ARSIP Jurnal Arsitektur, Vol. 06, No.2, November 2026 :143- 152

CONCEPTUAL FRAMEWORK FOR THE DESIGN OF SPORTS ARENA IN PURWOKERTO USING A POST-MODERN ARCHITECTURAL APPROACH
KERANGKA KONSEPTUAL PERENCANAAN ARENA OLAHRAGA DI PURWOKERTO DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR POST-MODERN

A Jabar Al Fatih[1)], Taufiq Rizza Nuzuluddin [2)], Mutiawati Mandaka[3)]
Progarm Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pandanaran
Jabbaraf123@gmail,com[1)]
Taufiqrizza@unpand.ac.id[2)]
mutia.mandaka@unpand.ac.id [3)]

Abstrak

Purwokerto merupakan pusat pemerintahan Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, yang membutuhkan fasilitas olahraga terpadu untuk mendukung peningkatan prestasi atlet, pendidikan, kesehatan, dan rekreasi masyarakat. Perancangan Arena Olahraga Purwokerto bertujuan menyediakan fasilitas olahraga yang memenuhi standar federasi internasional serta mampu mengakomodasi kegiatan berskala nasional. Kawasan seluas ±62 hektar ini dikembangkan dengan konsep *Hybrid Public Space*, yaitu ruang publik terpadu yang menggabungkan fungsi olahraga, rekreasi, dan interaksi sosial masyarakat. Pendekatan arsitektur Postmodern dipilih untuk memadukan karakter arsitektur modern dengan kearifan lokal Banyumasan melalui eksplorasi bentuk, simbol, dan elemen dekoratif. Identitas lokal diwujudkan melalui penerapan motif batik Banyumasan dan inspirasi bentuk bunga kantil pada elemen visual bangunan, terutama fasad, pintu masuk, dan ruang publik, dengan tetap mempertimbangkan adaptasi terhadap iklim tropis. Pada bangunan Gelanggang Olahraga (GOR) indoor, digunakan sistem struktur rangka batang ruang (*space frame*) berbahan pipa baja dengan sambungan *ball joint*. Struktur diekspos sebagai bagian dari ekspresi arsitektur sekaligus membentuk langit-langit geometris yang estetis dan fungsional. Perancangan ini diharapkan menghasilkan kawasan olahraga yang terpadu, inklusif, dan memiliki identitas arsitektur yang khas, sekaligus mendukung pengembangan olahraga dan aktivitas sosial masyarakat Banyumas. Selain itu, konsep perancangan ini dapat menjadi referensi penerapan arsitektur Postmodern melalui integrasi fungsi modern dan nilai budaya lokal.

Kata kunci: Arena Olahraga, Arsitektur Postmodern, Banyumas, *Hybrid Public Space*, kearifan lokal,.

Abstract

Purwokerto, the administrative center of Banyumas Regency, Central Java, requires integrated sports facilities to support athletic achievement, education, public health, and recreation. The design of the Purwokerto Sports Arena aims to provide sports facilities that meet international federation standards and accommodate national-scale events. Covering approximately 62 hectares, the area is developed using the Hybrid Public Space *concept, which integrates sports, recreation, and public social interaction. Postmodern architecture is adopted to combine modern architectural principles with Banyumasan local wisdom through the exploration of forms, symbols, and decorative elements. Local identity is expressed through Banyumasan batik motifs and the inspiration of the* kantil *flower, incorporated into the building's visual elements, particularly facades, entrances, and public spaces, while considering adaptation to the tropical climate. The indoor sports hall employs a space-frame structural system consisting of steel pipes connected by ball joints. The exposed structure serves as an architectural expression while creating a geometric ceiling that is both aesthetically appealing and functional. This design is expected to establish an integrated and inclusive sports complex with a distinctive architectural identity while supporting sports development and social activities in Banyumas. Furthermore, the design concept may serve as a reference for applying Postmodern architecture through the integration of modern functions and local cultural values.*

Keywords: Banyumas, Hybrid Public Space, Postmodern architecture, sports arena, local wisdom,.

1. Pendahuluan

2. PENDAHULUAN

Purwokerto merupakan pusat pemerintahan Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, dengan jumlah penduduk sekitar 249.000 jiwa, sedangkan Kabupaten Banyumas mencapai sekitar 1,5 juta jiwa. Kondisi tersebut menuntut penyediaan fasilitas publik yang mendukung kesehatan, pendidikan, rekreasi, dan prestasi olahraga. Namun, fasilitas gelanggang olahraga (GOR) di Purwokerto masih perlu dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan berbagai cabang olahraga sesuai standar nasional dan internasional. Oleh karena itu, perancangan Gelanggang Olahraga di Purwokerto pada lahan seluas ±62 hektar bertujuan mengintegrasikan fasilitas *indoor* dan *outdoor* melalui konsep *Public Space Design*, prinsip *pluralism*, dan *hybrid public space*. Kawasan ini dirancang sebagai ruang inklusif yang mengakomodasi olahraga prestasi, pendidikan, rekreasi, dan interaksi sosial tanpa membedakan status sosial masyarakat.

