

**PERANCANGAN INTERIOR RUANG PENUNJANG
UNTUK KEBUTUHAN ATLET SEPAK BOLA DAN
PENGUNJUNG VVIP PADA TRIBUN UTAMA
STADION MANDALA KRIDA
YOGYAKARTA**



oleh:
MUHAMMAD HOJALI
NIM 1211867023

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

2019

ABSTRAK

Mandala Krida Stadium Yogyakarta is a sports facility building owned by the Regional Government of the Special Region of Yogyakarta which is managed by the Youth and Sport Office Department Of the Yogyakarta Education, Youth, and Sport Office. Along with the times and technological advances, interior design of Yogyakarta's Mandala Krida Stadium, the manager wants the stadium design to be an international standard and the reflection Of Yogyakarta. 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, Jogja istimewa.



Stadion Mandala Krida Yogyakarta merupakan bangunan fasilitas olahraga milik Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta yang dikelola oleh Balai Pemuda dan Olahraga Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Yogyakarta. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dalam perancangan interior Stadion Mandala Krida Yogyakarta ini, pengelola menginginkan desain stadion yang bertaraf internasional dan memiliki citra Yogyakarta 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 di tentukan 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.

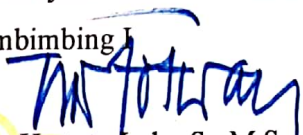
Kata Kunci : Interior, stadion, Jogja istimewa

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR RUANG PENUNJANG UNTUK KEBUTUHAN ATLET SEPAK BOLA DAN PENGUNJUNG VVIP PADA TRIBUN UTAMA STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA diajukan oleh Muhammad Hojali, NIM 1211867023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

NIP 19590306 199003 1 001

Pembimbing II


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.

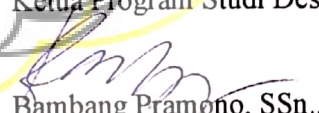
NIP 19790407 200604 1 002

Cognate


Drs. Ismael Setiawan, MM.

NIP 19620528 199403 1 002

Ketua Program Studi Desain Interior


Bambang Pramono, SSn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan Desain


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP. 19770315 200212 1 005



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran 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 ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahiim serta berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad saw. sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua dan keluarga tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a.
4. Yth. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn. dan Bapak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
5. Yth. Bapak Hangga Hardhika, S.sn., M.Ds. selaku Dosen Wali atas segala masukan dan do'anya.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, SSn., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Pimpinan serta para staff Balai Pemuda dan Olahraga DIY atas izin survey dan data-data yang diberikan.
10. Pimpinan serta para staff PT. Arsigraphi atas data-data yang diberikan.

11. Spesial thanks kepada Singgih Tri Kamanto yang sudah mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran untuk membantu menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini.
12. I Made Dwi Dian Rasmana, R. Efrem Gandhi, Gian Pingga Malista, dan Bagus Ajie Prakoso selaku tim sukses yang telah membantu proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
13. Sahabat Seperjuangan TA, Oni Krisnayaksa, Hogi Tetra Putra, Andrian Rivan Permana, Agip Enka, Ivo Satya dan teman-teman angkatan 2014-2015.
14. Teman-teman kontrakan Kontron dan sahabat-sahabat budimanku yang yang bersedia bertukar pikiran, membantu dan menghibur dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini Afif Ridho, Mas Okka Setsu, Jesica Kumala, Yoshida Putri, Tifyan Wisnu, Hafiza Aji, Endri Setyawan, Fitri Lestari, Bagas Azis, Dede Affian Surya, Herku Nanutama, Marina Armedia, Wasono Hadi, Zacky Isma Haris P, Muhammad Nashir, Windah Puspasari,
15. Teman-teman dan Kedai Wedangan Rocksugar yang selalu mendukung dan selalu memberikan *soundtrack* yang memotivasi.
16. Teman-teman seperjuangan INDIS 2012.
17. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juli 2019

