

Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru

FAHRUL RIJAL

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
1810812110021@mhs.ulm.ac.id

Mohammad Ibnu Sa'ud

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
ibnusaud@ulm.ac.id

ABSTRAK

Olahraga merupakan salah satu aktivitas yang sangat penting untuk dilakukan mengingat banyaknya manfaat yang dihasilkan dari berolahraga, baik itu manfaat terhadap aspek kesehatan jasmani maupun rohani seseorang. Namun dikarenakan oleh berbagai faktor seperti malas, kurangnya fasilitas olahraga yang memadai, serta letak tiap fasilitas olahraga yang saling terpisah membuat minat masyarakat Banjarbaru terhadap olahraga menjadi rendah. Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru merupakan jawaban atas permasalahan ini. Kawasan ini merupakan taman tematik yang bertujuan mewadahi berbagai jenis olahraga dan sekaligus sebagai sarana rekreasi yang interaktif dalam suatu kawasan terpadu sehingga masyarakat akan dapat berolahraga dengan cara yang kreatif. Sesuai dengan tujuannya, Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru terdiri dari dua fungsi utama yaitu sebagai wadah yang memfasilitasi kegiatan olahraga rekreasi dan sebagai sarana rekreasi agar menarik minat masyarakat Banjarbaru untuk datang dan berolahraga. Metode Superimposisi dipilih sebagai metode penyelesaian karena menggabungkan dan membenturkan dua program spasial dalam konteks ini berupa olahraga rekreasi dan rekreasi yang mana tiap program spasial tersebut akan saling terkontaminasi dan membentuk pola baru sehingga akan mewujudkan tujuan yang ingin dicapai.

Kata kunci: Olahraga Rekreasi, Rekreasi, Taman Olahraga, Superimposisi.

ABSTRACT

Physical exercise is one of the most important activities to do considering the many benefits that result from exercising, both in terms of the physical and spiritual health aspects of a person. However, due to various factors such as laziness, lack of adequate physical exercise facilities, and the location of each physical exercise facility which is separate from each other, the interest of the Banjarbaru community in physical exercise is low. Banjarbaru Recreational Physical Exercise Park is the answer to this problem. This area is the form of a thematic park that aims to accommodate various types of physical exercise and at the same time as an interactive recreation facility in an integrated area so that people will be able to exercise in a recreational way. In accordance with its objectives, the Banjarbaru Recreational Physical Exercise Park consists of two main functions, namely as a forum that facilitates recreational physical exercise activities and as a recreational facility to attract the interest of the Banjarbaru community to come and exercise. The Superimposition method was chosen as the solution method because it combines and collides two spatial programs in this context in the form of recreational and recreational physical exercise in which each spatial program will be contaminated with each other and form a new pattern so that it will realize the goals to be achieved.

Keywords: Recreational Physical Exercise, Recreation, Physical Exercise Park, Superimpose.

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini olahraga dianggap sebagai salah satu kegiatan yang dirasa penting untuk dilakukan mengingat banyaknya manfaat yang dihasilkan dari berolahraga, baik itu manfaat terhadap aspek kesehatan jasmani maupun rohani seseorang. Dengan berolahraga, seluruh tubuh akan bergerak dan akan memicu tubuh memproduksi hormon *serotonin* dan *endorfin* yang mampu berperan dalam mengurangi efek buruk seperti stres dan rasa gelisah, serta juga dapat meningkatkan respon kekebalan tubuh sehingga membuat tubuh menjadi bugar dan terhindar dari penyakit. Menurut WHO (*World Health Organization*) apabila tubuh kurang dalam beraktivitas fisik maka hal tersebut dapat menjadi faktor utama penyebab resiko kematian keempat di seluruh dunia dimana memicu munculnya penyakit seperti jantung, kanker, dan diabetes.

Namun, sekarang ini masyarakat Indonesia cenderung malas dalam berolahraga dan banyak yang meninggalkannya sehingga membuat minat olahraga di Indonesia menjadi sangat rendah. Diketahui *persentase* masyarakat yang rutin berolahraga hanya sebesar 27,61 % dimana angka ini tidak sampai dari sepertiga total masyarakat Indonesia. Sedangkan jika dilihat dari skala mikro, pada kota Banjarbaru menunjukkan indeks minat masyarakat terhadap olahraga hanya berkisar antara 0,009 sampai dengan 0,499 pada tahun 2019 yang mana angka ini tergolong rendah dalam rentang indeks minat olahraga.