Pendekatan arsitektur Postmodern dipilih untuk mengintegrasikan fungsi olahraga dengan identitas budaya Banyumasan melalui eksplorasi bentuk, simbol, dan elemen dekoratif. Konsep gubahan massa mengacu pada filosofi *Movement* (gerak), *Order* (keteraturan), dan *Achievement* (pencapaian), yang diterapkan pada komposisi, orientasi, serta hubungan antarmassa bangunan. Program ruang meliputi satu stadion utama sebagai *landmark*, dua area latihan, dua gelanggang untuk bola basket dan bulu tangkis, serta ruang terbuka untuk jogging dan latihan fisik dengan menerapkan prinsip *Sport Architecture*. Perancangan juga mempertimbangkan adaptasi iklim tropis, kondisi tapak dengan selisih elevasi sekitar 7,31 meter, batas area komersial maksimal 30%, dan standar olahraga yang relevan, seperti GAISF, FIFA, dan IAAF. Acuan perancangan mencakup definisi gelanggang olahraga menurut KBBI dan Gerald Perin, teori arsitektur Postmodern, *Data Arsitek*, *Time-Saver Standards* (TSS), Standar Nasional Indonesia (SNI), serta Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 6 Tahun 2019.

Kajian terdahulu mengenai redesain Gelanggang Olahraga Satria Purwokerto dengan pendekatan arsitektur hijau berfokus pada keberlanjutan lingkungan, sedangkan integrasi fungsi olahraga, ruang publik, dan representasi budaya Banyumasan masih berpotensi dikembangkan. Kesenjangan perancangan (*research gap*) tersebut menjadi dasar penerapan arsitektur Postmodern melalui transformasi motif batik Banyumasan sebagai elemen visual dan pembentuk massa bangunan. Pendekatan ini diharapkan menghasilkan kawasan olahraga yang fungsional, inklusif, dan memiliki identitas arsitektur yang khas, sekaligus mendukung prestasi olahraga, interaksi sosial, serta pengenalan budaya lokal kepada masyarakat.

2. Tinjauan Teori

2.1 Teori dan Definisi Gelanggang Olahraga

Perancangan ini mengacu pada teori fungsi Gelanggang Olahraga (*Sport Center*). KBBI Daring (2023), sebagaimana dirujuk dalam Mamahit et al. (2020), mendefinisikan gelanggang olahraga sebagai ruang atau lapangan untuk aktivitas fisik yang bertujuan menjaga kesehatan. Sementara itu, teori Gerald Perin dalam *Design for Sport*, sebagaimana dikutip oleh Wiliam et al. (2011), menjelaskan Sport Center sebagai pengembangan fasilitas yang terintegrasi dengan *Sport Hall* untuk menunjang latihan, rekreasi, dan pertandingan masyarakat.

2.2. Teori Arsitektur *Postmodern*

Perancangan ini menggunakan teori arsitektur Postmodern sebagai kerangka konseptual gubahan desain yang mengkritik kekakuan dan keseragaman arsitektur modern. Pendekatan ini mengeksplorasi bentuk, warna, tekstur, dan ornamen untuk menghasilkan bangunan yang

fungsional sekaligus memiliki identitas visual. Penerapannya meliputi empat prinsip: (1) *Pluralism*, melalui kombinasi bentuk oval, persegi, dan organik; (2) *Symbolism*, melalui ornamen khas Banyumasan; (3) *Double Coding*, melalui fasad bergelombang yang merepresentasikan dinamika olahraga sekaligus berfungsi sebagai ventilasi dan peneduh; serta (4) *Contextualism*, melalui orientasi massa dan bukaan yang menyesuaikan iklim tropis dan lanskap sekitar.

2.3 Teori Filosofi Bentuk dan Ruang

Perancangan sirkulasi dan zonasi kawasan mengadaptasi filosofi olahraga, yaitu *Movement* (pergerakan), *Order* (keteraturan), dan *Finish/Achievement* (pencapaian). Prinsip *Order* diterapkan melalui zonasi radial berlapis yang meliputi zona inti, aktif, dan transisi/servis, sedangkan *Movement* diwujudkan melalui jalur pedestrian linier. Prinsip *Achievement* direpresentasikan melalui penempatan stadion utama sebagai titik akhir sekaligus *landmark* visual kawasan.

2.4 Standar Besaran Ruang dan Regulasi Tata Kota

Penentuan dimensi, sirkulasi, dan utilitas mengacu pada *Data Arsitek* (Neufert), *Time-Saver Standards* (TSS), dan Standar Nasional Indonesia (SNI). Fasilitas olahraga mengikuti standar federasi internasional yang relevan, seperti GAISF, FIFA, dan IAAF/World Athletics. Sementara itu, penataan tapak mengacu pada Peraturan Daerah Kabupaten Banyumas Nomor 6 Tahun 2019 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Banyumas (BWK II), dengan ketentuan Koefisien Dasar Bangunan (KDB) maksimal 60%, Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 15%, dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 2,50.

