

**PERANCANGAN INTERIOR PSIM STORE DAN
CAFE YOGYAKARTA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Oleh:

Paksi Surya Alam

NIM 1612053023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR JURUSAN
DESAIN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT SENI
INDONESIA YOGYAKARTA 2020**

Abstrak

Retail adalah penjualan eceran meliputi semua aktivitas yang melibatkan penjualan barang atau jasa pada konsumen akhir untuk dipergunakan yang sifatnya pribadi, bukan bisnis. Sedangkan *store* merupakan suatu konsep ruang produktif yang mewadahi aktivitas usaha seperti *retail* dengan jenis benda atau barang yang khusus. Selanjutnya *cafe* merupakan ruang yang utamanya menyediakan kopi dan sejenisnya seperti, *latte, cappuccino, espresso*, hingga terkadang *alcohol*. Tujuan perancangan interior PSIM Store dan Cafe Yogyakarta yaitu agar mampu mewadahi *supporter* ataupun penggemar sepakbola khususnya di Yogyakarta dengan menciptakan kondisi yang menguntungkan antara penggemar sepakbola dan masyarakat sekitar serta mampu mengoptimalkan daya beli penggemar sehingga dapat menyokong keberlangsungan klub. Metode yang digunakan dalam perencanaan ini adalah *discovery, interpretation, ideation, experimentation*, dan *evolution* yaitu mengumpulkan data yang selanjutnya di olah sedemikian rupa sehingga mampu menciptakan alternatif-alternatif desain yang dapat mencapai tujuan dari perancangan dan pada akhirnya desain ini dapat terus dikembangkan dikemudian hari. Konsep yang diangkat dalam perancangan ini adalah Menisik Agregat menilik dari kondisi klub yang cenderung kurang berprestasi yang kemudian ditisik dengan harapan dapat membalikkan keadaan hingga berbuah agregat kemenangan. Gaya yang diangkat dalam perancangan ini ialah Modern dengan dilengkapi oleh elemen-elemen interior lainnya. Penerapan konsep ini diharapkan mampu mengoptimalkan aktivitas dalam sebuah *store* dan *cafe* maupun masyarakat sekitar.

Kata kunci: interior, store, cafe, football, modern

Abstract

Retail is single item sales including all activities that involve the sale of goods or services to end consumers for personal, not business use. Whereas the store is a productive space concept that accommodates business activities such as retailing with special types of objects or goods. Hereafter the cafe is a space that mainly provides coffee and the like, such as lattes, cappuccinos, espresso, and sometimes alcohol. The purpose of PSIM Store and Cafe Yogyakarta interior design is to be able to accommodate supporters or fans of football, especially in Yogyakarta by creating favorable conditions between football fans and the surrounding community and being able to optimize the purchasing power of fans so as to support the sustainability of the club. The method used in this planning is discovery, interpretation, ideation, experimentation, and evolution which is to collect data which is then processed in such a way as to be able to create design alternatives that can achieve the goals of design and ultimately this design can continue to be developed in the future. The concept raised in this design is “Menisik Agregat” or darnning the aggregation by considering the conditions of the club that tends to underachievers who then darned in the hope that it could turn things around to produce an aggregate victory. The style adopted in this design is Modern, complemented by other interior elements. The application of this concept is expected to be able to optimize activities in a store and cafe with the surrounding community.

Keywords: : interior, store, cafe, football, modern

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PSIM STORE DAN CAFE YOGYAKARTA
 diajukan oleh Paksi Surya Alam, NIM 1612053023, program studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 20 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Dosen Pembimbing I / Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

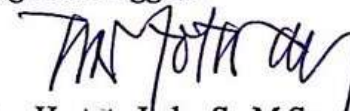
Dosen Pembimbing II / Anggota



Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19860924 201404 2 001 / NIDN. 0024098603

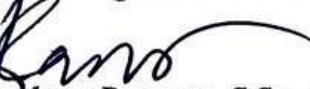
Cognate/ Anggota



Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.

