

PUSAT PERMAINAN OLAHRAGA PIKIRAN

Robby Putera Adhiram¹⁾, Sutrisnowati Machdijar²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, robbyang23@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sutrisnowatim@ft.untar.ac.id

Abstrak

Architourism dan tourism di Jakarta Barat khususnya Kecamatan Kembangan sangat kurang memadai, sehingga sedikit sekali wisata yang datang ke Jakarta ke kawasan tersebut. Walaupun lokasi merupakan sangat strategis dengan aksesibilitas yang baik, serta dengan fasilitas social yang baik. Dengan proyek ini diharapkan akan membangkitkan nilai tourism di kawasan kembangan ini dan menjadi sebuah salah satu landmark wisata di Indonesia yang dapat menarik wisatawan dari skala nasional hingga internasional. Pembuatan pusat wisata olahraga bertanjuk kepada rekreasi mindsport yang merupakan olahraga bukan hanya bertajuk kepada hal fisik, tetapi juga bertajuk kepada skill pemikiran dan game dikarenakan banyaknya pusat olahraga yang tidak berujung sebagai rekreasi. Dengan penambahan game bertujuan untuk menarik orang. Kriteria program yang diambil masuk kedalam komunikasi, kompetisi, tim, dan rekreasi. Dari ini didapatkan beberapa contoh rekreasi sport yang ingin dihasilkan, seperti cardgames dan boardgames.

Kata kunci: *Architourism, Landmark, Olahraga Pikiran, Rekreasi, Wisata.*

Abstract

Architourism and tourism in West Jakarta especially Kembangan Subdistric are very under development. So there are very few Tourist that come to Kembangan. Although the location is very strategic with good accessibility, and good social facilities. With this project, it is hoped that it will raise the value of tourism in this developing region and become one of the tourist landmarks in Indonesia that can attract tourists from national to international scale. Making sports tourism centers goes to leisure mindsport which is a sport not only entitled to physical things, but also titled thinking and gaming skills due to the many sports centers that are not aimed at recreation. With the addition of games aimed at attracting people. Program criteria are taken into communication, competition, team and recreation. From this there are some recreational sport examples that you want to produce, such as cardgames and board games.

Keywords: *Architourism, Landmark, Mindsport, Recreation, Tourism.*

1. PENDAHULUAN

Konsep mind sport sebagai olahraga masi dapat dibilang konsep yang baru dan modern yang berasal dari United Kingdom. Event internasional untuk mind sport pertama kali diadakan di London tahun 1997 yang memiliki banyak games yang menggunakan papan dan kartu. Contohnya seperti Backgammon, Draughts, Catur, Bridge, Weiqi, Othello, poker, dll. Tetapi apa itu mindsport? Dengan adanya kata sport yang memeberikan konotasi sebagai kegiatan fisik, dan jika dibaca olahraga pikiran merupakan salah satu olahraga yang jauh berbeda dengan olahraga tradisional yang aktif secara fisik. Konsep seperti Mind Sport dibutuhkan bertahun tahun untuk menjadikan definisi yang jelas dan dapat dimasukan sebagai olahraga oleh Organisasi Federasi Olahraga International dan didefinisikan yaitu:

- Adanya element kompetisi
- Tidak menggunakan unsur keberuntungan dalam kompetisi
- Tidak terdapat unsur yang membahayakan kesehatan dan keselamatan dari peserta
- Tidak berdampak negative terhadap ekosistem hidup
- Tidak menggunakan perlengkapan dari satu penyedia

Berdasarkan definisi di atas, maka Sport Accord mengklasifikasi terhadap into lima kartegori

- *Physical sports*
- *Mind sports*
- *Motorized sports*
- *Synchronized or coordinated Sports*
- *Animal assisted Sports*

Dengan ini maka mind sport dapat dikatakan sebagai aktivitas olahraga, tetapi karena definisi sport itu tidak menggunakan elemen keberuntungan, beberapa game kartu seperti *rubber bridge*, *duplicate bridge* yang merupakan salah satu permainan mind sport original di *Mind Sport Olympiad* dapat dikatan bukan sebuah olahraga karena terdapat elemen keberuntungan dalam permainan tersebut.