2.5 Penerapan Arsitektur Postmodern

Arsitektur *Postmodern* dipilih karena mampu mengintegrasikan fungsi, kebutuhan pengguna, dan budaya lokal melalui eksplorasi bentuk, warna, tekstur, serta ornamen. Sebagai kritik terhadap keseragaman arsitektur modern yang menekankan prinsip *form follows function*, pendekatan ini memungkinkan terciptanya bangunan yang fungsional, estetis, dan memiliki identitas. Aan Hidayat dan Desrina Ratriningsih (2016) menjelaskan relevansi pendekatan Postmodern dalam menghasilkan objek arsitektur yang inspiratif dan meningkatkan kualitas lingkungan. Dalam perancangan Gelanggang Olahraga Purwokerto, pendekatan ini digunakan untuk mentransformasikan kearifan lokal Banyumasan menjadi metafora visual dan simbol bermakna, sekaligus menciptakan ruang publik yang ekspresif, dinamis, dan mampu mengakomodasi beragam aktivitas pengguna.

Konsep massa bangunan memadukan fungsi olahraga, filosofi olahraga, dan identitas budaya Banyumasan melalui enam prinsip desain berikut.

1. *Dynamic Form*: penggunaan garis lengkung dan bidang miring untuk merepresentasikan dinamika gerak olahraga.
2. *Pluralism*: penggabungan bentuk oval, persegi, dan organik sesuai fungsi bangunan.
3. *Symbolism*: penempatan stadion sebagai simbol sportivitas dan identitas kawasan.
4. *Double Coding*: penerapan bentuk yang mudah dikenali sebagai fasilitas olahraga sekaligus menyampaikan makna gerak dan pencapaian.
5. *Contextualism*: penyesuaian orientasi massa terhadap kondisi tapak, iklim, dan karakter lingkungan Purwokerto.
6. *Complexity Landmark*: pengolahan volume, ketinggian massa, dan material untuk membentuk komposisi dinamis dengan stadion sebagai pusat orientasi visual kawasan.

Penerapan prinsip tersebut diwujudkan melalui transformasi motif batik Banyumasan dan bentuk bunga kantil emas ke dalam gubahan massa stadion utama. Sebagai bangunan dengan volume dominan, stadion berfungsi sebagai pusat orientasi sekaligus identitas

visual kawasan. Transformasi simbol budaya tersebut bertujuan memperkenalkan karakter lokal melalui ekspresi arsitektur kontemporer, sehingga Gelanggang Olahraga tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas olahraga, tetapi juga sebagai representasi budaya Banyumasan.

3. Metodologi Perancangan

3.1 Pendekatan Aspek Fungsional

Pendekatan fungsional digunakan untuk mengatur fungsi kawasan seluas ±620.649,41 m² dengan prioritas fasilitas olahraga indoor dan outdoor untuk prestasi (skala PON), pendidikan, dan rekreasi. Fungsi pendukung berupa komersial dan hiburan dibatasi maksimal 30% dari luas kawasan. Penataan ruang menerapkan zonasi radial berlapis yang terdiri atas Ring 1 (zona inti/stadion), Ring 2 (zona aktif/fasilitas olahraga pendukung), dan Ring 3 (zona transisi dan servis).

3.2 Pendekatan Pelaku Kegiatan

Metode ini mengidentifikasi pelaku kegiatan untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna, yang dikelompokkan menjadi: (1) Pengelola, meliputi direktur, manajer, staf teknik/MEP, lapangan, kebersihan, dan keamanan; (2) Pengguna utama, meliputi atlet, pelatih, ofisial tim, dan wasit; serta (3) Pengunjung, meliputi penonton, pengguna rekreasi dan komunitas, konsumen komersial, tamu VIP, dan awak media.

3.3 Pendekatan Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Pendekatan ini memetakan alur kegiatan pengguna, mulai dari kedatangan hingga kepulangan, untuk menentukan kebutuhan ruang dan sirkulasi berdasarkan Data Arsitek (Neufert), *Time-Saver Standards* (TSS), SNI, serta standar federasi olahraga internasional seperti GAISF, FIFA, dan IAAF/World Athletics. Analisis kebutuhan ruang dilakukan dengan mengidentifikasi pelaku, aktivitas, dan fasilitas yang diperlukan. Pelaku dikelompokkan menjadi tiga kategori:

1. Pelaku olahraga: atlet, pelatih, ofisial tim, dan wasit, yang membutuhkan arena olahraga, ruang ganti, ruang latihan, ruang medis, ruang peralatan, ruang administrasi, dan fasilitas pendukung.
2. Pengelola: direktur, manajer, staf teknik/MEP, kebersihan, keamanan, keselamatan, dan pelayanan pelanggan, yang membutuhkan kantor, ruang kontrol, gudang, ruang operasional, serta fasilitas servis.
3. Pengunjung: penonton, komunitas rekreasi, dan konsumen komersial, yang membutuhkan parkir, loket, plaza, tribun, jalur jogging, taman, area bermain, kafetaria, dan toko.

3.4 Pendekatan Aspek Kontekstual

Pendekatan kontekstual menganalisis kondisi tapak dan lingkungan untuk menghasilkan desain yang adaptif melalui: (1) penyediaan RTH dan vegetasi sebagai peredam kebisingan jalan arteri serta pembatas terhadap rumah sakit dan permukiman; (2) orientasi utara–selatan untuk memanfaatkan pemandangan Gunung Slamet, serta penerapan elemen *Double Coding* sebagai peneduh dan pendukung ventilasi silang; dan (3) pengelolaan kontur lahan yang relatif datar melalui sistem drainase, *bioswale*, dan kolam retensi untuk mencegah genangan.

