

**ANALISIS RESPON MASYARAKAT SUDIANG TERHADAP RENCANA
REVITALISASI GELANGGANG OLAHRAGA SUDIANG SEBAGAI OBJEK WISATA
BERBASIS KOMUNITAS**

Ardiansyah¹⁰, Idris .s¹¹, Mutmainnah¹²

Jurusan Arsitektur Fakultas Sains & Teknologi UIN Alauddin Makassar

E-mail ; arditec10@yahoo.co.id, co.id, idrissyukur@gmail.co.id, mutmainnah_sr@yahoo.com

ABSTRACT

Sudiang sports center is one of the architectural masterpiece that is purposely built to be used optimally by the local society, but the reality is far from what is expected. Next problem is many street vendors who sell around the gymnasium building and road shoulders so that the building is supposed to be a place to exercise converted into a sale and purchase . The author tries to analyze and provide solutions through revitalization plan as a sports center attractions based community efforts to address the problem. Through this research will be known appreciation of the local society on the plan and will be known the factors causing problems arise . Through a questionnaire which contains several points and sub- questions that are considered related to the issue above the level of public enthusiasm about the existence of sports center, leisure and community motivation to exercise, enthusiasm and response plan as well as the establishment of sports lovers community where the night market which has economic potential as well as an opportunity to serve as a tourist destination. Then the data will be processed by presented using MS Excel based as the highest answers and lowest voting . the results of research state that the dominant factor that causes people rarely visit was the lack of free time due to the bussiness of the work and the generally public to respond and respond positively on a revitalization plan. Therefor the relevant stakeholders such as the society is expected to be more enthusiastic about building of Sudiang sports center as better and for the manager of the building with the government in order to improve the quality of service and be wise in making decisions in terms of regulating street vendors.

Keywords : Revitalization , sports center , society behavior , street vendors , architecture and human behavior.

¹⁰ Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur UIN Alauddin Makassar

¹¹ Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur UIN Alauddin Makassar

¹² Dosen Jurusan Teknik Arsitektur UIN Alauddin Makassar

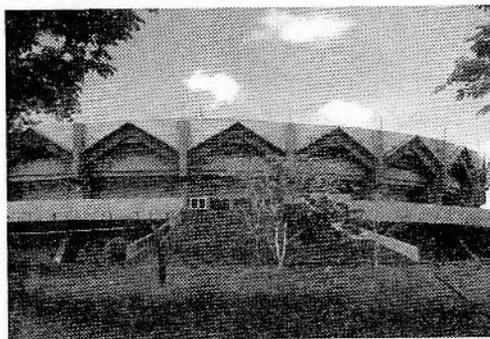
PENDAHULUAN

1. Latar belakang

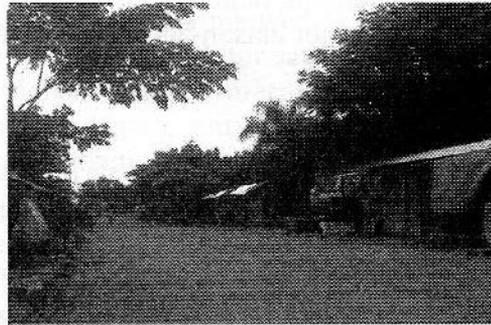
Gelanggang olahraga Sudiang merupakan salah satu karya arsitektur yang layak untuk dimanfaatkan sebagaimana mestinya dan dipelihara dan dirawat agar tetap utuh dan bertahan lama sehubungan dengan gelanggang olahraga sebagai sarana infrastruktur kota yang ada di Kota Makassar provinsi Sulawesi Selatan yang sengaja dibangun dengan tujuan agar masyarakat khususnya para pemuda setempat dapat memanfaatkannya dengan baik sebagai wadah untuk menyalurkan minat dan bakat mereka dalam bidang olahraga. Pasca pembangunan gedung hingga kini berdasarkan fakta hasil observasi di lapangan dapat kita melihat kondisi fisik bangunan yang masih berdiri kokoh namun masih belum difungsikan secara maksimal oleh masyarakat setempat. Slogan yang tertulis pada dinding pagar bangunan yang bertuliskan "Tiada hari tanpa berolahraga" kini hanya tinggal tulisan yang tidak dimaknai dan teraplikasikan oleh masyarakat setempat. Hal ini terbukti dengan sepiya bangunan gedung dari masyarakat yang melakukan kegiatan olahraga, kegiatan olahraga di tempat ini hanya terlihat pada hari Minggu saja. Kondisi ini diperparah lagi dengan adanya lapak-lapak pedagang kaki lima yang beroperasi dari pagi hari hingga malam hari di sekitar kompleks bangunan sehingga kondisi ini secara tidak langsung mengubah fungsi utama bangunan yang seharusnya dibangun untuk difungsikan sebagai tempat kegiatan berolahraga menjadi tempat jual-beli.

Penertiban Pedagang kaki lima merupakan masalah klasik pemerintah dalam rencana tata ruang kota, dimana pemerintah harus lebih bijak dalam menangani masalah tersebut di atas. Yakni Pemerintah harus memikirkan bagaimana para pedagang kaki lima tidak kehilangan mata pencaharian mereka akibat penggusuran dan penertiban lapak milik mereka. "Revitalisasi gelanggang olahraga Sudiang sebagai objek wisata berbasis komunitas dalam upaya meningkatkan antusiasme masyarakat terhadap keberadaan bangunan dan pemberdayaan pedagang kaki lima di sekitar bangunan". yang nantinya menghasilkan sebuah bangunan dengan pendekatan baru yang mampu mengaktifkan kembali fungsi bangunan sebagai pusat kegiatan olahraga sekaligus menjadikan bangunan sebagai salah satu kunjungan wisata sehingga mampu memberi peluang baru serta wadah dan fasilitas untuk para pedagang kaki lima. serta sebuah bangunan yang mampu mewedahi masyarakat.

Dalam melakukan interaksi dan komunikasi dalam sebuah rumpun komunitas penggemar olahraga. sehingga melalui komunitas serta wisata ini mampu mengaktifkan kegiatan di dalam bangunan. Penulis berfikir bahwa dengan membangun kembali komunikasi dan interaksi diantara masyarakat khususnya para pemuda pecinta olahraga diharapkan mampu mengaktifkan kembali kegiatan rutin seperti jadwal latihan dan pertandingan yang lebih tertib dan terorganisir.



Gambar 1. Gelanggang olahraga Sudiang
(Sumber : Hasil survey lapangan)



Gambar 2. Lapak pedagang kaki lima di sekitar area bangunan gelanggang olahraga Sudiang
(Sumber : Hasil survey lapangan)

2. Rumusan masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana tingkat antusiasme masyarakat terhadap keberadaan gelanggang olahraga Sudiang?
- b. Bagaimana waktu luang yang dimiliki masyarakat Sudiang untuk berolahraga?
- c. Bagaimana antusiasme masyarakat Sudiang untuk berolahraga?
- d. Bagaimana respon masyarakat Sudiang terhadap rencana pembentukan komunitas pecinta olahraga?
- e. Bagaimana respon masyarakat terhadap rencana revitalisasi gelanggang olahraga Sudiang sebagai objek wisata?

3. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui tingkat antusiasme masyarakat terhadap keberadaan gelanggang olahraga Sudiang.
- b. Untuk mengetahui waktu luang yang dimiliki masyarakat Sudiang untuk berolahraga.
- c. Untuk mengetahui antusiasme masyarakat Sudiang untuk berolahraga.
- d. Untuk mengetahui respon masyarakat Sudiang terhadap rencana pembentukan komunitas pecinta olahraga.
- e. Untuk mengetahui respon masyarakat terhadap rencana revitalisasi gelanggang olahraga Sudiang sebagai objek wisata.

4. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini mengenai antusiasme masyarakat terhadap keberadaan gelanggang olahraga masih sangat minim dibuktikan dengan sepihnya bangunan dari kunjungan masyarakat untuk berolahraga dan pada umumnya tidak punya waktu luang karena berdasarkan informasi bahwa hanya pada waktu libur saja baru mereka berkunjung ke gelanggang olahraga dan menyangkut antusiasme terhadap kegiatan olahraga adalah pada umumnya mereka senang berolahraga namun masih tidak punya waktu luang. Hal ini berdasarkan analisis penulis tentang perilaku masyarakat perkotaan khususnya di kota besar seperti Makassar yang cenderung larut dengan pekerjaan rutin mereka sehingga melupakan kegiatan penting lainnya seperti berolahraga. Kemudian hipotesis berikutnya menyangkut antusiasme dan respon masyarakat terhadap pembentukan komunitas pecinta olahraga adalah masyarakat pada umumnya akan menyambut positif apabila terdapat hal yang dapat memberi

kontribusi atau hal yang sifatnya memberikan keuntungan kepada masyarakat pada umumnya sesuai dengan tujuan dari teori tentang pendekatan *visioning* dan kegiatan pasar malam oleh pedagang kaki lima juga sama dengan alasan-alasan yang dijelaskan di atas karena sifat dan tujuannya sama.

5. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk pihak pengelola gelanggang olahraga sebagai masukan agar lebih meningkatkan mutu dan kualitas pelayanan terhadap masyarakat pecinta olahraga. Kemudian untuk pemerintah juga dapat menjadi masukan sehingga dapat mengetahui upaya-upaya yang harus dilakukan dalam hal pengadaan infrastruktur yang lebih efektif dan efisien dan solusi penertiban para pedagang kaki lima yang lebih bijaksana. Sedangkan yang terakhir untuk masyarakat setempat yakni dapat membantu meningkatkan rasa antusiasme mereka terhadap bangunan gelanggang olahraga sebagai fasilitas publik yang harus dimanfaatkan secara optimal.

PEMBAHASAN

1. Studi pustaka

- a. Peraturan perundang undangan tentang gelanggang olahraga UU RI/No.3/Tahun 2005 tentang system keolahragaan nasional dengan rahmat Tuhan yang maha esa Presiden Republik Indonesia menimbang :
 - 1) Bahwa mencerdaskan kehidupan bangsa melalui instrumen pembangunan nasional di bidang keolahragaan merupakan upaya meningkatkan kualitas hidup manusia Indonesia secara jasmaniah, rohaniah, dan sosial dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, sejahtera, dan demokratis berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
 - 2) Bahwa pembinaan dan pengembangan keolahragaan nasional yang dapat menjamin pemerataan akses terhadap olahraga, peningkatan kesehatan dan kebugaran, peningkatan prestasi, dan manajemen keolahragaan yang mampu menghadapi tantangan serta tuntutan perubahan kehidupan nasional dan global memerlukan sistem keolahragaan nasional;

dari pernyataan tentang peraturan perundang undangan Republik Indonesia di atas dapat kita memahami bahwa gelanggang olahraga adalah salah satu hak dasar dan kebutuhan masyarakat sebagai warga Negara dalam upaya meningkatkan kualitas hidup masyarakat itu sendiri secara jasmaniah, rohaniah, dan sosial dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur, sejahtera, dan demokratis.

b. Pedagang kaki lima

Kutipan sebuah artikel dari blog www.slideshare.net/aureliaanjani943/penataan-pedagang-kaki-lima. Pedagang Kaki Lima. Dimanapun kita berada sering kita jumpai yang namanya pedagang kaki lima. Pedagang Kaki Lima atau sering disingkat PKL merupakan suatu istilah untuk menyebut pedagang (penjaja dagangan) yang menggunakan gerobak baik didorong maupun menetap pada satu tempat. Kenapa disebut pedagang kaki lima, karena jumlah kaki pedagangnya ada lima itu logikanya. Lima kaki tersebut adalah dua kaki pedagang ditambah tiga "kaki" gerobak (yang sebenarnya adalah tiga roda atau dua roda dan satu kaki depan atau belakang). Dan pada sekarang ini istilah PKL digunakan untuk pedagang di jalanan pada umumnya. Sejarah nama PKL sebenarnya berasal dari masa penjajahan kolonial Belanda. Peraturan pemerintahan waktu itu menetapkan bahwa setiap

jalan raya yang dibangun hendaknya menyediakan sarana untuk pejalan kaki. Lebar ruas untuk pejalan adalah lima kaki atau sekitar satu setengah meter. Sekian puluh tahun setelah itu dan pada saat Indonesia sudah merdeka, ruas jalan untuk pejalan kaki banyak dimanfaatkan oleh para pedagang untuk berjualan. Dahulu namanya adalah pedagang emperan jalan, sekarang menjadi pedagang kaki lima.



Gambar 3. Pedagang kaki lima
Sumber : www.slideshare.net/aureliaanjani943)

Dalam perkembangannya PKL menghadapi pemerintah pada kondisi yang dilematis, disatu sisi keberadaannya dapat menciptakan lapangan kerja, sedangkan dilain pihak keberadaan PKL yang tidak diperhitungkan dalam perencanaan tata ruang telah menjadi beban bagi kota. PKL beraktivitas pada ruang-ruang publik kota tanpa mengindahkan kepentingan umum, sehingga terjadinya distorsi fungsi dari ruang tersebut. Pada akhirnya kesesuaian tatanan fisik masa dan ruang kota dalam menciptakan keserasian lingkungan kota sering kali tidak sejalan dengan apa yang telah direncanakan. Untuk itu pada tulisan kali ini akan dikemukakan beberapa pemikiran sederhana tentang PKL secara singkat dan padat serta dilihat secara menyeluruh. Yang artinya kita harus naik ke tempat yang tinggi untuk meliha keberadaan PKL dan jangan hanya melihat dari satu sisi saja. Berikut ini beberapa diantaranya.

1) Mengapa ada pedagang kaki lima dimana- mana?

Untuk menjawab pertanyaan ini ada beberapa hal yang mendasar mengapa PKL selalu berkembang, mari kita lihat dari beberapa sudut pandang :

- a) Dilihat dari sudut pandang ekonomi bahwa dimana ada permintaan disitu ada penawaran. Artinya Pedagang Kaki Lima akan terus ada dan berkembang karena masyarakat membutuhkannya. Sampai kapanpun Pedagang Kali Lima berpotensi untuk berkembang. Pedagang Kaki Lima akan terus ada, karena permintaan selalu ada. Dilihat dari sudut pandang Lokasi, bahwa selama ada tempat untuk pedagang kaki lima yang bisa dipakai untuk berdagang, maka pedagang kaki lima akan terus ada.
- b) Dilihat dari sisi lapangan pekerjaan, bahwa selama belum ada lapangan kerja yang lebih baik dari menjadi pedagang kaki lima maka keberadaan pedagang kaki lima akan terus berkembang.
- c) Dilihat dari sisi hukum, bahwa selama tidak ada hukum atau aturan jelas yang mengatur sesuai ketentuan, pedagang kaki lima akan terus ada dan berkembang. Untuk itu perlu adanya regulasi dan pelaksanaannya tetapi harus tetap melihat dari sisi kemanusiaan.

