

Desain Lanskap Kawasan Stadion Wibawa Mukti berbasis Persepsi Pengguna Stadion

Jadida Salma^{1*}, Akhmad Arifin Hadi¹

1. Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor, Indonesia

*E-mail: jadidasalma19@gmail.com

Abstract

Landscape design of Wibawa Mukti Stadium based on user's perception. High population growth and the development of industrial areas in the Bekasi Regency pose threats to green open space in urban areas. One of the public green open spaces in the Bekasi Regency is the Wibawa Mukti Stadium. Wibawa Mukti Stadium is a sports stadium area that has a function of public green open space. The stadium does not yet have a functional integration between the landscape and buildings in the stadium area. This study aims to produce design works that provide integrated and functional design proposals for the Wibawa Mukti Stadium. The proposed design of this research requires site user perception data that affect the site's sustainability. The research method is qualitative and quantitative methods with data in public perception data related to the ideal sports stadium. Data were taken in social data using interview and questionnaire methods and biophysical data using survey methods. This study's results are in the form of a landscape design of the Wibawa Mukti Stadium area that meets the community's preferences and enhances people's perception of the Wibawa Mukti Stadium. The Wibawa Mukti Stadium landscape can optimally become a green open space for the community by applying the needs of space, facilities, and utilities to the site on the design concept (the concept of space, facilities, and connectedness) according to the needs of the community.

Keywords: *football stadium, green open space, landscape design, perception*

1. Pendahuluan

Kabupaten Bekasi merupakan bagian dari pengembangan Kota Bekasi. Pertumbuhan ekonomi Kabupaten Bekasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya sektor industri. Peningkatan di sektor industri dan sektor pendukungnya menimbulkan masalah khususnya dibidang penataan ruang. Menurut UU Nomor 26 tahun 2007 disebutkan bahwa luasan RTH minimal suatu kota atau kabupaten adalah 30% dari total luasan wilayahnya, dimana 30% tersebut terdiri dari 20% RTH publik dan 10% RTH Privat. Saat ini Ruang Terbuka Hijau (RTH) publik yang ada di Kabupaten Bekasi adalah seluas 11,86% dan belum mencukupi kebutuhan minimal RTH publik. Oleh sebab itu diperlukan penambahan luas dan peningkatan kualitas RTH publik di Kabupaten Bekasi sehingga dapat mendatangkan banyak manfaat bagi masyarakat.

Stadion Wibawa Mukti merupakan fasilitas olahraga multiguna di Kabupaten Bekasi yang dapat digunakan untuk rekreasi oleh masyarakat sekitar, sekaligus fasilitas penyelenggaraan *event* masyarakat. Stadion Wibawa Mukti menjadi salah satu bentuk RTH yang saat ini memiliki ruang-ruang yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana berolahraga dan sarana berkumpul untuk publik. Sayangnya lanskap stadion Wibawa Mukti saat ini belum digunakan secara optimal sehingga dibutuhkan desain lanskap kawasan yang mendukung fungsi tersebut.

Desain lanskap yang berlanjut membutuhkan partisipasi pengguna sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat (Mahdavinejada dan Abedi 2011). Untuk memenuhi kebutuhan masyarakat perlu dilakukan analisis persepsi dan preferensi masyarakat sebagai dasar dalam pengambilan keputusan di tahap perencanaan dan desain lanskap. Dalam analisis tersebut, preferensi adalah suatu konsep dan asumsi pilihan-pilihan alternatif dan kepentingannya terhadap pilihan mereka (Grahn dan Stigsdotter 2010). Dengan analisis preferensi dan persepsi masyarakat, kebutuhan masyarakat terhadap lanskap stadion wibawa mukti dapat diidentifikasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, diperlukan suatu desain lanskap Stadion Wibawa Mukti yang terpadu yang terpadu dan fungsional dengan mempertimbangkan persepsi dan preferensi masyarakat.

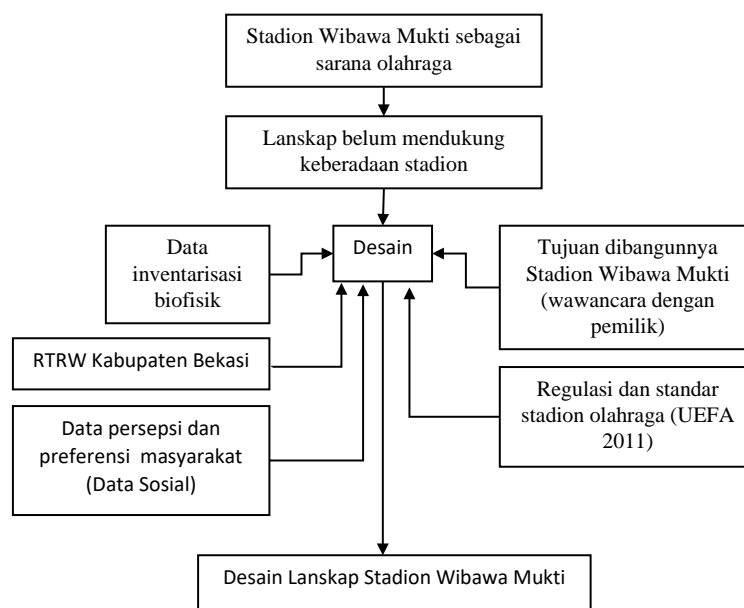
Penelitian ini sangat penting karena hasilnya dapat menjadi masukan bagi pemerintah sehingga pembangunan lanskap stadion Wibawa Mukti Bekasi dapat berkelanjutan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain Stadion Wibawa Mukti berbasis pada preferensi pengguna stadion. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi potensi dan kendala terkait biofisik dan sosial kawasan Stadion Wibawa Mukti
2. Mengidentifikasi preferensi pengguna kawasan stadion
3. Mendesain kawasan Stadion Wibawa Mukti berdasarkan preferensi pengguna stadion

