

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. Lampiran 7 Ruang <i>ballboy</i>	127
Gambar 5. 8 Lampiran Ruang ganti Wasit	128
Gambar 5. 9 Lampiran Ruang Medis	128
Gambar 5. Lampiran 10 Ruang Konfrensi Pers	129
Gambar 5. 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 penjurugang, 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 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 diperhatikan dalam sebuah klub sepak bola, dukungan mereka seharusnya diapresiasi.

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 Maguwharjo terletak di Kabupaten Sleman di bagian utara Provinsi DIY. Pembangunan Stadion Maguwoharjo tidak bisa dilepaskan dari prestasi PSS Sleman menembus kancah sepakbola nasional. Tim berjudul 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.

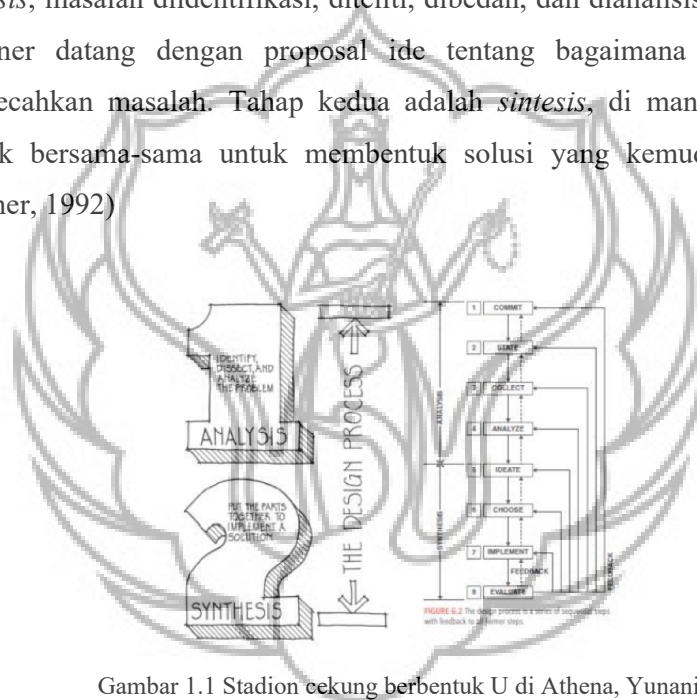
Untuk memenuhi standar internasional bangunan stadion yang telah ditentukan oleh badan asosiasi sepak bola internasional yaitu Federation of International Football Association (FIFA) Stadion Maguwoharjo masih perlu di benahi, karena beberapa permasalahan untuk memenuhi standar FIFA. Adapun permasalahan yang dihadapi dalam perancangan ini adalah belum adanya beberapa fasilitas ruang untuk kebutuhan pengguna stadion, pengorganisaian ruang yang kurang efektif, kebutuhan ruang penunjang untuk atlet sepak bola, pengunjung VIP dan VVIP pada bangunan tribun barat Stadion Maguwoharjo perlu di benahi 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 .Penyediaan 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 meninjau ulang apakah desain telah mampu menjawab brief dan memecahkan masalah yang ada di lapangan serta apakah desain tersebut sudah sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

