

GEDUNG OLAHRAGA BULU TANGKIS DI BANJARMASIN

Nur Agisna

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812320008@mhs.ulm.ac.id

Mohammad Ibnu Sa'ud

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

ABSTRAK

Jenis gedung olahraga bulu tangkis ini termasuk dalam kategori olahraga prestasi. Jenis olahraga prestasi dipengaruhi oleh faktor endogen atau dalam diri seseorang (bakat), serta eksogen yang artinya faktor luar atau faktor lingkungan yang mempengaruhi diri seseorang. Gedung Olahraga Bulutangkis di Banjarmasin ini merupakan sebuah tempat yang dirancang untuk memenuhi dan menunjang kebutuhan seorang atlet untuk menyalurkan skill dan bakat yang dimiliki oleh kalangan individu maupun kelompok. Olahraga bulutangkis di Banjarmasin sangat banyak penggemarnya dan menjadi salah satu olahraga yang bisa bersaing di tingkat Nasional yang menyebabkan pemerintah maupun pihak swasta melakukan pembinaan atlet. Fasilitas untuk mendukung olahraga bulutangkis di Banjarmasin ini masih kurang maksimal, oleh karena itu diperlukan fasilitas yang lebih bisa memenuhi kebutuhan tersebut. Gedung olahraga bulu tangkis ini dirancang sesuai dengan standar nasional agar bisa digunakan secara maksimal sesuai dengan fungsinya. Serta juga memperhatikan material yang digunakan, bukaan bangunan yang diperlukan, orientasi bangunan, penggunaan selubung bangunan, dan penataan ruang luar pada tapak.

Kata kunci: Olahraga, Bulu Tangkis, Prestasi.

ABSTRACT

This type of badminton sports building is included in the category of achievement sports. The type of achievement sports is influenced by endogenous factors or within a person (talent), as well as exogenous which means external factors or environmental factors that affect a person. The Badminton Sports Hall in Banjarmasin is a place designed to meet and support the needs of an athlete to channel the skills and talents possessed by individuals or groups. Badminton in Banjarmasin has many fans and is one of the sports that can compete at the national level which causes the government and private parties to provide athlete training. The facilities to support badminton in Banjarmasin are still not optimal, therefore facilities are needed that can better meet these needs. This badminton sports hall is designed according to national standards so that it can be used optimally according to its function. As well as paying attention to the materials used, the required building openings, the orientation of the building, the use of the building envelope, and the arrangement of the outer space on the site.

Keywords: Sport, Badminton, Achievement.

PENDAHULUAN

Menurut UU No Tahun 2005 Olahraga merupakan segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Dilihat dari tujuan kegiatan olahraga dibagi menjadi dua, yaitu untuk olahraga prestasi dan non prestasi. Tujuan dari olahraga prestasi adalah untuk mencapai kejuaraan tertentu dan agar unggul di berbagai tingkat di Indonesia bahkan Internasional. Sedangkan non prestasi dilakukan hanya untuk sekedar kebugaran jasmani seseorang. Keberadaan olahraga bagi sebagian masyarakat saat ini sudah menjadi kebiasaan baik untuk sekedar kebugaran jasmani atau hingga fokus mendalami olahraga yang diminati seperti contohnya olahraga bulu tangkis.

Bulu tangkis adalah olahraga yang sudah sangat melekat untuk masyarakat Indonesia. Olahraga bulu tangkis di Indonesia adalah olahraga yang dikenal oleh sebagian besar masyarakat karena dapat dimainkan oleh sebagian besar kalangan dari anak-anak bahkan hingga dewasa. Bahkan di sekolah SD, SMP, dan SMA sederajat dalam mata pelajaran olahraganya diajarkan dan diperkenalkan juga tentang permainan olahraga bulu tangkis. Organisasi BWF (*Badminton World Federation*) menaungi olahraga bulu tangkis yang mana adalah induk organisasi olahraga bulu tangkis dalam skala dunia Internasional, dan induk organisasi nasionalnya adalah PBSI (Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia).

