

Grha Persebaya di Surabaya

Steven Kurniawan dan Ir. St. Kuntjoro Santoso, M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
stevenkur96@gmail.com; kuncoro@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*human-eye view*) Grha Persebaya di Surabaya

PENDAHULUAN

ABSTRAK

Grha Persebaya di Surabaya merupakan fasilitas publik yang menyediakan fasilitas utama berupa museum sepak bola yang berfokus pada sejarah sepak bola klub Persebaya di Surabaya. Fasilitas ini diharapkan dapat menjadi gagasan tempat yang tidak hanya mendukung pelestarian sejarah sepak bola klub Persebaya di Surabaya, tetapi juga menjadi fasilitas publik yang dapat mengedukasi masyarakat serta bersifat rekreatif dengan tema sepak bola klub Persebaya. Pendekatan simbolik (*channel intangible methapor*) dengan pendalaman karakter ruang digunakan dalam perancangan desain bangunan untuk menyampaikan tema dari olahraga sepak bola dan menyimbolkan ciri khas sepak bola klub Persebaya, yang nantinya tema dan ciri khas tersebut disampaikan ke pengunjung secara visual melalui desain interior maupun desain eksterior bangunan yang menunjukkan simbolik. Tatahan massa, bentuk, material, pencahayaan, dan warna pada bangunan diharapkan tidak hanya berhasil menyampaikan tema tetapi juga dapat menjadi tempat yang merespon permasalahan maupun potensi pada tapak sehingga menjadikan bangunan tersebut sebagai ikon atau *landmark* kawasan.

Kata Kunci: Museum, Sejarah, Sepak Bola, Persebaya, Surabaya

Latar Belakang

SEPAK BOLA merupakan salah satu olahraga yang paling populer dan banyak diminati oleh kalangan masyarakat di belahan dunia hingga saat ini. Negara Indonesia sendiri dapat dikategorikan sebagai salah satu negara yang memiliki ketertarikan yang besar terhadap sepak bola. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan dan penyebarannya yang cukup pesat hingga ke berbagai kota di Indonesia. Salah satu kotanya ialah kota Surabaya (Ahmad Arif Chusnuddin, 2016).

Jika berbicara mengenai sepak bola di Surabaya, tentu tidak bisa lepas dari klub sepak bola Persebaya. Sederet prestasi maupun kontribusi telah Persebaya sumbangkan terhadap persepakbolaan nasional. Deretan prestasi tersebut diperoleh Persebaya bukan hanya hasil dari kerja keras para pemain saja, tetapi juga berkat semangat dan loyalitas tinggi para supporter Persebaya yang selalu hadir untuk memberikan suntikan semangat maupun motivasi tersendiri bagi para pemain yang sedang bertanding.

Namun, seiring berjalannya waktu, semangat positif dan militansi supporter Persebaya tersebut dapat dikatakan merosot ketika memasuki era 1990-an ke atas (Randy Aprialdi, n.d.). Banyak tindakan kriminal maupun kekerasan sering terjadi yang seharusnya tidak dilakukan oleh supporter Persebaya. Selain itu, masalah internal yang terjadi serta menurunnya

prestasi klub Persebaya menyebabkan Persebaya mulai kehilangan kepercayaan dari masyarakat. Apabila hal ini terus terjadi, maka lambat laun sepak bola klub Persebaya beserta sejarahnya akan semakin memudar, dilupakan, dan terbengkalai begitu saja seiring dengan perkembangan jaman. Padahal jika dilihat dari perjalanan sejarahnya, Persebaya memiliki peran besar bagi kemajuan persepakbolaan di Surabaya dan sekaligus merupakan warisan yang membentuk citra atau identitas serta kemajuan kota Surabaya itu sendiri.

Salah satu bukti nyata sejarah sepak bola klub Persebaya mulai dilupakan yakni dengan melihat kondisi wisma Persebaya yang berlokasi di Jalan Karanggayam no.1, Surabaya semakin tidak terawat.



Gambar 1. 1. Dinding dan plafon wisma Persebaya yang rusak akibat rembesan air hujan
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 1. 2. Koleksi piala-piala klub Persebaya
Sumber: dokumentasi pribadi

Wisma tersebut tampak kumuh dan terdapat beberapa bagian bangunan yang mengalami kerusakan akibat dimakan usia. Padahal jika dilihat, sebagian besar bukti sejarah sepak bola klub Persebaya yang berupa foto-foto kenangan, piala-piala, serta arsip maupun berkas-berkas penting berada di dalam wisma Persebaya ini. Dan seharusnya wisma Persebaya ini dapat menjadi tempat edukasi bagi masyarakat untuk lebih mengenal sejarah perkembangan sepak bola klub Persebaya. Apabila hal ini, terus dibiarkan, tak menutup kemungkinan aset sejarah sepak bola di Surabaya ini akan hancur serta terbengkalai oleh waktu dan perlakuan pihak yang tidak bertanggung jawab.

