BAB V

KAJIAN TEORI

5.1 Kajian Teori Penekanan/ Tema Desain

Tema desain pada *Pengembangan dan Redesain Arena Pacuan Kuda Tegal Waton Kabupaten Semarang* adalah "Arsitektur Kontekstual". Kerangka berpikir yang mendasari tentang pemiliihan tema adalah sebagai berikut :

Diagram 5.1 – Kerangka Pikir Teori dan Penekanan Desain

(*sumber:Data Pribadi)*

Pada bangunan Pengembangan dan Redesain Arena Pacuan Kuda Tegal Waton Kabupaten Semarang ini menggabungkan tentang potensi terhadap tapak dan lingkungan bangunan sekitar.

4.3.4 Uraian Interpretasi Tema Desain

a. Latar Belakang – Perkembangan

Pada tahun 1890 – 1910 terjadi pertentangan tentang arsitektur yang bergaya klasikisme yang menimbulkan arsitektur modern. Dampak yang ditimbulkan dari arsitektur modern sendiri adalah banyaknya kemiripan wajah pada bangunan di segala tempat. Pada zaman itu *style* yang digunakan pada bangunan hampir sama walaupun berbeda tempat. Sebagian pengamat arsitektur menilai bahwa arsitektur sudah terkesan kehilangan ruh nya. Pada saat itu muncul gerakan konteksualisme yang menolak dan melawan arsitektur modern yang monoton dan bersifat industrialisasi dan tidak menghiraukan bangunan lama disekitarnya. Arsitektur diciptakan tidak hanya untuk berdiri sendiri namun juga dapat berkontribusi terhadap lingkungan sekitarnya. Kontekstualisme adalah kemungkinan perluasan bangunan dan keinginan mengaitkan bangunan baru dengan bangunan yang lama (*Brolin, 1980*).

b. Pengertian Arsitektur Kontekstual

Arsitektur Kontekstual merupakan arsitektur yang dapat memberikan sebuah dampak baik dan berkontribusi terhadap lingkungan disekitarnya. (*Brolin, 1980*).

Ciri-ciri kontekstual dalam arsitektur

a. Adanya sebuah persamaan artikulasi dan ornamen arsitektur desain bangunan disekitarnya

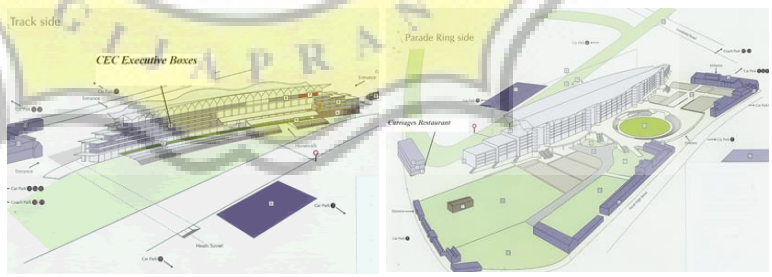
b. Pendekatan melalui pola ruang, irama dan fasade yang yang memiliki nilai-nilai bangunan yang sudah ada dan bersejarah bertujuan untuk menjaga dan melestarikannya.

c. Membenahi kelemahan bangunan yang sudah ada

Dikutip dari buku *Responsive Architecture,* Arsitektur kontekstual memiliki tujuh prinsip yang menjadi dasar penerapan dalam merencanakan dan mendesain bangunan, antara lain :

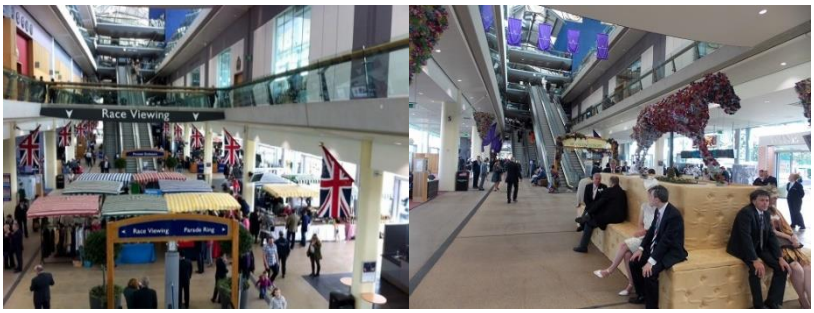
1. *Permeability* → Akses dan Sirkulasi

Konsep yang mengutamakan sebuah kemudahan aksesibilitas dan sirkulasi pada bangunan dan tapak. Menciptakan suatu tatanan yang fungsional dan mampu memberikan kenyamanan dalam gerak sirkulasi manusia. Dapat terinterasi dan selaras dengan lingkungan dimana bangunan direncanakan.



