

BAB II

TINJAUAN PROYEK

2.1 Tinjauan Suporter

2.1.1 Pengertian Suporter

Suporter merupakan kumpulan dari individu atau kelompok yang aktif dalam memberikan dukungan kepada tim olahraga, melalui kehadiran secara fisik dengan menyanyikan lagu-lagu dan menggunakan atribut yang identic dengan tim. Dalam konteks olahraga sepak bola, supporter menjadi pemain ke dua belas bagi sebuah klub. Di mana supporter memiliki peran penting dalam menjaga atmosfer pertandingan agar tim kebanggaan mereka mendapat semangat saat berlaga.

Supporter merupakan kelompok sosial yang terbentuk karena mempunyai kesamaan minat terhadap suatu tim atau olahraga tertentu (Dina Aulia, 2024). Suporter mempunyai peran pentng dalam membentuk solidaritas sosial melalui aktivitas mereka. Suporter dianggap sebagai budaya yang mencerminkan identitas kolektif suatu Masyarakat.

Supporter mempunyai keterkaitan erat emosional dengan tim yang mereka dukung (Wann dan Branscombe, 1970). Dalam psikologi olahraga, fenomena ini disebut dengan identifikasi tim. Dimana individua tau kelompok merasa bahwa keberhasilan atau kegagalan tim menjadi bagian dari identitas mereka. Suporter seringkali mengalami perubahan emosi yang intens selama pertandingan, seperti eforia saat menang dan frustasi saat tim mereka kalah.

2.1.2 Kultur Suporter Sepak Bola di Indonesia

Indonesia memiliki tiga kultur atau budaya suporter yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk karakter di Indonesia (Musthofa Siregar dan Djuyandi, 2021). Pertama adalah kultur mania yang dipengaruhi oleh budaya dari suporter Amerika. Kedua, terdapat kultur *casual* yang terinspirasi dari gaya hooligan di Inggris. Ketiga, kultur ultras yang dipengaruhi oleh budaya dari suporter Italia.

Di Indonesia kultur mania dianut dan dipopulerkan oleh Aremania, suporter dari klub Arema Malang. Kultur mania identik dengan lagu-lagu populer di Amerika yang liriknya di sesuaikan dengan karakteristik klub, dengan diiringi tepuk tangan dan penggunaan atribut seperti jersey beserta ornamen seperti syal.

Kultur kedua adalah kultur *casual*, kultur ini mempunyai ciri khas dalam hal berpenampilan. Suporter yang menganut kultur ini identic dengan atribut pakaian dari brand Inggris seperti, Adidas, Fila, dan Fred Perry. Suporter dengan kultur casual berupaya untuk bisa berbaur di lingkungan Masyarakat umum agar sulit dikenali oleh pihak keamanan saat terjadi kerusuhan. Kultur *Casual* dikenal dengan perilaku agresif seperti vandlisme dan perkelahian antar supporter.

Kultur Ketiga adalah kultur Ultras, kultur ini muncul di Indonesia sejak tahun 2008. Kultur ini identik dengan penggunaan atribut serba hitam, koreografi di dalam stadion, pengibaran *giant flag*, melantangkan lagu atau chants dengan energik, dan penggunaan flare atau bom asap saat pertandingan. Di Indonesia, kultur ini dipelopori oleh *Brigata Curva Sud* supporter dari klub PSS Sleman yang mengadaptasi dari suporter di Italia.

2.2 Tinjauan Brigata Curva Sud

2.2.1 Pengertian *Brigata Curva Sud*

Brigata Curva Sud merupakan kelompok suporter dari klub PSS Sleman. Nama *Brigata Curva Sud* diambil dari bahasa Italia yang berarti Pasukan Tribun Selatan. *Brigata Curva Sud* terbentuk dari kumpulan individu dan kelompok yang memisahkan diri dari suporter Slemania pada tahun 2010. Mereka menolak akan masuknya unsur politik ke sepak bola lalu mereka memilih berpindah ke tribun selatan dengan menggunakan atribut serba hitam dan mengadaptasi kultur suporter ultras Italia. Mereka menganut pemahaman ultras yang berarti lebih atau berlebihan. Berlebihan ini dimaknai dengan cara mendukung PSS Sleman secara total dengan memberikan dukungan dalam bentuk nyanyian yang lantang, menghidupkan flare serta bom asap, dan melakukan koreografi hingga menciptakan atmosfer pertandingan yang berbeda dengan yang lainnya.

Kehebohan dan totalitas tersebut membuat satu persatu kelompok supporter Slemania dan supporter yang tidak tergabung dengan komunitas manpun berpindah ke tribun Selatan untuk bergabung ke dalam *Brigata Curva Sud*, hingga saat ini tercatat anggota *Brigata Curva Sud* memiliki lebih dari 10.000 anggota yang terbagi menjadi independen dan 450 komunitas yang tersebar di seluruh Indonesia bahkan luar negeri. *Brigata Curva Sud* tidak hanya mendukung PSS Sleman di dalam stadion tetapi juga mempunyai peran yang signifikan dalam membantu keuangan

klub PSS Sleman melalui kegiatan di luar pertandingan, seperti penjualan tiket dan penjualan merchandise. *Brigata Curva Sud* juga selalu mengadakan kegiatan di luar pertandingan yang bertujuan untuk memperkuat rasa solidaritas antara anggota dengan mengadakan forum secara rutin.

2.2.2 Perilaku Anggota *Brigata Curva Sud*

Anggota *Brigata Curva Sud* di Stadion Maguwoharjo saat pertandingan PSS Sleman menunjukkan perbedaan perilaku berdasarkan usia. Faktor aturan tribun dan kapasitas yang terbatas memengaruhi pilihan tempat duduk dan cara anggota berinteraksi selama pertandingan. Perbedaan ini terlihat jelas antara anggota yang berusia dewasa dan remaja, yang masing-masing menempati area tertentu sesuai dengan kebutuhan, kenyamanan, dan tingkat energi mereka selama mendukung tim.



Gambar 2. 1 Letak Tribun di Stadion Maguwoharjo

Sumber: *Google Maps*, diakses 30 Oktober 2025

a. Anggota Dewasa (25 tahun – 40 tahun)

Anggota *Brigata Curva Sud* yang berusia dewasa cenderung memilih menonton di tribun VIP dan tribun timur. Hal ini dikarenakan di tribun selatan terdapat aturan yang melarang pengunjung duduk selama pertandingan berlangsung, sehingga tribun lain dianggap lebih nyaman dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

b. Anggota Remaja (17 tahun – 25 tahun)

Anggota berusia remaja mendominasi tribun selatan karena energi dan semangat mereka lebih besar untuk mendukung tim. Mereka mampu berdiri dan bergerak sepanjang pertandingan, sehingga suasana tribun tetap hidup dan penuh antusiasme.

2.2.3 Kegiatan *Brigata Curva Sud*

Di luar aktivitas mendukung pertandingan, *Brigata Curva Sud* memiliki berbagai macam kegiatan yang rutin maupun insidental dilaksanakan. Kegiatan-kegiatan tersebut mencerminkan solidaritas, kebersamaan, serta identitas kolektif komunitas dalam kehidupan sosial sehari-hari. Adapun 2 bentuk kegiatan Brigata Curva Sud antara lain:

A. Kegiatan Utama

1. Forum Besar

Forum evaluasi yang dilaksanakan secara berkala untuk meninjau kembali berbagai kegiatan yang telah dilaksanakan *Brigata Curva Sud* dalam beberapa bulan terakhir. Forum ini juga menjadi ruang terbuka bagi anggota untuk menyampaikan ide-ide kreatif serta gagasan baru yang dapat mendukung perkembangan komunitas.