NIP. 19590306 199003 1 001 / NIDN. 0006035908

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota



Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP. 19730830 200501 1 001 / NIDN. 0030087304

Ketua Jurusan / Ketua



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

NIP. 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui

Dekan Fakultas Seni Rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108199303 1 001 / NIDN. 0008116906

PRAKATA

Dengan mengucapkan puji syukur alhamdulillah dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Interior PSIM Store dan Cafe Yogyakarta”** yang merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Harapan penulis semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini tidak lepas dari dorongan bimbingan dan bantuan pihak lain sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas segala kemudahan dan rahmat yang telah diberikan
2. Ibu Effy Zuliani Hadi, Ayah Amirudin serta Elang Candra Faturahman yang selalu memberikan *support* tiada henti
3. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan kemudahan selama proses pengerjaan tugas akhir
4. Teh Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan kemudahan selama pengerjaan tugas akhir
5. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Kaprodi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, atas segala ilmu yang telah diberikan
8. Melisa Renata yang selalu memberikan perhatian dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir ini
9. Mbak Febi yang telah membantu jarak jauh selama proses pengerjaan tugas akhir
10. Dhea, Ucup dan Abid yang sudah bersedia meluangkan waktu liburannya untuk membantu pengerjaan tugas akhir ini

11. Mas Hanif dan Mas Riaz yang sudah meluangkan waktu dan tenaga
 12. COVID-19 yang datang tak terduga dan memberi atribut tugas akhir tahun ini berbeda dengan tahun lainnya
 13. Seluruh teman-teman satu angkatan Guratan yang telah mengisi hari-hari penulis selama menuntut ilmu di Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
 14. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu
- Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir perancangan ini jauh dari kata sempurna, bagi penyusun, Bahasa, maupun penulisannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran membangun dami perbaikan dimasa mendatang.

Yogyakarta, 23 Juli 2020



Paksi Surya Alam

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR.....	VIII
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIII
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. METODE DESAIN	3
BAB II. PRA DESAIN.....	6
A. TINJAUAN PUSTAKA	6
1. Tinjauan Umum.....	6
2. Tinjauan Khusus.....	7
B. PROGRAM DESAIN	10
1. Tujuan Desain	10
2. Sasaran Desain.....	10
3. Data.....	10
4. Daftar Kebutuhan.....	40
BAB III. PERMASALAHAN & IDE SOLUSI	42
A. PERNYATAAN MASALAH (<i>PROBLEM STATEMENT</i>)	42
B. IDE SOLUSI DESAIN.....	46
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN.....	54
A. ALTERNATIF DESAIN (<i>SCHEMATIC DESIGN</i>).....	54
1. Alternatif Estetika Ruang	54
2. Alternatif Penataan Ruang.....	73
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	89
4. Alternatif Pengisi Ruang	98
B. EVALUASI PEMILIHAN DESAIN	106
C. HASIL DESAIN	109
1. Rendering Perspektif.....	109
2. Manual Perspektif.....	116
3. Aksonometri.....	118
4. Rencana Anggaran Biaya Interior	120
BAB V. PENUTUP	124
PENUTUP.....	124

