

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN
**PERANCANGAN INTERIOR *MAGUWO HARJO*
INTERNATIONAL STADIUM SLEMAN
YOGYAKARTA**



PERANCANGAN
Oleh :
Benediktus Jalu Pamungkas
NIM 1612060023
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

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN
**PERANCANGAN INTERIOR MAGUWOHARJO INTERNATIONAL
STADIUM SLEMAN
YOGYAKARTA**

Benediktus Jalu Pamungkas

Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa,
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta
HP : +62 823 2403 0468 Email : amufid123@gmail.com

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 Sleman 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

I. 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 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 di kembangkan 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 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.

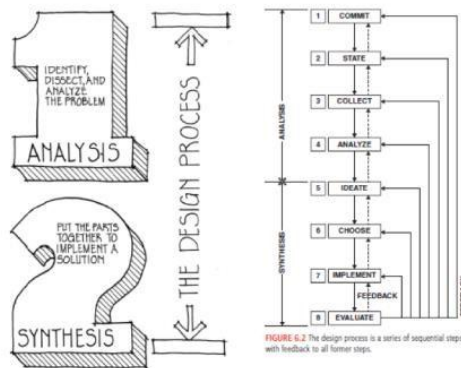
Untuk memenuhi standar internasional bangunan stadion yang telah di tentukan oleh badan asosiasi sepak bola internasional yaitu Federation of International Football Association (FIFA) Stadion Maguwoharjo masih perlu di benahi, karena beberapa permasalahan untuk memenuhi standar FIFA. Adapun permasalahan 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.

II. Metode Perancangan

A. 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..

B. 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.



Gambar 1. 1 Tunnel ke Lapangan

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



Gambar 1. 3 Lobby Pemain

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



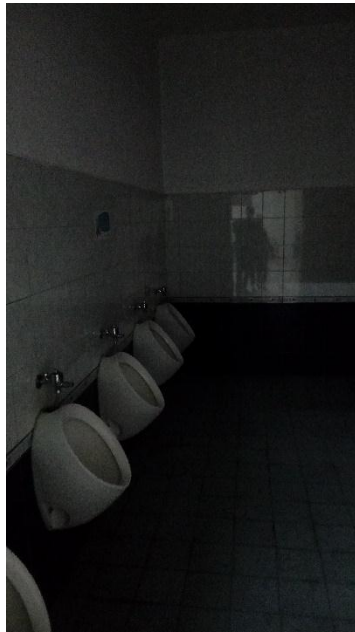
Gambar 1.4 Ruang Ganti Pemain

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



Gambar 1.5 Shower Ruang Ganti

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



Gambar 1.6 Toilet Ruang Ganti

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



Gambar 1.7 Ruang Medis

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



Gambar 1.8 Ruang Konfrensi Pers

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



Gambar 1.9 *Lobby VIP*

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)



Gambar 1.10 Ruang VVIP

(Sumber : Survey Lapangan, 2019)

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 dilapangan serta apakah desain tersebut sudah sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

A. Pernyataan Masalah

Berdasarkan data dan informasi yang telah di peroleh, perencanaan interior stadion Maguwoharjo yang terdiri dari 3 lantai, meliputi lobby, ruang ganti pemain, ruang pemanasan, ruang medis, ruang konferensi pers, shower dan toilet pemain pada lantai 1, ruang penonton VIP pada Lantai 2 dan ruang penonton VVIP pada Lantai 3 tribun barat stadion Maguwoharjo. Secara spesifik dapat dirumuskan permasalahan perancangan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang interior ruang penunjang untuk atlet sepak bola dan pengunjung VIP dan VVIP pada tribun utama Stadion Maguwoharjo yang menyediakan fasilitas ruang memadai untuk menunjang kebutuhan aktivitas pengguna.

B. Ide Solusi Desain

1. Permasalahan dan ide Solusi Permasalahan

a. Permasalahan Umum

Untuk menjadi sebuah stadion yang bertaraf internasional harus memenuhi aspek-aspek penting yang telah di tentukan oleh FIFA selain fasilitas stadion yang memadai, faktor kenyamanan dan keamanan adalah salah satu aspek penting yang harus selalu dipertimbangkan dalam melakukan perancangan sebuah stadion. keamanan stadion yang baik dapat dicapai dengan desain serta manajemen yang baik.