Gambar 5. 1 *3D bangunan Royal Ascot* (*google.earth)*

Sebagai contoh kasus adanya sebuah hubungan sirkulasi antara ruang dalam (ruangan) dan ruang luar (penataan lansekap) pada bangunan pacuan kuda.



Gambar 5. 2 *Interior Pada Koridor Royal Ascot* (*google.earth)*

Sirkulasi yang efektif antar ruang pada bangunan pacuan kuda mempengaruhi kenyamanan dan pergerakan pengguna bangunan.

2. *Variety* → Multifungsi

   Konsep yang berkaitan dengan bangunan multifungsi dalam satu kemasan atau sau kawasan. Adanya beberapa fungsi dalam bangunan meliputi fungsi utama dan didukung dengan beberapa fungsi lain yang tetap berkaitan dengan fungsi utama.

3. ***Robustness* → Ruang Temporal**

   Adanya suatu ruang yang dapat digunakan untuk aktifitas yang berbeda-beda namun dalam waktu yang bersamaan. Diharapkan mampu menciptakan suatu interaksi pengguna bangunan.

Gambar 5. 3 *Grandstand Royalascot*
(*google.earth)*

Pada bangunan pacuan kuda teradapat *grandstand* atau area lapang yang digunakan penonton untuk melihat lebih dekat dengan arean pacuan perlombaan. Ruang yang hanya digunakan jika terdapat even dan tidak sering digunakan namun memiliki tingkat kepentingan yang tinggi.

4. ***Richness* → Kekayaan Rasa Melalui Perbedaan**

Konsep yang menimbulkan keberagaman bentuk dan penerapan pada bangunan karena kekayaan pada bangunan yang tercipta dari desain diciptakan melalui perbedaan material yang digunakan, tatanan ruang dan pola ruang, dan berbagai macam aspek arsitektur.

Gambar 5. 4 Foto Udara Meydan Racecourse
(google.com)

Kekayaan bentuk, penataan tapak serta lansekap yang menghubungkan ruang dan mengangkat konsep arsitektur secara keseluruhan dapat menimbulkan sebuah kesan tersendiri dan sebagai ciri penanda bangunan pacuan kuda.

5. ***Visual Appropriate* → Kesan Bangunan**

Konsep yang menekankan kesan yang jelas pada bangunan sesuai dengan fungsinya. Contoh kasus bangunan pusat perbelanjaan harus terlihat seperti bangunan perbelanjaan.

Gambar 5. 5 Foto Udara Meydan Racecourse (google.com)

Terdapat sebuah kesan yang dapat menuntun pengertian akan bangunan melalui tampak bangunan pacuan kuda yang melambangkan kemegahan, komersial, modern dan penuh dengan garus tegas yang melambangkan aktifitas yang kompetitif.

6. ***Personalization* → Interaksi**

Konsep yang menjelaskan bahwa arsitektur mampu menimbulkan sebuah interaksi manusia dan lingkungan serta adanya pertisipasi komunitas.

Gambar 5. 6 Ruang Komunal (google.com)

Adanya sebuah solusi dari permasalahan tentang terbatasnya tempat interaksi masyarakat yang dewasa ini sudah jarang ditemui. Maka pada bangunan pacuan kuda terdapat penataan lansekap yang dapat digunakan untuk masyarakat berkumpul dan berinteraksi melalui event yang diadakan pihak pengelola bangunan pacuan kuda.

4.3.5 Uraian Interpretasi Tema Pendukung

Tema arsitektur yang mendukung tema arsitektur yang utama, berkaitan dengan dasar perancangan bentuk bangunan yang direncanakan adalah Arsitektur Post Modern. Menurut *Agus Dharma*, *Unsur Komunikasi Dalam Arsitektur*, arsitektur post modern adalah generasi arsitektur setalah arsitektur modern.Pencampuran antrara tradisional dengan non-tradisional,gabungan setengah modern dengan setengah non-modern dan perpaduan antara lama dan baru. Arsitektur post modern mempunyai style yang hybrid

(perpaduan dua unsur). Ciri arsitektur pada bangunan tidak menggunakan ornaen untuk fasade bangunan.