Perkembangan bulu tangkis di Indonesia banyak mengalami naik turun prestasi. Tetapi untuk prestasi olahraga bulu tangkis Indonesia sangat terlihat pada peta olahraga dunia. Prestasi yang diraih tidak lepas dari pelatihan yang terarah dan serius kepada para pemain atau atlet. Optimalnya prestasi olahraga yang didapat yaitu dengan pelatihan yang baik juga tentunya dengan latihan fisik maupun teknik, serta latihan mental yang rutin yang dilakukan secara sistematis, terprogram dan berhubungan dengan melalui pendekatan ilmu

pengetahuan dan teknologi pada pengaplikasian latihan sehingga kualitasnya dapat meningkat.

Melalui olahraga bulu tangkis, pengembangan dan pembinaan prestasi olahraga dapat dilakukan untuk masyarakat olahraga dan mengolahragakan masyarakat serta mendorong masyarakat untuk berpartisipasi dan bertanggung jawab. Untuk meraih prestasi, pelatih harus melakukan pendekatan terhadap atlet sesuai dengan prinsip-prinsip dasar latihan, yaitu tidak begitu saja menerapkan program latihan atlet senior kepada atlet junior dan mengabaikan kemampuan serta karakteristik yang dimiliki atlet pada pengalaman sebelumnya.

Kelancaran pembinaan prestasi dapat diukur salah satunya dengan tersedianya sarana dan prasarana. Menurut Arham (2019) sarana merupakan perlengkapan yang bisa dipakai dan di pindahkan untuk mendukung fungsi dan jalannya kegiatan yang meliputi perabotan, peralatan, dan lainnya, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu penunjang utama terselenggaranya suatu proses. Pada umumnya, sarana dan prasarana merupakan komponen yang saling berkaitan dalam proses upaya yang dilakukan sebagai penunjang terlaksananya kegiatan olahraga prestasi, yaitu cabang olahraga bulutangkis salah satunya. Jika kedua hal tersebut tidak tersedia maka akan mempengaruhi hasil yang diharapkan tidak sesuai target dan rencana. Gedung olahraga bulu tangkis merupakan sebuah sarana dan prasarana yang gunanya untuk penyelenggaraan acara olahraga dan juga tentunya sebagai tempat atau wadah pelatihan olahraga bulu tangkis yang dimainkan secara dua orang atau dua pasang, dengan olahraga sebagai tujuan untuk melatih tubuh seseorang, tidak cuma dengan fisiknya yang dilatih tetapi juga rohaninya.

Pemain atau atlet bulutangkis di Banjarmasin sekarang sudah lumayan berprestasi di ajang Nasional. Banyak pemain baru yang mempunyai bakat dan

prestasi tetapi sulit bahkan performa dan keahliannya sulit untuk dipertahankan. Untuk mempertahankan performanya yaitu dengan melakukan latihan yang rutin. Tersedianya fasilitas olahraga bulu tangkis merupakan hal penting untuk mendukung proses latihan para atlet ataupun para penggemar olahraganya saja.

Olahraga bulu tangkis yang berkembang di Kota Banjarmasin masih bergantung pada terbatasnya fasilitasnya yang belum lengkap. Hal tersebut yang akhirnya membuat orang-orang yang dasarnya memiliki bakat kurang bisa mengasah kemampuannya yang akibatnya mendapatkan prestasi pun sulit untuk tercapai. Jika nantinya Kota Banjarmasin memiliki wadah dengan fasilitas yang khusus guna untuk mewartakan kegiatan latihan bulu tangkis, maka dengan banyaknya atlet atau pemain bulutangkis yang ada suatu saat nanti diharapkan bisa menambah lahirnya atlet-atlet baru yang berkualitas dan berbakat.

Dalam permainan olahraga bulu tangkis, kecepatan angin di sekitar sangat mempengaruhi jalan lancarnya permainan. Jika kecepatan angin yang ada terlalu tinggi, maka "shuttlecock" susah untuk dikontrol pemain. Oleh karena itu kenyamanan termal atau suhu yang optimal dibutuhkan dalam olahraga bulutangkis ini agar terhindar dari kejadian yang buruk yang mungkin terjadi contohnya seperti dehidrasi, *heat stroke* atau juga *heat exhaustion*, yang bisa diatasi dengan baiknya sirkulasi udara yang ada.

