

BAB III
ANALISIS PERANCANGAN

3.1 Analisa Kegiatan dan Pengguna

3.1.1 Kegiatan dan Pengguna

Berikut merupakan kegiatan utama distadion yang dikelompokkan dalam beberapa tipe menurut jenisnya.

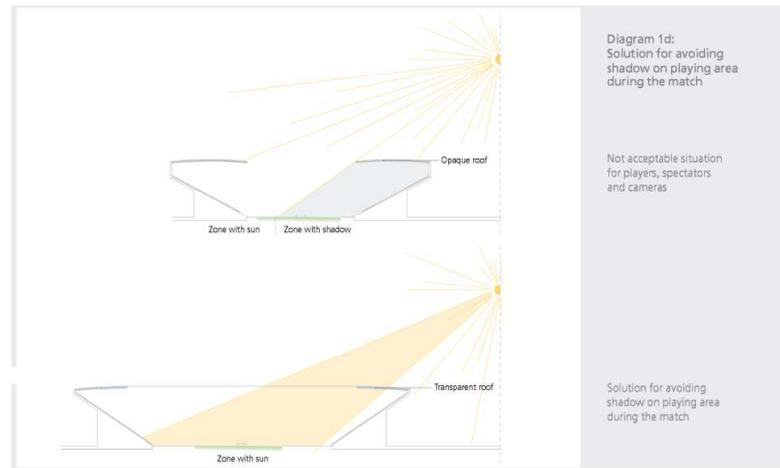
Tabel 3. 1. Analisis kegiatan dan pengguna

Kelompok Kegiatan	Pelaku kegiatan
Kegiatan Penerimaan	Informasi Awal <hr/> Pengunjung Umum, VIP Pemain, Pelatih, Wasit, Panpel
	Parkir Kendaraan <hr/> Pengunjung Umum, VIP, Pemain, Pelatih, Panitia Pelaksana
Kegiatan Umum	Menonton Pertandingan <hr/> Pengunjung Umum
	Berlatih dan Pertandingan <hr/> Atlit
Kegiatan Pendukung	Kegiatan Pendukung Khusus <hr/> Atlit, Pelatih, Wasit, Pers
	Kegiatan Pendukung Komersil dan Rekreasi <hr/> Seluruh Pelaku
Kegiatan Pengelola	Kegiatan Administrasi <hr/> Pengelola
	Kegiatan Pengamanan & Acara <hr/> Keamanan & Panitia
	Kegiatan Perawatan Stadion <hr/> Pengelola
Kegiatan Servis	Pengelola

3.1.2 Persyaratan Fungsional

Bangunan stadion memiliki beberapa persyaratan khusus, yaitu :

