

## BAB II

### Tinjauan Teori Dan Data

#### 2.1 Studi Literatur

##### 2.1.1 Kajian Teori

###### A. Pengertian judul

Berikut pengertian judul “Perancangan Interior Pusat Pelatihan Klub Sepakbola Arema di Malang sebagai berikut:

Perancangan : 1) Proses, cara, perbuatan merancang (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2012-2021)

2) Menurut Soetam Rizky (2011:140) Perancangan adalah proses mendefinisikan sesuatu yang akan dilakukan dengan menggunakan sejumlah teknik yang berbeda dan mencakup deskripsi arsitektur dan detail komponen serta kendala yang dialami selama proses tersebut.

Interior : 1) Sebuah ruang dalam bangunan yang terbuka melalui ruang terhadap tatanan kehidupan manusia. (Ensiklopedia Nasional Indonesia, 1991: 1997)

2) Bagian dalam di sebuah ruangan yang berhubungan dengan furniture, seperti kursi, meja, lemari, dinding, pemilihan cat, penataan ruangan dan hal lainnya yang berhubungan dengan isi ruangan. (Rizal,2022)

Pusat : 1) Pusat dapat diartikan sebagai inti, ruang utama, pokok, dasar, atau sebagai landasan yang bersifat pertemuan (Poerwadarminta).

2). Pusat adalah titik dasar (berbagai urusan,hal dan sebagainya). Tempat-tempat dengan banyak

kegiatan yang dapat menarik minat masyarakat sekitar (Poerdarminto, W.J.S: 2003).

- Pelatihan :1) Adalah proses pelatihan jangka pendek yang menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir agar yang dilatih mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknis untuk tujuan tertentu.
- 2) Menurut Mathis (2002:5) “Pelatihan adalah suatu proses dimana orang memperoleh keterampilan tertentu yang membantu tercapainya tujuan organisasi. Oleh karena itu, proses ini terikat dengan tujuan organisasi yang berbeda, dimana pelatihan dapat dipandang secara sempit atau luas”.

Dari pengertian istilah istilah diatas, dapat dipahami bahwa judul Perancangan Interior Pusat Pelatihan Klub sepakbola Arema di Malang, dapat dipahami sebagai suatu rancangan pusat tempat pelatihan mengembangkan bakat, melatih teknik sepakbola, pusat pelatihan ini juga memberikan pelatihan dalam hal strategi, taktik dan kondisi fisik. Sehingga menciptakan sebuah lingkungan yang optimal bagi para pemain untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan klub dalam sepakbola.

## **2.1.2 TINJAUAN KONSEP PERANCANGAN**

### **Pengertian Desain Kontemporer**

Menurut Jamie Drake (2016) konsep interior yang paling dinamis dan modern tidak hanya terbatas pada furnitur dengan penampilan atau era khusus. Sebaliknya, seringkali ini mengacu pada unsur-unsur menarik dari masa lampau, yang kemudian diintegrasikan secara harmonis dengan furnitur modern untuk menciptakan sesuatu yang inovatif dan menarik. Interaksi yang terjadi antara benda-benda yang pada pandangan pertama tidak memiliki keterkaitan, menjadi bagian integral dari rancangan keseluruhan. Barang-barang antik berkualitas tinggi eksis berdampingan dengan furnitur modern jika diikat oleh skema warna yang

berfungsi, proporsi yang seimbang, dan aliran yang lancar melintasi ruangan. Sama halnya Menurut Lauren tahun 2014, gaya interior kontemporer memiliki kemampuan untuk dengan cepat menyesuaikan diri dengan tren desain terbaru melalui penggunaan aksesoris. Gaya ini memiliki bentuk yang elegan, perabotan dasar dalam warna netral, serta penekanan yang teliti pada penyuntingan elemen-elemen. Tidak seperti gaya modern yang mengusung palet warna monokrom dan minim dekorasi, gaya kontemporer justru memanfaatkan kesederhanaan sebagai peluang untuk bereksperimen. Ruangan dengan gaya kontemporer mampu mengikuti tren saat ini sambil menyediakan variasi dan sentuhan spontanitas yang menyenangkan.

### **2.1.3 TINJAUAN UMUM AREMA FC**

#### **1. Sekilas Sejarah Arema FC**

Arema FC memiliki kantor di Jl. Kertanegara No.7 Kec. Klojen Kota Malang, yang terletak di dekat stasiun Malang. Mayoritas pertandingan Arema FC diadakan di stadion Kanjuruhan di selatan Kota Malang, meskipun kadang-kadang mereka juga bermain di stadion Gajayana di pusat Kota Malang. Arema FC adalah salah satu klub sepak bola terkemuka di Indonesia, terutama di Jawa Timur, dengan basisnya di kota Malang. Awalnya dikenal sebagai PS Arema, klub ini didirikan pada tanggal 11 Agustus 1987 oleh Alm. Acub Zainal dan Ir. Lucky Zaenal. Pada awalnya, klub ini didanai oleh sponsor, bukan dari pemerintah, dan berpartisipasi dalam kompetisi Galatama sebelum beralih ke Liga Indonesia. Seiring waktu berlalu, Arema terbagi menjadi dua kelompok karena mengikuti dua kompetisi yang berbeda. PSSI membentuk Arema, dan ini mengakibatkan ada dua liga tertinggi di Indonesia. Ini mengakibatkan pemisahan Arema menjadi Arema IPL dan Arema ISL. Pada tahun 2013, Arema ISL bergabung dengan Pelita Jaya Cronus dan berganti nama menjadi Arema Cronus, yang berlanjut hingga 2015. Setelah itu, pada tahun 2015, Arema menggunakan nama Cronus.

Tahun berikutnya, di tengah perubahan situasi sepak bola Indonesia yang melibatkan sanksi dari FIFA pada tahun 2016, Arema mengalami perubahan logo yang tidak terlalu mencolok. Namun, pada tahun

berikutnya, menjelang kompetisi tahun 2017, Arema membuat langkah besar dengan mengubah nama dan logo mereka menjadi Arema FC.

## 2. Profil Arema FC

Nama	: Arema Football Club
Julukan	: Singo Edan
Tanggal berdiri	: 11 Agustus 1987
Stadion	: Stadion Kanjuruhan
Pemilik	: PT. Arema Aremania Bersatu Berprestasi Indonesia (AABBI)
CEO	: Agus Soerjanto
Presiden Klub	: Gilang Widya Pramana
Manager	: Ruddy Widodo
Pelatih	: Eduardo Almeida
Alamat	: Jalan Mayjend Panjaitan No.42 Malang
Nama Supporter	: Aremania/Aremanita

### **Tim Pelatih:**

Pelatih Kepala	: Eduardo Almeida (Portugal)
Asisten Pelatih	: Kuncoro, Singgih Pitono, Siswantoro
Pelatih Kiper	: Jarot Supriadi, Felipe Americo
Pelatih Fisik	: Joao Paulo Urbano Moreira (Portugal)
Analisis	: FX Yanuar Wahyu
Dokter Tim	: Nanang Tri Wahyudi
Fisioterapis	: Reta Arroyan
Masseur	: Achmad Salik, Samsul Hidayat
Kitman	: Eko Slamet Riyadi, Muhamad Saiful

## 3. Visi Misi Arema

### • *VISI*

1. Mencetak pemain sepak bola berkualitas dan mampu bersaing pada skala internasional
2. Memberikan kontribusi bagi kemajuan dan peningkatan prestasi

tim nasional

- *MISI*

1. Meraih prestasi tertinggi di kancah kompetisi sepak bola tingkat nasional
2. Meningkatkan kontribusi Akademi Arema sebagai produsen pemain sepak bola berkualitas dan profesional khususnya untuk memasok tim Arema senior.
3. Mendukung PSSI pada program memajukan sepak bola yang profesional dan mengedepankan *fair play*.

#### **4. Prestasi Arema**

Tim dengan julukan Singo Edan ini telah naik ke puncak sepak bola nasional berkat sejumlah pencapaian luar biasanya yang sulit dikejar oleh tim-tim sepak bola domestik lainnya. Beberapa di antaranya adalah meraih Piala Indonesia dua kali, yaitu pada tahun 2005 dan 2006; meraih tiga kali gelar juara Piala Presiden pada tahun 2017, 2019, dan 2022; serta berhasil merebut Piala Bhayangkara pada tahun 2016 dan 2017. Arema juga termasuk dalam kategori klub yang sukses melangkah dalam ajang Liga Indonesia sebagai liga paling prestisius di Indonesia. Klub ini berhasil meraih gelar juara pada musim 2009–2010 dan tiga kali menjadi runner-up, yaitu pada musim 2011, 2013, dan 2016.

Perjalanan panjang klub ini dalam mengarungi berbagai kompetisi sepak bola di Tanah Air dapat dianggap sebagai hal yang tidak mudah. Kesuksesan klub ini baru dapat diraih setelah berusia lima tahun. Puncak pencapaiannya dimulai pada tahun 1992, saat Arema berhasil meraih gelar juara pada perayaan ulang tahun kelima Arema. Dalam kompetisi Galatama, baru pada musim 1992–1993 atau lima tahun setelah pendiriannya, Arema pertama kali meraih gelar juara.

#### **5. Makna Logo Arema**



Gambar 2. 1 Logo Arema FC

Sumber : Arema FC(2022), <https://aremafc.com>  
Diakses pada tanggal 16 Februari 2023

Logo dari Arema Fc tidak lah dibuat secara asal. Makna secara filosofis juga dibuat secara kental, Sama seperti jumlah unsur yang terlihat pada sosok singa yang ada pada lingkaran api pada logo. Terdapat 11 unsur yang mengelilingi Singa mengaum dengan posisi kaki depan singa yang berdiri tegak. Jika dilihat angka 11 yakni merupakan tanggal berdirinya klub Arema. Kemudian Agustus didetik dengan bulan kedelapan yang merupakan bulan lahirnya dari Arema. Dan terlihat jelas tergambar sebuah jumlah goresan yang membentuk simbol singa tergambar jelas pada jumlah goresan yang. Jika cermati goresan putih pada tubuh Singa yang berwarna biru tersebut berjumlah 26 coretan atau goresan. Kemudian dua angka pada 26 goresan tersebut jika dijumlahkan menjadi 8, yang merupakan bulan kelahiran Arema. Kemudian selama ini, angka 8 biasa diartikan sebagai angka yang menyimbolkan keberuntungan.

## 6. Nama Arema

Sejak dilahirkan pada tahun 1987, tim sepak bola yang dikenal dengan akronim "Arek Malang" ini awalnya bernama Persatuan Sepak Bola Arema (PS Arema) hingga tahun 1995. Dalam rentang waktu 1995 hingga 2009, Arema mengalami kesulitan finansial untuk menghadapi setiap pertandingan, dan pada akhirnya pada tahun tersebut, sahamnya dibeli oleh PT. Bentoel. Hal ini mengakibatkan perubahan nama dari PS Arema menjadi PS Arema Bentoel. Pada tahun 2009, Arema meraih kemandiriannya sebagai klub dan berganti nama menjadi Arema Indonesia hingga tahun 2013. Pada tahun tersebut, Arema Indonesia

menggabungkan diri dengan PT. Pelita Jaya Cronus dan mengubah namanya menjadi Arema Cronus. Pada tahun 2017 hingga saat ini, klub ini kembali berubah nama menjadi Arema FC.

## 7. Logo Arema

### a. Arema Indonesia



**Gambar 2. 2** Logo Arema tahun 1987 - 1994

Sumber : <http://strudelmalang.blogspot.co.id>

Logo yang ini merupakan lambang yang pertama kali digunakan oleh Arema, yaitu pada rentang tahun 1987 sampai dengan 1994. Pada periode tersebut, Arema berpartisipasi dalam kompetisi di zaman galatama.

### b. Arema Indonesia



**Gambar 2. 3** Logo Arema tahun 1994

Sumber : <http://strudelmalang.blogspot.co.id>

Logo ini pertama kali diperkenalkan oleh Arema pada tahun 1994, ketika tim sedang berpartisipasi dalam liga dunhill dan kemudian berlanjut hingga musim Indonesia Super League (ISL) 2010/2011. Penggunaan logo ini memberikan Arema kenangan yang berkesan, terutama pada tahun 2009 ketika tim yang saat itu dibimbing oleh Robbert R. Albert berhasil meraih gelar juara ISL.

### c. Arema Indonesia



**Gambar 2. 4** Logo Arema tahun 2012  
Sumber : <http://strudelmalang.blogspot.co.id>

Pada tahun 2012, Arema merayakan momen istimewa dengan menambahkan perisai pada logo klub mereka. Tahun tersebut juga menjadi perayaan ulang tahun Arema yang ke-25, yang juga dikenal sebagai ulang tahun perak. Di musim yang sama, Arema mengadopsi motto "RISE TO FIGHT," sebagai upaya manajemen untuk memperbaharui dan meningkatkan sistem klub. Manajemen juga memulai usaha untuk memulihkan akademi Arema yang pernah ada. Selain itu, tim juga mendatangkan 26 pemain baru melalui kontrak. Walaupun manajemen memiliki ambisi besar untuk meraih gelar juara dalam ISL, sayangnya Arema hanya mampu menempati posisi tengah dalam klasemen akhir.

### d. Arema Cronus



**Gambar 2. 5** Logo Arema tahun 2013  
Sumber : <http://strudelmalang.blogspot.co.id>

Setelah bergabung dan berkolaborasi dengan Pelita Jaya Cronus grup pada tahun 2013, Arema mengubah logo mereka dengan memasukkan tameng berwarna biru dan menambahkan garis merah di sebelahnya. Selain itu, nama Arema juga mengalami perubahan menjadi Arema Cronus.



#### e. Arema FC (Football Club)



Gambar 2. 6 Logo Arema tahun 2017

Sumber : aremafc.com

Pada tahun 2017, Arema mengalami perubahan logo yang sangat berarti dari desain sebelumnya, dan pada kesempatan ini juga mengubah namanya dari Arema Cronus menjadi Arema FC.

### 8. Identitas Arema

Arema FC menjadi sebuah *ICON CITY* yakni identitas sebuah kota, juga menjadi *commonpride* yakni kebanggaan bersama, serta menjadi *originallocalculture* asli milik warga Malang Raya. *Icon city* diwujudkan bahwa simbol Arema adalah Singa sesuai dengan zodiak bulan kelahirannya yakni Agustus 1987, serta dipertegas dengan julukan Singo Edan, artinya seperti karakter Singa memiliki etos dan *effort* yang tangguh, berani, berwibawa dan menjaga martabat dirinya.

Arema FC menjadi *COMMON PRIDE* yakni kebanggaan bersama warga Malang Raya. Seolah menjadi sebuah komitmen sosial bahwa sebuah kebanggaan patut dijaga eksistensinya sampai kapanpun. Hal itu diperkuat dengan jargon sakral milik Arek-Arek Malang yakni Arema Tidak Kemana Mana Tapi Ada Dimana-Mana. Artinya dimanapun Arek Malang berada tetap membawa identitas kebanggaannya sebagai orang yang dibesarkan, dibahagiakan ataupun disukseskan di Bhumi Arema. Selain simbol Singa, kebanggaan lain yang menjadi identitas kebanggaan yakni warna Biru. Biru identik dengan makna loyalitas, kesetiaan, ketulusan, kebijaksanaan dan kecerdasan serta bertanggung jawab.

Filosofi lain yang terkandung dalam Singo Edan yakni menjadi *ORIGINAL LOCAL CULTURE*. Arema menjadi identitas budaya sebuah kota. Bagaimana Arema tidak hanya menjadi pemersatu

identitas warga masyarakatnya, tapi Arema juga memberi inspirasi keberanian, ketangguhan, kebersamaan, mencintai dan melindungi rasa aman kotanya, dan yang paling utama adalah budaya toleransi yang tinggi, budaya persaudaraan yang erat, serta budaya berani bertanggung jawab.

#### **9. Warna Arema**

Identitas warna Arema telah menjadi pengetahuan luas di kalangan masyarakat Indonesia. Sejak awal pendiriannya, klub sepak bola Arema telah mengadopsi warna biru sebagai simbol identitasnya. Warna ini mencerminkan karakteristik klub, yakni keberanian dan kegarangan, namun juga memiliki aspek menarik lainnya, yaitu ketenangan. Meskipun Arema tampil agresif dalam pertandingan, mereka tetap mempertahankan sifat ketenangan yang dapat memengaruhi kinerja tim secara positif.

#### **10. Slogan dan Tagline**

Selama lima tahun terakhir, Arema telah aktif dalam menyajikan sebuah slogan setiap musim kompetisinya. Slogan ini bukan hanya menjadi aspirasi bagi tim itu sendiri, tetapi juga telah menjadi tujuan utama tim dalam musim tersebut. Pada musim 2012, Arema mengadopsi slogan "RISE TO FIGHT," yang sejalan dengan langkah-langkah manajemen untuk memperbarui dan memperbaiki sistem di berbagai aspek seperti manajemen, pelatih, pemain, dan menghidupkan kembali akademi Arema. Selain itu, tim juga mengontrak 26 pemain, dengan tujuan ambisius untuk menjadi juara ISL. Namun, pada akhirnya, Arema hanya berhasil mencapai posisi tengah pada klasemen.

Pada musim 2013/2014, Arema memilih slogan "The Power is Ours," yang mencerminkan semangat bahwa kekuatan Arema adalah milik semua pihak, termasuk manajemen, pelatih, pemain, dan para pendukung, yang semuanya memiliki tujuan yang sama, yaitu meraih juara liga. Pada ulang tahun ke-27 Arema di tahun 2014, mereka mengambil moto "Keep The Unity," yang terus mempertahankan semangat kesatuan seperti yang diwujudkan dalam slogan sebelumnya.

Pada ulang tahun ke-28 Arema di tahun 2015, mereka mengambil slogan "Eksis Bersama," yang dipilih untuk menekankan pentingnya menjaga eksistensi Arema melalui kolaborasi dari semua pihak terkait. Pada musim 2016, slogan yang diangkat adalah "Arema For All," yang mencerminkan keyakinan bahwa Arema adalah milik semua orang, tidak hanya terbatas pada manajemen, pelatih, dan pemain, tetapi juga mencakup penonton dan pendukung, serta memiliki makna yang lebih dalam daripada sekadar sepak bola. Kemudian, pada musim 2017, Arema menerapkan motto "Reborn for a Better Future," yang juga diperkenalkan bersama dengan konsep pandawa 5, mewakili lima individu pada masa kejayaan Arema di era sebelumnya.

## 11. Event dan Media Arema

### a. *Arema Goes To School*

Arema Goes to School merupakan suatu acara yang dijalankan oleh tim pengelola dengan tujuan menghubungi siswa-siswa SMA. Dalam kegiatan ini, pihak pengelola mengadakan penjelasan mengenai logo, nama, dan motto. Di samping itu, juga ada waktu untuk berinteraksi melalui sesi tanya jawab dan berbagai permainan menarik.



Gambar 2. 7 Arema Goes To School  
Sumber : Instagram @aremafcofficial

### b. *Sport On Goal*

Kegiatan ini merupakan suatu hal yang unik jika dibandingkan dengan klub-klub lain di Indonesia. Ini merupakan kali pertama dilaksanakan oleh tim manajemen. Partisipan dalam kegiatan ini berasal dari berbagai kalangan, baik komunitas maupun masyarakat

umum. Dalam acara ini, para peserta akan diajak untuk mempelajari dasar-dasar fotografi, dan kemudian akan melanjutkan dengan sesi praktek, termasuk dalam meliput pertandingan arema.

Sumber : Instagram @aremafcofficial

c. Arema Acces



Gambar 2. 8 Arema Sport On Goal

Inovasi terbaru di bidang teknologi telah muncul, di mana kini Arema telah mengembangkan aplikasi khusus untuk mempererat hubungan antara klub dan para pendukungnya. Dalam platform ini, pengguna dapat melakukan transaksi jual-beli, berpartisipasi dalam jajak pendapat, serta membeli tiket pertandingan Arema.



Gambar 2. 9 Arema Access

Sumber : Instagram @aremafcofficial

d. Ruang Ganti (Kafe)

Ruang Ganti merupakan kafe yang dikelola oleh tim manajemen Arema. Kehadiran kafe ini bertujuan untuk mempererat hubungan antara Arema dan masyarakat, di mana seringkali diadakan acara

seperti menonton bersama dan pertemuan untuk berdiskusi.



Gambar 2. 10 Ruang Ganti

Sumber :

Instagram @aremafcofficial

e. Arema Tv

Arema TV merupakan sebuah saluran televisi yang dikelola oleh manajemen Arema. Mereka berambisi agar di masa mendatang, klub tersebut dapat memiliki hak siar penuh untuk pertandingan sepak bola seperti halnya klub-klub di negara lain.



Gambar 2. 11 Arema TV

Sumber : Instagram @aremafcofficial

f. @aremafcofficial (Instagram) dan @aremafcofficial (Twitter)

Di zaman ini yang modern, media sosial telah menjadi platform baru yang sangat diminati oleh masyarakat. Oleh karena itu, manajemen telah menciptakan akun media sosial khusus ini. Yang membedakannya dari klub lain adalah bahwa manajemen telah melakukan verifikasi lisensi baik dari Instagram maupun Twitter. Sehingga, setiap informasi yang disajikan dapat dijamin keasliannya.

g. Merchandise Arema Fc

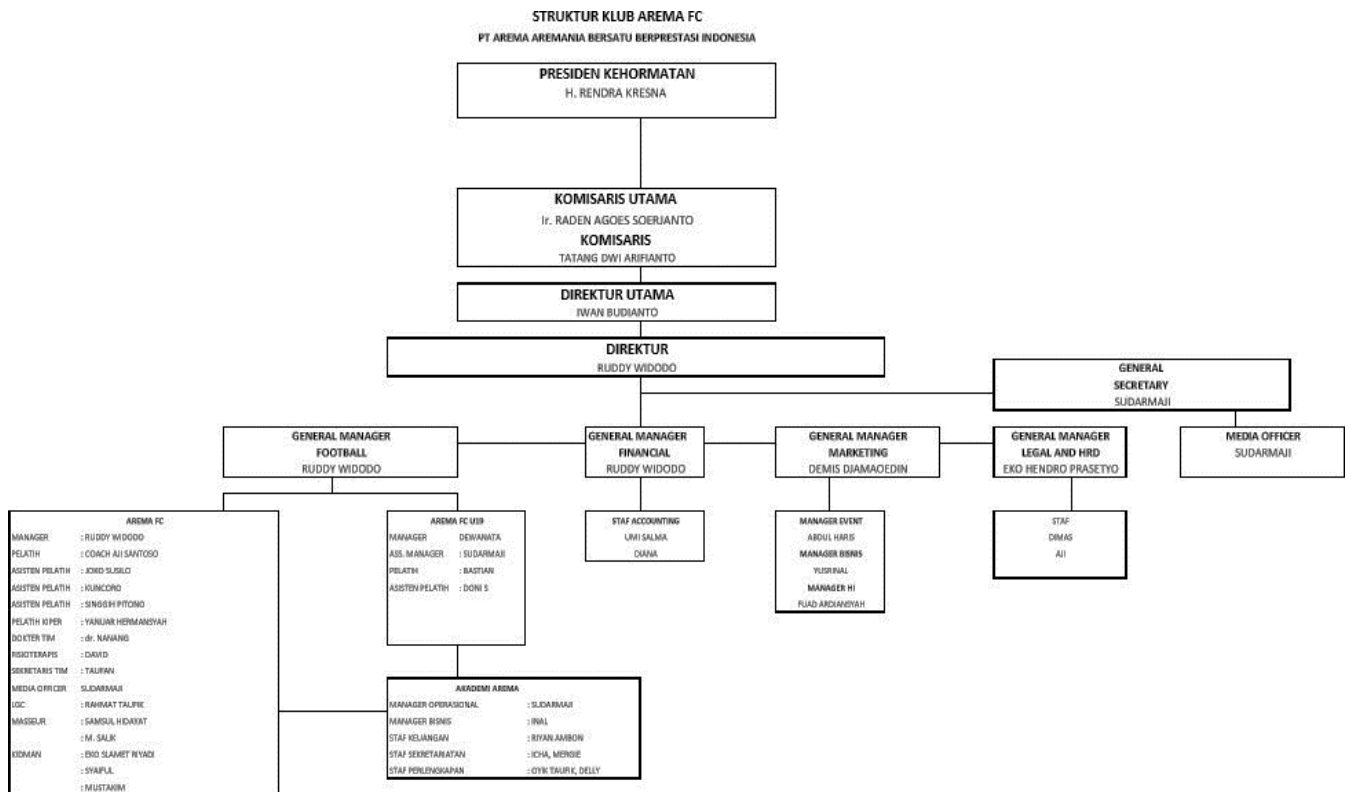
Manajemen telah menjalin kerjasama dengan sektor industri kecil untuk memperkenalkan logo baru dengan tujuan saling menguntungkan. Dalam kerjasama ini, para produsen juga memiliki kesempatan untuk mendapatkan lisensi resmi produk Arema, sehingga setidaknya manajemen, produsen, dan konsumen dapat memberikan kontribusi positif.



Gambar 2. 12 Merchandise Arema FC  
Sumber : Instagram @aremafcofficial

i. Official Arema FC

Berikut struktur organisasi Arema FC :



## 2.1.4 TINJAUAN UMUM PELATIHAN SEPAK BOLA

### A. Gaya Permainan

#### 1. Fisik

##### **Kecepatan dan ketangkasan (*Speed and Agility*)**

Ciri-ciri ini akan ada dalam kompetisi dan aktivitas bermain yang melibatkan bola pada tingkat usia muda atau kelompok dasar (U5 - U12).

##### **Daya Tahan (*Endurance*)**

Individu pemain dan keseluruhan tim mendapat pembinaan agar mampu melakukan gerakan dengan intensitas tinggi. Pada tahap usia dini atau grassroot (U5 - U12), daya tahan dikembangkan melalui bermain dan latihan teknis. Latihan khusus untuk ketahanan fisik tidak disarankan.

##### **Ketahanan dan Kekuatan**

Pemain yang memiliki kekuatan akan mengembangkan kecepatan mereka lebih cepat, serta dapat melindungi diri dari cedera dan lebih kompetitif dalam pertandingan. Pada usia dini atau *grassroot* (U5 - U12), latihan untuk ketahanan dan kekuatan tidak diperlukan karena hormon testosterone belum aktif.

