

PADEL COURT SEBAGAI RUANG SOSIAL BARU: STRATEGI DESAIN DALAM MERESPONS GAYA HIDUP MASYARAKAT

Hanif Hidayatulloh

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300220116@student.ums.ac.id

Wilda Maulina

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
wm387@ums.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis relasi antara desain padel court dan intensitas interaksi sosial pengguna pada satu studi kasus fasilitas padel court di Kabupaten Sukoharjo. Metode kualitatif deskriptif digunakan melalui observasi spasial, dokumentasi visual, dan kuesioner terhadap 30 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterbukaan visual antar zona, integrasi ruang bermain dengan ruang komunal, konfigurasi sirkulasi yang mendorong pertemuan, serta keberadaan elemen visual representatif menjadi faktor kunci dalam membentuk fungsi padel court sebagai ruang sosial (third place). Temuan ini kemudian diterjemahkan ke dalam ilustrasi konseptual zonasi dan strategi desain yang menyeimbangkan kebutuhan performatif olahraga dan aktivitas sosial. Keterbatasan penelitian terletak pada penggunaan satu studi kasus dan jumlah responden yang terbatas sehingga temuan bersifat eksploratif. Meski demikian, hasil penelitian memberikan kerangka awal perancangan fasilitas padel berbasis pendekatan sosial dan gaya hidup.

KEYWORDS:

padel court; ruang sosial (third place); interaksi sosial; strategi desain; gaya hidup

PENDAHULUAN

Aktivitas olahraga memiliki peran penting tidak hanya dalam meningkatkan kebugaran fisik, tetapi juga dalam membentuk kesejahteraan psikologis individu. Al Munjit dan Partini (2014) menjelaskan bahwa olahraga berkontribusi terhadap keseimbangan emosi dan kualitas hidup masyarakat. Selain itu, aktivitas fisik juga terbukti mampu menurunkan tingkat stres melalui peningkatan produksi hormon endorfin dalam tubuh (Mulyaddin et al., 2015). Perkembangan ini menunjukkan bahwa olahraga tidak lagi dipahami semata sebagai aktivitas kesehatan, tetapi juga sebagai bagian dari gaya hidup masyarakat urban.

Dalam konteks tersebut, olahraga padel berkembang pesat sebagai fenomena baru di Indonesia. The Jakarta Post (2025) mencatat padel sebagai salah satu olahraga dengan tingkat pertumbuhan tercepat, ditandai dengan peningkatan jumlah lapangan dan komunitas pemain di kawasan perkotaan. Karakter permainan yang bersifat ganda,

mudah diakses, dan memiliki intensitas sosial tinggi menjadikan padel tidak hanya berfungsi sebagai arena olahraga, tetapi juga sebagai ruang pertemuan sosial informal. Hal ini diperkuat oleh laporan VOI (2024) yang menyebut padel court sebagai ruang yang menggabungkan fungsi olahraga, hiburan, dan interaksi sosial dalam satu wadah aktivitas.

Meskipun fenomena sosial padel semakin kuat, pendekatan perancangan fasilitas padel di Indonesia masih cenderung berfokus pada aspek teknis lapangan dan standar permainan. Padahal, dinamika penggunaan ruang menunjukkan bahwa area pendukung seperti ruang tunggu, lounge, kafe, serta hubungan visual antara lapangan dan area publik memiliki peran penting dalam membentuk pengalaman sosial pengguna. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk melihat padel court tidak hanya sebagai fasilitas olahraga, tetapi sebagai konfigurasi ruang sosial yang memiliki pola relasi spasial tertentu.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas padel dari perspektif tren olahraga dan gaya hidup, serta mengkaji konsep ruang

sosial atau *third place* dalam konteks ruang publik secara umum. Namun, kajian yang secara spesifik mengaitkan konfigurasi ruang padel court dengan pembentukan interaksi sosial pengguna dalam perspektif desain arsitektur masih relatif terbatas. Celah inilah yang menjadi dasar perumusan research gap dalam penelitian ini.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memposisikan diri untuk mengkaji hubungan antara desain ruang padel court dan perilaku sosial pengguna melalui identifikasi pola kegiatan, pola zonasi, relasi visual, dan karakter ruang pendukung. Kontribusi penelitian ini terletak pada perumusan strategi desain padel court yang tidak hanya memenuhi kebutuhan teknis olahraga, tetapi juga mampu merespons transformasi gaya hidup masyarakat urban dengan menghadirkan fasilitas olahraga sebagai ruang sosial baru yang kontekstual dan adaptif.