1. Orientasi lapangan bermain



Gambar 3. 1 Solusi sinar matahari

Sumber: *FIFA Football Stadiums Technical Recommendations and Requirements*

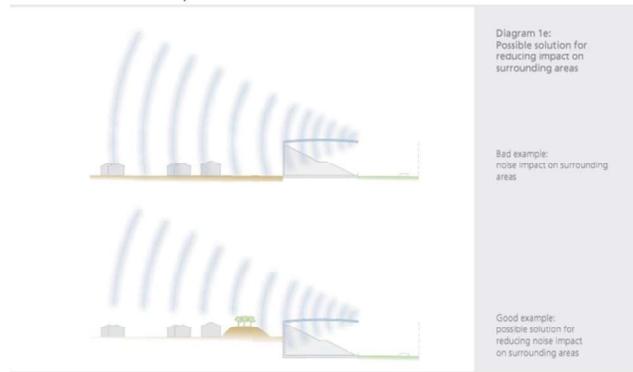


Gambar 3. 2 Orientasi bangunan

Sumber : *Football Stadiums Technical Recommendations and Requirements*

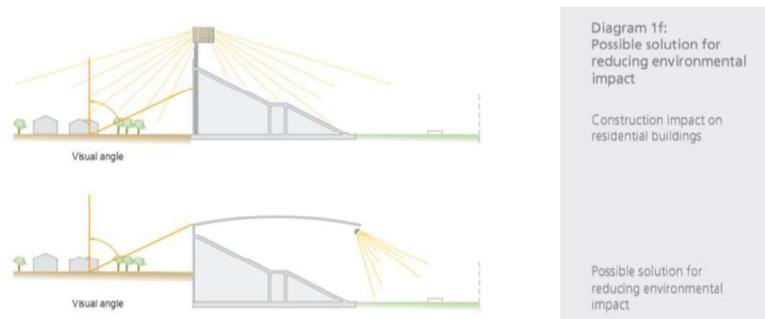
Dalam menentukan masa bangunan stadion harus diperhatikan orientasinya karena penjaga gawang tidak boleh terkena silau sinar matahari. Penempatan atap stadion juga perlu diperhatikan terkait kenyamanan penonton terhadap sinar matahari.

2. Pengaruh lingkungan terhadap stadion



Gambar 3. 3 Pengaruh bisng pemukiman

Sumber : *Football Stadiums Technical Recommendations and Requirements*



Gambar 3. 4 Pengaruh cahaya pertandingan

Sumber : *Football Stadiums Technical Recommendations and Requirements*

Pengaruh stadion terhadap pemukiman sekitar perlu diperhatikan karena berdampak dengan kenyamanan masyarakat sekitar. Permasalahan yang terjadi akibat pengembangan stadion meliputi:

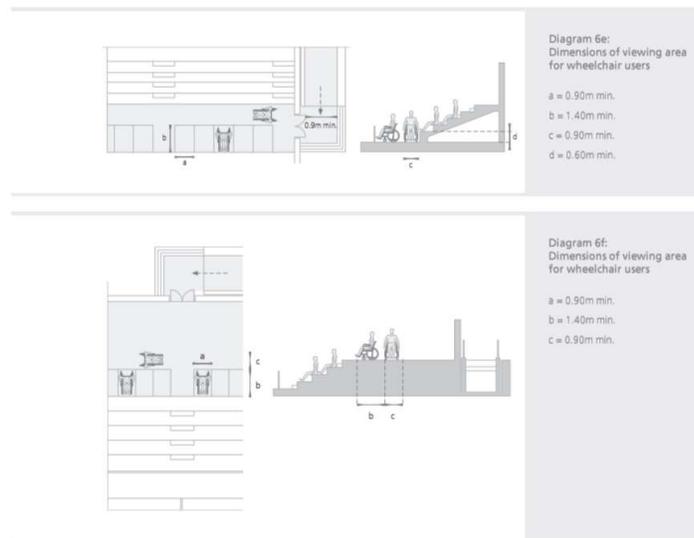
- Penonton meningkatkan jumlah kendaraan di lalu lintas
- Supporter yang berisik dan agresif.
- Kebisingan dari penggunaan stadion.
- Bangunan silau di malam hari.
- Limbah dari penggunaan stadion.

3. Persyaratan keselamatan khusus

Semua bagian dari stadion termasuk pintu masuk, pintu keluar, tangga, akses darurat, serta konstruksi bangunan harus mengikuti standar protokol keselamatan.

Akses masuk penonton harus didesain dengan tanda yang jelas serta bebas dari penghalang yang dapat menghambat akses penonton. Akses Pintu keluar harus didesain dengan bukaan keluar dan selalu terbuka ketika pertandingan berlangsung untuk mempermudah akses penonton bila terjadi keadaan darurat. Masing-masing pintu dijaga oleh staf penjaga khusus untuk menjaga keamanan dan mempermudah evakuasi penonton.

