

Perancangan Interior Pusat Informasi Sepak Bola Gelora Bung Tomo di Surabaya

Andreas Andika Jaya

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: liong_hao@yahoo.com

Abstrak— Perancangan Interior Pusat Informasi Sepakbola di Surabaya ini mengangkat permasalahan tidak adanya tempat untuk mewedahi informasi tentang teori-teori dasar sepakbola di Surabaya. Perancangan Interior Pusat Informasi Sepakbola di Surabaya merupakan bangunan publik yang berfungsi sebagai sumber segala informasi tentang sepakbola yang informatif, edukatif, dan rekreatif.

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan pusat informasi sepakbola yang belum ada di Surabaya sebagai sarana pengetahuan teori tentang sepakbola, memberikan informasi dengan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti yang di aplikasikan secara 2d maupun 3d, dan sebagai sarana untuk menampilkan peraturan-peraturan sepakbola sesuai standar FIFA, agar pemain maupun calon-calon atlit dapat bertindak secara sportif. Pusat informasi sepakbola ini memiliki fasilitas pendukung seperti *mini theathre*, ruang konferensi pers, kafe, dan toko sepakbola.

Kata kunci — Interior, Pusat Informasi, Sepak Bola

Abstrac— Interior design Football Information Center in Surabaya This raised the issue of the lack of space to accommodate about information the basic theories of football in Surabaya.

Interior design Football Information Center in Surabaya is a public building that serves as the source of all information about football. The design aims to create football information center that does not exist in Surabaya as a means of knowledge of the history of football soccer theory, tactics, player positions, football techniques, how to exercise that right, according to standards of FIFA football regulations, as well as the treatment and healing of injury, and as container which directly brings visitors who have a penchant football. Football information center has a main facility area football information, and support facilities such as *mini theathre*, press conference rooms, cafes, and shops. All these facilities can be enjoyed by a wide range of backgrounds and ages.

Keyword — Interior, Information Center, Football

I. PENDAHULUAN

SURABAYA merupakan kota Metropolitan terbesar ke dua di Indonesia setelah Ibukota Jakarta. Sebagai kota metropolitan, di Surabaya banyak gedung-gedung yang tinggi, mal-mal yang besar, bangunan kantor, dan pabrik. Surabaya yang merupakan Ibukota Provinsi Jawa Timur ini, akan bertambah ketika musim liburan karena kota Surabaya juga merupakan salah satu kota tujuan wisata.

Surabaya yang merupakan kota terbesar ke-dua di Indonesia juga memiliki stadion sepakbola yang berkapasitas 55.000 tempat duduk, yaitu Gelora Bung Tomo yang dibangun pada tahun 2008 dan dapat di gunakan pada tahun 2010. Stadion Gelora Bung Tomo merupakan stadion dari kesebelasan PERSEBAYA Surabaya, yang dikenal dengan supporter fanatiknya BONEK. Dengan adanya supporter fanatik, ketika kesebelasan PERSEBAYA bertanding stadion Gelora Bung Tomo hampir selalu di penuh oleh BONEK. Namun Gelora Bung Tomo yang pembangunannya hampir menghabiskan biaya ± Rp.100 Miliar ini selalu minus anggaran keuangannya yang terkikis oleh biaya *maintenance* Stadionnya. Pendapatan yang di dapatkan mencapai ± Rp. 800.000.000 ,00 per musim, namun pengeluarannya ± Rp. 3.000.000.000 ,00 permusim. Padahal di Stadion Gelora Bung Tomo ini selalu mendapatkan pemasukan dari para penonton yang hampir memenuhi stadion. (hasil wawancara Reinald Pieterz)

Pertandingan Indonesia Super League, serta Liga Indonesia Premier Division pun di gelar di stadion Gelora Bung Tomo. Namun pertandingan di kedua liga yang ada di Indonesia ini sering terjadi kerusuhan. Entah kerusuhan tersebut berasal dari ketidak sportifan pemain ataupun supporter yang tidak sportif. Dengan banyaknya kerusuhan yang ada, para pemain pun sulit untuk bermain sepakbola dengan taraf Internasional. Para supporter sepakbola di Indonesia pun tidak sabar untuk menunggu para pemain sepakbola Indonesia untuk berkompetisi di ajang Internasional.