Setelah dilakukan pengamatan mengenai hasil survey dan study literatur, beberapa permasalahan umum dalam stadion adalah sebagai berikut:

- 1) Belum adanya beberapa fasilitas ruang kebutuhan untuk pengguna stadion seperti ruang medis, ruang tes doping, ruang pelatih, ruang konferensi pers, ruang panpel, ruang wasit, dan ruang pendamping pemain.
- 2) Fasilitas untuk media kurang memadai. terdapat ruang wartawan pada stadion akan tetapi ukuran ruang sempit dan terbuka . menurut standar FIFA, fasilitas ruang khusus untuk kebutuhan media adalah tribun media, area kerja media (media center) ruang konferensi pers dan mix zone dan lokasi fasilitas kebutuhan media harus berada di tribun utama stadion.
- 3) Belum ada ruang medis untuk kebutuhan atlet, match official, media serta penonton VVIP. menurut standar FIFA lokasi ruang medis dan ruang tes doping berada satu tribun dengan ruang ganti pemain serta mudah di akses dari ruang ganti pemain, lapangan dan memiliki akses langsung ke mobil ambulan.

b. Ide Solusi Pemecahan Masalah umum

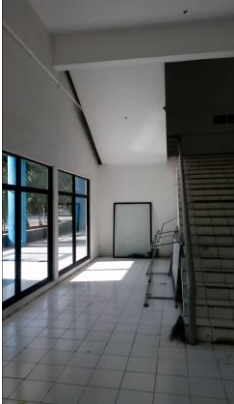
Melihat permasalahan yang ada, belum terpenuhinya beberapa fasilitas dan kebutuhan ruang pengguna stadion, terjadi permasalahan lain yakni kebutuhan *space* bertambah sedangkan luas bangunan stadion terbatas. untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada, berikut ide pemecahan masalah yang dapat dilakukan :

- 1) Pengolahan dan penataan kembali layout ruang stadion dengan mempertimbangkan prioritas ruang, privasi, kenyamanan, keamanan dan estetis dengan mengacu standar FIFA.

- 2) Mengoptimalkan area tribun barat stadion (tribun utama) sebagai area Fasilitas untuk kebutuhan atlet, manajemen tim, match official, media dan *hospitality*. Adapun beberapa hal yang bisa dilakukan adalah sebagai berikut :
 - a) Memindahkan loket penjualan tiket pada area tribun barat ke tribun utara dan selatan atau membuat bangunan khusus untuk loket penjualan tiket. hal tersebut dilakukan untuk menghindari penumpukan massa di sekitar depan area tribun utama karena menjadi akses utama untuk bus tim dan akses darurat untuk mobil ambulan.
 - b) Memindahkan mushola ke area lain (tetap di tribun utama) dan mengalihfungsikan ruangan tersebut sebagai mix zone
- 3) Memperluas/menambah area bangunan tribun barat stadion, untuk menampung fasilitas-fasilitas ruang yang belum ada.
- 4) Mengatur akses pengunjung agar lebih aman dan efektif dengan mempertimbangkan standar yang sudah ditentukan FIFA

c. Permasalahan dan Ide Solusi Pemecahan Masalah Per ruang

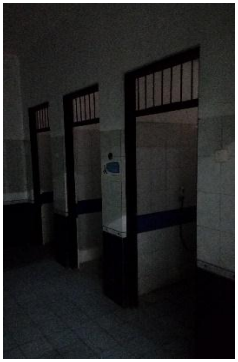
1) Lobby

Foto kondisi lapangan	Permasalahan	Ide Solusi
	• Ruangan sempit, • Belum ada sign system pada area lobby. • Sirkulasi dari lobby menuju beberapa ruang belum efektif • Belum ada elemen estetis	• Memperluas area lobby, dengan : ◦ Menambah luasan ruang ke arah luar bangunan. ◦ Menambah/memaksimalkan ketinggian plafond. ◦ Menghilangkan partisi yang semula sebagai tempat elemen estetis. • Membuat <i>secondary skin</i> yang berfungsi sebagai pengaman kaca (antisipasi benturan dan lemparan dari luar) • Membuat sign system yang jelas dan komunikatif. • Penataan kembali sirkulasi pada area lobby

Tabel 3. 1 Permasalahan dan ide solusi area *lobby*

(Sumber: Data Pribadi, 2019)

2) Ruang Ganti

Foto kondisi lapangan	Permasalahan	Ide Solusi
  	• Belum adanya fasilitas untuk ruang pelatih dan ruang pijat • Penambahan fasilitas untuk ruang pelatih dan ruang massage akan membuat area ruang ganti semakin sempit • Pencahayaan pada ruang kurang maksimal walaupun sudah di bantu dengan pencahayaan buatan. • Suara bising dari luar (supporter) yang mengganggu pada saat pelatih dan pemain melakukan briefing. • Belum ada akses <i>emergency</i> yang langsung keluar dari ruangan apabila terjadi keadaan darurat. • Lantai menggunakan material lantai yang licin ketika terkena air. • Ruang tampak monoton.	• Menghilangkan dinding penyekat antara ruang ganti dan ruang pemanasan. kemudian mengolah kembali zona ruang dan memasukkan fasilitas untuk ruang pelatih, ruang pijat dan mushola. Membuat bukaan untuk masuknya cahaya dari luar dan ditutup dengan material yang transparan, akan tetapi tetap mempertimbangkan faktor keamanan dan privasi • Membuat lubang ventilasi untuk pergantian udara dalam ruang yang bisa di buka dan ditutup sesuai kebutuhan. • Menata akustik ruang dengan memanfaatkan material yang mampu memantulkan/meredam bunyi untuk mengurangi kebisingan dari luar dan penempatan vegetasi. • Pemilihan material yang aman dan nyaman untuk pengguna ruang • Mengolah elemen pembentuk ruang, agar ruangan nampak lebih estetik.

