

**LANDASAN KONSEPSUAL
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

'PENATAAN ULANG STADION MANDALA KRIDA YOGYAKARTA'

TUGAS AKHIR SARJANA STRATA SATU

Disusun oleh:

ANDIKA PURNAMA

NPM : 00.01.10350



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2 0 0 6**

Lembar Pengesahan

LANDASAN KONSEPSUAL TUGAS AKHIR

Judul Proyek : PENATAAN ULANG STADION MANDALA
KRIDA YOGYAKARTA

Periode : II Semester Ganjil Tahun Ajaran 2006/2007

Penyusun : Andika Purnama

No. Mahasiswa : 10809 / TA

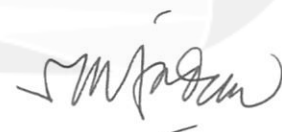
NPM : 01 01 10809

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


(Ir. H. Ismartono PR, MIHSc)


(Ir. MK. Sinta Dewi, M.Sc.)

Mengesahkan,

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta



(Ir. F.X. Eddy Arinto, M. Arch.)

Surat Pernyataan

Dengan ini saya :

Nama : Andika Purnama
NPM : 01 01 10809
Judul Tugas Akhir : PENATAAN ULANG STADION
MANDALA KRIDA YOGYAKARTA
Pembimbing : 1. Ir. H. Ismartono PR, MIHSc
2. Ir. MK. Sinta Dewi, M.Sc.

Menyatakan dengan sesungguhnya-bahwa karya Tugas Akhir saya, merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila kelak dikemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa karya tersebut bukan karya saya, maka saya tidak berkeberatan untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

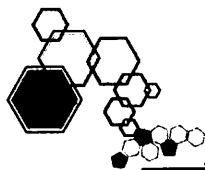
Yogyakarta, 9 Januari 2007

Yang menyatakan,



Andika Purnama

01 01 10809



HALAMAN MOTTO

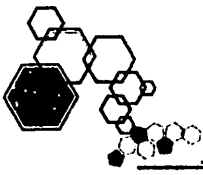
**“ Sedikit tahu, agak tahu, sama dengan tidak tahu ”
(ST. Kartono)**

**” Segala sesuatu indah pada waktunya ”
(PKH 3 : 11)**

**” Kegagalan hari ini bukanlah berarti kegagalan esok hari... Kemenangan hari ini bukanlah berarti kemenangan esok hari... ”
(DEWA 19)**

” Lebih baik menguasai satu jurus dengan baik daripada menguasai banyak jurus dengan setengah-setengah ”

” Lebih baik mengasah kelebihan daripada memperbaiki kekurangan ”



HALAMAN PERSEMBAHAN

" Dan jadikanlah dirimu sendiri suatu teladan dalam berbuat baik. Hendaklah engkau jujur dan bersungguh-sungguh dalam pengajaranmu "

Titus 2 : 7

serviens in lumine veritatis

Kupersembahkan kepada :

Ibu - alm. Papa

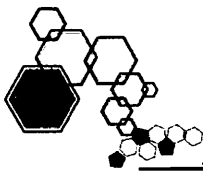
**Sebagai ungkapan rasa hormat dan baktiku atas keteladanan yang telah
diberikan**

...untuk semua orang yang telah memberikan cinta dan perhatian

...yang telah menjadi inspirasi

...yang memberikan harapan dan dukungan dengan sepenuh hati

...dan semua yang telah membuat hidupku berarti sampai dengan saat ini



TERIMA KASIH U/...

"Akhirnya....."

Semua selalu diakhiri dengan kata di atas,

... setelah melalui perjalanan panjang selama 5,5 tahun dengan segala suka dukanya.

...setelah melalui sebuah perubahan kurikulum yang membuat kemoloran masa kuliah selama satu tahun.

