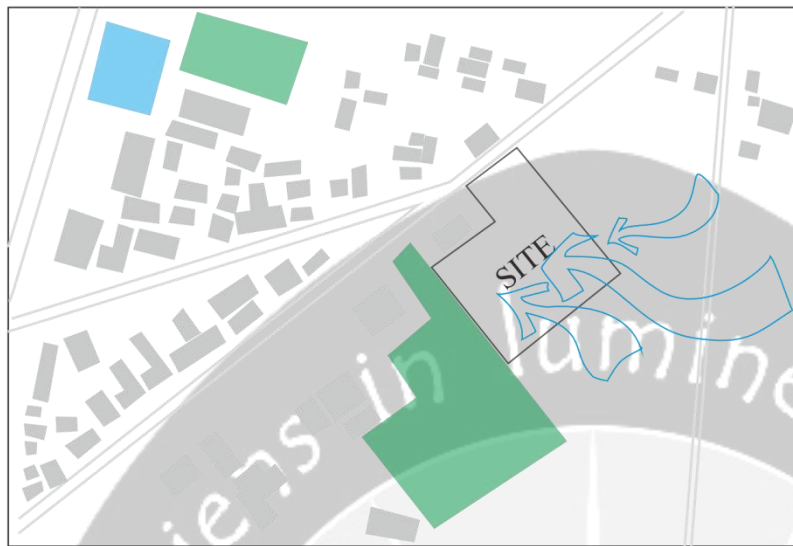
● Vertikal Garden
↕ Arah Muka Bangunan

Gambar 5.22 Respon Sunpath

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6. Arah Angin

a. Eksisting



Arah angin Indonesia yang datang dari timur lebih leluasa bergerak di dalam site terlebih kondisi site yang terbuka dikelilingi dengan persawahan.



- Taman
 - Kolam Renang UNY
 - Bangunan sekitar
- Arah Angin

Gambar 5.23 Eksisting Arah Angin

Sumber: Analisis Penulis, 2017

b. Respon



Sisi timur diberi barrier sebagai pengarah datangnya arah angin, selain itu juga tetap mempertahankan keterbukaan sehingga penghawaan di dalam site masih alami



- Taman
 - Kolam Renang UNY
 - Bangunan sekitar
- Verikal Garden

Gambar 5.24 Respon Arah Angin

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.3.1.3 Analisis Blokplan

Blokplan pada Arena *Jemparingan* didapat dari penggabungan dari analisis hubungan antar ruang dan organisasi ruang yang ditempatkan di dalam site yang telah dianalisis tapaknya. Berikut ini merupakan penggambaran penempatan Blokplan pada site:



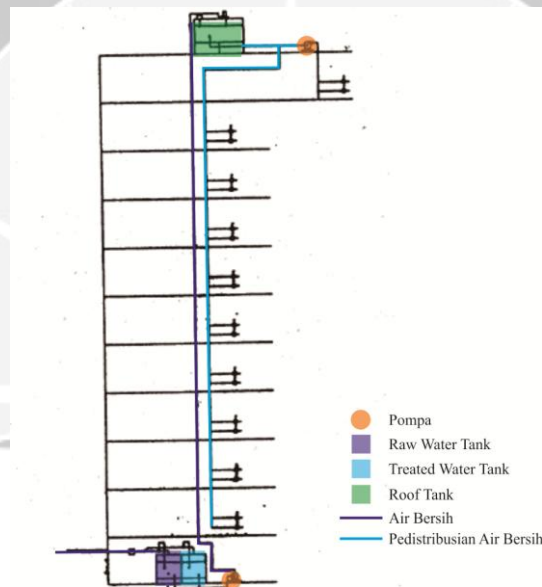
Gambar 5.25 Blokplan Arena *Jemparingan*

Sumber: Analisis Penulis, 2017

5.3.1.4 Analisis Utilitas

1. Sistem Air Bersih

Kebutuhan air bersih di dalam Arena *Jemparingan* ini digunakan sebagai air minum, masak; mandi, buang air kecil dan besar serta mencuci. Maka dari itu, kebutuhan air bersih harus dapat didistribusikan dengan baik yang dapat menggunakan beberapa sistem. Arena *Jemparingan* menggunakan sistem *down feed* dalam pendistribusian air bersih yang berasal dari sumber (PDAM dan sumur). Sumber air akan dipompa menuju bangunan kantor dan akan ditampung disitu sebelum didistribusikan. Skema pendestiran air bersih dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5.26 Skema Sistem Air Bersih

Sumber: *Utilitas Bangunan dan Analisis Penulis, 2017*

2. Sistem Air Kotor dan Drainase

Sistem air kotor merupakan sistem pembuangan air bekas (air cucian) ataupun air limbah yang akan ditampung dan diresapkan di dalam sumur peresapan. Sedangkan drainase merupakan sistem pembuangan air hujan yang dialirkan menuju langsung ke riol kota. Kedua sistem pembuangan di atas akan diterapkan pula di dalam Arena *Jemparingan* namun dalam proses pembuangan akan diolah lagi untuk digunakan kembali sebagai pedistribusian air penyiram tanaman dan air pemadam kebakaran.

3. Sistem Proteksi Kebakaran

Dalam penanganan terjadinya kebakaran di area Arena *Jemparingan* akan menggunakan sistem pasif dan aktif serta alat-alat untuk proteksi kebakaran. Tangga dan pintu darurat digunakan sebagai jalur evakuasi dalam sistem pasif di dalam bangunan area Arena. Sedangkan dalam sistem aktif akan menggunakan alat-alat proteksi kebakaran dalam penanganan, seperti *sprinkler*, *hydrant*, Halon, alarm kebakaran, dan lain sebagainya.