- 2) Mengapa permintaan barang kepada pedagang kaki lima selalu ada?
Jawaban sederhana dari pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut. Hal ini pastinya sesuai hukum alam bahwa semua orang ingin mendapatkan barang yang lebih murah, bagi kalangan masyarakat menengah ke bawah dan masih berhitung dengan selisih harga, maka mereka akan menjadi pelanggan tetap pedagang kaki lima. Berbelanja pada pedagang kaki lima memberi efek psikologis bahwa barang disitu lebih murah dibanding di toko/ minimarket/ supermarket/mall. Selama pedagang kaki lima mudah dijangkau, nyaman dan aman tempatnya, maka orang akan tetap mencintai pedagang kaki lima, karena sambil lewat bisa membeli barang kebutuhannya.
- 3) Mengapa ada lokasi untuk pedagang kaki lima?
Dilihat dari sebuah kebiasaan bagi Negara yang belum maju, apabila segala semuanya tidak ditata secara baik dan sistematis, maka trotoar yang seharusnya digunakan bagi pejalan kaki, namun dalam praktek dilapangan tidak hanya untuk berjalan kaki tetapi juga untuk berdagang. Hal ini bisa dimungkinkan karena aparat yang berwenang mengatur manfaat trotoar kurang peka dan membiarkan trotoarnya untuk jualan.
- 4) Mengapa menjadi pedagang kaki lima bisa memenuhi kebutuhan hidup seseorang?
Pertanyaan satu ini sebenarnya agak sulit kalau dijawab, karena mungkin setiap orang punya alasan tersendiri. Tetapi ada beberapa aspek yang mendasari mengapa seseorang memilih menjadi pedagang kaki lima untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Aspek Pertama yaitu masalah pendidikan mayoritas pedagang kaki lima adalah orang-orang yang tidak mempunyai pendidikan tinggi secara akademis dan formal tetapi tidak semua pedagang kaki lima seperti itu. Ada juga yang berpendidikan tinggi dan bahkan strata 1. Dari segi pendidikan ini, mereka tidak terbuka peluang bekerja di sektor pegawai pemerintah, perusahaan negara maupun swasta. Dan salah satu cara yang paling mudah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah menjadi pedagang kaki lima. Aspek Kedua yaitu adanya permasalahan lapangan pekerjaan. Tak hanya orang yang tidak mempunyai pendidikan tinggi secara akademis namun yang menjadi pedagang kaki lima banyak juga orang-orang berpendidikan tinggi secara akademis. Alasan mereka memilih menjadi pedagang kaki lima, adalah karena sulitnya mendapat dan mencari lapangan pekerjaan yang layak sesuai pendidikannya. Disamping menjadi pedagang kaki lima banyak yang berpendapat bekerja dibidang pekerjaan selain pedagang kaki lima seperti pertanian, perkebunan perorangan tidak menjanjikan bagi masyarakat petani. Bahkan mengancam hidup mereka, karena mahalanya harga bahan pembantu pertanian seperti pupuk dan bibit tidak sebanding dengan nilai hasil setelah panen, sehingga menjadi rugi.
- 5) Mengapa pedagang kaki lima seolah-olah tidak mematuhi hukum?
Jika dilihat dari sudut pandang hukum, harus disadari bahwa penerapan hukum selama ini terkesan tidak konsisten, tidak merata dan tidak berkelanjutan. Peraturan sudah banyak menumpuk tetapi sistematika penerapannya dan implementasinya belum diatur dengan baik. Kasihan sekali (*trenyuh*) banyak orang korban pengusuran dan pembongkaran paksa karena penerapan hukum yang tidak konsisten. Seharusnya embrio pedagang kaki lima tidak dibiarkan menjadi induk atau besar. Untuk itu perlu kepekaan sosial lingkungan bagi aparat. Pengusuran dan pembongkaran membuat satu-satunya sumber mata pencaharian pedagang kaki lima lenyap begitu saja. Siapa yang salah? Sedih bukan? Akan kemana mencari biaya hidup setiap hari? Bisa anda bayangkan saja mereka mau kemana setelah digusur? Banyak cara mudah, tetapi meresahkan bagi orang lain. Apakah situasi yang seperti ini akan terus diciptakan aparat tanpa ada solusi yang tepat?
- 6) Mengapa penegakan hukum terasa tidak konsisten?

Apabila dilihat dari system kerja masih "reactive to problem" artinya aktif atau bergerak karena adanya kejadian. Tidak banyak petugas yang sehari hari kerjanya patroli mencegah adanya pedagang kaki lima walau sekecil apapun, termasuk pedagang asongan. Inilah yang menjadi awal terjadinya pertumbuhan pedagang kaki lima yang menjamur dimana-mana dari Kota besar sampai kota kecil. Sebenarnya mudah mengatasi awal tumbuhnya pedagang kaki lima kalau tugas patroli ini digiatkan dan langsung bertindak apabila ada yang melanggar ketentuan, sehingga kerugian tidak semakin besar. Langkah preventif ini juga akan menyadarkan dan mendidik masyarakat tertib hukum dan taat hukum.

7) *Bagaimanakah seharusnya rakyat kecil membangun usahanya?*

Pedagang kaki lima sebenarnya tunggak/soko guru perekonomian bangsa. Yang tumbuh tanpa adanya kredit Pemerintah dan saya akui bahwa pedagang kaki lima adalah *Entrepreneur* Sejati. Menghidupi jutaan penduduk, menciptakan lapangan kerja sendiri. Serta mengurangi kemiskinan. Setelah melihat beberapa uraian di atas, bisa dilihat bahwa penyebab utama berkembangnya pedagang kaki lima adalah penegakan Hukum yang belum konsisten. Hal ini dikarenakan sebenarnya ada yang lebih utama yang perlu disadari yaitu akar tunggangnya ada di "*Leadership System*". Atau dengan kata lain sistem kepemimpinan dari para pemimpin harus visioner yaitu mampu menetapkan arah dan tujuan yang jelas akan dibawa kemana orang kecil yang menjadi pedagang kaki lima. Pemimpin harus punya sasaran jangka panjang dan jangka pendek. Sistem kerjanya terintegrasi antara beberapa Dinas dan Lembaga negara. Dari sisi perencanaan, dari sisi ekonomi, dari sisi sosial, dari sisi keindahan kota, dari sisi ketentraman dan ketertiban, dari sisi efek negatif yang ditimbulkan dan dari sisi ketenagakerjaan dan pembukaan lapangan kerja. Kalau itu semua sudah dijalankan, sekarang bagaimana mengkomunikasikan kepada halayak ramai supaya semua yang berkepentingan memahami. Tentu saja tidak efektif kalau hanya ditaruh di Lembaran Negara. Tidak ada yang melihat, kecuali ahli hukum. Harus disosialisasikan melalui berbagai media, terutama baik cetak dan elektronik atau bahkan internet agar penetapan arah dan tujuan tadi menjadi efektif dan tepat guna. Mungkin langkah terakhir inilah yang menjadi Pilar dari Proses yaitu

- a) *Approach*, artinya harus sistematis dan efektif
- b) *Deployment*, artinya harus merata diseluruh negeri ini
- c) *Learning*, artinya didukung melalui pemilihan dan pengumpulan data yang akurat serta analisa yang komprehensif
- d) *Integration*, artinya antar Dinas dan Lembaga terkait saling mendukung

Bisa dirasakan kalau sudah begini cara menangani pedagang kaki lima tersebut, niscaya pedagang kaki lima akan tumbuh rapi, tidak ada macet, pengangguran berkurang, pendidikan anak meningkat karena mampu menyekolahkan anak, mampu menciptakan jutaan lapangan pekerjaan serta meningkatkan perputaran roda ekonomi negara.

Sumber: www.slideshare.net/aureliaanjani943/penataan-pedagang-kaki-lima (2013)

4. *Kajian teori arsitektur*

Arsitektur merupakan sintesis integral antara teori dan prektek. Teori arsitektur tidak bisa dilepaskan dari dunia nyata, baik dunia yang merupakan lingkungan fisik maupun berupa lingkungan kehidupan intelektual manusia. Untuk mempelajari dan mengerti kondisi yang ada diperlukan teori. Sebaliknya, agar teori tersebut bisa mendapatkan nilai objektifitasnya maka pengembangannya haruslah berpijak pada kenyataan faktual sebagai data empiric. Arsitektur

sebagai bagian dari *Human Settlement* adalah hasil sintesis produk lima elemen tersebut dari skala mikro, *meso* hingga makro. Sebagai salah satu pandangan, maka batasan ilmu arsitektur adalah ilmu yang menjelaskan tentang bentuk suatu ruang fisik buatan dan segala pengaruhnya terhadap manusia maupun lingkungannya. Hal tersebut akan menjelaskan hubungan antara ruang fisik buatan dengan berbagai aspek lain, yaitu: Aspek kehidupan manusia (*anthropos*): sosial, ekonomi dan budaya beserta segala aspek kegiatan dan perilaku manusianya. Aspek fisik dan visual: estetika, teknologi, serta kondisi alam dan hubungan timbal balik dengan lingkungannya (*ekologi*).

Berikut hasil kutipan dari blog *Ati harmoni* yang menyatakan bahwa "Perancangan arsitektur ditujukan untuk manusia. Jadi untuk mendapatkan perancangan yang baik, arsitek harus mengerti kebutuhan manusia, atau dengan kata lain, mengerti perilaku manusia dalam arti luas. Banyaknya bangunan atau fasilitas fisik yang segera rusak begitu digunakan, bahkan mubazir tidak terpakai karena disain yang kurang memperhatikan perilaku penggunaannya adalah contoh nyata. Contoh bahwa apa yang dipikirkan oleh arsitek ketika mendisain bisa dipersepsikan atau diterima berbeda oleh pengguna. Atau jangan-jangan memang karena diciptakan tanpa mempelajari kebutuhan dan kebiasaan pemakainya nanti. (Joyce Marcella Laurent) teori arsitektur dalam kaitan antara hubungan manusia dengan lingkungan ada dikatakan bahwa arsitektur sendiri tidak menentukan terbentuknya perilaku, tetapi sesungguhnya arsitektur menciptakan suasana, membentuk ruang kegiatan, yang menjadi salah satu fasilitator atau (*justru*) penghalang perilaku.

