

Metafora Tema Tarung Dalam Perancangan Pusat Pelatihan Beladiri Tarung Derajat

Ridho Wahyu Rachmawan, dan Murtijas Sulistijowati
 Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
 Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111
 E-mail: murtijaslies@yahoo.co.id

Abstrak—Dalam merancang sebuah objek rancangan, sebagai perancang selalu melakukan beberapa alternatif pendekatan rancang, salah satunya adalah dengan menggunakan metafora. Objek yang akan dirancang dengan pendekatan ini adalah Pusat Pelatihan Beladiri Tarung Derajat Surabaya. Pusat Pelatihan Beladiri Tarung Derajat merupakan sebuah kompleks sarana pelatihan bela diri yang mewadahi pecinta seni bela diri khususnya bela diri Tarung Derajat, baik itu komunitas maupun atlet profesional dan tempat yang menjadi pusat kegiatan beladiri baik untuk latihan hingga even-even pertandingan yang diwadahi dengan berbagai macam fasilitas yang menunjang kegiatan tersebut. Pendekatan tema rancangan pada objek ini akan menggunakan pendekatan metafora. Pemilihan tema Tarung merupakan pendekatan tema yang merupakan karakteristik dari kegiatan yang akan berlangsung. Pusat pelatihan akan memunculkan karakter dari sebuah pertarungan ke dalam gubahan setiap elemen bangunan.

Kata Kunci—beladiri, metafora, pusat pelatihan, tarung derajat

I. PENDAHULUAN

Gaya bahasa metafora ternyata dipakai juga dalam dunia arsitektur. Hal ini disebabkan karena arsitektur juga merupakan sebuah bahasa. Sebuah bahasa yang digunakan oleh sesama arsitek untuk menciptakan ‘percakapan’ arsitektural. Ada 2 jenis arsitek yang dibicarakan dalam konteks ini. Pertama, arsitek sebagai pihak yang merencanakan dan merancang sebuah komunikasi (bangunan). Dan kedua, ‘arsitek’ sebagai pihak yang melihat sebuah karya arsitektur dan kemudian merancang sebuah komunikasi apresiasi melalui pemahamannya sendiri (menciptakan arsitektur pemikiran).

Metafora merupakan bagian dari gaya bahasa yang digunakan untuk menjelaskan sesuatu melalui persamaan dan perbandingan. Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu “Methapherein” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “metha” yang berarti: setelah, melewati dan “pherein” yang berarti: membawa.

Objek yang akan dirancang dengan pendekatan metafor ini adalah Pusat Pelatihan Beladiri Tarung Derajat (Gambar 1) yang merupakan tempat dimana menjadi pusat kegiatan beladiri baik untuk latihan hingga even-even pertandingan serta menjadi sarana silaturahmi bagi keluarga besar Tarung Derajat yang diwadahi dalam berbagai macam



Gambar 1. Kegiatan pelatihan beladiri Tarung Derajat

fasilitas penunjang kegiatan tersebut. Fasilitas yang dapat dipergunakan adalah studio pelatihan, arena pertandingan, dan asrama untuk atlet. Sejak 1990-an, Tarung Derajat telah disempurnakan untuk olahraga. Pada tahun 1998, Tarung Derajat resmi menjadi anggota KONI. Sejak itu, Tarung Derajat memiliki tempat di Pekan Olahraga Nasional, sebuah kompetisi multi-olahraga nasional diselenggarakan setiap 4 (empat) tahun sekali. Asosiasi utama Tarung Derajat didebut juga Kodrat (Keluarga Olahraga Tarung Derajat) sekarang memiliki sub-organisasi di 22 provinsi di Indonesia. Setelah diperkenalkan pada 2011 SEA GAMES di Palembang, Indonesia, Tarung Derajat secara resmi disertakan pada SEA GAMES 2013 di Myanmar.

Pada rancangan ini perancang menggunakan tema “Tarung” (Gambar 2). Pemilihan tema Tarung adalah pendekatan tema yang merupakan karakteristik dari kegiatan pelatihan beladiri tersebut. Di dalam pertarungan terdapat unsur daya gerak yaitu, kecepatan, ketepatan, keuletan, keberanian dan kekuatan yang memunculkan sebuah ciri khas seperti berhadapan, bertabrakan, berbenturan, dan bersentuhan. Desain objek rancang akan memunculkan karakter dan unsur-unsur dari sebuah pertarungan ke dalam gubahan di setiap elemen bangunan.

