

PERANCANGAN MURIA RAYA *SPORT CENTER* SEBAGAI PUSAT PEMBINAAN OLAHRAGA DI KABUPATEN BLORA YANG MONUMENTAL DAN UNIVERSAL

David Wisnu Pradana; Indrawati
Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik,
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Kawasan Muria Raya yang meliputi Kabupaten Jepara, Kudus, Pati, Rembang, dan Blora memiliki beragam cabang olahraga unggulan dengan potensi atlet yang besar, namun hingga saat ini belum didukung oleh fasilitas olahraga terpadu. Fasilitas yang tersedia masih tersebar, terbatas, dan belum mampu mengakomodasi kebutuhan pembinaan atlet maupun penyelenggaraan kompetisi berskala regional. Di sisi lain, minat masyarakat terhadap olahraga terus mengalami peningkatan, sementara ketersediaan ruang olahraga publik yang inklusif dan dapat diakses oleh seluruh kalangan masyarakat masih minim. Perancangan Muria Raya *Sport Center* hadir sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, yaitu sebagai fasilitas olahraga terpadu berskala regional yang berlokasi di Kabupaten Blora, Jawa Tengah, dengan luas 10 hektar. Metodologi yang digunakan meliputi studi literatur, studi lapangan, dan studi preseden. Perancangan ini menggunakan pendekatan arsitektur monumental melalui pengolahan tata massa, bentuk, fasad yang terinspirasi dari akar kayu jati sebagai identitas lokal, serta penyusunan ruang luar dan sirkulasi yang terarah. Pendekatan tersebut diperkuat dengan penerapan prinsip desain universal yang diwujudkan melalui jalur sirkulasi yang terjangkau oleh seluruh pengguna, tribun khusus penyandang disabilitas, serta penataan ruang publik yang dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat dengan setara. Dengan demikian, Muria Raya *Sport Center* diharapkan mampu menjadi fasilitas olahraga berstandar regional, mendukung pembinaan atlet, dan berperan sebagai *landmark* baru yang inklusif bagi Kabupaten Blora.

Kata Kunci: Muria Raya *Sport Center*, *Sport Center*, Pembinaan Olahraga, Kabupaten Blora, Arsitektur Monumental, Desain Universal

Abstract

*The Muria Raya region, encompassing Jepara, Kudus, Pati, Rembang, and Blora Regencies, possesses a diverse range of leading sports disciplines with considerable athlete potential. However, to date, this potential has not been supported by integrated sports facilities. The available facilities remain scattered, limited in capacity, and insufficient to accommodate the needs of athlete development and the organization of regional-scale competitions. At the same time, public interest in sports activities continues to grow, while the availability of inclusive and universally accessible public sports spaces remains critically limited. The Muria Raya *Sport Center* is proposed as a response to these challenges, serving as an integrated regional-scale sports facility located in Blora Regency, Central Java, covering an area of 10 hectares. The methodology employed encompasses literature study, field study, and precedent study. This design adopts a monumental architectural approach through the arrangement of building massing, form, and facade inspired by teak tree roots as a representation of local identity, as well as the organization of outdoor spaces and a directed circulation system. This approach is further reinforced by the application of universal design principles, realized through the provision of accessible circulation routes, dedicated seating for persons with disabilities, and the arrangement of public spaces that can be enjoyed*

equally by all members of society. Therefore, the Muria Raya Sport Center is expected to function as a standardized regional sports facility, support athlete development, and serve as a new landmark that is both monumental and inclusive for Blora Regency.

Keywords: *Muria Raya Sport Center, Sport Center, Sport Development, Blora Regency, Monumental Architecture, Universal Design*

1. PENDAHULUAN

Kawasan Muria Raya merupakan wilayah regional di Jawa Tengah yang meliputi Kabupaten Jepara, Kudus, Pati, Rembang, dan Blora. Wilayah ini memiliki keterkaitan geografis, ekonomi, dan sosial yang cukup kuat sehingga sering dipandang sebagai satu kesatuan wilayah pengembangan regional termasuk dalam bidang olahraga. Sebagai contoh, ajang POPDA tingkat Karesidenan Pati mempertemukan atlet dari Blora, Rembang, Kudus, Pati, dan Jepara dalam satu kegiatan kompetisi olahraga regional (Priyo, 2024) serta PORPROV 2023 di mana Kawasan Muria Raya menjadi tuan rumah bersama (Kusuma, 2023).

Setiap kabupaten memiliki cabang olahraga unggulan yang berbeda, mulai dari sepak bola dan *woodball* di Kabupaten Jepara, bulu tangkis dan bela diri di Kudus, seni bela diri tarung derajat dan renang di Kabupaten Pati, taekwondo dan tenis meja di Kabupaten Rembang, serta angkat beban, panahan, atletik, dan panjat tebing di Kabupaten Blora. Melihat kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kawasan Muria Raya memiliki potensi pengembangan olahraga yang cukup besar, baik dari segi jumlah atlet maupun keberagaman cabang olahraga yang berkembang di masing-masing kabupaten. Namun demikian, fasilitas olahraga yang tersedia masih cenderung tersebar dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam satu kawasan olahraga terpadu, bahkan terdapat beberapa fasilitas yang ada belum sesuai dengan standar olahraga.

Kabupaten Blora menjadi salah satu wilayah yang memperlihatkan kesenjangan tersebut secara nyata, terutama terlihat pada gelaran Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) Jawa Tengah XVI 2023. Kontingen Blora berhasil menempati peringkat ke-6 dengan total 39 emas, 43 perak, dan 41 perunggu (Muiz, 2023), serta peringkat ketiga pada Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) Jawa Tengah 2022 yang mengungguli sejumlah kabupaten lain di Kawasan Muria Raya (Muiz, 2022).

