

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

FASILITAS OLAHRAGA UNTUK PEMUDA DI KOTA KEDIRI



DISUSUN OLEH:

FITRI FABRIANNI WIDJIATMODJO

160116303

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

**FASILITAS OLAHRAGA UNTUK PEMUDA
DI KOTA KEDIRI**

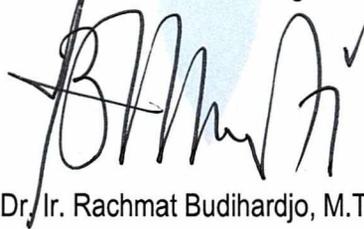
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

FITRI FABRIANNI WIDJIATMODJO
NPM: 160116303

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, ..01-07-2020..

Dosen Pembimbing



Dr. Ir. Rachmat Budihardjo, M.T.



Ketua Program Studi Arsitektur



Dr. Ir. Anna Pudianti, MSc

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fitri Fabrianni Widjiatmodjo

NPM : 160116303

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:
**FASILITAS OLAHRAGA UNTUK PEMUDA
DI KOTA KEDIRI**

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 13 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Fitri Fabrianni Widjiatmodjo

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tahap Tugas Akhir Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan dengan judul “Fasilitas Olahraga untuk Pemuda di Kota Kediri” tepat pada waktunya.

Selama proses penulisan laporan, penulis mendapat banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah terlibat dalam penulisan laporan ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada:

1. Bapak Dr. Ir. Rachmat Budiharjo, M.T., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
2. Bapak Noor Zakiy Mubarrok, S.T.Ars., M.Ars., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Atma Jaya Yogyakarta.
3. Keluarga yang selalu mencintai penulis dengan segenap hati, mendoakan setiap saat, memotivasi penulis ketika patah semangat dan memberi dukungan yang tulus kepada penulis sehingga bisa menyusun Tugas Akhir dengan baik dan lancar.
4. Gabriela Belinda Aulia dan Ronaldo Fransiskus Thius memberikan dukungan dan semangat dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Ermando Mahendra, Agustinus Bagus, Antonius Eki dan Wenzelaus Charlean yang selalu menemani penulis dalam proses penulisan laporan Tugas Akhir.
6. Felicia Indranatan dan Jessica Fonny yang selalu memberikan hiburan tak terduga saat waktu senggang dan saling memotivasi untuk segera menyelesaikan studi tepat waktu meski terpisah jarak.
7. Teman terbaik selama kuliah, Angelina Anneke, Sharon Laurensia, Vania Tiara dan Brigitta Murti yang selalu menemani disaat suka maupun duka, serta mengajarkan semangat pantang menyerah dalam menjalani kehidupan, khususnya saat proses penulisan laporan tugas akhir.
8. Teman-teman Angkatan 16 dan Studio Angkatan yang telah berdinamika selama masa kuliah sehingga dengan kebersamaan dan keakraban dapat menjalani proses Tugas Akhir dari awal hingga akhir dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna dan masih banyak kekurangan yang harus dibenahi karena keterbatasan waktu dan kemampuan penulis sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyelesaian Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Desember 2019

Penulis

Fitri Fabrianni Widjiatmojo



ABSTRAKSI

Pemuda adalah generasi penerus bangsa yang masih dapat berkembang dalam berbagai bidang kehidupan. Di Kota Kediri, pemuda diharapkan menjadi sosok pahlawan yang dapat membanggakan daerah. Pengembangan sport tourism di kawasan GOR Jayabaya Kediri menjadi salah satu pilihan bagi pemuda untuk mengasah potensi pada bidang olahraga. *Sport tourism* dikembangkan dengan melihat potensi olahraga yang mulai masuk di Kota Kediri. Fasilitas olahraga diperlukan untuk mendukung pengembangan sport tourism serta potensi olahraga pemuda Kota Kediri. Fasilitas Olahraga diharapkan dapat menjadi wadah pengembangan potensi sekaligus sarana rekreasi bagi masyarakat awam sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk berolahraga.

Pengembangan Fasilitas Olahraga dilakukan dengan pendekatan perilaku para pemuda. Banyaknya kasus-kasus tentang perilaku pemuda menjadi dasar dair pendekatan yang dilakukan. Pendekatan perilaku pada fasilitas olahraga ini diaplikasikan pada pengolahan tata ruang dalam. Variabel-variabel ruang dalam yang diolah dengan dasar pendekatan perilaku adalah ukuran dan bentuk, penataan perabot, warna dan unsur-unsur lingkungannya. Diharapkan dengan pengembangan fasilitas olahraga dengan pendekatan perilaku mampu memberikan wadah bagi pemuda untuk berkembang dalam bidang olahraga maupun dalam berperilaku.

Kata kunci: Fasilitas Olahraga, Pemuda, sport tourism, perilaku.

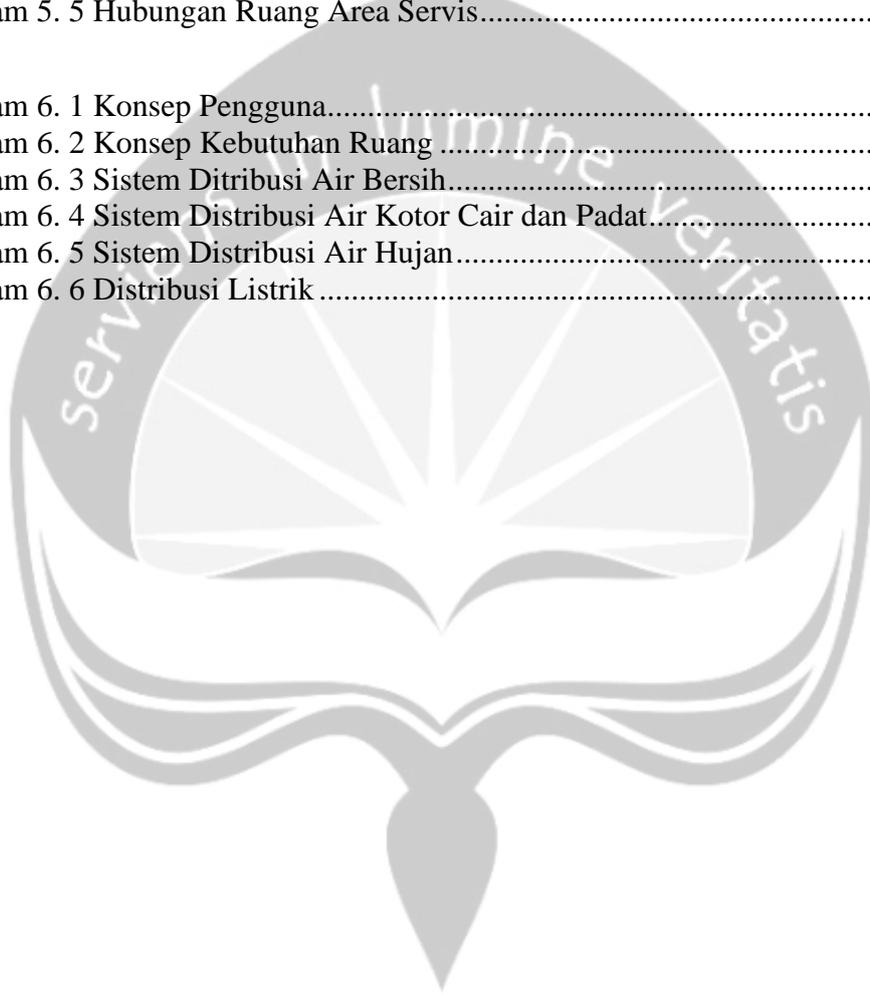
DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | |
| KATA PENGANTAR | i |
| ABSTRAKSI | iii |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR DIAGRAM | vi |
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1. 1 Latar Belakang Proyek | 1 |
| 1. 2 Latar Belakang Masalah..... | 6 |
| 1. 3 Rumusan Masalah | 8 |
| 1. 4 Tujuan dan Sasaran | 8 |
| 1. 5 Lingkup Studi..... | 8 |
| 1.5.1 Materi Studi | 8 |
| 1.5.2 Pendekatan Studi..... | 9 |
| 1. 6 Metode Studi | 9 |
| 1.6.1 Metode Prosedural | 9 |
| 1.6.2 Tata Langkah | 10 |
| 1. 7 Sistematika Pembahasan | 11 |
| BAB II..... | 12 |
| TINJAUAN PROYEK..... | 12 |
| 2. 1 Pengertian Fasilitas Olahraga untuk Pemuda..... | 12 |
| 2.1.1 Pengertian Pemuda..... | 12 |
| 2.1.2 Pengertian Olahraga..... | 12 |
| 2.1.3 Pengertian Fasilitas Olahraga untuk Pemuda | 16 |
| 2. 2 Tinjauan Preseden | 20 |
| 2.2.1 <i>Game Streetmekka Aalborg</i> | 20 |
| 2.2.2 <i>Sport Center in Neudorf</i> | 24 |
| BAB III | 28 |
| TINJAUAN KAWASAN KOTA KEDIRI..... | 28 |
| 3. 1 Tinjauan Kota Kediri..... | 28 |
| 3.1.1 Kondisi Geografis | 28 |
| 3.1.2 Kondisi Administratif | 29 |
| 3.1.3 Kondisi Topografi..... | 30 |
| 3.1.4 Kondisi Klimatologi..... | 30 |
| 3.1.5 Kondisi Demografi..... | 32 |
| 3.1.6 Kondisi Sosial dan Kesejahteraan Rakyat | 33 |
| 3.1.8 Tata Guna Lahan..... | 34 |
| 3. 2 Pemilihan Lokasi Tapak..... | 35 |
| 3.2.1 Latar Belakang | 35 |
| 3.2.2 Peraturan Daerah..... | 36 |
| 3.2.3 Kriteria Pemilihan Lokasi Tapak..... | 37 |
| BAB IV | 38 |
| TINJAUAN TENTANG PENDEKATAN STUDI | 38 |
| 4. 1 Pengertian Perilaku | 38 |
| 4. 2 Pendekatan Arsitektur Perilaku | 39 |

| | | |
|---|---|------------|
| 4.2.1 | Latar Belakang | 39 |
| 4.2.2 | Perilaku Sebagai Pendekatan | 40 |
| 4.2.3 | Beberapa Aspek Dalam Kajian Arsitektur Lingkungan dan Perilaku | 44 |
| 4.3 | Tinjauan Dinamis | 52 |
| 4.4 | Tinjauan Tata Ruang Dalam | 52 |
| BAB V | | 53 |
| ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN | | 53 |
| 5.1 | Analisis Perencanaan..... | 53 |
| 5.1.1 | Analisis Sistem Lingkungan | 53 |
| 5.1.2 | Analisis Sistem Manusia..... | 54 |
| 5.2 | Analisis Tata Ruang dan Bangunan | 60 |
| 5.2.1 | Analisis Besaran Ruang | 60 |
| 5.2.2 | Analisis Persyaratan dan Hubungan Antar Ruang..... | 65 |
| 5.3 | Analisis Penekanan Studi | 68 |
| 5.3.1 | Analisis Perilaku Pemuda | 68 |
| 5.3.3 | Analisis Tata Ruang Dalam yang Dinamis dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku..... | 72 |
| 5.4 | Analisis Perancangan | 78 |
| 5.4.1 | Analisis Fungsional dan Peraturan Daerah | 78 |
| 5.4.2 | Analisis Perencanaan Tapak | 81 |
| 5.4.3 | Analisis Perencanaan Utilitas Bangunan | 87 |
| BAB VI | | 92 |
| KONSEP PERANCANGAN | | 92 |
| 6.1 | Konsep Perencanaan | 92 |
| 6.1.1 | Konsep Pengguna Bangunan | 92 |
| 6.1.2 | Konsep Kapasitas Bangunan..... | 92 |
| 6.1.3 | Konsep Kebutuhan Ruang | 93 |
| 6.1.4 | Konsep Besaran Ruang | 93 |
| 6.2 | Konsep Perancangan | 94 |
| 6.2.1 | Konsep Perencanaan Tapak | 94 |
| 6.2.2 | Konsep Tata Bangunan dan Ruang..... | 97 |
| 6.2.3 | Konsep Struktur | 103 |
| 6.2.4 | Konsep Aklimitasi Bangunan | 105 |
| 6.2.5 | Konsep Utilitas Bangunan | 106 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 110 |

DAFTAR DIAGRAM

| | |
|--|-----|
| Diagram 4. 1 Hubungan antara Budaya, Perilaku, Sistem Aktivitas dan Sistem Setting | 44 |
| Diagram 5. 1 Hubungan Ruang Makro..... | 66 |
| Diagram 5. 2 Hubungan Ruang Area Olahraga | 66 |
| Diagram 5. 3 Hubungan Ruang Area Bersama..... | 67 |
| Diagram 5. 4 Hubungan Ruang Area Pengelola..... | 67 |
| Diagram 5. 5 Hubungan Ruang Area Servis..... | 68 |
| Diagram 6. 1 Konsep Pengguna..... | 92 |
| Diagram 6. 2 Konsep Kebutuhan Ruang | 93 |
| Diagram 6. 3 Sistem Ditribusi Air Bersih..... | 106 |
| Diagram 6. 4 Sistem Distribusi Air Kotor Cair dan Padat..... | 107 |
| Diagram 6. 5 Sistem Distribusi Air Hujan..... | 107 |
| Diagram 6. 6 Distribusi Listrik | 108 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Hasil dan Capaian Kemenpora | 2 |
| Tabel 1.2 Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur Kota Kediri | 3 |
| Tabel 1.3 Daftar Komunitas di Kota Kediri..... | 4 |
| | |
| Tabel 2. 1 Kebutuhan Ruang Olahraga menurut Tipenya | 18 |
| | |
| Tabel 3. 1 Pembagian Wilayah Kota Kediri | 29 |
| Tabel 3. 2 Perbandingan Jumlah RW dan RT Kota Kediri..... | 29 |
| Tabel 3. 3 Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin 2019... .. | 32 |
| | |
| Tabel 4. 1 Substandi dan Unit Analisis dari Kajian Perilaku dan Lingkungan | 42 |
| | |
| Tabel 5. 1 Jenis Kegiatan | 56 |
| Tabel 5. 2 Alur Kegiatan..... | 58 |
| Tabel 5. 3 Analisis Kebutuhan Ruang | 60 |
| Tabel 5. 4 Kebutuhan dan Besaran Ruang Gedung Olahraga Tipe C | 61 |
| Tabel 5. 5 Analisis Besaran Ruang | 62 |
| Tabel 5. 6 Besaran Ruang Total..... | 65 |
| Tabel 5. 7 Persyaratan Ruang | 65 |
| Tabel 5. 8 Contoh Pengaruh Warna..... | 70 |
| Tabel 5. 9 Ruang dan Perilaku | 73 |
| | |
| Tabel 6. 1 Konsep Besaran Ruang..... | 93 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Ukuran Lapangan Basket | 14 |
| Gambar 2. 2 Ukuran Lapangan Voli | 15 |
| Gambar 2. 3 Eksterior Game Streetmekka Aalborg | 20 |
| Gambar 2. 4 Kegiatan di Game Streetmekka Aalborg | 21 |
| Gambar 2. 5 Situasi Game Streetmekka Aalborg | 21 |
| Gambar 2. 6 Perspektif Eksterior Game Streetmekka Aalborg | 22 |
| Gambar 2. 7 Denah Lantai Dasar Game Streetmekka Aalborg | 23 |
| Gambar 2. 8 Denah Lantai atas Game Streetmekka Aalborg | 23 |
| Gambar 2. 9 Eksterior Sport Center in Neudorf | 24 |
| Gambar 2. 10 Perspektif Sport Center in Neudorf | 25 |
| Gambar 2. 11 Struktur Fasad Sport Center in Neudorf | 26 |
| Gambar 2. 12 Plafon Sport Center in Neudorf | 26 |
| Gambar 2. 13 Panel Fasad Sport Center in Neudorf | 27 |
| Gambar 2. 14 Aula Olahraga Sport Center in Neudorf | 27 |
| | |
| Gambar 3. 1 Peta Kota Kediri | 28 |
| Gambar 3. 2 Peta Penggunaan Lahan di Kota Kediri | 34 |
| Gambar 3. 3 Lokasi Tapak Ditinjau dari Wilayah Kota Kediri | 35 |
| Gambar 3. 4 Tapak | 35 |
| Gambar 3. 5 Ukuran Tapak | 36 |
| Gambar 3. 6 RDTR Tapak | 36 |
| | |
| Gambar 4. 1 Tingkatan atau Skala Sistem Ruang (Sistem Seting) | 46 |
| Gambar 4. 2 Spektrum Warna | 48 |
| | |
| Gambar 5. 1 Dua Tim | 72 |
| Gambar 5. 2 Berlawanan | 72 |
| Gambar 5. 3 Peran Dalam Basket dan Voli | 73 |
| Gambar 5. 4 Contoh Arena | 74 |
| Gambar 5. 5 Contoh Ruang Ganti | 75 |
| Gambar 5. 6 Contoh Lobby | 76 |
| Gambar 5. 7 Contoh Tribun | 77 |
| Gambar 5. 8 Tata Guna Lahan Sekitar Tapak | 78 |
| Gambar 5. 9 Peta Jaringan Jalan Tapak | 79 |
| Gambar 5. 10 Peta Jaringan Listrik Tapak | 79 |
| Gambar 5. 11 Peta Jaringan Air Tapak | 80 |
| Gambar 5. 12 Peta Jaringan Sampah Tapak | 80 |
| Gambar 5. 13 Peta Jaringan Sampah Tapak | 81 |
| Gambar 5. 14 Analisis Lingkungan | 81 |
| Gambar 5. 15 Analisis Pencahayaan | 82 |
| Gambar 5. 16 Analisis Penghawaan | 82 |
| Gambar 5. 17 Analisis Sirkulasi | 83 |
| Gambar 5. 18 Analisis Kebisingan | 84 |
| Gambar 5. 19 View dari Tapak | 85 |
| Gambar 5. 20 View ke Tapak | 86 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 5. 21 Up Feed System | 87 |
| Gambar 5. 22 Jenis-jenis APAR | 89 |
| <i>Gambar 5. 23 Contoh Space Frame</i> | 90 |
| Gambar 5. 24 Rigid Frame..... | 91 |
| Gambar 5. 25 Pondasi Tiang Pancang | 91 |
| | |
| Gambar 6. 1 Jalur Masuk-Keluar | 94 |
| <i>Gambar 6. 2 Zoning Lantai 1</i> | 95 |
| Gambar 6. 3 Zoning Lantai 2..... | 96 |
| Gambar 6. 4 Zoning Lantai 3 | 96 |
| Gambar 6. 5 Konsep Massa | 97 |
| Gambar 6. 6 Konsep Fasad | 97 |
| Gambar 6. 7 Konsep Pembagian Fungsi..... | 98 |
| Gambar 6. 8 Blok Plan Lantai 1..... | 98 |
| Gambar 6. 9 Blok Plan Lantai 2..... | 99 |
| Gambar 6. 10 Blok Plan Lantai 3..... | 99 |
| Gambar 6. 11 Konsep Denah Parkiran | 100 |
| Gambar 6. 12 Konsep Parkiran..... | 100 |
| Gambar 6. 13 Konsep Lobby | 101 |
| Gambar 6. 14 Konsep Arena..... | 101 |
| <i>Gambar 6. 15 Konsep Tribun</i> | 102 |
| Gambar 6. 16 Konsep Arena dan Tribun | 102 |
| <i>Gambar 6. 17 Konsep Ruang Ganti</i> | 103 |
| <i>Gambar 6. 18 Konsep Dilatasi</i> | 104 |
| Gambar 6. 19 Modul Rigid Frame | 104 |
| Gambar 6. 20 Konsep Pencahayaan Alami..... | 106 |
| Gambar 6. 21 Konsep Proteksi Kebakaran | 108 |
| <i>Gambar 6. 22 Konsep Tangga Darurat Outdoor</i> | 109 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun.¹ Sedangkan menurut *United Nation* atau Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB), pemuda adalah manusia dengan rentang umur 15- 24 tahun. Pemuda adalah periode transisi dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan dan kesadaran akan kebebasan sebagai anggota masyarakat. Memasuki masa muda, manusia akan mulai mencari jati diri hingga idealisme yang sesuai dengan karakter diri.

