

## PERANCANGAN GELANGGANG OLAHRAGA DI KABUPATEN BANGLI

Komang Agus Andika<sup>1)</sup>, Ida Bagus Idedhyana<sup>2)</sup>, Made Ratna Witari<sup>3)</sup>

E-mail : Komangandika504@gmail.com<sup>1)</sup>, ib.idedhyana@unr.ac.id<sup>2)</sup>,  
ratna.witari@unr.ac.id<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Arsitektur Universitas Ngurah Rai

### ABSTRAK

Kabupaten Bangli merupakan satu-satunya kabupaten di Bali yang belum memiliki gelanggang olahraga berstandar nasional, sehingga pembinaan atlet, penyelenggaraan *event*, dan partisipasi masyarakat dalam olahraga masih belum maksimal. Kondisi ini melatarbelakangi perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli sebagai fasilitas terpadu yang mampu mewadahi olahraga prestasi, dan rekreasi. Konsep dasar yang digunakan adalah *Dynamic connectivity* yang menekankan keterhubungan antara aktivitas fisik, sosial, dan lingkungan secara harmonis, sedangkan tema perancangan mengacu pada pendekatan arsitektur metafora untuk menghadirkan identitas bangunan yang ikonik, ekspresif, dan mudah dikenali. Metode perancangan meliputi observasi lapangan, wawancara dengan instansi terkait, studi literatur, analisis data, sintesa, hingga transformasi konsep menjadi rancangan. Hasil rancangan meliputi program ruang yang mencakup gelanggang indoor, stadion dengan lintasan atletik, lapangan outdoor, serta fasilitas penunjang seperti gym, retail, *foodcourt*, *playground*, dan area rekreasi dengan total kebutuhan luas tapak 17,5 Ha. Gubahan massa berbentuk oval dipilih untuk menampilkan kesan dinamis dan harmonis, dengan penerapan struktur space frame, pemanfaatan pencahayaan alami, serta elemen ruang luar yang mengombinasikan *hardscape*, *softscape*, dan fitur pendukung. Dengan rancangan ini, Gelanggang Olahraga Bangli diharapkan menjadi pusat pembinaan atlet, meningkatkan partisipasi olahraga masyarakat, dan meningkatkan prestasi keolahragaan di Kabupaten Bangli.

**Kata kunci:** Gelanggang Olahraga, Arsitektur Metafora, Kabupaten Bangli

### ABSTRACT

*Bangli Regency is the only regency in Bali that does not yet have a nationally standardized sports hall, which has resulted in limited athlete development, event organization, and community participation in sports. This condition underlies the design of the Sports Hall in Bangli Regency as an integrated facility that accommodates both competitive and recreational sports. The basic concept applied is Dynamic Connectivity, which emphasizes the harmonious connection between physical, social, and environmental activities, while the design theme adopts a Metaphorical Architecture approach to create an iconic, expressive, and easily recognizable building identity. The design method includes field observations, interviews with related institutions, literature studies, data analysis, synthesis, and the transformation of concepts into architectural design. The design results consist of a spatial program that includes indoor sports halls, a stadium with an athletic track, outdoor courts, and supporting facilities such as a gym, retail area, food court, playground, and recreational zone, with a total site area requirement of 17.5 hectares. An oval mass composition was chosen to present a dynamic and harmonious impression, supported by the application of a space frame structure, the use of natural lighting, and outdoor elements that combine hardscape, softscape, and complementary features. With this design, the Bangli Sports Hall is expected to become a center for athlete development, increase community participation in sports, and enhance sporting achievements in Bangli Regency*

**Keywords:** Sports Hall, Metaphorical Architecture, Bangli Regency

### 1. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan aktivitas yang melibatkan fisik, pikiran, dan jiwa untuk meningkatkan kesehatan jasmani maupun rohani. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun

2022 Tentang Keolahragaan, 2022) menegaskan bahwa olahraga berperan penting dalam mendorong, membina, dan mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, serta budaya. Untuk mendukung kegiatan tersebut diperlukan sarana yang memadai, salah satunya berupa gelanggang olahraga.

Menurut KBBI, gelanggang olahraga adalah kawasan yang menampung berbagai aktivitas keolahragaan, sedangkan berdasarkan Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung (1994), gelanggang olahraga merupakan bangunan yang digunakan untuk berbagai kegiatan olahraga dalam ruangan. Dengan demikian, gelanggang olahraga tidak hanya berfungsi sebagai tempat berolahraga, tetapi juga wadah pembinaan atlet dan rekreasi masyarakat. Namun, ketersediaan sarana olahraga di Indonesia masih belum merata. Data Sport Development Index (SDI) 2022 menunjukkan partisipasi olahraga masyarakat hanya 30,92%, mengalami penurunan dari 32,80% pada tahun sebelumnya. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya fasilitas olahraga berstandar nasional di berbagai daerah (Kemendesa, 2023).