Di sisi lain, kondisi infrastruktur di Blora masih dalam kondisi yang mengkhawatirkan, misalnya Kabupaten Blora hingga saat ini belum memiliki stadion representatif yang memenuhi standar penyelenggaraan kompetisi resmi. Dalam pelaksanaan liga 4, klub Persikaba Blora masih menggunakan Lapangan Kridaloka sebagai *venue* pertandingan. Namun, kondisi fasilitas tersebut dinilai belum memenuhi standar kelayakan penyelenggaraan kompetisi sepak bola secara profesional, baik dari aspek kualitas tribun, kualitas rumput yang kurang terawat, maupun tidak adanya fasilitas pendukung seperti ruang ganti dan ruang untuk media. Kondisi serupa juga dijumpai pada Lapangan

Kridosono yang kerap dimanfaatkan oleh masyarakat Blora sebagai area *jogging* dan olahraga ringan sehari-hari. Namun demikian, lapangan ini belum memiliki *track jogging* yang standar, bahkan masyarakat memilih badan jalan sebagai aktivitas olahraga masyarakat. Kondisi tersebut didukung oleh program pemerintah daerah seperti Pekan Olahraga Kabupaten (PORKAB), Bupati Cup, partisipasi kontingen Blora dalam Pekan Olahraga Provinsi (PORPROV) Jawa Tengah, serta *Car Free Day* (CFD) yang digelar rutin setiap pekan oleh pemerintah Blora (Nathan, 2025).



Gambar 1. Kondisi Lapangan Kridaloka
Blora
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2026



Gambar 2. Kondisi Lapangan
Kridaloka Blora
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2026

Dalam proses perancangannya, pendekatan arsitektur monumental digunakan dalam perancangan bangunan menghadirkan bentuk arsitektur yang kuat, representatif, dan memiliki nilai simbolik sebagai penanda perkembangan olahraga dan dapat berperan sebagai *landmark* kawasan (Pangestiningrum, Wardani and Irnawan, 2021).

Selain itu, pendekatan desain universal juga digunakan dalam perancangan ini. Berdasarkan data BPS tahun 2023, jumlah penyandang disabilitas di Indonesia mencapai 22,97 juta jiwa atau sekitar 8,5% dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, pada kenyataannya, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa penyandang disabilitas di Indonesia masih kerap menghadapi berbagai kendala dalam mengakses fasilitas umum secara mandiri pada bangunan publik (Gandhawangi, 2023). Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan prinsip desain universal pada perancangan *sport center* merupakan suatu strategi dalam mewujudkan fasilitas olahraga yang inklusif, setara, dan dapat dimanfaatkan oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa terkecuali (Tara and Zahra, 2024).

2. METODE

2.1 Teknik Pengumpulan Data

- Observasi Lapangan : melakukan observasi lapangan melalui survei *site* untuk mengumpulkan data dalam bentuk dokumentasi dan isu yang terdapat pada *site*.
- Studi Literatur : dilakukan dengan menelaah teori dan standar yang berkaitan dengan topik perancangan, menggunakan sumber – sumber yang memiliki validitas dan dapat

dipertanggungjawabkan secara akademik.

2.2 Pengolahan Data

Tahap pengolahan data dilakukan dengan metode deskriptif melalui studi preseden yang dilakukan dengan memilih beberapa *sport center* atau fasilitas olahraga terpadu sebagai perbandingan. Tujuan preseden adalah mempelajari hal – hal positif dan kelemahan yang dijadikan sebagai bahan pelajaran untuk rancangan Muria Raya *Sport Center*.

2.3 Perumusan Konsep

Mengolah temuan dari observasi, literatur yang relevan, dan preseden menjadi alat bantu dalam merancang. Hasil analisis meliputi : analisis *site*, analisis pengguna, analisis fungsional yang meliputi matriks hubungan antar ruang dan skenario kegiatan, analisis kebutuhan ruang, serta analisis konsep bangunan. Hasil analisis menjadi basis sintesis konsep berupa *zoning*, skema massa, dan prinsip – prinsip desain monumental dan universal yang diimplementasikan pada rancangan konseptual serta kesimpulan yang dapat ditarik.

2.4 Parameter dan Indikator Perancangan

Merujuk pada kajian teori dan hasil studi preseden yang telah diuraikan sebelumnya, disusun sejumlah parameter desain sebagai dasar pengembangan rancangan Muria Raya *Sport Center* sebagai berikut :

Tabel 1. Parameter dan Indikator Desain Penerapan Parameter Arsitektur Monumental

Penerapan Parameter Arsitektur Monumental pada Desain		
No.	Parameter	Penerapan dalam Desain
1.	Terdapat nilai keberagaman	Menyediakan fasilitas olahraga yang beragam untuk menampung olahraga yang berprestasi di Kawasan Muria Raya
2.	Untuk semua kalangan (universal)	Memastikan rancangan dapat di akses untuk semua kalangan, termasuk bagi penyandang disabilitas
3.	Menjulang, raksasa, volumetrik	Memiliki massa utama yang memberi kesan wibawa dan identitas visual.
4.	Tampil dominan di sebuah wilayah	Bangunan sebagai penanda kawasan sekaligus <i>landmark</i> kota.
5.	Keterpaduan dengan elemen sekitar	Menempatkan massa utama dan pendukung dengan lanskap yang menyatu dengan kota dan ruang hijau yang juga <i>inline</i> dengan konsep arsitektur islam yakni <i>hablum minal'alam</i> .
6.	Tampilan yang kuat dari berbagai arah	Mengorientasikan fasad agar terbaca dari berbagai akses yang juga <i>inline</i> dengan konsep arsitektur islam yakni <i>jamil</i> (estetik).
7.	Berkesan	Meninggalkan kesan bagi pengguna melalui pengalaman masuk mulai dari akses masuk hingga keluar.
8.	Peran penting di publik	Menyediakan ruang publik untuk masyarakat berolahraga dan berekreasi serta menyediakan <i>stand</i> UMKM untuk mendukung perekonomian masyarakat yang juga <i>inline</i> dengan konsep arsitektur islam yakni <i>hablum minannas</i> .

9.	Siklus hidup panjang dan berkelanjutan	Menggunakan material yang tahan lama dan berkelanjutan agar desain memiliki umur panjang.
10.	Pengingat mengundang refleksi	/ Menyiapkan elemen simbolik yang merujuk prestasi olahraga lokal sehingga <i>sport center</i> merepresentasikan identitas daerah.

