

**PERANCANGAN INTERIOR  
STADION SULTAN AGUNG BANTUL  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**Felicia Anjar Buana**

**NIM 1612025023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

**PERANCANGAN INTERIOR  
STADION SULTAN AGUNG BANTUL  
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**



**Felicia Anjar Buana**

**NIM 1612025023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2020**

## ABSTRAK

Stadion Sultan Agung merupakan sebuah stadion multifungsi yang terletak di wilayah Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Stadion ini sering menjadi stadion penyelenggara pertandingan liga 1 Indonesia serta memiliki potensi menjadi stadion berskala Asia dan menjadi sarana memperkenalkan nilai – nilai budaya seni Yogyakarta. Perancangan Interior Stadion Sultan Agung Bantul ini bertujuan untuk menjadikan interior stadion Sultan Agung sesuai standar internasional yang dikeluarkan oleh AFC (*Asian Football Confederation*) sehingga dapat menyelenggarakan pertandingan berskala Asia. Selain itu desain interior stadion ini akan memberdayakan keahlian (*craftsmanship*) masyarakat Bantul.

Perancangan interior ini menggunakan metode desain *Double Diamond* yang terdiri dari *Discover* atau fase penggalian data, *Define* yakni fase menentukan masalah yang akan dipecahkan, *Develop* yakni fase pencarian ide solusi, serta *Deliver* yakni tahap pembuatan *prototype*.

Untuk mencapai tujuan ini, maka konsep yang diangkat dalam perancangan harus mengacu pada standar yang dikeluarkan oleh AFC (*Asian Football Confederation*) serta akan memberdayakan keahlian (*craftsmanship*) masyarakat Bantul yang mampu mengolah material batok kelapa, kayu, dan plat besi. Material ini akan diaplikasikan pada pengolahan kayu yang dibatik dan disusun secara acak pada panel dinding ruang tunggu *Lobby*, batok kelapa yang dipotong dan disusun sebagai panel dinding ruang *VVIP Lounge*, plat besi tatah motif batik yang dikombinasikan pada lemari atlet dan panel dinding ruang konferensi pers, kayu yang dibentuk seperti anyaman pada panel ruang rapat, serta pemilihan material kayu sebagai material utama perabot. Penerapan konsep ini diharapkan secara tidak langsung mampu meningkatkan kualitas kompetisi sepak bola Indonesia serta memperkenalkan budaya Bantul di kancah Internasional.

Kata kunci : *interior*, stadion, AFC, *craftsmanship* Bantul

## ABSTRACT

*Sultan Agung Stadium is a multifunctional stadium located in Bantul, Special Region of Yogyakarta. The stadium is often used to hold Indonesia's 1st league matches and has the potential to become an Asian-scale stadium and become a platform to introduce the values of Yogyakarta's cultural arts. The interior design of the Sultan Agung Bantul Stadium aims to make the interior of the Sultan Agung stadium in accordance with international standards that issued by AFC (Asian Football Confederation) so that it can hold Asian-scale matches. Furthermore, the stadium's interior design will likely act to empower the expertise of Bantul's people.*

*This interior design uses Double Diamond design method which consists of Discover step or the data mining phase, Define which is the phase of determining the problem to be solved, Develop which is the process of finding a solution idea, and Deliver which is the prototype manufacturing stage.*

*To achieve this goal, the concepts raised in the design must refer to the standards issued by the AFC (Asian Football Confederation) and will empower local craftsmanship in the form of craftings coconut shell materials, wood, and iron plates. This material will be applied to the processing of batik on wood and arranged abstractly on the Lobby Lounge wall panels, coconut shells pieces are arranged as a wall panel in VVIP Lounge, batik patterned iron plates are combined on the athlete cabinets and wall panels in Press Conference Rooms, woven-shaped wood are applied on the Meeting Rooms panels, and the selection of wood material as the main material of furniture. The application of this concept is expected to be able to improve the quality of Indonesian soccer competitions and indirectly to introduce the culture of Bantul on the international scene.*

*Keyword:* interior, stadium, AFC, Bantul craftsmanship

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR STADION SULTAN AGUNG BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA** diajukan oleh Felicia Anjar Buana, NIM 1612025023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NIP. 19701019 199903 1 001  
NIDN. 0019107005

