

Tendensi Cetak Biru Desain Stadion

Faris Salman Ely dan Sri Nastiti Nugrahi Ekasiwi
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
E-mail: nastiti@arch.its.ac.id

Abstrak—Olimpiade Modern, Negara-negara maju saat itu melihat Olimpiade sebagai sebuah ajang yang dapat merepresentasikan kekuatan Negara mereka, tidak sebatas pada berapa medali yang diraih, lebih dari itu ada sebuah ‘tendensi’ untuk membangun infrastruktur fasilitas penyelenggaraan Olimpiade dengan masif, Tipologi stadion pun merambah ke-seluruh dunia. ‘Tendensi’ seperti itu kemudian menjadi hal yang biasa dalam proses sebuah negara menjadi Tuan Rumah ajang olahraga hingga saat ini. Kini di abad 21, tipologi stadion terus mengalami perkembangan. Namun imaji stadion yang masif, tertutup, serta bersifat eventual masih sangat umum diterapkan pada desain stadion baru, dalam a ini berfokus pada stadion berskala menengah. Pada akhirnya akan timbul pertanyaan serta isu terkait fungsi dan keberadaanya baik sebelum konstruksi dimulai hingga pasca konstruksi. Desain yang dikembangkan adalah alternatif desain stadion berskala menengah, dengan tujuan untuk menjadikan stadion sebagai Urban Catalyst, hal tersebut dicapai dengan menciptakan ‘ruang’ stadion yang dapat digunakan untuk aktifitas yang bersifat repetitif yang berlandas pada tiga aspek utama yaitu visual, konektivitas dan programming.

Kata Kunci—Katalis Urban, Perimeter, Stadion, Tendensi,

I. PENDAHULUAN

OLYMPIA, Yunani, 776 SM, Coroebus of Elis seorang juru masak dari kota Elis, Peloponnese, Yunani melewati garis akhir sebuah lintasan 600 kaki (192m) dengan berlari, lintasan memanjang yang kemudian dinamakan stadion - latin (Gambar 1). Hal ini menandakan dimulainya ajang adu fisik sebagai representasi kekuatan manusia - Olimpiade Kuno. Pada 1986, Pierre de Coubertin, guru dan ahli sejarah dari Perancis membentuk Komite Olimpiade Internasional - IOC, dengan terbentuknya komite resmi, regulasi serta standar penyelenggaraan pun mengalami perubahan signifikan, masa Olimpiade Modern kemudian dimulai.

Pada tahun 1986 juga, Olimpiade modern pertama dilaksanakan di kota Athena, Yunani. Lintasan perlombaan yang sebelumnya lurus kemudian diubah menjadi bentuk U memanjang, perubahan didasari untuk dapat mengakomodasi berkembangnya cabang adu kekuatan atau *plural ludi* - latin olahraga. Masa ini juga merupakan masa krusial mendefinisikan tipologi sebuah arena pertandingan - stadion. Stadion Panathenaic (Gambar 2) menjadi venue olahraga atletik pertama di Olimpiade Modern. Aspek penting stadion di masa sekarang seperti sirkulasi akses, visibilitas penonton ke arena utama, juga efektifitas kapasitas penonton mulai terbentuk dalam desain stadion Panathenaic.

Seiring berkembangnya Olimpiade Modern, serta keikutsertaan bangsa- bangsa dunia yang terus bertambah, Olimpiade terus dilaksanakan dalam jangka waktu 4 tahun kecuali disaat perang antar bangsa terjadi. Olimpiade secara global dilihat sebagai sebuah wadah perdamaian serta integritas. Namun dibalik itu ada tendensi khusus bagi setiap



Gambar 1. Stadion.

Sumber : wikipedia.org/wiki/Stadion_Robin_I._Rönnlund



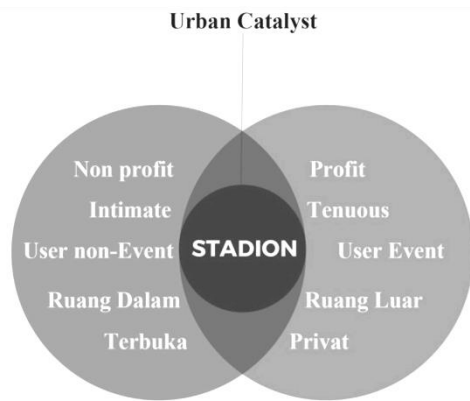
Gambar 2. Stadion Panathenaic.