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Tabel 2. Parameter dan Indikator Desain Penerapan Parameter Desain Universal

Penerapan Parameter Desain Universal		
No.	Parameter	Penerapan dalam Desain
1.	Ukuran dasar ruang pengguna kursi roda minimal 152,5 x 152,5 cm	Diterapkan pada ruang-ruang utama seperti <i>lobby</i> , koridor, akses menuju tribun, dan area tunggu agar pengguna kursi roda dapat bergerak dengan leluasa.
2.	Jalur pedestrian dengan lebar minimal 150 cm yang memiliki permukaan rata dan tidak licin	Digunakan pada jalur pejalan kaki di kawasan serta penghubung antar massa dengan material batu alam
3.	Jalur pemandu	Tersedia <i>guiding block</i> pada jalur utama menuju <i>entrance</i> , <i>lobby</i> , dan titik orientasi penting di kawasan.
4.	Lebar pintu dan akses ruang	Diterapkan pintu masuk bangunan, ruang publik, dan ruang layanan agar dapat diakses oleh seluruh pengguna.
5.	Tangga	Disediakan tangga yang ter standardisasi dan dilengkapi dengan <i>baluster</i> dan <i>braille</i>
6.	Ram dengan kemiringan maksimal 1:12 dengan lebar minimal 120 cm	Disediakan pada perbedaan level tapak dan bangunan sebagai penghubung antarruang yang ramah difabel
7.	Toilet difabel dengan ukuran minimal 152 x 227,5 cm dan dilengkapi <i>grab bar</i>	Ditempatkan pada zona publik dan dekat dengan area aktivitas utama
8.	Selasar memastikan pengguna kursi roda dapat melintas dengan leluasa tanpa hambatan dan dilengkapi dengan penanda yang informatif	Diterapkan melalui <i>signage</i> , penanda ruang, dan jalur evakuasi untuk memudahkan orientasi pengguna.

Sumber : Analisis Penulis, 2026

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tinjauan *Site* Terpilih



Gambar 3. Peta Eksisting *Site* Terpilih
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Lokasi terpilih berada di Kelurahan Beran, Kecamatan Blora, Kabupaten Blora, dengan luas lahan 10 hektare. Meskipun kondisi eksisting masih berupa lahan persawahan, berdasarkan Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Blora, kawasan ini termasuk dalam zona oranye yang secara regulasi diperbolehkan untuk dikembangkan sebagai kawasan olahraga, sehingga perancangan *sport center* pada lokasi ini telah sesuai dengan ketentuan tata ruang yang berlaku.

Dari sisi pencapaian, *site* berada di jalur kolektor primer yang relatif mudah diakses dari berbagai arah kota maupun wilayah sekitarnya, serta letaknya yang tidak jauh dari pusat Kota Blora turut memperkuat posisinya sebagai lokasi yang strategis. Keberadaan sejumlah fasilitas di sekitar *site*, seperti Pasar Blora, Kantor Kecamatan Blora, hingga rencana pembangunan kampus cabang Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), juga membuka peluang terjadinya sinergi antara kawasan olahraga dengan aktivitas perkotaan di sekitarnya.

3.2 Batas *Site*

Berikut merupakan tabel yang berisi batasan – batasan pada *site* sebagai berikut :

Tabel 3. Batas *Site*

No.	Batas <i>Site</i>	Keterangan
1.	Batas Sebelah Utara	Jalan Cendana dan Perumahan Warga



Gambar 4. Batas *Site* Sebelah Utara
Sumber : Google Maps, 2026

2. Batas Sebelah Timur

Persawahan



Gambar 5. Batas *Site* Sebelah Timur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2026

3. Batas Sebelah Selatan

Persawahan



Gambar 6. Batas *Site* Sebelah Selatan
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2026

4. Batas Sebelah Barat

Jalan Gunandar dan Perumahan
Warga

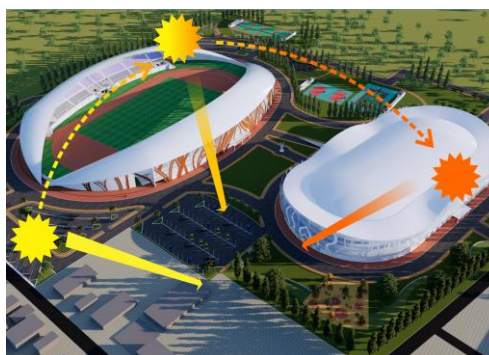


Gambar 7. Batas *Site* Sebelah Barat
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2026

Sumber : Analisis Penulis, 2026

3.3 Konsep *Site*

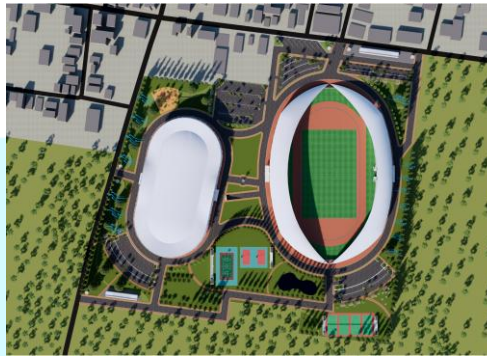
1. Konsep Matahari



Gambar 8. Konsep Pergerakan Matahari
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

- Orientasi stadion dan lapangan *outdoor* diarahkan menghadap utara dan selatan guna meminimalkan paparan sinar matahari langsung dari arah barat dan timur.
- Pemberian elemen peneduh alami melalui penanaman pohon – pohon peneduh pada titik yang terkena paparan sinar matahari secara langsung. Sementara itu, elemen peneduh buatan diterapkan melalui penerapan kanopi dan pergola pada area strategis di kawasan luar.
- Penerapan *secondary skin* pada fasad bangunan menjadi salah satu strategi tambahan dalam mengontrol masuknya cahaya matahari secara langsung ke dalam ruang.

