

PERANCANGAN INTERIOR MAGUWOHARJO
INTERNATIONAL STADIUM SLEMAN
YOGYAKARTA



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

2020

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul : **PERANCANGAN INTERIOR MAGUWOHARJO INTERNATIONAL STADIUM SLEMAN YOGYAKARTA** diajukan oleh Benediktus Jalu Pamungkas, NIM 1612060023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal 17 Juli 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.
NIP 19770315 200212 1 005

Pembimbing II/Anggota

Ivada Ariyani, ST., M.Des.
NIP 19760514 200501 2 001
Cognate/Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.
NIP 19701019 199903 1 001
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

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

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,MA.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Raharjo, M.Hum
NIP 1969110811993031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir perancangan ini dengan baik. Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar kesarjanaan Strata 1 (S-1) Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan atas segala berkat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya, Yohanes Jiran T dan C. Riyanti serta saudara saya yang selalu memberikan do'a, dorongan mental dan material.
3. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA. dan Bu Ivada Ariyani, ST., M.Des. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasihat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
4. Yth. Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas segala masukan, motivasi dan doanya.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Seluruh dosen dan karyawan Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Seluruh staff pengelola dan karyawan *Maguwoharjo International Stadium* yang telah mengizinkan, membantu dan memberikan data terkait *Maguwoharjo International Stadium*.
10. Teman-teman dan saudara saya di Sawahan kidul, Wedomartani, Ngemplak Sleman yang telah memotivasi saya dan saling bertukar pikiran.

11. Cristian Sugiarto, Fatah Yasin, Firman Ardhi yang telah membantu saya dalam dukungan fasilitas dan motivasi.
12. Teman-teman Abdul, Yakub, Hanip, Mocil, Manga King, Sid, Panda, Paksi, Ayuk, Refo, Acit, Brena, dan Bagas serta seluruh teman-teman di Prodi Desain Interior 2016 (Guratan)
13. Teman-teman seperjuangan Tugas Akhir yang telah berjuang dan bertukar pikiran.
14. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 7 Juli 2020

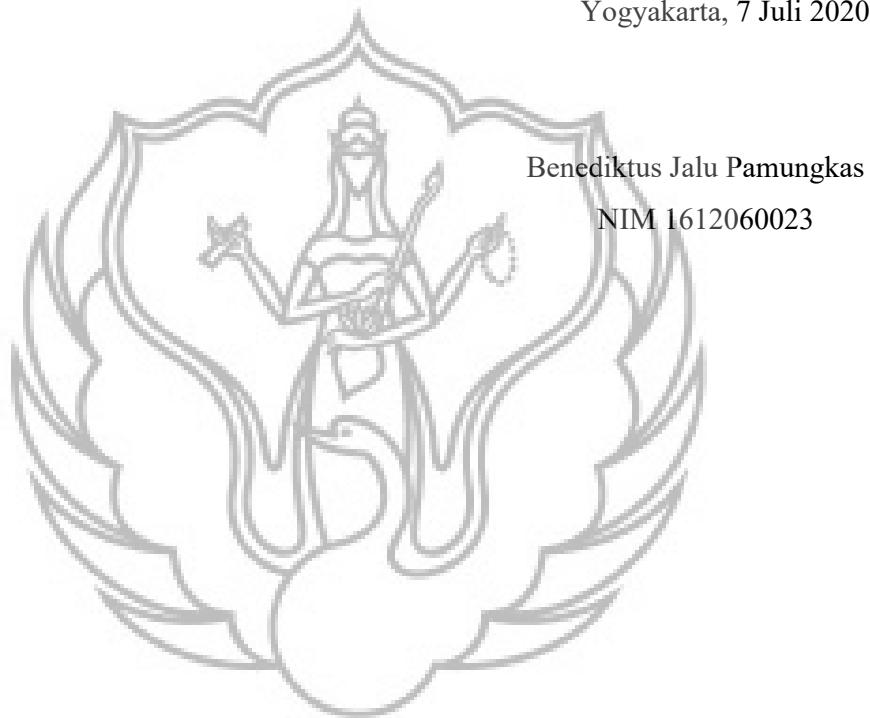
Benediktus Jalu Pamungkas

NIM 1612060023

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 diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Juli 2020



