

Pendekatan *Behavior Setting* Pada Perancangan Gelanggang Olahraga Tipe A Senen Jakarta Pusat

Randu Rahmatullah Leonzony¹, Agung Wahyudi²

Program Studi Pascasarjana, Fakultas Teknologi dan Rekayasa, Universitas Gunadarma, Jakarta

Surel: ¹ leonzonyrandu@gmail.com; ² agung_wyd@staff.gunadarma.ac.id

Published: Januari, 2026

ABSTRAK

Gelanggang Olahraga (GOR) sebagai fasilitas sosial di kawasan urban padat seperti Senen, Jakarta Pusat, memerlukan pendekatan perancangan yang mempertimbangkan perilaku pengguna secara holistik. Pendekatan *Behavior Setting* digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji keterkaitan antara elemen fisik dan pola aktivitas dalam desain GOR Tipe A. Metode yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan studi kasus tunggal. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi visual. Analisis didasarkan pada delapan elemen utama *Behavior Setting*: setting fisik, pola perilaku, partisipan tetap, batas waktu, program sosial, kontrol batas, kesesuaian ruang-aktivitas, dan kecocokan perilaku-lingkungan.

Hasil menunjukkan bahwa integrasi antara struktur fisik dan struktur perilaku menghasilkan rancangan GOR yang lebih fungsional, inklusif, dan adaptif. Pengelolaan ruang transisi, sirkulasi, dan zonasi aktivitas terbukti mendukung kenyamanan psikologis serta memperkuat interaksi sosial. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan desain arsitektur berbasis perilaku dalam konteks fasilitas olahraga perkotaan.

Kata Kunci: *Behavior Setting*, perilaku pengguna, perancangan GOR, ruang transisi, Gelanggang Olahraga

ABSTRACT

Urban Sports Hall (GOR) as a social facility in densely populated areas such as Senen, Central Jakarta, requires a design approach that holistically considers user behavior. This study adopts the *Behavior Setting* approach to examine the interrelation between physical elements and activity patterns in the design of a Type A Sports Hall (GOR). A qualitative-descriptive method with a single case study was employed. Data were collected through field observations, semi-structured interviews, and visual documentation. The analysis is based on eight key elements of *Behavior Setting*: physical setting, behavior patterns, regular participants, time boundaries, social programs, boundary control, spatial-activity congruence, and behavior-environment fit. The results indicate that the integration between physical structures and behavioral structures leads to a more functional, inclusive, and adaptive sports facility design. Management of transitional spaces, circulation, and activity zoning was found to enhance psychological comfort and strengthen social interaction. This research contributes to the development of behavior-based architectural design within the context of urban sports facilities.

Keywords: *Behavior Setting*, user behavior, sports facility design, transitional space, architectural planning.

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Gelanggang Olahraga (GOR) berperan penting dalam kehidupan masyarakat urban, tidak hanya sebagai tempat aktivitas fisik, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mendukung interaksi komunitas dan pembentukan gaya hidup sehat. Di kawasan padat seperti Senen, Jakarta Pusat—yang ditandai oleh kepadatan penduduk, kompleksitas sosial, serta keterbatasan ruang publik—GOR perlu dirancang secara lebih kontekstual. Namun, sebagian besar perancangan GOR di kawasan urban Indonesia masih berorientasi pada standar teknis dan fungsi dasar semata, sehingga cenderung mengabaikan kebutuhan psikologis, kenyamanan spasial, dan interaksi sosial pengguna (Keshmiri & Nezami, 2023; Abioso, 2020; Talen, 2021).

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan desain yang mampu memahami keterkaitan antara bentuk ruang, perilaku pengguna, dan dinamika sosial yang berlangsung di dalamnya. Teori *Behavior Setting* yang diperkenalkan oleh Barker (1968) menawarkan kerangka konseptual untuk memahami bagaimana perilaku manusia terbentuk dan dipengaruhi oleh konfigurasi ruang yang spesifik. Dalam pendekatan ini, perilaku bukan sekadar respons terhadap lingkungan fisik, melainkan bagian dari

sistem ekologis yang menyatukan elemen spasial, pola aktivitas, dan aktor pengguna secara tetap. Popov & Chompalov (2012) memperkuat pandangan ini dengan menunjukkan bahwa hubungan perilaku dan ruang bersifat konsisten dan dapat dipetakan secara sistematis. Dalam praktik arsitektur, *Behavior Setting* kemudian diterapkan melalui prinsip *synomorphy*, yakni kesesuaian antara bentuk ruang dan karakter perilaku pengguna sebagai dasar pembentukan ruang yang efisien, nyaman, dan kontekstual (Ratnawati et al., 2024).

Delapan elemen utama *Behavior Setting*—meliputi setting fisik, pola perilaku, partisipan tetap, batas waktu, program sosial, kontrol batas, keselarasan bentuk dan perilaku (*synomorphy*), serta kecocokan perilaku dan lingkungan (*behavior–milieu match*)—digunakan sebagai alat analisis untuk memahami ruang berdasarkan aktivitas aktual pengguna (Abioso, 2020). Berbagai studi telah membuktikan efektivitas pendekatan ini dalam konteks ruang publik: Kim et al. (2021) menerapkan simulasi perilaku spasial untuk menyusun ruang adaptif; Awamleh (2024) mengaplikasikannya dalam desain ruang inklusif pada krisis; Mishra et al. (2023) menunjukkan dampaknya terhadap perubahan perilaku melalui desain ruang biru; sementara Nassar & El-Samaty (2014) serta Zadeh & Jalayeri (2013) menyoroti pentingnya ruang transisi seperti lobi dan koridor dalam mengarahkan orientasi dan interaksi sosial.

Di Indonesia, pendekatan ini telah terbukti relevan. Sitanggang et al. (2020) menunjukkan bagaimana pergerakan pengguna dipengaruhi oleh konfigurasi ruang transit seperti MRT; Salsabila (2023) membuktikan *Behavior Setting* dapat meningkatkan efektivitas ruang pembelajaran; dan Nafiq & Rukayah (2024) menegaskan bahwa desain berbasis perilaku memberikan kenyamanan lebih di ruang komersial. Dalam konteks olahraga, Kaminski (2009) dan Briken et al. (2023) menyatakan bahwa persepsi, motivasi, serta performa pengguna sangat dipengaruhi oleh konfigurasi spasial yang adaptif, sedangkan Rudd et al. (2021) menekankan pentingnya struktur ruang dalam partisipasi aktif pendidikan jasmani.

Menariknya, *Behavior Setting* juga telah diterapkan pada ruang digital—sebagaimana dibuktikan oleh Aunger et al. (2024) dalam konteks metaverse—yang menunjukkan fleksibilitas konsep ini di era kontemporer. Secara konseptual, *Behavior Setting* juga sejalan dengan prinsip *place-making* yang menghubungkan karakter ruang dengan identitas kolektif masyarakat (Talen, 2021).

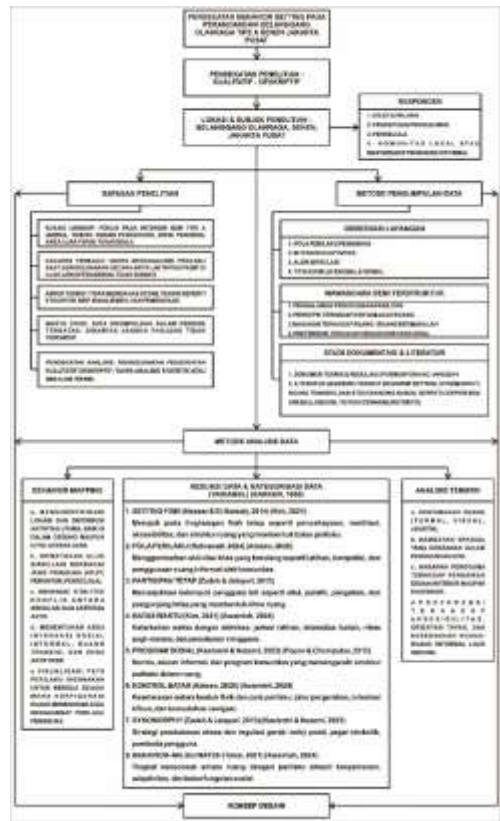
Namun demikian, belum banyak studi yang secara khusus menerapkan pendekatan *Behavior Setting* dalam perancangan GOR Tipe A di kawasan urban padat seperti Senen. Padahal, kompleksitas sosial, beragamnya aktivitas, dan intensitas interaksi tinggi di kawasan tersebut menuntut desain yang tidak hanya fungsional, tetapi juga adaptif terhadap perilaku masyarakat secara inklusif.

Dengan latar belakang dan gap tersebut, penelitian ini bertujuan menerapkan pendekatan *Behavior Setting* secara menyeluruh untuk merancang GOR Tipe A yang tidak hanya mendukung aktivitas olahraga, tetapi juga memperkuat interaksi sosial, kenyamanan psikologis, dan keberfungsian ruang dalam konteks kota padat seperti Jakarta. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi *delapan elemen Behavior Setting* sebagai dasar konseptual dan praktis dalam mendesain GOR berbasis perilaku secara holistik.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara rinci dan faktual mengenai fenomena perilaku pengguna dan interaksi ruang dalam Gelanggang Olahraga (GOR) Tipe A. Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah pada pengalaman spasial, kenyamanan, dan hubungan antara aktivitas serta elemen fisik ruang.