Sumber : greece-is.com/panathenaic-stadium-miracle-marble

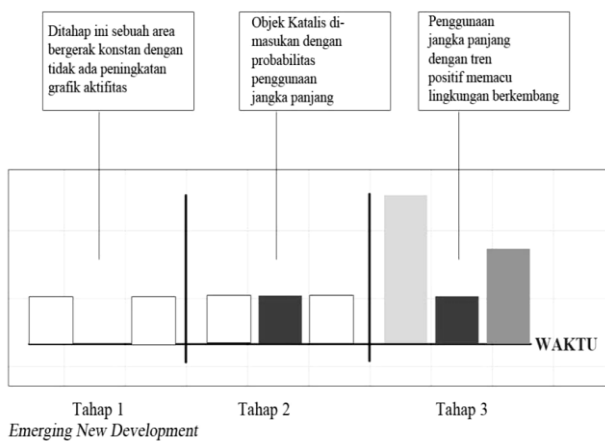
negara yang mengajukan diri sebagai tuan rumah, yaitu ingin merepresentasikan kemajuan dalam berbagai bidang (industri, teknologi, serta pola pemikiran sosial) kepada warga negara lain yang datang untuk bertanding. Tendensi ini kemudian menjadi ‘cetak biru pemikiran’ bagaimana tipologi stadion modern didesain.

Visi untuk mengembangkan fasilitas umum serta meningkatkan level sarana prasarana olahraga di kota tuan rumah sebuah ajang olahraga selalu menjadi poin yang diutamakan. Namun dalam realita yang terjadi (terkait tendensi megastruktur) untuk mencapai tendensi tersebut skema desain yang diterapkan terkadang berdampak negatif bagi lingkungan sekitar terkhusus pada masa pasca konstruksi. Berdasarkan Jurnal 2014 FIFA *Sustainability Strategy - Concept*, yang diterbitkan pada pra-event Piala Dunia 2012. Tujuh dari Dua Belas stadion merupakan stadion baru yang dibangun khusus saat Brazil menjadi tuan rumah Piala Dunia 2014 dan juga untuk Olimpiade 2016. Dalam jangka panjang pasca event, beberapa stadion kemudian mangkrak dikarenakan minim event.

Pada Juli 2019, Business Insider (Kantor berita keuangan dan bisnis Amerika Serikat yang merupakan bagian dari



Gambar 3. Penggabungan dua aspek berbeda stadion.



Gambar 4. Konsep Katalis Perkotaan.

Insider Inc.) merilis video bertajuk pemanfaatan venue peruntukkan event (Olimpiade, Piala Dunia, & event setara) pasca event tersebut berlangsung, dan mengambil kasus Arena da Amazonia yang dibangun untuk menyambut Brazil 2014 FIFA World Cup. Tendensi awal untuk membangun stadion ini ialah untuk merefleksikan euforia Piala Dunia ke seluruh Brazil dengan memberi *world class stadium experience* bagi turis internasional dan warga lokal. Namun pasca event berlangsung, fungsi keberadaan stadion dipertanyakan semenjak tidak ada lagi aktivitas major yang terjadi di area stadion. Berikut disertakan transkripsi singkat dari video yang dirilis Business Insider, *The stadium was used for just 4 matches during the World Cup. Now it sits mostly unused. The stadium can seat over 40,000 fans. But most local matches bring in fewer than 1,000 people. The stadium took in \$180,000 in the first 4 months of 2016, while spending about \$560,000 in operating costs. It's not the first stadium to sit mostly unused after being used for just a few big events. It probably won't be the last.* Imaji stadion sebagai sebuah objek arsitektural yang masif sudah sepatutnya dapat memberi timbal balik yang baik bagi lingkungan sekitar dimana stadion berada.