Banyaknya aktivitas yang dilakukan oleh pemain bulu tangkis membutuhkan sistem sirkulasi udara yang baik, dikarenakan semakin banyak aktivitas olahraga yang dilakukan seseorang maka semakin banyak juga oksigen yang dibutuhkan oleh tubuh. Selain itu, fasilitas sekarang yang ada di gedung olahraga bulu tangkis di Banjarmasin hanya berupa fasilitas biasa yang kurang maksimal dan kurang memadai. Kenyamanan suatu ruangan umumnya dipengaruhi dengan beberapa aspek, tidak hanya dari iklim,

kawasan sekitar, lingkungan buatan bahkan arsitektur ataupun penentu strukturnya yaitu elemen-elemen atau sesuatu yang bisa membuat peningkatan dan penurunan termal yang ada, dan manusia yang didalamnya juga yang mampu mempengaruhi kondisi termal yang ada dengan adanya perolehan dan pendapatan panas dari dalam tubuh.

PERMASALAHAN

Mengacu pada hal-hal yang melatarbelakangi, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu **bagaimana merancang gedung olahraga bulutangkis di Banjarmasin dengan fungsi sebagai fasilitas berlatih yang sesuai dengan Standar Nasional.**

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Arsitektur

1. Programming

Programming merupakan suatu analisa masalah, penyusunan program adalah suatu syarat utama dari sebuah bangunan yang diusulkan dan tentunya merupakan tugas utama seorang arsitek. Arsitektur *programming* adalah suatu penelitian dan proses pengambilan keputusan yang menetapkan masalah untuk diselesaikan atau dipecahkan melalui desain.

Pendekatan *programming* dilakukan dengan sederhana dan menyeluruh. Sederhana maksudnya adalah agar dapat dipakai pada setiap tipe bangunan sedangkan menyeluruh artinya adalah meliputi luas faktor yang mempengaruhi rancangan bangunan.

Untuk tercapainya hasil pekerjaan yang baik tentu adanya perencanaan yang diatur dengan baik pula. Tentunya sama dengan hal arsitektur, bangunan dengan output yang baik akan berfungsi dan terlihat baik dengan menggunakan metode perencanaan dan perancangan yang diatur dengan baik. Perencanaan yang baik yaitu dengan pengaturan suatu program yang

disebut dengan istilah *programming*. *Programming* merupakan suatu proses yang menunjukkan dan menerjemahkan secara sistematis maksud dan tujuan dari sebuah grup, organisasi, maupun individu dalam hubungan aktivitas personil peralatan yang tersusun, sehingga bangunan atau fasilitas yang dihasilkan itu efisien dan fungsional (Preiser, 1985). *Programming* tujuannya yaitu agar menghasilkan sebuah informasi yang diperlukan dalam desain, yang mana proses data yang dikumpulkan, analisis, organisasi serta evaluasi data atau *output* tentu ada didalamnya.

B. Tinjauan Umum

1. Gedung Olahraga Prestasi

Gedung olahraga merupakan tempat atau wadah kegiatan individu, kelompok atau masyarakat untuk mengembangkan dan melatih bakat, mental, serta rohaninya untuk kebahagiaan serta kepuasan individu, kelompok atau masyarakat. Menurut Departemen Pekerjaan Umum, gedung olahraga bisa digunakan sebagai pusat kegiatan olahraga dalam peningkatan minat prestasi. Gedung olahraga mempunyai standar fungsi utama terhadap sesuatu yang akan dibuat. Oleh karena itu diperlukan identifikasi fungsi yang ditetapkan sebagai dasar pembangunan gedung olahraga.