Tabel 3. 2 Permasalahan dan ide solusi ruang ganti

(Sumber: Data Pribadi, 2019)

3) Ruang Medis

Foto kondisi lapangan	Permasalahan	Ide Solusi
	• Ruang belum tersedia. • Kriteria ruang : ○ Ruang medis harus mudah dijangkau oleh kedua tim dari ruang ganti maupun lapangan. ○ Mudah di akses oleh Atlet, <i>Match Official</i>, penonton VIP dan Media. ○ Ruangan harus memiliki akses langsung ke mobil ambulan ○ Ukuran pintu harus cukup lebar untuk dilewati petugas tandu saat mengevakuasi korban dan muat untuk kursi roda.	• Mengalih fungsikan ruang kantor pengelola menjadi ruang medis, dan memindahkan ruang kantor ke area lain. • Membuat akses langsung dari ruang medis menuju mobil ambulan

Tabel 3. 3 Permasalahan dan ide solusi ruang medis

(Sumber: Data Pribadi, 2019)

4) Ruang Konferensi Pers

Foto kondisi lapangan	Permasalahan	Ide Solusi
	Ruangan belum tersedia. Kriteria ruang media center : - o Ruang konferensi pers berada satu tribun dengan tribun media dan dekat dengan ruang media center serta mix zone. - o Mampu menampung 100 audience. - o Ruangan mudah dijangkau oleh atlet-pelatih dari ruang ganti, serta memiliki privasi. - o Pintu masuk untuk atlet/pelatih dipisahkan dengan pintu masuk media. - o Memiliki akustik ruang yang tidak baik serta dilengkapi dengan <i>sound system</i>.	• Membuat elemen akustik yang sesuai untuk konferensi pers . • Membuat akses untuk pemain-pelatih dari ruang ganti menuju ruang konferensi pers yang aman dan tidak dapat dijangkau publik maupun media.

Tabel 3. 4 Permasalahan dan ide solusi ruang konferensi pers

(Sumber: Data Pribadi, 2019)

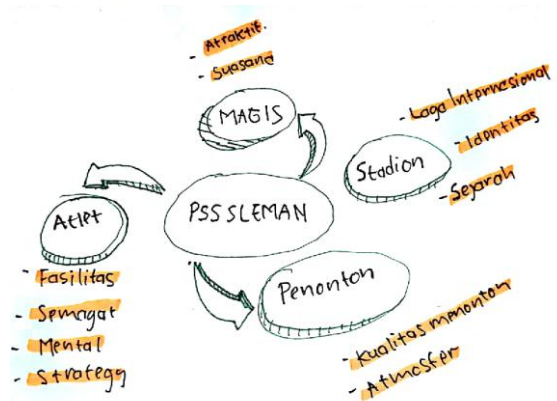
5) Ruang Penonton VVIP

Foto kondisi lapangan	Permasalahan	Ide Solusi
	• Ruangan hanya di fungsikan untuk menonton pertandingan belum ada area perjamuan, serta area untuk mempersiapkan hidangan. • Fasilitas yang didapat oleh penonton kurang maksimal	• Mengganti tangga menjadi lift sebagai akses utama untuk menuju ruang VVIP dari lobby • Menyediakan area perjamuan dan bar. • Menyediakan area service, khusus untuk mempersiapkan jamuan fasilitas VIP dan VVIP.

Tabel 3. 5 Permasalahan dan ide solusi ruang VIP dan VVIP

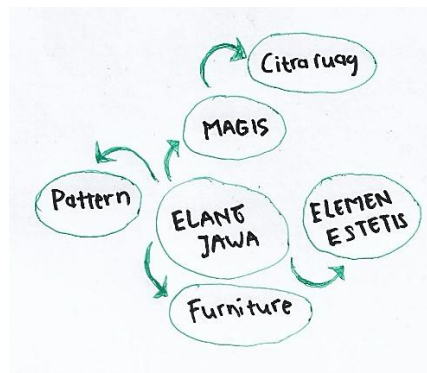
(Sumber: Data Pribadi, 2019)

C. Konsep Perancangan



Gambar 4. 1 Mind Map

(Sumber : Penulis , 2020)



