1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

1.1.1. Latar belakang Olahraga Bulutangkis di Indonesia

Olahraga yang dimainkan dengan kok dan raket ini, kemungkinan berkembang di Mesir kuno sekitar 2000 tahun lalu tetapi juga disebut-sebut di India dan Tiongkok. Nenek moyang terdinya diperkirakan ialah sebuah permainan Tionghoa, *Jianzi* yang melibatkan penggunaan kok tetapi tanpa raket. Alih-alih, objeknya dimanipulasi dengan kaki. Objek/misi permainan ini adalah untuk menjaga kok agar tidak menyentuh tanah selama mungkin tanpa menggunakan tangan.

Di Inggris sejak zaman pertengahan permainan anak-anak yang disebut *Battledores* dan *Shuttlecocks* sangat populer. Anak-anak pada waktu itu memakai dayung/tongkat (*Battledores*) dan bersiasat bersama untuk menjaga kok tetap di udara dan mencegah agar tidak menyentuh tanah. Ini menjadi pemandangan harian di jalan-jalan London pada tahun 1854 ketika majalah *Punch* mempublikasikan kartun untuk ini. Penduduk Inggris membawa permainan ini ke Jepang, RRC, dan Siam (sekarang Thailand) selagi mereka mengolonisasi Asia dan dengan segera menjadi permainan anak-anak di wilayah setempat mereka.

Olahraga kompetitif bulutangkis diciptakan oleh petugas Tentara Britania di Pune, India pada abad ke-19 saat mereka menambahkan jaring/net dan memainkannya secara bersaingan. Oleh sebab kota Pune dikenal sebelumnya sebagai Poona, permainan tersebut juga dikenali sebagai Poona pada masa itu.

Para tentara membawa permainan itu kembali ke Inggris pada 1850-an. Olah raga ini mendapatkan namanya yang sekarang pada 1860 dalam sebuah pamflet oleh Isaac Spratt, seorang penyalur mainan Inggris, berjudul "*Badminton Battledore - a new game*" (*Battledore* Bulutangkis - sebuah permainan baru). Ini melukiskan permainan tersebut dimainkan di Gedung Badminton (*Badminton House*), *estat Duke of Beaufort's* di Gloucestershire, Inggris. Secara kebetulan,

Gloucestershire sekarang adalah pusat dari *International Badminton Federation*.

Rancangan peraturan yang pertama ditulis oleh *Badminton Bath Club* pada 1877. Asosiasi Bulutangkis Inggris dibentuk pada 1893 dan kejuaraan internasional pertamanya berunjuk-gigi pertama kali pada 1899 dengan Kejuaraan *All England*. Bulutangkis menjadi sebuah olah raga populer di dunia, terutama di wilayah Asia Timur dan Tenggara, yang saat ini mendominasi olah raga ini, dan di negara-negara Skandinavia.

International Badminton Federation (IBF) didirikan pada 1934 dan membukukan Inggris, Irlandia, Skotlandia, Wales, Denmark, Belanda, Kanada, Selandia Baru, dan Prancis sebagai anggota-anggota pelopornya. India bergabung sebagai afiliat pada 1936. Pada *IBF Extraordinary General Meeting* di Madrid, Spanyol, September 2006, mengubah nama *International Badminton Federation* menjadi *Badminton World Federation* (BWF). Turnamen pertama IBF yang paling bergengsi adalah *Thomas Cup* (*World men's team championships*) pada tahun 1948. Sejak itu turnamen berkembang untuk tim putri seperti *Uber Cup*, *Sudirman Cup*, *World Junior* dan *World Grand Prix Finals*. Sekarang ada banyak turnamen bulutangkis yang diadakan di masing-masing negara seperti : *Indonesia Open*, *Malaysia Open*, *Singapore Open*, *All England*, *Japan Open*, *Swiss Open*, *Korea Open*, *Denmark Open*, *China Open*, yang semuanya dibawah naungan IBF.

