

**PERANCANGAN INTERIOR  
GELANGGANG OLAHRAGA KLEBENGAN YOGYAKARTA**



**PERANCANGAN**

Diajukan oleh :

**Novandra Setyo Kurniawan**

**NIM 1610188123**

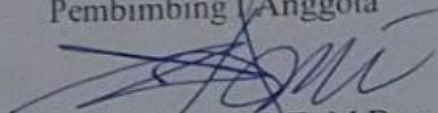
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2023**

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR GELANGGANG OLAHRAGA KLEBENGAN  
YOGYAKARTA diajukan oleh Novandra Setyo, NIM 1610188123, Program Studi S-1  
Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,  
telah disetujui oleh Dosen Mata Kuliah Tugas Akhir pada tanggal 5 Jan 2023.

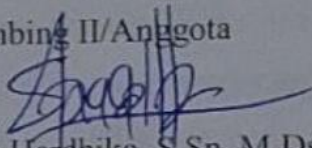
Pembimbing I/Anggota



Ivada Ariyani, S.T, M.Des.

NIP 19760514 200501 2 001 / NIDN 0014057604

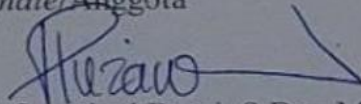
Pembimbing II/Anggota



Hangga Hardhika, S.Sn.,M.Ds.

NIP 19791129 200604 1 003 / NIDN 0029117906

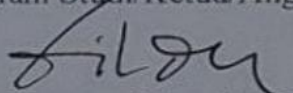
Cognate/Anggota



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP 19870928 201903 2 017 / NIDN 0028098703

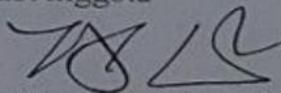
Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001 / NIDN 0029017304

Ketua Jurusan/Anggota



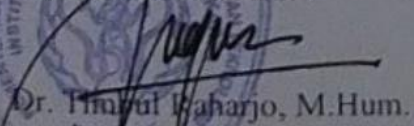
Martino Dwi Nugroho, S.Sn, MA.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia



Dr. Himpul Baharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang akan bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novandra Setyo

NIM : 1610188123

Tahun lulus : 2023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

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 secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan dibuatkan dalam daftar Pustaka.

Yogyakarta, 17 Januari 2023



Novandra Setyo

NIM. 1610198123

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir tidak lepas dari dorongan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Kedua orangtua, Bapak Agus Prasetya Gunawan dan Ibu Dwi April beserta kakak Agus Ratriana dan adik Suherman Tri K yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa kepada penulis.
2. Ibu Ivada Ariyani, S.T, M.Des. dan Bapak Hangga Hardhika, S.Sn.,M.Ds. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, dorongan, semangat, nasehat, kritik serta saran yang membangun dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
3. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali dan Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Pemerintah daerah Yogyakarta beserta pihak Gelanggang Olahraga Klebengan, yang telah memberikan penulis izin untuk menjadikan Gelanggang Olahraga Klebengan Yogyakarta sebagai objek Tugas Akhir, survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data yang ada di lapangan.
7. Retno Widya yang selalu mendukung, membantu mendoakan dan menemani penulis selama pengerjaan tugas akhir dengan penuh kesabaran.
8. Teman-teman Yusrizal Muh, Shally Eysya, Ulfah Hanifah, Shafa, dan teman-teman jurusan Desain Interior angkatan 2016
9. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

## ***Abstract***

*The Special Region of Yogyakarta is one of the provinces on the island of Java which is known for having many large sectors to attract domestic and foreign people. One of them covers the Sports Industry sector which has become a tourist attraction in the Special Region of Yogyakarta which has absorbed the attention of the public. The attractiveness of sports in the Special Region of Yogyakarta has been in the spotlight, both for residents of Yogyakarta and outside Yogyakarta. The first design method used is through a design mindset diagram or commonly called the design process which is divided into 2 namely analysis which means examining the problem and synthesis which forms a solution to the problem being studied. The second is the design method which is divided into 3, namely the problem tracking method along with data collection. The conclusion of the concept raised through existing problems is using the development concept of "Universal Design" with unidirectional circulation with the theme of the uniqueness of Yogyakarta's unique sport, namely Jemparingan. The "Universal Design" concept of the Klebengan Sports Arena with this theme will be realized in all areas. The development which aims to make the Klebengan Sports Arena an arena that can be accessed by everyone with the theme of Yogyakarta's uniqueness is the basis for the design.*