2. Konsep Curah Hujan



Gambar 9. Konsep Curah Hujan
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

- Penerapan vegetasi pada yang berfungsi secara ekologis sebagai media penyerapan air hujan ke dalam tanah melalui cekungan biosfer dan lubang biopori pada taman.
- Penggunaan *grass block* diterapkan pada area parkir dan taman sebagai solusi perkerasan yang ramah lingkungan dan responsif terhadap kondisi curah hujan di Kabupaten Blora.
- Air hujan, air bekas, maupun air kotor yang telah melalui proses pengolahan pada sistem drainase kawasan selanjutnya dialirkan menuju riol kota di Jalan Cendana dan Jalan Gunandar sebagai titik pembuangan akhir

3. Konsep Angin

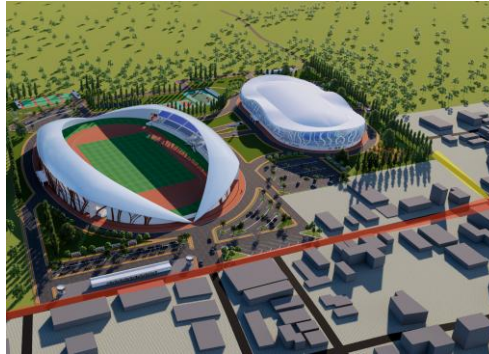


Gambar 10. Konsep Angin

Sumber : Analisis Pribadi, 2026

- Penerapan vegetasi cemara pada kawasan yang berfungsi dalam mengurangi kecepatan angin yang berhembus dari luar *site* sekaligus menyaring kualitas udara sebelum masuk ke dalam kawasan.
- Perencanaan bukaan bangunan dioptimalkan pada sisi timur *site* untuk memaksimalkan masuknya aliran angin ke dalam kawasan.

4. Konsep Aksesibilitas



Gambar 11. Konsep Aksesibilitas
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

- Pintu akses masuk dan keluar kawasan dirancang dengan lebar 14 meter guna meminimalkan potensi penumpukan kendaraan.
- Akses pada sisi utara *site* melalui Jalan Cendana (merah) difungsikan sebagai jalur masuk dan keluar utama. Sementara itu, jalur masuk dan keluar alternatif kendaraan ditempatkan pada sisi barat *site* melalui Jalan Gunandar (kuning).
- Pada sisi barat *site* juga disediakan akses khusus yang berfungsi sebagai pintu darurat (*emergency access*).

5. Konsep *View to Site*

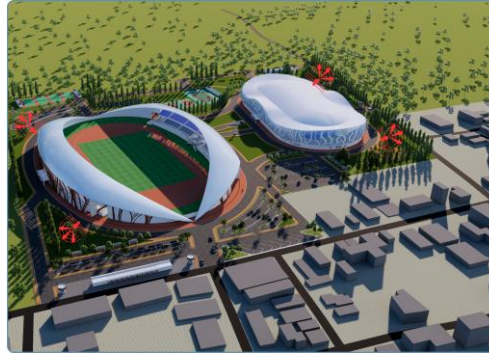


Gambar 12. Konsep *View to Site*
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

- Memaksimalkan tampilan fasad pada sisi yang menghadap dengan Jalan Cendana di sisi utara dan Jalan Gunandar di sisi barat. Fasad pada kedua sisi dirancang dengan tampilan

yang kuat, menarik, dan berkarakter sehingga mampu menciptakan daya tarik visual.

6. Konsep Kebisingan



Gambar 13. Analisis Kebisingan
Sumber : Analisis Pribadi,2026

- Penerapan vegetasi sebagai peredam kebisingan alami dilakukan pada batas-batas *site* yang berbatasan langsung dengan jalan dan permukiman sekitar.
- Penataan zonasi kawasan dilakukan dengan menempatkan zona-zona yang memiliki kebisingan tinggi seperti arena pertandingan dan tribune penonton tidak berdekatan dengan permukiman warga.
- Penggunaan material peredam suara diterapkan pada bangunan sehingga kebisingan yang dihasilkan dari dalam bangunan.

3.4 Analisis Pengguna dan Kebutuhan Ruang

Tabel 4. Analisis Pengguna dan Kebutuhan Ruang

No.	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1.	Pengunjung	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Berolahraga	<i>Jogging track</i>
		Rekreasi	Ruang terbuka
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola
		Metabolisme	Toilet
2.	Penonton	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Menunggu	<i>Lobby</i>
		Membeli tiket	Loket
		Menonton pertandingan	Tribune
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola
3.	Atlet	Metabolisme	Toilet
		Memarkirkan	Tempat parkir

No.	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
		kendaraan	
		Berganti baju	<i>Locker room</i>
		Pemanasan	Lapangan
		Latihan	Lapangan latihan
		Tanding	• Lapangan sepak bola • Lapangan tenis • Lapangan basket • Lapangan futsal • Lapangan bulu tangkis • Lapangan sepak takraw • Lapangan bela diri • Lapangan sepak takraw • Arena angkat beban
		Perawatan	• Ruang medis • Ruang tes doping • Ruang fisioterapi
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola
		Metabolisme	Toilet
4.	Pelatih	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Berganti baju	<i>Locker room</i>
		Rapat	• Ruang rapat • Ruang konferensi pers
		Memberikan instruksi bagi para pemain	• Lapangan sepak bola • Lapangan tenis • Lapangan basket • Lapangan futsal • Lapangan bulu tangkis • Lapangan sepak takraw • Lapangan bela diri • Lapangan sepak takraw • Arena angkat beban
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola
		Metabolisme	Toilet
5.	Pengelola	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Mengelola kegiatan	• Ruang pengelola • Ruang <i>staff</i> • Ruang wartawan • Ruang <i>scoring board</i> • Ruang <i>sound system</i> • Ruang CCTV