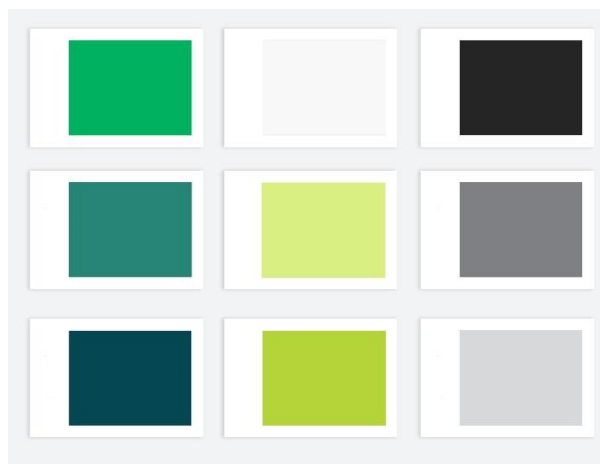
Gambar 4. 2 Mind Map Tema dan Gaya

(Sumber : Penulis , 2020)

Pada perancangan interior Stadion Maguwoharjo mengambil tema “MAGIS” atau dalam KBBI *magi* / *ma-gi* / *n* sesuatu atau cara tertentu yang diyakini dapat menimbulkan kekuatan gaib dan dapat menguasai alam sekitar, termasuk alam pikiran dan tingkah laku manusia;. Konsep ini yang di tanamkan pada sifat supporter sepak bola yang dapat mempengaruhi rasa percaya diri pada pemain di Stadion Maguwoharjo.

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 di kembangkan agar psikologi atlet dapat berada pada kondisi terbaik. Tema tersebut di dukung dengan identitas klub yang mempunyai julukan Elang Jawa Konsep ini menjawab problem yang ada. Dengan konsep ini maka desain yang akan dihasilkan adalah desain yang nyaman, mewah, dan *modern*. Dapat terlihat dari karakteristik dan juga bentukan perabot yang statis dan geometris yang dapat memberikan kesan *simple* yang menggambarkan modern dan mewah. Selain itu setiap pengunjung yang masuk ke *Maguwoharjo International Stadium* akan merasakan aura team juara yaitu PSS Sleman.

a. Komposisi Warna



Gambar 4. 3 Skema Warna

(Sumber : Penulis , 2020)

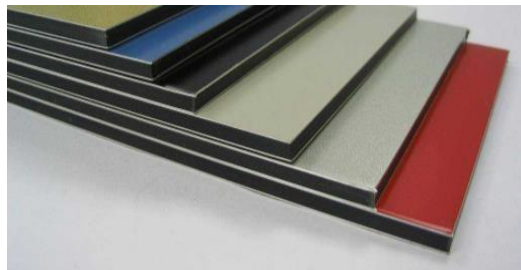
Pengaplikasian warna pada desain menggunakan warna identitas dari klub sendiri yakni hijau, hitam, serta putih. Selain itu terdapat warna abu-abu yang akan menjadi warna netral dan pengunci dari ruang. Warna hijau yang lebih terang yang dan abu-abu pada ruangan yang sering di menjadi tempat berkumpul difokuskan sebagai *sinage* dan warna penenang bagi pengunjung terutama *supporter*. Warna-warna tersebut mampu menciptakan suasana ruangan yang diharapkan mampu mewakili klub, membawa semangat serta menciptakan suasana tenang sebagai katalis *supporter* untuk berperilaku lebih bijaksana.

b. Material

Berikut adalah beberapa material yang diterapkan pada perancangan interior *Maguwoharjo International Stadium* :

1) *Aluminium composite panel (ACP)*

Penggunaan material ACP diaplikasikan pada fasad bangunan, pemilihan material ACP dikarenakan beberapa kelebihanannya diantaranya material ini memiliki ketahanan cukup tinggi terhadap korosi, asam, garam, dan sinar ultra violet serta cocok diaplikasikan pada bangunan bergaya *modern*.

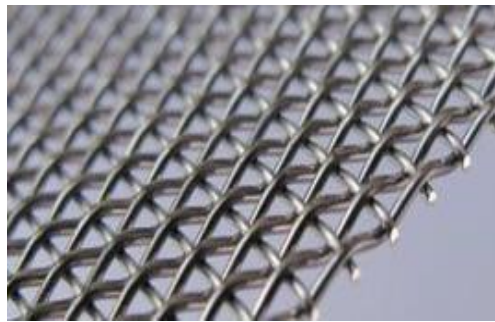


Gambar 4. 4 *Aluminium composite panel*

(Sumber: Pinterest, 2019)

2) *Wiremesh*

Selain ACP pada façade bangunan menggunakan material wiremesh, material ini memiliki fungsi utama sebagai pelindung pelapis kaca. Pada saat terjadi benturan atau lemparan agar tidak langsung mengenai kaca. Selain itu lubang-lubang pada material ini memungkinkan untuk membuat sinar matahari tetap bisa masuk kedalam ruangan sehingga penggunaan pencahayaan alami tetap terjaga.