Rendahnya minat olahraga di Banjarbaru disebabkan oleh berbagai aspek dan salah satunya yaitu dari aspek sarana dan prasarana. Menurut Bappeda Kota Banjarbaru (2021), fasilitas olahraga di Banjarbaru masih dianggap belum memenuhi standar serta tidak memadai dimana tiap fasilitas olahraga tersebut berada pada lokasi yang terpisah sehingga membuat masyarakat Banjarbaru enggan dan tidak tertarik untuk berolahraga.

Menanggapi fenomena tersebut, tentunya diperlukan suatu fasilitas olahraga yang dapat mewadahi berbagai kegiatan olahraga yang representatif serta berada pada lokasi yang sama. Akan tetapi, apabila suatu fasilitas olahraga hanya menyediakan sarana dan fasilitas berolahraga saja maka fasilitas tersebut dirasa tidak cukup untuk dapat menarik minat masyarakat Banjarbaru agar rutin berolahraga. Oleh sebab itu apabila olahraga yang sifatnya menguras tenaga dibuat agar bersifat rekreatif serta juga menyediakan fasilitas tambahan seperti fasilitas rekreasi di dalamnya, maka hal tersebut akan dapat memicu ketertarikan masyarakat untuk dapat mencobanya jika mengacu pada ketertarikan masyarakat yang lebih tinggi terhadap rekreasi dibanding dengan olahraga.

Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru merupakan sebuah rancangan taman tematik yang berfokus pada fasilitas olahraga dan juga menjadi sarana rekreasi yang interaktif serta representatif. Taman Olahraga Rekreasi diharapkan mampu mewadahi berbagai jenis cabang olahraga rekreasi dan sarana rekreasi lainnya dalam suatu kawasan yang terpadu dengan dilengkapi berbagai fasilitas penunjang. Pengembangan Taman Olahraga Rekreasi ini ditujukan untuk memfasilitasi serta meningkatkan taraf minat masyarakat Banjarbaru terhadap olahraga agar menjadi rutin dan gemar dalam melakukannya.

PERMASALAHAN

Berdasarkan beberapa hal yang melatarbelakangi diperlukannya rancangan Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru ini, maka permasalahan yang dirumuskan adalah “bagaimana rancangan Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru mampu mewadahi berbagai kegiatan olahraga rekreasi serta sebagai sarana rekreasi dalam suatu kawasan yang terpadu sehingga dapat memfasilitasi dan menarik masyarakat Banjarbaru untuk berolahraga?”.

TINJAUAN PUSTAKA

Taman Olahraga Rekreasi adalah sebuah kawasan atau area terbuka publik yang ditujukan sebagai sarana rekreasi dan didesain sedemikian rupa dengan memperhatikan standar maupun ketentuan yang ada agar mampu memwadahi berbagai aktivitas atau bentuk-bentuk kegiatan yang berhubungan dengan kesegaran jasmani serta dilengkapi dengan berbagai fasilitas pendukungnya. (Sunarno, 2016)

A. Olahraga Rekreasi

Olahraga rekreasi merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk pemeliharaan kondisi fisik seseorang agar tetap bugar dalam bentuk aktivitas fisik berupa olahraga yang tidak bersifat terikat dan dilakukan pada waktu luang. Berdasarkan Undang-Undang RI No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional menyatakan bahwa: "Olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan". Krisyanto (2012) juga memberikan penjelasan serupa mengenai olahraga rekreasi yaitu berupa aktivitas fisik yang dilakukan seseorang pada waktu luang terlepas dari rutinitas pekerjaannya. Waktu luang disini diartikan sebagai waktu yang tidak terikat atau waktu bebas terlepas dari rutinitas yang diperlukan untuk pemenuhan kebutuhan psikis maupun sosialnya. Dilihat dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa olahraga rekreasi adalah aktivitas atau kegiatan pada waktu luang yang bisa dilakukan oleh berbagai kalangan masyarakat dengan manfaat antara lain yaitu untuk memperoleh kesehatan, kebugaran, kesenangan, membangun interaksi sosial, serta mampu meningkatkan dan melestarikan kebudayaan daerah maupun nasional.

Berdasarkan sifat dan tujuannya, olahraga rekreasi digolongkan menjadi beberapa, antara lain yaitu :

- Olahraga Permainan, yaitu olahraga yang dilakukan dengan tujuan menghibur.
- Olahraga Teknis, yaitu olahraga yang sifatnya teknis.
- Olahraga Kebugaran, yaitu olahraga yang dilakukan secara santai namun memberikan dampak kebugaran serta dapat mengembalikan stamina tubuh.
- Olahraga Khusus, yaitu olahraga yang dilakukan di alam bebas yang bersifat petualangan sehingga tingkat resikonya tergolong tinggi.