***Keywords:*** *arena design, the uniqueness of Yogyakarta sports, sports*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBARAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir Desain .....	3
2. Metode Desain .....	5
BAB II .....	8
PRA DESAIN .....	8
A. Tinjauan Pustaka .....	8
1. Tinjauan Pustaka Unsur Lokalitas Yogyakarta .....	8
2. Tinjauan Pustaka Tentang Teori Interior Kontemporer .....	12
B. Program Desain ( <i>Programming</i> ) .....	13
1. Tujuan Desain .....	15
2. Fokus dan Sasaran Desain .....	15
3. Data.....	15
BAB III .....	41
PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN .....	41
A. Pernyataan Masalah ( <i>Problem Statement</i> ) .....	41
B. Ide dan Solusi ( <i>Ideation</i> ) .....	41

1. Identifikasi Permasalahan Ruang .....	41
2. Alur Berfikir Konsep .....	41
3. Tema dan Gaya Perancangan .....	42
4. Pengguna dan Aktivasinya .....	42
5. Referensi Desain .....	43
BAB IV .....	45
PENGEMBANGAN DESAIN .....	45
A. Alternatif Desain .....	45
1. Komposisi .....	45
2. Penjelasan Gaya dan Tema .....	47
3. Intepretasi Konsep .....	48
4. Transformasi Bentuk .....	49
5. Warna dan Materialisasi dalam Perancangan .....	50
6. Alternatif Penataan Ruang .....	51
7. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	55
8. Alternatif Pengisi Ruang .....	57
9. Perencanaan Mekanikal Elektrikal .....	63
10. Evaluasi Hasil Pemilihan Desain.....	63
11. Hasil Desain.....	71
BAB V .....	77
KESIMPULAN .....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN .....	87

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu provinsi di Pulau Jawa yang terkenal memiliki banyak sektor besar untuk menarik masyarakat nusantara dan mancanegara. Salah satunya meliputi bidang Industri Olahraga menjadi daya tarik wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta telah menyerap perhatian masyarakat. Daya tarik cabang olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta telah menjadi sorotan, baik warga asli Yogyakarta maupun luar Yogyakarta. Pada tahun 2020 telah tercatat 28 cabang olahraga yang berada di daerah Yogyakarta. Bentuk cabang olahraga di Daerah Istimewa Yogyakarta meliputi cabang olahraga atletik dan non atletik serta berbagai fasilitas pelengkap olahraga lainnya, seperti wisma, ruang *gymnasium*, dan *foodcourt*.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan provinsi dengan sektor industri olahraga yang cukup maju menjadi roda kemakmuran bagi kota Yogyakarta. Dalam hal ini kegiatan olahraga memberi dampak nyata dalam sektor perekonomian yang disebabkan meningkatnya angka penjualan yang dihasilkan dari pamor industri olahraga di daerah tersebut, seperti penjualan *merchandise*, pernak-pernik tim, kaos, dsb. Gelanggang Olahraga merupakan tempat yang cocok sebagai wadah yang bisa menyalurkan berbagai kegiatan olahraga. Berbeda dengan stadion yang hanya dikhususkan kegiatan luar ruangan (*outdoor*) gelanggang olahraga memiliki daya tarik sebagai gedung yang memiliki kegiatan *indoor dan outdoor*.