No.	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
			• Ruang <i>lighting</i> • Ruang panel dan trafo • Ruang AHU • Ruang <i>chiller</i> • Ruang ME • Ruang genset • Ruang medis • Ruang rapat • Ruang konferensi pers
		Rapat	
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola
		Metabolisme	Toilet
6.	Petugas Medis	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Menunggu	• <i>Lobby</i> • Resepsionis
		Cek kesehatan	Ruang medis
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola
		Metabolisme	Toilet
7.	Pedagang	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Berdagang	<i>Food court / kafe</i>
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Ibadah	Mushola
		Metabolisme	Toilet
8.	Pengelola	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
	<i>Food court / kafe</i>	Mengelola kegiatan	Ruang pengelola <i>food court / kafe</i>
		Rapat	Ruang rapat
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola
		Metabolisme	Toilet
9.	Satpam	Memarkirkan kendaraan	Tempat parkir
		Berjaga dan mengawasi sekitar	Pos satpam
		Istirahat	<i>Sitting area</i>
		Makan dan minum	Taman
		Kuliner	<i>Food court / kafe</i>
		Ibadah	Mushola

No.	Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
		Metabolisme	Toilet

Sumber : Analisis Penulis, 2026

Berdasarkan perhitungan ruang yang telah dilakukan, diperoleh total besaran ruang yang dibutuhkan untuk Muria Raya *Sport Center* sebagai berikut :

Tabel 5. Total Besaran Ruang

<i>Indoor</i>	
Nama Ruang	Total Luas
Stadion Serbaguna	14.801,01 m ²
Arena Indoor	10.269,06 m ²
Basement	18.797,2 m ²
<i>Outdoor</i>	
Public Space	18.634 m ²
Food Court	459,75 m ²
TOTAL	62.961,02 m²

Sumber : Analisis Penulis, 2026

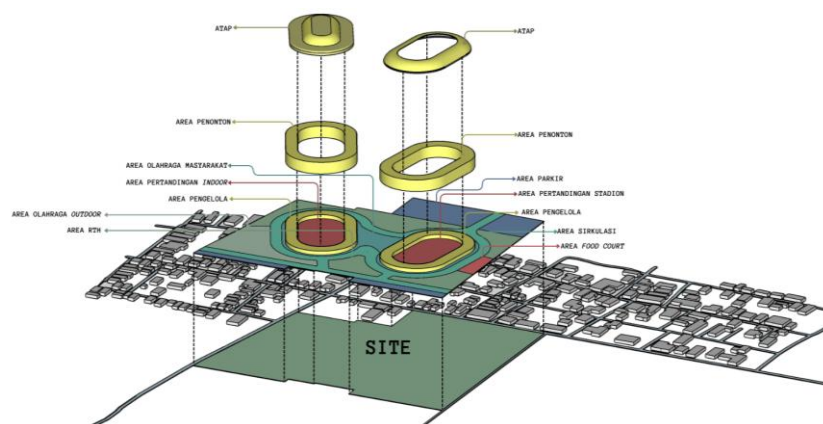
Luas *Site* = 100.000 m²

Karena letak *site* berada di jalan kolektor primer, maka :

- 1) Koefisien Dasar Bangunan (KDB) = 60% - 75%
= 75% x Luas *Site* = 75% x 100.000 m² = 75.000 m²
- 2) Koefisien Dasar Hijau (KDH) = minimal 25%
= 25% x Luas *Site* = 25% x 83.000 m² = 25.000 m²
- 3) Koefisien Tapak *Basement* (KTB) = 75%
= 75% x Luas *Site* = 75% x 100.000 m² = 75.000 m²
- 4) Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = maksimal 8 lantai
- 5) Garis Sempadan Bangunan (KDB) = 14,5 meter

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa besaran ruang yang telah direncanakan selaras dengan peraturan yang berlaku di Kabupaten Blora.

3.5 Analisis Bentuk dan Tata Massa

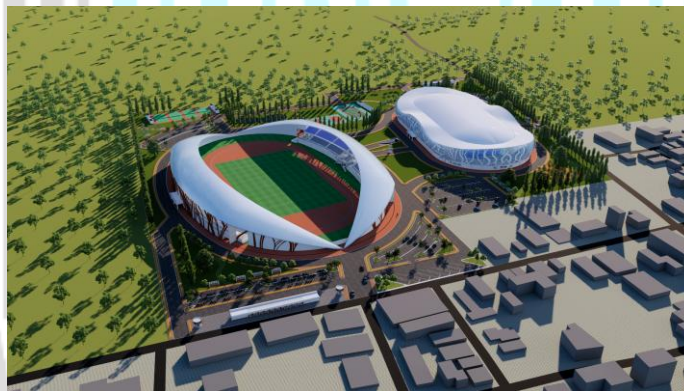


Gambar 14. Analisis Bentuk dan Tata Massa
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Tata massa Muria Raya *Sport Center* dirancang sebagai satu komposisi kawasan yang terintegrasi, dengan kedua massa bangunan diposisikan secara dinamis melalui pergeseran orientasi agar tampilan kawasan tidak terkesan monoton. Susunan tersebut dimaknai sebagai representasi beban pada alat angkat besi, simbol kekuatan, dan semangat kompetisi yang menjadi jiwa fasilitas olahraga sekaligus memperkuat identitas kawasan sebagai *landmark* olahraga di Kabupaten Blora. Pada aspek bentuk, kedua massa mengadopsi geometri oval sebagai dasar denah yang mempertimbangkan pemerataan distribusi penonton di seluruh sisi tribune sekaligus menghadirkan kesan visual yang dinamis dan monumental dari berbagai sudut pandang, baik pada aktivitas harian maupun saat berlangsungnya *event* olahraga berskala besar.