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi Dinas Lingkungan Hidup Daerah Kabupaten Bekasi dalam pembangunan kawasan ruang terbuka hijau Stadion Wibawa Mukti sehingga masyarakat dapat memiliki fungsi tempat berolahraga dan rekreasi sesuai preferensi masyarakat.

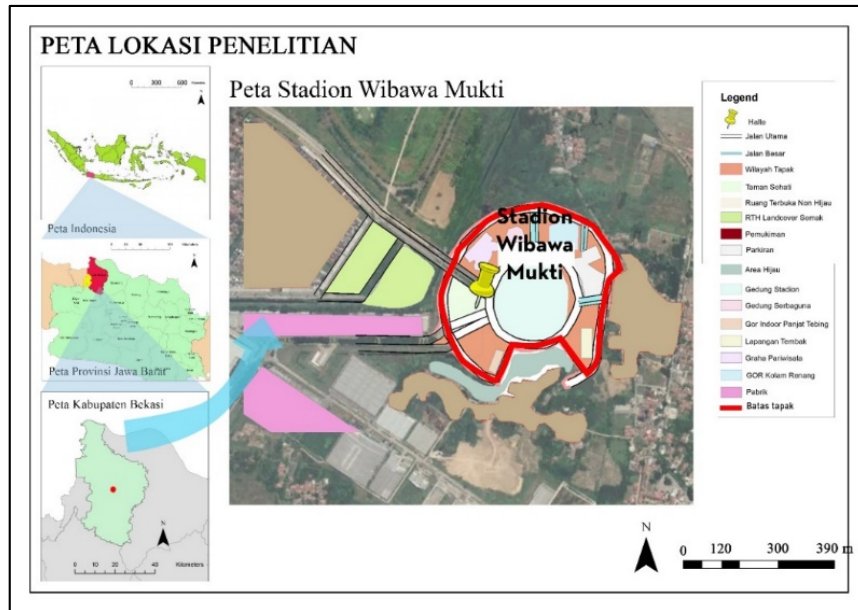
Kerangka pikir penelitian ini berbasis pada desain lanskap yang mengacu pada preferensi masyarakat pengguna stadion. Kawasan Stadion Wibawa Mukti sebagai kawasan multiguna memiliki fungsi untuk mendukung peningkatan kualitas hidup masyarakat dan kualitas lingkungan. Hal ini dipengaruhi oleh preferensi lanskap sehingga dalam penelitian ini perlu dipelajari persepsi masyarakat sebagai pengguna tapak. Preferensi lanskap diidentifikasi melalui survey menggunakan questionnaire. Preferensi pengguna tersebut kemudian diinterpretasikan jawaban dari list pertanyaan di questionnaire. Selain itu diperlukan pula referensi sekunder seperti RTRW Kabupaten Bekasi, standar dari federasi sepakbola dunia FIFA untuk lanskap stadion dan hasil survey lapangan sebagai informasi untuk kegiatan desain lanskap. Diharapkan akan terbentuk suatu desain lanskap Stadion Wibawa Mukti yang berkelanjutan (Gambar 1).



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2. Metode Penelitian

Kegiatan pengambilan data hingga desain lanskap dilaksanakan dari bulan Januari hingga Juni 2020 di Stadion Wibawa Mukti, Kecamatan Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Pembuatan desain dilaksanakan di studio computer Departemen Arsitektur Lanskap IPB. Luas area studi adalah 20,3 hektar mencakup seluruh kawasan Stadion Wibawa Mukti dan bangunan stadion (Gambar 2). Oleh karena adanya masa pandemic Covid-19, sebagian dari kegiatan penelitian dilaksanakan secara online.



Gambar 2. Peta Lokasi Penelitian

2.1 Batasan Penelitian

Area yang didesain adalah lanskap di dalam area Stadion Wibawa Mukti yang dibatasi dengan pagar pembatas (Gambar 2). Berdasarkan tahapan pekerjaan lanskap, batasan penelitian ini adalah dari tahap inventarisasi hingga pembuatan site plan Kawasan Stadion Wibawa Mukti. Lingkup desain pada penelitian ini mencakup dari pengumpulan data primer dan sekunder, pembuatan desain, hingga pra implementasi. Tahap pra implementasi menghasilkan luaran berupa *site plan*, potongan, *Detail Engineering Design*, dan ilustrasi desain.

