

AQUATIC PARK DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR RUMAH GODANG KUANTAN SINGINGI

Safika Fitri ¹⁾, Wahyu Hidayat ²⁾, Gun Faisal ³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

^{2) 3)} Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Binawidya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

email: safikafitri69@gmail.com

ABSTRACT

Swimsuit in Indonesia has been known for a long time by the wider community. Kuantan Singingi Regency is a regency that runs along the Kuantan river. In Kuantan Singingi coaching for swimming athletes has been done by the government. This guidance was made due to the absence of a swimming sport facility in Kuantan Singingi with a competition standard. The lack of a standard pool sports venue is the background of the design Aquatic Park. The design of Aquatic Park consider the function of the building to the location in the Sport Center area Kuantan Singingi. This design takes the typology of Rumah Kuantan Singingi Godang which is one of Traditional Houses Kuantan Singingi to display the characteristics of Kuantan Singingi form of architecture of Godang House. The concept used in this design is movement. The results of the concept of design transformation applied to the mass form of buildings and building facades.

Keywords: Aquatic Park, Godang House, Recreation, Swimming.

1. PENDAHULUAN

Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Azwar, 2012). Olahraga renang di Indonesia sudah dikenal sejak lama oleh masyarakat luas.

Setiap Kabupaten di Provinsi Riau pada dasarnya memiliki potensi sumber daya manusia berupa atlet olahraga air. Kabupaten Kuantan Singingi merupakan Kabupaten yang dialiri sepanjang sungai kuantan. Di Kuantan Singingi pembinaan bagi atlet renang telah dilakukan oleh pemerintah. Salah satu pembinaan yang dilakukan mengikutsertakan para atlet dalam olahraga air tingkat Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA). Berdasarkan wawancara dengan salah satu staff Dinas Pendidikan Olahraga Bapak Surya bahwa pembinaan para atlet renang di Kuantan Singingi dengan cara mengikutsertakan para atlet renang pada Pusat Pembinaan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP) di *Aquatic Center* Rumbai Pekanbaru. Pembinaan ini dilakukan berhubung tidak adanya fasilitas olahraga renang yang berstandar kompetisi.

Aquatic park mewadahi olahraga indoor. Olahraga air seperti renang, renang indah, loncat indah, dan polo air. Permainan air di masukkan dalam perancangan *aquatic park* ini, seperti kolam anak – anak, *Leisure Pool* (kolam rekreasi) Dengan adanya *aquatic park* ini dapat menampung dan mengembangkan bakat-bakat dari atlet renang. Akan tetapi *aquatic* ini bukan hanya digunakan untuk atlet renang tetapi bisa juga di gunakan untuk masyarakat Kuantan Singingi sebagai tempat rekreasi edukasi dan taman permainan air.

Perancangan *Aquatic Park* menerapkan prinsip dari arsitektur Rumah Godang Kuantan Singingi. Arsitektur Tradisional Kuantan Singingi dapat dilihat pada bangunan adat Kuantan Singingi, yaitu rumah godang (Gushendri, 2015). Salah satu rumah Godang Kuantan Singingi yang di transformasikan pada perancangan *Aquatic Park* yaitu Rumah Godang Koto Gunung Kecamatan Gunung Toar Kuantan Singingi. Rumah Godang Koto Gunung memiliki keunikan berupa bentuk atap yang bergonjong.



Gambar 1. Rumah Godang Koto Gunung Toar

Adapun yang menjadi permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana fasilitas *aquatic park* yang dapat mendukung kegiatan penggunaanya?
2. Bagaimana menerapkan prinsip – prinsip arsitektur rumah godang yang sesuai kedalam bangunan *aquatic park*?

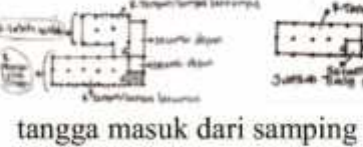
Tujuan dari perancangan *aquatic park* yaitu dapat mengidentifikasi fasilitas *aquatic park* yang dapat mendukung kegiatan penggunaanya, dan dapat menerapkan prinsip perancangan arsitektur rumah godang yang sesuai dengan fungsi *aquatic park*.