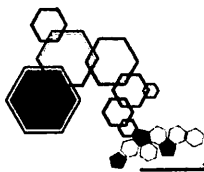
...setelah melalui bencana nasional yang melanda Yogyakarta tercinta dan mengakibatkan kemunduran studio selama satu periode.

... selesai sudah perjalanan di bangku perkuliahan.

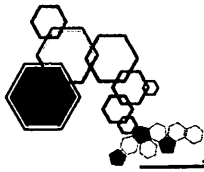
Puji dan Syukur kepada **TUHAN YANG MAHA KUASA...** atas segala rencana yang tak terduga...atas segala kasih, berkat dan karunia, cobaan dan tantangan yang telah mengiringi perjalanan hidupku..

Dengan segala kekurangan yang ada, tugas akhir ini tidak akan pernah selesai tanpa peran dan bantuan baik moril dan materiil dari berbagai pihak. Terima kasih yang sebesar-besarnya dari lubuk hati yang terdalam kepada...

1. Keluarga kecilku..alm **papa Purnomo, bunda Fransiska...**atas segala kasih sayang, didikan, dan pengorbanan yang tulus dengan ikhlas dan tanpa syarat demi huruf tambahan singkatan ST dibelakang nama ananda. Smoga ku bisa membuat kalian lebih bangga lagi nanti...**dede' Ndoll** atas segala bantuannya..pergi belanja bahan maket, nganter bunda saat ku sibuk slama 8 minggu studio, bantuin bikin maket, poster, n desain report..terlebih atas semua pengorbanan baik komputer, duit, waktu, perasaan, dll...kmu harus lebih baik dari mas'mu ini, awas kalo ngga...., kucing2ku : **miaouw, ollie, momon, abu, monlight n tumix**, atas keceriaan yang kalian timbulkan, spesial si'abu yang setia menemaniku bikin maket.
2. Keluarga besar **Poei**..semua budhe, pakdhe, n bulik atas segala dukungan baik moril dan materiil.
3. **Pak Is dan Bu Sinta** terima kasih atas segala waktu, perhatian, masukan, kritik, dan dukungan, mohon maaf atas kecerobohan yang berbuntut kegagalan meraih nilai maksimal, mungkin Tuhan punya rencana lain..., **Pak Mar** atas pertanyaan saat pendadaran yang menyadarkan untuk lebih teliti lagi di lain kesempatan, **Pak Rudi** yang telah membuka pikiran dalam eksplorasi bentuk di STARS 3 dan 4, **Pak Hodo** atas pengetahuan mengenai detail struktur dan konstruksi bangunan selama di TPRRPG, maaf pak, ga sempat tergambar di kalkir tugas akhir, **Bu Fela** atas kursus AutoCad'nya, **Pak Anto** yang membuka gambaran desain "aneh" lewat MK Pemetaan, **Pak Budi** atas ilmu mengolah taman dan kawasan dan semua dosen yang telah memberikan wawasan melalui materi kuliah....terima kasih.
4. Teman-teman yang telah lulus terlebih dahulu dan menjadi inspirasi : **Ferry ST; Dwi ST; Judith ST; Yuli ST** atas ajaran menyetting matahari n lampu di archicad 9; **Erik Epep ST; Sunu ST, Rio ST, Dio ST, Chi ST, Ary ST, Deden ST** atas data dan pinjaman skripsinya; **Lilis ST, Mario ST, Bonie ST** yang