Gambar 5.27 Hydrant

Sumber: google.com\hydrant

4. Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan di Arena *Jemparingan* selain menggunakan penghawaan alami juga menggunakan penghawaan buatan. Sistem penghawaan buatan akan menggunakan pendingin ruangan (*Air Conditioner*) sebagai penstabil suhu udara dan kelembapan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna. Pendingin udara yang digunakan di Arena *Jemparingan* adalah sistem pendingin AC *Split*. AC *split*. Penggunaan AC *split* di Arena *Jemparingan* akan diletakkan pada area-area tertentu. Ruang-ruang tersebut diantaranya adalah ruang direksi pengelola, ruang manager pengelola, ruang staff pengelola, Guest House, ruang-ruang utilitas, dan lain sebagainya.



Gambar 5.28 AC Split

Sumber: [google.com\ac split](http://google.com/ac%20split)

5. Sistem Pencahayaan

Arena *Jemparingan* sebagai tempat memfokuskan berlatih dan bertanding maka kegiatan akan dilakukan pada siang hari sehingga pencahayaan lebih sering menggunakan pencahayaan alami. Arena juga tidak terlepas dari penggunaan pencahayaan buatan di area tertentu, diantaranya sebagai berikut:

- a. ***Down-Light***, digunakan sebagai pencahayaan di dalam ruang. Penggunaan *down-light* digunakan di semua ruang di area Arena *Jemparingan*.



Gambar 5.29 Pencahayaan *Down-Light*

Sumber: https://www.clasohlson.com/medias/sys_master/9355454971934.jpg

- b. ***Flood-Light***, digunakan sebagai pencahayaan dengan menyorot area dengan sudut $>30^\circ$. Penggunaan *flood-light* digunakan di lapangan pertandingan dan lapangan pelatihan.



Gambar 5.30 Pencahayaan *Flood-Light*

Sumber: <http://www.superiorsignandlighting.com/images/stadium-lights.jpg>

- c. **Wall-Wash Light**, digunakan sebagai pencahayaan merata pada suatu bidang dinding. Penggunaan *wall-wash light* digunakan sebagai penerang icon dari Arena *Jemparingan*.

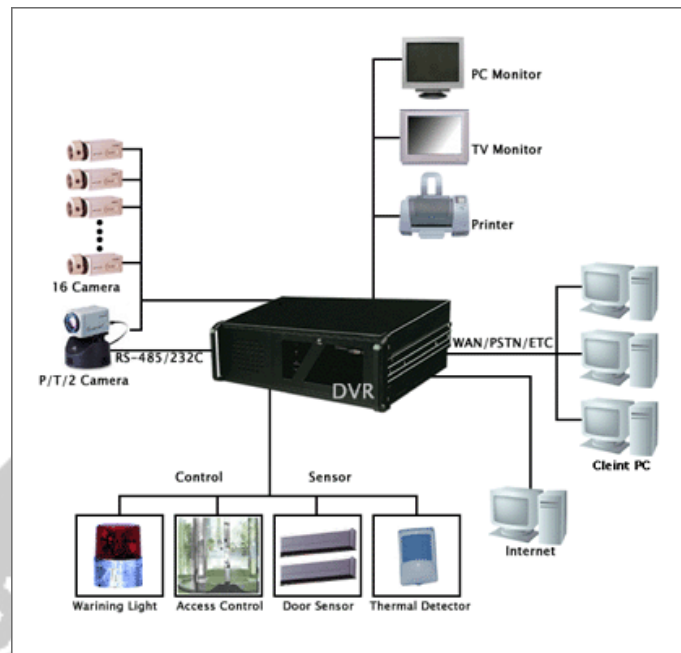


Gambar 5.31 Pencahayaan *Wall-Wash Light*

Sumber: <http://www.live-webdesign.com/wp-content/uploads/2017/06/lighting-101-wall-washing-vs-grazing-wall-wash-light.jpg>

6. Sistem Keamanan

Penggunaan sistem keamanan berupa CCTV di Arena *Jemparingan* difungsikan sebagai pencegahan hal-hal yang tidak diinginkan seperti pencurian, perkelahian, dan lain sebagainya. Ruang kontrol CCTV akan ditempatkan menjadi satu ruang di ruang keamanan pusat.



Gambar 5.32 Sistem CCTV

Sumber: http://www.secucity.com/v/vspfiles/images/dvr_pic_01.gif

7. Sistem Transportasi Vertikal

Sistem transportasi vertikal pada Arena *Jemparingan* ini menggunakan tangga dan ramp.

a. Tangga

Penggunaan sistem transportasi tangga digunakan pada bangunan lebih dari satu tingkat. Di Arena *Jemparingan* penggunaan tangga dipergunakan di bangunan kantor dan Guest House. Penggunaan tangga di kantor selain sebagai sistem transportasi juga di gunakan sebagai jalur evakuasi kebakaran. Kebutuhan dimensi lebar dan antrade tangga disesuaikan dengan kebutuhan dan kapasitas sirkulasi yang akan digunakan. Kebutuhan dimensi oprade tangga setinggi 20 cm sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Penggunaan railing juga diterapkan sebagai pengaman dan pembatas tangga.

b. Ramp

Penggunaan ramp digunakan sebagai alat transportasi vertikal untuk pengguna berkebutuhan khusus (difabel). Ramp memiliki kelandaian kurang dari 12° sesuai dengan standart kenyamanan dan keamanan yang ada.

8. Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pengelolaan sampah pada *Arena Jemparingan* menggunakan tempat sampah yang diletakkan di beberapa sudut area. Sampah akan diangkut oleh staff menggunakan bak sampah kering agar terlihat rapih dan tidak menghasilkan bau. Sampah-sampah akan dipilah menurut jenis sampah organik atau an-organik di ruang sampah. Sampah yang tidak dapat diolah kembali akan diangkut oleh truk sampah menuju pembuangan akhir.



6. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

.Konsep perencanaan dan perancangan Arena *Jemparingan* di Daerah Istimewa Yogyakarta didasari dengan adanya permasalahan bagaimana wujud dari Arena *Jemparingan* sebagai upaya pelestarian budaya dan sarana rekreasi yang menunjukkan suasana privat dan komunikatif dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa. Penekanan desain privat dan komunikatif akan diterapkan pada elemen tata massa bangunan dan tata ruang yang digunakan. Berikut ini merupakan penjelasan dan rincian mengenai konsep Arena *Jemparingan* di Daerah Istimewa Yogyakarta.

6.1 Konsep Penekanan Desain

Konsep penekanan desain pada perancangan Arena *Jemparingan* ini adalah privat dan komunikatif yang diserasikan dengan Bangunan Tradisional Jawa. Pada penerapannya akan didapat pengelompokan ruang privat yang ditata berdasarkan penataan ruang Bangunan Tradisional Jawa. Berikut merupakan klasifikasi ruang berdasarkan jenis privat:

Tabel 6.1 Klasifikasi Ruang-Ruang Arena *Jemparingan* Berdasarkan Jenis Privat

No.	DEPARTEMEN	SUB BAGIAN	NAMA RUANG	JENIS PRIVAT
1	Pengelola	Direktur	R. Direktur	Sol-Ano
			R. Tamu	Sol
		Manager	R. Manager	Sol-Ano
			R. Tamu	Sol
			R. Rapat	Int
			Lavatory	Sec
		Supervisor	R. Supervisor	Sol
			R. Tamu	Sol
			R. Rapat	Int
			Lavatory	Sec
		Staff	R. Kerja Staff	Int
			Pantri	Sec
			Lavatory	Sec
		House Keeping	R. Ganti dan Loker	Sol
			Gudang	Sec
			R. Linen	Sec
R. Laundry	Sec			
Gudang Linen - Laundry	Sec			

			Lavatory	Sec
		Pujasera	R. Ganti dan Loker	Sol
			Dapur	Sec
			Gudang Kering	Sec
			Gudang Basah	Sec
			Kasir	Rev
			Lavatory	Sec
		Security	R. Ganti dan Loker	Sol
			Chief Security	Sol-Ano
			Pos Jaga	Ano
			CCTV	Sol
			Gudang	Sec
			Lavatory	Sec
		Engineering	R. Ganti dan Loker	Sol
			Koordinator <i>Engineering</i>	Sol-Ano
			R. Panel Listrik	Sol
			R. Genset	Sol
			R. Workshop	Sol
			R. Chiller	Sol
			R. Pompa	Sol
			STP	Sol
			R. Sampah	Sol
			Gudang	Sec
		Lavatory	Sec	
2	Parking	Parkir	R. Koordinator Parkir	Sol-Ano
			R. Ganti dan Loker	Sol
			Pos Tiketing	-
			Gudang	Sec
			Area Parkir	-
			Lavatory	Sec
3	<i>Jemparingan</i>	Pelatihan	Koordinator Pelatihan	Sol-Ano
			R. Pelatih	Sol
			R. Ganti dan Loker	Sol
			Gudang Alat	Sec
			Lap. Latihan	Sec-Rev
			R. Diskusi	Sec-Rev
			Lavatory	Sec
		Pertandingan	Koordinator Pertandingan	Sol-Ano
			Staff Pertandingan	Int
			R. Pendaftaran	Int
R. Tunggu	Int			

			R. Ganti dan Loker	Sol
			Gudang Alat	Sec
			Lap. Pertandingan	-
			Lavatory	Sec
		Lapangan	Koordinator Lapangan	Sol-Ano
			Staff Lapangan	Int
			R. Ganti dan Loker	Sol
			Lavatory	Sec
4	Pengunjung	Guest House	R. Tamu	Int
			Kamar Tidur	Sol-Ano
			Pantri	Sec
			Lavatory	Sec

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Berdasarkan klarifikasi ruang di atas, fungsi ruang di area Arena Jemparingan dapat dikelompokkan lagi menjadi 4 area fungsional ruang yaitu:

Tabel 6.2 Empat Fungsional Ruang

Area Level	Pertandingan	Transisi	Pelatihan	Akomodasi
1st Floor	<ul style="list-style-type: none"> - Lap. Pertandingan - R. Ganti – Loker - R. Pendaftaran - R. Tunggu - Gudang Alat - Taman 	<ul style="list-style-type: none"> - R. Staff - R. Rapat - R. Ganti – Loker - R. Bag. Perth - R. Bag. Pelth - R. Bag. Lap 	<ul style="list-style-type: none"> - Lap. Pelatihan - R. Diskusi - R. Ganti – Loker - Gudang alat - Taman 	<ul style="list-style-type: none"> - Guest House (Kamar) (R. Tamu) (Pantri) - Pujasera - Security - Area Parkiran - Taman
2nd Floor	-	<ul style="list-style-type: none"> - R. Direktur - R. Manager - R. Supervisor - R. Tamu - R. Rapat 	-	<ul style="list-style-type: none"> - Guest House (Kamar) (Balkon)
Basement	-	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Engineering</i> (R. Panel Listrik) (R. Genset) (R. Workshop) (R. Chileler) (R. Pompa) (STP) (R. Sampah) - Housekeeping 	-	-