Jenis arsitektur post modern yang digunakan adalah Metaphor. Metafora mengidentifikasikan hubungan antara benda dimana hubungan tersebut lebih bersifat abstrak daripada nyata serta mengidentifikasikan pola hubungan sejajar. Dengan metafora seorang perancang dapat berkreasi dan bermain-main dengan imajinasinya untuk diwujudkan dalam bentuk karya arsitektur. Metafora dapat mendorong arsitek untuk memeriksa sekumpulan pertanyaan yang muncul dari tema rancangan dan seiring dengan timbulnya interpretasi baru. Karya –karya arsitektur dari arsitek terkenal yang menggunakan metoda rancang metafora,hasil karyanya cenderung mempunyai langgam Postmodern.

Menurut Anthony C. Antoniades, 1990 dalam ”*Poethic of Architecture”*. Suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Dengan kata lain menerangkan suatu subyek dengan subyek lain, mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain. Ada tiga kategori dari metafora :

- *Intangible Metaphor* (metafora yang tidak diraba) →

yang termasuk dalam kategori ini misalnya suatu konsep, sebuah ide, kondisi manusia atau kualitas-kualitas khusus (individual, naturalistis, komunitas, tradisi dan budaya)

- Tangible Metaphors (metafora yang dapat diraba) → Dapat dirasakan dari suatu karakter visual atau material
- **Combined Metaphors (penggabungan antara keduanya)→**

Dimana secara konsep dan visual saling mengisi sebagai unsur-unsur awal dan visualisasi sebagai pernyataan untuk mendapatkan kebaikan kualitas dan dasar.

5.2 Studi Preseden

a. Museum Guggenheim, Bilbao

Gambar 5. 7 Museum Guggenheim ,Bilbao
Sumber : goggle.image

Museum bergaya modern pertama di Bilbao Spanyol karya arsitek Frank O. Gehry adalah suatu bangunan yang bertema kontekstual karena dapat berkontribusi pada daerah walaupun terlihat kontras dari bangunan sekitarnya. Kontekstual kontras pada bangunan dapat menjadi trade mark dalam skala kota yang dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke kota Bilbao. Secara tidak langsung pendapatan kota melalui pariwisata meningkat.

Pada proses desain bangunan ini terinspirasi dari sebuah kertas yang diremas. Arsitektur metaphor diterapkan melalui beberapa proses desain yaitu transformasi bentuk baik ditambah dan dikurang.

b. Sydney Opera House

Gambar 5. 8 Sydney Opera ,Sydney
Sumber : goggle.image

Sydney opera house merupakan bangunan yang memiliki suatu hubunan yang berkaitan antara tema utama dan pendukung dasar gaya perancangan arsitektural bangunan. Yang utama adalah kontekstual terletak pada lingkungan atau tapak dimana bangunan ini dibangun. Sungai / air berkaitan dengan mahkkluk hidup yang ada di air,maka kerang adalah hewan yang menjadi dasar inspirasi bentuk yang kemudian ditranformasikan dengan sistem repitisi dan hirarki sehingga menciptakan sebuah bentuk yang berdinamika.

Jika ditinjau melalui fasad bangunan ini adalah minim menggunakan ornamen dan lebih mengutamakan tersampaikanya dasar ide desain dan pengoptimalan ruang.

5.2.1 Kemungkinan Penerapan Desain

- Menciptakan bangunan yang dapat memberikan suatu kontribusi dan sumbangsih terhadap lingkungan tapak dimana bangunan dibangun.
- Pada penerapan desain bangunan dapat melalui tahapan yang mendukung dari dasar perancangan Arsitektur Metaphor.
- Mengutamakan penyampaian desain banguan melalui satu kemasan desain yang dapat mencirikan dan fungsi yang ada didalamnya.
- Lebih mengoptimalkan fungsi dan sirkulasi daripada artikulasi bangunan.
- Penerapan pemakaian material bangunan saling berhubungan dan setara, tidak ada yang saling menonjol, baik melalui warna maupun tekstur.

5.3 Studi Preseden Proyek Sejenis

- The Royal Ascot, Inggris

Gambar 5. 9 Royal Ascot Racecourse,Inggris
Sumber : goggle.image

- Langgam

Gaya desain bangunan adalah post modern metaphora, terlihat dari minimnya penggunaan artikulasi arsitektural pada setiap bagian bangunan. Penggunaan aksen dipilih menempel tanpa adanya bagian yang menonjol. Akses bangunan mengadopsi dari sebuah mahkota raja yang diimplementasikan terhadap bagian atap bangunan dan tapak depan bangunan. Bentuk segitiga dengan garis yang tegas saling berhubungan dan repetitif .Penggunaan warna bangunan yang berulang dan terorganisasi.