3.5 Pendekatan Aspek Kinerja dan Teknis

Pendekatan kinerja dan teknis meliputi: (1) penggunaan sistem *Rigid Frame* dan *Shear Wall* beton bertulang untuk menahan gaya lateral dan gempa, serta sistem dilatasi pada tribun; (2) penerapan Space Frame pada GOR dan Radial Cantilever Truss pada stadion untuk menghasilkan bentang lebar tanpa kolom penghalang pandangan; serta (3) penyediaan utilitas berupa listrik PLN dan genset otomatis dengan panel ATS, suplai air dari PDAM dan sumur dalam melalui roof tank, serta RTH sebagai area resapan air hujan dan titik kumpul evakuasi darurat.

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Analisis Program perancangan

Program dasar perancangan disusun untuk memastikan kapasitas dan fungsi kawasan berjalan optimal sesuai dengan standar nasional (SNI) dan internasional (GAISF, FIFA, IAAF).

1. Analisis Pelaku dan Kegiatan: Pengguna kawasan dikategorikan menjadi pengelola (direktur, staf teknis), pengguna utama (atlet, pelatih, wasit), dan pengunjung (penonton, VIP, media). Kebutuhan ruang dipetakan berdasarkan alur kegiatan yang terbagi dalam zona publik, semi-privat, privat, dan servis.
2. Perhitungan Luas Tapak & Bangunan: Tapak berlokasi di BWK II Purwokerto dengan luas total ± 620.649 m² (62 hektar). Berdasarkan aturan tata ruang, Koefisien Dasar Bangunan (KDB) ditetapkan maksimal 60%, Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal 15%, dan Koefisien Lantai Bangunan (KLB) maksimal 2,50. Rekapitulasi luas total bangunan (Stadion, GOR Basket/Voli/Bulu Tangkis, dan GOR Futsal/Basket) mencapai 386.442,45 m² (39 Ha), menyisakan lahan terbuka seluas 234.206,55 m² (23,5 Ha).

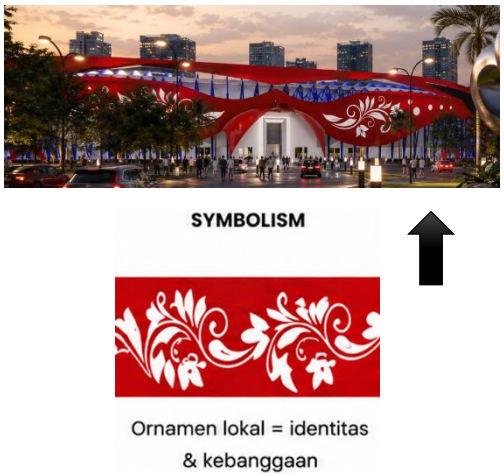
Tabel 1. Rekapitulasi Tiga Massa Bangunan

NO	KELOMPOK KEGIATAN	Luas Total (m2)
1	1. REKAPITULASI STADION	269,635,40
2	2. REKAPITULASI GOR BASKET, VOLI, DAN BULU TANGKI	58,403,53
3	3. REKAPITULASI GOR FUTSAL DAN BASKET	58,403,53
	LUAS TOTAL BANGUNAN (m2)	**386,442,45**
	LUAS TOTAL BANGUNAN (Ha)	**38,6 Ha**
	LUAS TOTAL BANGUNAN DIBULATKAN (Ha)	**39 Ha**
	LUAS TOTAL LAHAN	**620,649,00**
	SISA LAHAN (m2)	**234,206,55**
	SISA LAHAN DIBULATKAN (Ha)	**23,5 Ha**

Sumber: Olah data Penulis, 2026

4.2 Konsep Desain Arsitektur Postmodern

Arsitektur Postmodern dipilih sebagai respons terhadap arsitektur modern yang cenderung mengabaikan makna budaya dan identitas lokal. Pendekatan ini memberikan kebebasan untuk mengeksplorasi bentuk dinamis, simbol budaya Banyumasan, dan perpaduan elemen arsitektur guna menghasilkan desain Gelanggang Olahraga yang fungsional, ikonik, dan merepresentasikan karakter lokal.



Gambar 1. Konsep karakter lokal Banyumasan
Sumber: Olah data Penulis, 2026

Perencanaan Gelanggang Olahraga berfokus pada peningkatan prestasi, pendidikan olahraga, dan rekreasi. Kawasan ini terdiri atas stadion sebagai *point of view*, dua area latihan dan training center untuk mendukung prestasi atlet, serta dua bangunan olahraga untuk basket dan bulu tangkis yang mewadahi pertandingan, rekreasi, dan interaksi masyarakat Banyumas. Selain itu, area olahraga luar ruang dimanfaatkan untuk jogging dan latihan fisik ringan bagi masyarakat umum, sebagai sarana rekreasi sekaligus pendidikan olahraga.