A. KESIMPULAN.....	124
B. SARAN.....	125
DAFTAR PUSTAKA.....	127
LAMPIRAN.....	130
LAMPIRAN 1. HASIL DOKUMENTASI SURVEI	130
LAMPIRAN 2. SKEMA MATERIAL.....	131
LAMPIRAN 3. GAMBAR KERJA.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Fase pola design thinking	4
Gambar 2. 1. Logo PSIM Yogyakarta	11
Gambar 2. 2. Lokasi Stadion Mandala Krida Yogyakarta	11
Gambar 2. 3. Struktur Organisasi PSIM Yogyakarta	14
Gambar 2. 4. Denah eksisting tribun selatan Mandala Krida	15
Gambar 2. 5. Tampak potongan bangunan tribun selatan Mandala Krida ..	16
Gambar 2. 6. 3D massa eksisting tribun selatan Mandala Krida	17
Gambar 2. 7. Alokasi unit tribun selatan Mandala Krida	18
Gambar 2. 8. Fasad eksisting tribun selatan Mandala Krida	19
Gambar 2. 9. Eksisting tribun selatan Mandala Krida	19
Gambar 2. 10. Tampak depan eksisting tribun selatan Mandala Krida	20
Gambar 2. 11. Perspektif eksisting tribun selatan Mandala Krida	20
Gambar 2. 12. Sirkulasi PSIM Store Mandala Krida	23
Gambar 2. 13. Zoning PSIM Store Mandala Krida	24
Gambar 2. 14. Pola Aktivitas PSIM Store Mandala Krida	24
Gambar 2. 15. Sirkulasi PSIM Cafe Mandala Krida	25
Gambar 2. 16. Zoning PSIM Cafe Mandala Krida	25
Gambar 2. 17. Pola Aktivitas PSIM Cafe Mandala Krida	26
Gambar 2. 18. Standar display produk	27
Gambar 2. 19. Standar jangkauan display	28
Gambar 2. 20. Standar zona display sekunder	28
Gambar 2. 21. Standar zona display utama	29
Gambar 2. 22. Standar display gantung	29
Gambar 2. 23. Standar rak display	30
Gambar 2. 24. Standar meja makan	30
Gambar 2. 25. Standar zona meja bar	31
Gambar 2. 26. Standar meja resepsionis	31
Gambar 2. 27. Standar ruang ganti	32
Gambar 2. 28. Megastore Bali United	32
Gambar 2. 29. Milan Megastore	33
Gambar 2. 30. BVB-FanWelt	33

Gambar 2. 31. Barcelona Megastore	34
Gambar 2. 32. Graha Persib Bandung	38
Gambar 2. 33. Pola aktivitas ruang Graha Persib	38
Gambar 2. 34. Sirkulasi Graha Persib	39
Gambar 2. 35. Zoning Graha Persib	39
Gambar 4. 1. Alternatif 1	54
Gambar 4. 2. Alternatif 2	55
Gambar 4. 3. Mind Map PSIM Store dan Cafe	56
Gambar 4. 4. Mind Map Gaya dan Tema	56
Gambar 4. 5 Implementasi Aktivitas Menisik Pada Elemen Dekoratif	60
Gambar 4. 6 Implementasi Pola Tisik Pada Layout	61
Gambar 4. 7 Implementasi Pola Tisik Pada Furniture	62
Gambar 4. 8. Penerapan Gaya dan Tema pada Dinding	64
Gambar 4. 9. Penerapan Gaya dan Tema pada Lantai	65
Gambar 4. 10. Penerapan Gaya dan Tema pada Ceiling	66
Gambar 4. 11. Penerapan Gaya dan Tema pada Furniture	67
Gambar 4. 12. Penerapan Gaya dan Tema pada Store	68
Gambar 4. 13. Penerapan Gaya dan Tema pada Store	68
Gambar 4. 14. Penerapan Gaya dan Tema pada Cafe	69
Gambar 4. 15. Elemen Dekoratif PSIM Store dan Cafe	70
Gambar 4. 16. Colour Scheme PSIM Store dan Cafe	71
Gambar 4. 17. Material Scheme PSIM Store dan Cafe	72
Gambar 4. 18. Diagram Matrix	73
Gambar 4. 19. Diagram Bubble Alternatif 1	74
Gambar 4. 20. Diagram Bubble Alternatif 2	75
Gambar 4. 21. Diagram Bubble Alternatif 3	76
Gambar 4. 22. Block Plan Alternatif 1	77
Gambar 4. 23. Block Plan Alternatif 2	78
Gambar 4. 24. Block Plan Alternatif 3	79
Gambar 4. 25. Zoning Alternatif 1	82
Gambar 4. 26. . Zoning Alternatif 2	83

