

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sepak bola dewasa ini salah satu olahraga yang cukup banyak diperbincangkan, dikarenakan olahraga ini merupakan olahraga yang dapat dinikmati sebagai hiburan siapa saja di seluruh dunia. Kemajuan sepak bola di Indonesia tidak lepas dari kontribusi klub-klub sepak bola yang ada melalui pertandingan sepak bola yang selalu diselenggarakan setiap tahunnya. Melalui pertandingan klub sepak bola mampu mempertajam kemampuan tim klub sepak bola agar terus bisa meningkatkan prestasinya. Indonesia sebagai negara berkembang, terus meningkatkan kualitas persepakbolaan yang ada. Bukan hanya melalui pertandingan-pertandingan yang ada, namun didukung dengan keberadaan fasilitas yang memadai mampu meningkatkan mutu dari klub sepak bola di Indonesia. Kehadiran stadion sebagai wadah untuk mengasah kemampuan bermain tim klub sepak bola, sudah seharusnya didukung dengan fasilitas yang pantas sesuai dengan standar yang berlaku untuk dapat disebut sebuah stadion dalam skala nasional maupun internasional.

Stadion merupakan salah satu fasilitas berolahraga yang diperuntukan sebagai tempat berlangsung suatu pertandingan sepak bola dan/atau atletik serta fasilitas lain bagi penontonnya. Stadion juga merupakan salah satu keberadaan bangunan yang penting pada sebuah konteks perkotaan, dimana mampu menjadi salah satu elemen pembentuk kota (John, 2007). Terlebih lagi, stadion merupakan salah satu jenis bangunan yang dapat menjadi wajah utama dalam sebuah pertandingan yang bersifat keolahragaan baik bersifat global maupun lokal (John, 2007). Kebanyakan di setiap Daerah Tingkat II (Kabupaten) mempunyai stadion. Namun, tidak sedikit dari jumlah banyaknya stadion yang ada, hanya beberapa stadion yang bertaraf nasional/internasional. Stadion yang memenuhi standar pembentukan bangunan mampu menciptakan kenyamanan dan keamanan yang baik bagi pemain dan pengunjung di dalam stadion. Diperkuat dengan fasilitas

penunjang stadion dan segi arsitektural dalam stadion mampu meningkatkan nilai pengunjung yang datang ke stadion guna sebagai pendapatan dari pengelola stadion atau klub bola itu sendiri.

Jika ditilik sejarah awal keberadaan stadion, pada awalnya stadion difungsikan sebagai arena olimpiik dan mulai mengalami perkembangan fungsi bangunan pada abad ke 20 (John, 2007). Stadion berfungsi untuk berbagai jenis olahraga tertentu, seperti sepak bola, rugby, tenis, dan kriket, antara lain (John, 2007) Stadion sepak bola dirancang untuk dapat dialih fungsikan karena terdapat penyebab yang menjadikan stadion menjadi kompatibel. Stadion harus memenuhi beberapa persyaratan agar lebih fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai acara selain olahraga (John, 2007). Persyaratan ini termasuk ukuran dan bentuk lapangan olahraga yang ada, permukaan lapangan bermain, hubungan antara penonton dan pemain seperti jarak tribun, jenis stadion yang terbuka atau tertutup, dan tradisi olahraga nasional atau lokal yang dilakukan di stadion tersebut.

Selain itu, pemenuhan syarat dan standar mengenai pembentukan stadion dapat dilakukan dengan studi peraturan yang berlaku secara nasional. Menurut Peraturan Kementerian Pemuda dan Olahraga Nomor 7 Tahun 2021, zonasi dan sirkulasi terbagi menjadi beberapa kategori antara lain sirkulasi atau akses kedaruratan dan pelayanan khusus, sirkulasi pengunjung, sirkulasi pemain (olahragawan), sirkulasi pelatih, wasit, dan ofisial, sirkulasi pengelola pertandingan, sirkulasi media massa, sirkulasi pengelola stadion, sirkulasi penonton, dan sirkulasi kendaraan terhadap konteks perkotaan menjadi hal yang cukup krusial dalam perancangan stadion. Sirkulasi sendiri adalah sarana yang digunakan orang untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Sirkulasi sebagai jalur pergerakan manusia harus mumpuni sebagai penghubung ruang-ruang dalam suatu bangunan, baik ruang dalam maupun ruang luar.