II. EKSPLORASI DAN PROSES MERANCANG

Metafora arsitektur dibagi menjadi 3 kategori, yakni metafora tak teraba (intangible metaphor) yaitu memetaforakan sesuatu yang tidak dimunculkan dalam bentuk arsitekturnya melainkan diwujudkan dalam konsep, ide, sebagian kondisi atau sebagian karakter; metafora teraba (tangible metaphor) yaitu memetaforakan sesuatu yang dimunculkan secara langsung dalam bentuk arsitekturnya atau materialnya ; dan metafora kombinasi (Combined metaphor): metafora yang merupakan gabungan antara metafora langsung dan tidak langsung, baik melalui konsep, ide, persepsi, bentuk. Combined metaphor dapat dicapai secara konseptual dan visual, sehingga proses kreatif didapatkan dari pemaparan konsep dan pengolahan ide bentuk pada bangunan. Sementara satu sumber menyebutkan tindakan metafora adalah:

1. Usaha untuk memindah-rujukan dari satu subyek (konsep) atau obyek) ke subyek yang lain.
2. Usaha untuk melihat' sebuah subyek (konsep) atau objek sebagaimana jika subyek tadi berupa subyek lain.
3. Memindahkan pusat perhatian kita dari suatu hal (area of concentration or one inquiry) ke hal yang lain.

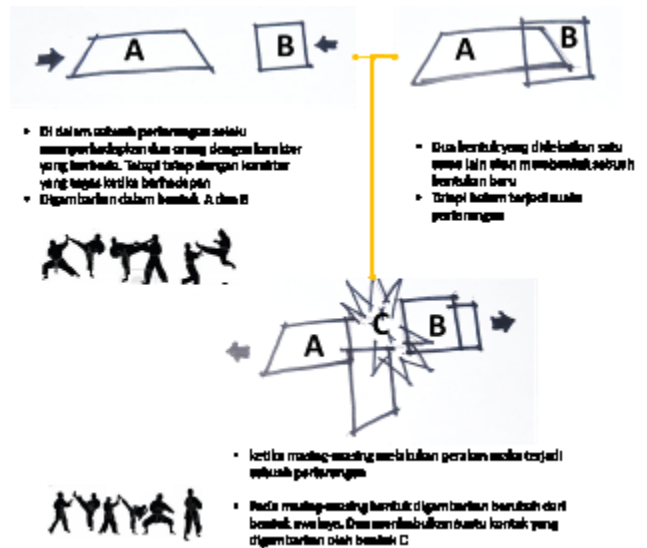
Jenis metafora yang digunakan dalam rancangan adalah combined metaphor. dari uraian di atas maka dapat dijabarkan beberapa karakteristik beladiri yaitu kekuatan, kecepatan, ketepatan, keberanian, dan keuletan yang kemudian menghasilkan sebuah kontak hingga terjadinya saling berhadapan, berbenturan, bertabrakan, dan bersentuhan.

Dari unsur-unsur dan karakteristik tema Tarung kemudian diproses ke dalam gubahan massa dimana terdapat dua massa A dan B yang saling berhadapan. Dari kedua massa tersebut saling melakukan kontak sehingga terjadi bentukan baru berupa bentukan C, sedangkan pada bentukan A dan B akan terjadi perubahan bentuk (Gambar 3). Proses tersebut akan diaplikasikan terhadap gubahan massa masing-masing bangunan. Tidak semua unsur dalam beladiri dapat diaplikasikan dalam rancangan. Maka hanya dipilih sifat-sifat yang sesuai saja.