Maka dari itu diperlukan pusat informasi sepakbola Gelora Bung Tomo di Surabaya yang bertujuan umum untuk memberikan informasi serta edukasi sebagai tujuan pokok, dan rekreasi sebagai tujuan sekunder untuk menutupi biaya *maintenance* Gelora Bung Tomo. Pusat informasi sepakbola ini juga sangat penting untuk pendidikan awal dan mental para atlit sepakbola serta anak-anak muda yang bermimpi untuk menjadi seorang atlit sepakbola bertaraf nasional maupun internasional sehingga dapat bermain olahraga dengan peraturan yang benar serta bermain secara sportif, dan membuka wawasan secara umum dalam bidang sepakbola.

adalah sebuah kota besar yang sedang mengalami perkembangan pesat, banyak masyarakat yang membutuhkan fasilitas pelayanan untuk tata rias wajah dan rambut dalam suasana formal dan non-formal.

II. METODE PERANCANGAN

A. Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mempersiapkan perancangan Pusat Informasi Sepak Bola ini dengan mencari informasi berupa data literatur standar yang sesuai untuk perancangan. Data literatur berasal dari beberapa sumber seperti buku, jurnal ataupun jaringan internet. Data literature yang dikumpulkan dan diambil kesimpulan untuk hasil tipologi dan batasan perancangan. Sebuah perancangan harus dipersiapkan dengan matang dengan mempelajari terlebih dahulu data literatur-literatur yang terkait dengan objek perancangan agar dapat digunakan sebagai pedoman serta mendukung proses perancangan.

B. Studi Site Plan

Metode ini dilakukan dengan survei dan digunakan untuk menganalisa lokasi objek perancangan. Informasi diambil sebanyak mungkin mengenai kondisi lingkungan di kawasan tersebut yang memiliki potensi untuk digunakan sebagai objek perancangan.



Gambar 1.1 Tapak luar Stadion Utama GOR Bung Tomo (Andreas, 2015)

C. Programming

Programming merupakan sebuah proses yang dilakukan dalam pengumpulan informasi, analisis, dan tahap yang memberikan dasar-dasar untuk desain. Programming menjelaskan permasalahan sebelum usaha memberi solusi. Programming menurut Ballast merupakan analisis masalah dimana desain menjadi sintesis masalah. Sedangkan menurut Torelli proses programming juga penting bagi menentukan efektivitas penghitungan biaya yang diperlukan baik dalam proyek dan perawatan.

Programming merupakan program tahap pertama dalam proses untuk mendesain dengan mengumpulkan informasi-informasi berupa data fisik maupun non fisik, kebutuhan dan aktifitas pengguna secara lengkap dari hasil survey. Kemudian mengumpulkan data-data literatur dari buku, jurnal serta internet yang berkaitan dengan informasi yang telah didapatkan melalui survey lapangan. Data tersebut ditujukan untuk memperkuat secara spesifik tiap aspek yang akan digunakan pada objek perancangan. Selain itu dibutuhkan juga data lapangan berupa denah lokasi perancangan fiktif yang diambil dari hasil perancangan arsitektur dengan luasan $\geq 1000 \text{ m}^2$ sebagai lokasi objek perancangan.