Behavior mapping adalah penggambaran perilaku dan pengguna bangunan serta penentuan-penentuan perilaku pada pusat fisiknya dikenal sebagai mapping perilaku. Salah satu metode survei yang digunakan untuk menyelidiki

perilaku arsitektur adalah pemetaan perilaku. Menurut (Sommer, 1986), perilaku manusia dapat digambarkan sebagai sketsa atau diagram mengenai suatu area di mana orang melakukan berbagai aktivitasnya. Tujuannya sendiri adalah untuk membuat peta, menemukan jenis dan frekuensi perilaku, dan menunjukkan hubungan antara perilaku pengguna dengan ruang tertentu. Untuk mengembangkan hasil desain yang akan datang, metode ini digunakan dalam studi survei lapangan bangunan preseden yang sudah ada. Selanjutnya, hasil *behaviour mapping* dipelajari lebih lanjut dengan menggunakan sintaksis ruang. *behaviour mapping* adalah metode turunan dari metode *person centered mapping* yang digunakan dalam perancangan.

Stadion Pajajaran merupakan salah satu stadion yang berlokasi di Jalan Pemuda No 2, Tanah Sareal, Bogor, Jawa Barat 16162, Indonesia, yang juga merupakan markas klub sepak bola PSB Bogor. Stadion Pajajaran memiliki 12.000 kursi. Ada sejumlah lokasi olahraga di sekitar Stadion Padjajaran ini, termasuk lapangan basket indoor dan outdoor, lapangan softball, dan perpustakaan umum Kota Bogor. Sekarang, kondisi prasarana tidak seperti dulu lagi; stadion sepakbola tidak lagi memiliki garis putih yang memisahkan dua tim yang bertanding dan garis yang menandai batas lapangan. Stadion memiliki pagar yang berkarat, tempat duduk yang berkarat, lampu yang rusak, dan masalah lainnya. Kondisi ini tidak layak digunakan sebagai stadion untuk pertandingan sepak bola daerah dan nasional.

Menanggapi hal tersebut, Pemerintah Kota (Pemkot) Bogor menargetkan redesain Stadion Pajajaran terus dimatangkan. Pemerintah Kota (Pemkot) Bogor tengah menanti Instruksi Presiden (Inpres) terkait revitalisasi Stadion Pajajaran. Lebih lanjutnya Dedie sebagai Wakil Walikota Kota Bogor menyebutkan dalam Inpres tidak hanya melibatkan anggaran dari Pemerintah Pusat sendiri. Namun, juga diwajibkan ada anggaran pendamping dari Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD) Provinsi Jawa Barat Kota Bogor. Ke depan Pemkot Bogor membuat konsep redesain kawasan dengan membuat peningkatan kapasitas stadion utama dari 5.000 penonton menjadi 20.000 - 25.000 penonton. Urgensi

redesain stadion ini bertujuan untuk meningkatkan *sport science* di Kota Bogor agar dapat meraih prestasi lebih dalam cabang sepak bola dan atletik. Selain itu, redesain ini bertujuan agar klub-klub sepak bola di daerah Bogor khususnya Kota Bogor dapat mempunyai wadah berupa fasilitas yang memadai guna menunjang prestasi melalui pertandingan-pertandingan sepak bola di Indonesia.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka proposal tugas akhir ini berisi tentang pembahasan landasan, standar, dan program sebuah perencanaan redesain dengan pendekatan *person centered mapping* karena akan menunjang kualitas sirkulasi pada bangunan tersebut. Oleh karenanya diperlukan sebuah landasan yang mengungkapkan standar, program, dan syarat teknis perancangan dan perencanaan Stadion Pajajaran.

1.3. Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam program, perencanaan, dan perancangan redesain Stadion Pajajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Menyusun landasan perencanaan dan perancangan redesain Stadion Pajajaran dengan pendekatan *person centered mapping*.
2. Menyusun konsep desain bangunan Stadion Pajajaran menjadi Stadion Tipe B yang mengacu kepada standar berdasarkan Peraturan Kementerian Pemuda dan Olahraga yang berlaku pada perancangan stadion, sehingga dapat menciptakan stadion dengan kualitas keamanan dan kenyamanan yang baik bagi seluruh pengguna stadion.
3. Membuat rancangan bangunan Stadion Pajajaran yang memiliki nilai keandalan bangunan pada aspek, kenyamanan, kemudahan, dan keselamatan serta menjadi sarana latihan dan pertandingan yang memadai bagi klub sepak bola di Kota Bogor
4. Membuat rancangan bangunan Stadion Pajajaran yang representatif sebagai ikon dari sepak bola di Kota Bogor.

1.4. Manfaat

Manfaat yang dicapai dalam program, perencanaan, dan perancangan redesain Stadion Pajajaran, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Landasan program, perencanaan, dan perancangan arsitektur (LP3A) ini memberi manfaat teoritis kepada mahasiswa berupa landasan, standar, dan program sebuah perencanaan redesain Stadion Pajajaran dengan pendekatan *person centered mapping*.

