

**REDESIGN STADION PAHOMAN, BANDAR LAMPUNG DENGAN  
PENDEKATAN *PLACEMAKING***

**(Skripsi)**

**Oleh**

**LILA LAURA YOVITHA  
1815012023**



**PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2023**

# **REDESIGN STADION PAHOMAN, BANDAR LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING***

**Oleh**

**Lila Laura Yovitha**

## **ABSTRAK**

Ruang terbuka Publik sebagai penunjang kota merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan keberadaannya. Menurut Dokumen Evaluasi RTRW Kota Bandar Lampung, dibutuhkan sekitar 2.049 hektar lahan untuk memaksimalkan pemanfaatan Ruang Terbuka Publik (RTP) di Bandar Lampung. Stadion Pahoman sebagai salah satu RTP dengan angka pengguna yang cukup tinggi menjadikan area stadion sebagai salah satu poros ekonomi dan sosial yang cukup kuat di Kawasan tersebut. Dengan adanya beberapa isu permasalahan yang terdapat di Stadion Pahoman dibutuhkan penataan ruang Kembali untuk menjadikan Stadion Pahoman menjadi RTP yang sesuai dengan standar yang ada.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mendeskripsikan hasil analisis dari studi literatur dan studi preseden. Metode pengumpulan data terdiri dari studi literatur, studi preseden, survei, dan dokumentasi. Pengolahan data yang dilakukan dengan cara analisis yang terdiri dari analisis tapak, analisis fungsional, dan analisis spasial yang kemudian dilakukan sintesis sehingga menghasilkan konsep perancangan.

Berdasarkan hasil analisis dan konsep *redesign* pada Stadion Pahoman di Bandar Lampung, dapat diperoleh bahwa penataan pada Ruang Terbuka Publik didasarkan pada hubungan antara manusia dan bangunan yang harus saling berirama. Hal-hal tersebut dapat ditunjang dengan menerapkan pendekatan *placemaking* seperti menyediakan akses dan sirkulasi yang baik, kenyamanan dengan menciptakan sebuah *image* yang dapat menarik masyarakat untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat rekreatif, dan juga mewadahi berbagai aktivitas sebagai penunjang sarana bermasyarakat. Dengan meningkatkan fasilitas ruang publik sebagai sarana sosial maka diharapkan pula adanya peningkatan fungsi sosial dan ekonomi di Kawasan tersebut.

**Kata Kunci : *Redesign*, Ruang Terbuka Publik, Stadion, Placemaking, sosial**

## **ABSTRACT**

*Public spaces as one of the important support toward city is an aspect that needs to be considered for its existence. According to the Bandar Lampung City Spatial Planning Evaluation Document, around 2,049 hectares of land are needed to be maximized for the Public Space's utilization in Bandar Lampung. Pahoman Stadium as a public space who has the high number of users makes Pahoman Stadium as one of a strong economic and social axis in Pahoman area. With numbers of issues in Pahoman Stadium, spatial planning is needed to make Pahoman Stadium fulfill the standard as a Public Open Space.*

*The method used in this study is a qualitative method by describing the results of analysis from literature studies and precedent studies. Data collection methods consist of literature studies, precedent studies, surveys, and documentation. Data processing is carried out by means of analysis which consists of site analysis, functional analysis, and spatial analysis which is synthesized to produce a design concept.*

*Based on the results of analysis and redesign concept at the Pahoman Stadium in Bandar Lampung, it can be obtained that the arrangement of Public Open Spaces is based on the relationship between humans and buildings which must have rhythm with each other. These things can be supported by applying a placemaking theory such as providing good access and circulation, comfort by creating an image that can attract people to carry out recreational activities, and also facilitate various activities in addition to supports the society. By improving public space facilities as social facilities, we do have purpose and hopes that there is a high probability to increase social and economic functions in the area.*

**Keyword : Redesign, Open Space, Stadium, Placemaking, Social**

***REDESIGN* STADION PAHOMAN, BANDAR LAMPUNG DENGAN  
PENDEKATAN *PLACEMAKING***

Oleh

**LILA LAURA YOVITHA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ARSITEKTUR**

**Pada**

**Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

Judul Skripsi : **REDESIGN STADION PAHOMAN, BANDAR  
LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN  
PLACEMAKING**

Nama Mahasiswa : **LILA LAURA YOVITHA**

No. Pokok Mahasiswa : 1815012023

Program Studi : **Arsitektur**

Jurusan : **Arsitektur**


Fakultas : **Teknik**

**MENYETUJUI**

**I. Komisi Pembimbing**

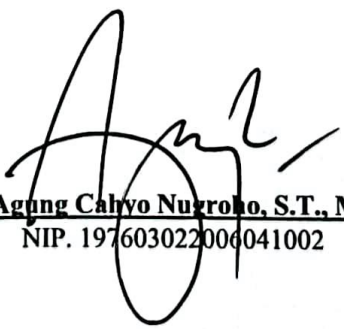


**Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.**  
NIP. 197312182005011002



**MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T.**  
NIP. 198108232008121001

**2. Ketua Program Studi S1 Arsitektur**



**Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T.**  
NIP. 197603022006041002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

Ketua : **Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T.**  
NIP. 197312182005011002

Sekretaris : **MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T**  
NIP. 198108232008121001

Penguji  
(Bukan Pembimbing) : **Dona Jhonnata, S.T., M.T.**  
NIP. 198609172019031011

**2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung**



**Dr. Eng. Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc.**  
NIP. 197509282001121002

Tanggal Lulus Ujian : 24 Mei 2023

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Lila Laura Yovitha  
NPM : 1815012023  
Program Studi : S1 Arsitektur  
Jurusan : Arsitektur  
Fakultas : Teknik  
Judul Skripsi : *Redesign* Stadion Pahoman, Bandar  
Lampung dengan Pendekatan  
*Placemaking*

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini dibuat sendiri oleh penulis dan bukan hasil plagiat sebagaimana diatur dalam Pasal 36 Ayat 2 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Bandar Lampung, 14 Juni 2023

Yang Membuat Pernyataan



**LILA LAURA YOVITHA**  
NPM. 1815012023

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 10 Agustus 2000, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan suami-istri Bpk. Averil Hariman, S. H. dan Ibu Lilis Sumiati, S. E.

Pendidikan yang telah ditempuh penulis antara lain sebagai berikut :

- Pendidikan, Sekolah Dasar Muhammadiyah 1 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2012.
- Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Negeri 2 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2015.
- Sekolah Menengah Atas (SMAN) di SMA Negeri 5 Bandar Lampung diselesaikan pada tahun 2018.

Selanjutnya pada tahun 2018, penulis terdaftar sebagai mahasiswa pada Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Pada tahun 2023, penulis telah menyusun skripsi sebagai salah satu syarat kelulusan memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Arsitektur di Fakultas Teknik, Universitas Lampung.



## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirobbil a'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala.*

*Tak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan besar Nabi Allah Muhammad Shalallahu 'alaihi wa salam*

*Laporan ini saya sebagai penulis persembahkan kepada kedua orang tua saya yang tercinta Bapak Averil dan Ibu Lilis yang telah banyak berjuang, membimbing, berkorban dan tak pernah letih mendoakan dengan ikhlas demi keberhasilan dan masa depanku di dunia dan akhirat.*

*Keluarga besar yang selalu memberi semangat. Sahabat yang setia mendengarkan keluh kesah dan memberikan saran. Rekan-rekan mahasiswa program Studi Arsitektur2018 Universitas Lampung. Civitas Akademika Arsitektur, Serta almamater tercinta*

## SANWACANA

Puji Syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, Allah SWT yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani dalam menjalani Tugas Akhir mulai dari awal, kemudian segala proses yang terjadi hingga akhirnya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu tersampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW, para sahabat, keluarga, serta umatnya yang selalu dalam lindungan-Nya. Laporan dengan judul “*REDESIGN STADION PAHOMAN, BANDAR LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1) Jurusan Arsitektur di Fakultas Teknik, Universitas Lampung

Karena dalam penulisan ini penulis mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada

- Bapak Dr.Eng.Ir. Helmy Fitriawan, S.T., M.Sc selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung.
- Bapak Ir. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung.
- Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. selaku Ketua Program Studi D3 Arsitektur Bangunan Gedung, Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
- Bapak Ir. Kelik Hendro Basuki, S.T., M.T. selaku dosen Pembimbing I atas bimbingan, saran, ilmu, serta nasehat yang bermanfaat selama penulis menyelesaikan laporan ini.
- Bapak MM. Hizbullah Sesunan, S.T., M.T. selaku dosen Pembimbing II atas bimbingan, saran, ilmu, masukan serta nasehat serta kiat-kiat yang bermanfaat selama penulis menyelesaikan laporan ini.
- Ibu Fadhilah Rusmiati, S.T., M.T. selaku dosen Pembahas Seminar Pra TA 1 dan Pra TA 2 atas segala saran, ilmu yang diberikan selama Ibu menjadi pembahas saya diwaktu seminar.

- Bapak Dona Jhonnata, S.T., M.T. selaku dosen Pembahas Seminar Ujian Akhir atas segala saran, ilmu yang diberikan selama Bapak menjadi dosen pembahas saya diwaktu seminar.
- Bapak Nugroho Ifadianto, S.T., M.Sc., selaku dosen kordinator Tugas Akhir atas segala saran, ilmu yang diberikan selama Bapak mengarahkan pada awal hingga akhir pengerjaan laporan.
- Teristimewa kepada orang tua saya, Bapak Averil Hariman, S.H. dan Ibu Lilis Sumiati, S.E. yang selalu mendukung, membantu, memberikan motivasi, dan terpenting tidak pernah jenuh memeriksa keadaan kesehatan mental maupun fisik saya setiap hari dari awal perkuliahan hingga akhir. Serta adik saya Alicia Adelia Yovitha dan Almanzo Zayn Hamizan Thalib yang selalu menghibur dan memberi saran yang dapat membuka pemikiran saya untuk menjadi lebih baik.
- Terimakasih kepada Oma saya tersayang, Ibu, Nabila Ramadhani dan Putri Isnaini yang telah menjadi support system, menghibur dan memberikan banyak saran dan petuah kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan hati gembira.
- Saya juga ingin berterima kasih kepada Muhammad Asyrafi Sugiharto yang telah membantu dalam penyalarsan emosi yang turun naik, telah memberikan waktu, tenaga pikiran, dan kalimat-kalimat yang kerap membuat saya tertawa terhibur dalam proses saya menyelesaikan laporan saya dari awal hingga akhir.
- Teman sekaligus sahabat saya, Hana, Athiyyah, Afifah, Mike Nourma, Putu Melly, Ditya, Verna, Reajeng, Ramadina, Dera, Puti, Athaya, Ayu, Alvira, dan Nosa yang dengan sabar menghadapi keluh kesah saya. Terima kasih telah ada dan menjadi pendengar, sekaligus pemberi saran yang baik.
- Serta semua teman seperjuangan arsitektur 2018 yang tidak dapat disebut satu persatu. Semoga sukses selalu untuk kita semua.
- Terimakasih kepada Perdana Printing karena telah menemani lika-liku proses pencetakan laporan-laporan seminar dari awal hingga akhir dan kerap membantu dengan memberikan potongan harga.

- Terimakasih kepada Adi dan Mas Eko yang selalu stand by dan membantu pelaksanaan seminar Tugas Akhir saya hingga selesai.
- Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas motivasi dan dukungan yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, sebagai bahan penyempurnaan laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 14 Juni 2023



**LILA LAURA YOVITHA**  
NPM. 1815012023

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR .....	xiv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	6
1.3. Rumusan Masalah .....	6
1.4. Batasan Perancangan.....	7
1.5. Tujuan Perancangan .....	7
1.6. Manfaat Perancangan .....	8
1.7. Sistematika Pembahasan .....	8
II. TINJAUAN PUSTAKA .....	11
2.1. Kajian Objek Perancangan .....	11
2.1.1. <i>Redesign</i> .....	11
2.1.2. Tinjauan Umum Stadion.....	11
2.1.3. <i>Space</i> .....	49
2.1.4. <i>Place</i> .....	51
2.1.5. <i>Placemaking</i> .....	53
2.1.6. Tinjauan Umum Ruang Terbuka Publik.....	65
2.1.7. Tipologi Ruang Terbuka Publik .....	68
2.1.8. Pola Pelaku Aktivitas.....	73
2.1.9. Studi Preseden.....	76
2.1.10. Stadion Pahoman .....	93
2.1.10.1. <i>Land Use Map</i> .....	95
2.1.10.2. Tatahan Kawasan Stadion Pahoman.....	95
2.1.10.3. <i>Mix-use</i> /tata guna lahan .....	96
2.1.11. Evaluasi Teori Place pada Kawasan Ruang Terbuka Publik Stadion	

Pahoman.....	100
2.1.11.1. <i>Access and Linkage</i> .....	100
2.1.11.2. <i>USES &amp; ACTIVITY</i> .....	104
2.1.11.3. <i>Image and Comfort</i> .....	107
2.1.11.4. <i>Sociability</i> .....	110
III. METODE PERANCANGAN .....	131
3.1. Ide Perancangan.....	131
3.2. Tujuan Perancangan .....	132
3.3. Sumber Data .....	132
3.4. Konsep Perancangan .....	134
3.5. Alur Perancangan .....	135
.....	135
BAB IV.....	136
ANALISIS PERANCANGAN.....	136
4.1. Tinjauan Kawasan .....	136
4.1.1. Profil Administrasi.....	136
4.2. Tinjauan Lokasi Tapak.....	137
4.3. Analisis Kondisi Lingkungan.....	138
4.3.1. Lokasi.....	138
4.3.2. Kondisi detail eksisting Tapak.....	138
4.3.3. Peraturan Setempat .....	138
4.4. Analisis SWOT (Strength, Weak, Opportunity, Threats) Tapak.....	139
4.5. Analisis Makro Tapak .....	141
4.5.1. Analisis Tata Guna Lahan.....	141
4.5.2. Analisis jejalur dan transportasi umum.....	143
4.6. Analisis Mikro Tapak.....	143
4.7. Fasilitas dan Ruang Stadion Pahoman.....	152
4.8. Analisis Fungsional .....	163
4.7.1. Analisis Fungsi .....	163
4.7.2. Analisis Pengguna.....	164
4.7.3. Persyaratan Ruang .....	169

4.7.4.	Analisis Sirkulasi Pengguna .....	173
4.7.5.	Analisis Kebutuhan Ruang .....	179
4.7.6.	Analisis Sifat dan Jenis Ruang.....	180
4.7.7.	Bubble Diagram.....	181
BAB V .....		188
KONSEP PERANCANGAN .....		188
5.1.	Konsep dasar .....	188
5.2.	Konsep Perancangan .....	189
5.2.1.	Konsep Iklim.....	189
5.2.2.	Konsep Kebisingan.....	190
5.3.	Konsep Zonasi .....	191
5.4.	Perletakan Zonasi Berdasarkan Kelompok Ruang.....	192
5.5.	Konsep Aksesibilitas .....	192
5.5.1.	Akses Kendaraan .....	192
5.5.2.	Akses Pejalan Kaki .....	193
5.6.	Parkir .....	195
5.6.1.	Analisis kebutuhan Parkir Berdasarkan Standarisasi.....	195
5.6.2.	Perhitungan Luasan Parkir.....	197
5.6.3.	Standar minimal SRP Ruang Parkir Stadion .....	197
5.6.4.	Total Daya Tampung .....	197
5.7.	Konsep Gubahan dan Massa Bangunan .....	199
5.8.	Konsep Orientasi dan View .....	205
5.9.	Konsep Sistem Struktur .....	206
5.9.1.	Struktur Bawah .....	206
5.9.2.	Struktur Tengah .....	207
5.9.3.	Struktur Atas .....	208
5.10.	Konsep Ruang Luar .....	208
5.7.1.	Stadion .....	208
5.7.2.	Plaza skywalk .....	211
5.11.	Konsep Ruang Dalam.....	214
5.12.	Konsep Vegetasi.....	217

Bunga Merah Asoka .....	217
5.13. Konsep Utilitas .....	218
5.12.1. Sistem Distribusi Air Bersih .....	218
5.12.2. Sistem pembuangan Limbah Cair dan Padat .....	218
5.12.3. Sistem Air Hujan .....	219
5.12.4. Sistem Drainase Lapangan.....	219
5.12.5. Sistem keamanan .....	220
5.12.6. Sistem Elektrikal.....	221
5.12.7. Sistem Proteksi Kebakaran .....	221
5.12.8. Sirkulasi Vertikal .....	223
5.14. Hasil Rancangan.....	224
BAB VI.....	231
KESIMPULAN .....	233
6.1. Kesimpulan.....	233
DAFTAR PUSTAKA.....	235



## DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Tabel	Halaman
<b>Tabel 1.</b> Klasifikasi Stadion Menurut Standar SK SNI T-25-1991-03:.....	14
<b>Tabel 2.</b> Rekomendasi Ruang FIFA.....	24
<b>Tabel 3.</b> Sintesa <i>Space</i> .....	51
<b>Tabel 4.</b> Sintesa <i>Place</i> .....	54
<b>Tabel 5.</b> Sintesa <i>Placemaking</i> .....	64
<b>Tabel 6.</b> Analisis SWOT .....	139
<b>Tabel 7.</b> Pencapaian Sarana Pendidikan Perguruan Tinggi dari Tapak .....	141
<b>Tabel 8.</b> Pencapaian Sarana Komersil kuliner dari Tapak.....	141
<b>Tabel 9.</b> Pencapaian Sarana Pemerintahan dari Tapak .....	142
<b>Tabel 10.</b> Klasifikasi Fungsi .....	164
<b>Tabel 11.</b> Analisis Pengguna.....	164
<b>Tabel 12.</b> Analisis Aktivitas Pengguna.....	167
<b>Tabel 13.</b> Standar Ruang.....	169
<b>Tabel 14.</b> Kebutuhan Ruang .....	179
<b>Tabel 15.</b> Sifat dan Jenis Ruang.....	180
<b>Tabel 16.</b> Tolak Ukur Konsep.....	188
<b>Tabel 17.</b> Kebutuhan Ruang Parkir di Stadion .....	195
<b>Tabel 18.</b> Jenis Kendaraan .....	196
<b>Tabel 19.</b> Perhitungan Kebutuhan Ruang Parkir .....	196
<b>Tabel 20.</b> Konsep Ruang Dalam Bangunan.....	214
<b>Tabel 21.</b> Konsep Vegetasi .....	217
<b>Tabel 22.</b> Sistem Proteksi Kebakaran .....	222

Gambar	Halaman
<b>Gambar 1.</b> Orientasi arena dalam bangunan stadion .....	19
<b>Gambar 2.</b> Denah dan ukuran lapangan sepak bola.....	19
<b>Gambar 3.</b> Gambar. Denah zonasi keamanan stadion .....	20
<b>Gambar 4.</b> Diagram Sirkulasi Pengunjung .....	23
<b>Gambar 5.</b> Skema Sirkulasi.....	24
<b>Gambar 6.</b> Diagram place .....	63
<b>Gambar 7.</b> Jakarta International Stadium .....	76
<b>Gambar 8.</b> Site Plan Jakarta International Stadium.....	78
<b>Gambar 9.</b> Atap Jakarta International Stadium .....	78
<b>Gambar 10.</b> Tribun Jakarta International Stadium .....	79
<b>Gambar 11.</b> SoFi Stadium .....	80
<b>Gambar 12.</b> Kanopi Tembus Pandang SoFi Stadium .....	81
<b>Gambar 13.</b> Potongan Struktur SoFi Stadium .....	81
<b>Gambar 14.</b> Perspektif Bagian Timur Barat .....	81
<b>Gambar 15.</b> Perspektif Bagian Utara Selatan.....	82
<b>Gambar 16.</b> Siteplan SoFi Stadium.....	82
<b>Gambar 17.</b> Arsitektur SoFi Stadium .....	83
<b>Gambar 18.</b> Potongan Struktur SoFi Stadium .....	83
<b>Gambar 19.</b> Visualboard .....	84
<b>Gambar 20.</b> Japan National's Stadium Concept .....	84
<b>Gambar 21.</b> Potongan Japan's National Stadium .....	85
<b>Gambar 22.</b> Stadion Manahan Solo .....	87
<b>Gambar 23.</b> Stadion Utama Gelora Bung Karno .....	89
<b>Gambar 24.</b> Plaza Barat GBK.....	90
<b>Gambar 25.</b> Plaza Utara GBK.....	91
<b>Gambar 26.</b> Plaza Tenggara GBK .....	92
<b>Gambar 27.</b> Plaza Timur GBK .....	92
<b>Gambar 28.</b> Maps Stadion Pahoman .....	94

<b>Gambar 29.</b> <i>Land Use Map</i> .....	95
<b>Gambar 30.</b> Tatanan Kawasan .....	96
<b>Gambar 31.</b> Jalur Pejalan Kaki.....	98
<b>Gambar 32.</b> Deretan Pedagang Kaki Lima .....	98
<b>Gambar 33.</b> Monumen Tentara Pelajar Sriwijaya .....	98
<b>Gambar 34.</b> Peta zona pengamatan .....	99
<b>Gambar 35.</b> Permeabilitas pada Kawasan Stadion Pahoman .....	101
<b>Gambar 36.</b> Tatanan 5 elemen teori citra kota Lynch, 1960 .....	102
<b>Gambar 37.</b> Kawasan Luar Bangunan Stadion Pahoman .....	104
<b>Gambar 38.</b> Area Dagang Kuliner Kawasan Stadion Pahoman .....	105
<b>Gambar 39.</b> Area Dagang Kuliner dan Sirkulasi Kawasan Stadion Pahoman .....	105
<b>Gambar 40.</b> Area Taman Hijau Kawasan Stadion Pahoman .....	106
<b>Gambar 41.</b> Area Taman Hijau Kawasan Stadion Pahoman .....	107
<b>Gambar 42.</b> . Kawasan Pahoman .....	108
<b>Gambar 43.</b> Gerai Makanan pada Kawasan Stadion Pahoman .....	108
<b>Gambar 44.</b> Gerai Makanan pada Kawasan Stadion Pahoman .....	109
<b>Gambar 45.</b> Vegetasi bahu jalan pada Kawasan Stadion Pahoman .....	109
<b>Gambar 46.</b> Peta Kota Bandar Lampung .....	136
<b>Gambar 47.</b> Peta Lampung .....	137
<b>Gambar 48.</b> Peta 3 poros tapak Kawasan Stadion .....	142
<b>Gambar 49.</b> Analisis Jejalur .....	143
<b>Gambar 50.</b> Analisis View.....	144
<b>Gambar 51.</b> Analisis Kebisingan .....	145
<b>Gambar 52.</b> Analisis Matahari.....	146
<b>Gambar 53.</b> Analisis Arah Angin .....	147
<b>Gambar 54.</b> Analisis Pepohonan .....	148
<b>Gambar 55.</b> Analisis Sirkulasi Kendaraan .....	149
<b>Gambar 56.</b> Titik <i>In/Out</i> Tapak .....	150

<b>Gambar 57.</b> Analisis Sirkulasi Pejalan Kaki .....	151
<b>Gambar 58.</b> Drainase .....	152
<b>Gambar 59.</b> Lapangan Sepak Bola Stadion Pahoman .....	153
<b>Gambar 60.</b> Kantor Pengelola .....	153
<b>Gambar 61.</b> Kantor Pengelola .....	154
<b>Gambar 62.</b> Kantor Pengelola .....	154
<b>Gambar 63.</b> Ruang PSSI .....	155
<b>Gambar 64.</b> Ruang PSSI .....	155
<b>Gambar 65.</b> Ruang Komentator .....	156
<b>Gambar 66.</b> Ruang Komentator .....	156
<b>Gambar 67.</b> Sekretariat <i>Soccer School</i> .....	157
<b>Gambar 68.</b> Toilet Stadion .....	157
<b>Gambar 69.</b> Toilet Stadion .....	158
<b>Gambar 70.</b> Toilet Stadion .....	158
<b>Gambar 71.</b> Bangku VIP Stadion Pahoman .....	159
<b>Gambar 72.</b> Bangku VIP Stadion Pahoman .....	159
<b>Gambar 73.</b> Tribun Reguler Stadion Pahoman .....	160
<b>Gambar 74.</b> Drainase Lapangan .....	160
<b>Gambar 75.</b> Papan Skor .....	161
<b>Gambar 76.</b> Alat Olahraga .....	161
<b>Gambar 77.</b> Lampu Lapangan.....	162
<b>Gambar 78.</b> Tempat Sampah .....	162
<b>Gambar 79.</b> Pembatas Tribun.....	163
<b>Gambar 80.</b> Pola kegiatan kelompok pengelola .....	173
<b>Gambar 81.</b> Pola kegiatan kelompok pengguna umum .....	173
<b>Gambar 82.</b> Pola kegiatan kelompok penonton pertandingan .....	174
<b>Gambar 83.</b> Pola kegiatan kelompok Atlet Sepak Bola .....	175
<b>Gambar 84.</b> Pola kegiatan kelompok pelatih .....	175

<b>Gambar 85.</b> Pola kegiatan kelompok wasit .....	175
<b>Gambar 86.</b> Pola kegiatan kelompok Staff .....	176
<b>Gambar 87.</b> Pola kegiatan kelompok Wartawan .....	176
<b>Gambar 88.</b> Pola kegiatan kelompok Komentator .....	177
<b>Gambar 89.</b> Pola kegiatan kelompok Komite Olahraga Nasional Indonesia tingkat kota .....	177
<b>Gambar 90.</b> Pola kegiatan kelompok Medis .....	178
<b>Gambar 91.</b> Pola kegiatan kelompok Pedagang .....	178
<b>Gambar 92.</b> Pola kegiatan kelompok Penonton .....	181
<b>Gambar 93.</b> Pola kegiatan kelompok Staff .....	182
<b>Gambar 94.</b> Pola kegiatan kelompok Atlet Sepak bola .....	183
<b>Gambar 95.</b> Pola kegiatan kelompok Pengelola dan KONI Kota .....	184
<b>Gambar 96.</b> Pola kegiatan kelompok Wartawan dan Komentator .....	185
<b>Gambar 97.</b> Pola kegiatan kelompok Pengguna disabilitas .....	186
<b>Gambar 98.</b> Pola kegiatan kelompok Pedagang .....	187
<b>Gambar 99.</b> Konsep Perancangan .....	190
<b>Gambar 100.</b> Konsep Zoning .....	191
<b>Gambar 101.</b> Konsep Zoning .....	191
<b>Gambar 102.</b> Sirkulasi Kendaraan .....	193
<b>Gambar 103.</b> Sirkulasi Pejalan Kaki.....	194
<b>Gambar 104.</b> Sirkulasi Skywalk Pejalan Kaki.....	194
<b>Gambar 105.</b> Sirkulasi Masuk Tribun .....	195
<b>Gambar 106.</b> Konsep Akses Parkir .....	196
<b>Gambar 107.</b> Konsep Akses Parkir .....	198
<b>Gambar 108.</b> <i>User Flows for Big Day</i> .....	199
<b>Gambar 109.</b> Konsep kasar Stadion .....	199
<b>Gambar 110.</b> Konsep Kasar Stadion .....	200
<b>Gambar 111.</b> Konsep Gubahan Stadion .....	201

<b>Gambar 112.</b> Konsep Massa Bangunan .....	202
<b>Gambar 113.</b> Konsep Massa Bangunan .....	202
<b>Gambar 114.</b> Konsep Massa Bangunan .....	203
<b>Gambar 115.</b> Konsep Potongan Ruang Bangunan .....	203
<b>Gambar 116.</b> Konsep Potongan Bangunan sisi Barat .....	204
<b>Gambar 117.</b> Konsep Potongan 2 Bangunan sisi Barat .....	204
<b>Gambar 118.</b> Gubahan Massa Atap .....	205
<b>Gambar 119.</b> Orientasi dan View .....	206
<b>Gambar 120.</b> Strukture Bore Pile .....	207
<b>Gambar 121.</b> Struktur Rangka Kaku.....	207
<b>Gambar 122.</b> <i>Space frame</i> .....	208
<b>Gambar 123.</b> Tribun VIP.....	209
<b>Gambar 124.</b> Tribun Media .....	209
<b>Gambar 125.</b> Tribun Disabel .....	209
<b>Gambar 126.</b> Tribun Disabel .....	210
<b>Gambar 127.</b> Tribun Reguler .....	210
<b>Gambar 128.</b> Lapangan sepak bola.....	211
<b>Gambar 129.</b> Referensi skywalk .....	211
<b>Gambar 130.</b> Penggunaan Ramp untuk akses skywalk .....	212
<b>Gambar 131.</b> Skywalk sebagai ruang terbuka publik .....	212
<b>Gambar 132.</b> Interior retail Merchandise.....	213
<b>Gambar 133.</b> Referensi fasilitas plaza skywalk .....	213
<b>Gambar 134.</b> Sistem Distribusi Air Bersih.....	218
<b>Gambar 135.</b> Sistem Pembuangan Limbah cair dan padat .....	219
<b>Gambar 136.</b> Sistem air hujan .....	219
<b>Gambar 137.</b> Sistem Drainase Lapangan .....	219
<b>Gambar 138.</b> Struktur Lapangan.....	220
<b>Gambar 139.</b> Sistem Keamanan .....	220

<b>Gambar 140.</b> Sistem Elektrikal .....	221
<b>Gambar 141.</b> Sistem Proteksi Kebakaran .....	222
<b>Gambar 142.</b> Konsep Rencana Lantai.....	224
<b>Gambar 143.</b> 3D Stadion Pahoman.....	224
<b>Gambar 144.</b> 3D Stadion Pahoman.....	225
<b>Gambar 145.</b> Siteplan.....	225
<b>Gambar 146.</b> Basement.....	226
<b>Gambar 147.</b> Denah Basement.....	226
<b>Gambar 148.</b> Denah Lantai 1 .....	227
<b>Gambar 149.</b> Denah Lantai 2 .....	227
<b>Gambar 150.</b> Potongan A-A .....	228
<b>Gambar 151.</b> Potongan B-B.....	228
<b>Gambar 152.</b> Outdoor Area.....	229
<b>Gambar 153.</b> Outdoor Area.....	229
<b>Gambar 154.</b> Perspektif .....	229
<b>Gambar 155.</b> Tribun.....	230
<b>Gambar 156.</b> Tribun VIP .....	230
<b>Gambar 157.</b> Outdoor Area.....	230
<b>Gambar 158.</b> Indoor area .....	231
<b>Gambar 159.</b> Outdoor Area.....	231
<b>Gambar 160.</b> Outdoor Area.....	231
<b>Gambar 161.</b> Outdoor Area.....	232
<b>Gambar 162.</b> Outdoor Area.....	232

# I. PENDAHULUAN

## 1.1.Latar Belakang

Bandar Lampung merupakan kota dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi. Menurut data Badan Pusat Statistik kota Bandar Lampung kepadatan penduduk pada tahun 2021 mencapai angka 1.184.949 dan angka tersebut terus meningkat setiap tahunnya. Peningkatan penduduk yang terjadi dari waktu ke waktu berdampak pada pembangunan kota. Hal ini dikarenakan seiring meningkatnya penduduk maka meningkat pula pembangunan wilayah fisik mencakup sarana dan prasarana bagi masyarakat.