Sedangkan menurut FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia), jenis olahraga rekreasi dapat dibagi berdasarkan ruang lingkupnya dikarenakan jenis olahraga ini dapat dilakukan pada tiap orang baik itu berupa satuan lembaga, satuan pendidikan, maupun organisasi olahraga. Olahraga rekreasi berdasarkan ruang lingkupnya terbagi menjadi 4 yaitu olahraga tradisional, olahraga khusus, olahraga massal, dan olahraga tantangan.

B. Taman Olahraga Rekreasi

1. Klasifikasi Taman Berdasarkan Sifat Kegiatan Pelaku

Dilihat dari sifat kegiatan pelakunya, taman olahraga rekreasi digolongkan menjadi beberapa, yaitu :

- Kegiatan Aktif (obyektif)
Merupakan kegiatan yang membutuhkan keahlian serta tenaga yang banyak. Kegiatan ini ditujukan untuk mengembangkan kemampuan dan juga sebagai pelepas rasa stres, seperti contohnya tenis, bulutangkis, bola basket, dan lainnya.
- Kegiatan Pasif (subyektif)
Merupakan kegiatan yang membutuhkan sedikit tenaga dan juga tidak membutuhkan keahlian. Kegiatan ini lebih kepada kegiatan

rekreasi sehingga lebih bersifat santai dan dapat membuat seseorang menjadi segar baik itu secara fisik maupun mental.

2. Program Kegiatan Pada Taman

Program kegiatan di dalam Taman Olahraga Rekreasi terbagi menjadi beberapa kelompok kegiatan, yaitu :

- Kegiatan utama
 - a. Kegiatan Khusus disini yaitu kegiatan yang dapat meningkatkan pengetahuan mengenai olahraga seperti contohnya latihan, pemberian teori, serta praktek langsung terhadap jenis atau cabang olahraga tertentu.
 - b. Kegiatan umum disini yaitu kegiatan yang bersifat kompetisi namun pengunjung maupun pengelola tetap bisa ikut serta dalam kegiatan tersebut.
- Kegiatan penunjang
Yaitu kegiatan yang dilakukan oleh suatu perkumpulan atau klub dengan karakter kegiatan yang santai sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas yang disediakan untuk bersenang-senang.
- Kegiatan pengelola
Berupa kegiatan yang dilakukan oleh pengelola untuk mengelola dan mengatur fasilitas yang ada pada taman.

C. Ruang Terbuka

Menurut Roger Scruton (1984) ruang publik merupakan area yang memiliki akses besar terhadap lingkungan sekitarnya dan menjadi tempat berlangsungnya perilaku atau aktivitas masyarakat sebagai pengguna publik dengan tetap menerapkan norma-norma atau peraturan setempat yang berlaku. Sementara itu Carr (1992) dalam bukunya yang berjudul *Public Space* mengartikan ruang publik sebagai ruang milik bersama yang dapat memenuhi berbagai macam aktivitas tanpa dikenakan

biaya kepada penggunanya ketika memasuki area tersebut.

Ruang publik yang baik setidaknya harus mencakup tiga hal yaitu memiliki makna, responsif, dan demokratis. Memiliki makna artinya ruang publik harus memiliki keterkaitan dan keselarasan antara manusia, ruang, dan lingkungan sekitar terhadap konteks sosialnya. Responsif disini artinya ruang publik harus memiliki fungsi yang fleksibel agar dapat memenuhi kebutuhan dan kepentingan masyarakat sekitar. Kemudian demokratis yang artinya ruang publik dapat dipergunakan oleh berbagai kalangan masyarakat terlepas dari status dan latar belakang tiap penggunanya.

Kriteria ruang publik sebagai berikut :

- *Image and Identity*
Ruang terbuka secara fungsi dapat menjadi pusat aktivitas masyarakat dan secara tidak langsung akan terbentuk sebagai identitas dari suatu wilayah tersebut dikarenakan ukuran dan bentuknya yang menonjol dibandingkan sekitarnya.
- *Attractions and Destinations*
Ruang terbuka memiliki fasilitas dan elemen penunjang di dalamnya yang menonjol sehingga dapat menarik dan memikat orang banyak untuk berkunjung.
- *Ketenangan (Amenities)*
Ruang terbuka harus dapat memberikan suasana ketenangan sehingga dapat menciptakan rasa nyaman bagi orang yang berkunjung. Hal ini salah satunya dapat dicapai melalui penataan fasilitas yang ada di dalam taman sesuai dengan fungsi dan aktivitasnya.
- *Flexible Design*
Ruang terbuka setidaknya harus memiliki fungsi yang fleksibel baik itu terhadap penataan lanskapnya maupun fasilitas didalamnya, hal ini dikarenakan ruang terbuka tidak

hanya dipergunakan pada siang hari namun juga hingga malam hari.