Gambar 1. Diagram Metode Penelitian
Sumber : Data Pribadi, 2025



Variabel penelitian mengacu pada delapan elemen utama *Behavior Setting* menurut Barker (1968): setting fisik, pola perilaku, partisipan tetap, batas waktu, program sosial, kontrol batas, *synomorphy*, dan *behavior–milieu match*. Semua elemen dianalisis secara setara untuk mengevaluasi keterkaitan antara desain spasial dan perilaku pengguna.

Data yang terkumpul diolah melalui proses transkripsi, kategorisasi tematik, dan reduksi data. Analisis dilakukan dengan metode *content analysis* dan *spatial mapping* untuk mengidentifikasi hubungan antara aktivitas pengguna dan elemen ruang, yang kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan prinsip desain GOR berbasis perilaku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui wawancara kualitatif deskriptif kepada berbagai kategori responden kunci, meliputi: atlet pengguna GOR, pelatih olahraga, penonton/masyarakat umum, dan pengelola GOR. Analisis dilakukan berdasarkan delapan variabel utama *Behavior Setting* menurut Barker (1968), dengan membandingkan kondisi GOR Senen dengan beberapa GOR lain di Jakarta, yaitu GOR Bulungan, GOR Soemantri Brodjonegoro, GOR Ciracas, dan GOR Rawamangun.

Tabel 2. Perbandingan Kondisi GOR Senen dengan GOR Lain di Jakarta

Ele me n <i>Beh avio r Sett ing</i>	GO R Sen en	GO R Soe man tri	GO R Bulu ngan	GO R Cira cas	GOR Rawa mang un
Pen	Kur	Mera	Cuku	Mera	Teran

cahayaan	angmerata	ta dan terang	p mera ta	ta, lampu LED	g siang hari, mini m lampu mala m
Ventilasi	Kurang optimal	Ventilasi silang	AC dan bukaan besar	Bukaan alami dan eksp os	Ventilasi alami terbuka
Ruang Ganti	Sempit	Luas dan lengkap	Cukup memadai	Terintegrasi dengan pemanasan	Luas, tidak ber-AC
Jalur Atlet- Penonton	Bercampur	Terpisah	Terpisah	Jalur khusus atlet	Terpisah saat event besar saja
Tempat Duduk	Keras	Ergonomis	Lebih nyaman	Kayu bertingkat dengan sandaran	Kursi plastik semi-permanen
Signage	Kurang jelas	Informatif	Informatif	Signage visual dan digital	Signage standar manual
Ruang Briefing	Tidak tertutup	Akustik memadai	Tertutup dan dileengkapi	Ruang khusus pelatih	Semi-terbuka, digunakan bersama
Zona VIP	Tidak terkontr	Akses eksklusif	Terbatas tapi aman	Area eksklusif di	Terbuka, tidak dibed

	ol			tribu n atas	akan
--	----	--	--	--------------------	------

Sumber : Data Pribadi, 2025

Setting Fisik (Physical Milieu)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa kondisi fisik GOR Senen belum sepenuhnya mendukung kenyamanan dan efektivitas berbagai aktivitas.

- a. Atlet menyampaikan pencahayaan di lapangan kurang merata, ventilasi yang tidak optimal menyebabkan ruang terasa pengap saat penuh, dan ruang ganti sempit tanpa fasilitas pendukung. Menurut pengalaman atlet yang pernah melakukan kunjungan ke GOR Soemantri Brodjonegoro, GOR Ciracas, dan GOR Rawamangun, fasilitas tersebut memiliki ruang ganti yang lebih luas dan area pemanasan yang terorganisir.



Gambar 2. Skylight GOR Senen

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

- b. Pelatih mengeluhkan akses arena yang bercampur dengan jalur penonton, menyulitkan mobilitas atlet. GOR Bulungan dan Rawamangun dinilai lebih ideal karena menyediakan sirkulasi atlet tersendiri.



Gambar 3. Pintu Masuk Arena

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

- c. Penonton mengeluhkan tempat duduk yang keras dan signage tidak memadai. Dibandingkan dengan GOR Soemantri, Bulungan, dan Rawamangun, penonton merasa tempat duduk lebih nyaman dan signage lebih informatif.



Gambar 4. Arena GOR Senen

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

- d. Pengelola menyatakan sirkulasi di lobby utama GOR Senen sempit saat event besar. Pengelola membandingkan dengan GOR Ciracas dan Rawamangun yang memiliki sirkulasi lebih luas dan dilengkapi pintu keluar ganda.



Gambar 5. Lobby GOR Senen
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025

Pola Perilaku (Behavior Pattern)

Pola perilaku terbentuk jelas:

- Atlet** rutin latihan 3–4 kali seminggu (pemanasan, latihan inti, pendinginan).
- Pelatih** menjalankan jadwal pelatihan reguler serta intensif saat turnamen.
- Penonton** hadir saat event besar, datang lebih awal, dan berinteraksi di area luar.
- Pengelola** mencatat peningkatan pemakaian di akhir pekan dan masa turnamen.
- Masyarakat umum** memanfaatkan area luar GOR untuk aktivitas informal (berjualan, nongkrong, olahraga ringan).

Menurut responden yang pernah menggunakan fasilitas GOR Bulungan, Soemantri, dan Rawamangun, pola interaksi sosial lebih intens dan tertata karena area luar yang lebih aktif dan mendukung kegiatan komunitas.

Partisipan (Standing Pattern of Behavior)

Struktur sosial pengguna GOR cukup stabil:

- Atlet dan pelatih** sebagai pengguna utama fasilitas.
- Komunitas penonton** hadir rutin pada event tertentu seperti komunitas basket.
- Pengelola** bertugas tetap sebagai operator dan penyelenggara.
- Masyarakat lokal** menjadi pengguna informal tetap di ruang luar.

Di GOR Soemantri, Bulungan, Ciracas, dan Rawamangun, partisipasi komunitas difasilitasi dengan baik dan aktivitas partisipatif lebih beragam.

Temporal Boundaries (Batasan Waktu)

Fleksibilitas waktu masih terbatas:

- Latihan atlet berjadwal tetap.
- Event berdasarkan kalender tahunan.
- Penambahan latihan spontan sulit dilakukan karena sistem reservasi kaku.
- Penonton datang sebelum jadwal event, memadati area publik.

Di GOR Rawamangun dan Soemantri, penerapan sistem pemesanan online dianggap memudahkan adaptasi waktu bagi komunitas informal.

Program Setting

Aturan sosial lebih berbasis kebiasaan:

- Atlet dan pelatih mengikuti norma informal seperti antrian dan penggunaan waktu.
- Penonton menunjukkan solidaritas komunitas melalui yel-yel dan interaksi.
- Pengelolaan aturan formal seperti akses VIP atau backstage kurang ditegakkan secara konsisten saat event besar.
- Sebaliknya, pada GOR Soemantri, Bulungan, Ciracas, dan Rawamangun, terdapat sistem aturan tertulis yang ditegakkan secara konsisten, seperti zona terlarang dan aturan acara.

Synomorphy

Keselarasan ruang dan perilaku belum optimal:

- Jalur atlet dan penonton bercampur.
- Ruang briefing pelatih tidak kedap suara.

- c. Tempat duduk tidak ergonomis.
- d. Ruang transisi minim dan tidak fleksibel.

GOR Rawamangun dan Bulungan menawarkan jalur khusus dan konfigurasi ruang yang mendukung fungsi pengguna.

Boundary Control

Pengendalian batas belum memadai:

- a. Jalur masuk atlet sering dilewati penonton.
- b. Jalur evakuasi belum jelas.
- c. Zona VIP tumpang tindih dengan zona umum karena sistem kontrol lemah.

GOR Soemantri dan Rawamangun memiliki sistem kontrol zona yang lebih baik melalui kartu akses dan kontrol petugas keamanan.

Behavior–Milieu Match

Kesesuaian ruang dengan perilaku masih lemah:

- a. Atlet memerlukan ruang pemanasan dan ganti yang layak.
- b. Pelatih membutuhkan ruang briefing tertutup.
- c. Penonton mendambakan tempat duduk nyaman dan ruang interaksi.

GOR Bulungan dan Rawamangun dianggap ideal karena mampu menyelaraskan bentuk ruang, pola perilaku, dan kenyamanan pengguna.

Konsep Perancangan

Perancangan Gelanggang Olahraga (GOR) Tipe A di Senen, Jakarta Pusat mengadopsi pendekatan *Behavior Setting* sebagaimana dikembangkan oleh Roger G. Barker (1968), yang menyatakan bahwa "setting fisik terdiri atas komponen spasial dan struktural yang mendefinisikan dan membatasi jenis perilaku yang dapat terjadi di dalamnya." Pendekatan ini diperkuat oleh sejumlah studi seperti Nassar & El-Samaty (2014) yang mengkaji ruang transisi pada bangunan pendidikan, Sitanggang et al. (2020) yang menelaah konfigurasi perilaku pengguna dalam stasiun MRT sebagai ruang transit publik, serta Abioso (2020) yang membahas synomorphy perilaku dan ruang pada ruang publik di kawasan tropis. Studi-studi ini menunjukkan bahwa konfigurasi spasial sangat memengaruhi bagaimana pengguna berinteraksi dalam lingkungan buatan, termasuk pada fasilitas olahraga seperti GOR yang juga berfungsi sebagai ruang sosial dan komunitas. Sitanggang et al. (2020), dan Abioso (2020) yang menunjukkan pentingnya pengaruh konfigurasi ruang terhadap perilaku pengguna. Penerapan pendekatan ini bertujuan agar perancangan tidak hanya menghasilkan bangunan yang fungsional, tetapi juga menciptakan hubungan yang harmonis antara lingkungan fisik dan pola

perilaku pengguna. GOR ini tidak hanya diposisikan sebagai fasilitas olahraga, tetapi juga sebagai pusat interaksi sosial, kegiatan komunitas, serta ruang publik yang aktif.