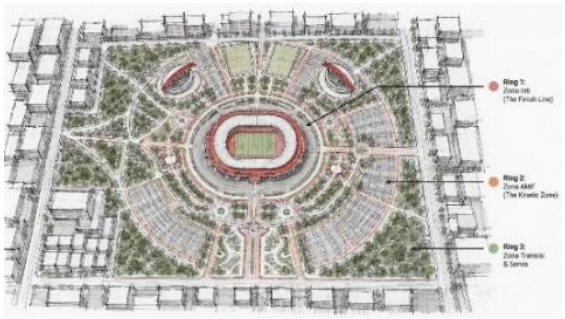
4.3 Konsep Peletakan Bangunan

Konsep tata ruang didasarkan pada tiga filosofi: *Movement*, diwujudkan melalui massa melengkung dan sirkulasi pedestrian yang mengalir; *Order*, melalui zonasi fungsional terstruktur dengan stadion sebagai pusat orientasi; serta Finish, sebagai simbol puncak prestasi dan sportivitas yang menjadi klimaks visual kawasan.



Gambar 2. Konsep peletakan bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2026

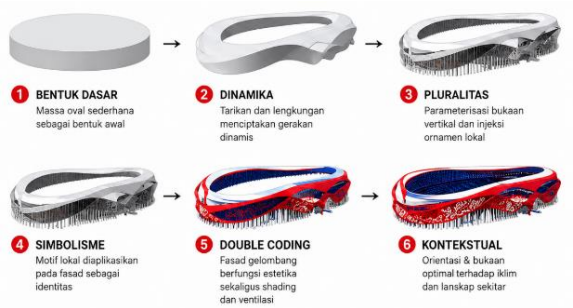
Penataan kawasan menggunakan prinsip Zonasi Radial Berlapis yang terdiri atas tiga zona: Ring 1 (Zona Inti), menempatkan stadion dan plaza selebrasi sebagai pusat kawasan; Ring 2 (Zona Aktif), mewadahi fasilitas olahraga penunjang dan komersial dengan sirkulasi melengkung; serta Ring 3 (Zona Transisi dan Servis), mencakup pintu masuk utama, parkir radial, dan sabuk hijau sebagai peredam kebisingan jalan raya.

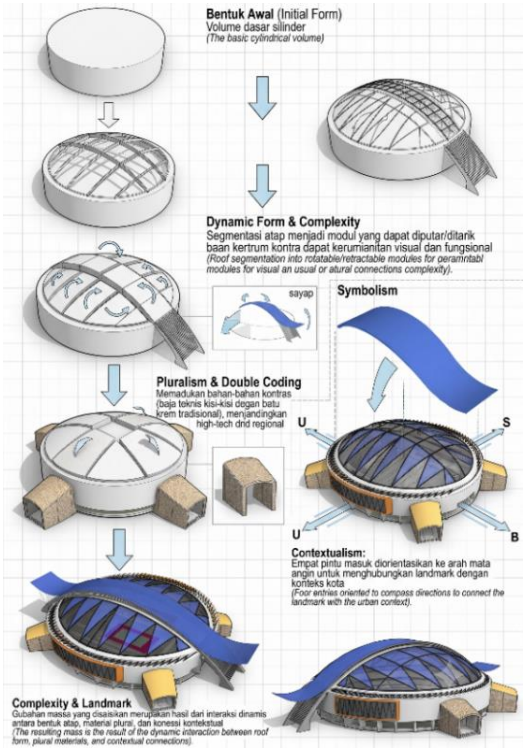


Gambar 3. Penataan kawasan
Sumber: Analisis Penulis, 2026

4.4 Konsep Massa Bangunan

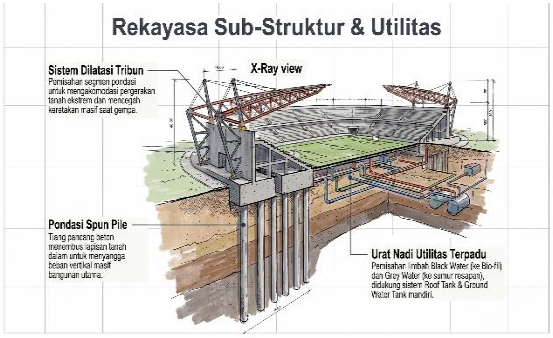
Gubahan massa Gelanggang Olahraga Purwokerto mengintegrasikan fungsi olahraga, prinsip Arsitektur Postmodern, dan identitas landmark kawasan melalui bentuk, komposisi, orientasi, serta hubungan antarbangunan yang merepresentasikan tiga filosofi utama: *Movement*, *Order*, dan *Achievement*. Transformasi massa stadion utama berawal dari bentuk oval yang efisien, kemudian dikembangkan melalui prinsip Arsitektur Postmodern, meliputi bentuk dinamis (*Dynamic Form*), perpaduan fungsi dan budaya (*Pluralism*), motif lokal sebagai identitas (Symbolism), fasad bergelombang sebagai estetika sekaligus secondary skin (*Double Coding*), serta adaptasi terhadap iklim tropis dan lanskap (*Contextualism*).





