

PUSAT PELATIHAN DAN PERTANDINGAN BULUTANGKIS DI MEDAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA

SKRIPSI

OLEH :

ANDREAS FRANCISCUS PURBA

148140007



PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

2020

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/2/21

Access From (repository.uma.ac.id)24/2/21

PUSAT PELATIHAN DAN PERTANDINGAN BULUTANGKIS DI MEDAN
DENGAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Pelengkap dan Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Medan Area



Oleh :
ANDREAS FRANCISCUS PURBA
148140007

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MEDAN AREA

MEDAN

2020

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 24/2/21

Access From (repository.uma.ac.id)24/2/21


Judul Skripsi :PUSAT PELATIHAN DAN PERTANDINGAN
BULUTANGKIS DI MEDAN DENGAN KONSEP
ARSITEKTUR METAFORA

Npm 148140007

Fakultas : Teknik Arsitektur

Disetujui Oleh :

Komisi Pembimbing



Ir. Neneng Yulia Barky, MT

Pembimbing I



Ida deliyarti Agustina ST, MT

Pembimbing II



Dr. Faisal Amri Tanjung, ST, MT

Dekan Fakultas Teknik



Ir. Suprayetno, MT
Ka. Program Studi

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah di tuliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, da etika penulisan ilmiah.

Saya akan menerima sanksi pencabutan akademik yang saya peroleh dan sanksi sanksi lain nya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam tugas akhir ini.

Medan, September 2020



Andreas Franciscus Purba
148140007

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

TUGAS AKHIR

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andreas Franciscus Purba

NPM : 148140007

Program studi : Arsitektur

Fakultas : Teknik

Jenis Karya : Tugas akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive royalty-free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **PUSAT PELATIHAN DAN PERTANDINGAN BULUTANGKIS DI MEDAN DENGAN TEMA ARSITEKTUR METAFORA**, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan)

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, universitas medan area berhak menyimpan, mengahli media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan September 2020



Andreas Franciscus Purba

148140007

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di kota medan, pada tanggal 19 Maret 1996. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara, dari pasangan Ruben purba dan Rosinne Matondang .

Pada tahun 2008, penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD GKPS medan , kemudian penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah pertama di ADVENT 1 Medan sampai pada tahun 2011.

Pada tahun 2014 , penulis menyelesaikan pendidikan sekolah menengah kejuruan di SMK NEGERI 5 MEDAN dan langsung lanjut studi (S1) keperguruan tinggi Universitas Medan Area dan mengambil jurusan Arsitektur, kemudian penulis menjadi mahasiswa dari fakultas teknik.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan kuasaNya sehingga saya dapat mengerjakan tugas akhir saya dengan lancar.

Tugas akhir ini mengambil judul: PUSAT PELATIHAN DAN PERANDINGAN BULUTANGKIS DI MEDAN. Tugas akhir ini merupakan syarat yang diwajibkan bagi mahasiswa untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik. Penyelesaian tulisan ini tentunya juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Sehingga penulis pada kesempatan ini layak kiranya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Ibu Ir Neneng Yulia Barky MT Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Arsitektur Universitas Medan Area dan selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir I yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat dibutuhkan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan memuaskan.
- Ibu Ida Deliyarti ST, MT. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir II yang juga telah banyak membantu penulis dalam memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat dibutuhkan.
- Bapak Ir. Suprayetno , MT. Selaku ketua program studi Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Medan Area.
- Bapak Ruben Purba dan Ibu Rosinne Matondang selaku orang tua terkasih, yang telah memberikan doa, semangat, dan dorongan untuk menyelesaikan studi dan skripsi Perancangan Arsitektur di Universitas Medan Area.
- Untuk Adik saya, Ignatius Dandi Purba yang telah membantu sekaligus menjadi penyemangat bagi saya dalam pengerjaan skripsi.
- Teman-teman Studio stambuk 2014, yang berjuang bersama agar terselainya Tugas Akhir ini.

- Serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah mendukung dan membantu baik langsung maupun tidak langsung selama ini.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan yang jauh dari kata sempurna dalam penulisan ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak dalam rangka penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat kepada semua pihak.

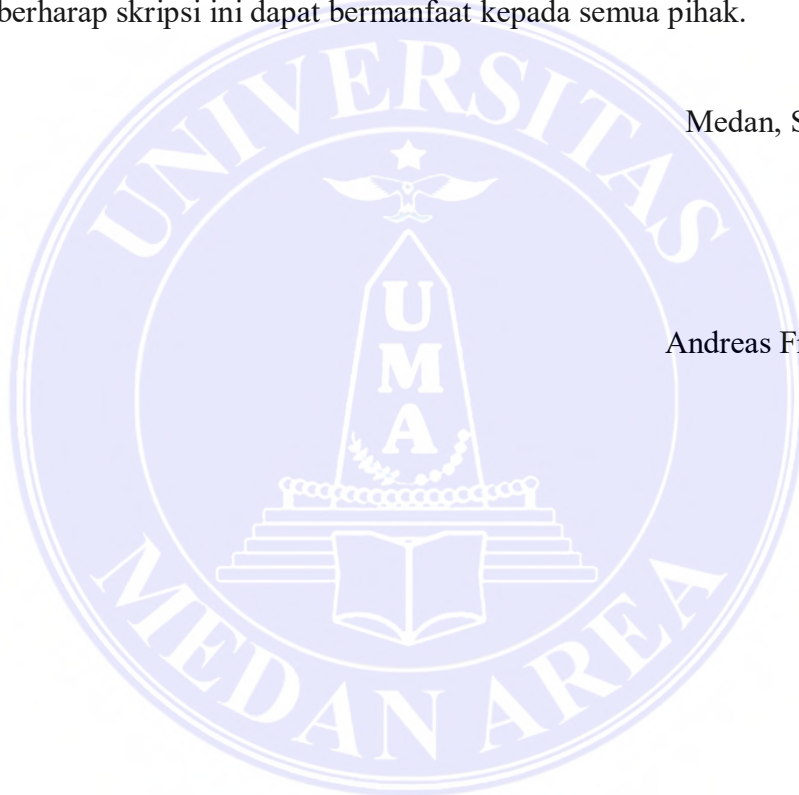
Medan, September 2020

Penulis,



Andreas Franciscus Purba

148140007



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAM PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
ABSTRAK.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1. latar belakang.....	1
1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek	1
1.2. Maksud dan tujuan	2
1.2.1. Maksud Perancangan	2
1.2.2. Tujuan Perancangan.....	3
1.3. Masalah perancangan.....	3
1.4. Rumusan masalah	4
1.5. Kasus Proyek.....	4
1.6. Tema proyek.....	4
1.7. Pendekatan.....	4
1.8 Kerangka pemikiran.....	6
1.9. Sistem matika penulisan laporan.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 pengertian judul.....	8
2.2. tinjauan kasus proyek	8
2.2.1. Gedung bulutangkis.....	8
2.2.2. Sejarah bulutangkis.....	9
2.2.3. Bulu tangkis di Indonesia.....	10

2.3. tinjauan kelayakan proyek.....	11
2.3.1. kelayakan fungsional.....	11
2.3.2. kelayakan Proyek.....	12
2.3.3. kelayakan lokasi.....	13
2.4. kajian peruntukan lahan	13
2.4.1. Kriteria pemilihan lokasi.....	14
2.5. pelaku kegiatan	16
2.6. deskripsi persyaratan lapangan bulutangkis	17
2.7. peraturan pertandingan.....	19

BAB III METODE PERANCANGAN

3.1. Elaborasi tema	26
3.1.2. Pengertian tema	26
3.1.2. Pengertian Arsitektur Metafora	26
3.1.3. Sejarah dan reperensi	26
3.1.4. Interpretasi Tema.....	30

BAB IV ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

4.1. Analisa tapak	32
4.2. Lokasi site	32
4.2.1. Analisa Tata guna lahan.....	34
4.2.2. Intensitasi pembangunan.....	35
4.3. Analisa pencapaian	36
4.4. analisa view	37
4.5. Analisa Matahari.....	38
4.6. Analisa kebisingan dan polusi.....	40
4.7. Konsep ruang luar	41
4.7.1. Konsep entrance.....	41
4.7.2. Konsep zoning dan tata ruang luar.....	41
4.7.3. Konsep orientasi bangunan	41

4.7.4. Konsep sirkulasi.....	43
4.7.5. Konsep Parkir	44
4.7.6. Konsep Tata Hijau	44
4.7.7. Konsep utilitas	46
4.7.8. Konsep Sistem eletrikal.....	48
4.7.9. Konsep Sistem Sanitasi.....	49
4.7.10. Konsep Sistem Penanggulangan kebakaran	50
4.7.11. konsep sistem keamanan	51
4.8. Program Kegiatan	52
4.8.1. Deskripsi Kebutuhan ruang	53
4.8.2. Analisa Pengguna	55
4.8.3. Analisa Kegiatan.....	57
4.8.4. Organisasi Ruang.....	58
4.9. Program ruang	60

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. . Kesimpulan.....	68
5.2. Saran.....	68