Menurut Hesty (2005) jumlah penduduk perkotaan yang tinggi dan terus meningkat dari waktu ke waktu tersebut mempunyai implikasi pada bertambah tingginya tekanan terhadap pemanfaatan ruang kota, sehingga penataan ruang kawasan perkotaan perlu mendapat perhatian, terutama yang terkait dengan penyediaan ruang- ruang terbuka publik (*open spaces*) di perkotaan. Sejumlah area di perkotaan mengalami perubahan penggunaan lahan yang diakibatkan adanya proses pembangunan yang terjadi. Hal ini karena pembangunan yang dilaksanakan di perkotaan mempunyai kecenderungan untuk meminimalkan Ruang Terbuka Publik (RTP).

Di Bandar Lampung terdapat beberapa RTP sebagai penunjang kehidupan sosial masyarakat. Menurut data Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Bandar Lampung mengenai Ruang Terbuka Hijau menunjukkan bahwa Kota Bandar Lampung masih membutuhkan alokasi Ruang Terbuka Hijau sampai dengan tahun 2030 sebesar 3.731,01 Ha, yang terdiri dari 1.682,50 Ha Ruang Terbuka Hijau Privat dan 2.048,51 Ha Ruang Terbuka



Publik (RTP), jumlah RTP Kota Bandar Lampung saat ini hanya berkisar 11,08 persen dari 30 persen total kebutuhan. Menurut Dokumen Evaluasi RTRW Kota Bandar Lampung luas RTP Kota Bandar Lampung saat ini adalah 1.895,89 hektar atau hanya 9,61% dari luas wilayah Kota Bandar Lampung. Sehingga untuk memenuhi standar minimal penyediaan RTP perkotaan, Kota Bandar Lampung minimal harus mengupayakan penyediaan sebesar 10,39 % atau sekitar 2.049 hektar RTP untuk itu diperlukan adanya penyediaan dan pemanfaatan Ruang Terbuka Publik yang proporsi luasannya ditetapkan paling sedikit 30% dari total luas wilayah, dengan peruntukan 20% Ruang Terbuka Publik yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum, dan 10% Ruang Terbuka Privat. (UU Penataan Ruang No. 26, 2007).

Melalui data tersebut dapat dikatakan bahwa RTP yang ada di Bandar Lampung belum mampu mencukupi kebutuhan RTP perkotaan dikarenakan masih kurangnya jumlah RTP yang ada, selain itu RTP yang ada belum terdesain dengan baik serta kurang maksimalnya perawatan dan pemanfaatan sarana sehingga hal tersebut kemudian menjadi salah satu isu yang serius.

Stadion adalah salah satu dari bentuk ruang terbuka publik. Stadion sebuah umumnya digunakan untuk berolahraga atau menyelenggarakan acara olahraga dan konser, yang didalamnya terdapat lapangan atau pentas yang dikelilingi tempat berdiri atau tempat duduk bagi penonton. Stadion merupakan salah satu ruang terbuka yang menjadi penunjang penting di ranah perkotaan. Stadion selain sebagai fasilitas khusus olahraga namun juga menjadi Kawasan publik yang dapat digunakan sebagai tempat terselenggaranya acara-acara besar seperti konser, upacara bendera, dan juga acara tingkat kota maupun provinsi. Bahkan pada beberapa stadion dengan kapasitas yang mumpuni, stadion juga dapat menjadi tempat yang memiliki fasilitas tambahan di dalamnya seperti museum, *food court*, ataupun *retail*.

Stadion Pahoman merupakan salah satu stadion besar yang ada di kota Bandar Lampung. Stadion ini telah berdiri sejak tahun 1977 dan telah melewati

momentum-momentum penting sampai dengan saat ini. Stadion Pahoman dikenal sebagai markas dua klub sepak bola Lampung yaitu Lampung FC dan PSBL . Sepakbola Lampung khususnya Bandar Lampung memiliki sejarah di kancah nasional sehingga ini membangun memori keterikatan bagi para atlet-atlet masa lampau maupun para pecinta bola di kota Bandar Lampung. Stadion Pahoman selain menjadi tempat fasilitas olahraga di kota Bandar Lampung juga menjadi kawasan RTP. RTP yang terdapat di Kawasan stadion banyak dipenuhi penjaja kuliner yang memicu datangnya banyak pengunjung pada waktu-waktu seperti pagi, siang dan sore hari. Sayangnya Stadion Pahoman yang banyak mewadahi berbagai kegiatan ini belum mampu memberikan pengalaman arsitektural secara maksimal kepada para pengunjung. Hal ini dikarenakan sarana dan prasarana yang terdapat di Stadion Pahoman sudah tidak sesuai dengan kondisi yang ada pada saat ini. Ketidaksiuaian itu dapat dilihat dari banyaknya fasilitas yang perlu pembaharuan seperti kerusakan-kerusakan pada bangunan stadion mencakup pintu-pintu yang *koyak*, area VVIP yang bangku kayunya sudah banyak kropos, area pengelola dan area media yang perlu renovasi, track lari yang sudah muncul beberapa kerusakan hingga dapat membahayakan pengguna, juga tribun penonton yang area tempat duduknya terlihat tidak terawat seperti beberapanya berlumut dan masih beralaskan semen saja. Terlebih lagi tribun penonton tanpa atap juga mengarahkan matahari menusuk ke arah stadion sehingga stadion tidak ramah digunakan di waktu siang hari. Selain itu area kuliner yang belum bisa menopang aktivitasnya secara keseluruhan juga menjadi masalah serius dikarenakan gerobak-gerobak penjaja kuliner terlihat tidak tertata dengan baik, menurut bapak kepala Pelayanan Dispora kota hal ini terjadi karena fasilitas kuliner yang ada pada saat ini bukanlah bagian dari konsep stadion sedari awal bahkan beberapa penjaja kuliner menggunakan area pejalan kaki sebagai fasilitas dagang mereka yang mana hal ini tentu menyalahi aturan yang ada,. Kekurangan-kekurangan yang terdapat di Kawasan stadion ini kemudian

menjadi pemicu yang kuat mengapa diperlukannya *upgrade* pada kawasan stadion.

Kawasan Stadion Pahoman sebagai salah satu Ruang publik di Bandar Lampung merupakan ruang publik yang memiliki aktivitas cukup tinggi. Lokasinya yang berada dekat dengan pusat kota membuat kawasan stadion pahoman tidak pernah sepi pengunjung. Area public sekitar stadion didominasi oleh para pedagang. Pada dasarnya kawasan Stadion Pahoman tidak dimaksudkan menjadi ruang terbuka publik dengan banyak pedagang, tetapi karena adanya aktivitas yang menguntungkan bagi pedagang dan pengguna lambat laun kawasan sekitar stadion pahoman menjadi area terbuka publik yang ramai dikunjungi. Pada mulanya area sekitar stadion pahoman ini didesain dengan fungsi *street* (jalan) dimana jalan yang berada di dalam kawasan stadion pahoman merupakan sirkulasi menuju jalan arteri kota sehingga komponen-komponen ruang terbuka hijau pada tipologi *public park* (taman umum) seperti pada PKOR, taman dipanga, dan Taman Gajah tidak dimiliki kawasan publik ini sehingga dibutuhkan penataan ruang Kembali untuk menjadikan Kawasan Stadion Pahoman menjadi ruang publik yang sesuai dengan standar yang ada.

Pada tahun 2017 Badan Penelitian Dan Pengembangan Daerah Provinsi Lampung mencanangkan adanya *redesign* yang dilakukan pada Stadion Pahoman. Pada makalah kebijakan penyusunan pra-desain ruang terbuka Hijau (RTH) pahoman kota bandar lampung peren canaan *redesign* yang dilakukan mencakup pembuatan RTP dengan menghilangkan bangunan utama stadion. Namun perencanaan ini masih belum menemukan titik terangnya dikarenakan stadion pahoman sebagai landmark Kawasan yang terkenal akan fasilitas olahraga publik tidak hanya berperan besar untuk para atlet-atlet kota namun juga berperan bagi masyarakat luas sebagai sarana rekreasi olahraga. Selain itu tentunya akan timbul pertentangan dari para pecinta sepakbola Bandar Lampung dengan memori memori emas yang erat

keterikatannya dengan Stadion Pahoman, Inilah mengapa preservasi pada suatu ruang dianggap penting dalam melangsungkan sebuah *redesign*

*Placemaking* adalah suatu teori pendekatan pada prinsip yang digunakan dalam perancangan kota untuk menekankan pada pembentukan ruang melalui interaksi manusia dengan bangunan serta interaksi bangunan dan konteks lingkungannya, dalam pandangan ini bangunan dapat dilihat sebagai ruang, (Rapoport, 1998, p.9). Pendekatan ini menampilkan hubungan penting antara kehidupan sosial dengan tata lingkungan sekitarnya. Berdasarkan isu yang telah berkembang di Kawasan Stadion Pahoman inilah yang mendorong penulis untuk melakukan Pendekatan *Placemaking* pada *Redesign* Kawasan Stadion Pahoman

*Redesign* yang dilakukan pada Kawasan Stadion Pahoman ini mencakup jalan sekitar Kawasan, area kuliner, taman, dan juga stadion sebagai bangunan utama Kawasan. *Redesign* sebisa mungkin dilakukan dengan sumberdaya alam tetap pada kondisi yang sekarang seperti menggunakan topografi yang telah ada, dan dengan tetap memerhatikan apa-apa saja benda mati dan komponen hidup yang terdapat pada kawasan. *n* dilakukan

#### *Redesig*

selain untuk menciptakan fasilitas yang mumpuni untuk masyarakat juga sebagai salah satu langkah menaikkan branding provinsi Lampung khususnya kota Bandar Lampung. Dengan adanya fasilitas Kawasan Stadion Pahoman yang terdesain dengan baik, diharapkan Stadion Pahoman dapat menumbuhkan sinergi antara ruang dan masyarakatnya dan tentunya dapat menampung lebih banyak kegiatan-kegiatan besar seperti ajang sepakbola nasional, konser, acara-acara pemerintahan sehingga Kawasan Stadion yang hidup dapat menjadikan Stadion Pahoman sebagai contoh landmark Kawasan yang berhasil sehingga kemudian dapat menggugah pengadaan RTP lainnya di Kota Bandar Lampung. Kedepannya diharapkan *redesign* ini tidak hanya memperbaiki dunia olahraga di Bandar Lampung, namun juga berdampak pada warga sekitar Stadion dan juga kota Bandar Lampung itu sendiri.

## 1.2. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya jumlah ruang terbuka hijau sebagai fasilitas publik di Bandarlampung
2. RTP yang ada belum terdesain dengan baik
3. Fasilitas pada Stadion Pahoman perlu diperbaharui karena telah lapuk termakan usia
4. Kurang maksimalnya perawatan Stadion Pahoman dan RTP Kawasan
5. Kawasan Stadion Pahoman yang mewadahi banyak kegiatan belum mampu memberikan pengalaman arsitektural secara maksimal kepada pengunjung
6. Diperlukan banyak perbaikan dan penataan ulang pada fasilitas bangunan stadion dan juga area sekitar stadion pahoman sesuai dengan standar yang ada (bangku tribun yang tidak layak pakai, pintu stadion yang rusak, kantor dan ruang media yang memerlukan renovasi, track lari yang membahayakan pengguna, bahu jalan yang digunakan sebagai lahan parkir, trotoar yang digunakan sebagai fasilitas dagang, ketidakharmonisan stand stand kuliner di sepanjang Kawasan Stadion Pahoman)

## 1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada, yaitu :

1. Elemen-elemen apa saja yang perlu *diupgrade* pada Kawasan Stadion Pahoman agar menjadi fasilitas publik yang berhasil?
2. Bagaimana menerapkan pendekatan *placemaking* agar dapat Kawasan Stadion Pahoman vital kembali?
3. Apakah pendekatan *placemaking* dapat memodernisasi Kawasan Stadion Pahoman?

4. Bagaimana melakukan *redesign* dengan tetap mengedepankan preservasi pada Kawasan Stadion Pahoman?

#### **1.4. Batasan Perancangan**

1. Ruang Lingkup Substansial

Lingkup pembahasan meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan bangunan publik yaitu stadion beserta ruang terbuka yang dititikberatkan pada hal-hal prinsip berkaitan dengan ilmu arsitektur. Hal-hal lain di luar ranah arsitektur yang ikut mempengaruhi dan mendasari faktor-faktor perancangan akan dibatasi dan dipertimbangkan tanpa pembahasan secara mendetil.

2. Ruang Lingkup Spasial Perancangan

*Redesign* Kawasan Stadion Pahoman dengan *placemaking* terletak di Kota Bandar Lampung pada kawasan kota dengan potensi dan mobilitas tinggi yang lebih melibatkan alam dan mempertahankan lanskap alaminya.

#### **1.5. Tujuan Perancangan**

*Redesign* Kawasan Stadion Pahoman ini mencakup bangunan stadion sebagai bangunan utama kawasan dan ruang terbuka publik sebagai fasilitas penunjang kawasan. Dengan melakukan *redesign* ini diharapkan penulis dapat mewujudkan fasilitas ruang publik sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan lanskap dan ketimpangan fungsi pada area terbuka publik. Selain itu, pendekatan *placemaking* pada *redesign* kawasan Stadion Pahoman digunakan dengan harapan dapat menciptakan kawasan yang berkesinambungan dengan lingkungan sekitarnya sesuai dengan poin-poin penting pada pendekatan tersebut sehingga kawasan stadion pahoman tidak hanya menjadi kawasan yang mengakomodir fasilitas penunjang sosial saja, tetapi juga menjadi kawasan yang memiliki kualitas yang baik dan saling berkesinambungan untuk lingkungan sekitarnya.

## 1.6. Manfaat Perancangan

### 1. Bagi Masyarakat

Mewujudkan Kawasan publik sebagai alternatif bangunan dengan wawasan lingkungan yang merupakan upaya dalam menjawab permasalahan akan rendahnya kualitas ruang publik perkotaan sekaligus dapat menjadi wadah, sarana, atau ruang yang dapat diakses dan mengakomodir kebutuhan sesuai dengan tempat terbangunnya dengan meminimalisir intervensi terhadap bentuk bentang alam dan meminimalisir dampak negatif terhadap lingkungan.

### 2. Bagi Akademisi

Memberi wawasan tentang ruang publik yang merupakan ruang yang terintegrasi dengan lanskap dan dapat dijadikan referensi pada penelitian terkait hal ini di waktu mendatang.

## 1.7. Sistematika Pembahasan

Agar lebih mudah dimengerti dan dipahami, laporan ini disusun secara sistematis, sebagai berikut :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Sistematika Penulisan dan Kerangka Berpikir.

### 2. BAB II TINJAUAN TEORI

Bab ini menguraikan data atau teori-teori yang berkaitan dengan “Pendekatan *Placemaking* pada *Redesign* Kawasan Stadion Pahoman, Bandar Lampung” dan tinjauan-tinjauan lain serta studi preseden.

### 3. BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menguraikan metode perancangan dan tahapan awal hingga akhir dari perancangan “Pendekatan *Placemaking* pada *Redesign* Kawasan

Stadion Pahoman, Bandar Lampung” dengan teknik pengambilan data primer dan sekunder dan jenis data kualitatif maupun kuantitatif.

#### **4. BAB IV ANALISIS PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan analisis yang dilakukan terkait “Pendekatan *Placemaking* pada *Redesign* Kawasan Stadion Pahoman, Bandar Lampung” beserta produk keluaran dari analisis tersebut.

#### **5. BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini menguraikan tentang konsep atau gagasan rancangan “Pendekatan *Placemaking* pada *Redesign* Kawasan Stadion Pahoman, Bandar Lampung” yang didapat setelah melalui tahap analisis serta ide penyelesaian yang berkaitan.

#### **6. BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat selama proses pengerjaan perancangan “Pendekatan *Placemaking* pada *Redesign* Kawasan Stadion Pahoman, Bandar Lampung” dari awal hingga akhir.



## 1.8. Kerangka Pikir

### Latar Belakang :

- Kurangnya jumlah RTH sebagai fasilitas publik di Bandarlampung
- Kurang maksimalnya perawatan Stadion Pahoman dan RTH Kawasan
- Kawasan Stadion Pahoman yang mewadahi banyak kegiatan belum mampu memberikan pengalaman arsitektural secara maksimal kepada pengunjung
- Diperlukan banyak perbaikan pada fasilitas bangunan stadion dan juga Kawasan stadion pahoman sesuai dengan standar yang ada

### Rumusan Masalah:

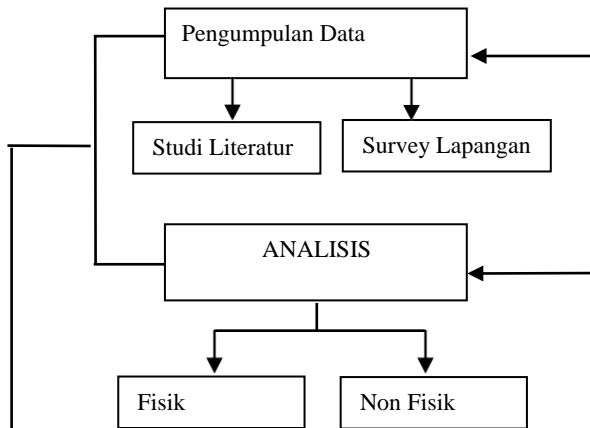
1. Apakah komponen yang perlu diterapkan Kawasan Stadion Pahoman agar menjadi fasilitas publik yang berhasil?
2. Bagaimana pendekatan *placemaking* dapat memodernisasi Kawasan Stadion Pahoman?
3. Bagaimana melakukan revitalisasi dengan tetap mengedepankan preservasi pada Kawasan Stadion Pahoman?

### Tujuan Perancangan:

- mewujudkan fasilitas ruang publik sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang ada pada area terbuka publik.
- Pendekatan *placemaking* pada revitalisasi kawasan Stadion Pahoman digunakan dengan harapan dapat menciptakan kawasan yang berkesinambungan dengan lingkungan sekitarnya.

### Tinjauan Pustaka:

- Ruang Terbuka Hijau (RTH)
- Stadion
- Pendekatan *placemaking*
- Analisis Preseden
- Analisis pendekatan *placemaking*



### Solusi:

Melakukan riset terhadap Stadion dan ruang publik dengan menerapkan pendekatan *placemaking* yang merupakan pendekatan desain dari masalah yang terdapat pada Kawasan Stadion Pahoman sehingga revitalisasi yang akan dilaksanakan dapat dilakukan secara maksimal dengan memanfaatkan kondisi lanskap yang telah ada .

*Redesign* Stadion Pahoman, Bandar Lampung Dengan Pendekatan *Placemaking*

Diagram Kerangka Pikiran  
Sumber : Olah data penulis, 2022

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1. Kajian Objek Perancangan**

Kajian objek perancangan merupakan tahap awal dari tinjauan Pustaka. Kajian ini dilakukan untuk mengetahui kondisi definisi secara umum,

#### **2.1.1. *Redesign***

- Menurut Helmi. 2008, Redesain Merupakan perencanaan dan perancangan kembali suatu karya agar tercapai tujuan tertentu
- Menurut John M, Redesain adalah kegiatan perencanaan dan perancangan kembali suatu bangunan sehingga terjadi perubahan fisik tanpa merubah fungsinya baik melalui perluasan, perubahan, maupun pemindahan lokasi.
- Depdikbud. 1996, Redesain berasal dari bahasa inggris yaitu redesign yang berarti mendesain kembali atau perencanaan kembali. Dapat juga berarti menata kembali suatu yang sudah tidak berfungsi lagi sebagaimana mestinya
- Churchman and Ackolt dalam Irfan, 2002 : 1- 1, Redesain adalah suatu proses untuk menentukan tindakan- tindakan di masa depan yang sesuai, melalui suatu tahapan pemilihan.

#### **2.1.2. Tinjauan Umum Stadion**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia Stadion adalah lapangan olahraga yang dikelilingi tempat duduk, biasanya untuk tempat pertandingan sepakbola

Dalam buku Data Arsitek jilid II disebutkan, stadion adalah bangunan untuk menyelenggarakan kegiatan sepak bola, atletik serta fasilitas untuk penonton. Perencanaan bangunan stadion mengacu pada persyaratan teknis keolahragaan yang ditetapkan oleh organisasi olahraga nasional dan internasional yang digunakan untuk sepak bola, atletik atau kegiatan olahraga lainnya. (Neufert,1996:149)

Stadion adalah lapangan lomba lari di kota-kota, tempat penyelenggaraan pertandingan pertandingan, dan pada akhirnya digunakan untuk pertunjukkan atletik lainnya. Stadion dapat berarti pula lapangan atau lintasan untuk lomba atletik atau tim dalam sebuah arena yang dikelilingi oleh tribun menaik untuk akomodasi penonton berdiri atau duduk, dengan penutup atap yang menutupi atau tidak menutupi lapangannya (*Hand Book of Sport and Recreation*)

Stadion harus terletak pada lokasi yang cukup besar untuk menyediakan tempat yang luas, sehingga mempunyai sirkulasi/kegiatan daerah yang aman dan ruang untuk layanan sirkulasi kendaraan yang berfungsi. Dengan sirkulasi yang baik dan benar, diharapkan mampu mencegah kemacetan dan penumpukan kendaraan maupun penonton di sekitar area stadion. Banyak stadion terkenal di seluruh dunia yang sangat berkembang karena berada di tempat yang strategis, dan stadion ini akan langsung bisa dikenal oleh semua pihak. (FIFA, 2007:28)

Kecocokan lingkungan adalah suatu pertimbangan yang utama ketika memilih lokasi untuk stadion. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membangun stadion meliputi: (FIFA, 2007: 32)

1. Sirkulasi kendaraan.
2. Pedestrian jalan yang sesuai .
3. Pencahayaan bangunan.
4. Hubungan dengan bangunan dan masyarakat sekitar.
5. Skala yang sesuai dari proyek dalam hubungan dengan lingkungannya.

Derajat tingkat kemewahan dan kenyamanan yang dapat dibuat ke dalam suatu stadion, bergantung dari jumlah uang yang tersedia, tetapi persyaratan yang pokok harus tetap diutamakan, yaitu keamanan di dalam stadion harus terjamin dan juga harus terpenuhi fasilitas untuk semua orang yang menggunakannya, mulai dari pemain, ofisial, penonton, pejabat/pengelola, pers, staf atau orang lain. Bahkan sebelum dasar perencanaan dimulai, harus jelas dan dipahami oleh calon pemilik dan instansi yang bersangkutan dalam proses perencanaan, perancangan, konstruksi dan manajemen keselamatan manusia yang akan menjadi prioritas pertama dan terpenting. Setiap aspek dari struktur stadion itu yang harus disetujui dan mempunyai sertifikat. Setiap stadion harus mempunyai suatu ruang kendali yang dapat mengontrol ke segala arah pandangan dari bagian dalam, dan fasilitas-fasilitas publik stadion harus dilengkapi dengan televisi dan monitor pengawasan. Perabot kendali ruang-ruang harus disetujui dan dikonsultasikan dengan kepolisian setempat. (FIFA, 2007: 40)

#### **2.1.2.1. Sejarah Perkembangan Stadion**

Perkembangan stadion modern diikuti dengan adanya lapangan sepakbola, lintasan lari, dan area olahraga lainnya mengikuti perkembangan jumlah cabang olahraga yang dilombakan dalam olimpiade berskala dunia. Dengan mengikutsertakan beberapa cabang olahraga, maka stadion

olimpiade menambahkan standar lapangan dengan penambahan lintasan lari sprint, lintasan lompat jauh, lintasan lompatjangkit, lintasan lompat galah, lintasan lompat tinggi, area tolak peluru, lempar lembing, lempar cakram, dan lainnya.