Setelah itu semua data yang ada dikumpulkan menjadi satu untuk di analisa kemudian masuk kepada tahap analisis data dengan mencari pokok permasalahan yang ada serta kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Dalam tahap proses analisis data, seluruh data diolah menggunakan metode komprehensif berupa tabel analisis data kebutuhan ruang dan pengguna,

analisis karakteristik (pencahayaannya, penghawaan, akustik, dan system keamanan) dan hubungan antar ruang, analisis kebutuhan perabot, dan analisis pembagian ruang (*zoning* dan *grouping*). Setelah itu maka akan diperoleh kesimpulan dari hasil interpretasi data yang kemudian digunakan untuk membuat sebuah konsep dasar perancangan dari permasalahan pokok yang muncul dan kemudian ditransformasikan ke dalam bentuk desain. [1]

D. Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan tahap lanjutan setelah melalui program tahap pertama yaitu programming dan analisis data, yang kemudian menghasilkan sebuah kesimpulan permasalahan yang digunakan untuk membuat sebuah dasar konsep perancangan. Konsep perancangan mencakup tema yang akan dipakai, desain elemen interior serta desain mebel yang menjawab permasalahan pokok yang sudah ditentukan.

E. Skematik Desain

Tahap skematik desain merupakan tahap mendesain berupa sketsa-sketsa ide gambar perspektif ruangan yang ingin dimunculkan pada objek perancangan pusat tata rias dan rambut serta tidak lepas dari garis merah konsep perancangan yang sudah ditentukan.

F. Tahap Pengembangan Desain

Tahap pengembangan desain merupakan tahap setelah skematik desain dimana ide-ide yang sudah dimunculkan melalui sketsa-sketsa perspektif ruangan yang ada dikembangkan lagi sehingga menghasilkan desain yang maksimal pada akhirnya untuk perancangan interior pusat informasi sepakbola di Surabaya ini.

III. APLIKASI DESAIN

Tema perancangan interior pusat informasi sepak bola ini mengambil unsur dari *vini vidi vici*. Para penggemar sepak bola menjadi sasaran utama perancangan. Penggunaan tema dikarenakan dengan perancangan interior yang baru ingin menggunakan *style modern*.

Pada perancangan ini yang bersifat edukatif dibutuhkan karakter desain ruang yang dapat memberi image dan nilai jual lebih terhadap konsumen. Oleh karena itu pada perancangan ini ingin menggunakan tema pemain sepak bola sebagai image dan karakter.

• Konsep Desain

"*Vini Vidi Vici*" menjadi konsep dasar perancangan ini yang memiliki arti kami datang, kami melihat, kami menang. Pada perancangan ini juga menggunakan karakter-karakter dari para pemain sepak bola dan mengambil unsur-unsur sepak bola seperti lapangan sepak bola, bentuk hexagonal, dan gemometris.

Tujuan perancangan ini Menambah pemasukan stadion Gelora Bung Tomo untuk menutupi biaya *maintenance* tiap tahunnya, menciptakan pusat informasi sepakbola yang belum ada di Surabaya sebagai sarana edukatif sepakbola, memberikan informasi dengan tampilan yang menarik serta

mudah dimengerti pengunjung, contohnya pengaplikasian 2d dan 3d yang dapat digunakan sebagai simulasi informasi teori sepakbola, sebagai sarana untuk menampilkan peraturan-peraturan sepakbola sesuai standar FIFA, agar pemain maupun calon-calon atlit dapat bertindak secara sportif.

- Karakter, Gaya, Suasana

Karakter dan gaya yang ingin digunakan pada desain perancangan ini bersifat *modern* dengan bentuk geometris yang diaplikasikan pada perabot. Bentuk kombinasi geometris simpel diambil dari bentukan karakteristik pemain sepak bola. Suasana pada perancangan ini ingin menimbulkan suasana yang *simple* namun terkesan informatif. Penggunaan warna yang digunakan diharapkan dapat menunjang suasana baru yang lebih nyaman.

Warna memiliki dampak yang besar terhadap kesan ruang yang ditimbulkan. Missal penggunaan warna hitam dan putih pada meubel membuat kesan jadi lebih mewah dan menjual.

- Pola Penataan dan Sirkulasi Ruang

Pola Penataan dan sirkulasi ruang ditinjau berdasarkan aktivitas pengguna ruang terutama bagi para pengunjung. Pola penataan dirancang untuk membantu memudahkan aktivitas dan sirkulasi pengguna ruang sekaligus membuat pengunjung melewati semua area pusat informasi. Sirkulasi ruang yang dicapai dengan memanfaatkan ruang secara maksimal dan alur dalam ruang jelas.

- Elemen Pembentuk Ruang

Lantai

Lantai retail menggunakan beberapa macam material yang *easy-maintenance*. Pola lantai sendiri memiliki kombinasi material dan ketinggian yang berbeda di beberapa bagian sebagai pembatas ruang imajiner. Beberapa material yang digunakan antara lainnya *floor hardener*, *sticker border*, *screeding concrete*, karpet, keramik, dan rumput sintetis.

Dinding

Dinding merupakan bidang vertikal yang berfungsi sebagai pembatas antar ruang dengan memiliki fungsi dan tujuan pengolahan yang berbeda. Untuk dinding luar dapat bersifat transparan maupun sebagai penghambat cahaya. Dinding juga dapat sebagai pembentuk suasana ruang. Material yang diaplikasikan pada dinding bermacam-macam, baik sebagai dinding partisi maupun dekorasi ruangan. Material dinding dan elemen banyak menggunakan warna soft dan doft agar memberikan nuansa maskulin pada ruang.

Plafon

Plafon dapat menjadi pembatas imajiner dan juga dapat menjadi dekorasi yang dapat mengandung nilai estetis serta membentuk suasana ruang. Selain untuk estetis plafon juga berfungsi untuk utilitas seperti kabel dan pipa.

- Aplikasi Konsep Desain

Bentuk

Bentukan yang diaplikasikan berdasarkan bentuk dari

karakteristik pemain sepak bola seperti sifat. Bentuk dominan geometris dan disusun dengan penataan dinamis. Bentukkan perabot dan susunan ruang dikombinasi dengan bentuk dasar geometris sederhana, menghasilkan komposisi yang memberi suasana ruang sederhana dan modern namun terkesan maskulin. Bentuk yang diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan ruang yang ada.

Warna

Warna yang digunakan menggunakan warna-warna monokromatik. Penggunaan warna monokrom seperti putih dan hitam. Warna tersebut akan memberikan kesan dramatis terhadap ruang. Warna – warna yang digunakan juga dapat menimbulkan nuansa ruang yang elegan. Warna juga mengkamuflikasikan sesuatu, misalnya ruang yang sempit dapat kelihatan lebih luas dan sesuatu yang mempunyai proporsi yang kurang bagus menjadi bagus [2]

Material

Penggunaan material menggunakan material yang *easy-maintenance*, punya daya tahan lama, dan aman bagi pengguna. Material yang dipilih juga dengan tekstur material yang halus. Bahan material yang diaplikasikan dikombinasikan sesuai fungsinya.

Perabot

Perabot memiliki bentuk yang *simple* dan fungsional.. Perabot yang dirancang mengacu pada kebutuhan pengguna.

Sistem Penghawaan

Untuk sistem penghawaan menggunakan penghawaan buatan dengan AC ceiling cassette pada plafon. Pada bagian toilet menggunakan exhaust fan untuk sirkulasi udara. Penggunaan penghawaan buatan selain untuk sirkulasi udara juga untuk kenyamanan udara dan suhu dalam ruang bagi pengguna.

Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan dalam retail menggunakan pencahayaan buatan. Pencahayaan buatan menggunakan lampu LED dan spotlight dengan lampu LED yang lebih hemat energi dan daya tahannya jauh lebih lama dibanding lampu lainnya.