- **Seasonal Strategy**
Ruang terbuka yang baik tidak hanya berfokus pada satu desain atau strategi manajemen saja, akan tetapi harus dapat bersifat fleksibel dan relevan baik dalam bentuk tampilan maupun fungsi pada tiap waktu ke waktunya.
- **Akses**
Ruang terbuka harus berada dekat dengan pusat kota atau perumahan masyarakat dengan tujuan agar aksesibilitas dan pencapaiannya mudah untuk dijangkau.

D. Metode Superimposisi

Menurut Pujantara (2014) di dalam jurnalnya mengatakan bahwa superimposisi merupakan konsep yang saling tumpang tindih di antara dua atau lebih program, mencakup fungsi dan bentuk geometrinya dengan tetap memperhatikan suatu keteraturan tertentu yang saling berbeda dengan tujuan untuk menciptakan suatu program baru. Karakter inti dari metode ini yaitu pola geometri ruang, garis dan bidang berupa lempengan geometri yang saling bertumpuk atau tumpang tindih secara teratur meskipun arah, orientasi, ukuran, dan bentuknya saling berbeda.

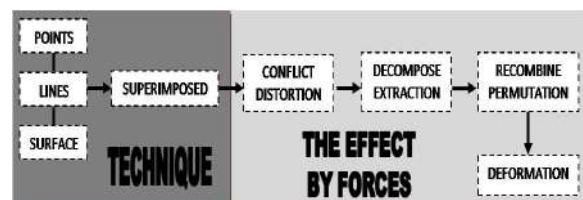
Bernard Tschumi yang merupakan salah satu tokoh penggagas superimposisi menyebutkan bahwa tidak ada arsitektur yang dibangun tanpa memuat *events*, *action*, *activity*, dan *function* di dalamnya. Dalam bukunya "*Event-Cities 3*" (2005), Bernard Tschumi menyatakan bahwa "Arsitektur selalu terkait dengan konsep (*concept*), konteks (*context*), dan program (*content*)". Ketiga hal ini saling memiliki hubungan timbal balik (*reciprocity*), saling bertentangan (*conflict*) atau saling mengabaikan (*indifference*).

Kemudian, Setiawan dalam Ardiyanto (2004) pada tulisannya menguraikan dengan rinci mengenai konsep yang dipergunakan

oleh Bernard Tschumi tersebut, yaitu sebagai berikut:

- **Cross-programming** yaitu konsep dengan menumpukan program atau konfigurasi spasial yang baru namun tidak sesuai terhadap konteks program atau konfigurasi spasial sebelumnya yang telah ada.
- **Trans-programming** yaitu konsep yang membenturkan dua atau lebih program maupun konfigurasi spasial tanpa memperdulikan dan memperhatikan ketidaksesuaiannya.
- **Dis-programming** merupakan konsep yang membenturkan dua atau lebih program maupun konfigurasi spasial dengan tujuan agar salah satu dari program atau konfigurasi spasial tersebut dapat mengkontaminasi program dan konfigurasi spasial lainnya.

Kemudian setelah itu selanjutnya merupakan tahap penggabungan atau *superimpose*. Pada tahap ini Tschumi berusaha menggabungkan tiap *layer* dengan sistem yang saling berdiri sendiri sehingga memunculkan beberapa konflik serta distorsi diantara sistem-sistem tersebut. Tschumi menyebutkan bahwa "*Ideals of purity, perfection, and order become sources of impurity, imperfection, and disorder*". Disini tiap *layer* yang semulanya murni sebagai bentuk atau pola geometri dasar mengalami distorsi hingga konflik yang mengakibatkan terciptanya perubahan bentuk atau pola yang sama sekali berbeda dengan bentuk semulanya. Namun, yang menarik dari perubahan pola atau bentuk geometri ini yaitu disini Tschumi tetap mempertahankan ciri khas atau jejak dari bentuk sebelumnya.