2.2 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengidentifikasi persepsi pengguna tapak. Adapun teknik pengambilan data dilakukan dengan questionnaire online. Data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan software JMP SAS (*Jump Statistical Analysis System*).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah semantik diferensial dimana data disajikan dalam skala pengukuran. Instrumen ini digunakan untuk pengukuran kualitatif seperti konsep, persepsi, reaksi terhadap suatu stimulus. Data dari hasil pengukuran tersebut akan mempunyai nilai kuantitatif. Skala Guttman adalah instrumen pengukuran data yang menyatakan jawaban tegas "ya-tidak" (Sugiyono 2011). Hasil dari instrumen ini adalah data interval atau rasio dikotomi (Sugiyono 2011). Skala Guttman digunakan untuk data preferensi masyarakat, sedangkan semantik diferensial digunakan untuk data persepsi masyarakat. Data preferensi dan persepsi kemudian dianalisis proporsinya untuk mengetahui kebutuhan masyarakat

Tahap penelitian untuk desain mengacu pada proses desain oleh Booth (2005). Tahapan desain terdiri dari *project acceptance*, *research/analysis*, *concept design*, dan *constructional drawing*. Berikut adalah tahapan desain yang dilakukan :

1. Project Acceptance

Tahapan ini adalah tahapan pertama dalam proyek. *Project acceptance* adalah kesepakatan antara klien dan arsitek lanskap. Kesepakatan tersebut berupa diterimanya proposal proyek dari *landscape designer* oleh *owner*. Untuk penelitian ini, tahap *project acceptance* adalah penyusunan proposal dan kolokium. Dalam proposal penelitian tercantum lingkup penelitian, jadwal pekerjaan, metode yang digunakan, dan estimasi biaya penelitian.

2. Research and analysis.

a. Tahapan pengumpulan data

Jenis data yang diambil adalah data fisik, biofisik, dan sosial pengguna. Data fisik berupa letak, bentuk, dan luas tapak, topografi dan tanah, iklim, hidrologi dan drainase, serta *view*. Data biofisik berupa data vegetasi dan satwa yang terkait. Data sosial berupa data persepsi dan preferensi masyarakat.

Data didapatkan melalui hasil pengamatan langsung, hasil pengisian kuesioner oleh responden dan narasumber dari instansi-instansi terkait, dan studi literatur yang relevan dengan topik penelitian. Responden diambil secara acak dengan metode random sampling. Jumlah responden yang diambil adalah 30 responden.

b. Tahapan analisis data

Analisis yang dilakukan adalah analisis fisik, analisis biofisik, dan analisis preferensi-persepsi pengguna tapak. Analisis fisik terdiri dari analisis sirkulasi dan aksesibilitas, analisis topografi, analisis *view*, analisis tanah, dan analisis hidrologi. Analisis fisik mengenai kenyamanan dan iklim dilakukan dengan metode kualitatif melalui wawancara kepada responden. Analisis biofisik dilakukan dengan menganalisis jumlah, jenis, fungsi vegetasi dan satwa pada tapak. Analisis sosial dilakukan dengan pengolahan kuesioner preferensi masyarakat di sekitar tapak dengan JMP SAS.

3. Design

Hasil analisis preferensi dan persepsi pengguna tapak kemudian menjadi pertimbangan kebutuhan dan pembagian ruang. Langkah selanjutnya adalah pembuatan konsep pengembangan dari pembagian ruang. Konsep pengembangan disusun berdasarkan hasil analisis data biofisik, fisik dan preferensi pengguna tapak serta standar kawasan stadion dari UEFA. Konsep pengembangan kemudian dikembangkan menjadi desain skematik dan *site plan*. Gambar *Site plan* diperjelas dengan gambar model tiga dimensi dan gambar teknik.

4. Constructional Drawing

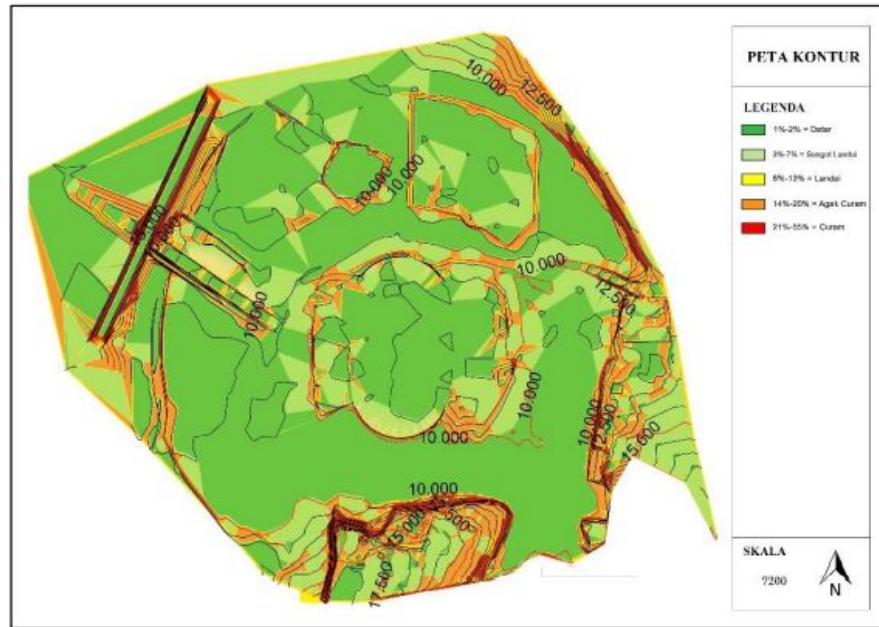
Proses ini berupa pembuatan gambar teknik dengan software *Computer Aided Design Drawing* (CADD) dan editor gambar. Proses pengerjaan gambar dibagi menjadi *hardscape working drawing* dan *softscape working drawing*. Pengerjaan *hardscape working drawing* terdiri dari penggambaran potongan, detail dan pemilihan jenis material. *Softscape working drawing* terdiri dari *planting plan* dan penentuan jumlah serta spesifikasi tanaman. Gambar perspektif dan ilustrasi dibuat dengan bantuan *software* 3D modeling dan rendering.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Kondisi Umum