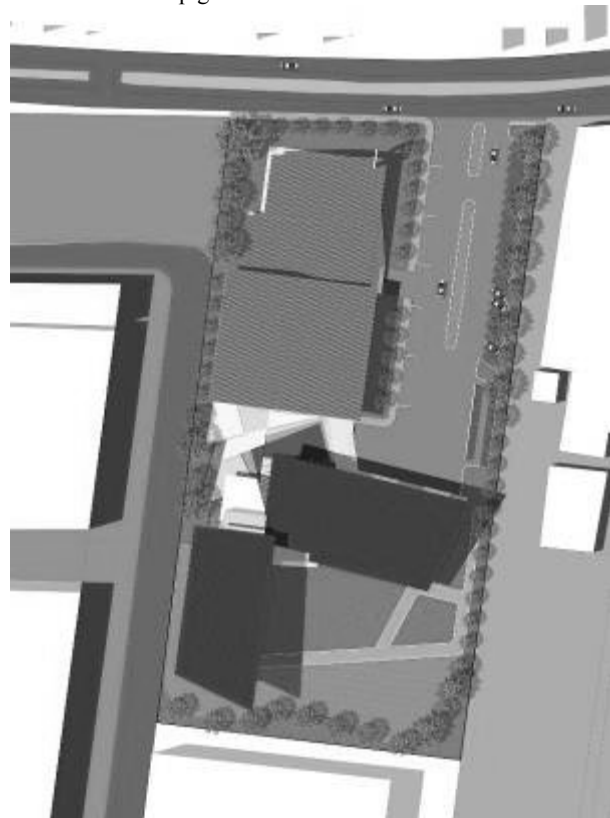
Karakteristik kekuatan akan diterjemahkan secara langsung ke dalam bangunan. Karakteristik ini akan menjadi salah satu kekuatan estetika pada bangunan, terutama pada arena pertandingan. Mempunyai bentuk yang terkesan kuat, susunan tiap elemen bangunan yang beraturan, tegas, disiplin sesuai dengan pola gerakan beladiri sehingga memunculkan image bangunan yang merupakan tempat sebuah arena pertarungan. Sedangkan unsur-unsur dari tema Tarung, diterapkan pada sirkulasi bangunan. Seperti unsur kecepatan dan ketepatan yaitu dapat mengakses ke setiap fasilitas bangunan dan tepat menuju tiap fasilitas yang ingin dituju.



Gambar 2. Dua orang yang sedang bertarung



Gambar 3. Konsep gubahan massa



Gambar 4. Site plan

III. HASIL RANCANGAN

Dari eksplorasi dan proses rancang maka dihasilkan sebuah gubahan bentuk dan fasad dari pusat pelatihan beladiri Tarung Derajat.

A. Site dan Ruang Luar

Tatanan massa dihasilkan berdasarkan konsep gubahan massa berdasarkan tema Tarung (Gambar 4). Karakteristik tema yang menunjukkan cepat dan tepat diterapkan pada konsep entrance site yang langsung menuju ke area parkir. Untuk peserta yang sudah terdaftar bisa langsung menuju ke studio latihan (Gambar 6). Untuk akses entrance utamanya dari area parkir langsung menuju ke plaza dan dapat mengakses ke tiap fasilitas yang ada (Gambar 7).

Karakteristik ulet diterapkan pada ruang luar bagian belakang yang digunakan sebagai fasilitas pelatihan outdoor (Gambar 8).

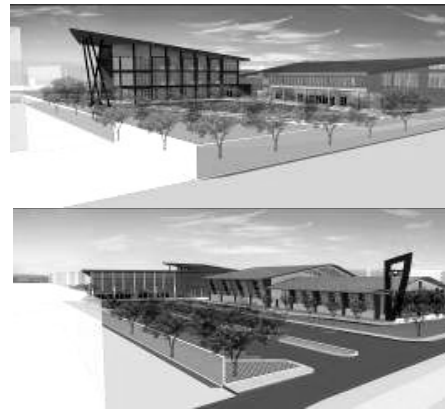
B. Gubahan Massa dan Exterior

Gubahan massa bangunan berdasarkan karakter dari seorang petarung yang tegas dan berani sehingga citra bangunan sebagai sarana pelatihan dapat tercerminkan. Kesan massa yang formal dan beraturan diterapkan pada gubahan masa Arena pertarungan. Dimana setiap pertandingan memiliki peraturan yang harus di taati setiap petarung. Untuk massa bangunan fasilitas pelatihan dan asrama karakter yang dimunculkan juga tegas tetapi memiliki sifat yang bebas dalam bereksplorasi. Seperti fungsinya sebagai studio latihan, dimana tiap peserta latihan berhak mengembangkan tehnik dan strategi mereka masing-masing.