Sebagai jawaban atas ‘tendensi’ umum keberadaan stadion yang menjadi salah satu vokal poin dalam tatanan perkotaan yang terkadang menerapkan konsep *bigger - better*. Penulis mencoba mendefinisikan *bigger - better* bukan hanya untuk stadion, tetapi secara luas artinya stadion hanya merupakan satu titik kecil aktivitas dari beragam aktivitas lain yang bersifat setara - dalam hal ini stadion tidak dilihat sebagai



Gambar 5. Skema 1 Stadion sebagai objek katalis.



Gambar 6. Skema 2 Stadion sebagai objek katalis.

sebuah objek, melainkan sebuah kata sifat yang merepresentasikan area berkumpul komunitas.

II. METODE DESAIN

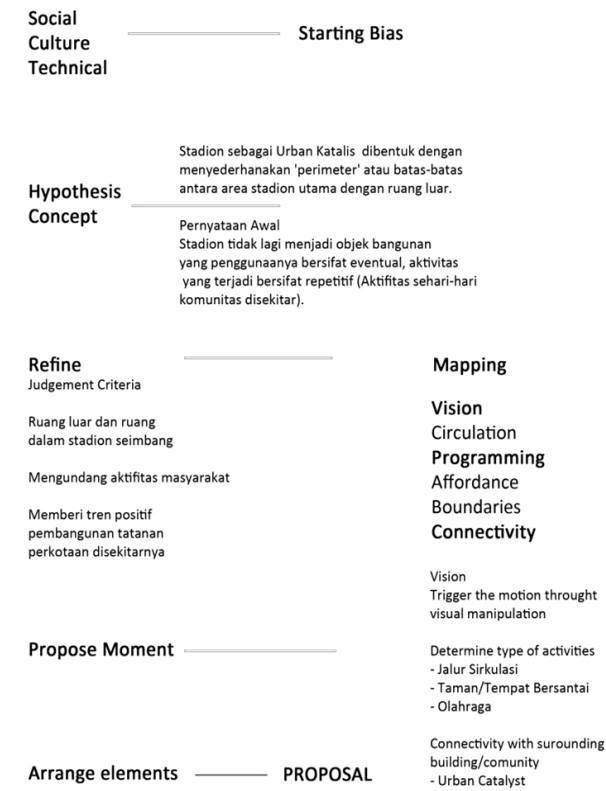
Menggunakan teori dari Bernard Tschumi yang mendefinisikan arsitektur terdiri dari konsep dan pengalaman, ruang dan penggunaan, struktur dan gambar dangkal, dan sudah sepatutnya berhenti memisahkan kategori-kategori tersebut dan menyatukannya dalam sebuah program - Mengarah pada teori dekonstruksi [1].

Dalam pengembangan tipologi stadion yang dilihat sebagai kata sifat, penulis akan menerapkan sub teori *Dis Programing* -Teori Dekonstruksi, tipologi utama stadion sebagai mega arena olahraga serta multi event akan dievaluasi kembali keterkaitannya dengan tatanan disekitarnya, agar penggunaan arena tidak lagi bersifat eventual dalam hal ini.

Menerapkan pola dekonstruksi tersebut, penulis mencoba menghubungkan ‘anonim’ (Gambar 3) dari aspek-aspek yang



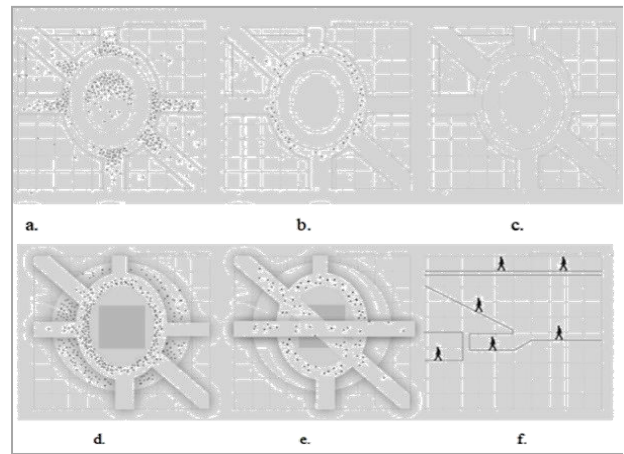
Gambar 7. Skema 3 Stadion sebagai objek katalis.



