

## **BAB V**

### **LANDASAN TEORI**

#### **5.1. Kajian Teori Masalah Desain 1**

Pada pernyataan masalah pertama, bagaimana merancang ruang yang dapat mewadahi kekompakan dan interaksi pemain sepak bola usia 6 hingga 18 tahun? Pada masalah ini, pemain dengan tiga kelompok usia (U-10, U-14, U-19) memerlukan ruang sesuai dengan karakteristik usia mereka. Dengan ruang yang sesuai, pemain dapat fokus dan nyaman setiap menjalankan kegiatan. Meski memiliki ruang tersendiri, siswa dengan usia berbeda tetap harus memiliki ruang untuk bersosialisasi antar usia. Hal tersebut dikarenakan meski berbeda kelompok usia, siswa tersebut merupakan satu tim dalam klub PSIS Semarang sehingga memerlukan kekompakan dan relasi antar usia.

Karakteristik anak dapat dipahami dari perkembangan psikologi usia anak. Perkembangan psikologi ini menggunakan teori psikososial yang dikembangkan oleh Erikson (1963). Teori psikososial sendiri merupakan hubungan antara kondisi sosial terhadap kesehatan emosional atau mental. Tahapan teori psikososial yang berkaitan dengan pemain sepak bola usia 6 hingga 18 tahun yaitu:

- Industry vs Inferiority (Tekun vs Rasa Rendah Diri, 6-12 tahun)  
Positif: Anak sudah dapat terlibat dalam interaksi sosial, mulai dapat mengembangkan suatu, serta perasaan bangga terhadap identitasnya.  
Negatif: Jika hal positif tersebut berujung kegagalan dalam memperoleh prestasi, anak akan cenderung putus harapan dan mudah tidak percaya diri. Oleh karena itu, anak usia ini memerlukan dukungan serta motivasi baik oleh guru maupun orang tua.
- Identity vs Role Confusion (Identitas vs Kebingungan Peran, 12-18 tahun)  
Positif: Anak sudah mulai remaja, mulai mencoba banyak hal untuk mengetahui jati diri mereka, serta biasanya akan mencari teman yang memiliki kesamaan dengan dirinya.  
Negatif: Cenderung dapat salah mengambil keputusan jika tidak adanya bimbingan dari orang tua atau guru, perasaan bingung terhadap identitas, serta ketidak yakinan terhadap hasrat dan kepercayaan dirinya.

Karakteristik anak jika dispesifikasikan dalam konteks pemain sepak bola, diklasifikasikan sebagai berikut (Kurikulum Sepak Bola Indonesia, 2017):

- Pemain U-10 (Usia 6-9 Tahun)  
Pemain usia ini dikategorikan sebagai anak-anak dengan karakteristik banyak bergerak, koordinasi gerak cenderung kasar, otot belum terlatih, tingkat konsentrasi belum stabil, sikap cenderung sensitif, dan memiliki pemain sepak bola idola sebagai inspirasi. Pada usia ini anak juga memasuki fase mengenal lingkungan baru dengan orang-orang baru yaitu pada sekolah dasar. Sekolah sepak bola ini menjadi lingkungan ketiga bagi anak tersebut setelah rumah dan sekolah dasar. Disini anak dikenalkan cara bersosialisasi baik pada pelatih dan teman yang merupakan siswa sekolah sepak bolanya.
- Pemain U-14 (Usia 10-13 Tahun)  
Karakteristik usia ini yaitu sudah memiliki keseimbangan pada jasmani dan biologis, memiliki semangat berkompetisi dan ingin menang, koordinasi gerak mulai prima, antusias dalam menerima hal-hal baru, semangat belajar tinggi, dan konsentrasi mulai stabil.
- Pemain U-19 (Usia 14-18 Tahun)  
Karakteristik pada usia ini yaitu otot semakin terlatih, kekuatan dan daya tahan meingkat, sudah mulai memiliki jatidiri, ada keinginan untuk eksis, meningkatnya logika berfikir dan pemikiran yang kritis, memiliki kebutuhan akan konsep sepak bola yang logis.