World Federation of Democratic Youth adalah sebuah federasi kepemudaan internasional yang berdiri pada 10 November 1945.² *WFDY* telah menghimpun ratusan organisasi pemuda dari seluruh negara. Federasi ini awalnya dibentuk untuk kepentingan politik di jaman perang dunia kedua untuk mencapai perdamaian dan solidaritas internasional. Kegiatan yang dilakukan *WFDY* memiliki prinsip untuk menjaga perdamaian, demokrasi, hak asasi manusia, hak pemuda dan melawan perang dan penindasan. Selain itu, *WFDY* juga mengembangkan kegiatan pada bidang pendidikan, olahraga, ekonomi, sosial dan budaya untuk memajukan kehidupan pemuda di dunia.

Di Indonesia, jumlah penduduk Indonesia pada tahun 2018 yang tergolong pemuda mencapai 24,6% atau 65.191.500 jiwa dari 265.015.300 jiwa. Kepemudaan di Indonesia dikelola oleh Kemempora³. Kemempora memiliki tujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui para pemuda. Kualitas yang ditingkatkan tidak hanya pola pikir tetapi juga etika dan norma sehingga pemuda dapat hidup di tengah masyarakat dengan baik.

Organisasi atau komunitas kepemudaan telah banyak berkembang sejak zaman kemerdekaan. Setelah era kemerdekaan, organisasi kepemudaan Indonesia mulai berkembang dari bidang politik ke bidang lain. Pemuda

¹ UU RI Nomor 40 Tahun 2009

² www.wfdy.org

³ Kementerian Pemuda dan Olahraga

Indonesia adalah generasi muda yang akan membawa Indonesia menuju negara yang lebih baik pada masa depan. Pemuda harus dibimbing untuk bisa memajukan segala aspek kehidupan.

Tantangan yang dihadapi pemuda pada zaman sekarang adalah dunia bisnis dan teknologi informasi. Sudah banyak pemuda yang membuktikan diri mampu mengatasi tantangan tersebut dengan kreativitasnya. Banyak pemuda Indonesia mampu merintis usaha yang berhasil memberikan keuntungan bagi diri sendiri maupun masyarakat. Usaha tersebut tidak lepas dari kerja keras dan pola pikir yang matang.

Tabel 1.1 Hasil dan Capaian Kemenpora

| Capaian | Keterangan |
|--------------------------|--|
| Pemuda Anti Narkoba | Berhasil merekrut 25.000 satgas pemuda anti narkoba. |
| Infrastruktur Kepemudaan | Menyediakan 11 infrastruktur kepemudaan di Indonesia, yaitu Pusat Pelatihan Pemuda. |
| Program S2 Kemenpora | Menyediakan beasiswa pendidikan untuk 354 pemuda di sejumlah perguruan tinggi di Indonesia |
| Wirausaha Muda Pemula | Terfasilitasinya 501 pemuda sebagai Wirausaha Muda Pemula (WMP). |
| Pemimpin Muda | Lahirnya pemimpin-pemimpin muda |
| Pemuda Pelopor | Pemuda Pelopor tersebar di 34 provinsi untuk memajukan Indonesia dari wilayah pinggiran |
| Paskibraka | 68 peserta (2 terbaik dari tiap provinsi) mengikuti pendidikan dan latihan. |
| Pramuka | Pelaksanaan Jambore Nasional yang diikuti oleh 26 ribu anggota pramuka dari seluruh Indonesia. |

Sumber: kemenpora.go.id

Capaian yang diraih menunjukkan bahwa banyak pemuda Indonesia yang memiliki potensi dalam berbagai bidang untuk didukung dan dikembangkan. Salah satu caranya adalah dengan mengadakan kegiatan secara nasional ataupun regional. Ada banyak kegiatan nasional yang diadakan untuk pemuda, mulai dari bidang olahraga, sosial, budaya, musik dan bidang lainnya. Di bidang musik, ada Festival Soundranaline yang banyak diisi oleh pemuda bertalenta. Festival Kreativitas Pemuda adalah salah satu contoh festival bisnis yang diadakan oleh kemenpora untuk mendorong industry pariwisata. Ada juga

International Franchise (IFRA) yaitu pameran franchise tahunan yang diadakan untuk pendukung pebisnis muda yang ingin menjalankan atau mengembangkan bisnisnya. Kegiatan olahraga yang diselenggarakan yang bisa diikuti oleh pemuda antara lain Pekan Olahraga Nasional, Hari Olahraga Nasional (Haornas), Pekan Paralimpik Nasional, Pekan Olahraga dan Seni Antar pondok Pesantren Tingkat Nasional.

Selain kegiatan yang bertaraf nasional, ada juga komunitas yang menghimpun pemuda dalam skala nasional. Contohnya Indonesia Student & Youth Forum yang aktif pada pengembangan dan pemberdayaan pemuda Indonesia, Komunitas Historia Indonesia yang memiliki tujuan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah dan budaya bangsa dalam keseharian. Komunitas toleransi seperti SabangMerauke dan Young Interfaith Peacemaker Community. Ada juga komunitas yang menampung minat kaum muda, yaitu Sinergi Muda. Untuk mempertahankan capaian yang diraih dan komunitas nasional yang ada, maka kegiatan kepemudaan perlu dikembangkan pada berbagai daerah di Indonesia untuk mencapai pemerataan kualitas pemuda, salah satunya adalah Kota Kediri.

Kota Kediri, yang juga dikenal dengan kota tahu adalah kota terbesar ketiga di Jawa Timur setelah Surabaya dan Malang. Penduduk Kota Kediri berjumlah 285.582 jiwa dengan kepadatan penduduk 4.504 jiwa/km². Jumlah pemuda di Kediri 26,7% dari seluruh masyarakat atau 76.263 jiwa.

Tabel 1.2 Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur Kota Kediri 2018

| Kelompok Umur | Jumlah |
|---------------|----------------|
| 0-4 | 22.952 |
| 5-9 | 22.083 |
| 10-14 | 20.987 |
| 15-19 | 26.465 |
| 20-24 | 26.370 |
| 25-29 | 23.428 |
| 30-34 | 22.575 |
| 35-39 | 20.800 |
| 40-44 | 21.478 |
| 45-49 | 19.995 |
| 50-54 | 18.414 |
| 55-59 | 13.747 |
| 60-64 | 9.425 |
| 65+ | 16.863 |
| Total | 285.582 |

Sumber: Kediri Dalam Angka 2019

Dalam kurun waktu 15 tahun ke depan, pemuda Kediri yang sekarang akan tergantikan oleh anak yang berumur mulai 1 tahun hingga 15 tahun. Prakiraan jumlah pemuda Kota Kediri 15 tahun yang mendatang sekitar 66.022 jiwa. Jumlah pemuda mengalami penurunan dan jumlah penduduk yang menuju tahap professional akan semakin banyak. Meski jumlah pemuda dalam tahun 15 kedepan mengalami penurunan, namun peningkatan kualitas pemuda tetap terus dilakukan.

Menurut Walikota Kota Kediri, Bapak Abdullah Abu Bakar, Prinsip yang dianut oleh Kota Kediri adalah pemuda sebagai pahlawan.⁴ Pemuda adalah generasi penerus yang harus bisa merasakan sekolah, ibadah dan bekerja dengan layak sehingga lebih mudah berprestasi. Pemuda diharapkan mampu berkreasi dan memiliki gagasan yang inovatif untuk bisa memajukan Kota Kediri di berbagai bidang. Karena itu, salah satu cara untuk menghasilkan pemuda yang berprestasi adalah dengan membentuk suatu komunitas yang dapat mawadahi minat dan bakat pemuda sehingga dapat mengembangkan potensi diri sesuai pada tempatnya.

Tabel 1.3 Daftar Komunitas di Kota Kediri

| Jenis | Nama |
|--------------------|-----------------------------------|
| Komunitas Musik | Komunitas Musik Kediri |
| | Komunitas Musisi Kediri |
| | Komunitas Gitar Kediri |
| | Komunitas Kediri Voice |
| | Komunitas Kediri Drummer |
| | Kediri Hip Hop Family |
| | Komunitas Musik Indie Kediri |
| Komunitas Olahraga | Komunitas Freelatik Kediri |
| | Komunitas BMX |
| | Kediri Runners |
| | Komunitas Skateboard |
| | Komunitas Catur Mania |
| | Komunitas Aerobik Kediri |
| | PB. Halim |
| PB. Surya Perdana | |
| Lain-lain | Komunitas Pecinta Seni dan Budaya |
| | Komunitas Peduli Sosial |
| | Earth Hour Kediri |
| | Forum Pecinta Alam Kediri |

Sumber: Analisis Penulis

⁴ <https://jatim.tribunnews.com/2018/11/11/hari-pahlawan-wali-kota-kediri-abdullah-abu-bakar-berpesan-pada-pemuda-agar-jadi-pahlawan-baru> diakses pada Minggu 6 Oktober 2019 18:39

Banyak komunitas dalam berbagai bidang yang tersedia di Kediri untuk mewadahi minat dan bakat pemuda. Keberadaan komunitas-komunitas ini, juga didukung dengan adanya kegiatan yang diselenggarakan oleh dinas terkait untuk mengetahui perkembangan pemuda. Contohnya Kediri Creative Festival yang menjadi wadah pemuda dalam bidang bisnis, seni, dan budaya. Kegiatan olahraga tahunan yang diselenggarakan adalah Walikota Cup, Pekan Olahraga Kota, Pekan Olahraga dan Seni, dan sebagainya. Kejuaraan olahraga ini menjadi seleksi untuk menentukan pemuda yang dapat mewakili Kota dalam Pekan Olahraga Provinsi (Porprov).

Dengan banyaknya komunitas yang ada, ini membuktikan bahwa minat pemuda Kota Kediri cukup besar untuk berkreasi dan berkontribusi untuk suatu komunitas. Salah satu fokus bidang yang akan dikembangkan oleh pemerintah Kota Kediri adalah olahraga. Kota Kediri memiliki beberapa prestasi nasional seperti juara 3 dalam Porprov Jawa Timur 2018 dan juara 2 dalam Porprov Jawa Timur 2019 dengan lebih dari 30 cabang olahraga yang diikuti.⁵ Dengan capaian prestasi yang diraih, pemerintah Kota Kediri ingin memiliki *sport tourism* yang berlokasi di Gedung Olahraga (GOR) Jayabaya untuk kegiatan olahraga nasional.⁶ Harapannya, kawasan GOR Jayabaya akan dikunjungi banyak orang dan membuat olahraga di Kota Kediri semakin berkembang. *Sport tourism* yang akan dibangun tidak hanya untuk skala kota Kediri, melainkan untuk meeting antar klub dan pertandingan nasional. Adanya *sport tourism* ini menjadi sarana untuk masyarakat khususnya pemuda agar menggemari dan memunculkan bibit atlet yang handal.

Olahraga yang digiatkan pemerintah kota Kediri sebagai langkah awal membangun *sport tourism* adalah bola voli dan bola basket. Pada bidang olahraga voli, Kota Kediri menjadi tuan rumah dalam kompetisi olahraga besar salah satunya putaran pertama babak empat besar kompetisi Proliga 2019.⁷ Dalam penyelenggaraannya, animo masyarakat untuk menonton pertandingan

⁵ <https://surabaya.tribunnews.com/2019/07/30/raih-peringkat-kedua-di-porprov-jatim-2019-puluhan-atlet-dan-pelatih-kota-kediri-dapat-bonus> diakses pada Sabtu 5 Oktober 2019 09:12

⁶ <https://www.kedirikota.go.id/p/dalamberita/4149/di-kediri-40-tim-bola-voli-berlaga-di-wali-kota-cup-2019> diakses pada Minggu 17 November 2019 17:23

⁷ <https://www.kedirikota.go.id/p/dalamberita/4149/di-kediri-40-tim-bola-voli-berlaga-di-wali-kota-cup-2019> diakses pada Minggu 17 November 2019 17:23

sangat besar, sehingga pemerintah termotivasi untuk menjadi tuan rumah pertandingan skala nasional. Sedangkan pada olahraga bola basket, Kota Kediri menjadi salah satu kota penyelenggara kompetisi *Indonesian Basketball League* (IBL) musim 2020, menggantikan Bali yang sebelumnya menjadi salah satu kota penyelenggara.⁸ Kota Kediri dipilih karena memiliki sejarah basket yang kuat, seperti adanya klub Basket Halim Kediri yang pernah menjadi ikon dan penyumbang talenta untuk tim nasional. Selain itu, kehadiran kompetisi IBL ini diharapkan dapat membangkitkan lagi gairah dan prestasi bola basket Kediri.