Pembimbing II

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.  
NIP. 19790407 200604 1 002  
NIDN. 0007047904

Cognate/Anggota

Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.  
NIP. 19590306 199003 1 001  
NIDN. 0006035908

Ketua Program Studi

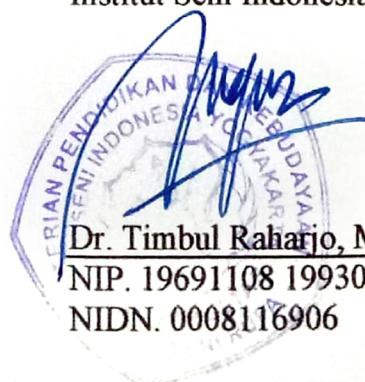
Bambang Pramono, S.Sn.,M.A.  
NIP. 19730830 200501 1 001  
NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.A.  
NIP. 19770315 200212 1 005  
NIDN. 0015037702

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.  
NIP. 19691108 199303 1 001  
NIDN. 0008116906



## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN INTERIOR STADION SULTAN AGUNG BANTUL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Jurusan Desain, Program Studi Strata I (Satu) Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan bimbingan, saran, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan rasa hormat penulis ucapan teima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi berkat yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar.
2. Kedua Orang Tua, Bapak Teguh dan Ibu Wiwik yang senantiasa memberikan doa dan dorongan untuk dapat menyelesaikan segala tugas dengan baik.
3. Seluruh saudara Mbak Dita, Mas Aan, dan Kalin yang selalu memberikan dukungan dan doanya.
4. Suamiku Mardi Setiawan yang selalu memberikan dukungan dan bantuan baik secara moral maupun materi.
5. Bp. Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Bp. Bambang Pramono, S.Sn., M.A., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Desain Interior.
7. Bp. Artnau Wishnu Aji, S.Sn, M.T. selaku dosen wali penulis di Program Studi Desain Interior.
8. Bp. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T, selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan masukan, bimbingan, semangat, dan kemudahan selama proses penggerjaan tugas akhir.

9. Bp. Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan, bimbingan, dan kemudahan selama proses penggeraan tugas akhir.
10. Bp. Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sc, selaku dosen cognate atas masukan dan saran untuk penggeraan tugas akhir ini.
11. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior atas segala ilmu yang telah diberikan.
12. Seluruh teman Guratan yang telah mengisi hari-hari penulis selama menempuh pendidikan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
13. Bp. Bagus Nur Edy Wijaya, Kasi Sarpras Biidang Pemuda dan Olahraga atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk dapat merancang Stadion Sultan Agung Bantul.
14. Bp. Edy Setiadi pengelola Stadion Sultan Agung yang telah memberikan banyak informasi mengenai obyek yang dirancang.
15. Serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam proses pelaksanaan dan penyusunan tugas akhir karya perancangan interior ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari dalam penyusunan tugas akhir ini terdapat banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun sebagai pembelajaran di masa yang akan datang.

Akhir kata penulis mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan tugas akhir karya perancangan interior ini dan semoga hasilnya dapat bermanfaat bagi penulis, institusi pendidikan dan para pembaca.

Yogyakarta, 30 Juli 2020

Penulis



Felicia Anjar Buana

NIM. 1612025023

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diaitu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Juli 2020