Menurut Vitruvius di dalam bukunya *De Architectura* (yang merupakan sumber tertulis paling tua yang masih ada hingga sekarang), bangunan yang baik haruslah memiliki Keindahan / Estetika (*Venustas*), Kekuatan (*Firmitas*), dan Kegunaan / Fungsi (*Utilitas*); arsitektur dapat dikatakan sebagai keseimbangan dan koordinasi antara ketiga unsur tersebut, dan tidak ada satu unsur yang melebihi unsur lainnya. Dalam definisi modern, arsitektur harus mencakup pertimbangan fungsi, estetika, dan psikologis. Namun, dapat dikatakan pula bahwa unsur fungsi itu sendiri di dalamnya sudah mencakup baik unsur estetika maupun psikologis.

Arsitektur adalah *holak*, termasuk di dalamnya adalah matematika, sains, seni, teknologi, humaniora, politik, sejarah, filsafat, dan sebagainya. Mengutip Vitruvius, "Arsitektur adalah ilmu yang timbul dari ilmu-ilmu lainnya, dan dilengkapi dengan proses belajar: dibantu dengan penilaian terhadap karya tersebut sebagai karya seni". Bangunan adalah produksi manusia yang paling kasat mata. Namun, kebanyakan bangunan masih dirancang oleh masyarakat sendiri atau tukang-tukang batu di negara-negara berkembang, atau melalui standar produksi di negara-negara maju. Arsitek tetaplah tersisih dalam produksi bangunan. Keahlian arsitek hanya dicari dalam pembangunan tipe bangunan yang rumit, atau bangunan yang memiliki makna budaya / politis yang penting. Dan inilah yang diterima oleh masyarakat umum sebagai arsitektur. Peran arsitek, meski senantiasa berubah, tidak pernah menjadi yang utama dan tidak pernah berdiri sendiri. Selalu akan ada dialog antara masyarakat dengan sang arsitek. Dan hasilnya adalah sebuah dialog yang dapat dijuluki sebagai arsitektur, sebagai sebuah produk dan sebuah disiplin ilmu.

d. Arsitektur dan perilaku manusia

Jika kita mengikuti hierarki kebutuhan dasar manusia, lihatlah di mana estetika menempati urutannya, apakah di tempat teratas? Kebanyakan perancang menempatkan estetika pada urutan pertama dalam pertimbangan desainnya. Padahal, apabila ditelaah lebih jauh bagi si pengguna, belum tentu estetika menjadi urutan pertama kebutuhan yang harus dipenuhinya. Karena itu, tidaklah mengherankan apabila suatu karya arsitektur digunakan tidak sesuai dengan imajinasi arsitek. Untuk memusatkan perhatian mengenai hierarki kebutuhan manusia, dalam perancangan, arsitek harus berpikir akan kebutuhan pengguna dan bukan

kebutuhan manusia secara umum. Arsitek dapat mencatat apa yang sesungguhnya menjadi preferensi dari pengguna. Karena beragamnya preferensi dan tingkat kebutuhan seseorang maka akan sangat bermanfaat jika dilakukan penelitian kebutuhan pengguna secara kasus demi kasus, dari pada sekadar memakai data yang sangat umum. Cara orang memenuhi kebutuhan yang sama sekali pun, misalnya dalam mengekspresikan status, bisa berbeda satu sama lain. Ada yang dengan cara memamerkan mobilnya atau ternaknya. Ada yang dengan cara memakai pakaian merek terkenal, atau dengan cara menjabat posisi tertentu, atau melalui beraneka keanggotaan pada klub tertentu. Dalam salah satu artikelnya mengenai tendensi rekreasi pada tingkat lingkungan perumahan, Seymour Gold mengkaji mengapa banyak taman bermain dalam kompleks perumahan tidak terpakai. Biasanya perancang memakai standar atau peraturan tata kota yang dalam menentukan jumlah dan lokasi tempat bermain. Misalnya, untuk sebuah kawasan permukiman dengan luas 7-20 ha, diperlukan sebuah taman bermain anak-anak. Kemudian, ditempatkan sebuah taman bermain di tengah kawasan yang dianggap terpusat dan dapat dijangkau dari jarak yang kurang lebih sama jauhnya. Mengapa tidak dibuat tersebar? Mengapa harus disentralisasikan?

Scott (1974) mengatakan, arsitektur hendaknya mempunyai tujuan yang humanis. Bagi Norberg Schulz (1986), tugas para perancang adalah menyediakan suatu pegangan eksistensial bagi pemakainya agar dapat mewujudkan cita-cita dan mimpinya. Sementara itu, Charles Jencks (1971) menambahkan bahwa dalam masyarakat pluralis, arsitek dituntut untuk mengenali berbagai konflik dan mampu mengartikulasikan bidang sosial setiap manusia pada setiap situasi tertentu. Atau dengan perkataan lain, membuat desain yang tanggap sosial. Dari contoh-contoh tersebut terlihat jika dalam proses perancangan arsitek hanya memperhitungkan ketentuan maupun standar secara fisik, akan memungkinkan terjadinya banyak kegagalan dalam desain. Belakangan ini ada cukup banyak perhatian dan minat untuk mempelajari lingkungan yang humanis, mempelajari interaksi manusia dengan lingkungannya dalam arti luas sebagai suatu ekologi total, yang mencakup lingkungan alami ataupun buatan. Penelitian banyak dilakukan oleh para ahli ilmu perilaku atau pun para perancang lingkungan dan arsitek yang mempelajari interaksi antara manusia dan lingkungannya. Manusia dalam ekosistem relative mempunyai peran yang sangat kecil karena banyak sekali perubahan yang terjadi di dalam ekosistem tersebut justru berada di luar campur tangan manusia. Akan tetapi, manusia dapat menjadi sumber masalah karena manusia selalu menginginkan yang terbaik bagi dirinya sendiri (sikap antroposentris) dan dalam jangka panjang dapat merugikan sesama manusia dan atau lingkungan fisiknya. Dalam desain arsitektur, teori arsitektur yang melandasinya dipengaruhi oleh gerakan modern, yang kurang menaruh perhatian pada dimensi manusia. Perhatian lebih terfokus pada hubungan antara arsitek dan artefak hasil rancangannya. Berbagai faktor, seperti faktor geometric, formal abstrak, teknologi ataupun simbolisasi sangat diperhatikan. Tetapi, faktor manusia atau kepuasan pengguna khususnya belum mendapat teori positif bagi desain arsitektur, yakni dengan menekankan perlunya memperhatikan kepuasan pengguna daripada hanya mempertimbangkan factor kepuasan si perancang saja.

e. Perilaku masyarakat perkotaan

1) "Budaya mall" masyarakat perkotaan

Salah satu yang menjadi dilema masyarakat perkotaan adalah yang familiar dengan "budaya mall" (pusat perbelanjaan era modern) Dr. Deddy Kurniawan Halim dalam bukunya "Psikologi lingkungan perkotaan" membahas tentang "gaya hidup warga kota dari mall ke mall" atau lebih singkatnya disebut dengan "budaya mall". Mereka merasa menjadi masyarakat kota kelas II jika tidak berkunjung ke Mall atau istilah anak muda sekarang yang mengatakan "tidak gaul jika tidak nongkrong di mall". Budaya secara sederhana dapat

di definisikan sebagai hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang berlaku secara kolektif, budaya juga menjadi acuan, tata cara, pola hidup (*life style*), serta pranata sosial masyarakat. *Mall* telah menjadi pilihan baru dalam memenuhi kebutuhan hidup warga kota saat ini. Semuanya ada di *mall* mulai dari kebutuhan primer, sekunder, bahkan tersier sekali pun tersedia yakni sebagai pusat hiburan (*entertainment center*) bukan Cuma itu ada juga bahkan sudah menggabungkan 3 fungsi yakni belanja, kerja, dan tinggal dalam satu atap. Fenomena ini pula yang secara tidak langsung membuat *mall* menjadi tempat favorit warga kota bukan hanya sebagai tempat belanja tapi *mall* kini juga telah menjadi lingkungan hidup warga kota dimana mereka telah mengalami transformasi dari sekedar pengunjung menjadi konsumen yang mencandu (*Shopping addict*). Hal ini mengakibatkan kecenderungan perilaku masyarakat di era modern yang serba instant dan menghasilkan perilaku masyarakat yang komsumtif dan antisosial (*individualistis*) dikarenakan *mall* kini dibangun dengan tujuan komersial yang hanya menguntungkan pihak tertentu saja atau lebih dikenal dengan istilah "kapitalisasi" yang dibangun hanya untuk mereka yang punya uang lebih dan menghasilkan kesenjangan sosial antara masyarakat kaya dan miskin. Sebagian masyarakat lebih memilih menghabiskan uang banyak untuk sekedar melakukan olahraga atau istilah "ngegym" (baca ngejim) dipusat gym (*fitness center*) yang disediakan oleh pihak pengelola *mall* demi mengejar gengsi dan kesenangan (*self entertainment*) belaka dibandingkan bangun pagi dan melakukan *jogging* di area publik yang tidak menghabiskan biaya sedikitpun dan dapat membentuk pribadi yang disiplin dan pola hidup sehat dari kebiasaan untuk bangun pagi.