ABSTRACT

Football is a popular and growing sport in Indonesia. In Sleman, the interest of football spectators who came directly to the Maguwoharjo stadium was high. Of the several matches that were displayed in the Indonesian League, the Maguwoharjo stadium was one that presented an extraordinary atmosphere. PSS Sleman which is made Maguwoharjo as its accompanist always presents an extraordinary match. Adrenaline audience will be amazed by the tension of the match and the fanatical supporters of both supporters of PSS Sleman Slemania and Brigata Curva Sud. Maguwoharjo International Stadium Sleman is a sports facility building owned by the Regional Government of Region Sleman which is managed by the Regional Financial and Asset Agency, Youth, and Sport Office. Along with the times and technological advances, interior design of Maguwoharjo International, the manager wants the stadium design to be an international standard and has the image of a club that is the pride of Sleman residents in stadium interior design. This design aims to improve the supporting facilities Of the stadium which can provide national or international football events. By providing adequate stadium support facilities and in accordance with the planning standards of stadium buildings that have been determined by Federation of International Football Association (FIFA), will be able to improve the quality Of Indonesian soccer competitions and support the achievements Of the Indonesian national football team on the international.

Keywords : Interior, stadium, Pride

INTISARI

Sepakbola merupakan olahraga yang populer dan telah berkembang di Indonesia. Di Sleman animo penonton sepak bola yang datang langsung ke stadion Maguwoharjo sangatlah tinggi. Dari beberapa atmosfer pertandingan yang disajikan di Liga Indonesia, stadion Maguwoharjo salah satu yang menyuguhkan atmosfer luar biasa. PSS Sleman yang menjadikan Maguwoharjo sebagai kandangnya selalu menghadirkan gairah pertandingan yang luar biasa. Adrenalin penonton yang hadir akan dibuat terkesima dengan tensi pertandingan yang menarik dan dukungan fanatik kedua suporter PSS Slemania dan Brigata Curva Sud. Stadion Internasional Maguwoharjo Sleman merupakan bangunan fasilitas olahraga milik Pemerintah Daerah Sleman yang dikelola oleh Badan Keuangan dan Aset Daerah. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dalam perancangan interior Stadion Internasional Maguwoharjo ini, pengelola menginginkan desain stadion yang bertaraf internasional dan memiliki citra dari klub yang menjadi kebanggaan warga Sleman dalam desain interior stadion. Perancangan ini bertujuan untuk peningkatan fasilitas penunjang stadion agar dapat menyelenggarakan event sepakbola berskala nasional maupun tingkat internasional. Dengan menyediakan fasilitas pendukung stadion yang memadai dan sesuai dengan standar perencanaan bangunan stadion yang telah ditentukan oleh Federation of International Football Association (FIFA), diharapkan akan mampu meningkatkan kualitas kompetisi sepak bola Indonesia serta mampu menunjang prestasi tim nasional sepak bola Indonesia di kancah internasional.

Kata Kunci : Interior, stadion, Kebanggaan

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain.....	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Tinjauan Khusus.....	12
B. PROGRAM DESAIN.....	19
1. Tujuan Perancangan	19
2. Sasaran Perancangan	19
3. Data	20
4. Kebutuhan Ruang.....	56
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	58
A. Pernyataan Masalah.....	58
B. Ide Solusi Desain.....	58
1. Konsep Perancangan	58

2. Permasalahan dan ide Solusi Permasalahan.....	59
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	67
A. Alternatif Desain	67
1. Alternatif Estetika Ruang.....	67
2. Alternatif Penataan Ruang	82
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	97
4. Alternatif Pengisi Ruang	117
B. Evaluasi Pemilihan Desain	120
1. Alternatif Estetika Ruang.....	120
2. Alternatif Penataan Ruang	120
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	121
4. Alternatif Pengisi Ruang	121
BAB V PENUTUP.....	122
A. Kesimpulan.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Stadion cekung berbentuk U di Athena, Yunani	3
Gambar 2. 1 Stadion cekung berbentuk U di Athena, Yunani	6
Gambar 2. 2 Diagram Alur Pemain.....	13
Gambar 2. 3 Diagram Area Tim.....	13
Gambar 2. 4 Diagram Ruang Ganti Tim	15
Gambar 2. 5 Diagram Ruang Ganti Wasit	16
Gambar 2. 6 Diagram Ruangan Medis.....	18