Gambar 4. 27. Zoning Alternatif 3	84
Gambar 4. 28. Layout Alternatif 1	87
Gambar 4. 29. Layout Alternatif 2	87
Gambar 4. 30. Layout Alternatif 3	88
Gambar 4. 31. Rencana Lantai <i>Cafe</i> Alternatif 1	90
Gambar 4. 32. Rencana Lantai <i>Cafe</i> Alternatif 2	90
Gambar 4. 33. Rencana Lantai <i>Store</i> Alternatif 1	91
Gambar 4. 34. Rencana Lantai <i>Store</i> Alternatif 2	91
Gambar 4. 35. Rencana Dinding <i>Store</i> Alternatif 1	93
Gambar 4. 36. Rencana Dinding <i>Store</i> Alternatif 2	93
Gambar 4. 37. Rencana Dinding <i>Cafe</i> Alternatif 1	94
Gambar 4. 38. Rencana Dinding <i>Cafe</i> Alternatif 2	94
Gambar 4. 39. Rencana Ceiling <i>Cafe</i> Alternatif 1	96
Gambar 4. 40. Rencana Ceiling <i>Cafe</i> Alternatif 2	96
Gambar 4. 41. Rencana Ceiling <i>Store</i> Alternatif 1	97
Gambar 4. 42. Rencana Ceiling <i>Store</i> Alternatif 1	97
Gambar 4. 43. Alternatif Furniture 1&2	98
Gambar 4. 44. Alternatif Furniture 1&2	98
Gambar 4. 45. Rencana Lantai <i>Cafe</i> Terpilih	106
<i>Gambar 4. 46. Rencana Lantai <i>Store</i> Terpilih</i>	107
Gambar 4. 47. Rencana Dinding <i>Store</i> Terpilih	107
Gambar 4. 48. Rencana Dinding <i>Cafe</i> Terpilih	108
Gambar 4. 49. Rencana Ceiling <i>Store</i> Terpilih	108
<i>Gambar 4. 50. Rencana Ceiling <i>Cafe</i> Terpilih</i>	109
Gambar 4. 51. Perspektif <i>Store</i> 1	109
Gambar 4. 52. Perspektif <i>Store</i> 2	110
Gambar 4. 53. Perspektif <i>Store</i> 3	110
Gambar 4. 54. Perspektif <i>Store</i> 4	111
Gambar 4. 55. Perspektif <i>Store</i> 5	111
Gambar 4. 56. Perspektif <i>Store</i> 6	112
Gambar 4. 57. Perspektif <i>Store</i> 7	112
Gambar 4. 58. Perspektif <i>Cafe</i> 1	113

Gambar 4. 59. Perspektif Cafe 2	113
Gambar 4. 60. Perspektif Cafe 3	114
Gambar 4. 61. Perspektif Cafe 4	114
Gambar 4. 62. Perspektif Cafe 5	115
Gambar 4. 63. Perspektif Cafe 6	115
Gambar 4. 64. Perspektif Manual 1	116
Gambar 4. 65. Perspektif Manual 2	116
Gambar 4. 66. Perspektif Manual 3	117
Gambar 4. 67. Aksonometri Store	118
Gambar 4. 68. Aksonometri Cafe	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Ruang dan aktivitas PSIM Store dan Café.....	21
Tabel 2. 2. Daftar kebutuhan ruang PSIM Store.....	40
Tabel 2. 3. Daftar kebutuhan ruang PSIM Café.....	41
Tabel 3. 1. Daftar Tipologi Permasalahan Store.....	43
Tabel 3. 2. Daftar Tipologi Permasalahan Café.....	44
Tabel 3. 3. Solusi Desain dan Kebutuhan Perancangan PSIM Store.....	46
Tabel 3. 4. Solusi Desain dan Kebutuhan Perancangan PSIM Café.....	51
Tabel 4. 1 Tabel Kriteria Pemilihan Alternatif Layout.....	88
Tabel 4. 2. Furniture Terpilih dan Spesifikasi	99
Tabel 4. 3. Jenis dan Spesifikasi Lampu	101
Tabel 4. 4. Jenis dan Spesifikasi AC.....	104
Tabel 4. 5. Rencana Anggaran Biaya	120
Tabel 4. 6. Analisa Harga Satuan	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Dokumentasi Survei	130
Lampiran 2. Skema Material	131
Lampiran 3. Poster dan Booklet	132