1. Setting Fisik (Physical Milieu):

Barker (1968) menjelaskan bahwa setting fisik adalah kerangka yang memfasilitasi terjadinya perilaku dalam konteks arsitektur. Nassar & El-Samaty (2014) membuktikan bahwa elemen transisi antar ruang memengaruhi efisiensi gerak pengguna, sedangkan Sitanggang et al. (2020) menyoroti pentingnya keterhubungan spasial pada sistem transit. Abioso (2020) juga menekankan bahwa desain ruang harus merepresentasikan kebutuhan perilaku lokal. Dalam desain GOR:

- a. Penggunaan skylight dan secondary skin untuk mendukung kenyamanan visual dan efisiensi energi.
- b. Ventilasi silang dan sistem exhaust untuk menjaga sirkulasi udara.
- c. Ruang ganti dengan zona pemanasan dan pemulihan bagi atlet.
- d. Foyer dan plaza sebagai ruang transisi aktif antara luar dan dalam.
- e. Sirkulasi jelas dan hierarkis antar pengguna: atlet, penonton, dan pengelola.
- f. Taman terbuka untuk mendukung aktivitas informal komunitas.

2. Pola Perilaku (Behavior Pattern):

Wicker (1979) menekankan bahwa perilaku dalam ruang merupakan pola yang berulang dan dapat diprediksi, terutama dalam konteks fasilitas olahraga seperti GOR, di mana aktivitas seperti latihan, pertandingan, serta pergerakan penonton dan atlet menunjukkan pola yang konsisten

tergantung fungsi ruang, jadwal kegiatan, dan struktur fisik yang mendukung alur perilaku tersebut dan dapat diprediksi. Mishra et al. (2023) membuktikan melalui studi pada ruang biru kota bahwa intervensi berbasis komunitas membentuk pola perilaku baru. Di GOR:

- a. Latihan rutin cabang olahraga yang terprogram.
- b. Pertandingan dalam skala kapasitas variatif.
- c. Acara non-olahraga seperti konser dan bazar komunitas.
- d. Aktivitas informal harian seperti interaksi sosial dan kuliner.
- e. Kegiatan komunitas yang berlangsung setiap hari.

3. Partisipan Tetap (Standing Pattern of Behavior):

Barker (1968) menyatakan bahwa partisipan adalah pengguna tetap dalam suatu setting yang menjaga identitas perilaku. Zadeh & Jalayeri (2013) mendukung dengan membahas peran batas arsitektural yang secara nyata diterapkan dalam desain GOR melalui elemen fisik seperti pagar pembatas antar zona, koridor penghubung dengan akses terbatas, serta partisi akustik antara area pertandingan dan ruang kontrol terhadap pelibatan sosial. Dalam GOR:

- a. Atlet dan pelatih disediakan zona latihan dan persiapan khusus.
- b. Area manajemen dan kontrol pertandingan bagi ofisial.
- c. Penonton umum dan VIP difasilitasi dengan zona dan akses terpisah.
- d. Jalur akses universal disediakan untuk penyandang disabilitas.
- e. Ruang publik dapat diakses komunitas lokal setiap saat.

4. Batasan Waktu (Temporal Boundaries):

Konsep batas waktu menurut Kim et al. (2021) sangat penting dalam mendesain ruang publik, terutama dalam fasilitas olahraga seperti GOR, di mana pengaturan waktu latihan, jadwal pertandingan, dan jam operasional menjadi kunci dalam menjaga konsistensi perilaku pengguna dalam mendesain ruang publik. Ruang yang baik memungkinkan transisi waktu yang fleksibel tanpa mengganggu pola perilaku. Dalam desain GOR:

- a. Sistem reservasi dan manajemen waktu penggunaan ruang.
- b. Skema kegiatan harian dan mingguan yang terstruktur.
- c. Plaza dan taman dirancang aktif dari pagi hingga malam.
- d. Fleksibilitas penggunaan ruang indoor untuk berbagai kegiatan.

5. Program Sosial (Program Setting):

Menurut Nasar (1989), struktur perilaku dipengaruhi oleh program yang dirancang. Keshmiri & Nezami (2023) memperkuat hal ini dengan studi pada taman lingkungan yang menunjukkan bahwa norma sosial lokal membentuk pola penggunaan. Dalam desain GOR:

- a. Zonasi antara area formal (kompetisi) dan informal (komunitas).
- b. Sistem wayfinding visual untuk orientasi pengguna.
- c. Ruang interaksi tanpa batas formal yang menumbuhkan norma positif.
- d. Area komunal untuk berbagai kelompok masyarakat.

6. Synomorphy :

Konsep synomorphy (Wicker, 1979) mengacu pada kesesuaian struktur fisik dengan pola perilaku. Abioso (2020) menekankan pentingnya keselarasan tersebut dalam desain hijau. Di GOR:

- a. Sirkulasi utama dan sekunder yang tidak saling bersilangan.
- b. Ruang briefing dan media dengan akustik privat.
- c. Tribun yang nyaman dengan visibilitas optimal.
- d. Pergerakan antar zona yang mendukung alur kegiatan.

7. Boundary Control :

Zadeh & Jalayeri (2013) menekankan bahwa batas arsitektural mengatur interaksi sosial dan aksesibilitas. Dalam GOR:

- a. Entry point khusus: atlet, VIP, penonton umum, logistik, dan difabel.
- b. Emergency exit sesuai standar keselamatan nasional.
- c. Zona backstage tertutup dan steril dari publik.
- d. Area loading terpisah untuk logistik event.

8. Behavior-Mileu Match :

Awamleh (2024) menekankan bahwa kecocokan antara perilaku dan lingkungan mendorong kenyamanan dan efisiensi. Briken et al. (2023) juga menyoroti pentingnya kesesuaian antara performa aktivitas dan bentuk ruang. Dalam desain GOR:

- a. Ruang serbaguna untuk berbagai fungsi komunitas.
- b. Ruang publik mendorong interaksi lintas kelompok.
- c. Ruang indoor adaptif untuk workshop, bazar, atau pelatihan.
- d. Modularitas furnitur dan layout yang fleksibel.

Tata Letak Bangunan



Gambar 6. Blokplan GOR Senen
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Perancangan tata letak Gelanggang Olahraga Tipe A di kawasan Senen dirancang berdasarkan prinsip *Behavior Setting* yang mengedepankan keselarasan antara perilaku pengguna, elemen spasial, serta konteks tapak. Penataan ruang luar dilakukan dengan mempertimbangkan pola aktivitas utama, alur pergerakan, dan interaksi sosial yang berulang, sebagaimana direkomendasikan dalam teori oleh Roger G. Barker.

Dua pintu utama—masuk (1) dan keluar (2)—ditempatkan pada sisi tenggara untuk memisahkan arus kendaraan dan memudahkan kontrol sirkulasi, mendukung prinsip *boundary control*. Letaknya strategis untuk menangkap arus dari jalan utama, sekaligus menghindari konflik antara pengguna kendaraan dan pejalan kaki. Area parkir luas ditempatkan di depan GOR (5), memungkinkan jarak tempuh pejalan kaki yang pendek dan aman menuju pintu masuk pengunjung (4). Penempatan ini juga memperkuat prinsip *behavior–milieu match* dengan memberikan kenyamanan akses bagi pengguna kendaraan pribadi maupun umum.

Massa bangunan utama ditempatkan di tengah tapak sebagai fokus aktivitas olahraga formal dan event berskala besar. Orientasi bangunan mempertimbangkan paparan matahari dan arah angin dominan, serta jalur sirkulasi internal. Letaknya yang terpusat mencerminkan elemen setting fisik dalam *Behavior Setting* yang mampu mengakomodasi berbagai pola perilaku kolektif.

Lapangan futsal (6) dan lapangan badminton outdoor (7) berada di sisi utara GOR, terpisah dari zona parkir dan tidak langsung bersebelahan dengan jalan umum. Ini mengurangi gangguan kebisingan dan memberikan ruang yang aman bagi aktivitas informal. Penempatan ini mencerminkan *synomorphy* antara perilaku olahraga komunitas dengan ruang terbuka yang fleksibel.

Area plaza yang bersifat semi-publik berada di ujung utara tapak dan dirancang sebagai ruang transisi aktif. Elemen lanskap dan area duduk mendukung aktivitas seperti berkumpul, menunggu, hingga kegiatan ekonomi informal, mencerminkan program sosial dan partisipasi komunitas dalam *Behavior Setting*. Plaza juga berfungsi sebagai ruang adaptif dan identitas sosial bagi pengguna non-formal.