Secara khusus, Provinsi Bali memiliki sejumlah gelanggang olahraga berstandar nasional yang tersebar di beberapa kabupaten/kota. Kota Denpasar memiliki fasilitas cukup lengkap seperti Gor Lila Bhuana, Kabupaten Badung memiliki Gor Purna Krida dan Gor Mengwi, Kabupaten Gianyar memiliki Gor Kebo Iwa, Kabupaten Buleleng memiliki Gor Bwana Parta, Kabupaten Tabanan memiliki Gor Debes, sedangkan Kabupaten Klungkung memiliki Gor Swecapura, Kabupaten Karangasem memiliki Gor Gunung Agung, sementara Kabupaten Jembrana memiliki Gor Krisna Jvara (Detikcom, 2023). Dari seluruh kabupaten/kota di Bali hanya Kabupaten Bangli yang hingga kini belum memiliki gelanggang olahraga berstandar nasional.

Namun, berbeda dengan kabupaten lainnya, Kabupaten Bangli masih menghadapi tantangan besar dalam pengembangan sarana olahraga. Berdasarkan data dari Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan Olahraga Kabupaten Bangli (2023), fasilitas olahraga yang dimiliki pemerintah daerah masih terbatas pada lapangan umum di beberapa kecamatan seperti Tembuku, Susut, Kintamani, dan alun-alun Kota Bangli, serta satu gedung olahraga sederhana di Kecamatan Tembuku yang belum memenuhi standar nasional. Kondisi ini berdampak pada kurang maksimalnya pembinaan atlet serta penyelenggaraan event olahraga, meskipun Bangli kerap mengirimkan atlet berprestasi di ajang nasional.

Sesuai Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga (Permenpora) Nomor 8 Tahun 2018, setiap kabupaten/kota diwajibkan memiliki gelanggang olahraga minimal tipe B sebagai sarana pembinaan dan pengembangan olahraga masyarakat. Oleh karena itu, perancangan gelanggang olahraga berstandar nasional di Kabupaten Bangli menjadi penting untuk menghadirkan fasilitas olahraga terpadu pertama di daerah ini. Fasilitas ini tidak hanya digunakan untuk kegiatan latihan dan pertandingan, tetapi juga bisa menjadi tempat rekreasi, sekaligus menumbuhkan minat kunjungan olahraga, sehingga meningkatkan potensi dalam pengembangan atlet potensial yang ada di Kabupaten Bangli.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian gelanggang olahraga

Pengertian Gelanggang Olahraga dibagi menjadi 2 suku kata, Gelanggang dan Olahraga. Gelanggang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995) yaitu merupakan sebuah ruang atau lapangan yang digunakan sebagai tempat menyabung ayam, bertinju, berpacu (kuda), olahraga dan sebagainya. Gelanggang juga dapat disebut sebagai arena atau lingkaran. pada umumnya gelanggang digunakan sebagai wadah untuk berlatih, pertandingan dan juga acara lainnya seperti seminar bahkan pameran, sedangkan Olahraga (sport) berasal dari bahasa perancis 'desporter' yang berarti menghilangkan lelah. Menurut *International Council Of Sport and Physical Education*, Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani dan rohani yang memiliki unsur pola permainan dan diisi dengan perjuangan melawan diri sendiri dan orang lain (Nugraha, 2020).

## 2.2 Klasifikasi gelanggang olahraga

Menurut Buku standar Tata cara Perancangan Teknik Bangunan Gedung Olahraga (1994) yang dikeluarkan oleh Departemen Pekerjaan Umum, Gelanggang Olahraga dibagi menjadi 3 tipe, yaitu:

- a. Gelanggang Olahraga Tipe A adalah Gelanggang Olahraga yang dalam penggunaannya melayani wilayah Provinsi/Daerah Tingkat I;
- b. Gelanggang Olahraga Tipe B adalah Gelanggang Olahraga yang dalam penggunaannya melayani wilayah Kabupaten/ Kota madya;
- c. Gelanggang Olahraga Tipe C adalah Gelanggang Olahraga yang dalam penggunaannya hanya melayani wilayah Kecamatan.

