

GRHA PERSEBAYA DI SURABAYA

Bagaskara Fajar Winarso dan Anik Juniwati
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
bagaskaraf97@gmail.com; ajs@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif Grha Persebaya di Surabaya

ABSTRAK

Grha Persebaya di Surabaya merupakan fasilitas yang ditujukan untuk masyarakat, bonek, dan Persebaya. Fungsi utama bangunan dibagi menjadi 3 sesuai dengan tujuan masing-masing yaitu galeri, *hall*, dan markas. Galeri didesain agar masyarakat dapat merasakan perjuangan Persebaya dan Bonek, *hall* untuk tempat berkumpul bonek dan acara-acara besar, markas untuk tempat pemusatan latihan dan kegiatan klub Persebaya. Desain harus dapat mengakomodasi kegiatan masyarakat dan bonek tanpa mengganggu privasi klub Persebaya namun ketiganya tetap terbuka dan saling melihat satu sama lain seperti galeri hidup. Pendekatan yang digunakan adalah simbolik untuk menggambarkan peranan masyarakat, bonek, dan Persebaya. Pendalaman yang diambil adalah sekuen untuk pengalaman dan cerita yang berbeda disetiap ruang. Terdapat beberapa fasilitas pendukung lainnya seperti *cafe*, toko retail, dan *game room*.

Kata Kunci: Galeri, *Hall*, Markas, Simbolik, Peranan, Sekuen, Pengalaman Ruang.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sepak bola merupakan olahraga yang paling populer dan diminati di dunia, termasuk di Indonesia. Seluruh kalangan masyarakat dapat menikmati dan bermain sepak bola. Penelitian yang dilakukan oleh Nielsen Sport mengatakan bahwa dari seluruh jumlah penduduk Indonesia, 77% memiliki ketertarikan terhadap sepak bola. Ketertarikan tersebut akan meningkat jika Tim Nasional (Timnas) Indonesia sedang berlaga. Namun, ketertarikan yang ditunjukkan ini belum diimbangi dengan presentase penduduk Indonesia yang aktif di dunia sepak bola yaitu sebanyak 17%.



Gambar 1. 1. Presentase peminat sepakbola di Indonesia.

Indonesia memiliki beberapa klub sepak bola yang mewakili masing-masing kota di seluruh wilayah Indonesia. Persatuan Sepak Bola Surabaya (Persebaya) adalah salah satu klub sepak bola profesional Indonesia yang berbasis di Surabaya. Persebaya dibentuk pada 18 Juni 1927 dengan nama Soerabajasche Indische Voetbal Bond (SIVB) dan para pemain awalnya adalah orang-orang Belanda yang berada di Surabaya. SIVB (Persebaya) adalah salah satu klub sepak bola di Indonesia yang paling tua. Pada tahun 1930 SIVB (Persebaya) bersama dengan beberapa klub lainnya membentuk Persatuan Sepak bola Seluruh Indonesia (PSSI). Setelah Jepang mengalahkan Belanda pada tahun 1942, SIVB diisi oleh pemain pribumi dan sebagian kecil keturunan Tionghoa. Prestasi SIVB menjadi gemilang dan meraih gelar juara pada beberapa kompetisi.

Klub-klub tersebut memiliki banyak penggemar setia baik dari kota itu sendiri maupun dari kota lain. Salah satu kota dengan klub yang memiliki penggemar sepakbola terbesar adalah Surabaya. Salah satu artikel memaparkan bahwa Persebaya merupakan klub dengan suporter terbanyak kedua di Indonesia. Suporter dari Persebaya dikenal dengan nama Bonek, singkatan dari *Bondho Nekat*. *Bondho* sendiri memiliki arti modal dan *nekat* berarti tekad dalam bahasa Jawa. Dalam artian penggemar Persebaya cukup bermodalkan tekad dalam mendukung klub tercintanya. Bonek sendiri pertama kali dimunculkan oleh Jawa Pos pada tahun 1989 untuk menggambarkan fenomena suporter Persebaya yang berbondong-bondong datang ke Jakarta dalam jumlah yang besar.



Gambar 1. 2. *Headline* Berita Puluhan ‘Bonek’ Hendak Menghalau ‘Aremania’
 Sumber : Beritasatu.tv

Kesetiaan yang diberikan oleh Bonek terhadap Persebaya sayangnya tercoreng dengan beberapa catatan negatif yang ada dimata masyarakat termasuk penduduk Surabaya sendiri. Catatan negatif tersebut berupa kerusuhan dan kegaduhan yang ditimbulkan oleh Bonek pada saat Persebaya berlaga di kandang sendiri maupun di kandang orang lain. Perilaku yang ditimbulkan oleh Bonek seringkali meresahkan masyarakat sekitar yang lingkungannya dekat dengan lokasi dimana Bonek berada. Beberapa media mencatat ulah negatif Bonek.