1. Aspek Fisik

Aspek fisik yang diidentifikasi terdiri dari lokasi dan batas administrasi, topografi, iklim, jaringan sirkulasi, kawasan terbangun, jaringan utilitas, drainase, kondisi tanah, suasana dan pemandangan, serta fasilitas. Lokasi tapak terletak di Kelurahan Sertajaya, Cikarang Timur, Kabupaten Bekasi dengan koordinat geografis 6°18'41.0"L -107°10'54.6"BT. luas tapak adalah sebesar 20,3 hektar. Curah hujan rata-rata Kabupaten Bekasi di tahun 2017 adalah 1547,68 mm dengan 105 hari hujan. Suhu udara pada Kabupaten Bekasi rata-rata per tahun mencapai 28-32 °C dengan kelembaban rata-rata 80% per tahun. Tapak terletak pada lahan yang bertopografi datar. Kemiringan lahan pada tapak sebagian besar berkisar antara 1-2 %. Kondisi topografi dan kemiringan lahan dapat dilihat pada Gambar 3



Gambar 3 Peta Kemiringan Lahan

Tapak dapat diakses dari jalan arteri sekunder, yaitu Jalan Raya Kalimalang. Tapak dihubungkan dengan dua jalur kolektor primer dari arah barat dan barat daya. Jalur dari arah barat merupakan jalur yang berasal dari pemukiman, yaitu Jalan Cikarang Baru Raya. Jalan Cikarang Baru Raya menghubungkan jalan lingkungan sekunder dari perumahan di sekitarnya. Jalur dari arah barat daya menghubungkan antara tapak dengan area pabrik, yaitu Jalan Science Boulevard. Di sekeliling stadion terdapat jalan lokal yang mengelilingi bangunan stadion, namun tidak semua bagian jalan ini dapat diakses oleh umum, kecuali saat ada event di dalam gedung stadion. Ruang-ruang dan bangunan pada lanskap stadion dihubungkan dengan jalan primer kawasan stadion.

Tapak memiliki area utilitas terpusat seperti pusat *Water Treatment Plan* (WTP), *Ground Water Tank* (GWT), dan gardu listrik. Utilitas penerangan pada tapak terdiri dari penerangan dekoratif, penerangan *spotlight* untuk jalan dan objek, penerangan lantai, penerangan elemen air, penerangan *floodlight*. Persebaran penerangan cukup merata dan berfungsi baik, namun penerangan lantai pada tapak tidak berfungsi seluruhnya. Tapak menggunakan jaringan drainase buatan dengan tipe drainase bawah permukaan tanah (*sub-surface drainage*) dan drainase permukaan tanah (*surface drainage*). Tapak berbatasan di bagian barat dengan Sungai Cipegadungan. Sungai Cipegadungan merupakan drainase alami dengan lebar enam meter. Sungai ini merupakan sungai kecil yang diperbesar untuk menampung limbah air dari permukaan lahan Cikarang Baru di sebelah timur irigasi raya.

Fasilitas yang dimiliki tapak saat ini terdiri dari bangunan dan fasilitas penunjang. Fasilitas penunjang pada tapak yang ada berupa taman publik "Taman Sehati", pos satpam, loket tiket, musholla, halte bus, parkir, tempat pembuangan sampah, toilet, perpustakaan terbuka, dan wahana air. Luasan bangunan selain gedung stadion seluas kurang lebih 6 hektar, di mana Stadion Wibawa Mukti memiliki luasan 4 hektar.

Tapak memiliki beragam vegetasi, namun vegetasi yang terdapat pada tapak bukan vegetasi asli daerah tersebut. Vegetasi eksisting tapak terdiri dari pohon, semak, perdu, serta penutup tanah. Terdapat beberapa satwa pada tapak yang ditemukan saat kegiatan survei. Serangga merupakan jenis satwa yang sering ditemukan, khususnya capung dan kupu-kupu. Sedangkan untuk satwa besar ditemukan burung gereja dan kadal.