- Massa Bangunan

Perletakaan massa bangunan dipengaruhi oleh perletakan lintasan. Jika ditinjau dari ukuran dan proporsi massa bangunan direncanakan menjadi bangunan yang megah. Massa yang tinggi, memanjang, dan simetris menambah kesan megah seperti bangunan kerajaan.

- The Meydan, Dubai

Gambar 5. 10 Meydan Racecourse ,Dubai
Sumber : goggle.image

- Langgam

Bangunan dan penataan kawasan mengadopsi bentuk burung yang sedang membentangkan sayapnya. Kemegahan dan keseimbangan adalah maksud dari penataan. Pada langgam penataan kawasan menggunakan aliran metaphora. Bangunan menggunakan langgam arsitektur post modern dengan lebih mengutamakan sebuah keteraturan raut fasad bangunan melalui bentuk yang detail namun repetitif. Menggunakan banyak artikulasi bangunan yang sederhana.

- Massa Bangunan

Massa bangunan utama memanjang dan megah. Membentang hampir dari batas kiri dan kanan area tapak. Massa bangunan berorientasi kepada lintasan dan bagian penataan kawasan yang terletak pada bagian belakang massa bangunan utama. Penataan linier yang berhubungan secara langsung antaa lintasan, massa bangunan utama dan kawasan massa pendukung.

- Gedung DPR RI

Gambar 5. 11 Gedung DPR RI
Sumber : goggle.image

Langgam atau gaya bangunan pada gedung DPR RI adalah arsitektur post modern beraliran metaphor dan metaphisical. Bentuk bangunan yang menyerupai batok kura-kura mempunyai filosofi bahwa setiap gagasan yan terlahir didalam bangunan ini dipastikan dapat kuat dan dapat melindungi setiap bagian dalam negara. Pada bagian struktural yang berkaitan dengan langgam adalah pada bentuk atap bentang lebar yang mengadopsi bentuk sayap pesawat terbang yang kemudian di modifikasi dan ditransformasikan menjadi bentuk yang sedemikian rupa.

Gambar 5. 12 Logo Tegalwaton Racecourse & Studi Bentuk Metafora
Sumber : Dokumen Pribadi

Penggunaan lambang sebagai penanda bangunan dan memperkuat identitas organisasi yang ada didalam bangunan tersebut. Sebuah proses penerapan konsep metaphor yaitu menggabungkan bentuk dan tranformasi bentuk. Sayap kanan kiri adalah bangunan yang memanjang dan berorientasi ke arah lintasan, sedangkan bangunan penghubung mengangkat arsitektural local berupa atap joglo yang ditransformasikan dan dikombinasikan dengan bentuk sebelumnya agar memiliki bentuk yang baru dna inovatif.

Kesimpulan

Setelah mendata dan menganalisa bangunan preseden dengan fungsi sejenis maka dapat ditentukan kesimpulan sebagai berikut :

- Desain secara arsitektural menggunakan tema arsitektur kontekstual dengan tema pendukung arsitektur post modern aliran metaphor.
- Bentuk bangunan dan penataan komplek bangunan didasari dari sebuah bentuk yang melambangkan sesuatu yang penting pada pihak tertentu (kota / perusahaan).
- Mengutamakan proses desain dan studi massa dalam setiap perancangan.

Kemungkinan Penerapan Desain

- Penataan kawasan berorientasi dan mengutamakan lintasan dan segala kelayakannya. Massa bangunan utama dan pendukung mengikuti perletakaan lintasan
- Penataan Komplek bangunan linier dengan axis lurus dan berhirarki dengan urutan lintasan balap, banguna utama dan banguann pendukung. Penataan bangunan pendukung digunakan sebagai area entrance kawasan.
- Penataan menggunakan sistem repetitif dan hirarki. Repetitif ada pada penataan massa bangunan pendukung. Hirarki terletak pada bangunan utama yang menampung sebagian besar fungsi utama

bangunan yang pada umumnya memiliki massa yang lebih besar dan tinggi dari pada bangunan lainnya.