2. Manfaat Praktis

Landasan program, perencanaan, dan perancangan arsitektur (LP3A) berjudul Redesain Stadion Pajajaran Menjadi Stadion Tipe B di Kota Bogor dengan pendekatan *person centered mapping* memberikan manfaat praktis kepada Pemerintah Kota Bogor, pengelola, dan pihak bersangkutan berupa landasan perencanaan desain Stadion Pajajaran agar dapat digunakan sebaik-baiknya.

1.5. Ruang Lingkup

Lingkup kajian yang terdapat disini terdiri dari dua jenis yaitu lingkup substansial dan lingkup spasial

1. Ruang Lingkup Substansial

Lingkup substansial mencakup aspek-aspek arsitektural perencanaan dan perancangan Redesain Stadion Pajajaran. Lingkup pembahasan dibatasi pada permasalahan yang berkaitan dengan aspek-aspek arsitektural. Permasalahan di luar aspek-aspek arsitektural akan dibahas secara singkat dengan syarat masih dianggap melengkapi atau berkaitan dengan permasalahan utama.

2. Ruang Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial dari landasan program perencanaan dan perancangan arsitektur ini adalah Stadion Pajajaran yang berada di Jalan Pemuda No 2, Tanah Sareal, Tanah Sareal, Bogor, Jawa Barat.

1.6. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan untuk penyusunan landasan program, perencanaan, dan perancangan arsitektur dengan judul Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan Person Centered Mapping di Kota Bogor menggunakan dengan pendekatan berupa kuantitatif dengan metode simulasi keruangan, dan metode person centered maps berdasarkan preseden dibagi menjadi beberapa tahapan antara lain:

1. Pendekatan Perencanaan dan Perancangan

Pada pendekatan perencanaan dan perancangan, penulis melakukan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan metode deskriptif naratif dan penulis melakukan dengan pendekatan kuantitatif dengan metode uji simulasi dengan software space syntax.

2. Tahapan Perencanaan dan Perancangan

a) Tahap Persiapan

Dalam tahap ini, penulis menggunakan metode kualitatif studi literatur untuk menemukan objek, batasan perancangan, isu, latar belakang perancangan, permasalahan, dan pendekatan yang akan digunakan penulis dalam merancang objek bangunan.

b) Tahap Pengumpulan Data

Dalam tahap ini, penulis menggunakan metode deskriptif naratif untuk menggali informasi mengenai Stadion Pajajaran, syarat teknis perencanaan stadion, pendekatan untuk perencanaan stadion, dan hal-hal lain yang menunjang perencanaan dan perancangan stadion. Pengumpulan data literatur pada penelitian ini didapatkan melalui studi literatur dari internet, buku, dan jurnal terkait. Penulis

juga menggunakan metode observasi berupa survey lapangan ke Stadion Pajajaran untuk mendapatkan data riil perihal kondisi eksisting, mengumpulkan data melalui pengamatan behavior mapping di stadion, wawancara, dan dokumentasi terhadap kondisi di lapangan. Penulis juga melakukan studi banding ke Jakarta Internasional Stadion dan Stadion Chandrabaga untuk melihat bagaimana sebuah stadion berdiri dan merasakan sensasi berada di stadion sebagai pengguna stadion.

c) Tahap perencanaan dan Perancangan

Dalam tahap ini, penulis merancang rancangan redesain Stadion Pajajaran melalui pendekatan person centered mapping untuk membentuk suatu programming ruang di dalam stadion agar hubungan keruangan di dalam stadion mencapai integrasi yang tinggi. Hal ini bertujuan agar seluruh civitas stadion mudah untuk mencapai satu ruang dengan ruang yang lainnya di dalam stadion. Hal ini juga bertujuan agar apabila terjadi hal tidak terduga di stadion, pengunjung atau pengguna bangunan mampu melakukan proses evakuasi dari dalam menuju luar stadion dengan aman dan mudah.

1.7. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mengenai program perencanaan dan perancangan arsitektur Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan Person Centered Mapping di Kota Bogor.

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang pengemabilan judul objek rancangan, tujuan, ruang lingkup, dan hal mendasar yang dapat digunakan sebagai referensi dalam tahapan perencanaan Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan Person Centered Mapping di Kota Bogor.

1.2. Tujuan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai tujuan yang akan dicapai dalam perencanaan rancangan Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan Person Centered Mapping di Kota Bogor.