Gedung olahraga mempunyai ciri khas yang terlihat beda dibanding dengan bangunan yang memiliki fungsi lain, sehingga gedung olahraga biasanya akan jauh lebih mudah dikenali. Ciri-cirinya yaitu, memiliki karakter bangunan yang umumnya tinggi, bangunan dengan bentang yang cukup lebar, serta umumnya pada gedung olahraga ada satu ruang terbuka yang luas dengan bebas kolom, yang sekelilingnya dikelilingi oleh tribun penonton serta juga adanya fasilitas ruang-ruang penunjang lainnya. Ruang terbuka tersebut umumnya digunakan untuk area lapangan cabang olahraganya.

Mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 tentang sistem keolahragaan Nasional,

olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis, untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Olahraga dalam penyelenggaraannya dibagi menjadi tiga lingkup yang mana olahraga prestasi adalah salah satunya. Olahraga prestasi adalah olahraga yang mengembangkan dan membina pemain atau atlet secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui proses kompetensi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. (UU No 3 Tahun 2005).

2. Bulu Tangkis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), olahraga bulu tangkis merupakan olahraga yang dimainkan menggunakan raket dan kok yang dipukul melampaui jaring atau net yang direntangkan di tengah lapangan. Sejak zaman Mesir kuno sejarah bulu tangkis ini telah berubah, banyak berbagai negara yang menyukai olahraga ini. Bahkan Indonesia juga menyukai olahraga ini, yang populer di seluruh dunia. Sejumlah atlet Indonesia juga berprestasi dalam bidang bulu tangkis ini dan mengharumkan nama bangsa. Dalam sejarahnya organisasi bulu tangkis di Indonesia berdiri pada tahun 1993 yang disebut dengan *Bataviase Badminton League and Bond*.

Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) merupakan induk organisasi olahraga bulu tangkis yang ada di Indonesia. PBSI kali pertama diketuai oleh H.R. Rochdi Partaatmadja dan untuk ketua PBSI yang sekarang yaitu Agung Firman Sampurna. Sedangkan *Badminton World Federation (BWF)* adalah induk organisasi olahraga bulu tangkis dunia sekarang, sebelum itu dikenal dengan nama *International Badminton Federation (IBF)* yang didirikan pada tahun 1934.

Perubahan *International Badminton Federation (IBF)* menjadi *Badminton World Federation (BWF)* dilakukan pada September tahun 2006 oleh anggota delegasi yang berhadir sebanyak 206

anggota. Pada tahun 1953 secara resmi Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) bergabung menjadi anggota IBF atau yang sekarang disebut dengan BWF.

Mangkurat dan kantor tentara, serta berbatasan dengan pemukiman warga.

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Lokasi tapak berada di Kota Banjarmasin, Jalan, Ahmad. Yani Km. 5,5 Kelurahan Pemurus Dalam, Kec. Banjarmasin Selatan. Berikut adalah luasan, kondisi, dan peraturan-peraturan pada Site.

- 1) Lokasi :Jalan, Ahmad. Yani Km. 5,5 Kec. Banjarmasin Selatan
- 2) Lebar Jalan :10m
- 3) Tata Guna Lahan :Wilayah Fasilitas Olahraga dan Kreasi.
- 4) Luas Lahan :19000m²
- 5) Topografi :Datar/Tidak Berkontur
- 6) KDB :40%
- 7) GSB :30m
- 8) Jenis Tanah :Tanah Rawa

Dalam menentukan lokasi dan tapak untuk perencanaan Gedung Olahraga Bulu Tangkis Di Banjarmasin, yaitu:

- 1) Mengenai Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarmasin tahun 2013-2032 sesuai dengan Perda Kota Banjarmasin No 5 Tahun 2013. Lokasi Pusat Lingkungan yang meliputi fasilitas olahraga dan rekreasi terdapat di Kelurahan Pemurus Dalam, Kecamatan Banjarmasin Selatan.
- 2) Lokasi tapak harus memiliki aksesibilitas yang tinggi, yaitu berdekatan dengan pemukiman warga serta terletak pada zona yang sehat dan tidak pada dunia industri dengan banyak polisi.