Akustik

Area retail merupakan area publik dan bersifat komersil sehingga ruang tidak ada batasan hanya di beberapa area seperti *pers conference*, *mini theater*, dan audio visual menggunakan karpet dan plafon menggunakan gypsum. Untuk penyamaran dan kenyamanan pengunjung juga diaplikasikan sound system dalam ruang seperti audio dan TV.

Sistem Proteksi Kebakaran

Pada bangunan bertingkat proteksi terhadap kebakaran

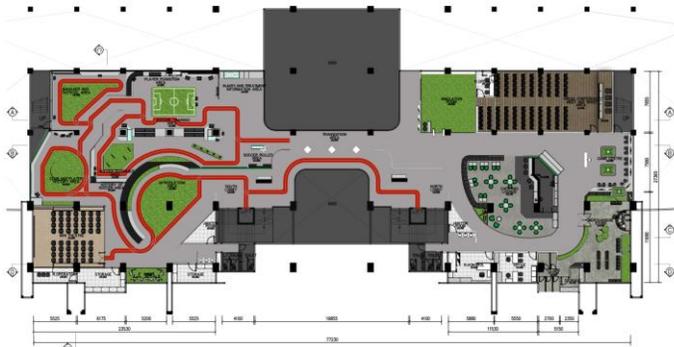
sangat penting terutama bangunan publik. Untuk proteksi terhadap kebakaran menggunakan sprinkler dan APAR sebagai tindak langkah cepat.

Selain penggunaan ersebut juga digunakan material yang menghambat rambatan api atau dengan lapisan yang tidak mudah terbakar

Sistem Keamanan

Keamanan dari penataan layout yang memiliki alur dan pembagian ruang. Namun tetap dengan tambahan sistem keamanan yaitu dengan adanya CCTV dan ruang kontrol serta gudang yang digunakan untuk menyimpan barang. Untuk secara kekeseluruhan selain CCTV juga terdapat satpam yang bertugas menjaga keamanan retail.

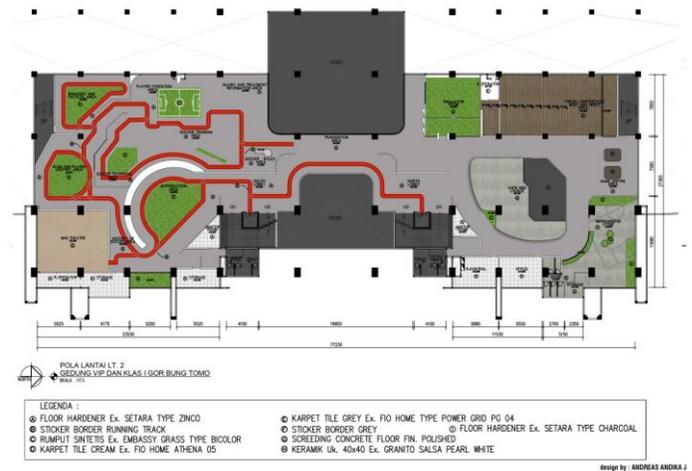
IV. HASIL PERANCANGAN INTERIOR



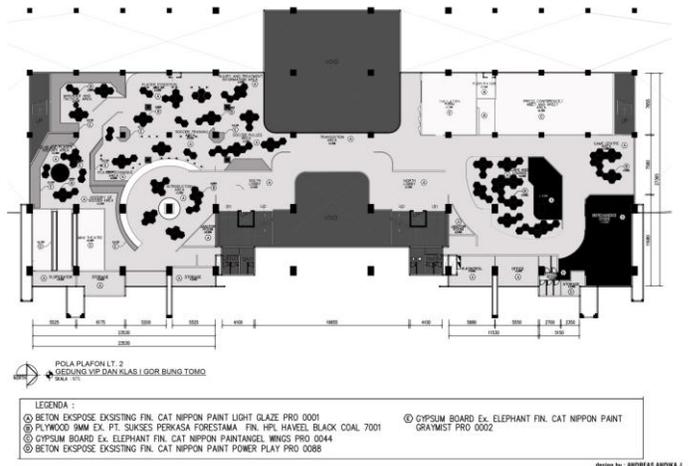
Gambar1.2 Layout (Andreas, 2015)

Layout

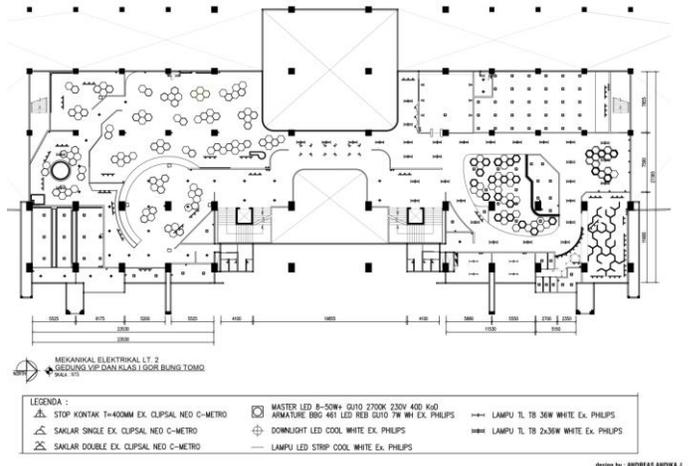
Bentukan bangunan yang simetris ditata secara asimetris dan perpaduan antara bentukan dinamis serta statis. Area informasi pada bagian kiri layout diarahkan sesuai alur mengikuti *sticker running track*, dari area lobby, area pengenalan, mini theatre, area sejarah sepakbola, klub, pemain, area pelatih dan taktik, area posisi pemain, area latihan dasar, area teknik, area peraturan sepakbola, dan area perawatan cedera. Sedangkan area komersil merupakan, ruang simulasi, ruang konferensi pers, kafe, pusat permainan, dan toko. Bukaan maksimal terdapat di bagian void untuk membantu penerangan dalam ruang.



Gambar1.3 Pola Lantai (Andreas, 2015)



Gambar1.4 Pola Plafon (Andreas, 2015)



Gambar1.5 Mekanikal Elektrikal (Andreas, 2015)



Gambar1.6 Main Entrance (Andreas, 2015)



Gambar1.8 Club & Player History area (Andreas, 2015)

Mainentrance merupakan ruang pertama ketika kita tiba di Pusat Informasi Sepakbola, jadi mainentrance memberikan sarana yang sangat informatif tentang tataletak ruang yang ada serta fungsi ruang tersebut, dan dimudahkan melalui signage digital. Elemen interior menggunakan bahan yang easy-maintenance. Dengan bentuk *hexagonal* yang di stilasi sesuai konsep perancang.

Bentukan desain pada elemen yang variatif dapat lebih menarik bagi pengunjung namun tetap harus fungsional. Bentuk yang diaplikasikan dari bentuk hexagonal dimana dapat digunakan menjadi partisi sekat antar ruang.

Suasana ruang yang terkesan maskulin dihidupkan dengan pengaplikasian warna-warna seperti putih, hitam, dan hijau. Penerapan konsep yang diaplikasikan baik dalam desain dan sistem retail. Melalui pengaplikasian konsep tersebut diinginkan terciptanya retail yang nyaman bagi para pengunjung serta dapat memaksimalkan pembelajaran dan fasilitas ruang yang didapat.

Penerapan bentukan- bentukan elemen interior juga menganut konsep dan tema perancangan *vini vidi vici* itu sendiri yakni penggunaan bentukan yang dinamis.