Di Indonesia, olah raga bulutangkis dibawah oleh Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) yang berdiri tanggal 5 Mei 1951 di Bandung. Sebelumnya bulutangkis meskipun sudah berskala nasional, bulutangkis masih bergabung dalam organisasi olahraga umum yakni Persatuan Olahraga Republik Indonesia (PORI) cabang bulutangkis. Ketuanya waktu itu adalah Tri Tjondrokusumo dari Surabaya. Waktu itu sudah sering ada pertandingan antarkota sehingga sudah ada juara-juara nasional *de facto*, yang diakui kehebatannya tetapi tidak memiliki gelar resmi. (*Sejarah Bulutangkis*, 2008)

Selain pembinaan dan pertandingan yang terstruktur, perkembangan olahraga bulutangkis di Indonesia banyak dipengaruhi oleh minat masyarakat dengan cara masing-masing. Dari tempat-tempat bermain di lingkungan permukiman, sekolah, tempat pekerjaan sampai di rumah pribadi sekalipun masyarakat yang gemar bulutangkis membangun lapangan sesuai kemampuannya.

Aktivitas permainan bulutangkis menjangkau segala usia, mulai anak-anak yang sudah proporsional memegang raket sampai usia pensiun. Disamping itu terjadi kerumunan masyarakat lain yang merupakan kerabat atau sekedar berkumpul untuk menonton dan berbincang-bincang. Karena itu lapangan bulutangkis dengan sendirinya menjadi semacam ruang publik yang cukup ramai dengan interaksi sosial masyarakat setempat. Sebagai sarana olahraga, sosial dan rekreasi bulutangkis akhirnya menjadi sarana yang populer di masyarakat Indonesia untuk menjaga kebugaran tubuh, jiwa dan semangat dari yang sangat berkualitas sampai pada sarana yang murah dan meriah.

1.1.2. Perkembangan Olahraga Bulutangkis di Surabaya

Pada tahun 1950-an perkembangan bulutangkis sudah menjadi permainan tingkat nasional dan dimainkan hampir di semua kota di Indonesia khususnya di pulau Sumatera, Jawa, Sulawesi, dan Kalimantan. Setelah sempat mati dalam masa penjajahan Jepang, olahraga ini kembali dimainkan tidak lama sehabis Indonesia merdeka. Pertandingan antar kota sudah mulai diadakan, dari semula hanya antar perkumpulan.

Banyak orang gila bulu tangkis saat itu, seperti di Jawa Timur ada seorang yang punya klub, melahirkan 5 atlet dari 6 atlet pemain Tim *Thomas Cup* Indonesia. Klub itu bernama Suang She, kemudian berubah nama menjadi Rajawali Surabaya. Dari sanalah lahir atlet-atlet Tim Piala Thomas Indonesia seperti yang kita kenal seperti Rudy Hartono, Muliady (Ang Cian Siang), Darmadi (Wong Pek Sen), Indra Gunawan (pelatih Malaysia), dan Indratno, juga atlet *gaek* Nyo Kim Bio atlet yang berasal dari klub tadi.

Pada tahun 1974 bulutangkis masih belum surut gaungnya. Indonesia boleh merasa bangga dengan memiliki pemain-pemain putra yang handal dengan prestasi yang membanggakan diantaranya Rudy Hartono, Christian Hadinata, Ade Chandra, Tjun-Tjun, Johan Wahyudi dll. Nama-nama tersebut telah mendominasi *event-event* internasional bahkan di *All England*.

Surabaya terkenal sebagai gudang pemain tangguh. Para pengukir prestasi tersebut tidak lepas dari tangan dingin pelatih di klub-klub. Contohnya Alvent Yulianto Chandra yang bergabung di klub Suryanaga Gudang Garam Surabaya

sejak berusia 10 tahun. Ia telah memenangkan *Korea Open 2004*, *Thailand Open 2004*, *Singapore Open 2004*, and *Indonesia Open 2004* bersama Luluk Hadiyanto. Semua prestasi di atas memicu akan minat dan kecintaan masyarakat kota Surabaya akan olahraga bulutangkis.

Akhir tahun 2007, semakin banyak gedung olahraga bulutangkis yang berdiri di Surabaya sehingga sampai saat ini mencapai total sekitar 40 bangunan lokasi.. Beberapa contoh di antaranya yang mewakili wilayah di Surabaya adalah:

- Surabaya Barat : Graha *resident* di Kompleks Darmo Harapan.
- Surabaya Timur : Gelanggang remaja di Jl. Tambak sari dan Kristus Raja di Jl. Residen Sudirman.
- Surabaya Selatan : Mikasa di Jl. Barata Jaya XXI dan menara di Jl. Wadungasri 57.
- Surabaya Utara : Aquila Pantai Ria Kenjeran (Ken-Park) di Jl. Sukol.
- Surabaya Pusat : Atom (PT. Prosam Plano) di Jl. Bunguran 45 dan Airdas di Jl. Manyar.