Penerapan prinsip *Behavior Setting* tercermin melalui:

1. Kontrol Batas dengan pagar, pintu masuk, dan jalur pedestrian yang membatasi zona secara visual dan fisik;
2. Ruang Transisi Aktif seperti plaza dan area masuk yang mendorong interaksi sosial spontan;
3. Sirkulasi Terstruktur yang memisahkan alur kendaraan, pejalan kaki, dan atlet untuk efisiensi dan keselamatan, sesuai standar Permenpora No. 0445/2014.

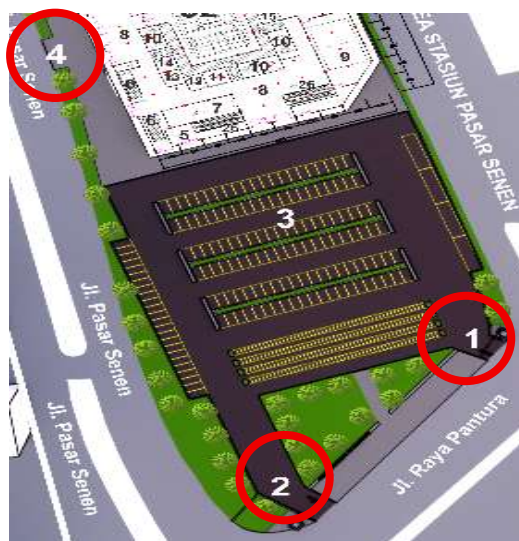
Pencapaian Sirkulasi dan Tapak

Perancangan pencapaian dan sirkulasi pada Gelanggang Olahraga Tipe A di Senen dirancang berdasarkan prinsip integrasi ruang dan perilaku pengguna sebagaimana ditegaskan dalam pendekatan *Behavior Setting*.



Gambar 7. Siteplan GOR Senen
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Aspek pencapaian tidak hanya mempertimbangkan akses fisik, tetapi juga bagaimana alur ruang dapat memfasilitasi dan mengarahkan perilaku kolektif pengguna secara efisien dan teratur.



Gambar 8. Akses Masuk GOR Senen
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

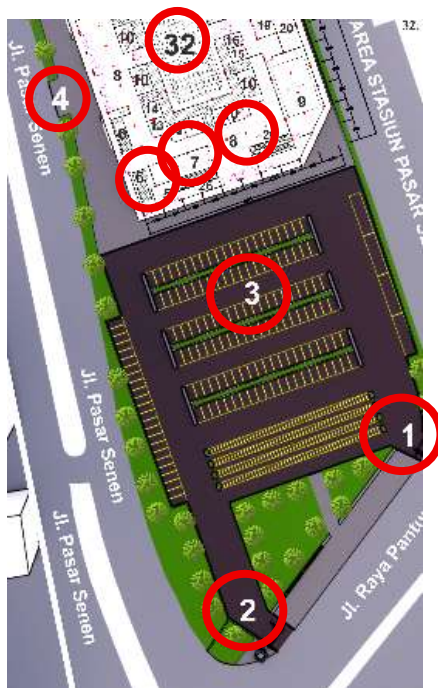
Tapak GOR dapat diakses melalui dua jalan utama kota, yaitu Jl. Pasar Senen dan Jl. Raya Pantura, yang masing-masing memberikan akses strategis bagi pengunjung dari berbagai moda transportasi,

termasuk kendaraan pribadi dan transportasi umum.

Pencapaian Tapak GOR dapat diakses melalui dua jalan utama kota, yaitu Jl. Pasar Senen dan Jl. Raya Pantura, yang masing-masing memberikan akses strategis bagi pengunjung dari berbagai moda transportasi, termasuk kendaraan pribadi dan transportasi umum.

1. Pintu Masuk (1) dan Pintu Keluar (2) kendaraan terletak di sisi timur laut tapak, menghadap langsung ke arteri jalan utama, memudahkan kontrol lalu lintas kendaraan.
2. Akses Pejalan Kaki (4) dipisahkan dari kendaraan dan mengarah langsung ke lobi utama GOR, memperkuat prinsip *boundary control* dan keamanan bagi pengguna.

Sistem sirkulasi dirancang dengan zonasi yang jelas dan terpisah antar pengguna:



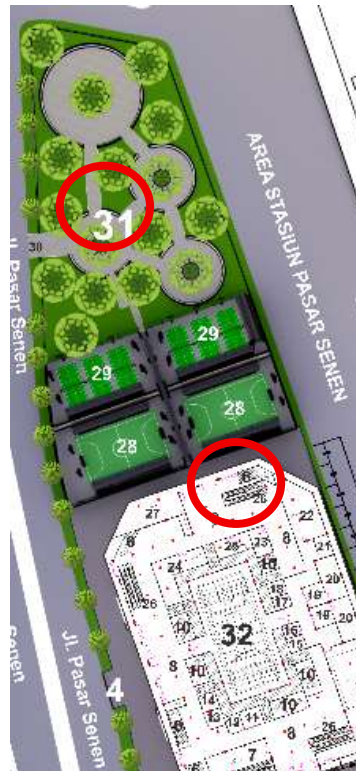
Gambar 9. Area Parkir dan Gedung GOR Senen
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Sirkulasi Kendaraan mengalir satu arah dari pintu masuk (1) ke parkir (3), lalu keluar melalui pintu (2), tanpa bersinggungan dengan jalur atlet atau pejalan kaki.

Sirkulasi Pejalan Kaki dan Atlet menggunakan jalur khusus dari pintu masuk pengunjung (4) dan area belakang menuju lapangan terbuka dan ruang servis, sesuai prinsip *behavior–milieu match*.

Sirkulasi Internal GOR (32) memisahkan jalur atlet, resmi, VIP, dan penonton melalui koridor dan ruang transisi seperti lobi (8), ruang serbaguna (7), dan tangga darurat (6), mendukung alur evakuasi yang aman. Tapak dibagi menjadi empat zona utama:

1. Zona Depan (Publik & Servis): terdiri dari parkir (3), plaza masuk, dan akses kendaraan.
2. Zona Tengah (Bangunan Utama): area GOR (32) dengan konfigurasi ruang berdasarkan standar Permenpora dan analisis behavior mapping.
3. Zona Belakang (Aktivitas Outdoor): meliputi lapangan futsal (28), lapangan badminton (29), dan plaza aktivitas (31) sebagai ruang transisi sosial yang mendukung interaksi komunitas informal.
4. Zona Samping (Sosial & Komunitas): plaza samping dan akses dari stasiun mendukung konektivitas pengguna dari area transit publik.



Gambar 10. Area Lapangan Outdoor dan Gedung GOR Senen
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

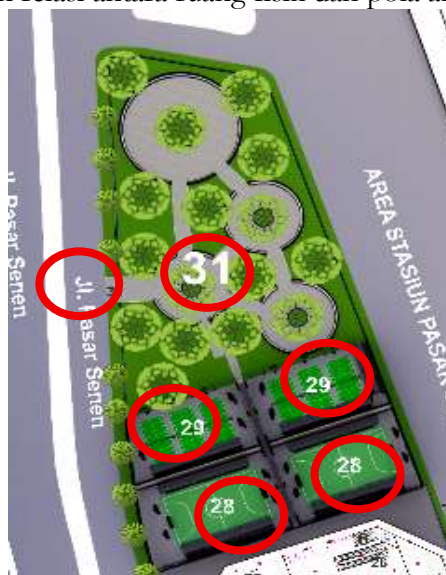
Kontrol Akses dan Jalur Terpisah: untuk atlet, pengunjung, pengelola, dan komunitas, memungkinkan perilaku khas tiap kelompok berlangsung tanpa gangguan.

Plaza (31, 32): sebagai ruang transisi aktif dan unit sosial yang memfasilitasi program kegiatan informal dan komunitas.

Integrasi Lanskap: elemen jalur pedestrian, taman, dan tempat duduk mendukung perilaku menunggu, berinteraksi, dan orientasi visual.

Tata Ruang Luar dan Penataan Parkir

Perancangan ruang luar GOR Tipe A di Senen dirancang untuk mendukung efektivitas fungsi, kenyamanan psikologis, serta perilaku khas pengguna. Penataan elemen tapak mengikuti pendekatan *Behavior Setting* dengan menekankan relasi antara ruang fisik dan pola aktivitas yang berulang.



Gambar 11. Area Lapangan Outdoor
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Zona Transisi & Interaksi Sosial (31 - Plaza) Terletak di sisi utara tapak, plaza dirancang sebagai ruang terbuka hijau dengan elemen sirkular yang mendukung aktivitas menunggu, berkumpul, serta kegiatan informal. Penempatan ini relevan dengan konsep *program sosial* dan *partisipan tetap* dalam *Behavior Setting*, yang menciptakan ruang inklusif bagi komunitas.

Zona Aktivitas Terbuka (28 dan 29 - Lapangan Futsal & Badminton Outdoor) Lapangan ini berada dekat dengan plaza dan jalur pedestrian, dimaksudkan untuk aktivitas olahraga non-formal dan komunitas. Penempatannya mendorong *synomorphy*, yaitu keselarasan fungsi ruang dengan kebutuhan pengguna yang bersifat dinamis.

Zona Buffer dan Servis Jalur hijau di sepanjang tepi tapak berfungsi sebagai buffer visual, akustik, dan termal, sekaligus mendukung pedestrian way yang aman dan nyaman.