Dengan beberapa catatan kurang baik yang telah disebutkan dan yang tidak disebutkan, tidak mudah untuk menghilangkan stigma-stigma negatif mengenai

Bonek di mata masyarakat Indonesia. Padahal, seiring berjalannya waktu, perlahan Bonek menjadi tidak anarkis, tertib, dan terorganisir dengan baik. Upaya-upaya demi membersihkan nama Bonek dilakukan oleh anggota-anggotanya.

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.(Kurniawan, 2018)

Rumusan Masalah

Bagaimana desain dapat menanggapi masalah zoning pengunjung dan klub Persebaya. Desain harus dapat memberi pesan kepada pengguna sesuai dengan urutan yang tepat. Desain harus dapat menanggapi situasi tapak yang terhalang oleh stadion.

Tujuan Perancangan

Bangunan menunjukkan sejarah dan memperkenalkan Persebaya dan Bonek kepada masyarakat. Masyarakat diharapkan dapat membuat pandangan baru terhadap Persebaya dan Bonek. Bangunan menjadi wadah bagi masyarakat dan Bonek untuk dapat saling terbuka dan berkegiatan bersama-sama. Bangunan juga dapat menjadi markas bagi Persebaya untuk melakukan kegiatan seputar klub. Tujuan lainnya adalah menjadi museum pertama di Indonesia yang menampilkan hal-hal tersebut dan dapat diikuti oleh kota-kota lain di Indonesia sehingga wawasan masyarakat menjadi lebih luas dan terbuka satu sama lain dan dapat mencegah perpecahan dalam dunia persepakbolaan.



Data dan Lokasi Tapak

Gambar 1.3. Lokasi tapak

Lokasi tapak berada di belakang Gelora 10 November yang sebelumnya merupakan lapangan latihan Persebaya yang sudah tidak digunakan. Lokasi dipilih karena berada di daerah yang memiliki sejarah yang kuat terhadap Persebaya dan Bonek. Banyak penduduk sekitar kawasan yang merupakan Bonek.

Entrance bangunan diletakkan di Jalan Karang Gayam untuk mempermudah alur masuk dan keluar tapak. Tapak kurang dapat terlihat dari Jalan Tambaksari karena terhalang oleh Stadion Gelora 10 November.



- Peruntukan
- Perumahan
- Perdagangan dan Jasa Komersial
- Fasilitas Umum
- Makam
- Industri/Pergudangan
- Militer
- RTH
- Water body
- Indikasi Siteplan
-
- Cagar Budaya
- Cagar Budaya

Gambar 1. 4. Peta peruntukan

Data Tapak
 Lokasi Proyek : Jl. Tambaksari, Surabaya
 Tata Guna Lahan : Fasilitas Umum
 Luas Lahan : ± 10000 m²
 KLB : 250 / 350 %
 KBD : 50 %
 GSB Selatan & Utara : ≥ 4 m
 GSB Timur : ≥ 3 m
 KTB : 65 %
 KDH : 10 %

(Sumber: <http://jdih.surabaya.go.id/>)

DESAIN BANGUNAN

Analisa Tapak



Gambar 2. 1. Kondisi jalan sekitar tapak

Akses menuju tapak melalui Jalan Tambaksari lalu menuju Jalan Karang Gayam dan keluar melalui Jalan Bogen.



Gambar 2. 2. View disekitar tapak

View dari tapak yang diambil adalah ke arah Barat yang langsung melihat ke Stadion Gelora 10 November, dan ke arah Timur yang melihat ke arah permukiman warga. Dua view ini dipilih agar pengunjung dapat melihat tempat-tempat yang memiliki nilai sejarah yang penting bagi Persebaya dan Bonek.

Program Ruang dan zoning

- Galeri
- Markas Persebaya
- Hall
- Cafe
- Game room
- Official Store
- Retail pertokoan

Program ruang disesuaikan dengan fungsi utama, fungsi pendukung, dan fungsi komersil bangunan. Fasilitas utamanya adalah galeri dan markas Persebaya, fasilitas pendukungnya adalah hall dan game room, sedangkan fasilitas komersilnya adalah café, official store, dan retail.

Markas Persebaya berada di bangunan yang berbeda untuk menjaga privasi klub Persebaya. Galeri berada disetiap lantai bangunan utama untuk memberi kesan perjuangan dari bawah sampai atas. Hall dan café berada di lantai paling atas untuk mendapatkan view yang terbaik. Sedangkan retail dan official store berada di lantai dasar untuk menyambut pengunjung.

Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang diambil adalah simbolik untuk menunjukkan peran dan perjuangan Persebaya, Bonek, dan masyarakat. Referent yang diambil adalah Persebaya, Bonek, dan masyarakat. Signified yang diambil adalah analogi peran mereka pada kehidupan Persebaya dan persepakbolaan.

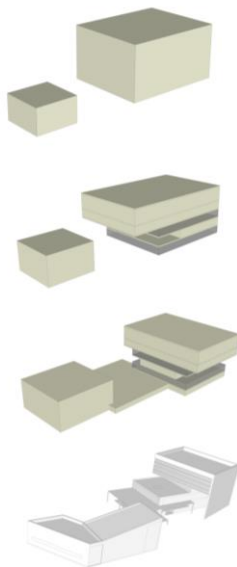


Gambar 2. 3. Pendekatan simbolik

Bangunan utama menggambarkan masyarakat dan Bonek sebagai pemegang kontrol utama dalam kehidupan Persebaya. Masyarakat dan Bonek memegang peran penting dalam mendukung dan mengawasi kehidupan sekitar Persebaya.

Bangunan markas menggambarkan Persebaya dimana mereka bermain sepakbola untuk menarik masyarakat untuk melihat dan masuk dalam dunia persepakbolaan.

Perancangan Bangunan



Gambar 2. 5. Transformasi Bentuk

Bangunan dipisah menjadi masa utama dan markas. Bangunan utama bagian atasnya dibuat menjorok ke arah stadion agar pengunjung dapat melihat ke dalam stadion. Bagian atasnya berputar 45 derajat dari bagian bawahnya untuk menunjukkan pergantian masa pada bangunan. Fasad menggunakan panel yang bisa bergerak membuka dan menutup sesuai kebutuhan ruangan terhadap sinar matahari.

Bangunan markas menjorok ke arah jalan untuk menarik pengunjung masuk ke tapak lalu bangunan berbelok mengarahkan pengunjung ke arah bangunan utama. Antara bangunan utama dan markas terdapat sebuah jembatan dimana pengunjung dapat berjalan dari masa utama ke markas namun mereka hanya bisa melihat dari luar dan tidak bisa masuk.



Gambar 2. 6. Tampak keseluruhan bangunan



Gambar 2. 7. Site plan

Pendalaman Desain

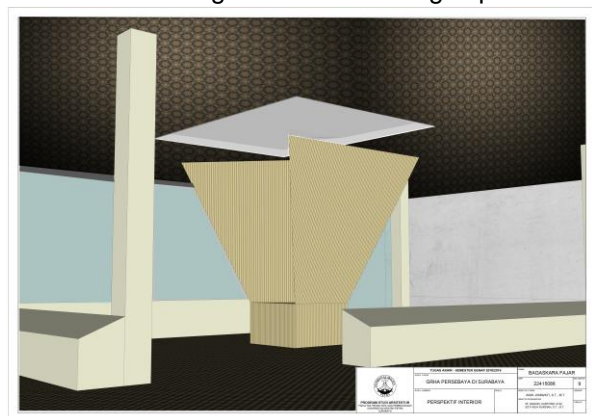
Pendalaman yang diambil adalah sekuen dimana urutan dan suasana setiap ruang disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2. 8. Perspektif interior masa awal

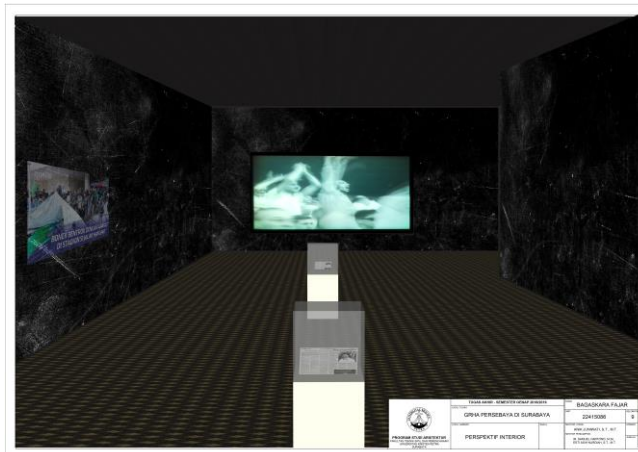
Pengunjung akan masuk lobby yang terdapat *hall of fame* yang merupakan info-info mengenai pemain-pemain legenda Persebaya. *Hall of fame* diletakkan di paling awal agar setiap pengunjung selalu mengingat jasa-jasa para pemain Persebaya. Setelah melewati *hall of fame*, pengunjung akan masuk ke galeri.