Gambar 2. 7 Logo PSS Sleman.....	21
Gambar 2. 8 Struktur Organisasi.....	22
Gambar 2. 9 Lokasi Stadion.....	26
Gambar 2. 10 Fasad Bangunan Stadion	27
Gambar 2. 11 Arah matahari	27
Gambar 2. 12 Arah Angin.....	28
Gambar 2. 13 Sirkulasi Lantai 1 A.....	28
Gambar 2. 14 Sirkulasi Lantai 2 B.....	29
Gambar 2. 15 Sirkulasi Lantai 2.....	29
Gambar 2. 16 Sirkulasi Lantai 3.....	30
Gambar 2. 17 <i>Zoning</i> Lantai 1 A.....	34
Gambar 2. 18 <i>Zoning</i> Lantai 1B	36
Gambar 2. 19 <i>Zoning</i> Lantai 2 dan Lantai 3	36
Gambar 2. 20 <i>Layout Existing</i> Lantai 1 A.....	37
Gambar 2. 21 <i>Layout Existing</i> Lantai 1B	38
Gambar 2. 22 <i>Layout Existing</i> Lantai 2 dan Lantai 3	39
Gambar 2. 23 Tunel ke Lapangan	40
Gambar 2. 24 Lobby Pemain.....	40
Gambar 2. 25 Ruang Ganti Pemain.....	41
Gambar 2. 26 Shower Ruang Ganti	41
Gambar 2. 27 Toilet Ruang Ganti	42
Gambar 2. 28 Ruang <i>Ballboy</i>	42
Gambar 2. 29 Ruang Ganti Wasit	43
Gambar 2. 30 Ruang Medis.....	43
Gambar 2. 31 Ruang Konfrensi Pers.....	44
Gambar 2. 32 <i>Lobby VIP</i>	44
Gambar 2. 33 Ruang <i>VVIP</i>	45
Gambar 2. 34 Pola Aktifitas Pengguna Ruang.....	46
Gambar 2. 35 Hubungan Antar Ruang.....	50
Gambar 2. 36 Standar <i>Shower</i>	50
Gambar 2. 37 Standar resepsionis	51
Gambar 2. 38 Standar tempat duduk sofa	51

Gambar 2. 39 Standar sirkulasi disabilitas	52
Gambar 2. 40 Standar area medis.....	52
Gambar 2. 41 Kebutuhan Ruang Tim, Wasit, dan Official.....	56
Gambar 2. 42 Kebutuhan Ruang Pengunjung.....	57
Gambar 4. 1 <i>Moodboard 1</i>	67
Gambar 4. 2 Moodboard 2	68
Gambar 4. 3 Moodboard 3	69
Gambar 4. 4 <i>Mind Map</i>	70
Gambar 4. 5 <i>Mind Map</i> Tema dan Gaya.....	70
Gambar 4. 6 Ilustrasi Konsep.....	71
Gambar 4. 7 Ilustrasi Konsep.....	71
Gambar 4. 8 Ilustrasi Konsep <i>Pattern</i>	72
Gambar 4. 9 Ilustrasi Konsep	73
Gambar 4. 10 Ilustrasi Konsep	73
Gambar 4. 11 Pattern.....	74
Gambar 4. 12 Ilustrasi Suasana	74
Gambar 4. 13 Ilustrasi Suasana	75
Gambar 4. 14 Ilustrasi Suasana	76
Gambar 4. 15 Ilustrasi Sirkulasi	76
Gambar 4. 16 Skema Warna	77
Gambar 4. 17 <i>Aluminium composite panel</i>	78
Gambar 4. 18 <i>Wiremesh</i>	79
Gambar 4. 19 Kaca tempered	79
Gambar 4. 20 <i>Concrete</i>	80
Gambar 4. 21 <i>Metal cutting</i>	80
Gambar 4. 22 <i>Multiplex</i>	81
Gambar 4. 23 Kayu jati	81
Gambar 4. 24 Plat besi berlubang	82
Gambar 4. 25 Diagram Matrix Pengunjung VIP dan VVIP	82
Gambar 4. 26 Diagram Matrix Team, Wasit, dan <i>Official</i>	83
Gambar 4. 27 Diagram Bubble Tim, Wasit, dan <i>Official</i>	84
Gambar 4. 28 Diagram Bubble Pengunjung	84