Gambar 4. Proses transformasi bentuk
Sumber: Analisis Penulis, 2026

4.5 Konsep Struktur dan Utilitas



Gambar 5. Konsep struktur massa bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2026

Sistem struktur bangunan utama menggunakan pondasi tiang pancang untuk menahan beban vertikal dan lateral, sedangkan bangunan penunjang menggunakan pondasi telapak. Struktur atas menerapkan Rangka Kaku (*Rigid Frame*) yang dipadukan dengan Dinding Geser (*Shear Wall*) pada inti bangunan, serta sistem dilatasi pada tribun melingkar untuk mengurangi risiko retakan akibat gempa dan pemuaian.

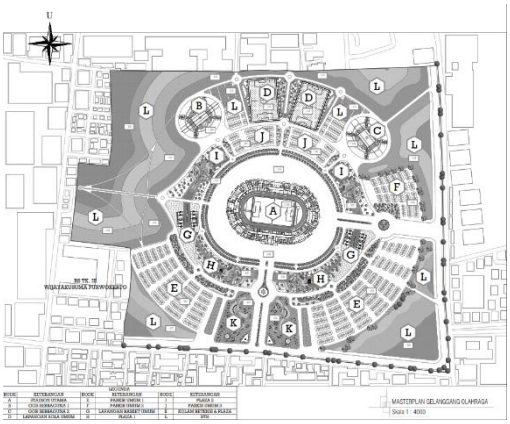
Struktur atap bentang lebar stadion utama menggunakan Rangka Kantilever Radial (*Radial Cantilever Truss*) untuk menghasilkan ruang bebas kolom yang tidak menghalangi pandangan penonton. Sementara itu, GOR indoor menggunakan Rangka Batang Ruang (*Space Frame*) dari pipa baja yang diekspos untuk memperkuat estetika arsitektur Postmodern.

Sistem utilitas meliputi suplai listrik utama dari PLN dengan genset otomatis melalui panel ATS sebagai cadangan. Distribusi air bersih menggunakan sistem *roof tank*, sedangkan pengolahan limbah memisahkan *black water* yang dialirkan ke Bio-fil dan *grey water* yang diarahkan ke sumur resapan atau drainase.

4.6 *Detail Engineering Design*

Translasi dari seluruh program dan konsep di atas divisualisasikan secara lengkap dalam dokumen desain yang mencakup:

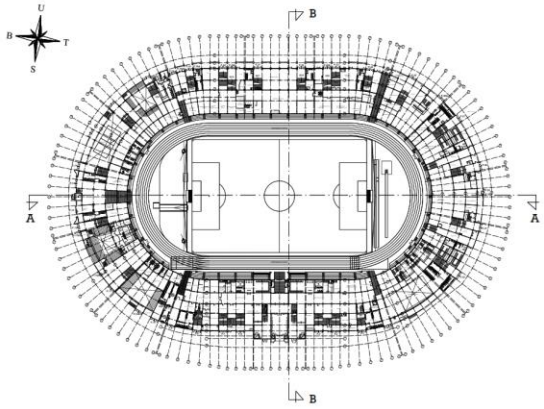
1. Rencana Tapak (*Site Plan*) & Denah *Site*
Menunjukkan konfigurasi gubahan massa dengan stadion sebagai titik pusat (Zonasi Raial), dikelilingi oleh area parkir, dan plaza penghubung.



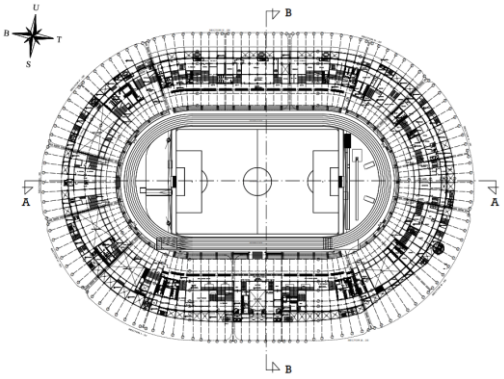
Gambar 6. *Site plan* arena olahraga
Sumber: Analisis Penulis, 2026