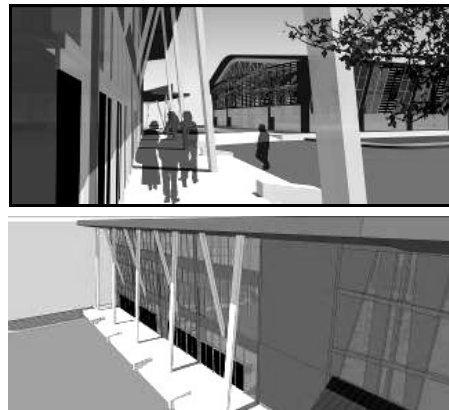
Tatanan kolom yang saling silang pada fasad depan bangunan studio pelatihan menggambarkan sebuah gerakan dalam pertarungan yang teratur dan elemen ini juga berfungsi sebagai struktur penyangga atap (Gambar 6). Aksent warna merah pada fasad bangunan asrama menggambarkan karakter seorang petarung yang tegas dan berani. Kolom penyangga atap yang saling silang sebagai transformasi gerakan ketika bertarung dan warnanya yang biru merupakan gambaran sifat percaya diri seorang petarung saat menahan sebuah serangan (Gambar 9).

C. Tatanan Ruang

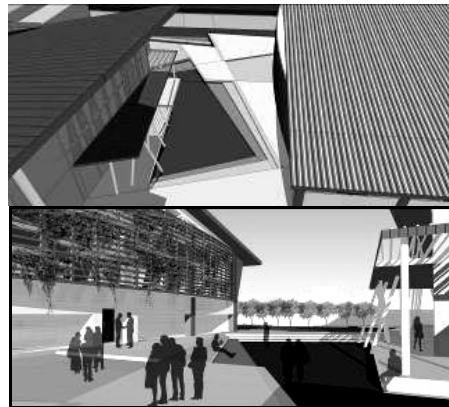
Tatanan ruang di dalam objek rancang diterapkan berdasarkan unsur dari tema Tarung, antara lain kekuatan, kecepatan, ketepatan, keuletan dan keberanian. Akses menuju tiap ruangan di setiap massa bangunan mempunyai sirkulasi yang cepat dan tepat, yaitu entrance utama melalui plaza yang sirkulasinya bisa secara langsung menuju arena, asrama, dan studio pelatihan (Gambar 10). Suasana ruang di arena pertarungan utama (Gambar 11) memiliki kesan kuat dimana terdapat kolom yang kuat untuk menahan atap. Studio pelatihan dirancang berdasarkan sifat ulet, yaitu di setiap dinding terdapat cermin yang berfungsi untuk melihat gerakan dari instruktur dan menumbuhkan rasa percaya diri ketika mempelajari sebuah gerakan beladiri. Rancangan ruang luar berupa plaza dirancang berdasarkan sifat berani, yaitu dengan permainan bentuk perkerasan yang berbeda elevasi dan material, serta menggabungkan unsur hardscape dan softscape berupa kolam dan taman (Gambar 7).