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Stadion merupakan sebuah bangunan yang umumnya digunakan untuk menyelenggarakan acara olahraga, di mana di dalamnya terdapat lapangan atau pentas yang dikelilingi tempat berdiri atau duduk bagi penonton. Sebagai kota wisata, keberadaan stadion baru bertaraf internasional menjadi peluang destinasi baru untuk Yogyakarta. Terlebih lagi, kota ini merupakan tempat lahirnya badan tertinggi sepak bola Indonesia yakni PSSI. Stadion Mandala Krida merupakan sebuah stadion yang terletak di Kota Yogyakarta, Provinsi DIY. Stadion ini dikelilingi oleh tiga jalan yaitu; sebelah timur adalah Jalan Gondosuli, sebelah selatan adalah Jalan Kenari, dan sebelah barat adalah Jalan Andong. Stadion ini digunakan untuk menggelar pertandingan sepak bola pada umumnya dan juga menggelar beberapa acara besar di Kota Yogyakarta, seperti konser grup *band*, kampanye presiden, dan Salat Ied. Stadion yang tepatnya terletak di Kelurahan Baciro ini terkenal sebagai kandang dari PSIM Yogyakarta, kesebelasan perserikatan kebanggaan masyarakat Jogja. Stadion Mandala Krida memenuhi standar untuk melangsungkan pertandingan sepakbola berskala nasional hingga internasional. Tempat duduk di stadion ini dibagi menjadi 4 kelas, yaitu VIP dan VVIP berada di tribun barat, Tribun utara dan selatan, serta tribun timur. Dengan kapasitas 35 ribu penonton memungkinkan PSIM Jogja untuk menjamu tim-tim lawan yang mempunyai suporter fanatik.

Pada tanggal 5 September 1929 berdiri sebuah klub sepak bola Perserikatan Sepak Raga Mataram atau disingkat sebagai PSM. Penggunaan nama Mataram pada klub dikarenakan pada akhir abad ke-16 kota ini merupakan pusat kerajaan Mataram Islam yang juga menjadi cikal bakal berdirinya Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat. Setelah setahun berselang nama PSM berubah menjadi PSIM karena kemiripan dengan klub lain. Pada Tanggal 19 April 1930, PSIM bersama dengan VIJ Jakarta (sekarang Persija Jakarta), BIVB Bandung (Persib Bandung), MIVB (PPSM Magelang), MVB (Madiun Putra FC), SIVB (Persebaya Surabaya), VVB

(Persis Solo), YVC (Persijap Jepara) turut membidani dan menginisiasi kelahiran PSSI dalam pertemuan yang diadakan di *Societeit* Hadiprojo Yogyakarta. Tak heran apabila kota ini dijuluki sebagai kota kelahiran PSSI (Wara, 2018). Saat ini keberadaan PSIM dan Mandala Krida tidak dapat dipisahkan. Terbentuknya manajemen baru dalam PSIM sedikit membawa angin segar untuk klub Laskar Mataram ini. Rencana pengelolaan Mandala Krida yang hendak diambil alih oleh manajemen merupakan langkah yang baik sebab hal tersebut tentu akan menguntungkan bagi PSIM dalam segi komersial dan juga stadion dalam segi perawatan yang tidak lagi menjadi beban APBD.