4. Penonton Penyandang Cacat



Gambar 3. 5 Standar penonton difabel

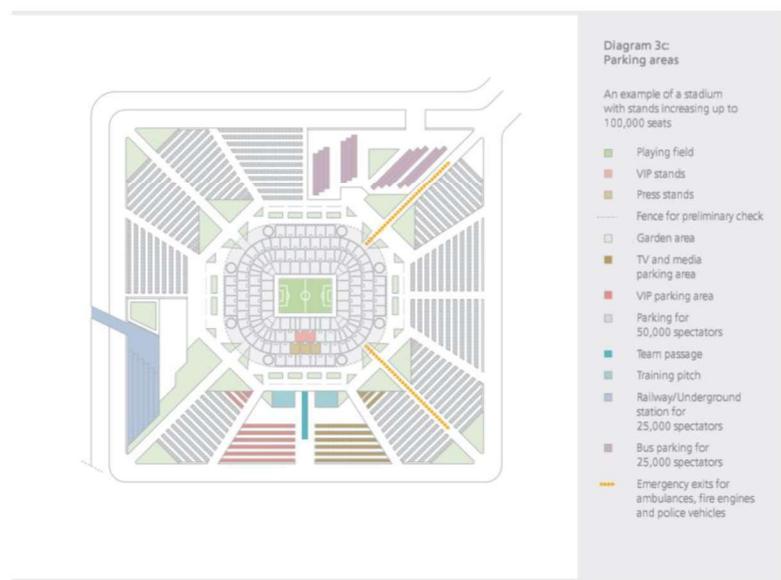
Sumber : *Football Stadiums Technical Recommendations and Requirements*

Ketentuan yang harus dibuat pada semua stadion untuk mengakomodasi penonton disabilitas dalam kenyamanan dan keamanannya. Hal ini juga mencakup penyediaan fasilitas khusus

mulai dari fasilitas toilet, aksesibilitas masuk, serta area tribun penonton.

Penonton disabilitas memiliki akses masuk khusus sendiri dikarenakan ketidakmampuan mereka untuk bergerak cepat dan akan menimbulkan bahaya bagi mereka sendiri dalam keadaan darurat.

5. Parkir



Gambar 3. 6 Area parkir

Sumber: *Football Stadiums Technical Recommendations and Requirements*

Semua kendaraan berada didalam kawasan stadion. Parkir kendaraan harus diterangi dengan pencahayaan dan rambu yang jelas. Penempatan parkir harus dipisah setiap jenis kendaraan dan jenis pelaku stadion. Stadion dengan kapasitas 30.000 harus disediakan tempat parkir 5000 mobil dan 200 bus. Hal ini bertujuan untuk memastikan akses kendaraan dari luar ke dalam dan dari dalam ke luar berjalan dengan baik dan lancar.

3.2 Analisis Tapak

3.2.1 Analisis Tapak

Lokasi tapak berada di dalam kawasan kampus ITERA, Lampung Selatan. Dengan koordinat $5^{\circ}22'12.28''$ S $105^{\circ}19'0.5.17''$ E. Posisi tapak berada di bagian tenggara dari lahan ITERA tepat berada di dekat dengan pintu selatan gerbang masuk ITERA.