		- Gudang - Parkiran		
--	--	------------------------	--	--

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Penerapan empat area fungsional ruang di atas akan ditata berdasarkan dengan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa. Penerapan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 6.3 Konsep Area Tata Ruang Bangunan Tradisional Jawa pada Tata Ruang Arena *Jemparingan*

No.	Ruang Bangunan Tradisional Jawa	Konsep Area Arena <i>Jemparingan</i>	Fungsi Ruang
1.	Halaman, Gandok, dan Pawon	Area Akomodasi	- Parkiran - Security - Guest House - Pujasera - Taman
2.	Halaman, Pendapa, dan Pringgitan	Area Pertandingan	- Lap. Pertandingan - R. Pendaftaran - R. Ganti – Loker - Gudang Alat - R. Tunggu - Taman
3.	Dalem Ageng dan Senthong	Area Transisi	- R. Direktur - R. Supervisor - R. Manager - R. Bag. Pertandingan - R. Bag. Pelatihan - R. Bag. Lapangan - R. Ganti - Loker - R. Kerja Staff - R. Rapat - R. Tamu - R. <i>Housekeeping</i> - R. <i>Engineering</i> - Parkiran

4.	Gandri	Area Pelatihan	<ul style="list-style-type: none"> - Lap. Pelatihan - R. Ganti – Loker - Gudang Alat - R. Diskusi
----	--------	----------------	---

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Penerapan pola tata ruang Bangunan Tradisional Jawa di dalam area Arena *Jemparingan*, dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 6.1 Penerapan Tata Ruang Bangunan Tradisional Jawa Dalam Site

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6.2 Konsep Perencanaan

6.2.1 Konsep Pemilihan Lokasi dan Tapak

Tapak yang digunakan sebagai lokasi pembangunan Arena *Jemparingan* berada di Kabupaten Kulon Progo, tepatnya berada di Jl. Sugiman, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tapak merupakan area persawahan dan ruang terbuka sehingga kondisi tanah relatif datar dan tapak yang mempunyai luas sebesar 11.750 m².



Gambar 6.2 Lokasi Site

Sumber: maps.google.com

Berikut merupakan batas-batas sekeliling tapak yang digunakan sebagai Arena *Jemparingan*, diantaranya:

1. Utara : Jl. Sugiman, Persawahan dan ruko
2. Timur : Persawahan
3. Selatan : Taman Wana Winulang dan persawahan
4. Barat : Taman Wana Winulang dan Perpustakaan Umum

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo mempunyai ketentuan pembangunan berupa KDB dengan besar 30%.

6.2.2 Konsep Perencanaan Pengolahan Tapak

Tapak yang digunakan sebagai Arena *Jemparingan* diolah dengan cara penataan tata ruang serta massa bangunan yang mempertimbangkan zoning privasi dan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa. Berikut merupakan gambaran penempatan ruang-ruang yang digunakan di Arena *Jemparingan* yang telah disesuaikan dengan penekanan sifat privasi dan pendekatan Bangunan Tradisional Jawa.



Gambar 6.3 Penerapan Tata Ruang dan Massa Bangunan Arena *Jempiring* pada Site

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6.3 Konsep Perancangan

6.3.1 Konsep Fungsional

Berdasarkan analisis identifikasi pelaku dan kegiatan serta kebutuhan ruang yang akan digunakan, maka diperoleh besaran ruang dan

pengelompokan ruang. Berikut merupakan ringkasan tabel program ruang yang direncanakan:

Tabel 6.4 Program Ruang Ruang

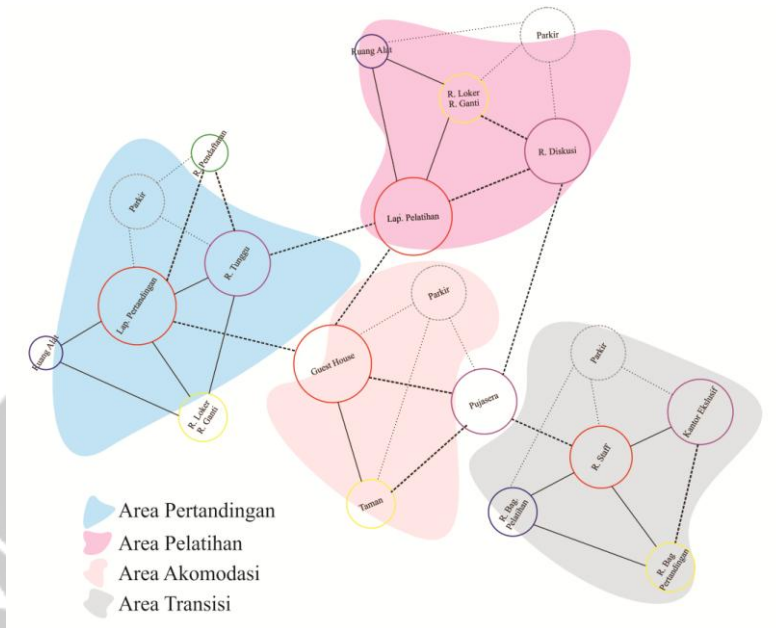
No.	DEPARTEMEN	SUB BAGIAN	JENIS RUANG	BESARAN RUANG (m2)
1	Pengelola	Direktur	R. Direktur	15
			R. Tamu	
		Manager	R. Manager	36
			R. Tamu	18
			R. Rapat	28
			Lavatory	8
		Supervisor	R. Supervisor	80
			R. Tamu	18
			R. Rapat	28
			Lavatory	8
		Staff	R. Kerja Staff	106
			Pantri	12
			Lavatory	8
		House Keeping	R. Ganti dan Loker	12
			Gudang	12
			R. Linen	12
			R. Laundry	36
			Gudang Linen - Laundry	12
			Lavatory	24
		Pujasera	R. Ganti dan Loker	6
			Dapur	48
			Gudang Kering	12
			Gudang Basah	12
			Kasir	3
			Lavatory	16
		Security	R. Ganti dan Loker	12
			Chief Security	9
			Pos Jaga	20
			CCTV	6
			Gudang	12
			Lavatory	8
		Engineering	R. Ganti dan Loker	12
Koordinator <i>Engineering</i>	9			
R. Panel Listrik	12			
R. Genset	12			