2. Kegiatan Nonton Bareng

Kegiatan nonton bareng terjadi saat anggota *Brigata Curva Sud* tidak mendapatkan tiket pertandingan dan memilih tetap datang di Stadion Maguwoharjo.

3. Kegiatan kreativitas

Kegiatan ketiga adalah pembuatan mural, koreografi, dan karya seni lainnya. Aktivitas ini menjadi wadah ekspresi artistik bagi anggota, sekaligus memperkuat identitas visual dan semangat kebersamaan suporter.

B. Kegiatan Pendukung

1. Penjualan Tiket

Penjualan tiket khusus untuk *Brigata Curva Sud* dilaksanakan secara *offline* di *Curva Sud Shop* yang berlokasi di Condong Catur. Tiket yang dijual merupakan tiket untuk Tribun Selatan dengan jumlah sekitar 7.000 hingga 8.000 lembar. Saat proses penjualan berlangsung, kerap terjadi penumpukan antrian di Curva Sud Shop karena tingginya minat suporter.

2. Penjualan *Merchandise*

Penjualan merchandise di *Curva Sud Shop* tidak hanya berfungsi sebagai identitas dan kebanggaan suporter, tetapi juga menjadi sumber pemasukan penting untuk mendukung berbagai kegiatan komunitas.

3. Kegiatan Olahraga

Kegiatan terakhir adalah olahraga bersama, salah satu contohnya adalah turnamen futsal, basket, dan badminton antar komunitas. Selain menjaga kebugaran, kegiatan ini juga menjadi sarana mempererat hubungan antaranggota melalui kompetisi yang sehat.

2.3 Tipologi *Community Center*

2.3.1 Pengertian *Community Center*

Community center merupakan sebuah bangunan atau fasilitas yang memiliki fungsi utama sebagai tempat berkumpulnya suatu komunitas serta menjadi pusat dari berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh komunitas tersebut. Keberadaan *community center* tidak hanya berperan sebagai wadah fisik semata, melainkan juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan anggota komunitas untuk saling berinteraksi, bekerja sama, serta mengembangkan potensi kolektif yang dimiliki.

Secara konseptual, *community center* dapat didefinisikan sebagai wadah yang membantu anggota komunitas dalam melakukan berbagai aktivitas bersama, baik yang bersifat formal maupun informal, dengan tujuan dan kepentingan yang sama. Kehadiran *community center* memberikan ruang yang kondusif bagi terjadinya interaksi sosial yang berkelanjutan, sehingga mampu memperkuat solidaritas, rasa memiliki, dan keterikatan antar individu dalam komunitas.

2.3.2 Fungsi *Community Center*

Terdapat tiga fungsi utama dari *community center*, yaitu fungsi ekonomi, fungsi kesehatan, dan fungsi sosial (Budiarto dkk., 2025).

1. Fungsi Ekonomi

Community center berpotensi menjadi pusat kegiatan ekonomi yang menguntungkan. Keberadaannya dapat membuka peluang usaha baru, mendukung aktivitas bisnis komunitas, serta meningkatkan ekonomi komunitas. Selain itu, *community center* juga mampu memberikan dampak

positif pada peningkatan nilai properti dan daya tarik kawasan, sehingga menjadi salah satu faktor strategis dalam perkembangan wilayah.

2. Fungsi Kesehatan

Fungsi kesehatan diwujudkan melalui penyediaan fasilitas olahraga yang memadai dan sesuai standar. Hal ini mendorong masyarakat atau anggota komunitas untuk lebih aktif berolahraga, menjaga kebugaran, serta mengadopsi gaya hidup sehat. Kehadiran ruang olahraga yang nyaman juga dapat meningkatkan kualitas hidup dan memberikan rasa aman serta kenyamanan bagi penggunaanya.

3. Fungsi Sosial

Secara sosial, *community center* berperan penting sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi bagi semua kelompok usia. Fasilitas ini menjadi wadah untuk menyelenggarakan berbagai aktivitas yang memperkuat kehidupan bermasyarakat, menumbuhkan rasa kebersamaan, serta mengurangi risiko tindakan antisosial maupun kriminalitas. Lebih jauh, fungsi sosial *community center* juga mendorong terjadinya interaksi lintas budaya, sehingga tercipta hubungan yang lebih inklusif dan harmonis di tengah masyarakat yang beragam.

2.3.3 Tipe *Community Center*

Community center dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe berdasarkan kepemilikan dan orientasi pengelolaannya (Effendi, 2023). Tipe-tipe tersebut antara lain:

1. Milik Pemerintah

Community center yang dimiliki oleh pemerintah berfungsi sebagai fasilitas publik yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan masyarakat. Meskipun dikelola oleh instansi pemerintah, penggunaannya tidak terbatas pada kegiatan yang bersifat administratif atau pemerintahan saja, melainkan juga dapat dipakai oleh komunitas lokal untuk kegiatan sosial, budaya, pendidikan, maupun olahraga. Tipe ini menekankan peran pemerintah sebagai penyedia fasilitas umum yang inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat.

2. Milik Sponsor

Tipe ini merupakan *community center* yang dimiliki dan dikelola oleh masyarakat atau komunitas dengan dukungan sponsor maupun investasi tertentu. Bentuk kepemilikan ini biasanya bertujuan agar fasilitas dapat tetap beroperasi secara berkelanjutan, sekaligus menghasilkan keuntungan yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan komunitas. Keterlibatan sponsor menjadikan pusat komunitas ini memiliki nilai tambah berupa dukungan finansial dan jaringan yang lebih luas, sehingga keberadaannya dapat lebih terjamin dalam jangka panjang.

3. Milik Komersial

Community center tipe ini berorientasi pada kegiatan bisnis dengan tujuan utama memperoleh keuntungan. Fasilitas yang dimiliki difokuskan pada penyewaan ruang atau sarana kepada masyarakat sesuai kebutuhan mereka, seperti untuk acara pertemuan, pameran, pelatihan, atau kegiatan rekreasi. Dana yang diperoleh dari aktivitas komersial tersebut digunakan untuk mendukung biaya operasional pusat komunitas. Dengan demikian, tipe ini lebih menekankan aspek keberlanjutan finansial melalui mekanisme pasar.

2.4 Kriteria Community Center

2.4.1 Standar Ruang Community Center

1. Hall Serbaguna

Hall menjadi bagian terpenting di dalam bangunan *community center*. Hall serbaguna dirancang sebagai ruang yang mampu mengakomodasi berbagai aktivitas *Brigata Curva Sud*. Fungsinya bukan hanya sebagai tempat aktivitas fisik, tetapi juga sebagai wadah utama bagi *Brigata Curva Sud* untuk berinteraksi, berlatih, dan berkegiatan secara kolektif. Hall ini dirancang fleksibel agar mampu mengakomodasi beragam aktivitas, mulai dari olahraga seperti futsal, basket, dan voli, hingga kegiatan sosial dan kreativitas komunitas.