Gambar 1. Mekanisme Metode Superimposisi
Sumber : Narita (2009)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

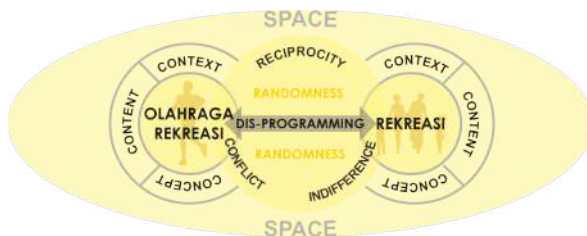
Perancangan Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru direncanakan berada di jalan kolektor primer Trikora, Kelurahan Guntung Manggis, Kecamatan Landasan Ulin, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan dengan titik koordinat 3°27'43.8"S 114°48'49.6"E.



Gambar 2. Data Tapak
Sumber : Analisis Penulis (2022)

B. Konsep Programatik

Konsep perancangan program ditujukan sebagai penyelesaian dari permasalahan pada rancangan. Dalam rancangan Taman Olahraga Rekreasi, permasalahan yang diangkat adalah bagaimana menggabungkan dua spasial program yaitu program olahraga rekreasi dan program taman dalam suatu kawasan terpadu. Maka dari itu konsep yang diaplikasikan untuk menjawab permasalahan pada rancangan adalah superimposisi.



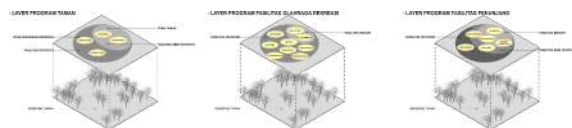
Gambar 3. Diagram Konsep Programatik
Sumber : Analisis Penulis (2022)

Tujuan dari penggabungan dua spasial program ini agar program primer dapat mengkontaminasi program sekunder dan menghasilkan pola acak (*random*) yang memiliki hubungan saling timbal balik (*reciprocity*), konflik (*conflict*), maupun saling mengabaikan (*indifference*) di dalam Taman Olahraga Rekreasi. Pada konsep superimposisi, penggabungan spasial program berdasar pada *grid*, *point* dan *surface* untuk mendapatkan ruang (*space*) serta sirkulasi yang sesuai dengan kebutuhan.

C. Konsep Rancangan

1. Konsep Zonasi

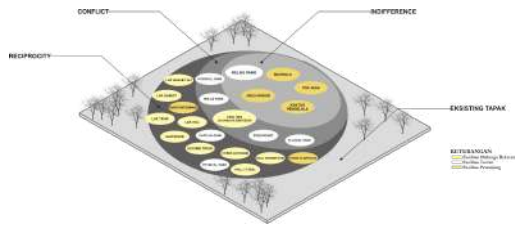
Konsep penyusunan zonasi terbentuk dari sifat, kebutuhan, dan aktivitas dari tiap spasial program yang kemudian menghasilkan ruang-ruang yang diperlukan berdasarkan sifatnya yaitu *indoor*, semi *outdoor*, dan *outdoor*. Pada program olahraga rekreasi, olahraga seperti futsal dan badminton memerlukan bangunan fisik untuk mendukung lancarnya aktivitas. Kemudian untuk program taman yang merupakan area rekreasi dibuat bersifat *outdoor* dan semi *outdoor* agar mendapat interaksi langsung terhadap program olahraga rekreasi maupun lingkungan sekitarnya. Sedangkan untuk program penunjang, diperlukan bangunan fisik untuk dapat mendukung operasional Taman Olahraga Rekreasi serta kenyamanan beraktivitas pengelola, pengunjung, maupun pengguna.



Gambar 4. Konsep Zonasi Sifat Ruang
Sumber : Analisis Penulis (2022)

Ketika sifat ruang dan fasilitas telah didapat, setelah itu tiap fasilitas disusun sesuai dengan hubungan yang terjadi ketika tiap spasial program dibentuk dan kemudian ditata secara gradasi mulai dari hubungan yang saling timbal balik

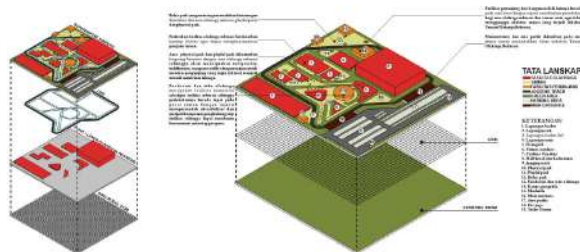
(*reciprocity*), konflik (*conflict*), dan saling mengabaikan (*indifference*).