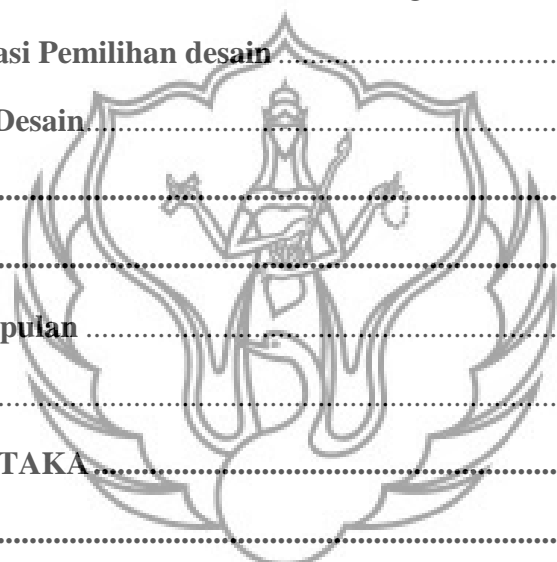
Penulis

Muhammad Hojali

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain.....	3
1. Proses Desain / Diagram Pola Pikir-Desain.....	3
2. Metode Desain	4
BAB II	6
PRA DESAIN	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Tinjauan Umum	6
B. PROGRAM DESAIN	12
1. Tujuan Perancangan.....	12
2. Sasaran Perancangan.....	12
3. Data.....	12
4. Kebutuhan Ruang	52
BAB III.....	56
PERMASALAHAN DESAIN	56
A. Pernyataan Masalah.....	56

B. Ide Solusi Desain.....	56
1. Konsep Perancangan.....	56
2. Permasalahan dan ide Solusi Permasalahan	71
BAB IV	84
PENGEMBANGAN DESAIN.....	84
A. Alternatif Desain.....	84
1. Alternatif Estetika Ruang.....	84
2. Alternatif Penataan Ruang	92
3. Alternatif Element Pembentuk Ruang	105
B. Evaluasi Pemilihan desain.....	114
C. Hasil Desain.....	115
BAB V.....	132
PENUTUP.....	132
A. Kesimpulan	132
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA.....	134
LAMPIRAN.....	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan	3
Gambar 2. Stadion cekung berbentuk U di Athena, Yunani.....	6
Gambar 3 Lingkup perancangan lantai 1	16
Gambar 4 Lingkup perancangan lantai 2	16
Gambar 5 Peta lokasi Stadion Mandala Krida	18
Gambar 6 Masterplan Stadion Mandala Krida.....	19
Gambar 7 Denah lantai 1 tribun barat stadion	20
Gambar 8 Lantai 2 tribun barat stadion.....	20
Gambar 9. Denah bangunan tribun utama Stadion Mandala Krida Yogyakarta...	21
Gambar 10 Fasad bangunan stadion	22
Gambar 11 Tribun utama stadion.....	22
Gambar 12. Lobby	23
Gambar 13. Lobby	23
Gambar 14. Ruang ganti pemain.....	24
Gambar 15. Ruang ganti pemain.....	24
Gambar 16. Ruang pemanasan.....	25
Gambar 17. Ruang Pemanasan	25
Gambar 18. Lorong Menuju Lapangan	26
Gambar 19. Lorong Menuju Lapangan.....	26
Gambar 20. Ruang meeting.....	27
Gambar 21. Ruang Wasit	27
Gambar 22. Ruang ofisial pertandingan.....	28
Gambar 23. Ruang kantor pengelola.....	28
Gambar 24. Ruang penonton <i>VVIP</i>	29
Gambar 25. Ruang penonton <i>VVIP</i>	29
Gambar 26. Akses untuk penonton disabilitas pada tribun timur	30
Gambar 27. Penghubung elevasi ruang pada Lorong menuju lapangan	31
Gambar 28. Penghubung elevasi pada ruang penonton <i>VVIP</i>	31
Gambar 29. Lantai ruang pemanasan.....	32
Gambar 30. Dinding pada lorong menuju lapangan	33