Tipe ruangan (lapangan)	Ukuran dalam m	Lapangan olahraga yang dapat digunakan	Olahraga ¹⁾	Jumlah lapangan latihan	Jumlah lapangan pertandingan
Lapangan dengan beberapa fungsi					

Tipe ruangan (lapangan)	Ukuran dalam m	Lapangan olahraga yang dapat digunakan	Olahraga ¹⁾	Jumlah lapangan latihan	Jumlah lapangan pertandingan
Lapangan dengan beberapa fungsi					
Lapangan tersendiri (tunggal)	15 × 27 × 5,5	405	Bulutangkis Basket Voli	4 1 1	
Lapangan rangkap tiga	27 × 45 × 7 ³⁾⁴⁾ dapat dibagi dalam 3 bagian (15×27) ⁵⁾	1215	Bulutangkis Basket Sepakbola Bola tangan Hoki Voli	12 3 3	5 ⁶⁾ 1 1 1 1

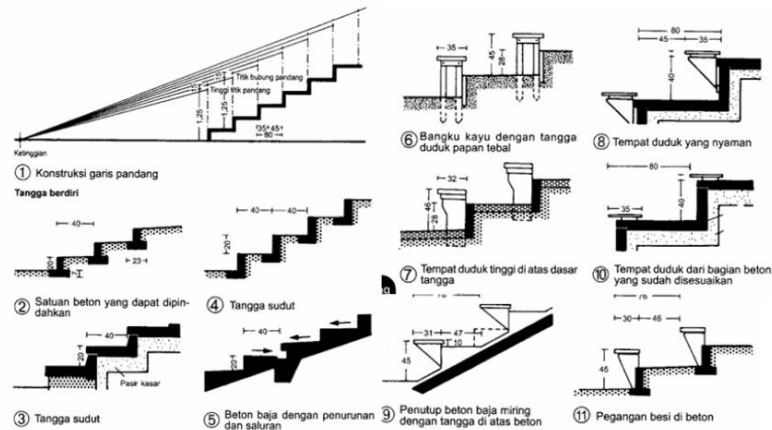
Gambar 2. 2 Standar Ruang Hall Serbaguna
Sumber: Neufert (1996)

Beberapa aspek penting yang menjadi kriteria ruang hall serbaguna antara lain:

- Mempunyai luas ruang sekitar 1215 m² yang cukup untuk lapangan olahraga standar seperti futsal atau voli sekaligus memberikan ruang sirkulasi yang nyaman bagi pengguna.
- Plafond minimal mempunyai tinggi 7-8 meter, untuk mengakomodasi aktivitas olahraga seperti voli dan basket yang memerlukan ruang vertikal cukup tinggi.
- Menggunakan sistem ventilasi alami silang untuk kenyamanan suhu ruang, dilengkapi pencahayaan merata yang hemat energi dan tidak menyilaukan.

2. Tribun Hall

Tribun dalam perancangan ini tidak hanya difungsikan sebagai area duduk penonton ketika hall digunakan untuk pertandingan olahraga, tetapi juga menjadi ruang berkumpul, forum, dan tempat diskusi terbuka bagi *Brigata Curva Sud*.



Gambar 2. 3 Standar Ruang Hall Serbaguna

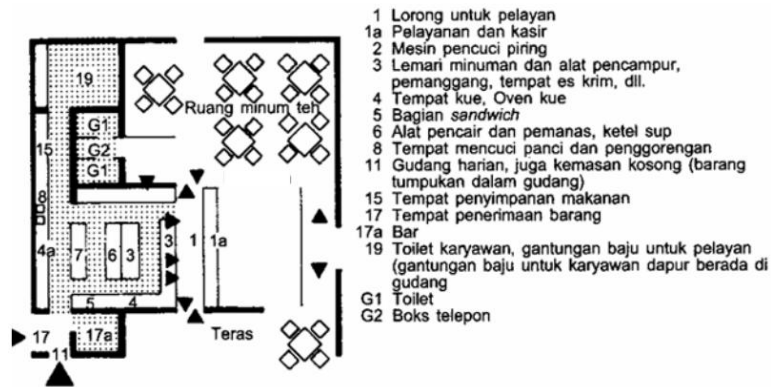
Sumber: Neufert (1996)

3. Cafe

Cafe merupakan salah satu fasilitas pendukung dalam *Community Center* karena berfungsi sebagai tempat berkumpul bagi para anggota komunitas, sekaligus ruang interaksi informal. Berdasarkan gambar standar yang ditampilkan, desain cafe dibagi menjadi beberapa zona utama, yaitu: area pelayanan, area pengolahan makanan, ruang penyimpanan, serta ruang makan (baik di dalam maupun di teras). Area pelayanan dan kasir (1a) serta lorong untuk pelayan (1) dirancang untuk memudahkan pergerakan staf dalam melayani pengunjung secara efisien.

Di dalam area pengolahan, terdapat ruang-ruang dengan fungsi spesifik seperti tempat pencuci piring (2), penyimpanan bahan (11, 15), peralatan memasak (3, 4, 5, 6), hingga area pencucian peralatan berat (8). Penataan ini mendukung alur kerja dapur yang sistematis, mulai dari penerimaan bahan makanan (17), proses pengolahan, hingga penyajian. Selain itu, ruang makan ditempatkan berdekatan dengan dapur untuk memudahkan pelayanan, dilengkapi dengan ruang minum teh dan bar (17a) sebagai pelengkap suasana santai.

Fasilitas penunjang seperti toilet pengunjung (G1), toilet karyawan (19), dan boks telepon (G2) juga telah disediakan untuk menunjang kenyamanan pengguna. Tata letak ini menggambarkan hubungan yang efisien antara fungsi ruang, sirkulasi staff dan pengunjung, serta kenyamanan lingkungan makan.



Gambar 2. 4 Standar Ruang Hall Serbaguna

Sumber: Neufert (1996)

4. Parkiran

Parkir dengan sudut 60 derajat merupakan salah satu konfigurasi parkir kendaraan pribadi yang cukup efisien dan umum digunakan pada area dengan intensitas parkir menengah hingga tinggi. Berdasarkan standar dalam buku Data Arsitek, konfigurasi ini membutuhkan luas lahan parkir sebesar rata-rata 19,2 m² per mobil, dengan kapasitas sekitar 26 unit parkir per 100 meter panjang jalan. Sistem ini dinilai baik karena memberikan kemudahan dalam keluar-masuk kendaraan tanpa memerlukan manuver yang terlalu rumit seperti pada parkir sudut tegak lurus.

Ketetapan garasi untuk mobil pribadi dengan panjang $\geq 5,00$ m dan lebar $\geq 2,30$ m untuk tempat parkir darurat lebarnya $\geq 3,50$ m.