- membuatku PD untuk buat maket sendiri; Topan ST atas diskusi yang membuka wawasan, tumpangan mobilnya dan atas pinjaman RAM 1GB'nya.
5. Temen-temen se'studio periode II semester ganjil 2006/2007, Dnta, Cesar, Tatix, Herlambang, m' Andre, m' Icuk, n m' Ary atas kebersamaan bawa komputer sendiri; m' Mamo, m' Utjup, m' Adjie, Dendut Autis, Pa'e "The 'mbah Modhar", Dewi Tri (ku ga tega nyantumin nama tenarmu), Denta, m' Andre, Alfon, Yaya, atas *suply* lagunya, terutama lagu oldis yang langka; Denta n Mas Andre atas diskusi yang sangat membantu; Tatix atas dukungan smangat, speaker simbadda, dan keceriaannya; Dewi Tri n Tatix atas bantuan menata kalkir pas pendadaran, m' Mamo atas pegawai negri dan DPR vs M.E, m' Andre atas Sora Aoi dan Maria Ozawa'nya (^_^) cukup menghibur kita di saat stress; m' Teguh, thanx dah booking'in ploteran di jam 5 pagi yang ga lazim; mb' Sarah atas obrolan bola'nya, viva Arsenal, go Thierry Henry, ales Arsene Wenger; pengurus studio : m' Andre The ketua studio, Titin The bendahara studio, Tatix The divisi konsumsi, Gordon n Yuda The divisi air minum, Pa'e The divisi konveksi..thanx atas kerjasamanya; teman-teman senasib di bidang menu makan : Hariz n Cesar, temen setikar saat piknik makan siang n tukar2an lauk dan temen2 yang ga bisa disebut satu persatu...thanx atas perasaan senasib sepenenderitaan, sukses untuk ke depannya. Pak Wiiiin atas diskusi dan wawasan struktur n pengalamannya, juga karena telah jagain kami selama 8 minggu studio. Maapkan kekhilafan kami yang telah mnyusahkan anda..thanx abizz
 6. Spesial Thanx buat Pepeng "The Maketer" atas daya upaya yang maksimal walaupun dengan kaki yang cedera sehingga maketku ga kalah dari maket bikinan Rudi Manex (coba ja liat dari jarak 3m (^_^)..he..he..). Sorry peng..ku gagal dapet nilai mak sebagai apresiasi atas jerih payahmu. Smoga di lain kesempatan ku bisa beri sesuatu untuk mengganti hasil kerja kerasmu..
 7. Teman-teman \$DeeN@ ProDuCTioN: Anuz, Pliqri, Pepeng, Hariz, Herlambang, Topan atas sgala bantuan sarana dan prasarana : scanner, film, software, tripod, blitz kamera; atas pembelajaran dan penguasaan *settingan* Archicad; atas pengalaman suka duka bersama membuat maket; smua warisan segala properti dan bahan maket sehingga ku ga perlu terlalu banyak belanja; wisata rohani ke Sendang Sono n Ganjuran; sgala canda tawa dan "gojeg kere"; kegagalan nonton di 21; nonton pameran komputer; "nggudeg n nyusu" tengah malam di jalan solo; touring ke Solo, Cilacap, "Baturaden" n Salatiga; "nyusu di Boyolali; dan juga Liga Dangdut Wining Eleven yang bikin ceria mpe teriak-triak ga jelas (kapan kita "beleh-belehan" lagi?); ngrekam film pake handycam (btw gimana film catatan akhir kuliahnya? Kita dah mo lulus ni.) Semua bakal jadi pengalaman tak terlupakan.
 8. Temen-temen yang telah memberi sumbangsih secara luar biasa : Tedjo atas dukungan semangat di setiap SMS yang dikirim (kayanya kamu jadi *pole position* untuk urusan ini), juga atas kedatangan dan bantuannya pas pendadaran, sorry ga bisa dapet maksimal; Agnes KC ST, Yenny ST, Indri RR, Sita, Dina, QQ atas dorongan semangat; Richard atas referensi arsitektur dan struktur, terutama karena pengetahuan dan *suply library & plug in* Archicad padahal harganya mahal; Evan atas master dan kursus kilat Piranesi'nya, mb' Ade atas pinjaman buku Psikologi'nya, Natnat yang udah

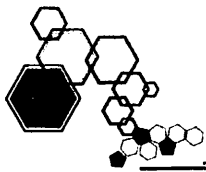


susah-susah cariin ayat buat halaman persembahan, Desita Sinta yang berkenan smsin ayat Alkitab coz Alkitabku lagi "ketlingsut"..thanx yah... pahala kalian besar di surga (^_^) he..he..he..

9. Temen-temen di **HIMA Tricaka** atas pengalaman berorganisasi dan bergaul selama tiga tahun pertama kuliah...kapan qta *hang out* ke pantai lagi?
10. Temen-temen angk 01 dari kelas A (kalian masih utang duit taruhan bola lho), kelas B, kelas C n kelas D yang belum lulus, buruan lulus, qta dah punya adik kelas 5 angkatan, mau nunggu mpe berapa?
11. Temen-temen KKN UAJY Panggang 2006, terutama temen-temen di Pejaten Tangguh : mb' Dyah, Wawan, QQ, Ovi, Vidi, Ade, Emil, Rini, Gito..thanx atas kebersamaan yang tak terlupakan. Pak dukuh Priyo yang mengajarkan teknik mengolah kayu hingga ku bisa membuat alas maket sendiri, bu dukuh yang mengenalkan masakan baru : sayur kecipir n sambel tomat...nyammy, dan semua warga Padukuhan Pejaten atas kenangan tak terlupakan selama KKN.
12. Untuk semua sumber inspirasiku... Ando, Meier, FLW, Rietveld, Hadid, Libeskind, van de Rohe n alm Romo Mangun, mampukah ku seperti kalian? Doakan saya ya....
13. FIFA yang memilih stadion Olimpiade Berlin untuk partai final World Cup 2006 Germany sehingga memberiku ilham, Renzo Piano yang merancang stadion San Nicola di Bari, jembatan harapan di film Captain Tsubasa, dan segala pernak pernik tentang AC Milan di komik Fantasisita (kbetulan ada beberapa hal yg sama seperti aslinya n sangat masuk di akal..ko bisa ya? Padahal komik. Kita yang di bidang arsitektur belum tentu mikir sampe ksana lho (^_^))
14. Semua Properti : komputerku, printerku, kamera digitalku, Binter Merzy, RGR 150 "Little Boy" (entah dimana sekarang kau berada)n bangau Ling2, Pliqri's Tanx "The Sasaran Tembak", Topan's Soluna "The Taxi" n Avanza, Anus's Panthero, Mbung's Starlet ijo n Honda Maestro, Denta's Taruna atas tumpangannya, \$Deen@ ProDuCTion's maket tools,...thanx atas smua kontribusinya selama ini.
15. Gun's n Roses atas Welcome to the Jungle, Mr. Big, Bon Jovi, Peter Certera atas Glory of Love , Van Hallen atas I Can't Stop Loving You yang hampir tiap hari diputer di studio n membuat kami bersemangat..

Thanx a lot

January '07



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa kasih setia dan penyertaan-Nya serta kekuatan dan ketabahan yang telah diberikan sehingga skripsi dengan judul “Penataan Ulang Stadion Mandala Kuda” yang merupakan rangkaian Tugas Akhir yang diajukan kepada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari semua pihak telah membimbing dan memberikan kesempatan untuk belajar mengenai banyak hal.

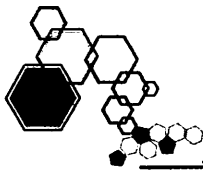
Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis haturkan kepada :

1. Ir. FX. Eddy Arinto, M Arch selaku ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Bapak Ir. H. Ismartono PR, MIHSc selaku dosen pembimbing I
3. Ibu Ir. MK. Sinta Dewi, M.Sc. selaku dosen pembimbing II .
4. Bapak Ir. B. Sumardiyanto, M.Sc. selaku dosen penguji.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa hasil penulisan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan dan kata-kata yang kurang berkenan. Semoga tulisan ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