Gambar 31. Plafond pada lobby	33
Gambar 32 Plafond pada ruang pemanasan	34
Gambar 33. Pencahayaan alami dari lubang ventilasi pada ruang ganti wasit	35
Gambar 34. Pencahayaan buatan menggunakan lampu TL pada loket	35
Gambar 35. Lubang ventilasi pada area lorong	36
Gambar 36. Lubang ventilasi pada area tribun penonton	36
Gambar 37. Sistem mekanikal elektrikal pada bangunan stadion.....	37
Gambar 38. Element Dekoratif pada bangunan stadion.....	37
Gambar 39. Standar jarak pandang penonton	38
Gambar 40. Zona keamanan stadion.....	39
Gambar 41 Ketentuan standar ukuran lapangan sepak bola	40
Gambar 42. Gelanggang Tipe A	41
Gambar 43. Gelanggang Tipe B.....	42
Gambar 44. Gelanggang Tipe C.....	42
Gambar 45. Orientasi Lapangan.....	43
Gambar 46. Standard ruang ganti.....	44
Gambar 47. Standard ruang ganti pemain.....	45
Gambar 48. Standard ruang VVIP.....	48
Gambar 49. Standar shower	50
Gambar 50. Standar resepsionis.....	50
Gambar 51. Standar tempat duduk sofa	51
Gambar 52. Standar sirkulasi disabilitas.....	51
Gambar 53. Standar area medis	51
Gambar 54. Logo branding kota Yogyakarta lama	57
Gambar 55. Logo branding kota Yogyakarta baru.....	57
Gambar 56. Filosofi logo Jogja.....	58
Gambar 57. Filosofi logo Jogja.....	58
Gambar 58. Sumbu imajiner jogja	59
Gambar 59. Bentuk karakter garis pada logo Jogja	60
Gambar 60. Konsep Zoning	61
Gambar 61. Penerepan falsafah <i>Hamemayu Hayuning Bawana</i> dalam interior stadion	62

Gambar 62. Skema warna	63
Gambar 63. Pola warna gradasi	63
Gambar 64. Aluminium composite panel	64
Gambar 65. Wiremesh	64
Gambar 66. Kaca tempered.....	65
Gambar 67. Keramik.....	66
Gambar 68. Rubber flooring	66
Gambar 69. Multipleks.....	67
Gambar 70. Kayu jati	67
Gambar 71. Plat Besi Berlubang.....	67
Gambar 72. Referensi desain lobby	68
Gambar 73. Referensi desain ruang ganti.....	69
Gambar 74. Referensi desain ruang Penonton VVIP.....	70
Gambar 75. Referensi desain ruang Konferensi Pers.....	70
Gambar 76. Referensi desain ruang medis.....	71
Gambar 77. Ide solusi pemecahan masalah	74
Gambar 78. Ilustrasi idesolusi pemecahan masaalah area lobby	75
Gambar 79. Ilustrasi ide solusi pemecahan masalah area lobby.....	77
Gambar 80. Ilustrasi ide solusi pemecahan masalah Ruang medis.....	78
Gambar 81. Ilustrasi ide solusi pemecahan masalah ruang konferensi pers.....	79
Gambar 82 Pengembangan bentuk.....	84
Gambar 83. Transformasi bentuk dari beringin kembar	85
Gambar 84. Ide bentuk plafond area lobby.....	85
Gambar 85. Dinding Mural	86
Gambar 86. Dinding Infografi	86
Gambar 87. Dinding element estetis	87
Gambar 88. Suasana Lobby area duduk.....	87
Gambar 89. Area Resepsionis	88
Gambar 90. area team briefing.....	88
Gambar 91. Transformasi bentuk gelombang pantai	89
Gambar 92. Suasana Ruang Ganti Atlet area Locker	90
Gambar 93. Suasana Area Pemanasan	90