Gambar 4. 29 <i>Zoning Alternatif 1 Lantai 1</i>	85
Gambar 4. 30 <i>Zoning Alternatif 2 Lantai 1</i>	86
Gambar 4. 31 <i>Zoning Alternatif 1 Lantai 2</i>	87
Gambar 4. 32 <i>Zoning Alternatif 2 Lantai 2</i>	88
Gambar 4. 33 <i>Zoning Alternatif 1 Lantai 3</i>	89
Gambar 4. 34 <i>Zoning Alternatif 2 Lantai 3</i>	90
Gambar 4. 35 <i>Layout Alternatif 1 Lantai 1</i>	91
Gambar 4. 36 <i>Layout Alternatif 2 Lantai 1</i>	92
Gambar 4. 37 <i>Layout Alternatif 1 Lantai 2</i>	93
Gambar 4. 38 <i>Layout Alternatif 2 Lantai 2</i>	94
Gambar 4. 39 <i>Layout Alternatif 1 Lantai 3</i>	95
Gambar 4. 40 <i>Layout Alternatif 2 Lantai 3</i>	96
Gambar 4. 41 <i>Rencana Lantai 1A Alternatif 1</i>	97
Gambar 4. 42 <i>Rencana Lantai 1B Alternatif 1</i>	98
Gambar 4. 43 <i>Rencana Lantai 1A Alternatif 2</i>	99
Gambar 4. 44 <i>Rencana Lantai 1B Alternatif 2</i>	100
Gambar 4. 45 <i>Rencana Lantai 2A Alternatif 1</i>	101
Gambar 4. 46 <i>Rencana Lantai 2B Alternatif 1</i>	102
Gambar 4. 47 <i>Rencana Lantai 2A Alternatif 2</i>	103
Gambar 4. 48 <i>Rencana Lantai 2B Alternatif 2</i>	104
Gambar 4. 49 Gambar 4.50 <i>Rencana Lantai 3 Alternatif 1</i>	105
Gambar 4. 50 <i>Rencana Lantai 3 Alternatif 2</i>	106
Gambar 4. 51 <i>Rencana Plafon Lantai 1A Alternatif 1</i>	107
Gambar 4. 52 <i>Rencana Plafon Lantai 1B Alternatif 1</i>	108
Gambar 4. 53 <i>Rencana Plafon Lantai 1A Alternatif 2</i>	109
Gambar 4. 54 <i>Rencana Plafon Lantai 1B Alternatif 2</i>	110
Gambar 4. 55 <i>Rencana Plafon Lantai 2A Alternatif 1</i>	111
Gambar 4. 56 <i>Rencana Plafon Lantai 2B Alternatif 1</i>	112
Gambar 4. 57 Gambar 4.58 <i>Rencana Plafon Lantai 2A Alternatif 2</i>	113
Gambar 4. 58 <i>Rencana Plafon Lantai 2B Alternatif 2</i>	114
Gambar 4. 59 <i>Rencana Plafon Lantai 3 Alternatif 1</i>	115
Gambar 4. 60 <i>Rencana Plafon Lantai 3 Alternatif 2</i>	116

Gambar 4. 61 Loker Atlet Alternatif 2	117
Gambar 4. 62 Loker Atlet Alternatif 1	117
Gambar 4. 63 Meja Resepsionis Alternatif 1	117
Gambar 4. 64 Meja Resepsionis Alternatif 2	118
Gambar 4. 65 Sofa Lounge Alternatif 1	118
Gambar 4. 66 Sofa Lounge Alternatif 2	119
Gambar 4. 67 Kursi Cafe Alternatif 2	119
Gambar 4. 68 Kursi Cafe Alternatif 1	119
Gambar 4. 69 Hangging Lamp Alternatif 2	120
Gambar 4. 70 Hangging Lamp Alternatif 1	120
Gambar 5. 1 Lampiran surat izin survey	124
Gambar 5. 2 Lampiran Tunel ke lapangan	125
Gambar 5. 3 Lampiran <i>Lobby</i> pemain	125
Gambar 5. 4 Lampiran Ruang ganti pemain	126
Gambar 5. 5 Lampiran <i>Shower</i> ruang ganti	126
Gambar 5. 6 Lampiran Toilet ruang ganti	127
Gambar 5. 7 Lampiran 7 Ruang <i>ballboy</i>	127
Gambar 5. 8 Lampiran Ruang ganti Wasit	128
Gambar 5. 9 Lampiran Ruang Medis	128
Gambar 5. 10 Lampiran 10 Ruang Konfrensi Pers	129
Gambar 5. 11 Lampiran 11 Lobby VVIP	129
Gambar 5. 12 Lampiran Ruang VVIP	130
Gambar 5. 13 Lampiran Axonometri Lantai 1	130
Gambar 5. 14 Lampiran Axonometri Lantai 2	131
Gambar 5. 15 Lampiran Axonometri Lantai 3	131
Gambar 5. 16 Lampiran Hasil Render Ruang Fanzone	132
Gambar 5. 17 Lampiran Hasil Render Ruang Memorabilia	132
Gambar 5. 18 Lampiran Hasil Render Area Fanzone	133
Gambar 5. 19 Lampiran Hasil Render Ruang Konfrensi Pers	133
Gambar 5. 20 Lampiran Hasil Render Ruang Ganti Atlet	134
Gambar 5. 21 Lampiran Hasil Render Ruang VVIP	134
Gambar 5. 22 Lampiran Hasil Render Lobi VIP	135

Gambar 5. 23 Lampiran Hasil Render Tunel	135
Gambar 5. 24 Lampiran Poster 1	136
Gambar 5. 25 Lampiran Poster 2	137
Gambar 5. 26 Lampiran Poster 3	138
Gambar 5. 27 Lampiran Poster 4	139
Gambar 5. 28 Lampiran Booklet 1	140
Gambar 5. 29 Lampiran Booklet 2.....	140
Gambar 5. 30 Lampiran Analisa Harga Satuan.....	142
Gambar 5. 31 Lampiran Rencana Anggaran Biaya.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Klasifikasi Stadion	9
Tabel 3. 1 Permasalahan dan idesolusi area lobby.....	62
Tabel 3. 2 Permasalahan dan idesolusi ruang ganti	63
Tabel 3. 3 Permasalahan dan idesolusi ruang medis.....	64
Tabel 3. 4 Permasalahan dan idesolusi ruang konferensi pers.....	65
Tabel 3. 5 Permasalahan dan idesolusi ruang VIP dan VVIP	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepakbola merupakan olahraga yang populer dan telah berkembang di Indonesia. Olahraga ini dikemas secara sederhana sehingga dapat dinikmati berbagai kalangan. Kini perkembangan olahraga ini sudah semakin pesat sehingga akan mudah kita jumpai anak-anak kecil hingga dewasa bermain sepakbola di tanah lapang maupun penjuru gang, dari yang mengenakan peralatan lengkap hingga yang tanpa mengenakan alas kaki.

Di Sleman animo penonton sepak bola yang datang langsung ke stadion Maguwoharjo sangatlah tinggi. Dari beberapa atmosfer pertandingan yang disajikan di Liga Indonesia, stadion Maguwoharjo salah satu yang menyuguhkan atmosfer luar biasa. PSS Sleman yang menjadikan Maguwoharjo sebagai kandangnya selalu menghadirkan gairah pertandingan yang luar biasa. Adrenalin penonton yang hadir akan dibuat terkesima dengan tensi pertandingan yang menarik dan dukungan fanatik kedua suporter PSS Sleman Slemania dan Brigata Curva Sud.