## 2.3 Arsitektur metafora

Arsitektur metafora merupakan aliran arsitektur *post-modern*, arsitektur *Post-Modern* adalah percampuran antara Tradisional dan Non-tradisional, gabungan setengah modern dan setengah non-modern, perpaduan antara lama dan baru. Arsitektur *Post-Modern* mempunyai style yang *hybrid* (perpaduan dua unsur)(Yanuarinda, 2017). Adapun juga pengertian metafora menurut para ahli antara lain, Menurut Geoffrey Broadbent (1995) metafora pada arsitektur bisa dipahami sebagai salah satu cara atau metode yang digunakan desainer untuk memunculkan kreativitas dalam proses perancangan. Menurut Charles Jenks (1980) Metafora dapat dianggap sebagai suatu kode yang muncul ketika pengamat mengaitkan sebuah objek dengan objek lain, sehingga sebuah bangunan dapat ditafsirkan sebagai sesuatu yang berbeda berdasarkan kemiripannya. Aliran-aliran Arsitektur *Post-Modern* dibedakan berdasarkan konsep perancangan dan reaksi terhadap lingkungannya. Didalam *evolutionary tree*-nya Charles Jenks mengelompokkan Arsitektur *Post-modern* menjadi 6 (enam) aliran. Aliran-aliran ini menurutnya sudah mulai sejak tahun 1960-an.

## 2.4 Definisi metafora

Metafora berasal dari bahasa latin, yaitu “*Methapherein*” yang terdiri dari dua buah kata yaitu “*metha*” yang berarti setelah atau melewati dan “*phelein*” yang berarti membawa. Dapat dikatakan bahwa metafora merupakan suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain, sehingga dapat mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik pembahasan dengan kata lain menerangkan suatu subjek dengan subjek lain atau mencoba untuk melihat suatu subyek sebagai suatu yang lain (Antoniades, 1990).

## 2.5 Kategori arsitektur metafora

Arsitektur Metafora dalam arsitektur dilakukan dengan cara *displacement of concept* yaitu dengan mentransfer konsep suatu objek kepada objek lain sehingga mempermudah pemahaman lewat perbandingan yang lebih sederhana(Prihutama, 2020) :

- a. Metafora Tak Teraba (*Intangible metaphor*): memiliki makna berupa sifat yang tersirat seperti ide, konsep ataupun gagasan, wujudnya berupa sesuatu yang abstrak.
- b. Metafora Teraba (*Tangible metaphor*): memiliki makna berupa visual dari objek aslinya, wujudnya nyata menyerupai aslinya dan dapat dirasakan secara visual maupun material.
- c. Metafora Kombinasi (*Combination metaphor*): makna dan wujudnya merupakan kombinasi dari metafora teraba dan metafora tidak teraba dengan menyamakan suatu objek dengan objek lainnya yang juga memiliki nilai konsep yang sama dengan objek visualnya

## 2.6 Prinsip arsitektur metafora

Arsitektur Metafora, pada umumnya memiliki karakter layaknya gaya bahasa metafora yaitu perbandingan dan perumpamaan. Karakter tersebut diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut ini :

1. Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain.
2. Berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan subjek tersebut adalah sesuatu hal yang lain.

3. Mengganti fokus penelitian atau area konsentrasi penyelidikan lainnya. Harapannya jika dibandingkan dengan cara pandang yang lebih luas, maka akan dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dijabarkan antara lain metode pengumpulan data, metode dan teknik analisa data.

a. Metode pengumpulan data

1. Observasi

Metode ini melakukan pengamatan langsung ke objek sejenis serta mengumpulkan data yang diperlukan dalam proses perancangan;

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang terkait seperti, Dinas Pendidikan dan Olahraga Kabupaten Bangli, Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI) Kabupaten Bangli serta pihak pengelola yang terkait. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data pendukung yang akurat dari lapangan.

3. Memperoleh data dari studi berdasarkan teori-teori yang terdapat pada sumber literatur yang di dapat baik itu media cetak ,buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli.

b. Metode dan teknik analisa data

1. Reduksi data yaitu menghimpun data yang dihasilkan dari lapang kemudian di analisis data tersebut melalui reduksi data. Mereduksi data sebagai bahan untuk merangkum dan memilah pokok materi yang penting dan relevan untuk penelitian;

2. Penyajian data hasil data yang sudah direduksi kemudian disusun dan dinarasikan dalam bentuk tabel, gambar, maupun diagram. Tujuannya adalah untuk memudahkan pembaca untuk memahami informasi yang disajikan;

3. Setelah menganalisa data, kemudian disimpulkan dari hasil data yang sudah di sajikan melalui reduksi data dan penyajian data;

4. Sintesa proses merangkum semua data yang sudah disimpulkan untuk menjadi satu kesatuan konsep.

5. Transformasi konsep yaitu proses mengolah data yang sudah ada kemudian menjadikan sebuah konsep baru melalui pendekatan berbagai macam konsep dan bentuk baru.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari perancangan menyangkut penyusunan spesifikasi, konsep dasar, tema rancangan, program ruang dan transformasi kosep perancangan dalam perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli.