Gambar 5. Konsep Zonasi Hubungan Ruang
Sumber : Analisis Penulis (2022)

2. Konsep Tata Lansekap

Tata lansekap Taman Olahraga Rekreasi menggunakan konsep penyusunan *cluster*. Penyusunan secara *cluster* dipilih karena sesuai dengan karakter spasial Taman Olahraga Rekreasi yaitu *random*. Penataan tiap ruang secara menyebar dan acak ditujukan agar spasial program olahraga rekreasi bisa secara langsung mengkontaminasi program taman sehingga dengan begitu dapat memicu pengunjung yang hanya ingin memanfaatkan Taman Olahraga Rekreasi sebagai sarana rekreasi menjadi tertarik untuk berolahraga.



Gambar 6. Konsep Tata Lansekap
Sumber : Analisis Penulis (2022)

Penataan lansekap berawal dari bentuk *grid* yang menarik garis interval sepanjang 3 meter, kemudian ditimpa dengan geometri-geometri asimetris yang digunakan sebagai acuan sirkulasi dan tatanan massa tiap spasial program. Untuk area parkir, *signage*, *sculpture* dan *main entrance*, diletakkan berada di sisi utara (depan) agar memudahkan akses pengunjung ke dalam Taman Olahraga Rekreasi serta memperkuat identitas

rancangan untuk mudah dikenali dan dapat menarik masyarakat untuk berkunjung.

Fasilitas olahraga rekreasi dan taman yang mengacu pada aktivitas fisik berat serta memerlukan energi diletakkan berada pada *main area* (area tengah) dengan tujuan untuk mengkontaminasi area di sekelilingnya sehingga menghasilkan berbagai bentrokan aktivitas di dalamnya. Sedangkan untuk taman dengan suasana santai (*relax park*) dan fasilitas yang memerlukan bangunan fisik berada di sisi barat untuk memberikan peneduhan pada *main area* dan secara tidak langsung menjadi pembatas antara *relax park* dan *main area* sehingga suasana tenang dan santai pada *relax park* dapat tetap terjaga. Area penghijauan dan *jogging track* menjadi pengikat kawasan dan pembatas imajiner Taman Olahraga Rekreasi terhadap area di sekitarnya.

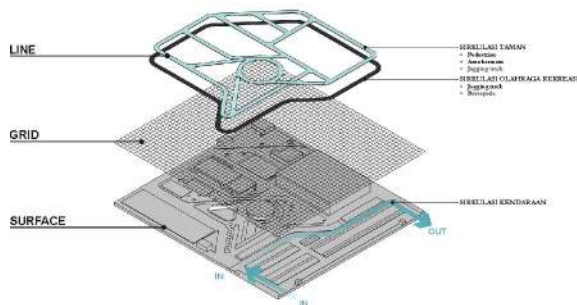
3. Konsep Sirkulasi

Sirkulasi pada Taman Olahraga Rekreasi terbagi menjadi tiga yaitu sirkulasi taman, sirkulasi olahraga rekreasi, dan sirkulasi kendaraan. Sirkulasi taman atau jalur pedestrian difungsikan sebagai jalur penghubung utama antar spasial program sehingga pada sirkulasi ini terjadi pola aktivitas *random* seperti bermain, rekreasi, bersantai, maupun berolahraga. Untuk merespon pola aktivitas random tersebut, sirkulasi taman ditransformasikan ke dalam bentuk organik yang tidak terputus serta permainan leveling yang dibuat menumpuk dan mengitari keseluruhan Taman Olahraga Rekreasi, dengan begitu secara tidak langsung akan menjadikan pengunjung yang ingin berekreasi sebagai “penonton” bagi pengunjung yang sedang melakukan olahraga rekreasi.

Sirkulasi olahraga rekreasi diletakkan beriringan dan juga sekaligus di ditumpuk oleh sirkulasi taman sehingga pada sirkulasi ini juga terjadi bentrokan aktivitas seperti bersepeda, berolahraga, *jogging*, dan bermain. Sirkulasi olahraga juga mentransformasikan bentuk organik yang tidak terputus mengitari Taman Olahraga

Rekreasi untuk memudahkan aktivitas pengunjung serta menjadi batas pengikat kawasan.