### **5.1.1. Teori Teritorialitas**

Berdasarkan karakteristik anak secara umum dan spesifik sebagai pemain sepak bola, metode yang dapat digunakan untuk menjawab pernyataan masalah yaitu proses sosial berdasarkan teritorialitas. Teritori merupakan bagian dari perilaku yang berfungsi sebagai proses sentral dalam hal personalisasi, agresi, dominasi, memenangkan, koordinasi dan kontrol. Kaitan teritori dengan desain arsitektur yaitu penerapannya mengacu pada pola tingkah laku manusia yang ada kaitannya dengan teritorialitas. Fungsinya yaitu untuk mengurangi agresi (dengan memberi fungsi dan batas yang jelas), meningkatkan kontrol (misalnya dengan memberi akses masuk pada ruang) dan membangkitkan rasa tertib dan aman (misalnya membuat batas pemisah fisik yang jelas).

Altman (dalam Laurens, 2004) membagi teritori menjadi tiga klasifikasi, yaitu teritori primer, teritori sekunder, dan teritori publik. Teritori yang ditekankan pada konteks ini yaitu teritori sekunder dan teritori publik, yang mana berhubungan dengan ruang kegiatan pemain sepak bola.

### **5.1.2. Teritori Sekunder**

Teritori sekunder merupakan area yang dimiliki bersama oleh sejumlah orang yang sudah cukup saling mengenal (Laurens, 2004). Teritori ini dapat diterapkan untuk membagi ruang setiap kelompok usia. Ruang tersebut dibuat berdasarkan karakteristik yang sudah diketahui. Seperti ukuran jalur sirkulasi, tempat duduk, tangga yang disesuaikan sesuai proporsi anak usia tersebut. Ruang-ruang tersebut juga menjadi zonasi bagi setiap kelompok usia, yang mana ruang tersebut dikhususkan untuk setiap kelompok usia tersebut. Pada bangunan sekolah sepak bola, teritori sekunder dapat diterapkan pada penempatan lapangan sesuai kelompok usia, pemisah antara asrama U-14 dan U-19.

### **5.1.3. Teritori Publik**

Teritori publik merupakan area yang terbuka untuk umum. Pada prinsipnya, setiap orang diperkenankan untuk berada ditempat tersebut. Teritori ini dapat diterapkan untuk menjalin relasi dan komunikasi antar kelompok usia yang berbeda (Laurens, 2004). Seperti disediakan ruang untuk pemanasan bersama atau kegiatan bersama lainnya. Teritori publik ini juga dapat dibuat sebagai teritori makro, yang mana didalamnya terdapat teritori sekunder. Tatanan teritori sekunder antara satu dengan yang lain dibuat saling berdekatan dan tanpa pembatas fisik yang berlebih. Tujuannya agar satu kelompok usia dapat saling melihat proses latihan kelompok latihan. Hal ini dapat mempererat relasi dan komunikasi antar kelompok yang mana pada dasarnya merupakan satu tim dalam klub PSIS Semarang.



**Gambar 51. Penerapan Teritori Publik Lapangan**

Sumber: architectmagazine.com

#### **5.1.4. Teritori Primer**

Hal yang utama pada sebuah asrama adalah hunian atau kamar itu sendiri. Jika seorang pemain diberi suatu kamar yang dihuni sendiri, maka pemain tersebut akan dapat cenderung menyendiri dan individualis. Sedangkan dalam permainan sepak bola, sangat penting halnya interaksi dengan rekan satu tim. Namun jika sebuah kamar dibuat berupa barak tanpa sekat pembatas, kepentingan privasi seseorang akan terganggu. Pada dasarnya manusia pasti membutuhkan privasi untuk mengendalikan interaksi dengan orang lain, dengan tujuan mendapatkan kebebasan secara personal.

Maka dari itu, metode yang akan diterapkan pada hunian asrama yaitu teritori primer, dengan menerapkan ruang sosiopetal. Teritori primer merupakan area yang sifatnya sangat pribadi, hanya boleh dimasuki oleh orang-orang yang terdekat, atau yang sudah mendapat izin khusus (Laurens, 2004). Konsep dapat berupa satu kamar yang dihuni dua orang. Pemain tetap mendapat cukup privasi, namun juga tetap dapat berinteraksi dengan teman satu kamarnya. Pada dasarnya pemain sepak bola terkadang juga memerlukan partner secara individual.



**Gambar 52. Penerapan Teritori Primer Kamar Asrama**  
Sumber: today.line.me

#### **5.1.5. Ruang Sosiopetal**

Asrama yang direncanakan dihuni siswa usia 13-18 tahun atau siswa yang sudah masuk di jenjang SMP dan SMA. Perancangan asrama perlu menyesuaikan sifat dan perilaku penghuni yang merupakan anak remaja awal hingga anak remaja menjelang dewasa. Penghuni tersebut juga merupakan pemain sepak bola muda yang mana pemain sepak bola identik menekankan kerja sama dan kekompakan tim baik diluar maupun dalam lapangan.