Gelanggang Olahraga Klebengan adalah gelanggan yang berada di kawasan kota dengan lingkungan mahasiswa. Masyarakat Klebengan dan sekitarnya terutama mahasiswa menggunakan gelanggang tersebut untuk berbagai macam kegiatan mulai dari kegiatan olahraga hingga kegiatan non olahraga. Hal ini didasari bahwa Gelanggang Olahraga Klebengan sendiri merupakan gelanggang yang memiliki sistem multifungsi dengan mengandalkan sirkulasi dan organisasi ruang yang baik



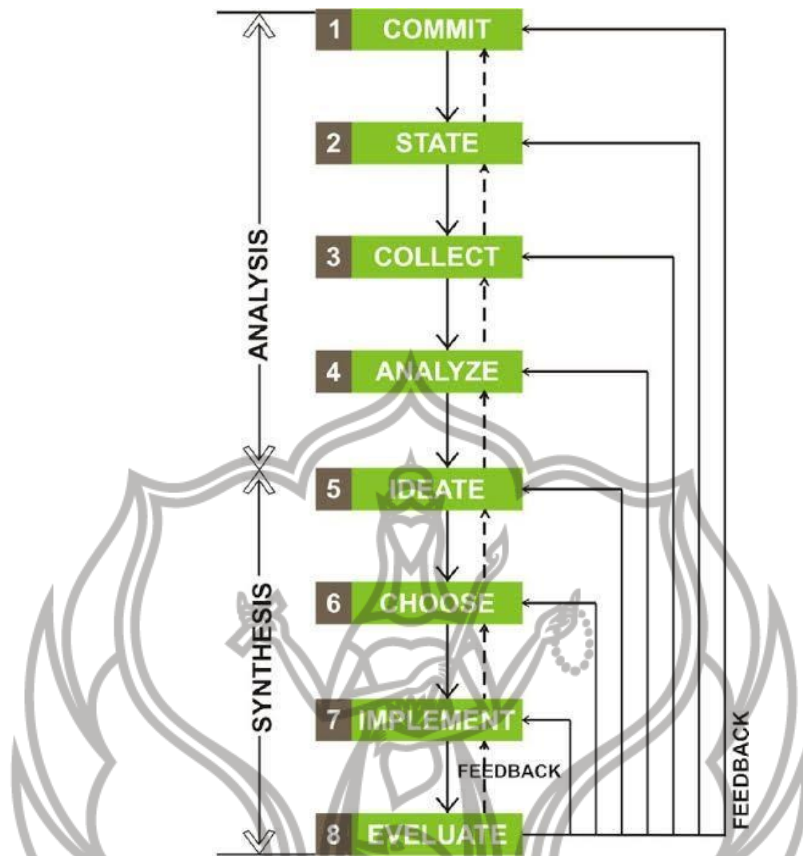
Gelanggang Olahraga Klebengan merupakan gelanggang di Yogyakarta yang berada tepatnya di wilayah Sleman yang berlokasi Jalan Agro, Karang Gayam, Caturtunggal, Kabupaten Sleman. Gelanggang Olahraga Klebengan dibangun pada tahun 2011 dan diresmikan pada tahun 2014 berfungsi sebagai kegiatan olahraga yang berlaku bagi masyarakat umum.

Berdasarkan hal-hal yang telah penulis tulis, penulis tertarik untuk mengajukan perancangan *mix use building* interior Gelanggang Olahraga Klebengan yang berada di Kabupaten Sleman sebagai tugas akhir. Gedung Olahraga yang memiliki banyak ruang multifungsi diharapkan dapat memaksimalkan potensi ruang yang akan dipadukan dengan budaya daerah sebagai daya pikat masyarakat

## **B. Metode Desain**

### **a. Diagram pola pikir desain atau biasa disebut proses desain**

Proses desain pada dasarnya dapat dibagi menjadi 2 bagian. Bagian yang pertama yaitu merupakan *Analisis*. Pada tahap ini masalah dikaji, diobservasi, dibedah, kemudian dianalisis. Pada tahap ini, desainer datang dengan proposal mengenai gagasan tentang langkah dalam pemecahan masalah. Pada tahapan kedua merupakan *Sintesis* yang pada tahapan kali ini bagian – bagian dari permasalahan dikaji bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian dapat di implementasikan. (Kilmer, 1992). Berikut skema pola pikir desain dari seorang Rosemary Kilmer yang dapat dijabarkan sebagai berikut 0028098703



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan.  
(Sumber: Rosemary Kilmer, 1992)