### 2.1.2.2. Klasifikasi Stadion

Stadion terbagi menjadi tiga tipe, yaitu :

1. Stadion terbuka, stadion olahraga dengan arena permainannya terbuka atau tanpa atap
2. Stadion tertutup, stadion olahraga yang semua ruangan dan arena olahraganya berada di dalam gedung.
3. Stadion bergerak, kombinasi dari stadion terbuka dan tertutup yang merupakan perpaduan teknologi tinggi, atap stadion ini dapat membuka dan menutup sesuai kebutuhan.

Klasifikasi stadion menurut standar SK SNI T-25-1991-03: Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Stadion adalah :

**Tabel 1.** Klasifikasi Stadion Menurut Standar SK SNI T-25-1991-03:

Keterangan		Tipe A	Tipe B	Tipe C
<b>Kapasitas Penonton dan Wilayah pelayanan</b>		Penggunaannya melayani wilayah Propinsi dengan kapasitas tempat duduk mencapai 30.000-50.000 kursi.	Penggunanya melayani wilayah kabupaten atau kotamadya denag kapasitas tempat duduk 10.000-30.000 kursi	Penggunanya melayani wilayah Kecamatan dengan kapasitas tempat duduk 5.000-10.000 kurs
<b>Lintasan lari minimal</b>	100 m	Berjumlah 8 buah	Berjumlah 8 buah	Berjumlah 8 buah
	400 m	Berjumlah 8 buah	Berjumlah 6 buah	Berjumlah 6 buah

*Sumber:* SNI T-25-1991-03

### 2.1.2.3. Kegiatan Utama Stadion

Menurut Geraint John et al, *Main Activities Of The Stadium* (2007) kegiatan utama di Stadion dapat

dikelompokkan dalam beberapa jenis menurut sifatnya, yaitu :

1. Kegiatan olahraga, yaitu kegiatan yang meliputi latihan dan pertandingan olahraga yang biasa dilakukan oleh para atlit olahraga seperti olahraga sepakbola dan athletic.
2. Kegiatan menonton olahraga, yaitu kegiatan yang sifatnya menyaksikan jalannya latihan dan pertandingan olahraga.
3. Kegiatan Servis, yaitu kegiatan yang meliputi pelayanan operasional bangunan stadion, baik saat ada kegiatan olahraga maupun tidak ada kegiatan olahraga, seperti : keamanan, perawatan bangunan stadion beserta fasilitasnya, serta Mechanical Electrical Engineering (MEE)
4. Kegiatan manajerial, yaitu kegiatan yang sifatnya mengelola manajemen suatu stadion. Biasa dilakukan oleh pengelola stadion.
5. Kegiatan bisnis, yaitu kegiatan yang bersifat ekonomi melalui penyewaan ruang-ruang untuk perdagangan dan aktifitas pendukung lainnya.
6. Kegiatan rekreasi, yaitu kegiatan yang bersifat santai dengan waktu kegiatan yang tidak terjadwal dengan memanfaatkan lokasi dan fasilitas pendukung yang terdapat pada sebuah bangunan stadion.

#### **2.1.2.4. Prinsip-Prinsip Desain Stadion**

Proses merancang sebuah stadion melibatkan proses pemikiran yang lebih jauh dari sekedar arena sepak bola.

Di dalam stadion terdapat banyak sekali hal-hal yang mampu merangsang atau memotivasi imajinasi arsitektural. Untuk lebih mendalami desain stadion secara lebih mendalam, terdapat prinsip-prinsip yang dapat menjadi acuan dalam proses mendesain. Prinsip ini terdiri dari 7 poin yang dapat membantu memahami stadion dari kaca mata arsitektur, yaitu :

a. Fungsi

Hal terpenting dalam mendesain stadion adalah menciptakan keterkaitan yang kuat antara olah raga, stadion itu sendiri, dan persepsi dari masyarakat. Untuk mencapai hal ini ada beberapa aspek-aspek penting yang harus dipahami dengan baik dan diintegrasikan secara benar dalam fase perencanaan. Dalam hal ini termasuk material, tangga, atap, loker, press service (audio video), press conference, dan lain sebagainya.

b. Simetri dan Perbedaan

Umumnya stadion memiliki bentuk yang simetris dengan tujuan untuk mendapatkan representasi yang sama antara view horizontal dan vertikal. Pada dasarnya arsitek harus berani mengambil resiko untuk menciptakan harmonisasi dengan menampilkan ketidakseimbangan seperti kolom-kolom pendukung, selasar, atau bahkan perbedaan warna kursi yang memberikan ilusi pada mata penonton

c. Perspektif Tiga Dimensional

Stadion merupakan sebuah rangkaian struktur yang sangat besar. Terkadang sulit untuk menentukan di mana awal dan di mana akhirnya, dikarenakan sisi pada 13 eksterior bangunan merupakan cerminan dari sisi

yang lain. Hal ini menjadi suatu tantangan bagi arsitek untuk memecah kesamaan itu untuk menghilangkan view yang kurang enak dipandang.

d. *Syntax of the Stadium*

Filosofi penampilan dan gaya sebuah stadion penting untuk dipertimbangkan. Beberapa aspek penting seperti budaya lokal, representasi pemilik klub tertentu dan lain-lain perlu untuk digali dan memberi makna sebuah stadion. Hal ini akan memudahkan bagi masyarakat untuk mengenang dan mengenali stadion tertentu. Keseluruhan penampilan dan gaya stadion merupakan hal yang penting untuk dicermati. Memahami berbagai aspek-aspek yang saling terpisah satu sama lain dan memutuskan bagaimana aspek-aspek tersebut akan diintegrasikan menjadi satu kesatuan yang utuh dari penampilan stadion adalah faktor yang menentukan keseluruhan penampilan dari stadion.

e. Ekspresi Struktural

Sangat banyak elemen-elemen struktural yang terdapat pada sebuah stadion. Balok, kolom kisi-kisi, rangka-rangka baja, permukaan lengkung, dan lain sebagainya apabila diolah secara benar akan menghasilkan ekspresi bangunan yang sangat kuat.

f. Kreativitas Pemanfaatan Ruang

Arena pertandingan merupakan poin utama dari sebuah stadion. Semua perhatian tertuju kepadanya, sehingga perlu dipertimbangkan agar arena ini diolah lebih lanjut sehingga menjadi lebih hidup.



- g. Integritas Antara Stadion, Kota, dan Lanskap  
Seorang arsitek harus memperhatikan hubungan antara stadion dengan lingkungan sekitarnya. Sangat banyak aspek atau konsep dalam sebuah kota dimana sebuah stadion harus dapat menyatu, sehingga tercipta keharmonisan diantara stadion dan lingkungannya.

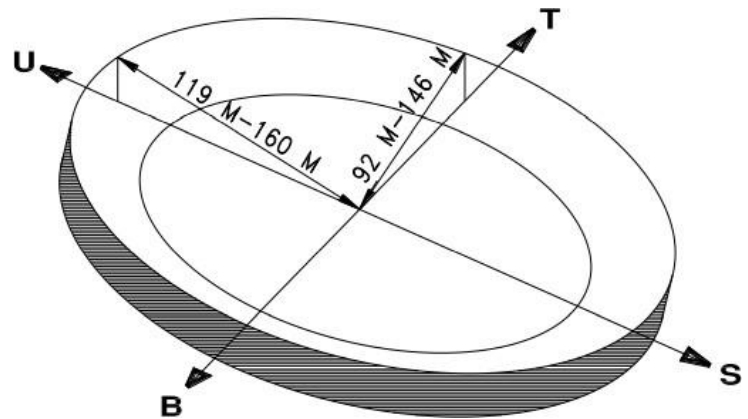
#### **2.1.2.5. Standar Stadion**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (PERMENPORA) nomor 7 tahun 2021 Standar adalah kriteria minimal tentang berbagai aspek yang berhubungan dengan prasarana dan sarana stadion sepak bola, lapangan latihan sepak bola, dan lapangan sepak bola desa. Stadion Sepak Bola adalah bangunan untuk kegiatan olahraga sepak bola termasuk fasilitas untuk penonton baik pertandingan/perlombaan maupun untuk latihan.

#### **1. Ruang Lingkup Teknis**

##### **a. Arena**

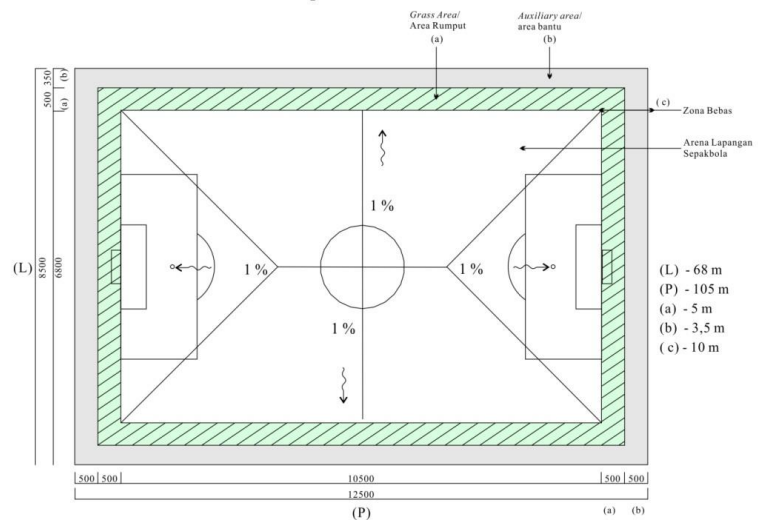
Arena adalah bagian dalam dari bangunan stadion yang berfungsi untuk berlangsungnya kegiatan olahraga sepak bola. Pembangunan stadion di wilayah khatulistiwa sebagaimana di Indonesia harus berorientasi pada poros utara-selatan. Tribun utama stadion diletakkan pada bagian barat yang membelakangi matahari terbenam mengingat pertandingan sepak bola umumnya dilakukan pada sore hari.



**Gambar 1.** Orientasi arena dalam bangunan stadion  
 Sumber : Permenpora 7 Tahun 2021 Standar Prasarana Sarana

*b. Zona Bebas (free zone)*

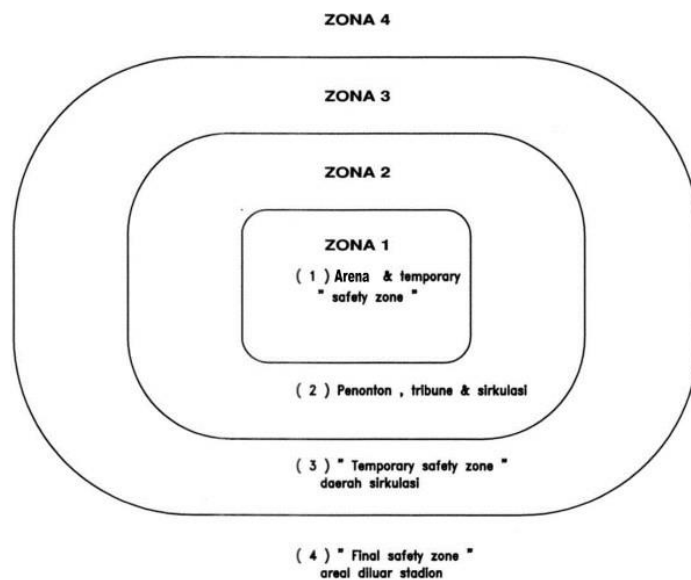
Zona bebas lapangan sepak bola adalah daerah bebas keliling lapangan sepak bola minimal 8,5 m (area rumput 5 m dan auxiliary area/area bantu 3,5 m) dan khusus untuk daerah di belakang gawang minimal 10 m (area rumput 5 m dan auxiliary area/area bantu 5 m)



**Gambar 2.** Denah dan ukuran lapangan sepak bola  
 Sumber : Permenpora 7 Tahun 2021 Standar Prasarana Sarana

c. Zona keamanan (*safety zone*)

Zona keamanan stadion adalah daerah aman yang terletak di bagian luar bangunan stadion, berfungsi untuk sirkulasi dan menampung luapan penonton pada saat awal dan berakhirnya pertandingan maupun untuk evakuasi dalam keadaan darurat.



**Gambar 3.** Gambar. Denah zonasi keamanan stadion  
*Sumber : Permenpora 7 Tahun 2021 Standar Prasarana Sarana*

## 2. Teknis Keolahragaan

- a. Perencanaan stadion harus dibuat sesuai dengan persyaratan teknis keolahragaan yang ditetapkan oleh FIFA (Federation of International Football Associations).
- b. Sesuai PERMENPORA 7 tahun 2021 tentang standar prasarana dan sarana stadion dan lapangan sepak bola.

- c. Sesuai Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Penyelenggaraan Keolahragaan
- d. Pasal 89 ayat (2) maka Standar Prasarana Olahraga mencakup persyaratan-persyaratan sebagai berikut:
  - ruang dan tempat berolahraga yang sesuai persyaratan teknis cabang olahraga;
  - lingkungan yang terbebas dari polusi air, udara, dan suara;
  - keselamatan yang sesuai dengan persyaratan keselamatan bangunan;
  - keamanan yang dinyatakan dengan terpenuhinya persyaratan sistem pengamanan;
  - kesehatan yang dinyatakan dengan tersedianya perlengkapan medik dan kebersihan.

### **3. Luas Lahan Tersedia**

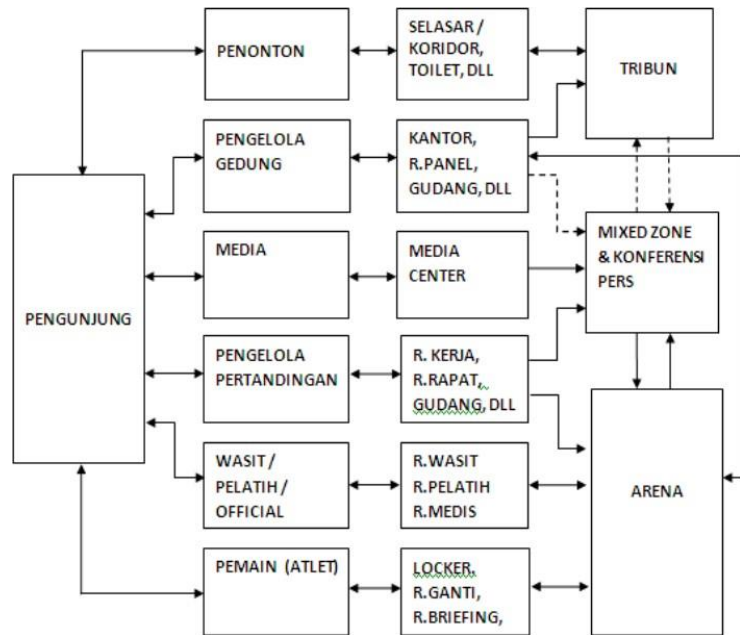
- a. Untuk menghasilkan suatu perencanaan yang baik (ideal) sesuai dengan konsep *Green Building*, maka lahan yang disediakan mempunyai Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 20% (dua puluh persen), sehingga masih tersedia lahan yang cukup memadai untuk arena kegiatan olahraga di ruang terbuka (outdoor), untuk taman dan penghijauan serta untuk jalur pedestrian, jalan dan parkir.
- b. Apabila lahan sebagaimana dimaksud tidak tersedia maka disarankan agar lahan yang disediakan luasnya tidak kurang dari 3 (tiga) kali luas lantai dasar stadion karena selain dipakai untuk fasilitas parkir juga dibutuhkan sebagai ruang terbuka hijau dan ruang publik.
- c. Dalam keadaan tertentu karena keterbatasan penyediaan lahan maka setelah melalui kajian khusus terhadap

dampak lingkungan, masih dimungkinkan apabila lahan yang tersedia luasnya tidak kurang dari 2 (dua) kali luas lantai dasar bangunan stadion.

#### **4. Zona dan Sirkulasi**

- Stadion harus memiliki akses kedaruratan dan pelayanan khusus untuk ambulans, petugas keamanan, pemadam kebakaran, kendaraan pemeliharaan, dan pengangkut barang khusus untuk kegiatan olahraga dan non olahraga yang dapat mencapai arena di dalam stadion.
- Sistem sirkulasi yang direncanakan harus saling mendukung, mencakup hubungan antara sirkulasi di dalam bangunan dengan sirkulasi di luar bangunan
- Sistem sirkulasi yang direncanakan harus mengutamakan aksesibilitas pejalan kaki.
- Sistem sirkulasi harus dilengkapi dengan sistem-tanda (*signage system*) seperti penunjuk jalan, rambu-rambu, papan-papan informasi, dan petunjuk kedaruratan (*fire/emergency escape*).
- Akses pemain harus mempunyai jalur sirkulasi terpisah dari penonton dan harus dapat langsung menuju fasilitas untuk pemain sebelum masuk ke arena.
- Akses pelatih, wasit dan ofisial (*official*) juga harus mempunyai jalur sirkulasi terpisah dari penonton dan harus dapat langsung menuju fasilitas yang disediakan.
- Akses pengelola pertandingan harus terpisah dengan akses penonton dan harus dapat langsung menuju fasilitas yang disediakan
- Akses untuk media massa harus disediakan tersendiri sesuai kebutuhan, terpisah dari akses pemain, akses pelatih, wasit dan ofisial, maupun akses penonton.

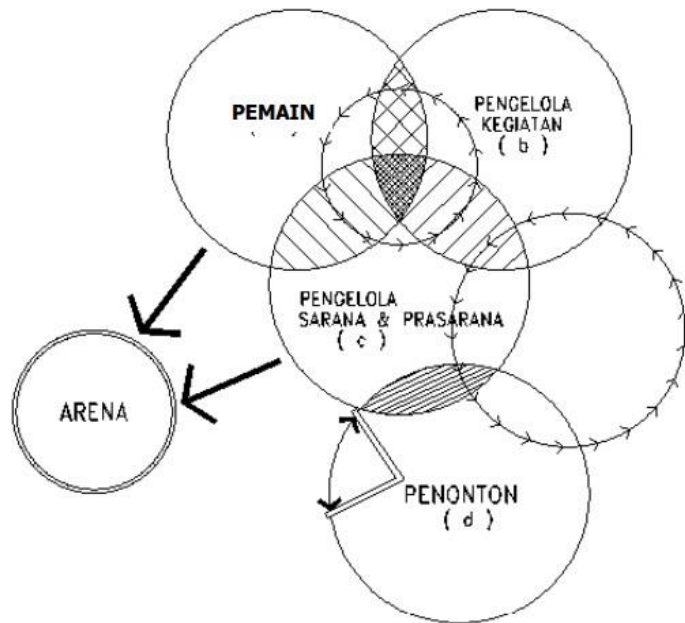
- Akses pengelola stadion harus memiliki fleksibilitas terhadap seluruh fasilitas yang ada pada stadion karena berkaitan erat dengan keberhasilan pengoperasian dan pengendalian seluruh fasilitas yang dimiliki stadion tersebut.
- Pembangunan stadion harus memperhatikan akses penonton yang berjalan kaki dan yang menggunakan transportasi umum.
- Tersedia akses untuk penonton penyandang disabilitas beserta fasilitas sanitasi.



Keterangan:

————> : hubungan langsung      .....> : hubungan tidak langsung

**Gambar 4.** Diagram Sirkulasi Pengunjung  
 Sumber : Permenpora 7 Tahun 2021 Standar Prasarana Sarana



Keterangan :

- → → Sirkulasi dalam ( "inner circulation" )
- → → Sirkulasi luar ( "outer circulation" )
- Akses langsung
- △ Pandangan ( view )

**Gambar 5.** Skema Sirkulasi

Sumber : Permenpora 7 Tahun 2021 Standar Prasarana Sarana

### 2.1.2.6. Rekomendasi Ruang FIFA

Rekomendasi Kebutuhan Ruang yang harus disediakan dalam pertandingan Internasional yang diselenggarakan oleh FIFA, dapat dilihat pada table di bawah ini

**Tabel 2.** Rekomendasi Ruang FIFA

Zona	Area	Detail
Zona 1	Lapangan	Lapangan
		Bangku Cadangan
		Bangku Official
		Area Fotografer

		Akses Ke Lapangan (Terowongan)
		Tempat Pemanasan <i>Outdoor</i>
		Papan Iklan
Zona 2	Area Kompetisi	Ruang Ganti Pemain
		Shower Dan Toilet Pemain
		<i>Massage Room</i>
		<i>Kit Manager's Room</i>
		Ruang Ganti Wasit 1
		Ruang Ganti Wasit 2
		Ruang <i>Shower</i> Wasit 1
		Ruang <i>Shower</i> Wasit 2
		<i>Manager Room</i>
		Ruang Teknikal Dan Pelatih
		<i>Refreshment And Utility Area</i>
		Ruang Pemanasan <i>Indoor</i>
		<i>Ruang Medis Pemain</i>
		<i>Stretcher-Bearers And Medical Team Are</i>
		<i>Medical Officer's Room</i>
		Ruang Delegasi FIFA
		Ruang Koordinator Umum
		Gudang K.U.
		<i>Meeting Room</i>
		R. Komisioner Pertandingan
		<i>Ball Kids Holding Room And Toilet</i>
		R. Marketing
		<i>R. Loc Avenue</i>
		<i>Doping Control</i>
		Ruang Tunggu
		<i>Medical Office</i>
	<i>Toilet</i>	
	Koridor	
	Area Publik	Area Tribun Penonton
		Toilet Publik
		Ruang Medis Umum
		Ruang Komersil
		Parkir



		Atm
		<i>Food And Beverage Concession Stands</i>
	Area VIP	<i>VIP Reception Room</i>
		<i>VIP Lounge</i>
		<i>Vip Tribune</i>
	Area Media	<i>Written Press Seats</i>
		Area Radio Dan TV Komentator Dan Pengamat
		Tempat Duduk Fotografer Di Bawah Kursi Pengamat
		Mixed Zone
	Media Center	Ruang Konferensi Pers
		Area Kerja Media
		Area Katering Media
		Ruang Fotografer
	Broadcast area	Fasilitas Dan Servis Untuk Media
		<i>TV Compound</i>
		studio TV and radio
		<i>camera platform</i>
	Area Hospitality	official sponsor and supplier village
		<i>hospitality village</i>
hospitality lounges		
<i>Skyboxes</i>		

*Sumber : Olah Data Penulis*

#### **2.1.2.7. Fasilitas Dasar Stadion Standar AFC**

Konfederasi Sepak Bola Asia (dalam bahasa Inggris: Asian Football Confederation atau AFC) adalah badan pengatur sepak bola di Asia, tidak termasuk Siprus dan Israel, tetapi mencakup Australia. AFC mempunyai 47 negara anggota

yang mayoritas terletak di Asia. AFC memiliki standar stadion untuk penyelenggaraan turnamen tingkat ASIA. AFC Stadium Regulation (2012)

#### 1. Kondisi Stadion

Tim harus bisa memastikan Keamanan dan Standard Pengamanannya untuk pertandingan internasional sesuai standard AFC

#### 2. Ruangan Teknis

##### a. Ruang Ganti Pemain

Persyaratan ruang ganti pemain berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Harus disediakan utk 2 tim yg akan bertanding dalam ukuran ,corak, dan kenyamanan yang “sama” dan memiliki beberapa peralatan :

- 4 Kamar Mandi (shower) dan 4 Toilet
- Tempat duduk untuk min. 29 orang + 3 meja Panjang
- 1 Meja Massage
- 1 Papan Putih beserta pen besar dan penghapus
- 1 Kulkas
- Harus memiliki AC dan dingin diseluruh ruangan

##### b. Ruang Wasit

Ruang Wasit berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Wajib disediakan beberapa peralatan :

- 1 Kamar Mandi (shower) dan 1 Toilet
- Tempat duduk untuk min. 5 orang
- 1 Kulkas

- Harus memiliki AC dan dingin diseluruh ruangan

c. Ruang Doping

Ukuran Ruang Doping berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Memiliki ukuran 5mx5m dan berisi peralatan :

- 1 Meja dengan Tempat duduk untuk 4 orang
- 1 Lemari
- 1 Kamar mandi (shower) dan kaca hias
- 1 Sofa untuk 8 orang
- 1 Kulkas
- 1 TV
- Harus memiliki AC dan dingin diseluruh ruangan

d. Ruang Medis

Ruang Medis berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012) harus memiliki alat-2 sbb :

- Tangki Oksigen beserta masker yg cukup
- Beberapa peralatan medis yg diperlukan bila ada yg terluka dlm pertandingan
- Peralatan dan fasilitas yg diperlukan utk Operasi sederhana.

e.

Ruang Inspektur Pertandingan (IP) atau Match Officials (MO)

Ruang IP/MO harus dilengkapi :

- Akses WIFI
- IDD Telpoon, mesin Fax dan kertasnya yg cukup
- 1 set Komputer

- 1 Printer dan kertasnya yg cukup
- Ruangan ini letaknya berdekatan dengan Ruang Ganti Pemain dan Wasit
- Harus memiliki AC dan dingin diseluruh ruangan

f. Ruang Lain

Berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Harus memiliki ruang Meeting yg cukup utk 30 orang, dilengkapi dg perlatan seperti Papan Tulis dan LCD utk keperluan Manager Meeting. Ruang Penyimpanan peralatan yang cukup.

3.

*Team Benches dan Technical Area*

Berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Bench Beratap (utk 11 Official dan 7 Pemain Cadangan), dan Bench Beratap untuk Inspektur Pertandingan (IP) (utk 3 orang) harus disediakan dipinggir lapangan. Bench ini harus berjarak tidak lebih dari 5 m dari sisi lapangan dan menghadap ke lapangan. Bench disebelah kiri utk Tim Tuan Rumah dan sebelah kanan untuk Tim Tamu. Bench IP harus diletakkan diantara 2 Bench ini.

4. Ukuran Lapangan dan Sistem Drainase

Berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Ukuran lapangan harus :

- Panjang : 100 - 110m (idealnya 105-m)
- Lebar : 64 - 75m (idealnya 68-m)

Supaya bisa main dengan nyaman,Lapangan harus memiliki permukaan yg rata dan halus. Untuk

menghindari adanya genangan air sehingga mengganggu pertandingan. Lapangan juga harus memiliki sistem drainase yg memadai.

## 5. Tribun Penonton

### a. Tribun VIP

Berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Harus ada minimal 50 tempat duduk untuk VIP di stadion yg terletak dibagian tengah dan terpisah dari Tribun Media

### b. Tribun Supporter

Berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Tribun Suporter, baik terbuat dari kayu, plastic, semen, atau besi harus merupakan tempat duduk perorangan, dan bukan kursi panjang, serta memiliki nomor. Tempat duduk harus permanent dan tidak boleh untuk sementara

## 6. Gawang

Berdasarkan persyaratan AFC ,Stadium Regulation (2012). Tiang gawang harus terbuat dari aluminium atau bahan sejenis dan harus bentuknya silindris.

Ukuran harus sesuai IFAB (Dewan Sepakbola Internasional) yg antara lain :

- a. Jarak antara tiang gawang adalah 7,32-m
- b. Ketinggian tiang gawang adalah 2,44-m;
- c. Tiang gawang harus dicat/berwarna putih
- d. Tidak boleh berbahaya terhadap pemain

Di stadion juga wajib memiliki gawang cadangan serta mudah dipasang bila diperlukan.