3.2.2 Kondisi Sosial

Pengambilan data aspek sosial dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, dan survey langsung ke lokasi. Pengguna tapak terdiri dari pengunjung yang pernah mengunjungi tapak dan yang pernah mengunjungi stadion olahraga, dan penjual di sekitar tapak. Pengambilan data mengenai persepsi tapak pada penjual dilakukan dengan wawancara, sedangkan untuk pengunjung survey dilakukan melalui lembar

questionnaire. Berdasarkan frekuensi kunjungan tapak, dari total 66 orang responden terdapat 36 orang (55%) yang pernah mengunjungi tapak dan 30 orang (45%) yang belum pernah mengunjungi tapak.

3.2 Analisis

3.2.1. Aspek fisik dan biofisik

Tapak berpotensi sebagai kawasan stadion yang menunjang kegiatan pengguna tapak dalam jumlah besar. Hal ini dapat berguna untuk meningkatkan perkeekonomian masyarakat sekitar.

Berdasarkan hasil analisis tanah, tanah di tapak ini berjenis alluvial. Tanah alluvial merupakan jenis tanah yang umum dijumpai di daerah sungai. Tanah alluvial cocok digunakan sebagai area pertanian atau hutan dan pepohonan. Namun demikian tanah alluvial bersifat mudah tergerus erosi. Untuk mencegah erosi maka desain lanskap dapat memaksimalkan kelandaian tapak dan menghindari landform dengan kemiringan yang curam.

Kondisi eksisting lanskap kawasan stadion cukup subur dan mudah ditanami. Tapak memiliki jenis pohon penayang yang cenderung seragam yaitu ketapang dan ketapang kencana, sehingga menimbulkan kemonotonan. Pada Taman Sehati, masih banyak area yang butuh naungan dan vegetasi penghias. Area parkir pada tapak masih belum ada vegetasi penayang, sehingga terkesan gersang.

Aksesibilitas dan sirkulasi tapak merupakan aspek penting dalam pengembangan tapak karena diperuntukkan sebagai penghubung antar ruangan dengan pengguna serta memberikan akses bagi pengunjung dari luar ke area tapak. Pengaturan sirkulasi suatu kawasan stadium sangat penting. Desain sirkulasi harus memfokuskan alur pengguna tapak, terutama pada saat ada event olahraga. Pengaturan sirkulasi harus mempertimbangkan kecepatan massa pengunjung dan akses ke setiap fasilitas, terutama pada saat sebelum, sedang, dan selesai event (UEFA, 2011).

Fasilitas yang bisa diakses publik adalah Taman Sehati. Taman ini merupakan fasilitas ruang terbuka hijau publik yang mudah diakses. Terdapat beberapa penjual makanan di Taman Sehati yang menimbulkan masalah kerapian tapak. Oleh sebab itu zona Taman Sehati dan zona pusat kuliner tidak direncanakan berlokasi bersebelahan. Fasilitas transportasi pada tapak saat ini hanya mendukung kendaraan pribadi, namun tanpa halte dan drop off untuk pengunjung. Hal ini menyebabkan banyak kendaraan yang menurunkan penumpang di sembarang tempat. Jaringan utilitas dan drainase pada tapak terdiri atas jaringan listrik dan drainase. Saat ini jaringan drainase mengakomodasi semua bagian dari tapak, namun untuk 41 jaringan listrik, khususnya jaringan penerangan belum mengakomodasi seluruh bagian dari tapak.

Pada area sekitar Gedung GOR Panjat Tebing dan Gedung Lapangan Tembak belum ada penerangan sehingga menimbulkan bahaya bagi pengguna tapak di malam hari. Perangkat utilitas seperti gardu diletakkan terpusat di area utilitas. Area ini dapat diakses pengguna tapak secara bebas sehingga membahayakan pengguna tapak. Pada area Taman Sehati terdapat beberapa panel listrik yang tidak terlindungi sehingga membahayakan pengguna taman. Jaringan drainase pada tapak berfungsi dengan baik dan tidak terlihat genangan pada tapak.

Pemandangan tapak terdiri dari pemandangan baik (*good view*) pada bagian barat-barat laut tapak. Bagian tersebut merupakan bagian yang mengarah langsung kepada Jalan Cikarang Baru Raya dan sejajar dengan pintu masuk utama Stadion Wibawa Mukti. Area tersebut merupakan *good view* karena area tersebut langsung melihat bagian depan stadion tanpa ada penghalang. Saat ini lokasi tersebut digunakan sebagai lokasi taman umum (Taman Sehati) dan area berjualan bagi pedagang.