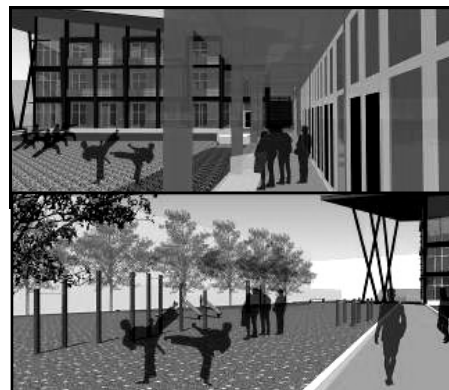
Gambar 5. Hasil rancang



Gambar 6. Fasad Studio Latihan



Gambar 7. Plaza



Gambar 8. Outdoor training

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

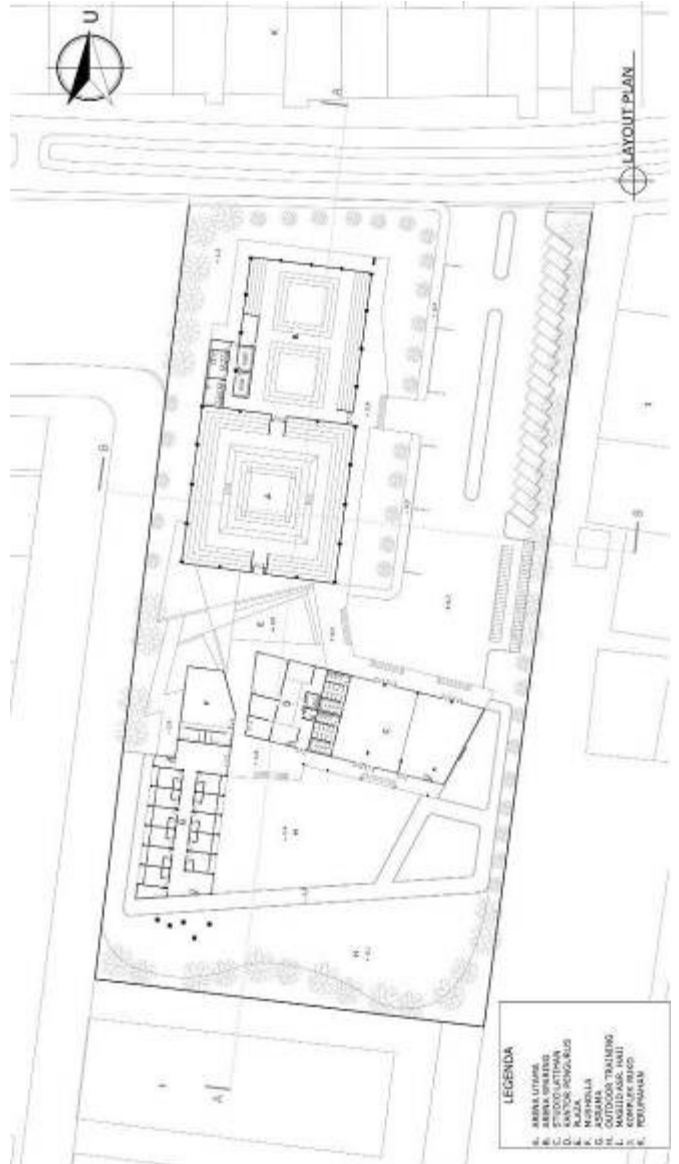
Tema beladiri ini diambil berdasarkan pada isu-isu dan gagasan yang muncul pada bangunan. Proses metafora beladiri pada objek rancang adalah mentransformasikan sebuah kontak yang terjadi pada saat bertarung, diaplikasikan pada gubahan massa bangunan; kecepatan dan ketepatan yang diwujudkan dalam hirarki ruang, desain interior dan fasad bangunan yang terdapat pada beragam gerakan beladiri, sifat yang ulet diaplikasikan dalam penataan ruang pelatihan dan ruang luar berupa outdoor training.

DAFTAR PUSTAKA

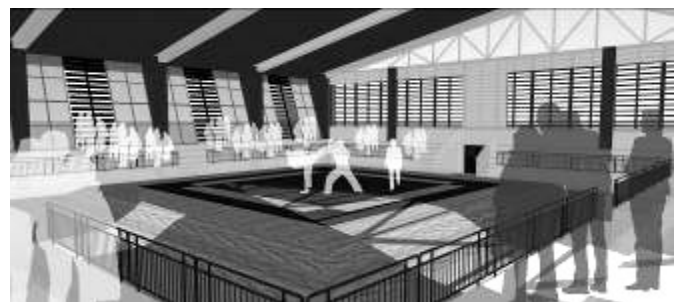
- [1] A.C. Antoniadis, *Poetics of Architecture, Theory of Design*. New York:Van Nostrand Reinhold (1990).
- [2] <http://geometryarchitecture.wordpress.com/2010/04/05/metafora-sebagai-pendekatan-dalam-mencapai-geometri/>
- [3] <http://affifmaulizar.blogspot.com/2013/03/assalamualaikum-wr.html>
- [4] <http://www.girinarasoma.com/memahami-metafora-arsitektur/>
- [5] <http://ihankseven.blogspot.com/2012/05/macam-macam-beladiri.html>
- [6] <http://tarungderajatsurabaya.blogspot.com>



Gambar 9. Bangunan asrama



Gambar 10. Layout plan



Gambar 11. Arena pertarungan