2. METODE

Metode Obersvasi dilakukan dengan melakukan survey ke lapangan serta pengumpulan data data di lapangan seperti lokasi, tempat permainan mind sport, dll. Metode Literatur dengan pengumpulan data data dari sumber sumber seperti buku, internet, dll. Lalu diproses secara analisis yang detail. Metode Bimbingan dilakukan dengan konsulltasi kepada dosen bimbingan secara langsung.

3. DISKUSI DAN HASIL

Analisa Tourism Di Jakarta

Jakarta merupaka ibukota Republik Indonesia memiliki luas sekitar 661,52 km² (lautan: 6.977,5 km²), dengan penduduk berjumlah 10.4 juta jiwa. Wilayah metropolitan Jakarta (Jabodetabek) yang berpenduduk sekitar 28 juta jiwa, merupakan metropolitan terbesar di Asia Tenggara atau urutan kedua di dunia. dengan jumlah penduduk sebanyak ini memberikan potensi wisatawan bagi industri pariwisata di Jakarta. Didukung juga dengan statistik kenaikan wisatawan asing ke Indonesia setiap tahunnya.

Dengan pertumbuhan globalisasi yang sangat cepat seperti banyak sekali budget airline, pertumbuhan infrastruktur yang cepat di kota seperti pembangunan MRT, tren untuk sektor industri pariwisata atau tourism yang dating ke Jakarta pun mengalami peningkatan.

Gambar 1. Grafik Turis Mancanegara
Sumber. Kemenpar.go.id, 2017

Pemilihan Lokasi Kawsasan

Jakarta Barat memiliki luas 127 km² merupakan wilayah kota Jakarta yang berbatasan langsung dengan Jakarta Utara, Jakarta Pusat, Jakarta Selatan dan Provinsi Banten Kota Tangerang pada bagian barat. Pusat Administratif Jakarta Barat terletak di Kembangan. Jakarta Barat dikenal dengan peninggalan masa colonial belanda seperti gedung balai kota yang sekarang menjadi kawasan kota tua, kawasan Pecinan Glodok, dan juga masjid tua serta benteng pertahanan masa awal kolonialisasi Belanda yang terletak pada bagian timur.

Jakarta Barat saat ini sedang dirancang untuk menjadi sebuah CBD Sentra Primer Barat yang baru bagi kawasan Jakarta dan sekitarnya. CBD Sentra Primer Barat atau daerah pusat bisnis baru ini terletak di Kecamatan Kembangan dikarenakan lokasinya yang strategis dilewati dengan dua tol yaitu, tol dalam kota dan tol JORR. Selain menjadi pusat bisnis kawasan tersebut menjadi pusat hiburan, pusat perbelanjaan, rekreasi, rumah sakit, dan sebagainya.

Kekurangan dari Perkembangan pada Kota Jakarta Barat yaitu sangat kurangnya tujuan wisata pada kecamatan pada bagian barat, seperti Kecamatan Kalideres, Kecamatan Cengkareng, Kecamatan Kembangan, dan Kecamatan Kebon Jeruk. Seperti peta Jakarta Barat selanjutnya dapat dilihat bahwa pada artikel "30 Tujuan Wisata Jakarta Barat" Setengahnya wisata Kota Jakarta Barat terdapat pada kecamatan Taman sari, dan sebanyak dua puluh tujuh objek wisata terdapat pada bagian timur Kota Jakarta Barat.

Pemilihan kawasan terdapat di Jakarta Barat merupakan hasil dari analisis data data yang telah di dapatkan ada beberapa faktor yang muncul yaitu

1. Aksesibilitas yang baik dari sekitar kawasan sekitarnya, seperti Jakarta Pusat, Jakarta Utara, Jakarta Selatan, dan Tangerang yang merupakan kawasan yang memiliki kepadatan yang tinggi.
2. Infrastruktur kawasan Jakarta Barat merupakan salah satu infrastruktur terbaik di Jakarta, terdapat rencana rute transjakarta, dan MRT.
3. Kawasan Jakarta Barat memiliki kepadatan keendudukan yang tinggi di Jakarta.
4. Banyaknya objek objek wisata di kawasan Jakarta Barat, tetapi kebanyakan objek wisata merupakan historic tourism seperti kota tua.
5. Kurangnya Wisata Rekreasi Olahraga di kawasan Jakarta Barat.