Metode yang digunakan yaitu proses sosial dengan prinsip ruang personal. Ruang personal dimiliki oleh setiap orang. Pada dasarnya, kurangnya ruang personal berarti kurangnya jarak personal yang dapat mengakibatkan rasa tidak nyaman, tidak aman, stress, komunikasi yang buruk dan sebagainya. Maka ruang personal berperan dalam menentukan kualitas hubungan antar individu (Laurens, 2004).

Jenis ruang personal yang digunakan yaitu ruang sosiopetal. Ruang sosiopetal merupakan jenis ruang yang merujuk pada suatu tatanan yang dapat memfasilitasi interaksi sosial (Laurens, 2004). Pada bangunan asrama dapat diterapkan dengan menyediakan fasilitas pendukung untuk saling berinteraksi. Fasilitas dapat berupa ruang berkumpul dan ruang makan dengan tatanan perabot yang mendukung konsep sosiopetal.



**Gambar 53. Penerapan Ruang Sosiopetal**  
Sumber: dekoruma.com

## 5.2. Kajian Teori Masalah Desain 2

Pada pernyataan masalah kedua, bagaimana membuat bentuk bangunan sekolah sepak bola yang merefleksikan identitas klub PSIS Semarang? Metode yang digunakan untuk menjawab pernyataan masalah tersebut yaitu menggunakan makna dalam arsitektur. Arsitektur mengomunikasikan pesan arsitek pada penggunaannya lewat bahasa nonverbal, sehingga ketrampilan arsitek menjadi sangat penting agar pesan tersebut sampai pada penggunaannya. Hershberger (dalam Laurens, 2004) mengatakan, bahwa ada dua kategori makna dalam arsitektur, yaitu makna representasi dan makna responsif.

### 5.2.1. Makna Representasi

Makna yang ditekankan pada konteks ini adalah makna representasi. Makna representasi merupakan makna yang digambarkan oleh arsitek dalam merancang bangunannya, dimana makna ini dapat ditangkap oleh penggunaannya. Makna representasi dikelompokkan lagi menjadi dua, yaitu makna presentasional dan makna referensial. Makna presentasional adalah makna yang berkaitan dengan penampilan bentuk arsitektur. Makna referensial adalah beberapa bentuk sesuai dengan representasinya dirasakan lebih penting daripada bentuk atau peristiwa lainnya. (Laurens, 2004)

Dalam penerapan pada bangunan, makna representasi tersebut dirancang mengandung *image* dari identitas klub PSIS Semarang. Mulai dari bentuk eksterior bangunan, warna, tatanan, hingga perabot, menunjukkan ciri dari klub PSIS Semarang tersebut. Hal ini akan membuat bangunan memiliki makna yang

berhubungan dengan klub PSIS Semarang, sehingga mudah ditangkap dan menimbulkan kesan pada pengguna. Dengan makna tersebut, pengguna terutama pemain muda akan terstimulus, termotivasi, dan merasa bangga berada di sekolah sepak bola dengan identitas klub PSIS Semarang.



**Gambar 54. Penerapan Image Klub pada Bangunan**  
Sumber: liverpoolfc.com

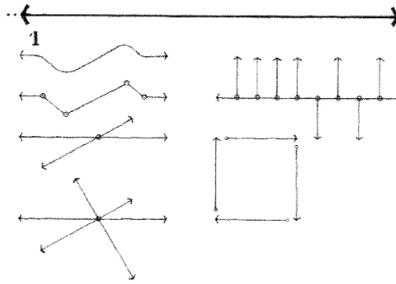
### **5.3. Kajian Teori Masalah Desain 3**

Pada pernyataan masalah ketiga, bagaimana merancang penataan ruang dan sirkulasi yang dapat memudahkan pencapaian antar fungsi ruang bagi pengguna sekolah sepak bola? Masalah ini dilatar belakangi karena banyaknya ruang dengan fungsi yang berbeda pada bangunan. Ruang tersebut digunakan oleh pengguna yang memiliki karakteristik, usia, dan perilaku yang berbeda. Bangunan memerlukan zonasi dan sistem sirkulasi yang baik untuk menunjang aktivitas setiap pengguna. Zonasi dan sirkulasi tersebut harus tetap berkesinambungan dan tetap memperlihatkan satu kesatuan pada kompleks bangunan.