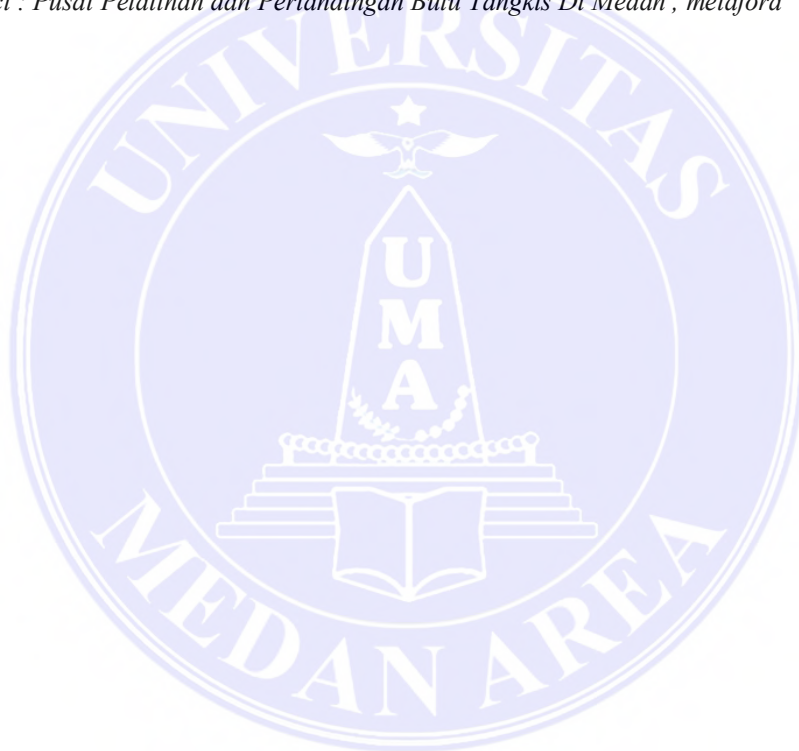
DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAK

Bulutangkis (badminton) merupakan permainan yang bersifat individu yang dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Di Indonesia olahraga bulutangkis berkembang sejak tahun 1930 dan menjadi olahraga yang paling banyak mendulang prestasi. Namun menginjak tahun 2000 prestasi olahraga bulutangkis Indonesia cenderung menurun yang disebabkan oleh minimnya infrastruktur olahraga bulutangkis. Oleh sebab itu dirancanglah Pusat Pelatihan dan Pembinaan Atlet Bulutangkis di Badung yang bertujuan untuk memajukan prestasi olahraga bulutangkis di Provinsi Bali dan Indonesia. Perancangan Pusat Pelatihan dan Pembinaan Atlet Bulutangkis di Medan dengan Tema yang rancangan diterapkan yaitu Dinamis dalam Gerak dan Bentuk dengan menggunakan pendekatan rancangan metafora.

Andreas Franciscus Purba, 2018. Pusat Pelatihan dan Pertandingan Bulu Tangkis Di Medan. Dosen pembimbing ir Neneng y bakry, MT dan Ida Deliyarti, ST.MT.

Kata kunci : Pusat Pelatihan dan Pertandingan Bulu Tangkis Di Medan , metafora

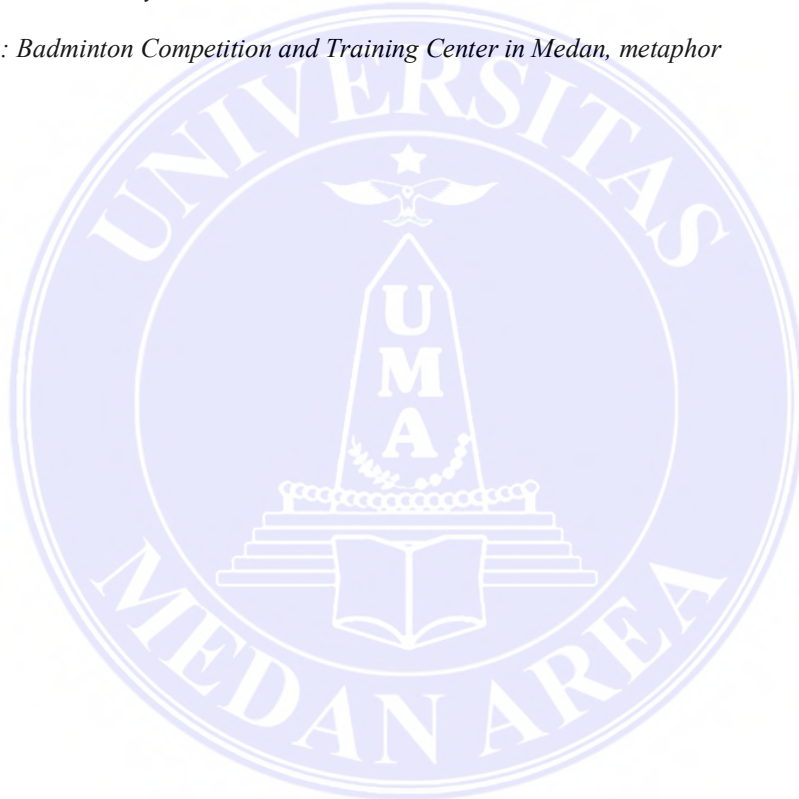


ABSTRACT

Badminton is a game that is individual which is played in one person against one person or two people against two people. In Indonesia, badminton has developed since years 1930 and became the sport with the most achievements. However stepping on the year 2000 Indonesia's badminton sport achievements tend to be decreased due to the lack of badminton sports infrastructure. Therefore a Badminton Athlete Training and Development Center was designed in Badung which aims to advance the achievement of badminton in Province of Bali and Indonesia. Design of Training Center and Athlete Coaching Badminton in Medan with a theme designed to be applied, namely Dynamic in Motion and Shape using a metaphorical design approach.

Andreas Franciscus Purba, 2018. Training Center and Badminton Competition in Medan. Ir Neneng y bakry, MT and Ida Deliyarti, ST.MT.

Keywords: Badminton Competition and Training Center in Medan, metaphor



BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Secara umum, keberadaan Pusat Pelatihan dan Pertandingan Bulutangkis di Medan dapat mendukung kegiatan olahraga masyarakat di sekitarnya dan melengkapi fasilitas olahraga yang sudah ada terutama untuk olahraga bulutangkis. Secara makro, letaknya harus berada dalam kawasan olahraga dan harus berdekatan dengan permukiman penduduk, fasilitas transportasi umum, dan harus dapat diakses dengan mudah untuk mencapai target sasaran pengguna, terutama anak-anak/remaja. Sebagai pusat pelatihan, metode pembinaan pelatihan yang diterapkan adalah pelatihan fisik dan pelatihan keterampilan/kemampuan bermain bulutangkis.

Bulutangkis atau juga sering disebut badminton adalah olahragayang menggunakan raket yang dapat dimainkan oleh dua pemain (single) atau dua pasangan berlawanan (ganda), yang bermain dengan posisi berlawanan dan dibatasi oleh jaring/net. Bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia.

Selain banyak diminati oleh warga masyarakat dari berbagai kalangan dan kelompok usia, cabang olahraga ini juga telah menjadi lambang supremasi Indonesia di arenainternasional. Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang terkenal di dunia yang digemari dan diminati berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, dan jenis kelamin. Baik pria maupun wanita dapat memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai ajang persaingan. Untuk dapat bermain bulutangkis dengan nyaman dibutuhkan berbagai macam perlengkapan, diantaranya yaitu: raket, shuttlecock, kaos olahraga, celana olahraga, sepatu olahraga, dan lain sebagainya.

Perkembangan Bulutangkis Di Sumatera Utara Terutama DI Kota Medan Berjalan Dengan Baik. Sejak Jaman Hindia Belanda Perkembangan Cabang Olahraga Bulutangkis Cuup Baik Di Medan. Pada Perayaan Pon Ke 3 Oei nan nio Dan Rosnida

Nasution/ Oei nan nio Mendapatkan Mendali Perak Dari Cabang Tunggal Puteri Dan Ganda Puteri. Pada Pon ke 4 Di Makasar Oei nan nio Dan Oei Lian Nio/ Rosinda Mendapatkan Mendali Emas Di Cabang Ganda Puteri Dan Tunggal Puteri. Pada Pon Ke 5 Di Bandung Rosnida / Bangun Siregar Mendapatkan Mendali Perak Di Cabang Ganda Campuran. Pada Akhir Tahun 1991 Kota Medan Memiliki Gedung Olahraga Bulutangkis PBSI Yang Dibangun Di Atas Tanah Seluas 2.327 m² Yang Memuat 1500 Orang Dengan Menelan Biaya 1,2 Milyard. Kemudian Juga Pada Tahun 1991 Ketua Koni Saat itu Meresmikan Pembukaan Pusdiklat Sepha Smith Medan Pada Tanggal 5 Agustus 1991 Yang Terdiri Dari 18 atlit Junior Yang Berlokasi Di GOR Kodam 1 Bukit barisan Dijalan gaperta Medan Dengan Bapak Angkat PT.Mandala Sepha Smith.

Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional Di Sebutkan Bahwa Pemerintah Daerah Dan Masyarakat Bertanggung Jawab Atas Perencanaan , Pemanfaatan Dan Pengawasan Prasarana Olahraga. Oleh Sebab Itu Untuk Meningkatkan Kemampuan Dan Prestasi Atlit – Atlit bulutangkis Yang Terdapat Di indonesia Pada Umum Nya Dan Medan Pada Kusus nya Diperlukan Suatu Bangunan Yang Berfungsi Sebagai Pusat Pelatihan Dan Pertandingan Bulitangkis.