Penulis

METERAI  
TEMPEL

TGL 20

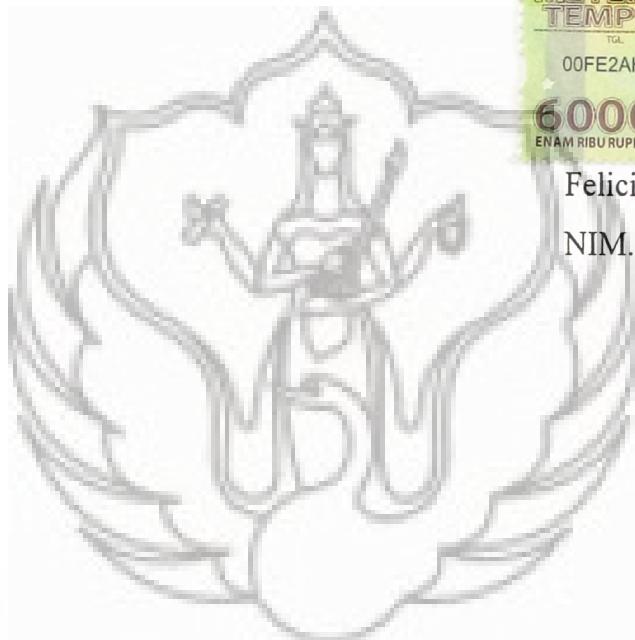
00FE2AHF586580919

6000  
ENAM RIBU RUPIAH



Felicia Anjar Buana

NIM. 1612025023



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	.i
<b>ABSTRAK.....</b>	ii
<b>ABSTRACT.....</b>	iii
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	iv
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	vii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	viii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	xi
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
<b>BAB II PRA DESAIN.....</b>	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
B. Program Desain.....	30
1. Tujuan Perancangan.....	30
2. Sasaran Perancangan.....	30
3. Data.....	31
a. Deskripsi Umum Proyek.....	31
b. Data Non Fisik, Data Fisik, dan Data Literatur.....	32
4. Analisis Sirkulasi dan Tata Letak.....	58
5. Daftar Kebutuhan dan Kriteria.....	64
<b>BAB III PERMASALAHAN DESAIN.....</b>	68
A. Pernyataan Masalah.....	68
B. Ide Solusi Desain.....	69
1. Konsep Perancangan.....	70
2. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang.....	71
<b>BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....</b>	78
A. Alternatif Desain.....	78
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	105
C. Hasil Desain.....	105
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	120
A. Kesimpulan.....	120
B. Saran.....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	122
<b>LAMPIRAN.....</b>	123

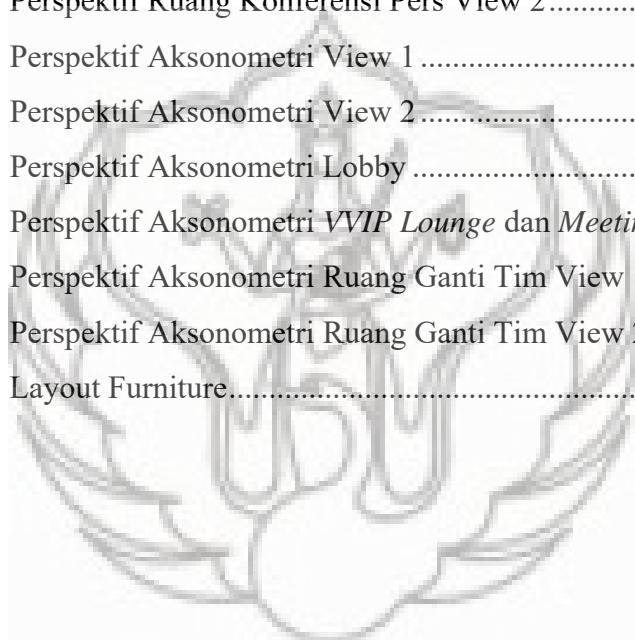
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Metode Desain <i>Double Diamond</i> .....	3
Gambar 2. Sirkulasi Pemain.....	16
Gambar 3. Sirkulasi Pemain Dalam Denah.....	16
Gambar 4. Sirkulasi Penonton VIP dan VVIP .....	17
Gambar 5. Sirkulasi Media dan Broadcaster.....	18
Gambar 6. Ergonomi Kamar Tidur dan Toilet.....	25
Gambar 7. Ergonomi Hospital Bed.....	26
Gambar 8. Ergonomi <i>Meetingroom</i> .....	27
Gambar 9. Ergonomi Tempat Duduk.....	27
Gambar 10. <i>Popliteal Height</i> .....	28
Gambar 11. <i>Knee Height</i> .....	29
Gambar 12. <i>Popliteal Height</i> .....	29
Gambar 13. <i>Stature</i> .....	30
Gambar 14. Denah Lokasi Stadion Sultan Agung .....	32
Gambar 15. Arah Angin dan Cahaya Matahari Stadion Sultan Agung .....	33
Gambar 16. Struktur Organisasi Tim Sepak Bola .....	33
Gambar 17. Area Yang Dirancang.....	34
Gambar 18. Ruang Ganti Pemain Area Duduk Pemain.....	36
Gambar 19. Ruang Ganti Pemain Area Kasur Pijat.....	36
Gambar 20. Toilet Ruang Ganti Pemain .....	37
Gambar 21. Ruang Ganti Wasit .....	39
Gambar 22. Toilet Ruang Ganti Wasit.....	39
Gambar 23. Ruang Medis .....	40
Gambar 24. Toilet Ruang Medis.....	41
Gambar 25. Ruang Panitia Pelaksana .....	43
Gambar 26. Toilet Ruang Panitia Pelaksana.....	44
Gambar 27. Ruang Tunggu VVIP.....	45
Gambar 28. Toilet Ruang Tunggu VVIP .....	45
Gambar 29. Ruang Konferensi Pers.....	47
Gambar 30. Kantor Pengelola .....	48
Gambar 31. Komisaris Pertandingan AFC dan Penilai Wasit .....	49