#### **5.3.1. Pola Sirkulasi**

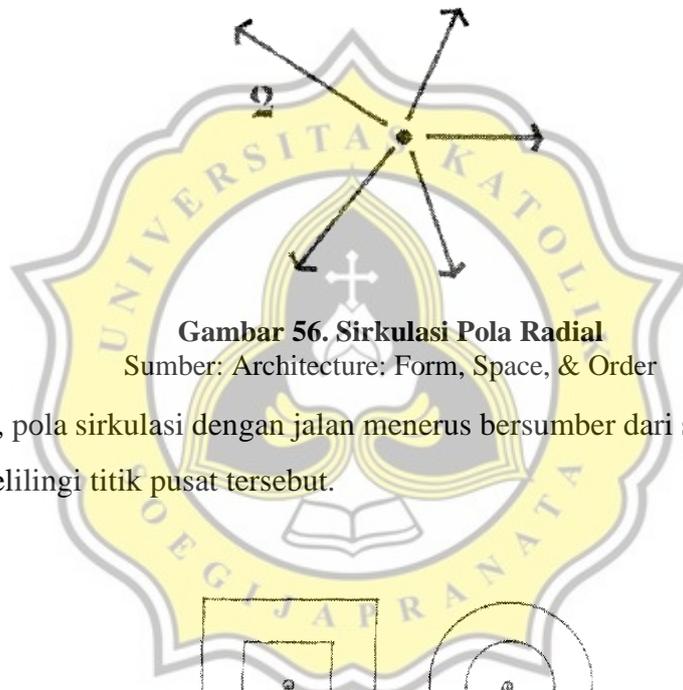
Terdapat empat macam pola sirkulasi, berikut ini merupakan jenis pola-pola sirkulasi pada suatu bangunan (Ching, 2007) :

1. Linier, pola sirkulasi lurus dan dapat berbelok namun tetap membentuk satu arah yang dapat menjadi unsur pembentuk utama deretan ruang.



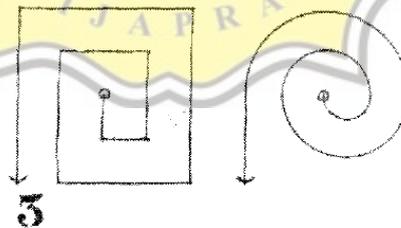
**Gambar 55. Sirkulasi Pola Linier**  
 Sumber: Architecture: Form, Space, & Order

2. Radial, pola sirkulasi dengan jalan menyebar dan berpusat pada satu titik yang merupakan titik pusat.



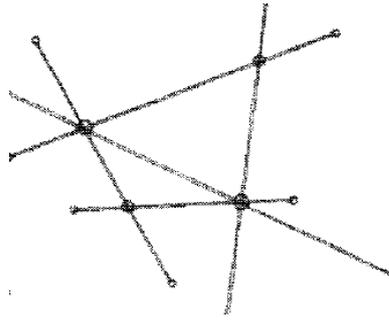
**Gambar 56. Sirkulasi Pola Radial**  
 Sumber: Architecture: Form, Space, & Order