Beberapa cabang olahraga tersebut berpotensi untuk dijadikan daya tarik dalam mengembangkan *sport tourism* pada kawasan GOR Jayabaya. Cabang olahraga tersebut dapat dengan mudah diikuti oleh pemuda jika disediakan ruang yang memadai. Peralatan yang berupa bola serta dimainkan banyak orang dapat meningkatkan ketertarikan pemuda untuk berpartisipasi dalam kegiatan olahraga.

Dengan adanya isu-isu di atas, maka perlu adanya sebuah ruang yang mampu mewadahi kegiatan pemuda pada bidang olahraga terutama pada cabang bola voli dan bola basket. Fasilitas Olahraga untuk Pemuda diharapkan menjadi ruang yang dapat mengembangkan potensi olahraga pemuda Kediri. Fasilitas Olahraga untuk Pemuda menjadi tempat berkumpulnya komunitas olahraga pemuda Kediri dan menjadi tempat pertandingan dalam skala kota untuk mengembangkan *sport tourism* pada kawasan GOR Jayabaya Kediri.

1.2 Latar Belakang Masalah

Potensi pemuda harus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kualitas pemuda sebagai penerus bangsa tidak hanya dilihat dari potensi yang melekat pada diri, namun juga dari etika berperilaku dalam bermasyarakat. Dengan berperilaku baik maka pemuda akan lebih mudah diterima dalam bermasyarakat. Dalam olahraga pun, diperlukan kerja sama di dalam atau luar lapangan untuk menciptakan dinamika yang baik melalui

⁸ <https://www.suara.com/sport/2019/09/30/221000/muka-baru-ini-alasan-kediri-dipilih-jadi-tuan-rumah-ibl-2020> diakses pada Minggu 17 November 2019 17:34

perilaku dari masing-masing individu sehingga dapat meningkatkan kualitas tim.

Keprihatinan terhadap perilaku-perilaku negatif pemuda dalam masyarakat menjadi salah satu acuan untuk meningkatkan kesadaran pemuda dalam berperilaku. Perilaku orang dewasa terutama orang yang menjadi sorotan dalam masyarakat akan sering ditiru terutama oleh anak-anak atau remaja yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan. Jika perilaku negatif yang ditiru oleh anak-anak, maka kualitas dari pemuda masih perlu dipertanyakan lagi. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas pemuda selaku penerus bangsa untuk berperilaku dengan baik sehingga dapat menjadi dapat contoh yang layak dalam masyarakat.

Perlu menanamkan nilai-nilai positif melalui pendekatan perilaku yang diaplikasikan pada tatanan, bentuk, dan suasana ruang agar pemuda terbiasa melakukan hal-hal positif sehingga dapat menjadi pribadi yang memiliki kualitas baik dalam prestasi maupun etika. Tatanan ruang akan menghasilkan suasana yang nantinya akan dirasakan oleh pengguna ruang. Suasana ruang yang tercipta harus mampu mempengaruhi psikologis pemuda untuk bisa memahami diri sendiri dan saling berinteraksi. Pemahaman terhadap diri sendiri dan orang lain akan mempengaruhi keputusan individu untuk berperilaku.

Tatanan ruang dalam dapat mengarahkan kegiatan pemuda lebih efektif. Ruang dalam yang dinamis diharapkan dapat memicu perilaku pemuda untuk bersikap sportif, bebas dan percaya diri. Ruang perlu dibuat santai namun dapat meningkatkan produktivitas pemuda. Selain itu, perlu diperhatikan suasana ruang dari segi kenyamanan termal dalam ruang khususnya pada ruang yang akan digunakan untuk berolahraga dan ruang yang menampung banyak orang, kenyamanan termal juga berpengaruh dalam produktivitas pemuda. Diharapkan dengan penataan tata ruang dalam berdasarkan perilaku pemuda dapat mewujudkan prinsip Kota Kediri yaitu menjadikan pemuda sebagai pahlawan, mampu berkreasi dalam berprestasi dalam bidang olahraga.

Adanya Fasilitas Olahraga untuk Pemuda akan membantu meningkatkan kualitas pemuda Kediri dalam bidang. Pemuda yang memiliki minat dan bakat pada bidang olahraga akan bisa diidentifikasi dan diarahkan untuk benar-benar

mendalami bidangnya dalam lingkup regional, sehingga pemuda bisa lebih mudah dipersiapkan untuk mengikuti kompetisi dengan menggunakan fasilitas di dalam kota. Selain itu, pemuda dapat menjadi panutan bagi masyarakat sesuai dengan prinsip yang dianut Kota Kediri.

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan Fasilitas Olahraga untuk Pemuda sebagai sarana olahraga dan rekreasi yang dinamis melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur perilaku?

1.4 Tujuan dan Sasaran

a) Tujuan

Mewujudkan rancangan Fasilitas Olahraga untuk Pemuda sebagai sarana olahraga dan rekreasi yang dinamis melalui pengolahan tata ruang dalam dengan pendekatan arsitektur perilaku.

b) Sasaran

1. Mewujudkan Fasilitas Olahraga untuk Pemuda sebagai sarana olahraga dan rekreasi yang dinamis.
2. Mewujudkan Fasilitas Olahraga untuk Pemuda sebagai ruang komunal yang bagi komunitas olahraga.

1.5 Lingkup Studi

1.5.1 Materi Studi

a. Lingkup Spatial

Bagian-bagian dari obyek studi yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah ruang dalam dari Fasilitas Olahraga untuk Pemuda di Kota Kediri.

b. Lingkup Substansial

Bagian-bagian ruang dalam pada Fasilitas Olahraga untuk Pemuda di Kota Kediri yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah tatanan, bentuk, dan suasana ruang.

c. Lingkup Temporal

Rancangan Fasilitas Olahraga untuk Pemuda di Kota Kediri diharapkan akan dapat menjadi penyelesaian penekanan studi untuk kurun waktu 15 tahun.

1.5.2 Pendekatan Studi

Penyelesaian penekanan studi akan dilakukan dengan pendekatan perilaku.

1.6 Metode Studi

1.6.1 Metode Prosedural

Metode yang dilakukan penulis untuk menunjang studi adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Metode pengambilan data yang dilakukan secara cermat dan langsung di lapangan.

b. Wawancara

Metode pengambilan data yang dilakukan dengan tanya jawab pada seseorang untuk mendapatkan keterangan atau pendapat mengenai suatu hal.

c. Studi Literatur

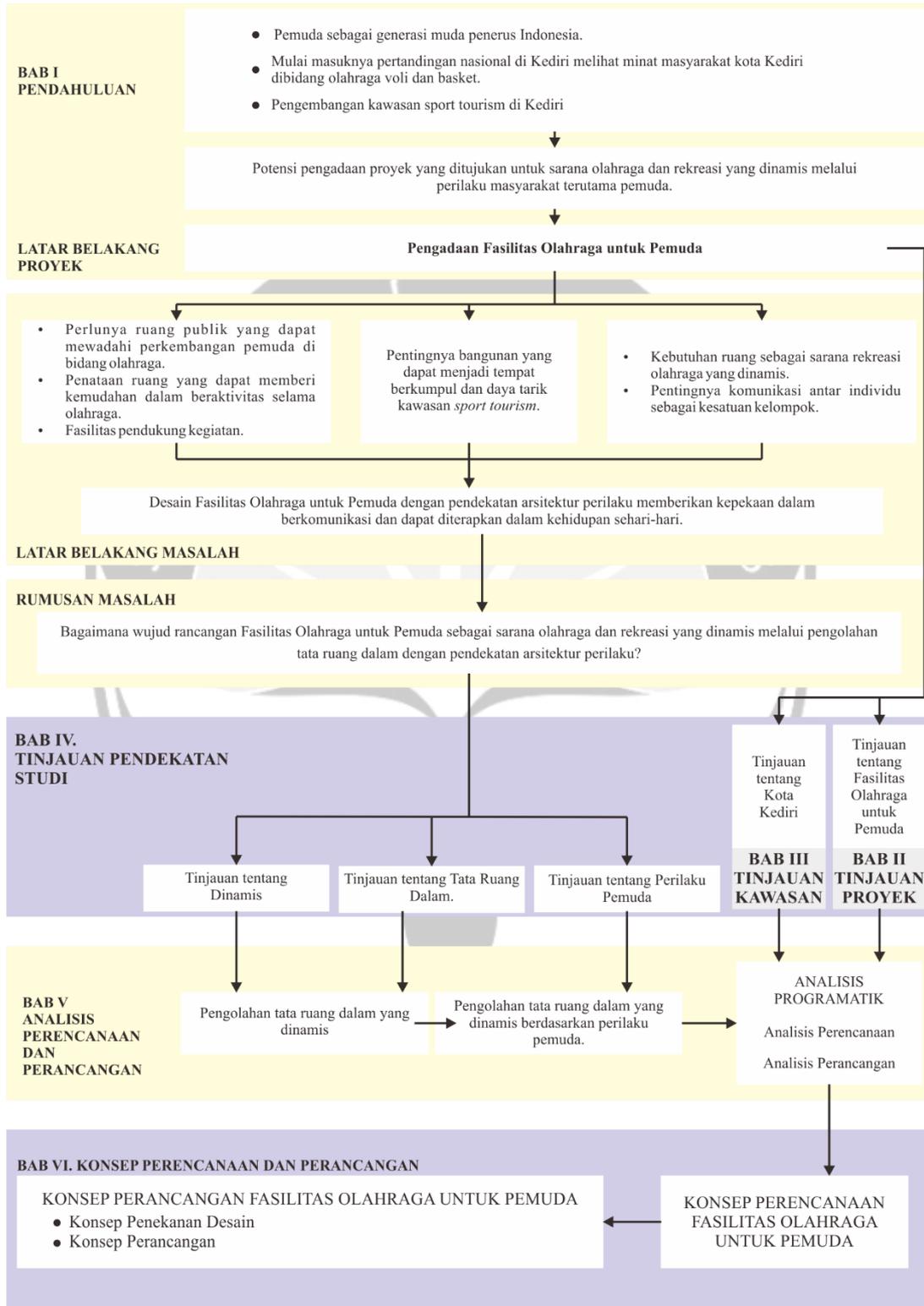
Metode pengambilan data dengan melakukan pencarian dari berbagai sumber tertulis yang relevan dengan permasalahan.

d. Analisis

Metode yang dilakukan dengan membandingkan teori yang didapat dengan kondisi riil lapangan untuk menentukan solusi yang tepat.

1.6.2 Tata Langkah

Diagram 1.6.1 Tata Langkah Kerangka Berpikir



Sumber: Analisis Penulis

1.7 Sistematika Pembahasan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang proyek, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB 2 : TINJAUAN PROYEK

Berisi tentang Pengertian Objek Studi Fungsi dan Tipologi Objek Studi, Tinjauan terhadap Objek Sejenis, Pesyaratan, Kebutuhan/Tuntutan, Standar Perencanaan dan Perancangan yang Berkaitan dengan Objek Studi Terkait.

BAB 3 : TINJAUAN KAWASAN ATAU WILAYAH

Berisi data tentang kondisi geografis, administratif, sosial, budaya dan peraturan daerah Kota Kediri serta pemilihan lokasi.

BAB 4 : TINJAUAN TENTANG PENDEKATAN STUDI

Berisi tentang teori-teori pendekatan yang digunakan dalam landasan konseptual.

BAB 5 : ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang Analisis Perencanaan, Penekanan Studi, dan Perancangan.

BAB 6 : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang Konsep Perencanaan, Konsep Perancangan dan Konsep Penekanan Studi.

BAB II

TINJAUAN PROYEK

2.1 Pengertian Fasilitas Olahraga untuk Pemuda

2.1.1 Pengertian Pemuda

Menurut UU no 40 Tahun 2009 Tentang Kepemudaan, pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 tahun (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Menurut WHO, adalah orang yang berusia 15 hingga 24 tahun, dan masa remaja adalah berusia 10-19 tahun, masa dewasa (muda) 20-24 tahun.

Pemuda berbeda dengan remaja. Pemuda dapat didefinisikan sebagai mereka yang berusaha membangun pribadi yang mandiri dan terlibat dalam kehidupan sosial, sedangkan remaja adalah fase dimana manusia berusaha mendefinisikan diri. Pemuda adalah mereka yang mulai berpartisipasi dan berkontribusi dalam masyarakat. Faktor yang menunjukkan kedewasaan pemuda bukan hanya dari faktor usia saja, namun juga dalam faktor psikologis. Salah satu ciri psikologis yang menunjukkan kedewasaan pemuda adalah pemekaran diri (*extension of the self*) yang ditandai dengan menganggap orang lain atau sesuatu sebagai bagian dari diri sendiri. Perasaan egoism berkurang, sebaliknya tumbuh perasaan simpati dan empati.

2.1.2 Pengertian Olahraga

Olahraga adalah jenis khusus dari kegiatan fisik atau intelektual, dibuat dengan tujuan kompetisi, serta meningkatkan kesehatan, menerima moral dan material kepuasan, komitmen untuk keunggulan dan kemuliaan untuk meningkatkan ketrampilan. Perkembangan olahraga di seluruh dunia telah menyebabkan munculnya dan menyebar dari sejumlah olahraga individual, yang ada sekarang lebih dari 200, masing-masing ditandai dengan subyek kontes, metode aksi senyawa khusus melakukan olahraga tempur dan aturan kompetisi.

Olahraga dapat diklasifikasikan pada spesifikasi subjek dan sifat persaingan aktivitas fisik menjadi enam kelompok (LP Matveev).⁹

- 1) Kelompok 1: Olahraga yang ditandai oleh aktivitas motoric yang aktif dengan manifestasi akhir dari kualitas fisik dan mental. Prestasi olahraga dibidang ini tergantung pada kemampuan motoric atlet. Kelompok ini mencakup sebagian besar olahraga.
- 2) Kelompok 2: Olahraga yang didasarkan pada kegiatan manajemen operasional dengan cara teknik khusus transportasi (mobil, spede motor, perahu, pesawat, dsb). Kinerja atletik jenis ini sebagian besar disebabkan oleh kemampuan mengelola sarana teknis dan kualitas pembuatannya.
- 3) Kelompok 3: Olahraga yang menggunakan senjata khusus. (shooting, dart, panahan).
- 4) Kelompok 4: Olahraga yang membandingkan hasil dari aktivitas atlet membuat model desain. (model pesawat).
- 5) Kelompok 5: Olahraga yang dilakukan dengan kompetisi secara abstrak-logis, seperti catur.
- 6) Kelompok 6: Kelompok olahraga lain, seperti berburu, dsb.

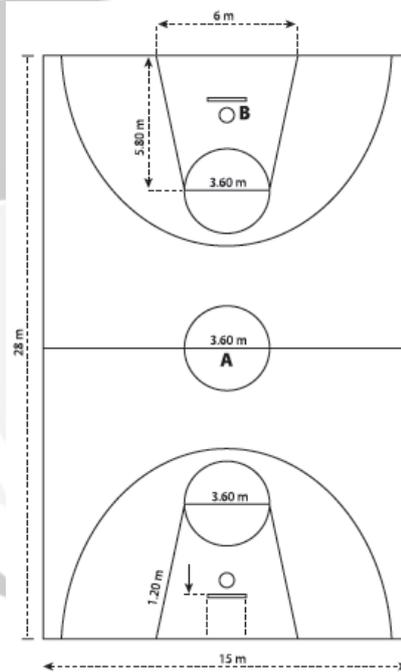
Olahraga mempunyai kekuatan untuk mempromosikan perdamaian dan menghapus hambatan budaya di seluruh dunia sehingga dapat mempromosikan gaya hidup sehat. Olahraga memiliki peran sebagai pendorong pertumbuhan individu, menghilangkan diskriminasi gender, membantu menciptakan budaya dengan nilai-nilai fundamental seperti kesetaraan, penerimaan aturan, saling menghormati dan keadilan.