Gambar 12. Akses Masuk Kendaraan dan Pengunjung
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Parkir ditempatkan di bagian depan tapak dekat pintu masuk utama, menciptakan pencapaian kendaraan yang efisien tanpa mengganggu zona aktif GOR. Konfigurasi parkir mengikuti prinsip:

1. One-way circulation dari pintu masuk (1) ke pintu keluar (2).
2. Sistem blok horizontal dengan sirkulasi putar memudahkan pergerakan dan pengawasan.
3. Aksesibilitas langsung ke lobi utama dan plaza (akses pengunjung 4 dan pintu plaza 30).

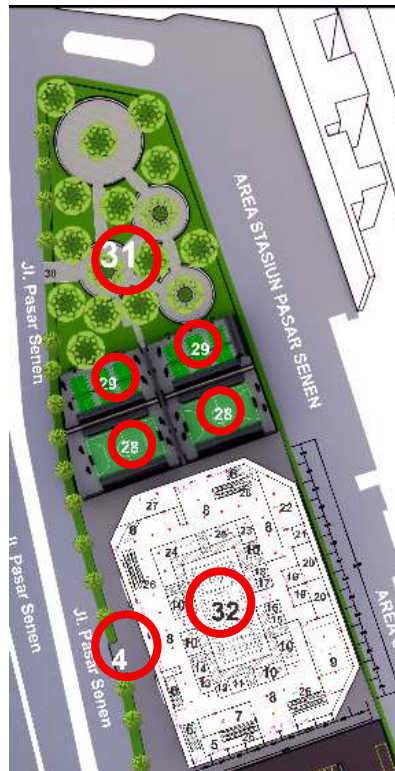
Penataan ini mendukung *behavior–milieu match*, di mana ruang parkir bukan hanya berfungsi teknis, tetapi juga mendukung kenyamanan pengguna sejak titik kedatangan.

Tata ruang luar dan parkir tidak dirancang sebagai elemen terpisah, melainkan terintegrasi dalam sistem perilaku pengguna:

1. Jalur pedestrian terhubung dari stasiun ke plaza dan GOR, menciptakan kesinambungan aktivitas fisik dan sosial.
2. Elemen lanskap dan signage ditempatkan pada titik-titik strategis untuk orientasi pengguna (kontrol batas non-verbal).

Lanskap dan Vegetasi

Dalam pendekatan *Behavior Setting*, lanskap dan vegetasi tidak hanya dipandang sebagai elemen estetika atau ekologis, melainkan sebagai bagian integral dari pembentuk perilaku pengguna dalam ruang terbuka. Pada perancangan GOR Tipe A Senen, elemen lanskap dirancang untuk membentuk, membatasi, serta memfasilitasi pola perilaku sosial, olahraga, maupun transisi aktivitas secara alami dan terstruktur.



Gambar 13. Area Vegetasi
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Area plaza (31) yang ditanami dengan vegetasi berlapis berfungsi sebagai setting perilaku sosial. Vegetasi tidak hanya menyediakan keteduhan dan kenyamanan visual, tetapi juga:

1. Membentuk sub-zona informal untuk aktivitas seperti duduk, berkumpul, dan bermain.
2. Mengarahkan alur gerak pengunjung melalui jalur setapak yang dilingkupi vegetasi.
3. Menyediakan *boundaries* alami yang membatasi tetapi tidak mengisolasi ruang, sebagaimana prinsip kontrol batas dalam *Behavior Setting*.

Vegetasi dipilih dan ditata untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan karakter perilaku yang diharapkan dalam tiap zona:

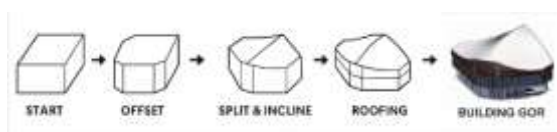
1. Di plaza, tanaman peneduh besar mendorong aktivitas santai dan reflektif.
2. Di sekitar lapangan outdoor (28 & 29), vegetasi lebih terbuka untuk menjaga keterhubungan visual dan fleksibilitas gerak.
3. Di zona transisi dari parkir ke bangunan, vegetasi menghadirkan kesan ramah dan menyambut, memperkuat orientasi dan persepsi ruang.

Vegetasi berfungsi sebagai petunjuk perilaku (behavioral cue) yang halus dan tidak langsung, tetapi efektif mengarahkan gerak dan aktivitas pengguna.

Contohnya:

1. Jalur setapak dibatasi oleh tanaman sehingga orang secara alami mengikuti arah tersebut tanpa perlu tanda atau pagar.
2. Susunan tanaman juga membantu membedakan ruang aktif dan ruang tenang, seperti antara area olahraga dan area duduk/plaza, tanpa harus membuat sekat keras seperti dinding atau pagar.

Bentuk Bangunan



Gambar 14. Gubahan Masa Bangunan
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Proses gubahan massa pada perancangan GOR Tipe A Senen dilakukan secara bertahap untuk merespons aspek fungsional, spasial, dan perilaku pengguna sesuai pendekatan *Behavior Setting* oleh Roger G. Barker. Dimulai dari massa dasar berbentuk balok sederhana (start), bentuk kemudian di-offset untuk menyesuaikan dengan konteks tapak, zonasi ruang, serta aksesibilitas dan orientasi pengguna—mendukung boundary control dan keterbacaan zona perilaku. Tahap split and incline memecah dan memiringkan massa guna mengakomodasi pencahayaan alami, sirkulasi udara, dan menciptakan bentuk atap yang dinamis, mencerminkan prinsip synomorphy. Pada tahap roofing, struktur atap dirancang sesuai standar GOR Tipe A untuk mendukung akustik, ventilasi, dan visualisasi optimal. Tahap akhir, building GOR, menyatukan elemen fasad, bukaan, dan artikulasi arsitektural yang mendukung terbentuknya *Behavior Setting* secara menyeluruh—meliputi setting fisik, pola perilaku, partisipan tetap, waktu, program sosial, kontrol batas, serta behavior–milieu match, yang menciptakan kenyamanan, efisiensi, dan keberlanjutan interaksi sosial.

Penataan Ruang



Gambar 15. Zonasi Penataan Ruang Lantai 1

Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

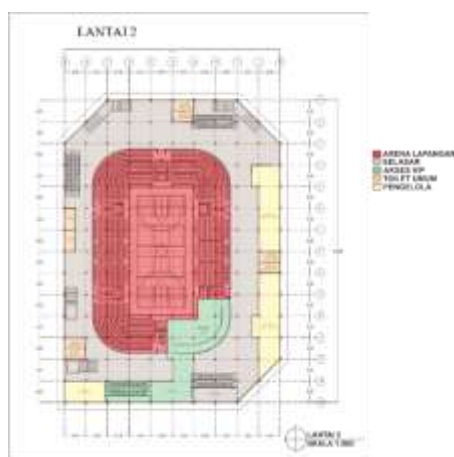
Pada lantai 1 GOR Tipe A di Senen, Jakarta Pusat, konfigurasi ruang dirancang untuk mencerminkan prinsip *Behavior Setting* dari Roger G. Barker, yang menekankan keterpaduan antara ruang fisik, pola aktivitas, dan partisipan tetap. Penataan ini terbagi ke dalam beberapa zona utama yang mendukung pembentukan perilaku yang stabil, terstruktur, dan sesuai fungsi.

1. **Zona Arena Lapangan (Merah)**
 - a. Berfungsi sebagai *setting fisik utama* yang mendukung *pola perilaku* olahraga kompetitif dan latihan intensif.
 - b. Dirancang untuk fleksibel dalam mendukung berbagai cabang olahraga seperti basket, voli, bulutangkis, dan futsal.
 - c. Dikelilingi oleh area tribun dan ruang pendukung, menjadikan zona ini pusat dari seluruh *Behavior Setting* di lantai 1.
2. **Zona Sirkulasi Selasar (Abu-abu)**
 - a. Berperan sebagai *ruang transisi* (transitional spaces) yang memfasilitasi pergerakan aktor dari satu zona ke zona lainnya tanpa mengganggu pola perilaku yang berlangsung.
 - b. Memungkinkan interaksi spontan, pengamatan pasif, dan menciptakan konektivitas antara zona penonton, pemain, dan pengelola.
3. **Zona Akses VIP (Hijau Tua)**
 - a. Memberikan sirkulasi eksklusif yang tidak terganggu oleh alur pengguna lain, mendukung prinsip *boundary control* dalam teori *Behavior Setting*.
 - b. Termasuk lobby VIP dan ruang tunggu yang menyesuaikan norma-norma sosial eksklusif.

4. **Zona Akses Atlet, Pelatih, Wasit, dan Kesehatan (Ungu)**
 - a. Dirancang dengan *synomorphy* tinggi: lokasi dekat dengan arena lapangan dan memiliki jalur khusus tanpa gangguan penonton.
 - b. Meliputi ruang ganti, ruang briefing, ruang medis, fisioterapi, dan pemanasan — memungkinkan aktivitas pra dan pasca pertandingan secara efisien dan terkontrol.
5. **Zona Toilet Umum (Oranye)**
 - a. Tersebar secara strategis di sisi kiri-kanan arena untuk mendukung aksesibilitas penonton.
 - b. Mendukung kebutuhan dasar pengguna serta memperkuat *behavior–milieu match*, yaitu kesesuaian antara kebutuhan perilaku dan lingkungan fisik.
6. **Zona Pengelola (Kuning)**
 - a. Meliputi ruang kendali, kantor, gudang, dan ruang teknis lain yang mendukung operasional harian.
 - b. Zona ini umumnya tertutup bagi publik, mencerminkan pembagian peran dan struktur perilaku profesional.
7. **Zona Kantin (Biru Muda)**
 - a. Terletak di pojok kanan atas, berfungsi sebagai *setting perilaku sosial informal* dan interaksi komunitas.
 - b. Menyediakan tempat berkumpul, makan, dan istirahat yang memperkuat nilai sosial GOR sebagai ruang publik.