2. METODE PERANCANGAN

A. Paradigma Perancangan

Perancangan *Aquatic Park* diperlukan landasan konseptual yang akan melandasi perancangan fisik bangunan. *Aquatic park* ini bertujuan sebagai sarana olahraga *indoor*, baik dalam rangka event perlombaan olahraga air maupun tempat pelatihan olahraga air, serta sarana edukasi dan rekreasi taman wahana permainan air. Pada perancangan ini menggunakan metode tranformasi bentuk dari arsitektur rumah Godang Koto Gunung Kuantan Singingi, yang ditranformasikan ke dalam perancangan *Aquatic Park*

Tabel 1. Tipologi Rumah Godang Koto Gunung Kuantan Singingi

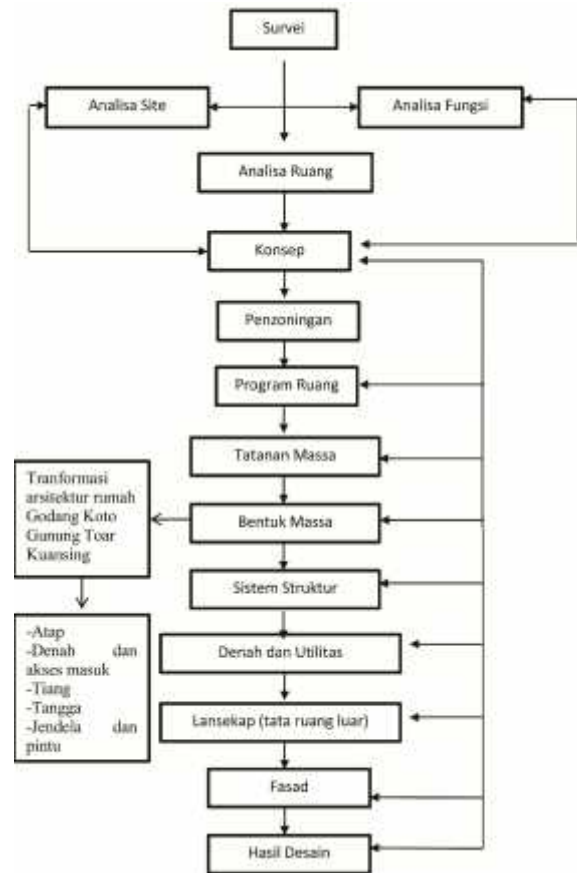
Atap	Denah	Tiang	Tangga	Jendela dan pintu
 Atap pelana	 tangga masuk dari depan	 Tiang kayu	 Tangga beton	 Jendela kayu
 Atap	 tangga masuk dari samping	 Tiang beton dan kayu	 Tangga kayu	 Jendela kaca
 Atap limas		 Tiang beton	 Tangga kayu	 Pintu kayu

Transformasi merupakan manipulasi satu bentuk atau beberapa bentuk dengan penambahan maupun pengurangan elemen – elemen (Ching, 2007:402). Transformasi bentuk dari Arsitektur Rumah Godang Koto Gunung Kuantan Singingi ke dalam bangunan *Aquatic Park* disesuaikan dengan keadaan tapak, faktor budaya lokal Kuantan Singingi serta pengembangan konsep rancangan. Unsur-unsur yang ditransformasi berdasarkan jenis transformasi yang digunakan ialah sebagai berikut:

1. Transformasi Topologikal
Merupakan transformasi bentuk geometri yang berubah dengan komponen pembentuk fungsi ruang yang sama.
2. Transformasi Dimensional
Merupakan transformasi suatu bentuk dengan cara merubah satu atau lebih dimensi – dimensi nya dan tetap mempertahankan identitasnya sebagai satu bentuk. Pada proses perancangan menerapkan perubahan-perubahan pada bentuk serta dimensi bangunan, namun tetap mempertahankan identitas dari Arsitektur Rumah Godang Koto Gunung Kuantan Singingi.
3. Transformasi Substraktif
Merupakan transformasi suatu bentuk dengan cara mengurangi sebagian volumenya, namun bentuk dasarnya tetap terlihat maupun berubah dari bentukan dasar tersebut. Pada proses rancangan adanya penyederhanan dari bagian – bagian salah satu elemen dari Arsitektur Rumah Godang Koto Gunung Kuantan Singingi. Adapun bagian yang disederhanakan berupa bentuk-bentuk ukiran pada atap yang lebih disederhanakan.
4. Transformasi Aditif
Merupakan transformasi suatu bentuk dengan penambahan elemen – elemen pada volumenya.