3. Spiral, pola sirkulasi dengan jalan menerus bersumber dari satu titik pusat dan mengelilingi titik pusat tersebut.



**Gambar 57. Pola Sirkulasi Spiral**  
 Sumber: Architecture: Form, Space, & Order

4. Network, pola sirkulasi yang terdiri dari beberapa jalur dan terhubung pada titik dalam suatu ruang.

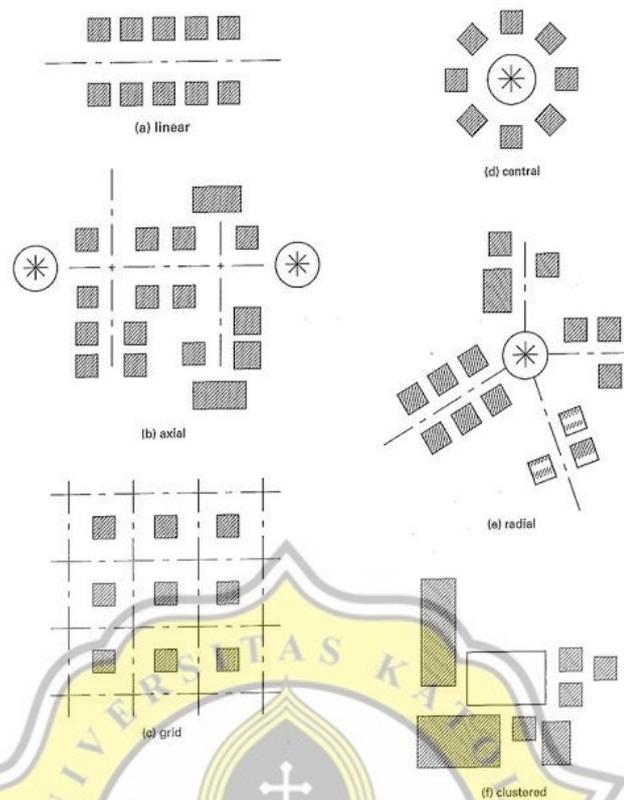


**Gambar 58. Pola Sirkulasi Network**  
Sumber: Architecture: Form, Space, & Order

### 5.3.2. Organisasi Ruang

Metode organisasi penataan ruang pada suatu bangunan di klasifikasikan sebagai berikut (Ching, 2007):

1. Organisasi Linier, tatanan ruang yang dibuat berjajar dan berulang pada satu garis lurus.
2. Organisasi Axial, tatanan ruang yang terbentuk melalui garis axis tertentu. Garis axis tersebut menimbulkan hubungan antar ruang dan membentuk suatu pola. Organisasi axial merupakan pengembangan dari organisasi linier.
3. Organisasi Grid, tatanan ruang yang berasal dari perpotongan garis yang teratur sehingga membentuk pola geometris.
4. Organisasi Terpusat (Central), tatanan ruang yang berasal dari ruang utama yang dominan dengan dikelilingi ruang-ruang pendukung.
5. Organisasi Radial, tatanan ruang yang terdapat ruang pusat dan membentuk ruang-ruang linier. Terdapat kesamaan dengan organisasi terpusat, hanya berbeda peletakannya yang membentuk garis ruang linier.
6. Organisasi Cluster, tatanan ruang yang terbentuk karena kedekatan hubungan ruang. Kedekatan ruang tersebut membentuk kelompok-kelompok ruang yang memiliki kesamaan secara ukuran, bentuk ataupun fungsi.

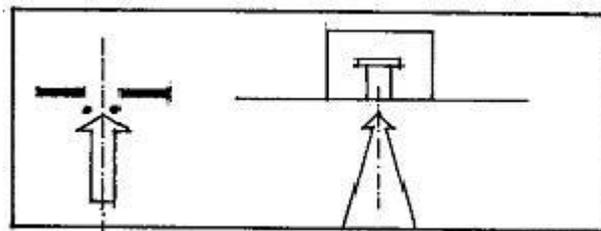


**Gambar 59. Pola Organisasi Ruang**  
 Sumber: Architecture: Form, Space, & Order

### 5.3.3. Pencapaian Bangunan

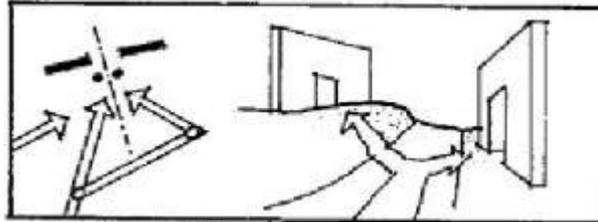
Pencapaian menuju bangunan merupakan proses untuk mencapai bangunan melalui akses yang tersedia. Pencapaian ini dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

1. Pencapaian Frontal, pencapaian yang secara langsung mengarah suatu tempat melalui garis lurus. Pencapaian terlihat jelas, seperti contohnya akses untuk pengujung umum, berupa pintu masuk utama bangunan atau fasad utama bangunan.



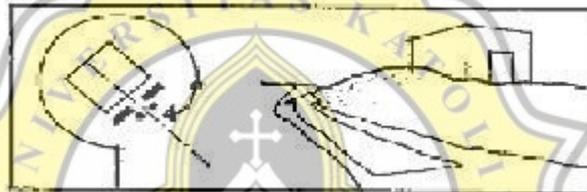
**Gambar 60. Pencapaian Frontal**  
 Sumber: Architecture: Form, Space, & Order

2. Pencapaian Tersamar, pencapaian menuju bangunan secara tidak langsung. Pencapaian tersebut tercipta dengan merubah arah akses menjadi beberapa cabang jalur.



**Gambar 61. Pencapaian Tersamar**  
Sumber: Architecture: Form, Space, & Order

3. Pencapaian Radial, pencapaian dengan pola memutar dan mengelilingi. Pencapaian ini memberi kesan memperpanjang pencapaian ruang dan memperlihatkan bentuk bangunan secara keseluruhan.



**Gambar 62. Pencapaian Radial**  
Sumber: Architecture: Form, Space, & Order