TINJAUAN PUSTAKA

Padel Court

Dalam literatur olahraga, padel umumnya dibahas sebagai cabang raket dengan karakter permainannya sendiri, namun studi tentang fasilitasnya mulai bermunculan seiring pertumbuhan olahraga ini. Perbedaan dinamika permainan padel dengan tenis lapangan berimplikasi pada kebutuhan sarana dan prasarana, di mana padel lebih menekankan penggunaan dinding dan koordinasi dalam permainan ganda, sedangkan tenis berfokus pada strategi permainan terbuka (Siregar et al., 2025). Pola permainan ganda dalam padel menghasilkan aktivitas sosial yang lebih intens di dalam dan di sekitar lapangan. Kondisi ini menuntut adanya hubungan visual antara area bermain dan ruang pendukung seperti ruang tunggu dan area penonton. Hal tersebut sejalan dengan temuan bahwa salah satu faktor kunci yang memengaruhi kepuasan penonton adalah nilai visual yang dipersepsikan, yaitu perasaan subjektif dan evaluasi audiens terhadap penyajian visual venue saat menyaksikan acara olahraga (Xiao et al., 2025). Dengan demikian, karakter padel dapat diturunkan menjadi parameter desain berupa tingkat visibilitas

lapangan, serta jarak dan orientasi area penonton terhadap court.

Berdasarkan karakter tersebut, perancangan fasilitas padel perlu mempertimbangkan keterhubungan visual antar ruang, keterbukaan zona publik terhadap area permainan, serta konfigurasi ruang pendukung yang memungkinkan aktivitas menunggu, menonton, dan interaksi sosial terjadi secara bersamaan.

Ruang Sosial Baru

Konsep *third place* menjadi kerangka penting dalam memahami bagaimana sebuah ruang olahraga dapat berfungsi sebagai ruang sosial. Program ruang publik sebagai *third place* berperan strategis untuk memfasilitasi aktivitas non-formal masyarakat, merespon kurangnya ruang interaksi sosial di kota besar, serta menghubungkan rutinitas rumah (*first place*) dan pekerjaan (*second place*) melalui pendekatan desain yang inklusif dan partisipatif (Suptan & Husin, 2020). Sejalan dengan itu, ruang sosial sudah seharusnya bersifat inklusif bagi penggunaanya (Wibowo & Aji, 2023), sehingga strategi desain tidak boleh hanya berfokus pada atlet sebagai pengguna utama, tetapi juga perlu mengakomodasi *pengguna pasif* seperti penonton lansia, penyandang disabilitas, maupun keluarga yang hadir tanpa terlibat langsung dalam aktivitas bermain.

Pemahaman ini dikuatkan oleh argumen yang menunjukkan bahwa kualitas ruang lebih menentukan fungsi sosial suatu lokasi dibandingkan jenis bangunannya. Mehta dan Bosson (2010) menemukan bahwa opsi tempat duduk yang dapat dipindahkan dan elemen peneduh memiliki korelasi kuat dengan kemampuan suatu tempat berfungsi sebagai *third place*. Temuan tersebut menegaskan bahwa fleksibilitas ruang, kenyamanan, dan aksesibilitas merupakan elemen fisik yang memungkinkan suatu ruang berkembang menjadi pusat interaksi sosial lintas kelompok pengguna.

Dalam konteks penelitian ini, konsep ruang sosial diturunkan menjadi indikator evaluasi desain padel court yang meliputi aksesibilitas ruang publik, fleksibilitas

penggunaan ruang pendukung, intensitas interaksi antar pengguna, serta kualitas hubungan visual antara zona bermain dan zona sosial. Indikator-indikator tersebut digunakan untuk mengkaji sejauh mana fasilitas padel mampu berfungsi sebagai ruang sosial yang inklusif, bukan semata sebagai arena olahraga.