Pada tempat-tempat olahraga seperti di atas yang pemakaiannya dengan cara menyewa secara per kelompok akan terbentuk kegiatan dan suasana yang spesifik. Keadaan ini dibentuk oleh kelompok atau pribadi dalam kelompok yang menggunakannya. Keragaman status kelompok, motivasi, minat dan kepentingan serta meleburnya suasana dari tiap lapangan ke keseluruhan gedung menciptakan suasana yang berbeda-beda. Berdasarkan status kelompok:

- Kelompok klub bulutangkis.
Mereka cenderung memanfaatkan lapangan dengan semaksimal mungkin. Baik untuk berlatih maupun bertanding dengan teman atau lawan yang setara. Pembicaraan yang terjadi umumnya berkisar antara pencapaian prestasi dari nasional sampai ke internasional. Biasanya mereka menyewa seorang pelatih sehingga latihan tidak asal-asalan dengan tingkat kedisiplinan yang tinggi.
- Kelompok di tempat bekerja.
Mereka menggunakan lapangan sebaik mungkin untuk bertanding. Ada unsur kompetisi, ingin menjadi yang terbaik di lapangan. Suasana banyak dipengaruhi oleh hingar bingar ngobrol, biasanya obrolan seputar aktivitas pekerjaan. Kadang dilanjutkan dengan acara makan dan minum bersama.

- Kelompok di lingkungan tempat tinggal
Kelompok ini menggunakan lapangan untuk bermain sesuai dengan kemampuan mereka. Cenderung ada toleransi antar pribadi Biasanya untuk mengisi waktu luang dan mengakrabkan antar anggota di lingkungan tempat tinggal, seperti RT atau RW.
- Kelompok sosial agama
Mereka menggunakan lapangan untuk bermain dan bertanding spontan. Semua anggota yang sudah mahir maupun pemula bermain bersama. Bulutangkis sebagai sarana meningkatkan keakraban dan variasi bagi mereka dari aktivitas sosial dan kerohanian. Contohnya kelompok pemuda di gereja.
- Kelompok pelajar/mahasiswa perkuliahan
Kelompok ini menggunakan lapangan semaksimal mungkin, untuk bertanding, berlatih sendiri, dengan teman, ataupun mengajari teman yang belum mahir, tidak mau rugi, bermain dengan semangat dan kekuatan yang tinggi, mudah terpancing emosinya, biasa mengekspresikan perasaannya di lapangan. Sebagai sarana pereda stres dan kejenuhan dalam aktivitas belajar sehari-hari. Biasanya mereka lebih senang *kongkow-kongkow* dulu bersama teman-temannya, sambil makan dan minum. Mereka senang dilihat saat menunjukkan kemampuan.

Berdasarkan kegiatan, kepentingan, suasana yang terjadi, kelompok-kelompok di atas dapat dikelompokkan dalam dua kelompok besar, yakni anggota klub disebut sebagai kelompok prestasi sedangkan kelompok pelajar/ mahasiswa, kelompok sosial agama, kelompok di lingkungan tempat tinggal, kelompok di tempat bekerja disebut sebagai kelompok rekreasi.

Jelas bagi kelompok-kelompok di atas membutuhkan suatu sarana yang memadai. Pada umumnya mereka termasuk golongan masyarakat menengah ke atas yang memandang olahraga sebagai aktivitas untuk kesehatan tubuh yang tidak terlepas dari hubungan dan komunitas sosial yang harus dianggarkan.

Karena itu pada umumnya gedung-gedung persewaan selalu hidup karena terdapat kerutinan untuk dikunjungi dengan aktivitas yang beragam seperti di atas. Bulutangkis dijadikan sarana untuk *refreshing*, bersosialisasi, serta olahraga yang menyenangkan. Dari survei lapangan terlihat banyak penggemar bulutangkis yang

datang bersama keluarga, bahkan bermain bersama. Jadi fasilitas seperti ini seharusnya lebih ditingkatkan karena akan menghasilkan banyak manfaat bagi kehidupan masyarakat.