Penataan ruang Lantai 1 GOR mencerminkan delapan elemen *Behavior Setting*:

- a. **Setting fisik:** Zona yang terdefinisi secara spasial dan hierarkis.
- b. **Pola perilaku:** Aktivitas olahraga, menonton, pelayanan medis, dan interaksi sosial yang berulang.
- c. **Partisipan tetap:** Atlet, pelatih, penonton, pengelola, dan pedagang informal.
- d. **Batas waktu:** Terstruktur oleh jadwal pertandingan dan kegiatan harian.
- e. **Program sosial:** Norma yang mengatur penggunaan zona tertentu (misalnya zona steril untuk atlet).
- f. **Kontrol batas:** Jalur khusus VIP dan atlet, pagar pembatas, dan signage sistem.
- g. **Synomorphy:** Keselarasan antara struktur ruang dengan fungsi perilaku.
- h. **Behavior–milieu match:** Lingkungan yang mendukung kenyamanan, aksesibilitas, dan partisipasi aktif pengguna.



Gambar 16. Zonasi Penataan Ruang Lantai 2
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Pada lantai 2, struktur ruang difokuskan untuk mendukung *Behavior Setting* dalam konteks interaksi penonton, akses VIP, pengawasan pertandingan, serta sirkulasi umum. Seluruh elemen dirancang untuk mempertahankan stabilitas perilaku kolektif serta memfasilitasi kenyamanan dan keamanan pengguna.

1. **Zona Arena Lapangan (Merah)**
 - a. Merupakan *setting fisik utama* yang tetap berfungsi sebagai pusat aktivitas.
 - b. Di lantai ini, zona merah mengakomodasi **tribun penonton permanen**, yang mengelilingi arena lapangan.

- c. Penempatan tribun dirancang sesuai prinsip **behavior–milieu match**, menjamin pandangan bebas, kenyamanan duduk, dan pemisahan alur akses berdasarkan kategori pengguna.
2. **Zona Selasar (Abu-abu Muda)**
 - a. Berfungsi sebagai ruang transisi dan *buffer* antar zona aktivitas.
 - b. Mendukung **mobilitas pengguna** di sekitar tribun serta menghubungkan toilet umum, area pengelola, dan akses tangga/lift.
 - c. Secara *Behavior Setting*, selasar ini memungkinkan terjadinya interaksi spontan dan observasi pasif (*passive interaction*), sesuai temuan Nassar & El-Samaty (2014).
3. **Zona Akses dan Tribun VIP (Hijau Muda)**
 - a. Berada di sisi tengah bawah gambar denah, memberikan **akses eksklusif dan langsung ke tribun VIP**.
 - b. Termasuk ruang tunggu VIP, toilet VIP, dan sirkulasi pribadi tanpa bercampur dengan penonton umum.
 - c. Memenuhi prinsip **kontrol batas (boundary control)** dan *synomorphy*, karena dirancang selaras dengan kebutuhan khusus pengguna VIP.
4. **Zona Toilet Umum (Kuning Muda)**
 - a. Tersebar di beberapa sisi bangunan, mudah dijangkau dari seluruh penjuru tribun.
 - b. Menunjukkan konsistensi prinsip **behavior–milieu match**, yaitu penyediaan fasilitas pendukung sesuai intensitas aktivitas dan sebaran pengguna.
 - c. Lokasinya diakses dari selasar, memastikan tidak mengganggu aktivitas utama di tribun.
5. **Zona Pengelola (Krem Kuning)**
 - a. Ditempatkan di sisi barat dan timur bangunan, terdiri dari ruang-ruang seperti **ruang pengawas pertandingan, kontrol pertandingan, dan gudang kecil**.
 - b. Mendukung kelangsungan operasional pertandingan dan pengawasan teknis lapangan.
 - c. Kategori pengguna di zona ini adalah *partisipan tetap* dalam struktur *Behavior Setting*, seperti panitia dan staf teknis.

Penataan ruang Lantai 2 GOR mencerminkan delapan elemen *Behavior Setting*:

 - a. **Setting fisik:** Terdiri dari arena lapangan yang dikelilingi tribun permanen, selasar sirkulasi, toilet umum, tribun VIP, dan ruang-ruang pengelola pertandingan. Penataan ini membentuk struktur spasial yang jelas dan fungsional.
 - b. **Pola perilaku:** Aktivitas yang terjadi meliputi menonton pertandingan, menyemangati tim, interaksi sosial antar penonton, pengawasan teknis pertandingan, serta mobilitas antar zona selama jeda pertandingan.
 - c. **Partisipan tetap:** Penonton umum, tamu VIP, pengelola pertandingan, serta staf teknis menjadi aktor utama yang secara konsisten terlibat dalam struktur perilaku di lantai ini.
 - d. **Batas waktu:** Aktivitas berlangsung sesuai jadwal pertandingan yang rutin dan siklus waktu istirahat antar sesi, menciptakan pola perilaku berulang dan terorganisasi.
 - e. **Program sosial:** Terdapat norma perilaku seperti etika menonton, penghormatan terhadap zona VIP, serta penggunaan fasilitas umum secara tertib dan kolektif.
 - f. **Kontrol batas:** Akses ke tribun VIP dipisahkan secara fisik dan visual dari jalur umum, sedangkan ruang pengelola dan area teknis disembunyikan dari publik, menciptakan pengendalian yang jelas atas pergerakan pengguna.
 - g. **Synomorphy:** Desain tribun mengikuti analisis garis pandang agar semua penonton dapat melihat lapangan secara optimal, sementara selasar dan akses tangga dirancang sesuai dengan arus pergerakan pengguna.
 - h. **Behavior–milieu match:** Fasilitas seperti toilet umum, selasar yang luas, dan akses eksklusif VIP secara tepat mendukung kebutuhan perilaku pengguna dan kenyamanan selama pertandingan berlangsung.

Sirkulasi dalam Bangunan



Gambar 17. Sirkulasi dalam Bangunan Lantai 1
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Sirkulasi ruang lantai 1 dirancang untuk memfasilitasi keterpisahan peran dan fungsi pengguna, guna mendukung perilaku yang terstruktur sesuai dengan konsep *Behavior Setting* oleh Roger G. Barker. Gambar menunjukkan dua jalur sirkulasi utama yang masing-masing diorganisasi berdasarkan kategori pengguna dan fungsi ruang:

1. Akses Pengunjung (Ditandai dengan Garis Biru Muda)

- Jalur ini merupakan sirkulasi utama bagi penonton, pengunjung komunitas, dan pengguna informal.
- Mengelilingi area utama lapangan dan menyambungkan langsung dengan area kantin, toilet umum, tribun penonton, dan selasar.
- Dirancang sebagai ruang terbuka dan mudah diakses, jalur ini memungkinkan terjadinya interaksi sosial spontan, observasi pasif, dan pergerakan bebas.
- Mendukung elemen *Behavior Setting* seperti:
 - Setting fisik: jalur yang jelas, lebar, dan terhubung langsung ke fungsi publik.
 - Pola perilaku: menonton, berinteraksi, menunggu pertandingan, atau membeli konsumsi.
 - Kontrol batas: tidak memiliki akses langsung ke ruang steril atlet dan ofisial.
 - Program sosial: mencerminkan norma publik dan perilaku kolektif.

6. Akses Atlet, Pelatih, Wasit, dan Kesehatan (Ditandai dengan Garis Oranye)

- Jalur ini bersifat tertutup dan eksklusif, dirancang untuk atlet, pelatih, wasit, dan tim medis.
- Terhubung langsung dari pintu khusus menuju ruang ganti, ruang briefing, fisioterapi, ruang medis, dan langsung ke area arena lapangan.
- Penempatan jalur ini mendukung prinsip *synomorphy*, yaitu keselarasan antara desain jalur dengan kebutuhan fungsional dan perilaku pengguna profesional.
- Jalur ini mencerminkan elemen-elemen:
 - Kontrol batas: pemisahan tegas dari akses publik untuk menjaga ritme dan fokus aktivitas atletik.
 - Behavior–milieu match: lingkungan mendukung efisiensi dan privasi bagi pengguna.
 - Partisipan tetap: atlet dan ofisial adalah aktor utama dengan pola pergerakan yang berulang.