Manfaat olahraga dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek fisik, aspek psikologis dan aspek sosio-ekonomi. Manfaat olahraga dari aspek fisik adalah menurunkan risiko terjadinya penyakit degeneratif, meningkatkan kebugaran otot dan kardiorespirasi, menjaga keseimbangan energi dan mengontrol berat badan, meningkatkan sistem kekebalan tubuh sehingga mengurangi risiko penyakit menular, dan sebagainya. Manfaat olahraga dari aspek psikologis adalah meningkatkan rasa percaya diri,

⁹ <http://mirsporta.tcoa.ru/language/indonesian/index7.html> diakses pada Selasa, 8 Oktober 2019 22.49

membangun sportivitas, memupuk tanggung jawab, membantu mengedalikan stress, mengurangi kecemasan dan depresi. Manfaat olahraga dari aspek sosio-ekonomi adalah meningkatkan produktivitas, menurunkan penggunaan sumber daya, meningkatkan gerakan masyarakat.¹⁰

a) Lapangan Basket



Gambar 2. 1 Ukuran Lapangan Basket

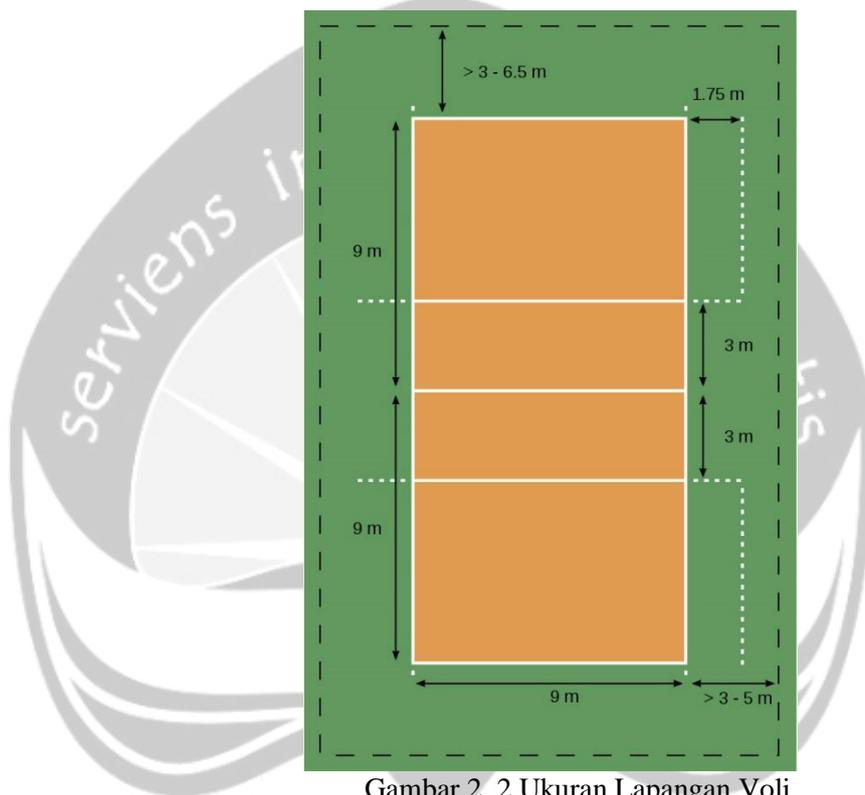
Sumber: <https://topteknikdasarpermainanbolabasket.blogspot.com/>

Lapangan basket memiliki beberapa pedoman ukuran, seperti menggunakan aturan Federasi Bola Basket International atau Asosiasi Bola Basket Nasional. Ukuran lapangan basket menurut Federasi Bola Basket Internasional memiliki panjang 28 meter dan lebar 15 meter dengan ketinggian ring basket 3,05 meter, diameter pusat lingkaran lapangan 3,6 meter, jarak garis 3 poin dari ring basket 6,6 atau 6,75 meter. Lebar garis lapangan adalah 5 cm dan berwarna putih agar terlihat jelas. Jarak lapangan dengan daerah tim pengawas pertandingan adalah 2 meter yang digunakan sebagai run

¹⁰ Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI (2015)

off. Sedangkan jarak antara penonton dengan lapangan minimal 5 meter. Area bench tim digunakan untuk pelatih, asisten pelatih dan pemain pengganti dan standar jumlah bangku adalah 14 kursi. Ketinggian atap lapangan dihitung dari lantai adalah 9,1 meter. Umumnya lapangan basket memiliki ketinggian minimal 7,7 meter.

b) Lapangan Bola Voli



Gambar 2. 2 Ukuran Lapangan Voli
Sumber: <https://vollyballfull.blogspot.com/>

Lapangan bola voli memiliki panjang 18 meter dan lebar 9 meter, dengan lebar garis serang 3 meter. Di sekeliling lapangan terdapat daerah untuk menghalau bola (daerah *clearance*) yang bagian belakang memiliki jarak 3-8 meter dan bagian samping 3-5 meter. Lebar net yang digunakan adalah 1 meter, sedangkan net untuk putra adalah 2,43 meter dan untuk putri 2,24 meter. Jarang tiang net dengan garis samping lapangan adalah 0,5 hingga 1 meter.

Fasilitas Olahraga

Fasilitas Olahraga adalah kebutuhan dasar untuk berolahraga. Maksum (2004) mengatakan bahwa semakin banyak fasilitas olahraga yang tersedia, semakin mudah masyarakat menggunakan dan memanfaatkannya untuk kegiatan olahraga. Maka semakin sedikit jumlah fasilitas olahraga yang tersedia, semakin sedikit pula kesempatan masyarakat untuk melakukan kegiatan olahraga. Dengan begitu, ketersediaan fasilitas olahraga mempengaruhi tingkat dan pola partisipasi masyarakat dalam berolahraga.

Fasilitas olahraga adalah suatu bentuk yang permanen, baik itu ruang dalam maupun ruang luar seperti gymnasium (ruang senam), kolam renang, lapangan permainan, dan sebagainya. Sebagai perbandingan, UNESCO telah merekomendasikan bahwa ruang gerak statis yang ideal adalah $\pm 2 m^2$ per orang. Jika olahraga membutuhkan ruang gerak yang dinamis bukan statis, maka dapat dianalogikan ruang gerak yang diperlukan adalah dua kali ruang gerak statis yaitu $\pm 4 m^2$. Clerici (1976) berpendapat bahwa angka standar ruang terbuka adalah $3,5 m^2$ per orang yang kemudian digunakan oleh Komite Olympiade sebagai standar internasional.¹¹

Fasilitas olahraga secara keseluruhan terdiri dari fasilitas fisik dan nonfisik. Fasilitas olahraga secara fisik mencakup sarana dan prasarana fisik, seperti stadion, gelanggang dan lapangan olahraga. Fasilitas olahraga nonfisik mencakup sarana dan prasarana, seperti komunitas olahraga dan tenaga pelatih.

2.1.3 Pengertian Fasilitas Olahraga untuk Pemuda

Dari penjelasan pada poin sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Fasilitas Olahraga untuk Pemuda adalah kebutuhan dasar untuk melakukan olahraga untuk pemuda. Fasilitas olahraga menyediakan

¹¹ <http://veluzasport.blogspot.com/2013/12/fasilitas-olahraga-di-indonesia.html> diakses pada 2 November 2019 18:48

tempat untuk berolahraga sekaligus tempat untuk melakukan suatu perkumpulan olahraga.

Klasifikasi gedung olahraga sebagai fasilitas olahraga dibagi menjadi empat¹², yaitu:

- a. Tipe A adalah bangunan dengan ukuran efektif arena minimal mendekati panjang ± 50 m, lebar ± 40 m, tinggi di atas arena permainan ± 15 m dan tinggi di atas zona bebas (diluar area permainan) $\pm 5,5$ m. Arena dapat difungsikan sebagai tempat pertandingan olahraga tingkat nasional/ internasional untuk beberapa cabang olahraga antara lain: bulutangkis (4 lapangan) atau bola voli (1 lapangan) atau bola basket (1 lapangan) atau futsal (1 lapangan) atau tenis lapangan (1 lapangan) atau senam (1 lapangan) atau sepak takraw (4 lapangan).
- b. Tipe B adalah bangunan dengan ukuran efektif arena minimal mendekati panjang ± 40 m, lebar ± 25 m, tinggi di atas arena permainan $\pm 12,5$ m dan tinggi di atas zona bebas (diluar area permainan) $\pm 5,5$ m. Arena dapat difungsikan sebagai tempat pertandingan olahraga tingkat nasional/ internasional untuk beberapa cabang olahraga antara lain: bulutangkis (4 lapangan) atau bola voli (1 lapangan) atau bola basket (1 lapangan) atau futsal (1 lapangan ukuran 31 m x 16 m) atau tenis lapangan (1 lapangan) atau senam (1 lapangan) atau sepak takraw (4 lapangan).
- c. Tipe C adalah bangunan dengan ukuran efektif arena minimal mendekati panjang ± 30 m, lebar ± 20 m, tinggi di atas arena permainan ± 9 m dan tinggi di atas zona bebas (diluar area permainan) $\pm 5,5$ m. Arena dapat difungsikan sebagai tempat pertandingan olahraga tingkat lokal/daerah atau tempat latihan untuk beberapa cabang olahraga antara lain: bulutangkis (2 lapangan) atau sepaktakraw (1 lapangan). Dapat pula

¹² Peraturan Sekretaris Kementerian Pemuda dan Olahraga Nomor 145 Tahun 2016

digunakan untuk latihan bola voli (1 lapangan rekreasi) atau bola basket (1 lapangan rekreasi) atau latihan futsal (1 lapangan rekreasi)

- d. Tipe D adalah bangunan dengan ukuran efektif arena minimal mendekati panjang ± 20 m, lebar ± 15 m, tinggi diatas arena permainan ± 9 m dan tinggi diatas zona bebas (diluar area permainan) $\pm 5,5$ m.

Tabel 2. 1 Kebutuhan Ruang Olahraga menurut Tipenya

| NO | NAMA RUANGAN | TIPE RUANG | | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------|------------|-----|-------|--------|----|-------|--------|----|-----|--------|----|-----|
| | | TIPE A | | | TIPE B | | | TIPE C | | | TIPE D | | |
| | | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 | m2 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 1 | Tempat Parkir | | | 3.000 | | | 1.000 | | | 400 | | | 400 |
| 2 | Arena | 50 | 40 | 2.000 | 40 | 25 | 1.000 | 30 | 20 | 600 | 20 | 15 | 300 |
| 3 | Ruang Ganti Pemain | | | | | | | | | | | | |
| a. | Toilet Penonton | 2 | 3 | 6 | 2 | 3 | 6 | 2 | 3 | 6 | | | |
| b. | Km/wc | 4 | 3 | 12 | 4 | 3 | 12 | 2 | 3 | 6 | | | |
| c. | Ruang Shower | 4 | 3 | 12 | 4 | 3 | 12 | 2 | 3 | 6 | | | |
| d. | R.Penyimpanan | 2 | 12 | 24 | 2 | 12 | 24 | 2 | 12 | 24 | | | |
| e. | Diffable Service | 2 | 9 | 18 | 2 | 9 | 18 | 2 | 9 | 18 | | | |
| 4 | Ruang Ganti Pelatih | | | | | | | | | | | | |
| a | Toilet | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| b | Km/wc | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| c | R.Shower | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| d | R.Penyimpanan | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | |
| 5 | Ruang Ganti Wasit | | | | | | | | | | | | |
| a | Toilet | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| b | Km/wc | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| c | R.Shower | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| d | R.Penyimpanan | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | |
| 6 | Ruang Massage dan fisioterapi | | | | | | | | | | | | |
| a | R.Massage | 2 | 6 | 12 | 2 | 6 | 12 | | | | | | |
| b | Toilet | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| c | Km/wc | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| 7 | Ruang Medis | | | | | | | | | | | | |
| a | R.Pemeriksaan | 2 | 7 | 14 | 2 | 7 | 14 | 2 | 7 | 14 | | | |
| b | Toilet | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | |
| c | Km/wc | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | |
| 8 | Ruang Test Doping | | | | | | | | | | | | |
| a | R.Pemeriksaan | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | |
| b | Toilet | 1 | 3 | 3 | 1 | 3 | 3 | | | | | | |
| c | Km/wc | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | |
| d | R.Tunggu | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | |
| 9 | Ruang Pemanasan | | | | | | | | | | | | |
| a | R.Pemanasan | 1 | 80 | 80 | 1 | 40 | 40 | | | | | | |
| 10 | Ruang Latihan Beban | | | | | | | | | | | | |
| a | R.Latihan Beban | 1 | 160 | 160 | 1 | 80 | 80 | | | | | | |
| 11 | Ruang Rehat Pemain | | | | | | | | | | | | |
| a | Player's Lounge | 1 | 60 | 60 | 1 | 40 | 40 | 1 | 20 | 20 | | | |
| 12 | Ruang Pengelola Kegiatan | | | | | | | | | | | | |
| a | R.Manajer | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | |
| b | R.Sekretariat | 1 | 18 | 18 | 1 | 18 | 18 | | | | | | |
| c | R.Pengawas Pertandingan | 1 | 18 | 18 | 1 | 18 | 18 | | | | | | |
| d | R.Wasit | 1 | 18 | 18 | 1 | 18 | 18 | | | | | | |
| e | R.Serbaguna/ Rapat | 1 | 50 | 50 | 1 | 30 | 30 | | | | | | |
| f | R.Gudang Perlengkapan | 1 | 120 | 120 | 1 | 60 | 60 | | | | | | |
| 13 | Ruang Media | | | | | | | | | | | | |
| a | R.Kerja Media | 1 | 25 | 25 | 1 | 25 | 25 | | | | | | |
| b | R.Konferensi Pers | 1 | 50 | 50 | 1 | 50 | 50 | | | | | | |
| c | Toilet | 2 | 3 | 6 | 2 | 3 | 6 | | | | | | |
| d | Km/wc | 2 | 3 | 6 | 2 | 3 | 6 | | | | | | |
| e | Lounge | 1 | 40 | 40 | 1 | 40 | 40 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------------------|---------------------------|--------------------|--------------|------|--------------------|--------------|------|--------------------|--------------|-----|--------------------|------------|----|--|--|--|--|--|
| 14 | Ruang Control | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | R. Sound System | 1 | 6 | 6 | 1 | 6 | 6 | | | | | | | | | | | |
| | b | R. Lighting System | 1 | 6 | 6 | 1 | 6 | 6 | | | | | | | | | | | |
| | c | R. Scoringboard | 1 | 6 | 6 | 1 | 6 | 6 | | | | | | | | | | | |
| | d | R.CCTV | 1 | 6 | 6 | 1 | 6 | 6 | | | | | | | | | | | |
| 15 | Ruang Mekanikal Elektrikal | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | R.Panel dan trafo | 1 | 6 | 6 | 1 | 6 | 6 | | | | | | | | | | | |
| | b | R.Pompa dan Genzet | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | | | | | | |
| 16 | Ruang Pemeliharaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | R.Pemeliharaan | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | | | | | | |
| | b | Gudang Pemeliharaan | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | | | | | | |
| 17 | Ruang Fungsional | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | R.Intemet | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | | | | | | |
| | b | R.Sport Shop | 4 | 9 | 36 | 4 | 9 | 36 | | | | | | | | | | | |
| 18 | Ruang Pos Keamanan | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | Pos Jaga | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | | | | | | |
| 19 | Ruang VIP | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | Lobby VIP | 1 | 12 | 12 | 1 | 12 | 12 | | | | | | | | | | | |
| | b | Toilet | 2 | 4 | 8 | 2 | 4 | 8 | | | | | | | | | | | |
| | c | Km'wc | 2 | 4 | 8 | 2 | 4 | 8 | | | | | | | | | | | |
| | d | Lounge | 1 | 12 | 12 | 1 | 12 | 12 | | | | | | | | | | | |
| | e | Pantry | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 | 4 | | | | | | | | | | | |
| | f | R.Tunggu | 1 | 20 | 20 | 1 | 20 | 20 | | | | | | | | | | | |
| | g | R.Ibadah | 1 | 9 | 9 | 1 | 9 | 9 | | | | | | | | | | | |
| 20 | Ruang Penonton | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | Tribun VIP | 0,54 | 50 | 27 | 0,54 | 30 | 16,2 | | | | | | | | | | | |
| | b | Selasar Tribun VIP | 27 | 0,3 | 8,1 | 16,2 | 0,3 | 4,86 | | | | | | | | | | | |
| | c | Tribun Umum | 0,4 | 3000 | 1200 | 0,4 | 1000 | 400 | 0,4 | 500 | 200 | | | | | | | | |
| | d | Selasar Tribun Umum | 1200 | 0,3 | 360 | 400 | 0,3 | 120 | 200 | 0,3 | 60 | | | | | | | | |
| | e | Toilet Penonton | 15 | 3 | 45 | 5 | 3 | 15 | 2,5 | 3 | 7,5 | 2 | 3 | 6 | | | | | |
| | f | R.Ibadah | 1 | 50 | 50 | 1 | 50 | 50 | 1 | 30 | 30 | 1 | 30 | 30 | | | | | |
| 21 | Ruang Fasum Lainnya | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a | R.Penjualan Tiket | 10 | 3 | 30 | 10 | 3 | 30 | 2 | 3 | 6 | | | | | | | | |
| | b | R.Penjualan Makanan+Minum | 10 | 6 | 60 | 10 | 6 | 60 | 2 | 6 | 12 | | | | | | | | |
| | c | R.Service Difable | 2 | 9 | 18 | 2 | 9 | 18 | 1 | 9 | 9 | | | | | | | | |
| | TOTAL LUAS RUANGAN | | TOTAL | 4.818 | | TOTAL | 2.514 | | TOTAL | 1.025 | | TOTAL | 338 | | | | | | |
| | TOTAL LUAS ARENA UTAMA | | ARENA UTAMA | 2.000 | | ARENA UTAMA | 1.000 | | ARENA UTAMA | 600 | | ARENA UTAMA | 300 | | | | | | |
| | TOTAL LUAS RUANG PENDUKUNG | | PENDUKUNG | 2.818 | | PENDUKUNG | 1.514 | | PENDUKUNG | 425 | | PENDUKUNG | 38 | | | | | | |