B. Bagan Alur

Strategi perancangan yang digunakan dapat dilihat pada bagan alur perancangan berikut.



Gambar 2. Bagan alur perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi perancangan *aquatic park* berada di Jalan Kompleks Sport Center Kelurahan Sungai Jering Taluk Kuantan, Kabupaten Kuantan Singingi. Data – data fisik pada lokasi ini memiliki ± 2 Ha dengan KDB 25%, serta kontur relatif datar dengan kondisi eksisting tanah kosong.



Gambar 3. Lokasi perancangan

Site yang berada pada lokasi berbatasan sebelah utara dengan GOR Sport Center.

Sebelah selatan dan lahan kosong, serta sebelah barat berbatasan dengan Stadion Sepak Bola Sport Center Kuantan Singingi.

Kebutuhan Ruang

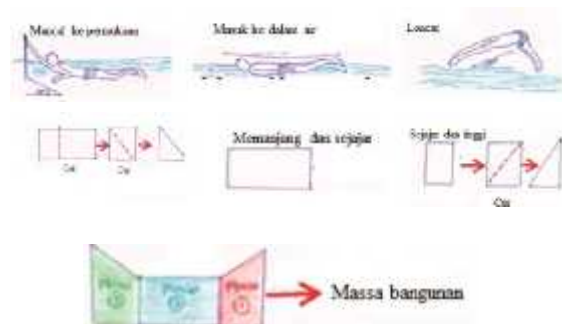
Total luas bangunan yang diperlukan untuk perancangan *Aquatic Park* adalah 10.820,706 m², dan ruang terbuka dan bangunan pendukung didapat total 6.902,87 m² sehingga total keseluruhan bangunan *Aquatic Park* adalah 17.733,576 m².

Tabel 2. Total Keseluruhan Kebutuhan Ruang *Aquatic Park*,

No	Nama Ruang	Luas (m ²)
1. Bangunan	1. Ruang Kegiatan Penunjang Outdoor	6.775,245 m ²
	2. Ruang Kegiatan Penunjang	1.787,24 m ²
	3. Ruang Kegiatan Administrasi	578,2 m ²
	4. Ruang Kegiatan Muli dan Pelatih	389,5 m ²
	5. Ruang Kegiatan Maintenance dan service	417,6 m ²
Total		10.820,706 m ²
2. Ruang Terbuka & Bangunan Pendukung	1. Ruang Kegiatan Penunjang Outdoor	1.312,87 m ²
	2. Area Parkir	5.590 m ²
	Total	6.902,87 m ²
Total Keseluruhan		17.733,576 m ²

Konsep

Ide dasar *Aquatic Park* ini berawal dari potensi atlit yang dimiliki Kuantan Singingi akan tetapi Kuantan Singingi tidak memiliki fasilitas atau wadah yang menampung kegiatan atlit tersebut. Konsep dasar yang menjadi acuan dalam *Aquatic Park* ini adalah “*Movement*” yaitu gerak dan perpindahan dimana *Movement* ini mengambil unsur dari gerakan dasar renang yang menjadi kegiatan utama dalam fungsi bangunan *Aquatic Park*. Konsep *Movement* yang di maksud ialah mengambil analogi dari gerak dasar renang di mulai dengan gerak loncat atau masuk ke dalam air kemudian timbul kembali ke permukaan air.