Berdasarkan pertimbangan data yang sudah dijelaskan diatas yaitu lokasi yang dipilih berada di Jl, Ahmad Yani Km.5,5 karena masih berupa lahan hijau, berdekatan dengan Stadion Lambung



Gambar 1. Lokasi Site

Batasan-batasan site:

- 1) Sebelah Utara : Pemukiman Warga
- 2) Sebelah Selatan: Jl. A. Yani Km. 5,5
- 3) Sebelah Timur: Kantor Tentara
- 4) Sebelah Barat : Lahan Kosong

B. Pelaku

Aktivitas adalah segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik. Sedangkan Pelaku adalah orang yang melakukan aktivitas atau kegiatan tersebut. Berikut adalah pelaku dan aktivitas di Gedung Olahraga Bulu Tangkis, yaitu:

- Atlet/pemain, sebagai pelaku utama dalam gedung olahraga bulu tangkis aktivitasnya yaitu bermain, berlatih, atau bertanding.
- Pelatih, yaitu orang yang melatih atlet dan mendampinginya di pinggir lapangan.
- Pengelola, yaitu pihak yang menangani dan mengatur seluruh kegiatan yang berlangsung dalam gedung olahraga bulu tangkis seperti manajemen, pemeliharaan, kebersihan, mekanikal, dan elektrik.
- Petugas Keamanan, yaitu pihak yang menjaga keamanan lingkungan gedung olahraga bulu tangkis.

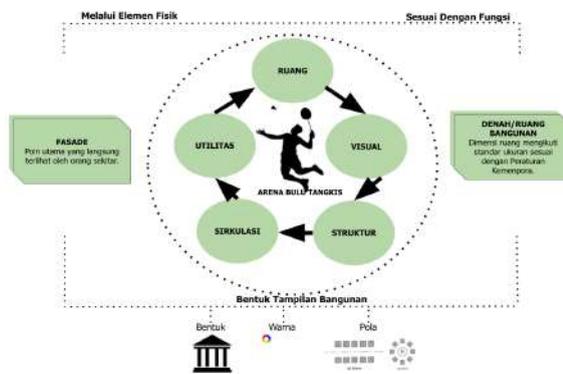
- Pengunjung, masyarakat maupun keluarga pemain yang datang hanya untuk sekedar menonton kegiatan yang ada di gedung olahraga bulu tangkis.
- Karyawan, pihak yang mengelola kafetaria atau kantin.
- Berdasarkan pengelompokan aktivitas dibagi menjadi 3, yaitu: bertanding, bermain, dan informasi.
- Pengelolaan, yaitu kegiatan mengelola.
- Pendukung, yaitu kegiatan pelayanan jasa.



Gambar 2. Kegiatan Dalam Gedung

C. Konsep Rancangan

Pada gedung olahraga bulu tangkis di Banjarmasin ini menggunakan konsep programming yang berguna untuk mewujudkan fasilitas yang sesuai dengan standar Nasional.



Gambar 3. Konsep Rancangan

1. Konsep Tata Massa

Tata massa adalah perletakan massa bangunan majemuk dalam suatu site yang ditata sesuai dengan zona. Selain berdasarkan zona, penataan massa bangunan juga harus dibuat berdasarkan alur sirkulasi yang terkait. Massa yang merupakan elemen site dapat tersusun dari massa bangunan serta vegetasi.



Gambar 4. Konsep Tata Massa

Bangunan gedung olahraga bulutangkis ini berbentuk persegi panjang dengan massa tunggal dan memiliki ketinggian 2 lantai serta atap dengan ketinggian berbeda yang disesuaikan dengan bentuk site dan kebutuhannya. Antara ruang utama dan ruang pengelola terdapat jalur sirkulasi yang menghubungkan keduanya.