Sumber: Peraturan Sekretaris Kementerian Pemuda dan Olahraga Nomor 145 Tahun 2016

Susunan kepengurusan dari fasilitas olahraga minimal terdiri dari lima orang personil, yaitu

- Ketua
- Sekretaris
- Bendahara
- 2 (dua orang anggota)

2.2 Tinjauan Preseden

2.2.1 *Game Streetmekka Aalborg*

- Informasi Proyek



Gambar 2. 3 Eksterior *Game Streetmekka Aalborg*

Sumber: <https://www.archdaily.com/914863/game-streetmekka-aalborg-jaja-architects>

| | |
|--------------|------------------------|
| Arsitek | : JAJA Architects |
| Lokasi | : Aalborg, Denmark |
| Luas Area | : 2.500 m ² |
| Tahun Proyek | : 2018 |

Game Streetmekka Aalborg adalah sebuah fasilitas olahraga untuk umum yang dulunya merupakan sebuah laboratorium yang terletak di Eternitten. Bangunan yang sudah berdiri sejak 1963 ini menjadi saksi sejarah industri lingkungan sekitar dan mulai tenggelam budaya jalanan kota.

Dengan fasilitas yang ada, tujuan yang ingin dicapai adalah melestarikan industri dan menghasikan lingkungan yang mengundang penggunaanya untuk bermain dan bereksperimen dengan metode baru sehingga menciptakan interaksi sosial ataupun kejadian yang tidak terduga. Sesuai dengan tujuan di masa lalu, fasilitas ini diharapkan menjadi laboratorium berjalan yang selalu berkembang dan dinamis.

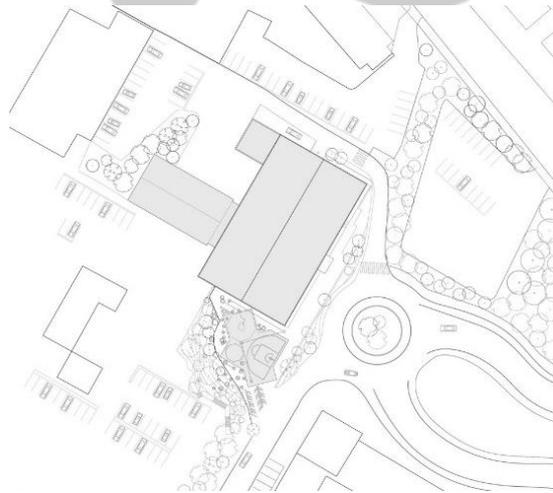
- Konsep Desain



Gambar 2. 4 Kegiatan di *Game Streetmekka Aalborg*
Sumber: <https://www.archdaily.com/914863/game-streetmekka-aalborg-jaja-architects>

Konsep utama dari fasilitas ini adalah menggabungkan sifat informal kegiatan jalanan ke dalam eksisting bangunan yang ada sehingga menciptakan eksperimen spasial yang menghubungkan banyak kegiatan. Daripada memisahkan kegiatan-kegiatan jalanan berdasarkan kategori, fasilitas ini mendorong adanya aktivitas spontan dari penggabungan fasilitas yang ada.

- Desain Bangunan



Gambar 2. 5 Situasi *Game Streetmekka Aalborg*
Sumber: <https://www.archdaily.com/914863/game-streetmekka-aalborg-jaja-architects>

Bangunan eksisting terdiri dari dua bagian dengan fungsi yang berbeda, yaitu aula dan bagian sayap. Desain aslinya mencerminkan tujuan industri pada masa lalu yang secara alami menghasilkan ruang yang berbeda sesuai potensi yang ada. Dengan pendekatan pragmatis, aula digunakan untuk kegiatan yang memerlukan area yang luas seperti parkur, basket atau sepak bola jalanan, sedangkan untuk mewadahi kegiatan yang tidak memerlukan pergerakan yang luas, bagian sayap menjadi tempat yang cocok. Area ruang luar digunakan untuk kegiatan olahraga jalanan sekaligus dapat menikmati pemandangan kota.

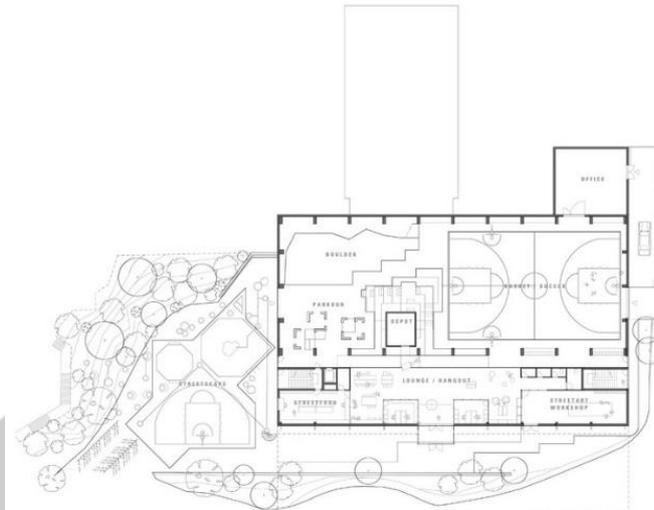
Fasad bangunan didominasi oleh baja yang kaca yang merupakan sifat khas laboratorium. Dinding bangunan digunakan untuk mural yang mewakili kegiatan jalanan dan salah satu cara untuk mewadahi kegiatan mural. Kaca digunakan untuk pencahayaan alami serta menciptakan interaksi visual dari penduduk kota ke dalam ruang maupun sebaliknya.

Material pembentuk bangunan dibiarkan terekspos untuk menciptakan suasana yang lebih alami. Lantainya menggunakan beton yang dilapisi dengan material tambahan sesuai dengan fungsi kegiatan yang ada. Sistem-sistem pemipaan dibiarkan terekspos.

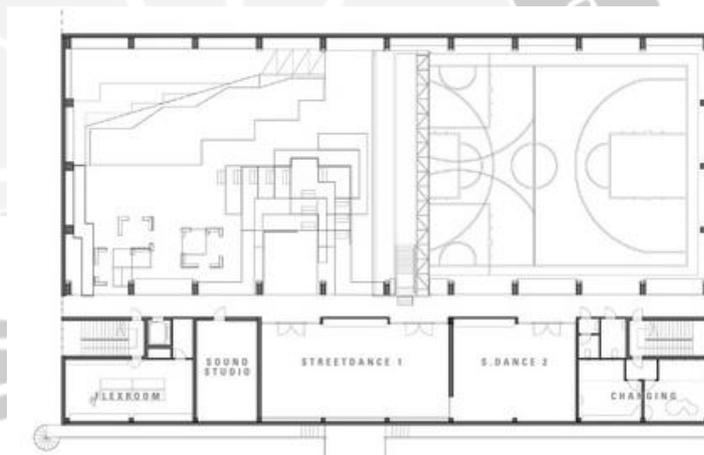


Gambar 2. 6 Perspektif Eksterior *Game Streetmekka Aalborg*
Sumber: [https://www.archdaily.com/914863/
game-streetmekka-aalborg-jaja-architects](https://www.archdaily.com/914863/game-streetmekka-aalborg-jaja-architects)

- Fasilitas



Gambar 2. 7 Denah Lantai Dasar *Game Streetmekka Aalborg*
 Sumber: <https://www.archdaily.com/914863/game-streetmekka-aalborg-jaja-architects>



Gambar 2. 8 Denah Lantai atas *Game Streetmekka Aalborg*
 Sumber: <https://www.archdaily.com/914863/game-streetmekka-aalborg-jaja-architects>

Pada ruang luar terdapat fasilitas olahraga seperti parkur dan lapangan basket agar pengguna dapat merasakan permainan yang lebih santai sambil berinteraksi dengan alam luar. Pada lantai dasar terdapat lapangan basket dan sepak bola, area parkur, area istirahat, area workshop, area makanan, lounge dan area boulder. Pada lantai satu terdapat area refleksi, studio musik, area tari, dan ruang ganti.

2.2.2 Sport Center in Neudorf

- Informasi Proyek



Gambar 2. 9 Eksterior *Sport Center in Neudorf*
Sumber: <https://www.archdaily.com/779844/sports-center-in-neudorf-atelier-zundel-cristea>

Arsitek : Atelier Zündel Cristea

Lokasi : Strasbourg, Perancis

Luas Area : 4290 m²

Tahun Proyek : 2014

Kota Strasbourg sedang dalam masa pembangunan kembali untuk mengisi kekosongan yang memisahkan pusat kota dan lingkungan selatannya. Proyek ini secara khusus mengeksplorasi lokasi tapak dan lansekap. Proyek ini mengusulkan kepadatan yang merata sebagai alternatif dari penyebaran area perumahan dan fasilitas di pinggir kota.

- Konsep Desain

Menggunakan desain kontemporer dan mempertimbangkan konteks lingkungan sekitar sebagai langkah untuk membawa pemerataan untuk daerah pinggiran kota. Desain bangunan juga memperhatikan skala bangunan sehingga tampak mengesankan dan menarik perhatian penduduk.

- Desain Bangunan



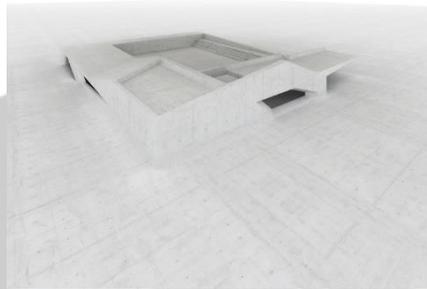
Gambar 2. 10 Perspektif *Sport Center in Neudorf*
Sumber: <https://www.archdaily.com/779844/sports-center-in-neudorf-atelier-zundel-cristea>

Bangunan ini mempunyai bentuk geometri yang ketat namun tidak kaku dan tetap memperlihatkan sisi kontemporeranya. Dominasi kaca sebagai bentuk interaksi visual antara dalam bangunan dan luar bangunan. Hal ini juga sebagai respon dari peraturan perencanaan kota. Aula olahraga turun dua meter untuk mengurangi volume bangunan yang dapat dilihat dari luar.

Menggunakan material yang terbaharukan dan berkelanjutan, yaitu kayu. Menggunakan lantai beton pada aula olahraga, stan, ruang ganti, lobi, dan kafetaria. Metode konstruksi ini menampakkan secara jelas perbedaan eksterior dan interior bangunan. Menggunakan lantai beton pada aula olahraga karena akan digunakan oleh banyak anggota masyarakat dengan berbagai kegiatan.

Bangunan ini mempunyai dua pintu masuk. Yang pertama pada lantai dasar yang menghubungkan ruang luar dan aula utama, pintu ini digunakan untuk masyarakat umum. Yang kedua disediakan khusus untuk klub atau kelompok, untuk memasukan peralatan olahraga atau pemeliharaan. Keduanya dapat diakses dengan kendaraan.

Terdapat ruang khusus yang tidak dapat diakses oleh publik. Pada area ini terdapat ruang-ruang servis seperti ruang pemanas dan pendingin udara. Dapat diakses melalui sisi utara bangunan, tepatnya diantara lobi dan mezzanine diatas ruang ganti olahraga.



Gambar 2. 11 Struktur Fasad *Sport Center in Neudorf*
Sumber: <https://www.archdaily.com/779844/sports-center-in-neudorf-atelier-zundel-cristea>

Fasad menggunakan panel beton prafabrikasi pada lapisan terluar. Di belakang lapisan beton terdapat tiang kayu yang diperkuat dengan baja sebagai kolom struktural. Kolom struktural diletakkan dengan interval 1,6 meter. Dengan begini maka akan terbentuk irama yang teratur pada fasad dan menciptakan dinding yang transparan. Diantara kolom, pelingkup bangunan terdiri dari panel kaca pada bagian bawah dan bagian atas diisi dengan panel kayu berinsulasi sehingga memberikan pencahayaan dari sisi-sisi dinding bangunan.



Gambar 2. 12 Plafon *Sport Center in Neudorf*
Sumber: Sumber: <https://www.archdaily.com/779844/sports-center-in-neudorf-atelier-zundel-cristea>



Gambar 2. 13 Panel Fasad *Sport Center in Neudorf*
Sumber: <https://www.archdaily.com/779844/sports-center-in-neudorf-atelier-zundel-cristea>

Bangunan ini memiliki efisiensi yang cukup dalam hal penghematan energi. Salah satunya dengan menggunakan pencahayaan alami yang maksimal pada aula olahraga dan ventilasi alami yang memberikan sirkulasi udara yang baik pada aula olahraga untuk menjaga kenyamanan termal ruangan.

- Fasilitas



Gambar 2. 14 Aula Olahraga Sport Center in Neudorf
Sumber: <https://www.archdaily.com/779844/sports-center-in-neudorf-atelier-zundel-cristea>

Menyediakan ruang aula olahraga, tribun penonton, stan, ruang ganti, lobi, kafetaria, gudang peralatan yang dapat diakses oleh masyarakat semua golongan.

BAB III

TINJAUAN KAWASAN KOTA KEDIRI

3.1 Tinjauan Kota Kediri

Kota Kediri adalah salah satu kota berkembang yang berada di Jawa Timur. Kota Kediri adalah kota terbesar ketiga setelah Surabaya dan Malang. Kota Kediri dikenal sebagai pusat perdagangan utama gula dan industry roko terbesar di Indonesia. Pada tahun 2010, kota Kediri meraih peringkat pertama sebagai *Most Recommended City for Investment*. Kota Kediri merupakan ibukota dari Karesidenan Kediri yang terdiri dari beberapa kota dan kabupaten yaitu kabupaten Kediri, Nganjuk, Tulungagung, Blitar, dan Trenggalek.

3.1.1 Kondisi Geografis



Gambar 3. 1 Peta Kota Kediri
Sumber: <https://bappeda.kedirikota.go.id/>

Secara astronomis, Kota Kediri terletak pada $7^{\circ}45'$ - $7^{\circ}55'$ Lintang Selatan dan $111^{\circ}05'$ - $112^{\circ}03'$ Bujur Timur. Kota Kediri berjarak 128 km dari Surabaya, berada di sebelah tenggara kota Surabaya dan di timur kota Malang. Kota Kediri terletak di jalur lintasan Surabaya-Tulungagung, Blitar-Nganjuk, dan Kabupaten Kediri-Ngajuk sehingga letak Kota Kediri termasuk pada posisi yang strategis. Kota Kediri menjadi *point of interest* atau pusat pertumbuhan bagi daerah *hinterland* disekitarnya.