#### 2. Teknik

##### **Mengumpan dan menerima bola (*Passing dan receiving*)**

Melakukan penguasaan bola rendah dengan kuat dan tegas saat berhadapan dengan jarak yang beragam, serta mengambil bola dalam pergerakan, merupakan tindakan umum di semua rentang usia.

##### **Melesatkan tembakan (*Shooting*)**

Pemain harus menumbuhkan kemampuan untuk shooting dari jarak yang bervariasi. Semua pemain harus didorong untuk banyak melakukan shooting dari jarak-jarak yang berbeda selama permainan.

### **Kontrol bola dan berbalik dengan bola (*Ball Control and turning*)**

Pemain diharapkan mampu menguasai bola dan menggunakan beragam teknik pergerakan berputar untuk melepaskan diri dari lawan yang sedang bertahan.

## **3. Taktik**

### **Bermain dari belakang**

Setiap tim perlu merasa nyaman dalam mengembangkan permainan sepak bola, dimulai dari pembangunan serangan dari belakang lapangan melalui tengah lapangan, dan kemudian menuju ke area akhir lapangan. Gaya umpan pendek yang merupakan ciri khas sepak bola Indonesia perlu dipertahankan dan ditingkatkan kualitasnya.

### **Penguasaan bola dan transisi (*Possession and Transition*)**

Semua tim perlu terus mengedepankan kontrol bola dengan hanya membutuhkan satu atau dua sentuhan. Pemain harus diinspirasi untuk saling mendukung dan bergerak dengan kreativitas dalam menentukan arah umpan. Setelah penguasaan bola tercapai dengan baik, langkah berikutnya bagi tim adalah belajar bagaimana melakukan umpan dari satu sisi lapangan ke sisi lainnya dengan kelancaran dan efisiensi.

### **Transisi Penyerangan/Pertahanan dan Serangan Balik yang cepat**

Setelah kehilangan kendali atas bola, pemain perlu bertindak dengan cepat dan menekan lawan untuk merebut bola kembali. Begitu bola berhasil direbut kembali, pemain harus segera melancarkan serangan balik.

## **4. Jiwa kebersamaan**

### **Respek dan disiplin (*Respect and Discipline*)**

Para pemain perlu menyesuaikan diri dengan peraturan dalam tim serta menghormati anggota tim lainnya, pelatih, wasit, dan lawan.



### **Kerjasama (*Cooperation*)**

Setiap anggota pemain menyadari bahwa mereka merupakan bagian integral dari tim, bekerja bersama dengan rekan satu tim untuk mencapai tujuan bersama dalam setiap sesi dan pertandingan, sepanjang musim kompetisi.

### **Menumbuhkan Jiwa Kompetisi (*Competitiveness*)**

Pemain yang menunjukkan semangat kompetitif yang kuat perlu diapresiasi atas dedikasi dan konsentrasi mereka.

## **B. Prinsip Permainan (*Prinsiples of Play*)**

### **1. Pelatih**

Bermain dengan menguasai bola dan menggunakan lapangan berukuran kecil serta pemain yang lebih sedikit memiliki manfaat besar dalam mengembangkan pemahaman taktis dan meningkatkan keterampilan teknis para pemain sepak bola. Melatih melawan lawan dan mengadakan kompetisi dengan sistem penghargaan dan hukuman selama sesi latihan diperlukan untuk memupuk semangat kompetitif dalam diri pemain.

Permainan yang intensitasnya tinggi dibangun berdasarkan kecepatan dan kelincahan. Walaupun singkat, setiap bagian dari latihan memiliki intensitas yang kuat. Pemberian waktu istirahat perlu diberikan, diikuti dengan mendorong kinerja maksimal saat latihan untuk mencapai hasil yang optimal.

### **2. Pemain**

Batasilah sentuhan menjadi satu, dua, atau tiga kali saja: Mengurangi jumlah sentuhan akan meningkatkan kecepatan permainan. Mainlah dengan simpel: Hindari memaksa situasi, menggiring bola terlalu banyak, bermain sembarangan dengan bola, atau memilih opsi yang sulit.

Pastikan bola tetap dekat dengan tanah: Bola yang tetap rendah di atas lapangan akan lebih mudah dikendalikan dan dapat didistribusikan dengan lebih efisien dan cepat oleh tim.

Kontrol pada sentuhan awal: Pastikan sentuhan pertama dilakukan dengan terkendali tanpa menghentikan pergerakan bola. Arahkan bola menjauh dari tekanan dan arahkan ke area yang kosong.

Kesadaran dan kewaspadaan: Semua pemain, terlepas apakah sedang memiliki bola atau tidak, harus terus memantau lapangan, rekan setim, dan lawan.

Situasi 1 lawan 1: Tunjukkan tekad untuk segera merebut kembali bola saat bertahan dan bermainlah dengan sederhana saat menyerang, seperti dengan mengalihkan bola ke sisi untuk mengelabui lawan.

Transisi individual: Pemain harus responsif ketika kepemilikan bola berubah dari serangan ke pertahanan atau sebaliknya.

Tendangan: Selalu perhatikan posisi gawang lawan. Semua pemain didorong untuk melepaskan tembakan.

Mengambil risiko: Sepak bola adalah olahraga yang penuh dengan kemungkinan kesalahan. Kesalahan merupakan bagian dari permainan dan proses pembelajaran. Pemain diing encouraged untuk berani mengambil risiko selama sesi latihan guna mengembangkan kecepatan permainan.

### **3. Tim**

Semua anggota tim berpartisipasi dalam fase bertahan dan serangan: Semua pemain harus terlibat secara kolektif dalam permainan.

Penciptaan keunggulan jumlah pemain: Dalam sepak bola, jumlah pemain memiliki peran krusial. Saat menyerang, keunggulan jumlah menjadi faktor penting, sementara dalam bertahan, menjaga jumlah pemain minimal setidaknya sebanding.

Aliran pergerakan bola: Bola harus mengalir dari bagian dalam lapangan ke bagian luar, serta dari luar ke dalam lapangan. Bola lebih mudah dikendalikan di sisi luar lapangan karena tekanan dari lawan cenderung lebih besar di sisi dalam (meskipun ini bisa berubah sesuai situasi).

Prinsip segitiga dan variasi pilihan *passing*: Pemain yang mengendalikan bola harus secara berkelanjutan mendapatkan dukungan dari rekan timnya dan memiliki minimal 2 opsi umpan yang berbeda. Pada tingkat pemain muda (U5-U12), penting untuk mengajarkan konsep membentuk pola tiga pilihan umpan, yaitu ke kiri, ke kanan, dan ke depan/ke belakang, agar dapat meningkatkan opsi permainan.

Kecepatan dalam permainan: Bola harus bergerak cepat saat tim menyerang, dan dalam situasi tanpa bola, tim bertujuan untuk menciptakan keadaan di mana mereka memiliki dua pemain melawan satu pemain lawan (2 v 1).

Gerakan tanpa menguasai bola: Pemain harus aktif mencari ruang yang optimal untuk memberikan opsi umpan kepada rekan yang sedang menguasai bola.

Perpindahan (*Transisi*): Tim harus berusaha mengalihkan permainan dengan menggunakan sedikit operan mungkin untuk mencapai area target atau gawang lawan.

Orientasi permainan: Permainan berkembang dalam dua arah, yaitu fase bertahan dan fase menyerang. Prinsip-prinsip sederhana namun esensial ini harus selalu diutamakan dalam latihan dan permainan.

Mempertahankan inisiatif sepanjang permainan: Situasi sulit bisa muncul kapan saja. Tim harus mampu beradaptasi dengan berbagai situasi yang tak terduga. Beberapa pemain juga harus dipersiapkan untuk memimpin dan memberikan arahan kepada rekan-rekan mereka di lapangan.

### C. Kepeleatihan

## 1. Jenis- jenis pelatihan Sepakbola

### **Latihan Teknik**

- ***Blocking***

Kemampuan blocking adalah salah satu teknik bertahan yang perlu dipelajari pemain bola. Tujuan dari teknik ini adalah mencegah pemain lawan menggiring, mengoper, atau merebut bola. Teknik blocking juga bisa dilakukan untuk mencegah pemain lawan menekel rekan tim yang tengah menggiring bola.

- ***Mengoper (Passing)***

Passing merupakan salah satu keterampilan untuk mengoper bola kepada rekan satu tim atau striker untuk mencetak gol. Pemain dapat mengembangkan teknik dasar sepak bola ini dengan berlatih bersama pemain lain untuk bertukar umpan bola.

- ***Menggiring (Dribbling)***

Keterampilan yang paling efisien dan dasar untuk sepak bola adalah menggiring bola dan menjaganya tetap dalam penguasaan. Berlari dengan bola tidak sesederhana yang diperkirakan karena membutuhkan kontrol, keseimbangan, dan koordinasi yang baik.

- ***menembak bola (Shooting)***

Menembak bola merupakan teknik yang penting dikuasai pada jenis olahraga favorit ini. Latihan menembak dilakukan dengan mengarahkan bola sebisa mungkin masuk ke dalam gawang. Cara ini tentunya meningkatkan keakuratan pemain dalam membidik bola.

- ***Tekel atau sapuan bola (Tackling)***

Untuk mendapatkan bola dan menghasilkan skor melalui gol, pemain harus melakukan banyak taktik di lapangan. Salah satunya adalah kemampuan tackling untuk merebut bola dari pemain lawan.

- ***Menyundul (Heading)***

Teknik heading atau menyundul bola diperlukan saat bola berada pada jangkauan yang tinggi. Heading penting dalam sepak bola karena ini membantu pemain mencetak gol atau membebaskan bola saat situasi

bertahan dari pemain lawan.

- ***Juggling***

Teknik dasar sepak bola berikutnya adalah teknik juggling bola. Teknik ini digunakan untuk untuk mengontrol bola dan sebagai taktik menipu lawan saat di lapangan.

### **Latihan Kekuatan Fisik**

- **Angkat beban**

Latihan angkat beban (deadlift) berguna untuk melatih kekuatan tubuh bagian atas dan belakang.

- ***Bench press***

Untuk memblokir lawan secara efisien, pemain memerlukan kekuatan dada dan bahu. Inilah gunanya latihan bench press untuk pemain sepak bola. Bench press akan membantu memperkuat otot-otot inti di area dada dan bahu.

- ***Lunge***

Berdirilah dengan dua kaki dibuka selebar pinggul. Untuk menambah beban, pemain bisa menggenggam dumbbell dengan berat kira-kira 2,5 – 6 kilogram pada kedua tangan.

- ***Barbell squat***

Untuk melatih kekuatan otot-otot bagian tubuh bawah, pemain bisa mencoba barbell squat. Selain itu, latihan fisik ini juga baik untuk melenturkan pinggul dan kebugaran tubuh pemain sepak bola.

- ***Box jump***

Latihan box jump mampu meningkatkan kekuatan otot-otot bagian tubuh atas dan bawah. Pemain juga bisa melatih teknik lompatan agar lebih sempurna.

- **Latihan fartlek**

Untuk melatih akselerasi dan stamina pemain saat berlari di lapangan, pemain bisa melakukan latihan fartlek atau latihan interval.

## **2. Gaya Kepelatihan**

### **a. Melatih Pemain**

**Kemahiran Mengendalikan Bola dan Mengoper:** Kemampuan seorang pemain bergantung pada bagaimana dia menguasai bola dengan baik dan mampu melakukan passing dengan tepat. Kualitas dan akurasi arah bola saat disentuh pertama kali memiliki signifikansi yang sangat besar.

**Ketajaman dan Kewaspadaan:** Ingatkan mereka untuk selalu menjaga kepala tegak dan pandangan mata tetap waspada mengamati seluruh area lapangan. Ketajaman dan kewaspadaan memiliki peran penting dalam suatu pertandingan.

**Kecepatan dan Reaksi:** Setiap latihan menggabungkan kecepatan dalam menangkap, kemampuan pengambilan keputusan, serta ketrampilan dalam merespons dengan teliti. Meningkatkan kemampuan individu dalam hal kecepatan akan berdampak pada peningkatan kecepatan tim secara keseluruhan.

#### **b. Melatih Tim**

**Jarak dan Gerakan:** Membentuk ruang dengan maksud mendapatkan bola serta memberikan opsi untuk umpan kepada rekan setim yang tengah mengendalikan bola memiliki kepentingan yang besar. Ini merujuk pada cara mengajarkan pemain bagaimana melakoni pergerakan pada waktu yang tepat.

**Serangan dan Pertahanan:** Semua anggota tim berperan dalam serangan dan pertahanan. Berikan aturan yang terperinci dan jelaskan langkah-langkah yang dibutuhkan oleh para pemain, baik secara individual maupun sebagai sebuah tim.

**Kecepatan dalam Permainan:** Sasaran utama tim adalah bermain dengan intensitas tinggi. Meminimalisir ruang dan jumlah kontak bola dapat meningkatkan kecepatan permainan.

### **2.1.5 TINJAUAN KLUB SEPAKBOLA DUNIA**

#### **A. Klub Sepakbola**

Berdasarkan data yang dirilis oleh *Five Thirty Eight*, pada tanggal 28 April 2023, Manchester City dinobatkan sebagai tim sepak bola terbaik di dunia. Tim ini berbasis di Manchester, Inggris, dan meraih skor 92,5 dalam *Soccer Power Index* (SPI). SPI mengukur performa tim dengan menganalisis tiga faktor: jumlah gol yang dicetak, gol yang seharusnya tercipta berdasarkan tendangan, dan gol yang diharapkan dari berbagai situasi permainan.

1. Manchester City: 92,5 poin
2. Bayern Munich: 88,7 poin
3. Real Madrid: 86,9 poin
4. Barcelona: 86,4 poin
5. Liverpool: 84 poin
6. SSC Napoli: 83,1 poin
7. Newcastle: 82,7 poin
8. Arsenal: 82,5 poin
9. Atletico Madrid: 81,8 poin
10. Brighton Hove Albion: 81 poin

## **B. Identitas Klub Singa**

- **Chelsea FC**



Gambar 2. 13 Logo Chelsea FC

Sumber: Google.com

Klub sepak bola ini mengadopsi gambar singa sebagai simbolnya. Singa tersebut digambarkan dalam posisi berdiri dengan warna biru, memegang tongkat, mengandung makna kekuatan serta tekad untuk selalu meraih kemenangan. Simbol ini merujuk pada kedudukan bangsawan Cadogan dan berasal dari Lambang Earl Cadogan.

- **Ason Vila**



Gambar 2. 14 Logo Aston Vila

Sumber: footyheadlines.com diakses 25 Agustus 2023

Meskipun Chelsea dan Aston Villa sama-sama memilih singa sebagai lambang klub sepak bola mereka, namun desain logo keduanya memiliki perbedaan yang mencolok. Logo Aston Villa memiliki detail lebih banyak, termasuk cakar-cakar yang terlihat jelas menonjol.

- **The Three Lions**



Gambar 2. 15 Gambar Logo The Three Lion

Sumber: footyheadlines.com diakses 25 Agustus 2023

Timnas Inggris diberi julukan The Three Lions karena simbol ikonik yang mereka pakai, yang menampilkan tiga ekor singa. Simbol ini merupakan lambang resmi FA (Asosiasi Sepak Bola Inggris), yang didirikan pada tahun 1863. Asal-usul julukan ini melibatkan sejarah yang menghubungkan Inggris dengan gambaran tiga singa. Pada suatu masa di medan perang pada abad ke-12, pasukan Inggris membawa bendera yang menampilkan tiga singa berwarna emas di latar belakang merah, sebagai cara untuk membangkitkan semangat mereka dalam pertempuran. Akhirnya, simbol tiga singa di lambang



Inggris memiliki akar dari keluarga kerajaan yang memakai singa sebagai simbol mereka.

## C. Fasilitas Pelatihan Klub

### 1. Arsenal - London Colney



Gambar 2. 16 Gambar fasilitas Arsenal  
Sumber: [footyheadlines.com](http://footyheadlines.com) diakses 25 Agustus 2023

Terdapat sekitar sepuluh lapangan yang tersedia di London Colney. Seluruh lapangan dilengkapi dengan sistem drainase di bawah tanah serta otomatisasi penyiraman rumput. Bahkan, lapangan-lapangan ini memiliki sistem pemanas di bawah permukaan. Setiap lapangan diusahakan memiliki kualitas yang sebanding dengan lapangan di Emirates Stadium. Kompleks London Colney memiliki sepuluh lapangan dengan peran yang beragam. Enam di antaranya berfungsi sebagai lapangan utama yang secara rutin dipakai oleh skuad inti. Selanjutnya, terdapat tiga lapangan cadangan yang biasanya dimanfaatkan oleh tim muda Arsenal. Ada pula satu lapangan khusus untuk pertandingan persahabatan tim utama atau pertandingan U-18. Selain itu, fasilitas kompleks ini mencakup area rehabilitasi, ruang fisioterapi, kolam pemulihan, serta fasilitas hidroterapi. Tersedia pula tambahan fasilitas seperti ruang sauna, pusat kebugaran, restoran bagi staf dan pemain, kantor, ruang pertemuan, area wawancara, dan bahkan lapangan basket.

### 2. Real Madrid - Ciudad Real Madrid



Gambar 2. 17 Interior Real Madrid

Sumber: [www.realmadrid.com](http://www.realmadrid.com)/diakses 25 Agustus 2023

Fasilitas internal bagi para pemain mencakup tempat parkir khusus untuk mobil pribadi mereka. Di lokasi ini juga berlokasi kantor manajer dan pelatih tim utama, serta ruang di mana para pemain memiliki segala fasilitas yang dibutuhkan untuk pekerjaan mereka. Dari sini, para pemain memasuki pusat medis yang diakui sebagai salah satu yang terbaik di dunia. Lantai dasar menyediakan ruang fisioterapi luas dan fasilitas area hidroterapi yang mengagumkan, termasuk empat kolam renang dan dua kamar mandi kecil dengan air panas dan dingin, serta sauna dan pemandian Turki. Di lantai atas, terdapat area VIP bagi para pemain, serta ruang seluas sekitar 2.000 m<sup>2</sup> yang disediakan untuk media. Ruang ganti tim memenuhi standar tertinggi, dengan akses langsung menuju gym spektakuler yang merupakan struktur tunggal terbesar di kota, dan terhubung dengan lapangan pelatihan. Area hangat dengan rumput alami dan tiga lapangan pelatihan menggunakan rumput yang sama dengan yang digunakan di Bernabeu, serta memiliki tribun sendiri.

### 3. Manchester United- Aon Training Complex



Gambar 2. 18 Gambar TC Aon Training Complex

Sumber: <https://bola.okezone.com/> diakses 25 Agustus 2023

Sejumlah fasilitas yang umumnya terdapat di Aon Training Complex meliputi:

- Lapangan Latihan: Kompleks ini memiliki beberapa lapangan latihan berkualitas tinggi yang dilapisi rumput alami atau buatan untuk melatih keterampilan dan strategi.
- Gedung Latihan: Bangunan ini dilengkapi fasilitas latihan dalam ruangan seperti pusat kebugaran, area kesehatan, serta ruang untuk latihan fisik dan pemulihan.
- Ruang Ganti: Ruang ganti modern dengan fasilitas lengkap untuk para pemain dan staf, termasuk area perawatan medis.
- Area Pertemuan dan Analisis: Tempat untuk menganalisis strategi, melakukan pertemuan tim, dan sesi tontonan video yang membantu pemain dan pelatih memahami serta meningkatkan permainan.
- Fasilitas Kedokteran: Ruangan perawatan medis dilengkapi peralatan dan tim medis guna merawat cedera dan menjaga kondisi fisik para pemain.
- Ruang Makan dan Dapur: Fasilitas ini digunakan untuk menyediakan makanan dan minuman yang sesuai dengan kebutuhan gizi para pemain.
- Akomodasi: Beberapa pusat pelatihan menyediakan akomodasi bagi pemain muda yang berasal dari luar daerah.
- Fasilitas Rekreasi: Tidak sedikit pusat pelatihan yang juga memiliki fasilitas rekreasi, seperti kolam renang, area hiburan, atau ruang rekreasi lainnya.

### **2.1.6 TINJAUAN UMUM SEPAK BOLA**

FIFA (*Fédération Internationale de Football Association*) sebagai organisasi global yang mengawasi olahraga sepak bola, mengategorikan sepak bola ke dalam tiga divisi utama, yaitu:

- 1. Sepak bola :** merupakan olahraga dimana dua tim yang terdiri dari sebelas pemain masing-masingnya bertanding di atas lapangan berumput atau turf dengan ukuran lapangan antara 90 hingga 120 meter panjang dan 45 hingga 90 meter lebar.

**2. Futsal** : adalah varian permainan sepak bola yang dimainkan pada lapangan non-rumput dengan ukuran lapangan berkisar antara 25 hingga 43 meter panjang dan 15 hingga 25 meter lebar. Setiap tim terdiri dari lima pemain, termasuk seorang kiper.

**3. Sepak bola** : pantai merupakan variasi permainan sepak bola yang dimainkan di atas lapangan berpasir dengan ukuran lapangan sekitar 35 hingga 30 meter panjang dan 26 hingga 28 meter lebar. Tiap tim terdiri dari lima pemain, termasuk seorang kiper.

#### **a. Pengertian Sepak Bola**

Sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim berbeda dengan sebelas pemain di lapangan. Setiap tim berusaha untuk menang dan mengenai gawang lawan. (Ahmad,2022)

Menurut FIFA (Federation Internationale de Football Association) bahwa sepak bola adalah permainan dimana sepak bola dimainkan oleh sebelas pemain dalam satu tim dan dimainkan di atas rumput atau lapangan rumput dengan panjang 90-120 meter dan lebar 45-90 meter.

#### **b. Sejarah Sepak bola di Indonesia**

Asal-usul sepak bola di Indonesia dapat ditelusuri kembali ke masa penjajahan oleh Hindia Belanda, yaitu pada tahun 1914. Pada awal perkembangan sepak bola sendiri, Belanda memainkannya hanya di lingkungan terdekatnya, misalnya di kota-kota besar. Seiring berjalannya waktu, permainan sepak bola tidak lagi terbatas pada lingkungan Belanda saja. Melainkan, para pelajar Indonesia telah mulai aktif bermain sepak bola di kota-kota besar. Tidak hanya itu, olahraga ini dengan cepat menyebar ke berbagai wilayah di seluruh nusantara.. (M. Hardi,2022)

Pada akhir 1920-an, pertandingan sepak bola sering diselenggarakan untuk memeriahkan pekan raya tersebut. Permainan ini dimainkan pada sore hari. Selain dikenalnya sepak bola pada tahun itu, negara-negara Eropa, termasuk Belanda, telah memperkenalkan juga olahraga lain selain sepak bola, seperti bisbol, bola tangan, renang, tenis, dan hoki. Namun, semua cabang olahraga tersebut sangatlah terbatas pada

kalangan Eropa, Belanda, dan Indonesia. Oleh karena itu, sepak bola paling digemari karena tidak membutuhkan tempat khusus dan penduduk asli bisa memainkannya.

Persatuan sepak bola resmi pertama kali didirikan di Indonesia saat masa penjajahan Belanda, yang dikenal sebagai *Nederland Indische Voetbal Bond (NIVB)*. Dengan sesuai dengan namanya, organisasi sepak bola ini didirikan oleh pihak Belanda. Selanjutnya, antara tahun 1920 hingga 1930, masyarakat Indonesia mulai membentuk kelompok-kelompok sepak bola dengan menggunakan istilah-istilah dalam bahasa Belanda, awalnya dimulai dengan *Vorstenlandsche Voetbal Bond (VVB)* yang sekarang dikenal sebagai *Persis Solo*, dan *Bandoengsche Indonesische Voetbalbond (BIVB)* yang sekarang dikenal sebagai *Persib Bandung*.

### c. Perkembangan PSSI

Mendirikan Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (disingkat PSSI) mencerminkan titik permulaan dalam sejarah sepak bola Indonesia. PSSI dibentuk pada tanggal 19 April 1930 di Yogyakarta. Dalam bukunya yang berjudul "*Ainst Dutch Colonialism with National Football*", Soerati Sosrosoegondo mencatat bahwa PSSI didirikan dengan tujuan melawan diskriminasi terhadap NIVB. Menurut penjelasan Soeratin dalam karyanya, PSSI mengorganisir kompetisi sepak bola pada tahun 1931. Pada waktu itu, kompetisi yang dikelola oleh PSSI dinamakan *Studenwerk I*, dan diikuti oleh tujuh klub bumiputera. (M. Hardi,2022)

Selain itu, lomba pertama digelar di lapangan Keraton Solo. Setelah sukses menyelenggarakan kompetisi pertamanya, PSSI rutin menyelenggarakan kompetisi di beberapa kota besar di Indonesia setiap tahunnya. Namun, penyelenggaraan kompetisi seringkali terhalang oleh berbagai aksi militer, seperti pembatasan wilayah agresi militer Belanda setelah merdeka dari Jepang.

Setelah kemerdekaan Indonesia, pada tahun 1951, PSSI secara resmi mengadakan turnamen yang disebut *Kejuaraan Nasional (Kejurnas)*

PSSI. Kompetisi paling bersejarah di Indonesia ini telah mengalami berbagai perubahan nama dari awalnya Divisi Utama Persatuan, lalu menjadi Galatama, kemudian berubah menjadi Liga Indonesia, dan akhirnya menjadi kompetisi yang dikenal saat ini sebagai Liga 1.

Saat ini, PSSI telah mengalami pertumbuhan signifikan dengan mengadakan beragam kompetisi baru dan berbagai pertandingan di bawahnya. Semua langkah ini diambil untuk memunculkan kembali pemain berkualitas di semua tingkatan usia, tanpa memandang usia mereka, baik itu dalam timnas putra maupun timnas putri. Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang sangat diminati di Indonesia. Dengan semangat para penontonnya, sepak bola di Indonesia bukan sekadar permainan atau olahraga, tetapi juga telah menjadi bagian dari identitas dan kebanggaan bangsa serta negara Indonesia.