3.2.2. Aspek sosial

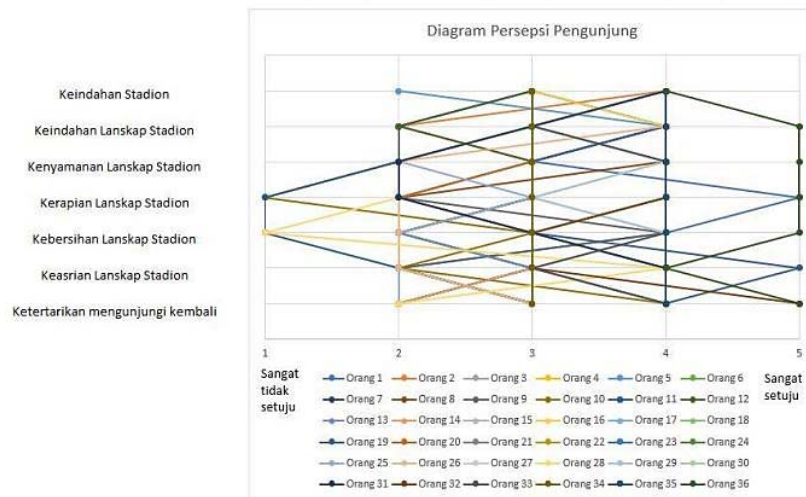
Aspek sosial yang dianalisis adalah persepsi dan preferensi pengguna tapak dan masyarakat. Analisis ini berguna untuk mengetahui apakah standar UEFA dapat diterapkan sesuai preferensi pengunjung stadion, baik Stadion Wibawa Mukti maupun stadion lainnya. Analisis yang dilakukan pada pengguna tapak adalah korelasi terhadap frekuensi kunjungan dengan transportasi yang digunakan dan kegiatan pengunjung terhadap kebutuhan ruang.

Kegiatan suatu pengunjung menjadi masukan dalam melakukan desain lanskap stadion. Dari hasil pengambilan data, dari total 63 responden, 28 orang melakukan kegiatan berjalan-jalan pada tapak, 19 orang mengunjungi event, 11 orang sebagai suporter, dan 5 orang lainnya latihan olahraga. Proporsi kegiatan berjalan-jalan merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan pengunjung. Oleh sebab itu pada tapak perlu disediakan fasilitas untuk pejalan kaki. Pemilihan ruang terbuka publik sesuai dengan preferensi pengguna

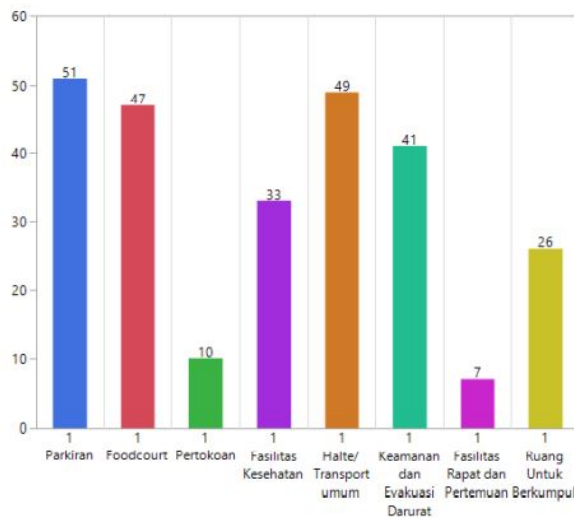
tapak. Dalam kuesioner, responden diminta untuk memilih ruang publik yang diminati. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa pengunjung lebih banyak yang memilih taman tematik olahraga (22 orang), kemudian pusat kuliner (8 orang), dan taman keluarga (6 orang). Taman tematik olahraga merupakan jenis ruang publik yang paling diminati dapat dijadikan pertimbangan utama dalam mendesain area taman. Selain itu direncanakan pula pusat kuliner dan taman keluarga.

Data persepsi pengunjung terhadap tapak diambil melalui kuesioner melalui pertanyaan dengan kata sifat yang berlawanan (Gambar 4). Dari 63 orang responden, 1 orang (3%) menyatakan Stadion Wibawa Mukti tidak indah, 14 orang (37%) menyatakan cukup indah, 21 orang (60%) menyatakan Stadion Wibawa Mukti indah. Untuk keindahan lanskap, 4 orang reponden menyatakan bahwa lanskap Stadion Wibawa Mukti buruk (11%), 16 orang (44%) berpendapat cukup indah, 15 orang (42%) berpendapat lanskap Stadion Wibawa Mukti indah, dan 1 orang (3%) menyatakan lanskap Stadion Wibawa Mukti sangat indah. Mengenai kerapian lanskap sekitar Stadion Wibawa Mukti, 2 orang (6%) berpendapat sangat tidak rapi, 10 orang (28%) menyatakan tidak rapi, 13 orang (36%) menyatakan cukup rapi, 9 orang (24%) menyatakan rapi, dan 2 orang (6%) menyatakan sangat rapi.

Pada Gambar 5 dijelaskan mengenai preferensi fasilitas dari pengguna tapak. Berdasarkan hasil questionnaire diperoleh informasi bahwa fasilitas yang perlu disediakan antara lain adalah parkir, halte dan sarana transportasi, fasilitas darurat, fasilitas kesehatan, dan ruang untuk berkumpul. Selain itu untuk fasilitas pertokoan dapat ditambahkan sesuai dengan kebutuhan utama stadion.



