

Bagian 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan

1.1.1 Pengantar

Proyek Akhir Sarjana (PAS) ini, merupakan media bagi penulis untuk melakukan analisa dan menyampaikan gagasannya pada bangunan umum publik yang ada pada suatu wilayah perkotaan. Revitalisasi¹ Lansekap Perkotaan bermakna menghidupkan kembali suatu area di perkotaan yang sebelumnya terberdaya, kembali menjadi vital. Kata vital mempunyai arti “sangat penting” atau sangat diperlukan sekali untuk kehidupan atau sebagainya. Suatu bangunan bersejarah di perkotaan biasanya digunakan kembali, baik dengan fungsi lama maupun baru, atau hanya terbengkalai. Namun bangunan yang memiliki nilai historis bagaimanapun keadaannya, cenderung memiliki nilai *collective memory*² atau menjadi *landmark*³ oleh masyarakat dalam penyebutan suatu wilayah.

Perbedaan fungsi berdasarkan kebutuhan zamannya membuat bangunan selalu memerlukan peninjauan kembali, baik dari segi latar belakang, saat ini dan kebutuhan mendatang secara berkelanjutan. Dengan demikian ruang yang dicita-citakan dapat terwujud beriringan sesuai dinamika perkembangan lingkungannya.

Dalam kasus ini stadion Kridosono Yogyakarta memiliki peran penting dalam perancangan wilayah Kotabaru, menurut sejarah dari beberapa sumber. Sehingga melalui Proyek Akhir Sarjana (PAS) ini penulis mencoba melihat latar belakang bangunan, untuk menghimpun solusi perancangan revitalisasi melalui teori lansekap perkotaan.

¹ Proses, cara, perbuatan menghidupkan atau menggiatkan kembali

² Ingatan kolektif adalah kumpulan pengetahuan dan informasi Bersama dalam ingatan dua atau lebih anggota kelompok sosial

³ Sebuah objek atau fitur lanskap atau kota yang mudah dilihat dan dikenali dari jarak jauh, terutama yang memungkinkan seseorang untuk menetapkan lokasi mereka

1.1.2 Revitalisasi

Revitalisasi merupakan salah satu ekspresi dari kebijakan institusional sebagai konsekuensi langsung adaptasi fisik dan fungsional dari daerah perkotaan terhadap struktur politik dan kebijakan ekonomi dari suatu periode waktu tertentu. Revitalisasi bertujuan untuk mengembalikan vitalitas ataupun daya hidup. Dalam konteks kawasan kota hal tersebut dapat diartikan sebagai upaya untuk mengembalikan vitalitas kawasan. Umumnya revitalisasi kawasan kota dapat dikaitkan dengan proses peremajaan kawasan, dimana intervensi yang dapat dilakukan dapat mencakup aspek fisik dan non-fisik (ekonomi, sosial-budaya, dll) (Martokusumo, 2008).

1.1.3 Kelurahan Kotabaru, Yogyakarta

Jumlah Penduduk

Jenis Kelamin	L+P	6181	6485	2518	3813	3603	2789	2853	2659	2692	2718
	P	2561	2715	1705	1732	1658	1368	1408	1333	1355	1370
	L	3620	3770	2070	2081	1945	1421	1445	1326	1337	1348
		2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
		Tahun									

Tabel 1 Statistik Jumlah Penduduk di Kotabaru, Yogyakarta

Sumber: <https://jogjakota.bps.go.id/pencarian.html?searching=gondokusuman&yt1=Cari>,
Dirangkum oleh Penulis

Kotabaru merupakan salah satu area dengan perencanaan paling matang di Yogyakarta. Serta memiliki nilai kepadatan penduduk yang cukup stabil. Segala bentuk fasilitas pendukung juga sudah telah tertata sesuai kebutuhan masyarakat Eropa sejak 1917.

1.1.3.1 Kemunculan Konsep *Garden City* di Kotabaru

Awal abad 19, industri gula di Yogyakarta sedang masa mengalami pertumbuhan yang pesat. Hal ini berdampak pada meningkatnya imigrasi masyarakat Eropa ke Yogyakarta. Seiring berjalan waktu, masyarakat Eropa tidak hanya terjun di industri gula, namun juga di sektor kesehatan, pendidikan, dan jasa. Pertumbuhan ekonomi masyarakat Eropa semakin

meningkat, kebutuhan hunian yang nyamanpun semakin mendesak. Oleh sebab itu, Cornelis Canne selaku residen Yogyakarta pada waktu itu meminta izin Sultan Hamengkubuwono VII untuk diperkenankan membuka sebuah kawasan hunian yang baru.

Sebuah lahan sepi di pinggir Timur Kali Code menjadi pilihan. Dirancang pada tahun 1916, dan direalisasikan pada 1917. Suasana yang tenang serta dekat dengan fasilitas transportasi umum yang sudah ada seperti Stasiun Lempuyangan yang menjadi pertimbangan. Selain hunian, di lahan tersebut juga dibangun fasilitas pendukung untuk memanjakan penghuninya seperti sekolah, rumah sakit, gereja, dan rekreasi (Bruggen dan Wassing, 2000; 44). Dengan demikian Kotabaru atau *Nieuwe Wijk* tidak hanya menjadi sebuah nama. Karena dibangun di lahan yang baru dibuka dan fasilitas yang ada membuat tempat itu menjelma seperti sebuah kota yang baru.

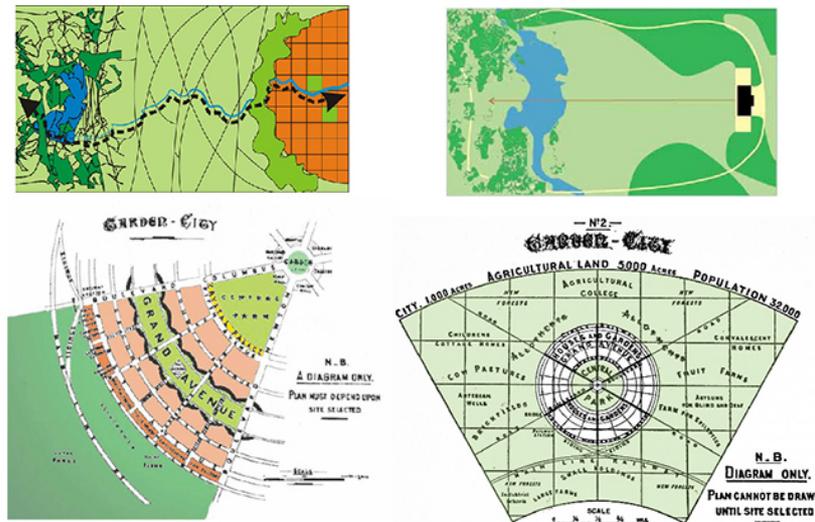


Gambar 1 Peta Lama Kotabaru, *Jogjakarta en omstreken*

Sumber: <https://catalogue.nla.gov.au/Record/7754049>, Diakses 18 November 2018

Kotabaru dirancang dengan menerapkan konsep *Garden City* oleh Ir. Thomas Karsten seorang arsitek dari Belanda (Fakih.Farabi, 2006; 61). Konsep ini pertama kali dicetuskan oleh Ebenezer Howard, arsitek dari Inggris. Sebelum Kotabaru, konsep tersebut sukses diterapkan di Hindia-Belanda pada Kawasan Menteng di Jakarta (Adolf Heuken.2001).

1.1.3.2 Konsep Garden City



Gambar 2 Garden City : Landscape City : Landscape Urbanism

Sumber:

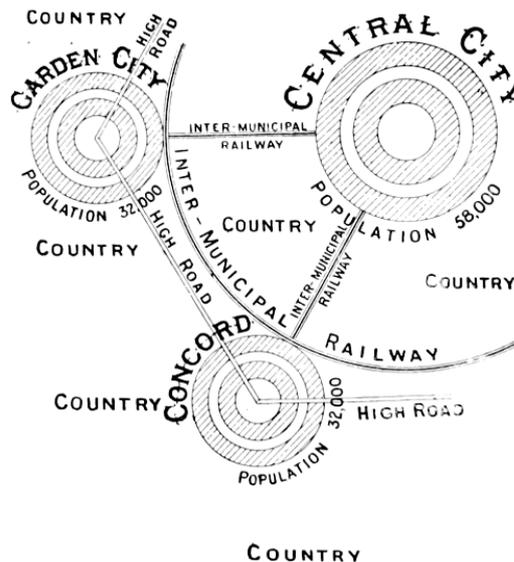
<https://www.gardenvisit.com/landscape-architecture/urban-design/garden-city-landscape-urbanism-howard>, diakses Februari 2019

Konsep Garden City Ebenezer Howard's adalah konsep arsitektur lanskap dengan konsep perencanaan sosial, ekonomi, dan regionalnya.

N^o 5.

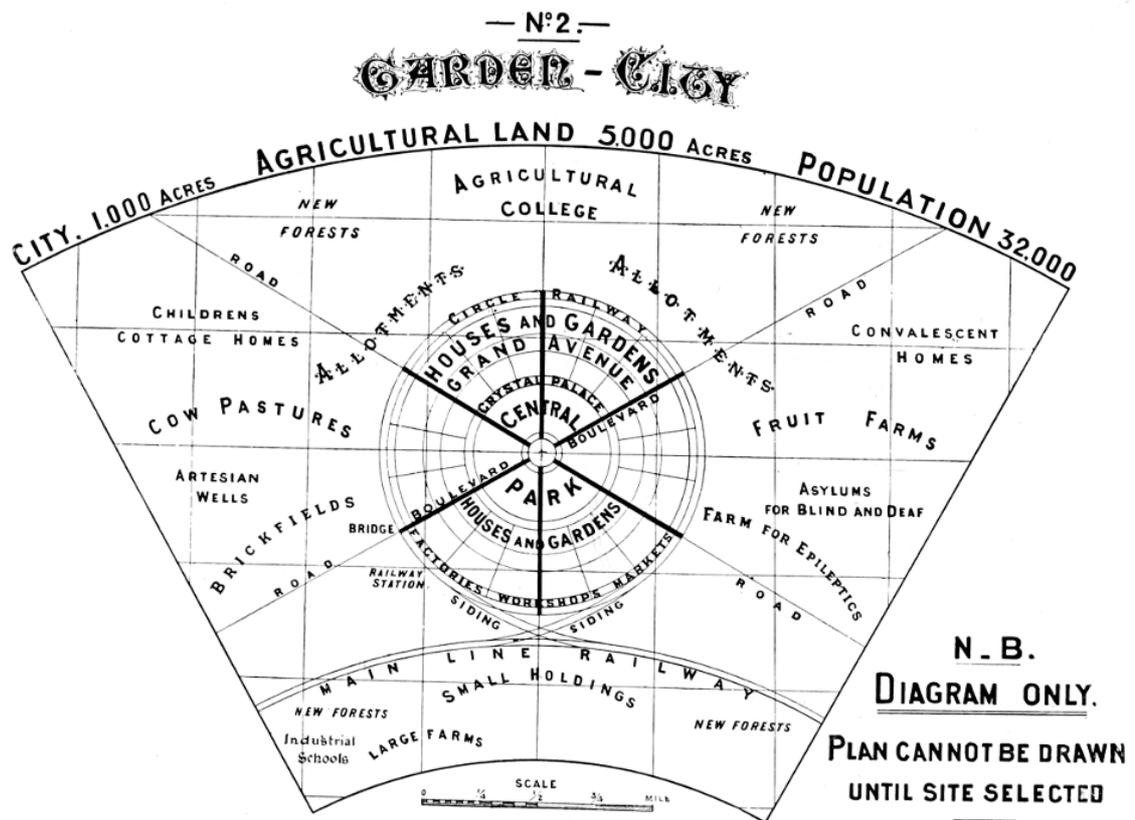
DIAGRAM

ILLUSTRATING CORRECT PRINCIPLE
 OF A CITY'S GROWTH - OPEN COUNTRY
 EVER NEAR AT HAND, AND RAPID
 COMMUNICATION BETWEEN OFF-SHOOTS.



Gambar 3 a Connection Between Country - Central City - Garden City

Sumber: Garden Cities Of To-Morrow Being the Second Edition of "To-Morrow: a Peaceful Path to Real Reaform", Ebenezer Howard, 2014

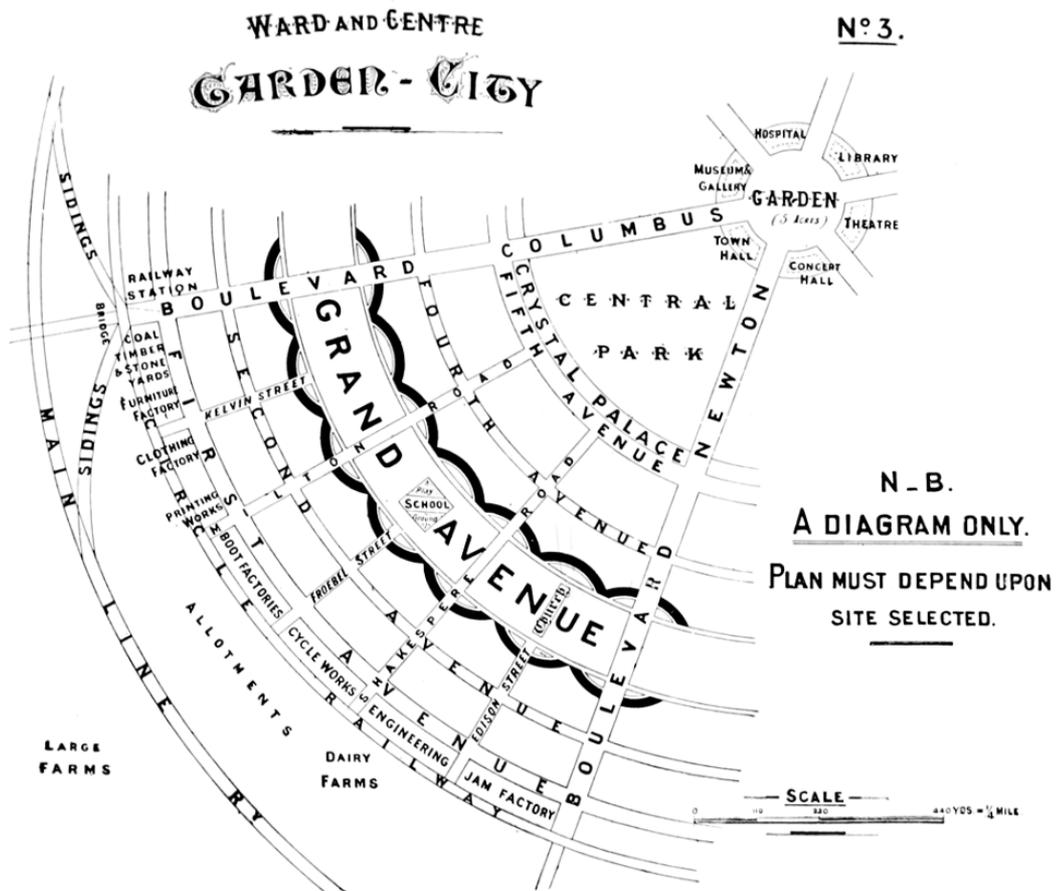


Gambar 4 Garden City

Sumber: *Garden Cities Of To-Morrow Being the Second Edition of "To-Morrow: a Peaceful Path to Real Reaform"*, Ebenezer Howard, 2014

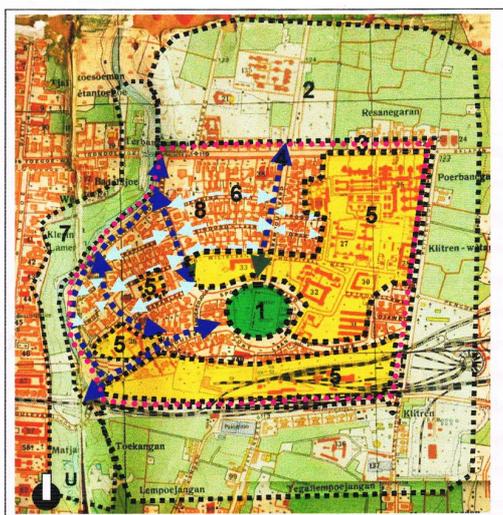
Pada skala makro atau perkotaan, konsep *Garden City*, Mulyandari (2011) menyimpulkan bahwa ada beberapa prinsip dasar dalam konsep *Garden City*, yaitu:

1. Kota Taman harus memiliki populasi minimal 30.000 orang.
2. Kota ini harus memiliki luas sekitar 400 hektar yaitu dikelilingi oleh sekitar 2.000 hektar sabuk pertanian.
3. Pekerjaan utama warga negara adalah di bidang administrasi, perdagangan dan industri.
4. Penggunaan lahan Taman Kota harus dilengkapi dengan sirkulasi yang mudah, sehingga kereta api dan jalan harus dirancang dengan baik terutama untuk lokasi, lebar, material, dan konstruksi.
5. Harus ada taman atau ruang terbuka hijau di setiap rumah dan bangunan.
6. Implementasi konsep lingkungan di perumahan dan permukiman harus dilengkapi dengan sekolah, taman bermain, dan fasilitas umum.



Gambar 5 Ward and Centre of Garden City

Sumber: *Garden Cities Of To-Morrow Being the Second Edition of "To-Morrow: a Peaceful Path to Real Reaform"*, Ebenezer Howard, 2014



Keterangan Gambar

- 1 Open space sebagai taman kota sebagai pusat kawasan
- 2 Outer city
Di kawasan Kota Baru dibatasi oleh kampung
- 3 Open space sebagai taman kota dan pusat kota
- 4 Boulevard
Menghubungkan pusat kawasan dengan luar kawasan
- 5 Fasilitas sosial
- 6 Avenue
Merupakan jalan yang membagi tiap-tiap zona
- 7 Batas Kawasan Kota Baru sisi barat
- 8 Zona pemukiman

Gambar 6 Skala Penerapan Konsep Garden City di Kotabaru yang Berpusat di Kridosono

Sumber : Iriana Dewi, MTD (2002) Arahan Rancangan sebagai Dasar Pengembangan Kawasan Kota Baru di Yogyakarta untuk mempertahankan Citra Kawasan Berdasarkan pada perubahan fungsi, langgam bangunan, dan vegetasi kawasan. Thesis S2 Program Studi Teknik Arsitektur, Konsentrasi Disain Kawasan Binaan. Hal 24-25 dengan Olahan Peta Persil Tahun 1925

1.1.3.3 Perubahan Fungsi dan Citra Bangunan-bangunan di Kotabaru

Warga Eropa, terutama Belanda, mulai meninggalkan kawasan Kotabaru setelah Jepang masuk pada tahun 1942. Kawasan Kotabaru pun mulai berubah fungsi dengan menjadi perkantoran militer. (Kusuma, 2017) Setelah itu kepemilikan beralih ke tangan pribumi.

Seiring berjalan waktu, seiring dengan pertumbuhan ekonomi, banyak bangunan tua yang tergilas berganti rupa menjadi bangunan komersil. Hilangnya rumah-rumah lama juga diakibatkan oleh pergeseran selera pemiliknya, yang memilih merombak bangunan dengan gaya yang dianggap lebih modern. Menurut Heuken, para pemilik rumah dianggap miskin budaya. Mereka kurang mampu merasakan keindahan, seni, dan keselarasan. Rumah lama dibongkar “hanya karena dianggap ketinggalan zaman” dan digantikan dengan rumah baru “yang dari segi bentuk memang lebih modern, namun tanpa selera yang baik”. Rumah-rumah itu pada akhirnya hanya merusak citra Kawasan saja (Heuken, Adolf. 2001; 40)

Persoalan lain yang saat ini dihadapi oleh Kotabaru yaitu citra atau karakter *Garden City* yang mulai pudar. Banyak kebun-kebun di depan rumah yang mulai hilang. Pohon-pohon peneduh di depan rumah dihilangkan. Pagar depan yang dulunya dibuat rendah agar pemilik rumah dapat menikmati suasana lingkungan lingkungan di sekitar, kini ditinggikan dengan alas an keamanan. Hal-hal semacam itu yang membuat karakter Kotabaru sebagai *Garden City* perlahan hilang. Jika hal tersebut dibiarkan terus-menerus, maka selaras dengan namanya, Kotabaru akan benar-benar menjadi baru, namun kali ini bukan baru yang istimewa.

1.1.3.4 Perkembangan Tata Guna Lahan

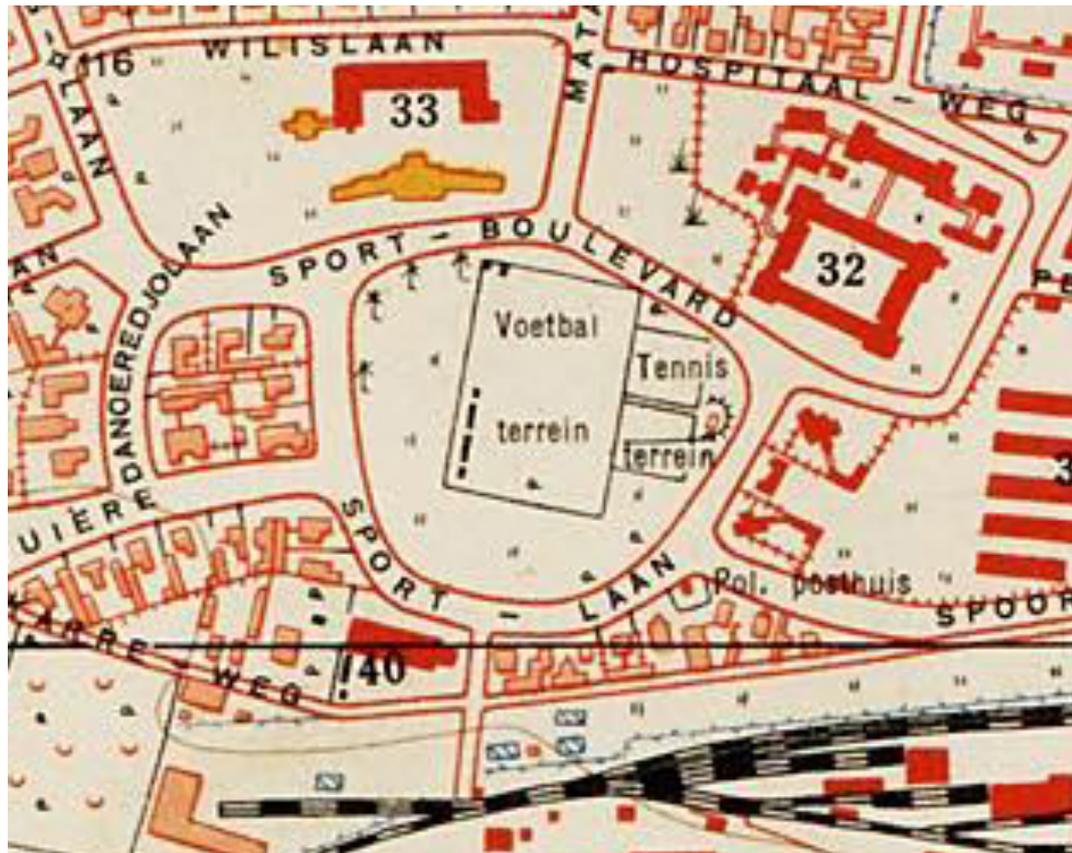


Gambar 7 Perbandingan Peta Kotabaru Tahun 1920 (atas) dan Tahun 2018 (bawah)

Sumber: Ilustrasi Analisis Penulis Berdasarkan Cuplikkan Peta *Jogjakarta en omstreken* dan peta *Google Earth* Kotabaru 2018, 2018

Perubahan yang cukup signifikan ditunjukkan dari sektor Pendidikan dan komersial. Untuk area industri di bagian selatan Kridosono, meskipun tidak banyak berubah secara fungsi, namun mengalami banyak perkembangan.

1.1.4 Urban Lanskap Kawasan Kridosono, Yogyakarta



Gambar 8 Peta Kawasan Kridosono, dicuplik dari *Jogjakarta en omstreken*
Sumber: <https://catalogue.nla.gov.au/Record/7754049>, Diakses 18 November 2018

Stadion Kridosono merupakan taman kota yang dibangun oleh pemerintah pada zaman Belanda untuk kawasan permukiman warga Belanda yang tinggal di daerah Kotabaru, Yogyakarta. Site tersebut dibangun taman kota pada 1917-1921 untuk mewadahi kebutuhan masyarakat Belanda, agar menyerupai standar kebutuhan olahraga dan rekreasi di permukiman sesuai di negara aslinya. Sebuah ruang terbuka hijau di tengah permukiman masyarakat Eropa merupakan bagian dari konsep *Garden City* untuk menghidupkan suasana desa-kota. Tidak hanya

sebagai sarana olahraga dan rekreasi, namun juga digunakan untuk tempat berlatih sebuah tim sepak bola Belanda bernama V.B.D.O (*Voetbal Bond Djokja en Omstreken*) saat itu.



Gambar 9 Kridosono Sebagai Tempat Pertandingan Sepak Bola
Sumber: Ilustrasi Kembali oleh Penulis berdasarkan sejarah V.B.D.O dan PSIM, 2018

Berawal dari tim V.B.D.O yang kala itu kagum pada prestasi tim PSIM, dan mulai bersikap lunak, maka oleh pemerintah Belanda dibuat dinding agar pertandingan sepak bola dapat teratur digelar. Dan berubah hanya menjadi kegiatan sepak bola di dalam stadion. Pada tahun 1930-1993, stadion masih intensif digunakan oleh PSIM. Namun pada tahun 1993-1995, prestasi PSIM kian menurun, sehingga aktivitas bola di Kridosono mulai pasang surut. Kemudian, pada 2002-2003 berhubung prestasi PSIM kembali mengalami peningkatan, PSIM pindah ke Mandala Krida pada tahun 2008 (Anon., n.d.).



Gambar 10 Foto Aerial Stadion Kridosono, Yogyakarta

Sumber: <http://pemudakotabarujogja.blogspot.co.id/2013/02/stadion-kridosono.html>, diakses pada 7 Februari 2017

Diketahui dari laman (PT Anindya Mitra Internasional, n.d.) saat ini Stadion Kridosono disewakan oleh pengelola sebagai tempat menyelenggarakan seni pertunjukkan, *event*, sepakbola (temporer), latihan sepakbola latihan usia dini, upacara dan kegiatan keagamaan (non-pertunjukkan). Namun saat ini, bentuk selubung bangunan yang melingkari, menutup akses dan memberi dampak eksklusivitas pada masyarakat umum yang hanya ingin berkegiatan dengan sifat rekreatif di Kridosono. Sehingga lambat laun, kegiatan atau aktivitas olahraga rekreasi masyarakat sekitar Kridosono menjadi hilang. Sehingga fungsi dan bentuk selubung melingkar Kridosono sekarang tidak lebih hanya menjadi dinding pembatas yang sudah kurang kontekstual dengan kondisi saat ini.

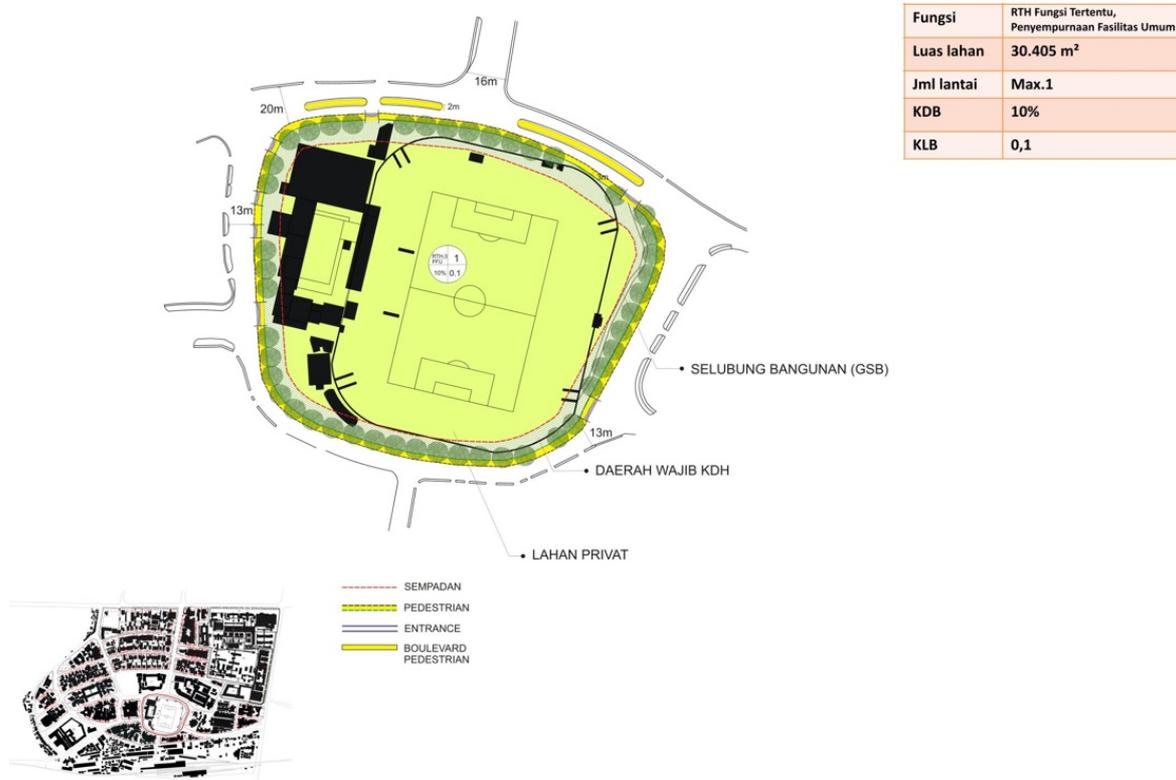
Mulai saat itu, area tersebut digunakan sebagai pusat aktifitas olahraga komersial oleh masyarakat Yogyakarta. Mulai dari sempat digunakannya stadion sebagai kandang PSIM, lalu menyusul dengan

tempat futsal, lapangan basket, kolam renang, serta tempat *gym*. Dalam perkembangannya, di lingkungan Stadion Kridosono mulai di isi oleh para pedagang makanan juga. Pada akhirnya, saat ini wilayah Kridosono banyak digunakan untuk aktifitas perekonomian.

Hal ini memulai permasalahan baru yang membutuhkan pengembangan konsep dari *Garden City* untuk lebih relevan dengan konteks saat ini.

1.1.5 Peran Kridosono Sebagai Bagian Dari Kotabaru (Kawasan Dengan Urgensi Perombakan Wilayah)

Kawasan Kotabaru telah sering menjadi sorotan bagi masyarakat maupun Pemerintah Yogyakarta. Sudah banyak pembicaraan atau perencanaan tentang Kotabaru. Karena selama bertahun-tahun tanpa organisasi aktivitas yang jelas di Stadion Kridosono, penulis menganggap perlu untuk merevitalisasi Stadion Kridosono agar aktivitas yang dulu hilang bisa kembali.



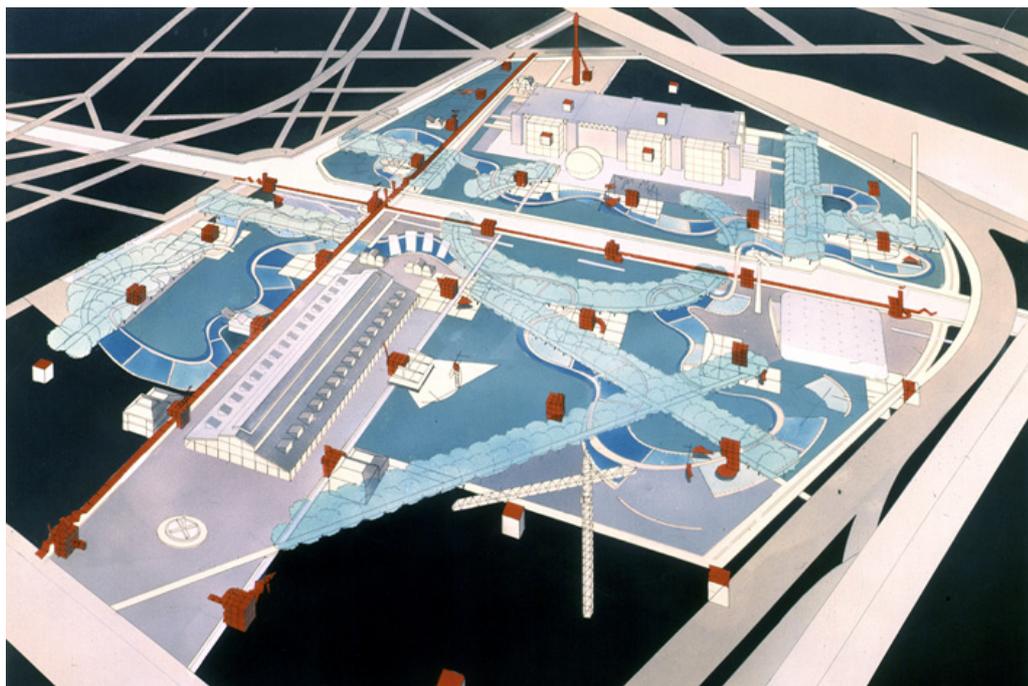
Gambar 11 Panduan Rancang Blok Area Kridosono

Sumber: Draft Paparan RTBL Kotabaru, 2014

Hal ini juga dalam rangka merespon RTBL yang telah dirancang oleh pemerintah. Dalam Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan, Kridosono difungsikan sebagai RTH Fungsi Tertentu, penyempurnaan fasilitas umum.

1.1.6 Arsitektur Dekonstruksi Pada Urban Lanskap

Di lingkungan perkotaan, dekonstruksi memiliki potensi untuk menjadi kekuatan besar untuk berjalan pada arah yang baik atau justru sebaliknya (Turner, 1996). Ini dapat menjadi penggerak penting dari pendekatan baru untuk urbanisme, atau bisa menjadi teror Kridosono baru. Pembacaan dekonstruktif terhadap lingkungan dapat dikerahkan, dengan maksud paralel, untuk memeriksa dan mengacaukan hubungan hierarkis antara aktivitas penggunaan lahan dan sistem yang konstruktif.



Gambar 12 Parc de la Villette, Paris, 1982-1998

Sumber: <http://www.tschumi.com/projects/3/>

Meskipun teori desain modernism yang bentuknya harus diturunkan dari fungsi, namun ada banyak bangunan yang berhasil di mana fungsi saat ini datang jauh setelah bentuk yang sekarang. Rumah-rumah Georgia telah

menjadi kantor dan pada bagian *lofts*⁴ dikonversi menjadi perumahan untuk tinggal. Geoffrey Broadbent menyatakan bahwa 70% dari fungsi bangunan dapat ditempatkan di 70% bentuk bangunan (Broadbent, 1988).

1.1.7 Penataan *Urban Landscape* Kridosono dengan pendekatan arsitektur Dekonstruksi

Kebutuhan ruang kota di Yogyakarta yang meningkat, memicu lokasi Kridosono kian strategis. Untuk menghindari budaya kota yang “sakit”, perlu suatu pendekatan agar kekacauan yang tidak dapat dihindari di perkotaan, tetap terkontrol. Perkembangan kota yang dinamis dan pesat karena juga didukung oleh percepatan tumbuhnya teknologi, meskipun fungsi direncanakan dan dihadirkan, cepat atau lambat suatu ruang diperkotaan akan dekonstruktif dengan sendirinya (Turner, 1996). Hal ini diperburuk juga dengan kurangnya kesadaran masyarakat akan budaya kota itu sendiri.

Namun kembali lagi, bagaimana dekonstruksi ruang dapat menjadi generator yang baik bagi perkembangan budaya kota. Apabila ruang kota yang sudah direncanakan cepat atau lambat akan tetap mengalami degradasi fungsi, ini adalah alasan yang bagus untuk mendekonstruksi hubungan tradisional antara bentuk dan fungsi dalam rekayasa merancang area urban.

Sebagai kebijakan yang bertentangan, perancangan area urban dapat dilakukan sesuai dengan kriteria lingkungan, dan kekhawatiran tentang fungsi adalah persoalan dikemudian hari. Hal ini dapat diterjemahkan sebagai salah satu cara mengatasi ketidakpastian kebutuhan ruang. Arsitektur Dekonstruksi memungkinkan solusi rancangan yang tak lekang oleh waktu. Segala kemungkinan fungsi yang berubah-ubah, dapat terwujud secara natural oleh penggunaanya, sesuai kebutuhan ruang yang diharapkan.

⁴ Sebuah ruang ruang terbuka atau ruang langsung di bawah atap rumah atau bangunan lain, yang dapat digunakan untuk akomodasi atau penyimpanan

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan Umum

Bagaimana merevitalisasi Kridosono dengan menerapkan arsitektur dekonstruksi pada *urban landscape*?

1.2.2 Permasalahan Khusus

- a.) Bagaimana mengembangkan peran Kridosono sebagai bagian dari konsep *Garden City*, agar lebih relevan dengan konteks saat ini menggunakan strategi arsitektur dekostruksi?
- b.) Bagaimana cara menata ruang yang dekonstruktif tetap saling terkontrol?

1.3 Tujuan Perancangan

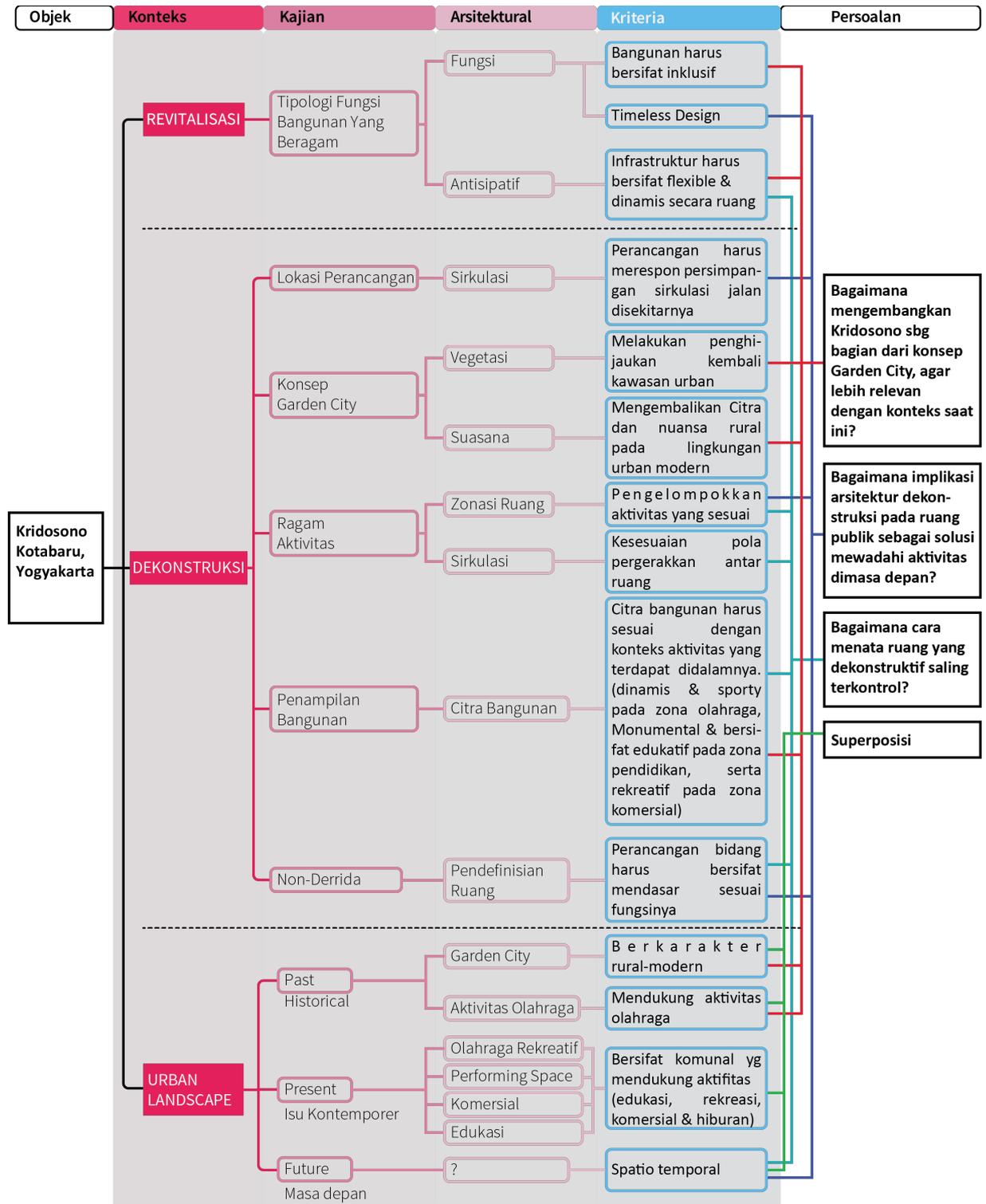
Merevitalisasi Kridosono dengan menerapkan arsitektur dekonstruksi pada *urban landscape*.

1.4 Sasaran Perancangan

- a.) Mengembangkan perancangan Kridosono sebagai bagian dari konsep *Garden City*, agar lebih relevan dengan konteks saat ini.
- b.) Menata ruang yang dekonstruktif menjadi tetap saling terkontrol.

1.5 Metode Pemecahan Persoalan Perancangan

1.5.1 Peta Persoalan



Gambar 13 Peta Persoalan
Sumber: Penulis, 2018

1.6 Kerangka Berpikir

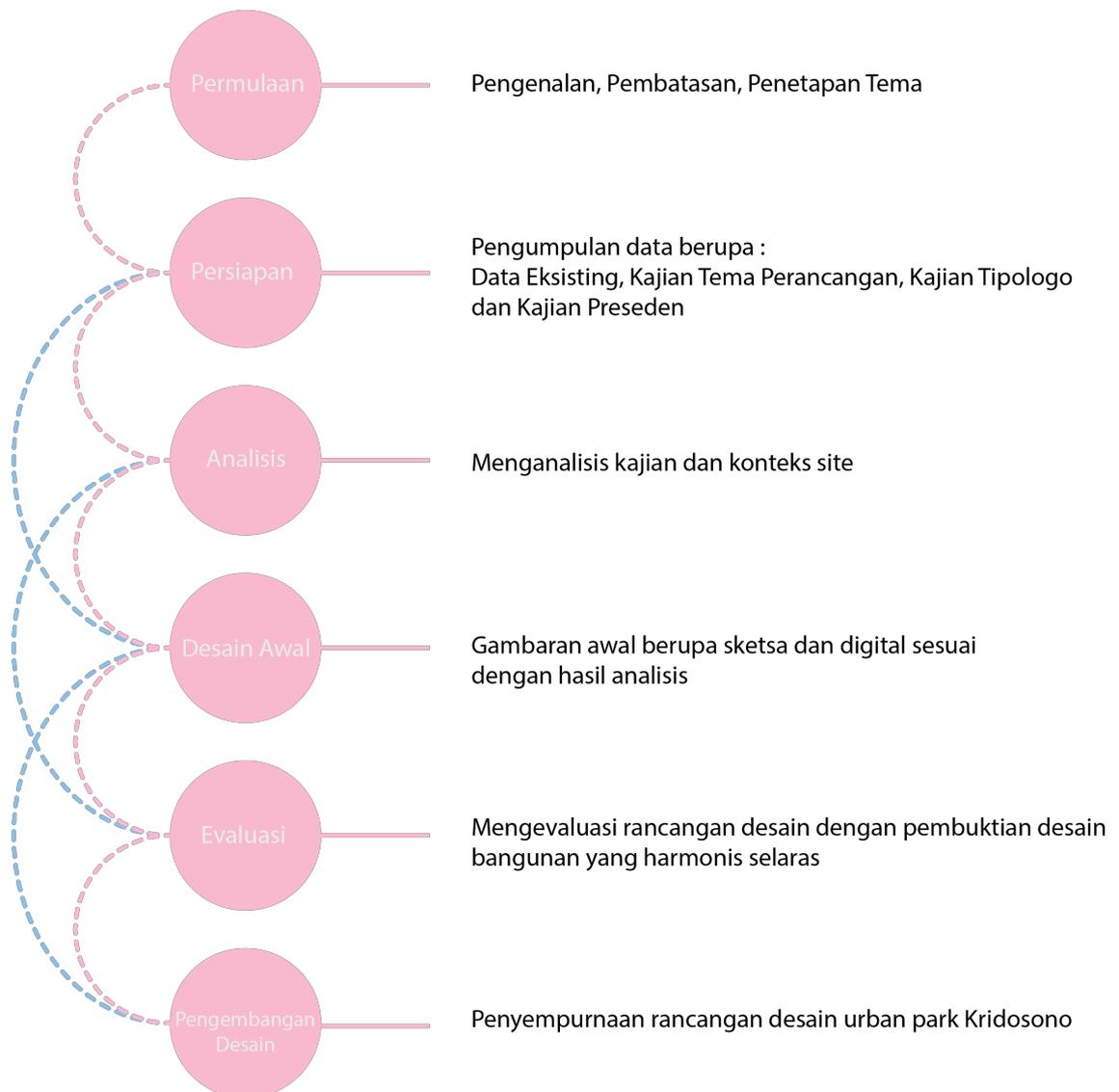


Gambar 14 Kerangka Berpikir

Sumber: Penulis, 2018

1.7 Metode Perancangan

Dalam perancangan Urban Park di Kridosono terdapat permasalahan pada bangunan, tema bangunan, dan kontekstual bangunan terhadap lingkungan, hingga kenyamanan terhadap pemgunanya. Maka metode yang digunakan untuk perancangan bersumber dari metode perancangan William Pena⁵.



Gambar 15 Metode Perancangan William Pena

Sumber: Penulis, 2018

⁵ *Problem seeking : an architectural programming primer / by William Peña, with William Caudill and John Focke*

1.7.1 Tahap Permulaan

Identifikasi masalah mengenai akomodasi kebutuhan ruang publik di Kotabaru, diawali dengan merumuskan masalah yang kemudian dilanjutkan dengan persoalan arsitektural.

1.7.2 Tahap Persiapan

Tahap persiapan berupa pengumpulan data primer melalui Observasi lapangan, pengamatan langsung ke objek terkait yaitu di kawasan Kridosono, Yogyakarta untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Pengamatan langsung mencakup lokasi dan keadaan lingkungan sekitar.

- Pengumpulan data sekunder studi literatur, berupa referensi pendukung terkait dengan fungsi bangunan dan pendekatannya dari buku, jurnal serta peraturan pemerintah sebagai acuan awal untuk melakukan kajian pustaka berdasarkan data dari lapangan.
- Wawancara, dialog langsung dengan pelaku sekitar.
- Dokumentasi dalam bentuk foto maupun sketsa tangan untuk mengetahui keadaan eksisting.

1.7.3 Tahap Analisis

Kualitatif, dengan menentukan kriteria karakteristik yang sesuai dengan tuntutan yang memperhatikan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada lingkungan objek observasi. Analisis ini digunakan pada:

- Analisis tapak berdasarkan potensial dan masterplan.
- Analisis besaran zonafikasi ruang.
- Analisis bentuk desain bangunan yang sesuai dengan lingkungan.

1.7.4 Tahap Desain Awal (Sintesis)

Desain awal merupakan pengembangan dari hasil analisis yang telah dilakukan, berupa sketsa – sketsa awal ide desain yang kemudian lanjutkan dalam bentuk gambar digital menggunakan Building Information Modeling (BIM).

1.7.5 Tahap Pengujian Desain

Pengujian yang dilakukan dalam tahapan perancangan *Urban Park* di Kridosono, adalah dengan pengujian eksternal menggunakan metode kuisioner untuk mendapatkan kesimpulan apakah rancangan bangunan sudah sesuai dengan tolok ukur yang harus dicapai dengan dilampirkan hasil rancangan yang berupa produk gambar tiga dimensi yang dapat menunjukkan informasi keterkaitan bangunan dengan sekitarnya termasuk gaya bangunan dan lokasi.

1.7.6 Tahap Pengembangan Desain

Desain awal yang telah di evaluasi kemudian dikembangkan menjadi desain yang memiliki kelengkapan dan memenuhi standar gambar yang telah ditentukan dengan mempertimbangkan konteks persoalan dan pertimbangan – pertimbangan desain bangunan berkelanjutan.

1.7.7 Tahap Desain Final dan Presentasi

Desain final berupa gambar - gambar teknis final yang terdiri dari denah, siteplan, gambar rencana sistem bangunan, tampak dan potongan bangunan. Gambar - gambar ini kemudian dikomunikasikan kepada dosen pembimbing dan dosen penguji untuk selanjutnya dilakukan perbaikan.

1.8 Keaslian Penulisan

1. Redesain Mandala Krida Sebagai Stadion Rekreatif di Kota Yogyakarta / 2013
Oleh : Dimas Rizqi Muchfi/09/284683/TK/35436/Universitas Gajah Mada
Penekanan : Stadion Rekreatif
Konsep : Memaksimalkan ruang – ruang dan penambahan fasilitas pada stadion untuk kepentingan yang sifatnya rekreatif dan komersial.
Kesamaan : Memiliki kesamaan pada luaran fungsi stadion yang diinginkan yaitu stadion yang rekreatif.

Perbedaan : Perbedaan terletak pada penekanan yang digunakan dan konteks lokasi perancangan.

2. Redesain Stadion Mandala Krida sebagai Sarana Multifungsi dengan Pendekatan Green Architecture / 2011

Oleh : Christian Nindyaputra Octarino
/07/251059/TK/32541/ Universitas Gajah Mada

Pendekatan : *Green Architecture*

Konsep : Redesain stadion mandala krida dengan menambahkan fungsi-fungsi baru dengan memasukan aspek arsitektur hijau sebagai pendekatan mendesainnya.

Kesamaan : Memiliki kesamaan pada fungsi stadion.

Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan yang dilakukan dan konteks lokasi perancangan.

3. Stadion Maguwoharjo Sebagai Sarana Prasarana Olahraga, Rekreasi dan Bisnis di Kabupaten Sleman / 2011

Oleh : Sulistiyono /07/251059/TK/32541/Universitas Negeri Yogyakarta

Pendekatan : *Green Architecture*

Konsep : Redesain Stadion Mandala Krida dengan menambahkan fungsi-fungsi baru dengan memasukan aspek arsitektur hijau sebagai pendekatan mendesainnya.

Kesamaan : Memiliki kesamaan pada objek bangunan dan tipologi fungsi yang dimiliki.

Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan yang dilakukan.

4. Redesain Kridosono Sebagai *Sport* dan *Music Park* dengan Pendekatan Taman Kota Sebagai Pengendali Kualitas Thermal dan Audial Lingkungan / 2018

Oleh : Paramitha Oktaviani/14512044/ Universitas Islam Indonesia

- Pendekatan : Taman Kota Sebagai Pengendali Kualitas Thermal dan Audial Lingkungan
- Konsep : Redesain Kridosono menjadi *sport* dan *music park*, sebagai bagian dari upaya pengendalian kualitas thermal dan audial lingkungan.
- Kesamaan : Memiliki kesamaan pada site yang akan dirancang.
- Perbedaan : Perbedaan terletak pada pendekatan yang dilakukan dan konsep fungsi ruang.