Analisa Penerapan Tema Utama dan Pendukung

Tema utama arsitektural dapat didasari dari pertimbangan perencanaan arsitektur melalui teori dan pengertian untuk bangunan pacuan kuda yaitu kontekstual. Berikut adalah aspek yang dipertimbangkan :

- Kontekstual terhadap fungsi

Kontekstual terhadap fungsi di interpetrasikan melalui wajah bangunan atau fasad bangunan baik secara parsial (sekuen) maupun keseluruhan. Melalui ornament dan artikulasi arsitektural yang menjurus kepada fungsi utama bangunan yang didasari oleh fungsi arstektural serupa yang digunakan. Sebagai contoh kasus penggunaan *sun shadding* metail cutting berentuk ornament bentuk kuda.Meletakkan patung kuda sebagai komponen penguat pada desain lansekap area kedatangan tamu dan penggunaan desain pagar pembatas yang memiliki bentuk ornament yang berkaitan dengan kuda.

- Kontekstual lokasi tapak secara mikro

Lokasi sekitar tapak secara mikro berupa hutan dan pepohonan yang masih asli. Maka penggunaan komponen vegetasi dapat diadopsi dan diterapkan kedalam desain bangunan. Vegetasi dapat digunakan sebagai komponen peneduh, pengarah, ornament dan artikulasi arsitektural. Mengoptimalkan taman aktif dan sekuen

berupa area hijau yang terorganisasi. Maka dapat disimpulkan tema arsitektural yang dianalisa melalui lingkungan secara mikro adalah kontekstual selaras.

- Konteksrtual lokasi tapak secara makro

Analisa tema arsitektural secara makro dilihat dari desain dominan dari bangunan-bangunan sekitar. Pada kasus ini disekitar tapak tidak ada bangunan hanya ada pepohonan dan hutan. Pada radius 20-50 km ditinjau skala kota / makro terdapat bangunan yang sederhana seperti rumah tinggal dan ruko, tidak ada bangunan yang dapat digunakan sebagai pacuan untuk desain bangunan berskala intenasional dan bersifat komersial.

Jika ditinjau dari studi preseden yaitu Museum Guggenheim di Bilbao maka desain arsitektural yang kontras dapat mengoptimalkan beberapa sektor vital daerah seperti :

- Menginkatkan nilai hidup masyarakat setempat melalui ekonomi yang dihasilkan memalui perdagangan disekitar bangunan
- Meningkatkan pendapatan daerah melalui pariwisata
- Tumbuhnya UMKM yang digunakan masyarakat setempat untuk membangun usaha yang berkaitan dengan fungsi bangunan
- Meningkatkan daya jual daerah sekitar tapak / bangunan secara ekonomi.

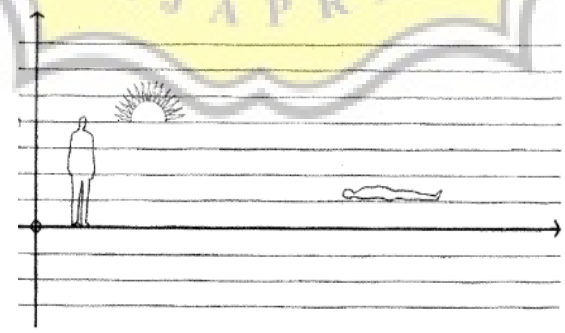
5.3 Kajian Teori Permasalahan Dominan

Permasalahan Dominan

Setelah mengkaji dan menganalisa data dari beberapa bangunan dengan fungsi sejenis,dan pernyataan Paul Robert,2013 dari literature *Racecourse Architechture* yang menyatakan, Arena pacuan kuda tidak seperti acara2 olahraga yang lain, penonton tidak tetap duduk di kursi yang telah dipesannya. Mereka berpindah dari area pre-parade ke area parade ring ke tempat area menonton/grandstand dan **menginginkan jalan antara keduanya menjadi lancar dan cepat**. Mereka selalu menginginkan **pemandangan yang bagus dari kuda, joki, jalur lintasan, dan penonton lain**.Maka dapat ditentukan permasalah yang ada pada bangunan pacuan kuda sebagai berikut :

1.**View**

Untuk mendapatakan view yang optimal maka dalam perancangan tentunya membutuhkan perlakuan yang berbeda.karena untuk mendapatkan view yang optimal,berikut adalah beberapa permasalahan tersebut :



Gambar 5. 13 Garis Mempengaruhi Penglihatan Manusia
Sumber : Dk Ching.3 Massa Bentuk dan Tatanan

Orientasi pada sebuah garis yang mempengaruhi peranya dalam sebuah konstruksi.Dengan adanya permasalah tersebut

maka masalah timbul karena garis penglihatan manusia yang terhalang sebuah objek menjadi tidak optimal.