2. Denah
Menggambarkan sirkulasi spesifik dan peletakan ruang-ruang fungsional bagi atlet, ofisial, dan pengunjung.

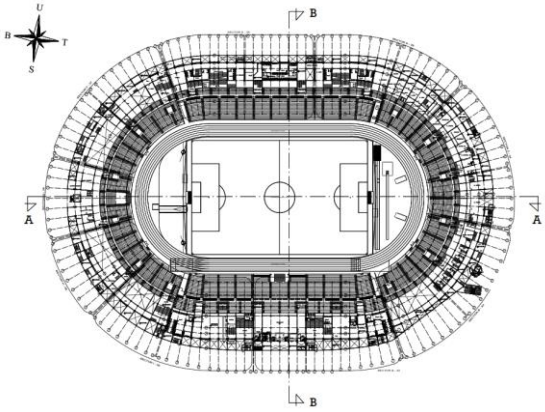
A. Denah lt.1 Stadion Utama



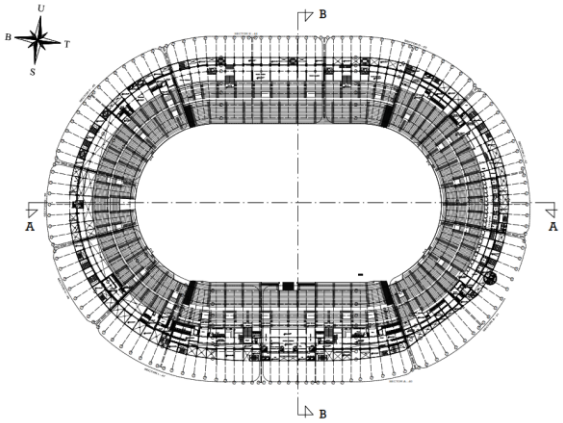
B. Denah lt.2 Stadion Utama



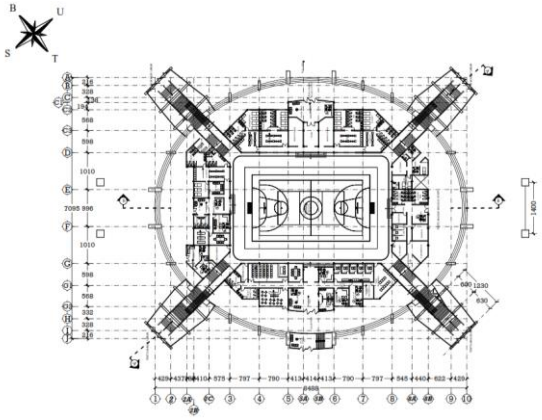
C. Denah lt.3 Stadion Utama



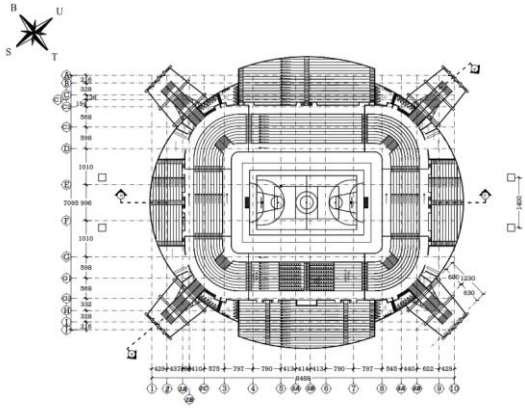
D. Denah lt.4 Stadion Utama



E. Denah lt.1 Gor Serbaguna



F. Denah lt.2 Gor Serbaguna

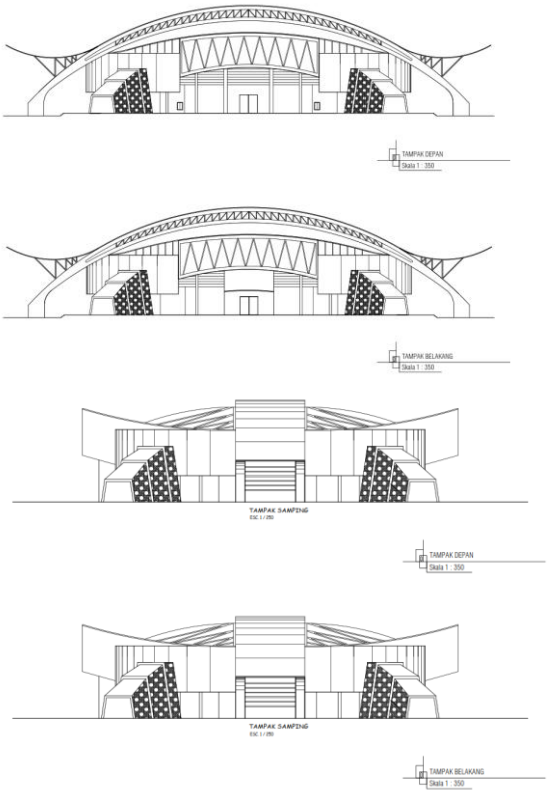


Gambar 7. Denah arena olahraga (A-F)
Sumber: Analisis Penulis, 2026

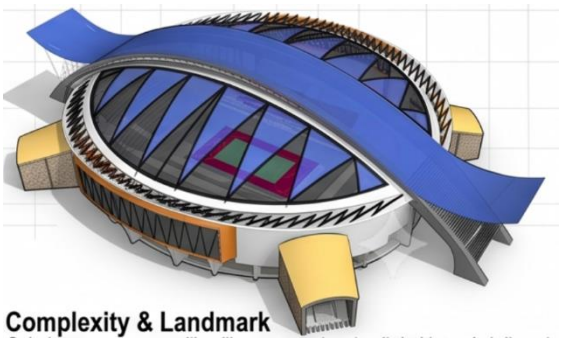
3. Tampak & Perspektif

Memperlihatkan wujud transformasi bentuk Postmodern yang dinamis, fasad *double coding* bermotif kearifan lokal, serta kemegahan struktur atap kantilever dan *space frame*.