#### 4.1 Spesifikasi gelanggang olahraga di Kabupaten Bangli

Kegiatan utama pada perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli meliputi bulutangkis, voli, basket, futsal, tenis lapangan, sepak takraw, serta beberapa cabang bela diri. Juga dilengkapi stadion sepak bola dengan lintasan atletik, lapangan outdoor (voli, basket, tenis), dan arena panjat tebing. Serta sebagai tempat kebugaran dan rekreasi, pusat *gym*, *jogging track*, taman rekreasi *outdoor*, dan taman tematik untuk olahraga ringan.

#### 4.2 Konsep dasar gelanggang olahraga di Kabupaten Bangli

Berdasarkan konsep dasar yang ditetapkan, Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli dirancang sebagai pusat aktivitas fisik, sosial, dan lingkungan yang saling terhubung secara harmonis. Dengan mengusung konsep *Dynamic Connectivity*, gelanggang ini menghadirkan ruang adaptif yang mampu mewadahi olahraga hingga rekreasi, mendorong interaksi sosial, serta menciptakan pengalaman yang inklusif, berkelanjutan, dan selaras dengan kebutuhan masyarakat.

#### 4.3 Tema rancangan gelanggang olahraga di Kabupaten Bangli

Berdasarkan hasil penetapan, tema perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli menggunakan pendekatan Arsitektur Metafora. Tema ini dipilih untuk mengekspresikan fungsi bangunan melalui ide desain yang mudah dikenali, dengan menghadirkan kesan, persepsi, serta ekspresi tampilan baik secara fisik maupun nonfisik.

#### 4.4 Program perancangan

Program perancangan akan dibagi menjadi 2 antara lain program ruang dan program tapak dalam perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli.

##### 4.4.1 Program ruang

Pelaku kegiatan dalam perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli antara lain pengelola, atlet & official, pengunjung, dan penyewa. Kelompok ruang dibagi menjadi 3 bagian yaitu, fungsi utama, fungsi penunjang, dan fungsi pelengkap yang ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kelompok ruang

Kelompok Ruang	Jenis Ruang	Besar Ruangan
<b>Fungsi Utama</b>		
Area Gelanggang Olahraga	<i>Drop off</i>	37,5 m <sup>2</sup>
	Hall Pemain	225 m <sup>2</sup>
	<i>Lounge Pemain</i>	68 m <sup>2</sup>
	Lapangan Pertandingan	1.000 m <sup>2</sup>
	Ruang Ganti	353 m <sup>2</sup>
	Ruang Pelatih	25 m <sup>2</sup>
	Ruang Manajer Tim	25 m <sup>2</sup>
	Ruang Wasit	32 m <sup>2</sup>
	Ruang Medis	23 m <sup>2</sup>
	Ruang Tes doping	23 m <sup>2</sup>
	Ruang Pengawas Pertandingan	24 m <sup>2</sup>
	Ruang Manajer Pertandingan	24 m <sup>2</sup>
	Ruang Wartawan/ Pers	200 m <sup>2</sup>
	Loket	132 m <sup>2</sup>
	Tribun	5.454 m <sup>2</sup>
	Ruang Pengelola	1.910 m <sup>2</sup>
	Ruang Servis	447 m <sup>2</sup>
	Ruang Gym	257 m <sup>2</sup>
Area Stadion	Hall Pemain	225 m <sup>2</sup>
	<i>Lounge Pemain</i>	68 m <sup>2</sup>
	Area Lapangan + Lintasan	15.077 m <sup>2</sup>
	Ruang Ganti	353 m <sup>2</sup>
	Ruang Pelatih	25 m <sup>2</sup>
	Ruang Manajer Tim	25 m <sup>2</sup>
	Ruang Wasit	32 m <sup>2</sup>
	Ruang Medis	23 m <sup>2</sup>
	Ruang Tes Doping	23 m <sup>2</sup>
	Ruang Pengawas Pertandingan	24 m <sup>2</sup>
	Ruang Manajer Pertandingan	24 m <sup>2</sup>
	Ruang Wartawan/Pers	200 m <sup>2</sup>
	Loket	132 m <sup>2</sup>
	Tribun	27.410 m <sup>2</sup>
	Ruang Servis	447 m <sup>2</sup>
	Ruang Ganti	353 m <sup>2</sup>