Gambar 94. ide ruang konferensi pers	91
Gambar 95. Suasana Ruang Penonton VVIP area tribun.....	92
Gambar 96. Diagram Matrix Pengguna Ruang Untuk Atlet dan Manajeman Klub	92
Gambar 97. Diagram Matrix Pengguna Ruang Untuk Wasit dan Official Pertandingan.....	93
Gambar 98. Diagram Matrix Pengguna Ruang Untuk Pengunjung VVIP	93
Gambar 99. Diagram Matrix Pengguna Ruang Untuk Media.....	94
Gambar 100. Diagram Matrix Pengguna Ruang Untuk Pengelola	94
Gambar 101. Diagram Buble Pengguna Ruang Untuk Atlet dan Manajeman Klub	95
Gambar 102. Diagram Buble Pengguna Ruang Untuk Wasit dan Official Pertandingan.....	95
Gambar 103. Diagram Bubble Pengguna Ruang Untuk Pengunjung VVIP.....	96
Gambar 104. Diagram Buble Pengguna Ruang Untuk Media	96
Gambar 105. Diagram Buble Pengguna Ruang Untuk Pengelola	97
Gambar 106. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 1.....	98
Gambar 107. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2.....	99
Gambar 108. Zoning dan Sirkulasi Lantai 1 Alternatif 2.....	100
Gambar 109. Zoning dan Sirkulasi Lantai 2 Alternatif 2.....	101
Gambar 110. Layout Lantai 1 Alternatif 1.....	102
Gambar 111. Layout Lantai 1 Alternatif 2.....	103
Gambar 112. Layout Lantai 2 Alternatif 1.....	104
Gambar 113. Layout Lantai 2 Alternatif 2.....	104
Gambar 114. Rencana Lantai 1 Alternatif 1	105
Gambar 115. Rencana Lantai 2 Alternatif 1	107
Gambar 116. Rencana Lantai 2 Alternatif 2	107
Gambar 117. Renaca plafond Lantai 1 Alternatif 1	108
Gambar 118. Rencana plafond 1 Alternatif 2	109
Gambar 119. Rencana Plafond Lantai 2 Alternatif 1.....	110
Gambar 120. Rencana Lantai 2 Alternatif 2	110
Gambar 121. Meja Resepsionis Alternatif 1	111

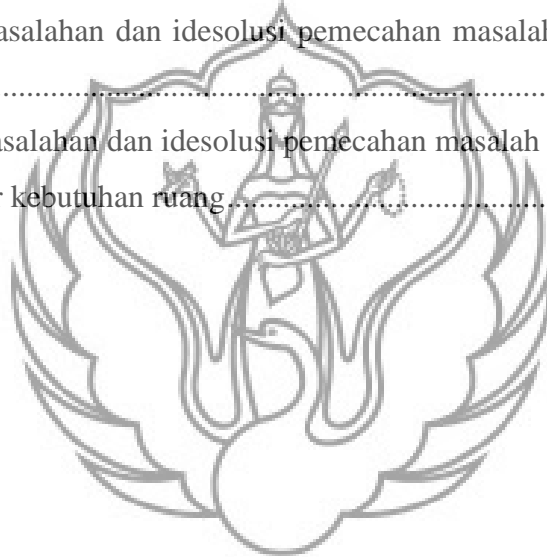
Gambar 122. Meja Resepsionis Alternatif 2.....	111
Gambar 123. Kursi Tunggu Alternatif 1	112
Gambar 124. Kursi Tunggu Alternatif 2.....	112
Gambar 125. Locker Atlet Alternatif 1	113
Gambar 126. Locker Atlet Alternatif 2.....	113
Gambar 127. Digital rendering lobby area customer service.....	115
Gambar 128. Digital rendering lobby	115
Gambar 129. Digital rendering lobby area duduk.....	116
Gambar 130. Digital Rendering Lobby Area Duduk.....	117
Gambar 131. Digital Rendering Lobby.....	117
Gambar 132. Digital rendering ruang VVIP area tribun	118
Gambar 133. Digital rendering ruang VVIP area tribun	118
Gambar 134. Digital rendering ruang VVIP area Perjamuan	119
Gambar 135. Digital rendering ruang VVIP area Perjamuan	119
Gambar 136. Digital rendering ruang ganti pemain area pemanasan	120
Gambar 137. Digital rendering ruang ganti pemain area pemanasan	120
Gambar 138. Digital rendering ruang ganti pemain	121
Gambar 139. Digital rendering ruang ganti pemain area pijat.....	121
Gambar 140 Digital rendering ruang ganti pemain area toilet dan shower	122
Gambar 141. Digital rendering ruang konferensi pers.....	122
Gambar 142. Digital rendering ruang konferensi pers.....	123
Gambar 143. Digital rendering ruang konferensi pers.....	123
Gambar 144. Digital rendering ruang medis.....	124
Gambar 145. Digital rendering ruang medis.....	124
Gambar 146. Sketsa Perspektif Lobby.....	125
Gambar 147. Sketsa Perspektif Ruang VVIP area bar.....	125
Gambar 148 Dinding partisi background area customer service	126
Gambar 149 Dinding Partisi.....	126
Gambar 150 Dinding Partisi Ruang VVIP	127
Gambar 151. Lampu Gantung.....	127
Gambar 152. Poster 1	128
Gambar 153. Poster 2	128