2. Konsep Bentuk

A. Badan Bangunan

Konsep bentuk badan Gedung Olahraga Bulutangkis di Banjarmasin ini diambil dari bentuk lapangan bulutangkis itu sendiri yaitu berbentuk persegi dan juga bentuk dasar segitiga. Dalam perancangan sebuah bangunan gedung, terdapat berbagai macam bentuk yang bisa diterapkan untuk menunjang fungsi, estetika, dan lain-lain. Contohnya seperti bangunan dengan bentuk persegi atau kubus, apabila melihat ke suatu bentuk gedung yang kokoh maka sebagian besarnya menyerupai kubus. Tidak hanya untuk kepentingan estetika,

ternyata ada penjelasan sistematis didalamnya. Alasan kebanyakan gedung itu desainnya berbentuk persegi atau kubus yaitu karena lebih cepat, mudah dan ekonomis untuk dibangun dari bahan beton, batu bata, kayu atau batu. Serta jika bentuk persegi secara proporsional lebih mudah dan limbah yang dihasilkan lebih sedikit.



Gambar 5. Bentuk Persegi

Selain persegi atau kubus juga ada bentuk segitiga yang unik dan lebih mungkin dapat disusun. Segitiga dibentuk oleh tiga sudut yang dihubungkan melalui garis untuk membentuk tiga sisi. Jenis bentuk segitiga yang umum digunakan dalam arsitektur adalah segitiga sama sisi dan sama kaki.



Gambar 6. Bentuk Segitiga Sama Kaki

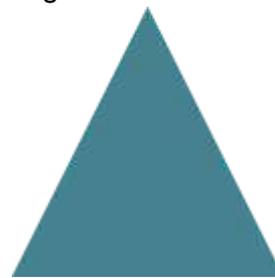
Dalam arsitektur, segitiga diyakini sebagai bentuk yang efektif digunakan dalam desain bangunan karena memberikan kekuatan dan stabilitas. Bangunan dengan desain segitiga memiliki dasar yang berat dan bagian puncak atasnya mampu menangani beban berat karena energi disalurkan keseluruhan bagian segitiga. Hal tersebut menjadi alasan mengapa banyak rumah hunian yang memiliki rangka A karena bentuk segitiga memiliki simetri yang mendistribusikan berat.

Dari penjelasan tersebut, untuk bangunan Gedung Olahraga Bulu Tangkis di Banjarmasin ini bentuk bagian badan bangunan menggunakan bentuk persegi

atau kubus karena dapat membuat kesan yang luas dan juga sebuah output dari pada program ruang pada tapak. Serta bentuk segitiga digunakan untuk bagian atapnya yang akan dibentuk dan disusun secara dinamis.

B. Bentuk Atap

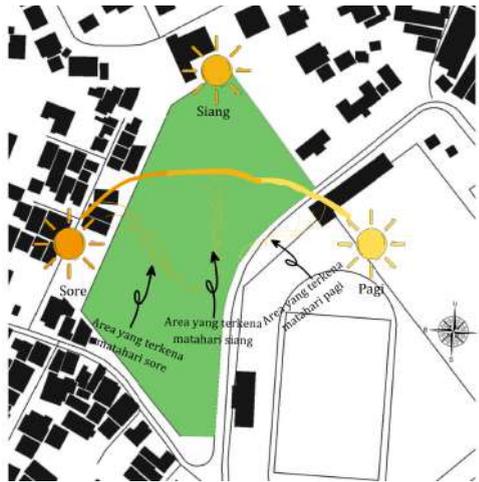
Konsep bentuk atap Gedung Olahraga Bulutangkis di Banjarmasin ini menggunakan bentuk dasar segitiga yang mana dalam desain bangunan memberikan kekuatan dan stabilitas. Atap bangunan dengan desain segitiga memiliki dasar yang berat dan bagian puncak atasnya mampu menangani beban berat karena energi disalurkan keseluruhan bagian segitiga, dan karena bagian badan bangunannya berbentuk persegi maka beban berat dari atap juga disalurkan ke bagian badan bangunan dengan baik.



Gambar 7. Bentuk Segitiga Sama Sisi

C. Konsep Bentuk Terhadap Matahari

Pergerakan arah matahari mempengaruhi bentuk bangunan yang akan dirancang yaitu memanjang mengikuti orientasi matahari, tetapi karena juga harus memperhatikan bentuk tapak maka bentuk dibuat memotong orientasi matahari dan agar tidak terlalu menyerap panas matahari maka untuk solusinya penggunaan *secondary skin* pada area bangunan yang lebih banyak terkena panas matahari.