Pemilihan Lokasi Tapak

Lokasi terdapat di kawasan Kembangan Selatan dikarenakan oleh beberapa faktor yaitu

1. Lokasi yang strategis didalam sabuk jalan tol Jakarta – Tangerang dan jalan tol JORR yang memudahkan aksesibilitas yang wisatawan yang datang dari dalam dan luar kota, serta dari mancanegara.
2. Lokasi berada di rencana kawasan CBD Primer Sentra Barat yang akan memiliki banyak fasilitas yang memadai.
3. Lokasi berada di jalur rute rencana yang dilewati transportasi massal seperti MRT dan Transjakarta.
4. Lokasi kawasan merupakan kawasan dengan kepadatan tinggi memiliki potensi pengeluaran ekonomi yang besar.
5. Lokasi Kawasan Kembangan memiliki fasilitas social seperti rumah sakit, sekolah, pemerintahan yang memadai.
6. Lokasi Kawasan Kembangan Sangat kurang memiliki sektor pariwisata, yang kebanyakan berada di Kawasan Taman Sari di Jakarta Barat.
7. Lokasi Kawasan Kembangan memiliki banyak pusat perbelanjaan, tetapi sangat kurang memiliki fasilitas rekreasi seperti hiburan, olahraga, dsb.
8. Kawasan kembangan masi memiliki banyak lahan kosong yang dapat digunakan sebagai Development kedepannya.

Gambar 2. Lokasi tapak
Sumber. Google Earth, 2018

Program *Mindsport*

Board Game And Card Game

Pembuatan pusat wisata olahraga bertajuk kepada rekreasi mind sport yang merupakan Olahraga bukan hanya bertajuk kepada fisik, tetapi juga bertajuk kepada skill pemikiran dan game dikarenakan banyaknya pusat pusat olahraga yang tidak bertujuan untuk rekreasi. Dengan penambahan game bertujuan untuk menarik orang untuk berolahraga dengan motivasi yang tinggi, karena banyak sekali orang yang tidak memiliki motivasi saat berolahraga.



Gambar 3. *Board Game Catan*
Sumber. polygon.com

Gambar 4. Analisa Zonasi Tapak

Terdapat banyak tipe tipe mind sport tetapi kriteria program yang diambil masuk kedalam communication, teamwork, fun, multiplayer dan competitive. Dari ini didapatkan beberapa contoh rekreasionasl sport yang ingin dihasilkan, seperti card games, board games, dan games.

Escape Games

Escape room merupakan sebuah permainan untuk memecahkan sebuah teka teki atau puzzle dengan menggunakan petunjuk yang didapatkan untuk keluar dari permainan dan memenangkan. Permainan ini awalny sangat bertajuk kepada penggunaan skill otak untuk memecahkan teka teki tersebut, tetapi permainan ini mulai mencampurkan elemen elemen fisik untuk memecahkan teka teki atau puzzle yang diberikan seperti dalam escape room di Amerika bernama *Escape Room Sports* yang menggunakan permainan seperti baseball dan shooting range untuk mendapatkan petunjuk untuk menyelesaikan puzzle tersebut.



Gambar 5. *Escape Horror Theme*
Sumber. narcity.com

Zonasi Dan Sirkulasi

Kegiatan utama terdapat di bagian tengah dengan diikuti oleh akses pedestrian dibagian utara dan selatan karena jalur pedestrian mayoritas di lewati pada bagian utara dan selatan. Akses service terdapat di bagian barat karena jalan tersebut jarang dilewati mobil dan view sangat kurang karena tertutup dengan bangunan Puri Finance Tower, yang juga memiliki akses servis di bagian timur sehingga jalur di bagian barat bangunan di dominasi dengan akses kendaraan servis.

Akses kendaraan mobil terdapat di bagian timur yang menjadi main entrance, jika akses terdapat di bagian sana maka tidak akan terjadinya crossing antara pengendara kendaraan bermotor dengan pedestrian, serta juga pengendara sepeda yang terdapat *bicycle parking spot* di area plaza. Dengan adanya dua akses pintu masuk untuk jalur akan menjadi lebih nyaman, tidak ramai sudah terbagi menjadi dua jalur.

3.2 PROSES GUBAHAN MASSA

Pada proses gubahan massa awal didapatkan dengan cara mengikuti bentuk tapak yang berbentuk persegi panjang. Massa di ekstrude keluar karena hasil dari analisis sirkulasi dan zonasi sehingga memiliki dua entrance, terjadinya penambahan massa pada bagian atas di bagian ujung untuk menciptakan area *roof plaza* di bagian tengah untuk menyatukan massa bangunan tersebut. Penambahan massa ketiga sehingga terjadi ilusi terasering untuk menciptakan ruangan terbuka atau plaza di bagian atas bangunan, lalu sudut bangunan dirapikan sesuai dengan lekukan, sehingga tidak adanya terjadi ruangan yang terasa kaku.