1.2. MAKSUD DAN TUJUAN

1.2.1. Maksud Perancangan

Maksud Dari Perancangan Lapangan Badminton Ini Adalah :

- Merancang Fasilitas Publik Yang dapat Mewadahi Pertandingan Olahraga Bulutangkis.
- Menciptakan Fasilitas yang Saling Mendukung misalnya, Lapangan Bultangkis, Asrama, Fasilitas Komersial (minimarket, Ritel, dll) Serta Fasilitas Penunjang
- Mampu Menghasilkan Atlit Atlit Bulutangkis Berbakat Yang akan Membantu Sumatera Utara Untuk Meraih hasil maksimal Pada Kejuaraan Yang berhubungan Dengan Bulutangkis Umumnya dan Negara Khusus nya.

1.2.2. Tujuan Perancangan

- Memberikan Image Baru Bagi Kota Dengan Aktifitas Kegiatan Olahraga Bulutangkis.
- Menjadikan Kawasan tersebut Sebagai Suatu Pusat Komunitas Dan Rekreasi Dimana Masyarakat Penggemar Bulutangkis Dapat Saling Bersosialisasi Dan Berinteraksi.
- Meyediakan Tempat tinggal Yang Nyaman Berupa Wisma Bagi Atlit Dan Pelatih Khususnya Yang Berasal Dari Kota Medan Dan Sekitarnya

1.3. MASALAH PERANCANGAN

Dalam merancang pusat pelatihan dan pertandingan bulutangkis ada beberapa masalah yang ada adalah :

- Merencanakan kebutuhan ruang dan mendesain bentuk bangunan yang menarik dilihat masyarakat sekitar
- Perancangan bentuk masa bangunan dan susunan tempat duduk agar tidak mengganggu yang sedang menonton saat pertandingan berlangsung.
- Pemilihan lokasi site yang sesuai dengan peruntukan fungsi bangunan dan sesuai dengan rencana tata ruang kota
- Penerapan prinsip-prinsip pada tema yang diambil untuk diterapkan dalam desain yang sesuai dengan bangunan

1.4. RUMUSAN MASALAH

Dari identifikasi masalah yg telah di jabarkan Ada pun rumusan masalah dalam proses perancangan bangunan lapangan bulu tangkis yaitu :

Bagaimana merancang pusat pelatihan dan pertandingan bulu tangkis di Medan yang dapat di nikmati oleh masyarakat sekitar, berdasarkan tema metafora.

1.5. KASUS PROYEK

Proyek yang di Rencanakan adalah Pembangunan sebuah gedung Badminton di Kota Medan. Yang mana nanti nya ini akan menjadi pusat olahraga raket dan tempat

penyelenggaraan bagi segala pertandingan raket di kota medan. Alasan Pemilihan proyek adalah karena belum ada fasilitas olahraga raket terpadu di kota medan yang terintegrasi dengan fungsi hiburan dan komersial.

1.6. TEMA PROYEK

Teman yang akan di gunakan pada proyek Pusat pelatihan dan pertandingan bulutangkis di medan ini adalah Tema metafora. Metafora cocok dengan bentuk bangunan dan struktur bangunan yang dapat lebih di tonjolkan.

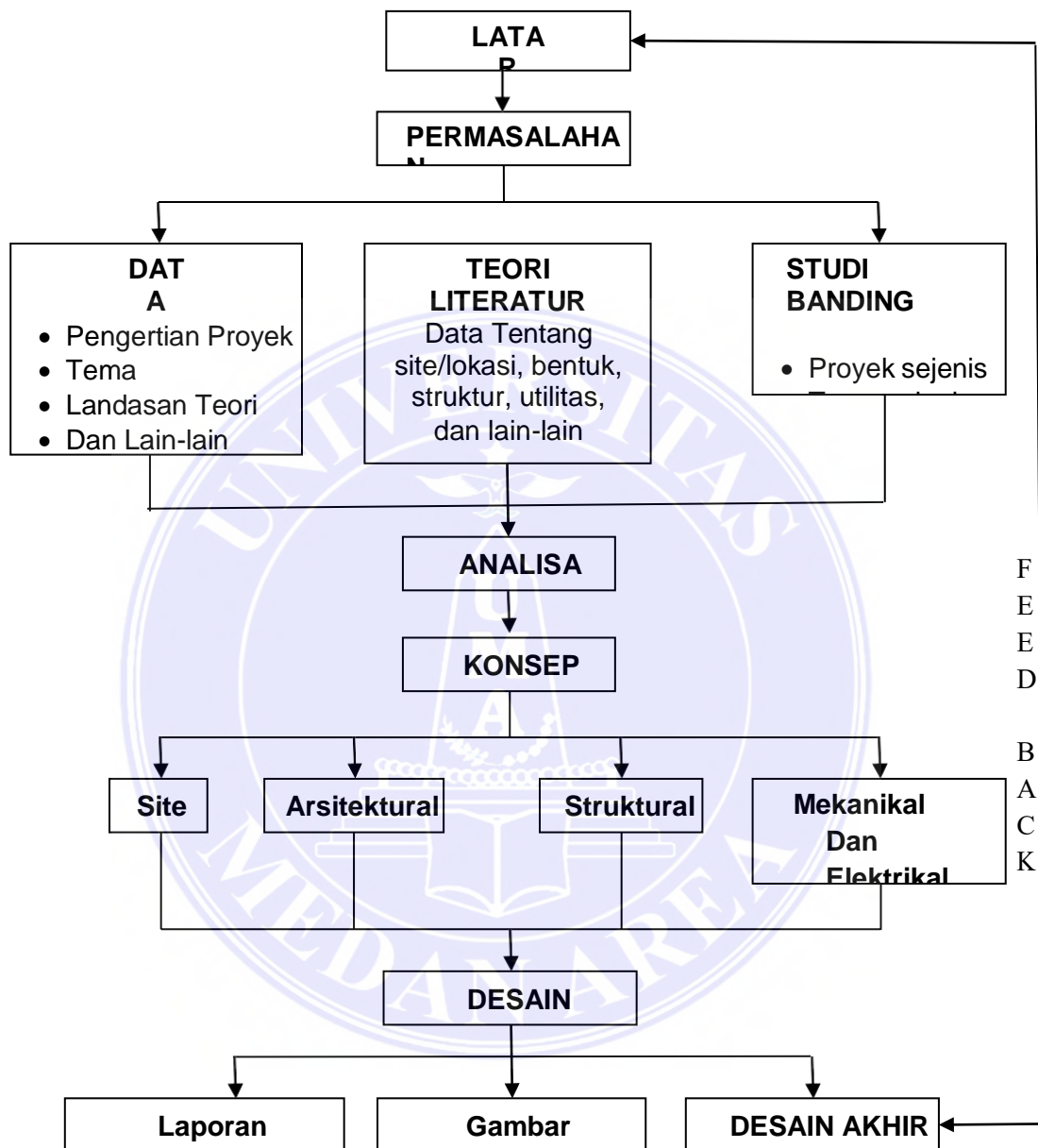
1.7. PENDEKATAN

Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan dan perencanaan pusat pelatihan dan pertandingan bulutangkis di medan ini adalah melakukan studi pustaka, untuk mengembangkan lebih lanjut analisa dan konsep peancangan sebagai pemecahan dari masalah yang ada dan kriteria-kriteria umum maupun khusus baigi proses perencanaan dan perancangan.

Pendekatan ini mempertajam tentang hal hal berikut :

1. Pengertian dan konsep stadion badminton
2. Fungsi dan manfaat bangunan ini terhadap lingkungan
3. Studi banding kasus yang berhubungan dengan perencanaan stadion badminton dan tema yang diambil.

1.8 KERANGKA PEMIKIRAN



1.9. SISTEMMATIKA PENULISAN LAPORAN

BAB I PENDAHULUAN

Berisi hal hal mengenai tentang latar belakang proyek, tujuan pelaksana, kasus proyek, masalah yang akan di hadapi perancang, maksud dan tujuan, masalah perancangan, metoda pendekatan, lingkup/ batasan kajian, kerangka berfikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang terminologi judul, dan tinjauan fungsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang, lokasi, tinjauan teoritis pengertian tema, interpretasi tema, keterkaitan tema dengan judul, dan studi banding tema sejenis.

BAB IV ANALISA DAN KONSEP PERANCANGAN

Berisi tentang analisa kondisi tapak dan lingkungan, analisis fungsional, analisis teknologi, analisis dan penerapan tema, serta kesimpulan, dan Berisi tentang konsep-konsep dasar tapak, konsep perancangan tapak, konsep perancangan bangunan, konsep perancangan struktur bangunan, dan konsep perancangan bangunan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar pustaka yang digunakan sebagai literatur selama proses perencanaan dan perancangan kasus proyek

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENGERTIAN JUDUL

Judul proyek yang di rencanakan adalah “stadion badminton medan”. Berikut ini penjelasan mengenai pengertian judul proyek.

- Stadion: adalah sebuah bangunan yang pada umum nya digunakan untuk menyelenggarakan acara olahraga, dimana di dalam nya terdapat lapangan atau pentas yang di kelilingi tempat berdiri atau duduk bagi penonton.
- Badminton : adalah suatu olahraga raket yang dimain kan oleh dua orang atau dua pasangan yang saling berlawanan.
- Medan: salah satu nama kota terbesar Ke-3 di indonesia yang merupakan ibukota provinsi sumatera utara yang berada di pulau sumatera.

Stadion Badminton Medan ini merupakan sebuah sarana untuk bermain bulutangkis dan untuk membentuk atlet-atlet handal yang nantinya akan berguna yang dimana pada dekade ini perkembangannya sangat cepat. Menanggapi hal ini maka sangat di butuhkan sebuah pelatihan bulutangkis dengan standar nasional yang di lengkapi dengan fasilitas lainnya yang telah ada dan bergerak di bidang pelayanan atau jasa.