			R. Workshop	12
			R. Chiller	12
			R. Pompa	12
			STP	20
			R. Sampah	20
			Gudang	12
			Lavatory	12
2	Parking	Parkir	R. Koordinator Parkir	9
			R. Ganti dan Loker	4
			Pos Tiketing	4
			Gudang	12
			Area Parkir	600
			Lavatory	12
3	Jemparingan	Pelatihan	Koordinator Pelatihan	9
			R. Pelatih	12
			R. Ganti dan Loker	36
			Gudang Alat	12
			Lap. Latihan	1500
			R. Diskusi	24
		Lavatory	12	
		Pertandingan	Koordinator Pertandingan	9
			Staff Pertandingan	12
	R. Pendaftaran		12	
	R. Ganti dan Loker		60	
	Gudang Alat		12	
	Lap. Pertandingan		1500	
	Lavatory	24		
	Lapangan	Koordinator Lapangan	9	
		Staff Lapangan	12	
		R. Ganti dan Loker	6	
		Lavatory	8	
4	Pengunjung	Guest House	R. Tamu	9
			Kamar Tidur	30
			Pantri	5
			Lavatory	2
Luas Total				4828,6
Luas KDB				2381,12
Luas Lahan				11.750

Sumber: Analisis Penulis, 2017

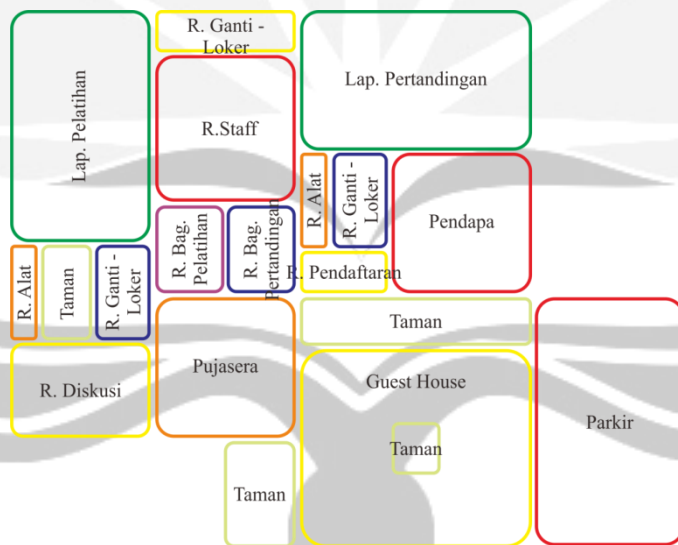
Hasil dari program ruang pada site Arena *Jemparingan* didapatkan hubungan ruang dan organisasi ruang didalam area tersebut. Berikut

merupakan bagan hubungan ruang dan organisasi ruang pada Arena Jemparingan:



Gambar 6.4 Hubungan antar Ruang Arena Jemparingan

Sumber: Analisis Penulis, 2017



Gambar 6.5 Organisasi Ruang Areal Jemparingan

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6.3.2 Konsep Perancangan Tapak

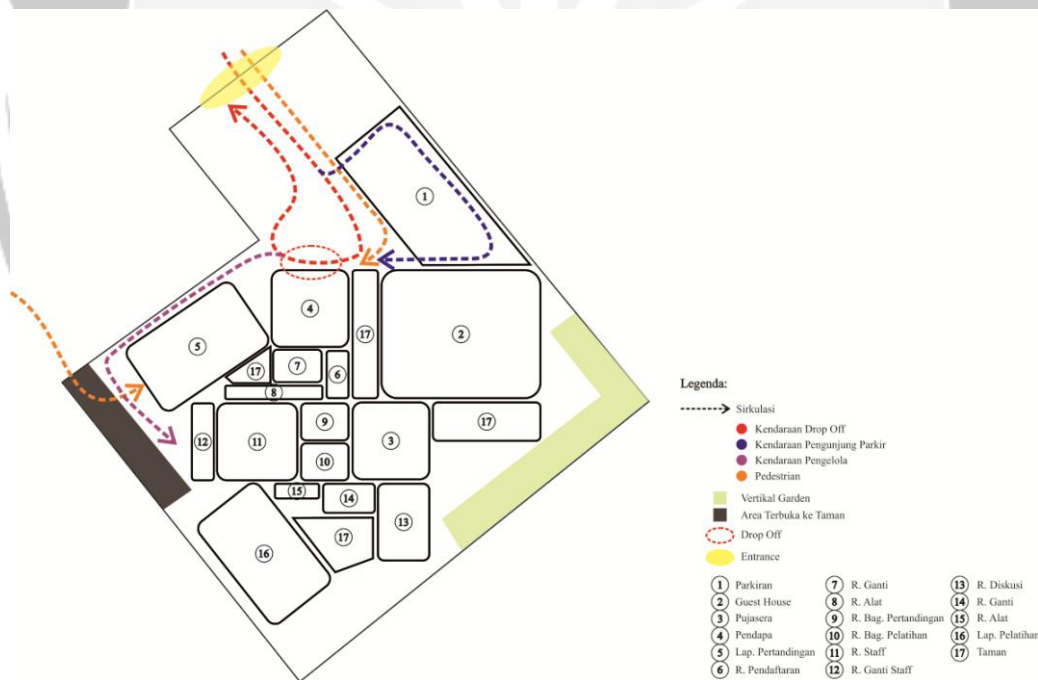
Berdasarkan hubungan antar ruang dan organisasi ruang pada Arena Jemparingan didapatkan luasan area terbangun sebesar 4828,6 m². Luasan tersebut ditempatkan pada site yang sudah dianalisis tapak dan pengolahan tata ruang dan massa bangunan dengan pendekatan Bangunan Tradisional