Gambar1.9 Manager & tactical area (Andreas, 2015)



Gambar1.7 Introduction area (Andreas, 2015)



Gambar1.10 Player position & practice area (Andreas, 2015)



Gambar1.11 *Player position & practice area* (Andreas, 2015)



Gambar1.14 *Football rules area & practice area* (Andreas, 2015)



Gambar1.12 *Technique area* (Andreas, 2015)



Gambar1.15 *Injury & treatment area* (Andreas, 2015)



Gambar1.13 *Player position & practice area* (Andreas, 2015)



Gambar1.16 *Simulation area* (Andreas, 2015)



Gambar1.17 *Pressconference/meet & greet room* (Andreas, 2015)



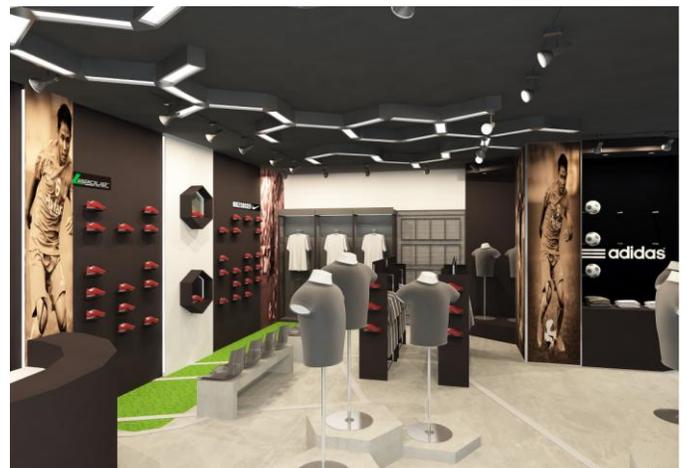
Gambar1.18 *Pressconference/meet & greet room* (Andreas, 2015)



Gambar1.19 *Café & Lounge* (Andreas, 2015)



Gambar1.20 *Store* (Andreas, 2015)



Gambar1.21 *Store* (Andreas, 2015)

Dapat dilihat dari gambar diatas, baik penggunaan furniture maupun elemen interior menggunakan bentuk *hexagonal* yang dimana merupakan bentuk yang diambil dari motif dari bola sepak. Penggunaan *hidden lamp* pada plafon meningkatkan kesan elegan pada ruang. Pencahayaan penggunaan lampu *cool white* disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas yang memerlukan pencahayaan yang *real*.

V. KESIMPULAN

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia yang juga memiliki stadion sepakbola terbesar kedua di Indonesia. Gor itu masih dalam tahap pembangunan dan perencanaan. Namun hanya ada fasilitas praktek di Gor Bung Tomo tersebut. Maka perancangan Pusat Informasi Sepakbola dapat dijadikan sebagai sarana yang memberikan teori secara informatif dan mendukung para atlit serta penonton sepakbola, maupun penggemar sepakbola.

Adanya pusat informasi ini dapat berguna juga bagi pemerintah, yang dimana biaya untuk *maintenance* Stadion sangatlah mahal tiap tahunnya, namun pendapatan yang di dapat oleh pemerintah tidak sebanding. Pusat informasi dapat membantu pemerintah dalam hal itu, yang dimana saat ada pertandingan sepakbola, para penonton dapat berkumpul di

area komersil yang disediakan oleh pusat informasi tersebut, serta dapat juga lebih mengenal para pemain dan sejarah club Persebaya yang menjadi club kebanggaan *arek-arek Suroboyo*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Andreas Andika Jaya mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga jurnal ini dapat terselesaikan yaitu, dosen pembimbing ibu Laksmi Kusuma Wardani dan Bapak Lucky Basuki. Selain itu juga pada pihak yang telah membantu dalam proses tugas akhir ini, yaitu pihak pengelola gedung utama Gelora Bung Tomo Surabaya. Serta narasumber Bapak Reinald Pietersz. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas saran yang membangun semoga dapat menambah wawasan bagi rekan-rekan akademik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ballast, David Kent. *Interior Reference Manual-Fifth Edition*. 2010.
- [2] Pile F. John. *A History of Interior Design*. John Willey and sons. New York. Laurence King. 2004.