Susunan tempat parkir	Kebutuhan tempat parkir termasuk ...	Hitungan tempat parkir tiap 100 m ²	Hitungan tempat parkir tiap 100 m ² panjang jalan (eins)
→ ① 0° paralel untuk jalan raya. Keluar-masuk parkir tidak menguntungkan untuk jalan yang sempit	2	4,4	17
→ ② Kemiringan 30° untuk jalan raya. Keluar-masuk parkir mudah. Daerah intensif	26,3	3,8	21
→ ③ Kemiringan 45° untuk jalan raya. Baik untuk keluar-masuk parkir. Daerah dan tempat parkir relatif sempit. Jenis susunan yang umum digunakan	20,3	4,9	31
→ ④ Kemiringan 60° untuk jalan raya. Cukup baik untuk keluar-masuk parkir. Wilayah dengan tempat parkir sempit. Sering menggunakan susunan tempat parkir	19,2	5,2	37
→ ⑤ Garis tegak lurus 90° untuk jalan raya (lebar tempat parkir 2,50 m). Arah baik yang kuat dari kendaraan yang penting	19,4	5,1	40
→ ⑥ Garis tegak lurus 90° untuk jalan raya (lebar tempat parkir 2,30 m). Keadaan tempat yang sangat sempit dibanding dengan tempat parkir. Ketepatan penataan tempat parkir yang kompak, sangat sering digunakan.	19,2	5,2	37

Gambar 2. 5 Standar Kemiringan Parkiran Mobil

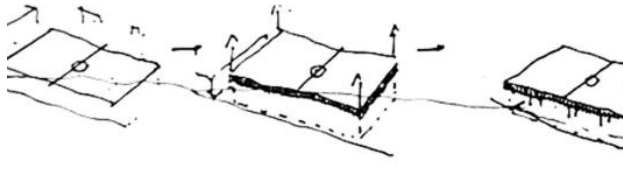
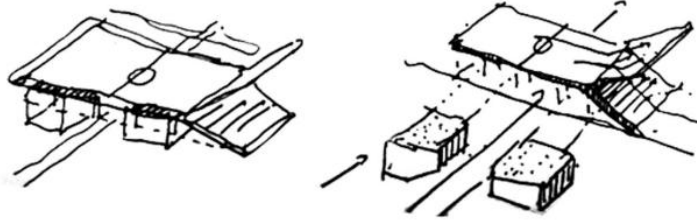
Sumber: Neufert (1996)

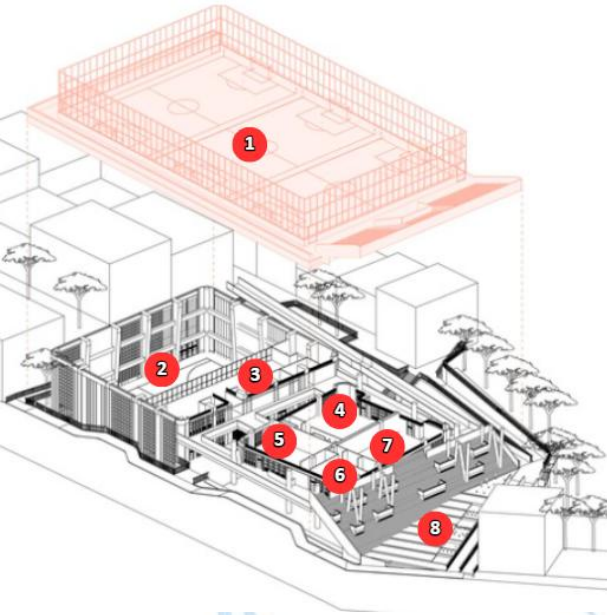
2.5 Studi Preseden

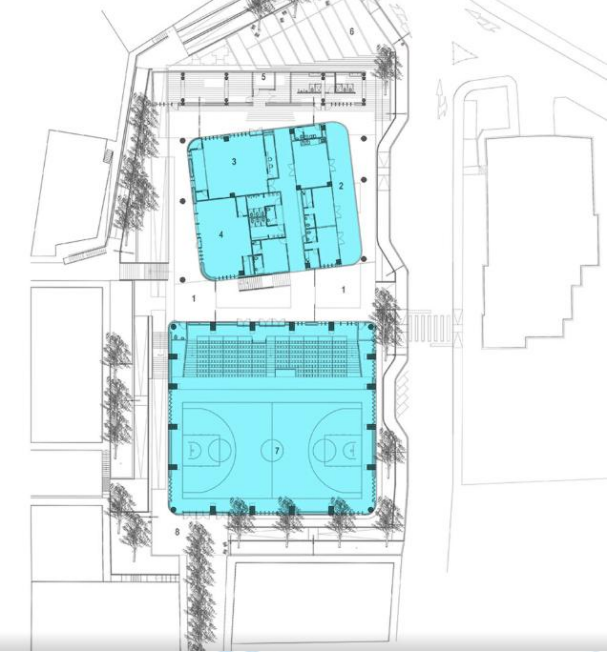
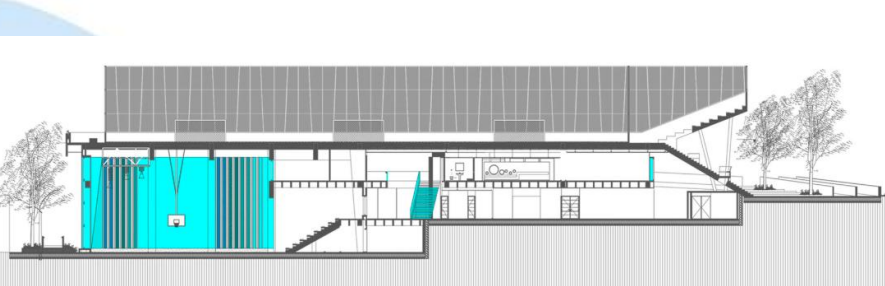
2.5.1 UVA Sol De Oriente, Medellin, Colombia

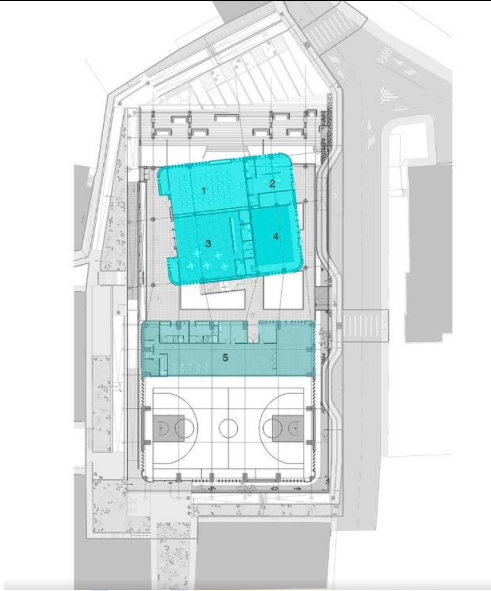
Tabel 2. 1 Preseden *UVA Sol De Oriente*

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Permasalahan		• Kawasan perbukitan Medellin sangat padat penduduk • Tidak ada ruang publik
Situasi		

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Konsep Perancangan		 Konsep dari perancangan ini adalah menghidupkan kembali ruang-ruang yang sebelumnya terbatas atau tidak digunakan, menjadi fasilitas publik yang mendorong pertemuan sosial, olahraga, budaya, dan rekreasi. Desainnya mencakup peningkatan lapangan sepak bola yang ada dengan menambah fasilitas seperti gymnasium, ruang serbaguna untuk acara komunitas, area komersial, dan ruang terbuka hijau.

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Ide Gagasan/Tujuan		Tujuan utama dari perancangan ini adalah menciptakan ruang publik yang multifungsi yang dapat meningkatkan kualitas hidup komunitas dan masyarakat sekitar. 1. Lapangan sepak bola lantai 2 2. Sports center 3. Gym 4. Children Play Room 5. Dance Room 6. Kantor 7. Ruang Belajar 8. Teater outdoor

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
	 Denah Lantai 1	 Dengan desain tata ruang yang saling terhubung bertujuan untuk mendorong interaksi sosial, partisipasi komunitas, dan memperkuat identitas lokal.