5.3.1 Studi Preseden Permasalahan Dominan

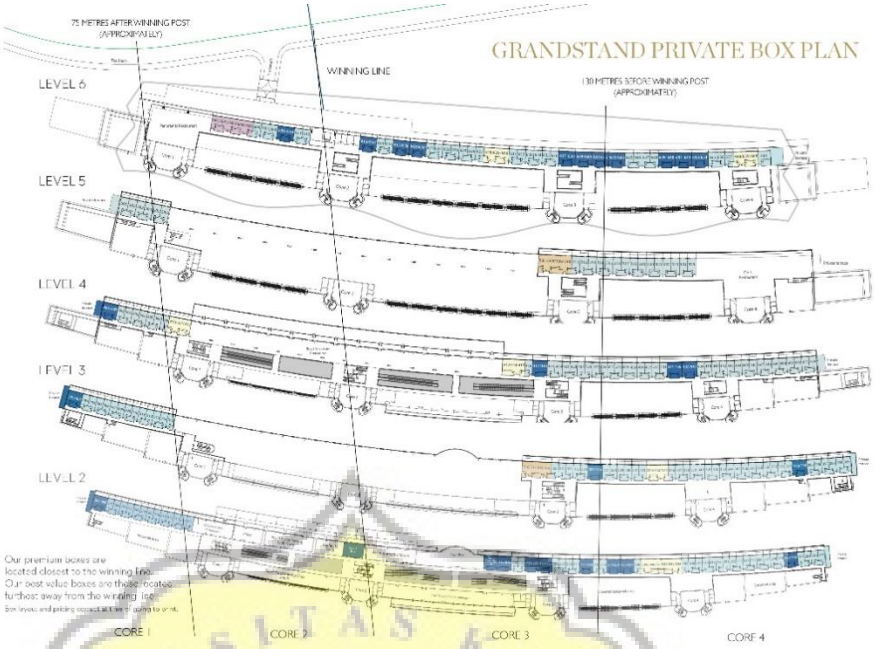
Royal Ascot Racecourse

Gambar 5. 14 Royal Ascot Racecourse
Sumber : Goggle.Earth & Google Image

Lokasi : Ascot, Berkshire, England

Architect : Populous Company and Buro Happold

Royal Ascot Racecourse merupakan komplek arena pacuan kuda di inggris dengan total luas 169,505m2. Royal Ascot merupakan mascot dalam olahraga pacuan berkuda di Inggris,dinilai memiliki permasalahan serupa, bangunan ini menjadi studi preseden yang serupa pada penerapan view yang optimal dalam bangunan dan pencapaian.

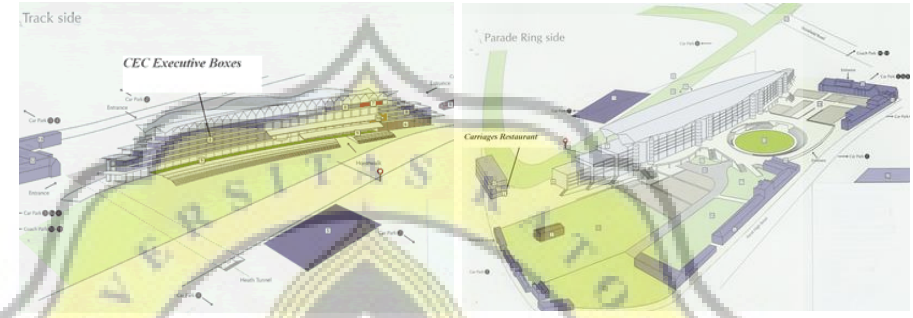


Gambar 5. 15 Denah Royal Ascot
Sumber : www.ascot.co.uk

Gambar 5. 16 Interior Royal Ascot
Sumber : www.ascot.co.uk

Pada view yang dioptimalkan pada banguna pacuan kuda adalah pada pacuan kuda itu sendiri. Maka orientasi bangunan mengarah pada lintasan agar penonton dan pengguna banguan secara tidak langsun sudah dalam posisi yang tepat untuk dapat melihat lintasan dengan leluasa.