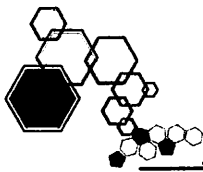
Penulis

Andika Purnama

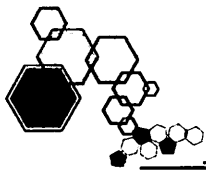


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvii
ABSTRAKSI	xviii
bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.1.1. Kondisi Pesepakbolaan Nasional	1
1.1.2. Kondisi Pesepakbolaan Yogyakarta	2
1.1.3. Eksisitensi Proyek	3
1.2. Latar Belakang Permasalahan	6
1.3. Rumusan Permasalahan	8
1.4. Tujuan	8
1.5. Sasaran	8
1.6. Metode Pembahasan	9
1.7. Sistematika Pembahasan	9
1.8. Pola Pikir Pendekatan Perancangan	11
bab 2. TINJAUAN SEPAKBOLA DAN PENINGKATAN PRESTASI	12
2.1. Tinjauan Umum Sepakbola	12
2.1.1. Sejarah Perkembangan Sepakbola	12
2.1.2. Perkembangan Persepakbolaan Nasional	13



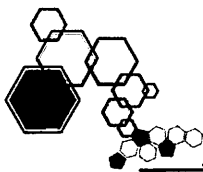
2.1.3.	Skema Persepakbolaan Nasional	16
2.1.4.	Perkembangan Persepakbolaan Yogyakarta	18
2.2.	Peningkatan Prestasi	21
2.2.1.	Peningkatan Sarana dan Prasarana	22
2.2.1.1.	Stadion	22
2.2.1.2.	Fasilitas Pelatihan	41
2.2.2.	Pembinaan Motivasi	50
2.2.2.1.	Pengertian Motivasi	50
2.2.2.2.	Motivasi menurut Maslow	51
2.2.2.3.	Motivasi menurut Setyobroto	52
bab 3.	TINJAUAN PENGEMBANGAN STADION MANDALA KRIDA	56
3.1.	Kondisi Stadion Mandala Krida Saat Ini	56
3.2.	Rencana Kawasan Mandala Krida Menurut Agenda 21	58
3.3.	Pengembangan Stadion Mandala Krida	59
3.3.1.	Garis Besar Perencanaan	59
3.3.1.1.	Pengembangan Fungsi	59
3.3.1.2.	Pengembangan Pelaku Kegiatan	61
3.3.1.3.	Pengembangan Fasilitas	62
3.3.2.	Garis Besar Perancangan	64
bab 4.	ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	67
4.1.	Analisis Perencanaan	67
4.1.1.	Analisis Programatik	67
4.1.1.1.	Analisis Pelaku dan Kegiatan	67
4.1.1.2.	Analisis Kebutuhan Ruang	73
4.1.1.3.	<i>Zoning Ruang</i>	77
4.1.1.4.	Hubungan Ruang	81
4.1.1.5.	Besaran Ruang	84
4.1.1.6.	<i>Time Budget</i>	99
4.1.2.	Analisis Tapak	99
4.1.2.1.	Potensi Tapak	100
4.1.2.2.	Kondisi Eksisting Tapak	100



4.1.2.3.	Analisis Tapak Pengembangan Stadion	102
	Mandala Kuda	
4.1.3.	Analisis Sistem Struktur	109
4.1.4.	Analisis Sistem Utilitas	110
4.2.	Analisis Perancangan	115
4.2.1.	Rumusan Permasalahan	115
4.2.2.	Analisis Motivasi	115
4.2.2.1.	Analisis Motivasi dalam Tata Ruang	119
4.2.2.2.	Analisis Motivasi dalam Tata Sirkulasi	143
bab 5.	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	155
5.1.	Konsep Perencanaan	155
5.1.1.	Konsep Program Ruang	155
5.1.2.	Konsep Tata Ruang Luar	156
5.1.3.	Konsep Struktur	157
5.1.4.	Konsep Utilitas	158
5.2.	Konsep Perancangan	159
5.2.1.	Konsep Zona Manajemen	161
5.2.2.	Konsep Zona Pembinaan	164
5.2.1.	Konsep Zona Penyelenggaraan Pertandingan	166