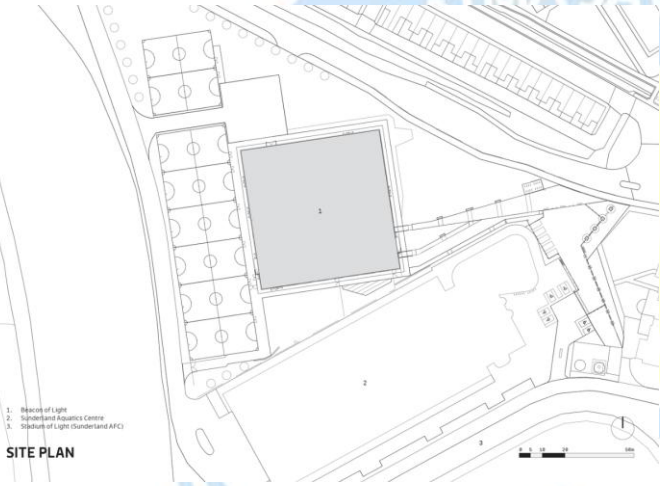
Tinjauan	Gambar	Penjelasan
	 Denah Lantai 2	

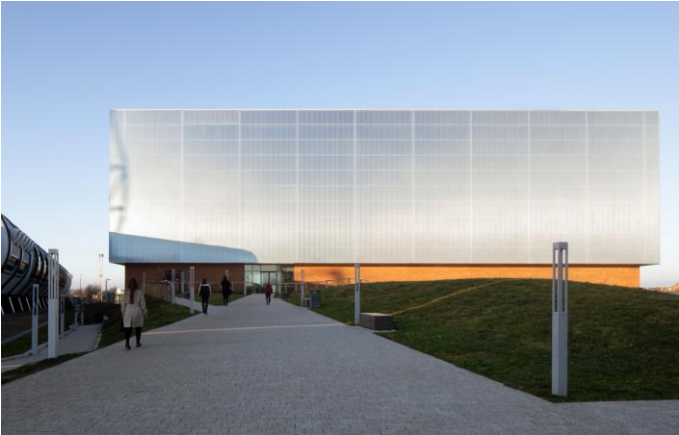
Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Fungsi bangunan	 	Bangunan ini memiliki fungsi sebagai fasilitas kegiatan bagi berbagai macam komunitas di wilayah Medellin, Columbia yang tidak terwadahi sebelumnya.
Permasalahan	1. Tidak ada akses untuk penyandang disabilitas hingga ke dalam ruangan 2. Tata ruang yang tidak optimal (Lapangan sepak bola diletakan di atas sedangkan lantai bawahnya ruang diskusi)	

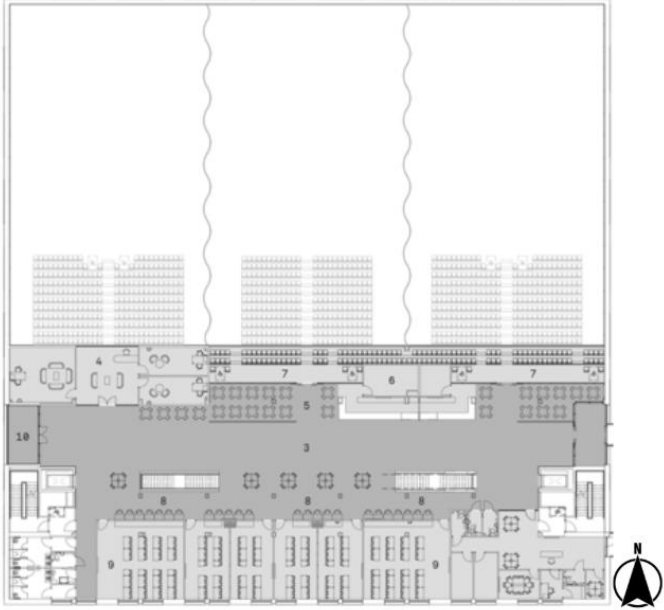
Sumber : *Archdaily*, diakses 10 Oktober 2025

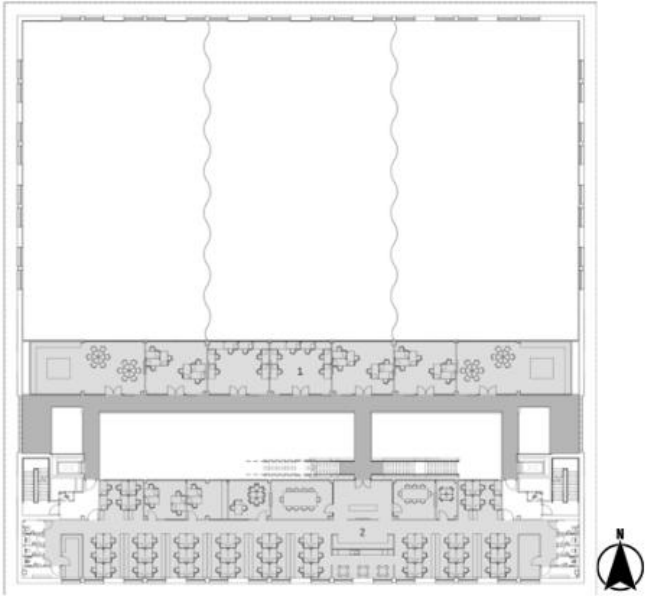
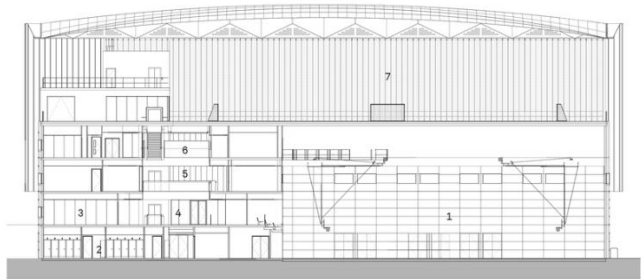
2.5.1 Beacon Of Light Building, Sunderlan, United Kingdom

Tabel 2. 2 Preseden *Beacon Of Light Building*

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Permasalahan	 1. Beacon of Light 2. Sunderland Aquatics Centre 3. Stadium of Light (Sunderland AFC) SITE PLAN	• Kurangnya fasilitas untuk suporter tim Sunderland FC di luar stadion. • Kurangnya wadah pemberdayaan mengingat kota Sunderland mengalami tantangan ekonomi dan sosial.

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Konsep Perancangan		Konsep perancangan bangunan ini menekankan pada keterbukaan, aksesibilitas, dan fleksibilitas ruang.