Sepakbola secara baku hanya dimainkan oleh pemain yang berada di lapangan saja, namun tanpa kita sadari sering kali dalam permainan sepakbola terdapat individu-individu dari luar lapangan mendukung tim yang sedang bertanding. Individu-individu tersebut memberikan semangat dan motivasi melalui berbagai cara agar tim yang mereka dukung dapat mengalahkan lawannya dalam permainan yang dimainkan sebelas melawan sebelas orang tersebut. Tak heran jika individu-individu yang memberikan dukungan tersebut sering kali mendapat julukan sebagai pemain ke-12. Hal tersebut kurang di perhatikan dalam sebuah klub sepak bola, dukungan mereka seharusnya di apresiasi.

Dalam sepakbola rasa percaya diri merupakan aspek yang penting dalam meningkatkan prestasi atlet. Sebagaimana dijelaskan oleh (Yulianto & Nashori,

2006) bahwa rasa percaya diri merupakan hal penting untuk meraih prestasi. Rasa percaya diri yang rendah dapat berpotensi menimbulkan prestasi yang rendah. Hal demikian dikarenakan bahwa rasa percaya diri yang rendah dapat menyebabkan individu tidak dapat menangani masalahnya yang rumit (Yulianto & Nashori, 2006). Oleh sebab itu kondisi di luar lapangan juga dapat dikembangkan agar psikologi atlet dapat berada pada kondisi terbaik

Stadion merupakan sarana paling penting dalam olahraga cabang sepak bola. Stadion Maguwoharjo terletak di Kabupaten Sleman di bagian utara Provinsi DIY. Pembangunan Stadion Maguwoharjo tidak bisa dilepaskan dari prestasi PSS Sleman menembus kancang sepakbola nasional. Tim berjuluk Super Elang Jawa mampu menembus Divisi Utama Liga Indonesia (pada saat itu merupakan kasta tertinggi kompetisi sepakbola nasional) pada musim 1999-2000.

Stadion dengan kapasitas 50.000 penonton ini dibangun dengan fasilitas kelas internasional. Stadion ini memiliki tipe Stadion Sepakbola Modern dengan konsep “Mini San Siro” dengan ciri khas menara yang terletak di empat penjuru stadion dengan tangga berputarnya. Seperti halnya stadion-stadion modern lain di Eropa terutama di Inggris stadion ini tidak memiliki lintasan atletik sehingga penonton akan lebih nyaman dalam menyaksikan pertandingan.

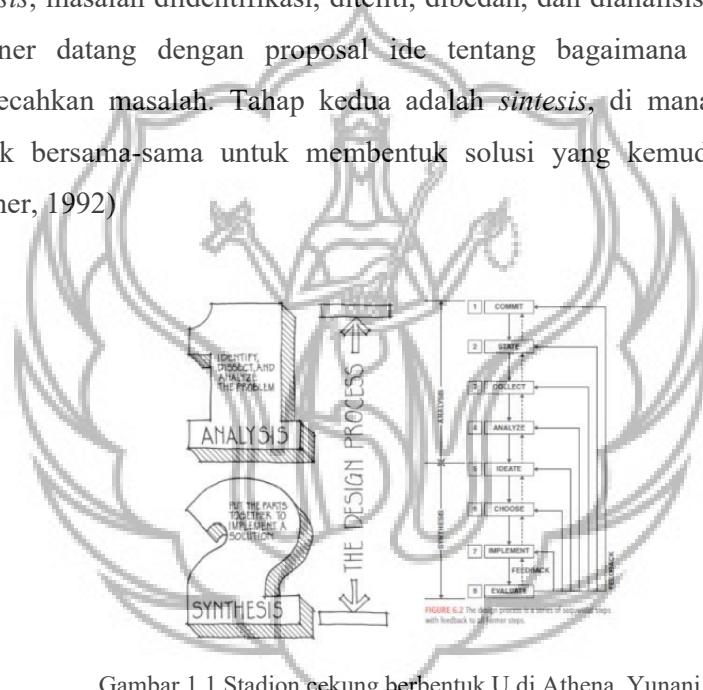
Untuk memenuhi standar internasional bangunan stadion yang telah ditentukan oleh badan asosiasi sepak bola internasional yaitu Federation of International Football Association (FIFA) Stadion Maguwoharjo masih perlu dibenahi, karena beberapa permasalahan untuk memenuhi standar FIFA. Adapun permasalahan yang dihadapi dalam perancangan ini adalah belum adanya beberapa fasilitas ruang untuk kebutuhan pengguna stadion, pengorganisasian ruang yang kurang efektif, kebutuhan ruang penunjang untuk atlet sepak bola, pengunjung VIP dan VVIP pada bangunan tribun barat Stadion Maguwoharjo perlu dibenahi lagi dalam interior bagian stadion,. Kebutuhan ruang penunjang untuk Atlet sepak bola meliputi, ruang ganti pemain, ruang pelatih, ruang pemanasan, ruang medis, ruang konferensi pers, shower dan toilet. Kebutuhan ruang untuk pengunjung VIP meliputi bar, *fan zone*, toilet, *memorabilia space*, dan *Lobby VIP*. Sedangkan kebutuhan ruang penunjang untuk pengunjung VVIP meliputi lounge area, lobby VVIP, dan ruang penonton VVIP yang mencakup