## 7. Lampu Stadion dan Genset

Jika pertandingan dilaksanakan malam hari, stadion harus dilengkapi dengan lampu sesuai standard AFC seperti dibawah ini :

- a. Seluruh stadion harus kena sinar lampu yg rata dg kekuatan minimal 1,200 lux minimum. (disarankan sekitar 1,400 lux atau lebih)
- b. Stadion juga harus menyediakan Genset jika terjadi pemadaman. Kekuatan genset minimal 900 lux untuk keseluruhan lapangan.

## 8. Jam (*Clock*)

Stadion harus dipasang jam besar (bisa digital) yang menunjukkan angka 0 – 45 menit untuk babak 1 dan 35 – 90 untuk babak 2. Jam tersebut harus berhenti pada waktu normalnya tersebut. Hal ini juga berlaku untuk Waktu Tambahan (setelah 15 dan 30 menit)

## 9. Layar Lebar

Disarankan untuk menyediakan Layar Lebar. Diwajibkan untuk bekerjasama dengan AFC/WSG bila ada pemasangan Layar Lebar.

## 10. Parkir

Harus cukup ruang minimal untuk parkir 2 bis dan 10 mobil tim dan official, 20 mobil VIP, dan 50 mobil Rekanan AFC.

## 11. Toilet

Wajib disediakan 1 toilet untuk setiap 200 tempat duduk penonton

## 12. Lain-lain

Jika diminta oleh AFC, tim tuan rumah harus menyediakan ruang untuk VIP Undangan, Official tim

tamu, Rekanan AFC, dan tamu-2 tim tuan rumah. Jumlah ruangan harus sesuai dengan undangan-2 tsb.

#### **2.1.2.8. Fasilitas Media Standar AFC**

##### *1. Ruang Media (Media Center)*

- a. Tim tuan rumah wajib menyediakan Ruang Media dan meja dimana Media bisa mengambil kartu akreditasinya, rompi, dan hal-2 lain..

##### *2. Tribun Media (Media Tulis)*

Disarankan untuk menyediakan tempat duduk ditengah dan pemandangan tak terhalang ke lapangan untuk Media tulis. Wajib juga menyediakan kursi + meja untuk mereka dan memiliki fasilitas kelistrikan dan Internet (WIFI). Minimum 70% dari total meja + kursi diatas wajib disediakan dg perincian :

- a. Untuk Play-Off and Group Stage : 50 tempat duduk.
- b. Untuk Putaran 16 dan Perempat Final : 75 tempat duduk
- c. Untuk Semi Final : 125 tempat duduk
- d. Untuk Final : 200 tempat duduk

##### *3. Ruang Press Conference*

Tim tuan rumah wajib menyediakan ruangan yg cukup untuk Press Conference sebelum dan sesudah pertandingan. Jika diperlukan, ruangan tersebut terletak didalam lingkup stadion dan mudah dijangkau Media. Diruangan tersebut wajib disediakan tempat duduk dengan perincian :

- a. Untuk Play-Off and Group Stage : 50 tempat duduk
- b. Untuk Putaran 16 dan Perempat Final : 50 tempat duduk
- c. Untuk Semi Final : 75 tempat duduk
- d. Untuk Final : 100 tempat duduk

Perlengkapan berikut ini juga wajib ada di Ruang Press Conference :

- a. Podium Interview : Dipodium disediakan kursi dan meja utk maksimal 6 orang (Pelatih dan 2 Pemain, Media Officer, Penterjemah) dan ruang yang cukup utk Backdrop.
- b. Kursi : Disediakan kursi yang cukup untuk media.
- c. Sound system : Disediakan 2 mikrophone untuk proses tanya jawab dan speaker yg memadai.
- d. Lampu : Cukup lampu utk penerangan seluruh ruangan.
- e. Penterjemah : Tim tuan rumah wajib menyediakan seorang Penterjemah bila diperlukan.
- b. ACL Backdrop: Akan disediakan oleh WSG.

#### 4. *Mixed Zone*

Tim tuan rumah wajib menyediakan area *Mixed Zone* bagi Media utk wawancara dengan Pelatih dan Pemain masing-2 klub setelah pertandingan. *Mixed Zone* ini harus dalam tempat yg mudah dijangkau dan bebas dari cuaca serta keramaian, dan terletak antara Ruang Ganti Pemain dan Tempat Parkir Bis. Hanya para Pelatih, Pemain, dan perwakilan Media yg berhak berada di *Mixed Zone*. Ukuran *Mixed Zone*



disesuaikan dengan kondisi setempat dan jumlah Media yang ada. AFC Stadium Regulation(2012)

d. Penempatan Camera Broadcasting

Menurut FIFA terdapat beberapa rekomendasi untuk perletakan dan jenis kamera untuk mendokumentasikan suatu pertandingan sepak bola Internasional.

### 2.1.2.9. Ketentuan-Ketentuan Perencanaan Stadion

1. Penentuan Lokasi Stadion menurut Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Stadion,DPU (1991). Sebuah bangunan stadion hendaknya memiliki lokasi yang sesuai dengan standar perencanaan yang ditetapkan oleh pemerintah, seperti:

a. Sesuai dengan Rencana Umum Tata Ruang Kota, menyangkut lokasi bangunan olahraga.

b. Memiliki prasarana jalan yang mudah untuk transportasi dan pengiriman perbekalan.

c. Jauh dari lingkungan industri yang mencemarkan (asap, bau dan kebisingan).

d. Berlokasi di jalur hijau kota.

2. Penentuan Lokasi Menurut FIFA *Football Stadiums Technical and Recommendations* :

a. Idealnya lokasi perencanaan stadion berada ditengah kota besar.

b. Lahan stadion yang luas sehingga dapat dikembangkan untuk pembangunan fasilitas penunjang.

- c. Memiliki aksesibilitas yang baik menuju sarana transportasi public (terminal bus,taxi, pelabuhan, bandara) dan jalan utama kota,
- d. Dekat atau terjangkau dengan rumah sakit, hotel, komersial, dan bandara internasional
- e. Radius bandara internasional maksimal 200 km, atau 150 menit perjalanan.

#### **2.1.2.10. Perencanaan Teknis**

Bangunan Stadion harus memenuhi ketentuan berikut :

##### **1. Jarak Pandang**

Jarak pandang penonton terhadap suatu benda di lapangan minimal 90 m dari pusat lapangan, maksimal 190 m dari titik sudut lapangan

##### **2. Zona Keamanan**

Zona keamanan stadion minimal  $0.5 \text{ m}^2$  x jumlah penonton

##### **3. Geometri Stadion**

Geometri stadion harus memenuhi ketentuan berikut :

Untuk lapangan bola :

- a. Lapangan berbentuk empat persegi Panjang
- b. Panjang lapangan ditentukan minimal 100 m, dan maksimal 110 m
- c. Lebar lapangan ditentukan minimal 64 m, maksimal 70 m
- d. Perbandingan antar lebar dan panjang lapangan ditentukan minimal 0,60 dan maksimal 0,70
- e. Kemiringan permukaan lapangan ditentukan minimal 0.50 %, maksimal 1% ke empat arah

- f. Lebar zona bebas di keempat sisi ditentukan minimal 2 meter , disisi belakang gawang minimal 3,5 meter dengan panjang minimal 11,50
- g. Ukuran Lapangan rekomendasi FIFA, dengan ukuran lebar 68 m dan panjang lapangan 105 m.
 

*“For all matches at the top professional level and where major international and domestic games are played, the playing field should have dimensions of 105m x 68m. These dimensions are obligatory for the FIFA World Cup™ and the final competitions in the confederations’ championships. The playing field should have precise markings illustrated.”\_FIFA Football Stadiums Technical recommendations and requirements*

4. Klasifikasi Rumput Stadion

Jenis rumput *cynodont dactylon (CD)*, *Axonopus compressus (AC)*, *Zoysia Matrella (ZM)*, dan rumput sintetis merupakan jenis rumput yang paling sering digunakan untuk mengisi lapangan.

a. *Cynodon Dactylon (CD)*

Rumput ini memiliki warna yang tidak terlalu gelap, memiliki perakaran yang kuat, sehingga biasanya hanya digunakan untuk lapangan Latihan, bukan lapangan resmi pertandingan

b. *Axonopis Compressus (AC)*

Merupakan jenis rumput yang terbilang paling sering digunakan untuk alun-alun lapangan sepak bola. Warnanya cenderung pekat namun

daunnya cenderung lebar sehingga mudah rusak akibat sol sepatu sehingga dibutuhkan perawatan yang ekstra.

c. *Zoysia Matrella (ZM)*

Jenis ini adalah rumput asli kualitas terbaik. Warna hijaunya sangat pekat dengan perakaran terkuat dan daun runcing sehingga tidak mudah rusak akibat sol sepatu namun rumput jenis ini dalam perawatannya membutuhkan ketelitian ekstra. Dengan kriteria yang dimilikinya, rumput ini merupakan jenis rumput standar PSSI dan FIFA.

5. Orientasi Bangunan Stadion

Lapangan harus berorientasi utara-selatan disesuaikan dengan letak geografis dari lokasi bangunan stadion yang akan dibangun

6. Fasilitas Penunjang

a. Ruang ganti atlet direncanakan untuk tipe A dan B minimal 2 unit dan tipe C minimal 1 unit, dengan ketentuan berikut: Lokasi ruang ganti harus dapat langsung menuju lapangan melalui koridor yang berada di bawah tempat tempat duduk penonton;

Kelengkapan fasilitas tiap-tiap unit:

- Toilet pria harus dilengkapi minimal 2 buah bak cuci tangan, 4 buah pelurusan dan 2 buah kakus
- Ruang bilas pria dilengkapi minimal 2 buah sliower

- Ruang ganti pakaian pria dilengkapi tempat simpan benda-benda dan pakaian atitit minimal 20 box dan dilengkapi bangku panjang minimal 20 tempat duduk
  - Toilet wanita harus dilengkapi minimal 4 buah kakus dan 4 buah bak cuci tangan yang dilengkapi cermin;
  - Ruang bilas wanita harus dibuat tertutup dengan jumlah minimal 20 buah
  - Ruang ganti pakaian wanita dilengkapi tempat simpan benda-benda dan pakaian atitit minimal 20 box dan dilengkapi bangku panjang minimal 20 tempat duduk.
- b. Ruang ganti pelatih dan wasit direncanakan untuk tipe A dan B minimal 1 unit untuk wasit dan 2 unit untuk pelatih dengan ketentuan, sebagai berikut.
- c. Lokasi ruang ganti harus dapat langsung menuju lapangan melalui koridor yang berada di bawah tempat duduk penonton;
- d. Kelengkapan fasilitas untuk pria dan wanita, tiap unit minimal :
- 1) 1 buah bak cuci tangan
  - 2) 1 buah kakus
  - 3) 1 buah ruang bilas tertutup
  - 4) 1 buah ruang simpan yang dilengkapi 2 buah tempat simpan dan bangku panjang 2 tempat duduk
- e. Ruang pijat direncanakan untuk tipe A, B dan C minimal 12 m<sup>2</sup> dan tipe C diperbolehkan

tanpa ruang pijat. Kelengkapannya minimal 1 buah tempat tidur, 1 buah cuci tangan dan 1 buah kakus.

- f. Lokasi ruang P3K harus berada dekat dengan ruang ganti atau ruang bilas dan direncanakan untuk tipe A, B, dan C minimal 1 unit dengan luas minimal 15m<sup>2</sup>. Kelengkapannya minimal 1 tempat tidur untuk pemeriksaan, 1 buah tempat tidur untuk perawatan dan 1 buah kaskus yang mempunyai luas lantai dapat menampung 2 orang untuk kegiatan pemeriksaan dopping;
- g. Ruang pemanasan direncanakan untuk tipe A minimal 300 m<sup>2</sup>, tipe B minimal 81 m<sup>2</sup> dan maksimal 196 m<sup>2</sup>, serta tipe C minimal 81 m<sup>2</sup>
- h. Ruang latihan beban direncanakan mempunyai luas yang disesuaikan dengan alat latihan yang digunakan minimal 150 m<sup>2</sup> untuk tipe A, 80 m<sup>2</sup> untuk tipe B dan tipe C diperbolehkan tanpa ruang latihan beban.
- i. Tempat duduk penonton direncanakan untuk tipe A, B dan C;
  - VIP, dibutuhkan lebar minimal 0,50 m dan maksimal 0,60 m, dengan ukuran panjang minimal 0,80 m dan maksimal 0,90 m;
  - Biasa, dibutuhkan lebar minimal 0,40 m dan maksimal 0,50 m, dengan panjang minimal 0,70 m dan maksimal 0,90 m;
- j. Toilet penonton direncanakan untuk tipe A, B dan C dengan perbandingan penonton wanita

dan pria adalah 1 : 4, yang penempatannya dipisahkan; fasilitas yang dibutuhkan minimal dilengkapi dengan:

- Jumlah kakus jongkok untuk pria dibutuhkan 1 buah kakus untuk 200 penonton pria dan untuk wanita 1 buah kakus jongkok untuk 100 penonton wanita;
- Jumlah bak cuci tangan yang dilengkapi cermin, dibutuhkan minimal 1 buah untuk 200 penonton pria dan 1 buah untuk 100 penonton wanita;
- Jumlah peturasan yang dibutuhkan minimal 1 buah untuk 100 penonton pria.

k. Kantor pengelola lapangan tipe A dan B direncanakan, sebagai berikut :

- Dapat menampung minimal 10 orang, maksimal 15 orang dan tipe C minimal 5 orang dengan luas yang dibutuhkan minimal 5 m<sup>2</sup> untuk tiap orang
- Tipe A dan B harus dilengkapi ruang untuk petugas keamanan, petugas kebakaran dan polisi yang masing-masing membutuhkan luas minimal 15 m<sup>2</sup>. untuk tipe C diperbolehkan tanpa ruang-ruang tersebut;

l. Gudang direncanakan untuk menyimpan alat kebersihan dan alat olah raga dengan luas yang disesuaikan dengan alat kebersihan atau alat olah raga yang digunakan:

- Tipe A, gudang alat olahraga yang dibutuhkan minimal 120m<sup>2</sup> dan 20m<sup>2</sup> untuk alat kebersihan;

- Tipe B, gudang alat olahraga yang dibutuhkan minimal 50m<sup>2</sup> dan 20 m<sup>2</sup> untuk gudang alat kebersihan
  - Tipe C, gudang alat olah raga yang dibutuhkan 20 m<sup>2</sup> dan 9m<sup>2</sup> untuk Gudang alat kebersihan
- m. Ruang panel direncanakan untuk tipe A, B dan C harus diletakkan dengan ruang staf Teknik
- n. Ruang mesin direncanakan untuk tipe A, B dan C dengan luas ruang sesuai kapasitas mesin yang dibutuhkan dan lokasi mesin tidak menimbulkan bunyi bising yang mengganggu ruang arena dan penonton;
- o. Ruang kantin direncanakan untuk tipe A, untuk tipe B dan C diperbolehkan tanpa ruang kantin;
- p. Ruang pos keamanan direncanakan untuk tipe A dan B, untuk tipe C diperbolehkan tanpa ruang pos keamanan.
- q. Tiket box untuk tipe A dan B sesuai kapasitas penonton
- r. Ruang pers direncanakan untuk tipe A, B, dan C sebagai berikut:
- Lokasi harus berada di Tribun barat;
  - Lokasi pengambilan foto harus berada di parit belakang gawang
  - Harus disediakan kabin untuk awak TV dan film
  - Tipe A dan B harus disediakan ruang telepon dan telex, sedangkan untuk tipe C boleh tidak disediakan ruang telepon dan telex



- Toilet khusus untuk pria dan wanita masing-masing minimal 1 unit terdiri dari 1 kakus jongkok dan 1 bak cuci tangan.
- Ruang VIP direncanakan untuk tipe a dan b yang digunakan untuk tempat wawancara khusus atau menerima tamu khusus.
- s. Tempat parkir direncanakan untuk tipe A dan B, sebagai berikut
  - Jarak maksimal dari tempat parkir, pool atau tempat pemberhentian kendaraan umum menuju pintu masuk stadion 1500 m;
  - ruang parkir mobil dibutuhkan minimal untuk 4 orang pengunjung pada saat jam sibuk.
- t. Toilet penyandang cacat direncanakan untuk tipe A dan B sedangkan untuk tipe C diperbolehkan tanpa toilet penyandang cacat; fasilitas yang dibutuhkan minimal, sebagai berikut:
  - 1 unit yang terdiri dari 1 buah kakus, 1 pelurusan, 1 buah bak cuci untuk pria dan 1 buah kakus duduk serta 1 buah bak cuci tangan untuk wanita;
  - Toilet untuk pria harus dipisahkan dari toilet untuk wanita;
  - Toilet harus dilengkapi dengan pegangan untuk melakukan perpindahan dari kursi roda ke kakus duduk yang diletakkan di depan dan di samping kakus duduk setinggi 80 cm
- u. Jalur sirkulasi untuk penyandang cacat harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
  - Tanjakan harus mempunyai kemiringan 8%, panjangnya maksimal 10m

- Pada ujung tanjakan harus disediakan bagian datar minimal 180 cm
- Permukaan lantai selasar tidak boleh licin, harus terbuat dari bahan yang keras dan tidak boleh ada genangan air;
- Selasar harus cukup lebar untuk kursi roda melakukan putaran 180°

#### 7. Kompartemenisasi dan Tempat Duduk Penonton

Kompartemenisasi penonton dan tempat duduk penonton di Iribun harus memenuhi ketentuan berikut:

- a. Daerah penonton harus dibagi dalam kompartemen yang masing-masing menampung penonton minimal 2000 orang, maksimal 3000 orang;
- b. Antar dua kompartemen yang bersebelahan harus dipisahkan dengan pagar permanen transparan setinggi minimal 1,2 m, maksimal 2,0 m.
- c. Antara 2 gang maksimal 48 tempat duduk
- d. Antara gang dengan dinding atau pagar maksimal 24 tempat duduk
- e. Antara gang dengan gang utama maksimal 72 tempat duduk
- f. Harus dihindarkan terbentuknya perempatan;
- g. Kapasitas yang disesuaikan dengan daya tampung penonton dalam 1 sektor/ kompartemen;
- h. Tidak boleh ada kolong di bawah tempat duduk;
- i. Garis pandangan agar seorang penonton tidak terhalang pandangan oleh penonton didepannya ditentukan 12 cm,
- j. Untuk meningkatkan garis pandangan, sudut dasar tribun dapat dibuat dalam 2 atau lebih dengan sudut yang lebih

besar yang didasarkan pada perhitungan injakan dan tanjakan yang digunakan,

- k. Tribun dapat dibuat bertingkat, bila jarak pandang melebihi batas optimal,
- l. Tribun khusus untuk penyandang cacat harus memenuhi ketentuan berikut:
  - Diletakkan di bagian paling depan atau paling belakang dari tribun penonton
  - Lebar tribun untuk kursi roda minimal 1,40 m ditambah selasar dengan lebar minimal 0,90 m.

#### 8. Pemisah Lapangan dan Penonton

Lapangan dan daerah penonton, harus dipisahkan dengan pagar atau parit, atau kombinasi pagar dan parit (lihat Lampiran B). Pemisah harus memenuhi ketentuan berikut:

- a. Untuk pemisah antara lapangan dengan daerah penonton:
  - Jarak minimal antara daerah penonton dengan batas lintasan atletik terluar harus diambil zona bebas minimal 3 m, maksimal 5 m, dimana lebar 1 m dari lintasan atletik harus benar-benar bebas terhadap perletakan barang dan peralatan
  - Diantara jarak 5.00 m di atas, bisa digunakan untuk tempat pemain cadangan dan parit pembatas
  - Lebar parit pembatas minimal 2.40 m;
  - Untuk pemisah antara kompartemen:
    - 1) Searah dengan deretan kursi atau bangku minimal 1.20 m
    - 2) Disamping atau tegak lurus deretan tempat duduk minimal 1,20 m, maksimal 1.80 m
    - 3) Tidak boleh memiliki bagian-bagian yang tajam

## 9. Sirkulasi Citivas

Penonton, atlet, pelatih dan pengelola harus mempunyai jalur sirkulasi terpisah

- a. Sirkulasi Pemain Terdapat rekomendasi sirkulasi pemain berdasarkan ruang untuk beraktivitas saat akan diadakannya pertandingan bertaraf internasional
- b. Sirkulasi Official Tim, Penonton VVIP, dan Media Rekomendasi sirkulasi dari Official tim, penonton VIP dan media saat ada event pertandingan sepakbola internasional
- c. Sirkulasi khusus penonton VVIP dan VIP saat event pertandingan sepakbola, dibedakan dari sirkulasi penonton regular
- d. Sirkulasi media broadcaster. Rekomendasi sirkulasi dari media broadcaster saat ada event pertandingan sepakbola internasional

## 10. Tangga

Tangga berdasarkan persyaratan dari FIFA, Football Stadiums Technical recommendations and requirements (2017). Harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Jumlah anak tangga minimal 3 buah, maksimal 16 buah; bila anak tangga diambil lebih besar dari 16, harus diberi bordes dan anak tangga berikutnya harus berbelok terhadap anak tangga dibawahnya
- b. Lebar tangga minimal 1,10 m, maksimal 1,80 m; bila lebar tangga diambil lebih besar dari 1,80 m, harus diberi pagar pemisah pada tengah bentang;
- c. Tinggi tahanan tangga minimal diambil 15 cm, maksimal 17 cm dengan lebar injakan tangga minimal diambil 28 cm, maksimal 30 cm

- d. Untuk menunggu antrian, sebelum dan sesudah tangga harus diberi ruang khusus dengan panjang minimal 3 m;
  - e. Tangga khusus untuk penyandang cacat yang menggunakan tongkat harus memenuhi ketentuan berikut:
    - Pegangan tangga harus oval atau bulat dengan jarak 4 cm dari pegangan tangga sampai dinding; disediakan dua pegangan tangga yang mempunyai ketinggian 80 cm untuk orang dewasa dan 45 cm untuk anak-anak
    - Ukuran anak tangga maksimal 15 cm dan lebarnya minimal 28 cm
    - Setiap maksimal 6 anak tangga harus disediakan bagian datar yang diperlebar minimal 2 kali bagian injakan anak tangga
    - Warna bitiang tegak anak tangga harus dibedakan dengan warna bidang datar (injakan)
- e. Jalan yang dilalui tidak boleh mempunyai ruang di bawah tangga yang terbuka dengan tinggi minimal 2,00 m

#### 11. Ramp

Kemiringan ramp harus diambil maksimal 8 %. Khusus untuk penyandang cacat:

1. Panjang ramp maksimal 10 m, bila lebih dari 10 m, tanjakan harus dibagi dalam beberapa bagian dan antara dua bagian ramp harus disediakan bagian yang datar
2. Pada ujung tanjakan harus disediakan bagian datar minimal 180 cm

#### 12. Koridor/selasar

Lebar koridor harus diambil minimal 1,10 m, dan untuk koridor utama minimal 3 m..

Koridor khusus untuk penyandang cacat:

1. Permukaan lantai tidak boleh licin, harus terbuat dari bahan yang keras dan tidak boleh ada genangan air;
2. Untuk dua kursi roda berpapasan, lebar minimal 1,80 m;
3. Koridor harus cukup lebar untuk kursi roda melakukan putaran 180°;
4. Perbedaan tinggi antara akhir koridor dengan lantai atau jalan maksimal 1,50 cm.

### 13. Pintu

Pintu stadion berdasarkan persyaratan dari FIFA, Football Stadiums Technical recommendations and requirements (2017). Harus memenuhi ketentuan berikut:

1. Lebar bukaan pintu minimal 1,1 m
2. Lebar pintu total harus mampu menampung luapan arus pengunjung dalam waktu maksimal 5 menit, dengan perhitungan setiap lebar 53 cm bukaan untuk 40 orang/menit
3. Jarak satu pintu dengan lainnya maksimal 25 m
4. Jarak antara pintu dengan setiap tempat duduk maksimal 20 m
5. Pintu harus terbuka ke luar
6. Pintu dorong tidak boleh digunakan
7. Bukaan pintu khusus untuk penyandang cacat harus memenuhi ketentuan berikut:
  - a. Lebar bukaan pintu minimal 90 cm;
  - b. Pada pintu biasa tinggi pegangan pintu 90 cm.
8. Untuk mengatasi keadaan darurat harus tersedia minimal 2 buah pintu darurat.

### 14. Tata Cahaya

Perencanaan tata cahaya didasarkan atas :

1. Tingkat pencahayaan stadion :
  - a. Untuk latihan dibutuhkan minimal 100 Lux;
  - b. Untuk pertandingan dibutuhkan minimal 300 Lux;
  - c. Untuk pengambilan video & audio dokumentasi dibutuhkan minimal 1000 Lux;
2. Bila posisi sumber cahaya diletakkan di dalam stadion, maka penempatan sumber cahaya, sebagai berikut :
  - a. Penempatan sumber cahaya di ke empat sudut lapangan:
  - b. Dari titik tengah posisi penjaga gawang minimal membentuk sudut maksimal 25
  - c. Dari titik tengah sisi memanjang membentuk sudut 5°
  - d. Tinggi tiang lampu t merupakan fungsi dari jarak d dengan membentuk sudut 25%
  - e. Penempatan sumber cahaya di lisplang atap stadion atau dii atap stadion diletakkan berderet,
  - f. Bila posisi sumber cahaya diletakkan di luar stadion, maka penempatan sumber cahaya harus memenuhi ketentuan jarak antar 2 liang lampu, yang berada tengah sisi memanjang minimal 55 m, maksimal 60 m, lihat Gambar
  - g. Bila menggunakan tata cahaya buatan harus disediakan generator set yang mempunyai kapasitas daya minimal 60 % dari daya terpasang Generator set harus dapat bekerja maksimal 10 detik pada saat aliran PLN padam.

#### 15. Tata Suara

Tingkat kebisingan maksimal yang diproduksi oleh kegiatan stadion yang diizinkan ditentukan sebesar 75 desibel.

## 16. Tata Udara

Ventilasi pada ruang fasilitas pemain harus memenuhi ketentuan berikut:

- a. jika menggunakan ventilasi alami, luas bukaan yang beradu di dua dinding yang berhadapan minimal 6 % dari luas lantai.
- b. jika menggunakan ventilasi buatan, volume pergantian udara minimal 10 m<sup>3</sup>/jam/orang

### 2.1.3. *Space*

Yi Fu Tuan (1977:136), memperjelas pandangannya mengenai *space* yang dinilai lebih abstrak dari *place* karena kondisi dimana setelah individu mengalami sebuah ruang maka selanjutnya dapat menangkap nilai-nilai yang hadir di ruang tersebut. Nilai inilah yang menjadi salah satu indikator untuk individu tersebut menentukan *space* tersebut sebagai *place* atau bukan. Sehingga, *space* dapat dijelaskan belum memiliki nilai dan esensi pemanfaatan tertentu.

Pandangan yang bertolak belakang dikemukakan oleh De Certeau (1984:124 dalam Yudhistira, Ferro. 2010) yang didasarkan atas unsur waktu yang berkembang secara dinamis, “*in short, space is practiced place. Thus the street geometrical defined by urban planning is transformed into a space by walkers*”. Pendapat ini mengarahkan bahwa makna sebuah ruang akan muncul berdasarkan situasi dan kondisi yang telah ada.