Berdasarkan studi literatur dan survei, fasilitas yang ada khususnya di Surabaya dan sekitarnya masih banyak yang kondisi fisiknya tidak memenuhi syarat-syarat sesuai kebutuhan. Pemilik gedung atau manajemennya hanya terbatas pada penyediaan lapangan yang berstandar minimal. Untuk mendapatkan *profit* atau pengembalian investasi hanya perhitungan bisnis yang diutamakan sehingga jarang ada pengembangan atau perawatan yang memadai. Kualitas dari materialpun kurang memenuhi persyaratan. Contohnya untuk lapangan, penggunaan bahan lantai yang seadanya banyak menimbulkan cedera pada pemain terutama bagian pergelangan kaki. Di samping itu juga tidak adanya tempat yang nyaman untuk komunitas pecinta bulutangkis untuk berinteraksi tanpa mengganggu yang lain. Jalan keluarnya tidak jarang sehabis bermain bulutangkis mereka harus keluar mencari alternatif tempat lain untuk bersosialisasi atau sekedar makan dan minum bersama.

1.2. Rumusan Masalah

- Untuk mencapai wadah yang dapat menampung kebutuhan fisik dan psikis dari komunitas bulutangkis kalangan menengah atas di Surabaya bukan hal yang mudah. Beragamnya karakter dan kepentingan kelompok-kelompok pengguna fasilitas menambah kesulitan dalam menentukan konsep perancangan yang sesuai. Fungsi dan suasana yang dibutuhkan setiap kelompok harus dipahami dan terekspresikan dalam suatu arsitektur yang bentuk, ruang serta material dan kenyamanan bangunan tercapai seperti yang diinginkan. Jadi permasalahannya adalah bagaimana dapat menerjemahkan keinginan mereka untuk berolahraga sekaligus berinteraksi sosial secara kelompok ataupun bersama untuk diwujudkan dalam perancangan arsitektur.
- Dalam komunitas bulutangkis ini terbagi dalam dua kelompok besar, yaitu prestasi dan rekreasi. Sehingga permasalahan yang muncul adalah bagaimana menyatukan dua karakter yang berbeda yakni prestasi dan rekreasi dalam komunitas bulutangkis.

- Lokasi tempat proyek ini didirikan berada di antara permukiman penduduk menengah ke bawah dan perumahan menengah Puri Lidah Kulon serta perumahan menengah ke atas, Citraland yang dikemudian hari saling terhubung. Sehingga permasalahan desain yang juga akan diselesaikan adalah bagaimana proyek ini dapat menampung kebutuhan dan aktifitas pengguna menengah hingga menengah ke atas, namun tidak menonjolkan kesenjangan dengan permukiman penduduk menengah ke bawah.
- Bagaimana meminimalkan penggunaan energi mengingat proyek ini adalah bangunan komersial.

1.3. Tujuan Desain

- Tempat berolahraga yaitu melakukan kegiatan gerak tubuh yang menguatkan dan menyehatkan tubuh yang utamanya olahraga bulutangkis ditambah dengan olahraga ringan lainnya yang sifatnya menunjang.
- Tempat bersosialisasi, dimana sebelum, selama, dan saat jeda maupun setelah selesai berlatih atau bermain digunakan untuk berkenalan, mengobrol diantara pemain sekelompok, dengan kelompok lain termasuk juga dengan keluarga yang menyertainya. Aktivitas ini dapat dilakukan di lapangan, sekitarnya sampai pada fasilitas penunjang seperti *café* dan sebagainya.
- Tempat pembinaan dan pelatihan bagi suatu klub tertentu dalam bentuk kursus yang terjadwal, berarti terdapat pelatih dan murid-murid yang pada umumnya berusia anak-anak sampai remaja.
- Arena untuk pertandingan dimana dimungkinkan terlaksana pertandingan formal dengan penonton terbatas ataupun hanya uji kemampuan antar pemain dengan suasana yang lebih formal dan serius.

1.4. Manfaat Proyek

- Merupakan sarana *refreshing* untuk melepas kejenuhan dari rutinitas pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari sekaligus membuat tubuh menjadi bugar kembali.

- Menjadi tempat untuk memperluas jaringan komunikasi, baik menyangkut pekerjaan, maupun kepentingan-kepentingan lain yang ditunjang dengan berbagai fasilitas pelengkap dan penunjang.
- Merupakan sarana olahraga bulutangkis yang cukup profesional sehingga dapat memacu prestasi bagi pemain dengan tingkat permainan tertentu dan dengan sendirinya akan menarik minat bibit-bibit untuk pemain bulutangkis di masa depan.

1.5. Sasaran

Semua kelompok dalam komunitas bulutangkis hasil survei khususnya yang berada dalam golongan ekonomi sosial menengah ke atas di Surabaya Barat dan sekitarnya, yakni:

- Pemain bulutangkis, baik amatiran maupun profesional.
- Pemula dalam permainan bulutangkis.
- Penggemar bulutangkis termasuk di dalamnya keluarga atau teman dekat pemain/pemula.

1.6. Sarana yang tersedia

1.6.1. Fasilitas pelengkap

- *Lobby*
- R. Informasi
- Toilet
- Penitipan anak
- Perpustakaan
- Musholla
- *Commercial space*, yang meliputi:
Cafe, Restaurant, Sport shop, Distro kaus, Book shop, Area pedagang kaki lima.

1.6.2. Fasilitas olahraga pemanasan / selingan

- Kolam renang

- R. Fitnes
- Toilet
- Loker
- R. Ganti

1.6.3. Fasilitas relaksasi/ perawatan tubuh

- R. *massage*
- R. Sauna
- R. Ganti
- Toilet
- *Lobby*
- Loker

1.6.4. Kantor pengelola

- R. tamu
- R. staf
- R. rapat
- R. pemilik
- R. arsip
- Toilet
- R. Makan

1.6.5. Servis

- *Genset*
- Tandon dan pompa
- R. Bahan Bakar
- R. *M.E.E*
- Gardu PLN
- R. Trafo
- R. M.D.P
- *Loading Dock*

- Pos Jaga
- Parkir
- Sepeda motor karyawan
- Mobil pemilik dan staf
- Mobil dan sepeda motor pengunjung
- Janitor
- Gudang alat
- R. Karyawan, yang meliputi:
Loker, Toilet, R. Makan, R. Ganti baju

1.6.6. Fasilitas utama

- Loker
- R. Ganti baju
- *Shower*
- Toilet
- Lapangan bulutangkis kelompok prestasi
- Area pemanasan
- Lapangan bulutangkis kelompok rekreasi
- Area sosialisasi

1.7. Teknik pengumpulan data

1.7.1. Survey Lapangan

Survey lapangan, dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung terhadap kondisi tapak. Dengan cara demikian dapat mengetahui keadaan yang sebenarnya dan merasakan secara langsung keadaan tapak, serta membuktikan kebenarannya dengan data-data tapak yang telah didapat.

1.7.2. Studi banding

Studi banding perlu dilakukan untuk mendalami perilaku pengunjung, melihat suasana, kondisi, serta fasilitas yang telah ada, untuk dijadikan bahan perbandingan dan pembelajaran. Karena tempat terpadu semacam ini belum ada,

maka lokasi survei diambil fasilitas yang merupakan bagian dari kompleks ideal yang direncanakan. Misalnya gedung olahraga bulutangkis, *fitness center*, *swimming pool*.

Untuk tempat fitness dan kolam renang dilakukan di Atlas, Jl. Dharma Husada Indah Barat 3/64-66 dan apartment yang terletak di belakang Marina. Sedangkan studi banding gedung olahraga bulutangkis bertempat di:

- GOR Mikasa I
Jl. Barata Jaya gang 21 no. 3A
- Wisma El-Shadday
Jl. Nirwana Eksekutif
- GOR Menara
Jl. Wadungasri 57

1.7.3 Wawancara

Wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan informasi tentang perasaan, pendapat seseorang yang terkait dengan suasana dan fasilitas yang telah dikelola atau dikunjungi dan dipakai. Wawancara tersebut dilakukan pada 3 pihak, yakni:

- Pengelola gedung bulutangkis
Untuk mengetahui system pengelolaan, sistem persewaan lapangan, peraturan dan prospeknya dengan lebih mendalam.
- Pemakai gedung
Untuk mengetahui tingkat kepuasan, kritik dan tuntutan.
- Pengunjung gedung
Untuk mengetahui penilaian dan keinginannya selama berada di tempat tersebut, mengantar serta menunggu pemakai secara jelas.

1.7.4. Studi Literatur

Studi literatur dibutuhkan untuk mendapatkan standar-standar dan studi gerak dari program dan besaran ruang, serta aktivitas yang terkait dengan proyek ini sehingga dapat dipakai sebagai dasar mendesain. Selain itu juga untuk mengetahui perkembangan fasilitas sejenis di negara maju sehingga dapat

dikembangkan dan diterapkan di Indonesia. Studi ini bisa dilakukan dengan cara melihat buku-buku dalam maupun luar negeri serta *searching* di Internet.