2.2. TINJAUAN KASUS PROYEK

Secara teoritis tinjauan khusus proyek akan menjelaskan mengenai semua hal yang berhubungan dengan bulutangkis, mulai dari peraturan, pemain, lapangan, dan pertandingan

2.2.1. Gedung bulutangkis

Pada umum nya merupakan sebuah bangunan dengan sekeliling nya terdapat bangku penonton. Gedung bulutangkis sering juga disebut sebagai Gelanggang olahraga atau arena. Gedung yang telah ada pada saat ini berupa gedung tertutup. desain gedung bulutangkis pada masa sekarang tidak hanya dirancang khusus untuk

tempat olahraga saja tetapi sudah memiliki banyak fungsi seperti penambahan fasilitas lain seperti pusat perbelanjaan , restoran bahkan tempat penginapan seperti beberapa gedung bulutangkis di China dan Amerika.

2.2.2. Sejarah bulutangkis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bulu tangkis adalah cabang olahraga yang berupa permainan yang dimainkan dengan memakai raket dan kok yang dipukul melampaui jaring yang direntangkan di tengah lapangan.

permainan bulu tangkis sudah dilakukan anak-anak dan orang dewasa lebih dari 2.000 tahun lalu di India, Jepang, Thailand, Yunani, dan China. Di China, permainan yang disebut Jianzi yang melibatkan penggunaan kok tanpa raket tapi dengan kaki. Obyek permainan tersebut agar kok tidak menyentuh tanah. Pada abad pertengahan di Inggris ditemukan ukiran kayu yang membuat gambar anak-anak sedang menendang-nendang shuttlecock. Di Inggris, permainan tersebut sudah sering dimainkan. Orang-orang mengenal badminton dari sebuah rumah atau istana di kawasan Gloucester-Shire sekitar 200 kilometer sebelah barat London. Badminton House, nama istana tersebut dan menjadi saksi sejarah bagaimana olahraga tersebut mulai dikembangkan menuju bentuknya sekarang. Di bangunan tersebut, sang pemilik Duke of Beaufort dan keluarga pada abad ke-17 menjadi aktivis olahraga tersebut. Duke of Beaufort bukanlah penemu permainan tersebut.

Badminton hanya menjadi nama karena dari situlah mulai dikenal di kalangan atas dan menyebar. Pada 1840-an dan 1850-an, keluarga Duke of Beaufort ke-7 paling sering menjadi penyelenggara permainan badminton. Lama-lama mereka bosan permainan yang itu-itu saja. Kemudian merentangkan tali di antara pintu dan perapian, bermain dengan menyeberangkan kok melewati tali itu. Itulah awal net. Pada akhir 1850-an mulailah dikenal jenis permainan baru. Olah raga ini mendapatkan namanya yang sekarang pada 1860 dalam sebuah pamflet oleh Isaac Spratt, seorang penyalur mainan Inggris, berjudul "Badminton Battledore a new game" ("Battledore bulu tangkis, sebuah permainan baru"). Dilansir Encyclopaedia Britannica (2015), permaianan bulu tangkis dilakukan di lapangan atau rumput yang dimainkan dengan raket dan kok. Kejuaraan pertama Permainan bulu tangkis

diciptakan oleh tentara Inggris di Pune, India pada abad ke-19. Di mana dengan menambahkan jaring dan memainkan secara bergantian. Kejuaraan bulu tangkis tidak resmi seluruh Inggris untuk pria diadakan pada 1899. Kejuaraan bulu tangkis untuk wanita diadakan pada 1820. Baca juga: Kejuaraan Bulu Tangkis Asia 2020 Resmi Ditunda karena Virus Corona Peraturan pertama bulu tangkis dilakukan pada 1877 oleh klub Badminton Batha, Inggris.

Asosiasi atau federasi bulu tangkis Inggris dibentuk pada 1893. Federasi Bulu Tangkis Internasional yang merupakan badan olahraga dunia dibentuk pada 1934. Bulu tangkis menjadi sebuah olah raga populer di dunia, terutama di wilayah Asia Timur dan Asia Tenggara, yang saat ini mendominasi olah raga ini. Di negara-negara Skandinavia bulu tangkis juga mendominasi.

2.2.3. Bulu tangkis di Indonesia

Olahraga bulutangkis merupakan satu satunya olahraga yang mengharumkan nama bangsa kita di berbagai event terutama di event terbesar olahraga yakni Olimpiade. Dimulai oleh susi susanti dan Alan Budi Kusuma Dengan mendali emas pada Olimpiade 1992 di barcelona dan terakhir pada tahun 2008 di China oleh ganda putra nomor 1 dunia markis kido dan hendra setiawan. Pada saat-saat sekarang ini, pemerintah selalu menuntut banyak terhadap cabang olahraga bulutangkis akan tetapi mereka tidak memberikan sumbangan yang cukup berarti bagi perkembangan bulutangkis itu sendiri.

Pada saat-saat sekarang ini sangat susah menemukan para remaja dan anak-anak untuk bermain bulutangkis. Hal ini diakibatkan berkurangnya lahan untuk bermain bulutangkis dan pengelolaan klub-klub bulutangkis kebanyakan diserahkan kepada pihak swasta sehingga pemerintah daerah tidak terlalu peduli dengan hal itu. Mereka lebih memperhatikan olahraga sepak bola yang notabene cabang olahraga tersebut prestasinya kurang mengembirakan akhir akhir ini dan tidak membawa nama harum bangsa indonesia. Generasi muda tidak mau banyak bergerak terutama berolahraga sehingga perkembangan olahraga di indonesia jauh menurun terutama pada cabang bulutangkis dimana kita sudah tertinggal jauh dari China dimana pada tahun 1990an China tidak ada apa-apanya apabila melawan indonesia.

2.3. TINJAUAN KELAYAKAN PROYEK

2.3.1. Kelayakan Fungsional

Perkembangan bulutangkis di Kota Medan pada saat sekarang ini sudah kembali marak terjadi. Hal ini terbukti dengan turnamen-turnamen maupun kegiatan bulutangkis yang di lakukan sangat banyak muncul diberbagai pelosok kota Medan, membuat peminat-peminat bulutangkis menjadi bertambah walaupun butuh usaha berat untuk mengajak mereka mengikuti olahraga tersebut. Adapun turnamen yang sering di lakukan ialah : Kejuaraan nasional PBSI, kejuaraan bulutangkis antar pelajar SMP dan SMU se Sumatera Utara, kejuaraan bulutangkis perseorangan daerah Sumatera Utara dan liga bulutangkis Indonesia.

Kegiatan ataupun fasilitas yang terdapat pada lapangan bulutangkis tersebut yaitu berupa :

- Sebagai wadah atau tempat untuk melaksanakan turnamen-turnamen bulutangkis di kota Medan.
- Dapat menjadi tempat yang lebih baik / konduktif bagi klub-klub bulutangkis di Medan.
- Penyediaan fasilitas pendukung dan retail yang berkaitan dengan penjualan alat olahraga.
- Sebagai tempat pusat pelatihan olahraga bulutangkis bagi atlit-atlit bulutangkis Sumatera Utara.

2.3.2. Kelayakan Proyek

Berdasarkan undang-undang Republik Indonesia No.03 tahun 2005 tentang sistem keolahragaan nasional disebutkan bahwa pemerintah daerah dan masyarakat bertanggung jawab atas perencanaan pemanfaatan dan pengawasan prasarana olahraga. Hal tersebut merupakan dasar dalam perencanaan lapangan badminton yang akan menampung kegiatan olahraga bulutangkis. Dengan memanfaatkan momentum tersebut maka perlu pembangunan sarana dan prasarana di bidang olahraga bulutangkis.

Ada beberapa hal yang memperkuat alasan untuk segera di bangun sebuah lapangan badminton di Kota Medan adalah :

- Olahraga bulutangkis merupakan olahraga prestasi bagi negara indonesia sehingga setiap daerah yang menghasilkan atlit bulutangkis untuk pelatnas ke cipayung harus melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang ,dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan.
- Sudah dimulainya liga bulutangkis nasional yang di lakukan oleh PBSI secara rutin.
- Memajukan serta memasyarakatkan olahraga bulutangkis di sumatera utara dalam rangka menciptakan atlit-atlit profesional yang berprestasi di kanca nasional.
- Semakin sempitnya lahan dan minim nya sarana olahraga di bisang bulutangkis di perkotaan termasuk kota medan.

2.3.3. Kelayakan Lokasi

Pemilihan lokasi merupakan hal yang sangat penting dalam menempatkan sebuah lapangan badminton di kota medan. Dikarenakan bangunan ini harus dapat memberikan peran yang sangat penting bagi masyarakat sumatera utara hal yang dijadikan pemilihan lokasi antara lain :

- Berada di daerah yang sesuai dengan peruntukan site dan strategis baik dalam pencapaian dan prasarana.
- Berada di kawasan perumahan, pusat pendididkan, rekreasi ataupun perkantoran yang dapat menarik konsumen sebanyak mungkin.
- Dapat mengakomodasi kegiatan olahraga bulutangkis baik indoor maupun outdoor.
- Memiliki luas tapak yang dapat di kembangkan kearah vertikal maupun horizontal.