3.6 Analisis Pendekatan Arsitektur Monumental

a. Penerapan Arsitektur Monumental pada Bentuk dan Tata Massa



Gambar 15. Penerapan Arsitektur Monumental pada Tata Massa
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Diterapkan melalui penataan dua massa bangunan utama, yaitu stadion multifungsi dan arena *indoor*, yang disusun dalam satu komposisi kawasan secara dinamis yang menghadirkan pengalaman visual yang lebih menarik bagi setiap pengunjung yang memasuki kawasan Muria Raya *Sport Center*.

b. Bentuk Fasad Bangunan dari Berbagai Arah

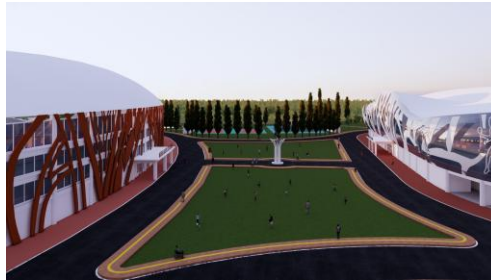


Gambar 16. Penerapan Arsitektur Monumental pada Bentuk Fasad Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Diterapkan melalui ekspresi arsitektural yang terinspirasi dari bentuk akar kayu jati

sebagai identitas lokal Kabupaten Blora yang dikenal sebagai daerah penghasil kayu jati terbaik.

c. Penerapan Arsitektur Monumental pada Ruang Luar



Gambar 17. Penerapan Arsitektur Monumental pada Ruang Luar
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Diterapkan melalui penataan ruang di antara stadion multifungsi sebagai sumbu sirkulasi utama kawasan. Ruang ini dirancang tidak hanya sebagai penghubung kedua massa bangunan, tetapi juga sebagai ruang publik yang mampu menghadirkan pengalaman spasial yang berkesan bagi setiap pengunjung yang memasuki kawasan dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar untuk berolahraga.

d. Penerapan Arsitektur Monumental pada *Entrance* Kawasan



Gambar 18. Penerapan Arsitektur Monumental pada *Entrance* Kawasan
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Diwujudkan melalui perancangan jalur masuk utama dengan lebar 14 meter. Jalur masuk ini dirancang dengan orientasi yang mengarah lurus secara *aksial* menuju massa bangunan yang bertujuan memperkuat pengalaman spasial yang berkesan bagi pengunjung.

e. Penerapan Arsitektur Monumental pada Struktur Atap

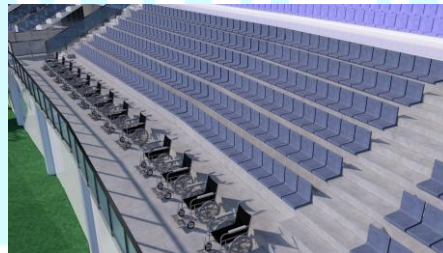


Gambar 19. Penerapan Arsitektur Monumental pada Struktur Atap
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Diwujudkan melalui penggunaan sistem struktur *space frame* yang mampu menghasilkan bentangan lebar tanpa tumpuan kolom di tengah ruang. Bentuk atap stadion terinspirasi dari bentuk siluet Gunung Muria sebagai identitas utama kawasan. Sedangkan bentuk atap *indoor* arena terinspirasi dari gelombang pantai utara Laut Jawa.

3.7 Analisis Pendekatan Desain Universal

a. Ukuran Dasar Ruang



Gambar 20. Penerapan Area Difabel pada Tribune
Sumber : Analisis Penulis, 2026

Seluruh ruang yang berpotensi diakses oleh pengguna berkebutuhan khusus dengan mempertimbangkan kebutuhan gerak pengguna kursi roda serta disediakan kursi difabel pada area tribune dengan pandangan yang bebas hambatan.

b. Jalur Pedestrian dan Pemandu



Gambar 21. Penerapan Jalur Pedestrian dengan Material Batu Alam dan *Guiding Block*
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Jalur pedestrian dirancang dengan lebar minimal 150 cm untuk memastikan pengguna kursi roda dan pejalan kaki dapat bergerak secara bersamaan dan

menggunakan material batu alam yang tidak licin dan rata guna meminimalkan risiko kecelakaan serta dilengkapi dengan *guiding block* sebagai jalur pemandu bagi pengguna tunanetra.

c. Pintu dan Akses Ruang



Gambar 22. Penerapan Pintu dan Akses yang Lebar
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Seluruh pintu pada bangunan Muria Raya *Sport Center* dirancang dengan lebar, khususnya menuju area tribun dan memiliki akses yang memadai guna mengakomodasi arus pengunjung dalam jumlah besar secara bersamaan.

d. Tangga dan Ram



Gambar 23. Penerapan *Handrail* dan Braille pada Tangga serta Ram pada Bangunan
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Seluruh tangga pada bangunan dilengkapi dengan *handrail* di kedua sisinya dengan ketinggian yang sesuai dengan standar serta terdapat braille untuk tunanetra. Ram disediakan sebagai alternatif aksesibilitas vertikal bagi pengguna kursi roda dan pengguna yang tidak dapat menggunakan tangga.

e. Penunjuk Arah



Gambar 24. Penerapan Penunjuk Arah
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Sistem penunjuk arah (*signage*) yang informatif dan mudah dipahami disediakan pada seluruh titik strategis kawasan, termasuk pada persimpangan jalur sirkulasi, pintu masuk dan keluar ruang, dan jalur evakuasi darurat.

f. Kemudahan Akses



Gambar 25. Penerapan Jalur Ruang Luar pada Kawasan
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

Penataan kawasan yang terbuka dan dapat dicapai dari berbagai arah tanpa adanya halangan apa pun yang membatasi pengguna.

3.8 Konsep Lanskap

Perencanaan lanskap Kawasan Olahraga Muria Raya disusun dengan mempertimbangkan hasil analisis *site*, mencakup arah pencahayaan matahari, pola angin, tingkat kebisingan, hingga jenis vegetasi lokal setempat. Sebagai respons atas terhadap kondisi – kondisi tersebut, diterapkan sejumlah elemen lanskap sebagai berikut :