Gambar 18. Sirkulasi dalam Bangunan Lantai 2
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Sirkulasi di lantai 2 dirancang untuk mengakomodasi alur pergerakan pengguna berdasarkan kategori peran, sehingga menciptakan zona-zona perilaku yang stabil dan tertata. Dalam kerangka *Behavior Setting*, pemisahan ini menjadi penting untuk menjaga keteraturan perilaku kolektif dalam setting kompetisi olahraga. Gambar menunjukkan dua jalur sirkulasi utama dengan keterangan sebagai berikut:

1. Akses Pengunjung (Ditandai dengan Garis Biru Muda)

- Merupakan jalur utama sirkulasi penonton umum, baik sebelum, saat, maupun sesudah pertandingan.
- Jalur ini mengelilingi seluruh tribun dan menghubungkan antar blok tempat duduk, serta mengakses area seperti toilet umum dan tangga darurat.
- Akses pengunjung tidak bersinggungan dengan area VIP secara langsung, mencerminkan penerapan kontrol batas (boundary control).
- Dalam konteks *Behavior Setting*, jalur ini memfasilitasi:
 - Pola perilaku menonton, berpindah tempat duduk, berinteraksi sosial, dan bergerak menuju toilet atau keluar masuk tribun.
 - Setting fisik berupa selasar yang mengelilingi tribun dan didesain untuk menghindari penumpukan massa.
 - Behavior–milieu match, karena sirkulasi ini mendukung kenyamanan dan kebutuhan perilaku khas penonton seperti mobilitas bebas, visibilitas yang jelas, dan keamanan.

2. Akses Atlet, Pelatih, Wasit, dan Kesehatan (Ditandai dengan Garis Oranye)

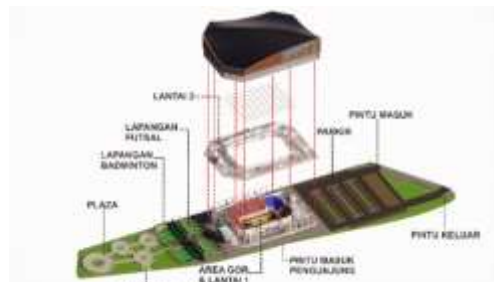
- Merupakan sirkulasi khusus yang menghubungkan area steril atletik dengan tribun VIP, serta jalur akses naik dari lantai 1.
- Jalur ini hanya digunakan oleh aktor fungsional seperti ofisial pertandingan, pelatih VIP, atau tenaga medis, bukan untuk penonton umum.
- Penempatan jalur ini berdekatan dengan ruang kontrol pertandingan dan tribun VIP, menunjukkan struktur sosial hierarkis dalam arena.
- Fungsi jalur ini mencerminkan elemen:
 - Kontrol batas, di mana pergerakan pengguna dengan peran profesional tidak bercampur dengan pengunjung biasa.
 - Synomorphy, karena struktur jalur selaras dengan kebutuhan efisiensi mobilitas dan pengawasan langsung pertandingan dari ruang khusus.
 - Program sosial, menunjukkan norma eksklusivitas dan keteraturan perilaku dalam zona VIP dan teknis.

Sirkulasi pada lantai ini memperkuat struktur perilaku ruang melalui:

- Pemisahan akses berdasarkan peran pengguna.
- Penguatan norma sosial dan kendali batas antar zona.

3. Kesesuaian antara kebutuhan fungsional dan rancangan fisik ruang.
4. Penyusunan alur gerak yang mendukung keberlangsungan aktivitas utama, yakni menonton dan pengawasan pertandingan.

Eksterior Bangunan



Gambar 19. Axonometri Site
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

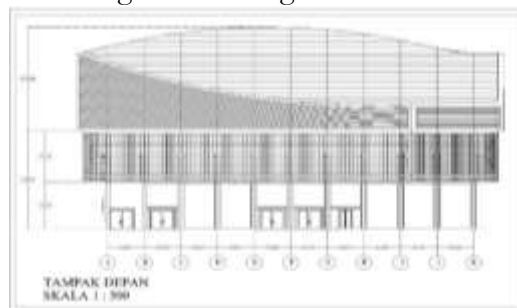
Desain eksterior Gelanggang Olahraga Tipe A di Senen, Jakarta Pusat dirancang berdasarkan prinsip *Behavior Setting* yang menekankan integrasi antara bentuk fisik bangunan dengan pola perilaku pengguna secara holistik. Pendekatan ini diterapkan guna menciptakan lingkungan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung kenyamanan psikologis, efektivitas interaksi sosial, serta memperkuat identitas kawasan. Konsep eksterior dikembangkan melalui pertimbangan aspek *synomorphy*, *boundary control*, dan *behavior-milieu match*, sehingga menghasilkan rancangan yang adaptif terhadap pola aktivitas masyarakat urban.

Bangunan didesain dengan ekspresi arsitektural modern yang terbaca secara jelas dari kejauhan. Elemen fasad dikembangkan menggunakan pola geometris ritmis yang berpadu dengan bidang lengkung pada atap, untuk menghadirkan karakter monumental sekaligus dinamis. Struktur atap melengkung tidak hanya menjadi elemen penanda visual (*visual landmark*), tetapi juga berperan dalam memaksimalkan pencahayaan alami, ventilasi silang, serta menciptakan kesan ringan pada massa bangunan yang besar.

Pada bagian bawah, penggunaan pilotis dan bukaan transparan dimaksudkan untuk mendukung konektivitas visual antara ruang luar dan dalam, serta memfasilitasi aktivitas transisi pengunjung. Area transisi ini menjadi ruang antara yang memediasi pergerakan pengguna dari zona publik ke zona semi privat, sesuai dengan konsep *ruang transisi* yang diperkuat dalam *Behavior Setting*.

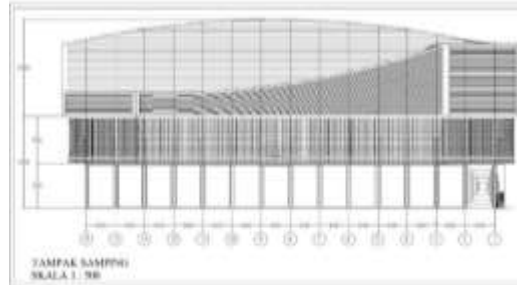
Selain itu, zonasi tapak dirancang untuk mengatur sirkulasi atlet, penonton, pengelola, dan pengunjung umum secara terpisah guna meminimalkan konflik gerak (*conflict point*). Penataan jalur pedestrian, ramp akses difabel, dan koridor hijau mencerminkan upaya menciptakan kontrol batas yang jelas serta mendukung pola pergerakan yang teratur.

Desain pelataran depan juga menjadi elemen penting yang berfungsi sebagai ruang pertemuan komunitas, ruang tunggu informal, dan area aktivitas sosial non-formal. Elemen lanskap hijau dan street furniture dirancang untuk memperkuat *behavior-milieu match*, sehingga ruang luar tidak hanya sebagai perantara, tetapi juga sebagai perluasan fungsi sosial bangunan.



Gambar 20. Tampak Depan Bangunan
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Bangunan Gelanggang Olahraga menampilkan komposisi horizontal yang tegas, ditandai oleh bidang atap lebar dengan elevasi lebih tinggi pada sisi tengah sebagai aksentuasi visual. Bukaan fasad utama dirancang memanjang secara horisontal, memberikan pencahayaan alami yang optimal dan memudahkan pembacaan fungsi bangunan. Bagian dasar bangunan dilengkapi elemen entrance yang diperjelas dengan kanopi menjorok, berfungsi sebagai peneduh area transisi.



Gambar 20. Tampak Samping Bangunan
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Gambar tampak samping menekankan bentuk atap miring yang dinamis, memperlihatkan kemiringan lembut dari sisi belakang menuju elevasi puncak di tengah fasad depan. Hal ini dirancang untuk memaksimalkan ventilasi silang serta memecah skala visual bangunan. Penempatan jendela memanjang pada sisi atas dinding samping memfasilitasi masuknya cahaya alami ke dalam arena utama tanpa silau langsung.



Gambar 21. Perspektif Depan Parkiran Mobil
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Perspektif fasad ini memperlihatkan detail komposisi panel fasad dengan kombinasi dinding solid dan bukaan kaca horizontal memanjang. Elemen kisi horizontal pada area atas dinding menciptakan efek bayangan yang dinamis sekaligus menjadi secondary skin untuk mengurangi beban panas. Komposisi fasad ini dirancang untuk mendukung pembacaan zonasi aktivitas secara intuitif dari luar, serta menguatkan citra keterbukaan dan inklusivitas fasilitas publik.



Gambar 22. Perspektif Depan Parkiran Bus
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Desain tampak lebih simetris, dengan garis atap tegas dan bidang dinding dominan solid. Bagian tengah tetap menjadi aksen utama dengan bidang kaca yang lebih lebar dan transparan. Bukaan fasad ini memfasilitasi hubungan visual antara pengguna di dalam dan aktivitas di pelataran luar. Elemen panel dinding solid berpadu dengan kisi ventilasi menjadi interpretasi prinsip synomorphy, pencahayaan, dan orientasi visual pengguna.



Gambar 23. Perspektif Site
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Blokplan menampilkan pengaturan zonasi tapak secara keseluruhan. Bangunan diletakkan memanjang dengan area sirkulasi kendaraan di sisi depan dan samping. Zona pedestrian dan area hijau berada di sisi utama bangunan sebagai buffer ruang publik dan aktivitas sosial. Jalur akses utama bagi pengguna umum, atlet, dan kendaraan layanan didesain terpisah, sesuai dengan prinsip kontrol batas dalam Behavior Setting. Area parkir difasilitasi pada sisi kanan dan kiri bangunan untuk mendukung kelancaran sirkulasi dan mengurangi konflik gerak.