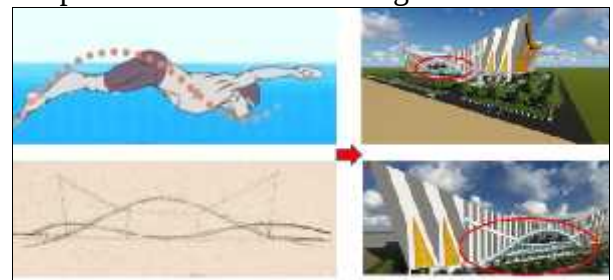


Gambar 4. Konsep

Bentukan Massa Bangunan

Bentukan bangunan didapat dari transformasi penerapan konsep “*Movement*” yang disesuaikan dengan tema perancangan yaitu Arsitektur Rumah Godang Koto Gunung.

Penerapan bentuk gerak dan pindah di analogikan dari gerak renang yang terbentuknya kurva atau gelombang gerakan yang mengalami perpindahan gerak dari bawah ke atas maupun dari atas ke bawah. Bentuk kurva/gelombang gerakan ini di terapkan ke bentuk fasad bangunan.



Gambar 5. Bentuk Massa Bangunan

Aquatic Park ini dirancang berdasarkan elemen – elemen Arsitektur Rumah Godang Koto Gunung Kuantan Singingi. Elemen – elemen geometri Rumah Godang Koto Gunung diterapkan dan ditransformasikan ke bangunan *Aquatic Park*. Berikut pembahasan penerapan transformasi elemen – elemen Arsitektur Rumah Godang Koto Gunung kedalam desain *Aquatic Park*.

a. Atap

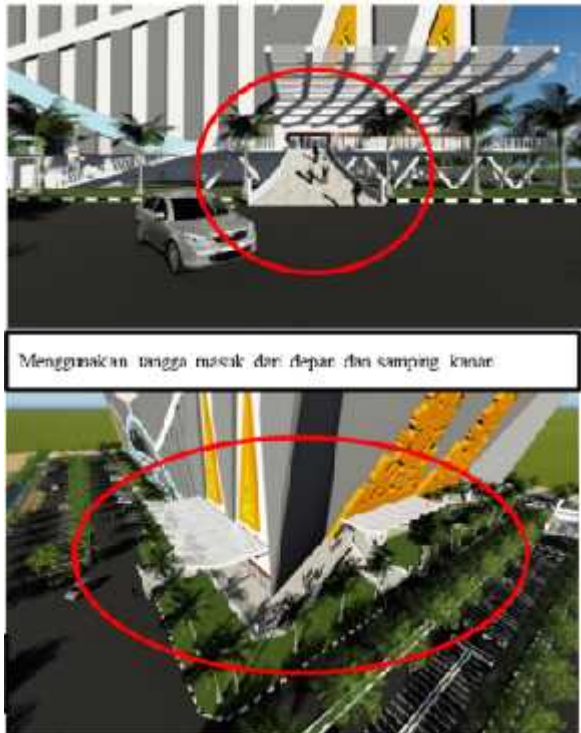
Penerapan bentuk atap Rumah Godang Koto Gunung menggunakan bentuk atap bergonjong meskipun pada desain perancangan adanya bentuk transformasi atap tetapi bentuk khas atap bergonjong tetap terlihat. Pada perancangan *Aquatic Park* ini bentuk ornamen pada atap tetap digunakan dan ukurannya di perbesar menyesuaikan bentuk bangunan.



Gambar 6. Penerapan Transformasi Atap

b. Denah dan tangga

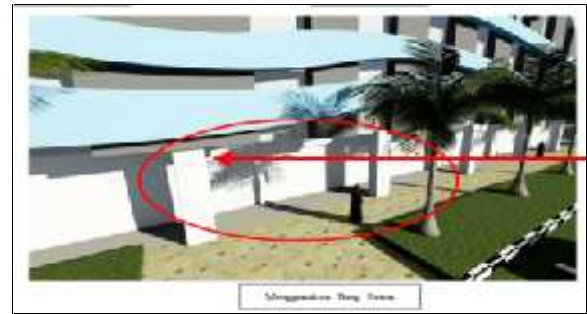
Bentuk denah bangunan pada Rumah Godang Koto Gunung yaitu denah dengan tangga pintu masuk dari depan dan tangga masuk dari samping. Pada perancangan *Aquatic Park* menggunakan akses tangga pintu masuk dari depan dan samping sebagai akses utama dengan alasan untuk aksesibilitas dan bangunan yang besar, tidak memungkinkan hanya menggunakan satu pintu masuk. Tangga menggunakan material beton dan finishing keramik.