2) Telepon seluler dan jejaring sosial

Di era modern seperti saat ini yang menurut para ahli bahwa kita tengah berada di era informasi dan komunikasi sejak berakhirnya era industri dipenghujung tahun delapan puluhan. Dimana akses informasi dan komunikasi lebih efektif dan efisien berbagai penemuan baru dibidang teknologi informasi dan komunikasi bermunculan seperti telepon genggam seluler dan internet yang mampu membantu kita dalam berkomunikasi lewat udara dan dunia maya. Sehubungan dengan itu berbagai perusahaan berlomba dalam memproduksi barang- barang elektronik seperti yang kita kenal dengan telepon genggam (*Handphone*) dengan berbagai merek dan tipe begitu juga dengan media internet yang kita kenal dengan jejaring sosial yang salah satunya yang paling dikenal adalah *Facebook* menurut data dan informasi Indonesia menjadi negara pengguna jejaring sosial jenis *Facebook* yang terbanyak di dunia. Untuk ke dua media di atas yakni *Handphone* dan *Facebook* bagi masyarakat perkotaan bukan lagi barang mewah atau sesuatu yang langka. Masyarakat dari berbagai kalangan dan starata sosial yakni orang kaya dan orang miskin, dari pedagang sayur sampai pedagang emas anak-anak hingga dewasa yang penting mampu membaca dan menulis dipastikan mereka telah mampu mengoperasikan media tersebut terkhusus *HandPhone* semua masyarakat pada umumnya sudah memilikinya karena harganya yang murah dan dapat dijangkau oleh seluruh kalangan masyarakat serta *Warnet* (*Warung Internet*) yang dapat kita jumpai di setiap kompleks perumahan dan permukiman perkotaan. Fakta di lapangan membuktikan bahwa sebagian masyarakat rata-rata menghabiskan waktu 3 - 4 jam/hari di dunia maya dan mengobrol melalui *handphone* untuk hal- hal yang tidak produktif atau dengan kata lain secara psikologi didasari oleh pemuasan diri atau sifatnya menghibur diri sendiri yang mengakibatkan kecanduan dan fenomena ini telah menjadi budaya masyarakat modern saat ini.

Berdasarkan dua kasus di atas dapat kita menarik sebuah kesimpulan bahwa pada hakikatnya manusia memang tidak pernah puas dengan apa yang mereka miliki dan cenderung tidak dapat membedakan antara kebutuhan dan keinginan (hawa nafsu) yang tujuannya kesenangan belaka. Sehingga lebih banyak menghabiskan waktu, tenaga, dan

uang untuk hal-hal yang tidak efisien atau tidak tepat guna. (D. K. Halim 2008) Kota yang baik bukanlah kota yang memanjakan dan memaksa masyarakatnya menjadi boros dan kehilangan kesadaran, namun sebaliknya bisa menyediakan kebahagiaan (bukan kesenangan) bagi masyarakatnya yang tidak bisa diukur dari pendapatan perkapita sebagai indikator. Kesejahteraan warga tidak semata-mata kekayaan material namun kesehatan mental, spiritual, warganya. Kota yang baik perlu menyediakan tempat untuk berjalan kaki, berkumpul bersama dan menjadi makhluk sosial seutuhnya. Kota yang baik harus menghormati harga diri manusia, kaya ataupun miskin karena semua orang memiliki hak yang sama.

Maka dari itu melalui Revitalisasi gelanggang olahraga Sudiang berbasis komunitas mampu mengoptimalkan penggunaan gelanggang olahraga yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh masyarakat yang pada umumnya cenderung mencari sesuatu yang sifatnya rekreatif dan melalui media telekomunikasi yakni *handphone* dan jejaring sosial mereka mampu membangun hubungan dalam lingkup komunitas.

E Studi kasus pendekatan konsep desain

(Sutan Hidayatsyah 2013) Dalam sebuah blog menjelaskan mengenai pengalaman belajarnya Di program studi Arsitektur ITB bahwa dalam 2 kurun waktu terakhir disana tengah dikembangkan suatu pradigma baru didalam merancang bangunan, yaitu paradigma berbasis visi. Dengan paradigma ini, maka mahasiswa tidak mengerjakan tugas berdasarkan Kerangka Acuan Kerja yang kaku, tetapi memulainya dengan mengembangkan visi bagaimana bangunan ini bisa berkontribusi kepada pengguna dan masyarakat luas. Visi ini kemudian diterjemahkan ke dalam program dan konsep rancangan. Tugas perancangan bangunan ini mengajak mahasiswa untuk berpikir lebih komprehensif, tidak terbatas pada aspek disain fisik tetapi juga kepada aspek non fisik serta menggabungkannya untuk tujuan pengembangan bangunan berdasarkan fungsinya. Mahasiswa perlu memahami masalah-masalah tersebut sebagai persoalan yang dihadapi bangsa dan dengan maksud menumbuhkan rasa tanggung jawab. Mahasiswa dilatih untuk memikirkan strategi pengembangan bangunan sesuai dengan fungsinya, mengacu kepada kondisi-kondisi yang menyebabkan, perubahan-perubahan berbagai aspek yang akan terjadi dimasa datang. Kemampuan identifikasi masalah dan visioning merupakan kemampuan baru yang harus dimiliki mahasiswa. Pendekatan visioning dalam perancangan bangunan mengubah paradigma konvensional dalam perancangan arsitektur. Paradigma konvensional adalah paradigma yang melihat keberhasilan perancangan dari nilai estetika dan efisiensi dan efektivitas kinerja bangunan. Paradigma baru yang diperkenalkan adalah bagaimana rancangan bangunan mampu berkontribusi dan memberikan manfaat bagi pengembangan pemangku kepentingan terkait. Selanjutnya adalah keahlian merumuskan program ruang dan fasilitas, menyusun kriteria perancangan dan menerapkannya pada perancangan bangunan. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan mampu menyusun program perencanaan dan perancangan bangunan, yang bukan saja memenuhi kriteria estetika, efisien dan efektif, tetapi juga suatu bangunan yang secara positif berkemampuan menyumbangkan keberadaannya pada pengembangan sosial, ekonomi dan lingkungan. Setiap bangunan/infrastruktur bersifat unik. Lokasi dan karakteristiknya berbeda, pengguna dan pihak terkait lainnya berbeda satu dengan lainnya. Hal tersebutlah yang membedakan satu bangunan infrastruktur dengan bangunan infrastruktur yang lain dengan jenis dan fungsi yang sama. Perbedaan ini adalah potensi untuk dimanfaatkan. Merancang bangunan/infrastruktur tidak dapat dilakukan dengan cara dirasionalisasikan atau distandarisasikan karena sifatnya yang unik. Adapun kesimpulan dari paradigma baru yakni pendekatan berbasis visi adalah:

- 1) Kriteria perencanaan bangunan (fasilitas umum/publik) tetap harus memenuhi kriteria perancangan arsitektur konvensional yaitu: estetika, efisiensi dan efektivitas: sistem pencahayaan dan sirkulasi udara, sistem zonasi, sistem sirkulasi dalam dan luar bangunan, sarana, pasarana dan sistem utilitas yang memadai,
- 2) Rancangan bangunan harus dapat merespon dinamika perubahan dan mawada melalui perencanaan dan rancangan sistem bangunan dan pemilihan struktur memungkinkan perubahan ruang dalam.
- 3) Memasukan fasilitas untuk berbagai kegiatan pengembangan bangunan berdasarkan fungsinya masing-masing *Mix-use development*, menggabungkan dengan fungsi-fungsinya lainnya.
- 4) Mengembangkan sistem pengelolaan bangunan(fasilitas umum/publik) berkemampuan merawat dan memelihara bangunan secara mandiri dan konsisten.
- 5) Mengembangkan bangunan(fasilitas umum) dengan sistem pengelolaan bangunan memberi kontribusi terhadap pengguna dan kepentingan terkait dari berbagai kehidupan yakni sosial, budaya, dan ekonomi.