Gambar 3. 7 Provinsi Lampung

Sumber : *Google earth*



Gambar 3. 8 Lahan ITERA

Sumber : *Google earth*



Gambar 3. 9 Lokasi tapak

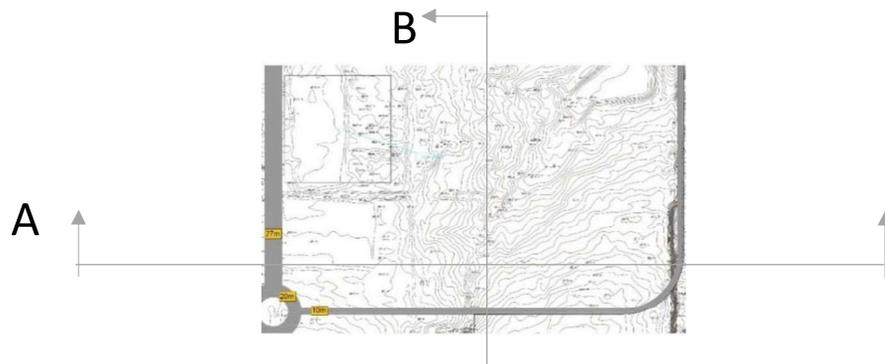
Sumber : Google *earth*

Lokasi tapak memiliki 4 sisi berbeda yaitu barat selatan, timur, dan utara, sebelah utara berbatasan dengan embung ITERA sebelah barat berbatasan dengan kebun raya ITERA, sebelah timur berbatasan dengan kebun karet, dan sebelah selatan berbatasan dengan Jl. Letnan Kolonel Endro Suratmin.

3.2.2 Delineasi Tapak

a. Topografi Lahan

Kondisi topografi eksisting lahan memiliki kontur yang bervariasi. Sisi bagian timur laut terdapat embung yang digunakan untuk saluran irigasi sawah pada lahan eksisting.



Gambar 3. 10 Kontur lahan



Gambar 3. 11 Potongan A



Gambar 3. 12 Potongan B

Kondisi kontur dari titik tertinggi ke titik terendah pada potongan A yaitu berada pada angka 99 m dan terendah pada angka 89 m terdapat beda ketinggian 10m dengan presentase kemiringan 3,1%. Pada potongan B titik tertinggi berada pada angka 94 dan titik terendah yaitu 91 m dengan kemiringan 2% kondisi kontur dengan presentase 1-10% masuk kedalam kategori landai.

b. Iklim lokal

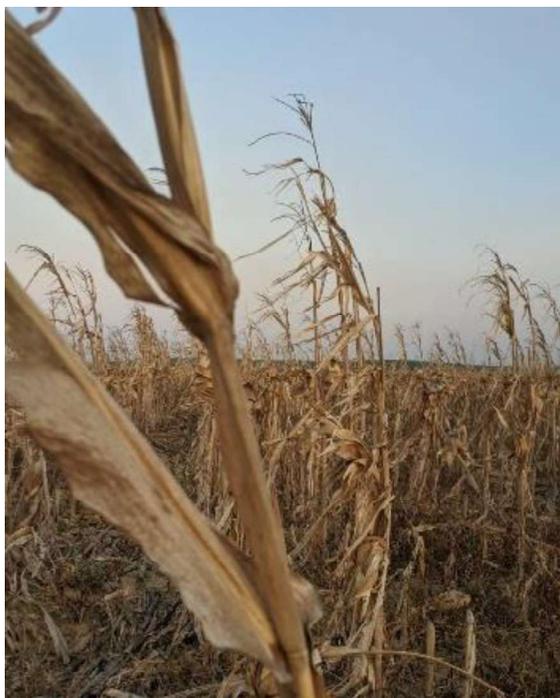
Menurut data stasiun MKG Institut Teknologi Sumatera, data dari bulan September 2017 hingga bulan Agustus 2019 rata-rata suhu terpanasa ada pada bulan Oktober dan rata-rata suhu terdingin ada di bulan Februari. Pada bulan Oktober tahun 2017 rata-rata harian suhu terpanas dengan angka 33,4° C.

c. Sarana umum, utilitas dan aksesibilitas.

Disekitar tapak terdapat saluran irigasi eksisting, lokasinya berada di samping Jl. Letnan Kolonel Endro Suratmin. Sedangkan sisi bagian barat tapak terdapat area sarana umum kampus yaitu kebun raya ITERA

d. Vegetasi

Pemanfaatan lahan saat ini cenderung digunakan sebagai area pertanian dengan tanaman jagung dan rumput liar.



Gambar 3. 13 Tanaman jagung di lahan ITERA

e. Aspek visual dari dan ketapak

Titik visual tapak sesuai dengan gambar pada *view*.



Gambar 3. 14 Arah view



Gambar 3. 15 *View barat*



Gambar 3. 16 *View utara*



Gambar 3. 17 *View timur*



Gambar 3. 18 *View selatan*