Gambar 26. Rencana Lanskap
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

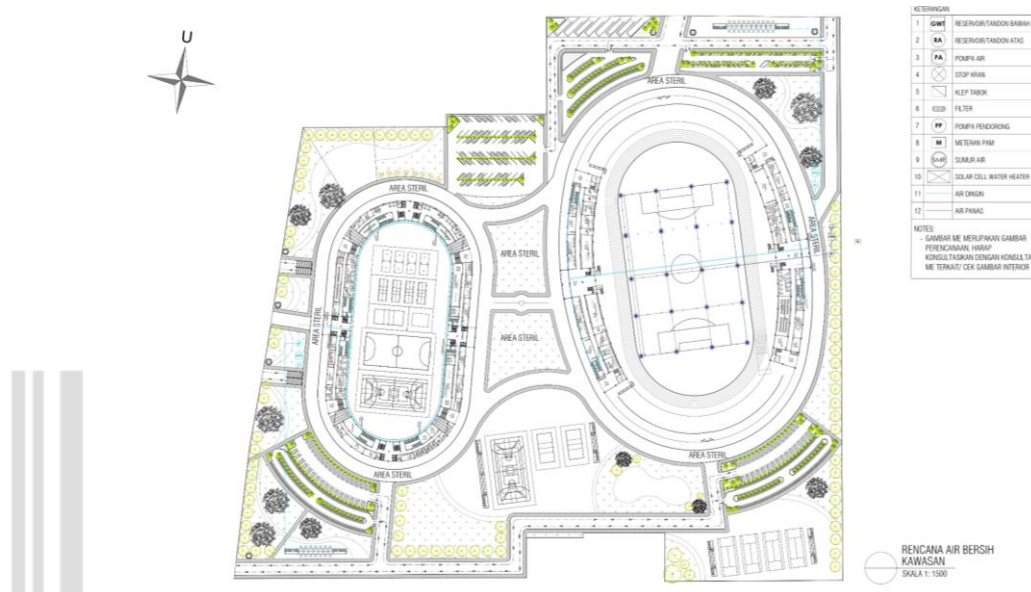
3.9 Konsep Struktur

Sistem struktur bangunan terbagi ke dalam tiga bagian utama. Pada *sub-structure*, menggunakan pondasi tiang pancang dengan pertimbangan bahwa bangunan dirancang untuk menampung pengguna dalam jumlah besar dengan aktivitas yang cenderung dinamis. *Super-structure* menerapkan sistem beton bertulang yang meliputi kolom, balok, dan pelat lantai.

Sementara pada *upper structure* menggunakan konstruksi *space frame* yang didasarkan pada kebutuhan efisiensi ruang, khususnya pada area tribun penonton yang menuntut bentang bebas kolom agar visual dan kenyamanan penonton tidak terganggu.

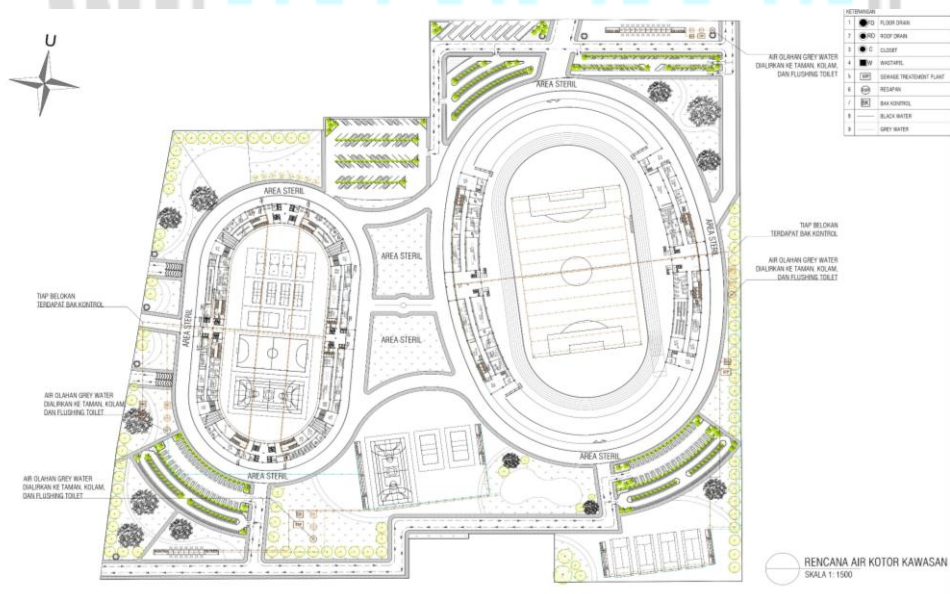
3.10 Konsep Utilitas

a. Rencana Sanitasi Air Bersih



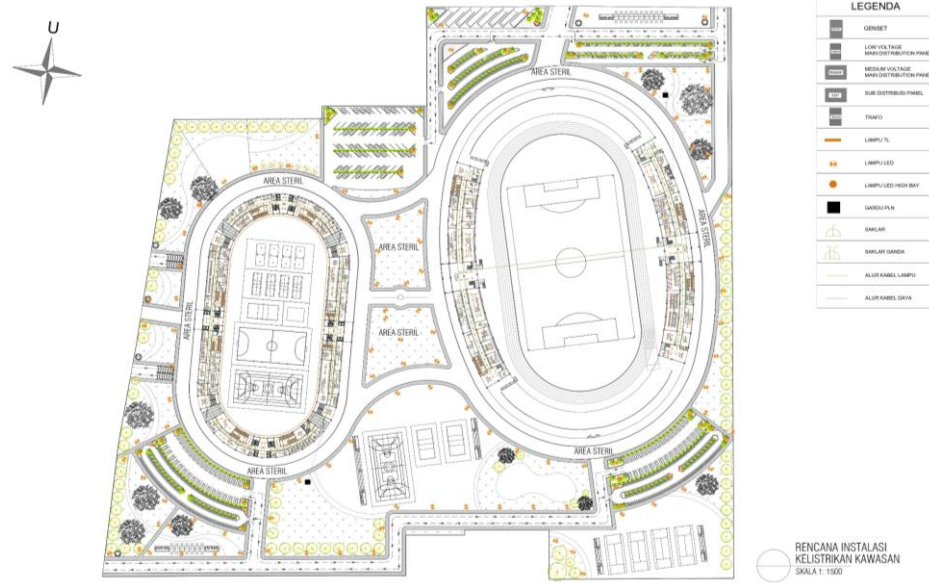
Gambar 27. Rencana Utilitas Air Bersih
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