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
	 Denah lantai 1	Denah lantai 1 1. Main Entrance 2. School Entrance 3. Street 4. Health & wellbeing 5. Cafe 6. Kitchen 7. Spectator Concourse 8. Education Zone 9. Classroom 10. External balcony

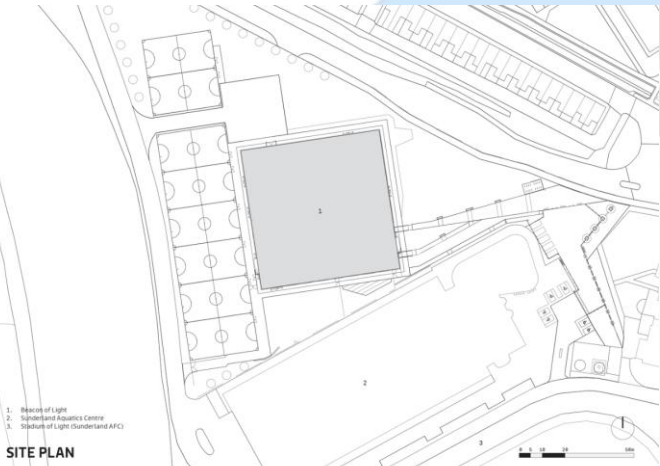
Tinjauan	Gambar	Penjelasan
	 Denah lantai 2	Denah Lantai 2 1. World of Work 2. Offices  Ruang-ruang di dalamnya dirancang fleksibel untuk mengakomodasi berbagai kegiatan, mulai dari olahraga hingga pelatihan keterampilan, serta dilengkapi dengan teknologi modern untuk mendukung proses pembelajaran dan aktivitas lainnya.

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Ide gagasan/Tujuan		Mengingat bangunan ini berada di dekat stadion Sunderland FC, untuk memperkuat identitas tim bagian fasad setiap malam hari akan berubah warna menjadi merah dan putih yang melambangkan warna tim Sunderland Fc.
Fungsi Bangunan		• Fasilitas olahraga, seperti lapangan sepak bola dalam ruangan dan pusat kebugaran. • Ruang pendidikan dan pelatihan, untuk program literasi, numerasi, dan pengembangan keterampilan kerja.
Permasalahan Dalam Bangunan	• Perencanaan ruang yang kurang optimal (lantai paling atas adalah lapangan sepak bola sedangkan lantai bawahnya adalah ruang-ruang diskusi, cafeteria, dan ruang diskusi) sehingga kebisingan dapat dirasakan oleh ruang-ruang di bawah ruang olahraga) • Sistem struktur yang membahayakan penggunaannya.	

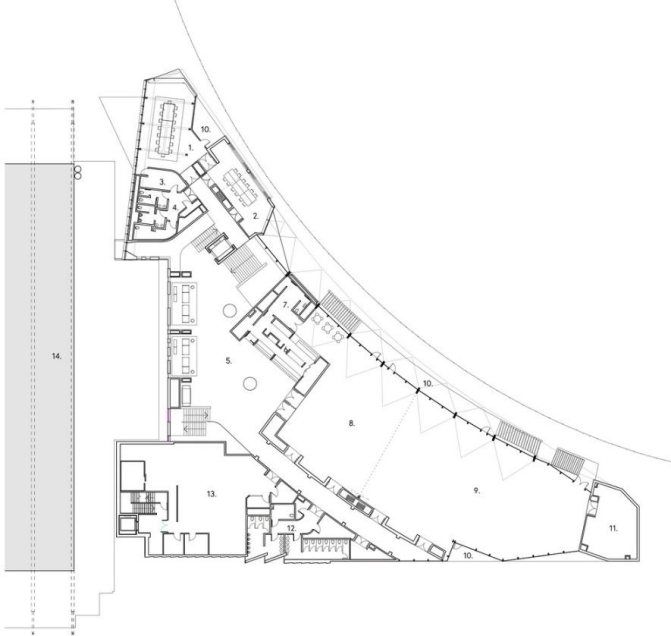
Sumber : *Archdaily*, diakses 10 Oktober 2025

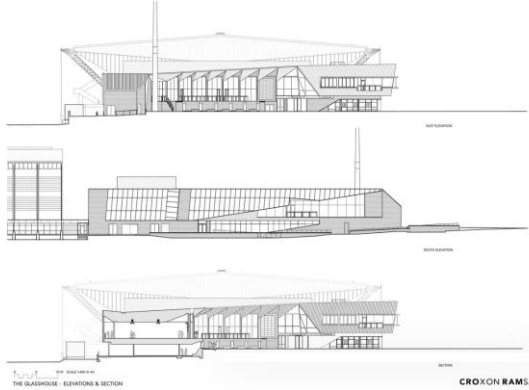
2.5.2 Glasshouse Community and Function Centre, Melbourne, Australia

Tabel 2. 3 Preseden Glasshouse Community and Function centre

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Permasalahan	 1. Beacon of Light 2. Supersport Aquatics Centre 3. Stadium of Light (Sunderland AFC) SITE PLAN	Perancangan bangunan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan Collingwood Football Club akan fasilitas yang dapat mengakomodasi kegiatan administratif, pelatihan, serta inginya komunitas pendukung tim ini terlibat secara langsung di luar stadion.

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Konsep Perancangan		KEY - GROUND LEVEL 1. CAFE 2. ENTRY 3. PLAYERS RACE 4. RECEPTION 5. THEATRE 6. BREAKOUT 7. GYMNASIUM & CHANGEROOMS 8. OVAL ACCESS 9. OFFICE 10. OVAL ACCESS 11. FIRST AID 12. PUBLIC TOILET 13. OVAL STOREROOM 14. UMPIRES CHANGEROOM 15. LOCKER ROOM 16. LOCKER ROOM 17. BIKE STORE 18. SERVICE AREA 19. FORMER OLYMPIC POOL BUILDING 20. CAFE FORECOURT PAVILIONS 21. SERVICES ENCLOSURE KEY - BASEMENT LEVEL 1. CAFE TOILETS 2. CAFE TOILETS 3. AAA TOILET 4. STORE 5. THEATRE

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
		KEY - LEVEL 1 1. MEETING ROOM 2. MEETING ROOMS 3. KITCHEN 4. TOILETS 5. BREAKOUT 6. BAR 7. GREEN ROOM 8. EVENT SPACE 9. EVENT SPACE 10. BALCONY 11. STORE 12. TOILETS 13. KITCHEN 14. FORMER OLYMPIC POOL BUILDING Konsep bangunan ini dirancang untuk memiliki berbagai ruang multifungsi, seperti ruang serbaguna, ruang rapat, gymnasium, teater kuliah, kafe, dan bar. Setiap area dirancang dengan sirkulasi yang memungkinkan akses terpisah dan aman bagi setiap jenis pengguna. Misalnya, gym tetap dapat diakses publik saat teater sedang digunakan secara privat, dan para pemain dapat bergerak menuju ruang ganti tanpa harus melintasi area publik seperti kafe. Perencanaan ini memungkinkan fleksibilitas penggunaan ruang tanpa saling mengganggu fungsi satu sama lain.

Tinjauan	Gambar	Penjelasan
Ide Gagasan/tujuan		Tujuan utama pembangunan Glasshouse adalah untuk menyediakan fasilitas yang mampu menjembatani kebutuhan olahraga elit dengan partisipasi aktif masyarakat. Bangunan ini menjadi tempat bagi klub, komunitas, dan publik untuk berkegiatan secara bersamaan.
Fungsi Bangunan		1. Area pertemuan fans club 2. Gym 3. Kafe dan bar 4. Amphiteather
Permasalahan	Tidak ada akses untuk penyandang disabilitas hingga kedalam ruangan	

Sumber : *Archdaily*, diakses 10 Oktober 2025

2.5.3 Kesimpulan Preseden

Tabel 2. 4 Kesimpulan Preseden

No	Preseden	Masalah	Point Desain
1	<i>UVA Sol De Oriente</i>	Kurangnya akses bagi penyandang disabilitas	Konsep hall serbaguna yang mendapat pencahayaan dan penghawaan alami menjadi acuan desain
2	<i>Beacon of Light</i>	Permograman ruang yang kurang optimal	Konsep hall serbaguna yang dapat menampung berbagai macam kegiatan, layout furniture yang dapat dipindah pindah, dan tata rupa fasad yang interaktif
3	<i>Glasshouse Community Centre</i>	Kurangnya akses bagi penyandang disabilitas	Organisasi ruang terklaster yang membagi zoning sesuai dengan kebutuhannya.