Gambaran di atas memberi penjelasan tentang perancangan Gelanggang Olahraga Klebengan Yogyakarta. Pola pikir terhadap perancangan yang digunakan dalam proses desain ialah analisis atau langkah memprogram dan sintesis yaitu langkah mendesain. Langkah yang pertama adalah *programming* yang merupakan proses analisis permasalahan yang akan dikaji. Langkah tersebut dilakukan saat desainer mengumpulkan seluruh data fisik, non-fisik, literatur, dan berbagai data tambahan lainnya yang mendukung. Setelah semua data dikumpulkan kemudian desainer masuk pada tahap kedua, yaitu *designing*

Langkah kedua yang kedua adalah *designing* atau mendesain yaitu suatu proses sintesis yang dapat dilakukan saat muncul beberapa alternatif solusi yang didapatkan dari permasalahan yang telah diuraikan dalam proses *programming* diawal penjabaran. Beberapa alternatif solusi yang didapatkan tersebut kemudian dipilih sebagai pemecahan yang paling efisien dan optimal

Dalam pola perancangan yang dijabarkan Rosemary Kilmer (1992) yang terlihat pada Gambar 1 dapat dijelaskan penjabarannya sebagai berikut:

- a. *Commit* artinya menerima atau berkomitmen dengan masalah.
  - b. *State* artinya adalah mendefinisikan masalah yang terjabar
  - c. *Collect* artinya mengumpulkan beberapa fakta yang dapat dibuktikan.
  - d. *Analyze* artinya mengkaji suatu permasalahan oleh data yang telah terkumpul.
  - e. *Ideate* artinya adalah mengeluarkan sebuah gagasan dalam bentuk skematik dan terkonsep.
  - f. *Choose* artinya memilih solusi alternatif yang paling sesuai dan mengoptimalkan gagasan – gagasan yang muncul.
  - g. *Implement* artinya melakukan penggambaran dalam bentuk citra 2 Dimensi dan 3 Dimensi serta presentasi yang mendukung teori beserta penjabaran diatas.
  - h. *Evaluate* artinya desainer meninjau ulang desain yang dihasilkan, apakah sudah mampu menjawab permintaan klien beserta memecahkan permasalahan yang ada di lapangan.
- b. Metode Desain
- a. Metode Penelusuran Masalah beserta Pengumpulan Data

*Collect* merupakan metode awal dalam pengumpulan data beserta analisis menurut Rosemary Kilmer . *Collect* menjadi langkah pertama dalam metode pengumpulan data berdasar fakta – fakta di lapangan. Langkah selanjutnya desainer melakukan penelitian survei lapangan untuk memperoleh data – data faktual. Sebelum melakukan survei beberapa hal yang wajib disiapkan sebagai standar wajib bekerja

dilapangan, detail objek yang akan dikunjungi, subjek yang akan ditinjau dan orang - orang yang akan berinteraksi, jumlah durasi pengerjaan yang dibutuhkan, daftar pertanyaan – pertanyaan yang akan diajukan desainer saat wawancara, serta apa yang akan di observasi secara mendalam( pertanyaan spesifik atau tema umum).

Langkah kedua merupakan pengumpulan perangkat survei. Pada bagian ini, desainer wajib mengumpulkan beberapa perangkat kunjungan seperti kamera yang merekam kejadian, buku catatan menulis alur, alat rekam sebagai bukti nyata percakapan (audio-visual), dan dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungan lapangan.

Langkah ketiga yaitu peneliti harus melakukan survei lapangan. Artinya, peneliti terjun ke lapangan untuk mendalami objek yang akan dikaji. Pada tahap ini peneliti melakukan survei seluruh objek yang ingin diamati dan objeknya yang akan peneliti kaji Gelanggang Olahraga Klebengan. Selanjutnya adalah proses dokumentasi berupa pengamatan secara empirik, penulisan catatan - catatan penting, pengambilan foto, dan pembuatan rekaman audio visual tempat tersebut. Hal tersebut nantinya akan menjadi data terorganisir yang akan dianalisis oleh peneliti.