Inisiatif dalam penambahan beberapa fasilitas stadion yang baru dipugar ini memang dianggap perlu. Selain ada beberapa fasilitas yang belum terlengkapi, sebagai klub yang sedang belajar memiliki finansial yang mandiri perlu memutar otak dan mencari cara agar pemasukan tidak hanya berasal dari tiket pertandingan. Belajar dari salah satu klub sukses dan mandiri seperti Bali United, manajemen yang matang dan terencana memang menjadi kunci keberhasilan suatu klub. Tidak seperti dulu, saat ini PSIM tidak hanya menjadi milik anak muda atau laki-laki. Klub yang dijuluki “*warisane simbah*” ini sekarang memiliki pendukung yang beragam dari pendukung lansia, wanita hingga anak-anak. Seiring dengan perkembangan sepak bola di Indonesia, banyak klub dan kelompok pendukung mulai berbenah dan tidak hanya menjadi kebanggaan namun yang paling penting juga hiburan masyarakat itu sendiri. Selain itu, keberadaan Yogyakarta sebagai kota wisata merupakan peluang besar untuk PSIM. Kekayaan sejarah dan potensi pasar Yogyakarta cukup menjanjikan mengingat dari segi pariwisata Yogyakarta sebagai destinasi kedua setelah Bali. Keberadaan *store* dan *cafe* ini dapat menjadi wisata baru di Kota Wisata, mengingat belum adanya wisata berbasis olahraga atau *sport tourism*, obyek ini dapat menjadi opsi lain apabila berkunjung ke Yogyakarta.

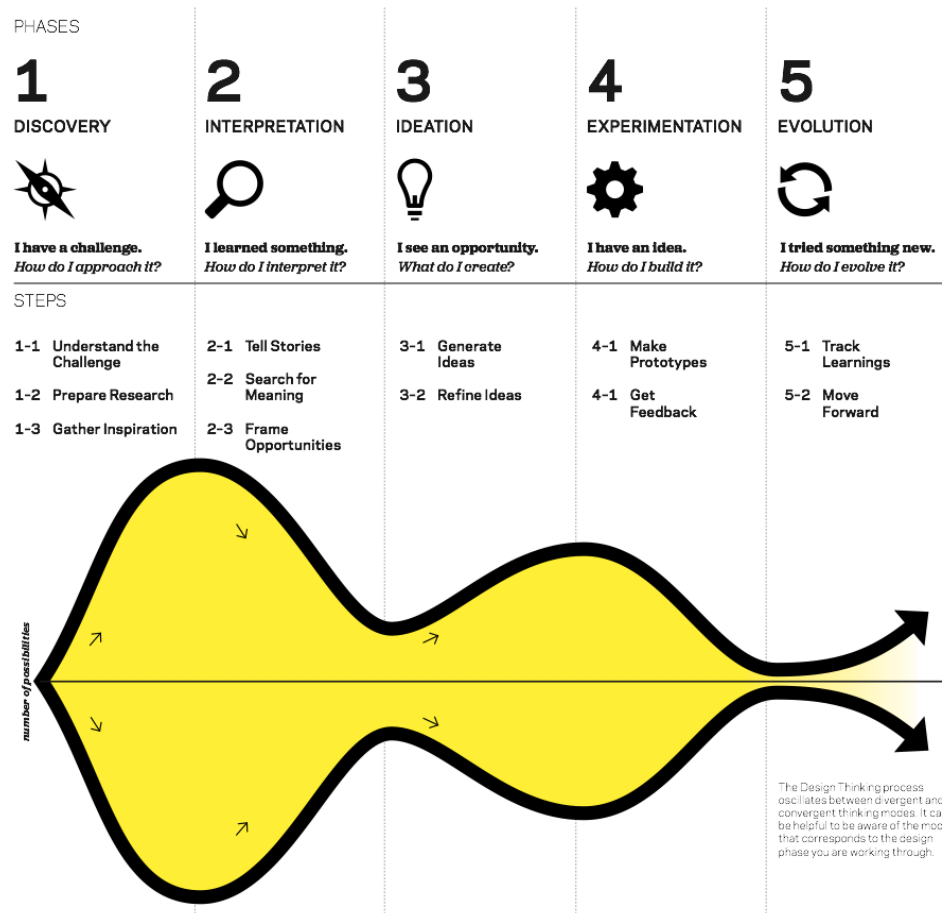
Hal lain yang juga menjadi menarik adalah adanya ikon baru di Yogyakarta Apabila selama ini mayoritas orang hanya mengenal Malioboro, bukan tidak mungkin Mandala Krida menjadi destinasi dan salah satu ikon lain di kota ini. Terlebih lagi sepakbola kini bisa memainkan peranan utama dalam pengembangan kota, negara, dan profil yang dimilikinya ke seluruh penjuru dunia, serta memberikan dorongan nyata bagi perekonomian (H, 2016). Kota Manchester di