Melihat masalah yang terjadi, maka diperlukan adanya suatu wadah yang dapat menjadi apresiasi kita terhadap sejarah perkembangan sepak bola klub Persebaya, dalam hal ini penulis mengemukakan ide arsitektural berupa fasilitas yang dapat menarik masyarakat kota Surabaya maupun para wisatawan untuk memperkenalkan kembali sejarah sepak bola klub Persebaya yang sejatinya merupakan warisan yang ikut berperan dalam membentuk identitas kota Surabaya, yaitu berupa Grha Persebaya di Surabaya.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dapat menyampaikan tema dari olahraga sepak bola dan menyimbolkan ciri khas sepak bola klub Persebaya melalui desain eksterior serta interior bangunan.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menyediakan fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan akan kegiatan pelestarian dan edukasi sejarah sepak bola klub Persebaya.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 3. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Raya Ngagel, Kec. Wonokromo, Kel. Ngagel, Surabaya dan merupakan lahan kosong. Tapak termasuk area perdagangan dan jasa, serta lokasi tapak berada dekat dengan area pemukiman dan juga fasilitas pendukung umum lainnya seperti *Marvel City Mall*.

Lokasi tapak cukup strategis dan mudah dijangkau (akses maupun jarak) dengan jenis jalan kolektor (jalan utama) yang dilalui angkutan umum dan kendaraan pribadi (roda 4 & roda 2). Selain itu lokasi di sekitar tapak terdapat beberapa fasilitas olahraga sepak bola seperti lapangan futsal Ole-Ole, lapangan futsal *Dynasti* dan lapangan sepak bola Kali Bokor sehingga dapat lebih mendukung keberadaan fasilitas ini.



Gambar 1. 4. Foto tapak eksisting
Sumber: dokumentasi pribadi

Data Tapak	
Nama jalan	: Jl. Raya Ngagel
Status lahan	: Tanah kosong
Luas lahan	: ± 10.000 m ²
Tata guna lahan	: Perdagangan dan jasa

- GSB rel kereta api : 20 meter
 - GSB depan dan samping : 10 meter
 - KDB : 60%
 - KDH : 10%
 - KLB : 2.0
 - Jumlah Lantai Bangunan : -
- (Sumber: Perwali nomor 57 tahun 2015)



Gambar 2. 2. Analisa view to site & view from site

Selain itu, bangunan diorientasikan untuk memaksimalkan bidang tangkap pengunjung dari jalan utama Raya Ngagel.

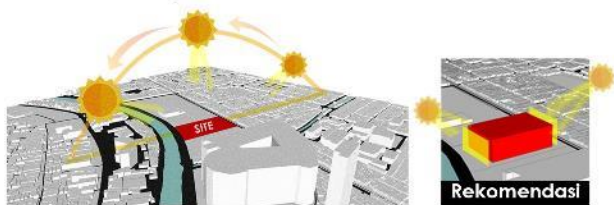
DESAIN BANGUNAN

Program Ruang

Pada Grha Persebaya ini terdapat beberapa fasilitas, diantaranya:

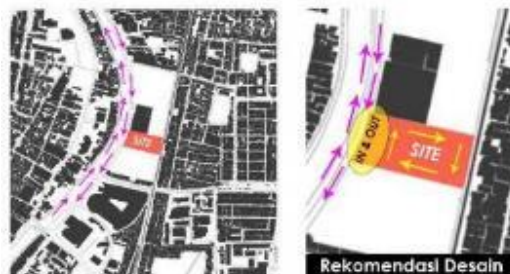
- Museum sejarah sepak bola klub Persebaya
Dalam museum ini, dibagi menjadi 5 area yaitu : area sejarah awal terbentuknya Persebaya, area sejarah masa kejayaan Persebaya, area sejarah masa perpecahan/terpuruk Persebaya, area sejarah masa vakum Persebaya, dan area sejarah masa kebangkitan Persebaya.
- Toko *Merchandise*
Fasilitas ini menjadi salah satu sumber pemasukan atau pendapatan bangunan berupa *store* yang menjual atribut-atribut dengan tema Persebaya, seperti kaos/*jersey*, topi, jaket, dll.
- Restoran dan *Cafe*
Fasilitas ini berfungsi sebagai tempat berkumpul masyarakat untuk mengakrabkan diri, tempat berdiskusi, tempat beristirahat, tempat nongkrong, tempat nonton bersama pertandingan sepak bola, dll.
- Kantor Pengelola
Fasilitas ini disediakan untuk para pengelola bangunan agar fasilitas tetap berjalan dengan baik dan terurus baik dari segi manajemen internal maupun dari segi fisik bangunan atau fasilitas.

Analisa Tapak



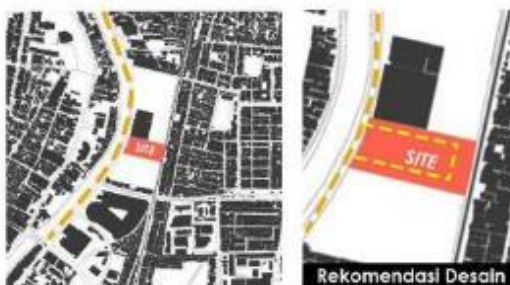
Gambar 2. 1. Analisa sun path & orientasi bangunan

Orientasi bangunan dalam tapak perlu diperhatikan agar radiasi matahari tidak langsung masuk ke dalam bangunan sehingga tidak merusak koleksi. Oleh karena itu, sisi terpendek/terkecil bangunan diarahkan menghadap Timur dan Barat agar bagian bangunan yang terpapar radiasi matahari juga kecil. Sedangkan sisi terpanjang bangunan menghadap Utara dan Selatan bertujuan untuk memaksimalkan pencahayaan alami (*daylighting*) sepanjang hari.