1.7.5. Studi Peraturan

Sesuai dengan kriteria Tugas Akhir yang sedapat mungkin proyek yang direncanakan tidak terlalu jauh dengan fakta nyata di kota, lingkungan, *site* yang terkait, maka studi peraturan diperlukan. Misalnya tentang garis sempadan bangunan yang berlaku di *site* tersebut, kriteria gedung untuk berolahraga, dan sebagainya.

1.8. Tinjauan Proyek

Proyek Tugas Akhir ini mengambil judul Fasilitas Komunitas dan Pelatihan Olahraga Bulutangkis “Mikasa” di Surabaya Barat.

1.8.1. Pengertian Judul

1.8.1.1. Fasilitas

- “Sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan.”
(Balai Pustaka, 1996)
- *Facilitiet*
Artinya: Prasarana atau wahana untuk melakukan atau mempermudah sesuatu.
(Wikipedia, 2005)

1.8.1.2. Komunitas:

- ”Sekelompok orang yang saling berinteraksi dan berbagi kegemaranyang sama.”
(Balai Pustaka, 1996)
- Penggemar, pemain, pengamat bulutangkis.

1.8.1.3. Pelatihan

- *Exercise* (Bahasa Inggris)
Use of any part of the body or mind so as to strengthen and improve it.

Menggunakan bagian tubuh atau pikiran secara terus menerus sehingga menjadi lebih kuat dan berkembang.

(Prooter, 1978)

1.8.1.4. Olahraga

- Olahraga adalah serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana untuk memelihara gerak (yang berarti mempertahankan hidup) dan meningkatkan kemampuan gerak (yang berarti meningkatkan kualitas hidup). Seperti halnya makan, gerak (Olahraga) merupakan kebutuhan hidup yang sifatnya terus-menerus; artinya Olahraga sebagai alat untuk mempertahankan hidup, memelihara kesehatan, tidak dapat ditinggalkan. Seperti halnya makan, olahragapun hanya akan dapat dinikmati dan bermanfaat bagi kesehatan pada mereka yang melakukan kegiatan olahraga. Bila orang hanya menonton olahraga, maka sama halnya dengan orang yang hanya menonton orang makan, artinya ia tidak akan dapat merasakan nikmatnya berolahraga dan tidak akan dapat memperoleh manfaat dari olahraga bagi kesehatannya.

(Manfaat dan Mudarat Olahraga, 2007)

- *Disportare* (Bahasa latin)
”Bersenang-senang atau menghibur diri”
(Van Hoeve, 1984)
- ”Olahraga adalah kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan, dan berprestasi optimal.”
(Imelda, 1994)
- Olahraga adalah latihan gerak badan yang dilakukan secara intensif dan tekun untuk memperoleh tingkat kemahiran dan prestasi yang makin tinggi.
- Olahraga adalah mengajak untuk melakukan olah tubuh yang digemari agar memperoleh rasa senang, sehat jasmani dan rohani, serta kepuasan sosial.
(Budiono, 1999)

1.8.1.5. Bulutangkis

- Cabang olahraga berupa permainan yang dimainkan oleh dua atau empat orang yang memukul kok melampaui jaring, yang direntangkan di tengah lapangan, dengan menggunakan raket.

(Balai Pustaka, 1996)

- Bulutangkis atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Mirip dengan tenis, bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "*shuttlecock*") melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan. Dia juga harus mencoba mencegah lawannya melakukan hal tersebut kepadanya.

(Wikipedia, 2005)

1.8.1.6. Di

- Kata penunjuk tempat.

(Balai Pustaka, 1997)

1.8.1.7. Surabaya

- Sebuah nama ibukota Jawa Timur, kota terbesar ke 2 di Indonesia. Surabaya sebagai kota metropolitan, kota yang menjadi pusat kegiatan.

(Wikipedia, 2005)

1.8.2. Kesimpulan Judul

Jadi pengertian dari Fasilitas Komunitas dan Pelatihan Olahraga Bulutangkis “Mikasa” di Surabaya Barat adalah sarana bagi para penggemar, pemain, dan pengamat bulutangkis untuk berinteraksi sosial diantara mereka dan menggerakkan badan dengan bermain bulutangkis secara rutin untuk meningkatkan kemampuan atau meraih prestasi, menjaga dan memperbaiki kesehatan tubuh, dan bersenang-senang, yang lokasinya terletak di Surabaya Barat.