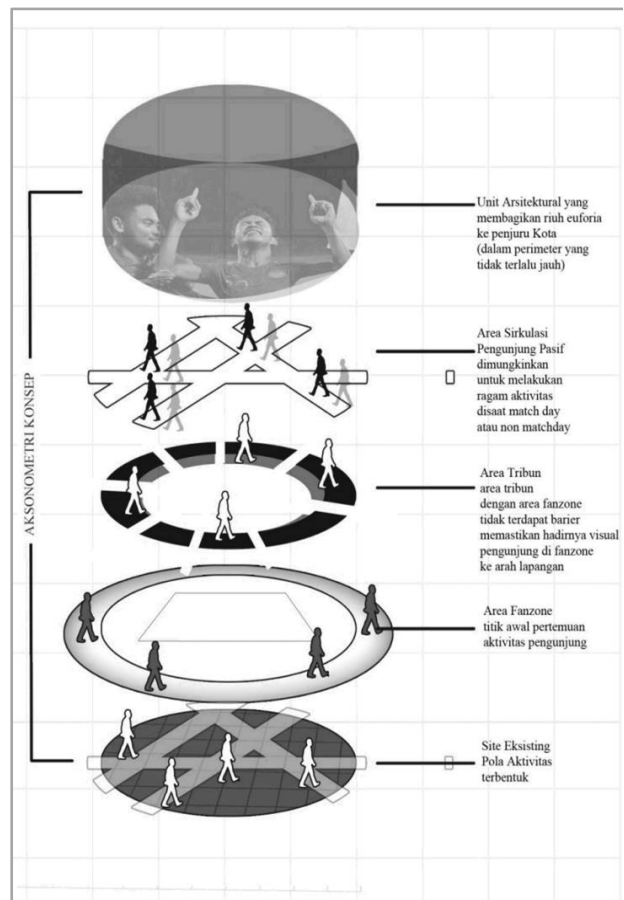
Gambar 8. Alur Kriteria Desain.

menjadi pedoman mayoritas desain stadion saat ini (dalam realitas penggunaan). Stadion yang biasanya hanya digunakan maksimal saat event, akan ditelaah untuk dapat bermanfaat secara setara di hari non-event, tujuan kedatangan user ke stadion jika sekarang hanya untuk menyaksikan pertandingan atau konser, akan menjadi 'mengunjungi stadion untuk alasan yang beragam'.

Urban Catalyst sendiri di definisikan sebagai, memasukkan fungsi atau kualitas ruang di lokasi-lokasi tertentu yang secara signifikan diharapkan dapat mempertinggi kualitas ruang dan sosialnya serta mempunyai implikasi yang lebih meluas ke di daerah sekitarnya [2]. Yang berarti bahwa keberadaan stadion bukan lagi menjadi objek



Gambar 9. Alur Kriteria Desain.



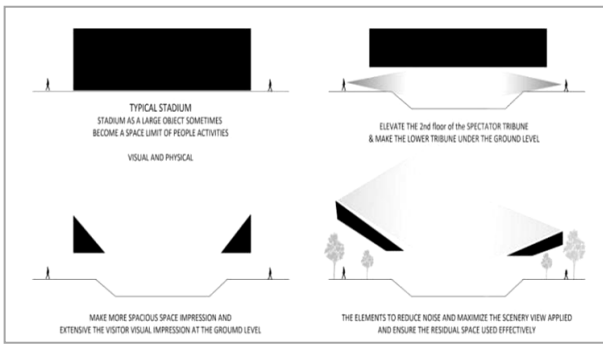
Gambar 10. Aksonometri Konsep.

perkotaan belaka namun menjadi sebuah 'sistem yang mempercepat pertumbuhan kota' dan melebur dengan pola aktifitas warganya (Gambar 4).