A. Tampak Stadion Utama



B. Perspektif Gor Serbaguna







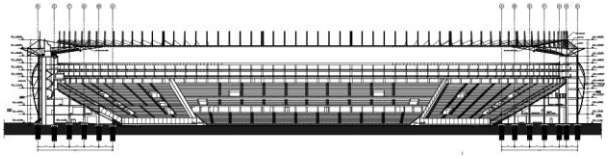


Gambar 8. Tampak dan Perspektif Stadion Utama (A-B)
Sumber: Analisis Penulis, 2026

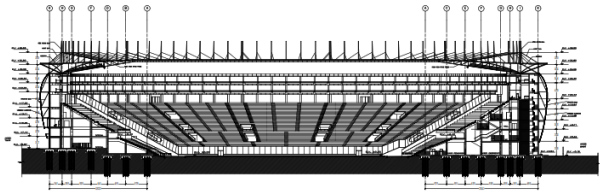
4. Potongan & Detail Teknis

Menjabarkan detail konstruksi dilatasi tribun, proporsi ruang dalam, hingga detail penanaman vegetasi sebagai *barrier* akustik dan estetika lanskap.

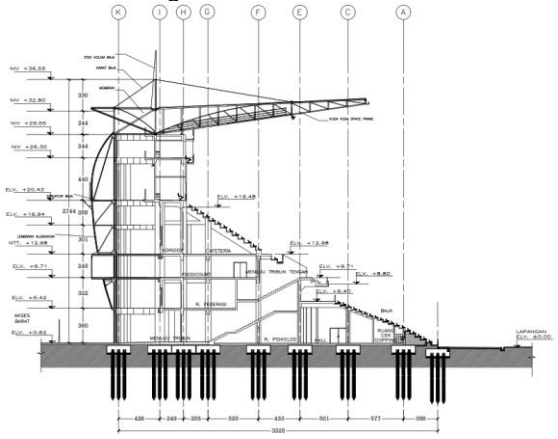
A. Potongan A – A Stadion Utama



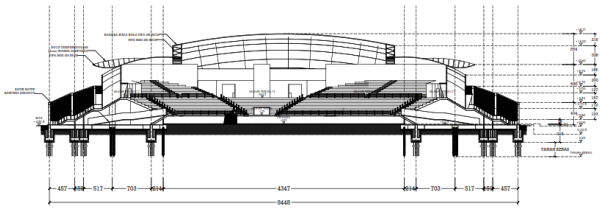
B. Potongan B – B Stadion Utama



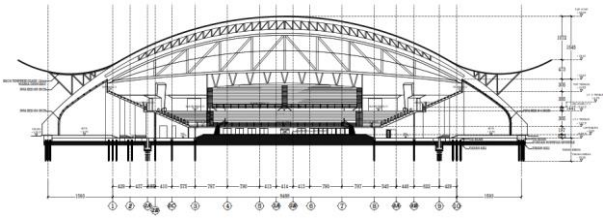
C. Potongan Parsial Stadion Utama



D. Potongan A – A Gor Serbaguna



E. Potongan B – B Gor Serbaguna



Gambar 9. Potongan bangunan (A-E)
Sumber: Analisis Penulis, 2026

5. KESIMPULAN

Perancangan Gelanggang Olahraga Purwokerto menghasilkan desain kawasan seluas ±62 hektar di BWK II Purwokerto sebagai *hybrid public space* yang mewadahi olahraga prestasi, pendidikan, dan rekreasi sekaligus menjadi *landmark* kota. Pendekatan Arsitektur Postmodern diterapkan melalui filosofi *Movement*, *Order*, dan *Achievement*, transformasi massa oval yang dinamis, fasad bergelombang sebagai *secondary skin*, serta motif batik Banyumasan sebagai identitas lokal.

Tata ruang menggunakan zonasi radial berlapis, dengan stadion utama sebagai pusat kawasan (Ring 1), fasilitas olahraga pendukung (Ring 2), serta sabuk hijau dan sirkulasi (Ring 3). Desain juga mempertimbangkan iklim tropis, *borrowed view* Gunung Slamet, dan struktur bentang lebar berupa *Space Frame* dan *Radial Cantilever Truss*. Seluruh konsep divisualisasikan melalui produk Desain Grafis Arsitektur, meliputi *site plan*, denah, tampak, potongan, perspektif 3D, dan skema utilitas.

Secara akademik, perancangan ini menunjukkan potensi integrasi teknologi arsitektur modern dengan simbol budaya Banyumasan, khususnya batik, untuk memperkuat identitas lokal. Gelanggang olahraga diharapkan menjadi fasilitas publik yang mendukung aktivitas olahraga, kesehatan, rekreasi, serta pelestarian dan pengenalan budaya Banyumas kepada masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

Mamahit, E. F., Kapugu, H., & Rate, J. Van. (2020). Sport Center Di Kabupaten Bolaang Mongondow Timur Asitektur Metafora. In *Jurnal Arsitektur Daseng* (Vol. 9, Number 2).

Wiliam, Emmanuel Stamatakis, Anxo Cereijo Roibás, & Ken Black. (2011). *Design For Sport*.

FIFA. (2022). Football stadiums: Guidelines and recommendations. Fédération Internationale de Football Association.

Neufert, E. (2012). Architects' data (4th ed.). Wiley-Blackwell.

Neufert, E. (2012). *Architects' data* (4th ed.). Wiley-Blackwell.

International Olympic Committee. (2016). Manual for sports facilities. International Olympic Committee.