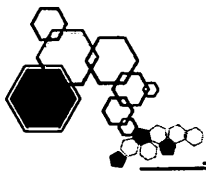
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

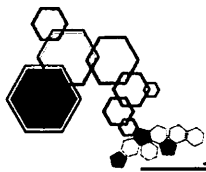


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Jarak Pandang	24
Gambar 2.2. Zona Keamanan Stadion	25
Gambar 2.3. Kemiringan Permukaan Lapangan	26
Gambar 2.4. Penampang Lintasan Atletik	27
Gambar 2.5. Ukuran Tempat Duduk	29
Gambar 2.6. Kompartemensi Penonton di Tribun	33
Gambar 2.7. Garis Pandangan Penonton	33
Gambar 2.8. Tribun dengan Sudut lebih dari Satu Macam	34
Gambar 2.9. Besar Stadion Sesuai Besar Arah Pandang	34
Gambar 2.10. Kontrol Arah Pandangan Vertikal	35
Gambar 2.11. Posisi Sumber Cahaya di Sudut Lapangan	38
Gambar 2.12. Posisi Sumber Cahaya Dilihat dari Titik Tengah Lapangan	39
Gambar 2.13. Tinggi dan Jarak Tiang Lampu Dilihat dari Titik Tengah Lapangan	39
Gambar 2.14. Posisi Sumber Cahaya di Lisplang Atap dan di Atap Stadion	40
Gambar 2.15. Posisi Sumber Cahaya di Luar Stadion	40
Gambar 2.16. Teori Hirarki Kebutuhan	52
Gambar 4.1. Hubungan Fungsional dan Visual	81
Gambar 4.2. Lokasi Tapak	101
Gambar 4.3. Kondisi Eksisting Tapak	101
Gambar 4.4. Pencapaian Tapak	102
Gambar 4.5. Sirkulasi Kendaraan kedalam dan keluar Bangunan	103
Gambar 4.6. Sirkulasi Pedestrian kedalam dan keluar Bangunan	104
Gambar 4.7. Matahari	105
Gambar 4.8. Noise	106
Gambar 4.9. Penanganan Noise dengan Barrier	107
Gambar 4.10. Penanganan Noise dengan Split Level	107
Gambar 4.11. <i>View to Site</i>	108
Gambar 4.12. <i>View from Site</i>	109

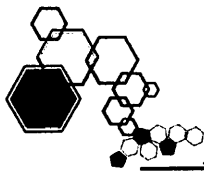


Gambar 4.13. Air Bersih	111
Gambar 4.14. Pengolahan Hirarki dengan Pengolahan Ketinggian Lantai	117
Gambar 4.15. Pengolahan Hirarki dengan Perbedaan Ukuran	117
Gambar 4.16. Pengolahan Hirarki dengan Perbedaan Wujud	117
Gambar 4.17. Pola Dasar Proses Perkembangan Pemain	118
Gambar 4.18. Bentuk Beraturan dan Bentuk Tak Beraturan	129
Gambar 4.19. Skala Akrab	133
Gambar 4.20. Skala Wajar	133
Gambar 4.21. Skala Megah	134
Gambar 4.22. Skala Mencekam	134
Gambar 4.23. Lingkaran Warna	140
Gambar 4.24. Pencapaian Langsung	143
Gambar 4.25. Pencapaian Tersamar	144
Gambar 4.26. Pencapaian Berputar	144
Gambar 4.27. Melewati Ruang-ruang	150
Gambar 4.28. Menembus Ruang-ruang	150
Gambar 4.29. Berakhir dalam Ruang	150
Gambar 5.1. Pembagian Zona	156