Gambar 2. 3. Analisa sirkulasi kendaraan

Letak *entrance* ke tapak berada dekat dengan jalan utama Raya Ngagel bertujuan untuk memudahkan pengunjung sedangkan jalur sirkulasi kendaraan dalam tapak didesain memutar tapak (*looping*) untuk mencegah sirkulasi kendaraan yang bersilangan. Jumlah jalur keluar kendaraan dalam tapak di usahkan lebih dari satu agar tidak menambah kemacetan dalam tapak maupun di luar tapak.



Gambar 2. 4. Analisa pedestrian

Pedestrian hanya ada di dekat jalan utama Raya Ngagel sehingga di sekeliling tapak perlu diberi pedestrian sebagai jalur *linkage* pengunjung (pejalan kaki) ke dalam tapak.

Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible metaphor*, dimana “*solid team*” akan menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 2. 5. Diagram konsep pendekatan perancangan

Lambang merupakan simbol kebesaran dari suatu klub sepak bola. Sudah selayaknya para pemain mempertaruhkan lambang kebesaran itu demi kejayaan tim (Otto Rehhagel, n.d.).

Setiap klub sepak bola pasti memiliki lambang atau logo. Sebuah lambang memiliki makna, harapan dan cita-cita besar dari keberadaan tim. Persebaya sebagai tim sepak bola kebanggaan “*arek-arek Suroboyo*” juga memiliki lambang kebesaran.

Logo Persebaya terdiri atas gambar “*suro & boyo*” dengan warna logo yang dominan hijau. Lambang “*suro & boyo*” pada logo klub Persebaya untuk menggambarkan karakter “*solid team*” Persebaya yang memiliki kesamaan dengan semangat “*arek-arek Suroboyo*” dalam memperjuangkan kemerdekaan. Sedangkan warna hijau ialah warna yang akrab dan banyak dipakai sebagai lambang warna di kota Surabaya. Selibhnya, warna hijau memiliki artian filosofi untuk melambangkan keinginan kuat, kepribadian keras, vitalitas dan religius dari Persebaya (Harianto, 2013).

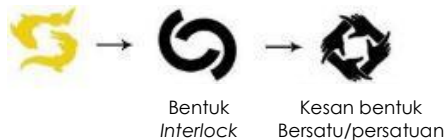
Berdasarkan makna yang terdapat di dalam logo klub Persebaya, maka hal tersebut menjadikan logo Persebaya sebagai bagian dari konsep utama dalam mendesain Grha Persebaya di Surabaya.

Bagian dari logo Persebaya yang dijadikan inspirasi bentukan desain bangunan yaitu lambang “*suro & boyo*”. Selain itu, warna hijau yang merupakan warna khas dari Persebaya juga akan diaplikasikan dalam desain bangunan.



Gambar 2. 6. Logo klub Persebaya

Lambang “*suro & boyo*” pada logo klub Persebaya memiliki pola bentuk “*interlocking*”. Menurut Francis D.K. Ching (1996), bentuk *interlocking* akan memberikan kesan bentuk bersatu/persatuan. Oleh karena itu, lambang “*suro & boyo*” dipilih untuk mendukung konsep utama bangunan yang ingin menyimbolkan klub Persebaya sebagai “*solid team*”.



Gambar 2. 7. Diagram konsep bentuk “*interlock*” lambang “*suro & boyo*”

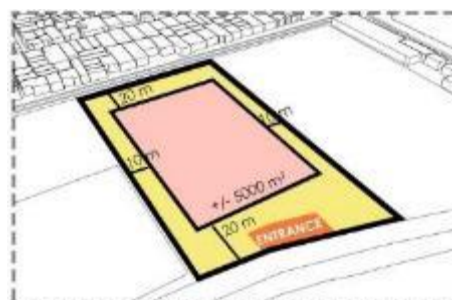
Selain itu, lambang “*suro & boyo*” juga memiliki pola bentuk yang menggambarkan suatu “*process*”. Oleh karena itu, nantinya proses/perjalanan sejarah klub Persebaya hingga dapat dikatakan sebagai suatu tim yang memiliki karakter solid juga akan diaplikasikan dalam desain bentuk bangunan dan sirkulasi dalam museum agar lebih menyimbolkan klub Persebaya.