Penelitian ini fokus kepada bagaimana respon masyarakat setempat terhadap revitalisasi bangunan gelanggang olahraga sebagai objek wisata berbasis komunitas pertama yang harus diketahui bagaimana perilaku masyarakat terhadap keberadaan bangunan yakni beberapa fakta dan informasi yang harus kita gali diantaranya: antusiasme terhadap keberadaan bangunan itu sendiri, kemudian antusiasme mereka(masyarakat Sudiang) terhadap kegiatan olahraga, serta waktu luang untuk berolahraga yang nantinya akan dijabarkan menjadi beberapa sub pertanyaan. Dari 3 poin pertanyaan di atas kita sekaligus dapat mengetahui apakah masyarakat Sudiang betul-betul membutuhkan sebuah gelanggang olahraga, mengetahui alasan dan faktor penyebab mengapa bangunan selalu sepi dari pengunjung aktifitas olahraga. Kemudian menggali informasi terkait respon dan tanggapan masyarakat terhadap rencana pembentukan komunitas pecinta olahraga yakni antusiasme terhadap komunitas pecinta olahraga kemudian bangunan sebagai tujuan wisata ini terkait dengan perilaku masyarakat yang cenderung senang berkunjung ke pasar malam. Namun penulis melakukan analisis tambahan terhadap kondisi bangunan gelanggang olahraga terkait dengan standarisasi kriteria perancangan berbasis visi berdasarkan teori yang telah dijabarkan Sutandhidayatsyah kemudian penulis akan memberikan tanggapan berupa solusi mengatasi kondisi yang belum memenuhi kriteria yang dipersyaratkan sebagai bahan referensi dalam menyusun konsep perancangan nantinya.

- g. Pengertian Tema "Revitalisasi Gelanggang olahraga Sudiang sebagai objek wisata berbasis komunitas"

Gelanggang olahraga Sudiang sebagai objek wisata berbasis komunitas yang merupakan sebuah pendekatan baru yang lahir dari paradigma yakni pendekatan berbasis visi yang dijelaskan di atas Berdasarkan salah satu kriteria pendekatan visioning adalah *mixed-use development* yakni menggabungkan fungsi utama dengan fungsi-fungsi lain yakni menjadikan gelanggang olahraga Sudiang sebagai kunjungan wisata dengan melihat potensi dan keunggulan lokasi yakni punya nilai ekonomi yang tinggi terbukti banyaknya pedagang kaki lima membuka lapak di sekitar bangunan gelanggang olahraga kemudian perilaku masyarakat perkotaan yang cenderung mencari sarana yang rekreatif atau menghibur (entertainment) dari segi sosial kita dapat membangun hubungan persaudaraan antar masyarakat setempat khususnya para pemuda melalui pembentukan komunitas pecinta olahraga yang mewadahi para masyarakat atau pemuda dalam melakukan hal-hal atau kegiatan yang berpotensi hubungan antara komunitas pengunjung dan pembeli dengan komunitas pedagang kaki lima dengan kawasan gelanggang olahraga sebagai wadah/ruang komunitasnya. Sebagai

dari realisasi kriteria kota yang baik sebagaimana yang dijabarkan oleh Deddy Kurniawan Halim (2008) bahwa: Kota yang baik perlu menyediakan tempat untuk berjalan kaki, berkumpul bersama dan menjadi makhluk sosial seutuhnya. Kota yang baik harus menghormati harga diri manusia, kaya ataupun miskin karena semua orang memiliki hak yang sama.



Gambar 5. Bagan visi pendekatan konsep desain
Sumber : Hasil analisis penulis

Pendekatan ini nantinya diharapkan perlahan lahan mampu mengubah perilaku masyarakat perkotaan yang konsumtif dan antisosial karena mampu mempertemukan komunitas masyarakat dari berbagai golongan diantaranya masyarakat atas dan menengah ke bawah serta membangun pola hidup sehat melalui olahraga dengan suasana yang menyenangkan. Serta menjaga bangunan yang tetap ramai dari pengunjung meskipun tidak ada kegiatan olahraga.

Adapun pengertian dari kata revitalisasi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah Revitalisasi berarti proses, cara, dan perbuatan menghidupkan kembali suatu hal yang sebelumnya kurang terberdaya. Sebenarnya revitalisasi berarti menjadikan sesuatu atau perbuatan menjadi vital. Sedangkan kata vital mempunyai arti sangat penting atau perlu sekali (untuk kehidupan dan sebagainya). Pengertian melalui bahasa lainnya revitalisasi bisa berarti proses, cara, dan atau perbuatan untuk menghidupkan atau menggiatkan kembali berbagai program kegiatan apapun. Atau lebih jelas revitalisasi itu adalah membangkitkan kembali vitalitas. Jadi, pengertian revitalisasi ini secara umum adalah usaha-usaha untuk menjadikan sesuatu itu menjadi penting dan perlu sekali. maka dari itu sebelum melakukan perencanaan revitalisasi lebih lanjut penulis perlu melakukan sebuah studi analisis terhadap masalah-masalah yang dialami oleh masyarakat yang menjadi faktor kurangnya minat mereka untuk berkunjung ke dalam bangunan tersebut seperti bagaimana tingkat pengetahuan tentang keberadaan gelanggang olahraga, waktu luang yang dimiliki, tingkat motivasi terhadap olahraga, pendapat tentang komunitas pecinta olahraga, serta kegiatan wisata berupa pasar malam atau kegiatan lainnya yang sifatnya menghibur dan ini terkait dengan keberadaan pedagang kaki lima di sekitar bangunan, melalui penelitian ini sehingga konsep perancangan yang dihasilkan nantinya betul-betul efektif dan efisien atau dengan kata lain tepat guna berdasarkan apa yang diharapkan atau dibutuhkan oleh masyarakat sebagai pelaku utama dan

pengguna yang berperan penting dalam menghidupkan kembali kegiatan dalam bangunan sebagai tujuan utama dari revitalisasi.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan *mix* metode yakni gabungan dari pengolahan data secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan pada lokasi perumahan di kawasan Sudiang raya Kecamatan Biringkanaya, yakni area sekitar bangunan gelanggang olahraga dengan jumlah sampel 26, dengan menggunakan metode survei dan pengisian kuisioner dalam bentuk *closed question*. Dimana terdiri atas 5 poin pertanyaan dan tiap poin pertanyaan terdiri dari beberapa sub pertanyaan yang akan menggali lebih mendalam mengenai fakta dan informasi menyangkut perilaku masyarakat mengenai gelanggang olahraga. Kemudian data tersebut dianalisa dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui sampel atau populasi sebagaimana adanya kemudian memberikan kesimpulan. Untuk pengolahan data menggunakan *compatibility mode* dengan program *Microsoft excel* dimana data akan dipersentasikan berdasarkan tingkat voting terbanyak dari masyarakat. Berikut jadwal penelitiannya:

Tabel 1. Jadwal penelitian

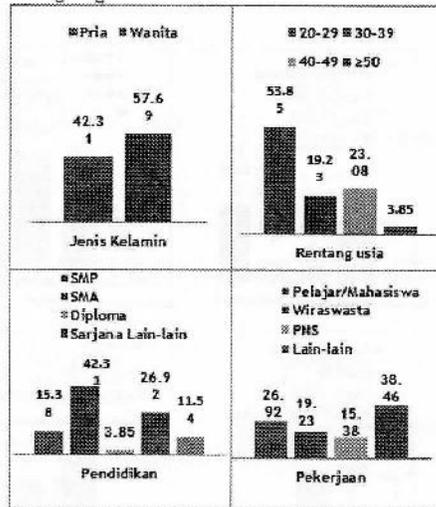
Jadwal kegiatan	Uraian kegiatan
1. Minggu I (16 Oktober 2013)	Persiapan.
2. Minggu II - IV: (23-30 Oktober)	Pengumpulan data, pengolahan dan analisis data secara garis besar
3. Minggu V - IX: (6-27 November 2013)	Penyusunan laporan draft penelitian, mulai dari awal hingga akhir. Laporan akhir
4. Minggu X - XII: (4-18 Desember 2013)	

(Sumber: Hasil analisis penulis, 2013)