Kemudian untuk sirkulasi kendaraan, diletakkan terpisah dari *main area* (area tengah) ataupun area utama untuk beraktivitas agar polusi yang dihasilkan dari kendaraan tidak berdampak kepada pengunjung dan aktivitas yang sedang berlangsung di dalam Taman Olahraga Rekreasi. Sirkulasi kendaraan dapat diakses dari dua arah, yaitu dari jalan lingkungan di sampingnya sebagai jalur alternatif dan dari jalan Trikora sebagai jalur utama keluar-masuk Taman Olahraga Rekreasi.



Gambar 7. Konsep Sirkulasi
Sumber : Analisis Penulis (2022)

4. Konsep Bentuk

Konsep bentuk mengacu pada tata massa bangunan fisik di dalam Taman Olahraga Rekreasi. Bentuk yang diaplikasikan yaitu berupa bentuk grid yang ditransformasi menjadi bentuk dinamis namun tetap fungsional. Mentransformasikan ke dalam bentuk dinamis dapat memperlancar sirkulasi dan aksesibilitas di dalam bangunan sehingga aktivitas yang terjadi didalamnya dapat berjalan dengan baik.

Pada sekeliling bangunan diberikan ventilasi serta bukaan-bukaan yang cenderung besar untuk memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami di area dalam bangunan. Bukaan-bukaan besar ini juga bertujuan untuk menghilangkan kesan masif dan memberikan interaksi atau hubungan antara

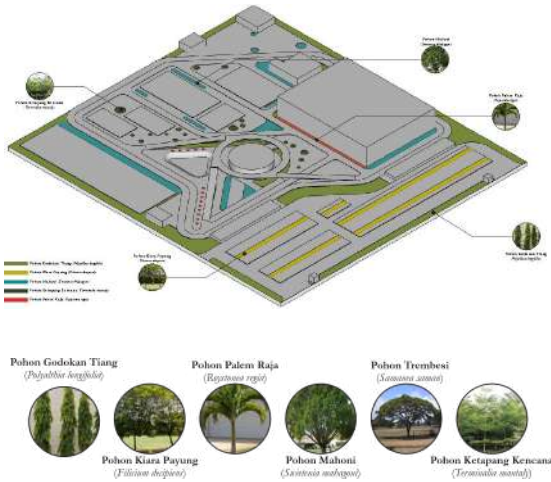
ruang di dalam dan ruang di luarnya. Kemudian, pengaplikasian atap bentang lebar dengan bentuk dinamis menyerupai ombak. Bentuk ini dianalogikan sebagai pergerakan dan perbenturan sehingga akan tercipta kesan fleksibilitas pada bangunan. Terdapat kisi-kisi pada sekeliling bangunan yang dimanfaatkan sebagai *sun shading* dan akan menghasilkan permainan visual pada area dalam bangunan.



Gambar 8. Konsep Bentuk
Sumber : Analisis Penulis (2022)

5. Konsep Perletakan Vegetasi

Penerapan vegetasi didasarkan pada kebutuhan, fungsi dan kontribusi vegetasi tersebut dalam menciptakan aktivitas random di dalam rancangan. Vegetasi seperti Glodokan Tiang Tinggi dan Kiara Payung yang mampu menyerap polusi, meredam kebisingan, dan pembatas tapak diletakkan berada pada sekeliling Taman Olahraga Rekreasi dan area parkir. Sedangkan untuk vegetasi peneduh seperti Ketapang Kencana, Mahoni dan Trembesi berada pada area utama yaitu area olahraga rekreasi dan area taman yang mana tidak hanya berfungsi sebagai peneduh namun juga sebagai media terjadinya bentrokan aktivitas. Ketika pengunjung sedang berteduh dan bersantai dibawah pohon tersebut, tiap spasial program akan saling terkontaminasi sehingga akan tercipta hubungan timbal balik (*reciprocity*) maupun konflik (*conflict*). Untuk vegetasi pengarah sirkulasi dan penambah nilai estetika seperti Palem Raja diletakkan mengiringi jalur pedestrian, *skatepark* dan pada area *main entrance* untuk meningkatkan keindahan pada tata lansekap rancangan.