Gambar 4. Diagram Persepsi Pengunjung terhadap Lanskap Stadion



Gambar 5 Diagram preferensi fasilitas lanskap stadion

Berdasarkan hasil analisis pada setiap aspek, diidentifikasi spot lokasi yang dapat dimanfaatkan pada tapak untuk pembangunan lanskap. Di dalam pembangunan lanskap stadion Wibawa Mukti perlu dimasukkan elemen-elemen lanskap seperti seperti fasilitas transportasi, komersial, kesehatan, dan ruang terbuka publik. Adapun konsep pengembangan untuk lanskap stadion Wibawa Mukti adalah sebagai berikut.

3.3 Konsep

1. Konsep Dasar

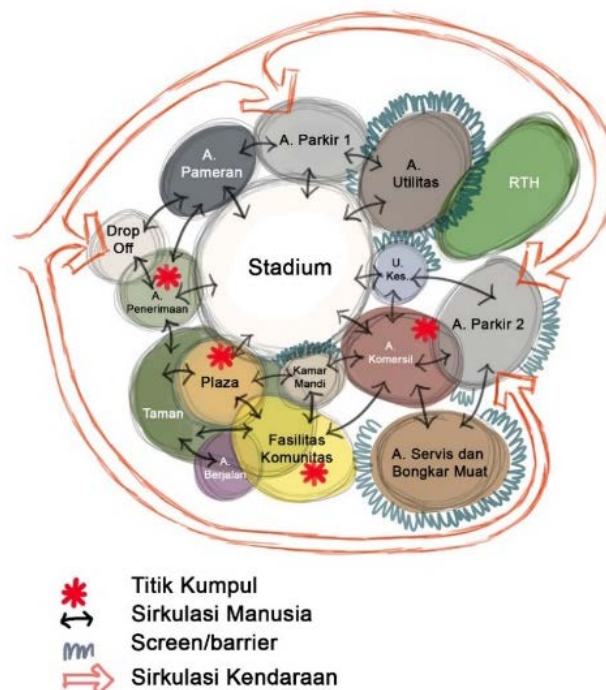
Konsep dasar perancangan ini adalah lanskap kawasan stadion yang multifungsi, mengikuti standar UEFA, dan menjadi ruang terbuka hijau bagi publik. Konsep dasar perancangan kawasan stadion akan memaksimalkan fungsi kawasan sebagai ruang terbuka hijau yang mendukung preferensi masyarakat dan sebagai fasilitas untuk penyelenggaraan kegiatan olahraga. Desain ruang terbuka hijau publik pada lanskap stadion ini akan dirancang sebagai taman publik tematik olahraga yang mendukung aktivitas pengguna tapak.

2. Konsep Desain

Kawasan Stadion Wibawa Mukti memiliki bentuk lingkaran dengan Gedung Stadion Wibawa Mukti sebagai pusatnya. Konsep desain akan mengikuti pola dasar kawasan agar sesuai dengan prinsip desain kesatuan tema. Secara umum, desain pola perkerasan pejalan kaki dan penanaman akan mengikuti pola lingkaran terpusat. Pola lingkaran dipilih dalam konsep desain karena ingin menyelaraskan dengan pola yang sudah ada pada kawasan stadion. Pola ini tercermin pada bentuk perkerasan primer, peletakan bangunan, dan bentuk dari stadion itu sendiri. Dari pola ini, didapatkan keselarasan dengan pola fasilitas dan utilitas eksisting.

3. Desain Skematik Ideal

Desain skematik ideal dirumuskan berdasarkan peraturan UEFA mengenai standar stadion dan kawasan yang melingkupinya. Kawasan stadion idealnya memiliki ruang-ruang seperti pada Gambar 6 sebagai kawasan stadion yang ideal. Jenis ruang ini diambil dari standar UEFA 2011. Idealnya, tapak memiliki ruang yang bisa digunakan baik saat ada kegiatan acara olahraga, maupun saat kegiatan sehari-hari.