Berdasarkan posisi geografis, Kota Kediri dikelilingi oleh wilayah Kabupaten Kediri dengan batas-batas:

- Utara : Kecamatan Gampengrejo
- Selatan : Kecamatan Kandat dan Ngadiluwih
- Barat : Kecamatan Grogol dan Semen
- Timur : Kecamatan Wates dan Gurah

3.1.2 Kondisi Administratif

Tabel 3. 1 Pembagian Wilayah Kota Kediri

| | Ibukota Kecamatan | Luas Wilayah | Jumlah Kelurahan |
|---------------------|-------------------|-----------------------|------------------|
| Kecamatan Mojoroto | Bandar Lor | 24,60 km ² | 14 |
| Kecamatan Kota | Banjaran | 14,90 km ² | 17 |
| Kecamatan Pesantren | Bangsals | 23,90 km ² | 15 |

Sumber: Kediri Dalam Angka 2019

Kota Kediri terbagi menjadi tiga kecamatan yaitu Kecamatan Mojoroto, Kota, dan Pesantren dengan total wilayah luas 63,40 km² dan memiliki 46 kelurahan. Kecamatan Mojoroto memiliki luas wilayah sebesar 24,60 km² yang terbagi menjadi 14 kelurahan. Kecamatan Kota memiliki luas wilayah sebesar 14,90 km² yang terbagi menjadi 17 kelurahan. Kecamatan Pesantren memiliki luas wilayah sebesar 23,90 km² yang terbagi menjadi 15 kelurahan.

Kantor Walikota Kediri berada di Jalan Basuki Rachmat no 15 Kecamatan Kota. Jarak masing-masing ibukota kecamatan ke kantor walikota adalah 1,5 km dari Kecamatan Mojoroto, 2,1 km dari Kecamatan Kota dan 5,8 km dari Kecamatan Pesantren.

Tabel 3. 2 Perbandingan Jumlah RW dan RT Kota Kediri

| Kecamatan | Rukun Warga | | Rukun Tetangga | |
|--------------------|-------------|------------|----------------|-------------|
| | 2017 | 2018 | 2017 | 2018 |
| Mojoroto | 97 | 100 | 472 | 492 |
| Kota | 99 | 101 | 478 | 489 |
| Pesantren | 129 | 129 | 497 | 497 |
| Kota Kediri | 325 | 330 | 1447 | 1478 |

Sumber: Kediri Dalam Angka 2019

Pada tahun 2017, Kota Kediri memiliki 325 RW dan 1447 RT, sedangkan pada tahun 2018, jumlah RW meningkat menjadi 330 dan memiliki 1478 RT. Perubahan RW dan RT tidak terjadi di Kecamatan Pesantren. Hal ini terjadi karena pertumbuhan penduduk kota dan lebih banyak penduduk masuk ke kota Kediri daripada keluar dari kota Kediri, khususnya di Kecamatan Mojojoto dan Kota.

3.1.3 Kondisi Topografi

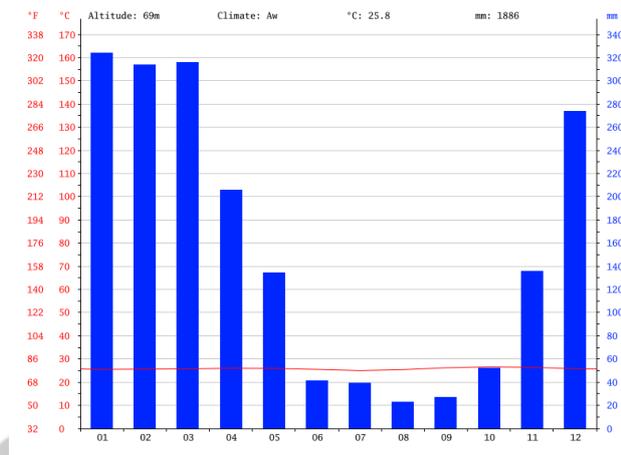
Kondisi topografi Kota Kediri relatif datar dengan ketinggian rata-rata 67 meter di atas permukaan laut, termasuk dalam kemiringan lereng 0-40%. Sebagian besar wilayah kota Kediri (90,49%) adalah dataran dengan kemiringan lereng 0-2%. Wilayah kota Kediri yang memiliki kemiringan lereng 15-40% berada di Kawasan Gunung Maskumambang (300 meter) dan Gunung Klotok (472 meter) di bagian barat Kecamatan Mojojoto.

Kota Kediri terbelah menjadi wilayah barat dan wilayah timur. Wilayah barat adalah kecamatan Mojojoto, sedangkan wilayah timur adalah Kecamatan Kota dan Pesantren. Pembelah kota Kediri adalah Sungai Brantas yang mengalir dari arah utara ke selatan sepanjang 7 km.

3.1.4 Kondisi Klimatologi

Menurut klasifikasi iklim Koppen, Kota Kediri memiliki iklim jenis hujan tropis tipe savanna. Iklim ini memiliki musim kering yang panjang, jumlah hujan bulan basah tidak lebih banyak dari bulan kering. Tidak banyak jenis tumbuhan yang dapat tumbuh di iklim ini.

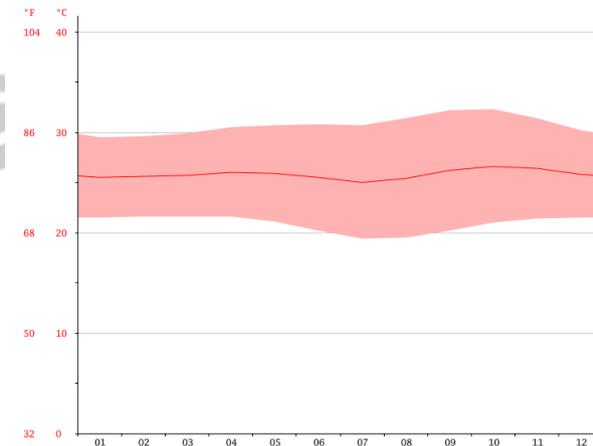
Grafik 3. 1 Curah Hujan Kota Kediri



Sumber: <https://en.climate-data.org/asia/indonesia/east-java/kediri-4855/>

Kota Kediri memiliki curah hujan sebesar 1886 mm. Curah hujan tinggi terjadi mulai bulan Desember hingga Maret. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Januari, sebesar 324 mm. Curah hujan terendah terjadi pada bulan Agustus, sebesar 23 mm.

Grafik 3. 2 Suhu Bulanan Kota Kediri



Sumber: <https://en.climate-data.org/asia/indonesia/east-java/kediri-4855/>

Suhu rata-rata Kota Kediri adalah 25,8 °C. Bulan dengan suhu rata-rata tertinggi terjadi pada bulan Oktober dengan suhu sebesar 26,6 °C, sedangkan bulan dengan suhu rata-rata terendah terjadi pada bulan Juli dengan suhu sebesar 25,0 °C

3.1.5 Kondisi Demografi

Jumlah penduduk kota Kediri pada tahun 2018 adalah 285.582 jiwa yang terdiri atas 142.292 jiwa penduduk laki-laki dan 143.290 jiwa penduduk perempuan. Kepadatan penduduk tahun 2018 mencapai 4.504 jiwa/km². Pertumbuhan penduduk Kota Kediri pada tahun 2018 sebesar 0,73 persen. Rasio penduduk laki-laki terhadap perempuan pada tahun 2018 sebesar 99,30. Kecamatan Kota adalah kecamatan terpadat dengan kepadatan 5.689 jiwa/km².

Tabel 3. 3 Jumlah Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin 2019

| Kelompok Umur | Laki-laki | Perempuan | Jumlah |
|---------------|-----------|-----------|---------|
| 0-4 | 11.675 | 11.277 | 22.952 |
| 5-9 | 11.226 | 10.857 | 22.083 |
| 10-14 | 10.794 | 10.193 | 20.987 |
| 15-19 | 13.005 | 13.460 | 26.465 |
| 20-24 | 13866 | 12.504 | 26.370 |
| 25-29 | 12.418 | 11.010 | 23.428 |
| 30-34 | 11.559 | 11.016 | 22.575 |
| 35-39 | 10.503 | 10.297 | 20.800 |
| 40-44 | 10.657 | 10.821 | 21.478 |
| 45-49 | 9.366 | 10.629 | 19.995 |
| 50-54 | 8.834 | 9.580 | 18.414 |
| 55-59 | 6.684 | 7.063 | 13.747 |
| 60-64 | 4.616 | 4.809 | 9.425 |
| 65+ | 7.089 | 9.774 | 16.863 |
| Total | 142.292 | 143.290 | 285.582 |

Sumber: Kediri Dalam Angka 2019

Berdasarkan tabel kelompok usia, komposisi penduduk Kota Kediri tahun 2018 terdiri atas penduduk berusia 0-14 tahun sebanyak 23,12% atau 66.022 jiwa, penduduk berusia 15-54 tahun sebanyak 62,86% atau 179.525 jiwa dan penduduk berusia 55 tahun ke atas sebanyak 14,02 % atau 40.035 jiwa.

Jumlah penduduk usia kerja tahun 2018 adalah 223.609 jiwa yang terdiri dari 65,09% atau 145.556 jiwa angkatan kerja dan 34,91% atau 78.053 jiwa bukan angkatan kerja. Lapangan perkerjaan yang paling banyak menyerap tenaga kerja adalah sektor perdagangan, rumah makan dan hotel dengan persentase sebesar 38,24%. Status pekerjaan terbesar adalah sebagai buruh/karyawan/pegawai sebesar 57,38%.

3.1.6 Kondisi Sosial dan Kesejahteraan Rakyat

Pada bidang pendidikan, angka partisipasi murni pada jenjang Pendidikan SD, SLTP dan SLTA mencapai 97,24, 83,79, dan 78,79%.

Pada bidang kesehatan, jumlah fasilitas kesehatan pada tahun 2018 meningkat. Fasilitas kesehatan telah tersebar secara merata di seluruh kecamatan. Selain fasilitas kesehatan yang memadai, kesehatan di kota Kediri ditunjang dengan tenaga kesehatan dalam jumlah yang memadai pada fasilitas kesehatan sesuai bidangnya.

Di bidang keagamaan, mayoritas penduduk kota Kediri adalah muslim dengan jumlah 91,67%. Agama dengan pemeluk terbanyak kedua adalah Kristen dengan penganut sebesar 5,64%. Lalu sebesar 2,19% menganut agama katolik dan 0,5% sisanya menganut agam Hindu, Budha, Khonghucu dan penganut kepercayaan. Jumlah masjid dan mushola adalah 259 dan 617 buah, jumlah gereja Kristen protestan sekitar 75 buah, jumlah gereja katolik 3 buah, pura 1 buah dan vihara 2 buah.

Tindak pidana selama 2018 mengalami penurunan sebanyak 47,41%. Jumlah tindak pidana hampir merata di semua kecamatan di Kota Kediri.

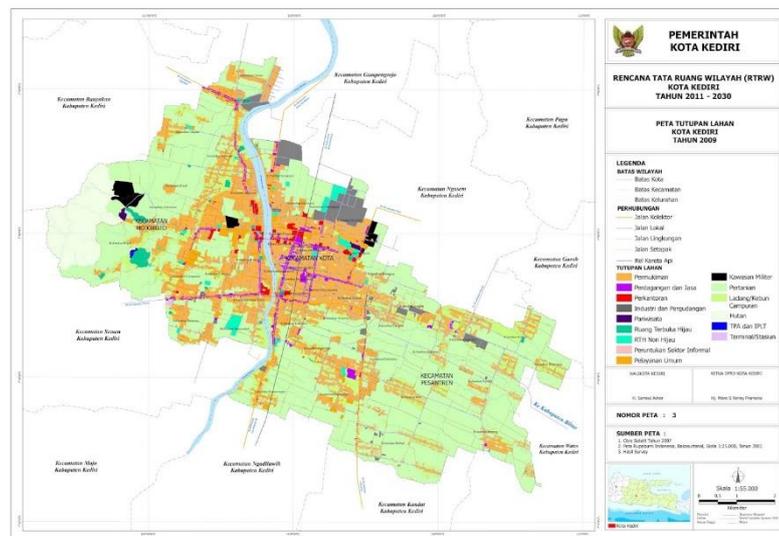
3.1.7 Bidang Olahraga

Kota Kediri memiliki segudang prestasi dibidang olahraga. Contohnya: Tim Basket Kediri, Halim, menduduki peringkat ke-6 dalam kejuaraan antar klub Asia IV di Jakarta, tim sepak bola Kediri meraih juara dalam kompetisi divisi I tahun 2002 lalu naik ke divisi utama pada tahun 2003 dan pada tahun yang sama meraih gelar Liga Indonesia, pada tahun 2006 kembali menjadi juara Liga Indonesia. Tak hanya itu banyak pemuda binaan yang mewakili Kediri dalam Pekan Olahraga Provinsi Jawa Timur tahun 2018 dan 2019 dapat membawa pulang gelar juara 3 dan 2.

Kompetisi olahraga nasional mulai melirik Kota Kediri sebagai tuan rumah dalam pertandingan penyisihan. Seperti putaran pertama babak empat besar Proliga 2019 dan kompetisi *Indonesian Basketball League*

musim 2020 menggantikan Bali. Perkembangan ini juga didukung oleh antusias masyarakat dalam menonton pertandingan olahraga dan sejarah olahraga Kota Kediri. Pemerintah Kota termotivasi untuk menjadi tuan rumah pertandingan skala nasional.

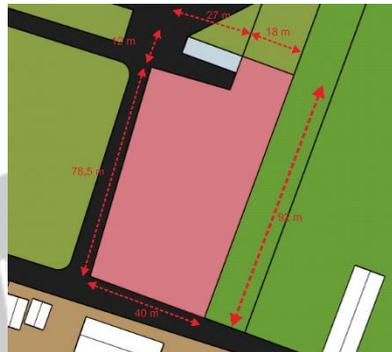
3.1.8 Tata Guna Lahan



Gambar 3. 2 Peta Penggunaan Lahan di Kota Kediri
 Sumber: <http://tatakotakediri.blogspot.com/2017/03/eksisting-penggunaan-lahan.html>

Tata guna lahan di Kota Kediri terbagi menjadi permukiman, perdagangan dan jasa, perkantoran, industry dan pergudangan, pariwisata, ruang terbuka hijau, peruntukan sector informal, pelayanan umum, kawasan militer, pertanian, lading/kebun campuran, hutan, TPA dan IPLT, serta terminal atau stasiun. Kecamatan Kota didominasi oleh area permukiman, Kecamatan Pesantren didominasi oleh area pertanian, dan kecamatan mojoroto hampir seimbang antara pertanian dan permukiman. Dominasi area permukiman berada di sepanjang sungai berantas dan dominasi area pertanian berada di kawasan tepian kota, dekat dengan perbatasan kota. Area perdagangan dan jasa tumbuh di pusat kota, berada di jalan-jalan utama kota.

Tapak berada di tenggara GOR Jayabaya dan memiliki kondisi yang gersang, belum dimanfaatkan sesuai dengan fungsi lahan. Selain itu, tapak berhadapan dengan taman besar dan bersebelahan dengan persawahan.



Gambar 3. 5 Ukuran Tapak
Sumber: Analisis Penulis

Tapak memiliki luas $3.621,61 m^2$. Sisi utara memiliki panjang 45 m, sisi timur memiliki panjang 92 m, sisi selatan memiliki panjang 40 m dan sisi barat memiliki panjang 90,5 m.

3.2.2 Peraturan Daerah



Gambar 3. 6 RDTR Tapak

Sumber: <https://www.arcgis.com/home/webmap/viewer.html>

Menurut rencana pola ruang, tapak termasuk dalam zona Sarana Pelayanan Umum Olahraga Skala Kota di Kelurahan Bandar Kidul, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri.

Dalam Perda Nomor 6 Tahun 2000 tentang Ijin Mendirikan Bangunan, bagian kedua persyaratan khusus arsitektur, pasal 29 ayat (4) disebutkan bahwa “Sepanjang tidak ditentukan lain dalam ketentuan peraturan perundangundangan yang berlaku, maka bangunan umum dapat dibangun dengan KDB maksimum 60 persen.” dan KLB 1,8.

Dalam Perda Kota Kediri nomor 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Kediri Tahun 2011-2030 paragraf 5 tentang Ruang Terbuka Hijau Pasal 35 ayat 5b bahwa “bangunan Pendidikan, kesehatan dan fasilitas umum lainnya minimal menyediakan RTH minimal 10% dari ruang terbuka yang harus disediakan.”

3.2.3 Kriteria Pemilihan Lokasi Tapak

Fasilitas Olahraga untuk Pemuda adalah fasilitas yang digunakan untuk mewadahi potensi pemuda dalam bidang olahraga sekaligus untuk mendukung pengembangan sport tourism di Kota Kediri, sehingga dalam penentuan lokasi pendirian fasilitas ini sangatlah penting.