Gambar 9. Konsep Perletakan Vegetasi
Sumber : Analisis Penulis (2022)

HASIL

Hasil pengaplikasian metode superimposisi pada rancangan Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 10. Perspektif Mata Burung Kawasan
Sumber : Analisis Penulis (2022)



Gambar 11. Perspektif Mainentrance
Sumber : Analisis Penulis (2022)



Gambar 12. Perspektif Lapangan Basket
Sumber : Analisis Penulis (2022)



Gambar 13. Perspektif Skatepark
Sumber : Analisis Penulis (2022)



Gambar 14. Perspektif Interior Hall Futsal dan Badminton
Sumber : Analisis Penulis (2022)



Gambar 15. Tampak Atas Kawasan
Sumber : Analisis Penulis (2022)

KESIMPULAN

Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru merupakan sebuah kawasan terpadu berupa taman tematik yang mampu mewadahi berbagai jenis cabang olahraga rekreasi dan sekaligus menjadi sarana rekreasi yang interaktif serta representatif. Dengan dilatarbelakangi rendahnya minat masyarakat Banjarbaru terhadap olahraga dan kurangnya fasilitas pendukung yang memadai serta lokasi tiap fasilitas olahraga yang saling terpisah menjadikan perancangan ini diperlukan sebagai jawaban atas permasalahan tersebut.

Pengembangan Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru ini ditujukan untuk memfasilitasi berbagai kegiatan olahraga dengan cara yang kreatif agar dapat meningkatkan taraf minat masyarakat Banjarbaru terhadap olahraga.

Penyelesaian masalah pada Taman Olahraga Rekreasi di Banjarbaru berfokus pada bagaimana membuat masyarakat Banjarbaru agar datang dan tertarik untuk berolahraga. Rancangan Taman Olahraga Rekreasi terdiri dari dua *layer* fungsi yaitu *layer* primer yang ditujukan untuk memfasilitasi olahraga rekreasi dan *layer* sekunder yang ditujukan untuk fungsi sarana rekreasi berupa taman. Kedua *layer* tersebut digabungkan dan dibenturkan agar membuat *layer* sekunder terpicu oleh *layer* primer sehingga menciptakan pola baru yang dapat mencapai tujuan dari perancangan.

Metode yang diaplikasikan dalam perancangan ini yaitu Superimposisi dengan teknik *Dis-Programming*. Pada *Dis-Programming* tiap program spasial digabungkan agar saling mengkontaminasi satu sama lain dan menciptakan pola baru yang saling timbal balik (*reciprocity*), konflik (*conflict*) dan saling mengabaikan (*indifference*). Dalam rancangan Taman Olahraga Rekreasi, tiap program spasial tersebut berupa *layer* primer dan *layer* sekunder yang saling berbenturan. Metode Superimposisi dapat membantu menyelesaikan permasalahan dan mencapai

tujuan dari perancangan Taman Olahraga Rekreasi ini.

Pada dasarnya, untuk membuat masyarakat agar tertarik berolahraga tidak cukup hanya dengan menyediakan fasilitas olahraga saja. Akan tetapi juga diperlukan tersedianya sarana rekreasi yang dapat menarik masyarakat agar datang berkunjung sehingga masyarakat akan dengan sendirinya terpicu untuk berolahraga.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Ilmijayanti, F. dan Dewi, D. I. K. (2015). *Persepsi Penggunaan Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas dan Pemanfaatannya*. Jurnal Ruang. Vol. 1 No. 1, 21-30.
- Narita, S. (2009). *Superimposition of Events : Gagasan Superimposisi Berdasarkan Bernard Tschumi's Parc de la Villette*. Architecture.net. Vol. 3 No. 2, 14-20
- Pebrianti, N. dkk. (2021). *Indeks Pembangunan Olahraga Aspek Partisipasi Olahraga Di Kota Banjarbaru Tahun 2019*. Jurnal Ilmu Keolahragaan. Vol. 4 No.1, 1-7.
- Pujantara, R. (2014). *Karakteristik Ruang Pada Rancangan Arsitektur Dengan Konsep Superimposisi dan Hibrid Dalam Teori Function Follow Form*. Jurnal Forum Bangunan. Vol. 12 No.1, 18-25.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang RI No. 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta : Kementerian Pemuda dan Olahraga.
- Sunarno, A. (2016). *Taman Rekreasi Kesegaran Jasmani dan Olahraga*. Jurnal Ilmu Keolahragaan. Vol. 15 No. 2, 1-11.
- Tschumi, B. (2005). *Event-Cities 3 : Concept vs Context vs Content*. Cambridge : MIT Press.
- Wastuty, P. W. (2012). *Hubungan Concept, Context, dan Content pada Karya Bernard Tschumi*. Lanting Journal of Architecture. Vol. 1 No. 2, 117-123.

Website

- Dokumen. *Pengertian Ruang Terbuka Hijau*. Diakses pada 4 Februari 2022, dari <https://dokumen.tips/documents/pengertian-ruang-terbuka-hijau.html>