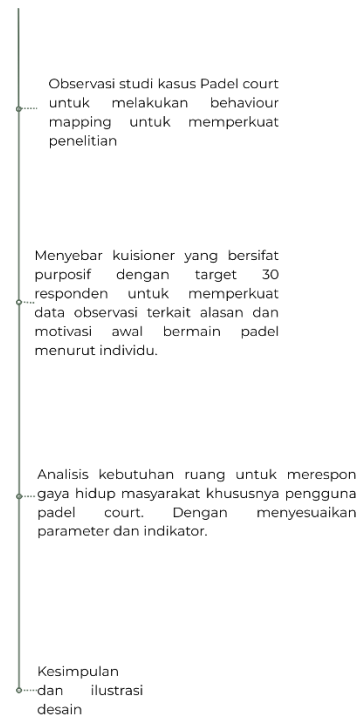
Gaya Hidup

Fear of Missing Out (FoMO) merupakan fenomena psikologis yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas populer agar tidak tertinggal dari pengalaman sosial kelompoknya. Przybylski et al. (2013) menjelaskan bahwa FoMO berkaitan erat dengan kebutuhan akan keterhubungan sosial dan eksistensi diri dalam ruang publik.

Media sosial memberikan akses informasi yang cepat dan luas terkait aktivitas, acara, serta pola interaksi pengguna, sehingga berperan dalam membentuk paparan sosial terhadap gaya hidup tertentu (Rahmawati, 2024). Kondisi ini terkonfirmasi di Indonesia, di mana FoMO dalam aktivitas fisik muncul melalui media sosial yang mendorong keterlibatan pengguna (Arif, 2025). Dalam perspektif yang lebih luas menjelaskan bahwa kemajuan teknologi membuat generasi muda semakin aktif mencari informasi mengenai kesehatan mereka. Media sosial memang dapat menjadi pemantik hidup sehat, namun tren tersebut sekaligus menciptakan tekanan sosial. Salah satu konsekuensinya adalah munculnya *FoMO*, yaitu ketakutan tertinggal informasi atau aktivitas yang sedang populer (Pratiwi & Karyawati, 2025).

Fenomena tersebut memiliki implikasi langsung terhadap desain ruang. FoMO mendorong kebutuhan akan keberadaan spot foto, latar visual yang menarik, serta keterbukaan ruang yang memungkinkan aktivitas mudah didokumentasikan dan dibagikan. Dalam penelitian ini, FoMO diterjemahkan menjadi indikator desain berupa kualitas visual ruang, transparansi batas ruang, potensi framing aktivitas permainan, serta keberadaan area komunal yang mendukung aktivitas dokumentasi.

METODE PENELITIAN



Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi studi kasus untuk memahami peran padel court sebagai ruang sosial serta kaitannya dengan perubahan gaya hidup masyarakat. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pemaknaan pengalaman pengguna, pola pemanfaatan ruang, serta hubungan antara susunan ruang dan aktivitas sosial yang terjadi di dalamnya.

Objek studi penelitian adalah sebuah fasilitas padel court yang berlokasi di Kabupaten Sukoharjo. Lokasi ini dipilih karena menunjukkan intensitas penggunaan yang tinggi, dilengkapi dengan ruang pendukung seperti area tunggu dan kafe. Karakter tersebut menjadikan lokasi ini relevan untuk mengkaji interaksi sosial dalam konteks fasilitas olahraga yang berorientasi pada gaya hidup.

Observasi lapangan dilakukan pada setiap area yang dilalui pengunjung mulai dari resepsionnis, ruang tunggu yang terintegrasi dengan kafe, serta pada area lapangan. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi pola pergerakan pengguna, keterhubungan visual antar ruang, serta tingkat intensitas aktivitas sosial yang terjadi pada masing-masing area.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, dokumentasi visual, dan analisis tata ruang. Untuk mendukung data observasi tersebut, kuesioner digunakan sebagai instrumen pelengkap guna menggali aspek non-fisik yang tidak dapat diamati secara langsung. Aspek yang dikaji meliputi motivasi awal bermain padel, persepsi pengguna terhadap kenyamanan ruang, intensitas interaksi sosial, serta pengaruh media sosial terhadap keputusan dalam menggunakan fasilitas padel court.

Target jumlah responden kuesioner sebanyak 30 orang, yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria pengguna aktif lapangan padel serta pengunjung yang memanfaatkan ruang tunggu atau area komunal. Jumlah responden ini dipandang memadai dalam konteks penelitian eksploratif yang bertujuan mengidentifikasi kecenderungan persepsi dan perilaku pengguna, bukan untuk menghasilkan generalisasi statistik.

Data hasil observasi dianalisis melalui pemetaan pola aktivitas, keterhubungan visual antar ruang, serta konfigurasi zonasi. Sementara itu, data kuesioner dianalisis secara deskriptif analitis dengan mengelompokkan jawaban responden ke dalam tema-tema yang berkaitan dengan parameter desain, seperti kebutuhan visibilitas lapangan, kenyamanan ruang tunggu, fleksibilitas ruang komunal, dan preferensi visual pengguna. Seluruh temuan tersebut kemudian disintesis untuk merumuskan implikasi desain yang relevan dengan karakter sosial fasilitas padel court.