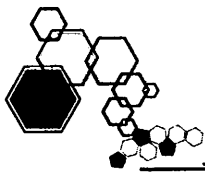
DAFTAR TABEL

Table 2.1.	Klasifikasi Stadion	25
Tabel 4.1.	Kebutuhan Ruang Pelaku Internal	74
Tabel 4.2.	Kebutuhan Ruang Pelaku Eksternal	76
Tabel 4.3.	Pengelompokan Ruang	78
Tabel 4.4.	Hasil Analisis Motivasi	119
Tabel 4.5.	Bidang Horizontal Pembentuk Ruang	120
Tabel 4.6.	Bidang Vertikal Pembentuk Ruang	121
Tabel 4.7.	Analisis Elemen Pembentuk Ruang	122
Tabel 4.8.	Hubungan Pola Garis dengan Kesan yang Ditimbulkan	123
Tabel 4.9.	Analisis Pola Garis	125
Tabel 4.10.	Analisis Transformasi Pola Garis kedalam Elemen Arsitektur	125
Tabel 4.11.	Bentuk Dasar	128
Tabel 4.12.	Analisis Bentuk Dasar	129
Tabel 4.13.	Analisis Transformasi Bentuk Dasar ke Dalam Elemen Ruang	131
Tabel 4.14.	Analisis Skala Ruang	135
Tabel 4.15.	Analisis Transformasi Skala Ruang	135
Tabel 4.16.	Jenis Tekstur dan Kesan yang Ditimbulkan	137
Tabel 4.17.	Analisis Tekstur	137
Tabel 4.18.	Jenis Material dan Kesan yang Ditimbulkan	138
Tabel 4.19.	Analisis Material	139
Tabel 4.20.	Jenis Warna dan Kesan yang Ditimbulkan	141
Tabel 4.21.	Analisis Warna	142
Tabel 4.22.	Analisis Pencapaian Bangunan	145
Tabel 4.23.	Analisis Pintu Masuk ke Bangunan	146
Tabel 4.24.	Konfigurasi Jalur	148
Tabel 4.25.	Analisis Konfigurasi Jalur	148
Tabel 4.26.	Analisis Hubungan Jalan dengan Ruang	151
Tabel 4.26.	Analisis Jenis Pergerakan	153



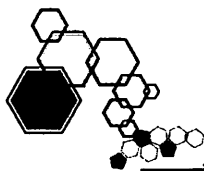
Tabel 5.1.	Analisis Pengelompokan gejala	160
Tabel 5.2.	Konsep Tataan Ruang dan Sirkulasi Zona Manajemen	161
Tabel 5.3.	Konsep Tataan Ruang dan Sirkulasi Zona Pembinaan	165
Tabel 5.4.	Konsep Tataan Ruang dan Sirkulasi Zona Penyelenggaraan Pertandingan	167





DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1.	Struktur Organisasi Klub Sepakbola	68
Bagan 4. 2.	Alur Kegiatan Pengelola	68
Bagan 4. 3.	Alur Kegiatan Staf Oficial	69
Bagan 4. 4.	Alur Kegiatan Pemain Senior	70
Bagan 4. 5.	Alur Kegiatan Pemain Yunior	70
Bagan 4. 6.	Alur Kegiatan Staf Servis	71
Bagan 4. 7.	Alur Kegiatan Panitia Pelaksana Pertandingan	71
Bagan 4. 8.	Alur Kegiatan Pengunjung Internal	72
Bagan 4. 9.	Alur Kegiatan Pengunjung Eksternal	72
Bagan 4. 10.	Alur Kegiatan Wasit	73
Bagan 4. 11.	Alur Kegiatan Pengelola Stadion	73
Bagan 4. 12.	Hubungan Antar Ruang Zona Manajemen	82
Bagan 4. 13.	Hubungan Antar Ruang Zona Pembinaan	83
Bagan 4. 14.	Hubungan Antar Ruang Zona Penyelenggaraan Pertandingan	83
Bagan 5.1.	Organisasi Ruang	155



ABSTRAKSI

Faktor yang dapat mempengaruhi prestasi sepakbola adalah SDM, Pembinaan, dan Sarana Pendukung. Dua faktor terakhir tersebut yang membuat prestasi sepakbola Indonesia terus melorot. Maka dari itu penekanan utama pada proyek ini ada pada faktor tersebut.