Jawa. Berikut ini merupakan penggambaran penempatan Arena *Jemparingan* pada site yang sudah dianalisis tapak:



Gambar 6.6 Sintesis Tapak

Sumber: Analisis Penulis, 2017



Gambar 6.7 Site terhadap Respon Sirkulasi dan Organisasi Ruang

Sumber: Analisis Penulis, 2017

Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa Sirkulasi pada Arena *Jemparingan* menggunakan 1 *entrance* sebagai jalan masuk dan keluar kendaraan. Posisi *drop off* ditempatkan di depan pendopo yang fungsi

ruangany sebagai ruang tunggu, ruang istirahat dan ruang komunal. Jalur pedestrian bagi pejalan kaki juga ditempatkan disisi *entrance* dan sisi taman Wana Winulang. Area ██████ yang digunakan jalur pedestrian sebagai penghubung dengan taman Wana Winulang dibuat lebih terbuka dan diberikan sebuah *icon* sebagai tanda masuk ke area Arena. Pasa sisi timur site diberikan verikal garden yang difungsikan sebagai barier cahaya matahari sekaligus sebagai penggerak arah angin yang masuk ke dalam site.

6.3.3 Konsep Perancangan Tata Massa Bangunan

Massa bangunan di Arena *Jemparingan* terdiri dari beberapa massa yang mengikuti fungsional ruang bagi pemakainya. Perancangan tata massa bangunan Arena *Jemparingan* sendiri mengadaptasi dari tata massa Bangunan Tradisional Jawa. Berikut penggambaran penempatan massa bangunan Arena *Jemparingan* berdasarkan tata Bangunan Tradisional Jawa:



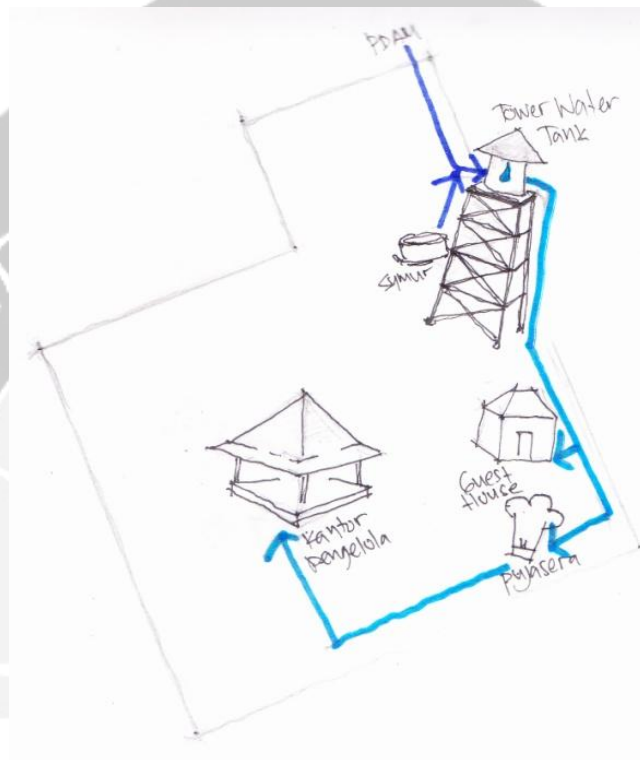
Gambar 6.8 Perancangan Tata Massa Arena *Jemparingan*

Sumber: Analisis Penulis, 2017

6.3.4 Konsep Perencanaan Utilitas

6.3.4.1 Sistem Jaringan Air Bersih

Sistem jaringan air bersih yang digunakan, menggunakan sistem *down feed* dengan adanya *tower water tank*. Sumber air sendiri menggunakan sumber air dari sumur dan PDAM sebagai distributor ke seluruh area Arena *Jemparingan*