Gambar 4. 5 *Wiremesh*

(Sumber: Pinterest, 2019)

3) *Kaca Tempered*

Penggunaan material kaca tempered dikarenakan material ini lebih kuat dari pada kaca biasa selain itu aman pada saat pecah, karena pecahannya bulat dan tumpul. Dikarenakan material kaca bersifat transparan maka dari itu penggunaan material kaca ini di digunakan pada ruang yang berpotensi untuk dioptimalkan pecahayaannya alaminya dan juga pada ruang penonton vip serta ruang siar untuk menjaga keamanan dan kenyamanan pengguna ruang.



Gambar 4. 6 Kaca *tempered*

(Sumber: pinterest, 2019)

4) *Concrete*

Pemilihan material *concrete* untuk lantai dikarenakan material ini cukup kuat, tahan lama, dan mudah di sesuaikan dengan finishing *coating*. Selain itu mudah di bersihkan dan memiliki harga relatif lebih murah. Penggunaan material *concrete* ini di terapkan pada sebagian besar ruangan yang ada pada desain interior stadion dan mendukung akses untuk atlet dan official pertandingan untuk meminimalisir cedera atlet, dikarenakan material concrete tidak licin pada saat terkena air.

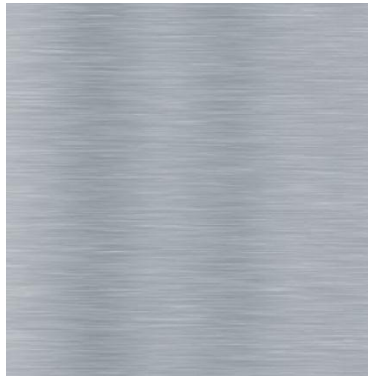


Gambar 4. 7 *Concrete*

(Sumber: Pinterest, 2019)

5) *Metal Cutting*

Meterial plat metal mempunyai keuntungan untuk pembuatan elemen dekoratif karena mudah di aplikasikan dengan desain yang *futuristic* dan mudah di bentuk dengan cara di cutting maupun di *bending*.



Gambar 4. 8 *Metal cutting*

(Sumber: Pinterest, 2019)

6) Multipleks

Multipleks merupakan papan olahan kayu yang berlapis lapis dan dipres. Material ini biasa di gunakan untuk bahan pembuatan furniture maupun elemen lain dalam interior. kelebihan *multipleks* antara lain mudah dibentuk dengan potongan pola, pengerjaan lebih cepat, ringan dan murah selain itu multipleks bisa di finishing menggunakan cat duco maupun lapisan hpl.



Gambar 4. 9 *Multipleks*

(Sumber: Pinterest, 2019)

7) Kayu

Material kayu di gunakan untuk beberapa *furniture* yang membutuhkan ketahanan yang lebih terutama untuk beberapa furniture pada area publik dikarenakan sifat kayu yang lebih kuat dari pada *multipleks*.



Gambar 4. 10 Kayu jati

(Sumber: Pinterest, 2019)

8) Metal

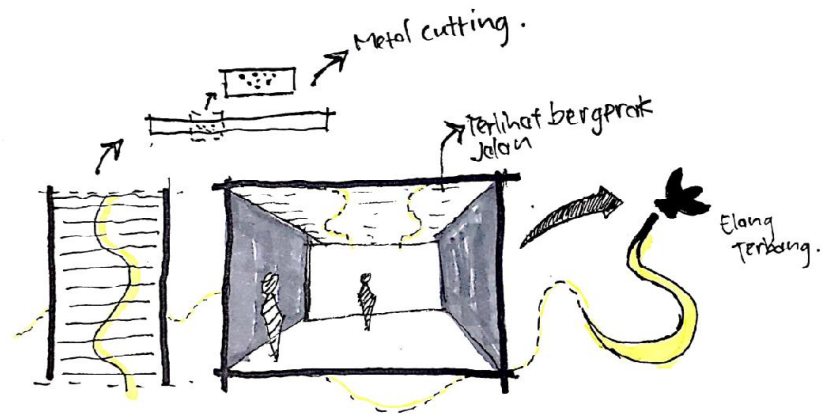
Penggunaan material metal di gunakan untuk furniture maupun sebagai konstruksi dalam interior yang yang membutuhkan kekuatan lebih, material metal ini kan di kombinasikan dengan material yang lain.