Dengan adanya fasilitas di bangunan badminton diharapkan dapat mengembangkan aktifitas positif dan mendorong pertumbuhan kawasan menjadi lebih baik.

2.4. KAJIAN PERUNTUKAN LAHAN

2.4.1. Kriteria Pemilihan Lokasi

Lokasi proyek di sesuaikan dengan kebijakan pemerintah terhadap peruntukan lahan kota. Berdasarkan RUTRK (Rencana umum tata ruang kota), wilayah kotamadya daerah tingkat II medan ditetapkan menjadi 5 wilayah pengembangan pembangunan (WPP), yaitu :

Tabel. 2.2. Wilayah Pengembangan Pembangunan (Wpp)

Sumber : RUTRK Medan

WPP	Cakupan Wilayah kecamatan	Luas (Ha)	Kegiatan Utama
A	Medan Belawan	2.625,01	Kegiatan utama pelabuhan industri terminal barang pergudangan, orientasi pelabuhan perumahan dan konservasi
	Medan Marelan	2.382,10	
	Medan Labuhan	3.667,17	
	JUMLAH	2.084,33	
B	Medan Deli	2.084,33	Perumahan dan perdagangan
	JUMLAH	2.084,33	
C	Medan Timur	775,75	Perumahan industry teratas, terminal, dan barang/ pergudangan orientasi konsumen
	Medan Perjuangan	409,42	
	MedanDenai	552,43	
	Medan Area	905,04	
	Medan Tembung	799,26	
	Medan Amplas	1.118,57	
	JUMLAH	4.560,47	
D	Medan Baru	583,77	Pusat bisnis pesat pemerintahan, perumahan hutan kota dan pusat pendidikan
	Medan Maimun	297,76	
	Medan Polonia	901,12	
	Medan Kota	526,96	
	Medan Johor	1.457,47	
	JUMLAH	4.064,78	
E	Medan Barat	681,72	Perumahan perkantoran konservasi, lapangan golf, pusat kota, wilayah pengembangan dan pembangunan kota medan
	Medan Petisah	532,84	
	Medan Sunggal	1.543,66	
	Medan Helvetia	1.316,42	
	Medan Tuntungan	2.068,04	
	Medan Selayang	1.281,16	
	JUMLAH	7.423,84	

Berikut merupakan kriteria pemilihan lokasi menurut RUTRK kota medan

- a. Tinjauan terhadap struktur kota
- b. Berdasarkan pembagian wilayah pembangunan kotamadya medan menurut RUTRK tahun 2005, kriteria untuk site adalah berada di WPP D dan E yaitu lokasi site berada di kawasan perumahan penduduk, pusat pendidikan dan rekreasi.
- c. Pencapaian
Site harus dapat di capai dengan mudah baik bagi kendaraan maupun bagi pejalan kaki. Site juga harus sudah memiliki jaringan jalan dengan kondisi yang baik, kucup lebar, nyaman dan di lalui oleh angkutan umum.
- d. Area pelayanan
Berdasarkan RUTRK tentang konsep pola hierarki fasilitas pelayanan kota adalah antara 2-3 km adapun kriteria untuk pelayanannya yaitu merupakan lingkungan permukiman dan banyak terdapat kompleks perumahan.
- e. Keadaan lahan
Ukuran lahan harus mencukupi untuk program fungsional dan ruang dan pengembangan masa mendatang.
- f. Jarak ke pusat kota
Fungsi bangunan adalah sebagai tempat latihan bulutangkis maupun tempat pertandingan bulutangkis. Dengan keberadaan bangunan ini maka akan meningkatkan tingkat pedatan kendaraan maupun pejalan kaki. Maka dari itu lokasi di pinggiran kota yang memiliki tingkat kepadatan jalan yang tidak tinggi cocok sebagai syarat pemilihan lokasi.

2.5. PELAKU KEGIATAN

1. Pemain
 - Pemain badminton
2. Pengelola
 - Pengelola Fasilitas
 - Pengelola Pertandingan
3. Pengunjung atau pengguna Fasilitas komersial

2.6. DESKRIPSI PERSYARATAN LAPANGAN BULUTANGKIS

Jenis olahraga raket

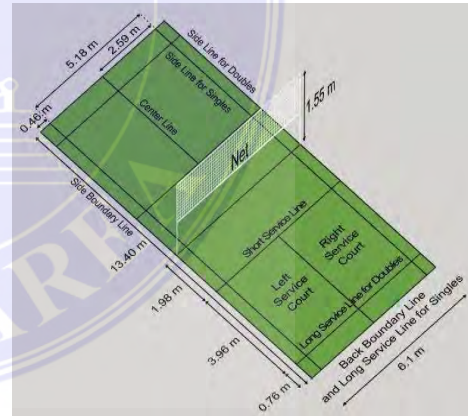
a. Bulutangkis

Bulu tangkis adalah cabang olahraga yang termasuk ke dalam kelompok Olahraga, permainan Bulu tangkis dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, di atas lapangan yang dibatasi dengan garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu.

Lapangan bulu tangkis dibagi menjadi dua sama besar dan dipisahkan oleh net yang tergantung di tiang net yang ditanam di pinggir lapangan, Bulu tangkis atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Bulu tangkis mirip dengan olahraga tenis yang dimainkan dengan pemain di satu sisi.

- Lapangan dan net

Lapangan bulu tangkis berbentuk persegi panjang dan mempunyai ukuran seperti terlihat pada gambar. Garis-garis yang ada mempunyai ketebalan 40 mm dan harus berwarna kontras terhadap warna lapangan. Warna yang disarankan untuk garis adalah putih atau kuning. Permukaan lapangan disarankan terbuat dari kayu atau bahan sintetis yang lunak. Permukaan lapangan yang terbuat dari beton atau bahan sintetik yang keras sangat tidak dianjurkan karena dapat mengakibatkan cedera pada pemain.



➤ Perlengkapan

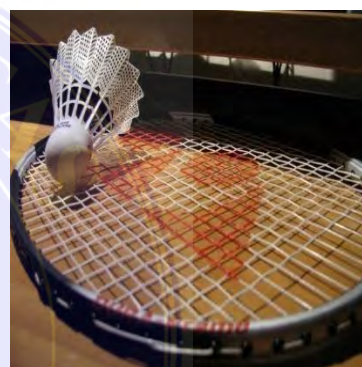
- Raket



Secara tradisional raket dibuat dari kayu. Kemudian aluminium atau logam ringan lainnya menjadi bahan yang di pilih. Kini, hampir semua raket bulutangkis profesional berkomposisi komposit serat karbon (plastik bertulang grafit). Serat karbon memiliki kekuatan hebat terhadap perbandingan berat, kaku, dan memberi perpindahan energi kinetik yang hebat. Namun, sejumlah model rendah masih menggunakan baja atau aluminium untuk sebagian atau keseluruhan raket.

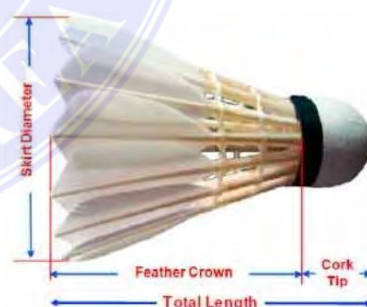
Senar

Mungkin salah satu dari bagian yang paling diperhatikan dalam bulu tangkis adalah senar nya. Jenis senar berbeda memiliki ciri-ciri tanggap berlainan. Keawetan secara umum bervariasi dengan kinerja. Kebanyakan senar berketebalan 21 ukuran dan diuntai dengan ketegangan 18 sampai 30+ lb. Kesukaan pribadi sang pemain memainkan peran yang kuat dalam seleksi senar.



- Kok

Kok adalah bola yang digunakan dalam olahraga bulu tangkis, terbuat dari rangkaian bulu angsa yang disusun membentuk kerucut terbuka, dengan pangkal berbentuk setengah bola yang terbuat dari gabus. Dalam latihan atau pertandingan tidak resmi digunakan juga kok dari plastik.



- Sepatu

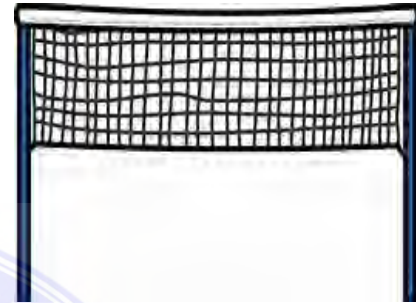
Karena percepatan sepanjang lapangan sangatlah penting, para pemain membutuhkan pegangan dengan lantai yang maksimal pada setiap saat.



Sepatu bulutangkis membutuhkan sol karet untuk cengkaman yang baik, dinding sisi yang bertulang agar tahan lama selama tarik-menarik, dan teknologi penyebaran guncangan untuk melompat; bulu tangkis mengakibatkan agak banyak stres (ketegangan) pada lutut dan pergelangan kaki.

- Net

Bulutangkis tidak akan pernah bisa berjalan tanpa perlengkapan yang satu ini. Net merupakan pembatas antara bidang permainan pemain yang satu dengan yang lain. Tinggi net kurang lebih 152 cm dan sama untuk semua jenis permainan, baik itu tunggal maupun ganda, putri maupun putra. Jaring harus berwarna gelap kecuali bibir jaring yang mempunyai ketebalan 75 mm harus berwarna putih.