Untuk meningkatkan validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi lapangan, dokumentasi visual, data kuesioner, serta kajian literatur yang berkaitan dengan konsep *third place*, fenomena *Fear of Missing Out* (FoMO), dan standar desain *padel court*.

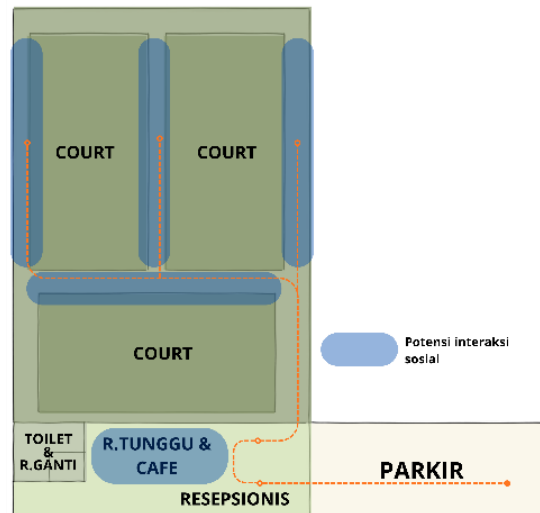
Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah studi kasus yang hanya berfokus pada satu lokasi, sehingga temuan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi secara luas. Selain itu, jumlah responden yang terbatas membuat hasil kuesioner bersifat indikatif. Meskipun demikian, penelitian ini tetap relevan sebagai kajian eksploratif yang dapat

menjadi dasar pemahaman awal mengenai hubungan antara desain ruang dan perilaku sosial dalam perancangan fasilitas padel dengan karakter serupa.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Hasil Observasi

1. Mengembangkan *Padel Court* sebagai Ruang Sosial (*Third Place*)



Gambar 1. Potensi interaksi sosial (Bertanda blok berwarna biru).

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Hasil observasi menunjukkan bahwa fungsi padel court sebagai ruang sosial terbentuk melalui kombinasi keterbukaan visual dan orientasi ruang tunggu terhadap area permainan. Pola ini mengindikasikan bahwa interaksi sosial tidak muncul secara kebetulan, tetapi dipicu oleh konfigurasi spasial tertentu yang dapat direplikasi sebagai prinsip desain. Ruang tunggu yang terpisah dari lapangan namun memiliki keterbukaan visual melalui bidang kaca besar memungkinkan pengguna tetap terlibat secara pasif dengan aktivitas permainan. Kondisi ini menciptakan ruang transisi yang mendorong interaksi informal, seperti mengobrol dan menonton permainan yang sedang berlangsung.



Gambar 2. Interaksi sosial yang terjadi di ruang tunggu.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pola perilaku pengguna yang datang, melakukan *check-in*, lalu menunggu bersama menunjukkan bahwa ruang tunggu berperan sebagai titik pertemuan sosial sebelum aktivitas utama dimulai sebagaimana yang terlampir pada gambar 2. Aktivitas sosial juga berlanjut ketika pengguna menunggu giliran bermain, di mana mereka menghabiskan waktu dengan berbincang dan menjadi penonton. Temuan ini memperlihatkan bahwa fungsi *third place* pada *padel court* tidak tercipta semata karena keberadaan orang banyak, tetapi karena desain ruang secara sadar menyediakan kondisi yang memungkinkan interaksi sosial terjadi secara alami dan berulang.



Gambar 3. Interaksi antara pemain ketika menunggu giliran bermain.
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

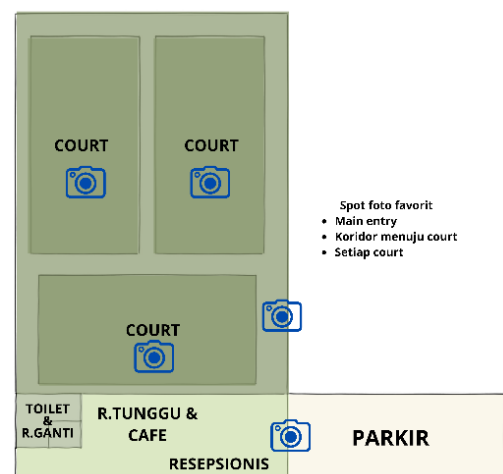
Hasil observasi menunjukkan bahwa fungsi *padel court* sebagai ruang sosial terbentuk melalui kombinasi keterbukaan visual, perbedaan level ruang, dan orientasi

ruang tunggu terhadap area permainan. Pola ini mengindikasikan bahwa interaksi sosial tidak muncul secara kebetulan, tetapi dipicu oleh konfigurasi spasial tertentu yang dapat direplikasi sebagai prinsip desain.