Gambar 4. 11 Plat besi berlubang

(Sumber: pinterest, 2019)

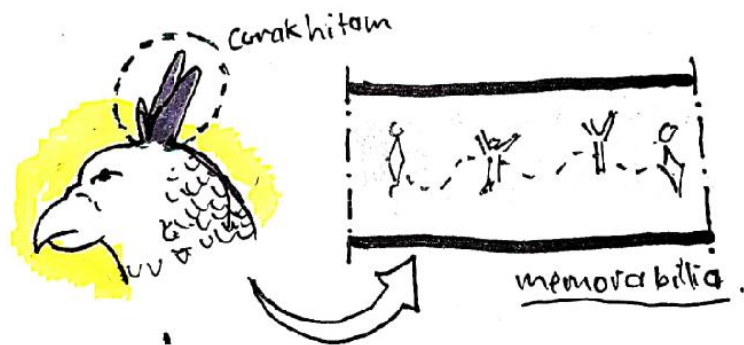
D. Hasil Desain



Gambar 4. 12 Ilustrasi Konsep

(Sumber : Penulis , 2020)

Penggabungan pola yang ada di metal *cutting* membentuk garis yang bergelombang seperti pola burung yang sedang terbang yang terlihat bergerak hal ini akan menunjukkan kesan atraktif bagi pengunjung saat berjalan di bawahnya, hal ini di harapkan dapat memberi suasana berbeda sebelum bertanding pada pemain

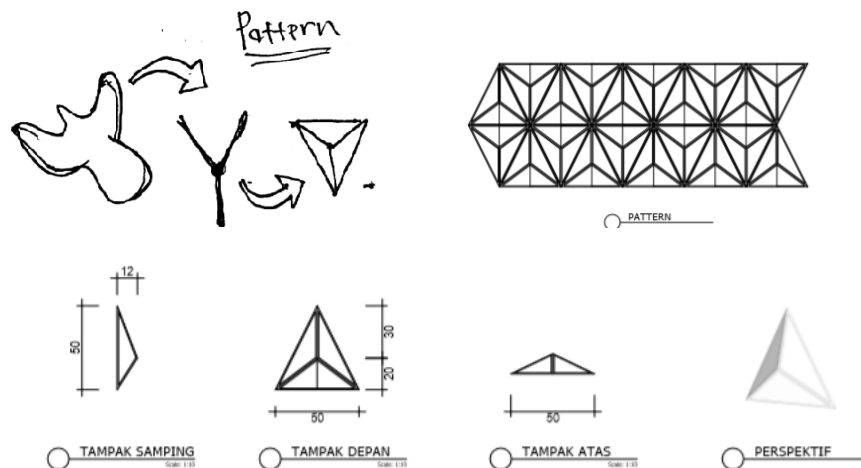




Gambar 4. 13 Ilustrasi Konsep

(Sumber : Penulis , 2020)

Jambul yang merupakan mahkota dari burung elang jawa yang mempunyai warna anomali yang berwarna hitam, di transformasikan pada corak tembok yang di fungsikan sebagai info grafis yang merekam momen bersejarah yang terjadi di stadion maguwoharjo dan sebagai wujud apresiasi kepada pemain PSS Sleman yang mungkin bisa memberi motivasi bagi pemain atau bercerita kepada pengunjung.

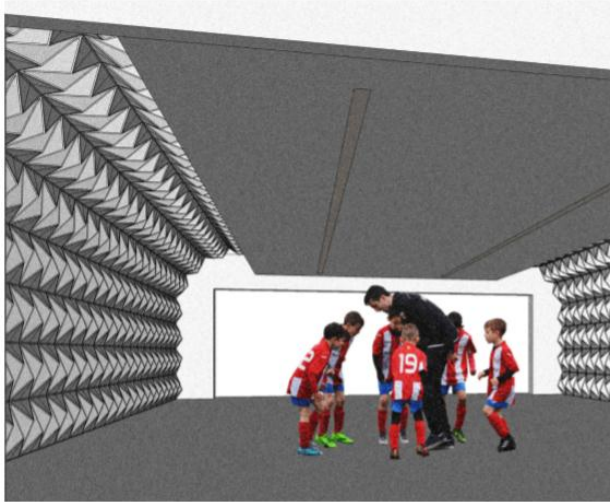


Gambar 4. 14 Ilustrasi Konsep *Pattern*

(Sumber : Penulis , 2020)

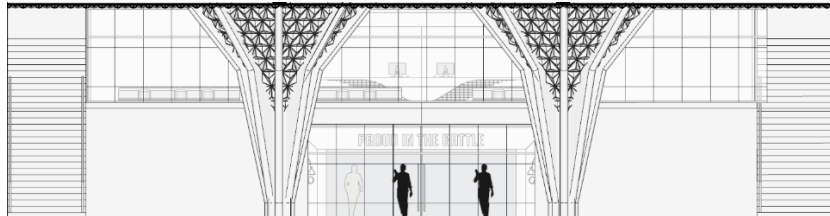
Pattern di atas adalah pola yang dominan di gunakan sebagai elemen dekoratif yang terinspirasi dari burung elang jawa, pattern ini di aplikasikan pada kolom lobi, tunnel, dan lorong VVIP. Pada bagian garis

yang di beri lighting dan dapat berganti warna memberi suasana berbeda sebelum bertanding saat stadion di gunakan oleh PSS Sleman atau Timnas.