3. Analisis dan pembahasan hasil

a. Hasil analisis deskriptif

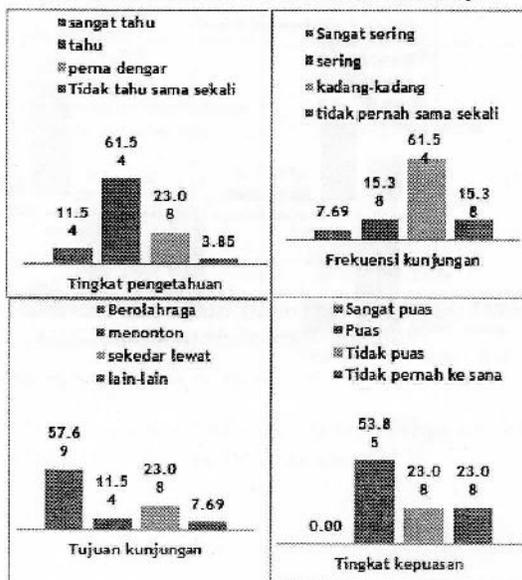
Analisis deskriptif dilakukan untuk 2 (dua) sasaran, yang pertama untuk mengetahui karakteristik responden melalui distribusi terhadap masing-masing kateGORI pertanyaan yang diberikan secara keseluruhan yaitu distribusi umur, jenis kelamin, status pekerjaan, dan pendidikan responden. Kedua, merupakan penilaian dan faktor penyebab sepiunya bangunan gelanggang olahraga Sudiang dari aktifitas olahraga dari masyarakat setempat melalui analisis tingkat pengetahuan dan informasi responden tentang bangunan gelanggang olahraga, waktu luang yang dimiliki oleh responden dan motivasi yang dimiliki untuk berolahraga serta mengetahui tingkat respon dan pendapat responden terhadap rencana pembentukan komunitas pecinta olahraga dan bangunan sebagai kunjungan wisata secara urut terlihat pada bagan/grafik berikut ini:



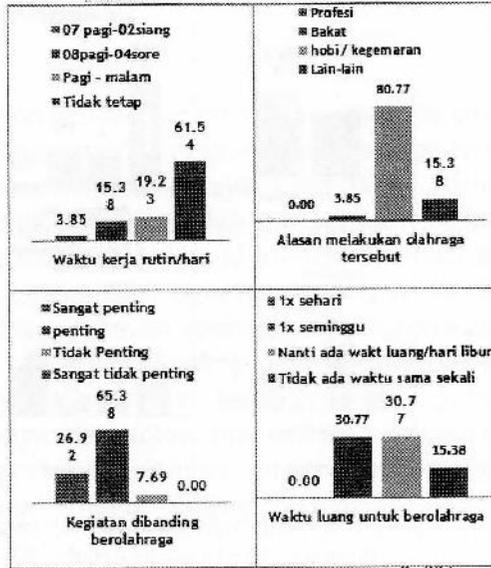
Gambar 6. Hasil analisis data pribadi responden
(Sumber : Hasil analisis penulis, 2013)

Berdasarkan hasil distribusi dan analisis data pribadi responden maka didapatkan beberapa karakteristik responden yakni keseimbangan antara responden berjenis kelamin pria dan wanita yang rata-rata berumur 20-29 tahun ini sesuai dengan sasaran penulis yang memang menargetkan pada para pemuda yang berumur seerti tersebut di atas kemudian dari segi tingkat pendidikan dan status pekerjaan yang merata dari segala tingkat dan strata sosial karena memang nantinya diharapkan terbentuknya komunitas yang mempertemukan seluruh warga masyarakat sudiang dari berbagai tingkat/strata sosial.

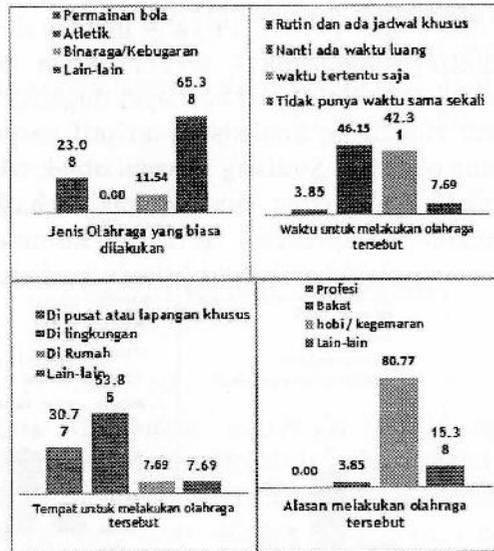
Berikut adalah Hasil ringkasan analisis deskriptif respon masyarakat terhadap rencana revitalisasi gelanggang olahraga Sudiang sebagai objek wisata berbasis komunitas terhadap beberapa faktor yakni antusiasme masyarakat terhadap keberadaan bangunan,waktu luang,motivasi berolahraga, apresiasi terhadap komunitas pecinta olah raga,Apresiasi terhadap kegiatan pasar malam.berikut table hasil analisisnya:



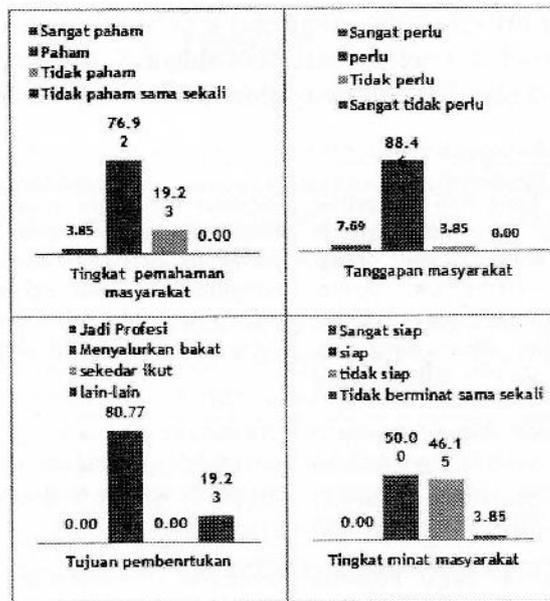
Gambar 7. Grafik hasil analisis data tingkat antusiasme masyarakat terhadap keberadaan gelanggang olahraga Sudiang
(Sumber : Hasil analisis penulis, 2013)



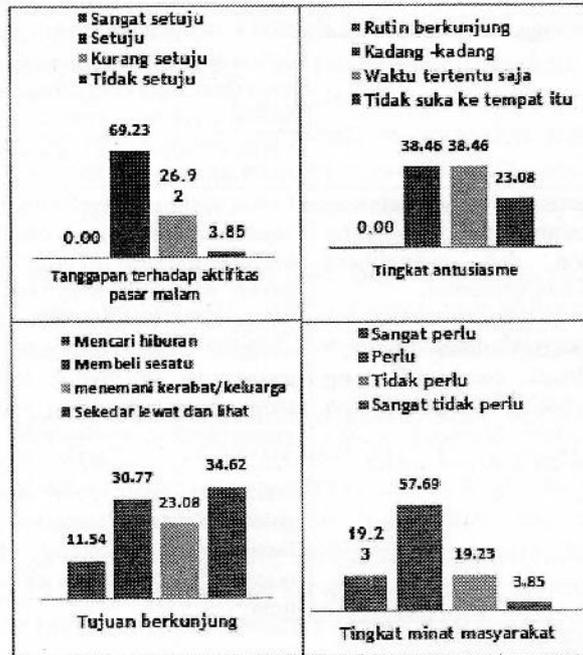
Gambar 8. Hasil analisis data waktu luang yang dimiliki masyarakat untuk berolahraga (Sumber : Hasil analisis penulis, 2013)



Gambar 9. Grafik hasil analisis data motivasi masyarakat terhadap kegiatan olahraga (Sumber : Hasil analisis penulis, 2013)



Gambar 10. Hasil analisis data tanggapan terhadap pembentukan komunitas pecinta olahraga
(Sumber : Hasil analisis penulis, 2013)



Gambar 11. Hasil analisis data tanggapan terhadap revitalisasi bangunan sebagai objek wisata
(Sumber : Hasil analisis penulis, 2013)

4. Analisis hasil observasi lapangan terhadap kondisi bangunan gelanggang olahraga

Ada beberapa kriteria yang menuntut kita untuk melakukan pengukuran dan olah data angka menyangkut kondisi penghawaan, pencahayaan, dan kebisingan bangunan namun hanya sebatas merasakannya saja. Berikut penyajiannya dalam bentuk tabel :