Gambar 8. Analisis Matahari

Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bahwa arah orientasi tapak menghadap ke arah timur. Potensi dan hambatan pada tapak ditinjau dari orientasi matahari yaitu sebagai berikut:

- 1) Potensi
 - Matahari berguna untuk memaksimalkan pencahayaan dan penerangan.
 - Cahaya matahari dapat dimanfaatkan sebagai sumber energi.
 - Permainan dengan arah bayangan matahari.
- 2) Hambatan
 - Tapak mendapatkan resiko panas yang berlebih.
 - Sebagian besar bangunan berada pada ketinggian lantai yang rendah sehingga menyebabkan panas matahari bebas masuk ke dalam tapak atau site.

Pergerakan matahari mempengaruhi orientasi bangunan sehingga menghasilkan layout lapangan yang membutuhkan pencahayaan alami hanya di sisi lapangan. Selain itu, untuk sisi bangunan yang terkena panas matahari akan dijadikan area servis. Sedangkan untuk mengantisipasi sinar matahari berlebih masuk ke bangunan maka bisa menggunakan *sun shading* dan vegetasi.



Gambar 9. Sun Shading

D. Konsep Bentuk Terhadap Angin dan Hujan

Bentuk atap segitiga membuat angin yang datang menuju ke bangunan terpecah karena melalui celah-celah dari bentuk segitiga tersebut. Hujan yang turun ke atap juga akan dialirkan lewat celah bentuk segitiga yang menurun.

3. Konsep Programming

Programming merupakan rangkaian gagasan ide yang menjadi acuan dalam sebuah proses perancangan. Konsep programatik sebagai solusi dalam merumuskan dan memecahkan masalah dalam desain dan rancangan yang ingin dicapai. Hal-hal yang diperhatikan yaitu harus sesuai dengan fungsi bangunan. Elemen fisik, bentuk tampilan bangunan atau fasad bangunan itu adalah poin utama yang langsung terlihat oleh orang sekitar. Dimensi denah atau ruang bangunan mengikuti standar ukuran dari peraturan Kemenpora.

HASIL

Berdasarkan pembahasan dan penjelasan, diperoleh hasil rancangan gedung olahraga bulu tangkis yang sesuai dengan standar Nasional dengan konsep programming.



Gambar 10. Perspektif Mata burung



Gambar 11. Eksterior Area Parkir Mobil



Gambar 12. Eksterior Area Parkir Motor



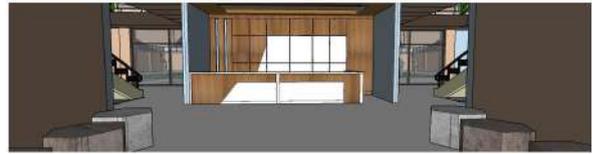
Gambar 13. Eksterior Taman Depan



Gambar 14. Eksterior Taman Belakang



Gambar 15. Eksterior Tampak Depan



Gambar 16. Lobby



Gambar 17. Shop Sport



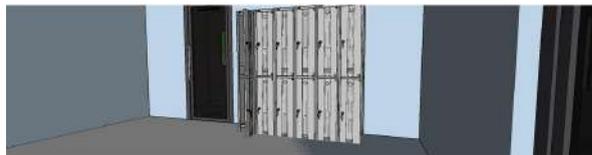
Gambar 18. Kantin



Gambar 19. Area tribun



Gambar 20. Kamar



Gambar 21. Loker



Gambar 22. Gym

KESIMPULAN

Perancangan Gedung Olahraga Bulutangkis di Banjarmasin merupakan salah satu wujud upaya dukungan untuk

kemajuan olahraga bulutangkis di Banjarmasin. Tujuannya untuk mewadahi segala kegiatan bulutangkis yang sesuai dengan standar, baik itu pelatihan maupun untuk kompetensi atau prestasi. Dari penjelasan yang sudah dibahas pada bab-bab sebelumnya serta permasalahan arsitektural yang diangkat oleh penulis sebagai landasan untuk melakukan tahap desain dan perancangan. Permasalahan arsitektural tersebut adalah “Bagaimana merancang gedung olahraga bulu tangkis di Banjarmasin dengan fungsi sebagai fasilitas berlatih yang sesuai dengan Standar Nasional?”.