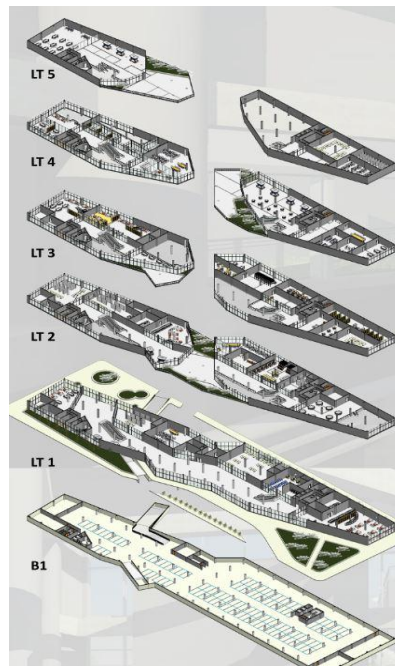
Gambar 6. Proses Gubahan Massa

Aksono Program Bangunan

Massa bangunan yang tercipta dari proses menjadi lima lantai dan tiap lantai tercipta program yang berbeda – beda. Mulai dari program yang bersifatnya publik yang terdapat di bawah hingga privat yang berada di bagian atas.

Pada lantai dasar dan kedua program merupakan program penunjang kegiatan utama wisata olahraga pikiran, menjadi sebuah tepat zona publik untuk pedestrian yang dilengkapi dengan retail dan restoran. Pada lantai tiga, empat, dan lima menjadi pusat program utama bangunan, yaitu *cardgame*, *boardgame* yang berada di bagian barat, dan *escapegame* yang berada di sisi timur. Terdapatnya dua area yang berbeda karena kegiatan *mindsport* untuk

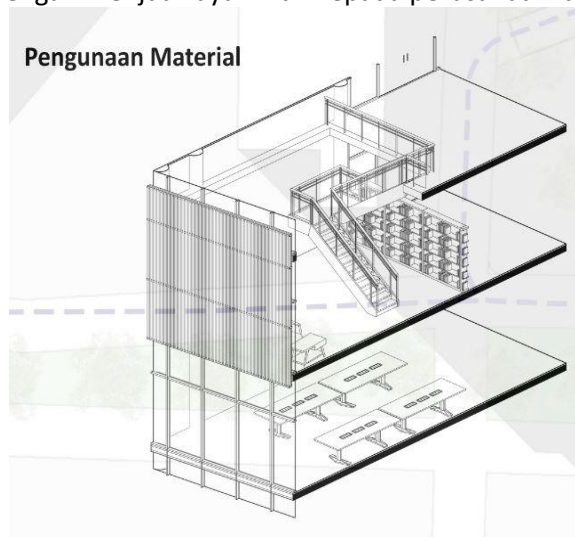
escapegame sangat berbeda dengan *cardgame* dan *boardgame*.



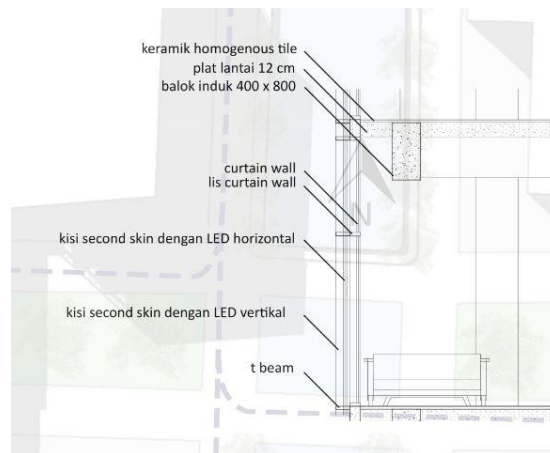
Gambar 7. Aksono Program

Penggunaan Material *Facade*

Penggunaan material pada *façade* bangunan menggunakan *curtain wall* yang di beberapa dilapisi dengan *second skin* berupa *LED* yang dapat berfungsi menjadi layar pada saat malam hari. Penggunaan *LED* ini dapat juga menjadi sebuah masukan ekonomi untuk biaya *maintance* bangunan dengan menjual layar iklan kepada perusahaan lain.