Inggris misalnya, dengan adanya sebuah pertandingan sepakbola, hotel memiliki tingkat hunian dengan rata-rata 85%, dibandingkan dengan 70% pada hari-hari non-pertandingan. Misalnya, ketika Stadion Etihad mengadakan pertandingan Liga *Champions* UEFA antara Manchester City dan Real Madrid, tingkat hunian ke Manchester berada di 97% (Moore, 2015). Kota Manchester seperti diberitakan oleh *manchestereveningnews.co.uk* bahwa sepakbola memainkan peran kunci dalam mempromosikan kota sebagai tujuan wisata dan bisnis di seluruh dunia, dan sepakbola memberi dampak £330m setahun untuk perekonomian kota Manchester, dengan 8.500 lapangan pekerjaan terlibat untuk mendukung olahraga tersebut (Jupp, 2013).

Maka dari itu, perencanaan pembangunan *store* dan *cafe* PSIM merupakan langkah yang tepat dan dipandang perlu untuk Yogyakarta. Dengan fasilitas dan pariwisata yang belum banyak di Indonesia diharapkan dapat memberi warna baru untuk pariwisata Yogyakarta. Tidak hanya menguntungkan dari segi pariwisata, keberadaan area ini diharapkan dapat menyulut gairah olahraga di Yogyakarta yang dipandang kurang bersaing dibanding kota lainnya di Indonesia. Untuk itu keberadaan area ini merupakan perencanaan yang ideal untuk pariwisata dan masyarakat Yogyakarta saat ini dan masa mendatang.

B. Metode Desain

Metode yang digunakan dalam proses pengerjaan tugas akhir ini menggunakan metode pola pikir perancangan *Design Thinking* yang memiliki lima tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1. Fase pola *design thinking*

(Sumber: (IDEO, 2012))

a. Discovery

Tahap pertama yaitu mendapati dan memahami suatu persoalan dari fakta-fakta mengenai objek yang kemudian dialami dan digali. Kemudian setelah itu disimpulkan dan nantinya diidentifikasi hingga diformulasikan menjadi kalimat tanya.

b. Interpretation

Setelah tahap pertama dan mendapati permasalahan kemudian menerjemahkan dan menafsirkan objek hingga membentuk suatu pandangan yang nantinya akan menjadi ide.

c. *Ideation*

Tahap ini mengharuskan untuk *brainstorming* dengan berpikir secara bebas dan luas hingga menghasilkan ide yang acak. Setelah menghasilkan ide kemudian menyaring dan mengelompokkan ide-ide tersebut.

d. *Experimentation*

Tahap di mana ide-ide yang telah dihasilkan direalisasikan dalam bentuk maket, animasi, *prototype* 3D maupun 2D. Setelah merealisasikan ide tersebut lalu mendapati umpan balik baik itu kritik atau saran.

e. *Evolution*

Setelah direalisasikan dengan *prototype* kemudian dapat dikembangkan lagi apabila telah diuji dan apabila dinilai kurang maka perlu melakukan evaluasi atau perbaikan hingga dinilai layak.