Berdasarkan hal tersebut Perancangan Gedung Olahraga Bulutangkis ini menekankan pada fungsi untuk berlatih atau prestasi yang sesuai dengan standar. Cara untuk menyelesaikan hal tersebut adalah dengan menggunakan metode programming yang digunakan dalam penyelesaian masalah fasilitas untuk kegiatan prestasi. Programming diwujudkan pada elemen fisik yang mengikuti ketentuan yang sudah ditetapkan oleh Kemenpora dan juga *BWF* untuk denah, jumlah lapangan yang diperlukan, dan dimensi ruang.

Penentuan *zoning* memberikan efek yang bisa mendukung konsep programming dengan area pengelola dan area penunjang diletakkan paling luar mengelilingi tribun dan arena lapangan bulutangkis yang gunanya untuk menahan panas agar tidak berlebihan masuk kedalam area utama. Selain itu, warna juga memberikan pengaruh pada kenyamanan penggunaannya, terutama para pemain. Pada bagian luar bangunan diperlukan warna-warna yang bisa memantulkan cahaya matahari seperti warna putih, tetapi untuk bagian dalam khususnya area lapangan bulutangkis sangat tidak disarankan untuk menggunakan warna putih karena bisa mengganggu pemain pada saat melangsungkan permainan sebab warna putih akan membuat *shuttlecock* tidak terlihat. Untuk ruang pengelola dan ruang pendukung lainnya tidak dipermasalahkan apabila menggunakan warna putih.

Area lanskap juga dibuat dengan mempertimbangkan keadaan iklim setempat yang mana pada air hujan yang turun bisa ditampung dan digunakan kembali sesuai kebutuhan seperti menyiram tanaman yang ada dan penggunaan airnya untuk kebutuhan pada gedung utama, tetapi sebelum air digunakan maka perlu memfilter airnya agar bisa digunakan kembali. Pada bagian vegetasi menggunakan tanaman dan pohon yang mudah didapat dan tentunya bisa melindungi bangunan dari cahaya matahari langsung, dan juga dari vegetasi yang ditanam bisa mengurangi dan menyaring sedikit polusi yang dihasilkan dari jalan raya. Serta penggunaan aspal geopori yang mampu mengurangi resiko banjir karena aspal tersebut bisa menyerap air yang tergenang di atasnya dan airnya disalurkan ke tampungan. Aspal geopori memiliki sifat ramah lingkungan karena bahan pembuatannya menggunakan limbah sehingga sekaligus menjadi bagian dari program pemanfaatan limbah dari pabrik, aspal geopori juga tidak mencemari lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek Jilid 1 Edisi 3*. Jakarta: Erlangga
- Neufert, Ernst. (1996). *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 3*. Jakarta: Erlangga
- Permenpora. (2018). *Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia Nomor 8 tahun 2018 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan Gedung Olahraga*
- SK SNI, 0,-3. (1994). *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga*. Bandung: Yayasan LPMB.
- PBSI. (1984-1988). *Alat-alat Perlengkapan dan Lapangan, Peraturan Permainan*.
- Peraturan Daerah, K. B. (2013). *Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarmasin Tahun 2013-2032*. Banjarmasin: Pemko Banjarmasin.
- Abigail, D. (2021). *Pengaruh Desain Bukaannya Terhadap Ventilasi Alami Yang Optimal Untuk Pertandingan Bulu Tangkis Di Istora Gelora Bung Karno Jakarta*. Skripsi, 6.
- Safira Ali, A. M. (2020). *The Effect Of Building*

*Design Elements On Natural Lighting
Performance In Badminton Indoor Field
Bumi Pancasona Kbp Bandung. Jurnal
Risa (Riset Arsitektur), 35.*

Billy Gunawan, B. J. (2012). *Buku Pedoman
Energi Efisiensi*. Jakarta, Indonesia:
Danish Energy Management A/S.