Langkah keempat yaitu wawancara atau *interview* dengan subjek narasumber. Narasumber yang melakukan interview dengan desainer adalah Bapak Sumadi selaku Kepala UPT Stadion Maguwoharjo. Dalam tahapan ini, peneliti akan mengajukan pertanyaan – pertanyaan observasi tentang asal usul atau seluk beluk Gelanggang Olahraga Klebengan, terutama tentang Desain Interior Gelanggang Olahraga tersebut. Proses wawancara tersebut dilakukan secara terencana. Sebab sebelumnya dilakukan wawancara desainer sudah mempersiapkan daftar pertanyaan. Daftar pertanyaan tersebut akan disajikan dalam lampiran.

b. Pengembangan Desain serta Metode Pencarian Ide

Pengembangan desain serta metode dalam pencarian ide termasuk dalam tahap sintesis dibagian *ideate* yang berarti mengeluarkan gagasan dalam bentuk skematik yang terkonsep. Untuk mencari gagasan tersebut desainer kemudian mengembangkan desain yang digunakan dengan metode Matrik Pembentukan Konsep

Metode matrik pembentukan konsep ialah metode yang mengambil dua rangkaian faktor - faktor krusial dari analisis dan membuat matrik dua dimensi untuk membantu mengeksplorasi konsep-konsep dalam persimpangan – persimpangan mereka. Kunci dalam metode tersebut adalah menentukan rangkaian-rangkaian faktor yang akan digunakan. Masing- masing rangkaian tersebut harus komprehensif dan saling melengkapi agar persimpangannya koheren atau padu dengan tujuan proyek-proyek tersebut. (Kumar, 2013: 217).

Adapun cara kerja metode ini adalah sebagai berikut :

Yang Pertama ialah pilih dua rangkaian faktor untuk menyusun matrik. Dua rangkaian faktor yang dipilih adalah rangka kerja dan ide sebuah gagasan. Rangka kerja dan gagasan kemudian di diskusikan dengan tim yang selanjutnya dihasilkanlah konsep-konsep yang bermanfaat. Misalnya, pengelola gelanggang olahraga dan pengunjung gelanggang olahraga memiliki permasalahan tentang desain yang pantas di aplikasikan pada gelanggang olahraga tersebut.

Yang kedua ialah penuh sel-sel matrik dengan konsep-konsep. Konsep berikut yang dimaksudkan dalam hal ini adalah curah pendapat, kritik dan saran dari pengelola serta pengunjung. Hasil curat pendapat itu ditampung dan divisualisasikan untuk mendukung dan memudahkan komunikasi antarpengguna ruang

Yang ketiga ialah pergunakanlah metode ini untuk mengeksplorasi konsep lebih jauh. Setelah di antara kedua sel tadi terdapat sebuah celah. Matrik ini digunakan untuk sebuah tinjauan untuk mengenai dan mengisi celah.

c. Pemilihan Desain serta Metode Evaluasi

Metode evaluasi atau yang biasa disebut *evaluate* merupakan peninjauan desain yang sudah diciptakan. Apakah desain itu mampu memecahkan sebuah permasalahan yang muncul atau belum. Adapun cara metode yang digunakan dalam mengevaluasi dan melakukan pemilihan desain dalam penelitian ini yaitu evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan prototipe mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.

Cara kerja metode evaluasi dalam pemilihan desain berikut ini adalah:

Yang Pertama, Desainer membuat daftar kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia. Kemudian

Yang kedua, Desainer membuat bagan matriks evaluasi solusi, dilanjutkan membuat *spreadsheet* dengan solusi-solusi yang dicatat pada kolom pertama dan kriteria nilai pengguna dan nilai penyedia dicatat dalam kolom-kolom di kanan sebagai dua bagian terpisah.

Ketiga, lakukan penilaian terhadap solusi dengan cara memilih besaran untuk menilai masing-masing gagasan pemecahan masalah berdasarkan 2 kriteria yang berbeda, nilai pengguna dan nilai penyedia.

Keempat, petakan solusi pada peta. Petakan solusi ini berdasarkan total nilai pengguna dan penyedia dari masing-masing solusi.

Kelima, analisis distribusi solusi.

Keenam, peneliti membagikan hasil dari penelitian tersebut kemudian diskusikan untuk melanjutkan langkah-langkah selanjutnya