Pandangan mengenai ruang, ditinjau dari KBBI yang menyebut ruang sebagai sela-sela diantara dua (deret) tiang atau sela-sela di antara 4 tiang (di bawah kolong rumah), rongga yang terbatas atau terlengkung oleh bidang, rongga yang tidak terbatas, tempat segala yang ada.



Undang-undang nomor 26 tahun 2007 tentang penataan ruang, menyebutkan ruang sebagai wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut dan ruang udara, termasuk di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan dan memelihara kelangsungan hidupnya. dan dalam penelitian terkemuka oleh Sita, Maya (2010) menjelaskan penggunaan istilah ruang dalam dunia arsitektur mengacu pada bahasa Inggris *space* dan Bahasa Prancis *Espace*. Dimana istilah ini diturunkan dari induk kata dalam bahasa latin *spatium*, artinya wilayah tidak terbatas atau ekspansi dari tiga dimensi wadah seluruh obyek berada.

Dialog mengenai pendapat atau pandangan terkait *space* yang akan digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Yi Fu Tuan (1977:136), dimana memandang ruang sebagai objek yang belum bernilai dalam konteks wilayah yang tidak terbatas, kaitannya dengan filosofis yang dikemukakan oleh Sita, Maya (2010) yakni *space* dinilai sebagai wadah seluruh obyek berada. Berdasarkan beragam penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa sebuah ruang dinilai sebagai *space*, dengan ciri :

- Dinilai abstrak karena belum terdapat pemanfaatan atau esensi penggunaan tertentu
- Tempat segala yang ada (meliputi ruang darat, ruang laut, ruang udara dan di dalam bumi)

**Tabel 3. Sintesa Space**

SUMBER	Yi Fu Tuan (1977:136)	De Certeau (1984:124 dalam Yudhistira, Ferro. 2010)	KBBI	UU Nomor 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang	Sita, Maya (2010)	Sintesa
TEORI/ LITERATUR Space (tempat)	<b>Konsep space</b>					
	- <i>Space</i> adalah indikator menentukan <i>place</i> - Bersifat abstrak - Belum bernilai	Adanya situasi dan kondisi tertentu	Rongga yang terbatas Tempat segala yang ada	- Tempat melakukan kegiatan - Keberlangsungan hidup	- Wilayah tidak terbatas - Wadah seluruh obyek berada	- Bersifat abstrak - Wilayah tidak terbatas - <i>unvalued</i> - Wadah seluruh obyek berada

Sumber: repository.its.ac.id

#### 2.1.4. Place

Secara filosofis Sita, Maya (2010) menjelaskan istilah *place* yang terdiri dari polis dan ethea yang merujuk pada pengertian *place* (tempat) yang merupakan tempat hidup yang sarat dengan makna politis. Sehingga tempat dilihat sebagai keberadaan dari segala sesuatu. Keberadaan dari segala sesuatu, mengartikan bahwa *place* memiliki nilai dari sesuatu tersebut (objek). *Place* adalah tempat terjadinya peristiwa. Peristiwa yang dimaksud dapat dilihat dalam bentuk kegiatan individu-individu yang dilakukan di dalamnya.

Yi Fu Tuan (1977) menjelaskan bahwa "*Place is security, space is freedom*". Sehingga, *place* dinilai sebagai ruang yang memiliki makna terhadap seseorang sebagai pengguna. Sehingga, *place* dapat diartikan memiliki sebuah esensi berdasarkan kegiatan yang berlangsung di dalamnya, serta persepsi orang yang menggunakan tempat tersebut.

"*Space has been seen in distinction to place as a „realm without meaning”, but when people invest meaning in a portion of space and then become attached to it in some way it becomes a place*" (Cresswell,2004). Pandangan ini memperkuat pernyataan bahwa

sebuah *space* yang diberi makna karena adanya suatu aktivitas pemanfaatan, maka akan menjadi *place*.

Setiap aktivitas bisa mengacu pada tindakan yang diberikan oleh pengguna. Namun makna dari *place* itu sendiri merujuk pada persepsi dan psikologis dari suatu pengalaman lingkungan yang dirasakan oleh manusia. Sehingga makna *place* bagi setiap pengguna mengarah pada hasil dari interaksi manusia dengan ruang hidupnya (Najavi, 2011).

Dalam penelitian ini akan digunakan pemahaman *place* sebagai tempat yang bernilai dan dimaknai pengguna berdasarkan jenis kegiatan yang berlangsung di dalamnya sebagai suatu interaksi yang berlangsung antar pengguna dengan ruang.

Beragam penjelasan mengenai *place* di atas, turut menjelaskan bahwa:

- a. Memiliki nilai dari keberadaan suatu objek
- b. Memiliki penggunaan tertentu atau dapat diartikan tempat terjadinya suatu kejadian
- c. Makna *place* diberikan oleh penggunanya

Teori *Place* ini menekankan bahwa integrasi kota tidak hanya terletak pada konfigurasi fisik morfologi, tetapi integrasi antara aspek fisik morfologi ruang dengan masyarakat atau manusia yang merupakan tujuan utama dari teori ini (Roger Trancik)

Teori *place* dipahami dari segi seberapa besarnya kepentingan tempat-tempat perkotaan yang terbuka terhadap sejarah, budaya dan sosialisasinya. Analisis *place* adalah alat yang baik untuk memberi pengertian mengenai ruang kota melalui tanda kehidupan perkotaan dan memberi pengertian mengenai ruang kota secara kontekstual.

### 2.1.5. *Placemaking*

Pendekatan *placemaking* adalah suatu cara bagaimana menciptakan sesuatu yang spesial baik dari dalam atau luar ruang atau space (Nick Beattie dalam *Place and Placemaking*, 1985)

Interaksi adalah sebuah proses timbal balik. Interaksi yang dimaksud yakni adanya kegiatan atau aktivitas yang dikerjakan oleh manusia yang berlangsung pada sebuah tempat sehingga memberikan arti mengenai kebermanfaatan bangunan tersebut. Interaksi ruang dengan lingkungan sekitarnya dapat dilihat sebagai hubungan yang mempengaruhi makna pembentukan tempat (*place*) berdasarkan kaitannya dengan kondisi lingkungan tersebut sebagai ruang publik

Secara mikro, *making a place* juga menekankan pada hubungan bangunan dengan konteks lingkungannya secara visual yang memberikan identitas pada bangunan tersebut. Hubungan keterkaitan dalam interaksi ini adalah sebuah proses untuk mengubah ruang (*space*) menjadi tempat (*place*). Space dalam konteks ini, dinilai belum memiliki fungsi yang sesuai dan karakter yang identik, sehingga penting untuk diarahkan menjadi *place* (tempat) dengan fungsi yang lebih spesifik dan karakter yang kuat (Reny Syafrin et al, 2013).

*Placemaking* juga merupakan pendekatan perilaku lingkungan yang menjelaskan persepsi manusia terhadap lingkungannya sehingga pendekatan ini dapat menggali proses-proses yang mempengaruhi penilaian suatu lingkungan termasuk pendapat dan penilaian masyarakat dalam kebijakan merencanakan suatu kawasan (Soini et al., 2012 dalam *Sense of Place* Masyarakat terhadap Lanskap Kawasan Bumiaji Kota Batu).

*Placemaking*, yang bertujuan memperkuat hubungan antara orang dan tempat mereka berbagi kehidupan, menerapkan proses kolaboratif antara pemilik proyek dan masyarakat yang membentuk ranah publik guna memaksimalkan nilai positif untuk kepentingan bersama, misalnya meningkatkan kualitas suatu lingkungan agar juga dapat berfungsi sebagai pusat kehidupan komunitas terkait (Project for Public Spaces, 2015). *Placemaking* lebih dari sekedar mempromosikan rancangan perkotaan yang lebih baik, namun juga memfasilitasi fungsi (use) dengan pola kreatif, memberi perhatian khusus pada identitas fisik, budaya, dan sosial yang menentukan kualitas tempat terkait dan mendukung perubahan positif yang berkelanjutan. *Placemaking* dapat membantu komunitas mengubah suatu tempat yang sepi kegiatan menjadi tempat yang menarik orang untuk datang dan melakukan berbagai kegiatan sehingga memberikan keuntungan secara ekonomi dan sosial (Land Policy Institute MSU, 2009).

**Tabel 4.** Sintesa *Place*

Sumber	Sita, Maya (2010)	Yi Fu Tuan (1977)	(Najavi, 2011).	Sintesa
TEORI/ LITERATUR <i>Place</i> (tempat)	<b>Konsep <i>place</i></b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keberadaan dari segala sesuatu</li> <li>- Memiliki nilai</li> <li>- Tempat terjadinya peristiwa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Makna bagi pengguna</li> <li>- Esensi berdasarkan kegiatan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persepsi pengguna</li> <li>- Interaksi manusia dengan ruang hidup</li> <li>- Kegiatan yang berlangsung di dalamnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persepsi pengguna</li> <li>- Interaksi manusia dengan ruang</li> <li>- Memiliki nilai</li> </ul>

Sumber: repository.its.ac.id

#### 2.1.4.1. Peranan *Placemaking*

Menurut *Project for Public Spaces* (2015), pendekatan *placemaking* penting diterapkan dalam pengembangan suatu tempat karena *placemaking* berfokus pada kepentingan sosial

dan budaya yang menghidupkan kawasan sekitarnya dan menciptakan ruang publik. Placemaking merupakan suatu proses dan filosofi yang berpusat pada tindakan mengamati, mendengarkan, dan menanyakan keinginan masyarakat yang tinggal, bekerja, bermain di kawasan terkait untuk memahami kebutuhan dan aspirasi mereka tentang tempat tersebut dan bagi komunitas mereka secara menyeluruh. Dengan pengetahuan atau informasi ini, proses placemaking membantu urban designer, designer atau arsitek mewujudkan visi bersama bagi tempat tersebut. Visi itu kemudian akan dapat berkembang cepat menjadi penerapan suatu strategi, mulai dengan skala kecil dan yang nantinya meningkat dan membawa kebaikan baik bagi tempat itu sendiri maupun orang-orang yang mempergunakannya (*Project for Public Spaces, 2015*).

Dengan menerapkan placemaking, berbagai masalah dapat dipecahkan, seperti, kemacetan atau proyek yang kurang berhasil. Dengan mengaplikasikan model placemaking yang memandang suatu tempat secara menyeluruh daripada hanya sebagai suatu komponen yang terpisah, para perancang akan mampu melihat nilai-nilai yang jauh melampaui cara pandang yang terbatas dari profesi dan pengetahuan akademis mereka (*Project for Public Spaces, 2015*)

#### **2.1.4.2. Empat Tipe Placemaking**

Menurut Wyckoff (2014), placemaking dapat dibagi ke dalam 4 tipe, yaitu:

1. Strategic Placemaking
2. Standard Placemaking (Placemaking secara umum)
3. Creative Placemaking

#### 4. Tactical Placemaking.

Berikut adalah definisi dan prinsip dasar dari setiap tipe spesifik placemaking (Wyckoff, 2014):

##### a. *Strategic Placemaking*

Merupakan sebuah proses dengan target terencana, yang melibatkan proyek atau aktivitas pada lokasi tertentu yang bertujuan untuk menghasilkan suatu “tempat” yang berkualitas, berkelanjutan, berskala manusia, berorientasi terhadap pedestrian dan kendaraan tidak bermotor, aman, menerapkan mixed-use, mampu menjangkau area sekitar, memiliki ruang terbuka hijau; yang juga mengandung tempat rekreasi, seni dan budaya, dapat dicapai dengan berbagai pilihan transportasi publik, menghargai bangunan heritage/karakter bangunan lokal, dan dapat melibatkan masyarakat luas. Tipe placemaking ini lebih berorientasi untuk menarik tenaga kerja berpotensi untuk membangun suatu wilayah bisnis yang dapat meningkatkan ekonomi kawasan. Misalnya dengan mengundang investor maupun eksekutif muda untuk membangun usaha komersil di sekitar area transit, sehingga menarik banyak pengunjung untuk melakukan kegiatan komersil di sekitar kawasan tersebut.

##### b.

##### *Creative Placemaking*

Merupakan proses yang melibatkan partner dari pihak publik, privat, non-profit, dan masyarakat, untuk menciptakan suatu karakter fisik dan sosial yang menguntungkan pada sebuah lingkungan hunian, kota dan kawasan dalam lingkup aktivitas seni dan budaya.

Tujuan utamanya adalah membuat tempat yang dapat dijadikan ruang masyarakat yang heterogen untuk saling menginspirasi dan melakukan aktivitas seni dan budaya.

c. *Tactical Placemaking*

Merupakan proses membuat tempat berkualitas dengan pendekatan bertahap yang dimulai dengan komitmen jangka pendek dan realistis yang dapat diwujudkan dengan cepat dengan budget minimum. Tipe placemaking ini memiliki pengerjaan yang relatif lebih ringan, cepat dan murah dibandingkan tipe placemaking yang lain. Pada dasarnya tactical placemaking dilakukan dengan mengintervensi sebuah lingkungan dengan menjadikannya ruang publik dalam skala proyek yang kecil. Apabila berhasil, akan diduplikasi dan dikembangkan dalam skala yang lebih besar, sehingga memiliki risiko minimum dengan dampak yang maksimum.

**2.1.4.3. Kriteria *Placemaking***

*Placemaking* merupakan pendekatan yang dinilai sangat relevan dalam membentuk kebermanfaatan *place* untuk mendukung ruang terbuka berkelanjutan. Di samping itu dibutuhkan ukuran yang sesuai untuk menjadi dasar penilaian dalam memahami *placemaking*, yang dapat ditentukan melalui kriteria apa saja yang mendukung *placemaking*. Berikut penjelasan kriteria *aplacemaking* yang dilansir dari berbagai literatur sebagai berikut :



## **Adanya elemen-elemen pembentuk place (elemen fisik & non fisik)**

Elemen adalah komponen-komponen yang membentuk sebuah *space* menjadi *place*. Elemen tersebut dapat berbentuk fisik dan non fisik. Elemen fisik identik dengan elemen-elemen yang dapat dilihat. Keberadaan elemen fisik ini dapat digambarkan sebagai berikut (Brown, Dixon, dan Gillham 2009, p.108-109 dalam Agus, YP 2010) :

### **1. Merespon skala kesadaran inderawi manusia**

Kesadaran inderawi berkaitan dengan apa yang dapat dilihat, didengar dan dirasakan oleh indra manusia. Respon inderawi manusia dapat dihasilkan dari adanya interaksi atau kontak dengan komponen fisik di sekitarnya. Kesadaran pengguna akan sebuah *place* dapat dilihat dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh pengguna terkait *space* yang memiliki makna atau esensi tertentu bagi pengguna tersebut .

### **2. Mengintegrasikan tradisi, alam dan inovasi**

Tanpa disadari, elemen fisik dapat menggabungkan tradisi, alam yang berlangsung seperti biasanya dengan inovasi yang dilahirkan dari perubahan-perubahan waktu.

### **3. Menekankan pada pembentukan identitas**

Elemen-elemen fisik berindikasi pada pembentukan identitas *place* yang ditunjukkan lewat karakteristik bentuk dan visual. Kekhasan suatu tampilan fisik pelingkup jalan akan menciptakan suatu identitas kawasan dan dipengaruhi oleh kualitas visual yang

baik. Elemen-elemen yang membentuk karakter visual suatu kawasan akan menentukan kualitas visual yang baik. (Cullen, 1961)

Bentuk elemen fisik urban design dapat menjadi elemen fisik yang mendasari pembentukan sebuah place (Shirvani, 1985) :

**1. Tata Guna Lahan (*Landuse*)**

Pengaturan *landuse* berpengaruh terhadap penentuan alokasi fungsi lahan yang terbaik. Hal ini bermanfaat untuk mengembangkan dan mengendalikan investasi pembangunan. Pada skala makro, tata guna lahan lebih bersifat multifungsi/*mixed use*.

**2. Bentuk dan massa bangunan (*Building Form and Massing*)**

Bentuk dan massa bangunan dapat dilihat dari ketinggian dan besarnya bangunan, penampilan bentuk maupun konfigurasi dari massa bangunannya. Bentuk dan massa bangunan juga ditentukan oleh besaran selubung bangunan (*building envelope*), koefisien dasar bangunan (*building covered rasio*), koefisien lantai bangunan (*floor area ratio*), sempadan bangunan, ragam arsitektur, skala, material, warna dan sebagainya.

**3. Sirkulasi dan Parkir (*Circulation & Parking*)**

Elemen ini berkaitan dengan sirkulasi kota kaitannya dengan ketersediaan prasarana jalan yang tersedia, bentuk struktur kota, fasilitas

pelayanan umum untuk menciptakan manajemen transportasi yang menyeluruh.

#### **4. Ruang Terbuka (*Open Space*)**

Elemen ruang terbuka berkaitan dengan lansekap.

Lansekap meliputi :

- a. Lansekap elemen keras (*hardscape*), seperti jalan, trotoar, bebatuan dan sebagainya
- b. Lansekap elemen lunak (*softscape*), berupa tanaman dan air. Selain itu elemen lunak juga meliputi ruang terbuka yang terdiri dari lapangan, jalan, sempadan sungai, jalur hijau, taman dan lain sebagainya Berdasarkan, letak dan macam kegiatannya, terdapat dua macam ruang terbuka yaitu :
- c. Publik domain, ruang terbuka yang berada di luar lingkup bangunan dan dapat dimanfaatkan secara umum
- d. Privat domain, ruang terbuka yang berada dalam lingkup suatu bangunan dan sekaligus merupakan bagian bangunan tersebut serta dibatasi oleh kepemilikan

#### **5. Area Pedestrian (*Pedestrian Area*)**

Elemen pejalan kaki dibantu dengan int eraksinya pada elemen. Atraksi untuk mendapatkan suasana saat melakukan pergerakan, baik statis maupun dinamis

#### **6. Aktivitas Pendukung (*Activity Support*)**

Aktivitas pendukung dapat dijelaskan sebagai semua fungsi bangunan dan kegiatan-kegiatan yang mendukung ruang publik suatu kawasan kota. Elemen aktivitas pendukung mempertimbangkan fungsi

utama dan penggunaan elemen-elemen kota yang dapat menggerakkan aktivitas. Hal ini meliputi berbagai fungsi dan aktivitas yang memperkuat karakteristik ruang publik. Bukan hanya berupa sarana pendukung jalur pejalan kaki atau plaza melainkan setiap fungsi elemen kotayang dapat membangkitakan aktivitas seperti pusat perbelanjaan, taman rekreasi, alun-alun dan sebagainya.

#### **7. Penanda (*Signage*)**

Penanda dalam kehidupan kota mengisi ruang visual kota dalam bentuk papan ikla, spanduk, baliho dan sebagainya. Hal ini mempengaruhi visualisasi kota baik secara makro maupun mikro.

#### **8. Preservasi (*Preservation*)**

Preservasi adalah perlindungan terhadap lingkungan tempat tinggal (permukiman) maupun ruang-ruang publik yang ada dan mempunyai ciri khas, seperti halnya perlindungan terhadap bangunan bersejarah. Adapun manfaat dari adanya preservasi adalah meningkatkan nilai lahan, nilai lingkungan, menghindari pengalihan bentuk dan fungsi karena aspek komersial serta meningkatkan pendapatan dari pajak dan retribusi.

Adapun elemen non fisik berkaitan dengan jenis kegiatan yang berlangsung di dalam ruang kampung tersebut. Adapun bentuk ruang yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan dengan kegiatan atau aktivitas yang dikerjakan oleh manusia yang berlangsung pada sebuah ruang sehingga memberi arti mengenai kebermanfaatan

ruang tersebut. Terdapat 3 aktivitas penggunaannya menurut Gehl dalam Zhand & Lawson (2009), antara lain :

1. **Aktivitas penting**, yakni aktivitas dimana setiap orang memiliki kegiatan rutin yang harus dilaksanakan dalam segala kondisi, misalnya bekerja, bersekolah dll.
2. **Aktivitas pilihan**, adalah aktivitas yang memiliki tingkat prioritas setelah aktivitas penting. Misalnya memilih untuk berjalan santai pada sore atau menangguhkannya apabila hari tidak cerah.
3. **Aktivitas sosial**, merupakan aktivitas yang lebih menekankan pada terjadinya proses sosial, baik dalam bentuk kontak fisik maupun kontak pasif. Dan aktivitas ini terjadi secara bersamaan dengan dua aktivitas lainnya.

Dalam melakukan evaluasi terhadap ruang publik di seluruh dunia, PPS (*Project for Public Spaces*) menemukan bahwa untuk membentuk sebuah place yang berhasil berkualitas yakni dapat diakses dengan mudah, banyaknya orang yang terlibat dalam kegiatan di sana, tempat dimana banyak orang dapat berinteraksi dengan orang lain serta memiliki citra yang bagus. PPS mengembangkan The Place Diagram yang dapat dijadikan sebagai salah satu tool yang menjadi acuan bagaimana membuat sebuah place.

## What Makes a Great Place?

Project  
for Public  
Spaces



Gambar 6. Diagram place  
Sumber: pps.org

Terdapat 4 kriteria yang berada pada lingkaran dalam. Lingkaran setelahnya di luar kriteria utama adalah sejumlah aspek intuitif dan kualitatif untuk menilai suatu tempat. Dan lingkaran luar berikutnya menunjukkan aspek kuantitatif yang dapat diukur dengan statistik atau penelitian. Adapun 4 kriteria utama yang dirumuskan PPS yakni :

### 1. *Acces & Linkage*

Kriteria ini mengarah pada kemudahan akses place dengan lingkungan sekitarnya baik secara fisik maupun visual. Dalam artian place tersebut nyaman dan mudah diakses dari dan ke place tersebut.

### 2. *Comfort & Image*

Kesan pertama yang diciptakan oleh place tersebut sangat berkaitan dengan citra yang dibentuk oleh place itu sendiri. Sehingga kunci kesuksesan sebuah

place juga terbentuk dari citra yang bagus. Hal ini dapat terbentuk dari persepsi tentang keamanan, kebersihan dan ketersediaan tempat untuk duduk. Seringkali ketersediaan tempat duduk diabaikan dalam membentuk sebuah place.

### 3. *Uses & activities*

Adanya kegiatan (activities) yang berlangsung merupakan dasar dari terbentuknya suatu tempat. Sehingga, kegiatan tersebut menjadi suatu alasan bagi orang-orang untuk datang dan pergi. Apabila tidak ada kegiatan dalam place tersebut, maka dapat diartikan bahwa ada sesuatu yang salah dengan place tersebut.

### 4. *Sociability*

Kriteria ini mengarah pada place yang mendorong jenis aktivitas sosial, tempat orang bertemu dan menyapa teman, tetangga atau bahkan berinteraksi dengan orang asing. Sehingga place cenderung mendukung keterikatan yang kuat pada komunitas.

**Tabel 5.** Sintesa *Placemaking*

Sumber	Brown, Dixon, dan Gillham 2009, p.108-109 dalam Agus, YP 2010	Shirvani, 1985	Gehl dalam Zhand & Lawson (2009)	<i>Project for Public Spaces</i> , 2017	Sintesa
TEORI/ LITERATUR Kriteria Placemaking	Elemen Fisik		Elemen Non Fisik		
	1. Respon skala kesadaran inderawi manusia 2. Integrasi tradisi, alam dan inovasi 3. Pembentukan identitas	1. Tata Guna Lahan 2. Bentuk & massa bangunan 3. Sirkulasi & prakitir 4. Ruang terbuka 5. Area pedestrian 6. Aktivitas pendukung 7. Penanda 8. Preservasi	Pilihan aktivitas 1. Aktivitas penting 2. Aktivitas pilihan 3. Aktivitas sosial	1. Acces & linkage 2. Comfort & image 3. Uses & activities 4. Sociability	1. Sirkulasi 2. Ruang Terbuka 3. Aktivitas Pendukung 4. Penanda 5. Aktivitas Sosial 6. <i>Acces &amp; Linkage</i> 7. <i>Comfort &amp; image</i> 8. <i>Uses &amp; activities</i> 9. <i>Sociability</i>

Sumber: repository.its.ac.id

### 2.1.6. Tinjauan Umum Ruang Terbuka Publik

Pengertian Ruang Terbuka Publik Menurut Carr (1992) pada bukunya yang berjudul *Public Space*, ruang publik adalah ruang milik bersama dimana publik dapat melakukan berbagai macam aktivitas dan tidak dikenakan biaya untuk memasuki area tersebut. Aktivitas yang terjadi dapat berupa rutinitas sehari-hari, kegiatan pada musim tertentu atau sebuah event. Ruang terbuka publik ini dimiliki dan dikelola oleh Pemerintah daerah kota/kabupaten yang digunakan untuk kepentingan masyarakat secara umum.

Ruang publik merupakan suatu ruang yang terbentuk atau didesain sedemikian rupa sehingga ruang tersebut dapat menampung sejumlah besar orang (publik) dalam melakukan aktivitas – aktivitas yang bersifat publik sesuai dengan fungsi *public space* tersebut. Ruang publik yang bisa berfungsi optimal untuk kegiatan publik bagi komunitas maupun individu pada umumnya, mempunyai ciri – ciri antara lain : merupakan lokasi yang sibuk/strategis, mempunyai akses yang bagus secara visual dan fisik , ruang yang merupakan bagian dari suatu jalan (jalur sirkulasi) , mempunyai tempat duduk antara lain berupa anak tangga dan bangku taman ( Carr, 1992)

Tujuan Ruang Terbuka Publik Sebuah ruang terbuka publik umumnya dirancang dengan tujuan tertentu. Tujuan dari perancangan ruang tersebut beragam dan memiliki sasaran yang disesuaikan dengan masing-masing tujuan. Carr (1992) mengemukakan tujuan ruang publik sebagai berikut:

#### 1. Kesejahteraan Masyarakat

Motivasi dasar untuk menciptakan sebuah ruang terbuka publik adalah demi kesejahteraan kehidupan masyarakat setempat. Kesejahteraan dapat diciptakan dengan menciptakan ruang-ruang



yang dapat menunjang aktifitas dan pertemuan publik. Ruang-ruang tersebut pada dasarnya wadah pusat komunikasi, pergerakan dan bersantai.

## 2. Pengembangan Visual

Ruang publik dapat berperan dalam meningkatkan nilai visual dari kota secara keseluruhan sehingga kota tersebut menjadi lebih manusiawi, harmonis dan indah.

## 3. Pengembangan Lingkungan

Penghijauan pada ruang publik dapat meningkatkan kualitas lingkungan agar memberi kesegaran pada lingkungan kota.

## 4. Pengembangan Ekonomi

Pengembangan ekonomi suatu wilayah merupakan tujuan umum dalam pengembangan sebuah ruang terbuka publik.

## 5. *Image Enhancement*

Menciptakan wajah dan kesan positif terhadap sebuah area yang memiliki ruang terbuka publik.