Gambar 7. Penerapan Denah dan Tangga

c. Tiang/Kolom

Penerapan tranformasi bentuk tiang Rumah Godang Koto Gunung pada perancangan *Aquatic Park* yaitu dengan membuat desain panggung pada bangunan utama akan tetapi untuk bagian kolam renang bangunan di buat datar menyesuaikan dengan fungsi dan konsep bangunan. Tiang/kolom vertikal pada serambi bangunan menggunakan kolom dari beton.



Gambar 8. Penerapan Tiang/Kolom

d. Jendela dan pintu

Aplikasi dari bentuk jendela Rumah Godang Koto Gunung ke dalam bangunan *Aquatic Park* menyesuaikan dari bentuk jendela dan pintu Rumah Godang Koto Gunung. Material kayu pada jendela dan pintu diganti dengan *frame aluminium* dan kaca.



Gambar 9. Penerapan Jendela dan Pintu

e. Ornamen

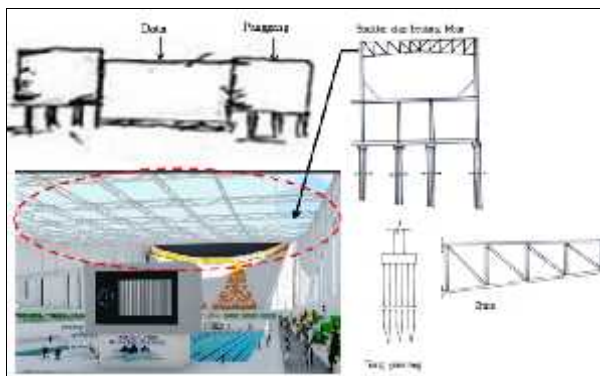
Pada perancangan *Aquatic Park* menggunakan ornamen yang terdapat pada Rumah Godang Koto Gunung. Penggunaan ornamen pada perancangan *Aquatic Park* ini disesuaikan dengan kebutuhan bangunan, seperti ornamen pada dinding dan atap.



Gambar 10. Penerapan Ornamen

Struktur Bangunan

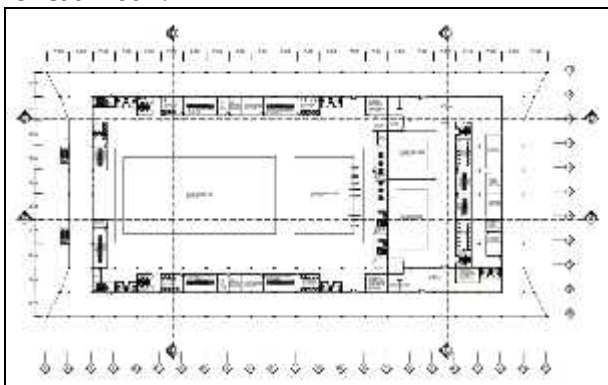
Struktur utama pada bangunan aquatic park menggunakan sistem struktur bentang lebar dan sistem rangka yang terdiri dari balok dan kolom.



Gambar 11. Struktur Bentang Lebar

Tatanan Ruang Dalam

Pada bangunan utama terdapat fungsi sebagai tempat latihan, pertandingan dan rekreasi. Ruang fasilitas olahraga *aquatic park* di pisah fasilitas rekreasi *aquatic park*. Pada lantai 1 terdapat ruang operasional khusus atlet dan pelatih seperti ruang shower, locker, gudang peralatan olahraga, tes dopping dan lain sebagainya yang berhubungan dengan aktivitas atlet dan pelatih. Sedangkan fasilitas rekreasi aquatic juga terletak pada lantai 1 dan di letak di pisah dari fasilitas olahraga aquatic baik dari ruang fasilitas maupun kolam – kolam renang rekreasi dan pertandingan/latihan. Pada bagian zona rekreasi terdapat kolam anak – anak dan rekreasi, sedangkan pada zona untuk olahraga aquatic terdapat kolam renang 50 m dan loncat indah yang di gunakan untuk olahraga renang, renang indah, polo air dan loncat indah.