Gambar 154. Poster 3	129
Gambar 155. Katalog	129
Gambar 156. Animasi	130
Gambar 157. Maket.....	130
Gambar 158. Maket.....	131
Gambar 159. Skema bahan	131



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi Stadion	9
Tabel 2. Lingkup perancangan (Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017).....	15
Tabel 3. Fungsi, Pengguna Ruang dan Kebutuhan Ruang.....	16
Tabel 4. Standar kebutuhan ruang ganti atlet.....	52
Tabel 5. Standar kebutuhan ruang Konferensi pers	53
Tabel 6. Standar kebutuhan ruang medis dan ruang doping	54
Tabel 7. Standar kebutuhan ruang medis dan ruang doping	55
Tabel 8. Permasalahan dan idesolusi pemecahan masalah area lobby.....	74
Tabel 9. Permasalahan dan idesolusi pemecahan masalah ruang ganti	76
Tabel 10. Permasalahan dan idesolusi pemecahan masalah Ruang Medis.....	77
Tabel 11. Permasalahan dan idesolusi pemecahan masalah ruang konferensi pers	78
Tabel 12. Permasalahan dan idesolusi pemecahan masalah ruang <i>VVIP</i>	80
Tabel 13. Daftar kebutuhan ruang.....	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sepak bola merupakan salah satu cabang olah raga paling populer dan digemari bukan hanya di Indonesia bahkan juga didunia saat ini. Di Yogyakarta animo masyarakat akan sepak bola cukup tinggi, hal tersebut di karenakan terdapat beberapa tim sepak bola yang tersebar di beberapa wilayah di Yogyakarta yang memiliki pendukung fanatik masing-masing. Pada saat berlangsung sebuah pertandingan sepak bola dalam sebuah stadion, akan selalu dipadati oleh penonton dengan jumlah bisa mencapai puluhan ribu orang. Menyaksikan pertandingan sepak bola di dalam stadion akan mampu menghadirkan pengalaman emosional yang tidak dapat dirasakan secara langsung dibandingkan hanya dari sebuah layar kaca.