- Partai

adalah partai yang biasa dimainkan dalam bulu tangkis:

- 1) Tunggal putra.
- 2) Tunggal putri.
- 3) Ganda putra.
- 4) Ganda putri.
- 5) Ganda campuran

2.7. PERATURAN PERTANDINGAN

Secara sederhana, permainan bulutangkis adalah upaya untuk memasukkan kok ke bidang permainan lawan, tanpa kok itu tidak bisa dikembalikan. Ada berbagai cara melakukannya, seperti memasukkan kok ke bidang yang tidak terjaga lawan, atau memasukkan kok dengan cepat, sehingga tidak sempat dikuasai atau dikejar lawan.

Sebelum pertandingan kedua pemain menjalani undian yang dilakukan wasit, biasanya dengan tos menggunakan mata uang logam. Pemenang boleh memilih lapangan dan melakukan servis pertama kali. Untuk ganda, setelah undian hanya satu orang yang melakukan servis dan begitu gaga! mendapat angka, maka servis pun berpindah ke lawan.

Angka diperoleh si pelaku servis, sehingga bila dia gagal, servis berpindah, tidak menggunakan rally point seperti di tenis meja atau bola voli. Bila kok tidak bisa dikembalikan lawan, dia akan mendapat angka.

Dalam melakukan servis, prinsip yang harus dipegang adalah kepala raket tidak boleh lebih tinggi dari pinggang, kok dalam keadaan dipegang, dan kaki tidak bergerak mendahului gerakan memukul kok. Sedang penerima servis mengalami fault bila bergerak sebelum lawan melakukan servis.

Bola kok juga menjadi mati bila terpukul dua kali, gagal melewati net, mendarat di luar garis, raket melewati atas net atau menyentuh net, kaki melewati batas garis bidang.

- Studi Banding Fungsi Sejenis
 - STUDI BANDING PROYEK SEJENIS
- ### 1 GEDUNG PBSI MEDAN



Menurut Syahdan Tanjung selaku pengamat di gedung bulutangkis medan bahwasanya jumlah lapangan bulutangkis untuk standart nasional berjumlah 5 lapangan dan semua lapangan sudah layak untuk di pakai atau di gunakan,dan lapangan

bulutangkis di gedung PBSI tidak pernah terjadi kendala ataupun masalah dalam gedung badminton PBSI tersebut, dan lapangan di gedung badminton PBSI ini terbuka untuk umum dan juga di gunakan untuk kejuaraan – kejuaraan bulutangkis di kota medan.

Gedung badminton PBSI ini dapat menampung \pm 8000 orang untuk menonton pertandingan badminton.

Besaran seluruh ukuran lapangan untuk standart nasional yang ada di dalam gedung badminton PBSI tersebut adalah

- Panjang lapangan = 13,40 meter
- Lebar lapangan = 6,10 meter
- Tinggi tiang net = 1,55 meter
- Tinggi net = 1,52 meter
- Tinggi garis service depan dari garis net = 1,98 meter
- Sela garis service tengah dari samping lapangan = 3,05 meter

1. PB DJARUM



SEJARAH PB DJARUM

Didorong kecintaan Budi Hartono (CEO PT Djarum) pada bulutangkis serta tingginya kegemaran karyawan PT Djarum bermain dan berlatih pada olah raga yang sama. Maka pada tahun 1969 brak (tempat karyawan melinting rokok)

di jalan Bitingan Lama (sekarang jalan Lukmonohadi) No. 35 - Kudus pada sore hari digunakan sebagai tempat berlatih bulutangkis di bawah nama komunitas Kudus.

Berawal dari situ, lahirlah atlit muda berbakat, Liem Swie King yang meraih prestasi demi prestasi secara gemilang, menumbuhkan keinginan Budi Hartono untuk serius mengembangkan kegiatan komunitas Kudus menjadi organisasi PB Djarum.

- MISI

Membantu persatuan Indonesia dan mengharumkan nama bangsa dengan berprestasi di bidang perbulutangkisan dunia

- VISI

Menjadi club terbaik Indonesia yang penuh dengan pemain-pemain bulutangkis top dunia asal Indonesia

Didorong kecintaan Budi Hartono (CEO PT Djarum) pada bulutangkis serta tingginya kegemaran karyawan PT Djarum bermain dan berlatih pada olah raga yang sama. Maka pada tahun 1969 brak (tempat karyawan melinting

rokok) di jalan Bitingan Lama (sekarang jalan Lukmonohadi) No. 35 - Kudus pada sore hari digunakan sebagai tempat berlatih bulutangkis di bawah nama komunitas Kudus.

Berawal dari situ, lahirlah atlet muda berbakat, Liem Swie King yang meraih prestasi demi prestasi secara gemilang, menumbuhkan keinginan Budi Hartono untuk serius mengembangkan kegiatan komunitas Kudus menjadi organisasi PB Djarum.

- PROFIL PELATIHAN



"atlet harus berusaha keras, jika tak ada usaha maka tak ada pula gelar juara yang datang dengan mudah" (dikutip dari CEO PT. Djarum, Budi Hartono).

Ungkapan di atas ada benarnya, lebih lagi bagi mereka para atlet yang ikut tergabung di pelatihan klub PB Djarum. Maka untuk bergabung di klub PB Djarum menjadi atlet, sebelumnya para calon atlet diwajibkan mengikuti tahapan seleksi.

Seleksi awal untuk para calon atlet yang akan dibina meliputi faktor umur, tinggi badan, bakat, kemampuan intelektual, keseimbangan psikologisnya, kemampuan teknik dasar, serta sampai sejauh mana dukungan yang diperoleh dari orang tua.

Bila lolos seleksi awal, maka para calon atlet ini sudah bisa diputuskan untuk mengikuti kegiatan pelatihan di klub PB Djarum. Setelah itu, untuk setiap tahunnya akan dilakukan seleksi kelanjutan, seperti dalam hal kemampuan bertanding. Apabila kemampuan bertanding dari atlet bersangkutan tidak pernah meningkat, maka dengan berat hati PB Djarum akan memulangkannya.

Hal di atas dilakukan mengingat PB Djarum memberlakukan sistem promosi-degradasi dalam tahapan pelatihan para calon-calon atletnya.

Sistem demikian dianut oleh PB Djarum, karena untuk meningkatkan iklim kompetitif di kalangan atlet. Sehingga dengan kegagalannya, atlet bisa diberi

kesempatan untuk memperbaiki diri ataupun mengembangkan kariernya di bidang lain. Sedangkan mengenai pemulangan atlet, PB Djarum juga telah menetapkan klausalnya secara tertulis, sehingga setiap orang tua atlet di PB Djarum juga akan mengetahui hal tersebut dari awal.

- PROFIL PENDIDIKAN

PB Djarum sejak dini telah menanamkan visi kepada seluruh atletnya, agar mereka tidak mencetak keberhasilan di arena pertandingan saja, tetapi juga mencetak keberhasilan di bangku sekolah. Membagi kegiatan antara latihan bulu tangkis dengan sekolah, memang bukan tugas yang mudah bagi para atlet PB Djarum, terlebih lagi mereka-mereka ini yang kebanyakan masih duduk di bangku sekolah seperti SD, SMP, dan SMA. Namun, untuk menyelaraskan dua kegiatan tersebut, PB Djarum mengambil langkah bekerjasama dengan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud). Sehingga, kegiatan antara latihan bulu tangkis dengan sekolah yang dijalani oleh para atlet bisa berjalan baik, dan tidak mengganggu satu sama lain. Kerjasama yang dilakukan antara PB Djarum dengan Depdikbud adalah dengan pemberian dispensasi waktu di sekolah untuk para atlet. atlet diberikan izin untuk memulai waktu belajarnya di sekolah tidak seperti siswa lain pada umumnya. Mereka juga diberi kemudahan memperoleh izin meninggalkan sekolah pada saat mereka harus mengikuti kejuaraan.

2. PB JAYARAYA



Perkumpulan Bulu tangkis Jaya Raya berdiri sejak tahun 1975 di Jakarta. Perkumpulan ini lahir atas prakarsa Gubernur DKI saat itu, Ali Sadikin, yang ditindaklanjuti oleh pengusaha property Ir Ciputra Ide tersebut

muncul menyusul keberhasilan Rudy Hartono menjadi juara kejuaraan bulutangkis bergengsi All England. Prestasi ini menginspirasi Ir. Ciputra untuk membuat suatu klub bulutangkis di Jakarta. Keinginan Ciputra itu lantas disampaikan ke Gubernur Ali Sadikin. Ali Sadikin setuju, namun dia mengusulkan agar Jaya Raya juga

membina cabang olahraga atletik. Dalam perjalanannya, Ciputra membubarkan klub atletik dan sepak bola karena kedua cabang itu dianggap sulit untuk melahirkan atlet juara dunia. Ali Sadikin pun dengan berat hati menerima keputusan Ciputra tersebut, meskipun ketika itu tim sepak bola Jayakarta telah berhasil menjadi juara di level nasional. Ciputra berpendapat bahwa untuk sekadar juara nasional, biarlah cabang tersebut dibina oleh orang lain. Dia ingin serius dan fokus membina cabang olahraga, yaitu bulutangkis yang mampu berprestasi di tingkat dunia. Akibat pembubaran kedua cabang olahraga tersebut, bahkan Ciputra sempat dikritik media dan dianggap tidak nasionalis. Namun bagi Ciputra tidak masalah, dia tidak mencari popularitas, melainkan mencari prestasi tingkat dunia. Pada awal berdiri, Jaya Raya menggunakan Hall A di Gor Kuningan, Jakarta Selatan. Saat itu yang menjadi pelatih adalah Retno Kustiyah. Peran Retno tidak hanya sebagai pelatih melainkan juga sebagai supir yang mengantar para pemain berlatih ke tempat latihan. Seiring dengan berjalannya waktu, pusat pelatihan Jaya Raya kemudian berpindah ke kompleks sekolah atlet di Ragunan, Jakarta Selatan. Kemudian, secara legal dan formal Jaya Raya berdiri pada tanggal 26 Juli 1976. Setelah Retno Kustiyah dan Rudy Hartono, kemudian bergabung para pionier seperti Minarni dan Imelda Wiguna.

VISI

Membina dan menghasilkan atlet-atlet bulutangkis berkelas dunia.

MISI

- Meningkatkan minat anak-anak Indonesia untuk berprestasi di dunia bulutangkis
- Membakukan dan meningkatkan sistem pembinaan bulutangkis secara ilmiah dan holistic
- Menjadikan PB Jaya Raya sebagai pilihan bagi pemula (13 Tahun) untuk menjadi tempat membina diri dan bagi pelatih untuk berkarya
- Melatih atlet-atlet muda berbakat agar dapat mengakselerasi pencapaian prestasinya
- Mendidik atlet agar berhasil mencapai prestasi puncak dan dapat cukup mandiri setelah melewati masa keemasan atlet

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1. ELABORASI TEMA

3.1.1. Pengertian Tema

Tema yang akan di terapkan pada desain stadion badminton medan ini adalah “*Arsitektur metafora*”

3.1.2. Pengertian Arsitektur Metafora

Metafora berasal dari bahasa latin yaitu “Methapherein” yang terdiri dari 2 buah kata yaitu “metha” yang berarti : setelah, melewati dan “pherein” yang berarti : membawa. Secara etimologis diartikan sebagai pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan dan perbandingan.

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.

3.1.3. Sejarah dan Reperensi

Pada awal tahun 1970-an muncul ide untuk mengkaitkan arsitektur dengan bahasa, menurut Charles Jenks dalam bukunya “*The Language of Post Modern*” dimana Arsitektur dikaitkan dengan gaya bahasa, antara lain dengan cara metafora.

Pengertian *Metafora dalam Arsitektur* adalah kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

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.

Metafora atau kiasan pada dasarnya mirip dengan konsep analogi dalam arsitektur, yaitu menghubungkan di antara benda-benda. Tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata yang biasanya terdapat dalam metode analogi bentuk. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata senada dengan “bagaikan” atau “seperti” untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan perumpamaan mengidentifikasi pola hubungan sejajar.

Charles Moore, dalam suatu pembahasan tentang hal menarik hatinya, mengemukakan bahwa ia ingin agar bangunan-bangunan menyerupai batu alam. Metafora itu dikembangkan dalam suatu skenario singkat :

Di Pulau St. Simon, Georgia, Kondominium-kondominium dekat pantai melakukan sesuatu untuk menanggapi citra (bagai batu alam) ini. Dalam hal ini terjadi dialog antara konteks lingkungan dengan bangunan yang dibangun. Rupanya ini adalah sebuah perkebunan Georgia tua, tapi sangat besar, di bagian dalam maupun luarnya terdiri dari sekumpulan tembok yang berwarna cerah dan meriah yang sangat dekoratif dalam sebuah ruang interior.

Batu alam adalah metafora konseptual yang mengemukakan bagaimana bangunan dapat mempunyai dua citra sekaligus. Bila dipandang dari luar, bangunan tersebut memiliki citra yang mungkin senada dengan alam sekitar. Ia dapat mempunyai citra yang berlainan di dalam bangunan. Bagaikan suatu lingkungan yang menghibur, teatrikal, dan dramatis yang cocok untuk daerah peristirahatan.

Contoh-contoh lain tentang metafora meliputi daftar provokatif definisi-definisi dan penjelasan-penjelasan tentang berbagai aspek arsitektur. Definisinya tentang arsitektur sendiri adalah suatu perumpamaan. Arsitektur bagaikan Kristal. Metafora-metafora lain yang dibahas di bukunya, *In Praise of Architecture* meliputi, “Obelisk adalah sebuah teka-teki”, “sumber adalah suatu suara”, “Kamar adalah suatu dunia”, “Pintu adalah suatu undangan”, “Deretan kolom adalah sebuah paduan suara”, “Rumah adalah suatu mimpi.”

Hal ini dibuktikan oleh beberapa arsitek dalam merancang karyanya. Sebut saja Mario Botta, Daniel Libeskind, dan Jean Nouvel. Kalau dalam negeri kita mengenal M. Ridwan Kamil dan Adi Purnomo yang pernah menggunakan metafora dalam perancangan karya arsitekturnya.

Mario Botta dalam karyanya *The Botta Berg Oase*, Arosa-Switzerland menunjukkan metafora tentang tubuh dan semesta. Bangunan ini adalah sebuah spa center yang terletak di sebuah kawasan pegunungan di Switzerland. Di sekelilingnya adalah hutan pinus dan cemara. Ia membuat sedemikian rupa bangunannya sehingga terlihat seakan-akan menyatu dengan hutan pinus dan cemara di sekitarnya. Permainan material kaca dan baja, lalu diramu seperti “daun” menjadi bahasa metaforis untuk menjawab dari satu sisi manusia “customer service”. Di tempat itu manusia seakan-akan diberi kesempatan untuk mengenali tubuhnya sendiri, menikmati teknologi dan menikmati alam pegunungan yang indah.

si pemilik rumah minta dibuatkan amphiteatre di dalam rumahnya. Lantas menjawab tantangan ini, Adi Purnomo sang arsitek mengawali dari konteks arsitektur sebagai solusi programatik untuk menjawab kesulitan yang terjadi di lapangan. Kesulitan yang muncul pertama kali adalah konflik antara fungsi public dan privat jika aktivitas pada amphiteatre terjadi cukup sering. Di samping itu, volume rumah kemungkinan akan membengkak.

Solusi dilakukan dengan cara memperlebar tangga sehingga berfungsi sebagai amphiteatre. Pada bagian bawah dan belakangnya digunakan sebagai ruang dapur dan pembantu. Ruang terbuka disediakan di atap-atap rumput untuk menambah luasan jika terjadi kegiatan yang cukup besar. Lantai bawah seperti garasi dan ruang-ruang duduk dibuat fleksibel sehingga menghadap pada ruang terbuka. Untuk areal privat seperti kamar tidur, ruang makan dan toilet diletakkan pada lantai dua yang dapat ditutup aksesnya jika kegiatan amphiteatre sedang berlangsung.

- Pengertian Arsitektur Metafora menurut beberapa ahli:
 - 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.

- Menurut James C. Snyder, dan Anthony J. Cattanesse dalam “Introduction of Architecture”

Metafora mengidentifikasikan pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal

- Menurut Charles Jenks, dalam ”The Language of Post Modern Architecture”

Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

- Menurut Geoffrey Broadbent, 1995 dalam buku “Design in Architecture”
Metafora pada arsitektur adalah merupakan salah satu metod kreatifitas yang ada dalam desain spektrum perancang.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan arsitektur metafora merupakan kiasan atau ungkapan bentuk, diwujudkan dalam bangunan dengan harapan akan menimbulkan tanggapan dari orang yang menikmati atau memakai karyanya.

Prinsip-prinsip dalam konsep metafora

Arsitektur yang berdasarkan prinsip-prinsip Metafora, pada umumnya dipakai jika :

1. Mencoba atau berusaha memindahkan keterangan dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Mencoba atau berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan sesuatu hal yang lain.
3. Mengganti fokus penelitian atau penyelidikan area konsentrasi atau penyelidikan lainnya (dengan harapan jika dibandingkan atau melebihi perluasan kita dapat menjelaskan subjek yang sedang dipikirkan dengan cara baru).

4. Kegunaan konsep metafora.

Kegunaan penerapan Metafora dalam Arsitektur sebagai salah satu cara atau metode sebagai perwujudan kreativitas Arsitektural, yakni sebagai berikut :

- Memungkinkan untuk melihat suatu karya Arsitektural dari sudut pandang yang lain.
- Mempengaruhi untuk timbulnya berbagai interpretasi pengamat.
- Mempengaruhi pengertian terhadap sesuatu hal yang kemudian dianggap menjadi hal yang tidak dapat dimengerti ataupun belum sama sekali ada pengertiannya
- Dapat menghasilkan Arsitektur yang lebih ekspresif.

3.1.4. Interpretasi Tema

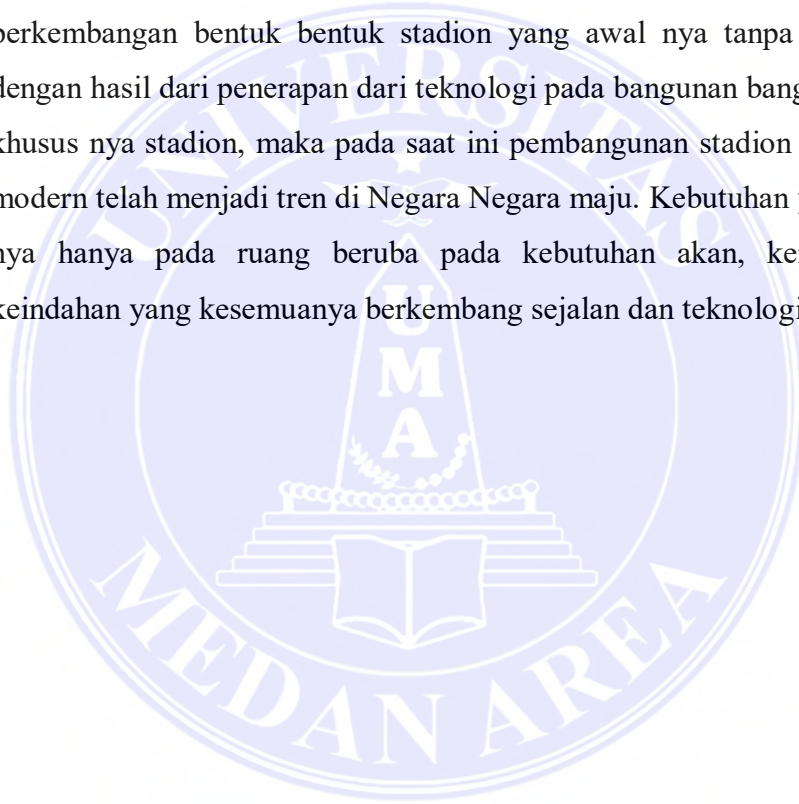
Tema metafora diambil dan diterapkan pada perancangan Perpustakaan Umum di Kota Medan untuk menciptakan suatu bangunan yang mampu menarik perhatian orang, mampu memberi kesan dan citra sendiri, serta mampu mewakili suasana dan aktivitas yang terdapat di dalam maupun luar bangunan. Disamping itu pula Karakteristik dan permasalahan pada desain perpustakaan umum maupun sarana publik lainnya adalah pada sirkulasi dan pemanfaatan ruang, selain itu indikasi kebosanan pengguna sarana publik itu sendiri juga merupakan permasalahan yang harus diselesaikan, hal ini menjadi titik tolak sebuah desain ruang publik dan sarana publik dari pada Perpustakaan Umum di Kota Medan. Kemudian makna dari sebuah perpustakaan umum adalah sebagai sumber ilmu. Artinya setiap orang yang akan mengunjungi suatu kota akan dihadapkan oleh pandangan pertama ketika tiba perpustakaan umum, sehingga bisa menjadikan suatu daya tarik terhadap pengunjung serta terhindar dari rasa kejenuhan akan suasana.

Dengan demikian pengamat akan merasa lebih mengenal dan ingat akan citra yang ditunjukkan oleh bangunan perpustakaan umum. Berdasarkan uraian diatas, interpretasi tema *metafora architecture* akan diungkapkan melalui proses desain yang mengikuti proses-proses dalam *metafora* dengan melalui proses eksperimen bentuk desain dengan media (kertas), kemudian dilanjutkan dengan menuangkannya kedalam media gambar. Tentunya dengan tetap mengacu pada karakteristik desain

metafora architecture yang kreatif, eksploratif yang memiliki keterhubungan media untuk menjawab permasalahan desain yang ada.

➤ Keterkaitan Tema terhadap judul

Dijaman industry ini Manusia selaku objek dari arsitektur tentunya akan semakin dekat dengan “ wajah” dari dunia industry, semakin majunya teknologi fabrikasi maka manusia akan semaki terbiasa dengan bentuk bentuk yang di hasilkan oleh material material fabrikal tertentu. dalam dnia, olahraga ibarat sebuah benda yang ada di mana mana. Hal ini dapat di buktikan dengan perkembangan bentuk bentuk stadion yang awal nya tanpa tribun, namun dengan hasil dari penerapan dari teknologi pada bangunan bangunan olahraga, khusus nya stadion, maka pada saat ini pembangunan stadion stadion stadion modern telah menjadi tren di Negara Negara maju. Kebutuhan yang pada awal nya hanya pada ruang beruba pada kebutuhan akan, kenyamanan dan keindahan yang kesemuanya berkembang sejalan dan teknologi.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat di dapat dari perancangan Pusat pelatihan dan pertandingan bulutangkis di Indonesia ini meliputi

1. Untuk dapat merancang gedung badminton yang dapat di nikmati oleh atlet maupun pengunjung, maka yang harus di perhatikan dalam merancang gedung badminton adalah pemilihan lokasi site yang tepat dan strategis serta mudah di jangkau oleh kendaraan pribadi dan kendaraan umum, lokasi juga harus terletak dekat dengan pemukiman warga agar warga dapat datang untuk bermain maupun berlatih badminton
2. Bentuk bangunan merupakan salah satu yang harus di perhatikan juga dalam membangun gedung badminton. gedung badminton ini menggunakan tema metafora yang bentuk nya di ambil oleh gedung badminton ialah bentuk dari Net badminton yang di letakan di bagian depan gedung badminton.

5.2. Saran

1. berdasarkan proses yang dilakukan selama penyusunan laporan tugas akhir, maka perlu adanya data yang lengkap sangat dibutuhkan sebagai bahan pertimbangan dasar dalam memulai merancang Pusat pelatihan dan pertandingan badminton di Kota Medan (Stadion Badminton), dan penulis juga menjadi acuan untuk merancang. Dalam proses merancang, harus mengacu pada kriteria – kriteria yang berhubungan dengan tema arsitektur metafora.

2. Ruang tata hijau di dalam site dengan peruntukan lahan untuk gedung badminton juga sangat di butuhkan sebagai area penghijauan di lingkungan stadion badminton, supaya keasrian di dalam site tetap ada .

3. Fasilitas penunjang sangat dibutuhkan untuk pengunjung, guna dapat memberikan nilai jual yang baik kepada para pengunjung Stadion Badminton, pengembangan perancangan lebih lanjut yaitu sebaiknya mempertimbangkan untuk

memiliki kajian serta pedoman yang kuat untuk menentukan judul dan tema yang digunakan pada tugas akhir. Sebaiknya kita perlu memperhatikan dari beberapa aspek terkait yang melatarbelakangi suatu bangunan itu dibangun, serta dengan citra apa yang akan disampaikan pada perancangan, karena itu akan menjadi nilai lebih dari setiap rancangan. Proses pendahuluan hingga kesimpulan harus senantiasa terbalut dalam konteks judul dan tema yang berkesinambungan.



DAFTAR PUSTAKA

- Sporteuforia.Wordpress.Com/2012/01/10/Peralatan-Dan-Lapangan-Bulutangkis/
<https://Shoukismetibrahim.Blogspot.Co.Id/2017/02/Makalah-Bulu-Tangkis.Html>
- Ching, F.D (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang Dan Tatanan*. Ciracas: Penerbit Erlanga.
- Repository.Upi.Edu/12197/4/S_Kor_1000366_Chapter1.Pdf
Erlanga.
- Juwana, J.S (2005), *Paduan Sistem Bangunan Tinggi*. Ciracas: Penerbit Erlanga.
- Karlem, M. (2007). *Dasar-Dasar Perencanaan Ruang*. Ciracas: Penerbit Erlanga.
- Neufert, Ernst. (1996), *Data Arsitek Jilid I Edisi 33*, Terjemahan Sunarto Tjahjadi.Jakarta : Erlangga.
- <Nikadekyuli.Blogspot.Co.Id/2014/04/Makalah-Permainan-Bulu-Tangkis.Html>
- <Library.Binus.Ac.Id/Ecolls/Ethesisdoc/Bab1/2008-1-00415-Sk-Bab%201.Pdf>
- <Arsitekturmetafora.Blogspot.Co.Id/>
- <E-Journal.Uajy.Ac.Id/1075/7/6ta12710.Pdf>
- <Geometryarchitecture.Wordpress.Com/2010/04/05/Metafora-Sebagai-Pendekatan-Dalam-Mencapai-Geometri/>



LAMPIRAN SURAT RISET



UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364346 📠 (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 1039/UMA/B/01.7/III/2019

Medan, 28 Maret 2019.

Lamp. :

Hal : **Izin Pengambilan Data Tugas Akhir**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Teknik
Universitas Medan Area
di - M e d a n

Dengan hormat,

Sesuai dengan surat Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Teknik Universitas Medan Area nomor: 06/FT.4/01.10/III/2019 tanggal 27 Maret 2019, perihal permohonan izin pengambilan data tugas akhir di Perpustakaan Universitas Medan Area oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Andreas Franciscus Purba
No. Pokok Mahasiswa : 14 814 0007
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Teknik

Pada prinsipnya disetujui yang bersangkutan melaksanakan pengambilan data, untuk penunjang Tugas Akhir Mahasiswa dengan judul **"Pusat Pelatihan dan Arena Bulu Tangkis Di Medan."**

Demikian kami sampaikan. Atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Rektor

Wakil Rektor Bidang Administrasi,



Dr. Dary Maharany Barus, SH., M.Hum

Tembusan :

1. Ka. Perpustakaan
2. Mahasiswa Ybs
3. Arsip.





UNIVERSITAS MEDAN AREA

Kampus I : Jalan Kolan Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 1702/UMA/B/01.7/V/2019

Rektor Universitas Medan Area dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Andreas Franciskus Purba
No. Pokok Mahasiswa : 14 814 0007
Fakultas / Program Studi : Teknik / Arsitektur

Benar telah selesai Pengambilan Data di Perpustakaan Universitas Medan Area dengan Judul Skripsi
"Pusat Pelatihan dan Arena Bulu Tangkis di Medan".

Kami harapkan data tersebut kiranya dapat membantu yang bersangkutan dalam penyusunan skripsi
dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa khususnya Fakultas Teknik.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dapat digunakan seperlunya.

Medan, 29 Mei 2019.

Wakil Rektor Bidang Administrasi,



Utary Mahanany Barus, SH., M.Hum

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Teknik
2. File