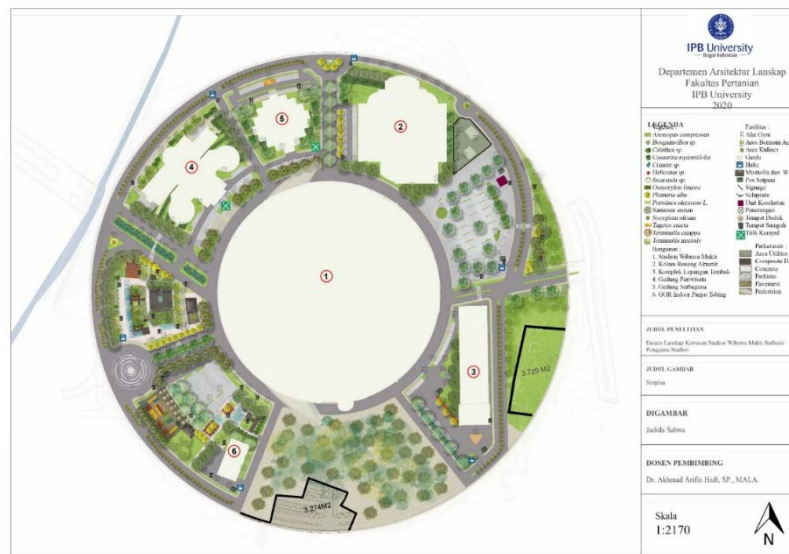


Gambar 6. Diagram Konsep Desain

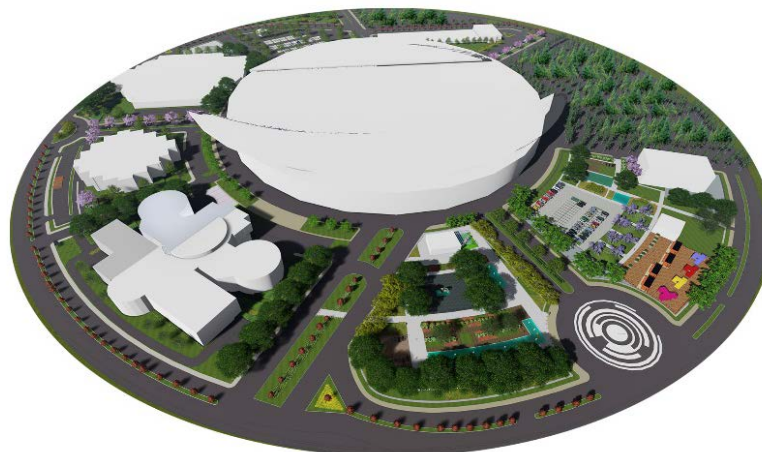
4. Site plan

Site plan mengacu pada desain skematik yang sudah dirancang. Perancangan site plan berfokus terhadap penyediaan fasilitas pendukung dan penataan tanaman, khususnya di area taman publik. Desain site plan mengacu pada pola lingkaran jalan utama dengan variasi garis untuk pola sirkulasi dalam ruang dan pola

penanaman. Hasil dari perancangan ini adalah *site plan* yang saling terhubung dengan ruang dan fasilitas di dalam tapak. *Site plan* menunjukkan informasi mengenai fasilitas, tanaman yang digunakan, serta material secara umum (Gambar 7 dan 8).



Gambar 7. *Site Plan* Lanskap Stadion Wibawa Mukti



Gambar 8. Perspektif 3D lanskap Stadion Wibwa Mukti

Taman Sehat menjadi ruang publik yang dilengkapi dengan signage kawasan, signage taman, jogging track, kolam, plaza, musholla dan WC. Perkerasan pada taman mengikuti desain utama tapak, yaitu pola lingkaran. Material perkerasan pada taman sebagian besar menggunakan *concrete* karena lebih tahan lama, namun untuk beberapa bagian tapak menggunakan *pavement* agar tidak menimbulkan kemonotonan. Terdapat pula elemen air berupa air mancur sehingga menambah kesan asri pada tapak.

Selain itu, terdapat pusat kuliner berlokasi dekat dengan parkir sekunder. Pada pusat kuliner ini disediakan tempat berjualan menggunakan bekas kontainer sehingga lebih fleksibel penataannya. Pengunjung dapat langsung mengakses pusat kuliner dari parkir, sehingga bisa meminimalisir parkir liar.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Stadion Wibawa Mukti merupakan kawasan ruang terbuka hijau umum yang berfungsi sebagai tempat kegiatan acara olahraga dan umum serta sebagai ruang publik bagi masyarakat. Ruang publik tersebut perlu

dimaksimalkan agar menjadi ruang yang bermanfaat dan mendukung kegiatan penggunanya. Maka dari itu, Stadion Wibawa Mukti bisa menjadi ruang terbuka hijau untuk masyarakat umum dengan diberikannya ruang-ruang yang fungsional serta fasilitas dan utilitas pendukung.

Pemenuhan preferensi masyarakat dapat membantu keberlanjutan tapak. Kawasan stadion yang sesuai dengan preferensi masyarakat dapat menjawab kebutuhan masyarakat. Pemenuhan preferensi dan persepsi tapak dilakukan dengan mengaplikasikan kebutuhan ruang, fasilitas, dan utilitas pada tapak pada konsep desain (konsep ruang, fasilitas, dan keterhubungannya) sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

4.2 Saran

Saran dalam mendesain lanskap kawasan stadion hendaknya mengikuti acuan standar agar mencapai keamanan dan keselamatan pengguna stadion. Keberadaan ruang terbuka dan ruang terbuka hijau juga perlu diperhatikan pada kawasan stadion olahraga.

5. Daftar Pustaka

- Booth, NK. (2005). Residential Landscape Architecture: design process for the private resident. Pearson Education, New Jersey
- Grahn P, Stigsdotter U. (2002). Green Infrastructures and epidemiology; nature-based interventions in Alnarp Rehabilitation Garden (common mental disorders; stroke; dementia; refugees with PTSD); developing a garden for investigating/treating dementia at Skåne University Hospital. *Urban Forestry & Urban Greening*. 2(1):1-18.
- Mahdavinejda M, Abedi M. (2012). Community-oriented Landscape Design for Sustainability in Architecture Planning. *Procedia engineering*. 2011 International Conference on Green Buildings and Sustainable Cities. Elsevier Ltd: 337-34.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta, Bandung.