Stadion merupakan sarana paling penting dalam olahraga cabang sepak bola. Stadion Mandala Krida terletak di Kecamatan Umbulharjo Kota Yogyakarta, Provinsi DIY dan dibangun pada tahun 1971 dan di resmikan tahun 1977. Stadion ini merupakan *home base* bagi pertandingan kandang klub sepakbola Persatuan Sepak Bola Indonesia Mataram atau lebih dikenal dengan nama PSIM Yogyakarta. Stadion Mandala Krida merupakan salah satu stadion tertua di Yogyakarta yang menjadi kebanggaan masyarakat Yogyakarta pada eranya. Tidak adanya pembangunan stadion selama kurang lebih 30 tahun menjadikan Stadion Mandala Krida kalah pamor dibandingkan dengan stadion lain di wilayah DIY yaitu Stadion Sultan Agung di Bantul dan Stadion Maguwoharjo di Sleman.

Pada tahun 2013 Stadion Mandala Krida direnovasi, menurut pihak kontraktor perencana stadion yang baru, kondisi Stadion Mandala Krida yang lama belum memenuhi standar sebuah bangunan stadion. Banyak fasilitas stadion yang sudah tidak memadai untuk menggelar pertandingan kompetisi sepak bola yang semakin berkembang. Pihak Pemerintah Provinsi DIY

merencanakan pengembangan Stadion Mandala Krida sebagai kawasan pusat olahraga di Yogyakarta. Untuk renovasi bangunan stadion sendiri pihak pengelola menargetkan bangunan stadion yang bisa menggelar event pertandingan sepakbola yang berskala Internasional. Proses renovasi stadion sendiri sudah selesai dan diresmikan oleh Gubernur DIY Sri Sultan HB X pada tanggal 10 Januari 2019.

Sebagai sebuah bangunan stadion yang di targetkan untuk mampu menggelar event pertandingan sepak bola berskala internasional, Stadion Mandala Krida Yogyakarta harus memenuhi standar internasional bangunan stadion yang telah di tentukan oleh badan asosiasi sepak bola internasional yaitu Federation of International Football Association (FIFA). Pasca renovasi bangunan stadion Mandala Krida Yogyakarta, masih ada beberapa permasalahan yang harus dibenahi 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, serta faktor keamanan dan kenyamanan yang perlu di benahi lagi dalam interior stadion. Selain itu, Stadion ini diharapkan mampu mencitrakan Yogyakarta dikarenakan Stadion Mandala Krida sendiri merupakan stadion utama di Yogyakarta yang menjadi kebanggaan masyarakat Yogyakarta.

Perancangan ini difokuskan pada kebutuhan ruang penunjang untuk atlet sepak bola dan pengunjung VVIP pada bangunan tribun utama Stadion Mandala Krida Yogyakarta. Kebutuhan ruang penunjang untuk Atlet sepak bola meliputi, ruang ganti pemain, ruang pemanasan, ruang medis, ruang konferensi pers, shower dan toilet. Kebutuhan ruang penunjang untuk pengunjung VVIP meliputi ruang penoton VVIP yang mencakup 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. Dengan perancangan kembali interior Stadion Mandala Krida yang mengacu standar FIFA serta mempertimbangkan aspek fungsi, keamanan, kenyamanan dan estetis, yang di kemas secara modern serta memiliki karakter Yogyakarta ini diharapkan akan

mampu menjadikan Stadion Mandala Krida sebagai salah satu stadion unggulan yang mampu bersaing dengan stadion-stadion lain yang berada di Indonesia. Selain itu juga di harapkan mampu menumbuhkan *spirit* positif bagi pengguna stadion baik pengunjung maupun atlet pada saat bertanding dan memberikan pengalaman visual yang berbeda dengan stadion lain.

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. Bagan Pola Pikir Perancangan

(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Pada Perancangan Interior Tribun Utama Stadion Mandala Krida Yogyakarta 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 Mandala Krida untuk melakukan wawancara dengan pihak pengelola Stadion serta Pihak-Pihak Pengguna Stadion, mengumpulkan data dan permasalahan berkaitan dengan kondisi stadion sebelum renovasi, observasi tata kondisi ruang Stadion pasca renovasi, 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 dilapangan serta apakah desain tersebut sudah sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan.