- Aksesibilitas

Tapak memiliki lokasi yang strategis. Hal ini dikarenakan letaknya yang berdekatan dengan GOR Jayabaya, dekat dengan permukiman masyarakat serta kondisi jalan yang baik dan dapat diakses dengan kendaraan apapun. Kondisi ini akan memudahkan masyarakat yang akan berkunjung ke fasilitas ini.

- Kondisi Geografis

Kondisi tapak memiliki tanah yang rata sehingga cocok dijadikan lapangan yang cukup besar untuk berolahraga di dalam ruangan.

- Potensi Olahraga dan Rekreasi

Lokasi tapak yang berada di kawasan GOR Jayabaya berpengaruh dalam pembentukan *sport tourism* nantinya. Secara bertahap, kawasan GOR Jayabaya akan menjadi kawasan olahraga sekaligus rekreasi bagi masyarakat dalam ataupun luar kota.

BAB IV

TINJAUAN TENTANG PENDEKATAN STUDI

4.1 Pengertian Perilaku

Secara etimologis perilaku dapat diartikan sebagai tindakan manusia atau hewan yang dapat dilihat. Perilaku juga dapat diartikan sebagai rentetan kegiatan seperti berjalan-jalan, berbicara, makan, tidur, dan sebagainya. Perilaku manusia adalah seluruh aspek jasmani dan rohani manusia. Hal-hal yang mempengaruhi perilaku individu dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Leavitt (Sobur, 2010:289) terdapat tiga asumsi dalam perilaku manusia, yaitu pertama adalah pandangan tentang sebab-akibat. Pandangan menyebutkan bahwa tingkah laku manusia itu ada sebabnya, seperti tingkah laku benda-benda alam. Kedua adalah pandangan tentang arah atau tujuan. Pada pandangan ini, tingkah laku manusia tidak hanya disebabkan oleh sesuatu, tetapi juga menuju pada suatu arah. Pandangan Ketiga adalah konsep tentang motivasi. Pandangan ini memiliki makna bahwa tingkah laku dilatarbelakangi oleh suatu desakan atau keinginan.

4.1.1 Perilaku Pemuda

Pada zaman modern ini, perilaku pemuda yang sering diperhatikan pada sisi negatif. Perilaku menyimpang sering menjadi perbincangan khalayak umum. Kurangnya kontrol sosial atau pengawasan menjadi salah satu faktor yang menyebabkan penyimpangan perilaku. Penyimpangan yang muncul akan mengakibatkan permasalahan yang sering dihadapi saat ini seperti menurunnya jiwa idealisme, krisis mental dan moral. Budaya permisif dan pragmatisme semakin merebak sehingga pemuda terbentuk dalam kehidupan yang serba instan dan menjadi manusia yang anti sosial. Pemuda pada zaman ini dituntut menjadi pemuda yang memiliki moralitas, semangat juang, pendirian dan dedikasi yang tinggi untuk mendukung kemajuan bangsa.

4.2 Pendekatan Arsitektur Perilaku

4.2.1 Latar Belakang

Kepedulian akan kualitas hidup manusia membantu berkembangnya ilmu arsitektur ke permasalahan sosial. Permasalahan sosial yang awalnya tidak terlalu dibicarakan, akhirnya menjadi hal yang diperhatikan. Isu tentang kenyamanan ruang, kesesakan, rasa terisolasi, hilangnya privasi seseorang, citra budaya suatu bangunan atau kawasan adalah contoh dari masalah yang mulai dibicarakan. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, bantuan ilmu-ilmu humaniora sangat diperlukan untuk menunjang perancangan dalam bidang arsitektur.

Ilmu hubungan arsitektur perilaku dan lingkungan mendapatkan manfaat dari bantuan ilmu humaniora. Secara garis besar arsitektur lingkungan tidak berbeda dengan arsitektur lainnya. Namun ada ciri khusus yang berhubungan dengan lingkungan. Arsitektur lingkungan lebih menekankan hubungan arsitektur dengan lingkungan, baik itu lingkungan fisik, biotis dan sosial.

Di Indonesia, perkembangan ilmu arsitektur lingkungan dan perilaku masih sangat dini dan belum diminati banyak orang. Bidang ilmu ini baru mulai berkembang di Indonesia mulai tahun 1980an melalui salah seorang tokoh arsitektur lingkungan dan perilaku yaitu Profesor Amos Rapoport.

Perkembangan arsitektur lingkungan dan perilaku selanjutnya telah melibatkan para akademisi di bidang arsitektur. Banyaknya masalah yang muncul yang berhubungan dengan kualitas lingkungan di kota-kota Amerika, para arsitek diberi tantangan untuk melakukan proses perancangan yang lebih baik. Dari masalah ini, kajian arsitektur tentang lingkungan dan perilaku sangat dibutuhkan untuk pengembangan perancangan arsitektur. Terbitnya buku *Human Aspect of urban Form, Toward a Man-Environment Approach to Urban Form and Design* yang ditulis oleh Amos Rapoport pada tahun 1977 menjadi pedoman dalam perancangan untuk mewujudkan lingkungan binaan yang lebih baik dan bermakna.

Kajian arsitektur lingkungan dan perilaku ini berkaitan dengan tiga pertanyaan mendasarkan yakni:

- 1) Bagaimana manusia membentuk lingkungannya – bagaimana karakteristik individu dan masyarakat berperan dalam membentuk suatu lingkungan terbangun yang spesifik?
- 2) Bagaimana dan seberapa besar suatu lingkungan terbangun memberikan efek pada manusia – seberapa jauh perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan atau sistem setingnya?
- 3) Mekanisme-mekanisme seperti apakah yang memungkinkan berlangsungnya interaksi timbal balik antara manusia dan lingkungannya?¹³

Pertanyaan pertama berhubungan dengan manusia dan masyarakat mempunyai karakter yang berbeda, hal ini dapat dilihat dari perbedaan gaya hidup dan sistem nilai yang dianut. Perbedaan ini mempunyai pengaruh besar bagaimana sebuah dirancangan dan dibentuk. Pertanyaan kedua selanjutnya berkaitan dengan bagaimana lingkungan membentuk atau mempengaruhi perilaku manusia. Unsur-unsur fisik apa yang menyebabkan manusia berperilaku berbeda dalam suatu seting tertentu. Sedangkan pertanyaan ketiga berkaitan dengan bagaimana interaksi antara manusia dengan lingkungan dapat terjadi. Hubungan antara manusia dan lingkungan bukan bersifat mekanistik saja. Hubungan ini penuh arti, symbol dan norma yang harus dipahami agar pembentukan lingkungan selanjutnya tidak membuat dehumanisasi yang sedang berlangsung.

4.2.2 Perilaku Sebagai Pendekatan

Pendekatan perilaku menekankan pada keterkaitan yang dialektik antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang menghuni atau memanfaatkan ruang tersebut. Pendekatan ini menekankan perlunya memahami perilaku manusia atau masyarakat (yang berbeda-beda setiap daerah) dalam memanfaatkan ruang. Ruang dalam pendekatan ini dilihat

¹³ Haryadi (2006:5)

mempunyai arti dan nilai yang beragam, tergantung tingkat kognisi dan apresiasi individu yang memanfaatkan ruang tersebut. Dengan kata lain, pendekatan ini melihat bahwa aspek-aspek norma, kultur, psikologi masyarakat yang berbeda akan menghasilkan konsep dan wujud ruang yang berbeda (Rapoport, 1969). Karena penekanannya lebih pada interaksi manusia dan ruang, pendekatan ini cenderung menggunakan istilah *setting* daripada ruang.

Secara konseptual, pendekatan perilaku menekankan bahwa manusia adalah makhluk berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan. Konsep ini menyakini bahwa interaksi antara manusia dan lingkungan tidak dapat diinterpretasikan secara sederhana dan mekanistik, melainkan kompleks dan cenderung dilihat sebagai sesuatu yang probabilistik. Di dalam interaksi yang kompleks ini, pendekatan perilaku memperkenalkan apa yang disebut proses kognitif yaitu proses mental dimana individu mendapatkan, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuannya untuk memberi arti dan makna terhadap ruang yang digunakan. Pendekatan perilaku berkembang dari disiplin psikologi lingkungan yang dipelopori oleh Roger Barker (1969) dengan *ecological psychology*. Prinsip yang digunakan Barker adalah pentingnya proses-proses psikologis yang memediasi hubungan antara manusia dan lingkungan.

Sebagai pendekatan yang digunakan dalam bidang psikologi lingkungan, hubungan antara lingkungan dan perilaku adalah hal yang kompleks dan tidak cukup dijelaskan melalui *environmental determinism*. Menurut Stokols (1977), kerangka studi yang merupakan perkawinan antara pendekatan *ecological psychology* dan *environmental psychology*.

Tabel 4. 1 Substandi dan Unit Analisis dari Kajian Perilaku dan Lingkungan

Antecedents of behavior (hal-hal yang mempengaruhi perilaku)

| Tingkatan analisis perilaku | Pengaruh | Proses Intrapersonal | | Dimensi Lingkungan | | |
|-----------------------------|----------|----------------------|----------------------|--------------------|---------------------------------------|-------------------|
| | | Proses Fisiologis | Proses Psikologis | Lingkungan Fisik | Lingkungan Sosial | Lingkungan Budaya |
| Mikro | | | Psikologi Lingkungan | | | |
| Menengah | | | Psikologi Ekologi | | | |
| Makro | | | | | Ekologi Lingkungan Ekologi Manusia | |

Sumber: Stokols, Daniel, 1977

Sumber: Haryadi

Dalam tabel tersebut ada tiga tingkatan kajian atau analisis yang dapat dilakukan dalam studi arsitektur lingkungan dan perilaku, yaitu pada tingkat mikro, menengah dan makro. Tingkat mikro digunakan jika berhadapan dengan perilaku individu-individu dalam sistem setting tertentu. Tingkat menengah digunakan jika menganalisis perilaku kelompok-kelompok kecil dalam setting tertentu, seperti satu unit organisasi kerja dalam suatu kantor. Tingkat makro berkaitan dengan analisis perilaku masyarakat banyak dalam setting yang luas, seperti satu lingkungan desa atau perkotaan. Tabel diatas juga menjelaskan dimensi-dimensi personal dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Keduanya faktor tersebut akan mempengaruhi respon individu terhadap stimuli lingkungan yang muncul. Sedangkan, dimensi lingkungan dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu lingkungan fisik, lingkungan sosial dan lingkungan kultural. Ketiga lingkungan tersebut akan memberikan pengaruh terhadap proses hubungan atau kaitan antara perilaku dan arsitektur lingkungan.

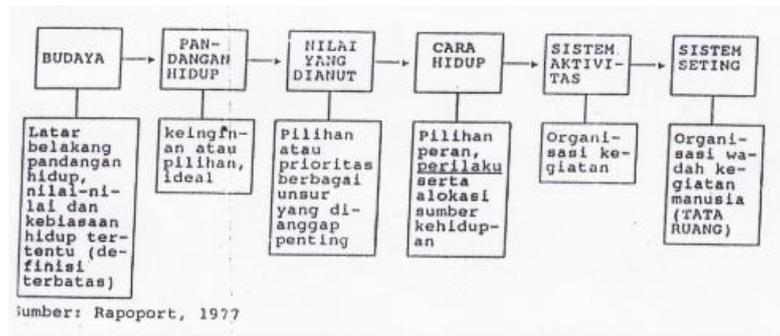
Secara umum, dapat disimpulkan bahwa pendekatan studi perilaku mulai mendapatkan momentum ketika beberapa disiplin ilmu, terutama psikologi, geografi, sosial, dan perancangan secara kolektif bekerja sama dan saling berbagi pengetahuan untuk menguak misteri dan kompleksitas hubungan antara lingkungan dan perilaku. Dengan kata lain, studi arsitektur lingkungan dan perilaku berkembang menjadi bidang kajian yang interdisiplin, dimana beberapa disiplin ilmu secara holistic dipakai

untuk memahami interaksi manusia dan lingkungannya, Kajian arsitektur lingkungan dan perilaku dengan demikian adalah integrasi yang tak terpisahkan antara riset, teori dan aplikasi. Artinya arsitektur lingkungan dan perilaku harus berorientasi sekaligus pada pengembangan teori serta pemecahan persoalan lingkungan dan masyarakat yang nyata.

Kerangka Studi Perilaku

Pada dasarnya, kerangka pendekatan studi perilaku menekankan bahwa latar belakang manusia seperti pandangan hidup, kepercayaan, nilai-nilai dan norma-norma yang dipegang akan menentukan perilaku seseorang yang tercermin dalam cara hidup dan peran yang dipilihnya di masyarakat. Konteks budaya dan sosial akan menentukan sistem aktivitas atau kegiatan manusia. Cara hidup dan sistem kegiatan akan menentukan macam dan wadah bagi kegiatan tersebut. Wadah tersebut adalah ruang-ruang yang saling berhubungan dalam satu sistem tata ruang dan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan. Kerangka pendekatan ruang dari aspek perilaku menekankan pada faktor human agency yakni keputusan setiap individu manusia atau sekelompok manusia untuk merumuskan pandangan-pandangan terhadap dunia, merumuskan nilai-nilai kehidupan yang diyakini bersama menjabarkannya dalam kebiasaan hidup sehari-hari yang tertuang dalam sistem kegiatan dan wadah ruangnya (sistem setting). Dengan kata lain, motif-motif aktivitas manusia tidak sekadar dapat dipahami secara mekanistik sebagai respon terhadap stimuli-stimuli ekonomis atau biologis saja, melainkan mengandung makna dan simbol yang telah disepakati antar kelompok-kelompok manusia tertentu. Pendekatan ini menegaskan bahwa aspek psikologis manusia dan kultur suatu masyarakat akan menentukan bentuk aktivitas dan wadahnya.

.Diagram 4. 1 Hubungan antara Budaya, Perilaku, Sistem Aktivitas dan Sistem Setting.



Sumber: Haryadi,

Dalam gambar diatas, kegiatan didefinisikan sebagai apa yang dikerjakan oleh individu pada jarak waktu tertentu. Kegiatan selalu mengandung empat hal pokok, yaitu pelaku, macam kegiatan, tempat dan waktu berlangsungnya kegiatan. Secara konseptual, sebuah kegiatan dapat terdiri dari sub-sub kegiatan yang saling berhubungan sehingga terbentuk sistem kegiatan. Contohnya seperti kegiatan memasak, kegiatan ini terdiri dari beberapa sub kegiatan seperti mencuci bahan mentah, meracik bahan dan sebagainya. Selanjutnya, setiap sistem kegiatan terdiri dari beberapa hal seperti esensinya, cara melakukan kegiatan tersebut, kegiatan sampingannya dan arti simbolis kegiatan memasak tersebut. Dua hal pertama termasuk unsur manifes kegiatan, sedangkan dua hal berikutnya adalah unsur simbolik atau latennya. Dalam kelompok manusia yang berbeda-beda, unsur simbolik atau laten inilah yang biasa membedakan warna dari suatu kegiatan. Hakikat studi arsitektur lingkungan dan perilaku sebenarnya untuk memahami aspek manifes serta laten suatu kejadian.

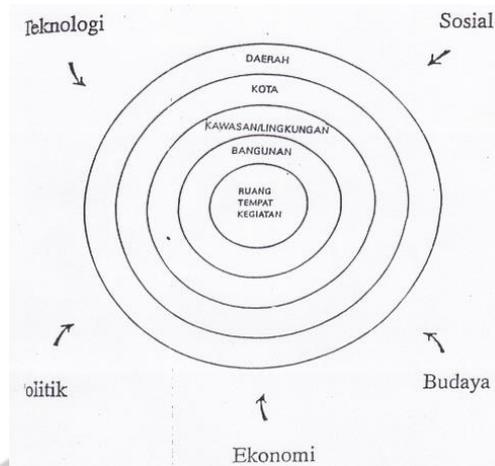
4.2.3 Beberapa Aspek Dalam Kajian Arsitektur Lingkungan dan Perilaku

Ada dua kategori umum yang membedakan proses terbentuknya lingkungan serta unsur-unsur yang dominan di dalamnya. Dua kategori umum lingkungan tersebut adalah lingkungan alami (*natural environment*) dan lingkungan binaan (*built environment*). Lingkungan alami adalah suatu lingkungan yang belum banyak dirancang dan

dibentuk oleh manusia, sedangkan lingkungan binaan adalah lingkungan yang dibentuk atau telah mendapat banyak intervensi dari manusia. Kedua lingkungan ini tidak bisa dipisahkan sepenuhnya meski memiliki karakter dasar yang berbeda. Kedua lingkungan harus dilihat sebagai suatu keberlanjutan yang saling berhubungan. Dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku, fokus perhatian diberikan pada lingkungan binaan daripada lingkungan alami karena manusia lebih banyak menghabiskan waktu di lingkungan binaan seperti kamar atau rumah tinggal. Dengan kata lain, studi-studi dalam arsitektur lingkungan dan perilaku lebih melihat pola-pola perilaku manusia di lingkungan yang mereka bentuk dan gunakan.