Gambar 8. Penggunaan Material



Gambar 9. Material bangunan
Gambar 10. Eksterior Bangunan

Penampilan Bangunan

Penampilan bangunan terasa seperti tangga atau terasering karena adanya permainan bentukan massa untuk menciptakan plaza sehingga memberikan kesan terbuka pada bagian atas bangunan.

Penggunaan *second skin* pada bagian tertentu juga memberikan kesan *modern* tidak kaku dan masif pada bangunan tersebut. Pada malam hari *second skin* yang berupa panel *LED* dapat berfungsi menjadi sebuah layar, yang dapat menjadi sebuah iklan, Layar *TV* saat adanya kompetisi *board game* dan *card game* pada saat tertentu.

Bagian Dalam (Interior)

Mengikuti dari rupa dan bentuk bangunan yang berkesan terbuka. Maka tema *interior* atau ruang dalam bangunan dibuat kesan yang terbuka dengan penggunaan kaca atau *curtain wall*, banyaknya *void* pada tiap lantai bangunan, penggunaan kaca sebagai pembatas ruang – ruang. Adanya plaza dibagian tengah massa bangunan juga menciptakan kesan “Terbuka”.

Gambar 11. Interior Bangunan

4. KESIMPULAN

Pembuatan program wisata olahraga bertajuk kepada rekreasi *mind sport* yaitu Pusat Permainan Olahraga Otak yang bertajuk kepada skill pemikiran dan game dikarenakan banyaknya pusat pusat olahraga yang tidak bertujuan untuk rekreasi melainkan hanya untuk kesehatan saja, serta pusat permainan untuk *mind sport* atau olahraga pikiran masi sangat sedikit dan sangat kurang dikenali oleh masyarakat di Indonesia.

Lokasi yang didapatkan lokasi yang tepat terdapat di kawasan Kembangan Selatan dikarenakan oleh beberapa faktor seperti aksesibilitas, program program bangunan lain di kawasan, transportasi masal yang ada, kepadatan penduduk, dan serta jenis wisata yang terdapat di kawasan tersebut sehingga dapat saling menunjang bangunan program wisata pusat permainan olahraga pikiran yang di buat.

Bentuk bangunan yang didapatkan dipengaruhi dari hasil analisis tapak dengan lingkungan kawasan sekitar sehingga mendapatkan hasil seperti di bawah,

- Kegiatan utama terdapat di bagian tengah dengan diikuti oleh akses oleh jalur pedestrian mayoritas di lewati ada bagian di utara dan di selatan
- Akses service terdapat di bagian barat karena jalan tersebut jarang dilewati mobil dan view sangat kurang karena tertutup dengan bangunan puri finance yang memiliki service di bagian timur
- Akses mobil terdapat di bagian timur sehingga tidak terjadi adanya *crossing* antara pengendara kendar bermotor dengan pedestrian dan akses masuk service dan

pengunjung pun berbeda

- Terdapat *plaza* di bagian ujung sisi sehingga dapat membuat ilusi bangunan seperti terbuka dan indah.

REFERENSI

- Specht, Jan (2014), *Architectural Tourism: Building for Urban Travel Destination*, Springer Gabler, Germany.
- Sorkin, Michael (1992), *Variation on a Theme Park*, Farrar, Straus and Giroux, United Kingdom.
- Bunschoten, Raoul (2010), *Urban Flotsam*, Chora Raoul Bunschoten, Germany.
- Christopher, Alexander (1977), *a Pattern Language*, Oxford University Press, United Kingdom.
- Hayllar, Bruce (2008), *City Space Tourist Places*, Butterworth-Heinemann, United Kingdom.
- Hemelryk, Stepanie (2007), *Tourism and the Branded City*, Ashgate Publising, United Kingdom.
- Maciocco, Giovanni and Serreli, Silvia (2009), *Enhancing the City: New Perspectives for Tourism and Leisure (Urban and Landscape Perspectives)*, Springer Dordrecht Heidelberg London, New York.
- Nusanty Eko (2012) *Architecture and Tourism: Identify Trends and Elaborate Their Profitabilty*, USA.
- W.Wyllie, Robert (2011), *An Introduction to Tourism*, Simon Fraser University Venture Publishing, Inc.