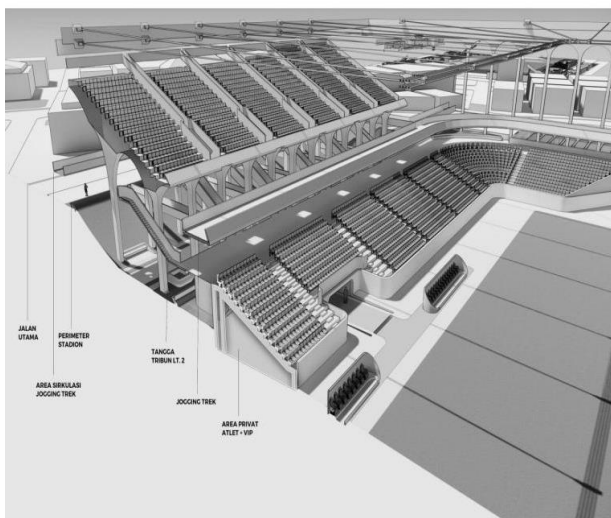
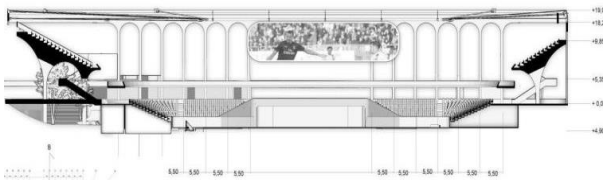
Dari landasan pendekatan tersebut mengarah pada bagaimana sebuah stadion dapat 'berinteraksi positif', namun juga berdasar pada persyaratan mengikat terkait ukuran, sistem sirkulasi, pencahayaan, serta kebutuhan ruang-ruang khusus lainnya yang diterbitkan oleh *International Federation of Association Football FIFA*.

Terdapat empat cara tentang bagaimana sebuah objek perkotaan dapat mengkatalisasi atau mengembangkan lingkungan disekitar objek [2], yang meliputi.

- a. Menciptakan lalu lintas pejalan kaki adalah cara yang paling penting dan sederhana, bahwa suatu proyek dapat mendorong pembangunan di sekitarnya. Ini terjadi ketika



Gambar 11. Konsep perbedaan Ketinggian Ruang.



Gambar 12. Detail Potongan.

katalis bertindak sebagai tujuan utama - *primary destination*.

- b. Katalis perlu dirancang dan dihubungkan dengan benar dengan lingkungan disekitarnya secara visual dan fisik. Menjadikan lingkungan sekitar sebagai *force* maka objek katalis dapat mempengaruhi masa depan pengembangan - tren positif.
- c. Karakter katalis terintegrasi dan bersifat secara visual sebagai ‘pelengkap’ *streetscape*, dengan ini akan memacu perkembangan positif dalam skala manusia.
- d. Katalis dapat mempengaruhi persepsi seseorang tentang suatu wilayah jika berada di sebuah daerah yang sebelumnya telah memiliki interpretasi yang sesuai dengan penempatan objek katalis. Relevansi objek, relatif terhadap lokasinya.

Berikut skema yang yang terjadi dalam pengaplikasian metode gubahan objek katalis - *Emerging New Development*. Sebelum sebuah stadion dibangun tentu area eksisting telah memiliki citra tersendiri dalam kaitannya dengan lingkungan sekitar (Gambar 5), dan ‘perletakan’ sebuah objek baru tentu akan merubah citra lingkungan tersebut, output yang dihasilkan dapat bersifat positif atau negatif. Dan saat ‘perletakan’ objek stadion, tentu akan ada alih fungsi lahan, (Gambar 6) merupakan contoh alih fungsi lahan di kawasan



Gambar 13. Visual aktivitas di ruang luar stadion.



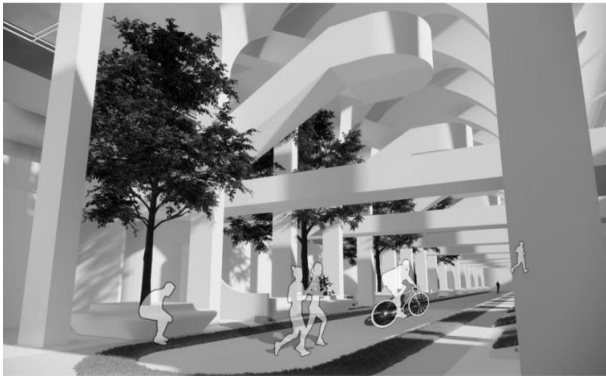
Gambar 14. Visual aktivitas di area ekstensi jalur pejalan kaki.

perkotaan dengan tingkat kepadatan tinggi, terlihat bagaimana perimeter stadion akan memberi batas ruang dengan tatanan lainnya di sekitar (meliputi bangunan dan non bangunan).

Skema yang penulis kembangkan (Gambar 7), perimeter stadion di reduksi yang berarti meminimalisir adanya pembatas secara visual antara area utama stadion dengan lingkungan sekitar, penerapan skema ini menjadikan stadion sebagai sebuah area yang pola aktivitasnya akan setara dengan lingkungan sekitarnya (repetitif dan berjangka panjang). Mereduksi perimeter stadion juga akan membentuk pola hubungan antar objek perkotaan yang lebih efektif. Artinya, stadion dengan ukuran yang masif tidak akan memberi efek negatif secara skala pada tatanan lain di sekitarnya. Dengan skema ini, stadion diharapkan akan dilihat sebagai sebuah area yang dituju bukan hanya dengan intensi tertentu yang berkaitan dengan olahraga atau menghadiri event, namun juga sebagai jalur sirkulasi yang terkait dengan *streetscape* (Elemen visual dari jalan, termasuk jalan, bangunan yang berdampingan, trotoar, perabotan jalan, pohon, ruang terbuka, dll, yang bergabung dan membentuk karakter sebuah jalan) lingkungan sekitar.

III. HASIL DAN EKSPLORASI

Mengaplikasikan *Concept Based Framework* [3], penulis memulai hipotesis menjadikan stadion sebagai katalis urban dengan berfokus pada mereduksi atau menyederhanakan penggunaan pembatas perimeter dalam desain. Terdapat tiga kriteria desain utama yang diterapkan dalam desain alternatif stadion (Gambar 8), yaitu Visual terkait bentuk, penggunaan bentuk utama ‘*arch*’ memaksimalkan ruang residu untuk peruntukan aktivitas yang tidak terkait dengan fungsi utama



Gambar 15. Visual aktivitas di area multifungsi.

stadion, serta memberi kesan imaji stadion yang tidak masif. Konektivitas terkait jalur sirkulasi, imaji yang terbentuk memberi kesan stadion sebagai bagian yang terhubung dengan lingkungan sekitar, selanjutnya menghadirkan jalur ekstensi atau tambahan bagi pejalan kaki untuk memaksimalkan pola aktivitas repetitif di area stadion, dan Program ruang terkait efisiensi penggunaan, penyederhanaan program ruang antara area privat dan publik yang dibedakan berdasarkan ketinggian ruangan mereduksi penggunaan objek perimeter.

Grafis (Gambar 9) a,b,dan c merepresentasikan bagaimana pola aktivitas manusia dalam stadion. Grafis a menunjukkan pola aktivitas berintensitas tinggi saat stadion mengadakan event yang terkait dengan fungsi utama stadion seperti pertandingan sepak bola ataupun festival, grafis b menunjukkan pola aktivitas ber-intensitas sedang hingga rendah, dimana masyarakat memanfaatkan area perimeter stadion untuk berolahraga (berlari dan berjalan santai) atau mengadakan event berskala kecil, dan grafis c merupakan saat tidak ada aktivitas, hal ini berkaitan dengan prakiraan penggunaan jangka panjang yang tidak sesuai hingga tatanan lingkungan sekitar yang mungkin telah berubah, ini menunjukkan dimulainya fase stadion yang menjadi beban bagi lingkungan sekitar terkait dengan perawatan hingga . Sedangkan grafis d dan e menunjukan bagaimana objek perimeter stadion dihilangkan serta membuat ekstensi jalur sirkulasi, terlihat di grafis f, konsep potongan menunjukkan ekstensi atau penambahan jalur pejalan kaki yang berada di level 2, ini untuk memaksimalkan akses kedalam area stadion saat tidak ada *match day* (Gambar 15), serta area residu di bawah tribun level dua sebagai area multifungsi. Dengan ini ragam aktivitas akan terbentuk mengisi ruang-ruang di area stadion (kecuali ruang yang bersifat privat).

Aksonometri konsep (Gambar 10) menunjukkan stadion yang dilihat sebagai kata sifat yaitu tempat orang berkumpul menjadikan batas-batas *barrier* (visual, dinding, sekat ruang) dihilangkan, menjadikan euforia yang terjadi di lapangan utama dapat dirasakan semua orang yang berada di dalam perimeter atau dengan jarak tertentu diluar stadion.