Gambar 32. Mixed Zone .....	50
Gambar 33. Musholla.....	51
Gambar 34. Toilet Musholla .....	51
Gambar 35. Tempat Wudhu.....	52
Gambar 36. Ruang Broadcasting dan Audio.....	53
Gambar 37. Ruang Media .....	54
Gambar 38. Area Lobby Resepsionis .....	55
Gambar 39. Ruang Ball Kids dan Flag Bearers .....	56
Gambar 40. Ruang Keamanan .....	57
Gambar 41. Denah Eksisting Ground Floor.....	58
Gambar 42. Denah Eksisting Tribune 1 .....	58
Gambar 43. Denah Eksisting Tribune 2 .....	58
Gambar 44. Denah Eksisting Tribune 3 .....	58
Gambar 45. Jalur Sirkulasi Tim dan Atlet Pada Ground Floor dan Tribune Lt.1.	59
Gambar 46. Foto Bis Tim Sepak Bola Saat Menurunkan Penumpang .....	60
Gambar 47. Foto Posisi Parkir Bis Tim Sepak Bola Saat Ada Pertandingan .....	60
Gambar 48. Jalur Sirkulasi Tamu VVIP Pada Lantai Ground Floor .....	61
Gambar 49. Jalur Sirkulasi Media Pada Lantai Ground Floor dan Tribune Lt. 1.	62
Gambar 50. Diagram Matrix Kedekatan Antar Ruang .....	63
Gambar 51. Bubble Diagram Kondisi Eksisting.....	63
Gambar 52. <i>Main Mapping</i> Pencarian Konsep Perancangan.....	69
Gambar 53. Komposisi Warna dan Material.....	71
Gambar 54. Penerapan Batok Kelapa Menjadi Partisi Dinding.....	78
Gambar 55. Penerapan Teknik Memahat Logam Pada Elemen Partisi Dinding dan Furniture.....	78
Gambar 56. Contoh Penerapan Gaya Kotemporer.....	79
Gambar 57. Moodboard Lobby dan Selasar .....	80
Gambar 58. Moodboard Ruang Konferensi Pers .....	80
Gambar 59. Moodboard Ruang Ganti, Toilet, dan Gym Atlet.....	81
Gambar 60. Moodboard VVIP <i>Lounge</i> dan <i>Meetingroom</i> .....	81
Gambar 61. Moodboard Sign System .....	82
Gambar 62. Komposisi Warna dan Material.....	83