Ruang Pelatih	25 m <sup>2</sup>
Ruang Manajer Tim	25 m <sup>2</sup>
Ruang Wasit	32 m <sup>2</sup>
Ruang Medis	23 m <sup>2</sup>
<b>Fungsi Penunjang</b>	
Lapangan Basket <i>Outdoor</i>	1.683 m <sup>2</sup>
Lapangan Voli <i>Outdoor</i>	763 m <sup>2</sup>
Lapangan Tenis	1.080 m <sup>2</sup>
Arena Panjat Tebing	2.095 m <sup>2</sup>
Pos Jaga	7.4 m <sup>2</sup>
Area Parkir	19.892 m <sup>2</sup>
Tempat Ibadah	24 m <sup>2</sup>
<b>Fungsi Pelengkap</b>	
<i>Area Retail</i>	231 m <sup>2</sup>
<i>Area Foodcourt</i>	1.470 m <sup>2</sup>
<i>Seating Area</i>	132 m <sup>2</sup>
<i>Area Playground</i>	363 m <sup>2</sup>
<i>Area Jogging Track</i>	115 m <sup>2</sup>

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

Berdasarkan dari hasil rekapitulasi perhitungan besar ruangan yang dibutuhkan pada perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli yaitu sebesar 82.013 m<sup>2</sup>.

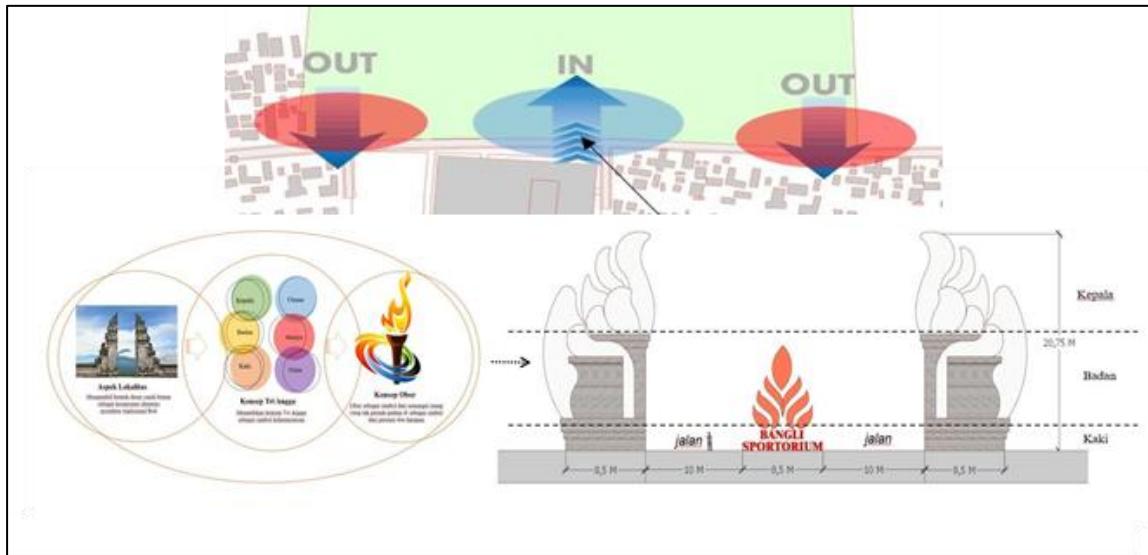
#### 4.4.2 Program tapak

Dari hasil perhitungan besar ruangan yang dibutuhkan maka luas tapak yang dibutuhkan dalam perancangan gelanggang olahraga di Kabupaten Bangli adalah minimal 89.578 m<sup>2</sup> atau 8,9 Ha, luas itu diperoleh berdasarkan perbandingan luas total lantai dasar dengan peraturan KDB yang berlaku di Kabupaten Bangli. Namun luas tapak yang akan digunakan dalam perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli adalah 17.500 m<sup>2</sup> atau 17,5 Ha. Dengan begitu luas tapak yang lebih besar memberi keleluasaan dalam menata bangunan dan ruang luar sehingga bisa menampung berbagai fungsi pendukung. Pemilihan berdasarkan alternatif yang telah ditentukan kemudian dilakukan penilaian bobot tiap tapak sehingga menghasilkan tapak yang terpilih. Secara umum kondisi tapak berada di jalan raya utama menghadap ke arah barat, berbatasan langsung dengan area persawahan dan perkebunan serta area pemukiman di sekeliling tapak. Secara klimatologis kondisi tapak di pengaruhi angin muson barat dan timur, hal tersebut akan mempengaruhi musim kemarau dan musim hujan. Angin muson timur akan membawa musim kemarau (April-Oktober), dan angin muson barat akan membawa musim hujan (Oktober-April), dan diselingi musim pancaroba.