Menurut Roger Scurton (1984) setiap ruang publik memiliki makna sebagai lokasi yang memiliki akses yang besar terhadap lingkungan sekitar, tempat bertemunya publik dan perilaku masyarakat pengguna ruang publik dengan mengikuti norma-norma setempat. Menurut SNI Badan Standardisasi Nasional tentang Tata Cara Perencanaan Lingkungan Perumahan di perkotaan Ruang terbuka adalah wadah yang dapat menampung kegiatan tertentunya dari warga lingkungan baik secara individu atau kelompok. Menurut SNI Tata Cara Perencanaan Lingkungan Perumahan di Perkotaan, 2004 Ruang terbuka merupakan komponen berwawasan lingkungan, yang mempunyai arti sebagai suatu lansekap, hardscape, taman atau ruang rekreasi dalam lingkup urban.

Menurut Hakim dan Hardi (2003), pengertian mengenai ruang terbuka publik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bentuk dasar dari ruang terbuka selalu terletak di luar massa bangunan.
2. Dapat dimanfaatkan dan dipergunakan oleh setiap orang.
3. Memberi kesempatan untuk bermacam-macam kegiatan dalam kata lain multi fungsi. Secara singkat ruang terbuka publik memiliki 3 karakter penting dimana terdapat makna (*meaningful*), dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna dalam melakukan kegiatan (*responsive*), dan yang ketiga dapat menerima berbagai kegiatan masyarakat tanpa ada diskriminasi (*democratic*).

Fungsi Ruang Terbuka Publik Segala aktivitas yang terjadi di dalam ruang publik mengarah pada peran ruang terbuka publik yang berfungsi sebagai pusat untuk interaksi sosial antar publik maupun interaksi publik dengan lingkungan. Fungsi ruang terbuka publik dibagi menjadi 2 yaitu :

1. Fungsi Umum
  - a. Tempat bermain dan berolah raga, tempat bersantai, tempat interaksi sosial baik secara individu ataupun kelompok, tempat peralihan dan tempat menunggu
  - b. Sebagai ruang terbuka, ruang ini berfungsi untuk mendapatkan udara segar dari alam.
  - c. Sebagai sarana penghubung dari suatu lokasi ke lokasi lain.
  - d. Sebagai pembatas atau jarak di antara massa bangunan.
2. Fungsi Ekologis
  - a. Penyegaran udara, menyerap air hujan, pengendalian banjir, menstabilkan ekosistem.
  - b. Pelembut arsitektur bangunan.

### 2.1.7. Tipologi Ruang Terbuka Publik

Ruang publik menurut Rob Krier (1979) ada 2 bentuk, yaitu:

1. Memanjang (*the street*), yaitu ruang yang memiliki dimensi lebih panjang pada kedua sisinya dibandingkan sisi lainnya. Ruang yang berbentuk seperti ini memiliki kecenderungan membentuk pola sirkulasi linear, satu arah, sejajar. Pada umumnya ruang publik yang memiliki bentuk seperti ini adalah jalan, sungai, koridor, dan lain-lain.
2. Persegi (*the square*), yaitu ruang yang memiliki dimensi yang hampir sama pada seluruh sisinya, memiliki kecenderungan membentuk pola sirkulasi ke segala arah, acak, organik. Pada umumnya ruang publik seperti ini dalam wujud lapangan, taman, dan lain-lain.

Menurut Darmawan (2009) mengatakan bahwa ruang publik dibagi menjadi beberapa tipe dan karakter diantaranya : taman umum (*public park*), lapangan dan plaza (*squares and plazas*), peringatan (*memorial*), pasar (*market*), jalan (*street*), tempat bermain (*playground*), ruang komunitas (*community open space*), jalan hijau dan jalan taman (*greenway and parkways*), atrium/pasar didalam ruang (*atrium/indoor market place*), ruang lingkungan rumah (*found/neighborhood spaces*), dan *water front*.

Menurut Stephen Carr (1992) ruang publik dibagi menjadi beberapa tipe dan karakter sebagai berikut:

1. Taman umum (*Publik Parks*) Berupa lapangan/taman dipusat kota dengan skala pelayanan yang beragam sesuai dengan fungsinya. Tipe ini ada tiga macam yaitu :
  - a. Taman nasional (*National Park*)

Skala pelayanan taman ini adalah tingkat nasional, lokasinya berada dipusat kota bentuknya berupa zona ruang terbuka

yang memiliki peran sangat penting dengan luasan melebihi taman – taman kota yang lain, dengan kegiatan yang dilaksanakan berskala nasional.

b. Taman Pusat Kota (*Downtown Park*)

Taman ini berada dikawasan pusat kota, berbentuk lapangan hijau yang dikelilingi pohon – pohon peneduh atau berupa hutan kota dengan pola tradisional atau dapat pula dengan desain pengembangan baru. Area hijau kota yang digunakan untuk kegiatan – kegiatan santai dan berlokasi dikawasan perkantoran, perdagangan atau perumahan kota. Contohnya lapangan hijau dilingkungan perumahan atau perdagangan/perkantoran.

c. Taman Lingkungan (*Neighborhood Parks*)

Ruang terbuka yang dikembangkan dilingkungan perumahan untuk kegiatan umum seperti bermain anak – anak, olahraga dan bersantai bagi masyarakat disekitarnya. Contohnya taman dikompleks perumahan.

d. Taman Kecil (*Mini Park*)

Taman kecil yang dikelilingi oleh bangunan – bangunan, termasuk air mancur yang digunakan untuk mendukung suasana taman tersebut. Contohnya taman – taman di sudut – sudut lingkungan/bangunan.

2. Lapangan dan Plaza (*Square and Plazas*)

Merupakan bagian dari pengembangan sejarah ruang publik kota plaza atau lapangan yang dikembangkan sebagai bagian dari perkantoran atau bangunan komersial. Dapat dibedakan menjadi Lapangan Pusat Kota (*Central Square*) dan Plaza pengikat (*Corporate Plaze*).

a. Lapangan Pusat Kota (*Central Square*)

Ruang publik ini sebagai bahan pengembangan sejarah berlokasi dipusat kota yang sering digunakan untuk kegiatan - kegiatan formal seperti upacara – upacara peringatan hari nasional. Disamping itu untuk kegiatan – kegiatan masyarakat baik sosial, ekonomi maupun apresiasi budaya.

b. Plaza Pengikat (*Corporate Plaza*)

Plaza ini merupakan pengikat dari bangunan – bangunan komersial atau perkantoran, berlokasi dipusat kota dan pengelolaannya dilakukan oleh pemilik kantor atau pemimpin kantor tersebut secara mandiri.

c. Peringatan (*Memorial*)

Ruang publik yang digunakan untuk memperingati memori atau kejadian penting bagi umat manusia atau masyarakat ditingkat local atau nasional.

d. Pasar (*Markets*)

Ruang terbuka atau ruas jalan yang diperlukan untuk transaksi biasanya bersifat temporer atau hari tertentu.

e. Jalan (*Streets*)

Ruang terbuka sebagai prsarana transportasi. Menurut Stephen Carr (1992) dan Rubeinstein H (1992) tipe ini dibedakan menjadi Pendestrian Sisi Jalan (*Pendestrian Sidewalk*), Mal Pedestrian (*Pedestrian Mall*), Mal Transit (*Mall Transit*), Jalur Lambat (*Traffic Restricted Streets*) dan Gang Kecil Kota (*Town Trail*).

a) Pedestrian sisi jalan (*Sidewalk Pedestrian*)

Bagian ruang publik kota yang banyak dilalui orang yang sedang berjalan kaki menyusuri jalan yang satu yang berhubungan dengan jalan lain. Letaknya berada dikiri dan kanan jalan.

b)

Mal Pedestrian (*Pedestrian Mall*)

Suatu jalan yang ditutup bagi kendaraan bermotor, dan diperuntukkan khusus bagi pejalan kaki. Fasilitas tersebut biasanya dilengkapi dengan aksesori kota seperti pagar, tanaman dan berlokasi di jalan utama pusat kota.

c) Mal Transit (*Transit Mall*)

Pengembangan pencapaian transit untuk kendaraan umum pada penggal jalan tertentu yang telah dikembangkan sebagai pedestrian area.

d) Jalur Lambat (*Traffic Restricted Streets*)

Jalan yang digunakan sebagai ruang terbuka dan diolah dengan desain pedestrian agar lalu lintas kendaraan terpaksa berjalan lambat, disamping dihiasi dengan tanaman sepanjang jalan tersebut atau jalur jalan sepanjang jalan utama yang khusus untuk pejalan kaki dan kendaraan bukan bermotor.

e) Gang Kecil (*Town Trail*)

Gang - gang kecil ini merupakan bagian jaringan jalan yang menghubungkan ke berbagai elemen kota satu dengan yang lain yang sangat kompak. Ruang publik ini direncanakan dan dikemas untuk mengenal lingkungan lebih dekat lagi.

f. Tempat Bermain (*Playground*) Ruang publik yang berfungsi sebagai arena anak – anak yang dilengkapi dengan sarana permainan. Tipe ini terdiri dari tempat bermain atau halaman sekolah.

a) Tempat Bermain (*Playground*)

Ruang publik ini berlokasi di lingkungan perumahan, dilengkapi peralatan tradisional seperti papan luncur,

ayunan dan fasilitas tempat duduk, disamping dilengkapi dengan alat permainan untuk kegiatan petualang.

b) Halaman Sekolah (*Schoolyard*)

Ruang publik halaman sekolah yang dilengkapi dengan fasilitas untuk pendidikan lingkungan atau ruang untuk melakukan komunikasi.

g. Ruang Komunitas (*Community Open Space*)

Ruang kosong dilingkungan perumahan yang didesain dan dikembangkan serta dikelola sendiri oleh – oleh masyarakat setempat. Ruang komunitas ini berupa taman masyarakat (*Community Garden*). Ruang ini dilengkapi dengan fasilitas penataan taman termasuk gardu pemandangan, areal bermain, tempat – tempat duduk dan fasilitas est etis lain.

h. Jalan Hijau dan Jalan Taman (*Greenways and Parkways*)

Merupakan jalan pedestrian yang menghubungkan antara rekreasi dan ruang terbuka, yang dipenuhi dengan taman dan penghijauan.

i. Atrium / Pasar Didalam Ruang (*Atrium/Indoor Market Place*) Tipe ini dibedakan menjadi dua yaitu atrium dan pasar/pusat perbelanjaan dipusat kota (*Market Place/Downtown Shopping Center*).

a) Atrium Ruang dalam suatu bangunan yang berfungsi sebagai atrium, berperan sebagai pengikat ruang – ruang disekitarnya yang sering digunakan untuk kegiatan komersial dan merupakan pedestrian area. Pengelolaannya ditangani oleh pemilik gedung atau pengembang/investor.

b) Pasar / Pusat Perbelanjaan Dipusat Kota (*Market Place / Downtown Shopping Center*) Biasanya memanfaatkan bangunan tua yang kemudian di rehabilitasi ruang luar

atau ruang dalamnya sebagai ruang komersial. Kadang – kadang dipakai sebagai festival pasar dan dikelola sendiri oleh pemilik gedung tersebut.

c) Ruang Dilingkungan Ramah (*Found/Neighborhood Spaces*)

Ruang publik ini merupakan ruang terbuka yang mudah dicapai dari rumah, seperti sisa kapling disudut jalan atau tanah kosong yang belum dimanfaatkan dapat dipakai sebagai tempat bermain bagi anak – anak atau tempat komunikasi bagi orang dewasa atau orang tua.

d) Waterfront Ruang ini berupa pelabuhan, pantai, bantaran sungai, bantaran danau atau dermaga. Ruang terbuka ini berada disepanjang rute aliran air didalam kota yang dikembangkan sebagai taman untuk waterfront.

#### 2.1.8. Pola Pelaku Aktivitas

Pola aktivitas pemanfaatan ruang terbuka publik memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu ruang aktivitas, pelaku aktivitas dan waktu aktivitas. Berbicara tentang ruang terbuka (*open space*) yang selalu menyangkut lansekap yang terdiri dari elemen keras (*hardscape*) seperti: jalan, trotoar, patun, bebatuan dan sebagainya) serta elemen lunak (*softscape*) berupa tanaman dan air. Ruang terbuka biasa berupa lapangan, jalan, sempadan sungai, *green belt*, taman dan sebagainya. Dalam perencanaan *open space* akan senantiasa terkait dengan perabot atau yang dapat disebut atribut ruang ini bisa berupa lampu, tempat sampah, papan nama, bangku taman dan sebagainya.

Atribut ruang terbuka publik harus dapat mudah dimengerti dan digunakan oleh banyak orang. Secara umum, detail untuk atribut ruang haruslah sesuai dengan standar yang ada,



sehingga bentuk atribut ruang memiliki dimensi yang cukup untuk digunakan oleh banyak orang. Pemilihan material juga penting sebagai faktor sosial dan penunjuk untuk pengunjung yang tuna daksa. Dengan penggunaan material yang benar dapat memberi tanda dimana adanya rintangan sehingga akses jalan dapat lebih nyaman. Penting untuk menghindari hal-hal yang membahayakan yang disebabkan oleh atribut ruang. Tanaman harus dipilih dengan hati-hati untuk menghindari tanaman yang berbahaya atau beracun.

Selain ruang aktivitas, yang mempengaruhi pola aktivitas adalah pelaku aktivitas itu sendiri. Sebuah ruang berhasil mendukung dan memfasilitasi aktivitas tergantung bagaimana desain dari sebuah ruang publik memberitahukan kepada pengunjung cara untuk menggunakan ruang tersebut. Menurut Carmona (2003) ada beberapa faktor yang dapat dilihat dari hubungan pengguna aktivitas dengan ruang terbuka publik itu sendiri :

#### *1. Comfort*

Kenyamanan adalah faktor penting pada ruang publik. Lama waktu yang dihabiskan oleh pengunjung merupakan indikator dari kenyamanan. Rasa nyaman dipengaruhi oleh faktor lingkungan (terhindar dari matahari, angin, dan lain-lain), kenyamanan fisik (tempat duduk yang nyaman, dan lain-lain), dan kenyamanan sosial dan psikologis. Terakhir adalah tergantung dari karakter dan kualitas dari ruang tersebut. Carr (1992) berargumentasi bahwa ini merupakan kebutuhan penting untuk memperluas pengalaman pengunjung dalam ruang publik. Rasa aman, dimana seseorang tidak merasa was-was. Rasa nyaman dapat dipengaruhi oleh desain fisik dari sebuah ruang yang ditujukan sebagai strategi marketing.

## 2. *Relaxation*

Walau nyaman secara psikologis haruslah muncul sebelum *relaxation*. *Relaxation* sendiri berarti lebih mengarah tenangnya badan serta pikiran (Carr, 1992). Pada ruang publik, *natural elements* seperti pohon, rumput, elemen air dan pembatas jalan yang membatasi bagian dalam ruang publik membuat pengunjung lebih mudah untuk *relaxed*. Elemen-elemen estetika yang juga dapat menutup akses secara visual, memberikan masalah keamanan, dan membuat pengunjung tidak ingin memanfaatkan ruang tersebut. Dari semua aspek desain, sangat penting untuk menyeimbangkan semuanya.

## 3. *Passive engagement*

Penggunaan pasif yang dilakukan oleh pengguna ruang publik adalah mengamati lingkungan. *Setting* spasial ruang publik harus memungkinkan pengguna untuk berhenti bergerak dan menikmati suasana yang didukung oleh perabot lansekap yang memadai.

## 4. *Active engagement*

Terjadi dalam bentuk aktivitas yang secara langsung melibatkan pengguna. Interaksi yang terjadi dalam bentuk komunikasi antar pengguna ini dapat terjadi secara spontan dikarenakan adanya sesuatu yang menarik .

## 5. *Discovery*

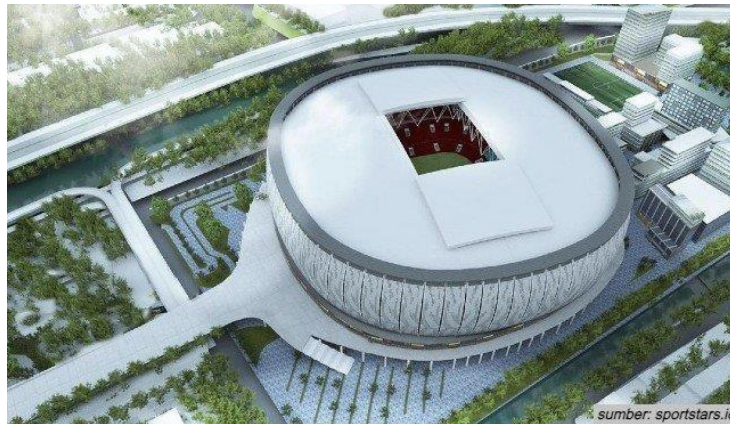
Pengalaman ruang yang beragam akan meningkatkan ketertarikan orang untuk terlibat di suatu ruang publik. Pengalaman ruang ini akan terwujud berupa desain lansekap yang unik, penampila n panorama alami yang menarik, pertunjukan kesenian, kios dan lain-lain.

## 2.1.9. Studi Preseden

### 2.1.7.1. Jakarta International Stadium (JIS)

<b>ARSITEK</b>	PDW Architect
<b>TAHUN</b>	2022
<b>LOKASI</b>	JAKARTA, INDONESIA
<b>LUAS</b>	66,6 HEKTARE

Jakarta International Stadium (JIS) adalah Stadion yang terletak di Tanjung Priok Jakarta dan merupakan salah satu stadion terbesar yang ada di Indonesia, dengan ukuran total 66.6 Hektare lahan Stadion ini terdiri dari bangunan utama, lahan parkir dan juga ruang terbuka hijau yang mengelilingi stadion itu sendiri.



**Gambar 7.** Jakarta International Stadium  
*Sumber : [www.kompasiana.com/jakartainfoinfo](http://www.kompasiana.com/jakartainfoinfo)*

Stadion ini memiliki total luas stadion 300.000 m<sup>2</sup> dan tinggi 70 meter . Stadion ini sanggup menampung hingga 82.000 penonton, memiliki 3 tingkatan tribun. Selain itu terdapat tribun VIP, dan tribun untuk disabilitas. Stadion JIS dapat

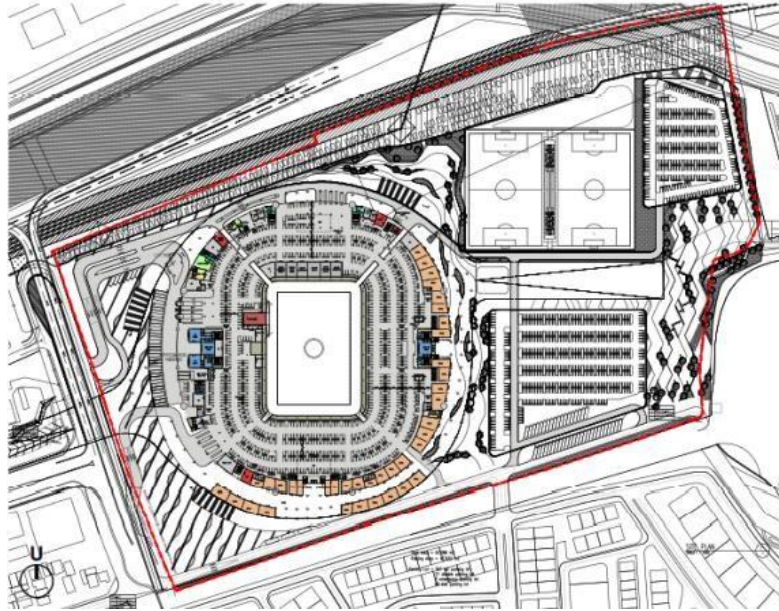
digunakan untuk pertandingan sepak bola, konser musik dan berbagai jenis acara besar lainnya.

Di area pendukung sekitar stadion akan dijadikan ruang publik dan terdapat plaza untuk shalat, dan di timur stadion juga dibangun area komersial untuk nantinya dijadikan biaya perawatan stadion serta terdapat pula *urban farming* di sekitar stadion untuk memberdayakan dan meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar stadion, terutama warga kampung bayam. Area stadion ini juga di harapkan akan menjadi pusat ekonomi baru diwilayah jakarta, khususnya jakarta utara. Selain itu akan dibangun juga wisata air di area danau sunter utara yang terdapat jogging track disekitar danau serta akan dibangun masjid terapung.

Terdapat failitas penunjang lainnya pada stadion seperti ruang ganti pemain yang modern dan mewah, ramah disabilitas disertai dengan kursi khusus disabilitas sebanyak 200 buah, lapangan latihan, lahan parkir luas yang dapat menampung 800 mobil dan 100 bus, atap stadion yang dapat dibuka-tutup dan sudah menerapkan green building dimana nantinya stadion ini diharapkan dapat secara mandiri mengelola air dan listrik, serta stadion ini direncanakan terintegrasi dengan moda transportasi publik seperti MRT, LRT, KRL dan akses tol.

JIS memiliki atap yang bisa dibuka-tutup. Rumput stadion ini menggunakan *hybrid turf* yaitu rumput campuran antara rumput alami dan sintetis sesuai standar FIFA yang bisa menyerap air lebih banyak. Dikatakan bahwa rumput jenis ini bisa digunakan hingga 1000 jam pertandingan. Stadion JIS termasuk stadion pertama di Indonesia yang dibangun

dengan konsep keberlanjutan (sustainability). JIS mendapatkan sertifikasi "Green Building Grade Platinum".



**Gambar 8.** Site Plan Jakarta International Stadium

Sumber : <https://docplayer.info/198791126-Proses-perencanaan-dan-metode-konstruksi-jakarta-international-stadium.html>



**Gambar 9.** Atap Jakarta International Stadium

Sumber : <https://wartakota.triibunnews.com>



**Gambar 10.** Tribun Jakarta International Stadium  
 Sumber : <https://wartakota.tribunnews.com>

### 2.1.7.2. SoFi Stadium

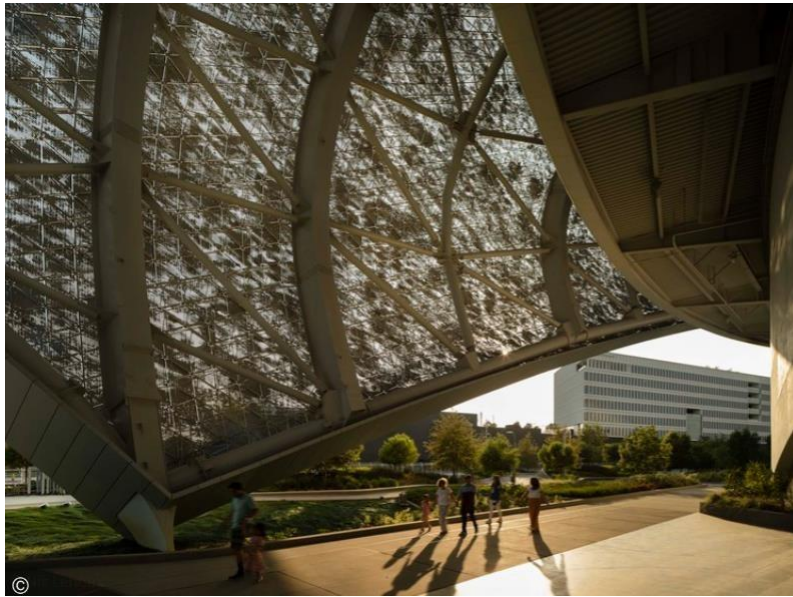
<b>ARSITEK</b>	HKS
<b>TAHUN</b>	2021
<b>LOKASI</b>	INGLEWOOD, AMERIKA SERIKAT
<b>LUAS</b>	288.000 M <sup>2</sup>

Sebagai bagian dari pengembangan baru Hollywood Park di Inglewood, terdapat tiga tempat pada satu atap — Stadion SoFi berkapasitas 70.000 kursi (diperluas untuk menampung hingga 100.000 tamu dengan tempat duduk yang dapat dilepas), Teater YouTube 6.000 kursi, dan American Airlines Plaza seluas 2,5 hektar — dirancang untuk duduk di bawah satu atap besar yang menukik. Ruang yang saling berhubungan dapat menjadi tuan rumah acara simultan yang tidak mengganggu satu sama lain. SoFi selain untuk Stadion namun juga bertindak sebagai pusat dari entitas besar pengembangan komersial dan perumahan ritel hiburan

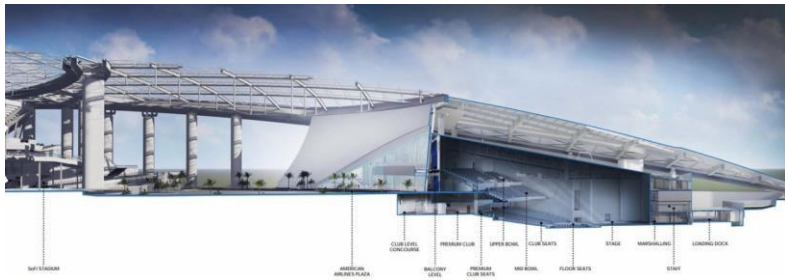


**Gambar 11.** SoFi Stadium  
*Sumber : archdaily.com*

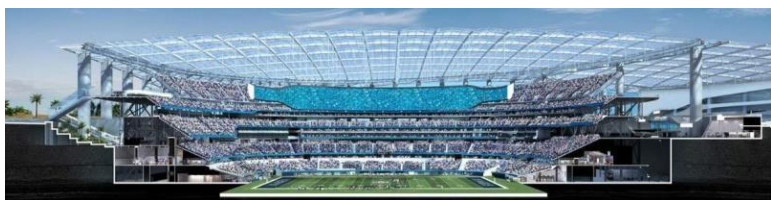
Desain yang sebagian terendam membuat stadion menjadi objek yang disematkan, tata letak yang terinspirasi oleh arsitektur dan geografi unik California Selatan. Atap, mangkuk, dan concourse dipahat untuk membangkitkan tempat luar ruangan sambil memberikan fleksibilitas stadion berkubah tradisional. Iklim yang unik di kawasan ini juga menginformasikan desain atap yang monumental. Terbuat dari single-layer ethylene tetrafluoroethylene (ETFE), atap fritted terdiri dari lebih dari 300 panel. ETFE mengurangi perolehan panas matahari dan memungkinkan cahaya alami membanjiri stadion dan *American Airlines Plaza*, menambah daya pikat ruang dalam/luar ruangan.