Gambar 24. Taman Komunitas
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Secara spesifik memperlihatkan area taman komunitas yang berada di sisi depan bangunan. Taman komunitas dirancang dengan jalur pedestrian melingkar, area plaza terbuka, serta area duduk santai di antara vegetasi hijau. Elemen hardscape dengan pola organik digunakan untuk menciptakan suasana ruang yang informal dan mendukung interaksi sosial pengguna. Taman komunitas ini juga menjadi buffer zona transisi antara jalur kendaraan dan entrance utama, sesuai prinsip behavior–milieu match dalam Behavior Setting. Kehadiran pengguna yang memanfaatkan taman untuk berkumpul menunjukkan fungsi ruang luar sebagai ekstensi fungsi sosial bangunan.

Interior Bangunan



Gambar 25. Resepsionis/Loket Tiket
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Interior bangunan Gelanggang Olahraga Tipe A dirancang dengan mempertimbangkan keberagaman aktivitas fisik, sosial, dan komunal, sehingga tiap ruang memiliki karakter dan fungsi spesifik yang saling melengkapi. Lobby utama difungsikan sebagai ruang transisi awal yang mendukung orientasi dan penerimaan pengunjung. Ruang ini didesain luas dengan area sirkulasi yang leluasa untuk mengakomodasi antrean tiket, pemeriksaan keamanan, serta area tunggu bagi penonton maupun peserta kegiatan. Keberadaan signage yang jelas memandu pergerakan pengguna ke berbagai zona dalam gedung.



Gambar 26. Akses VIP
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Selanjutnya, akses VIP disediakan secara terpisah dari jalur pengunjung umum, memastikan privasi dan kenyamanan tamu undangan. Jalur khusus ini dilengkapi dengan lobi eksklusif yang memiliki koneksi langsung menuju tribun VIP dan ruang serbaguna. Pemisahan jalur VIP merupakan bagian dari *kontrol batas* dalam pendekatan *Behavior Setting*, sehingga meminimalkan potensi konflik sirkulasi dan menjaga kelancaran aktivitas resmi.



Gambar 27. Ruang Serbaguna
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Ruang serbaguna berada di area yang strategis untuk mendukung berbagai fungsi pendukung, seperti rapat panitia, konferensi pers, atau pertemuan komunitas olahraga. Ruang ini bersifat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan kegiatan, mencerminkan prinsip *synomorphy*, yakni keselarasan antara bentuk ruang dan pola aktivitas yang berlangsung.



Gambar 28. Kantin
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Pada sisi lain, Kantin dirancang sebagai area komunal yang memfasilitasi interaksi sosial informal, baik bagi penonton, atlet, maupun pengunjung lain. Lokasinya tidak mengganggu jalur utama sirkulasi maupun jalur evakuasi, dengan akses yang mudah dicapai dari tribun maupun lobby. Kehadiran kantin menjadi bagian dari *program sosial* yang mendukung fungsi GOR sebagai ruang publik inklusif.



Gambar 29. Arena GOR
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Lapangan arena (Foto 5) merupakan pusat utama aktivitas olahraga, dengan dimensi yang sesuai standar dan dilengkapi tribun penonton di sekelilingnya. Penataan kursi tribun mengikuti analisis garis pandang bebas, sehingga setiap penonton dapat menyaksikan pertandingan tanpa terhalang. Ruang arena juga memiliki akses langsung dari ruang ganti atlet serta ruang pemanasan, mendukung efisiensi pergerakan dan kesiapan fisik atlet sebelum pertandingan.



Gambar 30. Akses Lantai 2
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Lobby lantai 2 berfungsi sebagai ruang sirkulasi tambahan yang mendistribusikan pergerakan penonton menuju tribun atas. Lobby ini juga menjadi ruang jeda bagi pengunjung sebelum memasuki area duduk, serta menyediakan area orientasi visual dengan bukaan pandangan ke lapangan arena. Dalam pendekatan Behavior Setting, ruang transisi ini penting untuk memfasilitasi proses adaptasi pengunjung terhadap suasana pertandingan.



Gambar 31. Akses Lantai 2
Sumber : Ilustrasi Pribadi, 2025

Secara keseluruhan, rancangan interior GOR menekankan keterpaduan antara fungsi ruang, kemudahan sirkulasi, kenyamanan psikologis pengguna, dan integrasi elemen visual yang mendukung pengalaman aktivitas olahraga maupun interaksi sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian dan perancangan ini menunjukkan bahwa pendekatan *Behavior Setting* mampu memberikan kerangka yang kuat dalam menciptakan desain Gelanggang Olahraga (GOR) Tipe A yang lebih adaptif, partisipatif, dan kontekstual terhadap perilaku pengguna. Integrasi antara elemen fisik, pola aktivitas, dan aktor pengguna dalam satu kesatuan ekologis menghasilkan rancangan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung kenyamanan psikologis, efisiensi spasial, dan interaksi sosial. Elemen-elemen seperti ruang transisi, sirkulasi, synomorphy, dan kontrol batas terbukti memiliki peran signifikan dalam mengarahkan perilaku pengguna dan meningkatkan kualitas pengalaman ruang dalam GOR.

Hal ini menunjukkan bahwa *Behavior Setting* merupakan pendekatan yang efektif untuk merancang fasilitas publik yang responsif terhadap dinamika sosial di kawasan urban padat seperti Senen.

Saran/Rekomendasi

Bagi Pemerintah atau Pengelola Fasilitas: Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam menyusun pedoman desain GOR yang lebih humanistik dan berorientasi pada perilaku pengguna, bukan hanya aspek teknis dan fungsional.

Bagi Peneliti Selanjutnya: Pendekatan ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menggabungkan *Behavior Setting* dengan metode partisipatif masyarakat secara langsung dalam proses desain (*co-design*), seperti melibatkan komunitas olahraga lokal atau pelaku UMKM, agar hasilnya lebih inklusif dan aplikatif.

Bagi Implementasi di Lapangan: Perlu ada evaluasi berkelanjutan terhadap perilaku pengguna pasca-pembangunan untuk memastikan bahwa *Behavior Setting* yang dirancang tetap relevan dengan dinamika sosial yang terjadi dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan masyarakat dari waktu ke waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abioso, H. (2020). *Synomorphy behavior-ruang di kawasan tropis: Studi pada ruang publik*. **Jurnal Arsitektur Tropis**, 8(2), 101–110.
- Aunger, R., Curtis, V., & Mehta, L. (2024). *Behavior Setting in the metaverse: Designing digital space for social interaction*. **International Journal of Virtual Environments**, 12(1), 55–67.
- Awamleh, A. (2024). *Behavior-based design for inclusive social spaces in post-conflict cities*. **Journal of Urban Design**, 29(2), 135–153.
- Barker, R. G. (1968). *Ecological psychology: Concepts and methods for studying the environment of human behavior*. Stanford University Press.
- Briken, P., Hoffmann, L., & Müller, F. (2023). *Architecture and performance: Behavior dynamics in sports environments*. **Sports Architecture Review**, 4(3), 112–130.
- Kaminski, T. W. (2009). *The relationship between sports facility design and user motivation*. **Journal of Physical Activity & Health**, 6(4), 456–462.
- Keshmiri, B., & Nezami, M. (2023). *Social norms and spatial usage in urban parks: A Behavior Setting approach*. **Urban Studies and Planning Review**, 15(1), 25–44.
- Kim, S., Yoon, J., & Lee, M. (2021). *Temporal-spatial programming in urban design: A simulation-based approach*. **Environment and Behavior**, 53(4), 401–428.
- Mishra, S., Patel, A., & Rath, R. (2023). *Blue space and behavior change: Evidence from urban riverfronts*. **Journal of Environmental Psychology**, 44(2), 210–225.
- Nafiq, M. A., & Rukayah, S. (2024). *Desain berbasis perilaku dalam ruang komersial tropis*. **Jurnal Arsitektur Nusantara**, 13(1), 88–99.
- Nassar, A. A., & El-Samaty, M. A. (2014). *The role of transition spaces in user orientation and social interaction in educational buildings*. **Alexandria Engineering Journal**, 53(2), 377–386.
- Nasar, J. L. (1989). *Symbolic meanings of house styles*. **Environment and Behavior**, 21(3), 235–257.
- Popov, I., & Chompalov, I. (2012). *Mapping social behavior in public settings: An ecological approach*. **Journal of Environmental Psychology**, 32(4), 364–372.
- Ratnawati, A., Handini, N., & Lestari, Y. (2024). *Synomorphy dalam desain arsitektur kontekstual di iklim tropis*. **Jurnal Riset Arsitektur dan Perilaku**, 9(1), 50–62.

- Rudd, J. R., Woods, C. T., & Davids, K. (2021). *Behavior Settings in physical education: The role of space in engagement and participation*. ***Physical Education and Sport Pedagogy***, 26(3), 223–240.
- Salsabila, M. N. (2023). *Behavior-based classroom design for child-centered learning in Indonesia*. ***Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini***, 11(2), 77–88.
- Sitanggang, R. A., Wibowo, P., & Anjani, R. (2020). Konfigurasi ruang dan perilaku di stasiun MRT: Studi behavior mapping di Jakarta. ***Jurnal Arsitektur Perkotaan***, 10(3), 133–147.
- Talen, E. (2021). *Place-making and the social logic of space*. ***Journal of Urbanism***, 14(1), 15–29.
- Wicker, A. W. (1979). *An introduction to ecological psychology*. Brooks/Cole Publishing Company.
- Zadeh, M. M., & Jalayeri, M. H. (2013). *Spatial boundaries and social function in public spaces: A case of Tehran's urban fabric*. ***Journal of Environmental Studies***, 21(2), 91–103.