Gambar 6.9 Skematik Sistem Air Bersih di Arena *Jemparingan*

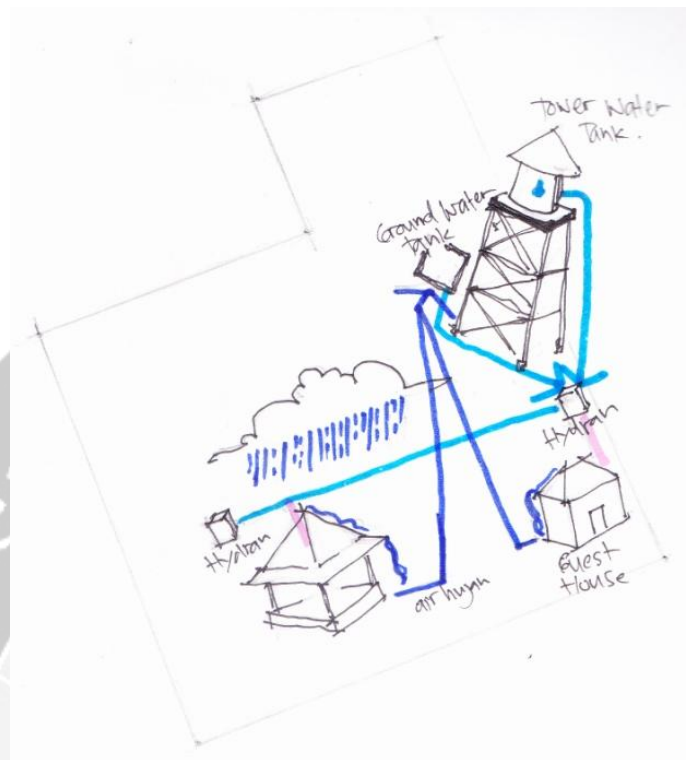
6.3.4.2 Sistem Jaringan Air Kotor

Sistem jaringan air kotor yang terdapat di Arena *Jemparingan* menggunakan fasilitas sumur resapan sebagai tahapan akhir proses pembuangan air bekas cucian. Sistem drainase sendiri ditampung kembali yang nantinya digunakan kembali sebagai pedistribusian air penyiram tanaman dan air pemadam kebakaran Arena *Jemparingan*.

6.3.4.3 Sistem Proteksi Kebakaran

Sistem proteksi kebakaran di area Arena *Jemparingan* akan menggunakan sistem pasif dan aktif dalam penggunaan alat-alat proteksi kebakaran. Tangga dan pintu darurat digunakan sebagai jalur evakuasi dalam sistem pasif di dalam bangunan area Arena.

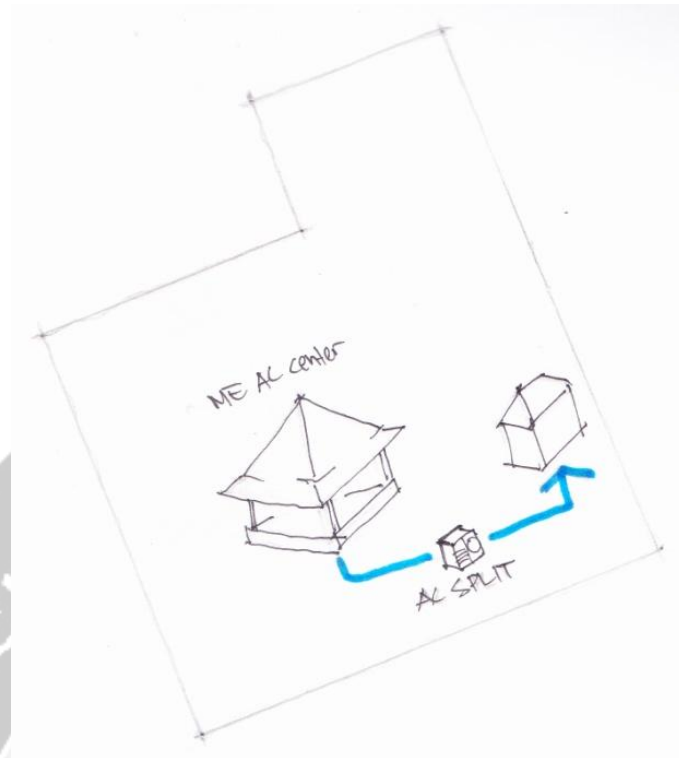
Sedangkan dalam sistem aktif akan menggunakan alat-alat proteksi kebakaran diantaranya: *sprinkler*, *hydrant* dan Halon.



Gambar 6.10 Skematik Sistem Proteksi Kebakaran di Arena *Jemparingan*

6.3.4.4 Sistem Penghawaan

Sistem penghawaan yang digunakan di dalam Arena *Jemparingan* menggunakan dua sistem, yaitu sistem penghawaan alami dan sistem penghawaan buatan. Penghawaan alami diterapkan dengan adanya ruang terbuka dan vegetasi yang mengarahkan arah angin menuju ke bangunan. Di Arena *Jemparingan*, penggunaan sistem penghawaan buatan akan menggunakan fasilitas *AC Split* yang diterapkan pada ruang-ruang yang ada.



Gambar 6.11 Skematik Sistem Penghawaan AC Split di Arena *Jemparingan*

6.3.4.5 Sistem Pencahayaan

Arena *Jemparingan* tetap memprioritaskan dalam penggunaan sistem pencahayaan alami dimana keseluruhan kegiatan dilakukan pada siang hari. Namun di Arena *Jemparingan* sendiri terdapat 3 sistem pencahayaan buatan yang digunakan sebagai pendukung dari pencahayaan alami. Sistem tersebut diantaranya: *Down-Light*, *Flood-Light*, dan *Wall-Wash Light*.

6.3.4.6 Sistem Keamanan

sistem keamanan yang ada di Arena *Jemparingan* menggunakan CCTV. Penjagaan juga dilakukan dengan pengontrolan secara berkala oleh *security*(satpam) di area Arena. Ruang kontrol CCTV akan ditempatkan menjadi satu ruang di ruang keamanan pusat.