1.3. Manfaat

Pada bagian ini menjelaskan mengenai ruang lingkup substansial dan ruang lingkup spasial dalam perencanaan perancangan Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan *Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

1.4. Metode Pembahasan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan penulis dalam perencanaan perancangan Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan *Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

1.5. Sistematika Pembahasan

Pada bagian ini berisi mengenai susunan penyajian proposal tugas akhir Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan *Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

BAB II PENDAHULUAN

2.1. Tinjauan Umum Stadion

Pada bagian ini berisi mengenai susunan kajian berupa pengertian, klasifikasi, kegiatan utama stadion, geometri stadion, fasilitas dasar stadion, dan fasilitas media stadion yang dapat digunakan untuk perencanaan perancangan proposal tugas akhir Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan *Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

2.2. Tinjauan Ketentuan Perencanaan Stadion

Pada bagian ini berisi mengenai susunan kajian berupa keberadaan lokasi, jarak pandang, zona keamanan, orientasi lapangan, kompartemenisasi dan tempat duduk penonton, pemisah lapangan dan penonton, dan drainase lapangan.

2.3. Tinjauan Sirkulasi

Pada bagian ini berisi mengenai susunan kajian berupa pengertian sirkulasi dan elemen sirkulasi untuk perencanaan perancangan proposal tugas akhir Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan *Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

2.4. Tinjauan Space Syntax

Pada bagian ini berisi mengenai susunan kajian berupa pengertian space syntax, aspek connectivity, aspek integrity, aspek interlligibility untuk perencanaan perancangan proposal tugas akhir Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan *Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

2.5. Tinjauan Stadion Pajajaran

Pada bagian ini berisi susunan kajian berupa deskripsi Stadion Pajajaran dan kondisi lapangan area tapak dan bangunan untuk perencanaan perancangan proposal tugas akhir Redesain Stadion Pajajaran Dengan *Pendekatan Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

2.6. Tinjauan Preseden

Pada bagian ini berisi susunan kajian berupa deskripsi dan profil Stadion Manahan Solo dan Stadion Chandrabaga Bekasi yang dapat dijadikan acuan untuk perencanaan perancangan proposal tugas akhir Redesain Stadion Pajajaran Dengan Pendekatan *Person Centered Mapping* di Kota Bogor.

BAB III TINJAUAN LOKASI

3.1. Tinjauan Umum Wilayah Kota Bogor

Pada bagian ini berisi mengenai letak geografis, iklim di Kota Bogor, kondisi topografo Kota Bogor dan Rencana Detail Tata Ruang Kota Bogor.

3.2. Tinjauan Umum Kelurahan Tanah Sereal

Pada bagian ini berisi mengenai deskripsi umum mengenai Kelurahan Tanah Sereal di Kota Bogor

BAB IV PENDEKATAN PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

4.1. Pendekatan Aspek Fungsional

Pada bagian ini berisi mengenai aspek pendekatan pengguna bangunan dan aktivitas pengguna bangunan, pendekatan hubungan ruang dan pemetaan sirkulasi, pendekatan kebutuhan ruang dan syarat khusus ruang, pendekatan kapasitas penonton, dan pendekatan besaran ruang.

4.2 Pendekatan Aspek Kontekstual

Pada bagian ini berisi mengenai aspek pendekatan pemilihan tapak, pendekatan alternatif dan penilaian tapak, tinjauan tapak terpilih, dan analisis tapak.

4.3 Pendekatan Aspek Arsitektural

Pada bagian ini berisi mengenai aspek pendekatan sirkulasi ruang luar utama stadion, pendekatan orientasi bangunan dan tata letak stadion utama, pendekatan sirkulasi ruang dalam stadion, dan pendekatan peraturan bangunan setempat.

4.4 Pendekatan Aspek Teknis

Pada bagian ini berisi mengenai aspek pendekatan sistem struktur bangunan dan sistem performen bangunan.

4.5 Pendekatan Aspek Kinerja

Pada bagian ini berisi mengenai aspek pendekatan sistem pencahayaan, sistem kebakaran, sistem drainase, sistem penempatan kamera *broadcasting*, sistem jaringan listrik, dan sistem penangkal petir.

BAB V PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

5.1 Program Ruang

Pada bagian ini berisi mengenai rekapitulasi program ruang.

5.2 Tinjauan Tapak

Pada bagian ini berisi mengenai rekapitulasi tinjauan tapak.

5.3 Aspek Arsitektural

Pada bagian ini berisi mengenai rekapitulasi aspek arsitektural.

5.4 Aspek Teknis

Pada bagian ini berisi mengenai rekapitulasi aspek teknis.

5.5 Aspek Kinerja

Pada bagian ini berisi mengenai rekapitulasi aspek kinerja.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN