

TUGAS AKHIR

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

*"Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu
Rancangan"*

KRIDOSONO FOOTBALL TRAINING CENTER

"Multifunction Building with Commercial Aspect as Design Principles"



Disusun oleh:

RIO WIDYA PRATAMA

05512144

Dosen Pembimbing:

Ir. HANDOYOTOMO,MSA

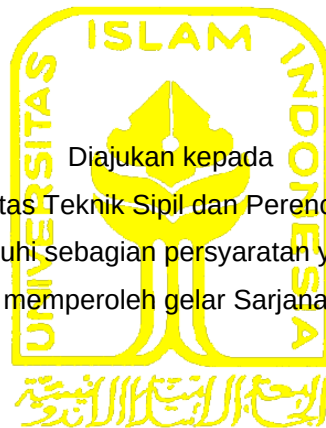
**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2010**

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

"Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu

Rancangan

TUGAS AKHIR



Diajukan kepada
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Untuk memenuhi sebagian persyaratan yang diperlukan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik

DISUSUN OLEH :

RIO WIDYA PRATAMA

05.512.144

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2010

LEMBAR PENGESAHAN
PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO
*"Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu
Rancangan"*

TUGAS AKHIR

DISUSUN OLEH :
RIO WIDYA PRATAMA
05.512.144

Yogyakarta, Juli 2010



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ir. HANDOYOTOMO,MSA

Ir. AHMAD SYAIFUDIN MUTAQI,IAI,MT

MENGETAHUI :

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia



Dr.Ing.Ir. ILYA FADJAR MAHARIKA MA

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan akhir :

Nama mahasiswa : **RIO WIDYA PRATAMA**
Nomor Mahasiswa : **05 512 144**
Judul tugas akhir : **PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO**
Bangunan Multifungsi dengan Tinjauan Komersial
Sebagai Penentu Rancangan

Kualitas buku laporan akhir : sedang baik baik sekali *)mohon dilingkari

sehingga, direkomendasikan / tidak direkomendasikan *)mohon dilingkari

untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, Agustus 2010

Dosen Pembimbing

Ir. Handoyotomo, MSA

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan nama Allah SWT yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam. Shalawat serta salam senantiasa teriring kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis memanjatkan syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya, sehingga penulisan Tugas Akhir yaitu "Pusat Pelatihan Sepakbola Kridosono" dengan penekanan "Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu rancangan" ini dapat terselesaikan. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh derajat kesarjanaan Strata-1 di jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.

Dengan segala usaha dan keterbatasan kemampuan, penulis menyadari bahwa tanpa adanya motivasi dari berbagai pihak, penulis tidak akan bisa menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini, oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada

1. Tuhanku yang selalu memberikan rahmat dan karunianya Allah SWT.
2. Panutan dan pangeran cintaku Nabi Muhammad SAW.
3. Muhammad Teguh, selaku DEKAN Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
4. Dr.Ing.Ir.Ilya Fadjar Maharika, MA., selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Islam Indonesia.
5. Ir. Handoyotomo,MSA, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, arahan, nasehat, saran serta dukungannya selama proses Tugas Akhir.
6. Ir. Ahmad Syaifudin,MSA selaku dosen penguji yang banyak memberikan masukan dan kritik yang membangun.
7. Dwi andi,ST,MSC,MBA selaku dosen penguji tamu yang banyak memberikan masukan nasehat, arahan dan kritik yang bermanfaat.
8. Kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayangnya dan tiada henti memberikan doanya untuk kesuksesan putra tersayangnya. Semoga Allah SWT selalu melindungi langkah kalian.
9. Kakak ku Ni Ria dan Esi yang selalu memberikan motivasi (thnks mpit) serta seluruh keluargaku tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, serta motivasi semangat dalam hidupku.

10. Abang-abangku yang selalu mendengarkan ceritaku bg edi, bg yadli, bg siap, bg wewen.(thnks pulsana mpit)
11. Keluarga besarku yang selalu mendoakan dengan sepenuh hati.
12. Anak-Anak kos firdaus yang merupakan teman pertama ku di jogja riki,gepeng.yaze,anggun,Sandra,goi,nov,gege,eko,andi kribo, ding,bg iqbal,bg yoga yang memberikan kebersamaan dan kenangan.
13. Sahabat yang telah berubah menjadi Saudara vijay,siLai,febri, Gay,juragan,kancut,ocu,bendol,sibLi,simbah,pekik,hitamgilaputih,omen,jose, irham, si Um,ragil,sapto,tara, kalian selalu di hati yang membantu dan menemani, langkahku dikampus ini dan mewarnai perjalanan hidupku, maafkan jika banyak kesalahan yang melukai hati kalian. Semoga persahabatan kita dapat bertahan selamanya.
14. Senior ku yang banyak memberi masukan Mustova ibrahim.
15. Aden selaku drafter yang banyak memberi kritik dan masukan.
16. Temen-Temen KKN, Pak Erwin, nova,deta,tika,nia, arum dan warga tanjung.
17. Teman-temanku maen Futsal dan sepakbola GOR FC, AKAF FC, BubArch FC, Arch05 FC, FTSP FC,CAESAR FC, INHU FC (juara tanpa mahkota), IPPRY FC,ORION FC, yang menemani untuk melupakan sejenak masalah yang ada.
18. Anak kos walet mas (SiLe,latif,oki,amar,heru,adit dll) yang memberikan ketenangan dan kebersamaan.serta kucingku si aconk.yang selalu tomboy.
19. Teman seperjuangan ari seep (walaupun harus gugur) dan ajeng
20. Seseorang yang memberikan motivasi dan perubahan dalam diriku(I like it)
21. Afrika selatan dan shakira yang membuatku mengikuti semangat “waka-waka” walaupun terkadang harus memilih.
22. Seluruh temen-temen Arsitektur Angkatan 05.
23. Seluruh pihak yang tidak mungkin di sebutkan satu persatu.....terima kasih.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan serta jauh dari kesempurnaan, namun penulis berharap agar tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, Juli 2010

Penulis

(Rio widya pratama)

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

*Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu
Rancangan*

ABSTRAK

Yogyakarta terkenal dengan kota budaya, sehingga menjadi salah satu kota tujuan wisata di Indonesia. Namun jika dilihat dari segi olahraga khususnya sepakbola masyarakat Jogjakarta memiliki banyak pemain-pemain muda yang berbakat selain itu semakin banyaknya sekolah sepakbola (SSB) dan klub-klub amatir yang bermunculan di tiap-tiap kabupaten, juga menjadikan alasan kenapa jogja sangat membutuhkan suatu tempat/wadah yang memfasilitasi dengan baik, karena rata-rata SSB atau klub-klub tidak memiliki lapangan yang bagus baik dari ukuran atau pun kualitas rumputnya. Selain itu belum adanya basecamp latihan bagi tim yang dari luar kota yang bertanding ke Jogjakarta sehingga klub-klub kesulitan mencari lapangan yang bagus, karena di Jogjakarta memiliki 4 tim yang berlaga di liga Indonesia pengembangan kawasan Kridosono sudah ada oleh pemerintah kota yaitu bersifat olahraga dan rekreasi yang menjadi dasar rancangan selain itu Stadion kridosono merupakan sejarah sepakbola DIY karena merupakan peninggalan kolonial belanda dan kini menjadi milik pemerintah jogjakarta. Kridosono sekarang hanya menjadi landmark yang tidak menarik, karena sering dipakai dengan fungsi yang berbeda-beda dengan perawatan yang terkesan seadanya.

Oleh karena itu perancang mengambil pemikiran untuk memfasilitasi SSB, klub-klub kecil atau pun klub professional dengan menggunakan konsep bangunan multifungsi yang dapat mewadahi fungsi-fungsi yang berbeda sehingga dapat menampung minat dan bakat warga Jogjakarta di bidang olahraga sepakbola.. untuk mendukung fungsi utamanya di butuhkan ruang penunjang yang bersifat komersial yang berfungsi menghidupkan suasana dan sebagai investasi. dengan menciptakan kridosono sebagai landmark kota jogjakarta yang menarik dan mempertimbangkan system sirkulasi yang aman dan nyaman.

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

*Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu
Rancangan*

ABSTRACT

Yogyakarta is famous cultural city, which became one tourist destination in Indonesia. But when viewed from the aspect of sports, especially football Jogjakarta community has many young players who were more talented than many football schools (SSB) and amateur clubs are popping up in every district, are also the reason why Jogja is desperate need of a place / containers that facilitate well, because the average SSB or the clubs do not have a good field better than any size or grass quality. Besides the lack of training for the team base camp from which to compete outside the city of Jogjakarta, so the club-the club was having trouble finding a good field., Because in Jogjakarta has four teams competing in the Indonesia league Kridosono existing development of the area by the city government that is sports and recreation in addition to the basic design is the history of football stadiums kridosono DIY because it is a Dutch colonial heritage and is now owned by the government jogjakarta. Kridosono now only a landmark that is not interesting, because it is often used with a different function with a treatment that seemed improvised.

Therefore, the designer took the idea to facilitate SSB, small clubs or professional clubs by using the concept of multifunctional building that can accommodate different functions so that it can accommodate citizens' interests and talents in the field of sport Jogjakarta . to support its main function in need of supporting the commercial space that functions as a turn on the atmosphere and creates investment with kridosono jogjakarta as an attractive city landmark and consider the circulation system that is safe and comfortable.

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu Rancangan

DISAIN PREMIS

Pusat pelathan sepakbola Kridosono merupakan suatu tempat/wadah yang di rancang secara khusus untuk memfasilitasi klub sepakbola ,SSB dengan konsep bangunan multifungsi sebagai upaya untuk menampung fasilitas-fasilitas utama dan penunjang yang diwadahi didalam satu site dengan mempertimbangkan komersial bangunan dan investasi dalam rancangan.

Lokasi yang dipilih berada di pusat kota jogjakrta yaitu kawasan kridosono dengan luas lahan ± 2 Ha yang dikelilingi bangunan-bangunan kolonial peninggalan belanda yang merupakan landmark kota Jogjakarta,namun karena bangunan yang berada di stadion kridosono tidak mendukung sehingga landmark yang diciptakan tidak menarik.Oleh karena itu perlu penataan kembali bangunan yang mampu menjadi landmark kota Jogjakarta yang menarik.

Bentuk site yang menyerupai lingkaran dan merupakan pusat pertemuan jalan-jalan besar menyebabkan kondisi traffic pada kawasan kridosono begitu padat terlebih pada jam-jam kerja.sehingga perlu penataan sirkulasi yang merespon permasalahan yang ada pada site untuk menciptakan keamanan dan kenyamanan pengunjung baik masuk ataupun keluar bangunan.

Dengan adanya pusat pelatihan sepakbola kridosono diharapkan dapat menampung minat dan bakat pecinta sepakbola masyarakat jogjakarta khususnya dan sebagai basecamp klub-klub sepakbola, selain itu dapat mendukung dan memajukan prestasi persepakbolaan nasional dan menjadikan kridosono sebagai landmark yang menarik yang mampu menarik wisatawan ke jogjakartra sehingga dapat meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar Selain itu menciptakan kondisi traffic yang aman dan nyaman bagi pengunjung dan masyarakat sekitar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK.....	vi
DESAIN PREMIS.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul.....	1
1.2 Latar Belakang.....	
1.2.1 Latar belakang sepakbola nasional	2
1.2.2 Latar belakang Sepakbola DIY	2
1.2.3. Bangunan Multifungsi	3
1.2.4. Arti pentingnya Bangunan Multifungsi.....	4
1.2.5. Keuntungan Bangunan Multifungsi	6
1.2.6. Tinjauan komersial sebagai penentu Rancangan	7
1.2.7. Kawasan kridosono sebagai salah satu landmark kota Jogjakarta.....	8
1.2.8 Kompleksitas traffic di kawasan kridosono	10
1.2.9. Faktor pemilihan site	11
1.2.2.1. Potensi site	12
1.2.2.2. Nilai Investasi Proyek Perancangan	14
1.2.2.3 .Nilai Penjualan (Revenue/Sales)	29
1.3 Rumusan Masalah	17
1.4 Tujuan dan Sasaran.....	17
1. Tujuan	17
2. Sasaran.....	17
1.5 studi pustaka.....	18
1.6 Lingkup Pembahasan	21
1. Arsitektural	21

2. Non Arsitektural	21
1.7 Metode Penyelesaian Masalah.....	21
1. Metode Pengumpulan Data.....	22
2. Metode Perancangan	23
1.8 Sistematika Penulisan.....	24
1.9 Keaslian Penulisan	25
2.0 Kerangka Pola Pikir	27

BAB II TINJAUAN PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA DAN LINGKUNGAN TAPAK KRIDOSONO

2.1 Kondisi sepakbola secara umum	28
2.1.1 Kondisi Sepakbola Nasional.....	29
2.1.2 Basecamp Sepakbola di Jogjakarta	30
2.2 Pola Pelatihan sepakbola	32
2.2.1 Latihan Teknik	33
2.2.2 Latihan Fisik	35
2.2.3 Latihan Strategi	36
2.3 Traffic (Sirkulasi, Akses Dan Parkir)	36
2.3.1 Pengertian Sirkulasi	36
2.3.2 Akses.....	37
2.3.3 Parkir	37
2.3.4 Tinjauan Sirkulasi Pada Kawasan Kridosono	38
2.3.5 Kondisi Akses/Entrance Di Kridosono	39
2.3.6 Kondisi Parkir Di Kridosono	40

BAB III TINJAUAN BANGUNAN MULTIFUNGSI DAN LANDMARK

3.1 Bangunan Multifungsi	41
3.1.1 Pengertian Bangunan Multifungsi.....	41
3.1.2 Tinjauan Bangunan Multifungsi Pada Pusat Pelatihan Sepakbola.....	44
3.2 Landmark	45
3.2.1 Pengertian Landmark	45
3.2.2 Unsur-Unsur Pembentuk Landmark	47
3.2.3 Tinjauan Landmark Pada Beberapa Bangunan	49

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

4.1 Analisis Site	53
4.2 Analisis Traffic kridosono (Sirkulasi, Akses dan Parkir)	56
4.2.1 Analisis Sistem Sirkulasi.....	56
4.2.2 Analisis Aksesibilitas	63
4.2.3 Analisis Parkir	65
4.3 Analisis Landmark.....	66
4.3.1 Analisa Penciptaan Landmark.....	66
4.4 Analisis Bangunan Multifungsi	75
4.4.1 Analisa Pelaku Kegiatan.....	76
4.4.2 Analisa Kelompok Kegiatan.....	77
4.4.2 Analisa Pola Kegiatan	79
4.4.4 Besaran Ruang.....	81
4.4. Analisa Pola Tata Ruang	83

BAB V KONSEP PERANCANGAN

5.1 Konsep Perencanaan Tempat Pelatihan	86
5.1.1 Tata Massa bangunan Tempat Latihan	86
5.1.2 Lapangan Latihan Outdoor dengan Tribun Penonton.....	86
5.2 Konsep Tata Massa Hunian.....	87
5.3 Konsep Tata Massa bangunan Komersial	89
5.4 Konsep Massa bangunan Keseluruhan	89
5.5 Konsep Sirkulasi ,Akses dan parkir	
5.5.1 Konsep Sirkulasi Luar bangunan	89
5.5.2 Konsep Sirkulasi Dalam bangunan.....	90
5.5.3 konsep Aksesibilitas.....	90
5.5.4 konsep Parkir	91
5.6 Konsep Landmark	92

DAFTAR PUSTAKA	97
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

Analisis Nilai Investasi	99
1 Building Cost	99
2 Fix Equipment.....	103

3 Site Development	103
4 Total Contruction Cost	104
5 Moveable Equipment.....	105
6 Professional Fees	106
7 Administrative Costs	106
8 Master Budget	107
Analisis Nilai Jual	108
1 Revenue/Penjualan.....	110
.2 Biaya operasional	111
3 Fixed Changer	111
4 Gross Operating Income	112
5 Total Laba Rugi	112
6 Payback Periode	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	bangunan multifungsi di shangdong china	4
Gambar 1.2	Ps Gama (salah satu SSB di DIY)	5
Gambar 1.3	Tugu Jogja merupakan salah satu landmark di jogjakarta	9
Gambar 1.4	Peta Traffic Kridosono	11
Gambar 1.5	lokasi site	12
Gambar 1.6	kondisi site	13
Gambar 1.7	arsenal football training center.....	19
Gambar 1.8	fasilitas pelatihan	19
Gambar 1.9	fasilitas hotel dan resort.....	20
Gambar 1.10	Trafford trainnning center	20
Gambar 3.1	opera house,Sydney	50
Gambar 3.2	beijing national, stadium	51
Gambar 3.3	Mesjid Raya Sumbar	52
Gambar 4.1	Peta kawasan kridosono.....	54
Gambar 4.2	Analisis kebisingan dan vegetasi.....	55
Gambar 4.3	Analisis sirkulasi kridosono	56
Gambar 4.4	jalan yos sudarso	57
Gambar 4.5	Analisis jalan yos sudarso	57
Gambar 4.6	jalan Abu bakar ali	58
Gambar 4.7	Analisis jalan Abu bakar ali.....	58
Gambar 4.8	jalan Suroto.....	59
Gambar 4.9	Analisis jalan Suroto	59
Gambar 4.10	jalan Wardani.....	60
Gambar 4.11	Analisis jalan Wardani	60
Gambar 4.12	jalan Atmosukarto	60
Gambar 4.13	Analisis jalan Atmosukarto.....	61
Gambar 4.14	jalan Serma.....	61
Gambar 4.15	Analisis jalan Serma	62
Gambar 4.16	jalan Tukangan	62
Gambar 4.17	Analisis jalan Tukangan.....	63

Gambar 4.18	Analisis akses eksisting kridosono	64
Gambar 4.19	Analisis akses kridosono	64
Gambar 4.20	Analisis parkir kridosono.....	65
Gambar 4.21	Analisis parkir kridosono.....	66
Gambar 4.22	bangunan colonial di kridosono	67
Gambar 4.23	Analisis bentuk landmark.....	67
Gambar 4.24	bangunan colonial di kridosono	68
Gambar 4.25	Analisis warna pada landmark.....	68
Gambar 4.26	bangunan colonial di kridosono	69
Gambar 4.27	Analisis material pada landmark.....	69
Gambar 4.28	kridosono	70
Gambar 4.29	Analisis makna pada landmark.....	71
Gambar 4.30	Analisis orientasi pada landmark.....	72
Gambar 4.31	SMA 3 jogjalarta	73
Gambar 4.32	gedung Telkom.....	73
Gambar 4.33	Analisis skala pada landmark	74
Gambar 4.34	Analisis ukuran landmark.....	75
Gambar 4.35	Analisis pola tata ruang fasilitas komersial	84
Gambar 4.36	Analisis pola tata ruang pusat pelatihan	84
Gambar 4.37	Analisis pola tata ruang bangunan multifungsi	85
Gambar 5.1	Konsep tata massa tempat pelatihan	86
Gambar 5.2	Konsep tata massa lapangan dan tribun	87
Gambar 5.3	Konsep tata massa hunian	88
Gambar 5.4	Konsep tata massa bangunan komersial.....	88
Gambar 5.5	Konsep tata massa bangunan keseluruhan	89
Gambar 5.6	Konsep Sirkulasi luar bangunan	90
Gambar 5.7	Konsep Sirkulasi dalam bangunan	90
Gambar 5.8	Konsep Aksesibilitas.....	91
Gambar 5.9	Konsep Parkir	92
Gambar 5.10	Konsep unik pada landmark	93
Gambar 5.11	Konsep makna dan orientasi pada landmark	94
Gambar 5.12	Konsep makna dan orientasi pada landmark	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Besaran ruangan.....	15
Tabel 2.1 <u>Taktik dan teknik bermain Sepakbola</u>	34
Tabel 4.1 kategorisasi kegiatan berdasarkan karakter kegiatan	78
Tabel 4.2 Besaran ruang.....	81

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Pusat : Menurut kamus, pusat diartikan sebagai pokok atau pangkal yang menjadi pempunyan dari berbagai urusan, hal, dsb. (Poerwadarminta, 1986) Sedangkan yang dimaksud dalam tulisan ini adalah tempat yang menjadi kumpulan dari berbagai kegiatan berlatih sepakbola.

Pelatihan : Suatu usaha memberikan pelajaran untuk membiasakan atau memperoleh suatu kecakapan. (Ibid, hal 570) Dalam hal ini adalah kecakapan bermain sepakbola.

Sepakbola : Olahraga yang dilakukan oleh dua tim yang saling berhadapan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan peraturan tertentu yang setiap tim berjumlah 11 orang.

Kridosono : orientasi tempat dan bangunan yang dimaksud

Mutifungsi : memiliki berbagai fungsi/kegunaan

Komersial : Berasal dari bahasa Inggris commercial yang berarti bersifat perniagaan atau perdagangan (Ibid hal, 130) Maksudnya adalah sifat-sifat yang dimiliki perniagaan menjadi tolak ukur dalam merancang pusat pelatihan sepakbola tersebut.

Kesimpulan :

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

Dari pengertian istilah-istilah diatas, dapat diambil kesimpulan yaitu Merancang bangunan pusat pelatihan sepakbola di kridosono Yogyakarta dengan latar belakang bangunan multifungsi dan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Latar belakang Sepakbola Nasional

Pelatihan sejak dini sepakbola sangat penting untuk menghasilkan bibit dan potensial menjadi atlet profesional. keberhasilan sepakbola diukur oleh prestasi yang dicapai oleh suatu klub sepakbola, karena tingginya prestasi dapat menimbulkan kebanggaan nasional dengan demikian keberhasilan pelatihan perlu dimanfaatkan untuk meraih prestasi internasional. Selain itu, adanya kompetisi-kompetisi yang diadakan oleh PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) yang dibagi dua yaitu :professional dan amatir, profesional (indonesia super league dan Divisi utama.) Sedangkan divisi dibawahnya selebihnya tergolong amatir (Divisi I, II dan III).

1.2.2 Latar belakang Sepakbola DIY

Yogyakarta merupakan kota yang sangat menggemari sepakbola ini dibuktikan dengan banyaknya sekolah sepakbola (SSB) dan klub-klub amatir yang bermunculan di tiap-tiap kabupaten, SSB dan klub-klub tersebut merupakan naungan klub-klub besar di jogjakarta khususnya PSS sleman, PSIM dan PERSIBA bantul yang dibagi oleh PSSI berdasarkan tingkat prestasi klub itu sendiri. Berikut ini adalah jumlah klub atau SSB yang ada pada divisi utama, I dan II diantaranya:

1. PSIM = 26 tim
2. PSS sleman = 70 tim
3. PERSIBA Bantul = 50 tim

Klub-klub yang dinaungi diatas dibina melalui kompetisi yang konsisten yang diadakan tiap tahunnya khususnya PSIM yogyakarta yang memiliki klub yang relative lebih sedikit dari kabupaten lainnya sehingga dana yang dibutuhkan tidak sebanyak kabupaten lainnya yang mempunyai klub-klub yang cukup banyak,yang membutuhkan dana yang relative tinggi. Peningkatan minat yang begitu tinggi dari masyarakat Jogjakarta tidak didukung dengan fasilitas-fasilitas yang memadai karena hanya bersifat “seadanya” seperti lapangan yang jauh dari standar yang merupakan syarat utama untuk seorang pemain dan tim sepakbola bermain bagus, dan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya. Selain itu dalam hal sepakbola Yogyakarta mempunyai peranan penting karena dikota iniah untuk pertama kalinya didirikan Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI) yang merupakan induk dari olahraga sepakbola Indonesia. (*Sumber: PSSI kota madya Yogyakarta*)

Rata-rata tim yang berlaga di Kompetisi divisi utama jika bertandang ke klub-klub Yogyakarta tidak memiliki tempat atau wadah yang di butuhkan,terutama lapangan untuk latihan.keanyakan klub menginap di hotel-hotel melati karena mempunyai dana sedikit namun untuk klub yang memiliki dana lebih, bisa menginap di hotel yang berkelas diyogyakarta dan lapangan menumpang dikandang tim lawan atau stadion yang biasanya mendapatkan 1 kali untuk mencoba lapangan yang akan di pakai untuk pertandingan dan itu tentunya sangat tidak maksimal untuk klub profesional yang membutuhkan banyak materi-materi yang akan di sampaikan oleh pelatih.Lapangan sepakbola rata-rata sangat jauh dari standar yang di tetapkan FIFA.(*Federation of international football Assocation*) dunia) baik dari segi rumput,ataupun drainase sehingga menghambat pergerakan bola, selain itu belum adanya ruang teori dan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya yang sangat dibutuhkan oleh sorang pemain sepakbola profesional.

1.2.3 Bangunan Multifungsi

Bangunan multifungsi disini dimaksudkan sebagai bangunan yang tidak hanya memiliki satu fungsi tapi memiliki berbagai fungsi untuk menampung berbagai aktifitas didalamnya, dalam kasus ini yaitu: Sarana olahraga, hunian dan bangunan komersial. Salah satu permasalahan yang sering dihadapi mengenai pembangunan di daerah urban adalah terbatasnya lahan, sehingga membuat sebuah bangunan multifungsi merupakan alternative yang sangat tepat.Hasil penellitian membuktikan

bangunan multifungsi bisa lebih produktif dari pada bangunan yang hanya memiliki satu fungsi.

Dalam konteks urban, bangunan tinggi multifungsi, dikenal dengan istilah '*mixed use building*' adalah suatu bangunan yang mengakomodasi beberapa fungsi sekaligus, umumnya fasilitas komersial yang meliputi mall, perkantoran, perbankan, perhotelan, kondominium, rekreasi, auditorium, sineplex, studio radio/TV, ruang observasi, dan restoran. Kesemua fungsi tadi disusun secara vertikal dalam wujud suatu bangunan tinggi untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, menciptakan citra (*image*) dan identitas spesifikasi serta intergrasi maksimal semua elemen system dalam bangunan (Jimmy Priatman, 2005).



Gbr 1.1 bangunan multifungsi di shangdong china
Sumber: <http://darkmeup.blogspot.com>

1.2.4 Arti Pentingnya Bangunan Multifungsi

Sekarang pola pikir manusia dalam memilih barang sudah sangat selektif, sebagian orang berpendapat rugi sekali seandainya apabila memiliki barang yang tidak multifungsi. Hal ini disebabkan barang yang multifungsi memiliki berbagai keuntungan yang didapat oleh pemakainya, antara lain:

1. Prestise
2. Ekonomis

3. Simple

Barang multifungsi memang telah menjamur dan merasuk ke sendi kehidupan setiap masyarakat, karena memang kebutuhan hidup dimasa sekarang ini menuntut semua serba simple dan harus memiliki banyak fungsi.. <http://maregmind.wordpress.com/2009/04/17/multifungsi/>)

Kota Jogjakarta sangat terkenal dengan budayanya, dan banyaknya objek-objek wisata yang membuat provinsi ini menjadi salah satu pilihan wisata ke dua setelah Bali di Indonesia baik bagi turis domestik maupun turis mancanegara. Namun bila dilihat dari bidang olahraganya khususnya sepakbola kota Jogjakarta memiliki potensi-potensi yang berbakat di bidang sepakbola, banyaknya minat dari masyarakat pada cabang olahraga ini membuat munculnya sekolah-sekolah sepakbola (SSB) di tiap-tiap kabupaten dan klub-klub lokal yang berkompetisi di bawah naungan klub-klub lokal (PSIM kota, PSS sleman, PERSIBA Bantul) ataupun klub lokal yang berkompetisi di liga Indonesia.



Gbr 1.2 Ps Gama (salah satu SSB di DIY)

Sumber : Dokumen pribadi

Semangat masyarakat Yogyakarta untuk menumbuhkan prestasi di dunia sepakbola tidak didukung dengan fasilitas yang memadai, seperti lapangan yang jauh dari standar, belum adanya ruang teori bagi pelatih untuk menyampaikan materi, yang semuanya itu sangat berpengaruh terhadap kemajuan tim.

Selain itu klub-klub yang bertandang (bertanding) ke salah satu klub di Yogyakarta belum mempunyai tempat/wadah untuk mereka bernaung, rata-rata memilih menginap di hotel yang tentunya tidak memiliki fasilitas yang khusus menangani tim sepakbola. Sehingga menciptakan bangunan multifungsi merupakan langkah yang sangat tepat untuk mengatasi hal tersebut.

1.2.5 Keuntungan Bangunan Multifungsi

Secara umum, bangunan multifungsi memiliki pengertian sebagai suatu wilayah yang bagian-bagian dalamnya harus menyediakan tiga fungsi utama atau lebih dengan adanya fasilitas untuk bersama di dalamnya. Istilah multifungsi berasal dari terminologi *Mixed use* yang berarti : Berkaitan dengan sebuah bangunan yang berisi beberapa macam aktivitas kegiatan yang dalam perencanaan ruangnya saling berhubungan dengan keanekaragaman fasilitas seperti pengikat dalam satu wilayah kota. Contohnya pada proyek ini adalah Pusat pelatihan sepakbola, Hunian dan bangunan komersial sebagai penunjang, dimana fungsi-fungsi tersebut disatukan dalam satu wadah. Keuntungan dari bangunan multifungsi pada proyek ini adalah :

- a) Memberikan keuntungan materi dengan menambahkan fungsi komersial pada sebuah pusat pelatihan sepakbola
- b) Meminimalkan biaya operasional pada bangunan ini.
- c) Efisiensi penggunaan ruang dan pengelolaan dengan adanya ruang-ruang yang bisa digunakan untuk keperluan bersama sehingga menekan biaya konstruksi bangunan.
- d) Efisiensi penggunaan energy.
- e) Memberikan efisiensi penggunaan lahan di areal perkotaan yang cenderung mahal dan padat.
- f) Pembentukan bangkitnya pertumbuhan komersial baru
- g) Mempersingkat waktu dan jarak dalam melakukan aktifitas
- h) Identitas citra urban.

1.2.6 Tinjauan Komersial sebagai penentu rancangan

Sepakbola merupakan olahraga yang sangat universal penggemar olahraga ini berasal dari semua kalangan baik muda tua bahkan anak kecil sekalipun sudah mengerti tentang permainan ini, artinya dibelahan dunia manapun orang mengenal jenis olahraga ini. Di negara-negara maju sepakbolanya (Inggris, Italia, Spanyol dsb) olahraga ini telah menjadi lahan bisnis oleh para *investor-investor* karena sangat menjanjikan baik dari segi klub, fasilitas-fasilitas ataupun pemain yang di gaji dengan nilai tinggi. Di Indonesia pelan-pelan telah mengikuti jejak negara-negara maju namun tidak setingkat tentunya karena faktor ekonomi masyarakat Indonesia yang relative sederhana, namun adanya perusahaan-perusahaan yang menjadi sponsor bagi klub-klub yang berlaga di liga Indonesia cukup memberikan bantuan karena untuk kompetisi ISL (Indonesia Super League) tidak diperbolehkan di biayai APBD, kecuali untuk divisi utama Indonesia yang masih di perbolehkan di bayai oleh APBD di daerah/kota tersebut. Oleh karena itulah menciptakan ruang-ruang komersial di dunia sepakbola sangat menjanjikan karena pasaran sepakbola tidak akan pernah mati bahkan lebih menanjak dari masa ke masa.

Kata komersial berasal dari bahasa Inggris *commercial* yang berarti bersifat perniagaan atau perdagangan. Dalam hal ini bangunan komersial dengan kata lain sebuah tempat kegiatan yang pada tujuannya menghasilkan keuntungan sebesar-besarnya. Sehingga dari segi investasi bangunan komersial sangat menjanjikan. Tinjauan komersial dimaksudkan merupakan upaya untuk menciptakan ruang-ruang yang bersifat komersial baik dari fungsi utama dari bangunan ini (Pusat pelatihan sepakbola) maupun fungsi penunjang/pendukung (café, hunian, dan retail-retail) yang keseluruhan fungsi tersebut di sewakan kepada pihak-pihak klub-klub divisi utama atau liga joss Indonesia yang bertandang ke salah satu klub yang ada di Yogyakarta selain itu juga diperuntukkan pada SSB (Sekolah sepakbola) dan tim-tim lokal yang ada di Yogyakarta. Dengan disewakan seluruh fasilitas-fasilitas yang ada diharapkan dapat dengan cepat

mengembalikan modal yang ditanamkan investor, dan dapat memajukan persepakbolaan nasional.

Adapun fasilitas-fasilitas yang diwadahi pada bangunan ini yang bersifat komersial, yaitu:

- I. Pusat Pelatihan Sepakbola
 - Lapangan sepakbola dengan rumput dan standar internasional
 - Ruang teori
 - Gym center
- II. Hunian
 - Penginapan untuk satu tim (kapasitas 40 orang)
- III. Penunjang
 - Café
 - Restaurant
 - Retail-retail
 - Coffeeshop
 - Rg.serba guna
 - Kolam renang

1.2.7 Kawasan Kridosono sebagai salah satu landmark kota Jogjakarta

Sebagai kota dengan sejarah yang panjang, Jogja memiliki banyak Landmark. Landmark Jogja adalah tempat-tempat yang mempunyai arti, sejarah, serta makna filosofis dan simbolis yang mendalam. Peninggalan bangunan kolonial Belanda masih banyak terdapat di beberapa sudut kota Jogja. Kawasan Gondomanan hingga Ketandan sampai saat ini masih banyak dijumpai arsitektur Cina dan Belanda termasuk beberapa bangunan tua di Kotabaru. Kawasan-kawasan yang memiliki bangunan kolonial ini menjadi salah satu landmark kota Jogja yang mempunyai sejarah

Kotabaru dulunya dikenal dengan nama Nieuwe Wijk. Kawasan ini berkembang mulai tahun 1920. Kotabaru menjadi kawasan hunian

alternatif yang berfasilitas lengkap, sejajar dengan kawasan Menteng di Jakarta.



Gbr 1.3 Tugu Jogja merupakan salah satu landmark di jogjakrta

Sumber : <http://jogjareskrim.files.wordpress.com/2009/02/>

Rancangan kawasannya tertata mengikuti pola radial seperti kota-kota di Belanda umumnya. Pohon-pohon besar, tanaman berbunga dan tanaman buah yang banyak terdapat di kawasan ini menandakan bahwa Kotabaru dirancang sebagai *garden city*, dilengkapi boulevard dan ruas jalan yang cukup lebar

Di kawasan Kotabaru ini akan dijumpai beberapa gedung bersejarah, diantaranya Gedung Kolese Santo Ignatius yang dulu digunakan sebagai kantor Kementerian Pertahanan, Gedung SMAN 3 sebagai gedung AMS, Gedung SMP 5 yang dahulu dipakai Normalschool, juga gedung SMU BOPKRI I yang digunakan sebagai gedung Christelijke MULO dan Akademi Militer. Anda juga akan menemui kantor Dinas Pariwisata yang menjadi tempat berakhirnya gerilya Jendral Soedirman, pahlawan nasional Indonesia yang terkenal dengan perjuangan gerilyanya.

Sebuah bangunan yang menonjol secara arsitektur adalah bangunan Gedung Bimo. Gedung tersebut dirancang dengan konsep art deco, sebuah rancang bangun yang berkembang pesat pada tahun 1920-1930-an, mengutamakan unsur tradisional setempat dengan tetap terbuka pada hal baru dan disertai semangat untuk berbeda dari bangunan umum yang sudah ada. Bentuk bangunan Gedung Bimo memanjang seperti bangunan khas Eropa lainnya, namun bagian atas depan tampil beda dengan bentuk lengkung.

Bangunan lain yang cukup menonjol dan bernilai sejarah adalah kantor Asuransi Jiwasraya. Pada masa Belanda, gedung ini dipakai sebagai rumah salah satu pegawai Asuransi Nill Maatschappij, sementara pada masa Jepang dipakai sebagai tempat tinggal Butaico Mayor Otsuka, perwira tinggi angkatan bersenjata Jepang. Sumber : www.yogyes.com.

Kawasan kridosono merupakan kawasan yang dikelilingi oleh jalan-jalan besar yang menjadi pusat pertemuan dari berbagai arah. Oleh karena itu kawasan kridosono sekarang telah menjadi landmark kota Jogjakarta, akan tetapi landmark yang diciptakan kurang menarik karena bangunan yang kurang mendukung.

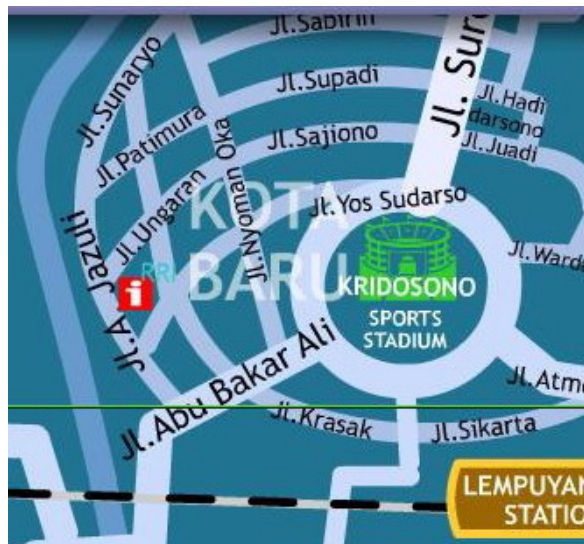
Dengan luas lahan ± 2 ha, dan bentuk site yang menyerupai lingkaran menyebabkan arus jalan begitu sering dilewati, yang membuat kawasan kridosono sangat berpotensi sebagai landmark yang menarik dan tentunya didukung dengan bangunan yang menarik pula.

1.2.8 Kompleksitas traffic dikawasan kridosono

Kawasan kridosono merupakan pertemuan dari jalan-jalan besar yaitu: jalan Yos Sudarso, jalan Abu Bakar Ali, jalan Serma, jalan Wardani, jalan Suroto, jalan Atmosukarto, dan jalan Tukangan. Sehingga membuat jalur lalu lintas begitu padat terutama pada jam-jam kerja. Terlebih lagi dengan bentuk site kridosono lingkaran sehingga arus keluar masuk ke dalam site begitu padat.

.Banyaknya kendaraan yang melewati membuat masalah traffic begitu penting untuk diperhatikan karena akan mempengaruhi keamanan dan kenyamanan pada pengguna jalan khususnya yang akan masuk dan keluar site.Rata-rata kendaraan yang melewati adalah mobil dan sepeda motor.

Lahan parkir yang dsediakan di kawasan kridosono, masih bersifat seadanya dan terpisah-pisah di tiap-tiap fungsinya, kendala atau permasalahan yang sangat jelas terlihat adalah jalur masuk dan keluar site yang sangat padat.sehingga membahayakan pengunjung. Dengan bentuk site seperti lingkaran dan menjadi pusat pertemuan jalan-jalan besar membuat kawasan kridosono begitu sering dilalui. Oleh masyarakat sekitar kota Jogjakarta khususnya.



Gbr 1.4 Peta Traffic Kridosono

Sumber : <http://jogjareskrim.files.wordpress.com/2009/02/>

1.2.9 Faktor Pemilihan Site

Site dipilih dikawasan kota baru Yogyakarta yaitu lapangan sepakbola kridosono yang merupakan kawasan yang sangat tepat untuk mewadahi fasilitas ini, selain karena memang fungsi dahulu sebenarnya adalah sepakbola juga dari segi komersial sangat menguntungkan karena status lahan *free* milik pemerintah, yang

tentunya sangat membantu para investor bisa mengelolah dengan seoptimal mungkin. Kawasan ini merupakan kawasan campuran antara fungsi komersial dan permukiman, dimana Kridosono merupakan pusat dari pertemuan beberapa jalan utama yang cukup padat di Jogjakarta.



Gbr 1.5 lokasi site

Sumber : <http://earth.google.com/>

Lapangan kridosono merupakan sejarah sepakbola DIY karena disinilah pertama kalinya kompetisi-kompetisi sepakbola DIY di adakan yang dulunya merupakan peninggalan pemerintahan kolonial belanda namun kini hanya berfungsi untuk kompetisi Pencab kota DIY tiap tahunnya dan digabungkan dengan konser musik yang membuat semakin hancurnya rumput lapangan dan fasilitas-fasilitas yang ada. Oleh karena itulah lapangan kridosono sekarang hanya terlihat sebagai landmark kota yang tidak menarik. (Sumber: wawancara dengan pengelola kridosono)

1.2.2.1 Potensi Site

Beberapa Potensi yang ada pada site antara lain :

- Belum adanya pusat pelatihan sepakbola di DIY

- Adanya rencana pengembangan dari walikota yogyakarta sebagai tempat olahraga dan rekreasi.
- Berada di pusat kota madya Jogjakarta,kawasan kotabaru
- Salah satu kawasan landmark kota Jogjakarta
- Bila di tinjau dari segi komersial sangat menguntungkan karena Status lahan *free* (milik pemerintah Jogjakarta)
- Kondisi eksisting yang memang kawasan sepakbola.
- Kawasan lapangan sepakbola Kridosono merupakan sejarah sepakbola DIY karena disini lah kompetisi pertama kalinya diadakan
- Kondisi site dengan kontur yang relative datar dan faktor yang mempengaruhi iklim adalah curah hujan, lintasan matahari, dan tiupan angin.



Gbr 1.6 kondisi site
Sumber : Dokumen pribadi

Batasan site, yaitu :

- Sebelah utara : jalan suroto, SMUN3 ,gedung Telkom
- Sebelah selatan : Permukiman penduduk dan ruko-ruko kecil
- Sebelah barat : gedung Balai Pamungkas dan permukiman KODIM
- Sebelah timur : Permukiman penduduk

1.2.2.2 Nilai investasi Proyek Perancangan

Perhitungan master budget dan investasi pada bangunan ini mengkaji berdasarkan teori “ **Architectural Programing and Predesign Manager** “ yang di rujuk dari standart “ **American Institute of architect and HOK**”. Adapun perhitungan master budgetnya sebagai berikut.

1. Program Ruang

A. Kelompok Kegiatan

Dengan pertimbangan akan kebutuhan kegiatan dan sifat kegiatan yang akan di fasilitasi, jenis kegiatan yang diwadahi dalam bangunan Pusat pelatihan sepakbola kridosono ini adalah :

- ❖ Kegiatan umum

Terdiri dari kegiatan informasi dan pelayanan jasa

- ❖ Kegiatan utama

Terdiri dari kegiatan pelatihan,perbelanjaan.dan hunian

- ❖ Kegiatan penunjang

Terdiri dari kegiatan pengelolah, operasional dan servis

B. Pola Kegiatan

Berdasarkan jenis pelaku dan kegiatan yang dilakukan, pola kegiatan yang terdapat dalam bangunan pusat pelatihan sepakbola adalah :

- o Jenis pelaku pengunjung

- a. Aktif

Pelaku bertindak sebagai pengunjung yang datang untuk melakukan kegiatan umum,kegiatan utama dan secara khusus aktif dalam melakukan proses kegiatan pelatihan

- b. Pasif

Pelaku bertindak sebagai pengunjung yang tidak untuk melakukan kegiatan utama melainkan hanya untuk sekedar istirahat dan jalan-jalan saja.

- o Jenis pelaku penyewa/penjual dan karyawan toko

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

Pelaku yang bertindak sebagai penyewa yang datang untuk melakukan kegiatan umum, kegiatan utama dan secara khusus melakukan kegiatan menyewa ritail-ritail yang disewakan, menjual barang dagangannya dan melayani pembeli.

o Jenis Pelaku Pengelola

Pelaku yang bertindak sebagai penyewa yang datang untuk melakukan kegiatan administrasi, penjagaan, perawatan, bangunan untuk kelancaran aktivitas-aktivitas yang berlangsung di dalam bangunan.

C. Besaran Ruang

NO	Nama Ruang	Luas (m2)	Jumlah (unit)	indoor	Out door	jumlah
1	Pusat pelatihan					
	▪ Lapangan	7420	1		7420	7420
	▪ Ruang teori	108	1	108		108
	▪ Rg.pengurus harian	12	1	12		12
	▪ Gym Center	128	1	128		128
	▪ Klinik	36	1	36		36
	▪ Rg.Peralatan	36	1	36		36
	▪ Gudang	36	1	36		36
	▪ Lavatory	24	4	96		96
	▪ Tribun penonton	1000	1		1000	1000
2	Penginapan				jumlah	8872
	▪ Rg.Tidur+KM/WC	48	10	480		480
	▪ Pantry	6	2	12		12
	▪ Rg.pengurus harian	20	1	20		20
	▪ Dapur	54	1	54		54
	▪ Rg.Laundry	36	1	36		36
					jumlah	602
3..	Penunjang					
	▪ Rg.serbaguna	800	1	800		800
	▪ Kolam renang	600	1	100	500	600

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

4	▪ Café	-	-	418		418
	▪ Restoran	-	-	418		418
	▪ Coffeeshop	-	-	418		418
	▪ Retail	64	10	640		640
	▪ Rg.karyawan	1.5	40	60		60
	▪ Cleaning service	1.5	10	15		15
	▪ Security	1.5	10	15		15
	▪ Loker	0.4	60	24		24
	▪ Rg.Ganti	1.5	8	12		12
	Pengelola				jumlah	3420
	▪ Rg.pimpinan	16	1	16		16
	▪ Rg.Staff	40	1	40		40
	▪ Rg.koordinasi	20	1	20		20
	▪ Rg.Meeting	56	1	56		56
	▪ Rg.Tamu	20	1	20		20
	▪ Pantry	9	1	9		9
	▪ Lavatory	12	2	24		24
	▪ Mushalla	64	1	64		64
	▪ Rg.penjaga	9	1	9		9
5	MEE				jumlah	258
	▪ Genzet	20	1	20		20
	▪ Peralatan MEE	25	1	25		25
	▪ Rg.pompa	20	1	20		20
	▪ Control Panel	10	3	30		30
					jumlah	95
6	Area Parkir					
	▪ Bis	24	4		96	96
	▪ Mobil	15	30		450	450
	▪ Motor	2	120		240	240
					jumlah	786
					Total	14033

Jadi luas bangunan Pusat Pelatihan Sepakbola Kridosono adalah

Jumlah Semua luas total dari kegiatan yang ada di Pusat pelatihan sepakbola Kridosono, yaitu :

Total bangunan indoor = 4327 m² + sirkulasi 30% = 5625.1 m²

Total bangunan Outdoor = 9706 m²

$$\begin{aligned}\text{Total luasan} &= 14033 + \text{sirkulasi (30 \% x 14033)} \\ &= 18242.9 \text{ m}^2\end{aligned}$$

Luas bangunan di izinkan berdasarkan BCR yaitu:

Luas lahan x BCR (30%)

$$\pm 20000 \text{ m}^2 \times 30 \% = 6000 \text{ m}^2$$

Berdasarkan hitungan dan luasan bangunan di dapat payback period 8.7 tahun

Hitungan terlampir

1.3 Rumusan Masalah

- ❖ Bagaimana merancang sebuah pusat pelatihan sepakbola kridosono dengan kegiatan ruang yang multifungsi dan mempertimbangkan faktor komersial.
- ❖ Bagaimana merancang pusat pelatihan sepakbola kridosono sebagai landmark di kota jogjakarta.
- ❖ Bagaimana system sirkulasi, akses dan parkir yang aman dan nyaman terkendala oleh site dengan lalu lintas yang padat serta simpul dari beberapa ruas jalan.

1.4 Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

- ❖ Merancang Pusat pelatihan sepakbola di kridosono Yogyakarta dengan kegiatan ruang yang multifungsi dan memperhatikan investasi bangunan.

2. Sasaran

- ❖ Merancang bangunan dengan mempertimbangkan aspek investasi dan bisnis.
- ❖ Adanya bangunan yang khusus memfasilitasi pelatihan sepakbola untuk menampung klub-klub dan SSB di Yogyakarta.
- ❖ Merancang bangunan komersial yang multifungsi untuk mendukung fungsi pelatihan sepakbola

- ❖ Merancang pusat pelatihan sepakbola kridosono sebagai landmark yang menarik di kota Jogjakarta
- ❖ Merancang pusat pelatihan sepakbola dengan memperhatikan kondisi traffic yang aman dan nyaman.

1.5 Studi Pustaka

Ada beberapa Studi pustaka yang diambil sebagai rujukan yaitu:

1. Arsenal Football training Center

Arsenal football training center merupakan sebuah tempat pelatihan sepakbola yang dimiliki arsenal fc yang diperuntukkan pada pemain-pemain muda dan lulusan *arsenal academy*, berada di hertfordshare, yaitu 45 menit berkendara dari Emirate stadion (stadion arsenal fc) ada 70 pemain sepakbola yang memakai setiap harinya kecuali akhir pekan karena dipakai sebagai pertandingan persahabatan. Sebelumnya pemain arsenal berlatih di stadion highbury yang sekarang telah ada stadion baru yaitu Emirates stadion.

Rancangan pusat pelatihan ini tidak terlepas dari peran sang manager yaitu Arsene wenger yang turut menentukan keseluruhan isi dan layout bangunan.

Beberapa fasilitas yang ada pada bangunan ini yaitu: ruang serbaguna, ruang mandi uap, kolam renang, Gym center, kamar perawatan, mandi pijat dan restoran. Selain itu, ruang pelatih, staff, ruang katering, ruang sekretaris, ruang konferensi pers kapasitas 100 orang.

Bulan juli 2007 bangunan ini telah selesai dibangun dengan luas 70x50 meter. Sumber: <http://www.arsenal.com/the-club/training-centre>



Gbr 1.7 arsenal football training center

Sumber : www.arsenal.com

2. Barcelona Soccer wisata

Sebuah tempat yang menawarkan program khusus pelatihan sepakbola di Barcelona. program ini ditawarkan oleh dua klub yaitu Fc Barcelona dan RCD Espanyol yang bertujuan untuk menawarkan sepakbola yang terbaik yang pernah hidup.

Berada di kawasan sport complex yang terletak di daerah taman Alam dengan lingkungan yang sangat baik, beberapa fasilitas yang ada pada Barcelona soccer wisata, yaitu:

Fasilitas pelatihan

- Lapangan sepakbola dengan ukuran dan rumput standar UEFA
- Kolam renang indoor
- Gym
- Lapangan tenis



Gbr.1.8 fasilitas pelatihan

Sumber : www.barcelonasoccertours.com

Akomodasi

Hotel resort bintang empat di taman alam yang tidak jauh dari pusat kota Barcelona hanya 35 menit. Fasilitas yang disediakan, seperti:

- Doble atau kamar masing-masing
- Opsi apartemen 4/5 orang
- Full board (khusus untuk atlet kompetitif)



Gbr.1.9 fasilitas hotel resort

Sumber : www.barcelonasoccertours.com

3. Trafford Training Center

Trafford Training Centre, yang biasa disebut Carrington, merupakan landasan dasar pelatihan dan Akademi klub sepak bola Inggris, Manchester United. Terletak di Desa Carrington, Greater Manchester. Bangunan utama secara resmi dibuka pada tanggal 26 Juli 2000, sementara bangunan Akademi dibuka pada tahun 2002. Gedung Akademi adalah rumah bagi tim muda Manchester United.



Gbr.1.10 Trafford training center

Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Trafford_Training_Centre

Pusat ini menawarkan empat belas lapangan sepak bola berbagai ukuran, sementara di dalam kompleks terdapat ruang pelatihan dan bidang-bidang rehabilitasi, fisioterapi dan pijat dan remedial dan kolam hidroterapi. Ada juga lapangan squash basket /, sauna, ruang steam dan berat, sebuah restoran untuk staf dan pemain serta ruang pertemuan, kantor dan ruang kelas, dan sebuah studio TV untuk wawancara pemain

dan staf untuk MUTV. Media memiliki pusat disebut "Benteng Carrington", karena 2.4 kilometer (1.5 mil) dari pagar dan 30.000 pohon di sekitarnya, untuk mencegah anggota oposisi media dan mata-mata dari melihat taktik tim untuk pertandingan mendatang, dasar pusat ini mencakup total luas 108 hektar (0,44 km²), walaupun hanya 71 yang digunakan oleh klub. Tanah sisanya disewakan kepada seorang petani lokal, dan juga termasuk cagar alam kecil, yang dikelola oleh klub dan Cheshire Wildlife Trust

1.6 Lingkup Pembahasan

1. 6.1 Arsitektural

Hal-hal yang menyangkut arsitektural di batasi pada lingkup:

- Bangunan komersial sebagai penentu rancangan
- Bangunan multifungsi
- Keuntungan bangunan multifungsi
- Kompleksitas traffic di kridosono
- potensi bangunan di kridosono menjadi landmark dengan memperhatikan lingkungan sekitar.

1.6.2 Non Arsitektural

Hal-hal yang menyangkut non arsitektural di batasi pada lingkup:

- Perkembangan sepakbola nasional
- Latar belakang sepakbola DIY
- Pola pelatihan sepakbola

1.7 Metode Penyelesaian Masalah

1.7.1 Pengumpulan Data

- Melakukan survey dan mengamati ke kawasan kridosono Jogjakarta untuk memperoleh data site eksisting, terkait masalah traffic, dan potensi site menjadi landmark.
- Mencari data ke Pemda setempat untuk memperoleh peraturan mendirikan bangunan.

- Melakukan wawancara dengan pengelola kridosono mengenai status kepemilikan lahan dan kondisi lingkungan sekitar.
- Melakukan wawancara dengan sekeretaris PSSI kota Jogjakarta mengenai tim atau klub sepakbola dan SSB yang ada di tiap-tiap kabupaten di Yogyakarta.
- Studi literature mengenai pusat pelatihan sepakbola terkait pola, ukuran dan fasilitas yang akan digunakan.
- Studi literature tentang bangunan multifungsi terkait pengertian dan syarat-syaratnya.
- Studi literature mengenai unsur pembentuk landmark di beberapa bangunan.

1.7.2 Analisis

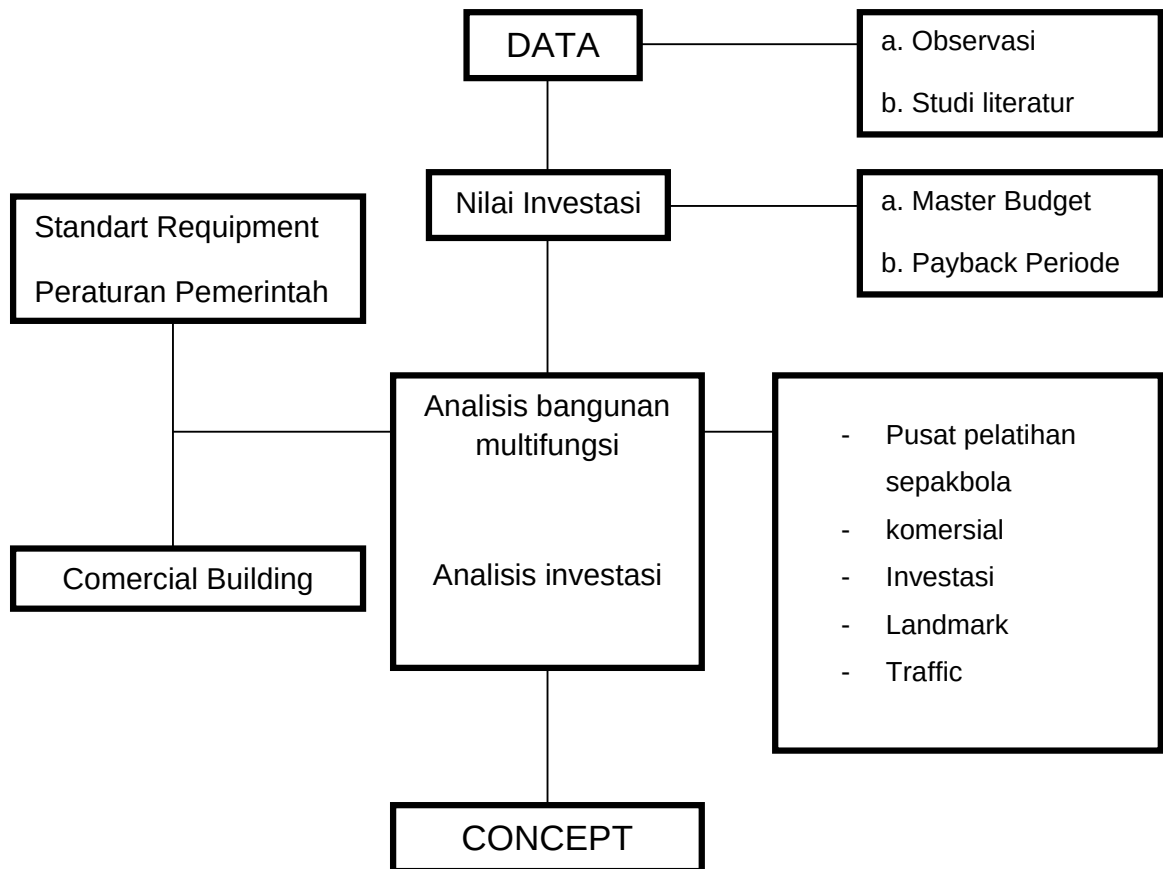
- Menganalisa segmen pasar pusat pelatihan sepakbola
- Menganalisa pengguna dan aktifitas pusat pelatihan sepakbola
- Menganalisa bangunan multifungsi terkait pusat pelatihan sepakbola, hunian, kesehatan dan fasilitas komersial.
- Menganalisa traffic di kridosono terkait sirkulasi, akses dan parkir yang aman dan nyaman
- Menganalisa kawasan kridosono mengenai karakter bangunan sekitar sebagai acuan untuk menciptakan landmark
- Menganalisa unsur-unsur pembentuk landmark seperti aspek, unik (bentuk, warna, material) orientasi, makna, skala dan ukuran.

1.7.3 Konsep

- Melakukan penzoningan

- Menentukan konsep tata massa bangunan pelatihan sepakbola dan hunian
- Menentukan konsep sirkulasi, akses dan parkir kridosono yang aman dan nyaman.
- Merumuskan konsep tata massa bangunan keseluruhan terkait bangunan multifungsi
- Menentukan konsep landmark
- Merumuskan konsep bentuk
- Menentukan konsep perletakkan vegetasi

METODE PERANCANGAN



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Berisikan tentang pengertian judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metodologi, sistematika penulisan, keaslian penulisan dan kerangka pola pikir.

BAB II, III Tinjauan Teori

Berisi tinjauan teoritis yang digunakan sebagai landasan dalam menentukan kriteria kriteria yang menjadi faktor utama perancangan. Sesuai dengan bangunan yang menaungi beberapa macam fungsi dan kegiatan. Berisikan tentang tinjauan *Pusat pelatihan sepakbola*, bangunan multifungsi,.landmark dan sirkulasi

BAB IV Analisis Perancangan

Menganalisa desain bangunan, disesuaikan dengan kajian teori yang dibahas pada bab II serta mengaitkannya pada site / lokasi yang akan digunakan, untuk mendapatkan alternatif desain bangunan multifungsi. Hal ini dimaksudkan untuk memperoleh konsep desain yang cocok dengan lokasi dan memberikan solusi atas tuntutan dengan tujuan memberikan kemudahan, kenyamanan dan memperhatikan nilai investasinya.

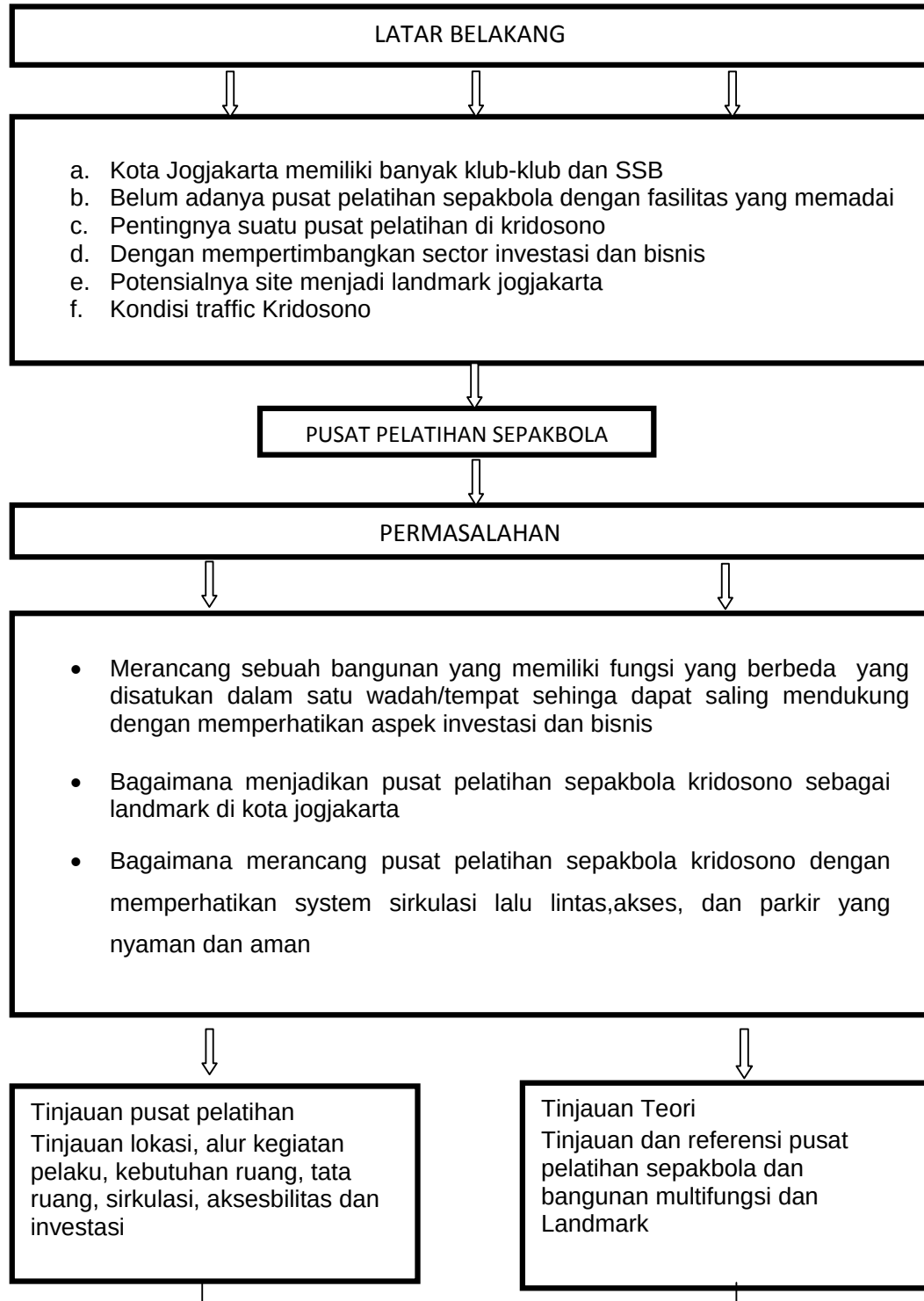
BAB V Konsep Perancangan

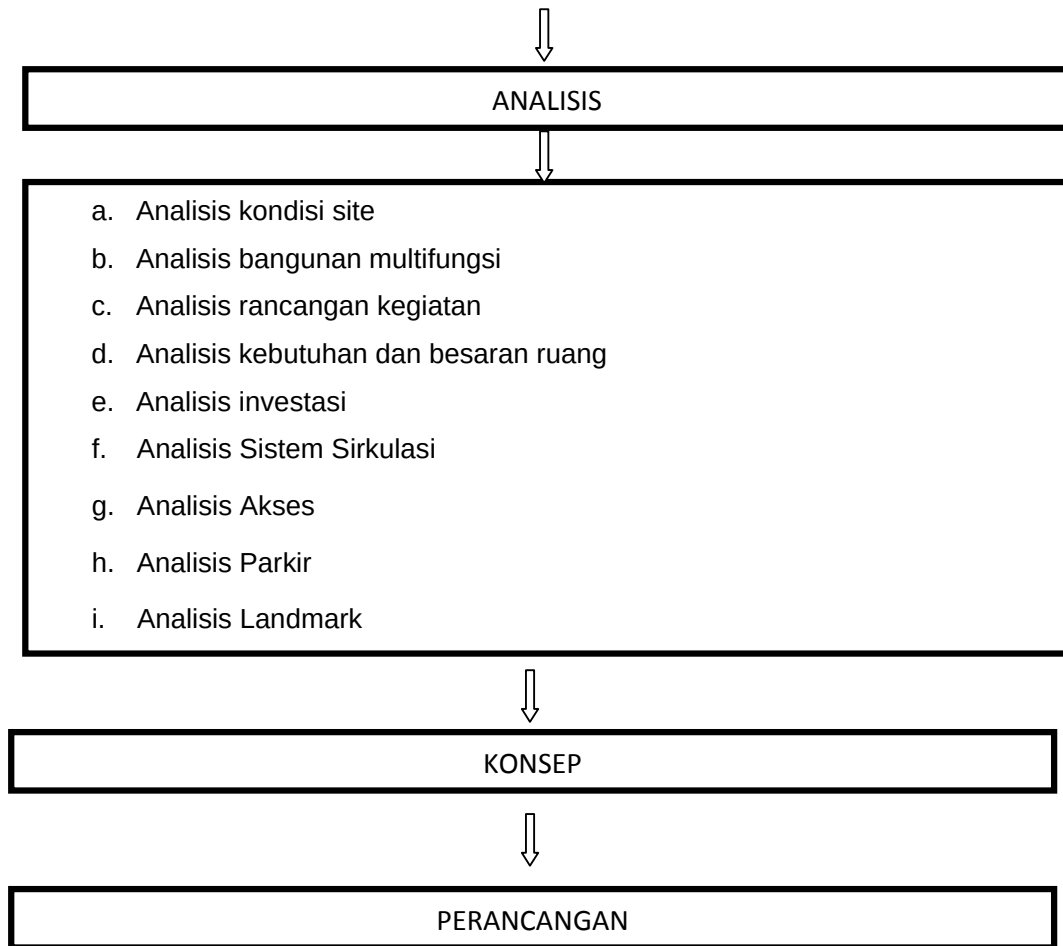
Berisikan konsep dasar perencanaan dan perancangan *pusat pelatihan sepakbola* dengan bangunan multifungsi yang mempertimbangkan aspek investasi dan bisnis.

1.9 Keaslian Penulisan

1. Wendy mahardika 97512054 “Pusat pelatihan sepakbola anak-anak DIY
 - ✓ Bagaimana menciptakan ruang-ruang luar dan elemen-elemen arsitektur pada lingkungan sekolah dan hunian yang dapat memacu anak-anak untuk menggunakannya sebagai sarana untuk berlatih sepakbola.
 - ✓ Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan
2. Farida haryati 92340032 “ Pusat pelatihan sepakbola terpadu PSIM DIY
 - ✓ Dengan tinjauan komersial untuk meningkatkan profesionalisme klub
 - ✓ Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan.
3. Haris arie suryawan 96340049 “ Pusat Pelatihan sepakbola terpadu PSS Sleman
 - ✓ Bagaimana merencanakan dan merancang sebuah wadah pusat pelatihan sepakbola bagi PSS sleman yang memenuhi tuntutan kebutuhan aktifitas sarana pendukung dengan memperhatikan efisiensi dan efektifitas ruang.
 - ✓ Bagaimana memadukan beberapa fungsi kegiatan yang berlainan dalam satu wadah dengan pengolahan tata ruang sebagai perwujudan integrasi antar fungsi kegiatan yang berbeda dalam satu bangunan yang multifungsi
 - ✓ Bagaimana pemilihan struktur sebagai karakter pada penampilan bangunan yang mampu mendukung keberadaan bangunan multifungsi

2.0 Kerangka Pola Pikir





BAB II

TINJAUAN PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA DAN LINGKUNGAN TAPAK KRIDOSONO

2.1 Kondisi Sepakbola Secara Umum

Sepakbola merupakan olahraga yang paling diminati diseluruh dunia, karena berangkat dari olahraga yang murah dan meriah sepakbola sekarang telah berkembang pesat, bahkan telah memasuki era *entertainment*. Pertumbuhan sepakbola yang tiap harinya berubah menjadi suatu tontonan yang menarik karena tidak bisa ditebak oleh penonton sehingga menjadi sesuatu yang membuat penasaran. apa hasilnya, dan bagaimana gol itu terjadi menjadi sesuatu yang sangat menarik untuk di kaji oleh para penggemar sepakbola. Tiap tim-tim sepakbola profesional diseluruh dunia memiliki pendukung setianya (supporter) masing-masing yang akan mati-matian membela klub kesayangannya.

Sebuah klub sepakbola dituntut memiliki sebuah fasilitas yang memadai terutama lapangan dengan standar yang telah ditetapkan FIFA. karena lapangan sangat mempengaruhi sebuah permainan/pertandingan sepakbola dan sarana-sarana pendukung lainnya sebagai langkah untuk menciptakan sebuah klub atau tim sepakbola yang kuat.

Seiring berkembangnya zaman, sepakbola kini di tiap-tiap Negara telah mempunyai liga atau kompetisi-kompetisi yang diadakan sebagai kompetisi tahunan dinegaranya dan beberapa kompetisi yang diadakan sebagai tolak ukur kekuatan antar klub dibenuanya seperti: Eropa (liga champion), Asia (AFC) dsb. Selain itu yang paling di minat atau ditunggu-tunggu diseluruh dunia adalah kompetisi antar Negara diseluruh dunia yang dikenal dengan piala dunia (World Cup) yang diadakan tiap 4 tahun sekali dengan tuan rumah yang berbeda-beda. Bagi seorang pemain sepakbola bermain di piala dunia merupakan puncak karir tertinggi apalagi dengan memenangkannya menjadi juara.. Sampai sekarang Negara yang paling banyak mendapat juara piala dunia adalah brazil dengan 5 kali sebagai pemegang piala dunia.

2.1.1 Kondisi Sepakbola Nasional

Seperti halnya perkembangan sepakbola secara global, perkembangan sepakbola nasional juga mengalami perkembangan yang pesat, walaupun PSSI belum bisa menjadi peserta piala dunia namun perkembangan dan pembinaan terus berlanjut.

Dalam hal kompetisi Indonesia tidak jauh berbeda dengan Negara-negara yang sudah maju sepak bolanya. Indonesia memiliki kompetisi yang diadakan tiap tahunnya dengan pembagian tingkatan (divisi) yang diikuti oleh tiap-tiap provinsi di Indonesia. Divisi yang diadakan PSSI yaitu; ISL (Indonesia super league) Divisi Utama (liga joss Indonesia) Divisi 1,2 dan 3. Dimana ISL merupakan divisi tertinggi di Indonesia.

Kompetisi ini diikuti oleh tiap-tiap daerah provinsi di seluruh Indonesia yang dibagi dalam beberapa grup dimana tiap tahunnya diadakan sebagai upaya untuk mendukung prestasi sepakbola nasional. Kompetisi di Indonesia pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan kompetisi di negara maju sepakbolanya seperti di negara Italia, Spanyol dan Inggris, PSSI yang merupakan organisasi sepakbola tertinggi Indonesia membagi kompetisi menjadi dua yaitu:

1.kompetisi professional

a. Indonesia Super Leage (ISL) , yang merupakan kasta tertinggi sepakbola Indonesia yang terdiri dari 18 tim dengan system *home away* dan harus memiliki stadion standar yang telah ditetapkan PSSI. sumber dana tidak diperbolehkan dari APBD .

Berikut nama-nama tim yang berada di ISL 2009 :

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. Arema | 11.Psps |
| 2. Persipura | 12. Persela |
| 3. Persiba | 13. Persik |
| 4. Persema | 14. Persisam |
| 5. Sriwijaya fc | 15. Bontang fc |
| 6. Persib | 16. Psm |
| 7. Persija | 17. Pelita jaya |
| 8. Persiwa | 18. Persitara |
| 9. Persija | |
| 10. Persebaya | |

sumber: www.liga-indonesia.co.id

b. Divisi utama,(Liga jos Indonesia) merupakan kompetisi no 2 di Indonesia yang menjadi barometer

sepakbola di Indonesia. dibagi dalam 3 grup wilayah karena faktor ekonomis dan terlalu banyak yaitu 33 tim. Dimana 4 tim Yogyakarta berada di Liga ini, Sumber dana diperbolehkan dari APBD.

Berikut nama-nama tim yang berada di Liga Joss Indonesia :

Group 1	Group 2	Group 2
1. Semenpadang	12. Persiba bantul	23. Persiran
2. Persita	13. Persidafon	24. persibo
3. Persikabo	14. Deltras	25. Psm
4. Persipasi	15. Persikab	26. persipro
5. psap	16. Produta	27. Perseman
6. Persih	17. Psis	28. Psbi
7. Persiraja	18. Ppsm	29. Psir
8. Pssb	19. Mitra kukar	30. Persigo
9. Psms	20. gresik united	31. Persiku
10. Persires	21. Persikota	32. psim
11. Psds	22. Persis	33. Pss

sumber: www.liga-indonesia.co.id

2. Kompetisi Amatir

a. **Divisi I, II, dan III** merupakan kompetisi dengan peserta yang tidak tetap karena adanya klub tidak memenuhi syarat yang diwajibkan oleh PSSI rata-rata berjumlah 60 klub yang dibagi dalam 12 grup. dan rata-rata fasilitas yang sudah ada kurang memadai. dan jauh dari standar.

2.1.2 Basecamp Sepakbola Di jogjakarta

Di tiap-tiap kabupaten di Yogyakarta memiliki klub yang menjadi kebanggaan masyarakat / pendukungnya (supporter) diantaranya: kota madya Jogjakarta (PSIM) kabupaten sleman (PSS sleman) Kabupaten Bantul (PERSIBA Bantul) Kabupaten Kulonprogo (PERSIKUP) kabupaten Gunung kidul (PERSIG). Namun hanya 3 kabupaten dan 1 tim luar jogjakarta (PRODUTA) yang bermarkas di stadion Maguwarjo (stadion PSS sleman) yang masuk kompetisi divisi utama nasional yaitu: PSIM, PSS sleman, PERSIBA Bantul, dan PRODUTA sedangkan PERSIG dan PERSIKUP berada di divisi III nasional. Berikut profil klub-klub yang bermain di divisi utama, yaitu:

- i. Nama tim : PSS Sleman
Julukan : Laskar sembada
Tangga berdiri : 01-01-1976
Alamat : Jl.magelang km6 Jombor sinduadi melati
Nama kota : Sleman
Stadion : Maguwoharjo
Supporter : Slemania
- ii. Nama tim : PSIM Yogyakarta
Julukan : Laskar mataram
Tangga berdiri : 01-01-1930
Alamat : Jl.mawar no 1 baciyo yogjakarta
Nama kota : Yogyakarta
Stadion : mandalakrida
Supporter : Brajamusti
- iii. Nama tim : PERSIBA Bantul
Julukan : PERSIBA Bantul
Tangga berdiri : 07-09-1967
Alamat : Jl.bantul km9.5 pendowohardjo yogjakarta
Nama kota : Bantul
Stadion : Sultan Agung
Supporter :
- iv. Nama tim : PS PRO DUTA Sleman
Julukan :
Tangga berdiri : 01-01-1970
Alamat : Jl.Wortel,mongonsidino 88N Jakarta Selatan
Nama kota : Sleman
Stadion : Maguwoharjo
Supporter :

sumber: www.liga-indonesia.co.id

Adanya 4 klub sepakbola di Jogjakarta yang bermain di kompetisi liga joss Indonesia yaitu: PSS Sleman,PSIM, PERSIBA Bantul dan PRO Duta yang rata-rata bermain 10 kali kandang dan 10 kali tandang di tiap musimnya. Dan biasanya tim yang bertandang ke Jogjakarta (salah satu tim diatas) tidak memiliki fasilitas yang khusus mewadahi. Dimana tim yang bertandang akan datang 3 hari sebelum pertandingan dan biasanya menginap di hotel-hotel yang ada di Jogjakarta,yang tentunya tidak menyediakan fasilitas khusus yang dibutuhkan oleh sebuah tim sepakbola. Berikut jadwal pertandingan salah satu klub di jogja,yaitu PSS Sleman

Hari	Tanggal	PSS Vs ..
------	---------	-----------

Kamis	26 Nov 2009	PSIR Rembang
Minggu	29 Nov 2009	Persiku Kudus
Kamis	03 Dec 2009	Persiram Raja Ampat
Minggu	06 Dec 2009	Perseman Manokwari
Jumat	11 Dec 2009	PSMP Mojokerto Putra
Senin	14 Dec 2009	Persibo Bojonegoro
Jumat	18 Dec 2009	PSBI Blitar
Senin	21 Dec 2009	Persipro Probolinggo
Minggu	27 Dec 2009	Persigo Gorontalo
Jumat	15 Jan 2010	PSIM Yogyakarta
Jumat	12 Feb 2010	PSIM Yogyakarta
Selasa	23 Feb 2010	Persigo Gorontalo
Senin	01 Mar 2010	Persipro Probolinggo
Jumat	05 Mar 2010	PSBI Blitar
Selasa	09 Mar 2010	Persibo Bojonegoro
Sabtu	13 Mar 2010	PSMP Mojokerto Putra
Kamis	18 Mar 2010	Perseman Manokwari
Selasa	23 Mar 2010	Persiram Raja Ampat
Jumat	26 Mar 2010	Persiku Kudus
Selasa	30 Mar 2010	PSIR Rembang

(Sumber :www.slemania.or.id)

2. 2 Pelatihan Sepakbola

Menurut Joe Luxbacher dalam bukunya *Sepakbola*, daya tarik sepakbola secara umum sebenarnya bukan lantaran olahraga ini mudah di mainkan . Tetapi, karena sepakbola lebih banyak menuntut keterampilan pemain dibandingkan olahraga lain. Seorang pemain dituntut bermain bagus, mampu menghadapi tekanan-tekanan yang terjadi dalam pertandingan diatas lapangan yang sempit dengan waktu yang terbatas, belum lagi kelelahan fisik dan lawan tanding yang tangguh. Pengetahuan tentang teknik dan strategi karena sangatlah penting. Dan meskipun dalam permainan sepakbol tidak sitentukan berat atau ukuran pemain secara khusus, semua pemain dituntut berlari terus menerus selama pertandingan berlangsung. Tantangan fisik dan mental harus dihadapi pemain benar-benar luar biasa,maka dibutuhkan fisik yang prima merupakan syarat mutlak untuk menjadi seorang pemain sepakbola profesioanl.

Selain itu menurut Eric C Batty, bahwa untuk mencapai kecakapan bermain sepakbola yang tinggi, pemain harus mendapatkan latihan-lathan seperti :

- Mengembangkan pengertian bermain dalam tim

- Kemampuan mengoper dan menembakkan bola
- Meningkatkan kondisi fisik

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa untuk menjadi seorang pemain sepakbola professional harus menguasai teknik, strategi dan fisik yang baik. Berikut penjelasannya:

2.2.1 Latihan Teknik

Menurut Drs. Sardjono, dkk, dalam bukunya *pengaruh kondisi fisik terhadap kecakapan bermain sepakbola*. Didalam sepakbola latihan teknik dapat disebut melatih kecakapan untuk menerapkan metoda-metoda yang digunakan dalam semua gerakan pada sepakbola. Gerakan-gerakan tersebut terbagi dalam dua bagian, yaitu:

Gerakan dengan bola

- Menggiring bola / Dribbling
- Menendang bola / kicking
- Gerak tipu dengan bola / Feinting
- Menyundul bola / heading
- Menerima dan mengontrol bola / receiving, Controlling
- Merebut bola / tackling
- Melempar bola ke dalam / Throw in
- Teknik penjaga gawang

Gerakan tanpa bola

- Gerak tipu tanpa bola
- Melompat dan meloncat
- Lari dan merubah arah

(Sumber)

Joe Lucbcher menyebutkan teknik-teknik tersebut lebih spesifik dalam satu pembinaan sepakbola.

NO	MATERI	SUB MATERI
1	Menendang	- tendangan yang dilambungkan melalui lawan (Chip pass) - Menembak bola dengan sekali sentuhan (First-time Shooting) - Menendang seketika bola yang jatuh dari atas (half Volley Shoot) - Menendang dengan kaki bagian dalam (Inside of foot pass) - Menendang dengan kura-kura kaki (instep drive) - Tending dengan kaki bagian dalam (outside of foot pass)
2.	menerima dan mengontrol bola	- Menjaga bola tetap diudara tanpa terjatuh dengan menggunakan bagian dari badan (Ball jaggling) - Mengontrol bola dengan sentuhan pertama lalu menendang pada sentuhan kedua (two touch passing)
3.	Menyundul bola	- Menyundul bola dengan menukikkan badan sejajar tanah (drive header) - Teknik menyundull bola dengan mata terbuka dan mulut tertutup (heading technique) - Meloncat sambil menyundul bola (Jump header)
4.	Menggiring bola	Menggiring dan mengarahkan bola ke sela-sela kedua kaki pemain bertahan (Nutmeg)
5.	Gerak tipu dengan bola	Gerakan tipuan pemain yang menggiring bola untuk mengecoh . memperdayai lawan (Body feint)
6.	Merebut bola	- Pemain bertahan menggunakan permukaan dalam kaki untuk memblok bola (Block feint) - Meraih bola dengan menjulurkan kaki dan menggunakan jung jari untuk menjatuhkan bol dari lawan (Poke tackle) - Menyusup ke samping untuk menjatuhkan bola dari lawan (Slide tackle)
7.	teknik penjaga gawang	- Teknik memelmpar bola dalam jarak menengah (Baseball throw) - Menepis bola lambung keluar dari daerah gawang (Boxing)

		• Melempar bola dalam jarak jauh (Javelin throw) • Menumik dan menangkap bola yang menyusur tanah (Smhooter) • Metode menendang bola , bola di pegang tangan di julurkan ke depan , lalu bola ditendang keras (Volley funt)
--	--	--

Tabel 3.1

sumber: [Joe Luxbcher, Sepakbola, Taktik dan teknik bermain Sepakbola](#)

2.2.2 Latihan Fisik

Meskipun dalam permainan sepakbola ditentukan berat atau ukuran pemain secara khusus semua pemain dituntut berlari terus menerus selama pertandingan berlangsung. Tantangan fisik dan mental yang harus dihadapi pemain benar-benar luar biasa, maka disinilah fisik yang prima sangaty dibutuhkan dalam bermaian sepakbola.

Latihan fisik dalam sepakbola adalah suatu latihan untuk meningkatkan kemampuan fisik pemain agar dapat bermaian sepakbola secara terus menerus selama satu setengah jam tanpa mengalami kelelahan yang berarrti (sumber: [Joe Luxbcher, Sepakbola, Taktik dan teknik bermain Sepakbola](#))

Latihan yang dilalukan dalam latihan fisik adalah:

- ✓ Kekuatan (strength), adalah kemampuan otot untuk mempergunakan kekuatan (force) melawan tekanan /beban.
- ✓ Daya tahan (Endurance), adalah kemampuan oragnisme untuk melawan kelehan yang timbul pada waktu bermain sepakbola dalam jangka waktu yang lama.
- ✓ Kecepatan (Speed), adalah kemampuan melakukan gerakan-gerakan yang sejenis dengan waktu yang sesingkat-singkatnya dan mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya.
- ✓ Kelincahan (Agility), adalah kemampuan melakukan gerakan untuk merubah arah
- ✓ Kelenturan (Fleksibility), adalah kemampuan untuk melakukan gerakan dengan amplitude yang luas.

2.2.3 Latihan taktik/Strategi

Latihan taktik adalah bagaimana merencanakan permainan agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Latihan taktik terdiri dari dua bagian yaitu:

- o Latihan taktik secara individu
- o Latihan taktik secara kelompok / tim

Latihan taktik ini dilakukan di ruang terbuka (Out door) dan di ruang tertutup (indoor), yang meliputi : lapangan, ruang kelas dengan perlengkapannya seperti board magnet dan miniature pemain , ruang audio visual untuk menyaksikan dan menganalisa permainan lawan. (sumber: [Joe Luxbcher, Sepakbola, Taktik dan teknik bermain Sepakbola](#))

Sepakbola merupakan suatu permainan yang kolektif atau kerjasama tim. Artinya kita harus bekerja sama dengan teman satu tim untuk mencapai hasil yang maksimal. Kita tidak akan bisa bermain sepakbola seorang diri tanpa adanya teman, meski sekuat apapun pemain itu. Dalam permainan Sepakbola ada dua strategi yang dipakai yaitu bertahan dan menyerang.

Tujuan permainan ini adalah dua tim yang masing-masing terdiri dari 11 orang bertarung untuk memasukkan bola ke gawang lawan (mencetak gol) tim yang mencetak gol lebih banyak adalah sang pemenangnya (biasanya dalam jangka waktu 90 menit .

Bertahan adalah suatu usaha untuk menggagalkan serangan lawan agar tidak bisa memasuki daerah pertahanan sendiri untuk mencetak gol. Dalam melakukan strategi bertahan dibutuhkan konsentrasi dan tidak hanya bergantung pada satu pemain bertahan saja, tetapi semua pemain mempunyai kewajiban untuk bertahan, hanya saja setiap pemain mempunyai porsi yang berbeda –beda dalam bertahan, tergantung posisi asli dari sang pemain yang telah dipercaya oleh pelatihnya.

Menyerang adalah: Suatu usaha untuk membawa bola ke daerah pertahanan lawan untuk membuat gol. Untuk melakukan serangan dibutuhkan kerjasama , konsentrasi, dan kejelian membaca peluang.

2. 3 Traffic (Sirkulasi,Akses Dan Parkir)

2.3.1 Sirkulasi

Menurut DK Ching pengertian sirkulasi merupakan pergerakan / perpindahan manusia, barang dan kendaraan dari satu tempat ke tempat yang lain. Berdasarkan pola konfigurasi

jalannya, sirkulasi pada bangunan dapat dibedakan beberapa macam, diantaranya sebagai berikut:

- **Konfigurasi Linier**

Merupakan unsur pengorganisasian yang utama untuk satu deretan ruang yang dapat membentuk lurus, lengkung, atau berpotongan dengan lainnya.

- **Konfigurasi Radial**

Memeiliki jalan berkembang dengan arah pergerakan dari menuju kesebelah pusat.

- **Konfigurasi Spiral**

Jalan dengan pergerakan dengan sebuah pusat, berputar mengelilingi dengan jarak yang berubah.

- **Konfigurasi Grid**

Bentuk yang terdiri dari dua jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan kawasan ruang segi empat.

- **Konfigurasi Cluster**

Membentuk jaringan yang saling berpotongan pada titik tertentu dan bersifat lebih acak. (sumber: [Francis DK ching ,Arsitektur : Bentuk,Ruang,dan Susunanya,](#))

2.3.2 Akses

Akses adalah pencapaian dalam proses perpindahan manusia, barang atau kendaraan menuju ruang tertentu.

2.3.3 Parkir

Tempat parkir pada umumnya dibatasi oleh garis berwarna putih yang terletak disamping dan didepan dengan lebar antara 12-20 cm. posisinya ditinggikan terhadap dinding sampai 1,0 m agar tampak (dapat dilihat) dengan baik. Sebagai pembatas diberi juga bentuk gelembung menonjol. Dengan demikian $\pm$ 50-60 cm, lebar 20 cm, dan tinggi 10 cm, merupakan ketepatan penyusunan terhadap dinding/pembata tempat parkir

2.3.2 Tinjauan Sirkulasi Pada Kawasan Kridosono

Kawasan kridosono merupakan kawasan campuran antara fungsi komersial dan permukiman, dimana Kridosono merupakan pusat dari pertemuan beberapa jalan utama yang cukup padat di Jogjakarta. Kawasan kridosono merupakan pertemuan dari jalan-jalan besar yaitu: jalan yos sudarso ,jalan Abu bakar ali, jalan Serma, jalan Wardani, jalan Suroto,jalan Atmosukarto,dan jalan tukang. sehingga membuat jalur lalu lintas begitu padat terutama pada jam-jam kerja. Terlebih lagi dengan bentuk site kridosono lingkaran sehingga arus keluar masuk ke dalam site begitu padat.

Berdasarkan peraturan yang dikeluarkan oleh wali kota madya Yogyakarta NO 21 tahun 2009 tentang Penjabaran Status kawasan, Pemanfaatan Lahan Dan Intensitas Pemanfaatan Ruang Yang Berkaitan Dengan Tataan Fisik Bangunan Di Blok Kridosono, yaitu :

Penetapan Tata Ruang

- Intensitas : Sedang
- Status kawasan : Inti lindung
- Pemanfaatan : Olahraga dan rekreasi
- KDB/BCR : 30 %
- KLB / FAR : 0,9
- Tinggi Bangunan : 14

(Sumber: Peraturan Walikota Yogyakarta)

Banyaknya kendaraan yang melewati membuat masalah traffic begitu penting untuk diperhatikan karena akan mempengaruhi keamanan dan kenyamanan pada pengguna jalan khususnya yang akan masuk dan keluar site.Rata-rata kendaraan yang melewati adalah mobil dan sepeda motor.

Pertambahan penduduk Kota dari tahun ke tahun cukup tinggi, pada akhir tahun 1999 jumlah penduduk Kota 490.433 jiwa dan sampai pada akhir Juni 2000 tercatat penduduk Kota Yogyakarta sebanyak 493.903 jiwa dengan tingkat kepadatan rata-rata 15.197/km². Angka harapan hidup penduduk Kota Yogyakarta menurut jenis kelamin, laki-laki usia 72,25 tahun dan perempuan usia 76,31 tahun.

Tipe iklim "AM dan AW", curah hujan rata-rata 2.012 mm/thn dengan 119 hari hujan, suhu rata-rata 27,2°C dan kelembaban rata-rata 24,7%. Angin pada umumnya bertiup angin muson dan pada musim hujan bertiup angin barat daya dengan arah 220° bersifat basah dan mendatangkan hujan, pada musim kemarau bertiup angin muson tenggara yang agak kering dengan arah $\pm 90^\circ - 140^\circ$ dengan rata-rata kecepatan 5-16 knot/jam.

Kota Yogyakarta memiliki luas wilayah tersempit dibandingkan dengan daerah tingkat II lainnya, yaitu 32,5 Km² yang berarti 1,025% dari luas wilayah Propinsi DIY dengan luas 3.250 hektar tersebut terbagi menjadi 14 Kecamatan, 45 Kelurahan, 617 RW, dan 2.531 RT, serta dihuni oleh 489.000 jiwa (data per Desember 1999) dengan kepadatan rata-rata 15.000 jiwa/Km².(sumber: www.jogjakota.go.id)

2.3.3 Kondisi Akses Di Kawasan Kridosono

Akses yang ada di kridosono hanya memiliki satu sisi yaitu berada di sisi barat site baik akses ke lapangan sepakbola ataupun ke fungsi-fungsi yang lain yang ada pada kridosono, seperti gedung serbaguna, kolam renang atau pun warung-warung bakso yang berjualan di dalam site.

Dengan bentuk site seperti lingkaran, dan pertemuan dari jalan-jalan besar sehingga masyarakat yang melewati site harus memutar kridosono, oleh karena itu masalah pencapaian atau aksesibilitas untuk masuk ke kridosono sangat penting untuk diperhatikan. Selain itu adanya angkutan umum seperti bus yang memiliki dimensi yang cukup panjang sehingga perlu perhatian

husus untuk aksesibilitasnya karena bisa mengakibatkan kemacetan di sekitar site.

2.3.5 Kondisi Parkir Di Kridosono

Parkir yang ada di kridosono terpisah-pisah berdasarkan fungsinya masing-masing seperti parkir lapangan kridosono berada di sisi barat site dan parkir ruang serbaguna atau aula dan kolam renang berada di sisi timur site karena memang lahan yang tersisa cukup sempit dan terkesan kecil. Berdasarkan jenis kendaraannya terdapat dua jenis parkir yang ada pada site yaitu parkir mobil dan sepeda motor. kendaraan yang sering parkir rata-rata kendaraan pribadi.

Parkir yang ada pada site bersifat manual dengan petugas yang berjaga bergantian. Puncak keramaian parkir kendaraan berada pada waktu sore hari, dikarenakan rata-rata penggunaannya pelajar, kecuali apabila ada acara tertentu seperti konser dan pentas music yang di adakan malam hari.

BAB III

TINJAUAN BANGUNAN MULTIFUNGSI DAN LANDMARK

3.1 Bangunan Multifungsi

3.3.1 Pengertian Bangunan Multifungsi

Dalam konteks urban bangunan multifungsi adalah suatu bangunan yang mengakomodasi dari beberapa fungsi sekaligus, umumnya fasilitas komersial yang meliputi mall, perkantoran, perbankan, perhotelan, kondominium, rekreasi, auditorium, sineplek, studio radio/TV, ruang observasi dan restoran. Kesemua fungsi tadi disusun secara vertical dalam wujud suatu bangunan tinggi untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia sehari-hari, menciptakan citra dan identitas spesifik serta integrasi maksimal semua elemen system dalam bangunan.

Tujuan utama dari mixed use building ini adalah menuju **Bangunan Tinggi sebagai Sinergi antar Multi Fungsi** dimana semua fasilitas yang dirancang sebagai sumber pendapatan harus saling mendukung dan melengkapi dengan menghindari kompetisi antar fasilitas sehingga secara kolaboratif dapat memberikan kontribusi pendapatan yang baik.

A. Prinsip tatanan arsitektural

Tatanan arsitektural – fungsional dalam pengembangan suatu fasilitas multifungsi terdiri dari tiga prinsip pokok yaitu :

a) Pendekatan perencanaan dan perancangan tiga dimensional

Cara pandang ini dilihat dari sisi interelasi antar ruang dan layanan yang bekerja sama secara horizontal dan vertical. Disamping memperhatikan berbagai fungsi yang harus dipenuhi berdasarkan karakteristiknya seperti :

a. *Fungsi manusiawi primer*

Seperti fungsi hunian, pendidikan, kultural, hiburan pengisi waktu senggang, olahraga dan lain lain.

b. *Hubungan – hubungan manusiawi primer*

Yang meliputi area Pedestrian dan komunikasi vertical

c. *Fungsi – fungsi pendukung sekunder*

Yang meliputi : transportasi publik, transportasi barang, transportasi individual, pengolahan dan pembuangan limbah.

b) Penggunaan lahan secara multi fungsi

Pemilihan fungsi dalam suatu lahan agar sanggup berinteraksi dengan baik, contohnya adalah :

- a. Hunian
- b. Pemerintahan
- c. Perkantoran
- d. Perdagangan
- e. Kebudayaan dan seni

c) Prinsip bidang datar (The Platform Principle)

Prinsip ini memberikan arahan pertimbangan mengenai kesesuaian fungsi – fungsi menurut lantainya. Area suatu fasilitas dapat digolongkan berdasarkan kemampuannya seperti :

- *Area yang menghasilkan keuntungan*
Yaitu area yang dapat dijual atau disewakan oleh developer kepada pembeli atau penyewa
- *Area yang menghasilkan pemasukan*
Area yang menghasilkan pemasukan namun tidak diharapkan mengembalikan modal awal yang telah dikeluarkan, misalnya : toilet umum, ruang pertemuan, ruang serbaguna dan lain – lain.
- *Area tidak produktif*
Area yang dibangun sebagai pendukung kepuasan para pengunjung, tetapi tidak menghasilkan pemasukan. Misalnya : pedestrian, plaza, teras, serta fungsi fungsi servis seperti ruang mekanikal elektrik.

A. Aspek – aspek perencanaan bangunan multifungsi

- **External design**

- 1. Luas tanah, tingkat kepadatan dan harga tanah

2. Topografi dan kondisi site
3. Iklim
4. Komunitas sekeliling

- **Internal design**

1. *Hubungan internal dan identitas komponen*

Dikarenakan fungsi dan strata kegiatan bangunan yang berbeda, maka diperlukan sebuah ciri atau identitas bagi masing-masing ruang yang ternaungi dalam satu ruang lingkup bangunan. Hal tersebut bertujuan untuk memperjelas fungsi bangunan sehingga pengguna tidak merasa bingung.

2. *Sirkulasi internal dan visual connection*

Jalur yang menghubungkan pengguna dari satu ruang menuju ke ruang lainnya. Jalur yang ada akan mempermudah pengguna ketika akan berpindah dari ruang satu ke ruang yang lainnya.

3. *People oriented space*

Space yang berorientasi pada manusia dan berfungsi untuk menarik konsumen serta menciptakan image tertentu. Dengan kata lain space ini berfungsi sebagai fokus utama dimana pengguna merasa senang didalamnya.

4. Parkir

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, yaitu :

- Parkir yang akan direncanakan apakah berbentuk structured parking atau surface parking atau kombinasi keduanya
- Desain serta kapasitas entrance dan exit.
- Desain sistem sirkulasi internal dan stan – stan.
- Desain sistem pejalan kaki, termasuk akses ke masing – masing komponen
- Penunjuk jalan
- Keamanan termasuk lighting dan sistem kontrol parkir
- Material dan desain eksterior (*Ebenhard.H.Ziedler ; 1985*).

3.3.2 Tinjauan Bangunan Multifungsi Pada Pusat Pelatihan Sepakbola

Dengan konflik kegiatan yang ada pada pusat pelatihan diharapkan konsep bangunan multifungsi dapat memberikan pemecahannya. seperti diketahui bangunan multifungsi merupakan upaya untuk menyatukan beberapa aktifitas dan fungsi dalam satu wadah sehingga menjadi struktur yang kompleks.

Pusat pelatihan sepakbola kridosono terdiri dari berbagai kegiatan yang kompleks, secara garis besar terbagi menjadi 2 yaitu pusat pelatihan sepakbola dan fasilitas penunjang. Bangunan multifungsi juga dapat menghilangkan ruang-ruang mati di pusat pelatihan sepakbola kridosono, sehingga penggunaan lahan secara efektif dan efisien, pelayanan kebutuhan lebih mudah dan lingkungan lebih nyaman ditempati.

Untuk lebih jelasnya keberagaman kegiatan yang ada pada pusat pelatihan sepakbola yang dikelompokkan pada fungsi-fungsi dibawah ini:

- ✓ **Pelatihan Sepakbola**

Merupakan fungsi utama pada bangunan ini, yang diadakan didalam bangunan (indoor) dan diluar bangunan (outdoor)

- ✓ **Hunian**

Antara fungsi pelatihan dan hunian saling terkait karena hunian merupakan fungsi pendukung

- ✓ **Kesehatan**

Sebagai upaya untuk mengatasi masalah kesehatan yang muncul pada saat pelatihan.

- ✓ **Komersial**

Fungsi-fungsi komersial yang ada diharapkan mampu menghidupkan suasana dan memberikan investasi yang menjanjikan

3.2 Landmark

3.2.1 Pengertian Landmark

Landmark Merupakan elemen terpenting dari bentuk kota, karena berfungsi untuk membantu orang dalam mengarahkan diri dari titik orientasi untuk mengenal kota itu sendiri secara keseluruhannya dan kota-kota lain. Selain itu, landmark merupakan titik referensi seperti elemen node, tetapi orang tidak masuk ke dalamnya karena bisa dilihat dari luar letaknya. Landmark adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk yang menonjol dari kota, misalnya gunung atau bukit, gedung tinggi, menara, tanda tinggi, tempat ibadah, pohon tinggi, dan sebagainya.

Bangunan dapat menjadi titik pusat dan landmark apabila terletak pada lokasi yang penting dan mempunyai bentuk yang berarti pula. Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa harus ada bangunan-bangunan lain yang kurang penting, supaya sebuah bangunan dapat menonjol dalam pemandangan kota.

Secara garis besar Prof. Kevin Lynch menemukan dan mengumpulkan ada lima elemen pokok atau dasar yang oleh orang digunakan untuk membangun gambaran mental mereka terhadap sebuah kota, adalah sebagai berikut:

1. Pathways (Direction)

Adalah jalur-jalur sirkulasi yang digunakan oleh orang untuk melakukan pergerakan. Setiap kota mempunyai jaringan jalur utama.

2. Districts (Domain/area)

Sebuah kota terdiri dari berbagai lingkungan bagiannya atau disebut districts seperti : pusat kota , *uptown*, *midtown*, daerah perumahan, daerah industri, suburban, kampus dan sebagainya. Kadang-kadang lingkungan ini berbeda dalam bentuk dan besarnya. Dan kadang-kadang dapat berbaur dalam karakter dan tidak mempunyai batas-batas (pemisah) yang jelas, seperti *midtown area* di *Manhattan*.

3. Edges (Territorial boundary)

Edges merupakan pinggiran dari sebuah *districts* atau batas-batas *districts* antara *districts* yang satu dengan yang lainnya.

4. Building

Building yang dimaksudkan disini adalah bangunan-bangunan yang secara visual menonjol dan menyolok dari sebuah kota.

5. Nodes

Nodes adalah pusat aktivitas, sesungguhnya nodes adalah sebuah type dari Landmark yang berfungsi aktif dan nodes adalah pusat aktifitas yang berbeda dan jelas.

Lima elemen pokok yang dikemukakan oleh Prof. Kevin Lynch tersebut diatas yaitu *Pathways*, *Districts* dan *Edges* dapat menjadi Landmark apabila mempunyai karakter dan bentuk visual yang berbeda dan mengesankan.

Bangunan dapat menjadi titik pusat dan Landmark apabila terletak pada lokasi yang penting dan mempunyai bentuk yang berarti pula. Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa harus ada bangunan-bangunan lain yang kurang penting, supaya sebuah bangunan dapat menonjol dalam pemandangan kota.

Nodes merupakan Landmark pada titik-titik simpul jalan (*Pathways*) dan juga dapat ditengah-tengah *districts* dan merupakan pusat aktivitas.

Peranannya sebagai titik pusat berasal dari peranannya sebagai penampung aktivitas. Sering kali aktivitas berintensitas tinggi yang ditampung atau ditimbulkan suatu bangunan menyebar ke kawasan sekitarnya *Nodes* dapat berfungsi baik sebagai titik pusat aktivitas simbolis dan monumental.

Adapun jenis Landmark dapat dibedakan:

1. Landmark besar yaitu yang dapat dilihat dari jauh.
2. Landmark kecil yaitu yang dapat dilihat dari dekat saja seperti kolam, air mancur, patung-patung taman dan lain-lain.

Seperti yang diungkapkan oleh Kevin Lynch, Landmark adalah elemen-elemen penting dari bentuk kota, karena membentuk orang-orang untuk mengarahkan diri dan mengenal suatu daerah dalam kota.

Fungsi Landmark secara umum adalah :

1. Sebagai orientasi (titik reverensi) kota.
2. Sebagai struktur aktivitas kota.
3. Sebagai pengarah rute pergerakan.
4. Sebagai tanda atau ciri suatu kota.

Sumber : www.yogyes.com

3.2.2 Unsur-Unsur Pembentuk Landmark

Secara umum landmark dapat dibentuk melalui 5 unsur yaitu: unik, makna, orientasi, skala dan ukuran.

➤ **Unik**

Sesuatu yang unik bisa dibentuk dengan 3 hal, yaitu , bentuk, warna, dan material.

▪ **Bentuk**

Sebuah bentuk yang bisa dijadikan landmark apabila bangunan tersebut menonjol atau dengan kata lain berbeda dari lingkungan sekitarnya. Bentuk bisa diwujudkan dengan dua dimensional dan tiga dimensional. Bentuk berdasarkan penampilannya dapat dibedakan yaitu:

- ✓ Bentuk teratur seperti bentuk geometri ,kotak, kubus, kerucut, piramida.dsb.
- ✓ Bentuk lengkung
- ✓ Bentuk yang tidak teratur

Bentuk berdasarkan karakter, memiliki kesa tersendiri, unsure dari bentuk adalah skala,irama dan ukuran.

▪ **Warna**

Warna merupakan unsur yang paling mencolok dan mampu mempengaruhi visualnya. Warna dalam arsitektur digunakan dala menekankan atau memperjelas karakter suatu objek , memberikan aksen pada suatu bahan . Wrana dibagi dalam tiga dimensi (Teori Prang sisitem) yaitu:

- ✓ *Hue* penunjukan terhadap panas dan dinginnya warna dari kelas warna pokok, warna kedua, warna perantara, warna ketiga dan warna keempat.

- ✓ *Value* yaitu mengenai gelap terangnya suatu warna
- ✓ *Intensity* yaitu cerah dan redupnya warna..warna dapat memberikan ekspresi kepada pikiran manusia dan menentukan karakter.

Warna juga memiliki kepribadian dari karakter yang dimiliki, yaitu:

- a. *Calm*, yaitu: warna-warna lembut yang elegan , menjadikan terkesan luas nyaman dan modern.
contoh: biru muda, ungu hijau daun.
- b. *Warm*, warna-warna hangat yang menciptakan suasana intim dan nyaman serta membawa kesan etnik kontemporer pada ruang.
Contoh: merah, coklat, kuning
- c. *Fresh*, yaitu warna–warna segar yang mengambil inspirasi dari alam, membuat suasana ruang lebih hidup, tenang, serasa menyatu dengan alam.
Contoh: kuning lemon, biru , pink
- d. *Vibrant*, warna-warna yang kuat dan berani, menjadikan suasana ruang lebih bersemangat penuh percaya diri dan berkesan modern.
Contoh: jingga, hijau tua, oranye.

▪ **Bahan**

Bahan mempunyai ekspresi , yaitu ekspresi warna, tekstur dan bentuk. Bahan digunakan untuk menciptakan suatu keindahan, menurut jenisnya bahan dibagi, menjadi 2 yaitu:

1. Bahan lama/natural seperti, batubata, batu alam, dan kayu
2. Bahan baru/ fabrikasi seperti, jenis-jenis metal, bahan sintesis organik atau fiber.

➤ **Makna**

Sesuatu yang mempunyai makna atau arti yang sudah sangat melekat di masyarakat sekitar yang mempunyai cerita dan biasanya berhubungan dengan letak site dan merupakan symbol

dari daerah tersebut, seperti tugu jogja, monas di Jakarta.dsb
Menurut C.Brolin, ada dua cara menciptakan landmark yaitu;

- 1) Kontras terhadap lingkungan sekitar.yaitutidak mengikut bangunan lama yang sudah ada disekitar site.
- 2) Mengikuti lingkungan sekitar.yaitu dengan cara menggabungkan bangunan baru dengan bangunan lama

➤ **Orientasi**

Orientasi merupakan bagian penting sebagai upaya menciptakan landmark, karena sangat erat kaitanya dengan letak dan posisi site terhadap lingkungan sekitar. Site yang berada di pusat kota atau di tengah kota merupakan potensi yang sangat baik dijadikan landmark. Ataupun di tempat yang mudah dilihat baik dari jarak dekat ataupun dari jauh.

➤ **Skala**

Skala merupakan elemen yang menjadikan bangunan tersebut berbeda dengan lingkungan sekitarnya.baik dari ketinggian atau proporsi bangunan tersebut terhadap lingkungan sekitarnya.

➤ **Ukuran**

Bangunan akan menjadi menjadi landmark apabila ukurannya berbeda dengan lingkungan sekitarnya.

3.2.3 Tinjauan Landmark Pada Beberapa Bangunan

1. Sydney Opera House, Australia

Opera House dibangun di lahan yang berkontur. Lokasi bangunan sedikit lebih tinggi dibanding level jalan dan plaza. Akses utama menuju SOH berupa trap tangga, dengan akses ramp di sebelah kiri dan kanan. Atraksi utamanya tentulah sebuah struktur bangunan metafora dari layar terkembang (diperkuat oleh bentuk logo resmi SOH), yang bila diamati dari depan juga mirip dengan cangkang-cangkang raksasa. Sebuah derivasi dari bentuk organik yang menjadi ciri dan insiprasi para seniman ekspresionis. Dari dekat, terlihat detail-detail arsitektural yang membuat

bangunan ini membutuhkan lebih dari satu dekade untuk selesai. Gurat-gurat linear dari beton membuat satu alur menarik yang bertabrakan dengan material kaca, sebagai dinding pembatas. Di kulit luar, beton ditutup dengan keramik berwarna krem dengan mozaik putih, sehingga bila dari jauh kadang terlihat putih, lain waktu agak keemasan, dan kadang sedikit kuning.

SOH sebetulnya berorientasi menghadap ke Harbour Bridge, dengan halaman utamanya adalah laut! Tiga pasang cangkang menghadap ke laut, dan sepasang cangkang dan dua set cangkang kecil menghadap darat. Bangunan utama, di bawah empat pasang cangkang adalah gedung opera untuk pertunjukan (performance). Sementara dua set bangunan kecil dipakai untuk restoran dan museum.



Gbr 3.1 opera house, sydney
(Sumber: www.wisata.kompasiana.com)

Akses dari arah darat adalah plaza yang sangat luas, membentang sampai ke Circular Quay melewati area historis pendaratan koloni pertama, Sydney Cove. Area tersebut digunakan oleh warga sebagai sarana publik untuk berolahraga, berjalan-jalan menggunakan stroller bersama bayinya, bersandar ke pagar melihat Harbour Bridge dan sebagainya. Akses untuk menuju Opera House sangat terbuka, dan luas tanpa pagar sama sekali (apa kabar Monas?). Ini laras dengan kriteria bangunan landmark yang membutuhkan ruang apresiasi luas agar bisa menciptakan perbandingan skalatis dengan manusia. Di perbatasan jalan raya (hanya ada satu jalan kuldesak untuk mengakses) dan plaza, ada semacam papan informasi dan display mengenai bangunan, beserta brosur tentang acara-acara yang dijadwalkan pentas.

Tepi bangunan adalah plaza observatorial, yang memungkinkan kita melihat-lihat menyeberangi laut. Di sebelah kiri adalah Harbour Bridge dan visi kota Sydney. Di sebelah kanan terlihat Royal Botany Gardens, yang dibelakangnya menyembul vista area permukiman elite, Rose Bay dan Double Bay. Di depan bangunan, menyeberangi laut

adalah Sydney bagian utara. Di belakang bangunan terlihat skyline sentra bisnis, termasuk Sydney Tower. Sehingga secara sirkular kita bisa memandangi utuh Sydney, tanpa harus berada sekian level di atas permukaan tanah. Saya merasakan betapa briliannya inisiator ide yang memutuskan lokasi landmark akan dibangun di tanjung Bennelong tersebut.

Ini adalah karya arsitektur yang mampu mendefinisikan sebuah kota. Seperti termaktub dalam notasi hadiah Pritzker yang diterima Jorn Utzon, sang arsitek dari Sydney Opera House, pada tahun 2003: Salah satu bangunan ikonik terbesar di abad ke-20. Sebuah gambaran dari keindahan yang membawanya ke seluruh dunia. Simbol tak hanya dari kota, tapi juga negara dan benua. (Sumber: www.wisata.kompasiana.com)

2. Beijing National Stadium, Beijing, 2008



Gbr 3.2 beijing national, stadium

Sumber: <http://en.beijing2008.cn/.html>)

Stadion berkapasitas 80 ribu tempat duduk ini didesain oleh arsitek-arsitek Swiss Herzog and de Meuron dan juga seniman Cina, Ai Weiwei, merupakan bangunan landmark bagi acara Olimpiade 2008. Terdiri dari dua bangunan utama, salah satunya berada di dalam lainnya: suatu mangkok beton raksasa berwarna merah untuk tempat duduk dikelilingi oleh "sarang burung" baja raksasa. Spesifikasi Proyek ini, yaitu:

- **Olympic events:** Opening & Closing Ceremonies, Athletics, Football final

- **Seating:** 91,000
- **Paralympic events:** Opening and Closing ceremonies, Athletics
- **Olympic dates:** August 8, August 15-24
- **Opening hours:** Two hours prior to the start of competition/Ceremony (Sumber: <http://en.beijing2008.cn/.html>)

3. Mesjid Raya Sumbar, Indonesia



Gbr 3.3 Mesjid Raya Sumbar
(Sumber: www..padangkini.com)

- MESJID Raya Sumbar megah dan modern ini dibangun di tanah seluas 40.343 meter di ujung Jalan Khatib Sulaiman, Padang, di depan kantor PT Telkom.
- Mesjid raya ini memiliki konsep memadukan antara rumah ibadah dengan ruang pendidikan, bisnis, dan hiburan yang Islami.
- Seluruh bangunan akan memiliki lantai dasar seluas 11.829 meter persegi dimana terdapat pelataran parkir, toilet dan tempat wuduk, serta perpustakaan dan museum.
- Di atasnya berdiri mesjid dua lantai dengan lantai atas berupa Mezzanine sebagai ruang salat wanita seluas 1.832. Ruang salat utama sendirinya luasnya 4.430 meter persegi yang akan menampung 6.000 jemaah.
- Arsitektur masjid terkesan modern dengan penonjolan gonjong rumah adat Minangkabau dengan sebuah menara runcing di depannya dan dinding atap bermotif songket tembus pandang.
- Atapnya lebih menyerupai selembar kain yang dipegang empat orang di keempat sisinya. Sebuah desain baru masjid

Minangkabau yang tidak akan menyerupai mesjid lainnya, baik Sattariyah maupun Muhammadiyah.

- Di belakang bangunan mesjid berdiri dua blok bangunan. Dua bangunan ini dijadikan madrasah (setingkat SD dan SLTP), ruang pelatihan, ruang seminar, dan ruang konsultasi. Selain itu juga ada fasilitas komersil yang berisi toko-toko, restoran, dan lapangan olahraga.
- Sebagian areal juga dijadikan taman dengan fasilitas tempat bermain dan playgrup.
- Mesjid Raya Sumbar mengadopsi konsep mesjid Muhammadiyah yang tak melulu identik dengan kubah dan dipadu dengan aktivitas ekonomi. Ini terjadi karena Gubernur Gamawan Fauzi yang menggagas mesjid ini dengan dukungan suara Partai Amanat Nasional serta Partai Keadilan Sejahtera di DPRD Sumbar, berlatar belakang Muhammadiyah.
- Bangunan mesjid dikerjakan PT Total Bangun Persada Tbk dengan konsultan perencana PT Penta Rekayasa.
- Pengerjaan dilakukan dua tahap. Tahap I pekerjaan persiapan, pengurugan tanah, dan pembangunan struktur bangunan dengan anggaran Rp100 miliar dari dana APBD Provinsi.
- Tahap II pembangunan bangunan mesjid berikut arsitekturnya serta bangunan penunjang, pekerjaan lansekap dan pertamanan. Dana tahap dua ini diperkirakan Rp500 miliar yang rencananya dari bantuan masyarakat dan dunia usaha.
(Sumber: www.padangkini.com)

BAB IV

ANALISIS PERANCANGAN

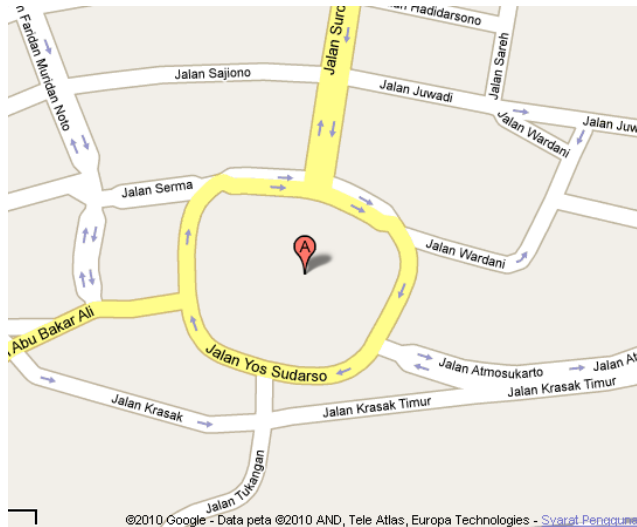
4.1 Analisis Site

Site yang dipilih untuk pusat pelatihan sepakbola ini adalah kridosono yang berada di pusat kota dan merupakan pusat dari pertemuan jalan-jalan besar seperti: jalan yos sudarso ,jalan Abu bakar ali, jalan Serma, jalan Wardani, jalan Suroto.jalan Atmosukarto,dan jalan tukangn.Site di anggap sangat cocok untuk dididirikan sebuah pusat pelatihan sepakbola karena kondisi dahulu aslinya memang stadion sepakbola namun karena usia bangunan yang sudah cukup tua dan kurangnya perawatan yang membuat kridosono menjadi kurang menarik, sehingga perlu perencanaan bangunan baru dengan fungsi yang tidak jauh berbeda dengan bangunan lama, yaitu pusat pelatihan sepakbola dengan menambahkan fasilitas-fasilitas komersial untuk menghidupkan suasana dan investasi

Selain itu, ada beberapa pertimbangan atau potensi yang ada pada site ini, yang menjadi faktor pentingnya dibangun sebuah pusat pelatihan sepabola,yaitu:

- Belum adanya pusat pelatihan sepakbola di DIY
- Adanya rencana pengembangan dari walikota yogjakarta sebagai tempat olahraga dan rekreasi.
- Berada di pusat kota madya Jogjakarta,kawasan kotabaru
- Salah satu kawasan landmark kota Jogjakarta
- Bila di tinjau dari segi komersial sangat menguntungkan karena Status lahan *free* (milik pemerintah Jogjakarta)
- Kondisi eksisting yang memang kawasan sepakbola.
- Kawasan lapangan sepakbola Kridosono merupakan sejarah sepakbola DIY karena disinilah kompetisi pertama kalinya diadakan

- Kondisi site dengan kontur yang relative datar dan faktor yang mempengaruhi iklim adalah curah hujan, lintasan matahari, dan tiupan angin.



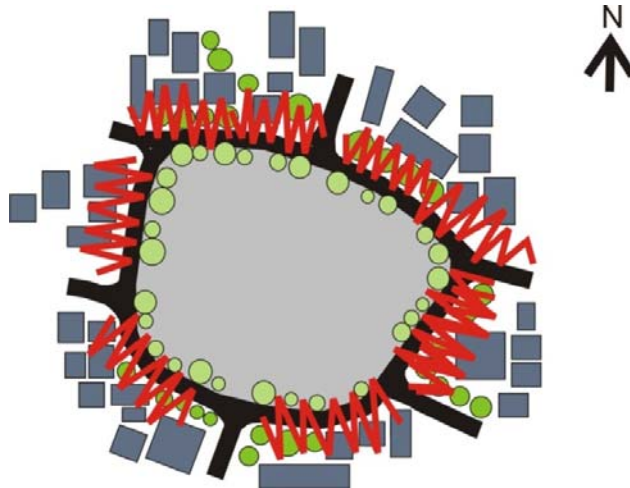
Gbr 4.1 Peta kawasan kridosono
Sumber : <http://maps.google.com>

Kawasan ini merupakan kawasan campuran antara fungsi komersial dan permukiman, dimana Kridosono merupakan pusat dari pertemuan beberapa jalan utama yang cukup padat di Jogjakarta

Kesimpulan:

Kawasan kridosono perlu dilakukan pengembangan sebuah rancangan dengan fungsi yang tidak jauh berbeda seperti fungsi terdahulu namun ditambahkan fasilitas-fasilitas penunjang untuk menghidupkan suasana. Selain itu karena posisi site sebagai sumbu dari beberapa jalan besar sehingga berpotensi menjadi landmark dan dengan memperhatikan arus lalu lintas yang begitu padat, untuk keamanan dan kenyamanan pengguna.

Kebisingan



Gbr 4.2 Analisis kebisingan dan vegetasi

Sumber : pemikiran penulis

Sumber kebisingan berasal dari kendaraan bermotor yang mengelilingi site karena memang kondisi site sebagai pertemuan dari jalan-jalan besar yang begitu padat, kebisingan yang terjadi cukup sering terutama pada jam-jam kerja atau sekolah, kebanyakan berasal dari kendaraan pribadi, oleh karena itu diperlukan vegetasi-vegetasi yang cukup rimbun di sekeliling site, untuk bisa mengatasi kebisingan dan polusi udara yang disebabkan kendaraan bermotor yang melintas pada site, terlebih pada fungsi hunian yang memerlukan ketenangan sedangkan pada fungsi lain cukup menggunakan vegetasi pengarah.

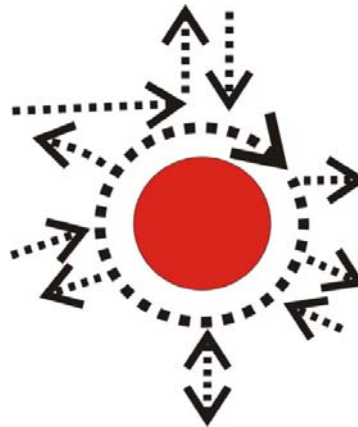
Kesimpulan

Dengan kondisi site yang dikelilingi oleh jalan-jalan besar yang dilalui oleh kendaraan pribadi ataupun umum sehingga menimbulkan kebisingan dan polusi udara yang cukup tinggi sehingga perlu ditanami vegetasi perintang untuk meminimalisir kebisingan masuk kedalam site terutama pada fungsi hunian.

4.2 Analisis Traffic Kridosono (Sirkulasi, Akses dan Parkir)

4.3.1 Analisa Sirkulasi kridosono

Sirkulasi yang ada pada kridosono adalah sirkulasi yang pergerakannya mengikuti bentuk sitenya yaitu jalan yang memutar atau mengelilingi dengan kata lain sirkulasi dengan pola konfigurasi radial. Kridosono merupakan pusat pertemuan enam jalan besar yaitu jalan yang mengelilingi site adalah jalan Yos Sudarso, dan selain itu merupakan jalan-jalan dari berbagai arah seperti jalan Abu Bakar Ali, jalan Serma, jalan Wardani, jalan Suroto, jalan Atmosukarto, dan jalan Tukangan. Oleh karena itu jalur lalu lintas yang ada di area ini begitu padat dan rumit karena kendaraan yang melewati *continue* atau tidak pernah berhenti.



Gbr 4.3 Analisis sirkulasi kridosono
Sumber : pemikiran penulis

Jalur yang ada di area kridosono merupakan jalur satu arah yang mengikuti arah jarum jam. Rata-rata kendaraan yang melewati adalah kendaraan pribadi (mobil dan sepeda motor). Dan angkutan umum (trans Jogja dan bus umum) kepadatan lalu lintas terjadi pada waktu-waktu atau jam berangkat kerja seperti pagi, dan sore hari.

Secara umum sirkulasi yang ada di kridosono dapat dibedakan menjadi sirkulasi pejalan kaki, sirkulasi kendaraan bermotor dan sirkulasi angkutan umum. Berdasarkan karakter

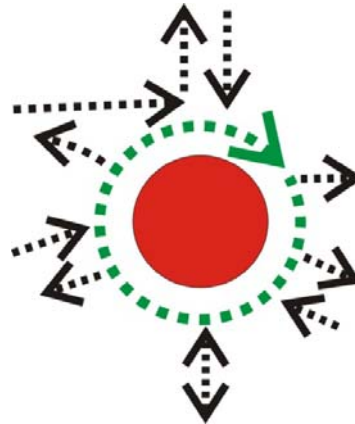
jalan-jalan yang ada di pertemuan area kridosono dapat di jelaskan,yaitu:

- Jalan Yos sudarso

Merupakan jalan utama yang mengelilingi kridosono sebagai simpul dari beberapa jalan lainya.dengan lebar maksimal $\pm$ 12 meter.jalan ini merupakan jalan satu arah dan sangat padat.



Gbr 4.4 jalan yos sudarso
Sumber : Survey



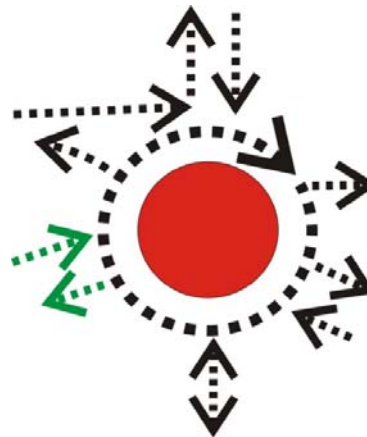
Gbr 4.5 Analisis jalan yos sudarso
Sumber : pemikiran penulis

- Jalan Abu bakar ali

Jalan ini merupakan jalan dua arah yaitu dari jalan yos sudarso dan menuju jalan yos sudarso tanpa adanya median jalan. Arus jalan ini cukup padat



Gbr 4.6 jalan Abu bakar ali
Sumber : Survy



Gbr 4.7 Analisis jalan Abu bakar ali
Sumber : pemikiran penulis

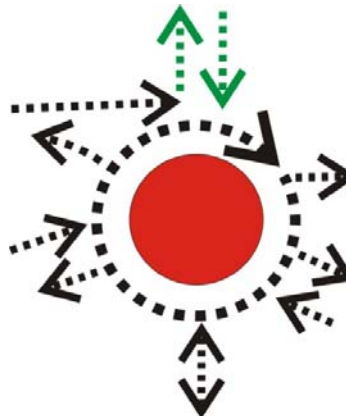
- Jalan Suroto

Jalan inii merupakan jalan yang paling besar diantara jalan yang ada di kawasan kridosono dengan adanya median lebar jalan ini ± 8 meter dan median ± 3 meter. Jalan suroto merupakan jalan dua arah, menuju jalan Yos sudarso dan dari jalan Yos sudarso. Jalan ini dilewati tidak hanya

kendaraan pribadi tapi juga angkutan umum seperti trans jogja atau bus umum.



Gbr 4.8 jalan Suroto
Sumber : Survey



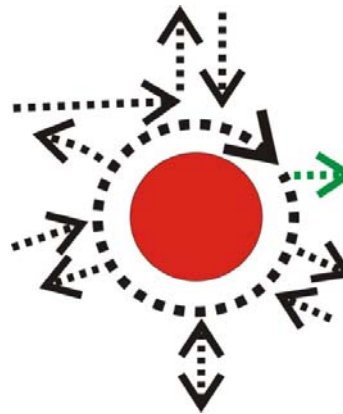
Gbr 4.9 Analisis jalan Suroto
Sumber : pemikiran penulis

- Jalan Wardani

Jalan wardani merupakan jalan satu arah dari jalan Yos sudarso yang tergolong lebih sepi dibandingkan jalan lainnya, dan termasuk kecil dibandingkan dengan jalan lainnya



Gbr 4.10 jalan Wardani
Sumber : Survey



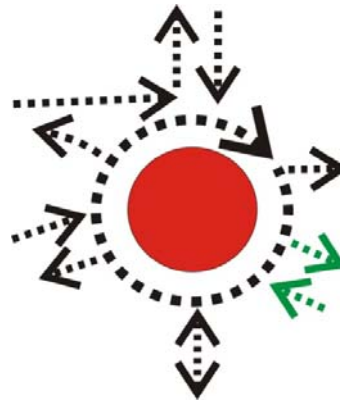
Gbr 4.11 Analisis jalan Wardani
Sumber : pemikiran penulis

- Jalan Atmosukarto

Jalan ini merupakan jalan dua arah yang cukup lebar dengan adanya median dan cukup padat, karena bisa dilalui angkutan umum (trans jogja dan bis umum).



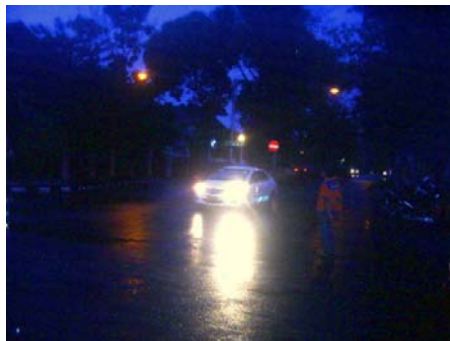
Gbr 4.12 jalan Atmosukarto
Sumber : Survey



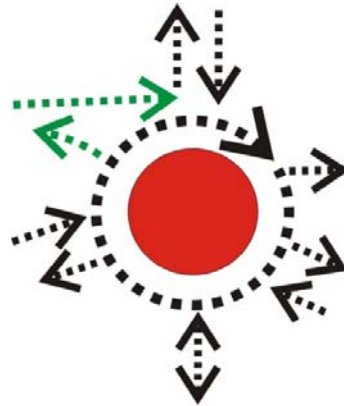
Gbr 4.13 Analisis jalan Atmosukarto
Sumber : pemikiran penulis

- Jalan Serma

Jalan serma merupakan jalan dua arah dari jalan yos sudarso dan menuju jalan yos sudarso, terdapat median dengan lebar ± 2 meter. dibandingkan jalan dua arah yang lainnya jalan ini tidak terlalu padat atau ramai.



Gbr 4.14 Analisis jalan Atmosukarto
Sumber : pemikiran penulis



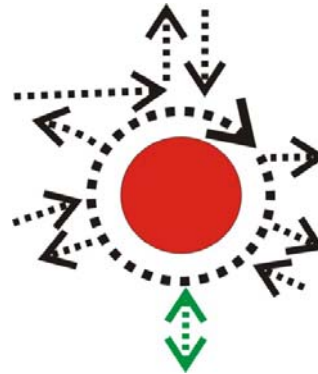
Gbr 4.15 Analisis jalan Serma
Sumber : pemikiran penulis

- Jalan Tukangan

Jalan ini merupakan jalan yang paling kecil diantara jalan lainnya, dengan lebar $\pm$ 4meter yang menuju dan dari jalan Yos sudarso.jalan ini merupakan jalan dua arah dan cukup sempit.



Gbr 4.16 jalan Tukangan
Sumber : Survey



Gbr 4.17 Analisis jalan Tukangan
Sumber : pemikiran penulis

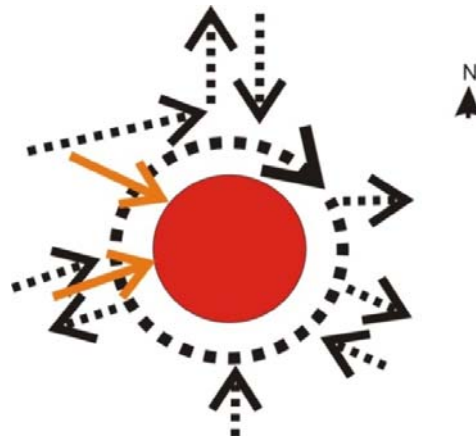
Kesimpulan

1. Terdapat tiga jalan besar yang harus diperhatikan untuk orientasi massa bangunan dan view ke site yaitu jalan suroto, jalan abu bakar ali dan jalan atmosukarto, ketiga jalan tersebut merupakan jalan dua arah dan sangat padat.
2. Jalan Yos sudarso merupakan jalan dengan arus satu arah dan tidak pernah berhenti sehingga sirkulasi keluar masuk site perlu dipisahkan untuk keamanan dan kenyamanan pengguna.
3. Jalan yang tergolong kecil seperti jalan wardani dan jalan tukangn dapat dikategorikan lebih sepi dibandingkan jalan lainnya sehingga fungsi hunian dapat diletakkan di antara jalan tersebut.

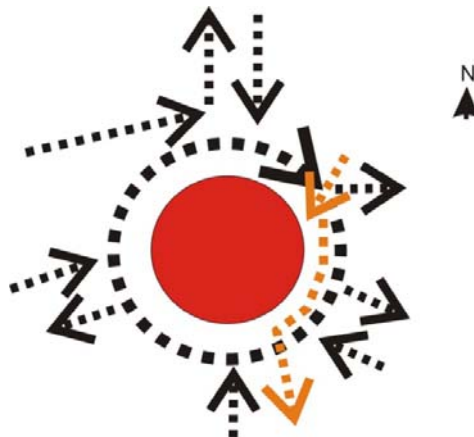
4.3.2 Analisa Akses kridosono

Akses atau pencapaian Kridosono (eksisting) ada dua yaitu di depan jalan Abu bakar ali dan akses diantara jalan abu bakar ali dan jalan serma. berdasarkan analisa yang dilakukan akses eksisting kurang baik untuk keamanan dan kenyamanan pengguna karena berada tepat pada pertemuan jalan, sehingga akses yang akan dipakai yaitu

akses dibagian timur site yaitu didepan jalan wardani Karena relative lebih sepi dan jalan wardani merupakan jalan satu arah ke luar site.



Gbr 4.18 Analisis akses eksisting kridosono
Sumber : pemikiran penulis



Gbr 4.19 Analisis akses kridosono
Sumber : pemikiran penulis

Kesimpulan

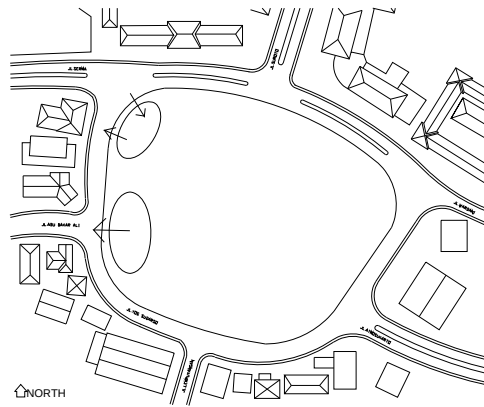
1. Akses atau pencapaian yang akan digunakan sebagai akses utama adalah berada di depan jalan wardani

karena cukup sepi dan satu arah ke luar site sehingga cukup aman.

2. Untuk mengantisipasi kepadatan pada tempat parkir perlu pemisahan jalur keluar masuk site. akses keluar site berada di depan jalan tukang karena relative lebih sepi dari pada jalan lain.

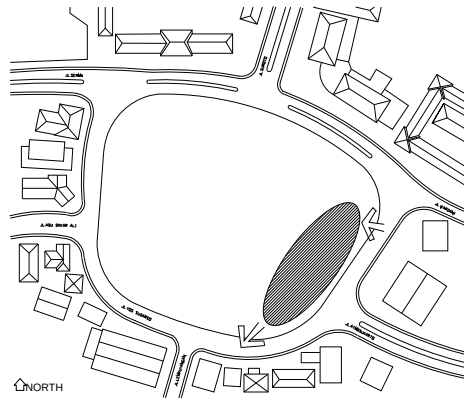
4.3.2 Analisa Parkir kridosono

Parkir yang sudah ada (eksisting) di kridosono di bagi dua yaitu parkir untuk pengunjung lapangan kridosono dan parkir untuk aula yang sering dipakai untuk pertunjukkan. Rata-rata kendaraan yang parkir adalah sepeda motor karena lahan yang digunakan tidak terlalu luas. Dengan entrance yang berada di sebelah barat site yang begitu padat sehingga tidak aman bagi pengguna jalan bila ditempatkan parkir di sisi ini.



Gbr 4.20 Analisis parkir kridosono
Sumber : pemikiran penulis

Parkir pada site eksisting tidak terlalu baik bila ditempatkan pada pusat pelatihan sepakbola dengan adanya fasilitas-fasilitas penunjang yang membutuhkan ruang-ruang parkir yang cukup luas sehingga parkir di tempat kan disebelah timur site karena arus jalan yang lebih sepi dibandingkan sisi yang lainnya.dengan membedakan arah keluar masuk untuk menghindari kemacetan.



Gbr 4.21 Analisis parkir kridosono
Sumber : pemikiran penulis

Kesimpulan

1. Parkir ditempatkan di sisi timur site yang arus jalan relative lebih sepi dibandingkan arus jalan disisi lain.
2. Jalur masuk keluar site pada parkir dipisahkan untuk menghindari kemacetan yang akan terjadi apabila disatukan.
3. Parkir pengelola ditempatkan berbeda dengan parkir utama untuk mengantisipasi penumpukkan pada jam-jam tertentu.

4.3 Analisis Landmark

4.3.1 Analisa Penciptaan Landmark

Seperti yang telah disebutkan di bab sebelumnya landmark dapat dibentuk melalui 5 hal yaitu, unik (bentuk,warna material), makna, orientasi,skala dan ukuran.oleh karena itu dapat di jelaskan sebagai berikut:

➤ Unik

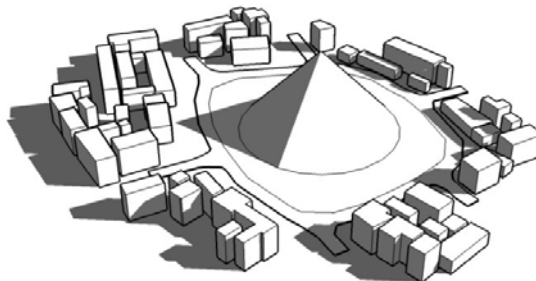
Untuk menciptakan kesan landmark bisa diciptakan melalui sesuatu yang unik atau sesuatu yang menonjol, dari lingkungan sekitarnya, yang terdiri dari,

1. Bentuk

Dengan kondisi site yang berada di kawasan kota baru yang dikelilingi bangunan-bangunan yang bergaya arsitektur colonial belanda dengan bentuk-bentuk kotak atau persegi maka untuk menciptakan sesuatu yang unik atau menonjol disarankan bentuk yang kontras dengan bangunan-bangunan sekitarnya seperti bulat, kerucut, atau tabung. yang diharapkan dapat memberikan image tersendiri bagi masyarakat yang melihatnya.



Gbr 4.22 bangunan colonial di kridosono
Sumber : Survey



Gbr 4.23 Analisis bentuk landmark
Sumber : pemikiran penulis

Bentuk lingkaran, lengkung, kerucut atau tabung merupakan sebagai respon dari kondisi bangunan sekitar yang dominan bentuk kotak atau persegi panjang sebagai upaya untuk menciptakan kesan menonjol selain itu, juga respon dari bentuk site yang menyerupai lingkaran.

2. Warna

Warna yang direncanakan berwarna terang dan berbeda dari warna dominan bangunan sekitarnya, seperti putih dan ornament hitam, karena akan mempengaruhi visual pada bangunan itu sendiri.



Gbr 4.24 bangunan colonial di kridosono
Sumber : Survey



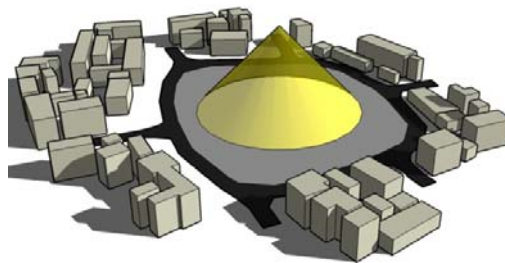
Gbr. 4.25 Analisis warna pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

3. Material

Kawasan kridosono banyak di dominasi bangunan-bangunan dengan menggunakan material beton yang dipadukan dengan material kayu yang menciptakan kesan berat pada bangunan, sehingga untuk menciptakan kesan kontras dengan bangunan lama di gunakan material-material yang ringan seperti bidang-bidang transparan kaca, aluminium, ,baja ringan dsb.



Gbr 4.26 bangunan colonial di kridosono
Sumber : Survey



Gbr. 4.27 Analisis material pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

Kesimpulan

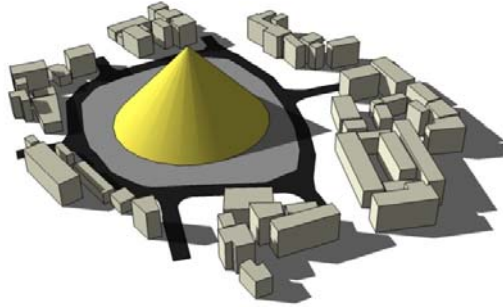
1. Bentuk yang direncanakan adalah bentuk-bentuk yang kontras dengan lingkungan sekitar seperti lingkaran, lengkung, kerucut dan tabung, selain itu juga untuk menciptakan kesan menonjol dan sebagai respon dari bentuk site yang menyerupai lingkaran untuk bisa dilihat dari berbagai view yang menuju ke site.
2. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah agar bisa terlihat jelas.
3. Material dominan dari bangunan sekitar adalah dari bahan beton yang terkesan berat. sehingga di gunakan material-material ringan dan transparan seperti, kaca, aluminium, baja ringan, dsb.

➤ **Makna**

Lokasi site yang merupakan sumbu/pertemuan dari beberapa jalan besar yang menyebabkan kridosono sangat sering dilewati yang membuat kridosono memiliki arti sendiri bagi masyarakat Jogjakarta. sebagian besar bangunan dikawasan kridosono adalah bangunan peninggalan belanda yang bergaya arsitektur arch deco dengan bentuk-bentuk persegi panjang dan banyaknya bukaan. Selain itu eksisting kridosono yang telah dikenal dan melekat pada masyarakat jogjakarta sebagai tempat latihan dan pertandingan sepakbola.



Gbr 4.28 kridosono
Sumber : pemikiran penulis



Gbr. 4.29 Analisis makna pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

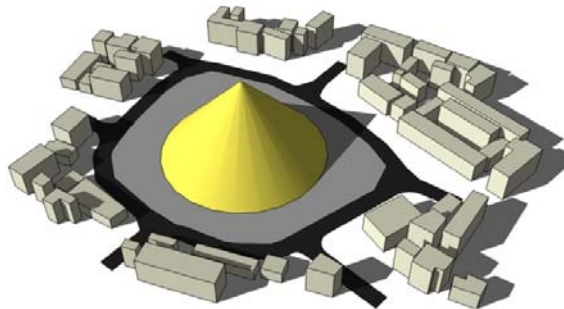
Dengan bentuk site yang menyerupai lingkaran dan sangat kental dengan bangunan-bangunan bersejarah sehingga untuk menghargai bangunan-bangunan lama tersebut direpon dengan menggunakan bentuk yang kontras dengan lingkungan sekitarnya, seperti bentuk bulat atau lingkaran dengan filosofi dari bentuk sebuah bola sebagai elemen penting dari permainan sepakbola.

Kesimpulan

1. Kridosono merupakan sumbu atau pertemuan dari beberapa jalan besar yang sangat sering dilewati dan sangat kental dengan image sepakbola oleh karena itu massa yang akan direncanakan dengan bentuk yang sangat menonjol yang berhubungan dengan sepakbola.
2. Tidak perlu menciptakan image baru karena eksisting site merupakan tempat latihan dan pertandingan sepakbola hanya perlu perbaikan terhadap image tersebut dengan lebih baik.
3. Kawasan kridosono di dominasi oleh bangunan peninggalan belanda dengan arsitektur art deco sehingga untuk menghargai bangunan-bangunan lama direncanakan bangunan baru yang kontras dengan bangunan lama.

➤ Orientasi

Dengan bentuk site yang melingkar dan dikelilingi jalan-jalan besar seperti jalan Yos Sudarso, Jalan Abubakar Ali, Jalan Serma, Jalan Wardani, Jalan Suroto, Jalan Atmosukarto, dan Jalan Tukangan sehingga orientasi bangunan direncanakan memiliki arah yang berputar dengan kata lain bentuk fasad bangunan tidak hanya memiliki satu sisi tapi terdapat beberapa sisi, terutama 3 jalan besar yang merupakan jalan dua arah, seperti Jalan Suroto, Jalan Atmosukarto, dan Jalan Abubakar Ali. Karena dari ketiga jalan tersebut view ke site bisa dihasilkan. Oleh karena itu, bentuk massa yang dipakai adalah bentuk tiga dimensi yang seperti bulat, lingkaran, lengkung, kerucut dsb.



Gbr. 4.30 Analisis orientasi pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

Kondisi site yang berada di Kridosono yang merupakan site yang sangat strategis bila dibuat bangunan yang bisa dijadikan landmark kota. Karena orientasi bangunan akan jelas terlihat, karena site berbentuk seperti ingkaran dan memutar jalan-jalan besar. Selain itu Kridosono telah melekat atau telah menjadi simbol di kawasan kota bahkan mungkin kota Jogjakarta, namun hanya karena bangunan yang kurang mendukung sehingga landmark yang diciptakan kurang menarik. Oleh karena itu, dengan bentuk-bentuk dasar sebuah lingkaran diharapkan dapat

memberikan fasad yang menarik dari segala arah, yang bisa menampilkan tiga dimensi dari bangunan/landmark ini.

Kesimpulan

Orientasi bangunan dan fasad yang direncanakan tidak hanya memiliki satu sisi tapi dari beberapa sisi terutama dari 3 jalan besar yang merupakan jalan dua arah yang mempengaruhi view ke site, yaitu jalan suroto, jalan atmosukarto dan jalan abu bakar ali, oleh karena itu bentuk –bentuk massa yang disarankan adalah bentuk tiga dimensi seperti, lingkaran, kerucut, tabung, dsb.

➤ Skala

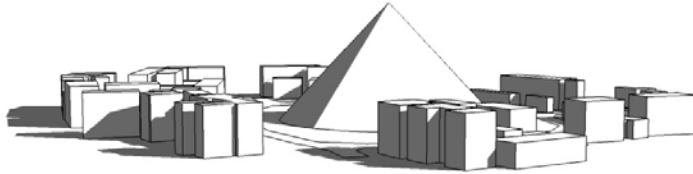
Karena lingkungan sekitar merupakan lingkungan yang didominasi oleh fungsi-fungsi permukiman dan bangunan pemerintah yang rata-rata tidak terlalu tinggi, sehingga direncanakan bangunan yang lebih tinggi dari bangunan sekelilingnya, untuk menciptakan skala yang berbeda antara landmark dengan bangunan yang ada sekitarnya.



Gbr 4.31 SMA 3 jogjalarta
Sumber : Survey



Gbr 4.32 gedung telkom
Sumber : Survey



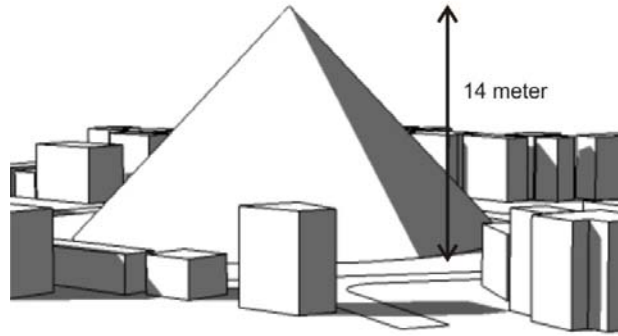
Gbr. 4.33 Analisis skala pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

Kesimpulan

Dengan kondisi bangunan sekeliling site yang tidak terlalu tinggi sehingga landmark yang direncanakan lebih tinggi dari bangunan sekitarnya. untuk menciptakan skala yang berbeda antara landmark dan bangunan sekelilingnya.

➤ Ukuran

Rata-rata bangunan yang ada disekeliling site mempunyai ketinggian dibawah 14 meter berdasarkan ketentuan yang dikeluarkan pemerintah setempat. sehingga ukuran landmark yang direncanakan yaitu dengan tinggi maksimal 14 meter, untuk menjadikan sesuatu yang menonjol dari bangunan sekitarnya, baik dilihat dari jauh atau pun dari dekat.



Gbr. 4.34 Analisis ukuran landmark
Sumber : pemikiran penulis

Kesimpulan

Ukuran yang direncanakan adalah ukuran dengan tinggi maksimal 14 meter berdasarkan peraturan dari pemda setempat dengan jumlah lantai 3.

4.2 Analisis Bangunan Multifungsi

Seperti yang telah dijelaskan pada bab 3, bangunan campuran ini mengakomodasi beberapa jenis kelompok kegiatan seperti pusat pelatihan sepakbola, fasilitas penunjang, hunian, kesehatan dan pengelola. Hal yang paling penting untuk diperhatikan adalah, adanya ruangan-ruangan yang digunakan bersama (satu pengelolaan) bagi pengguna yang kegiatan utamanya berbeda beda., seperti: Plasa (ruang terbuka), fasilitas religi ataupun ruang untuk keperluan mekanikal elektrik hanya terdapat satu yang kemudian digunakan bersama, dengan tetap mengutamakan aspek-aspek kenyamanan pada tiap ruang yang digunakan oleh masing masing pengguna bangunan, aspek kenyamanan tersebut antara lain :

- Sistem Sirkulasi
- Aksesibilitas
- parkir

4.2.1 Analisis Sistem Sirkulasi

Yang dimaksud sirkulasi disini adalah, pergerakan / perpindahan manusia kendaraan, pengaturan sirkulasi diperlukan untuk mendapatkan kelancaran operasional dan kegiatan yang menjamin pengguna untuk mendapatkan kemudahan serta kenyamanan ketika melakukan proses perpindahan tempat.

- Sirkulasi pengunjung

Ada 2 karakter kegiatan pengguna bangunan ini yang perlu diperhatikan, yaitu pengunjung yang bertujuan langsung ke pusat pelatihan sepakbola dan pengunjung yang ke ruang ruang penunjang. Ketika pengguna akan menggunakan ruang yang digunakan untuk bersama. Adanya bus yang akan ke luar masuk site yang memiliki dimensi yang cukup panjang sehingga perlu pemisahan jalur masuk dan jalur keluar pada site, untuk menghindari kemacetan dan menciptakan kenyamanan.

4.2.2 Analisis Aksesibilitas

Akses adalah pencapaian dalam proses perpindahan manusia, barang atau kendaraan menuju ruang tertentu. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa adanya beberapa fungsi yang akan digabungkan adalah pusat pelatihan sepakbola dan fasilitas komersial . Adapun akses yang terdapat pada Pusat pelatihan lain :

- Kendaraan umum dan pribadi
- Manusia & barang
- Akses penghubung (manusia dan kendaraan)
- Bus

Sedangkan akses yang berada pada Fasilitas komersial :

- Akses kendaraan (mobil boox & mobil pribadi)
- Akses manusia
- Akses barang

Pusat pelatihan sepakbola merupakan bangunan yang memiliki aktifitas yang padat. Aktifitas kendaraan yang padat seringkali

mengancam keselamatan bagi pengguna pusat pelatihan, sehingga faktor keamanan bagi pengunjung sangat perlu diperhatikan.. Selain itu akses pada fasilitas komersial juga mempengaruhi nilai jual bagi ritail-ritail. Sehingga ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan pengaturan akses pada kedua bangunan ini. Adapun yang menjadi pertimbangan untuk pengaturan akses adalah :

- Keamanan & kelancaran
- Kemudahan pencapaian
- Akses
- Parkir

4.4.1 Analisa Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan disini yang dimaksud adalah pelaku dari berbagai kegiatan yang diwadahi di dalam pusat pelatihann sepakbola dan fasilitas-fasilitas penunjang, yang terdiri dari:

- Tim atau klub sepakbola berjumlah 40 orang yang terdiri dari 23 pemain dan selebihnya pelatih dan official tim.yang merupakan pelaku utama yang nantinya akan menenmpati hunian, dan semua kebutuhan dapat terpenuhi naniya.
- Pengurus dan pengelola pusat pelatihan sepakbola, yang bertugas mengurus segala keperluan yang menyangkut fungsi pelatihan.
- Tim medis, sebagai upaya untuk mengantisipasi apabila ada masalah kesehatan yang terjadi selama tim berada pada pusat pelatihan.
- Pengunjung umum, bisa mengunjungi retail, toko–toko olahraga, restaurant, café, coffee shop , termasuk ruang serbaguna dan kolam renang.dan fasilitas komersial lainnya.

4.4.2 Analisa Kelompok Kegiatan

Secara garis besar Pusat Pelatihan Sepakbola kridosono membagi beberapa jenis kegiatan, yaitu :

- Kelompok latihan

- o Latihan fisik
 - o Latihan teknik
 - o Latihan strategi/taktik
- Kelompok Hunian
 - o Penginapan
- Kelompok pengelola
 - o Pengelolaan
 - o Perjamuan dan pertemuan
 - o Mushalla
- Kelompok kesehatan
 - o Klinik
- Kelompok penunjang
 - o Café
 - o Restoran
 - o Gym center
 - o Retail-retail
 - o Coffeeshop
 - o Rg.serbaguna
 - o Kolam renang

Selain itu adanya Kegiatan-kegiatan yang ada pada rancangan bangunan ini mempunyai karakteristik yang berbeda, yaitu :

NO	Kegiatan yang menimbulkan Keramaian	Kegiatan yang membutuhkan ketenangan
----	--	---

1.	Kelompok latihan - Latihan fisik - Latihan teknik - Latihan strategi	Kelompok Hunian - Penginapan
2.	Kelompok pengeolah - Pengelolaan - Perjamuan dan pertemuan	Kelompok kesehatan - klinik
3.	Kelompok penunjang - Café - Restoran - Gym center - Retail-retail	Kelompok ibadah - mushalla

Tabel 1.1 kategorisasi kegiatan berdasarkan karakter kegiatan

Sumber : pemikiran penulis

4.4.3 Analisa Pola Kegiatan

Berdasarkan jenis pelaku dan kegiatan yang dilakukan, pola kegiatan yang terdapat di dalam bangunan Pusat pelatihan sepakbola ini adalah:

1. Jenis Pelaku Pengunjung

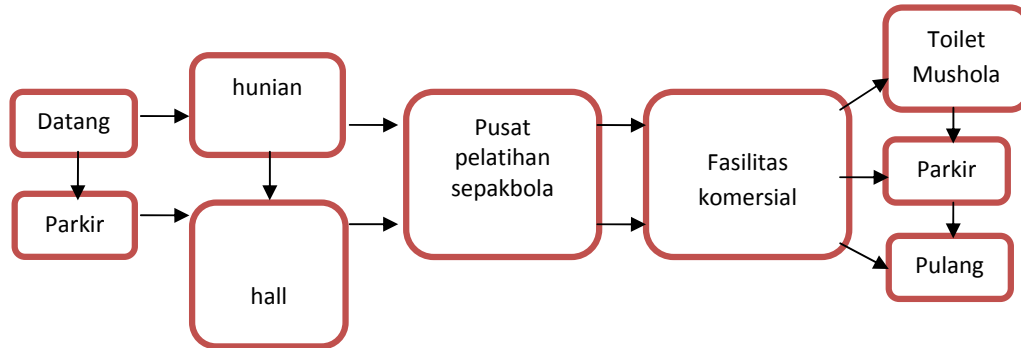
a. Aktif

Pelaku bertindak sebagai pengunjung yang datang untuk melakukan kegiatan umum, kegiatan utama dan secara khusus aktif melakukan prose kegiatan pelatihan.

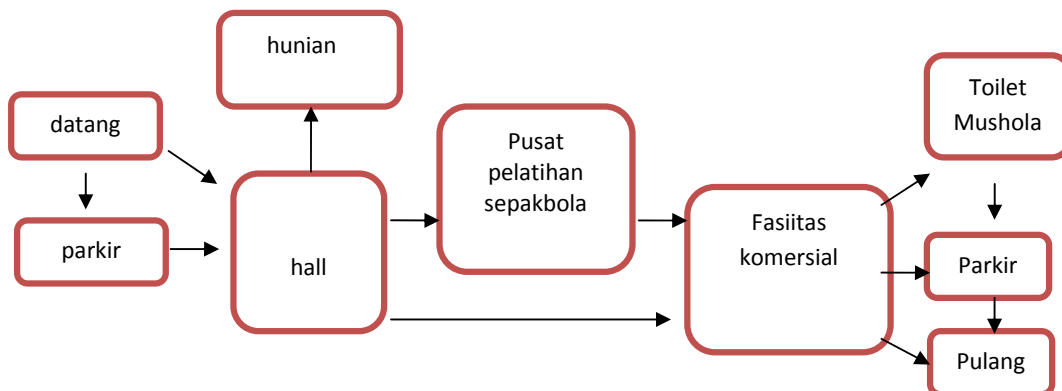
b. Pasif

Pelaku bertindak sebagai pengunjung yang datang tidak untuk melakukan proses kegiatan pelatihan, melainkan hanya untuk sekedar istirahat dan jalan-jalan saja.

1. Pengunjung langsung (bertujuan ke pusat pelatihan)

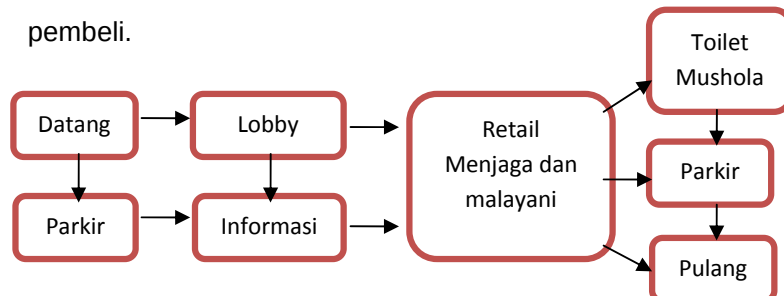


2. Pengunjung tidak langsung (pengunjung pusat pelatihan dan fasilitas komersial)



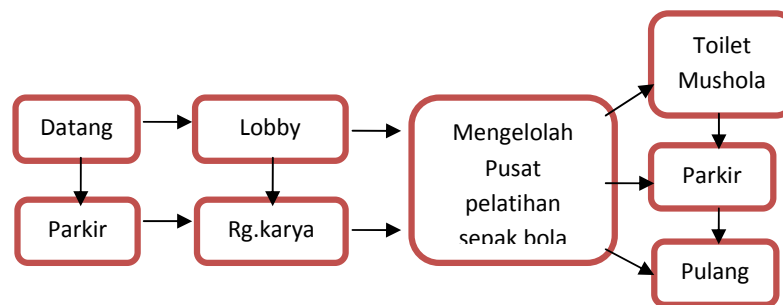
2. Jenis Pelaku Penyewa/Penjual dan Karyawan Toko

Pelaku yang bertindak sebagai penyewa yang datang untuk melakukan kegiatan umum, kegiatan utama dan secara khusus melakukan kegiatan menyewa ritail-ritail yang disewakan, menjual barang dagangannya dan melayani pembeli.



3. Jenis Pelaku Pengelola

Pelaku yang bertindak sebagai penyewa yang datang untuk melakukan kegiatan administrasi, penjagaan, perawatan, bangunan untuk kelancaran aktivitas-aktivitas yang berlangsung di dalam bangunan. Pengelolah pusat pelatihan dibedakan menjadi 2, yaitu:

**4.4.4 Besaran Ruang**

NO	Nama Ruang	Luas (m2)	Jumlah (unit)	indoor	Out door	jumlah
1	Pusat pelatihan					
	▪ Lapangan	7420	1		7420	7420
	▪ Ruang teori	108	1	108		108
	▪ Rg.pengurus harian	12	1	12		12
	▪ Gym Center	128	1	128		128
	▪ Klinik	36	1	36		36
	▪ Rg.Peralatan	36	1	36		36
	▪ Gudang	36	1	36		36
	▪ Lavatory	24	4	96		96
	▪ Tribun penonton	1000	1		1000	1000
2	Penginapan				jumlah	8872
	▪ Rg.Tidur+KM/WC	48	10	480		480
	▪ Pantry	6	2	12		12
	▪ Rg.pengurus harian	20	1	20		20
	▪ Dapur	54	1	54		54
	▪ Rg.Laundry	36	1	36		36

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

3..	Penunjang				jumlah	602
	▪ Rg.serbaguna	800	1	800	500	800
	▪ Kolam renang	600	1	100		600
	▪ Café	-	-	418		418
	▪ Restoran	-	-	418		418
	▪ Coffeeshop	-	-	418		418
	▪ Retail	64	10	640		640
	▪ Rg.karyawan	1.5	40	60		60
	▪ Cleaning service	1.5	10	15		15
	▪ Security	1.5	10	15		15
	▪ Loker	0.4	60	24		24
	▪ Rg.Ganti	1.5	8	12		12
					jumlah	3420
4	Pengelola					
	▪ Rg.pimpinan	16	1	16		16
	▪ Rg.Staff	40	1	40		40
	▪ Rg.koordinasi	20	1	20		20
	▪ Rg.Meeting	56	1	56		56
	▪ Rg.Tamu	20	1	20		20
	▪ Pantry	9	1	9		9
	▪ Lavatory	12	2	24		24
	▪ Mushalla	64	1	64		64
	▪ Rg.penjaga	9	1	9		9
5	MEE				jumlah	258
	▪ Genzet	20	1	20		20
	▪ Peralatan MEE	25	1	25		25
	▪ Rg.pompa	20	1	20		20
	▪ Control Panel	10	3	30		30
					jumlah	95
6	Area Parkir					
	▪ Bis	24	4		96	96
	▪ Mobil	15	30		450	450
	▪ Motor	2	120		240	240
					jumlah	786
					Total	14033

Jadi luas bangunan Pusat Pelatihan Sepakbola Kridosono adalah Jumlah Semua luas total dari kegiatan yang ada di Pusat pelatihan sepakbola Kridosono, yaitu :

Total bangunan indoor = 4327 m^2 + sirkulasi 30% = 5625.1 m^2

Total bangunan Outdoor = 9706 m^2

**Total luasan = 14033 + sirkulasi (30 % x 14033)
= 18242.9 m^2**

Luas bangunan di izinkan berdasarkan BCR yaitu:

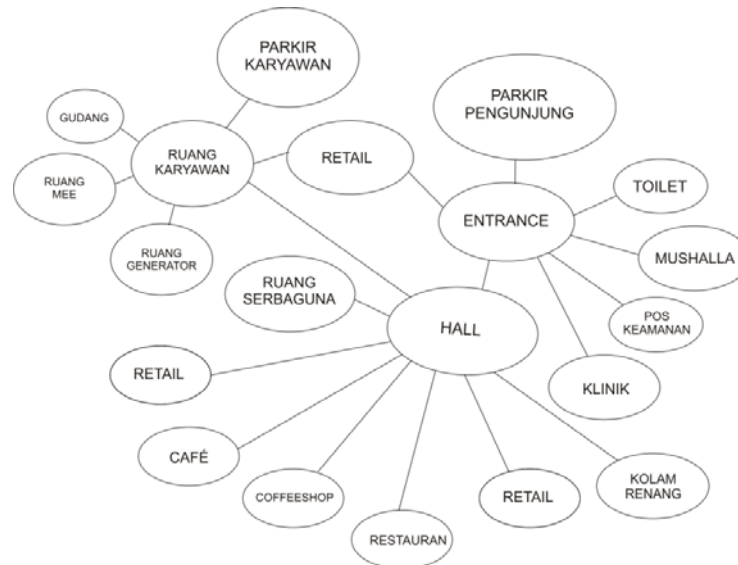
Luas lahan x BCR (30%)

$\pm 20000 \text{ m}^2 \times 30 \% = 6000 \text{ m}^2$

4.4.5 Analisa Pola Tata Ruang

Dari kebutuhan pusat pelatihan sepakbola dan fasilitas komersial yang telah diuraikan sebelumnya dan adanya percampuran aktifitas, maka dapat ditentukan kebutuhan ruang serta tata ruangnya untuk bangunan multifungsi ini. Fungsi ruang yang tidak dapat digunakan bersama akan digolongkan sesuai dengan fungsi pada bangunannya. Fungsi ruang yang hanya digunakan untuk pusat pelatihan / untuk ruang fasilitas komersial saja akan dipisahkan dan beberapa ruang tersebut akan digabungkan dengan ruang-ruang yang dapat dipakai bersama. Adapun pembagian ruang tersebut sebagai berikut :

- **FASILITAS KOMERSIAL**



Gbr. 4.35 Analisis pola tata ruang fasilitas komersial
Sumber : pemikiran penulis

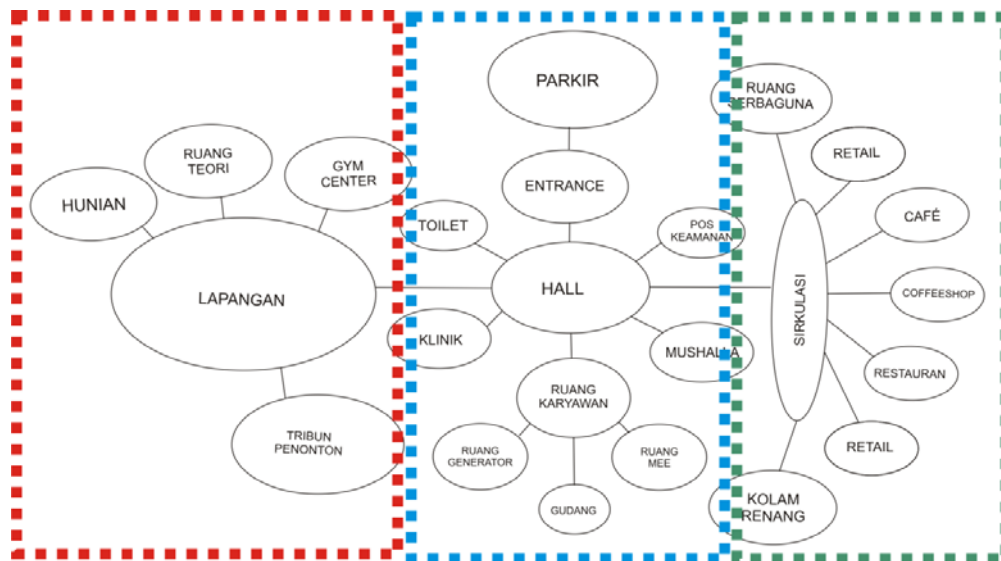
- **PUSAT PELATIHAN**



Gbr. 4.36 Analisis pola tata ruang pusat pelatihan
Sumber : pemikiran penulis

- **BANGUNAN MLTIFUNGS**

Gabungan antara beberapa fungsi yang berbeda, secara garis besar bisa dikelompokkan menjadi dua fungsi yaitu pusat pelatihan sepakbola dan fasilitas komersial yang mempunyai pembagian ruang secara bersama yaitu sebagai berikut:



Gbr. 4.37 Analisis pola tata ruang bangunan multifungsi
Sumber : pemikiran penulis

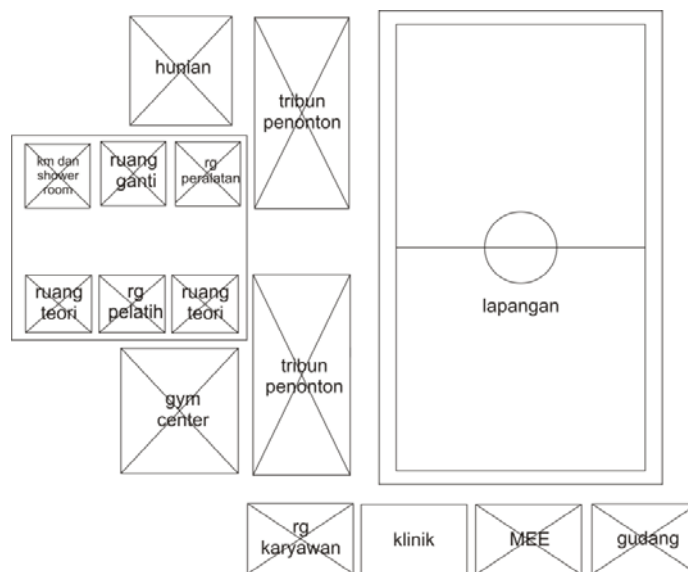
BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1 KONSEP PERENCANAAN TEMPAT PELATIHAN

5.1.1 Tata massa bangunan tempat pelatihan

Tata massa yang direncanakan pada tempat pelatihan berorientasi pada lapangan sepakbola yang dikelilingi oleh fasilitas-fasilitas penunjang seperti gym center, ruang teori dan tribun penonton. Lapangan outdoor sebagai fungsi utama dari tempat pelatihan ini sebaiknya memiliki kemudahan dan kedekatan akses ke ruang-ruang fasilitas-fasilitas penunjang untuk memudahkan dalam proses pelatihan.

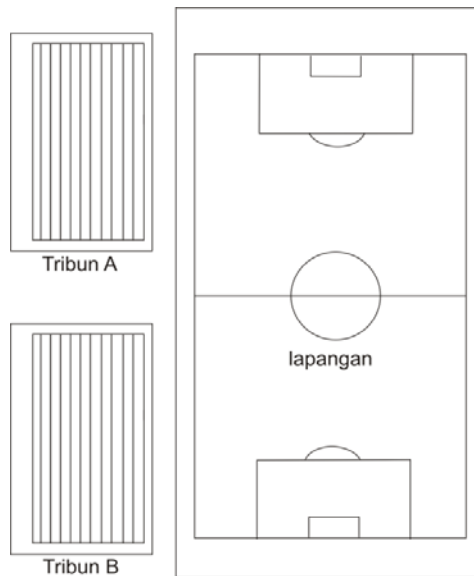


Gbr. 5.1 Konsep tata massa tempat pelatihan
Sumber : pemikiran penulis

5.1.2 Lapangan Latihan Outdoor dengan Tribun Penonton

Lapangan sepakbola yang direncanakan akan digunakan sebagai tempat latihan oleh tim/klub sepakbola dan pertandingan dengan even yang tidak terlalu besar karena tribun yang direncanakan dengan kapasitas yang tidak terlalu besar, seperti kompetisi PSSI kota Jogjakarta. Tribun penonton yang direncanakan berada pada disisi

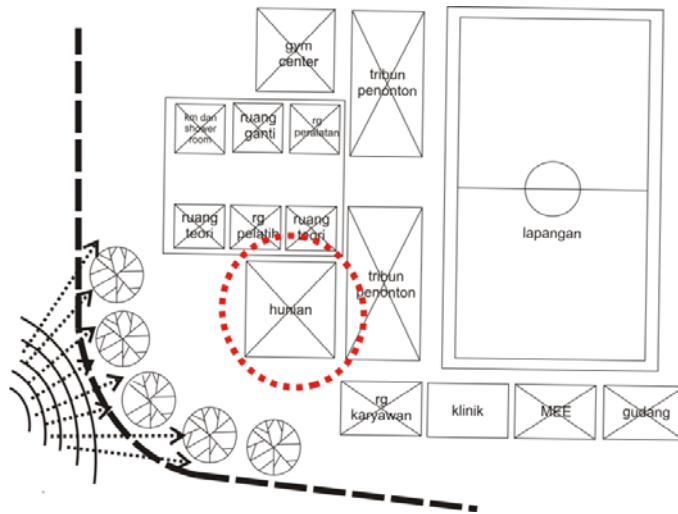
panjang lapangan untuk kenyamanan menikmati pertandingan dan berada pada sisi barat site untuk menghindari cahaya langsung dari matahari (silau) yang akan mengganggu kenyamanan penonton dalam menikmati pertandingan.



Gbr. 5.2 Konsep tata massa lapangan dan tribun
Sumber : pemikiran penulis

5.2 KONSEP TATA MASSA HUNIAN

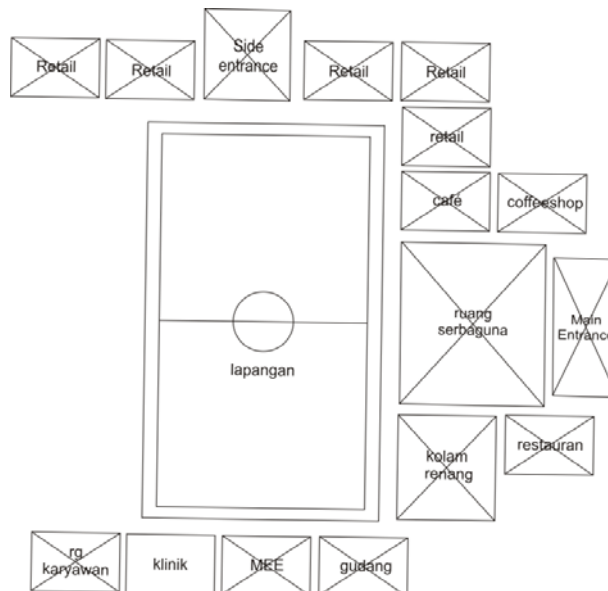
Hunian yang direncanakan pada pusat pelatihan sepakbola kridosono ini adalah hunian yang diperuntukkan bagi tim/klub sepakbola yang bertandang ke salah satu klub di Jogjakarta dengan kapasitas 40 orang. Letak hunian direncanakan di tempat yang tergolong sepi yaitu di depan antara jalan tukangn dan jalan abu bakar ali, dengan di tambahkan vegetasi-vegetasi perindang untuk menimalisir kebisingan yang ditimbulkan dari jalan.



Gbr. 5.3 Konsep tata massa hunian
Sumber : pemikiran penulis

5.3 KONSEP TATA MASSA BANGUNAN KOMERSIAL

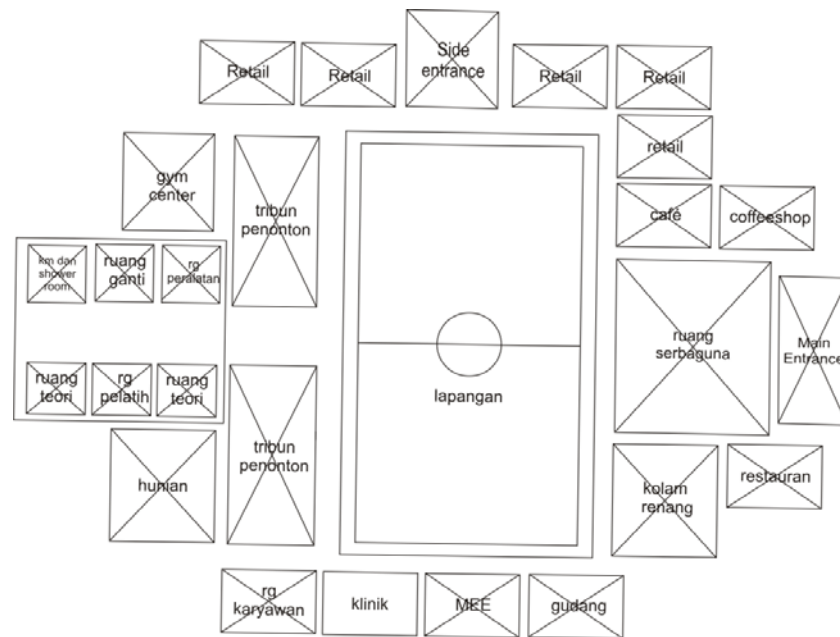
Bangunan komersial disini dimaksudkan adalah fungsi-fungsi penunjang yang dapat untuk menghidupkan suasana dan memberikan investasi. tata letak massa bangunan di pisahkan dari pusat pelatihan dengan ruang-ruang yang dapat dipakai secara bersama agar tidak mengganggu satu sama lain.



Gbr. 5.4 Konsep tata massa bangunan komersial
Sumber : pemikiran penulis

5.4 KONSEP TATA MASSA BANGUNAN KESELURUHAN

Tata massa bangunan secara keseluruhan didasarkan pada tatanan bangunan multifungsi atau mixuse building dengan membagi dua kelompok fungsi secara garis besar yaitu fungsi pelatihan dan fungsi penunjang (komersial) yang digabungkan dengan fungsi-fungsi yang bisa digunakan secara bersama.

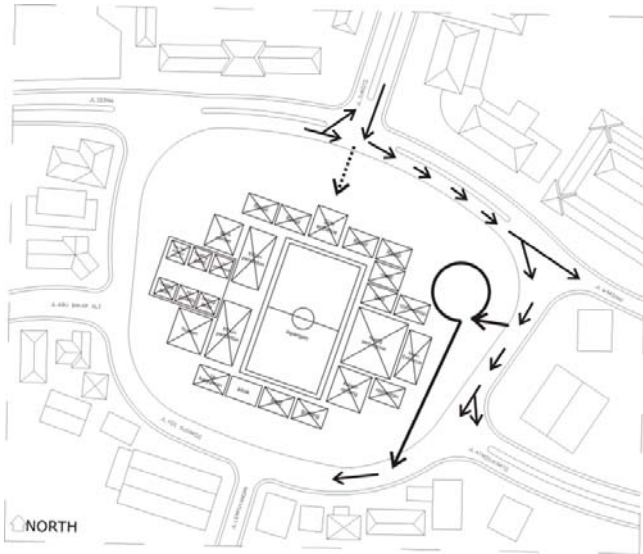


Gbr. 5.5 Konsep tata massa bangunan keseluruhan
Sumber : pemikiran penulis

5.5 KONSEP SIRKULASI, AKSES DAN PARKIR

5.5.1 Konsep Sirkulasi Luar Bangunan

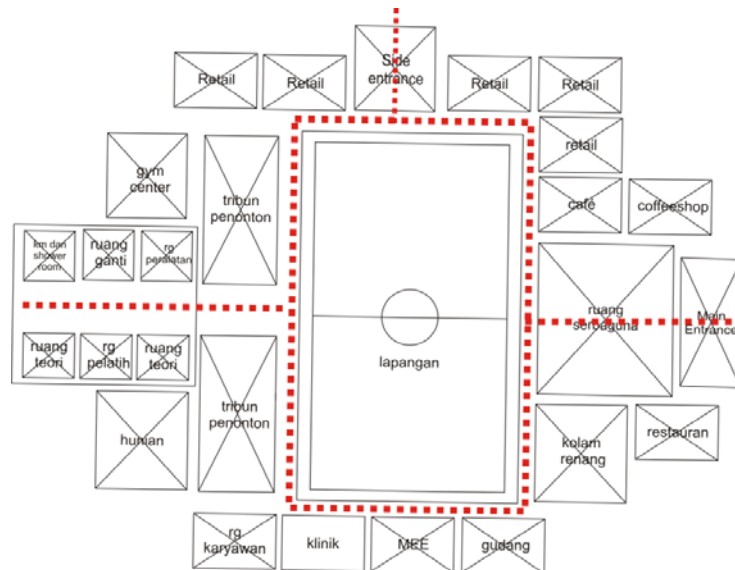
Sirkulasi luar bangunan yang dimaksudkan adalah sirkulasi menuju ke site dan dari site, Sirkulasi kendaraan yang direncanakan adalah sirkulasi yang terpisah antara masuk dan keluar site untuk menghindari kemacetan pada akses ke site. Pintu masuk dan keluar didisain cukup lebar karena adanya bus yang akan parkir di dalam site. Sirkulasi di buat searah dengan sirkulasi luar site yaitu searah jarum jam agar sirkulasi keluar masuk kendaraan bisa lebih cepat dan teratur.



Gbr. 5.6 Konsep Sirkulasi luar bangunan
Sumber : pemikiran penulis

5.5.2 Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan

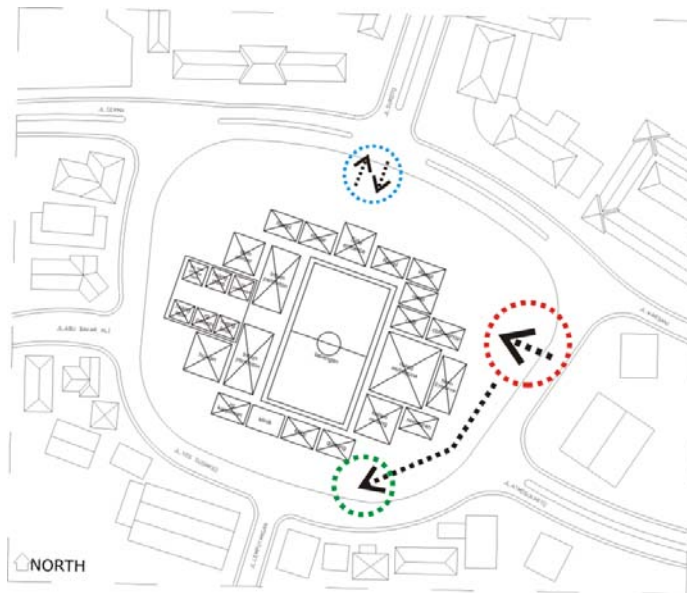
Sirkulasi dalam bangunan yang dimaksudkan adalah sirkulasi yang ada di dalam bangunan dengan pergerakan yang ada disamping lapangan untuk menciptakan kesan terpusat pada sepakbola.sebagai pertemuan dari fungsi-fungsi yang ada,



Gbr. 5.7 Konsep Sirkulasi dalam bangunan
Sumber : pemikiran penulis

5.5.3 Konsep Aksesibilitas

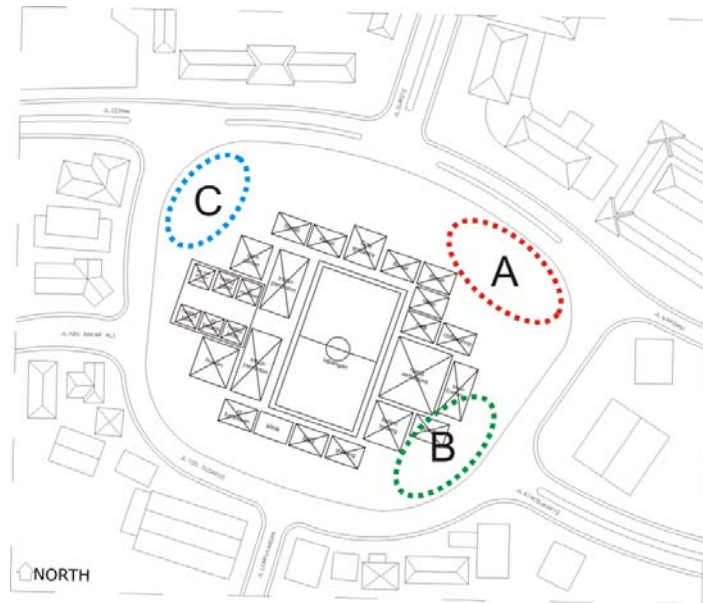
Akses atau pencapaian direncanakan ada dua yaitu akses kendaraan dan akses pejalan kaki, akses utama/akses kendaraan di tempatkan di bagian timur site yang berada di d antara jalan wardani dan jalan atmosukarto, karena tergolong sepi dibandingkan jalan lainnya agar memudahkan akses ke dalam dan keluar site. Sedangkan untuk akses pejalan kaki di tempatkan di depan jalan suroto atau di bagian utara site



Gbr. 5.8 Konsep Aksesibilitas
Sumber : pemikiran penulis

5.5.4 Konsep Parkir

Parkir di disain secara terpisah antara parkir pengunjung pusat pelatihan, parkir pengunjung fasilitas penunjang dan parkir karyawan. Untuk mengantisipasi penumpukkan apabila disatukan, terlebih pada pusat pelatihan yang akan ada bus.



Gbr. 5.9 Konsep Parkir
Sumber : pemikiran penulis

5.6 KONSEP LANDMARK

Landmark yang direncanakan adalah berdasarkan konsep yang diterapkan C.Brolin yaitu untuk menghargai bangunan lama di buat sebuah bangunan baru yang kontras dengan lingkungan sekitarnya atau bangunan lama, kridosono dikelilingi bangunan-bangunan colonial peninggalan belanda dengan karakter bangunan yang berat.landmark yang diciptakan berdasarkan dari lima aspek pembentuk yaitu unik(bentuk,warna dan material) ,makna,orientasi,skala dan ukuran, yang dapat dijelaskan sebagai berikut

1. Unik

Terdapat 3 elemen yaitu , bentuk, warna dan material.

▪ Bentuk

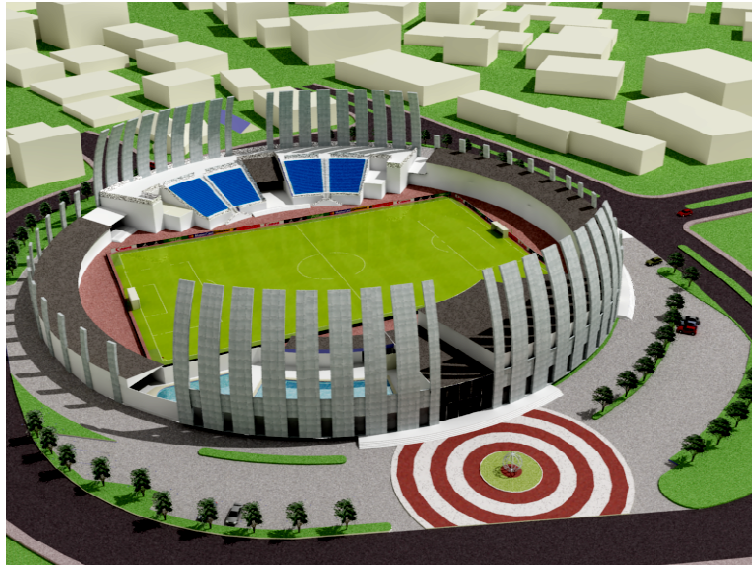
Bentuk yang diambil berdasarkan bentuk-bentuk 3 dimensi seperti lingkaran,kerucut,engkung,dsb. Karena untuk memperlihatkan semua bagian dari fasad bangunan terutama 3 jalan besar yang dua arah, yaitu jalan suroto,jalan atmosukarto, dan jalan abu bakar ali, selain itu, karena bentuk site menyerupai lingkaran dan dikelilingi jalan-jalan besar.dan sebagai respon dari bentuk bentuk bangunan sekitar yang dominan dengan bentuk kotak/ persegi panjang.

▪ Warna

Warna yang direncanakan berwarna terang dan tidak terlalu banyak kombinasi agar dapat dilihat jelas dari jauh.

- **Material**

Material yang digunakan adalah material-material ringan khususnya pada dinding entrance untuk menghindari kesan berat dan mendapatkan kesan menonjol dari lingkungan sekitar.



Gbr. 5.10 Konsep unik pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

2. Makna

Dengan kondisi bangunan sekitar yang di dominasi bangunan colonial belanda atau bangunan lama yang mempunyai makna sejarah yang harus di pertahankan maka untuk menghargai bangunan-bangunan lama (bangunan colonial) di rencanakan bangunan baru yang kontras dari bangunan lama baik dari segi bentuk, warna material, orientasi, skala dan ukuran.

Selain itu, karena bangunan yang fungsi utamanya adalah sepakbola sehingga penulis mengambil bentuk dasar dari sebuah bola yang menjadi elemen terpenting dari permainan ini dan dengan konteks bentuk site yang menyerupai lingkaran.



Gbr. 5.11 Konsep makna pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

3. Orientasi

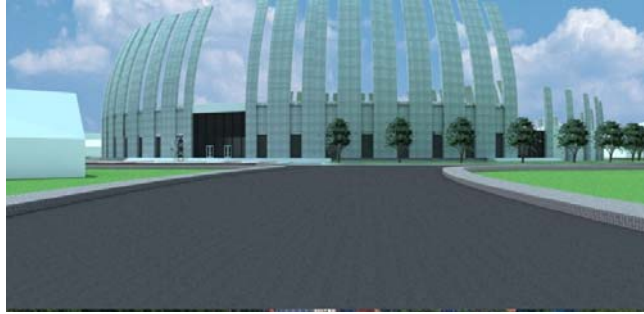
Orientasi bangunan bisa dirasakan pada semua sisi karena bentuk bangunan yang seperti lingkaran yang merupakan respon dari bentuk site yang menyerupai lingkaran namun lebih diutamakan pada tiga jalan besar yang merupakan jalan dua arah yaitu, jalan suroto, jalan atmosukarto, dan jalan abu bakar ali. Karena view dari ketiga jalan tersebut bisa langsung di rasakan ke site.



Gbr. 5.12 view dari jalan Atmosukarto
Sumber : pemikiran penulis

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan



Gbr. 5.13 view dari jalan Abu bakar ali
Sumber : pemikiran penulis



Gbr. 5.14 view dari jalan Suroto
Sumber : pemikiran penulis

4. Skala

Skala bangunan di buat lebih tinggi dari bangunan sekitar site untuk menciptakan kesan menonjol dan sebagai penanda, Selain itu sebagai bangunan multifungsi yang harus memanfaatkan lahan se efisien mungkin.

5. Ukuran

Berdasarkan peraturan pemerintah setempat yang menetapkan bangunan mempunyai ketinggian maksimal 14 meter, sehingga di ambil ukuran dengan ketinggian 14 meter atau 3 lantai.



Gbr. 5.15 Konsep skala dan ukuran pada landmark
Sumber : pemikiran penulis

DAFTAR PUSTAKA

Priatman, Jimmy. 2005. "Bangunan Tinggi Multi Fungsi sebagai sintesis arsitektur dan struktur". Skripsi, tidak dipublikasikan. Surabaya : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Kristen Petra Surabaya.

W.J..S. Poerwadarminta, Kamas Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, Jakarta, 1986

PSSI Kota madya Jogjakarta

Joe Luxbacher, Sepakbola, Taktik dan teknik bermain Sepakbola, Raja Grafindo Persada

Batty, Eric C, *Latihan Sepakbola Metode Baru*, Pioner jaya, bandung

Drs. Sardjono, dkk, *pengaruh kondisi fisik terhadap kecakapan bermain sepakbola*

Ching, Francis D.K. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta

Neufert, Ernst (syamsul Amril), *Data Arsitek, jilid 2*, Erlangga, Jakarta, 1992

WEB REFERENSI

<http://www.arsenal.com/the-club/training-centre>

www.barcelonasoccertours.com

www.yogyas.com.

http://en.wikipedia.org/wiki/Trafford_Training_Centre

<http://mareqmind.wordpress.com/2009/04/17/multifungsi/>

<http://darkmeup.blogspot.com>

<http://jogjareskrim.files.wordpress.com/2009/02/>

www.liga-indonesia.co.id

[:www.slemania.or.id](http://www.slemania.or.id)

www.jogjakota.go.id

www.wisata.kompasiana.com

<http://en.beijing2008.cn/.html>

www..padangkini.com

<http://maps.google.com>

<http://earth.google.com>

NILAI INVESTASI PROJECT

1. Building cost

Building cost adalah semua biaya yang dikeluarkan untuk mendirikan suatu bangunan dalam hal ini yaitu: pusat pelatihan sepakbola kridosono. Adapun item-item perhitungan yang dipakai dalam biaya pengeluaran adalah sebagai berikut :

a) Akuisisi lahan

Luas lahan untuk merancang Pusat Pelatihan Sepakbola Kridosono yaitu $\pm 20000 \text{ m}^2$. Karena tanah ini milik pemerintah kota Yogyakarta dan pemerintah menjalin kerjasama dengan investor untuk menanamkan modalnya di kawasan kridosono, maka akuisisi lahan dibebaskan (*free*).

b) Biaya Konstruksi

Biaya konstruksi pada bangunan Pusat pelatihan Sepakbola kridosono di golongan menjadi biaya konstruksi standar dan non standar. Harga konstruksi bangunan per M2 di daerah kawasan kridosono Rp 3000.000,00. Angka ini di rujuk sesuai dengan perhitungan Building Construction yang berada di kawasan Pusat Pelatihan sepakbola Kridosono. Luas bangunan yang menjadi site development $\pm$ maka harga bangunan Pusat Pelatihan Sepakbola Kridosono, adalah:

Luas bangunan x harga konstruksi bangunan per M2

$$5625.1 \times \text{Rp } 3000.000,00 = 16.875.300.000,00$$

Dengan demikian maka perhitungan biaya harga konstruksi bangunan sebagai berikut:

- **Biaya Konstruksi Standar**

Jenis pekerjaan konstruksi standar pondasi, struktur, lantai, dinding, plafon, atap, utilitas dan finishing. Kemudian diambil prosentasi berdasarkan keputusan **Menteri Pekerjaan Umum NOMOR : 45/PRT/M/2007.**

B	PEKERJAAN STANDARD			
	a. Pondasi	8%		

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO
Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

			16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	b. Struktur	33%	16.875.300.000,00	5.568.849.000,00
	c. Lantai	10%	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	d. Dinding	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	e. Plafon	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	f. Atap	10%	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	g. Utilitas	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	h. Finishing	15%	16.875.300.000,00	2.531.295.000,00
			TOTAL	16.875.300.000,00

- **Biaya Konstruksi non Standar**

Jenis pekerjaan konstruksi non standar tata udara (AC), tata suara, telepon dan PABX, elektrik (termasuk genset), instalasi pencegahan dan penanggulangan kebakaran, sewerage treatment plant (STP), fasilitas penyandang cacat dan kebutuhan khusus sarana dan prasarana, lingkungan, detector dan lainnya. Kemudian diambil prosentasi berdasarkan keputusan **Menteri Pekerjaan Umum NOMOR : 45/PRT/M/2007.**

C	PEKERJAAN NON STANDARD			
	a. Alat Pengkondisian Udara	10 %	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	b. Tata Suara (Saund System)	1%	16.875.300.000,00	168.753.000,00
	c. Telepone dan PABX	1%	16.875.300.000,00	168.753.000,00
	d Instalasi IT (Informasi dan	5%		843.765.000,00

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

	Teknologi)		16.875.300.000,00	
	e. Sistem Proteksi Kebakaran	12 %	16.875.300.000,00	2.025.036.000,00
	f. Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL)	0%	16.875.300.000,00	-
	g. Sarana dan Prasarana Lingkungan	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	h. Detector	0%	16.875.300.000,00	-
	i. Lainnya	2%	16.875.300.000,00	337.506.000,00
			TOTAL	6.581.367.000,00

Maka table total Building Cost yang dikeluarkan adalah

	MASTER BUDGET			
NO	ITEMS	VOLUME	HARGA SATUAN	HARGA JUMLAH
BUILDING COST				
A	KOMPONEN LAHAN untuk lahan parkir			
	a. Akuisisi Lahan	20.000	-	-
	b. Biaya perolehan hak atas tanah dan bangunan	5%	-	-
	c. Pajak Pertambahan Nilai	10%	-	-
			TOTAL	-
B	PEKERJAAN STANDARD			
	a. Pondasi	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	b. Struktur	33%	16.875.300.000,00	5.568.849.000,00
	c. Lantai	10%		

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO*Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan*

			16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	d. Dinding	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	e. Plafon	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	f. Atap	10%	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	g. Utilitas	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	h. Finishing	15%	16.875.300.000,00	2.531.295.000,00
			TOTAL	16.875.300.000,00
C	PEKERJAAN NON STANDARD			
	a. Alat Pengkondisian Udara	10%	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	b. Tata Suara (Saund System)	1%	16.875.300.000,00	168.753.000,00
	c. Telepone dan PABX	1%	16.875.300.000,00	168.753.000,00
	d. Instalasi IT (Informasi dan Teknologi)	5%	16.875.300.000,00	843.765.000,00
	e. Sistem Proteksi Kebakaran	12%	16.875.300.000,00	2.025.036.000,00
	f. Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL)	0%	16.875.300.000,00	-
	k. Sarana dan Prasarana Lingkungan	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	l. Detector	0%	16.875.300.000,00	-
	n. Lainnya	2%	16.875.300.000,00	337.506.000,00
			TOTAL	6.581.367.000,00
		TOTAL BUILDING COST		23.456.667.000,00

1. Fix Equipment

Fix equipment adalah suatu komponen konstruksi yang di instalasi pada saat yang bersamaan dengan pelaksanaan Building Contruction. Acuan untuk menghitung fix equipment dihitung berdasarkan standar American Institute of architects and HOK yaitu 15% - 25% dari total Building Cost. Pada bangunan ini palaksanaan **lapangan sepakbola, tribun, dan kolam renang.**

Berdasarkan kebutuhan diatas maka Fix Equipment dipakai 20 %
Building cost X 20% (standar)

Rp 23.456.667.000,00 x 20% = Rp 4.691.333.400,00

2. Site Development

Site development adalah lahan siap pakai yang sebelumnya sudah mengalami suatu pemrosesan seperti cut & fill, penanaman saluran drainase dan sebagainya telah **dikerjakan oleh Pemerintah kota yogyakarta** karena rancangan ini adalah kerja sama antara investor dengan pemerintah, tetapi site development pada lahan parkir tanggung jawab oleh investor karena mengalami perencanaan ulang. Adapun komponen perijinan yang berhubungan dengan lahan parkir ini. Luas lahan yang ingin di gunakan pada site ini untuk bangunan adalah 5625.1 m2 maka site developmentnya adalah:

Luas lahan x harga satuannya =

5625.1 m2 x 3000.000,00 = Rp 16.875.300.000,00

SITE DEVELOPMENT				
	a. Site Development	5.625.1	3000.000,00	168.753.000,00
	b. Ijin penggunaan dan pemanfaatan lahan	0,13%	16.875.300.000,00	21.937.890,00
	c. Pengesahan rencana tapak (siteplan)	0,20%	16.875.300.000,00	33.750.600,00

	d.izin mendirikan Bangunan(IMB)	5.625.1	40000,00	225.004.000,00
			TOTAL	449.445.490,00

1. Total Contruction Cost

Total Contruction Cost adalah jumlah dari Building Cost, fix equipment dan site development.

$$\begin{aligned} &\text{Rp } 23.456.667.000,00 + \text{Rp } 4.691.333.400,00 + \text{Rp } \\ &449.445.490,00 \\ &= \text{Rp } \mathbf{28.597.445.890,00} \end{aligned}$$

2. Moveable Equipment

Moveable Equipment adalah peralatan yang dipasang di bangunan setelah pekerjaan kontruksi bangunan selesai dilakukan. Misalnya **peralatan rg informasi dan kantor (computer,prind dll) , tempat duduk, peta lokasi**. Acuan untuk menghitung Moveable equipment dihitung berdasarkan standar American Institute of architects and HOK yaitu 5% - 25% dari total Building cost.

$$\begin{aligned} &\text{Building Cost} \times 5\% = \text{Rp } 23.456.667.000,00 \times 5\% \\ &= \text{Rp } \mathbf{1.172.833.350,00} \end{aligned}$$

3. Professional Fees

Professional Fees adalah biaya yang dikeluarkan untuk menyelesaikan seluruh kegiatan pelaksanaan legalitas perencanaan bangunan. Biaya komponen jasa pada bangunan ini yaitu, **biaya perencana konstruksi, pengawasan konstruksi, pengelolaan konstruksi, biaya pengawasan dan biaya MK**. Biaya untuk komponen ini diperoleh dari prosentase yang berdasarkan pada peraturan mentru pekerjaan umum nomor : 45/PRT/M/2007 atau Berdasarkan perhitungan standar American Institute of architects and HOK rangenya antara 5% - 15% dari Total Contruction Cost.

$$\begin{aligned} &\text{Total Contruction Cost} \times 5\% = \text{Rp } 28.597.445.890,00 \times 5\% \\ &= \text{Rp } \mathbf{1.429.872.295,00} \end{aligned}$$

4. Administrative Costs

Administrative Costs adalah **biaya pengeluaran kepada pemerintah** Berdasarkan perhitungan standar American Institute of architects and HOK rangenya antara 1% - 10% dari Total Contruction Cost.

Total Contruction Cost x 2% = Rp 28.597.445.890,00 x 2%
= Rp 571.948.917,00

5. TOTAL BUDGET REQUIRED (MASTER BUDGET)

Total Budget required adalah jumlah dari Building Cost, Fix Equipment, Site Development, Moveable Equipment, Profesional Fees, Administrative Costs. Total Budget required = Building Cost + Fix Equipment + Site Development + Moveable Equipment + Profesional Fees + Administrative Costs = **Rp 31.772.100.450,00**

	MASTER BUDGET			
NO	ITEMS	VOLU ME	HARGA SATUAN	HARGA JUMLAH
	BUILDING COST			
A	KOMPONEN LAHAN untuk lahan parkir			
	a. Akuisisi Lahan	50.00 0	-	-
	b. Biaya perolehan hak atas tanah dan bangunan	5%	-	-
	c. Pajak Pertambahan Nilai	10%	-	-
			TOTAL	-
B	PEKERJAAN STANDARD			
	a. Pondasi	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	b. Struktur	33%	16.875.300.000,00	5.568.849.000,00
	c. Lantai	10%	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	d. Dinding	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	e. Plafon	8%		

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO*Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan*

			16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	f. Atap	10%	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	g. Utilitas	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	h. Finishing	15%	16.875.300.000,00	2.531.295.000,00
			TOTAL	16.875.300.000,00
C	PEKERJAAN NON STANDARD			
	a. Alat Pengkondisian Udara	10%	16.875.300.000,00	1.687.530.000,00
	d. Tata Suara (Saund System)	1%	16.875.300.000,00	168.753.000,00
	e. Telepone dan PABX	1%	16.875.300.000,00	168.753.000,00
	f. Instalasi IT (Informasi dan Teknologi)	5%	16.875.300.000,00	843.765.000,00
	g. Sistem Proteksi Kebakaran	12%	16.875.300.000,00	2.025.036.000,00
	i. Instalasi Pengolahan Air Limbah (IPAL)	0%	16.875.300.000,00	-
	k. Sarana dan Prasarana Lingkungan	8%	16.875.300.000,00	1.350.024.000,00
	l. Detector	0%	16.875.300.000,00	-
	n. Lainnya	2%	16.875.300.000,00	337.506.000,00
			TOTAL	6.581.367.000,00
			TOTAL BUILDING COST	23.456.667.000,00
	FIX EQUIPMENT			
	Lapangan sepakbola,tribun dan kolam renang	20%	23.456.667.000,00	-
			TOTAL	4.691.333.400,00
	SITE DEVELOPMENT			

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO*Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan*

	LAHAN PARKIR			
	a. Site Development	5.625.1	3000.000,00	168.753.000,00
	b. Ijin penggunaan dan pemanfaatan lahan	0,13%	16.875.300.000,00	21.937.890,00
	c. Pengesahan rencana tapak (siteplan)	0,20%	16.875.300.000,00	33.750.600,00
	d.izin mendirikan Bangunan(IMB)	5.625.1	40000,00	225.004.000,00
			TOTAL	449.445.490,00
TOTAL	CONTRUKCTION COST		TOTAL	28.597.445.890,00
	MOVEABLE WQUIPMENT			
	peralatan rg informasi dan kantor, tempat duduk,	5%	23.456.667.000,00	
	, peta lokasi		TOTAL	1.172.833.350,00
	PROFESIONAL FEES			
	biaya perencanaan konstruksi,pengawasan	5%	28.597.445.890,0	1.429.872.295,00
	dan biaya MK		TOTAL	1.429.872.295,00
	ADMINISTRATIVE COST			
	Biaya kepada Pemerintah	2%	28.597.445.890,0	571.948.917,00
			TOTAL	571.948.917,00
	TOTAL BUDGET REQUIRED		TOTAL	31.772.100.450,00

Nilai Jual (Revenue/Sales)

1. Revenue/Penjualan

Pendapatan dari Pusat Pelatihan Sepakbola Kridosono berdasarkan fungsi-fungsi berikut:

- **Commercial Area**

Area komersial dihitung berdasarkan jumlah pemakaian per hari/bulan yaitu :

- a. Pusat Pelatihan

- Lapangan sepakbola (7420m²)
harga per jam adalah Rp 500.000,00
Per hari = pagi + sore = 4 jam
4x Rp 500.000,00 = Rp 2000.000,00
 - Gym center (128m²)
harga 1 orang per bulan adalah Rp 100.000,00
asumsi 30 perhari
 - Penginapan (480m²)
harga per unit adalah Rp 400.000,00
 - Tribun penonton (1000m²)
harga 1 tiket penonton adalah Rp 5000,00

- b. Ruang penunjang

- Ruang serbaguna (800m²)
1x sewa = 2.000.000,00
 - Kolam renang (600m²)
Per hari 50 orang x Rp 8000,00 = Rp 400.000,00
 - Café (418m²)
harga per meter persegi adalah Rp 150.000,00
 - Restoran (418 m²)
harga per meter persegi adalah Rp 150.000,00
 - Coffee shop (418 m²)
harga per meter persegi adalah Rp 150.000,00
 - Retails/toko(64m²)
harga per meter persegi adalah Rp 100.000,00

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

- Parkir khusus pengunjung (mobil dan motor)
Parkir dihitung berdasarkan volume kendaraan perbulan x harga satuan parkir x 12 bulan, maka dapat dihitung :
Motor = $3600 \times \text{Rp } 1.500,00 \times 12 = \text{Rp } 64.800.000,00$
Mobil = $900 \times \text{Rp } 3.000,00 \times 12 = \text{Rp } 32.400.000,00$
Bis = $48 \times 5000 \times 12 = 2.880.000,00$
Maka jumlahnya adalah :
Rp 64.800.000,00+ Rp 32.400.000,00+2.880.000,00=
Rp 100.080.000,00/tahun
- Total Revenue / penjualan
Total penjualan adalah akumulasi dari pendapatan Commercial dan parkir motor dan mobil..bis
Maka total hasil penjualannya adalah

PROYEKSI LABA RUGI PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA				
REVENUE / PENDAPATAN				
ITEMS	SATUAN	PER BULAN	Y	TOTAL PER TAHUN
a. Commercial area				
Lapangan sepakbola	1 unit	60.000.000	12	720.000.000,00
Gym center	1 unit	90.000.000	12	1.080.000.000,00
penginapan	10 unit	48.000.000	6	288.000.000,00
Tribun penonton	1 unit	60.000.000	6	360.000.000,00
jumlah				2.448.000.000,00
Penunjang				
Retail 64 m2	10	3200000	12	384.000.000,00
Ruang serbaguna	1 unit	8000.000	12	96.000.000,00
Kolam renang	1 unit	12.000.000	12	144.000.000,00

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO*Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan*

Restoran	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
Café	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
Coffe shop	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
ATM	1 unit	3.000.000	12	36.000.000,00
b. parkir pengunjung pusat pelatihan				
- Bis	4	240.000	12	2.880.000,00
- mobil	30	2.700.000	12	32.400.000,00
- motor	120	5.400.000	12	64.800.000,00
		SUB TOTAL REVENUE		5.465.280.000,00

2. Biaya operasional

Biaya operasional pada pusat pelatihan sepakbola ini berupa :

- Administrative/general
- Keamanan
- Promosi
- Energi (elektrikal)
- Air bersih
- Maintenance

BIAYA OPERASIONAL				
ITEMS	SATUAN	PER BULAN	Y	TOTAL PER TAHUN
administrative	1 unit	20.000.000,00	12	240.000.000,00
keamanan	1 unit	30.000.000,00	12	360.000.000,00
promosi	0.15% sales	4.712.880.000,00	12	7.069.320
energi (elektrikal)	650 Kva	65.000,00	12	507.000.000,00
air bersih	6000 per liter	3.000,00	12	216.000.000,00

maintenance	7600	5.000,00	12	456.000.000,00
		SUB TOTAL BIAYA OPERASIONAL		1.186.069.320,00

3. Fixed Changer

Biaya tambahan yang sudah pasti dikeluarkan berupa :

- Management Fee
- Property Insurance
- Realestate Taxes

FIXED CHANGER				
ITEMS	SATUAN	PER TAHUN	Y	TOTAL PER TAHUN
manajemen fee	0,50%	4.712.880.000,00	1	23.564.400,00
pajak	11%	4.712.880.000,00	1	518.416.800,00
asuransi	1%	4.712.880.000,00	1	47.128.800,00
		SUB TOTAL FIXED CHANGER		589.110.000,00

1. Gross Operating Income

Gross operating income adalah laba kotor yang didapat dari penjualan (revenue) dipotong Biaya Operasional, maka dapat dihitung :

PROYEKSI LABA RUGI PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA				
REVENUE / PENDAPATAN				

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO*Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan*

ITEMS	SATU AN	PER BULAN	Y	TOTAL PER TAHUN
a. Commercial area				-
Lapangan sepakbola	40	60.000.000	12	720.000.000,00
Gym center	1 unit	90.000.000	12	1.080.000.000,00
penginapan	1 unit	48.000.000	12	288.000.000,00
Tribun penonton	1 unit	60.000.000	12	360.000.000,00
Retail 64m2	1 unit	49600000	12	595.200.000,00
Ruang serbaguna	1 unit	8000.000	12	384.000.000,00
Kolam renang	1 unit	12.000.000	12	144.000.000,00
Restoran	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
Coffe shop	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
Café	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
ATM	1 unit	3000000	12	36000000
b. parkir pengunjung pusat pelatihan				
- bis	4	240.000		2.880.000,00
- mobil	30	2.700.000	12	32.400.000,00
- motor	120	5.400.000	12	64.800.000,00
		SUB TOTAL REVENUE		5.465.280.000,00
BIAYA OPERASIONAL				
ITEMS	SATU AN	PER BULAN	Y	TOTAL PER TAHUN
administrative	1 unit	20.000.000, 00	12	240.000.000,00
keamanan	1 unit	30.000.000, 00	12	360.000.000,00

promosi	0.15% sales	4.712.880.000,00	12	7.069.320
energi (elektrikal)	650 Kva	65.000,00	12	507.000.000,00
air bersih	6000 per liter	3.000,00	12	216.000.000,00
maintenance	7600	5.000,00	12	456.000.000,00
		SUB TOTAL BIAYA OPERASIONAL		1.186.069.320,00
		GROSS OPERATING INCOME		4.279.210.680 ,00

2. Total Laba Rugi

Total laba rugi adalah pendapatan bersih setelah laba kotor (Gross Operating Income) dipotong Fixed Change, maka perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Rp } 4.279.210.680 ,00 - \text{Rp } 589.110.000,00 \\ = \text{Rp } 3.690.100.680$$

3. Payback Periode

Payback Periode adalah pengembalian hasil setelah di bagi dengan nilai Investment budget dalam hitungan tahun, maka perhitungannya adalah:

Nilai Investment Budget : Laba Bersih =

$$\text{Rp } 31.772.100.450,00 : \text{Rp } 3.690.100.680 = 8,61 \text{ tahun}$$

Atau dibulatkan menjadi 8,7 tahun

Tabel Laba Rugi

PROYEKSI LABA RUGI PUSATPELATIHAN				
--	--	--	--	--

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO*Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan*

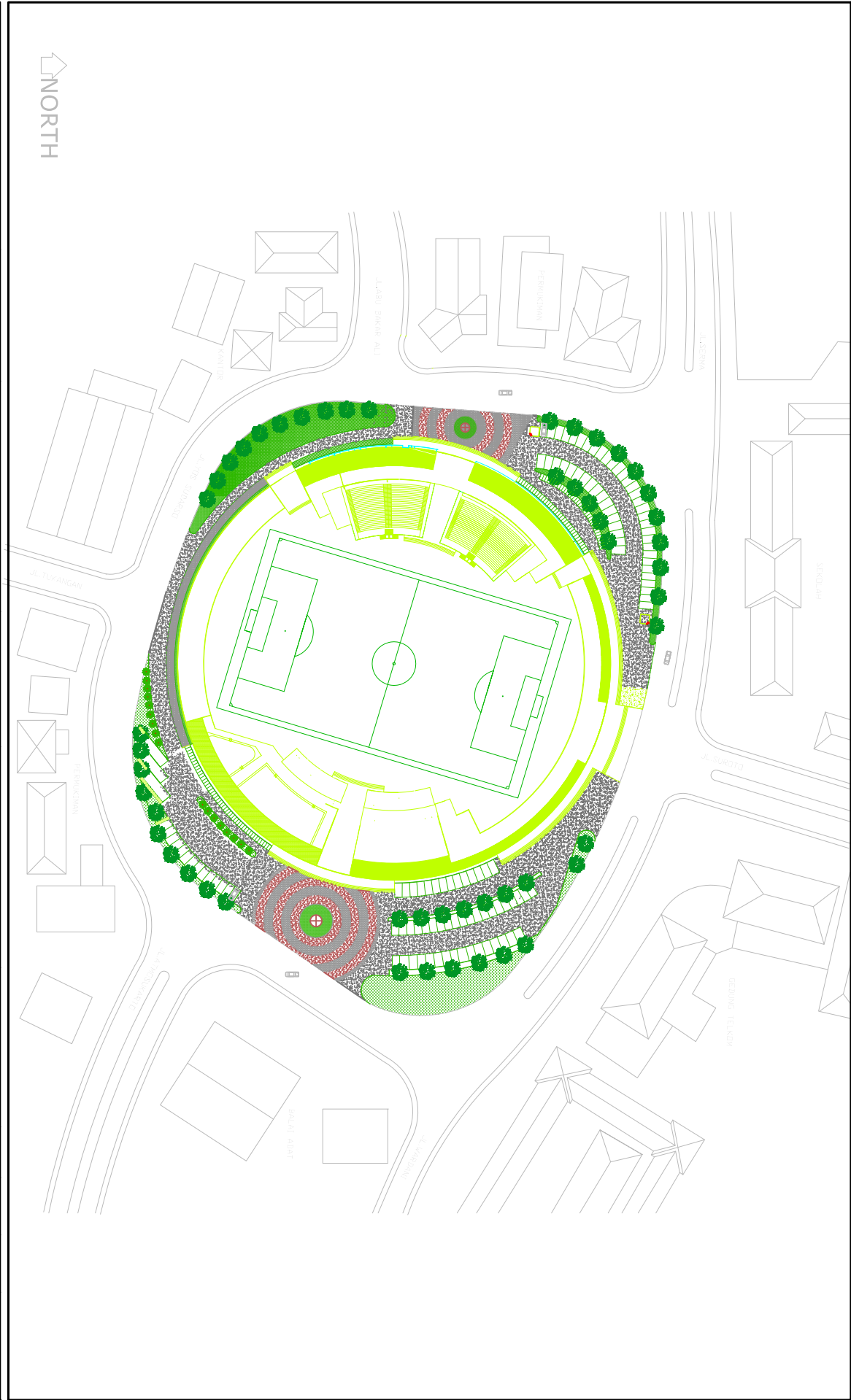
SEPAKBOLA				
REVENUE / PENDAPATAN				
ITEMS	SATU AN	PER BULAN	Y	TOTAL PER TAHUN
a. Commercial area				-
Lapangan sepakbola	40	60.000.000	12	720.000.000,00
Gym center	1 unit	90.000.000	12	1.080.000.000,00
penginapan	1 unit	48.000.000	12	288.000.000,00
Tribun penonton	1 unit	60.000.000	12	360.000.000,00
Retail 64m2	1 unit	49600000	12	595.200.000,00
Ruang serbaguna	1 unit	8000.000	12	384.000.000,00
Kolam renang	1 unit	12.000.000	12	144.000.000,00
Restoran	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
Coffe shop	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
Café	1 unit	62.700.000	12	752.400.000,00
ATM	1 unit	3000000	12	36000000
b. parkir pengunjung pusat pelatihan				
- bis	4	240.000		2.880.000,00
- mobil	30	2.700.000	12	32.400.000,00
- motor	120	5.400.000	12	64.800.000,00
		SUB TOTAL REVENUE		5.465.280.000,00
BIAYA OPERASIONAL				
ITEMS	SATU AN	PER BULAN	Y	TOTAL PER TAHUN
administrative	1 unit	20.000.000,00	12	240.000.000,00

PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO

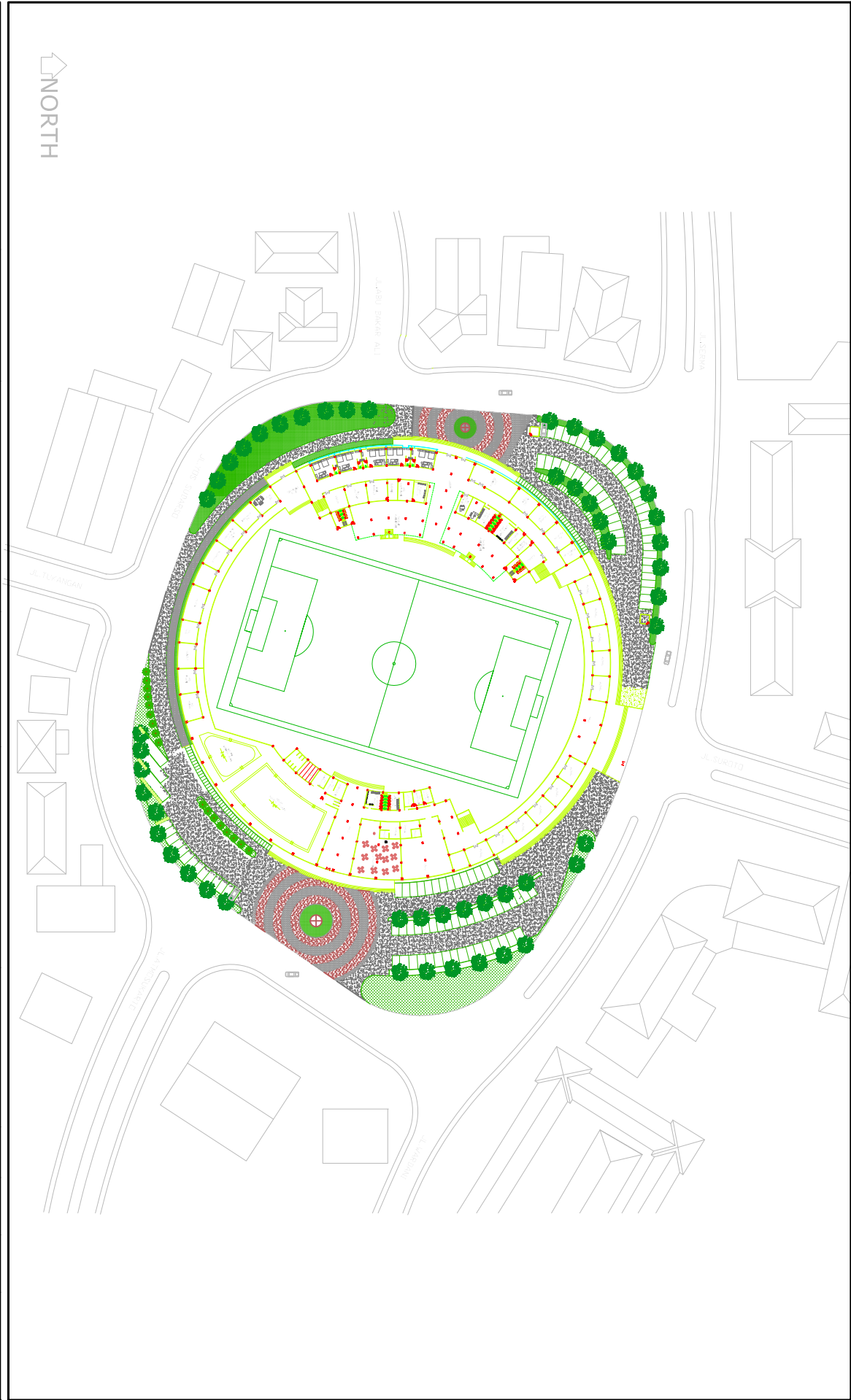
Bangunan multifungsi dengan tinjauan komersial sebagai penentu rancangan

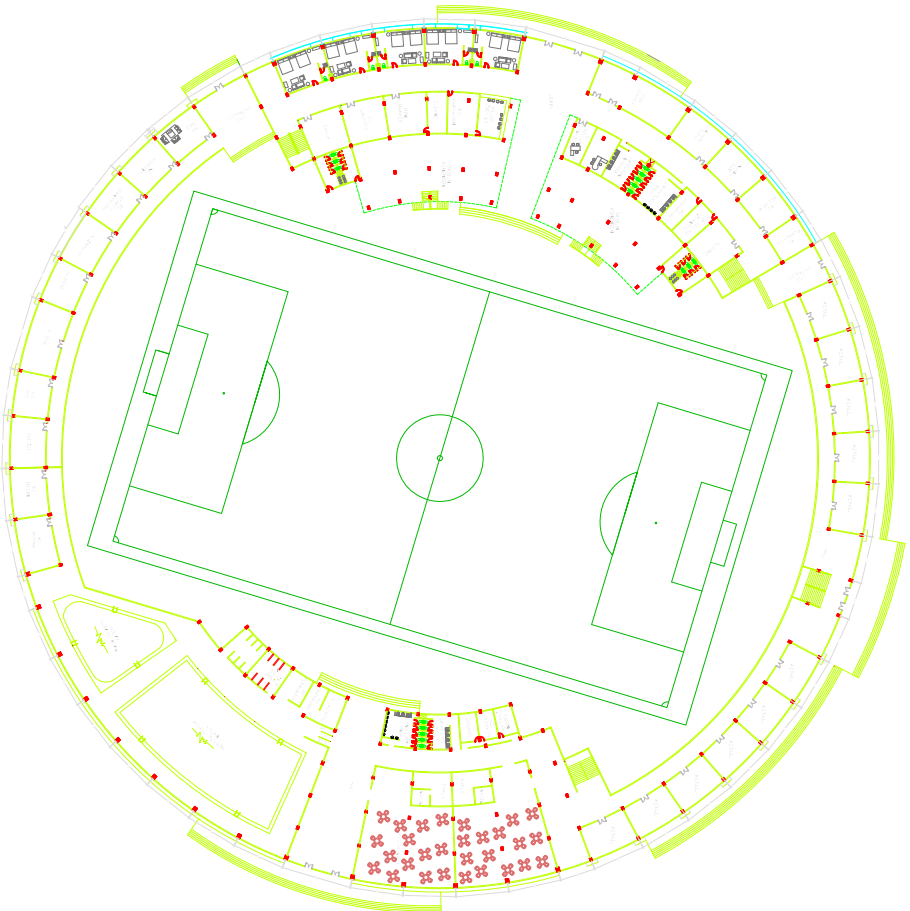
keamanan	1 unit	30.000.000,00	12	360.000.000,00
promosi	0.15% sales	4.712.880.000,00	12	7.069.320
energi (elektrikal)	650 Kva	65.000,00	12	507.000.000,00
air bersih	6000 per liter	3.000,00	12	216.000.000,00
maintenance	7600	5.000,00	12	456.000.000,00
		SUB TOTAL BIAYA OPERASIONAL		1.186.069.320,00
		GROSS OPERATING INCOME		9.208.488.000,00
FIXED CHANGER				
ITEMS	SATUAN	PER TAHUN	Y	TOTAL PER TAHUN
manajemen fee	0,50%			23.564.400,00
pajak	11%			518.416.800,00
asuransi	1%			47.128.800,00
		SUB TOTAL FIXED CHANGER		589.110.000,00
		TOTAL LABA RUGI		3.690.100.680,00
		TOTAL INVESTMENT		
		BUDGET		31.772.100.450,00
		PAYBACK PERIODE		8,7

		TUGAS AKHIR																	
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA				TAHUN AKADEMIK 2009/2010				PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO				DOSEN PEMBIMBING HANDOVOTOMO,MSA		IDENTITAS MAHASISWA NAMA NO. IHS TANDA TANGAN		NAMA GAMBAR SITUASI		SKALA NO. LBR JML. LBR PENGESAHAN	
												RIO WIDYA PRATAMA 05 512 144							



		TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	
TAHUN AKADEMIK 2009/2010		PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO	
DOSEN PEMBIMBING HANDOVOTOMO,MSA		IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA NO. MHS TANDA TANGAN		RIO WIDYA PRATAMA 05 512 144	
NAMA GAMBAR SITEPLAN		SKALA 1:400	
NO. LBR		JML. LBR	
PENGESAHAN			





TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN AKADEMIK
2009/2010

**PUSAT
PELATIHAN
SEPAKBOLA KRIDOSONO**

DOSEN PEMBIMBING
HANDOYOTOMOMSA

IDENTITAS MAHASISWA	
NAMA	RIO WIDYA PRATAMA
NO. MHS	05 512 144
TANDA TANGAN	

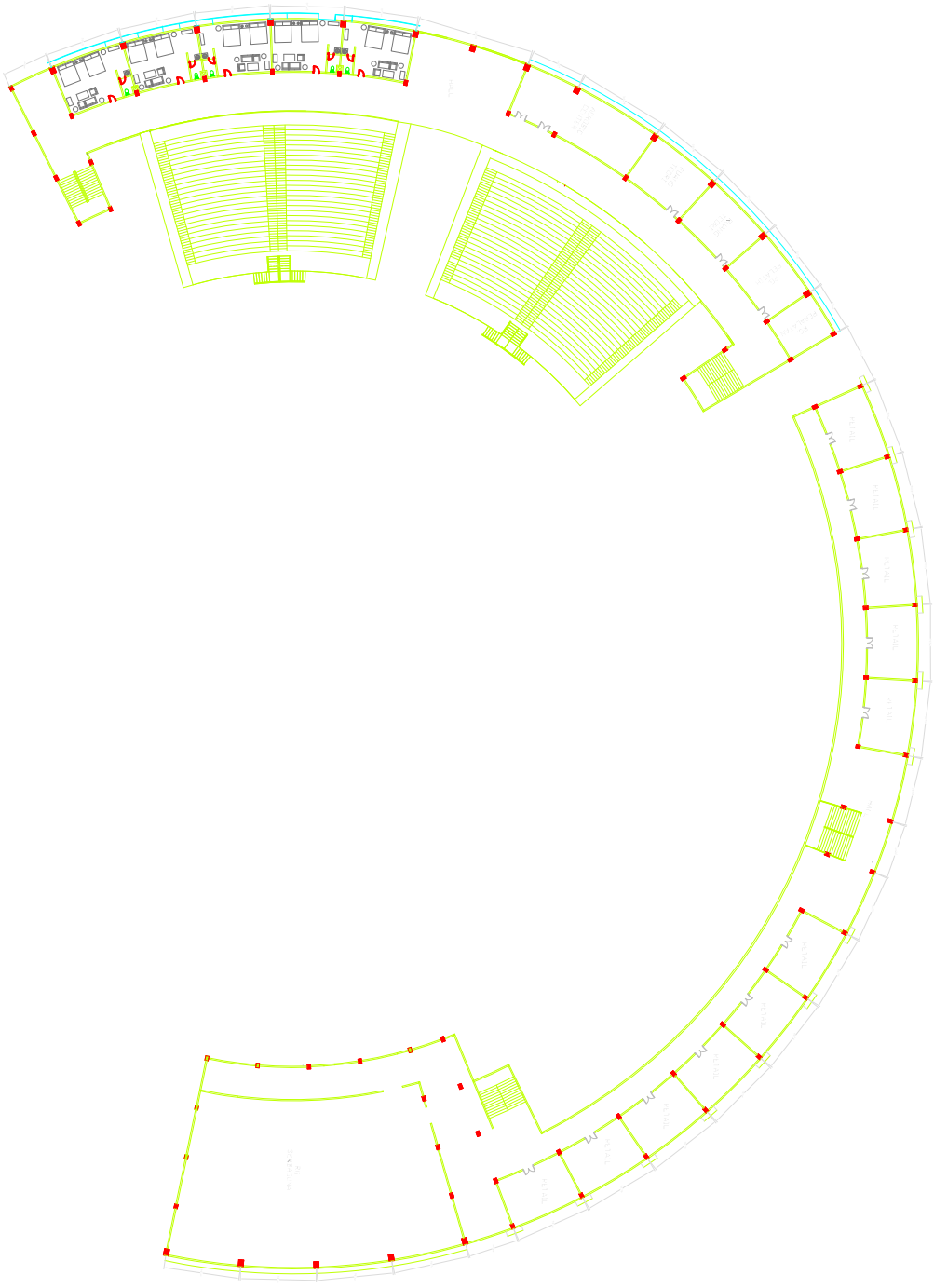
NAMA GAMBAR
GROUND FLOOR

SKALA
1:100

NO. LBR

JML. LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN AKADEMIK
2009/2010

**PUSAT PELATIHAN
SEPAKBOLA
KRIDOSONO**

DOSEN PEMBIMBING

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

RIO WIDYA PRATAMA

NO. MHS

05512144

TANDA TANGAN

JUDUL GBR

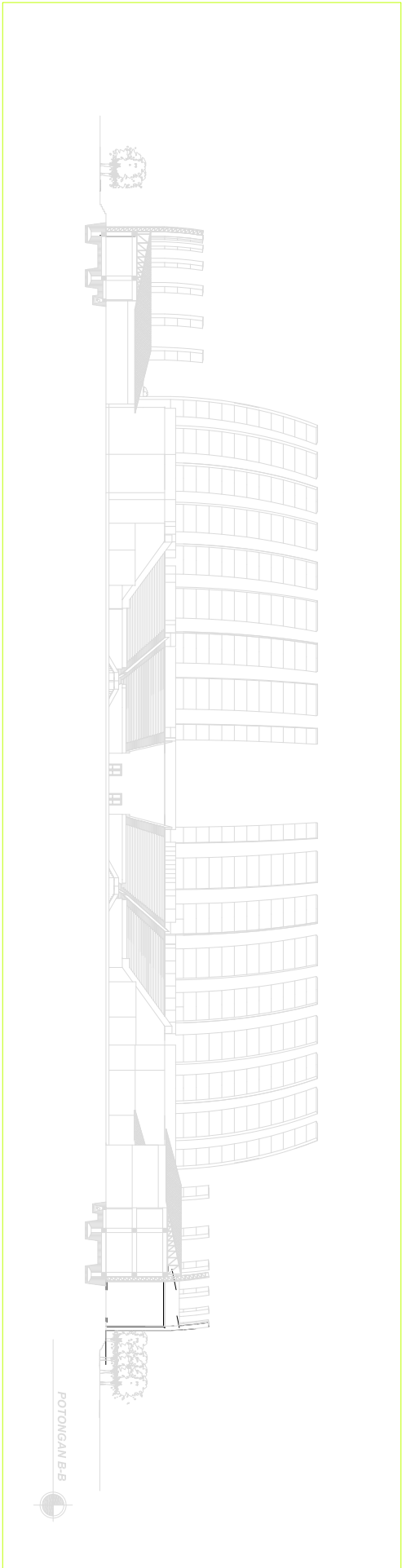
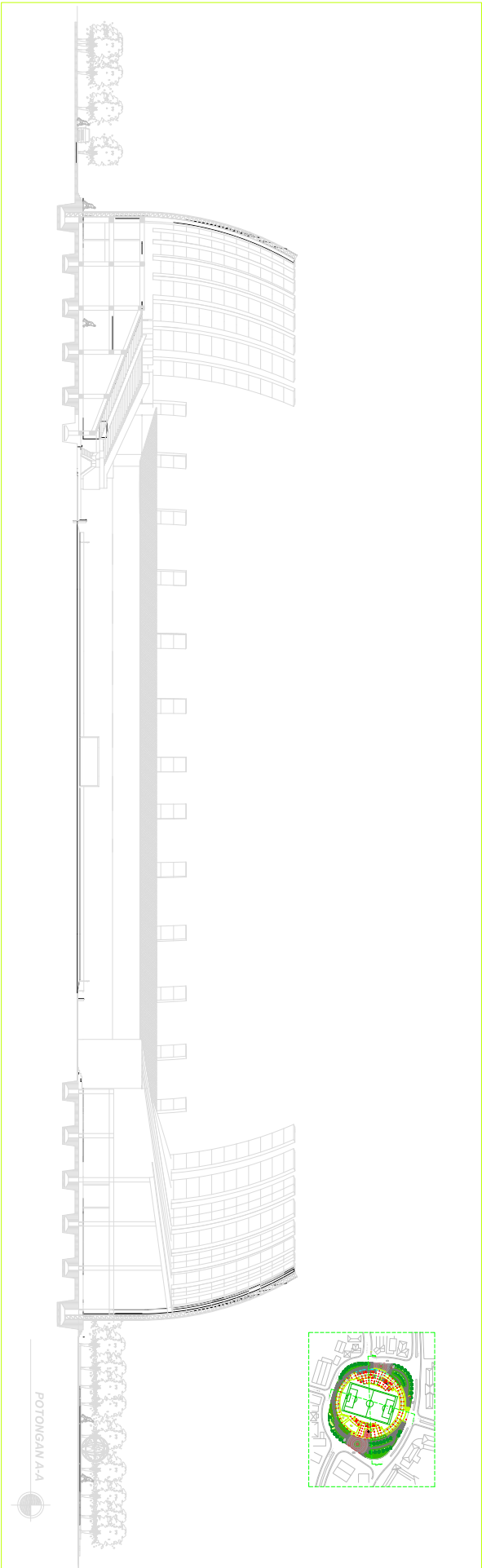
1ST FLOOR

SKALA

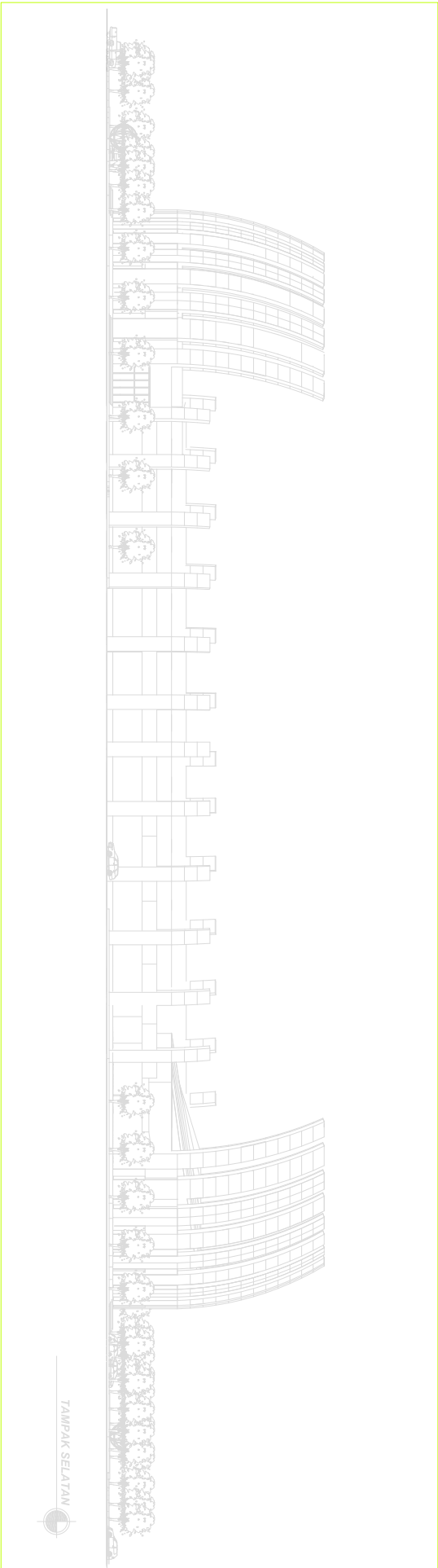
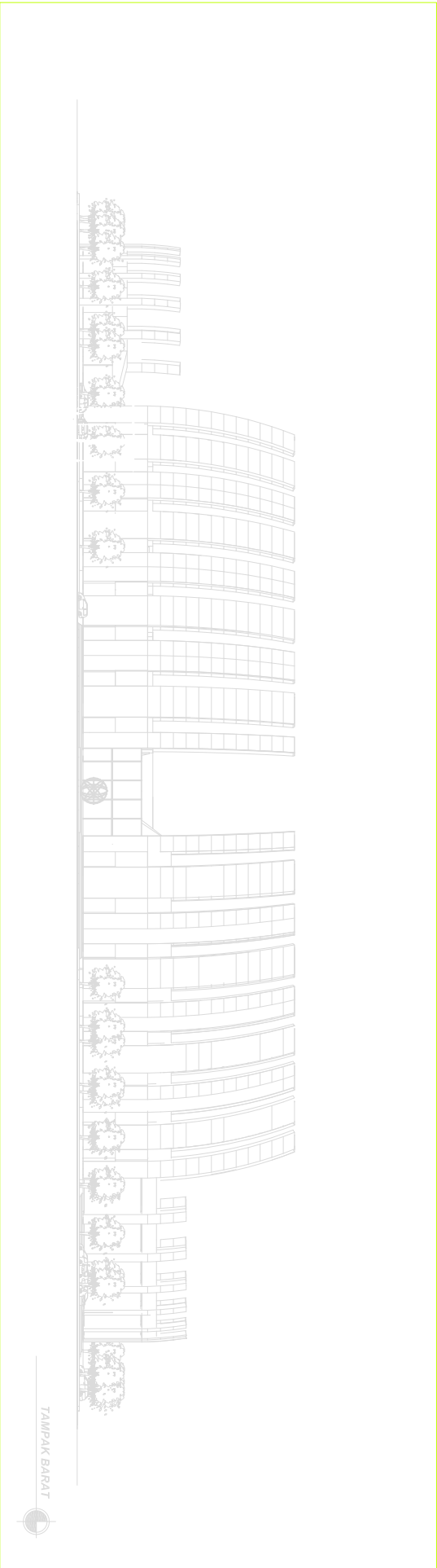
1:100

LEMBAR KE

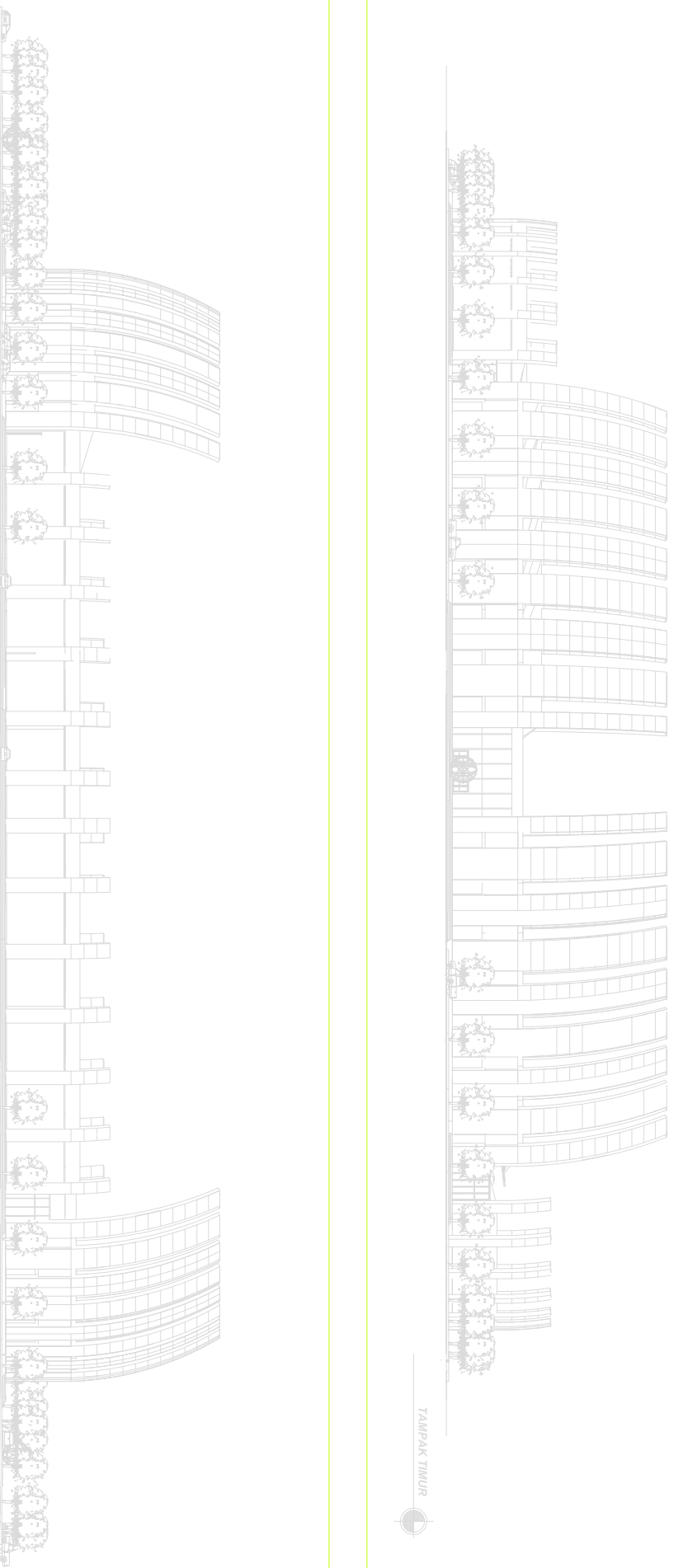
JML LBR



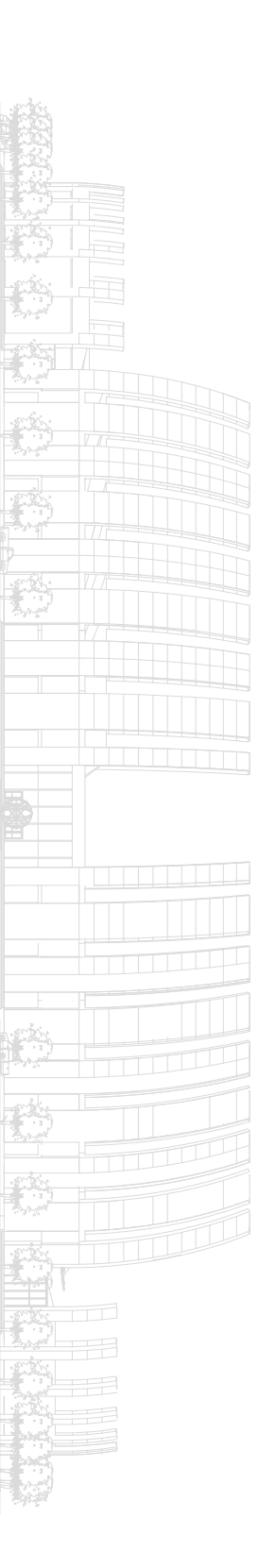
		TUGAS AKHIR		TAHUN AKADEMIK 2009/2010		PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO		DOSEN PEMBIMBING IRI HANDOYOTOMO, MSA		IDENTITAS MAHASISWA NAMA NO. MHS TANDA TANGAN		RIO WIDYA PRATAMA 05512144		JUDUL GBR POTONGAN		SKALA 1:200		LEMBAR KE		JML LBR	
---	--	--------------------	--	-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------	--	-----------------------	--	----------------	--	-----------	--	---------	--



		TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		TAHUN AKADEMIK 2009/2010		PUSAT PELATIHAN SEPAKBOLA KRIDOSONO		DOSEN PEMBIMBING IR. HANDOYOTOMO, MSA		IDENTITAS MAHASISWA NAMA NO. MHS TANDA TANGAN		RIO WIDYA PRATAMA 05512144		JUDUL GBR TAMPAK KAWASAN		SKALA 1:200		LEMBAR KE		JML LBR	
---	--	---	--	-----------------------------	--	--	--	--	--	--	--	-------------------------------	--	-----------------------------	--	----------------	--	-----------	--	---------	--



TAMPAK UTARA



TAMPAK TIMUR



TUGAS AKHIR
JURUSAN ARSITEKTUR
TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

TAHUN AKADEMIK
2009/2010

**PUSAT PELATIHAN
SEPAKBOLA
KRIDOSONO**

DOSEN PEMBIMBING

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA

RIO WIDYA PRATAMA

NO. MHS

05512144

TANDA TANGAN

JUDUL GBR

TAMPAK KAWASAN

SKALA

1:200

LEMBAR KE

JML LBR

PERSPEKTIF EKSTERIOR



PERSPEKTIF EKSTERIOR



TRIBUN PENONTON



VIEW DARI ATAS

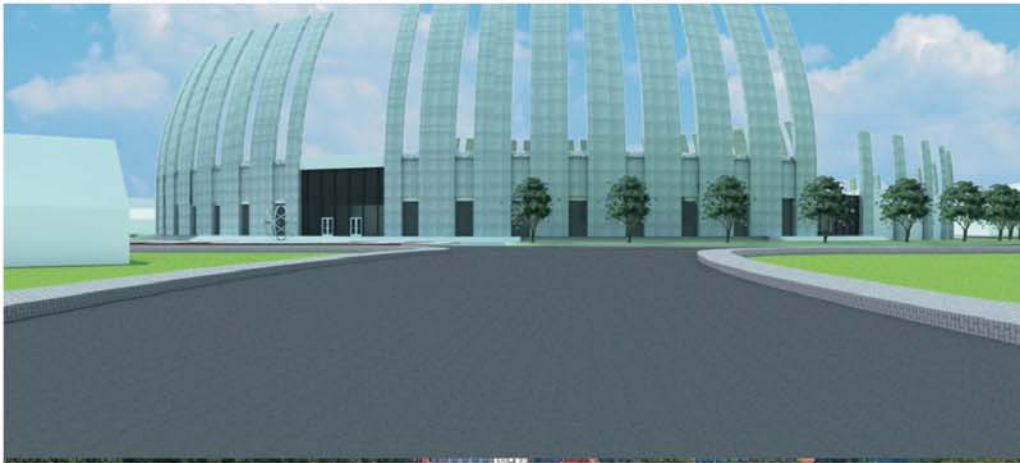


VIEW SEKITAR SITE



VIEW DARI 3 JALAN UTAMA

VIEW DARI JALAN ABU BAKAR ALI



VIEW DARI JALAN SUROTO



VIEW DARI JALAN ATMOSUKARTO



INTERIOR CAFE



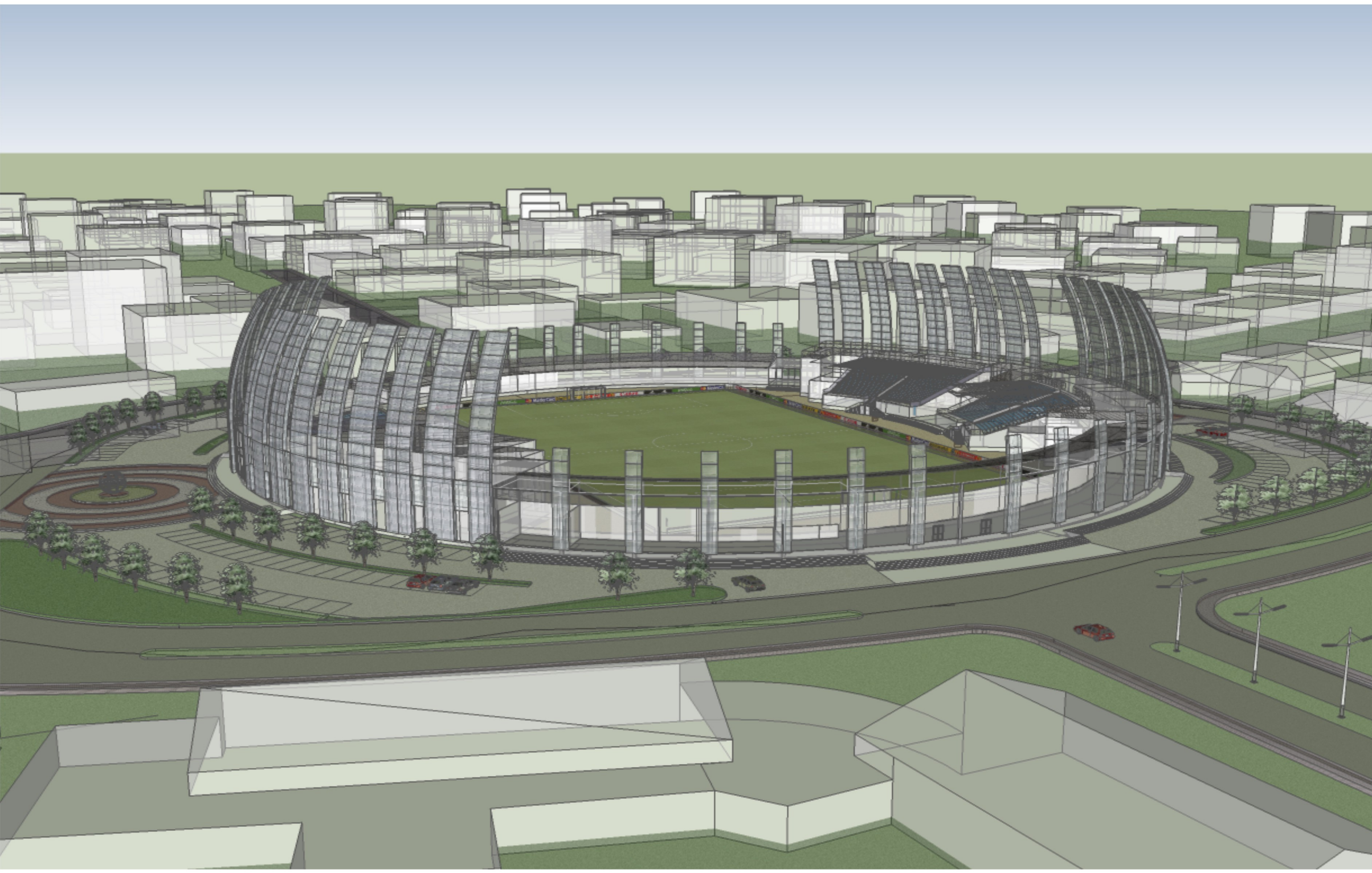
INTERIOR HUNIAN



KRIDOSONO FOOTBALL TRAINING CENTER

Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu Rancangan

FINAL PROJECT / RIOWIDYA PRATAMA / 05512144



Pusat pelatihan sepakbola Kridosono merupakan suatu tempat/wadah yang di rancang secara khusus untuk memfasilitasi klub sepakbola ,SSB dengan konsep bangunan multifungsi sebagai upaya untuk menampung fasilitas-fasilitas utama dan penunjang yang diwadahi didalam satu site dengan mempertimbangkan komersial bangunan dan investasi dalam rancangan.

Lokasi yang dipilih berada di pusat kota jogjakrta yaitu kawasan kridosono dengan luas lahan ± 2 Ha yang dikelilingi bangunan-bangunan kolonial peninggalan belanda yang merupakan landmark kota Jogjakarta,namun karena bangunan yang berada di stadion kridosono tidak mendukung sehingga landmark yang diciptakan tidak menarik.Oleh karena itu perlu penataan kembali bangunan yang mampu menjadi landmark kota Jogjakarta yang menarik.

Bentuk site yang menyerupai lingkaran dan merupakan pusat pertemuan jalan-jalan besar menyebabkan kondisi traffic pada kawasan kridosono begitu padat terlebih pada jam-jam kerja.sehingga perlu penataan sirkulasi yang merespon permasalahan yang ada pada site untuk menciptakan keamanan dan kenyamanan pengunjung baik masuk ataupun keluar bangunan.

Dengan adanya pusat pelatihan sepakbola kridosono diharapkan dapat menampung minat dan bakat pecinta sepakbola masyarakat jogjakarta khususnya dan sebagai basecamp klub-klub sepakbola, selain itu dapat mendukung dan memajukan prestasi persepakbolaan nasional dan menjadikan kridosono sebagai landmark yang menarik yang mampu menarik wisatawan ke jogjakarta sehingga dapat meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar Selain itu menciptakan kondisi traffic yang aman dan nyaman bagi pengunjung dan masyarakat sekitar

LATAR BELAKANG

Latar belakang Sepakbola Nasional

Pelatihan sejak dini sepakbola sangat penting untuk menghasilkan bibit dan potensial menjadi atlet profesional,keberhasilan sepakbola diukur oleh prestasi yang dicapai oleh suatu klub sepakbola,karena tingginya prestasi dapat menimbulkan kebanggaan nasional dengan demikian keberhasilan pelatihan perlu dimanfaatkan untuk meraih prestasi internasional. Selain itu,adanya kompetisi-kompetisi yang di adakan oleh PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) yang dibagi dua yaitu :professional dan amatir, profesional (Indonesia super league dan Divisi utama.) Sedangkan divisi dibawahnya selebihnya tergolong amatir (Divisi I,II dan III).

Latar belakang Sepakbola DIY

Yogyakarta merupakan kota yang sangat menggemari sepakbola ini dibuktikan dengan banyaknya sekolah sepakbola (SSB) dan klub-klub amatir yang bermunculan di tiap-tiap kabupaten, SSB dan klub-klub tersebut merupakan naungan klub-klub besar di jogjakarta khususnya PSS sleman,PSIM dan PERSIBA bantuL yang dibagi oleh PSSI berdasarkan tingkat pretasi klub itu sendiri. Berikut ini adalah jumlah klub atau SSB yang ada pada divisi utama,I dan II diantaranya:

- | | |
|-------------------|----------|
| 1. PSIM | = 26 tim |
| 2. PSS sleman | = 70 tim |
| 3. PERSIBA Bantul | = 50 tim |



PEMILIHAN SITE

Analisis Site

Site yang dipilih untuk pusat pelatihan sepakbola ini adalah kridosono yang berada di pusat kota dan merupakan pusat dari pertemuan jalan-jalan besar seperti: jalan yos sudarso ,jalan Abu bakar ali, jalan Serma, jalan Wardani, jalan Suroto,jalan Atmosukarto,dan jalan tukangn.Site di anggap sangat cocok untuk didirikan sebuah pusat pelatihan sepakbola karena kondisi dahulu aslinya memang stadion sepakbola namun karena usia bangunan yang sudah cukup tua dan kurangnya perawatan yang membuat kridosono menjadi kurang menarik, sehingga perlu perencanaan bangunan baru dengan fungsi yang tidak jauh berbeda dengan bangunan lama, yaitu pusat pelatihan sepakbola dengan menambahkan fasilitas-fasilitas

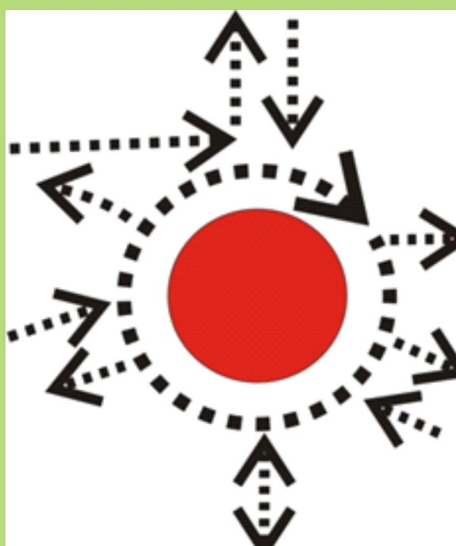
Selain itu, ada beberapa pertimbangan atau potensi yang ada pada site ini, yang menjadi faktor pentingnya dibangun sebuah pusat pelatihan sepabola,yaitu:

- Belum adanya pusat pelatihan sepakbola di DIY
- Adanya rencana pengembagan dari walikota yogjakarta sebagai tempat olahraga dan rekreasi.
- Berada di pusat kota madya Jogjakarta,kawasan kotabaru
- Salah satu kawasan land mark kota Jogjakarta
- Bila di tinjau dari segi komersial sangat menguntungkan karena Status lahan *free* (milik pemerintah Jogjakarta)
- Kondisi eksisting yang memang kawasan sepakbola.
- Kawasan lapangan sepakbola Kridosono merupakan sejarah sepakbola DIY karena disinilah kompetisi pertama kalinya diadakan
- Kondisi site dengan kontur yang relative datar dan faktor yang mempengaruhi iklim adalah curah hujan, lintasan matahari, dan tiupan angin.



Analisis Traffic Kridosono

Sirkulasi yang ada pada kridosono adalah sirkulasi yang pergerakannya mengikuti bentuk sitenya yaitu jalan yang memutar atau mengelilingi dengan kata lain sirkulasi dengan pola konfigurasi radial. Kridosono merupakan pusat pertemuan enam jalan besar yaitu jalan yang mengelilingi site adalah jalan yos sudarso ,dan selain itu merupakan jalan-jalan dari berbagai arah seperti jalan Abu bakar ali, jalan Serma, jalan Wardani, jalan Suroto,jalan Atmosukarto,dan jalan tukangn. Oleh karena itu jalur lalu lintas yang ada diarea ini begitu padat dan rumit karena kendaraan yang melewati *continue* atau tidak pernah berhenti.



RUMUSAN MASALAH

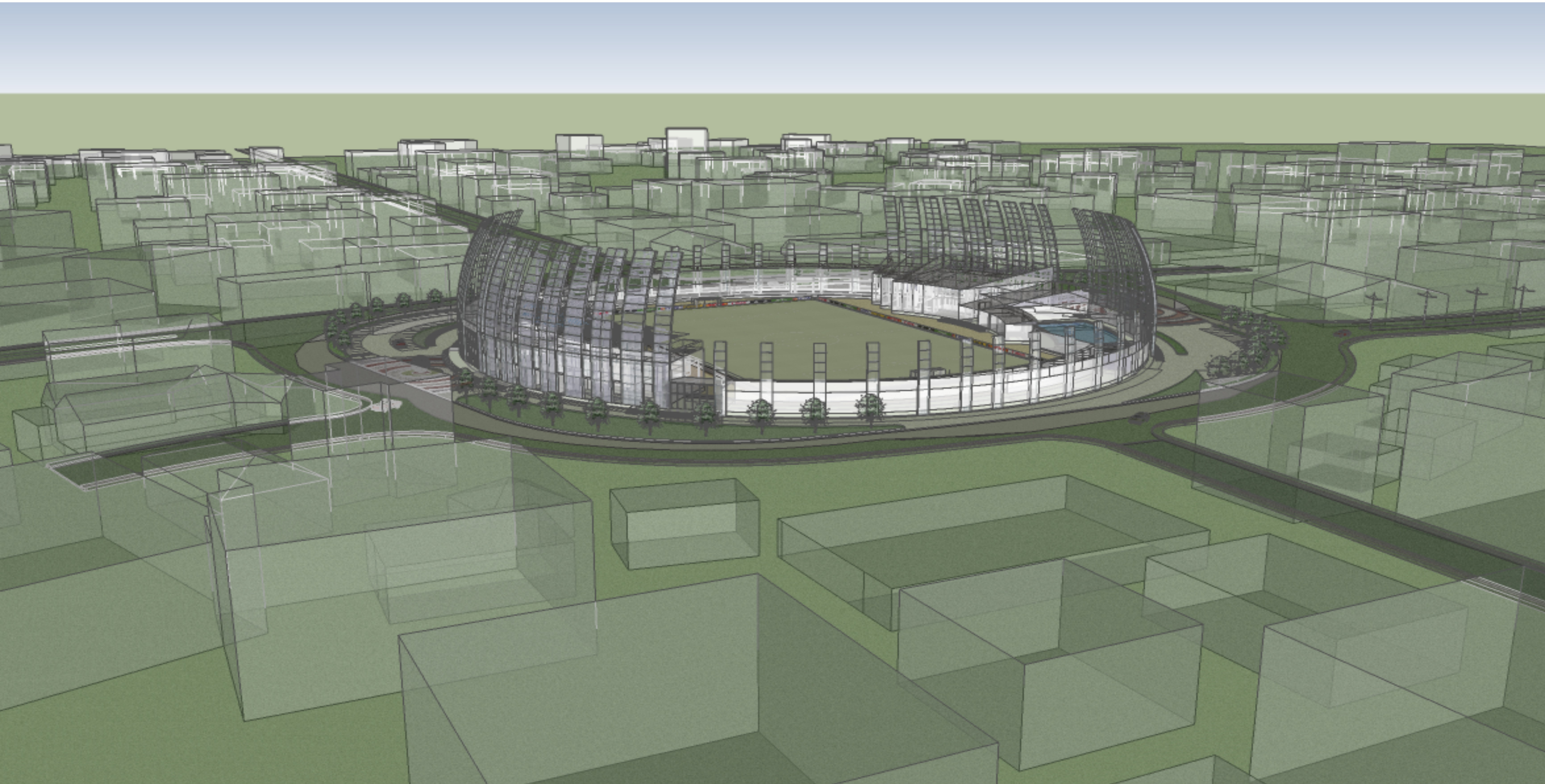
- ❖ Bagaimana merancang sebuah pusat pelatihan sepakbola kridosono dengan kegiatan ruang yang multifungsi dan mempertimbangkan faktor komersial.
- ❖ Bagaimana merancang pusat pelatihan sepakbola kridosono sebagai landmark di kota jogjakarta .
- ❖ Bagaimana system sirkulasi,akses dan parkir yang aman dan nyaman terkendala oleh site dengan lalu lintas yang padat serta simpul dari beberapa ruas jalan

Tujuan

- ❖ Merancang Pusat pelatihan sepakbola di kridosono Yogyakarta dengan kegiatan ruang yang multifungsi dan memperhatikan investasi bangunan.

2. Sasaran

- ❖ Merancang bangunan dengan mempertimbangkan aspek investasi dan bisnis.
- ❖ Adanya bangunan yang khusus memfasilitasi pelatihan sepakbola untuk menampung klub-klub dan SSB di Yogyakarta.
- ❖ Merancang bangunan komersial yang multifungsi untuk mendukung fungsi pelatihan sepakbola
- ❖ Merancang pusat pelatihan sepakbola kridosono sebagai landmark yang menarik di kota Jogjakarta
- ❖ Merancang pusat pelatihan sepakbola dengan memperhatikan kondisi traffic yang aman dan nyaman.



KRIDOSONO FOOTBALL TRAINING CENTER

Bangunan Multifungsi Dengan Tinjauan Komersial Sebagai Penentu Rancangan

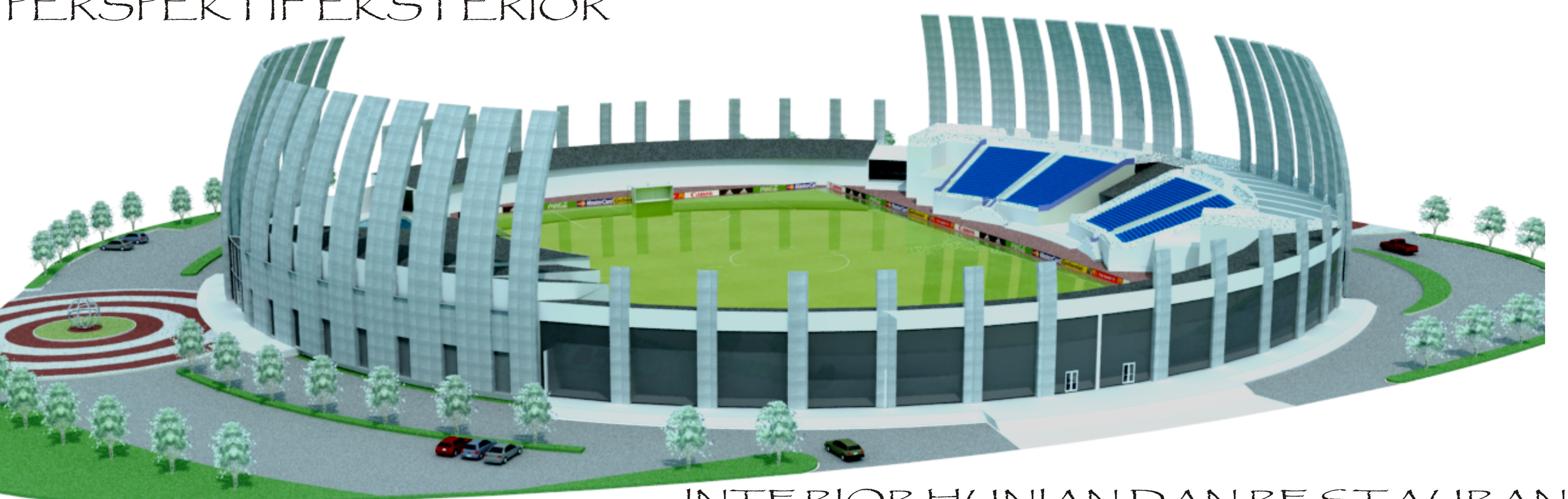
FINAL PROJECT / RIO WIDYA PRATAMA / 05512144



VIEW DARI TIGA JALAN UTAMA



PERSPEKTIF EKSTERIOR



INTERIOR HUNIAN DAN RESTAURAN