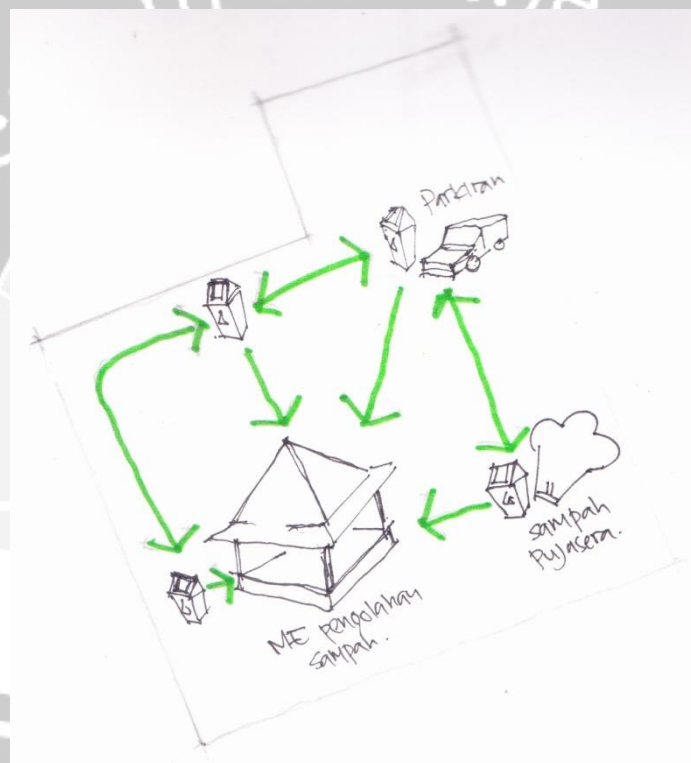
6.3.4.7 Sistem Transportasi Vertikal

Arena *Jemparingan* merupakan bangunan bertingkat 2 dengan tambahan roof garden di bangunan kantor. Sistem transportasi vertikal akan menggunakan tangga dan ramp. Tangga yang digunakan sebagaimana umumnya sekaligus adanya tangga

darurat sebagai proteksi kebakaran dan ramp digunakan sebagai fasilitas bagi pengguna kebutuhan khusus (difabel).

6.3.4.8 Sistem Pengolahan Sampah

Sistem pengelolaan sampah pada Arena *Jemparingan* menggunakan tempat sampah yang diletakkan di beberapa sudut area. Sampah akan diangkut oleh staff menggunakan bak sampah kering yang akan dipilah kemudian menurut jenis sampah organik atau an-organik. Sampah yang tidak dapat diolah kembali akan diangkut oleh truk sampah menuju pembuangan akhir.



Gambar 6.12 Sistem Pengolahan Sampah di Arena *Jemparingan*

DAFTAR PUSTAKA

- ArchDaily*. (2012, Juni 18). Dipetik Agustus 2017, dari Olympic Shooting Venue: <https://www.archdaily.com/244370/olympic-shooting-venue-magma-architecture>
- ArchDaily*. (2014, Agustus 21). Dipetik Agustus 2017, dari AD Classics: Olympic Archery Range: <https://www.archdaily.com/539870/ad-classics-olympic-archery-range-enric-miralles-and-carre-pinos>
- ArchDaily*. (2015, November 9). Dipetik Agustus 2017, dari Shooting Range in Ontario: <https://www.archdaily.com/776837/shooting-range-in-ontario-magma-architecture>
- Chiara, J. D. (2001). *Time Savers Standards For Building Types*. Singapore: McGraw-Hill.
- Ching, F. D. (2007). *Architecture Form, Space and Order*. United States of America: Wiley.
- Dakung, S. (1983). *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Dharma, A. (t.thn.). *Semiotika dalam Arsitektur*.
- Guyub Jemparingan Siliran*. (t.thn.). Dipetik September 2017, dari Sejarah Jemparingan: <http://www.jemparingan.info/p/sejarah.html>
- Larasati, S. N. (2011). *Pujasera dan Homestay Kauman Surakarta*.
- Neufert, E. a. (2012). *Architects' Data 4th ed*. USA: Wiley-Blackwell.
- PERATURAN DAERAH KABUPATEN KULON PROGO no.1. (2012). *RENCANA TATA RUANG WILAYAH KABUPATEN KULON PROGO* .
- PojokJogja*. (2017, Mei 8). Dipetik Agustus 2017, dari Ratusan Peserta Ikuti Lomba “jemparingan” HUT Sleman: <http://www.pojokjogja.com/yogyakarta/2017/05/08/ratusan-peserta-ikuti-lomba-jemparingan-hut-sleman/>
- Prabowo, H. (2011). *Arsitektur, Psikologi dan Masyarakat. Privasi, Personal Space (Ruang Personal) dan Teritorialitas* .
- Priyotomo, H. (2013, Sepetember 05). *Jemparingan Langenastro*. Dipetik Agustus 2017, dari DW: Jemparingan, Tradisi Kuno Yang Hidup Lagi di Lingkungan Yogyakarta:

<https://www.jemparingan.com/2016/09/05/dw-jemparingan-tradisi-kuno-yang-hidup-lagi-di-lingkungan-yogyakarta/>

RESTRA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA DIY th. 2012-2017. (2013). *SK KEPALA DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA DIY no.0658* .

Sukarmi. (2016, September 15). *Pemerintah Daerah - Daerah Istimewa Yogyakarta*. Dipetik September 2017, dari Jemparingan Gandhewa Mataram Mengandung Filosofi Satriya: <https://jogjaprovo.go.id/warga/catatan-sipil/view/jemparingan-gandhewa-mataram-mengandung-filosofi-satriya>

Tangoro, D. (2006). *Utilitas Bangunan*. UI Press.