Gambar 2. 8. Diagram konsep bentuk “*process*” lambang “*suro & boyo*”

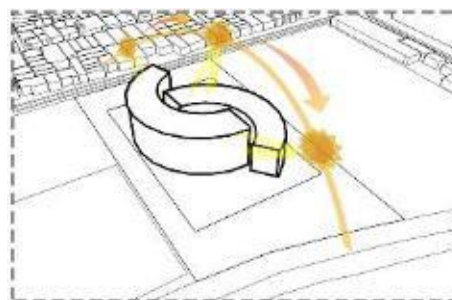
Perancangan Tapak dan Bangunan

Tranformasi Bentuk



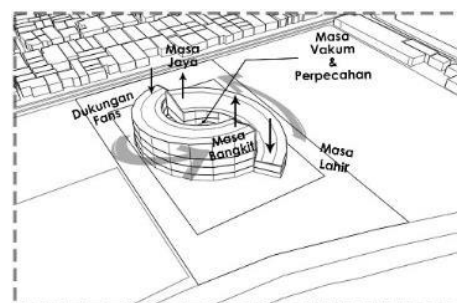
Gambar 2. 9. Lahan eksisting

Transformasi bentuk diawali dengan menerapkan peraturan lahan GSB sehingga luas lahan yang terbangun hanya ± 5000 m². Kemudian langkah selanjutnya, meletakkan *entrance* dan jalan keluar tapak dekat dengan jalan utama Raya Ngagel. Sedangkan lahan di luar GSB dalam tapak digunakan untuk sirkulasi kendaraan dan parkir.



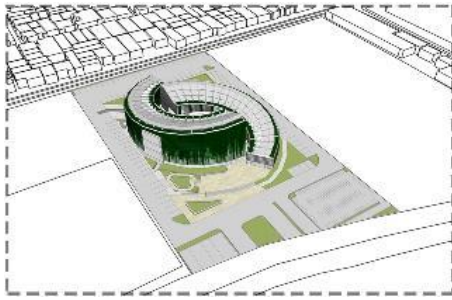
Gambar 2. 10. Bentuk dasar & orientasi bangunan

Bentuk dasar bangunan terdiri dari 2 massa yang saling “*interlock*” yang terinspirasi dari lambang “*suro & boyo*” pada logo Persebaya. Selanjutnya, untuk orientasi bangunan, sisi terpendek/terkecil diarahkan menghadap Timur dan Barat agar bagian bangunan yang terpapar radiasi matahari juga kecil.



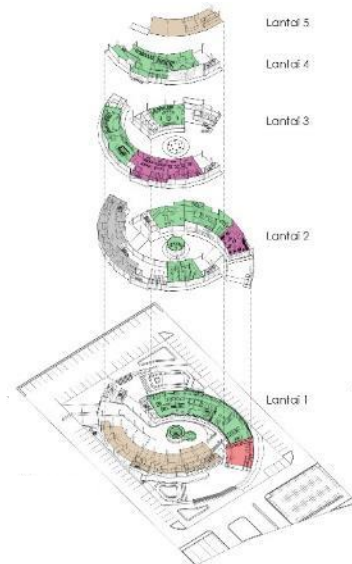
Gambar 2. 11. Modifikasi bentuk dasar bangunan

Bentuk dasar bangunan dimodifikasi dengan memainkan ketinggian bangunan untuk menggambarkan naik turunnya perjalanan sejarah Persebaya dari 1masa lahir → 2masa jaya → 3masa perpecahan/terpuruk → 4masa vakum → 5masa kebangkitan. Selain itu, tidak samanya tinggi bangunan untuk lebih memperlihatkan konsep “*interlocking*”.



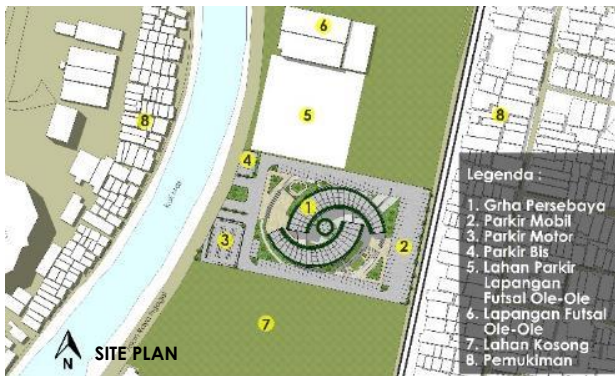
Gambar 2. 12. Desain fasad bangunan

Selanjutnya, fasad bangunan didesain dengan elemen garis vertikal dengan pola zig-zag untuk menyimbolkan semangat (Eva Asnidah Purba, 2013) dan karakter Persebaya yang berani serta pantang menyerah. Penggunaan warna hijau pada fasad untuk lebih menyimbolkan ciri khas dari Persebaya. Bentuk massa dan tampilan pada bangunan selain dapat menyimbolkan sepak bola klub Persebaya, juga dapat menjadi ikon atau *landmark* kawasan maupun kota Surabaya.



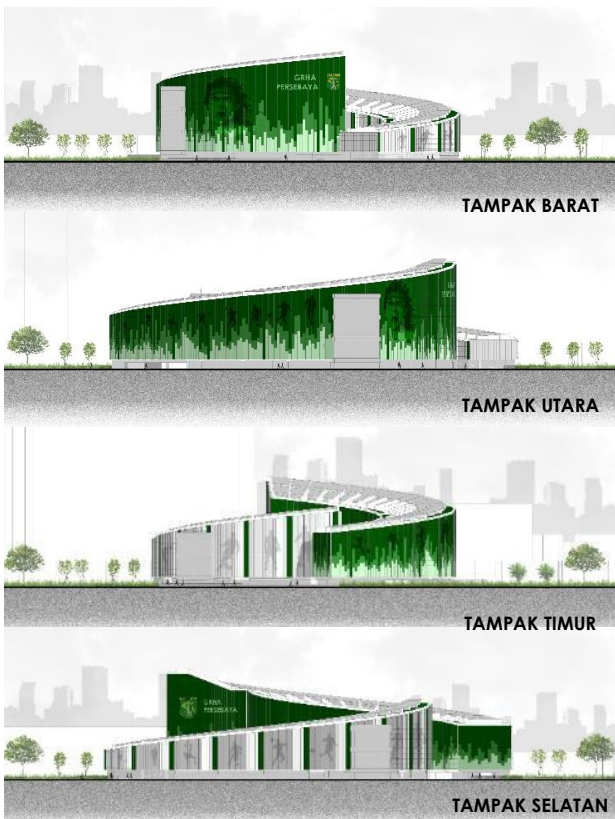
Keterangan :
 ● Entrance
 ● Museum
 ● Komersial
 ● Pengelola
 ● Servis

Gambar 2. 15. Zoning dalam bangunan

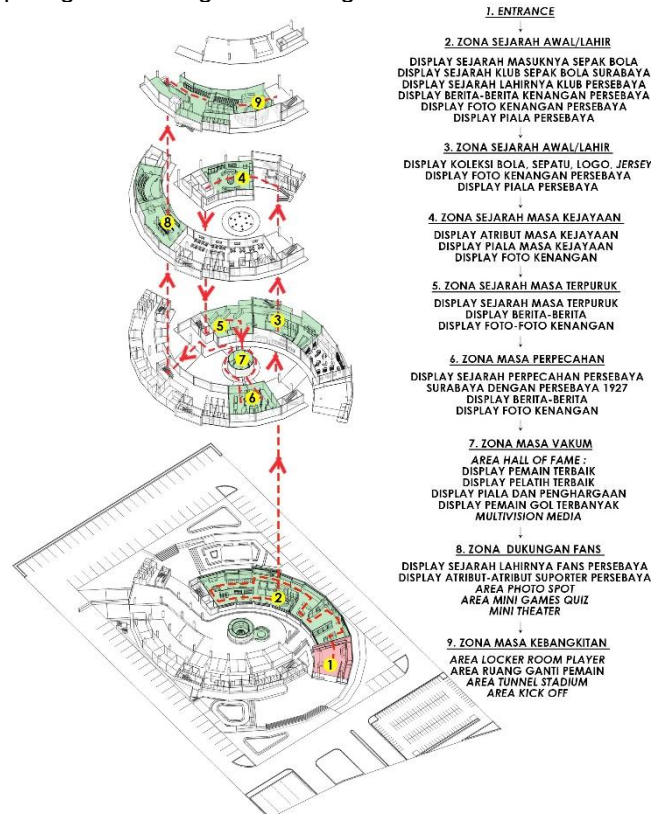


Gambar 2. 13. Site Plan

Pembagian *zoning* dibagi per lantai dengan menyesuaikan konsep sirkulasi museum yang ingin menggambarkan naik turunnya perjalanan sejarah Persebaya. Lantai satu difungsikan sebagai area publik (*entrance hall*), area servis, dan area museum sejarah awal lahirnya Persebaya. Lantai dua difungsikan sebagai area museum sejarah masa perpecahan/terpuruk, masa vakum Persebaya, area pengelola dan area komersial (*store*). Lantai tiga sebagian difungsikan sebagai area museum sejarah masa kejayaan dan dukungan *fans*, sedangkan sisanya sebagai area komersial (Restoran & *Café*). Lantai empat lebih terfokus pada area museum sejarah masa kebangkitan Persebaya dan lantai paling atas difungsikan sebagai area servis.



Gambar 2. 14. Tampak bangunan



Gambar 2. 16. Sirkulasi/sequence museum

Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, pada area museum untuk menciptakan pengalaman ruang dalam yang berbeda-beda sesuai dengan tema sejarah yang ingin disampaikan pada tiap-tiap ruang.

1. Ruang Sejarah Awal (Lahir/Terbentuk) Persebaya



Gambar 2. 17. Perspektif interior area museum sejarah awal Persebaya

Karakter ruang yang ingin dicapai adalah karakter ruang yang dapat membawa pengunjung kembali merasakan masa terbentuknya Persebaya dimasa lalu. Pada masa tersebut, merupakan masa dimana penjajahan kolonial masih berlangsung sehingga Persebaya tidak dapat leluasa berkembang karena adanya tekanan atau aturan yang mengikat dari pihak kolonial.

Letak area ini berada di lantai paling dasar (*semi-basement*) sebagai tanda awal sejarah perkembangan Persebaya dimulai. Pembagian ruang dan penataan *display* di desain “*step by step*” untuk mendukung penyampaian alur sejarah secara bertahap. Dimensi ruang yang kecil dan tersekat-sekat dengan tinggi plafon rendah bertujuan agar pengunjung dapat merasakan skala ruang yang “tertekan dan mengikat”.

Material dinding dan lantai menggunakan beton ekspos bertekstur kasar (material “*unfinished*”) bertujuan untuk menggambarkan terbentuknya Persebaya sebagai tahap awal perkembangan sepak bola di Surabaya yang masih terus akan berkembang.

Warna ruang menggunakan perpaduan warna abu-abu gelap dan terang untuk menciptakan karakter ruang seperti di “masa lalu” atau “*throwback*” dimana pada masa lalu dominan karakter warna hitam putih. Sedangkan untuk pencahayaan ruang menggunakan *side daylighting* dengan bukaan jendela yang minim untuk mendukung kesan ruang seperti masa lalu.

2. Ruang Sejarah Masa Kejayaan Persebaya



Gambar 2. 18. Perspektif interior area museum sejarah kejayaan Persebaya

Karakter ruang yang ingin dicapai adalah karakter ruang yang dapat membawa pengunjung merasakan kebebasan atau kejayaan seperti pada masa kejayaan Persebaya dimasa lalu dan juga kebebasan dari penjajahan kolonial. Letak ruang ini berada di lantai paling atas untuk melambangkan kejayaan Persebaya dimasa lalu. Penataan *display* didesain secara radial agar pengunjung bebas menikmati *display* namun tetap kembali terpusat pada *display* utama di tengah ruang. Dimensi ruang yang luas dengan bebas sekat dan plafon yang tinggi memberikan kesan kebebasan bagi pengunjung untuk menikmati *display* koleksi. Material dinding “*unfinished*” bertekstur halus bertujuan untuk menggambarkan kejayaan Persebaya dimasa lalu bukanlah akhir melainkan awal untuk perkembangan Persebaya selanjutnya. Sedangkan material lantai *vinyl* bertekstur halus menggambarkan perjalanan Persebaya yang mulai mudah dalam memberikan kontribusi.

Warna ruang didominasi warna putih karena secara psikologi menggambarkan kebebasan. Selain itu, warna putih juga lebih memfokuskan pengunjung pada *display-display*. Pencahayaan ruang secara *daylight* dari atap berundak dan *side daylighting* yang telah ter-*diffuse* oleh panel *perforated* pada fasad.

3. Ruang Sejarah Masa Kebangkitan Persebaya



Gambar 2. 19. Perspektif interior area museum sejarah bangkit Persebaya

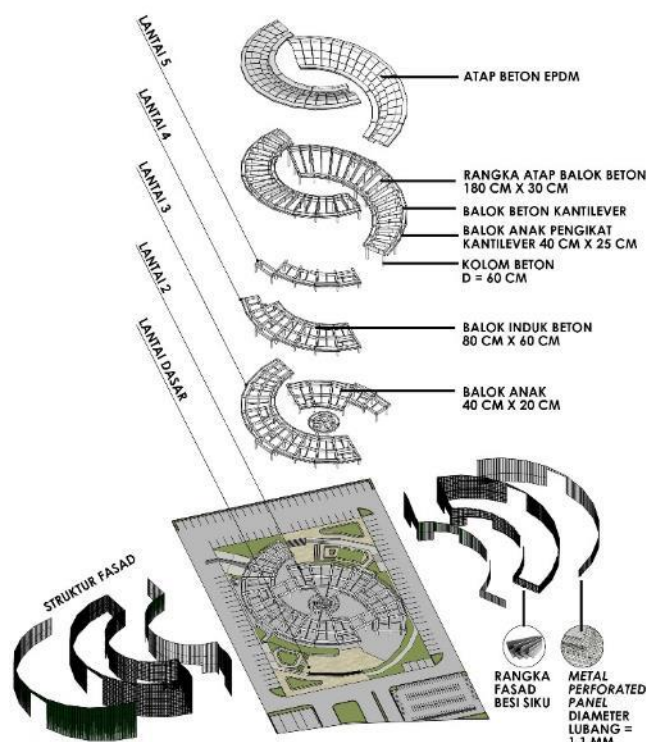
Karakter ruang yang ingin dicapai adalah karakter ruang yang dapat membawa pengunjung merasakan atmosfer suasana dalam pertandingan maupun sebelum pertandingan sepak bola dimulai. Letak ruang ini berada di lantai paling atas untuk membawa pengunjung merasakan titik puncak masa kebangkitan Persebaya sekaligus menjadi titik klimaks perjuangan dari perjalanan sejarah Persebaya. Penataan *display* didesain secara linear agar pengunjung merasakan suasana tiap suasana secara berurutan mulai dari suasana sebelum pertandingan hingga dalam pertandingan sepak bola Persebaya. Dimensi ruang yang luas dengan tinggi plafon yang semakin bertambah tinggi untuk menggambarkan semangat Persebaya yang terus meningkat untuk bangkit dari keterpurukan.

Warna hijau pada ruang untuk menyimbolkan ciri khas dari Persebaya dan melambangkan semangat dari Persebaya. Sedangkan warna putih melambangkan optimisme dan membuat ruang menjadi terlihat luas serta cerah.

Sistem Struktur

Menggunakan sistem struktur rangka kolom-balok beton bertulang, karena ruang-ruang di dalam bangunan tidak terlalu membutuhkan ruangan bebas kolom yang terlalu besar atau bentang lebar.

Pada bangunan, modul kolom yang digunakan adalah 8 m x 8 m. Perkiraan dimensi kolom beton bertulang didapatkan dari perhitungan *tributary area* sehingga diperoleh dimensi kolom dengan diameter 60 cm. Sedangkan untuk perkiraan dimensi balok didapatkan dari perhitungan *rule of thumbs* sehingga diperoleh dimensi balok dengan tinggi balok 80 cm dan lebar balok 60 cm.



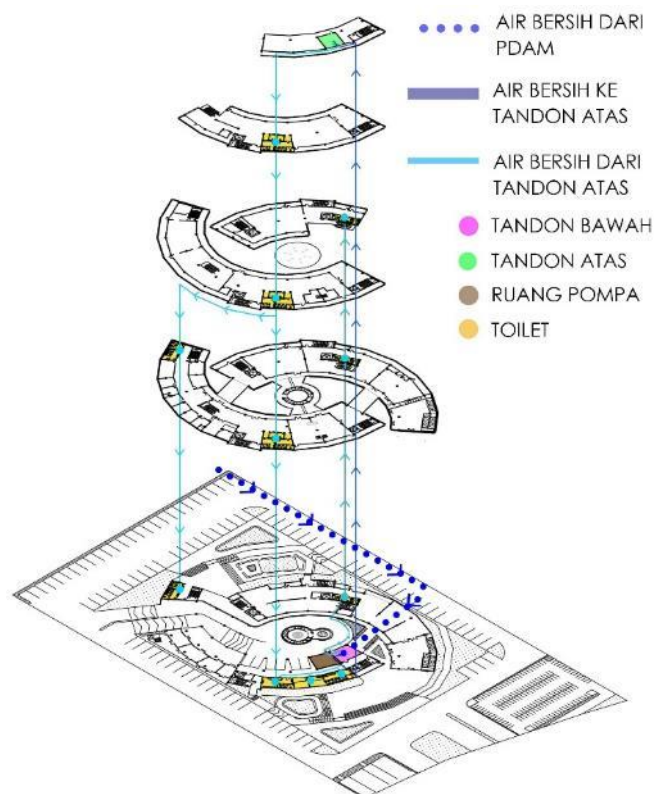
Gambar 2. 20. Isometri struktur

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih

Distribusi air bersih pada bangunan ini menggunakan sistem *downfeed*. Sistem distribusi *downfeed*, air bersih dari PDAM dialirkan menuju tandon bawah dan selanjutnya air bersih yang berada di tandon bawah akan dialirkan menuju tandon atas dengan pompa. Setelah itu, air pada tandon atas baru didistribusikan ke ruang-ruang yang membutuhkan air bersih.

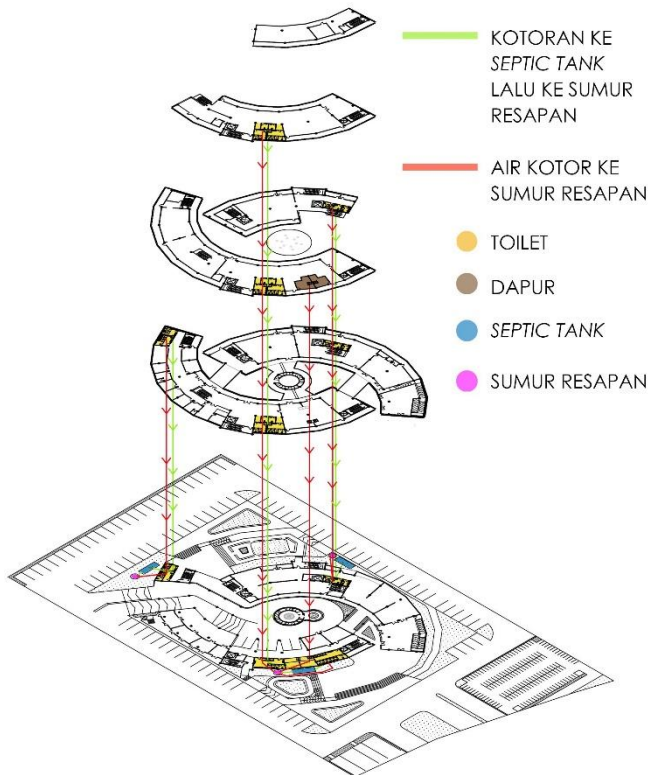
Sistem distribusi air bersih pada bangunan menggunakan tandon atas dan tandon bawah karena mengingat bangunan ini merupakan bangunan publik sehingga dirasa sangat penting memiliki pasokan air apabila *supply* air bersih dari pusat PDAM mengalami gangguan.



Gambar 2.21. Isometri utilitas air bersih

2. Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

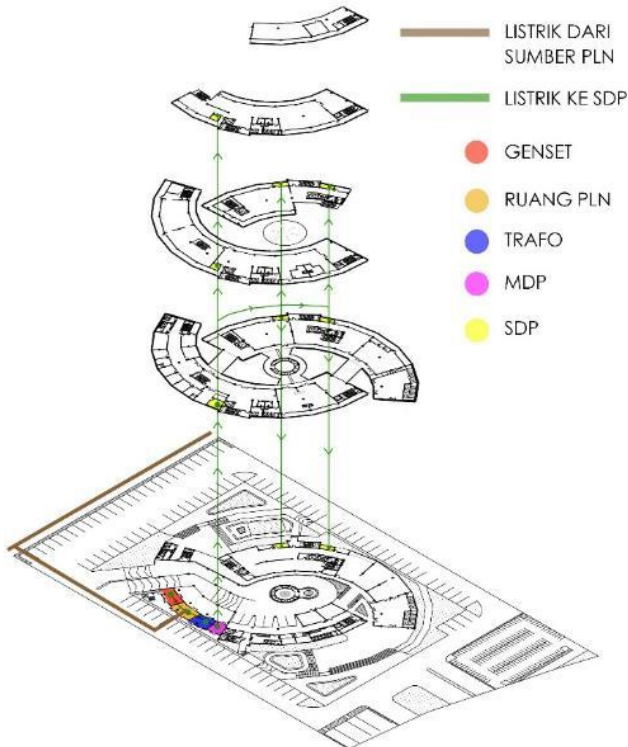
Air kotor pada bangunan yang berasal dari toilet dialirkan langsung menuju ke sumur resapan. Namun untuk air kotor dari dapur restoran dan *cafe*, sebelum menuju sumur resapan, terlebih dahulu di alirkan menuju *grease trap* atau alat perangkap minyak/lemak. Sedangkan untuk kotoran, dialirkan menuju ke *septic tank* terlebih dahulu kemudian selanjutnya akan dialirkan menuju sumur resapan. Posisi *septic tank* dan sumur resapan diletakkan berdekatan untuk mempermudah proses penyaluran dan pengolahan limbah kotoran.



Gambar 2.22. Isometri utilitas air kotor & kotoran

3. Sistem Utilitas Listrik

Supply listrik dari PLN dialirkan menuju ruang PLN. Lalu dari ruang PLN, listrik dialirkan menuju ke ruang trafo. Selanjutnya, listrik dialirkan menuju ke ruang MDP dan disebarakan menuju ke SDP. Pada bangunan disediakan genset untuk berjaga-jaga apabila ada pemadaman listrik secara tiba-tiba dari pusat PLN, mengingat fungsi bangunan ini sebagai fasilitas publik.



Gambar 2.23. Isometri utilitas listrik

KESIMPULAN

Perancangan Grha Persebaya di Surabaya ini diharapkan dapat mendukung pelestarian sejarah perkembangan sepak bola klub Persebaya yang mulai memudar, terbengkalai, dan dilupakan oleh masyarakat Surabaya. Selain itu, melalui fasilitas ini, juga diharapkan dapat mengedukasi masyarakat baik dari calon pemain, fans/pendukung, pemain, maupun penikmat sehingga masyarakat dapat belajar dari masa lampau untuk menentukan langkah yang tepat dikemudian hari bagi kemajuan persepakbolaan di Surabaya. Perancangan ini telah mencoba menjawab permasalahan perancangan, yaitu bagaimana merancang sebuah fasilitas yang dapat menyampaikan tema dari olahraga sepak bola dan menyimbolkan ciri khas sepak bola klub Persebaya melalui desain eksterior serta interior bangunan.

Konsep perancangan fasilitas ini diharapkan dapat mengembalikan citra baik sepak bola klub Persebaya di mata masyarakat dan menjadi ikon wisata Kota Surabaya.

DAFTAR PUSTAKA

Aprialdi, R. (n.d.). Sejarah Persebaya dan Bonek yang Terukir di Kota Surabaya. *Detikcom*. Retrieved Januari 15, 2018, from <https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3516039/sejarah-persebaya-dan-bonek-yang-terukir-di-kota-surabaya>

Ching, Francis. D. K. (1996). *Arsitektur : Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. (Hanggan Situmorang, Trans). Jakarta. Penerbit Erlangga.

Chusnuddin, A. A. (2016). *Kota Sepak Bola itu Bernama Surabaya*. Retrieved Januari 15, 2018, from <http://fandom.id/feature/kultur/2016/08/kota-sepak-bola-itu-bernama-surabaya/>

Hariato. (2013). *History of Persebaya and Bonek*. Retrieved Januari 12, 2018, from <http://bonekcampusits.blogspot.com/2013/03/lambang.html>

Purba, E. A. (2013). *Arti dan Makna Garis*. Retrieved Maret 5, 2018, from <http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-makna-garis.html>