**Gambar 12.** Kanopi Tembus Pandang SoFi Stadium  
*Sumber : archdaily.com*



**Gambar 13.** Potongan Struktur SoFi Stadium  
*Sumber : archdaily.com*



**Gambar 14.** Perspektif Bagian Timur Barat  
*Sumber : archdaily.com*





**Gambar 15.** Perspektif Bagian Utara Selatan  
*Sumber : archdaily.com*



PLAN

- |                        |                                  |
|------------------------|----------------------------------|
| 1 TERRACE CLUB         | 6 VERTICAL CIRCULATION           |
| 2 VIP ENTRY            | 7 CANYON BELOW                   |
| 3 RESTROOM             | 8 AMERICAN AIRLINES PLAZA        |
| 4 CONCESSION /BAR      | 9 YOUTUBE THEATER                |
| 5 OPEN-ENTRY CONCOURSE | 10 STADIUM/ENTERTAINMENT COMPLEX |

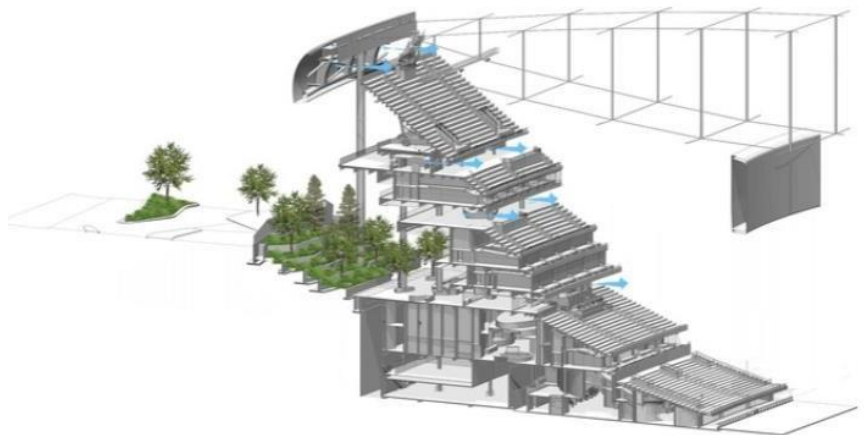


SITE PLAN

**Gambar 16.** Siteplan SoFi Stadium  
*Sumber : archdaily.com*



**Gambar 17.** Arsitektur SoFi Stadium  
*Sumber : archdaily.com*



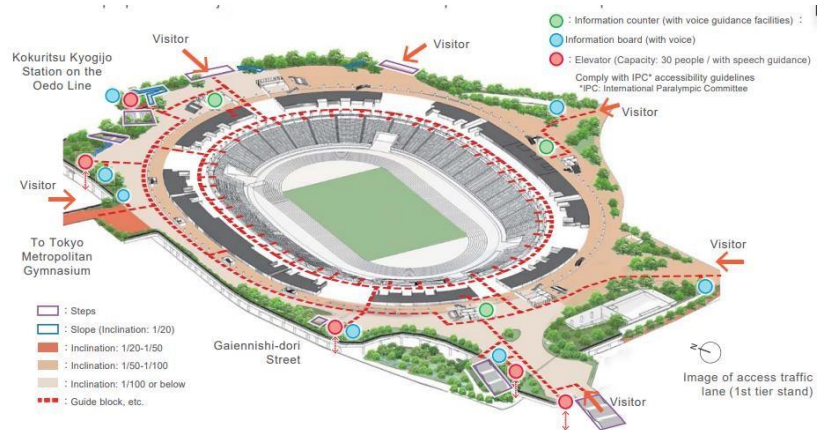
**Gambar 18.** Potongan Struktur SoFi Stadium  
*Sumber : archdaily.com*



**Gambar 19.** Visualboard  
*Sumber : archdaily.com*

### 2.1.7.3. Japan's new National Stadium

<b>ARSITEK</b>	Kengo Kuma
<b>TAHUN</b>	2020
<b>LOKASI</b>	TOKYO, JEPANG
<b>LUAS</b>	



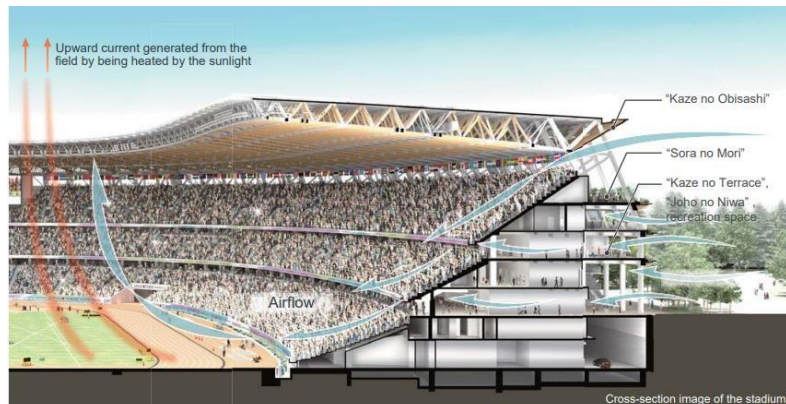
**Gambar 20.** Japan National's Stadium Concept  
*Sumber: Japan Sport*

Stadion ini dirancang oleh tim yang dipimpin oleh arsitek terkenal Jepang Kengo Kuma; kontraktor utamanya adalah raksasa konstruksi Taisei. Dewan Olahraga Jepang, operator

proyek tersebut, akan menguasai stadion tersebut pada hari Sabtu.

Tribun akan menampung 60.000 kursi untuk Olimpiade dan 58.000 kursi untuk Paralimpiade. Didesain sebagai mangkuk oval yang tidak terputus, dengan tiga tingkat kursi mirip pada sudut yang semakin curam, strukturnya lebih mirip stadion sepak bola Eropa daripada tempat olahraga multiguna lainnya di Jepang. Desain ini memastikan bahwa bahkan orang yang duduk di geladak atas pun dapat merasakan energi aksi di lapangan.

Stadion ini dirancang untuk membiarkan angin masuk sebanyak mungkin untuk memberikan pendinginan alami. Ini dilakukan dengan menggunakan elemen seperti atap yang terinspirasi oleh arsitektur tradisional Jepang. Desain ramah lingkungan dimaksudkan untuk mewujudkan semangat penonton olahraga modern.



**Gambar 21.** Potongan Japan's National Stadium  
*Sumber: Japan Sport*

#### 2.1.7.4. Stadion Manahan Solo

<b>ARSITEK</b>	
<b>TAHUN</b>	1998, renovasi 2008
<b>LOKASI</b>	Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia
<b>LUAS</b>	33.300 m <sup>2</sup>

Stadion Manahan merupakan markas dari klub Persis Surakarta. Stadion Mahanan dibangun di atas lahan seluas 170.000 m<sup>2</sup> dengan luas total bangunan 33.300 m<sup>2</sup> Stadion ini memiliki letak strategis karena berada di tengah perkotaan dan dikelilingi dengan fasilitas-fasilitas public seperti stasiun kereta, terminal, bandara, hotel, jalan raya dan pusat perbelanjaan.

Stadion manahan tergolong sebagai stadion tipe madya. Stadion ini memiliki fasilitas tribun terbuka di sisi timur, selatan, dan utara dan tribun tertutup (VIP) di sisi barat. Stadion ini mampu menampung jumlah penonton hingga 25.000 orang. Fasilitas yang terdapat di stadion ini selain menjadi lapangan sepak bola adalah track lari, lompat jauh, tenis meja, Latihan yudo, Latihan tarung drajat ruang Kesehatan, ruang secretariat, ruang wartawan, dan ruang konferensi pers.



**Gambar 22.** Stadion Manahan Solo  
*Sumber: <https://asedino.com/2018/08/21>*

#### 1. Data Teknis Stadion

- Ukuran lapangan stadion 75 x 111 m<sup>2</sup>
- Jenis rumput Dactylon Cynodon (rumput bermuda)
- Lintasan lari, atletik dan lompat jauh.
- Gerbang masuk area kompleks Stadion 5 buah.
- Pintu masuk Stadion 4 buah.
- Pintu masuk penonton di tribun 24 buah.
- Jarak pagar ke penonton 20 m
- Daya penerangan 53.000 watt

#### 2. Fasilitas

- Di tribun tertutup terdapat ruang kes ehatan, ruang sekretariat, ruang wartawan, ruang konferensi pers, ruang wasit, 2 ruang ganti pemain lengkap dengan toilet dan ruangan pemanasan pemain.
- Total toilet di tribun penonton 32 unit.
- Di bawah tribun Stadion terdapat perkantoran pengelola Stadion, kantor KONI Surakarta, kantor KPU Kota Surakarta, kantor EXA International,

Kantor Tarung Drajat, Kantor Granat. Juga terdapat ruang latihan Yudo dan tenis meja.

- Luas area parkir Stadion Manahan mampu menampung 2.300 motor dan 300 mobil.
- Komplek Gelora Manahan tersedia lapangan tenis, lapangan bisbol, sirkuit motor, balap sepeda (Velodrome), lapangan voli, panjat tebing, basket, bulu tangkis, tenis meja, ruang biliard, 3 lapangan sepak bola dan (GOR) Serbaguna.

#### **2.1.7.5. Stadion Gelora Bung Karno (GBK)**

<b>ARSITEK</b>	Francisc Mitjans dan Josep Soteras
<b>TAHUN</b>	1957
<b>LOKASI</b>	JAKARTA, INDONESIA
<b>LUAS</b>	279 ha

Stadion utama Gelora Bung Karno merupakan salah satu stadion terbaik yang ada di Indonesia saat ini dengan kapasitas 76.000 single seat dan masuk dalam 10 stadion terbaik di menurut AFC. Stadion ini terletak di dalam kompleks Gelora Bung Karno tepatnya pada Jalan Pintu Satu Senayan, Gelora, Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.



**Gambar 23.** Stadion Utama Gelora Bung Karno  
*Sumber : <https://en.tempco.co/>*

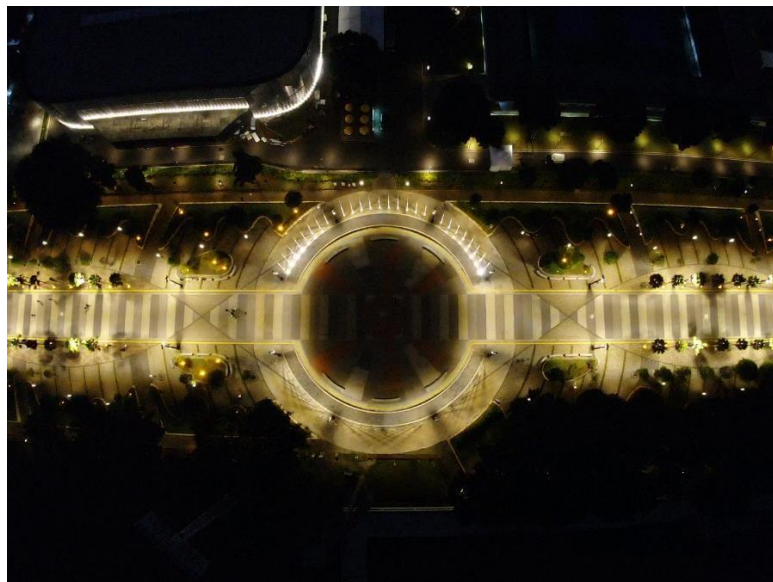
Stadion GBK setelah renovasi tahun 2018 memiliki keunggulan pada system keamanan seperti, system deteksi wajah dan system ticketing untuk memasuki stadion. System deteksi wajah mampu merekam dan mendeteksi aktivitas penonton serta dapat mencocokkan dengan wajah pelaku tindak kejahatan teroris yang ada di Badan Nasional Penanggulangan Terorisme.

Selain itu stadion GBK memiliki teknologi panel surya dan lampu led yang dapat menghemat energi. 1293 buah panel surya yang diletakkan di atap stadion dapat menghasilkan energi listrik sekitar 450 kilowatt, akan tetapi energi yang dihasilkan panel surya ini hanya bisa digunakan langsung saat siang hari karena belum memiliki batrai penyimpanan yang relatif mahal. Untuk pencahayaan GBK mencapai 3.000 lux dan pencahayaan ini akan mendukung kualitas HD (high definition) untuk kepentingan siaran langsung pertandingan.



Untuk sirkulasi dari stadion GBK ini memiliki kekurangan yaitu pada akses masuk penonton yang masing menggunakan tangga, karena syarat dari Dewan Olimpiade Asia (OCA) penggunaan ramp lebih dianjurkan. Penggunaan tangga ini memiliki kekurangan pada akses penonton terutama bagi penonton disabilitas. Selain itu bila dibandingkan dengan tangga penggunaan ramp, evakuasi penonton dapat dilakukan dengan lebih cepat seandainya terjadi bencana.

Stadion GBK sendiri pada lantai dasar dibagi menjadi beberapa zona yaitu, zona atlet, VVIP, dan media di sebelah barat; kantor pengelola di sebelah timur; dan ruang serba guna, area sewa, serta museum olahraga masa depan disebelah timur. Untuk masuknya sendiri 1 pintu masuk untuk 2 sektor penonton.



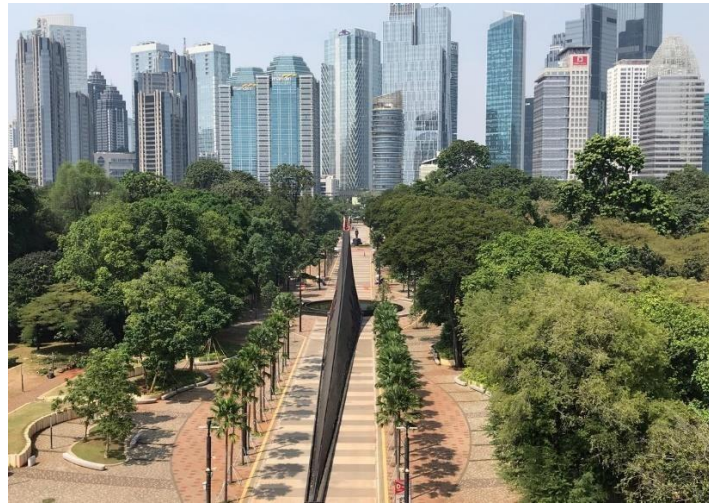
**Gambar 24.** Plaza Barat GBK  
*Sumber : [www.setneg.go.id](http://www.setneg.go.id)*

Plaza Barat dengan ornamen motif Batik Parang dari Pulau Jawa dan motif Songket dari Palembang merupakan bukti dari representasi ragam budaya yang ada di wilayah Indonesia Indonesia Barat. Hiasan budaya ini tampak berpadu dengan motif DNA manusia pada bangunan Plaza Barat. Selain itu, lekukan pada dinding pembatas plaza juga merupakan representasi dari Tarian Sirih Kuning.



**Gambar 25.** Plaza Utara GBK  
*Sumber : google*

Representasi budaya dari wilayah Indonesia Tengah (sisi utara) pada Plaza Utara adalah motif Batik Benang Bintang dari pulau Kalimantan dan motif Tongkonan dari Toraja. Seperti halnya bangunan plaza lainnya, ornamen dari kedua motif ini tampak berpadu cantik dengan motif DNA manusia. Sementara motif lekukan pada dinding pembatas Plaza Utara adalah representasi dari Tarian Burung Enggang



**Gambar 26.** Plaza Tenggara GBK  
*Sumber :* <https://indonesia.go.id/>

Motif Sasambo dari Lombok dan motif Gringsing dari Bali Plaza Tenggara menjadi perwakilan budaya dari wilayah Indonesia Tengah (sisi selatan). Kedua motif ini berpadu dengan motif DNA manusia menghias i bangunan Plaza Tenggara. Tentu saja, lekukan pembatas plaza juga terlihat apik dengan hiasan budaya yang terinspirasi dari Tarian Pendet.



**Gambar 27.** Plaza Timur GBK  
*Sumber :* <https://www.setn eg.go.id/>

Representatif budaya dari wilayah Indonesia Timur diwakili oleh motif Asmat dari Papua dan motif Patung Kesuburan dari Maluku. Ornamen budaya ini tampak apik berpadu dengan motif DNA manusia sementara lekukan pembatas plaza terinspirasi dari Tarian Mambri.

Di sisi tenggara Stadion Utama, terdapat sebuah bangunan stadion yang dinaungi atap pelat lipat berstruktur baja, ditopang oleh sepasang balok kembar yang terbuat dari beton bertulang. Tampilan eksterior bangunan didominasi oleh barisan kolom beton ramping yang menyangga kedua balok kembar tersebut. Rangka tersebut juga menopang tribun penonton dan lantai beton di atasnya. Bangunan itu adalah Istana Olahraga, sebuah bangunan aula tertutup yang fungsi utamanya untuk pertandingan bulutangkis pada perhelatan Asian Games IV Jakarta 1962.

#### **2.1.10. Stadion Pahoman**

Stadion Pahoman merupakan salah satu fasilitas olahraga yang berlokasi di Jl. H. Juanda, Pahoman, Kota Bandar Lampung, Lampung. Stadion ini telah berdiri sejak tahun 1977 dan dikenal sebagai markas dua klub sepakbola Lampung, Lampung FC dan PSBL. Hingga saat ini stadion pahoman masih aktif digunakan sebagai tempat fasilitas olahraga yang dapat diakses oleh publik. Selain dimanfaatkan sebagai fasilitas olahraga, stadion ini juga sempat digunakan sebagai lapangan upacara 17 Agustus tingkat kota Bandar Lampung.

Stadion Pahoman dengan fungsinya sebagai fasilitas publik melahirkan sebuah aktivitas baru pada kawasannya yaitu aktivitas dagang kuliner. Hal ini dipicu oleh tingginya aktivitas massa pada

pagi dan sore hari, selain itu Kawasan di sekeliling Stadion Pahoman meliputi instansi Pendidikan, instansi pemerintahan dan juga permukiman membuat peluang jalan penghubung yang berada di dalam Kawasan stadion ramai dilewati baik oleh kendaraan maupun pejalan kaki. Fenomena ini lambat laun menimbulkan fungsi baru yaitu Kawasan stadion pahoman sebagai tempat wisata kuliner yang biasanya ramai pada waktu pagi, siang dan sore hari. Pengguna area dagang kuliner sangat beragam, mulai dari pengguna stadion, pengguna Kawasan sekitar, hingga pengunjung yang datang dari jauh untuk menyantap makanan.

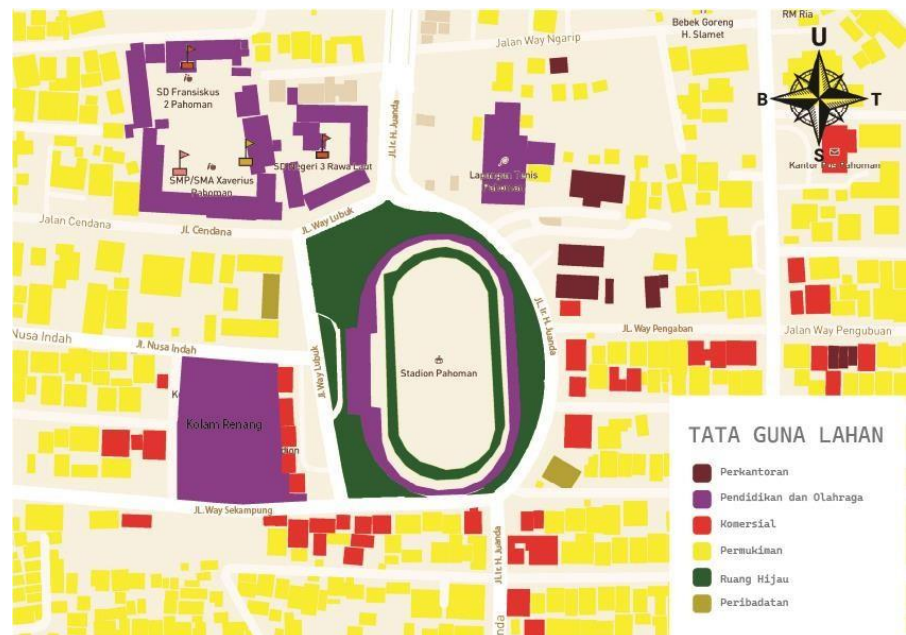
Stadion Pahoman dengan total Kawasan seluas 36.195 m<sup>2</sup> telah menjadi salah satu ruang publik yang mewadahi berbagai kegiatan pada masyarakat perkotaan.



**Gambar 28.** Maps Stadion Pahoman  
*Sumber: Google Earth*

### 2.1.10.1. Land Use Map

Kawasan Stadion Pahoman terletak pada pusat perkotaan dimana banyak terdapat gedung-gedung institusi dan fasilitas publik. Hal ini ditunjukkan pada **Gambar 29**. Dengan simbol warna biru. Terdapat beberapa institusi dan gedung pemerintahan di kawasan tersebut dengan jarak kurang dari 1 KM. Selain daripada itu kawasan ini dikelilingi oleh permukiman warga. Pertokoan seperti *coffee shop*, *distro*, dan lain sebagainya berada sedikit jauh dari *site*,



**Gambar 29.** Land Use Map  
Sumber : Olah Data Penulis

### 2.1.10.2. Tatanan Kawasan Stadion Pahoman

Tatanan pada kawasan Stadion Pahoman berbentuk semi oval dengan sirkulasi akses utama pada sisi selatan. Sirkulasi pada sisi selatan berhubungan langsung dengan jalan protokol way sekampung.



**Gambar 30.** Tatanan Kawasan  
*Sumber : Olah Data Penulis*

### 2.1.10.3. *Mix-use/tata guna lahan*

Kecamatan Teluk Betung Utara masuk dalam Bagian Wilayah Kota (BWK) G bersamaan dengan kecamatan Teluk Betung Barat. Sesuai dengan Rencana Tata Ruang Tata Wilayah (RTRW) Pemerintah Kota Bandar Lampung tahun 2011-2013, kawasan BWK G sendiri direncanakan untuk memenuhi beberapa fungsi seperti pemukiman padat penduduk (Pasal 52 ayat 2a), kantor pemerintahan kota, pendidikan tinggi, perdagangan dan jasa (Pasal 19 ayat 3e).

Pada kawasan ini tidak terdapat rumah sakit, tetapi terdapat beberapa klinik kecil di rumah sebagai fasilitas kesehatan terdekat. Fasilitas edukasi di sekitar kawasan diwakili oleh beberapa sekolah yaitu SD Negeri 2 Rawa Laut, SD SMP SMA Xaverius 2 Bandar Lampung, dan Sekolah Tunas Mekar Indonesia, fasilitas ibadah didominasi di Masjid AL-Muslimin Pahoman dibandingkan Masjid Babul Kohir dan terdapat juga Biara Kesusteran FSGM an St. Albertus. Kantor pemerintahan dan swasta seperti Kantor Dinas

Kesehatan, Kantor Dewan Kerajinan Nasional, Stasiun TVRI dan SCTV, PT Radio Suara Wajar, dan kantor-kantor swasta kecil terdapat di sekitar kawasan tersebut. Fasilitas perdagangan dan jasa tersebar banyak disekitar stadion Pahoman didominasi dengan pedagang makanan seperti usaha mikro dengan etalase di atas trotoar pejalan kaki maupun pedagang usaha makro yang membuka cabang di toko pinggir jalan, dan ada juga beberapa bangunan pertunjukan yang disewakan. Pengalokasian lahan sesuai tata guna yang telah diatur dalam RTRW sudah sesuai dan cukup baik dilaksanakan sehingga hal ini mendukung pengembangan kawasan sesuai dengan rencana tata kota. Perkembangan kawasan yang baik terjadi karena persebaran fungsi lahan yang sesuai dengan kebutuhan penduduk sehingga tercipta akses yang lebih dekat dan mudah untuk penduduk mencapai fasilitas yang dibutuhkan. Disamping tersedianya akses yang lebih mudah, keragaman penggunaan lahan untuk fasilitas umum dalam jarak yang dekat menyebabkan terjadinya peningkatan kepadatan di beberapa titik di kawasan tersebut seperti di daerah SD N 2 Rawa Laut dan SD SMP SMA Xaverius yang sebaliknya akan menyebabkan kemacetan pada jam masuk dan pulang sekolah akibat jalan yang kurang lahan parkir dan juga aktivitas masyarakat

#### **2.1.10.4. Identitas Kawasan**

Stadion Pahoman menjadi landmark yang menjadi fitur unggulan di daerah tersebut sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi penduduk diluar kawasan untuk datang dan beraktivitas. Daya tarik terhadap landmark tersebut menyebabkan perkembangan kawasan menjadi pesat dan tidak teratur seperti munculnya pedagang kaki lima di sekitar jalur pejalan kaki dan area parkir. Stadion Pahoman yang menjadi landmark menyebabkan beberapa monumen yang terdapat



dikawasan tersebut kehilangan makna seperti i Monumen Tentara Pelajar Sriwijaya dan Monumen Pengantin Lampung



**Gambar 31.** Jalur Pejalan Kaki

*Sumber : Laporan Evaluasi Kawasan Stadion Pahoman dan Sekitarnya*



**Gambar 32.** Deretan Pedagang Kaki Lima

*Sumber : Laporan Evaluasi Kawasan Stadion Pahoman dan Sekitarnya*



**Gambar 33.** Monumen Tentara Pelajar Sriwijaya

*Sumber : Laporan Evaluasi Kawasan Stadion Pahoman dan Sekitarnya*

#### 2.1.10.5. Ruang Spatio Temporer pada Stadion Pahoman

Aktivitas dan fasilitas yang hadir pada kawasan stadion Pahoman pada dasarnya terbentuk dari kebutuhan masyarakat akan ruang untuk bersosialisasi dan berkontemplasi dalam skala urban. Kondisi masyarakat yang beragam menghasilkan variasi aktivitas dan keinginan yang berbeda dalam rentang waktu tertentu. Hal ini yang kemudian mendasari terbentuknya ruang *spatio temporal* pada kawasan stadion Pahoman. Pola pergerakan aktivitas dan fasilitas yang terjadi pada kawasan ini memperlihatkan bagaimana setiap zona memiliki identitas pada waktunya masing-masing.



**Gambar 34.** Peta zona pengamatan

*Sumber : Jurnal Fenomena* Terbentuknya Ruang Spatio-Temporal di Kawasan Stadion Pahoman Bandar Lampung

1. Zona 1 sebagai halaman depan Stadion Pahoman banyak dimanfaatkan sebagai area parkir dalam siklus waktunya, meskipun ada aktivitas dan fasilitas lain yang muncul pada rentang waktu tertentu.
2. Aktivitas yang berkaitan dengan kuliner merupakan identitas yang muncul pada zona 2. Ditandai dengan ragam jasa kuliner kaki lima yang dominan hadir sepanjang siklus waktunya.

3. Tidak banyak variasi pola pergerakan aktivitas dan fasilitas pada zona 3. Ruang yang ada tidak mampu menjadi katalis aktivitas, dimana gedung Anggar yang menjadi fasilitas utama zona ini justru hampir tidak pernah terlihat ada aktivitas di dalamnya.
4. Adanya bangunan semi permanen sebagai area kuliner yang terdesain dan dikelola dengan baik menjadikan zona 4 sebagai daya tarik utama kawasan ini pada siang hari. Ragam jenis jasa kuliner yang ada memberi banyak pilihan bagi pengunjung yang beragam pula. Zona 4 juga memiliki transisi pergerakan densitas yang jelas antara siklus waktu siang dan malam meskipun aktivitasnya relatif sama.
5. Zona 5 memberikan pengalaman yang jelas bagaimana ruang *spatio temporal* terbentuk dari siklus aktivitas dan siklus waktu. Pola pergerakan aktivitas dan fasilitas pada zona ini sangat dipengaruhi oleh keberadaan sekolah-sekolah yang ada pada kawasan stadion Pahoman.

Identifikasi aktivitas dan fasilitas pada kawasan stadion Pahoman yang membentuk ruang *spatio temporal* akan memberi arahan yang jelas bagi pengembangan kawasan secara keseluruhan sehingga memperkuat keterikatan sosial masyarakat dalam konteks urban.