Gambar 5. 17 Tribun Royal Ascot
Sumber : www.ascot.co.uk,2017



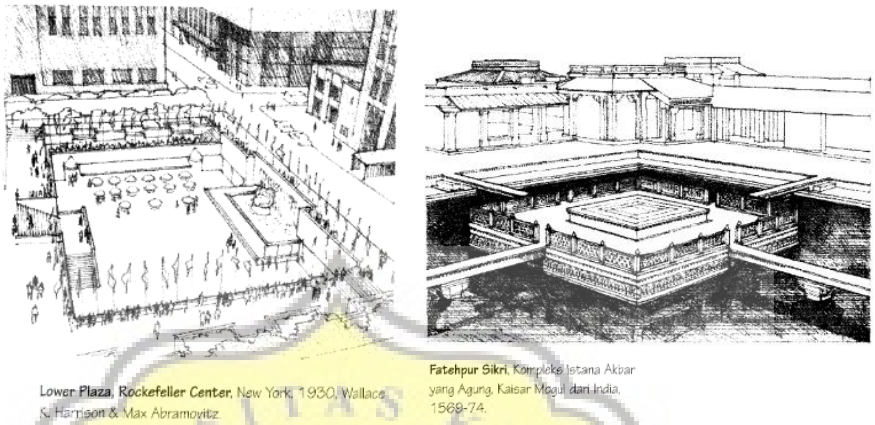
Gambar 5. 18 Perspective Royal Ascot
Sumber : www.ascot.co.uk,2017

5.3.2 Kemungkinan Penerapan Teori Permasalahan Dominan

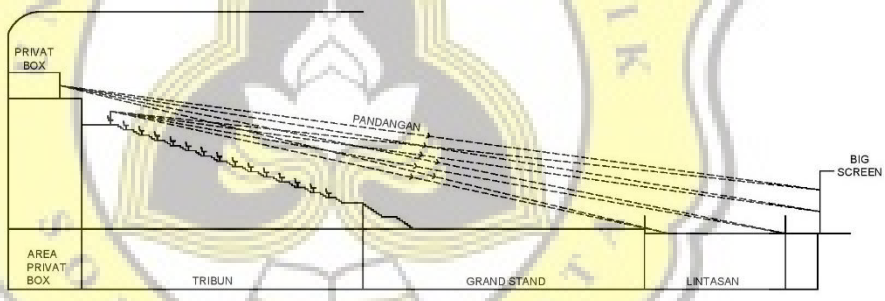
Berdasarkan studi proyek dengan permasalahan sejenis, maka berikut adalah kemungkinan penerapan teori mengenai :

a. View

Penyelesaian view dengan cara penerapan desain leveling pada bidang massa bangunan yang diturunkan / diangkat sehingga mendapat view yang sesuai dengan konsep perancangan.



Gambar 5. 19 Bidang Yang Diangkat / Diturunkan
Sumber : www.ascot.co.uk,2017



Gambar 5. 20 Sketsa Analisa Tribun
Sumber : Dokumen Pribadi

Melakukan studi menggunakan gambar maka didapat sudut pandangan yang paling nyaman untuk melihat kearah lintasan dari tribun adalah 11 derajat. Tinggi antar tribun satu dengan yang lain adalah 3 kali optrade (17 cm) yaitu minimal 51 cm. Melalui penataan yang mempengaruhi pandangan dan keleluasaan pendapatan pandangan.

Pada sore hari tidak diselenggarakan event yang berhubungan dengan perlombaan karena orientasi tribun ke arah barat yang berlawanan dengan sinar matahari. Timbulnya permasalahan pada lintasan yang jaraknya jauh maka big screen atau layar yang dapat membantu penonton melihat objek yang tidak memungkinkan karena jarak.

Analisa Perletakkan Tribun

Gambar 5. 21 Analisa Peletakan Massa
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada Analisa penempatan tribun diatas bahwa tribun nomor 2 dan 4 paling memungkinkan untuk direalisasikan. Berikut adalah pertimbangan dan penilaiannya :

- Radius pandangan seimbang kearah semua lintasan
- Jangkauan pandangan relevan ke arah semua zona lintasan

- Dapat menjadi center of point karena berada ditengah kawasan
- Berada dekat dengan pintu masuk
- Mudah dalam pencapaian jika ditinjau dari akses jalan utama
- Dekat dengan bangunan pendukung lain.

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA