BAB 2

TINJAUAN TEORI DAN DATA

2.1. Pengertian Olahraga

Olahraga adalah proses sistematik yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong mengembangkan, dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan kegiatan jasmani yang intensif untuk memperoleh rekreasi, kemenangan, dan prestasi puncak dalam rangka pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan pancasila.

(Yuliatin. Enik, 2012:10)

Makna olahraga dalam buku karangan Enik Yuliatin (2012:11) yang dikutip dari ensiklopedia Indonesia adalah sebagai berikut :

“Gerak badan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang merupakan regu atau rombongan”.

Sedangkan makna olahraga yang dikutip dalam *Webster’s New Collegiate Dictonary* (1980) oleh Enik Yuliatin, yaitu :

“Ikut serta dalam aktivitas fisik untuk mendapatkan kesenagan, dan aktivitas khusus seperti berburu atau dalam olahraga pertandingan (*athletic games* di Amerika Serikat)”.

Menurut buku karangan Enik Yuliatin (2012:11) yang dikutip dari Cholik Mutohir pengertian olahraga, yaitu :

”Proses sistematik yang terdiri atas setiap kegiatan dan usaha yang dapat membantu perkembangan atau pun membina potensi – potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan, atau pun anggota masyarakat. Olah raga dapat berupa permainan, pertandingan, serta prestasi puncak di dalam pembentukan manusia yang memiliki ideologi yang seutuhnya dan berkualitas yang didasarkan pada dasar negara dan Pancasila”

2.1.1. Psikologi Dalam Olahraga

Dikutip dari Setyobroto. S (2002) Psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam hubungan dengan lingkungannya, mulai dari perilaku sederhana sampai yang kompleks. Perilaku manusia ada yang disadari, namun ada pula yang tidak disadari, dan perilaku yang ditampilkan seseorang dapat bersumber dari luar ataupun dari dalam dirinya sendiri.

Ilmu psikologi diterapkan pula ke dalam bidang olahraga yang lalu dikenal sebagai psikologi olahraga. Penerapan psikologi ke dalam bidang olahraga ini adalah untuk membantu agar bakat olahraga yang ada dalam diri seseorang dapat dikembangkan sebaik-baiknya tanpa adanya hambatan dan faktor-faktor yang ada dalam kepribadiannya. Dengan kata lain, tujuan umum dari psikologi

olahraga adalah untuk membantu seseorang agar dapat menampilkan prestasi optimal, yang lebih baik dari sebelumnya.

Motivasi berolahraga, sebagai salah satu obyek studi psikologi olahraga, memiliki cakupan yang luas. Kuat lemahnya motivasi berolahraga menentukan kegairahan berolahraga, menentukan banyak sedikitnya anak-anak, ibu-ibu, dan orang tua melakukan olahraga, menentukan kegairahan dan semangat para atlet melakukan latihan, dan juga kegairahan serta semangat para atlet dalam pertandingan. Dalam olahraga interaksi antar atlit, antara atlit dengan pelatihnya, dan antar tim yang satu dengan anggota tim lain akan menimbulkan dampak-dampak psikologis tertentu. Disamping itu situasi-situasi yang dibentuk penonton, media-media massa, lingkungan masyarakat sekitar, juga akan dapat menimbulkan dampak psikologis tertentu. Semua hal tersebut tidak boleh diabaikan dalam mempelajari gejala-gejala psikologis dalam olahraga.

2.1.2. Metode Peningkatan Prestasi

Dikutip dari laman http://sportscience.kemenpora.go.id menjelaskan Metode peningkatan prestasi sendiri adalah penerapan prinsip-prinsip ilmu-ilmu pengetahuan untuk membantu meningkatkan prestasi olahraga. Secara umum terdapat 3 bidang dalam metode peningkatan prestasi yaitu, fisiologi, psikologi, dan biomekanika.

- Fisiologi olahraga adalah studi tentang tanggapan akut dan kronis adaptasi berbagai kondisi latihan fisik. Fisiologi dalam metode ini mempelajari bagaimana tubuh dalam merespon dan beradaptasi dengan latihan yang dijalani. Fisiologi dapat membantu atlet untuk:
  a. Mengidentifikasi kekuatan dan kelemahannya melalui uji kebugaran;
  b. Menilai apakah pelatihan telah berhasil;
  c. Merancang dan mengembangkan teknik-teknik pelatihan untuk mengoptimalkan adaptasi.
- Psikologi olahraga adalah ilmu interdisipliner yang mengacu pada pengetahuan dari berbagai bidang terkait termasuk biomekanika, fisiologi, kinesiologi dan psikologi. Psikologi dalam metode ini mempelajari pikiran atlit untuk mengetahui bagaimana motivasinya, keyakinan dirinya, dan emosinya dapat memengaruhi perilaku atlet dalam olahraga. Psikologi dapat membantu atlet untuk:
  a. Meraih prestasi lebih baik dan lebih konsisten;
  b. Meningkatkan kualitas pengalamannya dalam berolahraga;
  c. Mengembangkan mental skill yang diperlukannya dalam olahraga.
- Olahraga biomekanika adalah studi berbasis kuantitatif dan analisis atlet profesional dan kegiatan olahraga secara umum. Biomekanika dalam metode ini berkaitan dengan analisa

mengenai mekanika gerakan tubuh. Biomekanika menjelaskan bagaimana dan mengapa tubuh bergerak seperti itu. Ini juga merupakan sarana untuk menguji interaksi antara si atlet dengan peralatannya dan lingkungannya. Biomekanika dapat membantu atlet untuk:

a. Mengidentifikasi teknik-teknik terbaik untuk meningkatkan prestasi olahraga;
b. Menentukan cara yang paling aman dalam melakukan olahraga tertentu sehingga mengurangi resiko cedera;

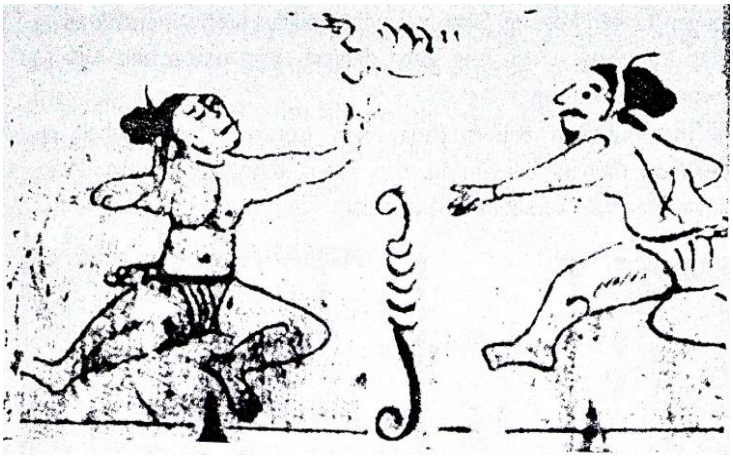
Menganalisa peralatan olahraga seperti target, perlengkapan bertanding, dan permukaan lapangan.

2.2. Kesenian Beladiri Taekwondo

2.2.1. Sejarah Taekwondo

Dikutip dari buku karangan V. Yoyok Suryadi (2002:1) Pada dasarnya manusia mempunyai insting untuk selalu melindungi diri dan hidupnya. Dalam tumbuh dan berkembang, manisia tidak dapat lepas dari gerakkan fisiknya. Pada zaman kuno, manusia tidak memikirkan cara lain untuk mempertahankan dirinya kecuali dengan tangan kosong. Hal itu secara alamiah mengembangkan teknik-teknik bertarung dengan tangan kosong. Pada saat itu, kemampuan bertarung dengan tangan kosong dikembangkan sebagai cara untuk menyerang dan bertahan, kemudian digunakan untuk membangun

kekuatan fisik seseorang, bahkian dijadikan pertunjukkan publik dalam acara-acara ritual. Manusia mempelajari teknik-teknik bertarung dari pengalaman melawan musuh-musuhnya. Inilah yang diyakini menjadi dasar seni beladiri Taekwondo yang dikenal sekarang. Seni pertarungan tangan kosong (Taekwondo) adalah dasar seni beladiri yang membangun kekuatan dengan melatih tangan dan kaki hingga menyatu dengan tubuh agar dapat bergerak dengan leluasa, sehingga dapat digunakan saat menghadapi situasi yang kritis.



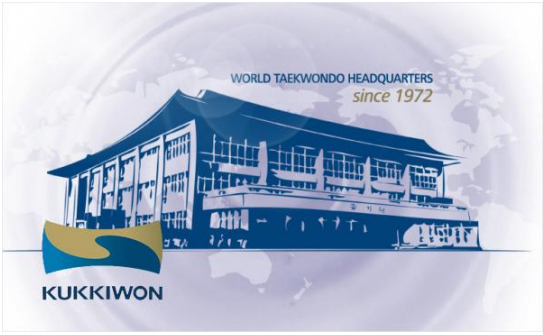
Gambar 2.1 Lukisan pada dinding makam Koguryo

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002: 3

Seiring dengan Kemerdekaan Korea dari penjajahan Jepang, konsep baru tentang kebudayaan dan tradisi mulai bangkit. Banyak para ahlo seni beladiri mendirikan sekolah perguruan bela diri. Dengan meningkatnya populasi dan hubungan kerjasama yang baik antar perguruan beladiri, akhirnya diputuskan menyatukan berbagai

nama seni beladiri mereka dengan sebutan Taekwondo pada tahun 1954.

Pada tahun 1972, Kuk Ki Won didirikansebagai markas besar Taekwondo, hal ini menjadi penting bagi pengembangan Taekwondo keseluruh dunia. Kejuaraan dunia Taekwondo yang pertama diadakan pada tahun 1973 di Kuk Ki Won, Seoul, Korea Selatan.



Gambar 2.2. Kuk Ki Won, sebagai markas besar Taekwondo dunia

Sumber : http://untn.org

Dikutip dari buku karangan V. Yoyok Suryadi (2002:7) pada 28 Mei 1973, *The World Taekwondo Federation (WTF)* didirikan dam sekarang telah mempunyai lebih dari 160 negara anggota. DIsamping itu, untuk meningkatkan kualitas instruktur Taekwondo diseluruh dunia, Kuk Ki Won membuka Taekwondo Academy yang mulai tahun 1998 telah membuka program pelatihannya bagi instruktur Taekwondo dari seluruh dunia.

Taekwondo dipertandingkan diberbagai pertandingan multi even diseluruh dunia. Pada Olympic Games 1988 di Seoul, Taekowndo

telah mempertandingkan sebagai pertandingan eksibisi, dan pada Olympic Games 2000 di Sydney telah dipertandingkan sebagai cabang olahraga resmi.

2.2.2. Sejarah Singkat Taekwondo Indonesia

Sejarah singkat tentang Taekwondo Indonesia yang dikutip dari V. Yoyok Suryadi (2002:7) menjelaskan Taekwondo mulai berkembang di Indonesia pada 1970, dimulai oleh aliran Taekwondo yang berafiliasi ITF (International Taekwondo Federation) yang padawaktu itu bermarkas besar di Totonto Kanada. Aliran ini dipimpin dan dipelopori oleh Gen. Choi Hong Hi. Kemudian berkembang pula aliran Taekwondo yang berafiliasi WTF (The World Taekwondo Federation) yang berpusat di Kuk Ki Won, Seoul, Korea Selatan dengan Presiden Dr. Un Yong Kim.

Pada waktu itu, kedua aliran ini masing-masing mempunyai organisasi di tingkat nasional, yaitu Persatuan Taekwondo Indonesia (PTI) yang berafiliasi ke ITF dipimpin oleh Letjen. Leo Lapolisa dan Federasi Taekwondo Indonesia (FTI) yang berafiliasi ke WTF dipimpin oleh Marsekal Muda Sugari.

Atas kesepakan bersama, Musyawarah Nasional Taekwondo pada tanggal 28 Maret 1981 berhasil menyatukan kedua organisasi Taekwondo tersebut menjadi organisasi baru yang disebut Taekwondo Indonesia yang berkiblat ke WTF.Organisasi ini dipimpin oleh Leo Lopolisa sebagai ketua umumnya, sedangkan

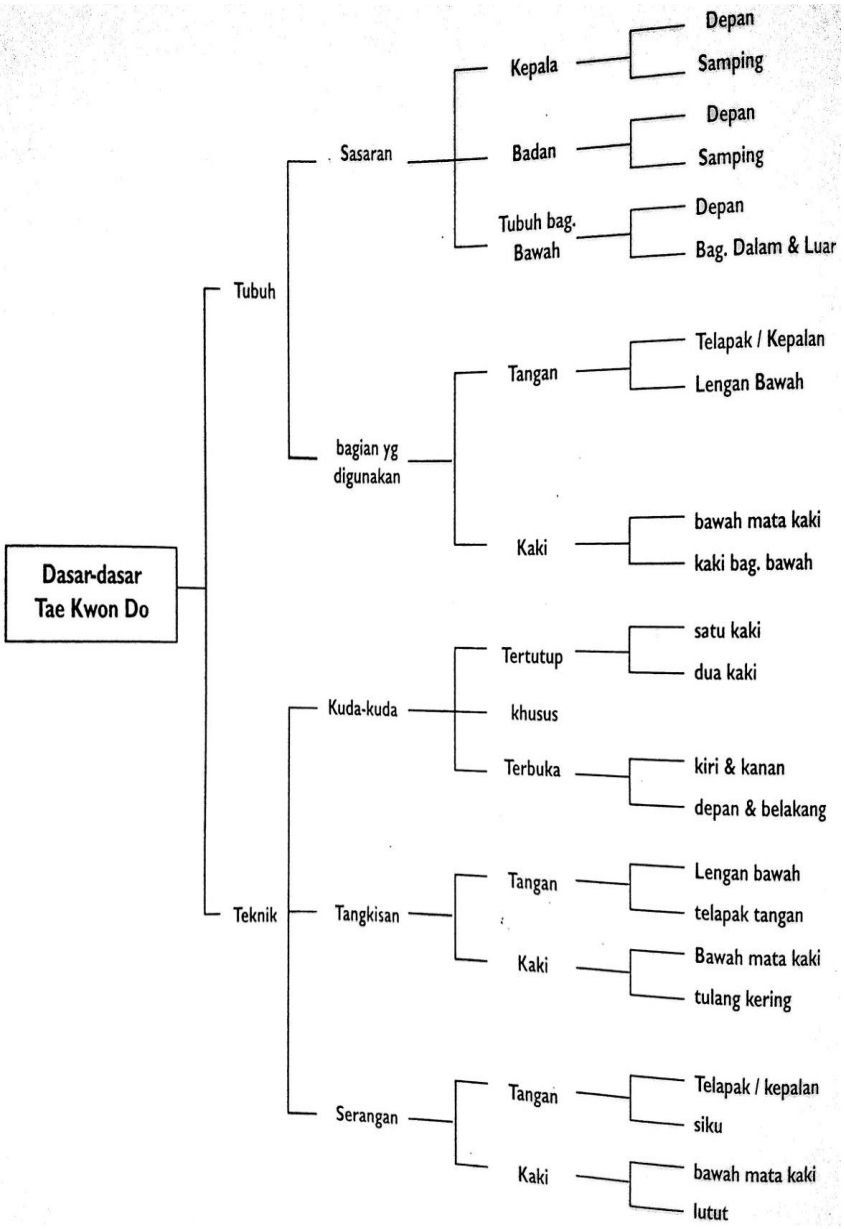
struktur organisasi di tingkat nasionalnya disebut PBTI (Pengurus Besar Taekwondo Indonesia) dan berpusat di Jakarta.

Kini Taekwondo Indonesia telah berkembang diseluruh provinsi Indonesia dan diikuti oleh lebih dari 200.000 anggota, angka ini belum termaksud yang tidak secara aktif berlatih. Taekwondo juga telah dipertandingkan sebagai cabang olahraga resmi di arena PON.

2.2.3. Gerakan Dasar Taekwondo

Gerakan dasar taekwondo yang dikutip dari V. Yoyok Suryadi (2002: 9) menjelaskan dasar-dasar taekwondo terbentuk dari kombinasi berbagai teknik gerakkan menyerang dan bertahan yang menggunakan bagian tubuh kita untuk menghadapi lawan. Dasar-dasar Taekwondo terdiri dari 5 komponen, yaitu :

1. Bagian tubuh yang menjadi sasaran (*Keup So*)
2. Bagian tubuh yang digunakan untuk menyerang atau bertahan.
3. Sikap kuda-kuda (*Seogi*)
4. Teknik bertahan/mengakis (*Makki*)
5. Teknik serangan (*Kongkyok Kisul*), yang terdiri dari :
    a. Pukulan / *Jierugi*
    b. Sabetan / *Chigi*
    c. Tusukan / *Chierugi*
    d. Tendangan / *Chagi*



Gambar 2.3. Skema menyeluruh dasar-dasar teknik Taekwondo

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002:10

2.2.4. Bagian Tubuh yang Digunakan

a. Bagian tubuh yang menjadi sasaran (*Keup So*)

- *Eolgol* (Bagian atas/kepala/muka)

  Termaksud bagain ini adalah tulang belikat ke atas dan seluruh bagian wajah, titk kelemahan yang pojok terletak pda

alur garis tegak lurus tepat simetris pada wajah seperti antara lain dagu, jakun, tulang diantara mata, bagian atas dan bagian bawah bibir.

- *Momtong* (Bagian tengah/badan)

  Yang termaksud bagian ini adalah daerah batas pusar ke atas hingga tulang belikat, dan titik pokok kelemahan pada bagian ini terletak pada ulu hati, rusuk/tulang iga, serta dibawah tulang rusuk dimana ginjal terletak didalamnya.

- *Arae* (Bagian bawah tubuh)

  Yang termaksud bagian ini adalah dari pusar bawah meliputi selangkangan, tititk-titik pokok kelemahan terletak antara lain pada rongga bawah perut dan kemaluan.

b. **Bagian Tubuh yang Digunakan Untuk Menyerang dan Bertahan**

Didalam Taekwondo, tubuh manusia dianggap terpisah dan terbagi sesuai fungsinya masing-masing, namun saat melakukan gerakan/gaya, semuanya harus bergerak secara terkoordinasi dengan baik.

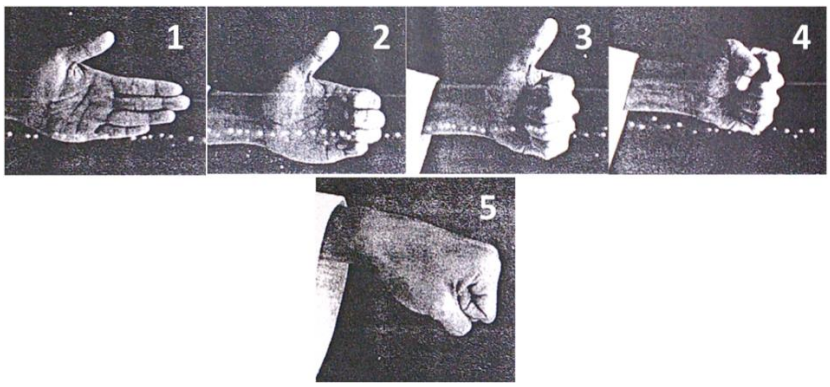
Pada dasarnya, teknik serangan dan pertahanan dalam seni belaldiri Taekwondo hampir seluruhnya memakai bagian-bagian dari tangan dan kaki, namun perlu diingatbahwa arus tenagayang dihasilkanberasal dari badan, terutama perputaran pinggang ditambah dengan sentakan dari lipatan siku atau lutut.

Adapun bagian tubuh yang dipergunakan adalah :

- Kepalan (*Jumeok*)

  Kepalan tangan merupakan alat penyerang yang penting dalam seni beladiri Taekwondo. Definisi dan nama kepalan tangan adalah sesuai dengan cara kita mengepalkan jari-jari tangan dan bagian mana yang dipergunakan pada waktu menyerang. Urutan metode pengepalan tangan adalah sebagai berikut :

  1. Tangan terenggang dan semua jari terbuka.
  2. Melipat keempat jari tangan kecuali ibu jari mulai dari ruas jari terluar, dilanjutkan melipat secara kuat keempat jari tangan tersebut sampai ruas terdalam, hingga ruas terluar rapat erat terlipat pada telapak tangan.
  3. Lipat ibu jari menekan pada ruas tengah jari telunjuk dan jari tengah.



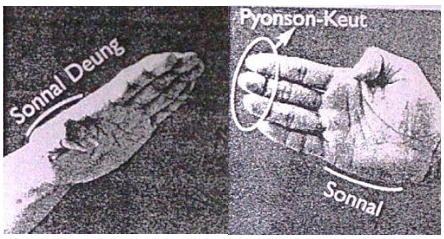
Gambar 2.4. Metode Pengepalan Tangan

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002:12

- Tangan (*Son*)

  Tangan yang dimaksud dalam taekwondo adalah tangan terbuka, hanya ketiga jari di tengah sedikit membengkok pada ruas ujungnya serata mungkin dan ibu jari rapat pada sisi telapak tangan yang terbuka tersebut. Metode pembentukan pisau tangan (*sonnal*) yaitu :

  1. Buka telapak tangan dan rapatkan semua jari tangan, bengkokkan ruas jari-jari sehingga ujung jari tengah, jari manis, dan telunjuk hamper rata.
  2. Rapat dan tekan ibu jari dengan kuat ke sisi ruas jari telunjuk dan ujung ibu jari lipat ke arah telapak tangan.



Gambar 2.5. Metode pembentukan pisau tangan

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002: 13

- Lengan (*Palmok*)

  Keempat sisi lengan dipergunakan dalam melakukan gerakan pertahanann namun yang paling sering adalah sisi luar (*bakkat*) dan sisi dalam (*an*) :

  1. An-Palmok

  Adalah sisi segaris dengan ibu jari/sisi dalam lengan.

  2. Bakkat Palmok

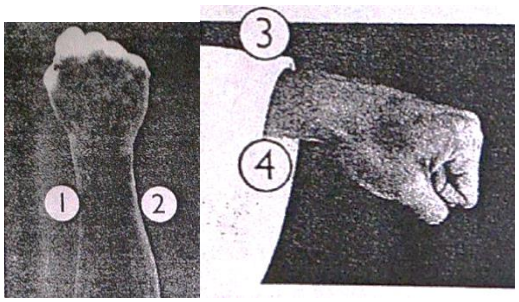
Adalah sisi yang segaris dengan ruas kelingking/sisi luar lengan.

3. *Deung Palmok*

   Adalah sisi yang segaris dengan punggung telapak tangan.

4. *Mit Palmok*

   Adalah sisi yang segaris dengan bantalan telapak tangan.



Gambar 2.6. empat sisi lengan

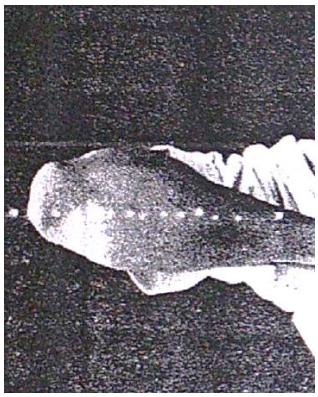
Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002:14

- Siku tangan (*Palkup*)

  Salah satu senjata yang sangat efektif untuk jarak dekat adalah palkup/siku tangan.

  1. *Palkup* adalah titik pertemuan sendi ketika lengan dilipat kea rah dada/ke dalam.
  2. Serangan dengan siku tangan dapat dilakukan dengan menggunakan sisi sebelah atas atau bawah dan

diarahkan ke atas, bawah, ke luar, ke dalam, dan ke belakang.



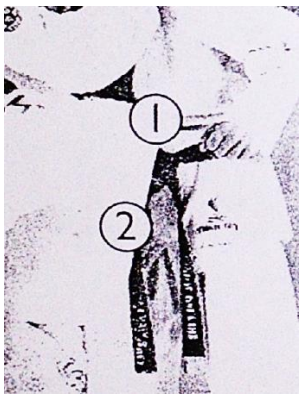
Gambar 2.7. Siku tangan

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002:14

- Kaki bagian atas (*Dari*) termaksud lutut (*Murup*)

  Terdapat dua bagian kaki bagian atas yang dipakai sebagai alat menyerang yaitu :

  1. *Mereup* (Lutut)
  2. *Jeonggang Wi* (Tulang kering)



Gambar 2.8. dua bagian kaki bagian atas

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002:14

- Kaki bagian bawah (*Bal*)

  Kaki bagian bawah mata kaki, merupakan senjata yang sangat penting dan khas dari seni beladiri Taekwondo. Kaki meiliki kelebihan dalam hal jangkauan jarak dan kekuatan yang lebih besar. Kaki yang terlatih dengan baik akan menjadi senjata yang sangat andal bagi seorang taekwondoin.

  Bagian bawah mata kaki (bal) yang dipakai untuk menyerang adalah bagain :

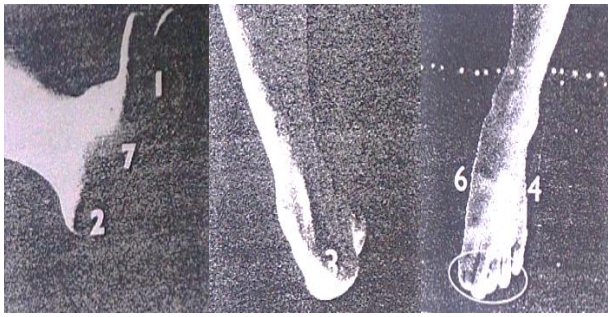
  1. *Apchuk* (ujung bantalan kaki)

     Saat melakukan tenfangan adalah upchuck, jari-jari kaki ditekuk sedalam-dalamnya.
  2. *Dwichuk* (tumit bagian dasar)
  3. *Dwikkumchi* (tumit bagian belakang)
  4. *Balnal* (pisau kaki)

     Pisau kaki adalah tepi sisi sebelah luar telapak kaki.
  5. *Baldeung* (Punggung telapak kaki)
  6. *Balnal Deung* (pisau kaki bagian belakang)

     Adalah tepi sisi sebelah dalam telapak kaki.
  7. *Balbadak* (telapak kaki sebelah dalam keseluruhan)
  8. *Balkkeut* (ujung jari kaki)

     Sering digunakan untuk melakukan tendangan kea rah kemaluan (*Nangsim chagi*)



Gambar 2.9. dua bagian kaki bagian atas

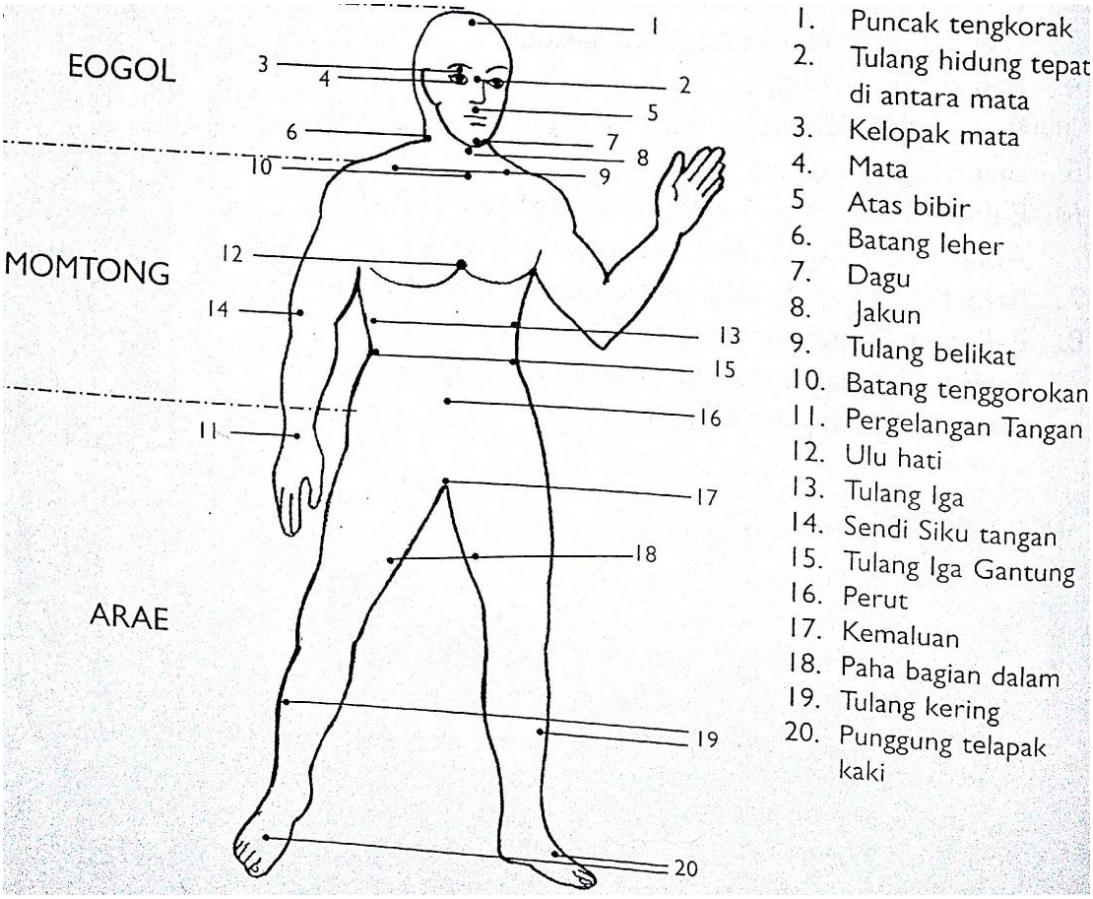
Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002:15

2.2.5. Tubuh Bagian Depan yang Menjadi Sasaran Serangan (*Keup So*)

Dalam tubuh manusia terdapat 750 titik yang sensitive yang desebut Hyoll atau Gyonghyoll, atau yang lebih dikenal dengan titik akupuntur dalam pengobatan timur.

Dalam Taekwondo ada sekitar 50 titik yang merupakan titik sasaran serangan yang penting dan dapat berakibat fatal jika terkena serangan yang telak.

Terdapat 20 bagian dari titik kelemahan dalam tubuh manusia yang terdapat pada bagian depan :

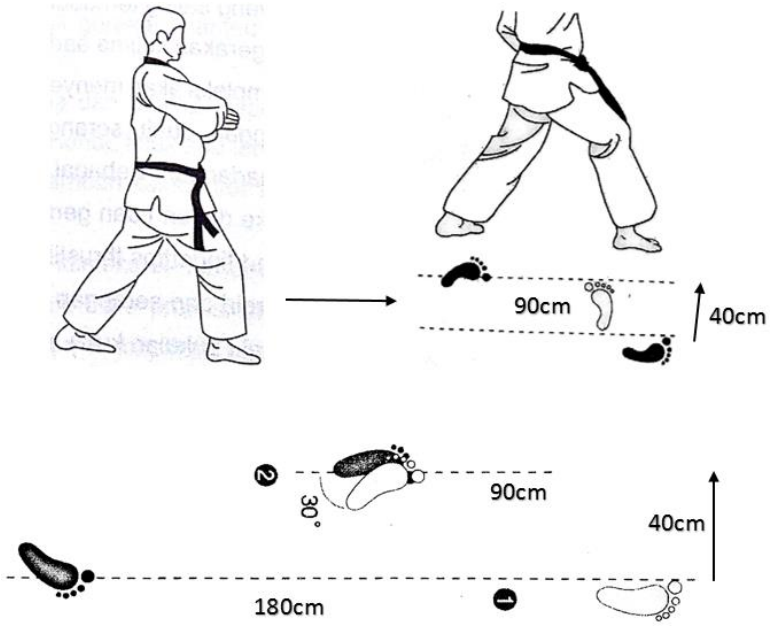


Gambar 2.10. dua puluh titik kelemahan manusia pada tubuh bagian depan

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2002:16

2.2.6. Studi Antopometri Dalam Gerakan Taekwondo

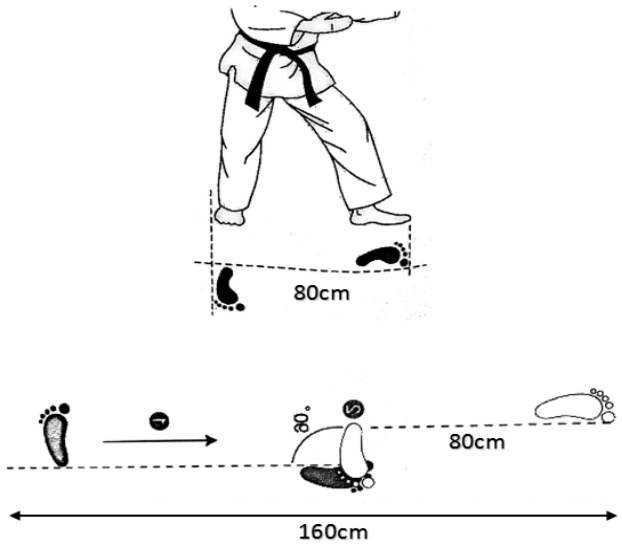
a. Kuda-kuda apkubi (sikap jalan panjang)



Gambar 2.11. besaran langkah kuda-kuda apkubi

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2008

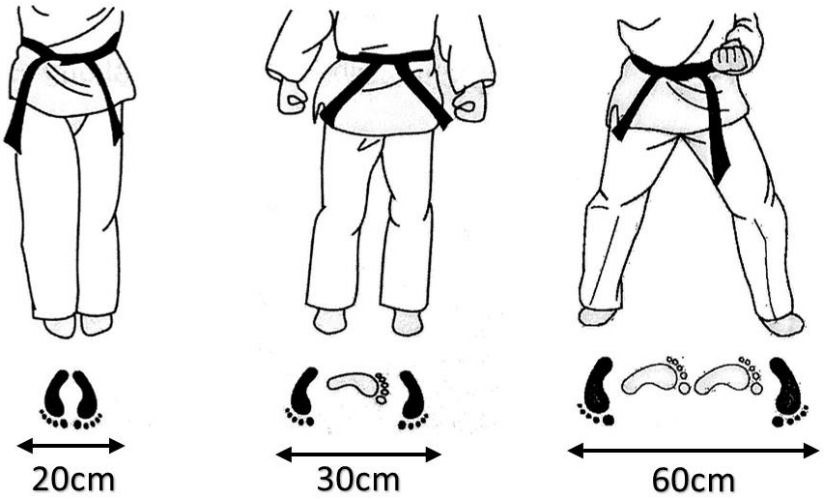
b. Kuda-kuda Dwitkubi (sikap kuda-kuda belakang/ sikap L)



Gambar 2.12. besaran langkah kuda-kuda dwitkubi

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2008

c. Sikap kuda-kuda sikap tertutup, sikap sejajar dan sikap duduk



Gambar 2.13. besaran langkah kuda-kuda sejajar

Sumber : V. Yoyok Suryadi, 2008

2.3. Prinsip Umum Perencanaan Pusat Olahraga

Dikutip dari jurnal karangan Agustan Ekrima H. (2009:21) menjelaskan tentang Pusat Olahraga adalah bangunan yang mewadahi berbagai olahraga di dalam ruangan tertutup maupun terbuka. Pada negara-negara maju sarana dan prasarana yang dimiliki oleh mereka juga memasukkan unsur-unsur pendukung seperti sarana perdagangan (retail), restoran sebagai sarana pariwisata dan juga hiburan yang berkembang dinegara itu.

Secara umum prinsip perencanaan pemilihan jenis fasilitas yang tepat dan alokasi ukuran area sebuah Pusat Olahraga ditentukan melalui serangkaian program atletik dan program di gedung tersebut, dan juga persyaratan pendidikan fisik para atlet. Sirkulasi bangunan harus diteliti secara hati-hati selama proses perencanaan awal.

2.3.1. Gedung Olahraga Utama

Gedung pendidikan fisik harus mencakup satu gedung olah raga utama yang digunakan untuk pendidikan fisik umum, kegiatan atletik dalam gedung. Idealnya, ukuran luas gedung olahraga utama untuk kapasitas ±4000 orang kira-kira sebesar 6000 m² menggunakan proporsi bujur sangkar jika fasilitas tersebut akan digunakan untuk olahraga tontonan. Ukuran ini akan menyediakan satu lapangan basket ukuran resmi dan ukuran kecil, dengan ruang yang memadai antara lapangan dengan dinding. Jika diinginkan, maka dinding pemisah yang dilipat dapat digunakan untuk menyediakan tiga tempat praktek olahraga, dimana masing-masing berukuran sekitar 14.4 m sampai 42 m. Untuk lapangan basket, papan yang menggantung di langit-langit dapat digunakan untuk mencegah gangguan dari penggunaan lapangan untuk voli dan olah raga net lainnya. Dinding pemisah atau net yang dapat dipindahkan dapat digunakan untuk membagi ruang untuk beberapa kegiatan.

Tinggi dari lantai hingga tiang di gedung olahraga utama harus berukuran normal. Tinggi minimumnya harus 6.6 m untuk mengakomodasi basket, voli, dan panjang dinding.

Ketika sebuah area dirancang untuk suatu kegiatan yang membutuhkan penggunaan piano atau alat audiovisual (AV), maka harus ada ruang yang dapat dikunci untuk menyimpan peralatan ini. Sangat disarankan untuk memiliki sebuah ruang disamping dinding

yang dekat dengan tempat dimana instruktur dapat berdiri untuk memimpin kelas. Selain ruang kecil untuk menyimpan AV, harus ada ruang simpan yang dekat dengan ruang olahraga utama dengan ukuran yang memadai agar dapat menyimpan semua jenis alat olahraga, alas lantai dan alat senam, serta kursi. Alat audiovisual tambahan yang dapat disertakan antara lain proyektor film, layar proyeksi, televisi, papan skor, jam, papan tulis kapur, dan sistem computer telekonferensi.

(H, Agustan Ekrima, 2009:21)

2.3.2. Ruang Loker

Ruang loker harus diletakkan secara terpusat di bangunan tersebut sehingga dapat dijangkau oleh semua area kegiatan. Ruang loker harus menyediakan akses yang mudah ke fasilitas-fasilitas dalam gedung dan lapangan bermain yang berdekatan dengan bangunan tersebut. Perencanaan yang memadai akan mempermudah akses ke semua area dari ruang loker pria maupun wanita. Jenis perencanaan ini memungkinkan fleksibilitas yang dibutuhkan bagi penggunaan dan pengawasan yang efisien.

Ruang yang digunakan untuk tempat duduk permanen para penonton di acara olahraga harus dibuat seminimum mungkin, kecuali jika ruang dan dana tersedia. Kursi lipat dapat digunakan untuk memanfaatkan ruang yang tersedia secara efisien.

Ruang penyimpanan peralatan dan persediaan harus direncanakan secara hati-hati dan ditempatkan secara fungsional. Ruang ini memiliki empat jenis:

1) Ruang penyimpanan penerimaan utama, dimana semua alat dan persediaan diberikan. Ruang simpan gudang harus dapat dimasuki truk.
2) Ruang penyimpanan keperluan ditempatkan berdekatan dengan gedung olahraga sehingga alat-alat besar dapat dipindahkan ke gedung tersebut dan dikembalikan ke ruang penyimpanan dengan mudah. Pintu diatas kepala atau pintu ganda harus cukup luas untuk mempermudah pergerakan alat-alat berat.
3) Ruang persediaan memiliki jendela yang dibuka ke ruang loker.
4) Ruang penyimpanan saat libur dan penyimpanan cadangan. Jenis peralatan yang dipindahkan atau disimpan akan menentukan dimensi ruang dan ukuran jendela yang dibutuhkan. (H, Agustan Ekrima, 2009:22)

2.3.3. Pintu Masuk / Lobi

Tujuan lobi adalah menambah area untuk mengatur penerimaan penonton, distribusi lalu lintas keluar masuk, serta pemberian informasi dan tiket. Pintu masuk, dengan ruang depan untuk mengatur suhu, harus ditempatkan dekat dengan fasilitas parkir dan lalu lintas.

Telepon umum, loket tiket, dan fasilitas toilet harus ditempatkan di dalam atau dekat dengan pintu masuk lobi. Fasilitas toilet tambahan dengan jumlah yang memadai untuk penonton pria dan wanita harus disediakan dekat dengan tempat duduk penonton. Ruang tersebut mungkin mencakup lemari pajangan yang dapat dikunci, papan pengumuman, dan buku petunjuk. Tangga atau papan titian harus ditempatkan di depan lobi utama, balkon, atau area penonton lainnya yang ada di atas lantai pertama.

Ruang jas harus ditempatkan dekat dengan jalur keluar masuk, di bagian pinggir untuk mencegah kemacetan. Lokasi dan pengaturan ruang jas harus dapat digunakan saat ada acara-acara khusus. Rak harus diberi nomor untuk memeriksa jas, topi, paket, dan tas.

Kantor administrasi umum di gedung tersebut harus ditempatkan dekat dengan lobi. Koridor harus menghubungkan lobi dengan ruang loker dan area penonton. Dinding dan lantai harus dibuat dengan bahan tahan lama yang mudah dirawat.

(H, Agustan Ekrima, 2009:23)

Tabel 2.2. Cabang Olahraga yang Diwadahi KONI

NO	PENGURUS BESAR	KEPANJANGAN
1	IKASI	Ikatan Anggar Seluruh Indonesia
2	PABBSI	Persatuan Angkat Besi dan Berat Seluruh Indonesia
3	PASI	Persatuan Atletik Seluruh Indonesia

4	ISSI	Ikatan Sport Sepeda Seluruh Indonesia
5	PERBASASI	Persatuan Baseball dan Softball Seluruh Indonesia
6	PERBASI	Persatuan Basketball Seluruh Indonesia
7	PORDASI	Persatuan Olahraga Berkuda Seluruh Indonesia
8	PBVSI	Persatuan Bola Volley Seluruh Indonesia
9	PBSI	Persatuan Bulu Tangkis Seluruh Indonesia
10	PERCASI	Persatuan Catur Seluruh Indonesia
11	PDBI	Persatuan Drum Band Seluruh Indonesia
12	PGI	Persatuan Golf Indonesia
13	PGSI	Persatuan Olahraga Gulat Seluruh Indonesia
14	PHSI	Persatuan Hoki Seluruh Indonesia
15	IMI	Ikatan Motor Indonesia
16	FORKAI	Federasi Olahraga Karate_do Indonesia
17	PERKEMI	Persatuan Kempo Indonesia
18	PERBAKIN	Persauan Menembak Indonesia
19	PERPANI	Persatuan Panahan Indonesia
20	IPSI	Ikatan Pencak Silat Indonesia
21	PRSI	Persatuan Renang Seluruh Indonesia
22	PJSI	Persatuan Judo Seluruh Indonesia
23	PERSANI	Persatuan Senam Seluruh Indonesia
24	PSSI	Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia
25	PTMSI	Persatuan Tennis Meja Seluruh Indonesia

26	PERTINA	Persatuan Tinju Seluruh Indonesia
27	PELTI	Persatuan Tennis Lapangan Seluruh Indonesia
28	GABSI	Gabungan Atlit Binaraga Seluruh Indonesia
29	PBTI	Taekwondo Indonesia

(sumber : http://koni.or.id)

2.4. Dekonstruksi

Dikutip dari laman http://ejournal.unsrat.ac.id/ dekonstruktivisme dalam arsitektur telah menjadi suatu fenomena yang berpengaruh dalam perkembangan perancangan sejak awal kemunculannya pada dekade 1980-an. Dekonstruksi adalah suatu pendekatan terhadap perancangan bangunan dengan mencoba melihat arsitektur dari segi fragmentasi (potongan), manipulasi permukaan struktur dan façade, serta olahan bentuk-bentuk non-rectilinear. Dalam arsitektur kontemporer, strategi perancangan dengan menggunakan prinsip dekonstruksi telah melahirkan bangunan-bangunan luar biasa dengan bentukan dan gubahan massa yang tidak teratur, terdistorsi, abstrak dan bahkan antigravitasi. Arsitek-arsitek yang populer dengan sebutan ‘the seven architects’ (Bernard Tschumi, Peter Eisenman, Frank Gehry, Rem Koolhaas, Zaha Hadid, Daniel Libeskind dan Coop Himmelblau) menjadi tokoh-tokoh terkemuka dibalik kesuksesan dekonstruksi dalam membangun suatu citra baru terhadap arsitektur. Kaidah-kaidah tradisional dalam

arsitektur klasik maupun modern yang selama bertahun-tahun dan bahkan berabad-abad diyakini dan dijadikan sebagai dasar bagi perancangan ditentang secara radikal dan konseptual melalui eksplorasi dan olah kreativitas dalam desain. Segera setelah kemunculannya, dekonstruksi menjadi aliran baru yang menggantikan gaya Internasional (International Style) yang sebelumnya mendominasi karakter desain bangunan. Pengaruh filosofi dekonstruksi yang diperkenalkan oleh Jacques Derrida serta konstruktivisme yang berkembang di Rusia pada awal abad ke-20 melahirkan dua aliran utama dalam arsitektur dekonstruksi yang dikenal sebagai dekonstruksi derridean dan dekonstruksi nonderridean. Dalam karya ilmiah ini pemahaman terhadap arsitektur dekonstruksi diterangkan melalui eksplorasi preseden-preseden arsitektural yang terkait secara teoritis sebagai manifestasi strategi dekonstruksi dalam transformasi desain.

2.5. Studi Banding

2.5.1. D’Groove Sport Center

D’groove Sport Center merupakan gedung sebagai sarana-prasarana yang menghadirkan sejumlah fasiltas olahraga sebagai pusat dari beberapa cabang olahraga indoor yang dikelompokkan dalam satu gedung yang berada di Kota Bandung yang bertepatan di Jalan Soekarno Hatta No.27, Jawa Barat.

2.5.2. Fasilitas D'Groove Sport Center

1) Mega Gym
2) Kolam Berenang
3) Lapangan Futsal
4) Lapangan Basket
5) Taekwondo
6) *Bilyard*
7) *Squash*
8) Badminton
9) Retail
10) Spa & Beauty Salon
    - *Pure Tranqualiti Massage* (ala bali)
    - *Groovy Soul Massage* (ala tailand)
    - *Sport Energize*
    - *Hot Stone Therapy*
    - *Body Scub & Mask*
    - *Whirlpool*
    - Sauna
    - *Luxurious Treatment Room*
    - *Beauty Salon*

2.5.3. Observasi dan Dokumentasi Interior D'groove Sport Center

1) Ruang Resepsionis



Gambar 2.14. Resepsionis

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Material lantai, marmer 60 X 60cm
- Meja resepsionis menggunakan multipleks finishing vinyl motif kayu.
- Ketinggian floor to ceiling 280cm.
- Dinding fin. Cat warna Hijau
- Kolom Fin marmer abu-abu 60 X 60cm

2) Lobi



Gambar 2.15. Lobi

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Material lantai, marmer 60 X 60cm
- Sofa menggunakan sofa letter ‘L’ dengan kapasitas 6 seat
- Terdapat kabinet TV mat.multipleks fin. Vinyl bermotif lengkung dan penopang TV dengan mat. Bamboo fin. Cat.

3) Retail



Gambar 2.16. Retail

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Material lantai, marmer 60 X 60cm
- Display menggunakan multipleks fin. Vinyl motif kayu.

4) Galeri Prestasi



Gambar 2.17. Galeri Prestasi

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Meja display menggunakan multipleks 3cm, dengan fin. Cat berwarna putih.

5) Kantor Pengelola



Gambar 2.18. Kantor Pengelola

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Terdapat 5 meja kerja dengan mat. multipleks fin vinyl motif kayu.
- Dinding menggunakan wallapaper bermotif berwana kuning.
- Ketinggial floor to ceiling 280cm.

6) Koridor Pintu Barat



Gambar 2.19. Koridor Pintu Barat

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Dinding menggunakan wallpaper penunjuk arah.
- Lantai menggunakan marmer 60 X 60cm.
- Ketinggian floor to ceiling 280cm
- Lebar Koridor 180cm.

7) Toilet



Gambar 2.20. Toilet

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Lantai menggunakan kramik 30cm X 30cm.
- Ketinggian floor to ceiling 280cm.
- Lebar ruang 150cm.
- Material toilet dan wastafel menggunakan keramik berwarna putih.

8) Koridor Pintu Utara



Gambar 2.21. Koridor Pintu Utara

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Ketinggian floor to ceiling 280cm
- Lebar Koridor 180cm.
- Dinding menggunakan akrilik berwarna putih.

9) Ruang Bilyard



Gambar 2.22. Ruang Bilyard

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Ketinggian floor to ceiling 280cm.
- Lantai menggunakan kramik hitam 60x60cm.
- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.

10) Koridor Tangga



Gambar 2.23. Koridor Tangga

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.
- Lantai menggunakan marmer 60x60cm

11) Gor



Gambar 2.24. Gor

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Terdapat dua lapangan yaitu basket dan futsal.
- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.
- Pada atap menggunakan exhaustfan.
- Lantai menggunakan beton fin. Cat.

12) Ruang Taekwondo



Gambar 2.25. Ruang Taekwondo

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.
- Pada atap menggunakan exhaustfan
- Lantai matras 100x100cm dengan ketebalan 2,5cm
- Jarak Floor to ceiling 4m

13) Area Informasi



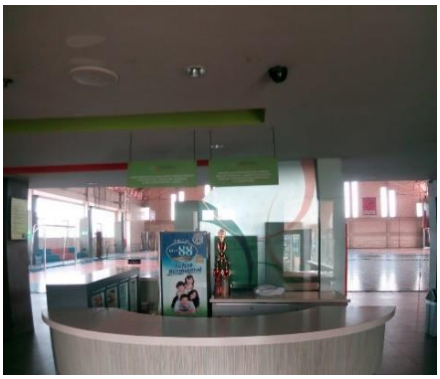
Gambar 2.26. Area Informasi

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Meja informasi menggunakan material multipleks fin vinyl motif kayu dan cat berwarna putih.
- Lantai menggunakan kramik motif kayu ukuran 40x40cm.

14) Area Penitipan Barang



Gambar 2.27. Area Penitipan Barang

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Meja informasi menggunakan material multipleks fin vinyl motif kayu dan cat berwarna putih.
- Lantai menggunakan kramik motif kayu ukuran 40x40cm.

15) Gor Badminton



Gambar 2.28. Gor Badminton

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.
- Pada atap menggunakan exhaustfan.

16) Ruang Squash



Gambar 2.29. Ruang Squash

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.
- Pada atap menggunakan exhaustfan.
- Lantai menggunakan parket 10x20cm bermotif kayu.

17) Ruang Ganti



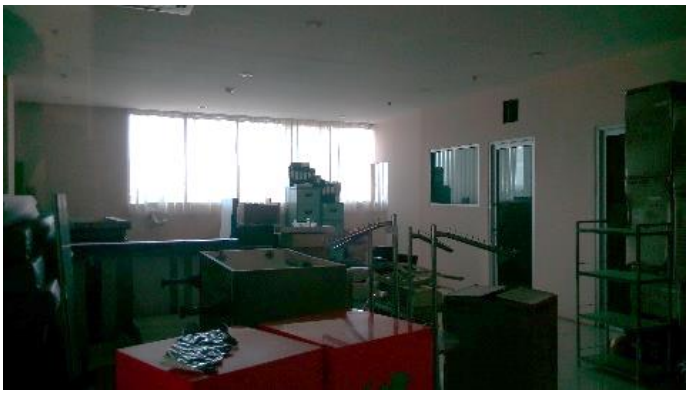
Gambar 2.30. Ruang Ganti

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Terdapat area locker pemain.
- Ada area duduk dengan 4 seat per kursi.
- Lantai menggunakan kramik berwarna krem 40x40cm.
- Floor to ceiling 280cm

18) Gudang



Gambar 2.31. Gudang

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Lantai menggunakan kramik berwarna putih 40x40cm.
- Floor to ceiling 280cm.
- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.

19) Area Spa dan Salon



Gambar 2.32. Area Spa dan Salon

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Pencahayaan saat siang menggunakan bukaan jendela yang sangat besar.
- Meja informasi menggunakan mat. Kaca tempered.
- Dinding meja rias menggunakan akrilik warna krem dan putih.

20) Ruang Bermain Anak



Gambar 2.33. Area Bermain Anak

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Dinding menggunakan wallpaper bermotif segienam.
- Lantai menggunakan matras 30x30cm.
- Material meja dan kursi menggunakan material plastik.

21) Foodcourt



Gambar 2.34. *Foodcourt*

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Lantai menggunakan kramik motif kayu 60x60cm.
- Meja dan kursi menggunakan material kayu solid.
- Dinding menggunakan material batu alam.

22) Kolam Renang



Gambar 2.35. Kolam Renang

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Lantai dan dinding menggunakan material batu alam.
- Meja makan menggunakan material kaca dan stainless.
- Kursi menggunakan material stainless dan plastic.
- Ceiling menggunakan gypsum board dengan drop ceiling fin.cat.

23) Lounge



Gambar 2.36. Lounge

Sumber : Rachmansyah, 2016

Deskripsi ruang :

- Lantai menggunakan kramik motif kayu 60x60cm.
- Meja dan kursi menggunakan material kayu solid.
- Dinding menggunakan cat putih.
- Ketinggian *ceiling* yang terlalu pendek
- Sirkulasi ruang yang terlalu sempit

2.6. Penilaian Keseluruhan Hasil Studi Banding

Dari hasil yang didapat dari studi banding di D'Groove Sport Center didapatkan dua poin yaitu bagian yang harus diperbaiki dari kekurangan-kekurangan sport center yang di observasi sebagai acuan agar merancang Taekwondo *Sport Center* menjadi semakin akurat, dan bagian bagian yang sudah bagus yang dapat menginspirasi atau dapat dicontoh agar dapat diaplikasikan untuk dijadikan referensi dalam merancang Taekwondo *Sport Center*.