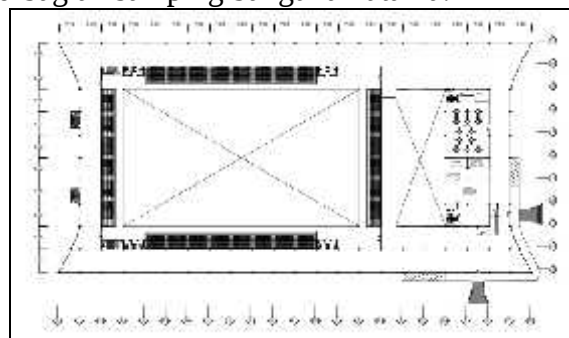


Gambar 12. Denah lantai 1

Lantai 2 pada bangunan utama terdapat fasilitas untuk pengunjung dan pengelola bangunan. Pengunjung langsung masuk melalui lantai 2 dan disediakan tribun untuk menonton olahraga aquatic park. Ruang fasilitas untuk pengelola bangunan seperti

ruang direktur, ruang staff karyawan dan ruang rapat.

Selain itu terdapat Musholla bagi atlet maupun pengunjung. Bangunan ini terletak dibagian samping bangunan utama.



Gambar 13. Denah lantai 2

Hasil Desain.

Hasil desain Aquatic Park dengan pendekatan Arsitektur Rumah Godang Kuantan Singingi.



Gambar 14. Hasil desain

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Perancangan Aquatic Park dengan Pendekatan Arsitektur Rumah Godang Kuantan memperoleh simpulan, diantaranya :

1. *Aquatic Park* merupakan tempat mewadahi kegiatan olahraga air dan taman permainan air. *Aquatic park* difungsikan untuk olahraga air *indoor*, seperti renang, renang indah, loncat indah, dan polo air serta dilengkapi dengan penunjang taman permainan air seperti kolam rekreasi dan kolam anak – anak. Perancangan *aquatic park* menerapkan elemen-elemen arsitektur rumah godang koto gunung kuantan singingi.
2. Perancangan aquatic park menggunakan bentuk transformasi dari tipologi arsitektur rumah godang koto gunung kuantan singingi. Perancangan nya mentransformasikan elemen – elemen arsitektur rumah godang koto gunung ke dalam desain bangunan *aquatic park* namun

ada nya penambahan dan pengurangan elemen ke dalam proses transformasi *aquatic park*.

3. Penerapan Beberapa tipologi dari Rumah Godang Koto yang di terapkan pada perancangan *aquatic park*, seperti atap, denah dan tangga, tiang/kolom, jendela dan pintu, dan ornamen.

Adapun saran yang diperlukan terhadap perancangan *Aquatic park* ini adalah perlunya analisa perancangan dan studi kasus perancangan yang lebih lengkap dan detil sehingga dapat dijadikan bahan masukan untuk studio perancangan akhir selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Azwar, Hari. 2012. *Kontribusi Kekuatan Otot Tungkai Terhadap Prestasi Renang Gaya Dada 100 m Atlet Perkumpulan Renang Tirta Kaluang Padang*. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Kepelatihan Olahraga, Universitas Padang, Padang.

Ching, Francis DK. 2007. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataan* (Hanggan Situmorang, Penerjemah). Jakarta: Erlangga.

Gushendri. 2015. *Transformasi Bentuk Arsitektur Rumah Godang Pada Perancangan Museum Jalur Kuantan Singingi*. Pekanbaru. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Arsitektur, Universitas Riau, Pekanbaru.

Wawancara Lansung Bapak Surya “bahwa pembinaan para atlet renang di Kuantan singingi dengan cara mengikutsertakan para atlet renang pada Pusat Pembinaan dan Latihan Olahraga Pelajar (PPLP) di Aquatic Center Rumbai Pekanbaru” pada tanggal 17 maret 2017.