Gubahan bentuk stadion dipengaruhi oleh jalur sirkulasi di sekitar stadion, pejalan kaki yang biasanya menjadi user pasif stadion, kini menjadi prioritas utama dalam desain alternatif ini, sebagaimana pejalan kaki (pengguna atau *user*) merupakan aspek terpenting dalam membentuk katalis urban [1]. Serta, apabila perimeter stadion biasanya dibentuk dengan menggunakan objek pembatas seperti dinding, pagar, dan atau *barrier* lainnya. Dalam desain alternatif ini,

perbedaan ketinggian (Gambar 11) akan bersifat sebagai perimeter stadion, sehingga tidak ada kesan batas visual bagi para pejalan kaki di sekitar area stadion, juga untuk memaksimalkan euforia bagi para penonton pertandingan *match day* saat berjalan memasuki area utama stadion.

'*Arch*' shape - Reinforced concrete, bentuk utama stadion merupakan olahan dari bentuk umum '*arch*' atau elemen melengkung. Bentuk ini dipilih karena dapat memaksimalkan ruang-ruang residu. terlihat perbedaan ketinggian, dimana area privat (area yang tertutup dinding atau pembatas) berada di ketinggian 4,90 meter dibawah tanah, sehingga proyeksi visual pengguna dititik 0 meter dapat dimaksimalkan (Gambar 12), hal ini juga mendukung faktor keamanan dan meminimalisir gangguan didalam ruang privat. Bentuk '*arch*' juga memberi kesan imaji stadion yang lebih terbuka dan terhubung dengan lingkungan disekitarnya, serta memberi kesan yang tidak masif.

Ruang residu yang telah dimaksimalkan kemudian dimanfaatkan untuk menambah jalur sirkulasi ekstensi dari jalur pedestrian yang telah tersedia, jalur ini akan dapat di akses oleh pejalan kaki atau penngguna stadion setiap harinya dan tidak terbatas hanya di area perimeter terluar stadion, namun juga terhubung dengan ruang atau area utama stadion tanpa adanya akses ke ruang privat. Aktivitas sederhana seperti olahraga, berjalan kaki, hingga menikmati pemandangan disekitar stadion (Gambar 13 & 14) secara tidak langsung akan berdampak pada peningkatan kualitas lingkungan disekitar stadion dari sisi perekonomian karena adanya peningkatan pola aktivitas yang terjadi sehingga membuka peluang bisnis bagi masyarakat di sekitar area stadion, area residu dibawah tribun lantai 2 (Gambar 15) dimanfaatkan sebagai area multifungsi yang dibuka setiap hari sebagai tempat untuk bersantai. Dan akhirnya stadion dengan lingkungan sekitar kini memiliki imaji yang setara dan persepsi masyarakat sekitar terhadap stadion tidak lagi menjadi sebuah objek megastruktur yang memiliki kesan masif serta tertutup (tidak adanya objek penghalang atau *barrier* perimeter).

IV. KESIMPULAN

Stadion sebagai Katalis Urban dicapai dengan meminimalisir adanya pembatas atau perimeter antara area utama stadion dan lingkungan luar stadion, berfokus pada tiga aspek utama yaitu, Visual - terkait bentuk utama, Konektivitas - terkait jalur sirkulasi, serta Program ruang - terkait efisiensi penggunaan. Pada akhirnya output yang dihasilkan sesederhana memberikan pengalaman berjalan kaki yang nyaman serta proyeksi visual yang tidak terbatas ke dalam area stadion. Dengan ini stadion tidak lagi menjadi sebuah objek masif yang hanya ramai saat kegiatan eventual berlangsung namun akan berkembang bersama lingkungan di sekitarnya dengan hadirnya aktivitas yang repetitif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Tschumi, *Architecture and Disjunction*. Cambridge: MIT Press, 1996.
- [2] J. Azhar, M. Gjerde, J. A. A. Nz, and M. G. A. Nz, "Re-thinking the role of urban in-between spaces," *Fifty years later Revisiting role Archit. Sci. Des. Pract. 50th Int. Conf. Archit. Sci. Assoc.*, pp. 1–10, 2016, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/311806498>.

- [3] P. D. Plowright, *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*, 1st ed. London: Taylor and Francis, 2014.