### 4.5 Transformasi konsep perancangan

#### 4.5.1 Konsep entrance

*Main entrance* dirancang akan sebagai akses sentral yang dimana akan menjadi sebagai akses masuk, dan merancang akses keluar secara terpisah dari *main entrance* yang akan di tempatkan disebelah sisi utara dan selatan tapak. Bentuk *entrance* akan memadukan antara aspek lokalitas arsitektur tradisional Bali dan pendekatan dari bentuk obor yang dikolaborasikan sehingga menciptakan bentuk ikonik yang berkarakter, desain yang dihasilkan tidak akan mencerminkan keindahan visual, akan tetapi akan memiliki makna dan nilai-nilai budaya.



Gambar 1. Letak *entrance* & konsep *entrance*

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

#### 4.5.2 Konsep ruang luar

Elemen ruang luar dibagi menjadi 3 bagian yaitu *hardscape*, *softscape*, dan fitur pendukung. *Hardscape* dirancang sebagai elemen struktur pekerasan untuk mendukung elemen alami sebagai penyeimbang, adapun beberapa elemen material yang akan digunakan sebagai perkerasaan antara lain, material *cobble stone* akan pada area taman, plaza, material ini memiliki tekstur yang kasar, material ini sangat cocok dipadukan dengan beberapa material lainnya, sehingga menghidupkan kesan alaminya, dan akan dikombinasikan juga dengan material lainnya. Elemen *softscape* dirancang menciptakan ruang yang teduh dan nyaman, adapun elemen yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah penggunaan pohon berdasarkan fungsinya, seperti pohon peneduh, perindang dan penuntun. Dan fitur pendukung. Adapun fitur pendukung lainnya yang akan ditambahkan untuk memperkaya pengalaman dari penggunanya nanti antara lain menambahkan elemen *reflection pond* sebagai elemen lanskap yang menarik dan mampu menambah nilai estetika.

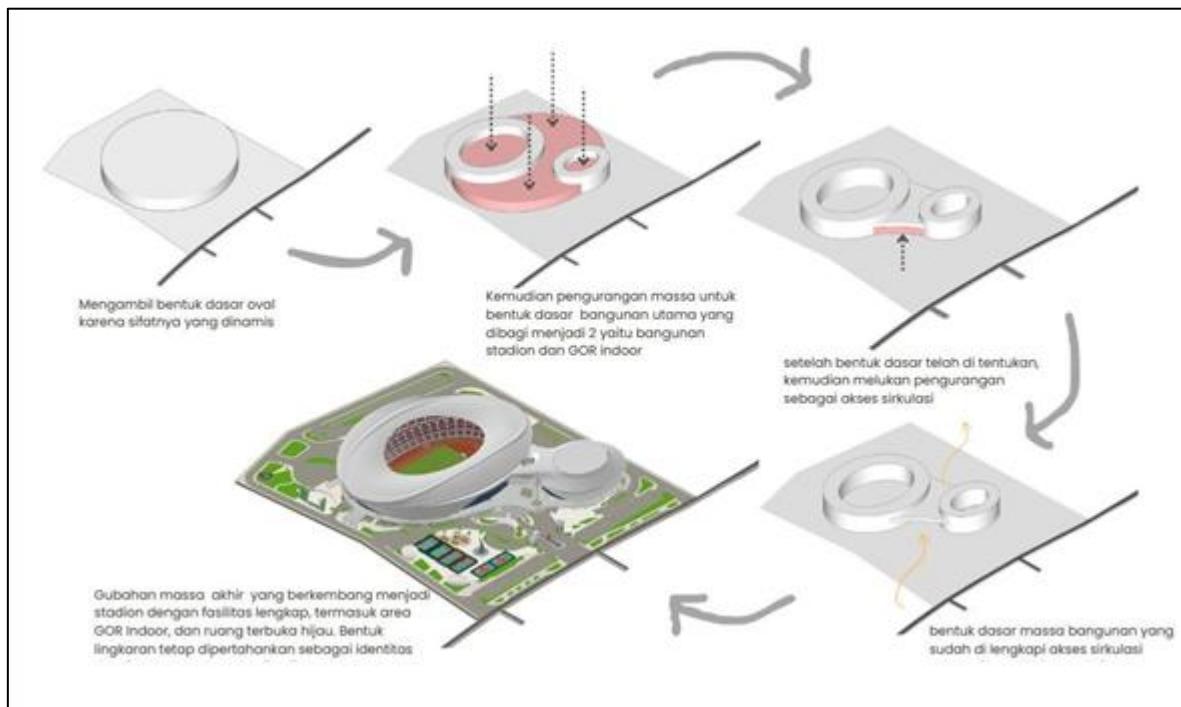


Gambar 2. Konsep ruang luar

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

#### 4.5.3 Gubahan massa

Gubahan massa dirancang mengambil bentuk dasar oval sesuai dengan konsep dasar dan tema perancangan. Bentuk oval digunakan sebab dari segi karakteristik merepresentasikan bentuk yang estetis, lembut dan harmonis. Sehingga komposisi massa difokuskan secara terpusat sehingga satu massa menjadi elemen yang condong dominan, sehingga titik pusat ini tidak hanya menonjolkan secara visual akan tetap menciptakan hubungan ruang yang kuat sebagai orientasi massa di sekitarnya.



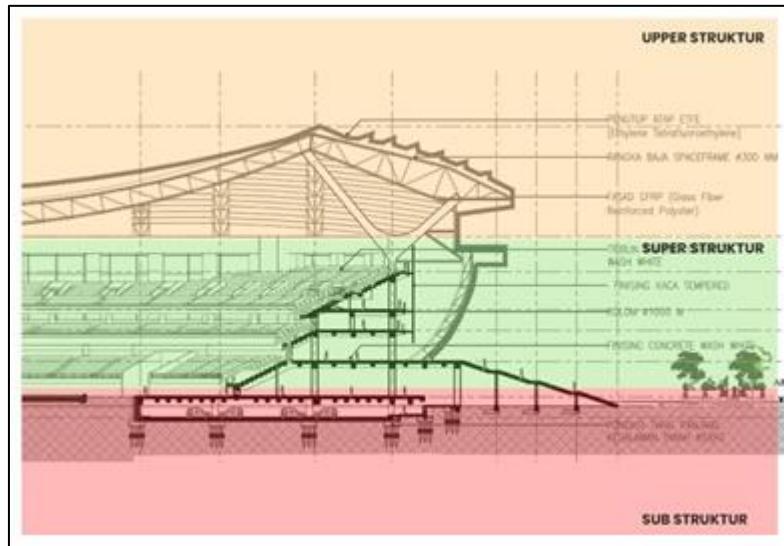
Gambar 3. Gubahan massa

Sumber: Analisis Pribadi (2024)

#### 4.5.4 Konsep struktur

Gubahan Penerapan prinsip sistem struktur yang digunakan pada perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli dibagi menjadi tiga yaitu:

- Sub struktur yang menggunakan pondasi tiang pancang dengan penguncinya pilecap serta penambahan dinding *retaining wall* pada area basement.
- Super Struktur menggunakan struktur beton bertulang yang terdiri dari kolom, balok, dan struktur *corewall* pada lift. Adapun modul dari kolom dengan bentang 12 M dengan menggunakan beton *precast*. serta perkuatan struktur fasad dengan struktur *space frame* dengan baja bulat D=20 Cm, Adapun material yang digunakan pada fasadnya *Glass fiber reinforced polyester* (GFRP).
- Upper* struktur menggunakan struktur atap *space frame* yang dimana menggunakan baja bulat dengan D=30 cm sebagai struktur utama atap; dan penutup atap menggunakan material *ETFE (Ethylene Tetrafluoroethylene)*.



Gambar 4. Konsep struktur  
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

#### 4.5.5 Konsep utilitas

##### a. Konsep pencahayaan

Konsep pencahayaan menggunakan kombinasi pencahayaan alami dan buatan pada area ruang dalam. Pencahayaan pada area ruang dalam memaksimalkan untuk menggunakan pencahayaan secara alami pada siang hari, kemudian akan dibantu dengan pencahayaan buatan ketika malam hari. Pencahayaan buatan juga digunakan pada area tertentu yang jauh dari jangkauan pencahayaan alami. Perletakan pencahayaan buatan di tempatkan pada plafond menggunakan jenis lampu *spotlight*, lampu *downlight* dan lampu TL.



Gambar 5. Konsep pencahayaan  
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

##### b. Konsep penghawaan

Konsep penghawaan menggunakan dua jenis penghawaan, yaitu menggunakan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami digunakan pada area tertentu yang masih memungkinkan terhubung dengan area ruang luar, seperti area koridor dan toilet. Penghawaan buatan menggunakan AC VRV yang akan digunakan pada area ruang dengan skala kecil, dan Ac standing digunakan pada ruang dengan mobiliasi ruang gerak yang tinggi dan dengan skala yang besar, seperti halnya pada ruang hall arena, ruang serbaguna, dll, yang memiliki luasan yang cukup besar.



Gambar 6. Konsep penghawaan

Sumber: Analisis Pribadi (2025)

#### 4.6 Hasil rancangan

Berikut hasil dari perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli:



Gambar 7. Layout plan

Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 8. Tampak site  
Sumber: Analisis Pribadi (2025)



Gambar 9. Tampak perspektif  
Sumber: Analisis Pribadi (2025)

## 5. KESIMPULAN

Perancangan Gelanggang Olahraga di Kabupaten Bangli dirancang sebagai sarana olahraga berstandar nasional yang mampu mewadahi aktivitas fisik, sosial, dan rekreasi masyarakat. Dengan mengusung konsep dasar *Dynamic connectivity* serta tema arsitektur metafora, rancangan ini menghadirkan keterhubungan antara fungsi utama, penunjang, dan pelengkap secara harmonis. Program ruang mencakup gelanggang olahraga, stadion, area *outdoor*, hingga fasilitas retail, *foodcourt*, dan rekreasi, sedangkan program tapak seluas 17,5 Ha memberi keleluasaan dalam penataan massa bangunan dan ruang luar. Transformasi konsep diwujudkan melalui gubahan massa berbentuk oval yang menampilkan kesan dinamis dan ikonik, penerapan struktur *space frame*, serta elemen ruang luar yang memadukan *hardscape*, *softscape*, dan fitur pendukung. Dengan rancangan tersebut, gelanggang olahraga ini diharapkan menjadi wadah pembinaan atlet, meningkatkan partisipasi masyarakat, sehingga meningkatkan prestasi keolahragaan di Kabupaten Bangli.

## DAFTAR PUSTAKA

- Antoniades, A. C. (1990). *Poetics of Architecture: Theory of Design*. Van Nostrand Reinhold.
- Broadbent, G. (1973). *Design in Architecture: Architecture and the Human Sciences*. John Wiley & Sons.
- Bunt, Richard and Broadbent, Geoffrey and Jencks, C. (Ed.). (1980). *Signs, Symbols and Architecture*. John Wiley & Sons.
- Departemen Pekerjaan Umum. (1994). *Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga (SNI 03-3647-1994)*. Yayasan LPM.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi ke-2)*. Balai Pustaka.
- Detikcom. (2023). *Daftar GOR di Bali: Alamat dan Fasilitasnya*. Detikcom. <https://www.detik.com/bali/berita/d-6457532/daftar-gor-di-bali-alamat-dan-fasilitasnya>
- Dinas Pendidikan, Kepemudaan, dan O. K. B. (2023). *Data fasilitas olahraga di Kabupaten Bangli*.
- Kemenpora. (2023). Sport Development Index (SDI) dan Pembangunan Olahraga Indonesia. In *Kemenpora RI*. <https://deputi2.kemenpora.go.id/detail/358/sport-development-index-sdi-dan-pembangunan-olahraga-indonesia>
- Nugraha, A. F. (2020). *Gelanggang Olahraga Prestasi Di Kabupaten Indramayu,Jawa Barat Dengan Pendekatan Smart Building*. <http://e-jurnal.uajy.ac.id/id/eprint/28920>
- Peraturan Menteri Pemuda Dan Olahraga Nomor 8 Tahun 2018 Tentang Standar Prasarana Olahraga Berupa Bangunan Gedung Olahraga, 151 Peraturan.bpk.go.id 10 (2018). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/269064/permenvpora-no-8-tahun-2018>
- Prihutama, M. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Metafora Pada Bangunan Bertingkat Tinggi. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(2), 220–232. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i2.25057>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan, UU No 11 pasal 6 1 (2022). Undang-undang (UU) Nomor 11 Tahun 2022
- Yanuarinda, Y. (2017). *Pusat Fotografi Di Kota Malang Dengan Tema Arsitektur Metafora*. <http://eprints.itn.ac.id/3630/>