#### d. **Macam macam Liga**

Sistem liga sepak bola di Indonesia merujuk pada serangkaian struktur turnamen sepak bola untuk klub-klub di Indonesia. Pada tahun 1994, terbentuk Liga Indonesia sebagai hasil penggabungan dua kompetisi terkemuka di Indonesia, yakni Perserikatan (tingkat amatir) dan Galatama (tingkat semi-profesional). Liga Indonesia, yang dikelola oleh Persatuan Sepak Bola Nasional Indonesia (PSSI), menghadirkan kompetisi antar klub sepak bola.

Piramida Liga Indonesia terdiri dari lima tingkat kompetisi. Dua tingkat teratas dalam hierarki ini adalah kompetisi profesional dan semi-profesional, sementara tingkat lainnya adalah kompetisi tingkat amatir. Pada tahun 1979-80, liga semi-profesional Galatama didirikan, awalnya hanya terdiri dari satu tingkat kompetisi (meskipun pada tahun 1983 dan 1990 terbagi menjadi dua divisi). Sejak tahun 1979, Galatama dan Perserikatan beroperasi secara terpisah dengan sistem liga masing-masing.

**Tabel 2. 1** Jenis liga.Divisi

Tingkat	Liga/Divisi	
1	<b>Perserikatan</b>	<b>Galatama</b>
2	<b>Perserikatan Divisi Satu</b> <i>(sejak tahun 1978)</i>	<b>Galatama Divisi Satu</b> <i>(hanya dimainkan pada tahun 1980, 1983 dan 1990)</i>
3	<b>Perserikatan Divisi Dua</b> <i>(sejak tahun 1987)</i>	

Sumber: ensiklopedia dunia

Pada tahun 1994, PSSI menyatukan kedua kompetisi ke dalam format kompetisi baru yang disebut Liga Indonesia. Semua tim dari liga-liga tingkat atas yang ada digabungkan dalam Liga Indonesia Divisi Utama, yang menjadi format baru untuk liga tingkat atas nasional. Karena Galatama tidak memiliki struktur liga yang lebih rendah, divisi-divisi lebih rendah dari Liga Indonesia Divisi Utama diisi dengan tim-tim dari tingkat yang sama di Perserikatan.

Kemudian pada tahun 2008, PSSI mengenalkan Liga Super Indonesia (ISL) sebagai tingkat tertinggi dari sistem liga yang baru. Akibatnya, Divisi Utama pun diturunkan ke tingkat kedua bersama dengan divisi-divisi yang berada di bawahnya. Liga baru ini diciptakan dengan tujuan mengenalkan sistem sepak bola profesional penuh di Indonesia.

**Tabel 2. 2** Tabel Divisi Liga Indonesia

Tingkat	Liga/Divisi
1	<b>Liga Indonesia Divisi Utama</b>
2	<b>Liga Indonesia Divisi Satu</b>
3	<b>Liga Indonesia Divisi Dua</b>
4	<b>Liga Indonesia Divisi Tiga</b> <i>(sejak tahun 2005)</i>

Sumber: ensiklopedia dunia

Sesuai dengan kompetisi liga ini, tim-tim U-21 dari setiap klub peserta dalam ISL bersaing dalam ajang Liga Super Indonesia U-21.

**Tabel 2. 3** Tabel Divisi Liga Super Indonesia

Tingkat	Liga/Divisi
1	Liga Super Indonesia
2	Liga Indonesia Divisi Utama
3	Liga Indonesia Divisi Satu
4	Liga Indonesia Divisi Dua
5	Liga Indonesia Divisi Tiga

Sumber: ensiklopedia dunia

Pada tahun 2011, PSSI melakukan pergantian dari Liga Super Indonesia (ISL) ke Liga Prima Indonesia (IPL).

**Tabel 2. 4** Tabel Divisi Liga Prima Indonesia

Tingkat	Liga/Divisi
1	Liga Prima Indonesia
2	Liga Indonesia Divisi Utama
3	Liga Indonesia Divisi Satu
4	Liga Indonesia Divisi Dua
5	Liga Indonesia Divisi Tiga

Sumber: ensiklopedia dunia

Usai pertemuan istimewa PSSI pada tanggal 17 Maret 2013, Liga Prima Indonesia serta Liga Super Indonesia ditempatkan di bawah pengawasan PSSI sebelum kemudian dipadukan pada tahun 2014 menjadi Indonesia Super League. Sebelum tahap tersebut, kedua liga tersebut berjalan secara terpisah.

**Tabel 2. 5** Tabel Divisi Liga super League

Tingkat	Liga/Divisi
1	Liga Super Indonesia      Liga Prima Indonesia
2	Liga Indonesia Divisi Utama
3	Liga Indonesia Divisi Satu
4	Liga Indonesia Divisi Dua
5	Liga Indonesia Divisi Tiga

Sumber: ensiklopedia dunia

Pada tanggal 17 April 2015, Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) menerapkan tindakan terhadap PSSI dengan mengeluarkan



SK Pembekuan No. 01307 Tahun 2015. Dampak dari keputusan ini adalah penghentian seluruh kegiatan PSSI, termasuk berhenti secara mendadak Liga Super Indonesia (ISL) yang saat itu tengah berlangsung. Hasil dari tindakan pembekuan tersebut menyebabkan FIFA akhirnya memberikan sanksi kepada Indonesia pada 30 Mei 2015, karena dianggap bahwa pemerintah Indonesia telah melakukan campur tangan dalam urusan PSSI. Konsekuensi dari sanksi ini adalah larangan bagi Indonesia untuk berpartisipasi dalam kompetisi sepak bola internasional, kecuali pada SEA Games 2015 di Singapura di mana Timnas Indonesia U-23 masih diperbolehkan ikut serta.

Pada 13 Mei 2016, FIFA akhirnya mencabut sanksi yang sebelumnya dikenakan pada Indonesia setelah menerima laporan bahwa Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora) telah mencabut surat pembekuan aktivitas terhadap PSSI. Pada tahun 2017, kompetisi sepak bola profesional paling prestisius di Indonesia, yang sebelumnya dikenal sebagai Liga Super Indonesia (ISL), mengubah namanya menjadi Liga 1 di bawah kepemimpinan ketua PSSI yang baru, yaitu Edy Rahmayadi. Di bawah ini adalah struktur terbaru dari Liga Indonesia.

Tabel 2. 6 Tabel Struktur Liga Indonesia

Tingkat	Liga/Divisi		
1	<p>Liga 1 (BRI Liga 1) 18 klub</p>		
2	<p>Liga 2 60 klub</p>		
	<p>Grup 1-5 8 klub</p>	<p>Grup 6-7 7 klub</p>	<p>Grup 8 6 klub</p>
3	<p>Liga 3</p>		

Sumber: ensiklopedia dunia

### **Sistem saat ini**

Berikut merupakan struktur Liga Indonesia saat ini (mulai musim 2022–23):

Tabel 2. 7 Struktur Liga Saat Ini

Tingkat	Liga/Divisi		
1	<p><b>Liga 1</b> 18 klub</p>		
2	<p><b>Liga 2</b> 28 klub</p>		
	<p>Wilayah Barat 9 klub</p>	<p>Wilayah Tengah 10 klub</p>	<p>Wilayah Timur 9 klub</p>
3	<p><b>Liga 3</b> 34 klub dari kompetisi Asprov + 64 tim dari zona nasional dalam 8 grup</p>		

#### e. Tujuan Sepak Bola

Menurut Nugroho (2021), tujuan dari pemain sepakbola tentunya akan menjadi acuan bagi pemain untuk melakukan permainan, tujuan tersebut antara lain:

- Mencetak Gol

Permainan sepak bola tentu memiliki tujuan. Tujuan tersebut mencetak gol sebanyak banyaknya ke arah gawang lawan. Setiap tim pemain akan mengupayakan meraih poin atau skor sebanyak banyaknya agar dapat memenangkan pertandingan.

- Mengasah Kecerdasan Otak

Tujuan lain dari permainan sepak bola adalah untuk mengasah kecerdasan otak. Beberapa orang berpikir bahwa bermain bola hanya menggunakan permainan fisik saja, namun tidaklah demikian

Pada pertandingan sepak bola setiap regu atau tim melakukan strateginya masing masing dalam permainan. Oleh karena itu, para pemain maupun pelatih diwajibkan memiliki strategi dan pemikiran yang cerdas agar mampu memenangkan permainan dan menaklukkan lawan main

- Menjaga Kesehatan Tubuh

Kemudian tujuan lain yang lebih penting dari permainan sepak bola adalah menjaga kesehatan tubuh. Bukan hanya permainan sepak bola saja yang dapat menjaga kesehatan tubuh, akan tetapi tetapi semua permainan atau cabang olahraga pastinya memiliki tujuannya masing masing yang masih menyangkut Kesehatan tubuh.

- **Meraih Prestasi**

Lalu tujuan lain antara lain mendapatkan prestasi sebanyak banyaknya. Para pemain yang bergabung ke dalam klub sepak bola tentunya punya keinginan dan tekad yang kuat serta optimis dalam meraih pencapaian

Ketika telah menjadi pemain bola dan memiliki klub masing masing, tentunya pemain berusaha sekuat tenaga dan pikiran demi meraih prestasi sebanyak mungkin. Tentunya prestasi ini patut membanggakan nama keluarga, pribadi, negara sendiri.

**f. Perlengkapan Permainan**

Bola sepak yang digunakan memiliki bentuk bulat dan terbuat dari bahan kulit atau alternatif lain yang telah mendapat persetujuan. Ukuran resmi bola sepak FIFA adalah dengan diameter antara 68 hingga 70 sentimeter dan berat berkisar antara 410 hingga 450 gram. Perlengkapan yang diperlukan dalam permainan sepakbola, kecuali bagi kiper, mencakup kaos atau pakaian olahraga, celana pendek, kaus kaki, pelindung tulang kering, dan sepatu khusus bola. Kiper mengenakan pakaian olahraga dan celana pendek dengan lapisan warna yang berbeda untuk membedakan dirinya dari pemain lain dan wasit. Adapun pemain tidak diizinkan menggunakan aksesoris seperti jam tangan, kalung, atau jenis perhiasan lainnya yang dapat membahayakan pemain lainnya (Luxbacher, 2008: 3).

**g. Jenis jenis dan Sejarah Bola**

Pada permulaannya, bola sepak tidak menampilkan kombinasi warna hitam dan putih seperti yang terlihat sekarang. Secara umum, bola tersebut memiliki nuansa coklat karena terbentuk dari bahan kulit. Meski begitu, melalui proses pemutihan atau bleaching, materi bola sepak menjalani transformasi. Setelah itu, Adidas memperkenalkan elemen warna hitam pada susunan pola pentagon. Mengapa hal ini dilakukan? Hal ini dimaksudkan agar lebih memudahkan dalam turnamen yang

dihadirkan dalam tayangan televisi. Kala itu, televisi masih menggunakan teknologi hitam putih.

Namun, rupanya desain ini memiliki keuntungan tambahan yang berarti. Para pemain sepak bola merasakan bantuan lebih dalam meletakkan kaki mereka, memungkinkan mereka mengendalikan tendangan sesuai keinginan dengan lebih baik. Dampaknya, akurasi meningkat! Jadi, terbukti bahwa kombinasi warna hitam dan putih pada bola sepak memiliki tujuan yang menguntungkan. Meskipun saat ini terdapat banyak variasi warna pada bola sepak, yang klasik tetap mempertahankan penampilan hitam dan putih.



Gambar 2. 19 Evolusi Bola Sepak Bola

Sumber: <https://www.skor.id/> diakses 8 agustus 2023

Dahulu, bola sepak dibuat dengan kulit yang dijahit bersama menggunakan tali. Tetapi, dalam bentuknya yang lebih modern, bola sepak terbuat dari kulit sintetis dan dijahit bersama dalam sebuah desain yang dikenal sebagai Buckyball atau Buckminster Ball. Desain ini dikembangkan oleh Richard Buckminster Fuller dari Amerika, dengan maksud untuk efisiensi dalam penggunaan bahan dalam pembuatan bola sepak. Konsep desain ini melibatkan penggabungan pola segi lima (heksagon) dan segi enam (pentagon) untuk membentuk struktur bola. Struktur bola sepak ini memiliki total 20 segi lima dan 12 segi enam yang dijahit dan diatur sedemikian rupa hingga membentuk bentuk bola yang

bulat. Oleh karena itu, penerapan pola segi lima dan segi enam ini menjadi sangat simpel dalam pembuatan bola sepak modern.

Ada berbagai macam bola sepak yang tersedia dengan perbedaan ditentukan oleh tujuan penggunaannya diantaranya adalah:

- *Premium match soccer balls*



Gambar 2. 20 Bola Premium Match Soccer Balls

Sumber: <https://www.sfidnfits.com/> diakses 8 agustus 2023)

Bola sepak kelas premium yang telah mendapatkan persetujuan dari FIFA menandakan bahwa bola tersebut telah memenuhi standar tertinggi yang dapat dicapai oleh bola sepak, termasuk dalam hal menjaga bentuknya, menjaga tekanan udara, memberikan penerbangan yang akurat dan konsisten, serta mencegah penyerapan air. Dikarenakan intensitas penggunaannya, jenis bola ini memiliki setidaknya lima lapisan dan menggunakan bahan bermutu tinggi.

- *Training match balls*



Gambar 2. 21 Training match balls

Sumber: <https://www.sfidnfits.com/> diakses 8 agustus 2023)

*Training match balls* merupakan opsi dengan harga lebih ekonomis dan ketahanan yang lebih tinggi dibandingkan dengan bola sepak kelas premium, karena didesain untuk kegunaan yang berkelanjutan dalam jangka waktu yang lebih lama.

- *Turf soccer balls*



Gambar 2. 22 Gambar Turf soccer balls

Sumber: <https://www.sfidnfits.com/> diakses 8 agustus 2023)

Turf soccer balls Menyediakan pengalaman bermain optimal di lapangan buatan dengan bola yang bergerak lebih cepat di atas permukaan rumput dan memiliki pantulan yang lebih mulus.

- *Indoor soccer balls atau futsal balls*



Gambar 2. 23 Gambar Indoor soccer balls atau futsal balls

Sumber: <https://www.sfidnfits.com/> diakses 8 agustus 2023)

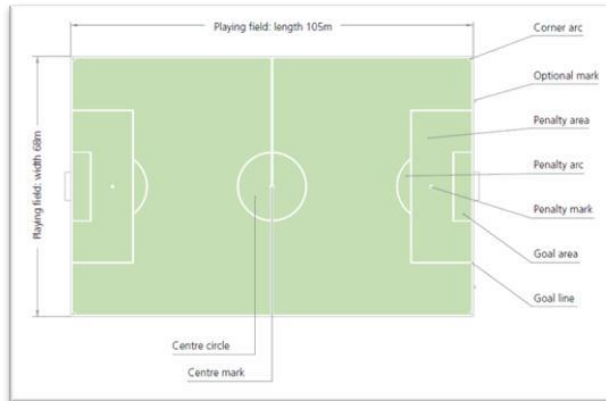
Sesuai dengan namanya, ada beragam jenis bola sepak yang dipakai untuk bermain sepak bola di dalam ruangan. Yang menarik adalah bahwa lapisan pada bola jenis ini berbeda dari bahan yang digunakan pada bola sepak jenis lainnya.

#### **h. Standar Lapangan Sepak Bola FIFA**

FIFA memiliki pedoman terkait ukuran lapangan dan fasilitas pendukungnya seperti bangku pemain, ruang ganti, area pemanasan pemain, dan fasilitas lainnya. Sesuai dengan informasi yang terdapat dalam buku panduan FIFA yang berjudul "FIFA *Football Stadiums*," terdapat standar yang harus dipatuhi dalam hal ukuran lapangan dan fasilitas pendukung dalam stadion sepak bola.

#### **Rekomendasi Dimensi Lapangan**

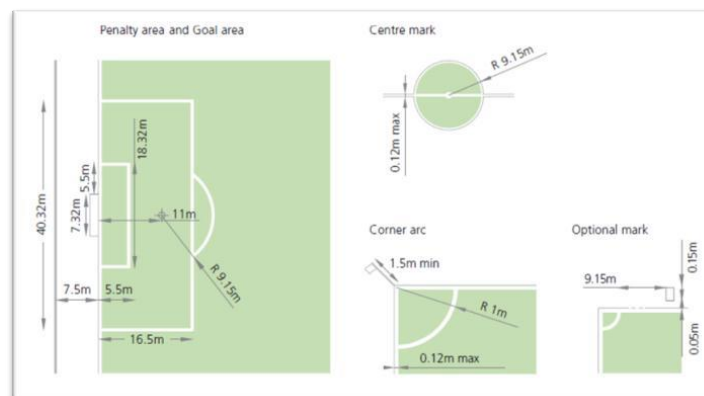
Sebuah lapangan sepak bola standar memuat berbagai zona khusus di dalamnya. Zona-zona ini memiliki hubungan yang penting dengan regulasi yang berlaku dalam permainan sepak bola.



Gambar 2. 24 Pembagian zona lapangan

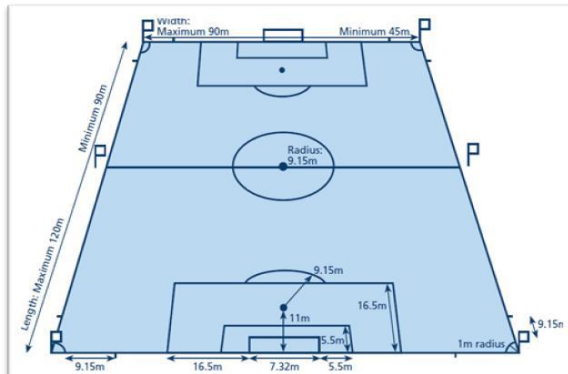
Sumber: *FIFA Football Stadiums*

Ukuran panjang lapangan sepak bola bervariasi antara 90 m hingga 120 m, sementara ukuran lebar lapangan berkisar dari 45 m hingga 90 m. FIFA tidak menetapkan dimensi lapangan secara pasti karena ukuran tersebut dipengaruhi oleh preferensi gaya bermain yang diadopsi oleh pemilik lapangan. Rincian lengkap mengenai ukuran standar lapangan sepak bola dapat ditemukan di bawah ini.



Gambar 2. 25 **Detail ukuran lapangan**

Sumber: *FIFA Laws of The Game*.



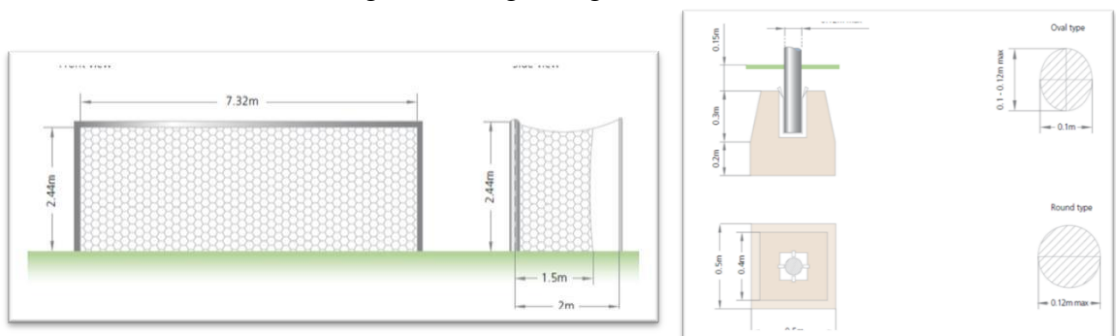
Gambar 2. 26 Detail ukuran zona lapangan

Sumber: *FIFA Football Stadiums*

**i. Dimensi Gawang**

Pada lapangan sepak bola, gawang menjadi salah satu bagian pokok yang penting. Dalam panduan Regulasi Stadion PSSI 2021, Gawang harus terbuat dari aluminium atau sejenisnya dan berbentuk bulat, elips, kotak atau persegi panjang dan tidak membahayakan bagi pemain dan sesuai dengan Pasal 1 *Laws of The Game 2020/2021* dengan ketentuan sebagai berikut:

- Jarak antara tiang bagian dalam 7,32 m;
- Jarak antara tepi bawah palang dan tanah 2,44 m;
- Tiang dan palang harus berwarna putih dan mempunyai diameter/lebar yang sama, tidak kurang/ lebih dari 12 cm;
- Gawang harus tertanam kokoh ke dalam tanah.
- Tiang penyangga dibelakang gawang harus berwarna gelap (tidak boleh sama dengan warna gawang)



Gambar 2. 27 Dimensi gawang

Sumber: *FIFA Football Stadiums*



Dalam pemasangan gawang, salah satu yang menjadi perhatian adalah keamanan. Oleh karena itu, gawang menggunakan material logam dengan permukaan halus atau kayu. Selain itu ukuran diameter tiang maupun mistar gawang harus memenuhi standar agar tidak membahayakan pemain.

#### **j. Rumput Lapangan**

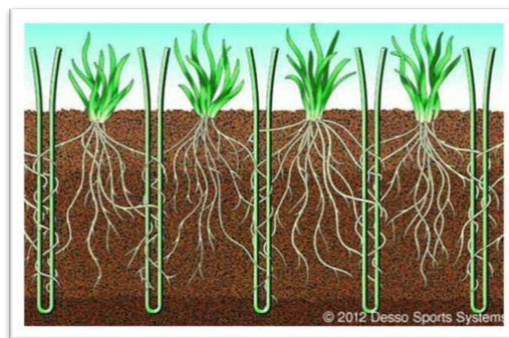
Rumput penutup lapangan harus melapisi seluruh permukaan lapangan. FIFA menetapkan bahwa rumput juga harus menutupi area radius 5 m dari lapangan.



Gambar 2. 28 Rumput lapangan

Sumber: Azmy (2018), <https://tirto.id/rekomendasi-jenis-rumput-untuk-venue-piala-dunia-u-20-elFd>  
Diakses pada tanggal 18 Juni 2023

Pada situasi khusus, ada kemungkinan menggantikan rumput lapangan dengan turf atau rumput sintetis. Turf adalah jenis rumput yang terbuat dari kombinasi rumput alami dan sintetis. Penggunaan turf sudah umum di stadion-stadion di Eropa. Sementara itu, rumput sintetis hanya diterapkan di wilayah dengan kondisi cuaca ekstrem, dan penggunaan rumput sintetis banyak ditemukan di Rusia.



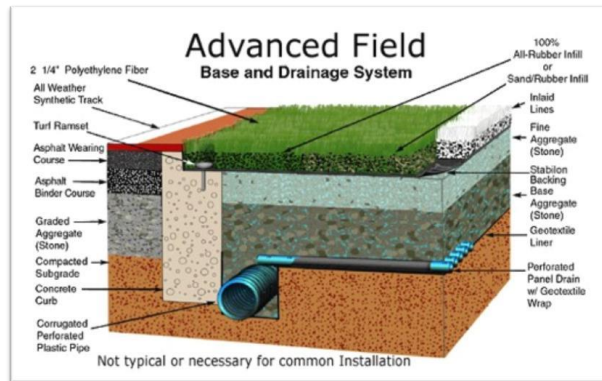
29

pemasangan rumput

Sumber: [www.dessosports.com](http://www.dessosports.com)

Gambar 2.  
Teknologi

Drainase merupakan elemen krusial dalam suatu lapangan. Sistem drainase yang efektif menjaga kualitas lapangan agar tetap optimal saat kondisi cuaca buruk, seperti ketika terjadi hujan deras. Di bawah ini dijelaskan susunan lapisan untuk menciptakan sistem drainase yang berkualitas.

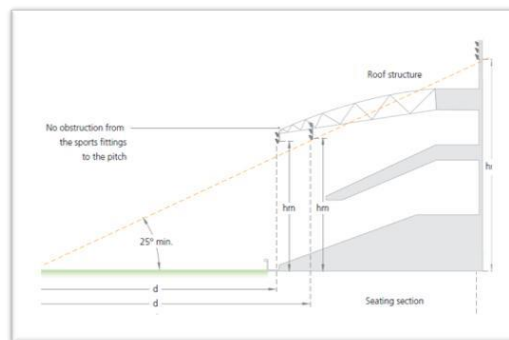


Gambar 2. 30 Sistem drainase lapangan

Sumber: ivyannoproject.wordpress.com

### k. Fasilitas Penerangan

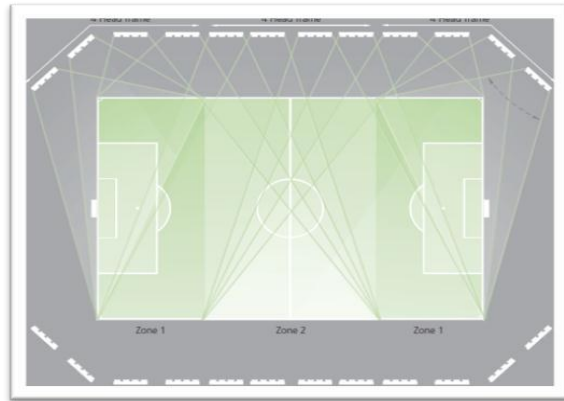
Pencahayaan lapangan telah menjadi komponen yang sangat penting dalam era sepak bola modern saat ini agar pertandingan sepak bola dapat dilaksanakan saat malam hari. Untuk lapangan standar yang memenuhi syarat untuk pertandingan internasional, pihak FIFA telah menetapkan tingkat pencahayaan minimal sebesar 1200 lux pada setiap bagian lapangan. Untuk mencapai hasil yang optimal, tinggi pemasangan lampu (hm) dapat dihitung dengan cara mengurangi jarak antar lampu (d) dengan nilai dari tangen  $25^0$ . Oleh karena itu, rumus yang dapat digunakan adalah  $hm = d - \tan 25^0$



Gambar 2. 31 Sudut pemasangan lampu

Sumber: *FIFA Football Stadiums*

Agar mengurangi dampak bayangan dan efek silau, perencanaan pencahayaan stadion harus memperhitungkan sudut-sudut penyinaran yang sesuai. Sebagai contoh, berikut adalah salah satu tata letak lampu yang optimal

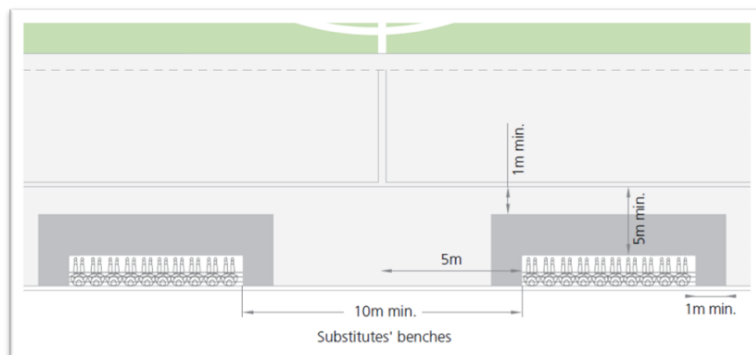


Gambar 2. 32 Sudut penyinaran

Sumber: *FIFA Football Stadiums*

### 1. Bangku Pemain Pengganti

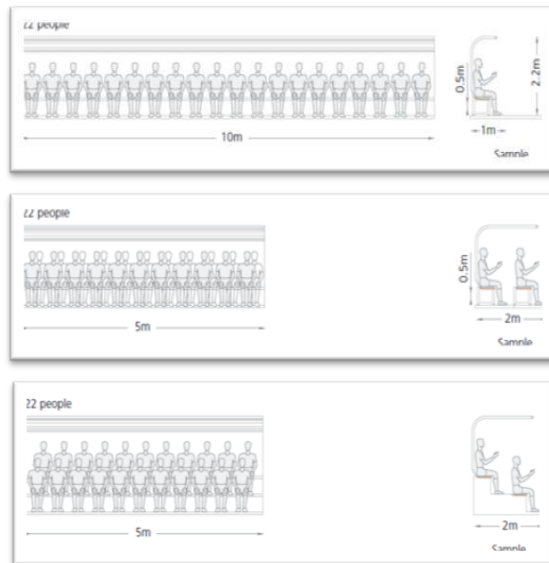
Tempat duduk para pemain perlu diatur dengan jarak tidak kurang dari 5 meter dari arena permainan dan setidaknya 10 meter dari tempat duduk pemain lawan. Tujuannya adalah untuk mencegah campur tangan yang mengganggu dari pihak lawan yang bisa mengganggu kelancaran pertandingan.