Gambar 63. Jenis-jenis Lampu yang Digunakan .....	83
Gambar 64. AC Panasonic CS-PN5UK dan AC Central Panasonic F24DB4.....	88
Gambar 65. Diagram Matrix .....	89
Gambar 66. Bubble Diagram Ideal Sesuai Persyaratan AFC Lantai 1 .....	90
Gambar 67. Bubble Diagram Ideal Sesuai Persyaratan AFC Lantai 2 .....	90
Gambar 68. Bubble Plan .....	91
Gambar 69. Block Plan .....	92
Gambar 70. Alternatif 1 Layout Furniture Lantai 1 .....	93
Gambar 71. Alternatif 2 Layout Furniture Lantai 1 .....	94
Gambar 72. Alternatif 1 Layout Furniture Lantai 2 .....	95
Gambar 73. Alternatif 2 Layout Furniture Lantai 2 .....	96
Gambar 74. Alternatif 1 Denah Lantai.....	97
Gambar 75. Alternatif 2 Denah Lantai.....	98
Gambar 76. Penempatan dan Material Lantai.....	99
Gambar 77. Alternatif 1 Denah Plafond .....	100
Gambar 78. Alternatif 2 Denah Plafond .....	101
Gambar 79. Kriteria Pemilihan Plafond.....	101
Gambar 80. Referensi Desain Material Rencana Dinding.....	102
Gambar 81. Sketsa Rencana Dinding.....	102
Gambar 82. Alternatif Meja Resepsionis .....	103
Gambar 83. Alternatif Lemari Ganti Tim .....	103
Gambar 84. Alternatif Rak VVIP Lounge .....	103
Gambar 85. Alternatif Coffee Table VVIP Lounge.....	104
Gambar 86. Perspektif Lobby View 1.....	105
Gambar 87. Perspektif Lobby View 2.....	106
Gambar 88. Perspektif Lobby View 3.....	106
Gambar 89. Perspektif Selasar .....	107
Gambar 90. Perspektif Ruang Ganti Tim Tuan Rumah View 01 .....	107
Gambar 91. Perspektif Ruang Ganti Tim Tuan Rumah View 02 .....	108
Gambar 92. Perspektif Area Gym.....	108
Gambar 93. Perspektif Ruang Pelatih View 1 .....	109
Gambar 94. Perspektif Ruang Pelatih View 2 .....	109

Gambar 95. Perspektif Toilet dan Shower View 1 .....	110
Gambar 96. Perspektif Toilet dan Shower View 2 .....	110
Gambar 97. Perspektif Toilet dan Shower View 3 .....	111
Gambar 98. Perspektif Ruang Medis View 1.....	111
Gambar 99. Perspektif Ruang Medis View 2.....	112
Gambar 100. Perspektif VVIP Lounge View 1 .....	112
Gambar 101. Perspektif VVIP Lounge View 2 .....	113
Gambar 102. Perspektif Meetingroom View 1 .....	113
Gambar 103. Perspektif Meetingroom View 2 .....	114
Gambar 104. Perspektif Ruang Konferensi Pers View 1 .....	114
Gambar 105. Perspektif Ruang Konferensi Pers View 2 .....	115
Gambar 106. Perspektif Aksonometri View 1 .....	116
Gambar 107. Perspektif Aksonometri View 2.....	116
Gambar 108. Perspektif Aksonometri Lobby .....	117
Gambar 109. Perspektif Aksonometri <i>VVIP Lounge</i> dan <i>Meetingroom</i> .....	117
Gambar 110. Perspektif Aksonometri Ruang Ganti Tim View 1 .....	118
Gambar 111. Perspektif Aksonometri Ruang Ganti Tim View 2 .....	118
Gambar 112. Layout Furniture.....	119



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Area yang Akan Dirancang Secara Detail .....	34
Tabel 2. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Ganti Pemain .....	35
Tabel 3. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Toilet Ruang Ganti Pemain..	37
Tabel 4. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Wasit.....	38
Tabel 5. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Medis .....	39
Tabel 6. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Dopping .....	41
Tabel 7. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Inspektur Pertandingan .....	42
Tabel 8. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Tunggu VVIP .....	44
Tabel 9. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Konferensi Pers .....	45
Tabel 10. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Kantor Pengelola.....	47
Tabel 11. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Komisaris Pertandingan AFC dan Penilai Wasit.....	48
Tabel 12. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Mixed Zone .....	49
Tabel 13. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Musholla .....	50
Tabel 14. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang <i>Broadcasting</i> .....	52
Tabel 15. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Media.....	53
Tabel 16. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Lobby-Resepsionis.....	54
Tabel 17. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang <i>Ball Kids</i> dan <i>Flag Bearers</i> . .....	56
Tabel 18. Keinginan Klien, Eksisting, dan Literatur Ruang Keamanan.....	57
Tabel 19. Daftar Kebutuhan.....	64
Tabel 20. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang .....	71
Tabel 21. Tabel Perhitungan Kebutuhan Titik Lampu .....	84
Tabel 22. Perhitungan Kebutuhan AC .....	88
Tabel 23. Kriteria Pemilihan Layout.....	97
Tabel 24. Kriteria Pemilihan Lantai.....	98
Tabel 25. Furnitur Pabrikasi.....	104