Tabel 2. Hasil analisis kondisi bangunan

Kriteria perancangan berbasis visi	Hasil analisis kondisi gelanggang olahraga Sudiang
1.Kriteria perencanaan bangunan (fasilitas umum/publik) tetap harus memenuhi kriteria rancangan arsitektur konvensional yaitu: estetika, efisiensi dan efektifitas: sistem pencahayaan dan sirkulasi udara, sistem zonasi, sistem sirkulasi dalam dan diluar bangunan, sarana, pasarana dan sistem utilitas yang memadai	Estetika bangunan sudah lumayan bagus, tampak dari desain fasade bangunan yang mengambil filosofi bentuk rumah panggung khas bugis Makassar dan untuk efisiensi dan efektifitas bangunan dari semua poin disamping sudah memenuhi standar akan tetapi ada beberapa poin yang perlu diadakan intervensi yang akan di jabarkan lebih lanjut pada tahap perancangan
2.Rancangan bangunan harus dapat merespon dinamika perubahan dan mewadahnya melalui perencanaan dan rancangan sistem bangunan dan pemilihan struktur yang memungkinkan perubahan ruang dalam.	Sistem struktur bentang lebar pada bangunan memungkinkan terjadinya perubahan ruang dalam akan tetapi perencanaan diawal dipastikan hanya untuk kegiatan olahraga saja
3.Memasukan fasilitas untuk berbagai kegiatan pengembangan bangunan berdasarkan fungsinya masing-masing	Bangunan direncanakan dan dirancang hanya untuk kegiatan olahraga saja tidak ada fasilitas tambahan sebagai solusinya berdasarkan hasil penelitian akan ditambahkan fasilitas wisata(tempat belanja, panggung pertunjukan/festival, taman bermain anak dan jogging track) dan ruang komunitas (pertemuan/komunikasi dan interaksi dalam pengembangan visi dan kegiatan masing-masing komunitas)
6.Mix-use development, menggabungkan dengan fungsi-fungsi lainnya	Sama dengan di atas yakni bangunan pada mulanya hanya dirancang untuk kegiatan olahraga saja jadi sebagai solusi akan diadakan intervensi desain yang menjadikan bangunan sebagai wahana rekreasi sesuai dengan kebutuhan dominan masyarakat tanpa mengubah fungsi utama bangunan sebagai pusat kegiatan olahraga
5.Mengembangkan sistem pengelolaan bangunan(fasilitas umum/publik) yang berkemampuan merawat dan memelihara bangunan secara mandiri dan konsisten.	Untuk system pengelolaan bangunan berdasarkan hasil interview sepenuhnya di tangani oleh pihak pengelola sebagai solusi melalui basis komunitas diharapkan para anggota mampu mengambil peran dan tanggung jawab dalam merawat dan memelihara bangunan secara mandiri dan konsisten.
6.Mengembangkan bangunan(fasilitas umum) dengan sistem pengelolaan bangunan yang memberi kontribusi terhadap pengguna dan kepentingan terkait dari berbagai aspek kehidupan yakni sosial , budaya, dan ekonomi	Sebagai solusi bangunan gelanggang olahraga sebagai objek wisata akan memenuhi kebutuhan masyarakat yang cenderung mencari sesuatu yang sifatnya rekreatif dan secara perlahan meningkatkan antusiasme terhadap olahraga, dari aspek sosial dan budaya melalui basis komunitas akan meningkatkan hubungan silaturahmi antar masyarakat tanpa memandang golongan dan strata sosial dan membentuk budaya kebersamaan. Dari aspek ekonomi dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat menengah ke bawah yakni komunitas pedagang kaki lima.

(Sumber : Hasil analisis penulis, 2013)

PENUTUP

Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil analisis di atas maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat antusiasme masyarakat Sudiang terhadap keberadaan gelanggang olahraga Sudiang rata-rata masyarakat Sudiang tahu tentang gelanggang olahraga Sudiang dan sering melakukan kunjungan ke sana untuk berolahraga serta merasa puas dengan pelayanan dan fasilitas di dalam bangunan Gelanggang olahraga.
2. Waktu luang yang dimiliki masyarakat untuk berolahraga rata-rata masih minim karena jadwal waktu kerja/kegiatan pokok mereka setiap harinya tidak tetap mereka lebih memprioritaskan kegiatan lain seperti beristirahat karena kemungkinan besar merasa kelelahan setelah pulang kerja atau berkumpul bersama keluarga dibandingkan berolahraga dan menganggap kegiatan itu lebih penting dan hanya pada hari libur saja mereka bisa berolahraga.
3. Tingkat antusiasme masyarakat Sudiang terhadap kegiatan olahraga yakni rata-rata masyarakat Sudiang sering melakukan olahraga dengan jenis yang beragam dan itu dilakukan dengan alasan karena hobi dan kegemaran dan mereka melakukannya pada waktu tertentu saja di pusat kegiatan atau lapangan khusus.
4. Tingkat antusiasme masyarakat terhadap komunitas pecinta olahraga yakni rata-rata masyarakat sudah paham dan tahu tentang komunitas pecinta olahraga dan mereka merasa perlu untuk dibentuknya komunitas pecinta olahraga di daerah Sudiang untuk menyalurkan hobi dan kegemaran mereka terhadap kegiatan olahraga kemudian rata-rata mereka siap untuk bergabung dan berpartisipasi menjadi anggota komunitas tersebut.
5. Tingkat antusiasme masyarakat terhadap kegiatan pasar malam terkait keberadaan pedagang kaki lima di sekitar bangunan gelanggang olahraga Sudiang rata-rata mereka setuju dengan adanya kegiatan pasar malam tersebut akan tetapi rata-rata masyarakat masih jarang berkunjung ke tempat itu adapun tujuan mereka ke pasar malam tersebut rata-rata hanya sekedar lewat dan melihat saja kemudian mereka pada umumnya merasa perlu adanya panggung terbuka untuk pertunjukan.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa masyarakat Sudiang pada umumnya lebih meluangkan waktu untuk mencari sesuatu yang sifatnya menghibur dari pada berolahraga ini sesuai dengan kajian teori tentang perilaku masyarakat perkotaan dengan "budaya *mall masyarakat perkotaan*" yang dibahas oleh D. K. Halim dalam bukunya Psikologi lingkungan perkotaan. Berikut adalah solusi kriteria perancangan untuk "revitalisasi gelanggang olahraga Sudiang sebagai objek wisata berbasis komunitas" berdasarkan hasil analisis dari teori pendekatan visioning

1. Kenyamanan bangunan yakni kebersihan dimana perawatan bangunan yang mudah dan sederhana serta fisika bangunan menyangkut kenyamanan termal, visual, dan akustik. Pengalaman yakni menyediakan suasana olahraga dan belanja yang berkesan dan menghibur. Keamanan memisahkan fungsi bangunan yang buka 24 jam. Tempat parkir yang nyaman, memadai dan jelas sirkulasinya. Higienis yakni fasilitas umum lengkap seperti kamar mandi untuk pengunjung.
2. Keunikan desain yakni tersedianya ruang untuk kegiatan yang diadakan berkala seperti ruang festival. Estetika visual yakni membentuk gubahan massa yang mampu menarik minat dan apresiasi pengunjung. Tematik yakni layout ruang dalam yang dibuat bertema dan ruang luar terintegrasi.
3. Komunikasi dan interaksi yakni antar masyarakat pecinta olahraga dan antar pedagang kaki lima dimana tersedianya ruang-ruang bersama yang dikelola dan digunakan bersama oleh komunitas serta mengadakan kegiatan bersama dalam lingkup komunitas. Antar pembeli/pengunjung tersedianya ruang-ruang yang dapat digunakan oleh para pembeli/pengunjung untuk beristirahat

dan berinteraksi. Pengelola, masyarakat pecinta olahraga, pedagang kaki lima mampu membentuk komunitas yang solid dan mandiri.

4. Peningkatan kualitas hidup pedagang kaki lima. Ekonomi bangunan yakni menyediakan area kios yang resmi dan dilegalisir disekitar bangunan dengan harga sewa rendah. Peningkatan keuntungan dengan kegiatan festival yang diadakan berkala akan menambah jumlah pengunjung dan pembeli. (Sumber : Hasil analisis Studi kasus pendekatan *visioning*, Program Studi Arsitektur ITB)

REFERENSI

- Peraturan UURI, 2005. **Sistem Keolahragaan Nasional Nomor: 03/UURI/2005**. UURI: Jakarta.
- Deddy Kurniawan Halim. 2008. **Psikologi Lingkungan Perkotaan**. Bumi Aksara: Jakarta.
- Deddy Kurniawan Halim. 2006. **Psikologi dan Arsitektur**. Bumi Aksara: Jakarta
- Joyce Marcella Laurent. 2005. **Arsitektur dan Prilaku Manusia**. Edisi revisi. Grasindo: Jakarta.
- Ritriyani.wordpress.com. 2012. **Desain Arsitektur Dan Perilaku Manusia**. Jakarta.
- Satanhidayatsyah.wordpress.com. 2012. **Pendekatan Visioning**. Bandung.
- Wikipedia.com. 2012 **Kajian Teori Arsitektur**.
- [www.slideshare.net/aureliaanjani943/penataan-pedagang kaki lima](http://www.slideshare.net/aureliaanjani943/penataan-pedagang-kaki-lima).