Gambar 2. 33 Zona pemain pengganti

Sumber: *FIFA Football Stadiums*

Kapasitas standar kursi untuk pemain adalah 22, sudah termasuk bagi tim resmi. Beberapa variasi pengaturan kursi pemain kerap ditemui di berbagai stadion mewah di seluruh dunia.

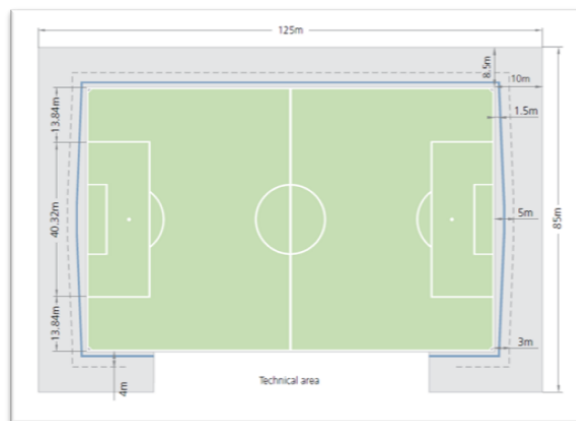


Gambar 2. 34 Macam-macam tipe bangku pemain

Sumber: *FIFA Football Stadiums*

### m. Area Advertising Board

Pemasangan papan iklan mulai populer ketika sepak bola merambah ke ranah komersial. Oleh karena itu, FIFA menetapkan regulasi yang mengamankan agar papan iklan ditempatkan paling tidak 3 meter dari tepi lapangan. Namun, jika berada di area belakang gawang, jaraknya harus minimal 5 meter.



Gambar 2. 35 Advertising board

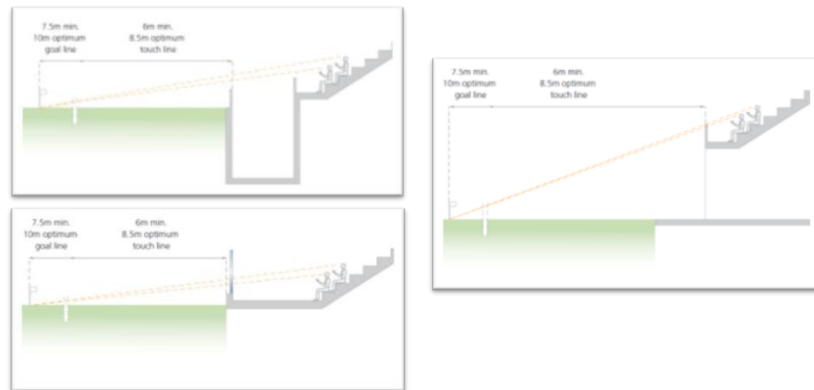
Sumber: *FIFA Football Stadiums*

### n. Aksesibilitas Lapangan Bermain dengan Tribun

Jarak yang dianggap optimal antara garis lapangan dan area tempat duduk penonton adalah 7,5 hingga 10 meter. Penetapan jarak yang

dianggap ideal ini memperhitungkan faktor-faktor keamanan dan kenyamanan bagi para pemain dan penonton. Untuk menjaga keselamatan para pemain selama pertandingan, akses penonton ke area lapangan perlu diatur dengan baik. Ada beberapa strategi yang dapat digunakan untuk mengatur akses penonton ke area lapangan, seperti meninggikan bagian tribun, menciptakan terowongan antara tribun dan lapangan, serta memasang pagar yang transparan.

Dengan cara-cara tersebut, upaya dilakukan untuk menjaga agar para pemain tetap aman dan nyaman, sambil juga memberikan pengalaman yang baik bagi penonton.



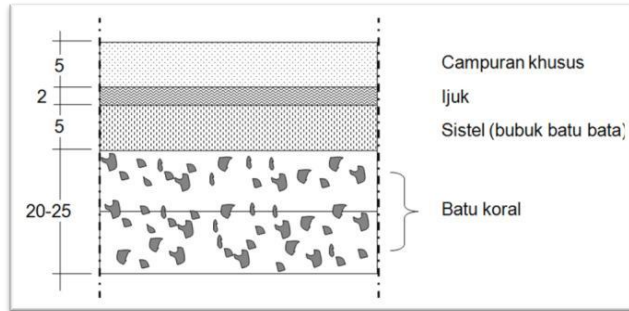
Gambar 2. 36 Tribun penonton

Sumber: *FIFA Football Stadiums*

## o. Sistem Drainase

Tujuan dari sistem drainase pada lapangan olahraga adalah untuk menghilangkan kelebihan air dari lapangan tersebut sehingga tidak terjadi genangan saat hujan. Di bawah ini terdapat faktor-faktor yang perlu diingat dalam pemasangan sistem drainase lapangan:

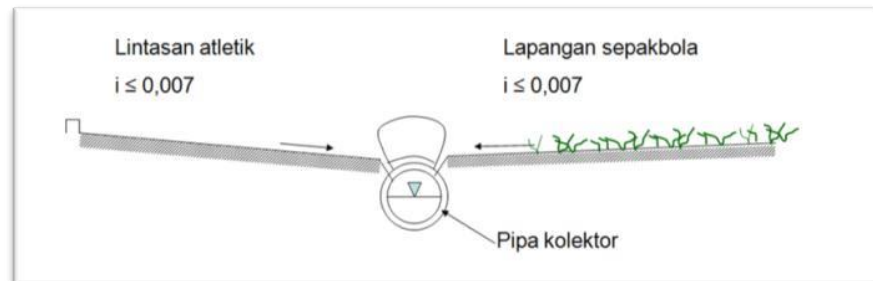
1. Upaya dilakukan dalam merancang sistem drainase sedemikian rupa sehingga mampu menguras air dengan efisien, namun tetap tidak menghambat pertumbuhan rumput.



Gambar 2. 37 Lapisan drainase lintasan lari

Sumber: *Kuliah Drainase UNSOED*

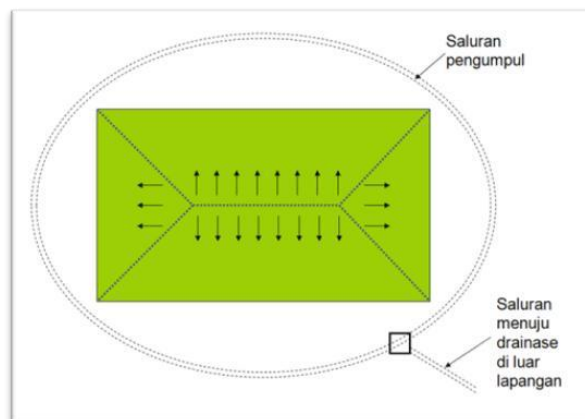
2. Pencegahan pipa dapat dilakukan dengan cara memasang filter pada penghubung-penghubung pipa.



Gambar 2. 38 Instalasi pipa kolektor

Sumber: *Kuliah Drainase UNSOED*

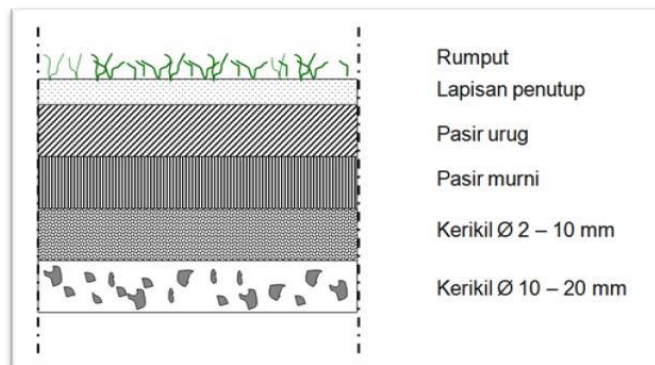
3. Penghapusan masukan air dari luar dilakukan melalui pembuatan saluran di sekitar area lapangan.



Gambar 2. 39 Sketsa pembebanan air

Sumber: *Kuliah Drainase UNSOED*

4. Infiltrasi pada tanah yang didapati pada alam berkisar pada sebuah kecepatan (V) 430 s.d. 860 mm/hari.



Gambar 2. 40 Lapisan drainase lapangan

Sumber: *Kuliah Drainase UNSOED*

Persentase pori (P) berkisar 10 s.d. 50 %

Daya resap (q) = p . V = 43 s.d. 430 mm/hari.

Biasanya, perbedaan terjadi antara hasil penelitian di laboratorium dan kondisi alam karena tanah tidak merata dalam komposisinya, serta adanya retakan akar dan faktor lainnya.

#### p. Dimensi Standar Lapangan

Tabel 2. 8 Standar Luasan Kebutuhan Sepakbola

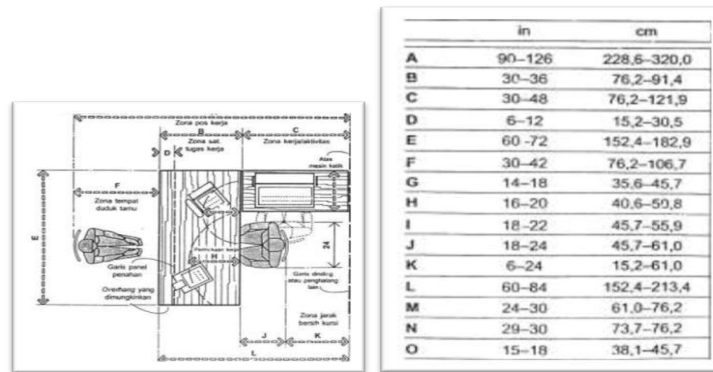
No	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	Lap. Utama	7140 m <sup>2</sup> /unit	FIFA
2	Lap. Turf Standar	2800 m <sup>2</sup> /unit	NAD
3	Lap Rumput Standar	2800 m <sup>2</sup> /unit	NAD
4	Lap. Rumput Kecil	1500 m <sup>2</sup> /unit	NAD
5	Lap. Turf Kecil	1500 m <sup>2</sup> /unit	NAD
6	Kolam Renang	375 m <sup>2</sup> /unit	NAD
7	Lapangan Basket	420 m <sup>2</sup> /unit	NAD
8	R. <i>Fitness</i>	80 m <sup>2</sup> /unit	NAD
9	Lap. Futsal Indoor	800 m <sup>2</sup> /unit	NAD
10	Lintasan Lari	2928 m <sup>2</sup> /unit	NAD
11	Joging Track	5000 m <sup>2</sup> /unit	NAD
12	Ruang ganti	150 m <sup>2</sup> /unit	FIFA
13	Shower	1 m <sup>2</sup> /unit	FIFA

14	Toilet	2 m <sup>2</sup> /unit	NAD
----	--------	------------------------	-----

Sumber: *Neufert Architects Data*

## Fasilitas Pendukung

### 1. Fasilitas Manajemen Kantor



Gambar 2. 41 Dimensi / sirkulasi ruang kantor

Sumber : Human Dimension

- Fasilitas Tim Medis

Tabel 2. 9 Standar dimensi ruang medis

No.	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	Ruang Tim Dokter	10.8 m <sup>2</sup> / orang	NAD
2	Ruang Perawatan	5.4 m <sup>2</sup> / orang	NAD
3	Lab. Uji Fisik	40 m <sup>2</sup>	Asumsi
4	Ruang Arsip	12 m <sup>2</sup>	Asumsi
5	Ruang Obat	15 m <sup>2</sup>	NAD
6	Toilet	2 m <sup>2</sup> / orang	NAD

- Fasilitas Keamanan

No.	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	Ruang Kepala Keamanan	15 m <sup>2</sup> / orang	NAD
2	Ruang Petugas Keamanan	2 m <sup>2</sup> / orang	NAD
3	Ruang Ganti Petugas	1.5 m <sup>2</sup> / orang	Asumsi
4	Toilet	2 m <sup>2</sup> / orang	NAD



5	Dapur	1.44 m <sup>2</sup> / orang	NAD
---	-------	-----------------------------	-----

Sumber: *Neufert Architect Data, asumsi, FIFA Football Stadiums*

- Fasilitas Pengelola

Tabel 2. 10 Standar dimensi kantor pengelola

No.	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	Ruang Kepala Pengelola	20 m <sup>2</sup> / orang	NAD
2	Ruang Staff Pengelola	1.5 m <sup>2</sup> / orang	NAD
3	Ruang Karyawan	1 m <sup>2</sup> / orang	NAD
4	Ruang Ganti Karyawan	1.5 m <sup>2</sup> / orang	NAD
5	Gudang	40 m <sup>2</sup> / orang	Asumsi
6	Toilet	2 m <sup>2</sup> / orang	NAD
7	Dapur	1.44 m <sup>2</sup> / orang	NAD

- Fasilitas Asrama

Tabel 2. 11 Standar dimensi fasilitas asrama

No	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	Kamar Tidur Anggota Pemain	25 m <sup>2</sup> /unit	NAD
2	Kamar Mandi	3 m <sup>2</sup> /org	NAD
3	Toilet	2 m <sup>2</sup> /org	NAD
4	Ruang Makan	1 m <sup>2</sup> /org	Asumsi
5	Dapur	30 m <sup>2</sup> /unit	NAD
6	Ruang Laundry	2 m <sup>2</sup> /org	Asumsi
7	Masjid	0.96 m <sup>2</sup> /org	NAD
8	Ruang Tamu	1.5 m <sup>2</sup> /org	Asumsi
9	Ruang Bersama	75 m <sup>2</sup> /unit	Asumsi
10	Ruang Pengurus	1.5 m <sup>2</sup> /org	NAD
11	Kamar Pengurus	12 m <sup>2</sup> /unit	NAD

- Fasilitas Parkir

Tabel 2. 12 Standar dimensi tempat parkir

No.	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	Parkir Mobil	15 m <sup>2</sup> /unit	NAD
2	Parkir Motor	2 m <sup>2</sup> /unit	NAD
3	Parkir Bus	30 m <sup>2</sup> /unit	NAD
4	Parkir Ambulans	15 m <sup>2</sup> /unit	NAD

## 2. Ruang Press Conference

Press Conference atau dalam terjemahan Bahasa Indonesia diartikan Konferensi Pers, merupakan suatu kegiatan atau acara khusus yang bertujuan untuk memberitahukan, mengumumkan suatu kegiatan, baik sesuatu yang telah terjadi maupun yang akan dilakukan. Pada umumnya Press Conference mengundang para wartawan atau media massa untuk ikut serta hadir dalam konferensi pers yang diadakan suatu perusahaan atau instansi. Pada umumnya hal ini berkaitan dengan lirisnya suatu produk, pemaparan program-program, dan sebagainya.

Tujuan utama dari konferensi pers yaitu untuk menyampaikan sebuah pernyataan (statement) atau suatu informasi oleh organisasi atau individu di mana sumber dari berita (narasumber) mengundang para wartawan dan perwakilan dari media massa untuk ikut serta hadir dan meliput suatu kegiatan tersebut, dimana harapannya berita tersebut tersiarakan seluas-luasnya. Publikasi informasi yang disiarkan ini berharap dapat berdampak positif serta meningkatkan sebuah kesadaran dan pengetahuan khalayak luas.

Tabel 2. 13 Ukuran Kapasitas Ruang Press Conference

Ruang	Kapasitas	Besaran ruang		Sumber
		Standar	analisa	
Ruang rapat standar	15 orang	2,4 m <sup>2</sup> / orang	2,4 m <sup>2</sup> x 15 = 36 m <sup>2</sup>	NAD
Ruang rapat / <i>conference room</i>	35 orang	2,4 m <sup>2</sup> / orang	2,4 m <sup>2</sup> x 35 = 84 m <sup>2</sup>	NAD

Gambar 2. 42 Dimensi ruang pertemuan  
Sumber : Academia(2023)

### 3. Video Analysis

Panitia Pelaksana wajib menyediakan tempat atau area untuk tim Video Analyst kedua tim yang bertanding. Penempatan atau lokasi untuk Video Analyst di sisi tribun barat dengan pandangan yang menyeluruh ke lapangan permainan tanpa ada halangan (biasanya bersama dengan kamera utama Host Broadcaster, berada di tengah sejajar dengan garis tengah lapangan).

Saat tiba di Stadion Tim Video Analysis wajib berkoordinasi dengan Media Officer dari Panpel untuk menentukan lokasi kamera Video Analyst dan jika tidak tersedia secara infrastruktur di Stadion atau tidak memiliki area yang cukup untuk video analyst kedua tim yang bertanding maka dikondisikan area dan ketinggian (level) sesuai dengan kebutuhan Video Analyst dengan mematuhi standar keselamatan dan keamanan.

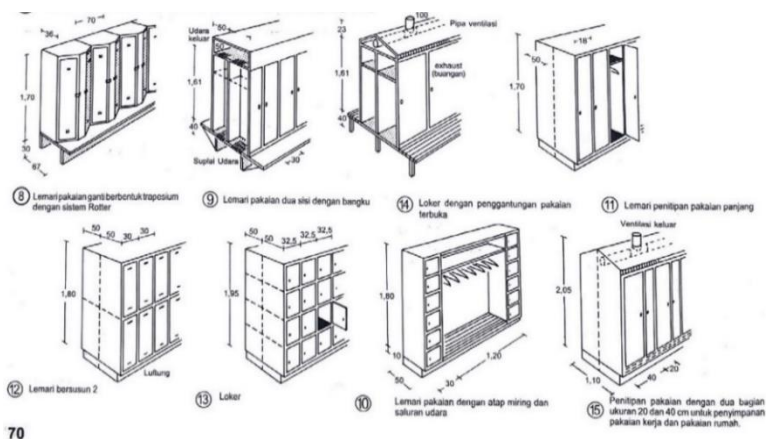
Berikut adalah pembagian tabel kategori berdasarkan ketersediaan area dan lokasi untuk Video Analyst:

Kategori	<i>Video Analyst</i>
A - B - C	Kriteria area dan lokasi untuk kamera <i>Video Analyst</i> : <ul style="list-style-type: none"><li>• Berada di tribun barat</li><li>• Memiliki pandangan menyeluruh ke lapangan permainan</li><li>• Lokasi bersama dengan kamera utama <i>Host Broadcaster</i> atau jika tidak tersedia dapat dikondisikan oleh <i>Media Officer</i> dari Panpel</li></ul>
D - E - F	Opsional

Sumber:PSSI, Regulasi Stadion Edition2021

### 4. Ruang Loker dan ruang Ganti

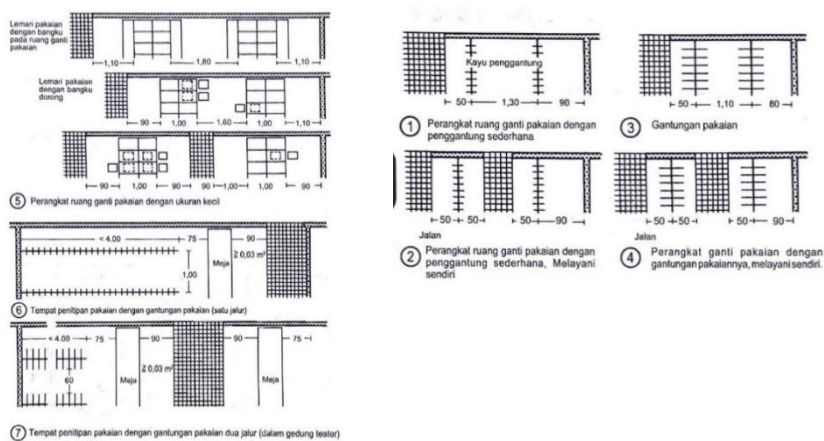
Ruangan ini berfungsi untuk menyimpan tas dan barang-barang berharga selama permainan, selain itu juga berfungsi sebagai ruang ganti para pemain sebelum melakukan latihan atau pertandingan di atas lapangan hijau. Fungsi lain dari ruangan ini sebagai tempat untuk beristirahat di jeda permainan antara babak pertama dan kedua. Ruangan ini sangat penting, karena ruangan ini adalah ruangan pertama yang di tuju pemain sebelum masuk ke lapangan.



Gambar 2. 43 Dimensi lemari loker atau penyimpanan

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

Loker adalah salah satu tempat penyimpanan dengan kapasitas dan fitur masing – masing. Loker juga sering disebut sebagai lemari loker dikarenakan ukuran dan bentuk yang hampir sama dengan lemari. Loker adalah jenis tempat penyimpanan barang pribadi yang sering digunakan. Sistem keamanan yang sederhana diterapkan pada loker, yaitu dengan menggunakan sistem kunci biasa yang hanya dipegang oleh si pemilik loker tersebut. (Marpaung,R.G.P., Syarif,E.B., & Atamtajani,A.S.M.(2020)



Gambar 2. 44 Ruang ganti

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

Menurut Regulasi Stadion Data PSSI edisi 2021 Ruang ganti dilengkapi dengan fasilitas:

### **1. Locker room:**

- tempat duduk untuk kapasitas 18 - 30 orang dengan gantungan baju atau Panpelker;
- (satu) papan tulis (white board) dilengkapi 3 (tiga) warna spidol yang berbeda dan penghapus;
- 1 kulkas
- 1 - 2 meja
- 1 TV / Monitor yang terhubung dengan Host Broadcaster untuk menyaksikan pertandingan.

### **2. Fasilitas sanitasi**

- 4 – 8 showers dilengkapi dengan water heater (opsional)
- 2 - 4 toilet duduk modern dilengkapi gantungan tisu toilet
- 2 - 6 urinoir
- 1 - 2 bathtub jacuzzi
- 2 sinks untuk cuci sepatu
- 2 – 4 wastafel dilengkapi dengan sabun cuci tangan dan pengering atau tisu.

### **5. Ruang Sepatu**

Sepatu telah menjadi suatu kebutuhan dalam menjalani aktivitas sehari-hari baik aktivitas luar maupun dalam ruangan. Bahkan, hampir semua profesi seperti pelajar, mahasiswa, guru, dosen, pekerja bangunan, pekerja kantoran bahkan sampai pemain olahraga. Karena itulah seseorang memiliki lebih dari satu pasang sepatu atau alas kaki. Banyaknya masalah yang ada saat ini yaitu sebagian pengguna merasa malas dan tidak memiliki waktu untuk sekedar meletakkan sepatu ke rak dan sepatu yang ada saat ini adalah sepatu yang mudah berdebu karena rak sepatu terbuka dan sepatu yang dapat berbau dan berjamur yang akan mengganggu pengguna atau hawa dalam ruang. Dengan banyaknya sepatu yang dimiliki, ruang penyimpanan sepatu adalah Langkah tepat dalam menyimpan sepatu dengan dilengkapi rak sepatu dengan tempat yang mendapat cukup angin dan ruang yang khusus untuk penyimpanan sepatu.

Untuk ruang sepatu karena berhubungan dengan pengguna, maka kriteria rak yang digunakan sebagai acuan dalam menentukan kebutuhan ruang

Tabel 2. 14 Kriteria Ukuran Rak

	In	Cm
A	66 min	167.6 min
B	18 min	45.7 min
C	30 min	76.2 min
D	36	91.4
E	68	172.7
F	48	121.9
G	36 min	91.4 min
H	66	167.6
I	72	182.9

Sumber: Panero dan Zelnik,2003, Hal 205(Human Dimension)

## 6. Kolam Renang dan Jacuzzi

### 1. Kolam Renang

Kolam renang adalah fasilitas pendukung untuk kegiatan olahraga akuatik yang berupa konstruksi kolam berisi air bersih yang terletak didalam ruangan maupun diluar ruangan dilengkapi dengan fasilitas penunjang kenyamanan dan pengamanannya. Adapun tipe kolam tersebut akan dijelaskan lebih seperti berikut ini.

- **Kolam Konvensional (*Conventional Pools*)**

Jenis kolam tradisional memiliki panjang 50 meter, 25 meter, dan 20 meter, walaupun dimungkinkan untuk menggunakan panjang yang berbeda, terutama di tempat dengan ruang yang terbatas. Lebar yang direkomendasikan untuk kolam tradisional adalah antara 20 meter hingga 25 meter. Pada kolam tradisional yang standar, biasanya terdapat 4 hingga 10 jalur yang dapat digunakan untuk kompetisi.

Lebar setiap jalur berkisar antara 2 hingga 2.5 meter. Kolam tipe konvensional memiliki kedalaman entah 0.9 meter atau 1 meter, juga 1.8 meter atau 2 meter. Umumnya, kolam jenis konvensional digunakan untuk wilayah renang olahraga.