Lingkungan binaan adalah sistem yang dibentuk oleh sub-sub sistem. Sub sistem sangatlah beragam dalam kaitannya dengan luasan, fungsi dan tingkat aktivitas yang terjadi serta interaksi sosial di dalamnya. Setiap sub sistem dapat dibagi menjadi unsur-unsur yang masing-masing mempunyai kemungkinan pengaruh yang berbeda terhadap perilaku manusia. Sub sistem memiliki unsur tetap (*fixed element*), seperti dinding atau lantai dan unsur yang tak tetap (*non-fixed element*), seperti furniture.

Perilaku manusia sendiri juga beragam dan akan berubah tergantung pada seting tempat manusia berada. Perilaku seseorang di dalam kamar akan berbeda dengan perilaku ketika seseorang berada di ruang besar. Dengan begitu, kajian interaksi antara sistem kegiatan dan perilaku dengan sistem seting atau ruangnya dapat diklasifikasikan atas dasar skala setingnya.



Gambar 4. 1 Tingkatan atau Skala Sistem Ruang (Sistem Seting)
Sumber: Haryadi, 2006

Skala seting mulai dari terkecil adalah ruang, bangunan, kawasan atau lingkungan, kota, dan daerah. Ketika berbicara tentang suatu kamar dalam rumah tinggal yang membentuk perilaku seseorang, maka kamar tersebut terkait dengan suatu rumah yang berada dalam suatu kompleks perumahan, kota dan region tertentu. Dengan kata lain, seting terkecil tidaklah terpisah dengan seting dalam skala atau jenjang yang lebih besar karena seting yang lebih besar mempengaruhi pembentukan perilaku seseorang di dalam seting mikro.

Selain lingkungan terbangun yang berjenjang, terdapat berbagai sistem lain yang secara bersama mempengaruhi pola perilaku manusia atau masyarakat yaitu sistem teknologi, sosial, kultural, ekonomi, dan sistem politik. Sistem-sistem ini harus dilihat secara komprehensif ketika melakukan pengamatan mengenai pola perilaku seseorang atau kelompok manusia pada suatu lingkungan terbangun.

a) Rooms (Ruang)

Ruang adalah sistem lingkungan binaan terkecil yang sangat penting, terutama karena sebagian besar waktu manusia modern lebih banyak dihabiskan didalamnya. Ruang diartikan sebagai suatu petak yang dibatasi oleh dinding dan atap baik oleh unsur yang permanen ataupun tidak permanen. Dalam hubungannya dengan manusia, hal yang paling

penting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakain dari ruang tersebut. Fungsi ruang ditentukan oleh fungsi dari sistem yang lebih besar. Pengaruh ruang-ruang terhadap perilaku pemakainya cukup jelas karena pemakai melakukan kegiatan tertentu dalam ruangan. Sesuai fungsinya, ruangan diharapkan mempunyai bentuk, perabot, dan kondiri tertentu. Pada kasus lain, fungsi ruang tidak cukup jelas karena kegiatan yang terjadi di dalamnya cukup bervariasi. Misalnya ruang keluarga dalam sebuah rumah atau ruang serbaguna. Perilaku yang muncul dari pemakai ruang keluarga atau serbaguna, misalnya, tidak sejelas seperti perilaku pemakai ruang kelas.

Ruang dirancang untuk memenuhi suatu fungsi tertentu dan memenuhi fungsi yang fleksibel. Masing-masing perancangan fisik ruang tersebut mempunyai variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Variabel tersebut adalah ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna serta unsur lingkungan ruang (suara, temperature dan pencahayaan).

Ukuran dan Bentuk

Dua variabel ini adalah variabel tetap (*fixed*) atau fleksibel sebagai pembentuk ruang. Dianggap sebagai variabel tetap jika ukuran dan bentuk ruang tidak dapat diubah lagi, seperti ruangan dengan dinding batu bata. Sedangkan ruang yang fleksibel jika ukuran dan bentuk dapat diubah sesuai dengan kegiatan yang diwadahi, seperti pembatas kayu, almari, gorden.

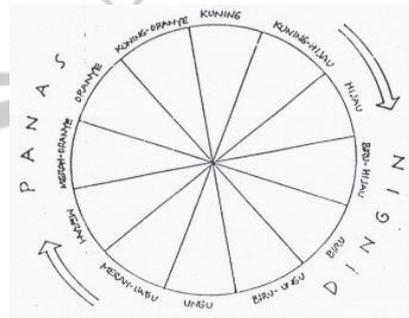
Pada perancangan ruang, ukuran dan bentuk disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi sehingga perilaku pemakai yang terjadi seperti yang diharapkan. Ukuran ruang yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku pemakainya. Contohnya ruang yang sangat luas dan tinggi akan memberi kesan kecil dan tidak berdaya bagi orang di dalamnya. Ruang yang terlalu sempit akan menimbulkan suasana sesak dan kurang nyaman sehingga sangat jarang dipakai.

Perabot dan Penataannya

Perabot sebagai variabel tak tergantung dari ruang, dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap ukuran ruang. Semakin banyak perabot, ruangan terasa semakin kecil, begitu pula sebaliknya. Penataan perabot juga berperan penting dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku pemakainya. Penataan simetri memberi kesan kaku, teratur, disiplin dan resmi, sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.

Warna Ruang

Warna memainkan peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna pada perilaku tidak selalu sama tiap orang. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya atau kondisi mental. Meski demikian warna-warna yang hampir selalu mempunyai pengaruh sama terhadap respon psikologis. Warna yang mengarah ke warna merah dari spektrum warna umumnya dianggap panas, sementara warna biru air atau hijau lumut dianggap membawa efek dingin.



Gambar 4. 2 Spektrum Warna
Sumber: Haryadi, 2006

Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi juga dapat mempengaruhi kualitas ruang. Misal warna akan seolah-olah membuat ruang menjadi lebih luas atau sempit dan warna bisa juga menunjukkan status sosial pemakainya. Karena pengaruh warna cukup dominan terhadap perilaku, dalam perancangan khususnya interior, aspek warna akan berperan sangat penting.

Suara, Temperatur dan Pencahayaan

Tiga unsur lingkungan ini juga mempunyai andil dalam mempengaruhi kondisi ruang dan perilaku pemakai. Suara, diukur dalam decibel akan berpengaruh buruk apabila terlalu keras. Temperatur berkaitan dengan kenyamanan pemakai ruang. Ruang yang panas karena kurangnya pembukaan atau jendela yang langsung terkena sinar matahari akan membuat pemakai kepanasan, berkeringat dan merasa pengap. Akibatnya kegiatan yang diharapkan terjadi diruangnya tersebut tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya. Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang. Bagi seorang perancang, pencahayaan ruang dapat difungsikan untuk memenuhi kebutuhan ruang akan cahaya dan untuk estetika. Kualitas pencahayaan yang tidak sesuai dengan fungsi ruang akan berakibat pada tidak berjalannya kegiatan yang ada dengan baik. Sebagai unsur estetika, cahaya buatan dapat dirancang untuk menonjolkan obyek atau memberi efek khusus dari sudut-sudut ruang.

b) Rumah dan Perumahan

Kajian arsitektur lingkungan dan perilaku menekankan arti rumah dari dimensi kultur dan perilaku manusia penghuninya. Pemahaman rumah sebagai shelter, cenderung mengartikan rumah secara sempit dan fungsional saja, yaitu sebagai tempat berteduh dan berlindung dari berbagai gangguan alam. Kajian arsitektur lingkungan dan perilaku tidak sepenuhnya mengabaikan faktor-faktor pragmatis dan fungsional dalam menjelaskan fenomena ragam bentuk dan pola rumah akan tetapi menambahkan bahwa terdapat beberapa faktor lain yang berperan dalam pengambilan keputusan mengenai bentuk dan pola suatu rumah. Faktor-faktor ini antara lain kultur, religi dan perilaku.

Faktor Kultur

Pendekatan environmental determinism terhadap rumah menekankan bahwa bentuk dan pola rumah merupakan konsekuensi yang

wajat atau respon pragmatis terhadap situasi iklim dan lingkungan tempat rumah dibangun.

Faktor Religi

Faktor religi masih berperan dalam perwujudan bentuk dan pola rumah masyarakat tradisional. Dalam situasi masyarakat yang cenderung sekuler, aspek religi mungkin semakin tidak berperan dalam bentuk dan pola rumah.

Faktor Perilaku

Faktor perilaku dipandang berpengaruh dalam pola rumah atau perumahan. Konsep-konsep tentang ruang privat, semi-privat dan public berkaitan erat dengan susunan ruang dalam rumah serta lingkungan perumahan secara keseluruhan.

c) City (Kota)

Kota dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku merupakan suatu kesatuan lingkungan perilaku yang kompleks karena sekaligus mencakup tiga skala lingkungan perilaku yaitu, makro, meso dan mikro. Selama ini kajian-kajian terhadap kota cenderung bersifat makro, structural terutama melihat peran dan fungsi kota secara eksternal dalam kaitannya dengan sistem ekonomi atau ekosistem regional. Kota dipandang sebagai satu titik, satu pusat distribusi barang dan jasa dalam lingkup regional. Dengan demikian, persoalan kota dilihat semata-mata dari berperan tidaknya dari segi ekonomi.

Pendekatan tersebut mengabaikan bahwa kota adalah seting dari sekumpulan individu yang beragam. Dalam konteks arsitektur lingkungan dan perilaku, masing-masing individu membentuk peta mental serta imajinasi yang berbeda terhadap kota yang ditinggali. Didorong untuk mengintegrasikan dimensi-dimensi kultur dan perilaku dalam memahami kota, pelopor di bidang arsitektur lingkungan dan perilaku menggunakan teori baru tentang lingkungan kota. Rapoport menggunakan pendekatan

ethology yang menekankan pada upaya untuk memahami lingkungan perkotaan secara integral dengan sistem kultur dan perilaku masyarakat. Dalam pendekatan ini, ada beberapa unsur penting yang harus dipahami, yaitu *home range*, *core area*, *territory*, *jurisdiction*, dan *personal space*.

a) *Home Range*

Home range (ruang kegiatan manusia) adalah batas umum pergerakan berkala penduduk perkotaan yang terdiri dari beberapa seting atau lokasi serta jaringan penghubung seting. Setiap individu mempunyai radius *home range* tertentu yang dapat diklasifikasikan menjadi *home range* harian, mingguan, dan bulanan.

b) *Core Area* (Area Inti)

Core are (Area Inti) adalah area-area inti dalam batas *home range* yang paling sering dipakai, dipahami dan dapat secara langsung dikendalikan oleh sekelompok penduduk kota.

c) *Territoty* (Teritori)

Territory (teritori) adalah suatu area yang secara spesifik dimiliki dan dipertahankan, baik secara fisik maupun non-fisik (dengan aturan-aturan tertentu). Teritori biasanya dipertahankan oleh sekelompok penduduk kota yang mempunyai kepentingan yang sama dan sepakat untuk mengontrol areanya.

d) *Jurisdiction* (Area Terkendali)

Jurisdiction (Area Terkendali) adalah area yang dikuasai dan dikendalikan secara temporer oleh sekelompok pendidik kota. Oleh karena penggunaannya bersifat temporer, dimungkinkan satu area dikuasai oleh beberapa kelompok yang berbeda.

e) *Personal Distance/Space* (Ruang Personal)

Personal distance/space (Ruang Personal) adalah suatu jarak atau area dimana intervensi oleh orang lain akan dirasakan mengganggu oleh seseorang. Ruang personal biasanya tidak memiliki batas fisik yang jelas dan bersifat fleksibel. Setiap individu memiliki batak jarak yang berbeda dan tergantung dengan konteks seting dan situasi yang ada.

4.3 Tinjauan Dinamis

Dinamis berasal dari Bahasa Perancis “dynamique” yang memiliki arti kekuatan atau tenaga. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, dinamis didefinisikan sebagai penuh semangat dan tenaga sehingga cepat bergerak dan muda menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya; mengandung dinamika. Sedangkan Merriam Webster mengartikan dinamis sebagai sesuatu yang selalu aktif dan berubah atau bisa juga sebagai keadaan dimana sesuatu memiliki banyak energi.

Dinamis dalam berperilaku dapat dilihat dari sifat individu seperti kreatif, aktif, dan optimis. Individu akan berusaha untuk menghadapi masalah yang ada dengan inovasi-inovasi dari orang lain ataupun kemampuan diri sendiri. Dengan begitu, individu akan bisa beradaptasi dengan keadaan yang ada dan berjalan ke jalan yang lebih baik.

4.4 Tinjauan Tata Ruang Dalam

Ruang dalam adalah wadah yang digunakan manusia untuk melakukan aktivitas. Ruang dalam terbentuk dari pembatas-pembatas bangunan. Ruang dalam dibentuk dengan elemen-elemen pembatas, sedangkan ruang pergerakan atau sirkulasi dibentuk melalui elemen pengisinya. Elemen pembatas ruang dalam meliputi struktur, dinding, pintu, jendela, atap, palfond, dan lantai. Sedangkan elemen pengisi ruang adalah perabot.

DAFTAR PUSTAKA

- archdaily, 2016. *Sports Center in Neudorf / Atelier Zündel Cristea*. [Online]
Available at: <https://www.archdaily.com/>
[Accessed 2 Oktober 2019].
- archdaily, 2019. *Game Streetmekka Aalborg / JAJA Architects*. [Online]
Available at: <https://www.archdaily.com/>
[Accessed 2 Oktober 2019].
- Fauzani, P., 2019. *Di Kediri 40 tim bola voli berlaga di Wali Kota Cup 2019*,
Kediri: <https://www.kedirikota.go.id/>.
- Haryadi & Setiawan, 1995. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Jakarta:
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kediri, B. P. S. K., 2019. *Kecamatan Mojoroto Dalam Angka 2019*. Kediri: Badan
Pusat Statistik Kota Kediri.
- Kediri, B. P. S. K., 2019. *Kediri Dalam Angka 2019*. Kediri: Badan Pusat Statistik
Kota Kediri.
- Kemenpora, 2019. *Kemenpora*. [Online]
Available at: <http://kemenpora.go.id/>
[Accessed 29 September 2019].
- Lebond, B., 2017. *Arti dan Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia. Warna dapat
mempengaruhi mood..* [Online]
Available at: <https://psyline.id/>
[Accessed 3 November 2019].

Mashudi, D., 2018. *Hari Pahlawan, Wali Kota Kediri Abdullah Abu Bakar Berpesan pada Pemuda agar Jadi Pahlawan Baru*, Kediri: Tribun Kediri.

Mashudi, D., 2019. *Raih Peringkat Kedua di Porprov Jatim 2019, Puluhan Atlet dan Pelatih Kota Kediri Dapat Bonus*, Kediri: suara.co.id.

Mirsporta, 2009. *Klasifikasi Olahraga*. [Online]

Available at: <http://mirsporta.tcoa.ru/>

[Accessed 8 Oktober 2019].

Nugroho, A., 2019. *Kota Kediri Tuan Rumah Proliga 2019*, Kediri: Jawa Pos.

Pemerintah Indonesia, 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tentang Kepemudaan*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Pemerintah Indonesia, 2016. *Peraturan Sekretaris Kementerian Pemuda dan Olahraga Nomor 145 Tahun 2016*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Raya, M., 2019. *Ini Alasan IBL 2020 Pilih Kediri ketimbang Bali*, s.l.: detikSport.

WFDY, 2019. *History of WFDY*. [Online]

Available at: <https://wfdy.org/>

[Accessed 29 September 2019].