b. Rencana Sanitasi Air Kotor



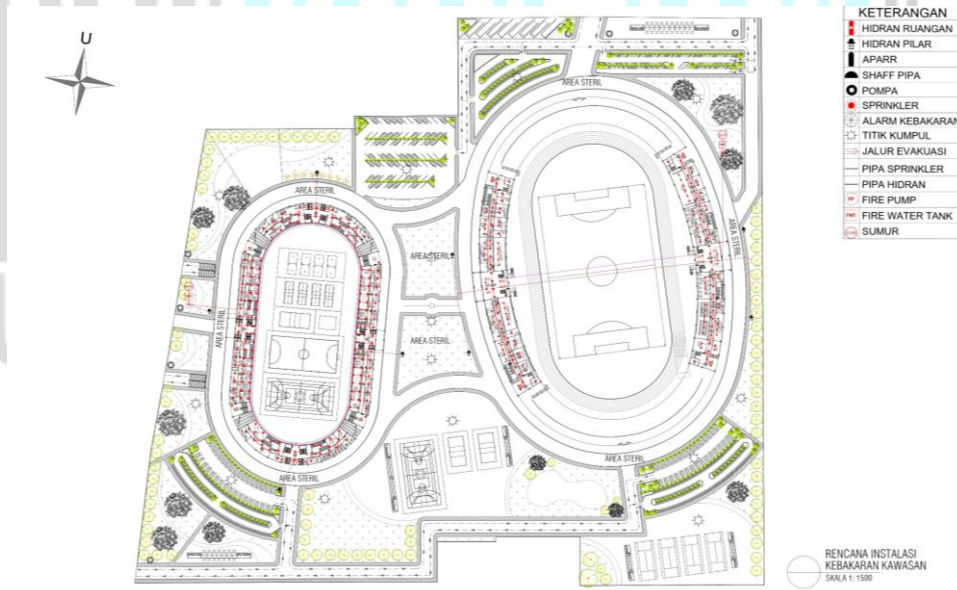
Gambar 28. Rencana Utilitas Air Kotor
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

c. Rencana Instalasi Listrik



Gambar 29. Rencana Instalasi Listrik
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

d. Rencana Instalasi Kebakaran



Gambar 30. Rencana Instalasi Kebakaran
Sumber : Analisis Pribadi, 2026

4. PENUTUP

Perancangan Muria Raya *Sport Center* menjadi strategi penting sebagai upaya menjawab kebutuhan fasilitas olahraga terpadu berskala regional yang selama ini belum terpenuhi di Kawasan Muria Raya. Keterbatasan sarana yang tersebar dan sebagian belum standar, dipadukan dengan tingginya minat masyarakat Kabupaten Blora terhadap kegiatan olahraga, menjadi landasan utama yang mendorong gagasan perancangan ini.

Melalui pendekatan arsitektur monumental diwujudkan dengan penataan kawasan secara *aksial* serta bentuk atap stadion yang mengacu pada bentuk Gunung Muria dan gelombang pantai utara Laut Jawa untuk atap *indoor* arena yang secara keseluruhan membentuk karakter visual yang kuat dan menjadi *landmark* kawasan. Sementara itu, penerapan prinsip desain universal diwujudkan secara konsisten mulai dari skala kawasan hingga detail bangunan, mencakup jalur pedestrian berstandar, ram, *handrail*, tribun dan kamar mandi difabel, hingga sistem *signage* yang informatif pada seluruh titik strategis kawasan dan bangunan. Dengan demikian, Muria Raya *Sport Center* diharapkan tidak sekadar berfungsi sebagai wadah pembinaan atlet berstandar, tetapi juga mampu tumbuh sebagai ruang publik inklusif yang terbuka dan setara bagi seluruh lapisan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Gandhawangi, S. (2023) Penyandang Disabilitas Masih Sulit Akses Fasilitas Umum, *kompas.id*. Available at: <https://www.kompas.id/artikel/penyandang-disabilitas-sulit-akses-fasilitas-umum>.
- Kusuma, S. (2023) Jadwal Lengkap Porprov Jateng 2023 di 6 Kabupaten, *lingkarjateng.id*. Available at: <https://lingkarjateng.id/jadwal-lengkap-porprov-jateng-2023-di-6-kabupaten/> (Accessed: March 7, 2026).
- Muiz, A. (2022) Klasemen Akhir Popda Jateng 2022 : Kontingen Solo Juara Umum, Blora Ranging 4, Kabupaten Tegal Terakhir, *suaramerdeka.com*. Available at: <https://muria.suaramerdeka.com/olahraga/pr-073927031/klasemen-akhir-popda-jateng-2022-kontingen-solo-juara-umum-blora-ranging-4-kabupaten-tegal-terakhir?page=3> (Accessed: March 8, 2026).
- Muiz, A. (2023) Hasil Porprov Jateng 2023 : Terbaik dalam Sejarah, Blora Lampau Target Peringkat dan Perolehan Medali, *suaramerdeka.com*. Available at: <https://muria.suaramerdeka.com/olahraga/079793547/hasil-porprov-jateng-2023-terbaik-dalam-sejarah-blora-lampau-target-peringkat-dan-perolehan-medali> (Accessed: March 1, 2026).
- Nathan (2025) Pemkab Blora Dorong Peningkatan Indeks Pembangunan Olahraga, *murianews.com*. Available at: <https://berita.murianews.com/nathan/449179/pemkab-blora-dorong-peningkatan-indeks-pembangunan-olahraga> (Accessed: March 1, 2026).
- Pangestiningrum, M.A., Wardani, D.E. and Irnawan, D. (2021) “REVITALISASI BENTENG VASTENBURG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR MONUMENTAL,” 3(2), pp. 44–51.
- Priyo (2024) POPDA Eks Karesidenan Pati, 9 Cabang Olahraga Siap Digelar di Blora, *beritabojonegoro.com*. Available at: <https://beritabojonegoro.com/read/25731-popda-eks-karesidenan-pati-9-cabang-olahraga-siap-digelar-di-blora.html>? (Accessed: March 7, 2026).
- Tara, A. and Zahra, W. (2024) “Perancangan Sport Center Dengan Pendekatan Desain Universal di Labuhanbatu Utara,” (4). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i4.181>.