Gambar 2. 45 Kolam Konvensional  
(Sumber : <http://www.swimbyb.com>)

- **Kolam Santai (*Leisure Pools*)**

Kolam rekreasi tidak memiliki dimensi yang tetap. Mereka bervariasi dalam ukuran dan bentuk, dan biasanya memiliki kedalaman air yang dangkal, kebanyakan kurang dari 1,5



Gambar 2. 46 Kolam Rekreasi  
(Sumber : Agustina (2019 Diakses 9 juni 2023)

meter. Meskipun lebih umum ditemukan di luar ruangan, kolam rekreasi juga bisa dibuat di dalam ruangan untuk menciptakan pengalaman seperti di luar.

- **Kolam Kombinasi (*Leisured Conventional Pools*)**

Gabungan antara kolam tradisional dan kolam rekreasi adalah sesuatu yang bisa disepakati. Umumnya, jenis kolam ini memanfaatkan kolam konvensional yang sudah ada, tetapi dilengkapi dengan fasilitas dan kegiatan rekreasi yang digabungkan di dalamnya.



Gambar 2. 47 Kolam Kombinasi

(Sumber : West Wales Family Life,2019)diakses 9 Juni 2023

• **Kolam Tambahan (*Other Pool Configurations*)**

Di samping kolam renang utama, seringkali bagi penyedia layanan untuk pertimbangan dan menambahkan kolam air yang lebih lanjut untuk mengakomodasi kelompok kelompok tertentu, Diantaranya yaitu:

- a. Kolam balita: Tipe kola mini sangat kecil dan dangkal sehingga bayi dan balita bisa bermain dengan aman
- b. Kolam belajar: Cocok sekali untuk anak anak pra sekolah dan anak sekolah dasar usia dini untuk belajar berenang di kolam dengan kedalaman hinga 0,75m sampai dengan 9 m. Bentuk biasanya harus persegi Panjang karena merupakan kolam alat bantu mengajar.
- c. Kolam latihan: cocok untuk tempat ltihan para klub renang yang khusus ditempatkan di suatu wadah.
- d. Kolam menyelam: cocok untuk latihan menyelam, loncat indah dan renang indah.

Kolam	Lebar (m)	Panjang (m)	Dalam air dan catatan: dalam	Ruang minimum Tinggi bagian
Kolam untuk yang bukan pe-renang → (1)	15 sampai 8,00	25 m <sup>2</sup> 12,50	0,00 – 0,40/60 0,60/0,80 sampai 1,35 m	2,50 m 3,20 m
Kolam untuk yang bukan pe-renang → (2)	8,00 10,00 12,50 16,66 21,00 25,00	25,00 50,00	0,30 sampai 1,80 m pada bagian kolam untuk berenang pada bagian kolam untuk melompat dalam air minimum dalam air awat.	4,00 m
Kolam untuk pere-nang (yang bisa berenang)	16,66 21,00 25,00	25,00 50,00	0,00 m (jika tingkatan maksimal 0,30 m).	4,00 m
kolam gelombang kolam → (3)	12,50 16,66 21,00 sampai 25,00	minimum 33,00	dalam air akhir: menurut pemakaian kolam dan jenis mesin gelombangnya.	4,00 m
Pada dasarnya bidang keliling – keliling kolam adalah sama				Lebar (m)
Permukaan air				3,00
Pada area jalan utama ke ruang kolam:				2,50
Pada area jalan utama antara tangga bak dan dinding kolam:				3,00
Pada area balok start:				4,50
Pada area arena loncat: (arena loncat di bawah 1-m, lintasan/minimal 1,25 m)				2,00
Pada bidang jalan bak kolam:				2,50
Kolam non perenang – sisi tangga				2,00
Kolam non perenang – sisi jalur				2,00
Antara kolam pelompat, perenang atau kolam standar dan kolam yang untuk bukan perenang atau bagian kolam standar (untuk semua orang) untuk orang yang tidak bisa berenang:				4,00
Kolam variasi antara kolam perenang atau bagian untuk perenang dan kolam lompat:				3,00
Lebar pada permukaan air di bawah 300 m <sup>2</sup> di atas 300 m <sup>2</sup> :				minimum 1,25 minimum 1,50
Tinggi ruang di sekeliling kolam:				2,50 m
Ruang pelatih renang				Kebutuhan tempat: minimal 6 m <sup>2</sup> 2,50 m
Ruang sanitasi				Kebutuhan tempat: minimal 8 m <sup>2</sup> 2,50 m



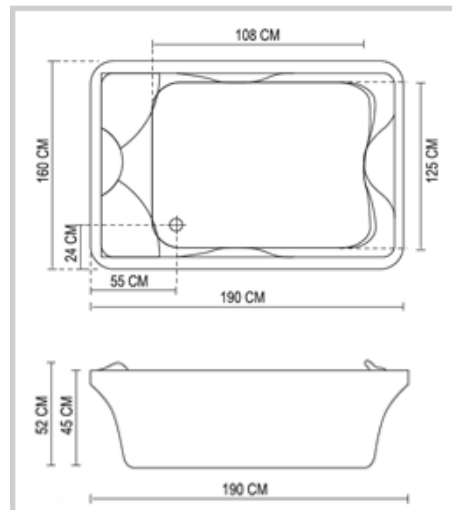
Gambar 2. 48 Ukuran Kolam Renang

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

## 2. Jacuzzi

Nyeri otot atau pegal-pegal biasanya dikarenakan oleh dua hal, yakni aktivitas fisik yang berlebihan dan juga stress. Para ahli menyatakan bahwa salah satu cara terbaik untuk meredakan nyeri otot adalah melalui terapi panas dingin dan diselesaikan dengan berendam di dalam *jacuzzi*. Berikut manfaat dari Jacuzzi yakni:

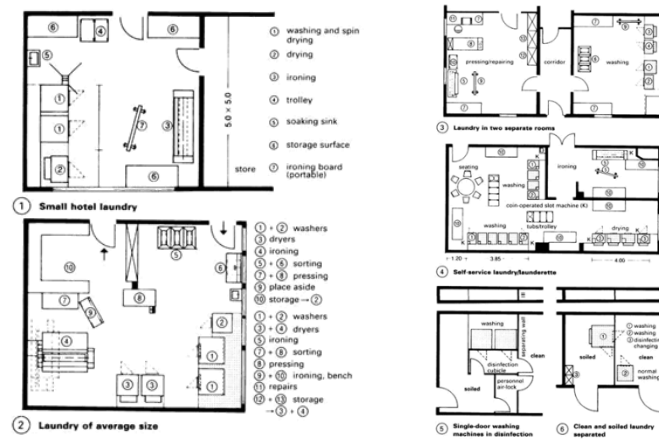
- Menghilangkan Stress
- Mengurangi Nyeri Otot dan Pegal-Pegal Melancarkan Peredaran Darah
- Memperbaiki Kualitas Tidur
- Meringankan Nyeri Tulang dan Sendi
- Menjaga Kesehatan Jantung dan Mengontrol Tekanan Darah
- Menurunkan Rasa Cemas



Gambar 2. 49 Ruang Ganti Pakaian

Sumber: interiorpart.com. Diakses pada tanggal 01 Mei 2023

## 7. Cleaning/Ruang Laundry



Gambar 2. 50 Ukuran Kolam Renang

Sumber: Neufert Architects' Data Jilid 3

### 2.1.7 TINJAUAN UMUM PUSAT KEBUGARAN

Penyusunan desain untuk ruang kebugaran atau fitness perlu memperhitungkan beberapa faktor. Ketinggian lampu setidaknya harus mencapai 3 meter. Ukuran ideal ruangan adalah 200 m<sup>2</sup> dengan kemampuan menampung antara 40-45 orang pengguna. Sedangkan, ukuran ruangan paling kecil adalah 40 m<sup>2</sup> dengan kapasitas untuk 12 orang pengguna. (neufert, 2002: 158).

#### a. Gym

Gym sendiri merupakan akronim dari gymnasium. Secara harfiah, gym dapat kita artikan sebagai tempat atau lokasi untuk melakukan kegiatan latihan dan olahraga, seperti layanan senam, atletik, dan kardio.

#### b. Fitness



Fitness adalah sebuah gaya hidup atau lifestyle yang seimbang untuk menjaga pola hidup sehat dan kebugaran tubuh.

Fitness tidak hanya fokus pada angkat beban saja. Namun juga melakukan olahraga lainnya, seperti push up, sit up, dan bermain sepak bola. Tujuannya adalah untuk mencapai kebugaran tubuh.






#### c. Alat-alat pada Ruang Fitness




Saat berpartisipasi dalam aktivitas fisik, individu dibantu oleh perangkat olahraga yang memiliki peran beragam dan disesuaikan dengan kebutuhan. Sebelum membicarakan peran-peran perangkat tersebut, disarankan untuk memahami struktur otot-otot dalam tubuh manusia. Dengan pemahaman ini, pengguna dapat mengenali fungsi yang diemban oleh perangkat saat digunakan. Di lingkungan pusat kebugaran, terdapat fasilitas yang mencakup perangkat olahraga berat, termasuk sebagai berikut:

**Tabel 2. 15** Ukuran Alat Fitness

LATIHAN BEBAN	GAMBAR & NAMA ALAT	UKURAN
Latihan beban dada	 <p data-bbox="695 1167 1066 1196"><i>Gambar 1. Bench Press BF 47</i></p> <p data-bbox="743 1218 1018 1247">sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>  <p data-bbox="767 1469 1046 1498"><i>Gambar 2. Chest Press</i></p> <p data-bbox="743 1520 1018 1550">sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p data-bbox="1190 1037 1378 1066">249 cm x 150cm</p> <p data-bbox="1150 1294 1422 1323">102cmx 173cmx 196cm</p>


	 <p>Gambar 3 <i>Smith Machine E 155</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>  <p>Gambar 4. <i>Cable Cross</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>128cmx 150cmx 160cm</p> <p>131cmx213 cmx 220cm</p>
<p>Latihan beban perut</p>	 <p>Gambar 5. <i>Abdominal Bench</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>135cmx 70cm</p>
<p>Latihan beban kaki</p>	 <p>Gambar 6. <i>Leg Press G3 PL 70</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>192cmx108cmx150cm</p>

	 <p>Gambar 7. <i>Inner Thigh 6601</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>  <p>Gambar 8. <i>Leg Curl</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>  <p>Gambar 9. <i>Leg Extention</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>150 cmx145cmx 169cm</p> <p>134cm x106cmx 150cm</p>
<p>Latihan beban punggung</p>	 <p>Gambar 10. <i>Pull Down</i> sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p> 	<p>189cmx134cmx210cm</p>

	<p>Gambar 11. <i>Hammer Row</i>  sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	150cmx127cmxx130cm
Latihan beban tangan	 <p>Gambar 14. Seated Arm Curl  sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>  <p>Gambar 15. Biceps curl HD 3100  sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>100 cmx 92cmx110 cm</p> <p>92cm x153cmx163cm</p>
Latihan manual	 <p>Gambar 16. <i>Multi Station</i>  sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	200cm x 125cmx155cm

	 <p>Gambar 17.Barbell rack sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>137cmx160cm x 45 cm</p>
	 <p>Gambar 18.Dumbbell rack sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>229cmx64cm x 84 cm</p>

<p>Lari/jogging</p>	 <p>Gambar 19.Treadmill sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>220cmx36cmx122cm</p>
---------------------	--	-------------------------

<p>Bersepeda</p>	 <p>Gambar 20. Magnetic BikeSHARP 2156 sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	<p>120cmx60cmx130cm</p>
------------------	---	-------------------------

	 <p>Gambar 21. Recline BikeR2250 sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	120cmx50cmx110cm
	 <p>Gambar 22. Cardio Wafe700 IE sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	160cmx75cmx150cm
	 <p>Gambar 23. Synchro Forma sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	204 x 75cm x 160cm
	 <p>Gambar 24 Stepper ALT8004 sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	143cmX58cmX83cm
Bersepeda	 <p>Gambar 25. RPM sumber : <a href="http://www.google.com">www.google.com</a></p>	130x62x130cm



## **2.1.8 TINJAUAN UMUM FASILITAS KESEHATAN PEMAIN**

### **1. Ruang Medis dan Ruang Doping**

Stadion harus dilengkapi dengan 1 (satu) ruang medis dan 1 (satu) ruang doping. Kemudian Ruang medis memiliki di Stadion harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Lokasi ruang medis dekat dengan ruang ganti pemain dan memiliki akses langsung atau dekat dengan area drop-off ambulance.
- b. Lebar koridor cukup untuk kursi roda atau tandu.
- c. Terdapat ramp untuk kursi roda.
- d. Material lantai dan dinding mudah dibersihkan, permukaan lantai tidak licin.

#### **Ruang medis harus dilengkapi dengan fasilitas:**

- 1 meja konsultasi
- 3 kursi
- 1 meja pemeriksaan
- 1 kabinet kaca untuk obat – obatan
- 1 kabinet biasa yang dapat dikunci
- 1 shower
- 1 toilet duduk modern dilengkapi gantungan tisu toilet
- 1 wastafel dilengkapi dengan sabun cuci tangan, mesin atau tisu pengering tangan dan cermin

#### **Ruang doping harus dilengkapi dengan fasilitas:**

- a. Ruang tunggu:
  - bench atau kursi ruang tunggu dengan kapasitas minimal 8 – 10 orang
  - 1 kulkas
  - 1 TV / Monitor yang terhubung dengan Host Broadcaster untuk menyaksikan pertandingan
- b. Sampling Area:

- 1 meja
- 4 kursi
- 1 kabinet biasa yang dapat dikunci
- 1 shower
- 1 toilet duduk modern dilengkapi gantungan tisu toilet
- 1 wastafel dilengkapi dengan sabun cuci tangan, mesin atau tisu pengering tangan dan cermin

Tabel 2. 16 Kategori ruang Doping

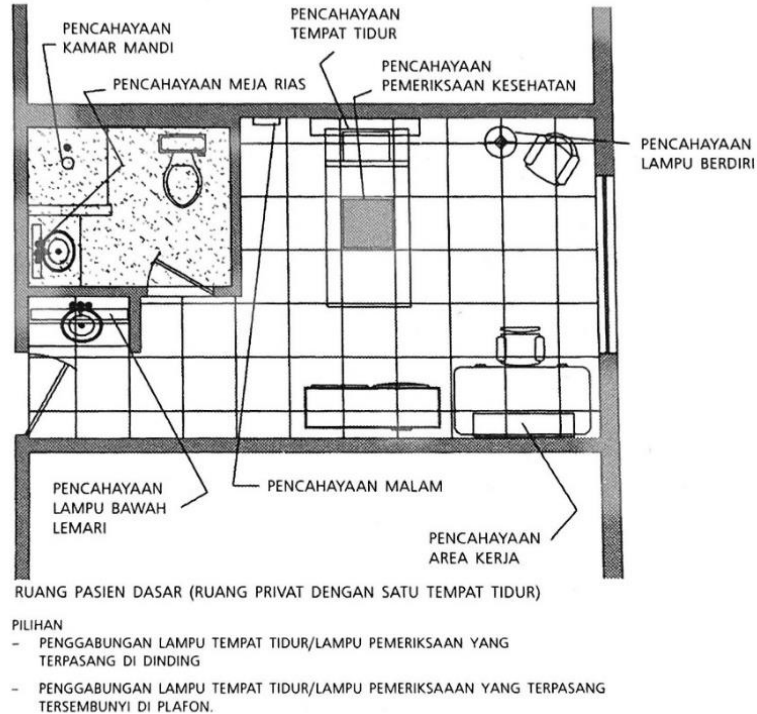
Kategori	Ruang Medis dan Ruang Doping
A - B - C	<p>Stadion memiliki ruang medis dan ruang doping dengan fasilitas:</p> <p>a. Ruang Medis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 meja konsultasi</li> <li>• 3 kursi</li> <li>• 1 meja pemeriksaan</li> <li>• 1 kabinet kaca untuk obat - obatan</li> <li>• 1 kabinet biasa yang dapat dikunci</li> <li>• 1 <i>shower</i></li> <li>• 1 toilet duduk modern</li> <li>• 1 wastafel</li> </ul> <p>b. Ruang Doping:</p> <p>1. Ruang tunggu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>bench</i> atau kursi ruang tunggu dengan kapasitas minimal 8 - 10 orang</li> <li>• 1 kulkas</li> <li>• 1 TV / Monitor</li> </ul> <p>2. <i>Sampling Area</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 meja</li> <li>• 4 kursi</li> <li>• 1 kabinet biasa yang dapat dikunci</li> <li>• 1 shower</li> <li>• 1 toilet duduk modern</li> <li>• 1 wastafel</li> </ul>
D - E	Ruang doping tidak wajib untuk kategori D dan E
F	Opsional

Sumber: Regulasi Stadion PSSI (2021) Diakses, 18 Juni 2023

## 2. Pencahayaan Fasilitas Kesehatan

Menurut James Benya dan Mark Karlen dalam bukunya (Dasar Dasar Desain dan Pencahayaan) Pencahayaan untuk area tempat tidur adalah sebuah kebutuhan yang penting. Beberapa luminair seperti yang sama sekali tersembunyi di plafon, yang terpasang di dinding, maupun penggabungan dua luminair baik yang di plafon maupun di dinding. Karena sistem dari pencahayaan area kerja memberikan pencahayaan untuk tiga dari kegiatan yaitu (kegiatan membaca, kegiatan untuk pemeriksaan Kesehatan, dan memberikan pencahayaan ambient ruangan

untuk berbagai kegiatan lain), beberapa dari lampu akan memberikan dua atau lebih fungsi yang berbeda.



Gambar 2. 51 Pencahayaan Ruang Pasien

Sumber: *Buku Dasar-Dasar Desain Pencahayaan*

## 2.1.9 TINJAUAN UMUM CAFÉ DAN KANTIN SEHAT

### a. Café



Gambar 2. 52 Dapur & Kopi, Sport and Bar Bernuansa Persib Bandung

Sumber: Arlinda (2018), <https://www.infobdg.com/v2/1933-dapur-kopi-sport-and-bar-bernuansa-persib-bandung/>

Diakses pada tanggal 16 Februari 2023

Café pada dasarnya secara harafiah berarti restoran kecil yang menyajikan atau menjual makanan ringan dan minuman, dan kafe biasanya digunakan untuk bersantai. (Kamus Besar Bahasa Indonesia 432) dan Menurut Marsum (2005) Kafe adalah tempat makan dan minum makanan cepat saji serta memiliki suasana yang santai. Hal Ini juga sejenis restoran, biasanya menawarkan tempat duduk di dalam dan luar ruangan. Sebagian besar kafe tidak menyajikan makanan berat, dengan penekanan pada menu ringan seperti kue, roti, sup, dan minuman. Kafe pertama kali muncul di wilayah barat.

Kafe juga memiliki beberapa persyaratan ruang dalam hal keamanan, kenikmatan, dan kesehatan. Untuk kebutuhan ruang Cafe, kenikmatan manusia diupayakan berdasarkan kebutuhan ruang atau ruang individu. Seiring perkembangan zaman, kafe ini semakin berkembang. Dengan kata lain, kafe bukan hanya tempat menikmati makanan dan minuman, tetapi juga tempat bersosialisasi dan mencari teman baru. (Neufert, Data Arsitek Jilid 2 120).

Dalam hal desain pada interior, desain furnitur pada café juga harus diperhitungkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dimensi furnitur juga dapat mendorong pengunjung untuk duduk terus menerus, duduk makan, dan berjalan pergi. Café pada umumnya harus memenuhi ketentuan berikut:

- Menarik perhatian dan tidak mudah membuat pengunjung bosan
- Menjaga alur sirkulasi dan penghawaan yang baik dalam ruang.
- Penerangan dalam ruangan yang cukup, tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap (*Neufert, Data Arsitek Jilid 2 120*)

#### **b. Konsep Kantin Sehat**

Menurut (Depkes RI, 2003) Kantin adalah tempat usaha komersial yang ruang lingkup kegiatannya menyediakan makanan dan minuman untuk umum di tempat usahanya. Kantin merupakan salah satu bentuk fasilitas umum ditempat usahanya, yang keberadaannya selain sebagai tempat untuk menjual makanan dan minuman juga sebagai tempat bertemunya segala macam masyarakat dalam hal ini mahasiswa maupun

karyawan yang berada di lingkungan kampus, dengan segala penyakit yang mungkin dideritanya.

Kantin sehat menurut Febrianti A (2016;1) merupakan suatu ruang atau bangunan di sekolah yang dimanfaatkan untuk menyediakan makanan dan minuman sehat untuk melayani warga sekolah dimana tujuan penyediaan layanan kantin sehat untuk melayani warga sekolah adalah untuk menyediakan makanan aman dan bergizi, menyediakan fasilitas untuk menerapkan ilmu kesehatan dan gizi, serta menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat.

Adapun penyelenggaraan kantin sehat berdasarkan peraturan pemerintah. Sedangkan sertifikasi kantin sehat akan diberikan jika kantin memenuhi kriteria-kriteria seperti berikut:

### **1. Pencahayaan**

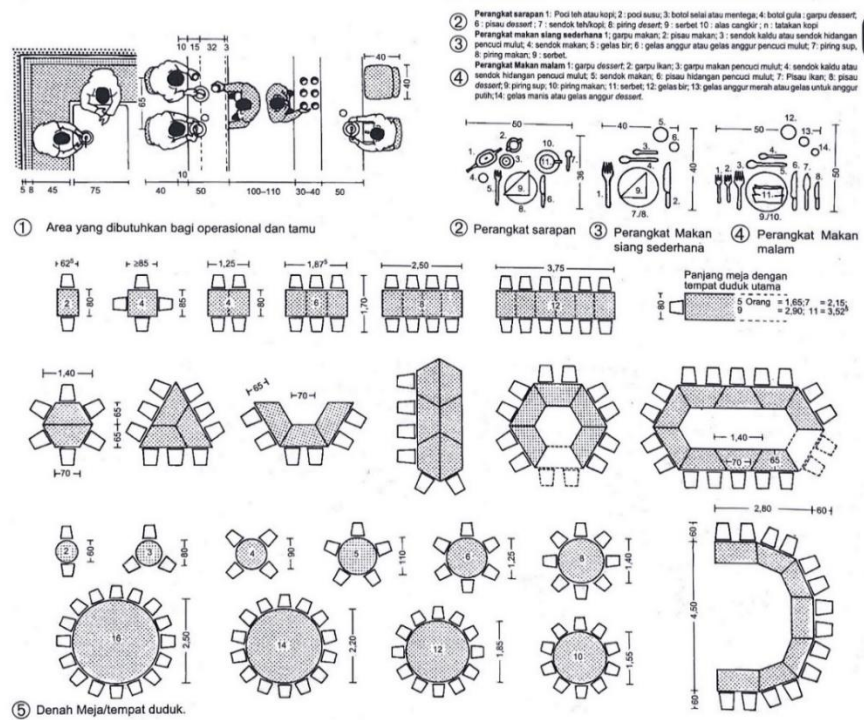
Menurut Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 1045 tahun 2002, pencahayaan merujuk pada jumlah cahaya yang diperlukan untuk menjalankan aktivitas dengan efektif di suatu area. Sementara itu, Kuswana (2014;24) menyatakan bahwa tujuan dari pencahayaan adalah menciptakan kenyamanan dan efisiensi dalam bekerja serta menciptakan lingkungan kerja yang aman. Agar tujuan ini tercapai, pencahayaan harus memenuhi kriteria tertentu. Persyaratan untuk pencahayaan yang memadai sesuai Keputusan Menteri Kesehatan Nomor 1096/Menkes/Per/VI/2011 meliputi:

- a. Intensitas pencahayaan setiap ruangan harus cukup untuk melakukan pekerjaan pengolahan makanan secara efektif dan kegiatan pembersihan ruang.
- b. Di setiap ruangan kerja seperti gudang, dapur, tempat cuci peralatan dan tempat pencuci tangan, intensitas pencahayaan sedikitnya *10-foot candle*.
- c. Pencahayaan/penerangan harus tidak menyilaukan dan tersebar merata, sehingga sedapat mungkin tidak menimbulkan bayangan yang nyata.

### **2. Penghawaan**

Untuk menyeimbangkan udara dan menghindari asap serta uap yang berlebihan maka penyaring udara harus dipasang di langit-langit. Pertukaran udara sangat diperlukan dalam sistem ventilasi. Exhaust pada area dapur digunakan untuk menghindari asap yang berlebih dan uap yang ada pada tempat penyajian (Lawson 59). Temperatur yang paling nyaman dalam kafe bagi pengunjung :

- Temperatur 18oC – 20oC
- Kelembapan udara 40%-60%
- Jumlah uap panas yang diperlukan oleh tubuh sekitar 90 watt (Lawson 118).



Gambar 2. 53 Penghawaan

Sumber : Ernst Neufert Data Arsitek Jilid2

## 2.1.10 TINJAUAN UMUM MERCHANDISE STORE

### a. Pengertian Merchandise Store

Merchandise adalah beberapa produk yang dijual pelaku bisnis dalam gerainya (Arum dan Nurkhayati, 2013). Merchandise bisa diartikan adalah barang yang diperdagangkan. Merchandise adalah salah satu

bidang yang berperan menentukan keunggulan bersaing dengan para retail lainnya.

Merchandise juga sering digunakan untuk mengingat suatu logo atau merek suatu perusahaan, sehingga setiap pelanggan ingin menempatkan merek perusahaan tersebut sebagai pilihan pertama. Maka dari pada itu, produk tidak hanya dapat menampilkan logo perusahaan, tetapi juga dapat digunakan sebagai media periklanan untuk mengingatkan para konsumen tentang merek perusahaan.



Gambar 2. 54 Bali United Store

Sumber: TribeIndonesia (2017), <https://football-tribe.com/indonesia/2017/06/11/bali-united-store-lebih-dari-toko/>

Diakses pada tanggal 16 Februari 2023

## **b. Fungsi Merchandise Store**

Merchandise tentunya punya peran yang penting dalam dunia pemasaran dalam segala bidang, bisni pun sangat bergantung dengan adanya merchandise. Mak aini pun tidak lepas dari fungsi yang dimilikinya, dengan adanya merchandise sebagai cara yang baik bagi perusahaan untuk berkomunikasi dengan strategi pemasaran yang diterapkan dalam berbagai bentuk media. berikut beberapa fungsi merchandise.

- Sebagai media memperkenalkan produk ke masyarakat.
- Salah satu cara branding produk.
- Untuk memperluas jaringan.
- Meningkatkan penjualan.
- Menarik minat pengunjung dalam suatu acara.

- Sebagai media yang dipakai untuk promosi.
- Sebagai souvenir atau cinderamata.

## 2.1.11 TINJAUAN UMUM MUSEUM

### a. Pengertian Museum



Gambar 2. 55 Museum Olahraga  
Surabaya

Sumber: Wisata Surabaya, (<https://tourism.surabaya.go.id/travel/detail/museum-olahraga-surabaya#1>)

Diakses pada tanggal 16 Februari 2023

Museum memiliki beberapa pengertian yang dapat dipetik dari berbagai sumber, diantaranya dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Berdasarkan definisi yang diberikan International Council of Museums, museum adalah lembaga abadi, yang melayani kebutuhan publik dan terbuka untuk umum dengan mengumpulkan, melestarikan, mempelajari, mengomunikasikan, dan memamerkan benda-benda untuk penelitian, pendidikan, dan kesenangan. (museum, part 2)
- Menurut ICOM (International Council of Museum) museum adalah lembaga yang bersifat permanen dimana melayani masyarakat dan perkembangannya. Tempat yang terbuka untuk umum dan bertugas mengumpulkan, mempelajari, melestarikan, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah manusia dan lainnya

### b. Jenis dan Status Museum



Terdapat bermacam macam jenis dari museum, yang dapat dilihat dari berbagai sudut. Dan yang paling sering digunakan adalah dari segi koleksinya. Selain dari pada itu jenis museum juga dapat dilihat dari segi yang menyelenggarakan dan sesuai kedudukannya (Susilo dkk., 1993: 25).

Secara garis besar jenis museum dari segi koleksi dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu:

- Museum Umum

Museum umum merupakan museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, dan teknologi.

- Museum Khusus

Museum khusus adalah museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan satu cabang seni, disiplin ilmu, atau teknologi.

Kemudian, pembagian jenis museum juga dapat dilihat dari kedudukannya, yaitu:

- Museum Nasional

Museum nasional adalah museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari seluruh wilayah Indonesia yang bernilai nasional.

- Museum Provinsi

Museum provinsi adalah museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah provinsi dimana museum tersebut berada.

- Museum Lokal

Museum lokal adalah museum yang koleksinya terdiri atas kumpulan benda yang berasal dari, mewakili, dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungannya dari wilayah kabupaten atau kotamadyadimana museum tersebut berada.

Adapun berdasarkan cara penyelenggarannya, museum diatur menjadi:

- **Museum Pemerintah**

Museum pemerintah merupakan institusi museum yang diorganisir serta diurus oleh pemerintah. Jenis museum ini terbagi menjadi dua kategori, yakni museum yang diawasi oleh pemerintah pusat dan museum yang dikelola oleh pemerintah daerah..

- **Museum Swasta**

Museum yang dijalankan serta dikelola oleh pihak swasta dikenal sebagai museum swasta.

**c. Syarat-syarat Umum Pencahayaan pada Museum**

Egan (Winaya, 2010) mengemukakan bahwa terdapat beberapa persyaratan umum terkait pencahayaan di dalam suatu museum, termasuk di dalamnya:

- *Emphasis (Accent)*

*Emphasis (accent)* Digunakan sebagai pemicu minat bagi pengamat terhadap suatu objek yang ingin ditekankan. Melalui pemberian penekanan, objek akan muncul dengan nuansa dramatis yang lebih kuat dan mengundang perhatian.

- *Orientation*

Pengaturan eksponat di museum seringkali disesuaikan dengan struktur ruangan tempatnya. Penempatan pencahayaan di sepanjang ruang sirkulasi berfungsi sebagai penentu arah pandangan dalam ruangan.

- *Color*

Kriteria objek pameran yang optimal dapat dicapai jika indeks reproduksi warna, penampilan warna, suhu warna memenuhi persyaratan yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, seleksi jenis lampu juga akan memiliki dampak yang signifikan.

- *Flexibility*

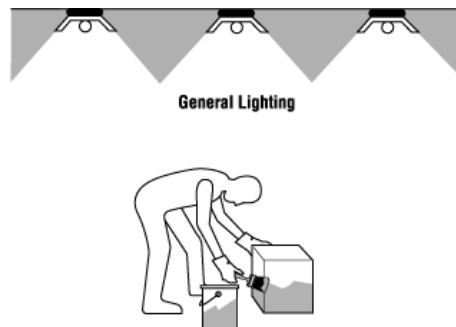
*Flexibility* Perlu diberikan perhatian khusus terutama di ruang

pameran dengan karakteristik yang permanen. Pemilihan sumber cahaya yang bisa dengan mudah ditempatkan dan dipindahkan menjadi hal yang harus dipertimbangkan secara serius.

#### d. Sistem Pencahayaan Buatan pada Museum

- Sistem Pencahayaan Merata (*General Lighting*)

*General lighting* memberikan pencahayaan seragam ke seluruh area pameran untuk mencapai kondisi yang diinginkan.



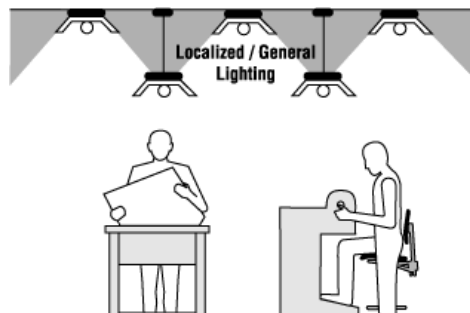
Gambar 2. 56 Ilustrasi Sistem Pencahayaan Merata

Sumber: [www.ccohs.ca](http://www.ccohs.ca) diakses 30 april 2023

penyebaran visual yang seragam. Dengan metode ini, penempatan sumber cahaya disebar dengan merata di seluruh permukaan langit-langit. Penerapan sistem ini akan mendukung terciptanya atmosfer yang diinginkan dalam ruang pameran secara keseluruhan.

- Sistem Pencahayaan Terarah (*Localised Lighting*)

*Localised lighting* dimanfaatkan untuk meng *highlight* sebuah objek terutama di dalam area pameran. Pencahayaan menggunakan metode ini dijalankan dengan mengalokasikan arah dari sumber cahaya. Sumber cahaya tersebut sendiri menggunakan lampu yang dilengkapi dengan reflektor atau perangkat pencahayaan khusus.



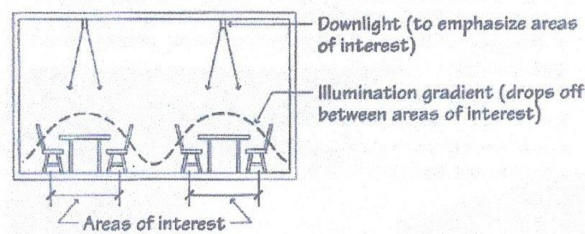
Gambar 2. 57 Ilustrasi Sistem Pencahayaan Terarah

e. **Teknik Pencahayaan Buatan pada Museum**

Aspek-aspek yang terkait dengan penempatan lampu dan perangkat pencahayaan menjadi bagian utama dalam desain pencahayaan buatan, dengan tujuan menciptakan efek cahaya sesuai yang diinginkan. Dalam konteks ruang pameran di museum, berbagai teknik juga diterapkan, termasuk (Egan dalam Winaya, 2010):

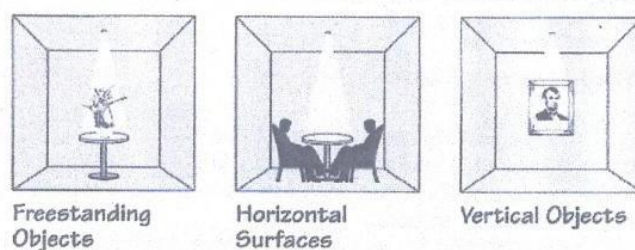
- *Highlighting*

*Highlighting* merupakan metode yang diterapkan untuk menciptakan iluminasi dengan fokus cahaya pada elemen-elemen khusus di sekitar lingkungan yang memiliki cahaya yang lebih redup. Dalam pengaturan pameran objek di museum, setiap objek mendapatkan pencahayaan tambahan guna memastikan objek-objek tersebut dapat dilihat dengan kejelasan. Melalui pendekatan ini, objek-objek menjadi lebih tajam dalam kontras dan memberikan kesan yang lebih memikat.



Gambar 2. 58 Ilustrasi highlighting

Sumber: Egan (Winaya, 2010)

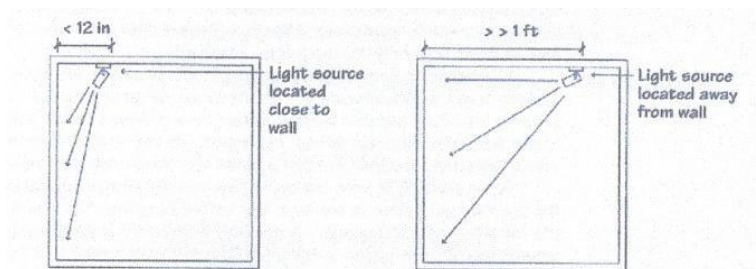


Gambar 2. 59 Ilustrasi *highlighting*

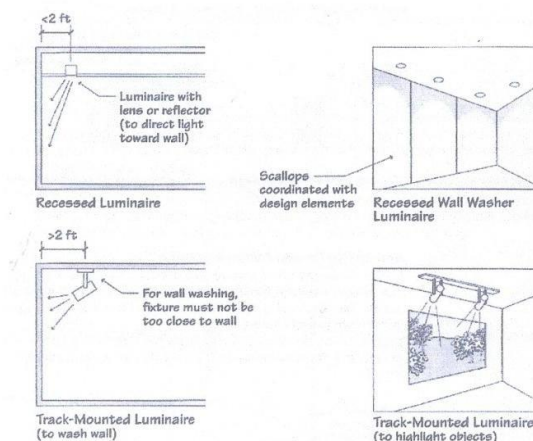
Sumber: Egan (Winaya, 2010)

- *Wall Washing*

*Wall washing* merupakan metode pencahayaan yang melibatkan penerangan lapisan pada permukaan dinding, sehingga menciptakan tampilan merata dengan efek cahaya. Dengan pendekatan ini, dinding akan terlihat lebih menonjol atau mendekat ke arah pengamat, sehingga sangat sesuai untuk digunakan dalam ruangan yang memiliki dimensi besar. Pendekatan ini umumnya digunakan untuk mencegah terciptanya kesan monoton dalam pengaturan barang pameran di dalam museum.



Gambar 2. 61 Ilustrasi *wallwashing*  
Sumber: Egan (Winaya, 2010)

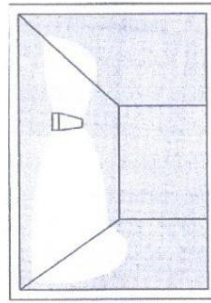


Sumber: Egan (Winaya, 2010)

Gambar 2. 60 Ilustrasi *wallwashing*

- *Beam Play*

*Beam play* merupakan metode pencahayaan yang memanfaatkan sinar cahaya dari sebuah sumber sebagai elemen visual. Pendekatan pencahayaan ini menciptakan suasana yang lebih dramatis di dalam museum. Fokusnya tidak hanya pada presentasi optimal objek pameran, melainkan juga pada menciptakan atmosfer yang sesuai dengan karakteristik museum itu sendiri.

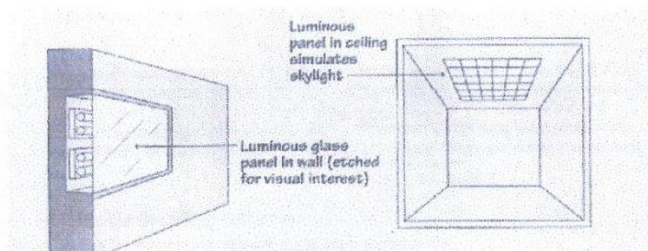


Gambar 2. 62 Ilustrasi *Beam Play*

Sumber: Egan (Winaya, 2010)

- *Back Lighting*

*Back lighting* Merupakan metode pencahayaan buatan di mana objek ditempatkan di antara sumber cahaya dan mata sehingga menciptakan siluet bayangan objek. Dalam penerapan teknik ini, penting untuk mengatur intensitas cahaya dengan cermat agar tidak menyebabkan silau bagi pengamat. Teknik ini menitikberatkan pada penonjolan objek itu sendiri, meskipun warna, akhiran permukaan, detail, dan karakteristik objek mungkin tersembunyi dalam kegelapan. Backlighting juga bisa dimanfaatkan sebagai sumber cahaya internal, menghasilkan efek kilau pada objek dan cahaya terang yang terpancar dari belakang objek yang dipamerkan.



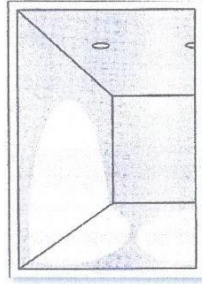
Gambar 2. 63 Ilustrasi *Back Lighting*

Sumber: Egan (Winaya, 2010)

- *Down Lighting*

Metode ini melibatkan penggunaan pencahayaan menggunakan lampu yang menyebarkan cahayanya langsung ke bawah secara vertikal. Teknik pencahayaan dari atas ke bawah ini sangat efektif ketika diterapkan di ruangan yang memiliki ketinggian yang cukup tinggi, dan dapat menggunakan lampu yang memiliki sinar terang

yang terfokus. Umumnya, taktik ini digunakan untuk menciptakan pencahayaan merata dalam pengaturan museum. Terutama di dalam museum, di mana langit-langit ruangan sering kali memiliki ketinggian yang signifikan, oleh karena itu pendekatan pencahayaan dengan teknik dari atas ke bawah ini sering kali diaplikasikan..



Gambar 2. 64 Ilustrasi *Down Lighting*

Sumber: Egan (Winaya, 2010)

## **2.1.12 TINJAUAN UMUM OFFICE/KANTOR**

### **a. Pengertian office/Kantor**

Kantor diartikan secara etimologis berasal dari kata Belanda yaitu “kantoor”, yang berarti sebuah ruangan tempat pekerjaan itu berada, lokasi agensi, dll. Kemudian dalam bahasa Inggris berasal dari kata office yang berarti tempat di mana layanan, tempat kerja, atau posisi disediakan.

Konsep kantor dibagi menjadi dua bagian: dinamis dan statis. Kantor yang dinamis berarti kantor yang prosesnya terlibat dalam pengorganisasian atau penyelenggaraan aktivitas seperti pengumpulan, pengambilan, pemrosesan, penyimpanan, dan distribusi data. Dalam arti sempit, tempat berlangsungnya kegiatan administrasi atau tata usaha.

Pengertian kantor secara statis adalah berupa tempat kerja, ruang belajar, ruang kerja, kantor, kantor pusat, instansi, instansi, perusahaan, atau tempat dimana berlangsungnya kegiatan yang mengarah kepada pengumpulan, pencatatan, pengolahan, penyimpanan dan pendistribusian data

### **b. Ruang ruang pada Kantor Sepakbola**

Tabel 2. 17 Standar dimensi kantor pengurus

No.	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	R. Ketua Umum	25 m <sup>2</sup> / org	NAD
2	R. Kepala Staff	25 m <sup>2</sup> / org	NAD
3	R. Pengurus Harian	2 m <sup>2</sup> / org	NAD
4	R. Sekretaris	12 m <sup>2</sup> / org	NAD
5	R. Manajer Keuangan	12 m <sup>2</sup> / org	NAD

No.	Ruang	Standar Luasan	Sumber
6	R.Administrasi	1.5 m <sup>2</sup> / org	NAD
7	R. Arsip	12 m <sup>2</sup>	asumsi
8	<i>Press room</i>	1.5 m <sup>2</sup> / org	NAD
9	R. Rapat	1.5 m <sup>2</sup> / org	NAD
10	Lobi	1.5 m <sup>2</sup> / org	asumsi
11	R. Tunggu	1.5 m <sup>2</sup> / org	Asumsi
12	Toilet	2 m <sup>2</sup> / org	NAD
13	R. Pantry	1.44 m <sup>2</sup> / org	NAD
14	Musholla	0,96 m <sup>2</sup> / org	NAD

No.	Ruang	Standar Luasan	Sumber
1	R. Manajer Tim	25 m <sup>2</sup> / org	NAD
2	R. Pelatih Kepala	25 m <sup>2</sup> / org	NAD
3	R. Pelatih Teknik	12 m <sup>2</sup> / org	NAD
4	R. Pelatih Fisik	12 m <sup>2</sup> / org	NAD
5	R. Pelatih Kiper	12 m <sup>2</sup> / org	NAD
6	R. Pemandu bakat	12 m <sup>2</sup> / org	NAD
7	R. Rapat Pelatih	1.5 m <sup>2</sup> / org	NAD

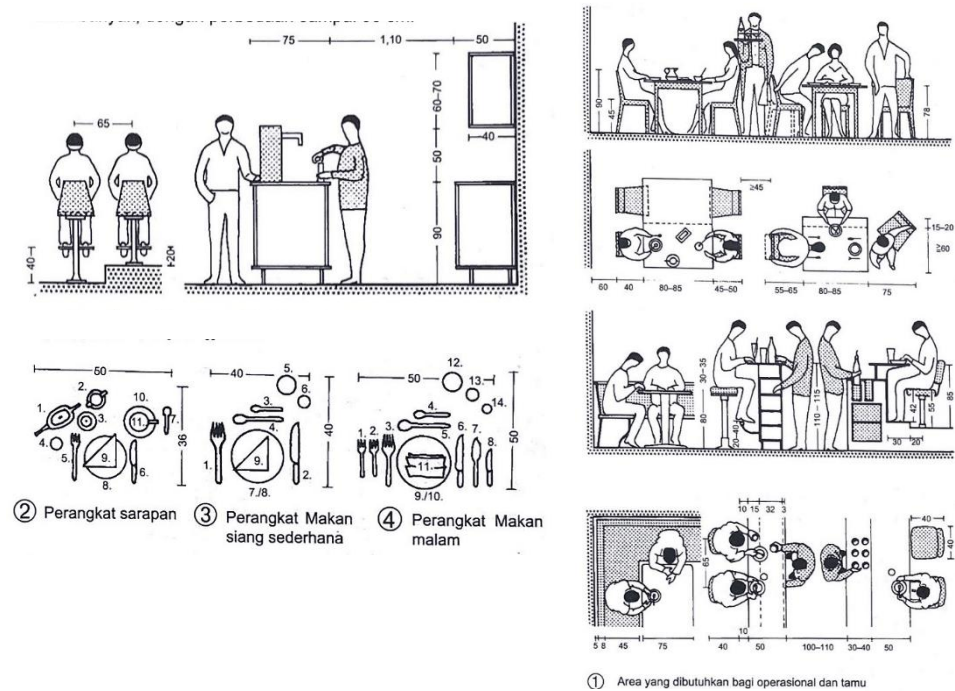


8	Locker room	6 m <sup>2</sup> / org	FIFA
9	R. Shower	1 m <sup>2</sup> / org	FIFA

Sumber: Neufert Architect Data, asumsi, FIFA Football Stadiums

## 2.1.13 Studi Antropometri

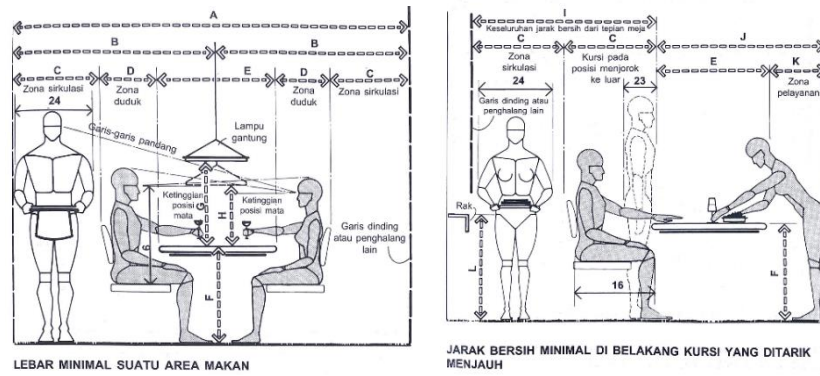
### 1. Café /Kantin Sehat



Gambar 2. 65 Antropometri Tempat makan Pengunjung

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

## 2. Ruang Makan

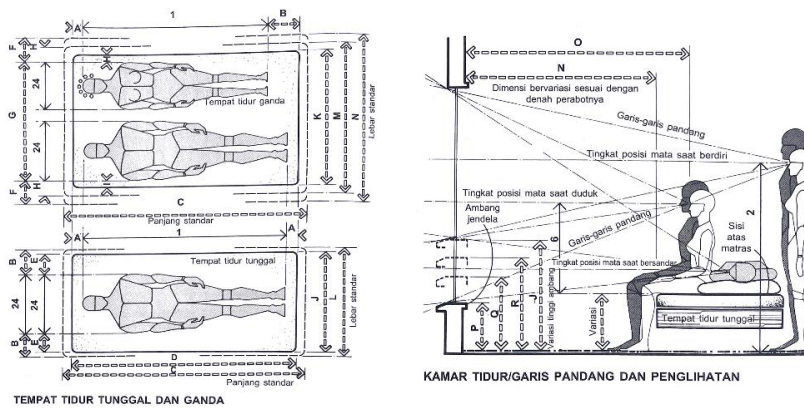


	in	cm
A	132-162	335,3-411,5
B	66-81	167,6-205,7
C	30-36	76,2-91,4
D	18-24	45,7-61,0
E	36-42	91,4-106,7
F	29-30	73,7-76,2
G	27	68,6
H	19	48,3
I	60-72	152,4-182,9
J	54-60	137,2-152,4
K	18	45,7
L	29-36	73,7-91,4

Gambar 2. 66 Ruang Makan

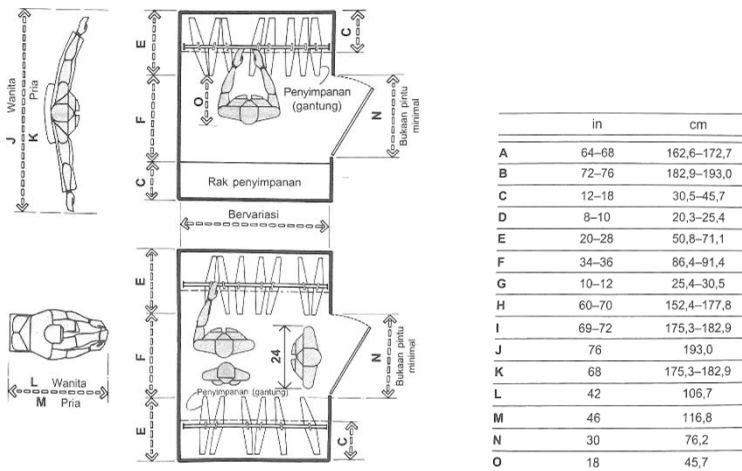
Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

## 3. Ruang Tidur



Gambar 2. 67 Ruang Tidur

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

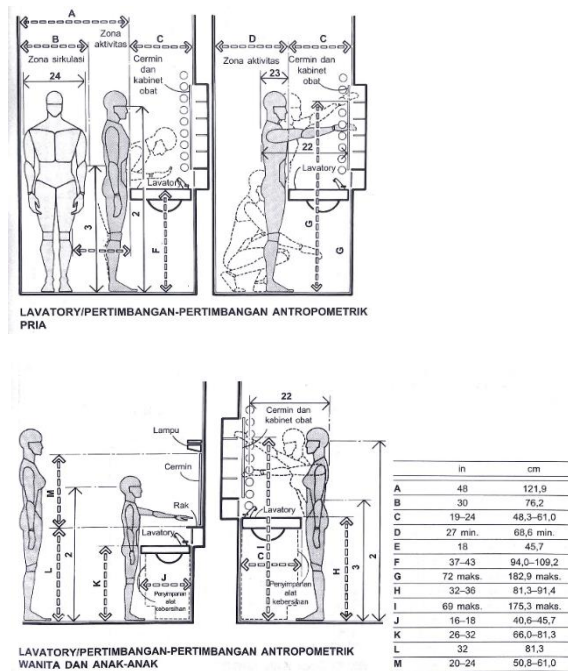


'WALK-IN CLOSET" DAN FASILITAS PENYIMPANAN

Gambar 2. 68 Walk-In Closet dan Fasilitas Penyimpanan

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

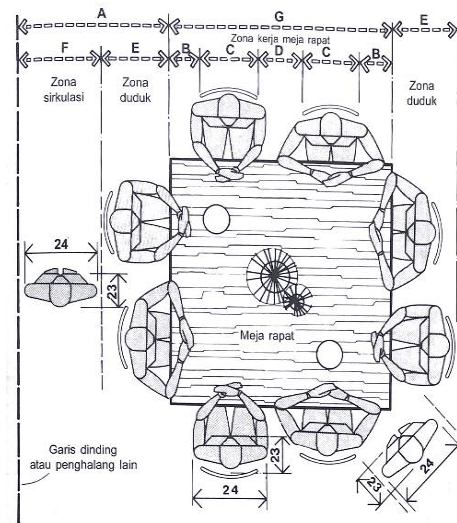
#### 4. Kamar Mandi



Gambar 2. 69 Kamar Mandi

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

## 5. Ruang Rapat



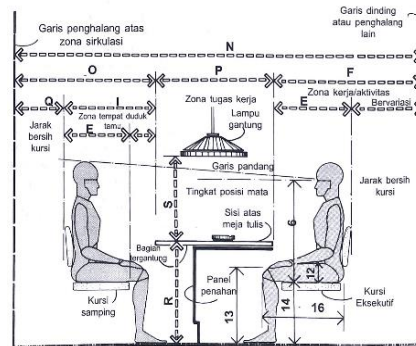
MEJA RAPAT BERBENTUK BUJURSANGKAR

	in	cm
A	48-60	121,9-152,4
B	4-6	10,2-15,2
C	20-24	50,8-61,0
D	6-10	15,2-25,4
E	18-24	45,7-61,0
F	30-36	76,2-91,4
G	54-60	137,2-152,4
H	30	76,2
I	72-81	182,9-205,7
J	42-51	106,7-129,5
K	24-27	61,0-68,6
L	48-54	121,9-137,2

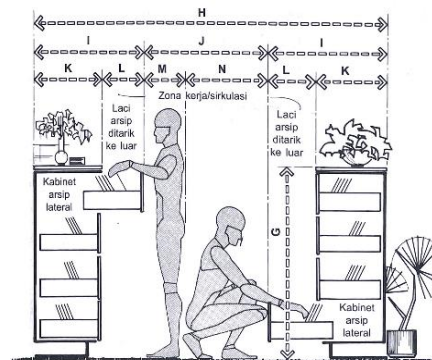
Gambar 2. 70 Ruang Rapat

Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

## 6. Kantor

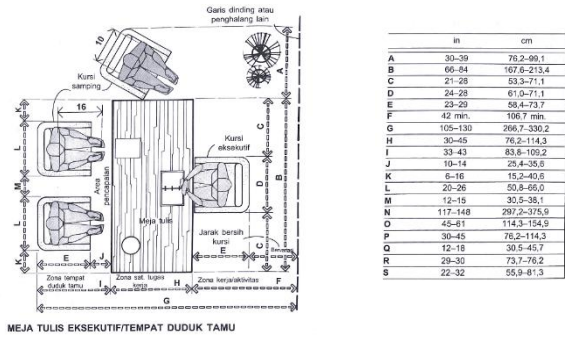


MEJA TULIS EKSEKUTIF/JARAK BERSIH DASAR

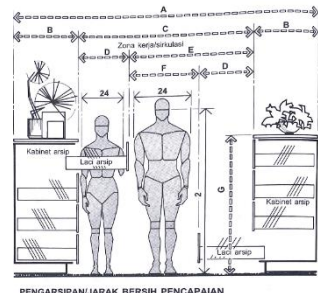


PENGARSIPAN/JARAK BERSIH PENCAPAIAN

	in	cm
A	30-39	76,2-99,1
B	66-84	167,6-213,4
C	21-28	53,3-71,1
D	24-28	61,0-71,1
E	23-29	58,4-73,7
F	42 min.	106,7 min.
G	105-130	266,7-330,2
H	30-45	76,2-114,3
I	33-43	83,8-109,2
J	10-14	25,4-35,6
K	6-16	15,2-40,6
L	20-26	50,8-66,0
M	12-15	30,5-38,1
N	117-148	297,2-375,9
O	45-61	114,3-154,9
P	30-45	76,2-114,3
Q	12-18	30,5-45,7
R	29-30	73,7-76,2
S	22-32	55,9-81,3



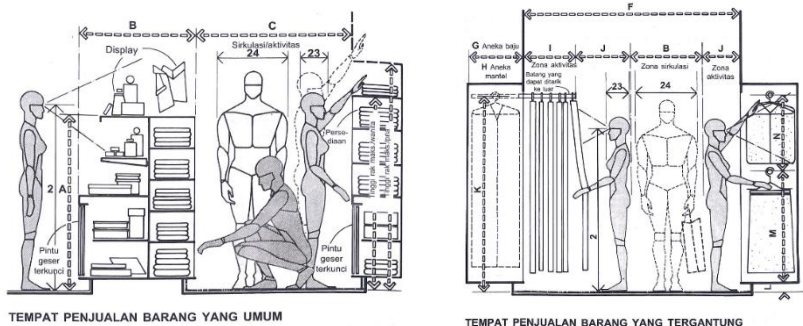
MEJA TULIS EKSEKUTIF/TEMPAT DUDUK TAMU



PENGARSIPAN/JARAK BERSIH PENCAPAIAN

Gambar 2. 71 Ruang Kantor  
Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

7. Retail



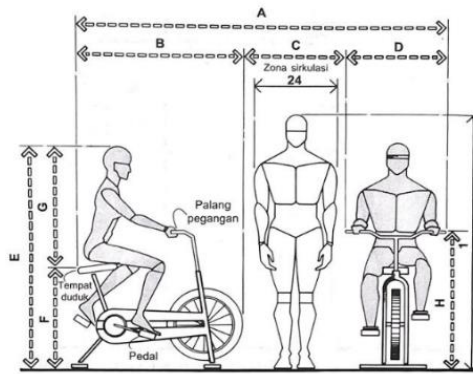
TEMPAT PENJUALAN BARANG YANG UMUM

TEMPAT PENJUALAN BARANG YANG TERGANTUNG

	in	cm
A	48 maks.	121,9 maks
B	30-36	76,2-91,4
C	51 min.	129,5 min.
D	66	167,6
E	72	182,9
F	84-96	213,4-243,8
G	20-26	50,8-66,0
H	28-30	71,1-76,2
I	18-24	45,7-61,0
J	18 min	45,7 min
K	72 maks.	182,9 maks.
L	4	10,2
M	42	106,7
N	26 min.	66,0 min.

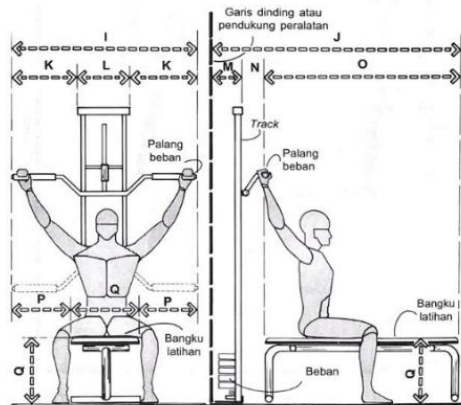
Gambar 2. 72 Retail  
Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

8. Ruang Latihan Olahraga



SEPEDA UNTUK BERLATIH

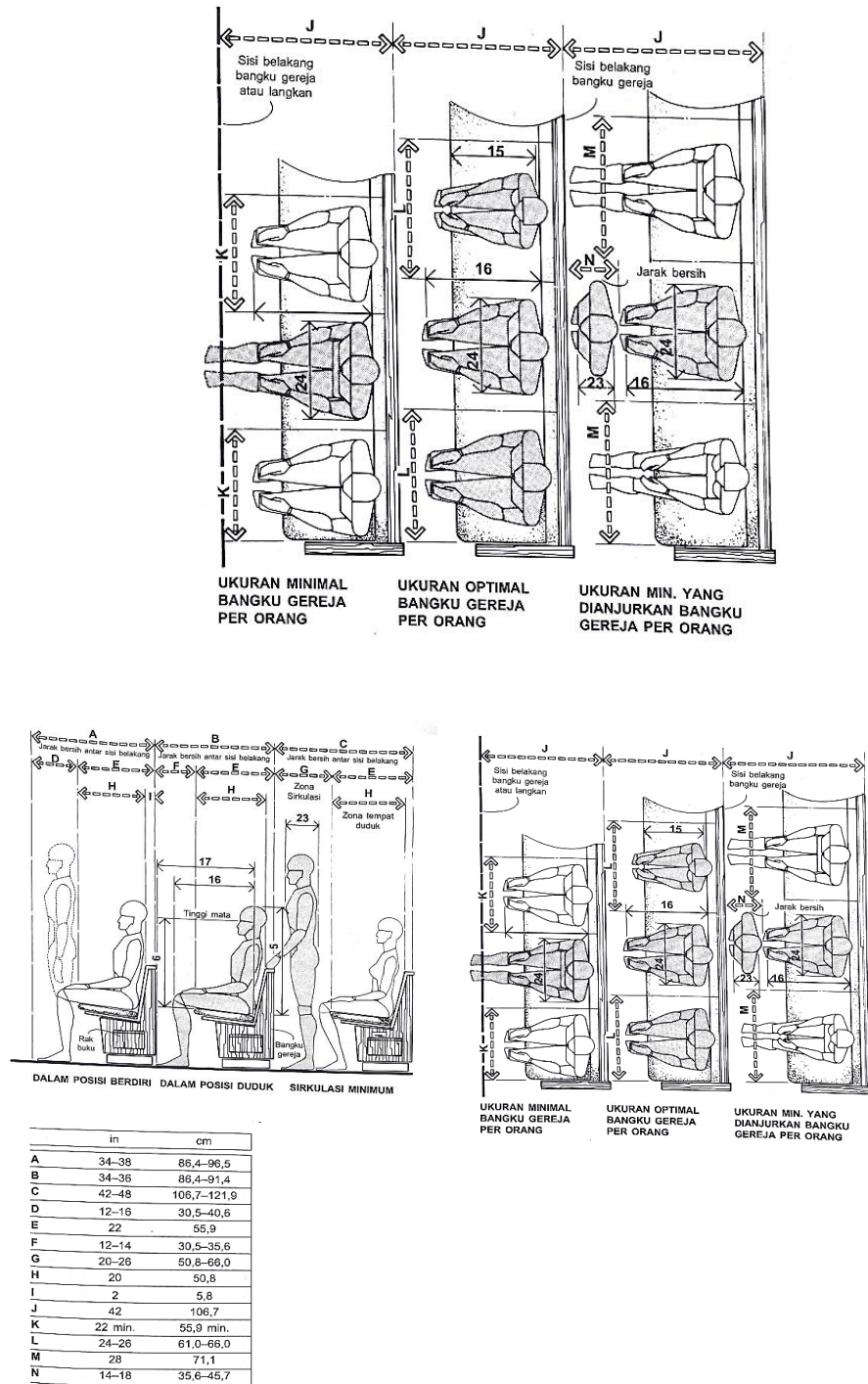
	in	cm
A	83-104	210,8-264,2
B	35-48	88,9-121,9
C	30	76,2
D	18-26	45,7-66,0
E	55-68	139,7-172,7
F	25-30	63,5-76,2
G	30-38	76,2-96,5
H	46	116,8
I	36-48	91,4-121,9
J	58-76	147,3-193,0
K	12-18	30,5-45,7
L	12	30,5
M	6-12	15,2-30,5
N	4-10	10,2-25,4
O	48-54	121,9-137,2
P	9-14	22,9-35,6
Q	18-20	45,7-50,8



UNIT ANGKAT TENAGA LATISSIMUS YANG TERPASANG PADA DINDING

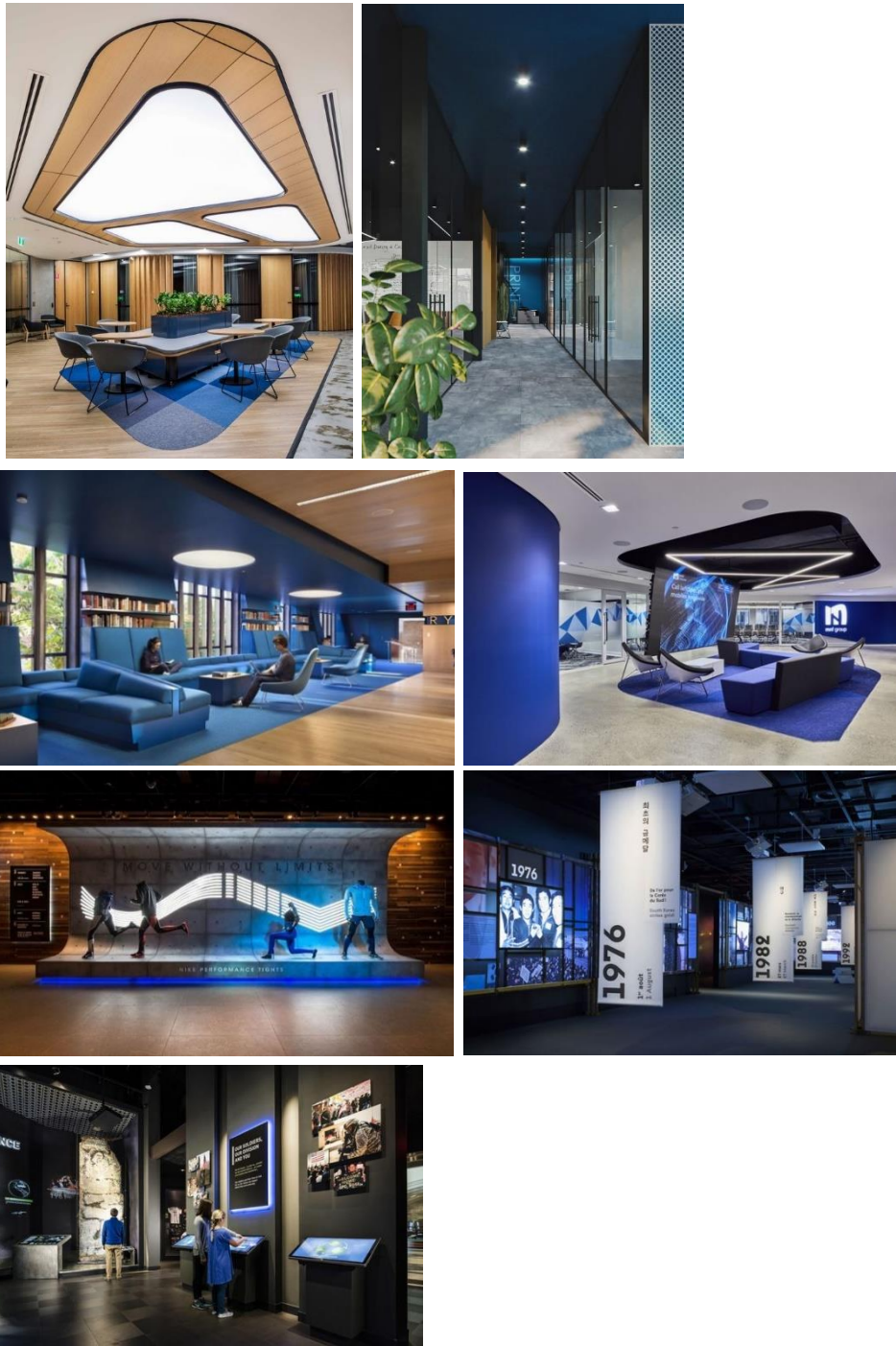
Gambar 2. 73 Ruang Latihan Olahraga  
Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

## 9. Fasilitas Layanan duduk



Gambar 2. 74 Fasilitas Layanan Duduk  
Sumber: Ernst Neufert Data Arsitek Jilid 2

## 2.1.14 Studi Image



Gambar 2. 75 Studi Image

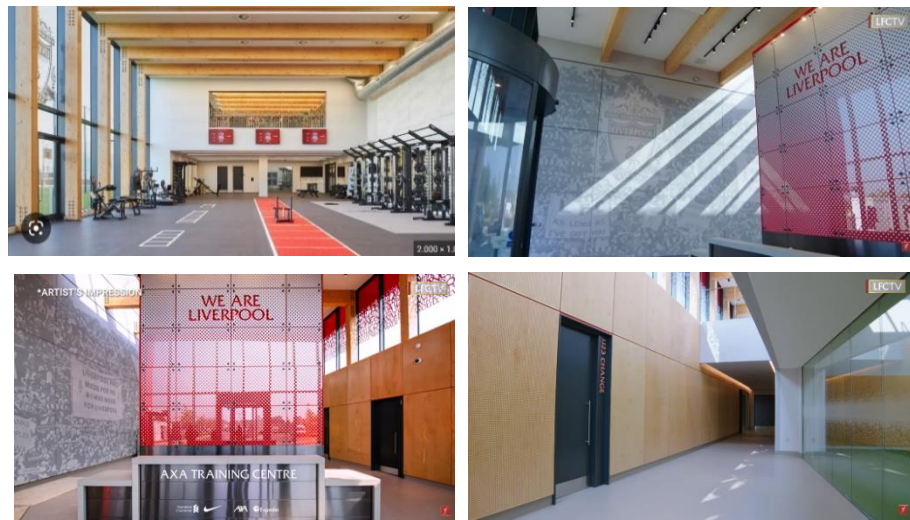
Sumber: Pinterest



## 2.1.15 Studi Preseden

### Axa Training Centre

Axa Training Centre adalah pusat pelatihan sepakbola Inggris yaitu Liverpool. Axa ini memiliki ruang yang nyaman dan terkesan tertutup untuk sebagai pusat pelatihan namun tetap mengedepankan pencahayaan yang baik lewat bukaan bukaan yang besar pada setiap sudut ruang. Meskipun terlihat ruang yang tertutup namun dengan hadirnya bukaan yang besar memberikan cahaya untuk lebih bebas masuk kedalam ruangan. Material yang digunakan pun tidak berlebihan dan masih mengandalkan kayu sebagai aksesoris dekorasi baik ceiling ataupun treatment lainnya.



Gambar 2. 76 Gambaran Pusat Pelatihan AXA

Sumber : Liverpool Fc(Youtube) Diakses 8 Juni 2023

Yang menarik pemanfaatan dinding pada Axa ini tidak dibiarkan seperti dinding putih atau penambahan dekoratif, tetapi dihidupkan dengan gambaran sejarah dari Liverpool dan dukungan para fansnya. Hal ini dapat dijadikan inspirasi pada Perancangan Pusat pelatihan dan Pembinaan yang digunakan pada beberapa dinding ataupun area gathering space.

## Newcastle United

Newcastle United adalah salah satu klub yang tertua dan memiliki banyak sejarah di persepakbolaan Inggris. Klub Inggris ini juga dikenal dengan identitasnya yang menggunakan seragam berwarna hitam dan putih garis-garis serta celana hitam. Jika dilihat Newcastle United training centre ini memiliki bangunan yang terasa nyaman karena didesain seperti bentuk rumah sendiri namun dapat menampung aktivitas yang benar benar dibutuhkan oleh Klub Inggris ini. Salah satu juga yang tidak ketinggalan yaitu selalu mengedepankan bentuk pencahayaan alami. Jika dilihat material yang digunakan tidak lepas dari penggunaan kayu, batu, besi dan kaca. Serta tidak terlalu banyak aksesoris dekoratif yang diberikan.

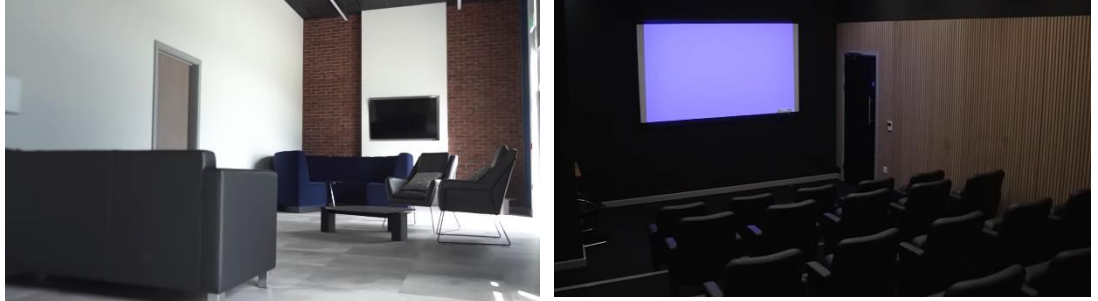


Gambar 2. 77 Tampilan Baru Newcastle United!

Sumber: **Sumber : New Castle (Youtube) Diakses 8 Juni 2023**

Yang membuat berbeda dari training centre football lainnya adalah penerapan identitas suatu klub sangat diperhatikan dan diterapkan langsung pada training centre ini. Suasana hitam dan putih yang menjadi ciri khas diterapkan baik dalam interior maupun eksterior. Sedikit menambah warna biru, abu dan merah untuk semakin mempertegas bentuk ruang yang nyaman, tegas, dan semangat. Hal ini dapat dijadikan inspirasi pada Perancangan Pusat pelatihan dan Pembinaan yang dimana memasukkan identitas sebuah klub pada perancangan

interior dan menerapkan pada area area tertentu khususnya are public untuk semakin merasakan atmosfer ruang klub sepak bola tertentu.



## 2.2 Studi Lapangan

### 1. Karakter Arema

Arema FC menjadi sebuah ICON CITY yakni identitas sebuah kota, juga menjadi commonpride yakni kebanggaan bersama, serta menjadi originallocalculture asli milik warga Malang Raya. Icon city diwujudkan bahwa simbol Arema adalah Singa sesuai dengan zodiak bulan kelahirannya yakni Agustus 1987, serta dipertegas dengan julukan Singo Edan, artinya seperti karakter Singa memiliki etos dan effort yang tangguh, berani, berwibawa dan menjaga martabat dirinya.

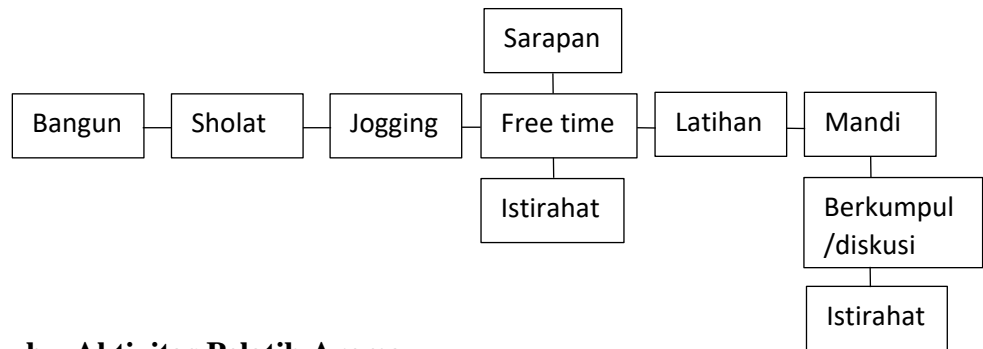
Arema FC menjadi COMMON PRIDE yakni kebanggaan bersama warga Malang Raya. Seolah menjadi sebuah komitmen sosial bahwa sebuah kebanggaan patut dijaga eksistensinya sampai kapanpun. Hal itu diperkuat dengan jargon sakral milik Arek-Arek Malang yakni Arema Tidak Kemana Mana Tapi Ada Dimana-Mana. Artinya dimanapun Arek Malang berada tetap membawa identitas kebanggaannya sebagai orang yang dibesarkan, dibahagiakan ataupun disukseskan di Bhumi Arema. Selain simbol Singa, kebanggaan lain yang menjadi identitas kebanggaan yakni warna Biru. Biru identik dengan makna loyalitas, kesetiaan, ketulusan, kebijaksanaan dan kecerdasan serta bertanggung jawab.

Filosofi lain yang terkandung dalam Singo Edan yakni menjadi ORIGINAL LOCAL CULTURE. Arema menjadi identitas budaya sebuah kota. Bagaimana Arema tidak hanya menjadi pemersatu

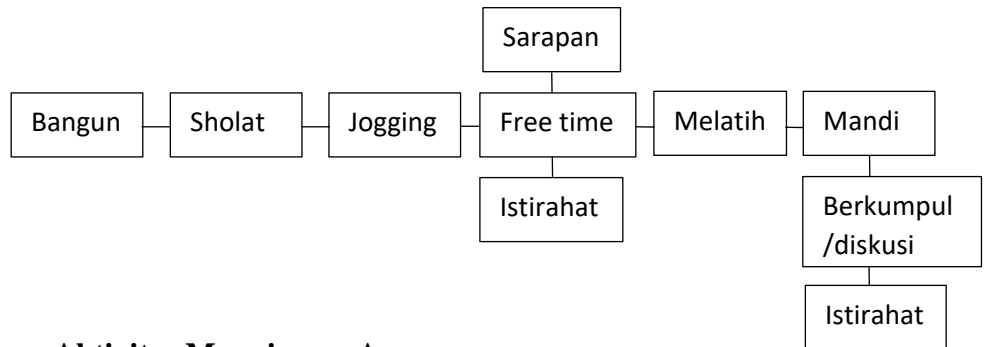
identitas warga masyarakatnya, tapi Arema juga memberi inspirasi keberanian, ketangguhan, kebersamaan, mencintai dan melindungi rasa aman kotanya, dan yang paling utama adalah budaya toleransi yang tinggi, budaya persaudaraan yang erat, serta budaya berani bertanggung jawab

**2. Aktivitas arema**

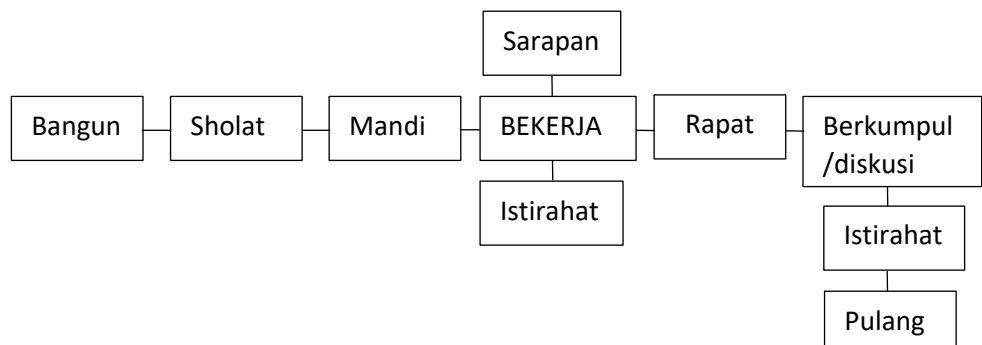
**a. Aktivitas Anggota Klub Arema**



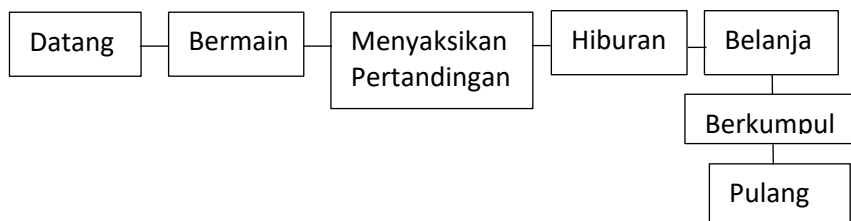
**b. Aktivitas Pelatih Arema**



**c. Aktivitas Manajemen Arema**



#### d. Aktivitas Pendukung Arema



### 3. Sistem Penjadwalan Klub

Tabel 2. 18 Sistem Penjadwalan Klub

- Weekday

Jadwal	Kegiatan
05.00-06.30	Bangun-Sholat
07.00-08.00	Jogging/gym berenang,dll
08.00-09.00	Istirahat,mandi,dll
09.00-10.00	Sarapan
10.00-12.00	Freetime (berkumpul,bermain)
12.00-13.00	Makan siang
13.00-15.00	Istirahat
15.00-15.30	Bersiap siap Latihan
15.30-18.00	Latihan
18.00-19.00	Selesai latihan-istirahat-Mandi
19.00-20.00	Makan malam
20.00-21.00	Berkumpul/berdiskusi
21.00-23.00	Freetime
11.00	Tidur

<b>Notes :</b>	Kegiatan pertandingan di luar jadwal sehari hari diatur dan dilakukan oleh PSSI
----------------	---

- Weekend

Waktu	Kegiatan
05.00	Bangun
05.00-06.30	Sholat
07.00-08.30	Jogging/gym,berenang,dll
08.30-09.00	Istirahat-mandi
09.00-09.30	Sarapan pagi
09.30-12.00	Freetime
12.00-12.30	Makan siang
12.30-14.00	Istirahat
14.00-21.00	Freetime
22.00	Istirahat

<b>Notes :</b>	Kegiatan pada weekend tidak tertentu, dikarenakan waktu weekend dipakai untuk kegiatan pribadi dari masing masing anggota klub.
----------------	---





### 2.3 Studi Banding





#### A. AXA TRAINING CENTRE (Liverpool FC)

AXA Training Centre adalah nama baru untuk pusat pelatihan klub sepakbola Inggris yaitu Liverpool. Axa ini dibangun pada tahun 2018 untuk kepentingan bagi klub sepakbola Inggris ini. Pusat pelatihan sebelumnya berada di Melwood yang mana menjadi markas bersejarah yang selama 7 dekade digunakan Liverpool dalam berlatih dan meraih kejuaraan. Kini fasilitas training center ini dibangun di Kirkby. Tujuan pindahnya Liverpool dari Melwood yang merupakan bagian dari perjalanan klub dari masa ke masa adalah dari segi ruang, Liverpool FC butuh lebih banyak tempat untuk lebih modern. Selain itu Tujuan lain adalah Liverpool ingin memiliki markas latihan kelas dunia dan Melwood terlalu kecil untuk itu. Jadi keputusan untuk pindah ke Kirkby dan membangun AXA adalah pilihan yang tepat. Pada AXA training Center ini juga disediakan beberapa fasilitas yang cukup memadai dan modern sesuai kapasitas kebutuhan dari klub Inggris ini, antara lain, Lapangan yang sesuai standar UEFA (Union of European Football Associations) Mini soccer dalam ruang, Kantor, Sepakbola Pantai, Kubugaran, Ruang Gym rehabilitasi dan gym normal, ruang ganti, ruang pertemuan(pers conference), ruang nutrisi, ruang gallery dan bilyard.