Dalam aktivitasnya, manusia akan berputar pada ruang yang satu ke ruang yang lain melalui alur sirkulasi. Permasalahan yang diangkat ada pada sisi psikologi, yaitu motivasi yang mempengaruhi perilaku manusia. Penataan ruang dan sirkulasi dengan pendekatan motivasi sebagai dasar perilaku manusia diharapkan mampu memberikan nilai tambah bagi "kehidupan bersepakbola" para atlet untuk meningkatkan prestasi.

Secara umum, teori hirarki kebutuhan Maslow memberikan pengaruh besar dalam skala makro desain penataan ulang Stadion Mandala Krida ini, yaitu digunakannya pembagian zona-zona dalam area penataan, dan memberikan sebuah tatanan linear dalam suatu *sequence* untuk mencapai tujuan tertentu.

Telah dibuktikan secara ilmiah bahwa dalam dunia olahraga ada beberapa gejala yang mempengaruhi prestasi atlet, yaitu Motif Berprestasi, Rasa Percaya Diri, Rasa Harga Diri, Disiplin dan Tanggung Jawab, dan Penguasaan diri. Dari beberapa gejala tersebut ditemukan beberapa karakter, yaitu berorientasi, dinamis, rasa aman, pengakuan atau penghargaan, spontan, bebas, stabil dan tenang. Beberapa karakter tersebut terbagi dalam 3 zona yang terbagi secara fungsional sesuai dengan gejala yang berpengaruh pada aktivitas yang terjadi. Dalam sisi arsitektural, pemilihan elemen tatanan ruang dan sirkulasi mengacu pada karakter tersebut.

Elemen dalam tatanan ruang yang diolah adalah elemen vertikal dan horizontal ruang, sedangkan elemen sirkulasi adalah pencapaian, jalan masuk, konfigurasi jalan, hubungan jalan dengan ruang, dan jenis pergerakan. Elemen tersebut diolah dengan unsur penentu kualitas seperti bentuk, warna, tekstur, material, skala yang disesuaikan dengan karakter dari gejala psikologis pada tiap zona.

Dirunut dari karakter kegiatan, maka zona manajemen sebagai titik awal dipengaruhi oleh gejala motif berprestasi, zona pembinaan dipengaruhi oleh gejala motif berprestasi, rasa harga diri, dan disiplin & tanggung jawab, sedang zona penyelenggaraan pertandingan dipengaruhi oleh gejala rasa percaya diri dan penguasaan diri.

Karakter berorientasi diterapkan dengan menjaga kontinuitas visual terhadap pusat orientasi, dalam hal ini stadion sebagai tujuan pemain. Kontinuitas visual dapat diperoleh dengan pengolahan bidang vertikal dan penggunaan material transparan. Karakter dinamis diperoleh dengan penggunaan bentuk diagonal pada elemen vertikal dengan menggunakan warna sebagai penegas. Rasa aman diperoleh dengan memberikan perasaan enclosure, dengan memberikan penaanun ataupun juga dengan menurunkan bidang dasar. Pengakuan diperoleh melalui hirarki yang diwujudkan dengan perbedaan level ketinggian. Bebas diperoleh dari sisi dimensi yang lapang, tekstur yang kasar dan material transparan untuk kebebasan dari sisi visual. Stabil diperoleh dengan dominasi unsur vertikal, penggunaan material yang mampu memberi kesan kokoh yang mengacu pada kestabilan, dan penggunaan konfigurasi grid.