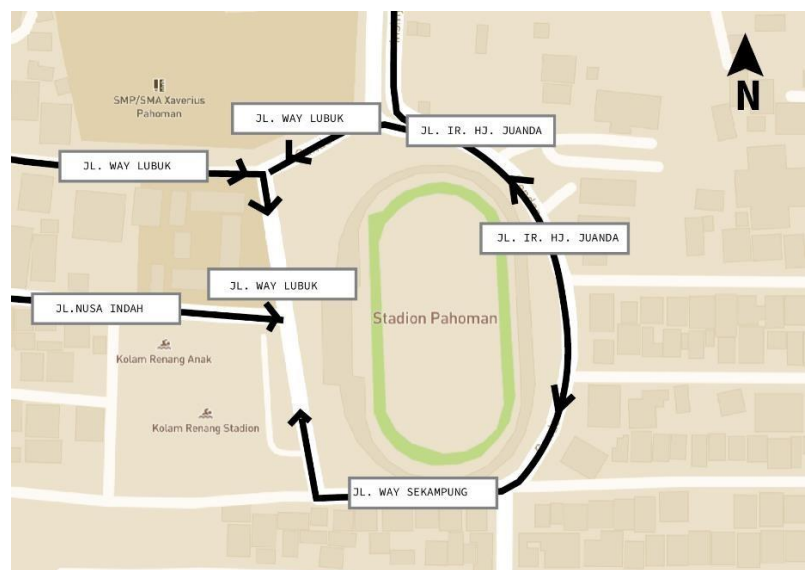
## **2.1.11. Evaluasi Teori Place pada Kawasan Ruang Terbuka Publik Stadion Pahoman**

### **2.1.11.1. Access and Linkage**

Pada **Gambar 35**. Dapat dilihat bahwa kawasan stadion pahoman, jalan protokol kota dan jalan lokal saling terintegrasi. Sirkulasi pada kawasan stadion pahoman saling menghubungkan baik ke jalan protokol maupun jalan

lokal dan pada kawasan tersebut tidak ditemukan jalan tertutup atau buntu sehingga sirkulasi menuju Kawasan memudahkan para pengunjung.

Sirkulasi menuju kawasan Stadion Pahoman dapat dicapai melalui JL. Ir. H. Juanda pada sisi timur, Jl. Nusa Indah pada sisi barat, Jl. Cendana dan JL. Way Lubuk pada sisi utara serta JL. Way Sekampung pada sisi selatan.



**Gambar 35.** Permeabilitas pada Kawasan Stadion Pahoman  
*Sumber : Olah Data Penulis*

Pengguna dapat memahami tata letak bangunan dengan mudah melalui teori 5 elemen kota Kevin Lynch; *path*, *edge*, *district*, *node* dan *landmark*.

Berdasarkan pemaknaan yang dilakukan pengguna, elemen citra kota kawasan Stadion Pahoman, yaitu:



**Gambar 36.** Tatanan 5 elemen teori citra kota Lynch, 1960  
*Sumber : Olah Data Penulis*

1. *Path* : Koridor komersial yang menghubungkan area luar ke dalam kawasan komersial dan ke kawasan Stadion Pahoman
2. *Edge* : *Edge* pada kawasan stadion pahoman ditandai dengan area terluar bangunan. Area terluar dibatasi oleh elemen alam berupa rumput dan tanah yang bersinggungan dengan sisi trotoar, hal ini juga dengan mudah dinilai melalui gerai kuliner yang berdiri mengitari bangunan stadion serta trotoar yang berada mengitari pinggir bangunan.
3. *District* : Bangunan instansi seperti sekolah dan gedung pemerintahan, bangunan komersial seperti kolam renang, gedung lapangan tennis, pertokoan, serta permukiman penduduk. Pada

kawasan ini fungsi *distrik* lebih didominasi sebagai permukiman penduduk.

4. *Node* : Persimpangan koridor, tugu zona integritas sebagai titik simpul dan kawasan Stadion Pahoman sebagai pusat aktivitas

5. *Landmark* : Bangunan Stadion Pahoman sebagai *focal point* kawasan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, kondisi kejelasan elemen pembentuk citra kota kawasan tidak merata. Elemen node yang ada telah sesuai dengan ketentuan teori, potensi batas kawasan dapat dilihat melalui batasan antara rerumputan/tanah dan jalan raya yang dipisahkan oleh trotoar. Potensi bangunan Stadion Pahoman sebagai landmark kawasan dirasa sudah sesuai dengan ketentuan landmark pada teori. Kejelasan *district* pada kawasan didominasi oleh karakter kawasan permukiman dan beberapa instansi karena sebagian besar instansi menghiasi wajah jalanan sekitar kawasan, sebagian besar fungsi kawasan merupakan permukiman masyarakat.



**Gambar 37.** Kawasan Luar Bangunan Stadion Pahoman  
*Sumber : Olah Data Penulis*

Hasil pengamatan menyimpulkan bahwa ruang-ruang yang terdapat di Kawasan Stadion Pahoman merupakan ruang yang fleksibel karena bersifat terbuka dan tidak terdapat batasan antara fungsi satu dengan yang lain sehingga untuk ruang dengan fungsi berbeda dapat dijangkau dengan mudah.

#### **2.1.11.2. USES & ACTIVITY**

Menurut hasil pengamatan, Kawasan Stadion Pahoman didominasi oleh kegiatan aktivitas berolahraga, dagang kuliner dan lalu lalang kendaraan. Area dagang kuliner terletak mengitari kawasan luar Stadion dan terletak sepanjang jalan mengikuti alur trotoar. Lalu lalang kendaraan terletak di dalam kawasan sebagai sirkulasi penghubung antara Jl. Way Sekampung, Jl. Way Lubuk, Jl. Cendana, dan Jl. Nusa Indah. Selain itu variasi fungsi yang terdapat di Kawasan stadion juga mencakup variasi pengunjung yang datang dengan rentang umur yang beragam. Melalui pengamatan yang dilakukan,

diketahui bahwa pengguna Kawasan Stadion Pahoman dimulai dari balita, anak kecil, remaja, dewasa hingga lansia. Jam kunjunganpun bervariasi, pada jam-jam dengan mobilitas tinggi seperti i pagi saat berangkat kerja, jam istirahat siang, dan jam pulang di sore hari maka kawasan ini cenderung lebih ramai.



**Gambar 38.** Area Dagang Kuliner Kawasan Stadion Pahoman

*Sumber : Dokumen tasi Penulis*



**Gambar 39.** Area Dagang Kuliner dan Sirkulasi Kawasan Stadion Pahoman

*Sumber : Dokumen tasi Penulis*



Variasi kegiatan yang ada di Stadion Pahoman terbatas. Ini dikarenakan fungsi awal kawasan stadion pahoman sebagai ruang terbuka publik dengan tipologi *street* kemudian berkembang lebih luas lagi sehingga banyak objek yang seharusnya dimiliki pada ruang terbuka publik tidak dimiliki kawasan ini. Selain itu, taman yang terdapat pada kawasan publik ini terlihat hanya sebatas taman penghias *landscape* kota sehingga tidak ada kegiatan apapun di dalamnya.

Meskipun begitu, fungsi campuran yang terdapat pada kawasan ruang terbuka publik memiliki dampak yang saling berkesinambungan terhadap segi ekonomi kawasan.



**Gambar 40.** Area Taman Hijau Kawasan Stadion Pahoman  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*



**Gambar 41.** Area Taman Hijau Kawasan Stadion Pahoman  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*

#### **2.1.11.3. *Image and Comfort***

Hasil pengamatan pada ruang terbuka publik kawasan Stadion Pahoman mendapatkan kawasan tersebut belum memiliki integritas dalam hal keharmonisan visual antara kawasan stadion dengan bangunan sekitarnya. Dengan fungsi yang berbeda, visual yang ditampilkan oleh kawasan Stadion Pahoman masih memiliki kekurangan terutama dalam hal penataan ruang terbuka publik area dagang kuliner dan lahan parkir kendaraan pengunjung.



**Gambar 42.** Kawasan Pahoman  
*Sumber : Olah Data Penulis*

1. *Color tone* pada kawasan tidak teratur karena ada beberapa bangunan dengan fungsi berbeda tidak dirancang dengan desain yang saling mengharmonisasi satu sama lain dan banyak gerai makanan yang bersifat sementara menghiasi kawasan stadion memberi kesan tidak tertata dengan baik.



**Gambar 43.** Gerai Makanan pada Kawasan Stadion Pahoman  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*



**Gambar 44.** Gerai Makanan pada Kawasan Stadion Pahoman  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*

2. Perkerasan yang digunakan merupakan aspal sehubungan dengan kawasan Stadion Pahoman yang juga merupakan akses sirkulasi.
3. Vegetasi pada kawasan dipenuhi pepohonan seperti ketapang kencana, pohon kamboja, palem, dan beberapa semak-semak hias dan tersebar pada titik-titik pembatas jalan.



**Gambar 45.** Vegetasi bahu jalan pada Kawasan Stadion Pahoman  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*

4. Pada malam hari, kawasan yang hidup ada pada bagian terluar kawasan stadion sedangkan kawasan stadion bagian dalam terlihat tidak memiliki aktivitas dan minim penerangan.
5. Ruang yang bersifat terbuka membuat kawasan Stadion Pahoman menerima berbagai sumber suara seperti suara lalu lalang kendaraan, kicauan burung, hembusan angin, dll.
6. Kawasan Stadion Pahoman yang didominasi oleh aktivitas dagang kuliner menghasilkan aroma makanan yang bermacam-macam saat berada di kawasan sehingga menimbulkan sense-of smell yang khas pada kawasan.
7. Adanya bermacam fungsi pada kawasan Stadion Pahoman, lingkungan yang bersifat publik dan terbuka membuat pengguna pada kawasan tersebut dapat mempersonalisasikan pandangannya terhadap lingkungan tersebut secara luas. Personalisasi pada kawasan Stadion Pahoman dihadirkan dalam lingkungan ruang publik itu sendiri, sehingga pengunjung dapat mempersonalisasikan lingkungan dan memaknai kawasan Stadion Pahoman melalui psikologis personalnya. Cara inilah yang akan membawa setiap individu dapat mencapai kepuasan dan menciptakan ciri khas, jejak, dan nilainya masing-masing. Contohnya ruang privat pada kawasan ini dapat diciptakan sendiri oleh pengguna sesuai dengan aktivitasnya dengan membuat teritori untuk dirinya atau kelompoknya.

#### **2.1.11.4. Sociability**

Para pengguna yang mengunjungi stadion pahoman datang dengan beragam keperluan seperti berolahraga di dalam stadion baik Latihan Bersama club olahraga maupun secara individu, Banyak juga pengguna hanya datang untuk menikmati kuliner yang terdapat di sekitar stadion. Para penjual menjajakan dagangannya sejak pagi hari hingga sore hari dan para pengunjung silih berganti berdatangan memenuhi area meja

makan yang telah disediakan. Sering pula para pembeli disuguhkan lagu-lagu bernada khas yang terkadang terdengar sumbang dari para pengamen yang terdapat disekitar tempat kuliner. Pemandangan seperti ini dapat dirasakan setiap hari di Stadion Pahoman. Pengguna stadion juga termasuk para pengendara yang melewati jalan penghubung di stadion menuju jalan protokol kota.

### III. METODE PERANCANGAN

Metode secara bahasa dapat diartikan sebagai cara atau sistem teratur yang digunakan untuk melaksanakan atau menyelesaikan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki. Metode Perancangan adalah suatu tahapan atau cara yang dilakukan dalam aktivitas merancang atau tahapan perancangan dari awal hingga akhir guna mengembangkan ide rancangan. Metode yang dilakukan berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan.

Dalam perancangan “*Redesign Pendekatan Placemaking pada Kawasan Stadion Pahoman, Bandar Lampung*”, metode yang digunakan yaitu metode deskriptif. Menurut Etna Widodo Muchtar (2000) metode deskriptif adalah metode riset yang digunakan untuk memperjelas gejala sosial melalui berbagai variabel penelitian yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Pola pengembangan didukung oleh analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif. Menurut Noeng Muhadjir (1996) data kualitatif merupakan data yang disajikan secara verbal (lisan atau tulisan) dan bukan merupakan angka. Sedangkan data kuantitatif menurut Sugiyono (2010) adalah data yang penjelasannya berupa angka dan bilangan, yang dapat diukur dan dihitung secara langsung. Guna memperoleh data dan informasi yang berkaitan dengan objek perancangan, tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 3.1. Ide Perancangan

Tahapan yang dilakukan dalam Revitalisasi Kawasan Stadion Pahoman, Bandar Lampung dengan pendekatan *placemaking* dipaparkan sebagai berikut :

1. Pencarian ide, gagasan dan informasi-informasi lainnya berkaitan dengan stadion, bangunan terbuka publik. dan pendekatan *placemaking*

2. Pengembangan ide perancangan “*Redesign Stadion Pahoman, Bandar Lampung dengan Pendekatan Placemaking*” melalui pencarian informasi melalui studi literatur dan data-data pendukung yang digunakan sebagai pembandingan dalam pemecahan masalah yang ada. Penelitian studi kasus memiliki beberapa keunggulan, Lincoln dan Guba (dalam Deddy Mulyana 2002:201) mengemukakan keistimewaan studi kasus yaitu meliputi hal-hal berikut:
  - a. Studi kasus merupakan sarana utama bagi penelitian emik, yakni menyajikan pandangan subjek yang di teliti.
  - b. Studi kasus menyajikan uraian menyeluruh yang mirip dengan apa yang di alami pembaca dalam kehidupan sehari-hari
  - c. Studi kasus merupakan saran efektif untuk menunjukkan hubungan antara peneliti dan responden.
  - d. Studi kasus memungkinkan pembaca untuk menemukan konsistensi internal yang tidak hanya merupakan konsistensi gaya dan konsistensi faktual juga kepercayaan (*trustworthiness*).
  - e. Studi kasus memberikan uraian-uraian tebal yang diperlukan bagi penilaian atas transferabilitas.
  - f. Studi kasus terbuka bagi penilaian atas konteks yang turut berperan bagi pemaknaan atas fenomena dalam konteks tersebut.

### **3.2. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan adalah menghasilkan rancangan Kawasan Stadion Pahoman dengan pendekatan *placemaking* diharapkan mampu menjawab isu-isu pemenuhan kebutuhan bangunan dengan intervensi minimal terhadap bentuk bentang alam yang ada dan juga memperhatikan keberlangsungan lingkungan.

### **3.3. Sumber Data**

Ada dua wujud data dalam pengumpulan sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dengan cara survei, riset atau observasi secara langsung dari sumber pertama tanpa



perantara. Sedangkan data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara, yang dapat berupa bukti catatan, jurnal, artikel, laman tertentu, dan sebagainya. Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menggunakan data primer dan sekunder. Data sekunder diperoleh dari sumber bacaan non cetak seperti jurnal, artikel, dan laman yang dapat diakses melalui internet. Data sekunder yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Studi mengenai bangunan publik meliputi ruang terbuka publik dan bangunan stadion
2. Studi mengenai keseimbangan alam dan lingkungan hidup yang harus diperhatikan dalam pembangunan sebuah bangunan;
3. Studi mengenai implementasi pendekatan *placemaking* dan kriteria – kriteria yang harus dipenuhi sebagai bangunan yang berorientasi lingkungan.
4. Analisis Perancangan - Dalam proses analisis perancangan perlu dilakukan pendekatan – pendekatan tertentu yang merupakan suatu tahap kegiatan yang mendukung proses perancangan. Proses analisis tersebut antara lain analisis tapak, analisis fungsi, analisis aktivitas pengguna, analisis ruang, dan analisis – analisis lainnya. Yang berkaitan dengan bangunan Publik.

a. Analisis Tapak

Analisis tapak adalah analisa yang dilakukan untuk mengetahui kondisi tapak perancangan seperti analisis persyaratan tapak, sirkulasi, zonasi, aksesibilitas, faktor alam, serta faktor-faktor lain yang berhubungan dengan tapak. Analisis ini sangat penting untuk dilakukan karena mempengaruhi bentuk, struktur, orientasi serta hal-hal lainnya.

b. Analisis Fungsi

Analisis fungsi bertujuan untuk mengetahui fungsi utama dan penunjang dari sebuah bangunan. Analisis ini juga berperan dalam penentuan ruangan – ruangan yang dibutuhkan oleh bangunan dan juga pengguna. Melalui analisis ini diharapkan

kebutuhan ruang dapat terakomodir baik sesuai dengan standar yang ada.

c. Analisis Aktivitas

Pengguna Analisis aktivitas pengguna berguna untuk mengidentifikasi aktivitas apa saja yang mungkin dilakukan oleh pengguna bangunan yang melalui analisis ini ditentukan besaran tiap – tiap ruang serta sirkulasi pada bangunan.

d. Analisis Ruang

Analisis ruang bertujuan untuk mengetahui atau mengidentifikasi persyaratan-persyaratan, kebutuhan, kemudian besaran dan peletakan ruang yang sesuai dengan peruntukkan bangunan yang akan dibangun.

### 3.4. Konsep Perancangan

Setelah melewati beberapa tahap analisis di atas, maka diperoleh konsep perancangan. Konsep perancangan adalah hasil penggabungan dari beberapa analisis yang disesuaikan dengan judul yang diusung yaitu “Pendekatan *Placemaking* pada Revitalisasi Kawasan Stadion Pahoman, Bandar Lampung”. Pendekatan yang telah didapat akan dijadikan sebagai acuan dalam menyusun perancangan. Selain itu penyajian konsep akan dipaparkan dalam bentuk narasi dan ilustrasi berupa sketsa ataupun gambar. Adapun kajian konsep perancangan meliputi :

1. Konsep Pendekatan Rancangan
2. Konsep Tanggapan Tapak
3. Konsep Massa atau Bentuk
4. Konsep Ruang
5. Konsep Struktur.

### 3.5. Alur Perancangan

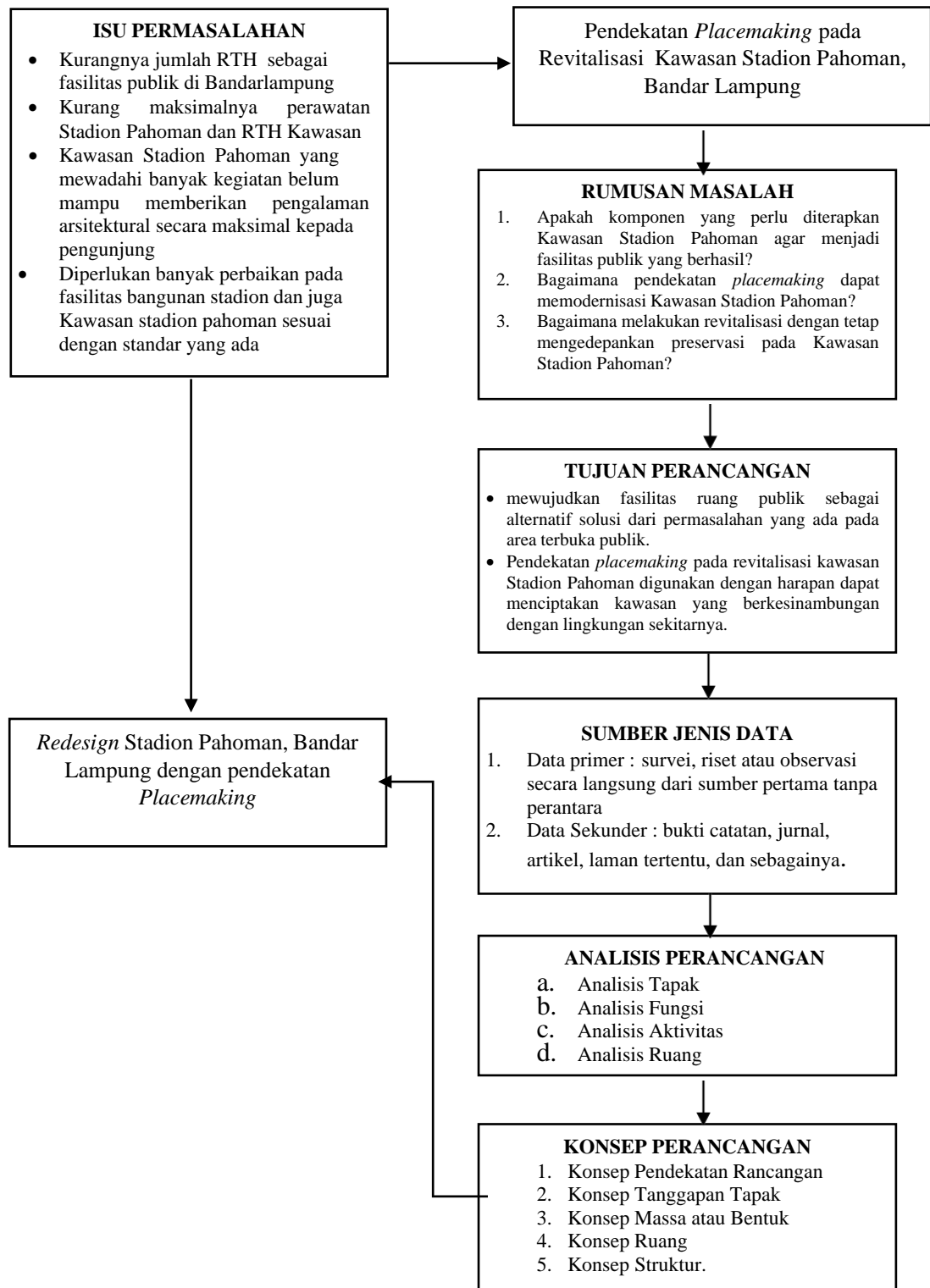


Diagram Alur Perancangan  
Sumber : Olah data penulis, 2022

## BAB VI

### KESIMPULAN

#### 6.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil perancangan yang berjudul *Redesign Stadion Pahoman, Bandar Lampung Dengan Pendekatan Placemaking*, menghasilkan beberapa *output* sebagai berikut:

1. Konsep fungsi pada bangunan terbagi menjadi tiga, yaitu stadion sebagai fungsi utama fasilitas olahraga, dan stadion sebagai ruang terbuka publik, dan area kuliner
2. Kebutuhan ruang yang ada pada Stadion Pahoman didasarkan pada standar kebutuhan ruang stadion dengan tetap mempertahankan ruang-ruang yang pernah ada sebelumnya
3. Konsep ruang terbuka publik menggunakan konsep plaza skywalk yang terletak mengitari bangunan sehingga dapat menikmati suasana sekitar bangunan.
4. Konsep perancangan didasari oleh pendekatan *placemaking* yang memperhatikan point besar terhadap perancangan seperti :

- a. *Access & Linkage*

Memperhatikan titik akses untuk para pengguna baik pengendara dan pejalan kaki. Pemenuhan kebutuhan bagi pengendara seperti akses masuk dan keluar, *drop off*, dan parkir kendaraan. Sedangkan untuk pejalan kaki memperhatikan akses masuk bangunan stadion dan akses menuju skywalk dengan tetap memperhatikan kenyamanan bagi disabilitas

*b. Comfort*

*Comfort* diciptakan dengan memperhatikan setiap aspek pada fasilitas yang ada pada bangunan seperti menyediakan properti sesuai standar, menyediakan atap pada stadion agar para penonton tidak tersorot cahaya matahari langsung, memperhatikan kebisingan setempat, menciptakan inovasi akses menuju skywalk untuk memberikan pengalaman arsitektur yang baru kepada pengguna.

*c. Uses & Activities*

Menawarkan berbagai macam kegiatan pada satu tempat seperti olahraga, menonton pertandingan, berekreasi, berwisata kuliner, dan berbelanja souvenir.

*d. Sociability*

Menciptakan ruang yang dapat menarik kehadiran para pengguna dan menjadikan ruang tersebut sebagai ruang yang fleksibel untuk setiap kalangan masyarakat. Ruang ini dapat diciptakan dengan menyediakan properti penunjang seperti bangku taman, vegetasi, lampu, dll.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbey Gita Virginia Siahaan. 2018. *Laporan Evaluasi Kualitas Ruang Publik Kawasan Stadion Pahoman dan Sekitarnya*. Bandar Lampung.
- Aldino dan Suharno. 2022. *Ketersediaan Ruang Terbuka Hijau Publik kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung. Universitas Lampung.
- Badan Penelitian Dan Pengembangan Daerah Provinsi Lampung. 2016. *Penyusunan Pra-Desain Ruang Terbuka Hijau (RTH) Pahoman Kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung.
- Fatmawati, Nia Kurniasih Pontoh, dan Dwi Bayu Prasetya. 2020. *Potensi Penyediaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Publik Di Kecamatan Enggal Kota Bandar Lampung*. Bandar Lampung.
- Rubianto, Lidia. 2018. *Transformasi Ruang Kampung Space Menjadi Place di Kampung Tambak Asri Surabaya Sebagai Kampung Berkelanjutan*. Surabaya. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Menteri Pemuda Dan Olahraga Republik Indonesia, 2021. *PERMENPORA Nomor 7 Tahun 2021 Standar Prasarana Dan Sarana Stadion dan Lapangan Sepak Bola*.
- WIBAWA, M. Shubhi Yuda. 2019. *Fenomena Terbentuknya Ruang Spatio-Temporal di Kawasan Stadion Pahoman Bandarlampung (JA!UBL Volume 09 Nomor 02)*. Bandar Lampung. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Bandar Lampung. Hal 19-26.
- Agil Pamungkas. 2017. *Stadion Sepakbola Internasional di Semarang*. Semarang. [05.3 bab 3.pdf](#). Diakses tanggal jam
- Eckhard Gerber. 2016. *Architectural Material & Detail Structure*. China. Design Media Publishing (UK) Limited.
- FIFA. -. *FIFA Stadium Safety and Security Regulations*. Zurich. [www.FIFA.com](http://www.FIFA.com). Diakses tanggal pukul
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Japan Sport Council. -. *Japan National Stadium*. -. [www.japansport.go.jp](http://www.japansport.go.jp). Diakses tanggal 7 Januari 2023 pukul 01.03
- Peraturan Walikota Bandar Lampung Nomor : 37 Tahun 2018 Tentang Tata Cara Penertiban Bangunan Gedung Dan Bangunan Bukan Gedung Di Kota Bandar Lampung.
- Jumlah Penduduk Kota Bandar Lampung 2021. [lampung.bps.go.id](http://lampung.bps.go.id).

- Tuan, Yi Fu. (1977). *Space and Place: The Prespective of Experience*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sita, Maya, 2010. Klaim terhadap Ruang. *Universitas Indonesia*. Hal 9-13
- Helmi. (2008). Redesain Kawasan Pendaratan Ikan di Rembang. Diambil kembali dari eprints.ums.ac.id: <http://eprints.ums.ac.id/1015/>
- John. M Echols, Definisi redesain, Kamus Inggris-Indonesia, 2000, PT Gramedia, Jakarta <http://www.scribd.com/doc/39580389/Re-Des>. Diakses 3 Desember 2022\_pukul 02.01
- D.K.Chink,Francis. 2000. *Arsitektur, Bentuk dan Susunannya*.ed-ke-2 . Terj. Nurrahman Tresnani Harwadi. Jakarta: Erlangga
- SK SNI T-25-1991- 03 tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Stadion
- John, Geraint, Rod Sheard, and Ben Vickery. 2007. *Stadia, 4th Edition - A Design and Development Guide*. Burlington: Elsevier Limited.
- Syafriny, Reny. 2013. *Place Making Di Ruang Publik Tepi Laut Kota Manado*. Media Matrasain Vol 10 No 1 Mei 2013.
- Shirvani, Hamid. (1985). *The Urban Design Process*. New York : Van Nostrand Reinhold Company
- Cullen, Gordon. (1996). *The Concise Townscape*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Project For Public Space*, 2004. *What Makes a Successful?* Diakses pada 20 Oktober 2022 Pukul 09.06