Tabel 2. 19 Analisa Axa Training Centre

NO	ASPEK	DOKUMENTASI	POTENSI	KENDALA
2.	Kondisi Bangunan		Bangunan ini menggunakan konstruksi dan material dari desain kontemporer dengan menghadirkan bukaan bukaan yang besar dan memadukan beberapa konsep dari gaya industrial	-

		 <p>Gambar 2. 78 Bentuk bangunan AXA</p> <p><i>Sumber: Youtube Liverpool (2023)</i></p>		
3	Fungsi Bangunan	 <p>Gambar 2. 79 Lapangan Bola AXA</p> <p><i>Sumber: Youtube Liverpool (2023)</i></p>  <p>Gambar 2. 80 Mini Soccer Axa</p> <p><i>Sumber: Youtube Liverpool (2023)</i></p>  <p>Gambar 2. 81 Ruang Manager</p> <p><i>Sumber: Youtube Liverpool (2023)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat pusat pelatihan olahraga sepakbola khususnya Liverpool</li> <li>• Menyediakan fasilitas bangunan untuk sekitar seperti lapangan mini soccer, lapangan sepakbola pantai, lapangan tenis dayung, bola voli pantai dan Ruang Galery.</li> </ul>	

4.	Kondisi Geografis	 <p>Gambar 2. 82 Geografis Axa Training Centre sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> </ul>	-
5	Akses Masuk Area	 <p>Gambar 2. 83 Akses Masuk AXA Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>  <p>Gambar 2. 84 Kawasan AXA Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>	<p>Akses masuk area AXA Training Centre dibuat dengan 2 jalur baik area masuk maupun jalur keluar kendaraan.</p> <p>Area kawasan jalur kendaraan pada AXA Training Centre tertata dengan baik.</p>	
7.	Vegetasi	 <p>Gambar 2. 85 Vegetasi Kawasan AXA Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>	<p>Kawasan AXA Training Centre ini dikelilingi oleh vegetasi yang cukup baik dan terdapat Ruang terbuka hijau sehingga udara terasa lebih sejuk ketika menikmati fasilitas pada kawasan ini</p>	-



8.	Fasilitas Luar Bangunan	 <p>Gambar 2. 86 Area Parkir AXA Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pada bagian luar bangunan terdapat area parkir yang dapat menampung kendaraan roda 4</li> <li>- area lapangan sepakbola bertaraf internasional.</li> </ul>	-
9.	Fasilitas Dalam Bangunan	 <p>Gambar 2. 87 Main Entrance AXA Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p> <p>Gambar 2. 88 locker Room AXA Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>	<p>Gambar disamping merupakan fasilitas yang berada didalam bangunan AXA Training Centre.</p> <p>Fasilitas yang berada di gambar disamping merupakan area utama gedung AXA Training Centre.</p> <p>Fasilitas selanjutnya merupakan area ruang ganti pemain atau klub sepakbola yang difasilitasi berupa locker dan area duduk</p>	<p>Dari dokumentasi gambar yang ada di samping, banyak ruang yang menggunakan bukaan besar seperti jendela tapi tetapi tidak terlihat peletakan penghawaan seperti penghawaan buatan (AC).</p>



Gambar 2. 89 Manager Galery

sumber: Youtube Liverpool (2023)



Gambar 2. 90 Press Conference AXA

Sumber: Youtube Liverpool (2023)



Fasilitas berikutnya adalah ruang gallery yang difasilitasi sebagai ruang dalam menyimpan dan memamerkan penghargaan baik piala dari klub sepakbola

Fasilitas ini merupakan ruang pers conference yang digunakan oleh manajemen klub dan klub sepakbola sendiri

Fasilitas ini merupakan ruang gym atau ruang kebugaran yang menjadi salah satu sarana bagi para klub atau seluruh tim sepakbola



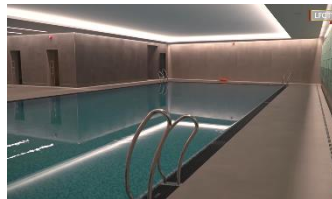
Gambar 2. 91 Ruang Gym

Sumber: Youtube Liverpool (2023)



Gambar 2. 92 Lapangan Voli dan Bola Axa

Sumber: Youtube Liverpool (2023)



Gambar 2. 93 Ruang Main dan Berenang



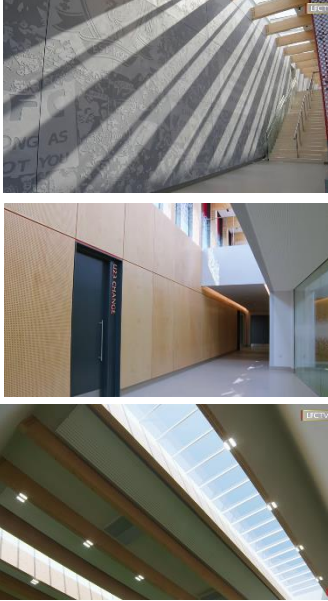
Sumber: Youtube Liverpool (2023)



Fasilitas selanjutnya merupakan area lapangan dalam ruang, mini soccer, lapangan sepakbola pantai, bola voli pantai, dan tenis dayung.

Fasilitas ini menjadi sarana yang disediakan untuk para klub sepakbola baik berupa kolam renang maupun area bilyard.

Fasilitas bangunan lain adalah office atau kantor yang diberikan untuk setiap manajemen dalam klub. Bukan hanya sekedar tempat Latihan tetapi menjadi wadah untuk



		 <p>Gambar 2. 94 Ruang tamu dan manager AXA</p> <p>Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>  <p>Gambar 2. 95 Dapur AXA</p> <p>Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>	<p>berkumpul, berlatih, dan pusat dalam pengelolaan klub sepakbola Liverpool.</p> <p>Fasilitas selanjutnya adanya ruang makan dan dapur sehat untuk para klub dalam mengatur pola makan dan hidup yang sehat.</p>	
	<p>Pencahayaan dan Penghawaan</p>	 <p>Gambar 2. Sudut Ruang Axa Training Centre</p> <p>Sumber: Youtube Liverpool (2023)</p>	<p>• <b>Sistem Pencahayaan</b></p> <p>Pencahayaan pada fasilitas yang ada di dalam ruang terlihat mengedepankan dan memanfaatkan pencahayaan alami dengan adanya bukaan bukaan yang cukup besar pada setiap sudut, ceiling, dan treatment lainnya.</p>	



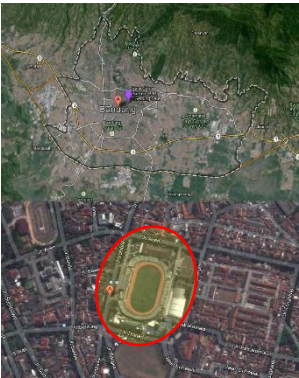
Sumber: Youtube Liverpool (2023)

## B. Stadion Siliwangi

Stadion Siliwangi Stadion merupakan wadah sepak bola yang berlokasi di Jalan Lombok no.10, Kecamatan Merdeka, Kelurahan Sumur Bandung, Kota Bandung. Stadion ini didirikan pada tahun 1967, Tempat bermain sepakbola Siliwangi merupakan stadion yang menjadi salah satu yang ingin dikunjungi para pariwisata sejarah di Kota Bandung saat ini. Menurut dari pengelola stadion Siliwangi, stadion ini merupakan tempat olahraga baiki secara umum ataupun digunakan dalam pelaksanaan pertandingan sepakbola resmi baik Liga Indonesia maupun eksebisi yang terlebih dahulu bekerjasama dengan Panitia pelaksana pertandingan sepakbola dan koordinasi dengan Pemerintah Kota Bandung. Untuk kondisi dari Stadion saat ini difasilitisi dengan kapasitas 25.700 kursi dengan luas dari lapangan sepakbola 7000 m<sup>2</sup>. Fasilitas lain yang tersedia pada Stadion Siliwangi ini antara lain, tribun penonton, lapangan sepakbola hijau, lintasan atletik, ruang ganti para pemain, bangku cadangan pemain (bands), tower penerangan, dan tempat parkir.

Tabel 2. 20 Analisa Stadion Siliwangi


NO	ASPEK	DOKUMENTASI	POTENSI	KENDALA
2.	Kondisi Bangunan	 <p>Gambar 2. 96 Kondisi Bangunan Siliwangi <i>Sumber: Dolok Saribu (2023)</i></p>  <p>Gambar 2. 97 Kondisi Depan Stadion <i>Sumber: Nurdiansyah (2023)</i></p>	<p>Tampak depan bangunan ini terlihat seperti bangunan sejarah, terlihat dari aksen beberapa ukiran gambar yang terletak pada dinding bangunan.</p> <p>Stadion Siliwangi telah berdiri sejak tahun 1933. Namun berungkali telah mengalami perubahan atau renovasi di tahun 2011.</p>	-

3	Fungsi Bangunan	 <p>Gambar 2. 98 Lapangan Bola dan Tribun  <i>Sumber: Dolok Saribu (2023)</i></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stadion ini pada dulunya dibangun oleh kolonial Belanda untuk bertanding sepakbola bersama pribumi</li> <li>• Fungsi dari bangunan Stadion ini kini menjadi tempat untuk program pembinaan fisik bagi prajurit, perekrutan umum, dan kegiatan untuk umum seperti pertandingan olah raga yang bersifat regional maupun nasional</li> <li>• Menyediakan fasilitas tribun, lapangan hijau, bangku pemain cadangan, ruang ganti, dan beberapa fasilitas pendukung lainnya.</li> </ul>	
4.	Kondisi Geografis	 <p>Gambar 2. 99 Geografis Stadion Siliwangi  <i>Sumber: Maps, Google (2020)</i></p>		-

5	Akses Masuk Area	  <p>Gambar 2. 100 Akses Jalan Stadion  <i>Sumber: maps.google.com</i></p>  <p>Gambar 2. 101 Kawasan pintu masuk Selatan</p>  <p>Gambar 2. 102 Kawasan Pintu Masuk Utara</p>  <p>Gambar 2. 103 Pintu masuk Timur  <i>Sumber : Dolok Saribu(2023)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Akses masuk Stadion Siliwangi terdapat 2 pintu masuk baik kiri dan kanan</li> <li>• Area kawasan Stadion terbilang masih dilalui oleh kendaraan umum, sehingga akses menuju Stadion bisa dilalui dengan mudah.</li> <li>• Untuk akses masuk lapangan terdapat 3 jalur pintu menuju stadion dan tribun. Terdapat pintu masuk arah Selatan, Utara dan pintu arah Timur.</li> </ul>	
---	------------------	--	---	--

<p>8.</p>	<p>Fasilitas Dalam Bangunan</p>	  <p>Gambar 2. 104 Tribun VTD <i>Sumber : Dolok Saribu(2023)</i></p>   <p>Gambar 2. 105 Gambar bangku pemain cadangan <i>Sumber : Dolok Saribu(2023)</i></p>   <p>Gambar 2. 106 Lapangan Stadion Siliwangi <i>Sumber : Dolok Saribu(2025)</i></p>	<p>Gambar disamping merupakan fasilitas yang berada didalam bangunan Stadion Siliwangi</p> <p>Fasilitas disamping merupakan Tribun Timur yang diberikan sebagai tribun VIP .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas kedua ini merupakan bangku pemain ataupun pemain cadangan yang berjumlah 24 seat bangku</li> <li>• Pada gambar disamping terlihat lapangan sepakbola dengan diberikannya rumput sintetis yang aman dan tidak mengganggu ketika lapangan dalam keadaan basah.</li> <li>• Area utama dari stadion adanya pintu masuk untuk menuju area lapangan atau tribun, dengan dilengkapi pagar besi sebagai sistem</li> </ul>	
-----------	---	--	---	--

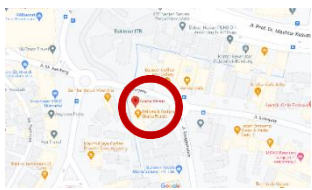


		  <p>Gambar 2. 107 Area Utama Stadion</p>   <p>Gambar 2. 108 Ruang Kumpul Klub</p>  <p>Gambar 2. 109 Papan Score</p>  <p>Gambar 2. 110 Ticketing Room</p>	<p>keamanan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fasilitas ruang lain yaitu ruangan kumpul pemain maupun berganti dari pemain. Ruangan ini hanya difasilitasi bangku untuk para pemain.</li> <li>• Fasilitas pendukung yang disediakan pada stadion yaitu papan score yang sebelumnya manual kini diperbaharui dengan sistem secara digital</li> <li>• Dan selanjutnya fasilitas yang dihadirkan berupa ruang ticketing yang difungsikan ketika menukar tiket saat menonton pertandingan. Sistem ticketing ini tidak manual melainkan lewat online. Dan fasilitas ini hanya sebagai tempat konfirmasi saja.</li> </ul>	<p>Tidak tersedianya locker room khusus untuk para atlet/pemain pada area stadion Siliwangi</p>
--	--	--	---	---


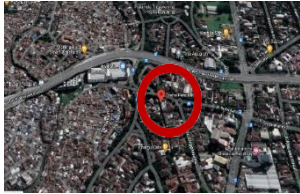
### C. Graha Persib




Dibutuhkan studi banding fasilitas sejenis untuk melengkapi data yang mendukung kebutuhan fasilitas dalam perancangan. Fasilitas sejenis yang diambil sebagai media observasi adalah Graha Persib. Graha Persib ini termasuk kedalam kategori pusat komunitas sepakbola Indonesia Bandung yang menghadirkan beberapa Fasilitas yang dapat dinikmati oleh masyarakat, bahkan supporter berat Persib. Graha Persib ini berada di jalan Jl. Sulanjana, Taman sari, Bandung, dekat dengan Balubur Town Square/Baltos dan Graha Persib ini dikelola oleh PT PBB (PT Persib Bandung Bermartabat) yang dipimpin Glenn Sugita. Graha Persib dibangun dengan tujuan mewadahi para masyarakat bahkan supporter untuk dapat berkumpul dalam satu wadah komunitas yang tujuannya untuk mendapat informasi dan pembinaan. Dari sisi olahraga, untuk semakin fokus dengan membesarkan Akademi Persib, beberapa fasilitas seperti museum, merchandase, office bahkan café dibuat untuk melengkapi fasilitas yang ada di Graha Persib.





Tabel 2. 21 Analisa Graha Persib



NO	ASPEK	DOKUMENTASI	POTENSI	KENDALA
1.	Lokasi	 <p>Gambar 2. 111 Lokasi Graha Persib</p> <p>Sumber: Maps, Google (2020)            Jl. Sulanjana No.17,            Tamansari, Kec. Bandung            Wetan, Kota Bandung,            Jawa Barat 40116</p>	Graha Persib mewadahi para masyarakat bahkan supporter untuk dapat berkumpul dalam satu wadah komunitas yang tujuannya untuk berkumpul mendapat informasi dan pembinaan. Pusat ini berada di jalan Sulanjana No.17, Tamansari Bandung, dekat dengan Balubur Town Square	-

2.	Kondisi Bangunan	  <p>Gambar 2. 112 Kondisi Bangunan Graha</p> <p>Sumber: Widiyantie (2022) <a href="https://bandung.suara.com/">https://bandung.suara.com/</a></p>  <p>Gambar 2. 113 Parkiran Graha</p> <p>Sumber: Dolok Saribu (2022)</p>	Bangunan ini menggunakan konstruksi dan material industrial berupa besi,kayu yang dipadukan dengan menerapkan konsep warna hitam putih dan biru	Beberapa ruang atau area pada Graha Persib masih tidak terawat seperti tangga akses menuju lantai atas terlihat tidak terawatt dengan baik.
	Fungsi Bangunan	  <p>Gambar 2. 114 Cafe Graha</p> <p>Sumber: Dolok Saribu (2022)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tempat pusat berkumpulnya persib dan supporter</li> <li>• Menyediakan fasilitas pendukung dalam bangunan seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Café</li> <li>• Merchendase,</li> <li>• Gallery,</li> <li>• Ruang private/ruang rapat</li> <li>• Office.</li> </ul> </li> </ul>	Ditiadakannya museum/gallery edukasi bagi supporter dan masyarakat

		 <p>Gambar 2. 115 Merchandise Persib</p> <p><i>Sumber: Dolok Saribu (2022)</i></p>		
4	Kondisi Geografis	 <p>Gambar 2. 116 Kondisi Geografis</p> <p><i>Sumber: Maps, Google (2020)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi Graha Persib ini terletak di Kawasan perkotaan dan dekat dengan Belubur Town Square</li> <li>• Graha Persib ini memiliki lokasi bangunan yang strategis dan mudah dijangkau bagi masyarakat.</li> </ul>	
5	Arah Mata Angin	<p><b>Utara</b> :Tirta Anugrah, Perumda Tirtawening Bandung</p> <p><b>Timur</b> : Lapangan Gasibu</p> <p><b>Selatan</b> : Four Points by Sheraton Bandung</p> <p><b>Barat</b> : Balubur Town Square</p>		

6.	Akses Masuk Area	 <p>Gambar 2. 117 Akses Masuk Kawasan Graha Persib</p> <p><i>Sumber: Dolok Saribu (2022)</i></p>	<p>Akses masuk berada di jalan Sulanjana dekat dengan bundaran.</p> <p>Akses masuk menuju bangunan Graha Persib dengan 2 jalur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jalur pertama dari jalur kiri yang langsung menuju café.</li> <li>- Dan jalur kedua dari jalur kanan masuk dari post satpam dan masuk menggunakan lift maupun tangga.</li> </ul>	-
7.	Vegetasi	 <p>Gambar 2. 118 Vegetasi Kawasan Graha Persib</p> <p><i>Sumber: google street view, Google (2022)</i></p>	<p>Kawasan Graha persib berada di kawasan vegetasi yang cukup baik dan sepanjang jalan terdapat pohon pohon besar sehingga udara terasa lebih sejuk ketika menikmati fasilitas pada kawasan ini</p>	-
8.	Fasilitas Luar Bangunan	 <p>Gambar 2. 119 Area Parkir Graha Persib</p> <p><i>Sumber: Dolok Saribu (2022)</i></p>	<p>Pada bagian luar bangunan terdapat area parkir yang dapat menampung kendaraan roda 4 dan roda 2 yang diatur sesuai tempatnya.</p>	<p>Ruang yang sebelumnya dijadikan museum dialih fungsikan sebagai parkir mobil.</p>

<p>9.</p>	<p>Fasilitas Dalam Bangunan</p>	 <p>Gambar 2. 120 Graha Persib Office</p> <p>Sumber: Dolok Saribu (2022)</p>    <p>Gambar 2. 121 Area Cafe Graha Persib</p> <p>Sumber: Dolok Saribu (2022)</p>	<p>Gambar disamping merupakan fasilitas yang berada didalam bangunan Graha Persib. Fasilitas yang terdapat pada Graha persib ini berupa</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Area kantor</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fasilitas kantor yang tersedia pada Graha Persib ini berupa meja receptionis yang terletak tepat ketika keluar dari lift.</li> <li>- Dalam kantor tentunya terdapat meja kerja, kursi kerja, lemari sebagai tempat menyimpannya arsip, dll</li> <li>- Fasilitas lainnya adalah mini kitchen yang dipakai bersama dalam ruang kantor</li> </ul> </li> <li>• <b>Café</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fasilitas yang terdapat dalam ruang café ini berupa meja dengan berbagai model tipe antara lain; meja dengan kapasitas 2 orang, meja dengan kapasitas 3 orang dan meja dengan kapasitas 6 orang.</li> <li>- Selain meja yang terpisah, fasilitas duduk juga diberikan pada meja bar café dengan mengitari sepanjang meja bar.</li> <li>- Yang uniknya terdapat</li> </ul> </li> </ul>	<p>Dari dokumentasi gambar yang ada di samping, dapat dilihat beberapa ruang yang hadir mewakili fasilitas yang dibutuhkan dalam komunitas persib ini. Namun ruang gallery dan ruang edukasi belum terlalu maksimal dihadirkan sehingga pembinaan dan edukasi terhadap supporter persib masih kurang. Terdapat pencahayaan pada fasilitas duduk yang menggunakan jenis lampu LED berwarna biru dengan pencahayaan yang terang sehingga mengganggu terhadap mata</p>
-----------	---	---	--	---

		 <p data-bbox="619 1592 847 1682">Gambar 2. 122 Area Display Merchandise Graha Persib</p> <p data-bbox="595 1704 839 1765">Sumber: Dolok Saribu (2022)</p> 	<p data-bbox="954 230 1214 488">kursi bench persib yang di buat sehingga pengunjung dapat langsung menikmati bentuk kursi bench tim nya.</p> <ul data-bbox="930 506 1238 808" style="list-style-type: none"> <li>- Untuk café ini menu yang disajikan berupa coffee, tea, non coffee, dan beberapa makanan seperti nasi goreng, ricebox dan cemilan seperti kentang goreng dan roti.</li> </ul> <ul data-bbox="911 831 1238 1727" style="list-style-type: none"> <li>• <b>Merchandase</b> <ul data-bbox="930 875 1238 1727" style="list-style-type: none"> <li>- Untuk merchendase menjual segala barang baik berupa baju bola, celana, syal, sepatu, accessories, bahkan menjual tumbler dari persib sendiri.</li> <li>- penyusunan display merchendase ini, disusun sesuai dengan pengelompokan barang, bagian baju tersusun dengan baju, bagian accessories di display tidak menyatu dengan barang lain. Sehingga pengunjung dapat menikmati ketika ingin berbelanja langsung.</li> </ul> </li> <li>• <b>Galery Persib</b> <ul data-bbox="930 1794 1238 1962" style="list-style-type: none"> <li>- Untuk gallery sendiri pada awalnya ada, namun saat ini fasilitas gallery digabung dengan</li> </ul> </li> </ul>	<p data-bbox="1265 230 1433 622">yang berada pada fasilitas duduk tersebut. Penghawaan dalam ruang menggunakan penghawaan buatan melalui AC.</p>
--	--	--	---	--



Gambar 2. 123 113  
Area display Galery  
Graha

Sumber: Dolok Saribu  
(2022)



Gambar 2. 124 Area  
Meeting room Graha  
Persib

Sumber: Dolok Saribu  
(2022)

merchandise dimana, pengunjung atau pada fans dapat langsung melihat beragam penghargaan dari tim nya, baju yang dipakai dan banyak lainnya. Sekalian setelah melihat, pengunjung diajak untuk langsung melihat koleksi dari merchandise graha persib.

• **Ruang rapat/private room**

- Pada Graha Persib ini terdapat ruang privat/ meeting room yang dibuat sengaja terpisah dari ruang kantor.
- Fasilitas pada ruang ini terdapat meja rapat dan 9 kursi yang terdiri dari 8 kiri dan kanan, lalu 1 kursi pada bagian center meja.
- Fasilitas ulain yang terdapat berupa proyektor dan layar proyektor

Semua fasilitas yang ada dipergunakan untuk masyarakat bahkan supporter persib.

Kemudian berikut mengenai pencahayaan pada semua ruang pada Graha Persib

• **Sistem Pencahayaan**

Pencahayaan pada fasilitas yang ada di dalam terlihat baik dengan memanfaatkan



			<p>pencahayaan alami untuk area yang terdapat bukaan sekaligus didukung sitem pencahayaan buatan dari lampu warm light untuk menambah kesan ruang yang indah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sistem penghawaan</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Area café outdoor dan ruang kantor mendapat penghawaan alami yang didapat dari bukaan jendela.</li> <li>- Untuk penghawaan buatan sendiri terdapat AC yang dipergunakan sebagai bantuan dalam penghawaan ruang.</li> </ul> </li> </ul>	
--	--	--	---	--

Sumber: Dolok Saribu (2023)

## 2.4 Studi Site

Dari penelitian yang dilakukan, Training Ground Arema Fc menjadi obyek penelitian dari peneliti untuk dijadikan data observasi lapangan dan bahan dari penelitian. Training Ground Arema FC ini berlokasi di Kelurahan Madyopuro, Kecamatan Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur.

### A. Site Plan



Gambar 2. 125 Site Plan Desain Training Ground Arema FC

Sumber: Erikatriaerianty (2022)