Sumber: Analisis Pribadi, 2025

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi pembelajaran penting dalam perancangan *Community Center Brigata Curva Sud*. Untuk menghindari isu serupa, desain Community Center akan dirancang dengan mempertimbangkan efisiensi fungsi ruang, serta pengalaman ruang yang bermakna melalui pendekatan perilaku. Aksesibilitas akan dijamin melalui penyediaan ramp, lift, dan jalur pejalan kaki yang ramah disabilitas. Penataan fungsi ruang akan dilakukan secara strategis agar aktivitas

dengan tingkat kebisingan tinggi, seperti hall olahraga, tidak mengganggu ruang forum atau ruang tenang lainnya.

2.6 Pendekatan Perilaku

2.6.1 Pengertian Pendekatan Perilaku

Pendekatan perilaku dalam arsitektur pada dasarnya lahir dari kesadaran bahwa manusia dan lingkungan memiliki hubungan yang saling melengkapi. Menurut Y.B. Mangunwijaya dalam Wastu Citra, pendekatan perilaku dapat dipahami sebagai suatu konsep atau pengetahuan yang berfungsi untuk menampung serta merefleksikan beragam perilaku, baik yang muncul dari perancang, pengguna, pengamat, maupun dari lingkungan alam di sekitarnya. Secara umum, istilah ini merujuk pada segala bentuk tindakan atau aktivitas yang dilakukan manusia, baik yang bersifat fisik maupun nonfisik, yang muncul sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya. Dengan kata lain, pendekatan perilaku menempatkan manusia sebagai pusat perhatian dalam proses perancangan. Arsitektur tidak semata-mata dipandang sebagai wujud fisik bangunan, melainkan sebagai ruang yang mampu merespons dan mewadahi aktivitas penggunanya.

Pendekatan perilaku merupakan ilmu perancangan yang menitikberatkan pada aspek-aspek mendasar terkait sikap serta respon manusia terhadap lingkungannya, dengan tujuan menciptakan ruang dan atmosfer yang selaras dengan perilaku manusia, lingkungan, serta budaya masyarakat (Astini, 2021). Menurut Haryadi, B.Setiawan dalam bukunya Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku 2014 menyatakan bahwa perilaku sebagai sebuah pendekatan dalam arsitektur menekankan keterkaitan dialektik antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut. Dengan demikian, pendekatan perilaku membantu arsitektur untuk menghadirkan kenyamanan, keterikatan emosional, serta harmoni antara manusia dan ruang yang mereka tempati.

2.6.2 Prinsip Dasar Pendekatan Perilaku

Dalam penerapannya, pendekatan perilaku memiliki beberapa prinsip dasar yang menjadi landasan penting dalam merancang sebagai berikut (Indriyati, 2020)

1. Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.

Desain harus mudah dipahami oleh perancang maupun pengguna dalam kaitannya dengan hubungan antara pengguna dan rancangan tersebut, karena bentuk yang dihadirkan menjadi media komunikasi utama yang paling mudah ditangkap dan dimengerti oleh manusia.

Bangunan harus memiliki syarat sebagai berikut :

- a. Bentuk bangunan sebaiknya mencerminkan fungsinya melalui simbol atau tampilan yang jelas.
 - b. Bangunan perlu menampilkan skala dan proporsi yang sesuai dengan pengguna agar mudah dinikmati pengguna.
 - c. Desain juga harus memperlihatkan jenis bahan serta struktur yang akan digunakan pada bangunan
2. Mewadahi aktivitas pengguna dengan nyaman dan menyenangkan.
Rancangan bangunan sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan aktivitas pengguna, dilengkapi dengan elemen yang menarik serta menggunakan bahan ramah lingkungan, sehingga mampu menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan.
 3. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk

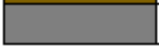
2.6.3 Elemen Yang Memengaruhi Perilaku

Perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan fisik di sekitarnya, karena keduanya saling berinteraksi. Setiap perubahan pada lingkungan dapat menyesuaikan kegiatan yang dilakukan oleh manusia, dan sebaliknya, aktivitas manusia juga akan memengaruhi kondisi lingkungan. Hubungan timbal balik ini menunjukkan bahwa manusia dan ruang tidak berdiri sendiri, melainkan saling memengaruhi dalam membentuk pengalaman dan cara penggunaan ruang. Beberapa faktor yang memengaruhi hal ini, menurut Haryadi dan Setiawan (2020), antara lain:

1. Warna

Pemilihan warna dalam sebuah ruang memiliki peran penting dalam memengaruhi psikologi penggunanya. Warna yang digunakan disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga dapat membentuk suasana hati dan memengaruhi perilaku individu saat beraktivitas di dalam ruang tersebut (Haryadi dan Setiawan, 2020).

Tabel 2. 5 Psikologi Warna

WARNA		KETERANGAN
	Merah	Semangat, bergairah, kekuatan, nafsu, kekerasan
	Orange	Optimis, percaya diri, murah
	Kuning	Bijaksana, cerdas, kreatif
	Biru	Damai, ikhlas, profesional
	Hijau	Tenang, santai, mengontrol emosi
	Hitam	Suram, gelap, elegan
	Putih	Bersih, harapan, murni
	Coklat	Hangat, nyaman, aman, kuat modern, canggih
	Abu abu	Tenang

Sumber: Haryadi dan Setiawan (2020)

2. Furniture dan Susunan ruang

Pengaturan furnitur dalam suatu ruang sebaiknya menyesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan penggunanya. Setiap furnitur sebaiknya ditempatkan berdasarkan fungsinya dengan memperhatikan jalur pergerakan dalam ruang. Salah satu contohnya adalah meja dan kursi yang memiliki fungsi serupa sebaiknya diletakkan dalam satu area agar sirkulasi pengguna tetap lancar dan tidak terganggu.

3. Bentuk dan Ukuran ruang

Lantai, dinding, dan plafon membentuk batas-batas ruang yang memberikan rasa aman bagi penggunanya. Dimensi dan bentuk ruang akan memengaruhi kesan apakah ruang terasa luas atau sempit, serta dapat berdampak pada psikologi penggunanya. Sebagai contoh, ruang dengan bentuk yang lebih dinamis dapat menimbulkan kesan energik dan semangat yang lebih tinggi bagi penghuninya.

4. Tekstur dan Material

Pemilihan tekstur dan material pada suatu ruang atau bangunan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan suasana ruang. Misalnya, penggunaan kayu tidak hanya memberikan kesan hangat dan alami, tetapi juga menciptakan nuansa yang nyaman bagi penggunanya. Cara penataan dan kombinasi material lainnya juga turut memengaruhi persepsi ruang, menciptakan pola visual, serta meningkatkan kualitas estetika dan pengalaman penggunaan secara keseluruhan. Dengan demikian, pemilihan dan penataan material menjadi elemen kunci dalam menciptakan ruang yang menarik dan fungsional.

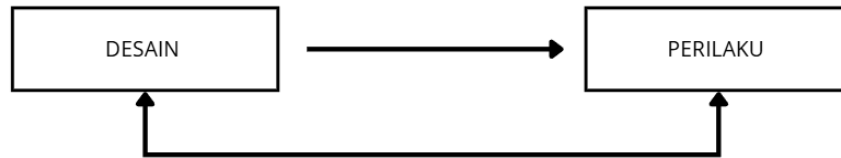
5. Cahaya, suara, dan Temperatur

Pencahayaan dalam sebuah ruang memiliki pengaruh besar terhadap kondisi psikologis penggunanya. Ruang yang terlalu redup atau remang dapat menimbulkan rasa lesu atau kurang bersemangat. Selain pencahayaan, tingkat kebisingan juga memengaruhi kenyamanan mental, di mana ruang yang tenang cenderung menimbulkan rasa damai dan rileks. Faktor lain yang tidak kalah penting adalah temperatur, karena suhu ruang akan memengaruhi kenyamanan fisik dan kemampuan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas dengan optimal. Dengan demikian, pencahayaan, suara, dan temperatur menjadi elemen kunci dalam menciptakan ruang yang nyaman dan mendukung produktivitas.

2.6.4 Hubungan Arsitektur dengan Pendekatan Perilaku

Manusia sebagai makhluk sosial selalu berinteraksi dengan lingkungannya, sehingga karakter dan perilaku mereka dipengaruhi oleh ruang yang ditempati (Dyahpataloka, 2023). Arsitektur tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional manusia, tetapi juga membentuk pengalaman dan pola perilaku penggunanya, baik secara sadar maupun tidak sadar. Dengan kata lain, ruang yang dirancang dengan baik dapat membentuk cara manusia bergerak, berinteraksi, dan memanfaatkan

lingkungan di sekitarnya. Hubungan antara arsitektur dan perilaku manusia dapat dipahami melalui dua perspektif.



Gambar 2. 6 Hubungan Arsitektur dan Perilaku

Sumber : Dyahpitaloka (2023)

Perilaku manusia menjadi faktor utama yang membentuk arsitektur. Desain ruang yang ada memengaruhi cara manusia menggunakan dan berinteraksi dengan lingkungan, sementara respon dan aktivitas pengguna terhadap ruang tersebut dapat memberikan masukan yang kemudian memicu perubahan atau pengembangan desain arsitektur baru. Dengan demikian, hubungan antara manusia dan arsitektur bersifat timbal balik, di mana perilaku pengguna turut menentukan evolusi ruang.

2.6.5 Behavior Mapping

Pemetaan perilaku (*Behavior Mapping*) adalah teknik yang digunakan dalam pendekatan perilaku untuk mencatat dengan sistematis pergerakan dan aktivitas individu atau komunitas di suatu area (Cokroadjie dkk., 2024). Teknik ini mengamati bagaimana pola perilaku manusia berkaitan dengan elemen fisik suatu ruang dalam periode waktu tertentu. Dengan cara ini, dapat diketahui hubungan antara aktivitas yang berlangsung, kondisi fisik ruang, jenis penggunaannya, dan waktu pelaksanaan kegiatan. Hasil pengamatan terhadap lokasi, perilaku, dan pola pergerakan pengguna memungkinkan identifikasi masalah dan perumusan perbaikan untuk meningkatkan fungsi dan kenyamanan ruang. Terdapat dua cara dalam pemetaan perilaku yaitu (Feigati, 2024) :

1. *Place Centered Mapping*

Cara ini berfokus pada tempat di mana individu atau kelompok melakukan berbagai macam aktivitas pada waktu tertentu, dengan tujuan untuk mengamati, menggunakan, atau menyesuaikan area tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka.

2. *Person Centered Mapping*

Person Centered Mapping berfokus pada individu atau kelompok saat melakukan aktivitas atau bergerak di suatu lokasi pada waktu tertentu, dengan tujuan mempelajari bagaimana aktivitas mereka terkait dengan tempat dan waktu. Metode ini hanya menitikberatkan pada pelaku yang sedang diamati.

Behavior Mapping memiliki beberapa fungsi penting. Pertama, teknik ini membantu menggambarkan bagaimana individu atau kelompok tersebar di seluruh ruang atau lokasi tertentu. Kedua, *Behavior Mapping* memungkinkan perbandingan antara dua situasi atau kondisi yang berbeda, misalnya perilaku yang dilakukan oleh orang dewasa dan remaja dalam ruang yang sama. Ketiga, teknik ini berguna untuk mengidentifikasi pola umum dalam penggunaan ruang, sehingga perancang dapat memahami bagaimana ruang dimanfaatkan dan membuat penyesuaian yang tepat untuk meningkatkan kenyamanan dan fungsionalitasnya.

2.6.6 **Pengertian Tata Ruang Dalam**

Ruang dalam adalah ruang yang dibatasi oleh elemen fisik seperti lantai, dinding, dan plafon. Kualitas ruang dalam sangat dipengaruhi oleh elemen-elemen pendukungnya, seperti bukaan, skala, tekstur, warna, dan material yang digunakan. Tata ruang dalam dirancang sedemikian rupa untuk memberikan kenyamanan, fungsi, dan pengalaman pengguna dalam beraktivitas di dalam ruang. Dengan perancangan yang tepat, ruang dalam tidak hanya menjadi area fungsional, tetapi juga mampu menghadirkan suasana yang mendukung aktivitas serta interaksi penghuninya. Pada buku berjudul *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tata* karya M DK.C (2000), terdapat beberapa elemen yang menjadi pembentuk tata ruang dalam antara lain,

1. Organisasi Ruang

Organisasi ruang merupakan cara ruang diolah atau disusun dan dihubungkan berdasarkan fungsi atau hubungan aktivitas. Organisasi ruang dapat berbentuk linear, radial, terklaster, atau grid tergantung dengan kebutuhan desain dan karakter bangunan.

2. Hubungan Ruang

Hubungan ruang merupakan cara menterkaitkan antara satu ruang dengan ruang lainnya, baik secara fungsional maupun visual. Hubungan ruang ini dapat bersifat langsung melalui bukaan atau koridor, maupun secara tidak langsung dengan menggunakan elemen pelingkup.

3. Pelingkup

Pelingkup ruang merupakan batasan fisik maupun nonfisik yang membentuk suatu ruang. Elemen pelingkup terdiri dari lantai, dinding, langit-langit, bukaan pintu, dan jendela. Selain berfungsi sebagai pembatas ruang, elemen tersebut juga mempunyai fungsi untuk menciptakan suasana ruang melalui warna, material, pencahayaan, dan tekstur.

4. Layout Furnitur

Layout Furniture adalah pengaturan letak dari perabot dalam suatu ruang agar dapat mendukung aktivitas pengguna. Tata letak furniture harus mempertimbangkan ukuran ruang, jalur sirkulasi, jarak, dan kemudahan akses.

2.6.7 Pengertian Interaktif

Desain interaktif merupakan konsep yang menekankan adanya hubungan timbal balik antara pengguna dan ruang (Bagus dan Wijaya, 2022). Aktivitas yang dilakukan pengguna dapat memengaruhi ruang dan sebaliknya, ruang juga dapat memengaruhi cara pengguna berperilaku. Tujuan dari desain interaktif adalah menciptakan ruang yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan kegiatan penggunaannya. Oleh karena itu, pengguna dapat merasakan ruang yang lebih hidup.