toilet, area untuk menyaksikan pertandingan dan area perjamuan .Penyediaaan fasilitas-fasilitas pendukung yang memadai menjadi faktor penting dalam stadion untuk menunjang proses berlangsungnya sebuah pertandingan sepak bola yang berkualitas. Sehingga dapat di gunakan dalam ajang sepak bola internasional nantinya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain

Proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisis*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesis*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan. (Kilmer, 1992)



Gambar 1.1 Stadion cekung berbentuk U di Athena, Yunani

(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Pada Perancangan Interior Tribun Barat Stadion Maguwoharjo pola pikir perancangan yang digunakan adalah Proses desain yang terdiri dari 2 bagian, yakni analisa merupakan langkah *programming* dan sintesa merupakan langkah *designing*.

Tahap pertama, *programming*, merupakan proses menganalisa permasalahan, dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur, serta berbagai data tambahan lainnya yang berguna. Kemudian setelah semua

data terkumpul, masuk pada tahap *designing* yang merupakan proses sintesa dimana muncul beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses programming. Beberapa alternatif solusi tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling optimal.

Dalam Pola Pikir Perancangan Proses Desain menurut Rosemary Kilmer (1992) ini, bagan yang terlihat adalah sebagai berikut:

- a. *Commit* adalah menerima atau berkomitmen dengan masalah.
- b. *State* adalah mendefinisikan masalah.
- c. *Collect* adalah mengumpulkan fakta.
- d. *Analyze* adalah menganalisa masalah dan data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep.
- f. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
- g. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.
- h. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan..

2. Metode Desain

- a. Metode Pengumpulan Data Dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data lapangan (fisik dan non fisik) yang akan digunakan yaitu dengan survey ke Stadion Maguwoharjo untuk melakukan wawancara dengan pihak pengelola Stadion serta Pihak-Pihak Pengguna Stadion, mengumpulkan data dan permasalahan berkaitan dengan kondisi stadion, observasi tata kondisi ruang , observasi berkaitan dengan daftar kebutuhan ruang dan pengumpulan gambar kerja serta dokumentasi kondisi lapangan. Sedangkan data literatur didapatkan dari buku dan website.

Metode Penelusuran masalah yang akan digunakan dengan cara mengumpulkan data-data yang sudah didapat dan membahasnya berdasarkan kajian literatur dan kajian eksiting proyek. Menganalisa kondisi lapangan, dibandingkan dengan standar pada literatur dan keinginan klien. Kemudian menganalisa data-data tersebut dengan menggunakan *conceptual diagram* dan *parti diagram*.

b. Metode Pencarian Ide Dan Pengembangan Desain

Metode pencarian ide dan pengembangan desain yang digunakan yakni dengan *brainstorming* mengumpulkan ide sebanyak mungkin kemudian mengilustrasikan ide tersebut melalui sketsa dan *moodboard*. Setelah itu dilakukan pemilihan desain yang dianggap mampu mengatasi permasalahan yang ada di lapangan dengan berdasarkan diagram matriks kriteria.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Metode evaluasi pemilihan desain yakni dengan menjauh ulang apakah desain telah mampu menjawab brief dan memecahkan masalah yang ada dilapangan serta apakah desain tersebut sudah sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