Gambar 4. 15 Ilustrasi Konsep

(Sumber : Penulis , 2020)



Gambar 4. 16 Ilustrasi Konsep

(Sumber : Penulis , 2020)

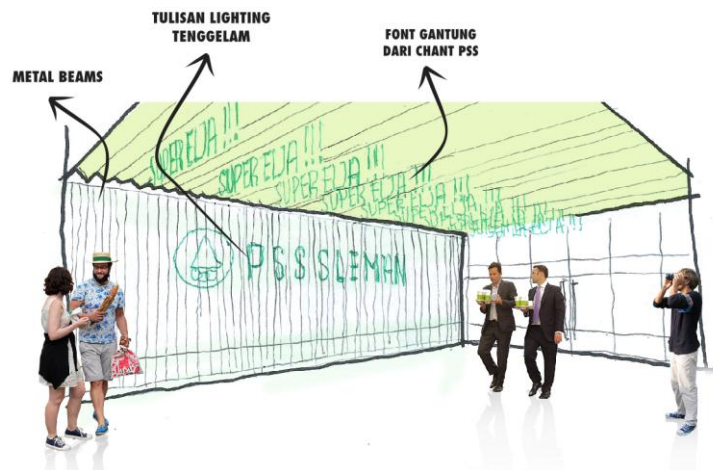
Suasana yang ingin di ciptakan pada area *lobby* yaitu mampu membawa kesan yang istimewa saat datang ke stadion, serta dapat dapat membangkitkan *spirit* yang di harapkan bisa meningkatkan antusias pengunjung stadion untuk menonton maupun melakukan pertandingan.



Gambar 4. 17 Pattern

(Sumber : Penulis , 2020)

Pattern ini terinspirasi dari gradasi pada sayap burung elang jawa yang menciptakan corak unik dan di kombinasikan dengan warna identitas klub yaitu warna hijau yang di gunakan pada pola lantai dan *sign system*.

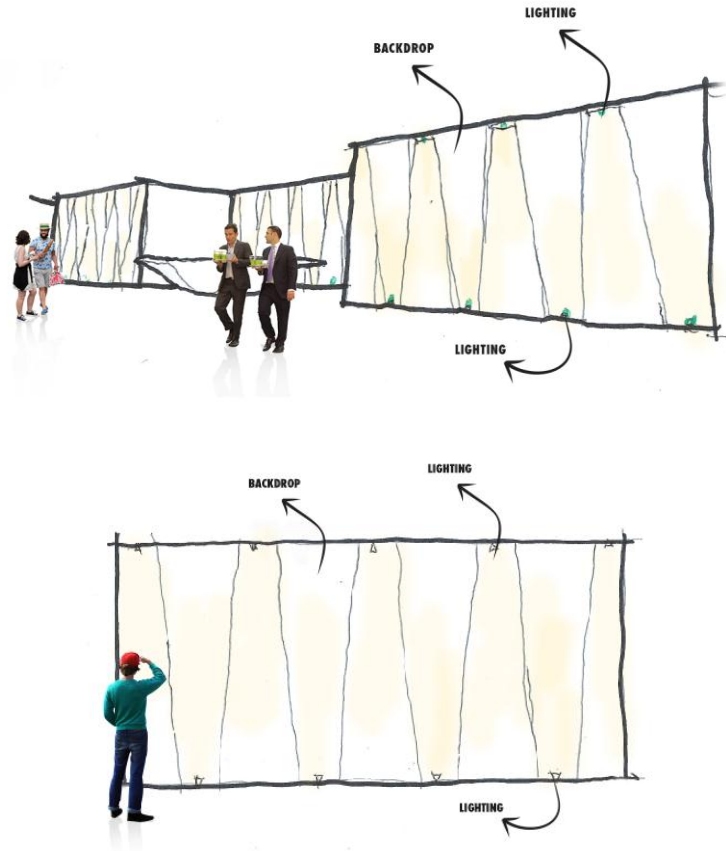


Gambar 4. 18 Ilustrasi Suasana

(Sumber : Penulis , 2020)

Penggunaan *lighting* pada bagian *entrance* tim yang di pasang secara tenggelam di antara balok susunan balok metal mempunyai efek yang atraktif saat pemain melewatinya. Tulisan yang di gantung bertuliskan

SUPER ELJA !!! merupakan *chants* yang sering si teriakan secara berulang-ulang oleh *supporter* untuk memberi semangat saat pertandingan.



Gambar 4. 19 Ilustrasi Suasana

(Sumber : Penulis , 2020)

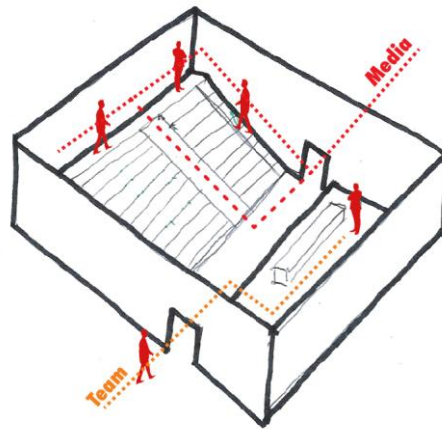
Suasana yang ingin di ciptakan pada area *lobby* adalah kesan atraktif dan dinamis, *spirit* yang di harapkan mampu membangitkan semangat pengunjung untuk memberikan dukungan pada tim yang sedang berlaga. Hal ini juga di harapkan dapat mengurangi rasa jenuh saat menunggu antrean.