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara dengan penduduk yang memiliki ketertarikan sangat tinggi pada olahraga sepak bola. Namun antusiasme masyarakat akan sepak bola ini berbanding terbalik dengan minimnya raihan prestasi timnas sepak bola Indonesia yang memprihatinkan. Oleh karenanya, berbagai usaha harus dilakukan untuk meningkatkan prestasi seperti dengan meningkatkan sarana dan prasarana sepak bola seperti yang dilakukan pemerintah daerah dengan membangun stadion olahraga. Salah satunya adalah yang dilakukan oleh Pemerintah Daerah Bantul Yogyakarta dengan membangun Stadion Sultan Agung yang terletak di Jalan Pacar Sewon, Ponggok II, Trimulyo, Kec. Jetis, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55185.

Stadion Sultan Agung merupakan sebuah stadion multifungsi yang diresmikan oleh Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Sri Sultan Hamengkubuwono X pada tanggal 24 Juni 2007, dan sudah digunakan untuk menggelar pertandingan sepak bola, baik lokal Bantul maupun pertandingan Kompetisi Liga Indonesia sejak tahun 2005. Stadion ini dapat menampung 35.000 orang dan pernah dipinjam untuk markas tim – tim besar sepak bola liga 1 seperti tim Persija, PS Tira, Kalteng Putra, dll pada saat berlangsung kompetisi Liga Indonesia. Stadion Sultan Agung juga sering digunakan untuk menggelar pertandingan final sepak bola usia dini dan usia muda. Bahkan Stadion Sultan Agung ini sempat diajukan sebagai stadion yang akan menggelar pertandingan piala dunia U-20 namun terkendala beberapa fasilitas ruang dan fasilitas tribun.

Dengan melakukan perbaikan, Stadion Sultan Agung dapat menjadi stadion yang layak menggelar pertandingan sepak bola berskala internasional. Oleh karena itu, fasilitas interior gedung Stadion Sultan Agung harus dapat memenuhi kriteria yang diajukan Konfederasi Sepak Bola Asia atau AFC (*Asian Football Confederation*) dan merepresentasikan stadion yang berdiri di Yogyakarta.

Dalam merancang pembangunan stadion olahraga di Indonesia yang layak untuk menggelar laga level Internasional, terdapat beberapa kriteria atau yang dibuat oleh AFC seperti dalam hal lokasi, kondisi lapangan, tribun, gawang,

parkir, toilet, fasilitas media, jam, *mixed zone*, serta berbagai fasilitas ruang yang harus disediakan. Pemenuhan segala kriteria dari AFC ini mutlak dilakukan agar sebuah stadion mendapat izin untuk menggelar pertandingan berskala Asia.

Sebagai sebuah stadion sepak bola, Stadion Sultan Agung ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan yang dimiliki, diantaranya lokasi yang paling dekat dengan Bandar Udara International Yogyakarta, lahan yang luas, kondisi lapangan dengan jenis rumput berstandar internasional yakni rumput bermuda, *drainase* yang baik, kapasitas lampu memadai, dan telah memenuhi 90% ketersediaan fasilitas ruang yang disyaratkan. Penghawaan juga sudah cukup baik dengan banyaknya jendela dan terdapat AC di setiap ruang.

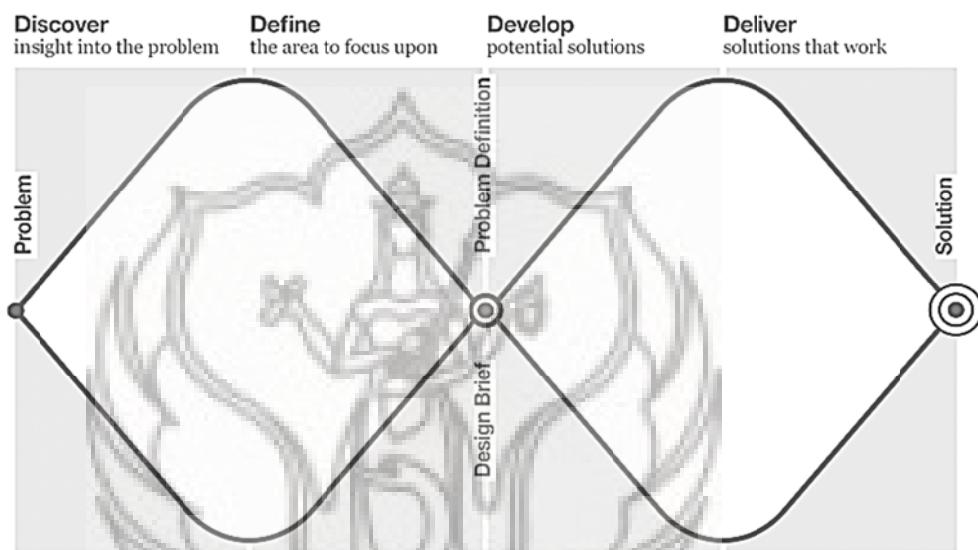
Kekurangan pada stadion ini adalah tidak adanya ruang *dopping*, ruang TSG, pembagian zona dan sirkulasi yang belum sesuai standar, *flow* bis khusus bagi kedua tim atlet dan ofisial yang dijadikan satu namun pengamanannya dirasa kurang. Kondisi interior secara estetis juga kurang baik karena tidak didesain secara optimal dan seadanya. Sebagai contoh adalah penggunaan 1 jenis keramik untuk seluruh area lantai dasar dan lantai 1 tribun yakni berupa keramik 30x30cm berwarna jingga yang dipasang diagonal. Cara pemasangan dan warna keramik ini menyebabkan ruangan terkesan kotor dan sempit. Pemilihan finishing cat dinding warna abu-abu di semua ruang dan putih di sepanjang koridor menyebabkan ruangan terkesan monoton. Pemilihan beberapa perabot eksisting bergaya klasik tidak sama dalam satu ruangan dan tidak sesuai dengan bentuk gedung stadion yang modern, serta ruang yang gelap karena minim pencahayaan.

Dengan adanya beberapa kekurangan tersebut, maka menjadi tantangan untuk merancang ulang interior dan menambahkan fasilitas Stadion Sultan Agung Bantul yang dapat memenuhi kriteria AFC terutama ruang yang bersinggungan langsung dengan atlet yakni ruang ganti pemain, toilet dan shower pemain, ruang medis, ruang pemanasan, ruang yang bersinggungan dengan tamu VVIP seperti ruang tamu VVIP dan ruang *meeting*, serta ruang yang terdokumentasi oleh wartawan seperti lobby, area mixed zone, dan ruang konferensi pers. merancang interior yang universal, dan memberikan ciri khas Stadion Sultan Agung sebagai stadion yang terletak di Yogyakarta dan menjadi kebanggaan masyarakat Bantul.

## B. Metode Desain

### 1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Proses kreatif dalam mendesain dimulai dengan menghasilkan sebanyak mungkin ide-ide dan opsi-opsi terlebih dahulu (berpikir divergen) yang kemudian menetapkan opsi terbaik (berpikir konvergen). Dalam model *Double Diamond* yang dikemukakan oleh *The British Design Council* proses ini terjadi dua kali. Hasil dari tahap pertama adalah menemukan masalah yang tepat untuk diselesaikan dan tahap kedua adalah memastikan cara menjawab dan memecahkan / solusi yang tepat.



**Gambar 1. Skema Metode Desain Double Diamond**  
Sumber: *A Study of the design process, The British Design Council*

Penjelasan tentang isi diagram di atas:

a. *Discover* : Fase Penemuan

Untuk mendapatkan hasil dari Fase Penemuan, perlu dipahami terlebih dahulu objek yang akan dirancang sehingga dapat ditemukan inti permasalahan dengan cara mendengar, melihat, dan merasakan dari berbagai sudut pandang. Dengan demikian, akan ditemukan pemicu baik berupa ide, masalah, tantangan maupun perubahan.

b. *Define* : Fase Penetapan

Menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Proses ini dilakukan dengan mengumpulkan semua hasil riset di tahap

sebelumnya, mengolah, mengelompokkan, dan menganalisis. Hasil dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan.

c. *Develop* : Fase Pengembangan

Proses pengembangan solusi yang mungkin dilakukan. Proses ini dimulai dengan ideation atau pengumpulan ide – ide secara kreatif yang selanjutkan diseleksi (evaluasi) berdasarkan kriteria – kriteria.

d. *Deliver* : Fase Pengantaran

Proses deliver adalah proses akhir saat sebuah desain diproduksi dan diluncurkan / ditawarkan kepada konsumen / pasar. Pada tahap ini dapat dilakukan pembuatan prototipe seperti mockup, poster, rendering 3D model, dll untuk kemudian diuji / dievaluasi.

## 2. Metode Desain

Metode Desain yang akan digunakan dalam pelaksanaan proyek Perancangan Interior Gedung Stadion Sultan Agung di Bantul, Yogyakarta ini adalah *Double Diamond* dari *The British Design Council*.

a. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam *Double Diamond*, pengumpulan data dan penelusuran masalah ada pada tahap *Discover*. Untuk dapat memunculkan kebutuhan dalam proses perancangan, hal pertama yang dilakukan adalah menemukan permasalahan. Informasi terkait permasalahan yang ada pada Stadion Sultan Agung akan digali dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan informasi dari klien dan observasi langsung untuk mendapat pandangan dari desainer. Wawancara akan dilakukan kepada pengelola dan karyawan yang bekerja di stadion. Sedangkan observasi langsung dilakukan untuk mendapatkan data berupa Lokasi Proyek, Denah Proyek, Foto/Dokumentasi Fasad dan Situasi Eksisting Interior,

Aktifitas Pengguna Ruang, Unsur Pembentuk dan Pengisi Ruang, Material, Suasana, Kondisi Penghawaan, dan Pencahayaan.

Berikutnya adalah mengumpulkan data untuk menilai hasil kondisi fisik dan non fisik Stadion Sultan Agung saat ini dan apa yang harus dilakukan untuk mendapat hasil stadion yang optimal. Data literatur yang dikumpulkan berupa standar pembangunan stadion oleh AFC, material, fasilitas, serta kondisi budaya yang ada di Bantul.

Setelah data terkumpul lengkap maka langkah selanjutnya adalah tahap *Define* yakni melakukan analisis semua hasil riset untuk menetapkan masalah yang akan diselesaikan. Hasil dari tahap ini adalah final brief terkait masalah yang akan dipecahkan.

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

Pencarian Ide dan Pengembangan Desain dalam tahapan *Double Diamond*, masuk dalam tahap *Develop*. Pada tahap ini ide dan konsep dilahirkan dan dikembangkan sebagai solusi bagi permasalahan desain. Penemuan berbagai ide ini dapat dilakukan dengan cara *main mapping*. Pengembangan ide dan konsep ini melahirkan beberapa alternatif diantaranya alternatif zoning, alternatif sirkulasi, material, tampilan elemen pembentuk ruang (lantai, dinding dan plafon), serta bentuk dan ukuran furnitur.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap selanjutnya adalah evaluasi pemilihan desain. Alternatif – alternatif yang telah didapat pada fase pengembangan ide, dilakukan evaluasi dengan kriteria – kriteria seperti fungsi, tujuan, kemanfaatan, bentuk, dan estetika berdasarkan studi sebelumnya sehingga mendapatkan alternatif terbaik.

Setelah menemukan alternatif terbaik, masuk dalam fase *Deliver*. Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *prototype* berupa gambar kerja, 3D render, poster, dan animasi.