2. Mengakomodasi Fenomena Gaya Hidup FoMO

Fenomena gaya hidup masyarakat kota tampak jelas dalam pola penggunaan ruang dan aktivitas dokumentasi yang terjadi di *padel court*. Observasi menunjukkan bahwa aktivitas fotografi dan dokumentasi tidak hanya dilakukan setelah bermain, tetapi sudah dimulai sejak pengguna berjalan menuju lapangan dan sebelum permainan berlangsung. Pengguna perempuan cenderung aktif mendokumentasikan momen, sementara pengguna laki-laki lebih dominan dalam interaksi verbal, yang mengindikasikan beragam cara ruang dimaknai sebagai medium ekspresi sosial.

Indikasi FoMO dalam penelitian ini tidak diukur sebagai variabel psikologis kuantitatif, melainkan diidentifikasi melalui indikator perilaku spasial, seperti intensitas dokumentasi aktivitas, pemanfaatan spot visual, dan kecenderungan pengguna memilih area dengan latar visual tertentu. Pola ini menunjukkan bahwa kebutuhan visual ruang menjadi faktor penting dalam mendukung ekspresi sosial pengguna.



Gambar 4. Spot foto favorit (Main entry, koridor menuju court, dan setiap court).

(Sumber: Dokumentasi Penulis 2025)

Keterbukaan visual lapangan yang dapat dilihat langsung dari area publik seperti kafe (lihat gambar 5), keberadaan spot foto alami dengan latar lapangan dan signage, serta permainan warna biru pada lapangan dan putih pada dinding menjadikan perpaduan warna yang nyaman dilihat oleh mata. Elemen visual ini tidak hanya berperan estetis, tetapi juga mendukung praktik berbagi pengalaman melalui media sosial yang berkaitan dengan fenomena *FoMO*.

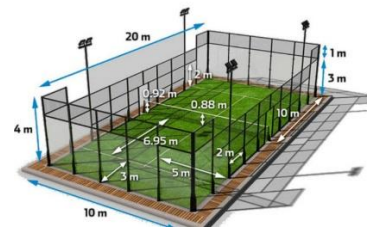


Gambar 5. Suasana kafe sekaligus ruang tunggu.
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2025)

Indikasi *FoMO* dalam penelitian ini tidak diukur sebagai variabel psikologis kuantitatif, melainkan diidentifikasi melalui indikator perilaku spasial, seperti intensitas dokumentasi aktivitas, pemanfaatan spot visual, dan kecenderungan pengguna memilih area dengan latar visual tertentu. Pola ini menunjukkan bahwa kebutuhan visual ruang menjadi faktor penting dalam mendukung ekspresi sosial pengguna.

3. Menyelaraskan Kebutuhan Performa Olahraga dengan Karakter Ruang

Hasil observasi menunjukkan bahwa *padel court* telah memenuhi kebutuhan performatif olahraga padel secara memadai, khususnya dari aspek pencahayaan dan kualitas ruang bermain. Kebutuhan performatif dalam konteks ini merujuk pada kemampuan ruang untuk mendukung karakter permainan padel yang cepat, intens, dan memanfaatkan dinding sebagai bagian dari strategi permainan, sehingga menuntut visibilitas tinggi dan ruang bermain yang bebas gangguan visual maupun spasial.



Gambar 6. Ukuran standar lapangan padel.
(Sumber: Dinasti Arsitek Studio (2025). Standard Ukuran Lapangan Padel Internasional.
<https://arsitekdinasti.co.id/ukuran-lapangan-padel/>)

Berdasarkan standar *Federacion Internacional de Padel (FIP)*, dimensi lapangan padel internasional adalah 20 × 10 meter dengan pembatas kaca pada sisi belakang dan samping serta kebutuhan pencahayaan merata tanpa silau. Hasil observasi menunjukkan bahwa studi kasus telah memenuhi standar dimensi lapangan dan sistem pembatas kaca. Fasilitas penunjang interaksi sosial, berupa ruang tunggu yang terintegrasi dengan area kafe, juga telah tersedia. Namun, area khusus untuk menunggu giliran bermain masih relatif terbatas dari segi kapasitas dan kenyamanan ruang.

Pemenuhan aspek performatif ini menjadi dasar penting bagi kualitas ruang secara keseluruhan. Ketika standar teknis lapangan terpenuhi dan sirkulasi pemain dirancang jelas, aktivitas bermain dapat berlangsung optimal tanpa gangguan, sekaligus membuka peluang bagi fungsi ruang yang lebih luas di luar aktivitas olahraga semata.

Hasil Kuisisioner

Kuisisioner digunakan sebagai data pendukung untuk mengonfirmasi kecenderungan perilaku yang ditemukan melalui observasi lapangan, bukan sebagai alat analisis utama. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemunculan ruang sosial baru tersebut berkaitan dengan adanya transformasi gaya hidup masyarakat. Terdapat tiga pertanyaan dalam kuisisioner yang disebar dan terjawab oleh 47 responden dengan target awal 30 responden yang sudah dipaparkan dalam metode penelitian:

1. Tertarik mencoba atau rutin bermain padel setelah melihat aktivitas padel orang lain di media sosial atau lingkungan pertemanan

Table 1. Tabel rekap pertanyaan nomor satu

	Skala Likert				
	1	2	3	4	5
Jumlah Responden	6	6	11	8	15

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa keputusan responden untuk bermain padel dipengaruhi oleh eksposur sosial, baik melalui media sosial maupun lingkungan pertemanan. Mayoritas responden tidak menolak adanya pengaruh tersebut, meskipun tidak menempatkannya sebagai alasan tunggal. Hal ini menandakan bahwa *FoMO* hadir dalam bentuk dorongan sosial yang positif, di mana individu terdorong untuk berpartisipasi agar menjadi bagian dari pengalaman kolektif, bukan karena tekanan sosial yang bersifat negatif.

2. Tujuan atau alasan utama datang ke *padel court*.

Table 2. Tabel rekap pertanyaan nomor dua

Indikator Kuisisioner	Jumlah Responden
Olahraga	14
Kesempatan bersosialisasi	9
Mengikuti tren olahraga	12
Ketiganya sama penting	12

Data kuesioner memperlihatkan bahwa motivasi bermain padel tidak didominasi oleh kebutuhan olahraga semata, melainkan merupakan kombinasi antara aktivitas fisik dan kebutuhan bersosialisasi. Banyak responden memandang interaksi sosial sebagai alasan penting untuk datang ke *padel court*, termasuk meskipun tidak selalu bermain. Temuan ini menegaskan bahwa *padel court* dipersepsikan sebagai ruang interaksi sosial yang aktif dan memiliki karakteristik ruang ketiga (*third place*).

3. Kebutuhan media sosial juga menjadi motivasi kuat untuk melakukan aktivitas olahraga padel

Table 3. Tabel rekap pertanyaan nomor tiga

	Skala Likert				
	1	2	3	4	5
Jumlah Responden	4	4	10	9	20

Hasil kuesioner menguatkan temuan observasi lapangan bahwa *padel court* dimanfaatkan tidak hanya sebagai arena bermain, tetapi juga sebagai ruang berkumpul, menunggu, dan membangun relasi sosial. Kehadiran media sosial sebagai faktor pendukung menunjukkan bahwa aktivitas di *padel court* juga berfungsi sebagai representasi gaya hidup kontemporer. Dengan demikian, *padel court* dapat dipahami sebagai ruang sosial baru yang muncul seiring transformasi gaya hidup masyarakat, sehingga memerlukan pendekatan desain arsitektur yang responsif terhadap perilaku sosial pengguna.

Keterbatasan kuesioner terletak pada jumlah butir pertanyaan yang terbatas serta cakupan responden yang relatif kecil, sehingga hasil tidak dimaksudkan untuk generalisasi populasi, melainkan sebagai indikasi kecenderungan perilaku pengguna.

Kesimpulan dan Ilustrasi Konseptual Desain

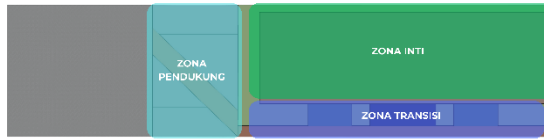
Berdasarkan parameter dan indikator yang diperoleh melalui observasi lapangan serta diperkuat oleh data kuesioner, kebutuhan ruang dan desain padel court perlu mengakomodasi tiga aspek utama, yaitu aspek sosial, gaya hidup, dan arsitektur. Hasil analisis menunjukkan bahwa padel court tidak hanya dituntut memenuhi fungsi olahraga, tetapi juga harus menyediakan ruang interaksi sosial yang nyaman, elemen visual yang mendukung aktivitas dokumentasi dan eksposur media sosial, latar visual yang estetik, serta sistem zonasi yang dirancang melalui pendekatan arsitektur yang terintegrasi. Temuan ini menegaskan bahwa perencanaan padel court perlu merespons pola perilaku pengguna secara komprehensif agar mampu berfungsi sebagai fasilitas olahraga sekaligus ruang komunal yang adaptif terhadap dinamika gaya hidup masyarakat.

1. Strategi Zonasi Ruang

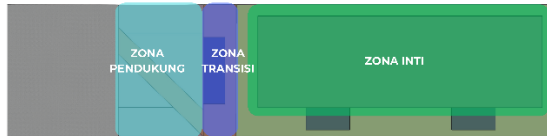
Dalam penelitian ini penulis menyusun dua alternatif konfigurasi zonasi sebagai bahan perbandingan untuk mengevaluasi susunan ruang yang optimal

dalam mendukung fungsi olahraga, interaksi sosial, dan tujuan penelitian secara keseluruhan.

Sketsa zoning alternatif 1



Sketsa zoning alternatif 2



Gambar 7. Sketsa Zoning (Biru muda : Zona Pendukung, biru tua : Zona Transisi, Hijau : Zona Inti);(Zona pendukung : Resepsionis, ruang tunggu, kafe. Zona transisi : koridor dan ruang ganti, Zona inti : area court)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Pada alternatif zonasi pertama, keterbukaan pandangan dari area lounge dan kafe memungkinkan pengunjung mengamati langsung aktivitas permainan, sehingga ruang tunggu menjadi lebih hidup dan tidak bersifat pasif. Konsep ruang terbuka tanpa banyak pembatas visual juga memperkuat fungsi ruang sebagai *third place* yang mendukung interaksi sosial. Koridor dirancang sebagai elemen spasial yang membentuk pengalaman visual menarik dan berpotensi dimanfaatkan sebagai spot dokumentasi aktivitas pengguna. Dari aspek efisiensi fungsi, penempatan toilet dan ruang ganti yang berdekatan dengan kedua lapangan meminimalkan jarak tempuh serta meningkatkan kenyamanan dan kelancaran aktivitas pengguna.

Pada alternatif zonasi kedua, tingkat privasi area lapangan lebih terjaga karena posisi court terlindungi oleh massa ruang ganti dan toilet, sehingga membentuk area bermain yang lebih tertutup. Meskipun demikian, akses menuju area court tetap dirancang efisien melalui kedekatannya dengan area resepsionis, ruang tunggu, dan kafe, sehingga memudahkan pergerakan pengguna tanpa mengurangi keterjangkauan ruang utama.

Berdasarkan hasil analisis, desain alternatif pertama dipilih karena menunjukkan tingkat kesesuaian tertinggi dengan temuan penelitian, yang mengindikasikan bahwa padel court tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas olahraga, tetapi juga sebagai ruang sosial yang menuntut keterbukaan visual serta keberadaan zona transisi untuk mendukung variasi pola interaksi sosial dan keterlibatan pengguna dalam aktivitas dokumentasi.

2. Titik penting yang perlu direspon perancang.

- Ruang interaksi sosial.

Beberapa titik yang perlu mendapat perhatian dalam perancangan arsitektural padel court meliputi ruang tunggu yang terintegrasi dengan kafe, koridor sebagai ruang transisi yang berpotensi menjadi area interaksi sosial, serta bench pemain di sisi lapangan.



Gambar 8. Ruang Tunggu dan kafe
(Sumber: Dokumentasi Penulis 2025)

Ruang tunggu dan kafe berperan sebagai simpul aktivitas komunal, sementara koridor menjadi titik pertemuan antar pengguna dan komunitas, sehingga dimensi dan kapasitas ruang perlu dirancang secara proporsional.



Gambar 9. Area Bench Pemain
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Selain itu, bench pemain yang berfungsi sebagai area tunggu giliran bermain juga menjadi ruang dengan intensitas interaksi tinggi, sehingga perlu dipertimbangkan kenyamanan dan keterhubungan visualnya terhadap area lapangan.

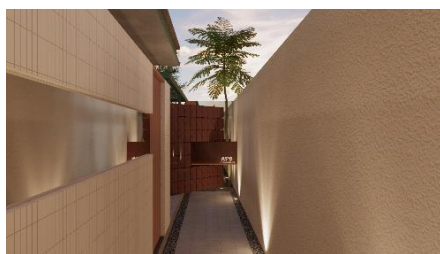
- Spot foto



Gambar 10. Area main entry yang dapat digunakan sebagai spot foto.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Spot foto juga perlu menjadi perhatian dalam perancangan, karena hasil observasi menunjukkan bahwa pengunjung cenderung melakukan aktivitas dokumentasi di beberapa titik utama, yaitu area main entry, koridor menuju area court, serta area lapangan baik sebelum, saat, maupun setelah bermain.



Gambar 11. Area koridor dapat digunakan sebagai spot foto.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Pola ini mengindikasikan bahwa elemen visual dan kualitas ruang pada titik-titik tersebut perlu dirancang secara strategis untuk mendukung pengalaman ruang dan aktivitas sosial pengguna.



Gambar 12. Area court yang biasa digunakan sebagai spot foto.

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Penelitian ini diposisikan sebagai *future research* yang direkomendasikan untuk dikembangkan pada studi lanjutan. Hasil observasi tidak ditempatkan sebagai tujuan akhir evaluasi, melainkan sebagai preseden konseptual dalam perumusan strategi desain arsitektur padel court yang lebih terencana dan kontekstual. Ilustrasi konseptual desain yang ditampilkan dapat digunakan sebagai dasar simulasi dan pengembangan model desain *padel court* yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, khususnya komunitas dan penggemar padel, serta berpotensi memperkaya kajian perancangan fasilitas olahraga berbasis pendekatan sosial dan gaya hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Munjit, M. G., & Partini, P. (2014). *Perbedaan regulasi emosi antara olahragawan body contact dan olahragawan non body contact* (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mulyaddin, A., Pudjiyanto, M., & Kurniawati, D. (2015). *Hubungan Tingkat Ketahanan Kardiorespirasi (VO2 max) Dengan Tingkat Stres pada Mahasantri Putra Pondok Pesantren Internasional Kh Masmansur* Universitas Muhammadiyah Surakarta (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Siregar, A. U. F., Zebua, G. T., Hutagalung, I. J. S., & Telaumbanua, I. (2025). Studi Perbandingan Dinamika Permainan Padel Dan Tenis Lapangan Dalam Perspektif Olahraga Raket. *Pendas:*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 240-244.
- Suptan, D., & Husin, D. (2020). Program Arsitektur Sebagai Pembentuk Tempat Ketiga Di Pasar Baru. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 2(2), 2311-2326.
- Wibowo, D. S., & Aji, F. M. P. (2023). *Arsitektur inklusif sebagai respon kurangnya aksesibilitas pengguna disabilitas pada pengembangan Alun-Alun Wanareja*. Dalam Prosiding SIAR IV: Seminar Ilmiah Arsitektur (hlm. 566–575). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mehta, V., & Bosson, J. K. (2010). Third places and the social life of streets. *Environment and behavior*, 42(6), 779-805.
- Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in human behavior*, 29(4), 1841-1848.
- Rahmawati, D. A., & Lestari, R. (2024). *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Gratitude Terhadap Fomo Pada Mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Arif, A., & Marhendra, F. J. (2025). Analisis tren fear of missing out (fomo) terhadap minat belajar pjok siswa kelas xi di smk semen gresik. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 8(3), 1036-1041.
- Pratiwi, P. M. I., & Karyawati, A. A. I. N. E. (2025). Analisis Sentimen Fenomena FoMO Gaya Hidup Sehat Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya*, 3(4), 775-784.
- Aminurrahmah, U. (2025). *Perancangan Sport Center dengan pendekatan sustainable architecture di Kabupaten Magetan* (Tugas Akhir). Universitas Muhammadiyah Surakarta. Repository UMS
- Hutasoit, A. & Tanamas, R. (2025, September 27). *Not just sports, padel becomes a lifestyle of urban generation*. VOI – Waktunya Merevolusi Pemberitaan. <https://voi.id/en/lifestyle/518636>
- Karyza, D. (2025, June 20). *New padel sport trend means business in Jakarta*. *The Jakarta Post*. <https://www.thejakartapost.com/business/2025/06/21/new-padel-sport-trend-means-business-in-jakarta.html>