Gambar 4. 20 Ilustrasi Suasana

(Sumber : Penulis , 2020)

Ruang ganti pemain di bagi menjadi area loker, ruang pijat, ruang pelatih, ruang bilas, dan toilet. Pada area *locker* yang sekaligus sebagai area *briefing* tempat duduk di buat melingkar untuk mempermudah interaksi antar pemain maupun pelatih saat memberikan instruksi.



Gambar 4. 21 Ilustrasi Sirkulasi

(Sumber : Penulis , 2020)

Ruang konferensi pers dapat diakses menggunakan dua pintu yang berbeda hal tersebut di dikarenakan untuk menjaga privasi atlet dari

media dan orang tidak berkepentingan. Pintu pertama khusus untuk diakses atlet dan *official*, pintu kedua di gunakan untuk akses audience dan media. Pada ruang konferensi pers di buat tertutup dan di tambahkan beberapa akustik pada ruang untuk meminimalisir gangguan kebisingan suara yang berasal dari luar ruangan. Selain itu di tempatkan *sound system* pada ruang ini untuk mendukung berjalanya proses konferensi pers. Pecahayaan pada ruangan ini menggunakan pencahayaan buatan dengan bantuan lampu downlight dan lampu *spot* pada podium. Pada area audience di sediakan tempat duduk yang sekaligus bisa digunakan untuk menulis. Lantai menggunakan karpet yang memiliki sifat bisa meredam suara. Selain sebagai ruang konferensi pers, ruangan ini juga bisa di fungsikan sebagai ruang serba guna untuk menggelar pertemuan ataupun seminar pelatihan berkaitan dengan olahraga lainnya.

E. Hasil Render



Gambar 5. 1 Lampiran Hasil Render Ruang Fanzone

(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)



Gambar 5. 2 Lampiran Hasil Render Ruang Memorabilia

(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)



Gambar 5. 3 Lampiran Hasil Render Area Fanzone

(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)



Gambar 5. 4 Lampiran Hasil Render Ruang Konfrensi Pers

(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)



Gambar 5. 5 Lampiran Hasil Render Ruang Ganti Atlet

(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)



Gambar 5. 6 Lampiran Hasil Render Ruang VVIP
(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)



Gambar 5. 7 Lampiran Hasil Render Lobi VIP
(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)



Gambar 5. 8 Lampiran Hasil Render Tunel

(Sumber: Benediktus Jalu P. 2020)

IV. KESIMPULAN

Melihat berbagai permasalahan yang ada didalam kompetisi sepak bola tanah air serta prestasi tim nasional yang kurang bersinar di kancah internasional, pembenahan dan perbaikan dari berbagai aspek dalam sepak bola perlu dilakukan, termasuk peningkatan sarana dan prasarana dalam sepak bola.

Setiap kreativitas merupakan olah pikir dan rasa, dalam membaca setiap bentuk permasalahan yang timbul. Berikut kesimpulan yang bisa diambil dari perencanaan dan perancangan interior Stadion Maguwoharjo Sleman Yogyakarta

1. Dalam perancangan interior setiap obyek akan selalu menghasilkan solusi yang berbeda, walaupun didalam stadion juga terdapat kantor, akan berbeda dengan kantor yang ada di gedung/bangunan lain.
2. Stadion melibatkan banyak orang jadi dalam mendesain harus memperhitungkan faktor keamanan, seperti aksi masa atau vandalisme.

3. Desain pola lantai, dinding dan plafon yang mempunyai karakter akan menciptakan suasana ruang yang di inginkan sesuai dengan tema perancangan.
4. Bentuk karakter dan desain perabot akan menentukan terhadap kesan ruang yang akan ditampilkan serta image yang ingin dicapai sesuai dengan gaya perancangan.
5. Penerapan unsur estetis yang tepat dalam aplikasinya pada unsur pembentuk ruang mampu menambah nilai suasana yang berkarakter sesuai dengan gaya perancangan dan tema perancangan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Federation International de Football Association. 2011. *Football Stadiums; Technical recommendations and requirements 5th edition*. Zurich : Fotorotar AG.
- Kilmer, Rosemary. Kilmer, W. Otie. 1992. *Designing Interiors*. USA: Wadsworth.
- Lucky, N. & Setyowati, N. 2013. Fenomena Perilaku Fanatisme Suporter Sepak Bola (Studi Kasus Komunitas Suporter Persebaya Bonek di Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, (Online), 1 (1):180-195, diakses 1 Desember 2019.