Pertama pengunjung akan masuk ke masa awal yang berisi tentang masa-masa terbentuknya Persebaya, pergantian pemain-pemainnya, dan awal-awal kompetisi. Suasana ruang akan berkesan netral, tidak terlalu terang dan tidak terlalu gelap.



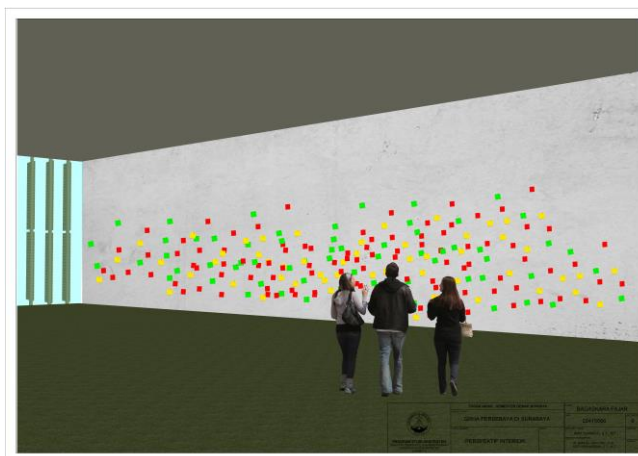
Gambar 2. 8. Perspektif interior masa jaya

Kedua, pengunjung akan masuk ke masa jaya yang berisi tentang masa-masa puncak kejayaan Persebaya dan Bonek. Pengunjung akan dapat melihat Persebaya mencapai masa kejayaannya dan melihat suatu monument yang melambangkan kesuksesan Persebaya. Suasana ruang lebih terang dari sebelumnya dan lebih mewah yang dinyatakan dengan pemilihan warna.



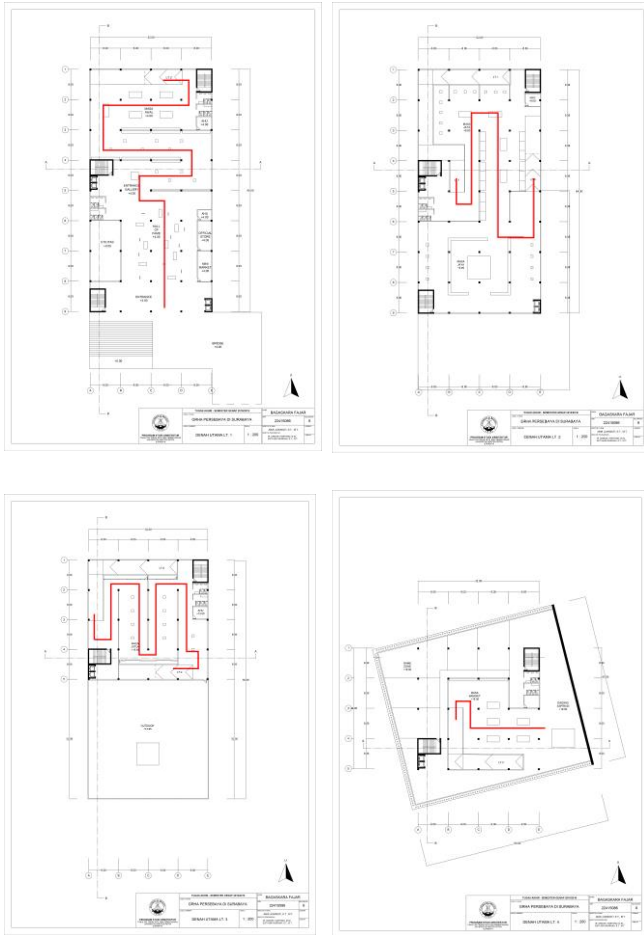
Gambar 2. 9. Perspektif interior masa jatuh

Ketiga, pengunjung akan masuk ke masa jatuh yang berisi tentang masa-masa terpuruknya Persebaya dan Bonek. Persebaya tersangkut beberapa kasus sedangkan Bonek menjadi anarkis dan tidak tertib. Suasana ruang gelap dan rusak-rusak untuk membuat kesan tidak nyaman. Terdapat videotron sebagai pusat perhatian yang menunjukkan video-video masa terpuruknya Persebaya dan Bonek sehingga menambah kesan menegangkan.

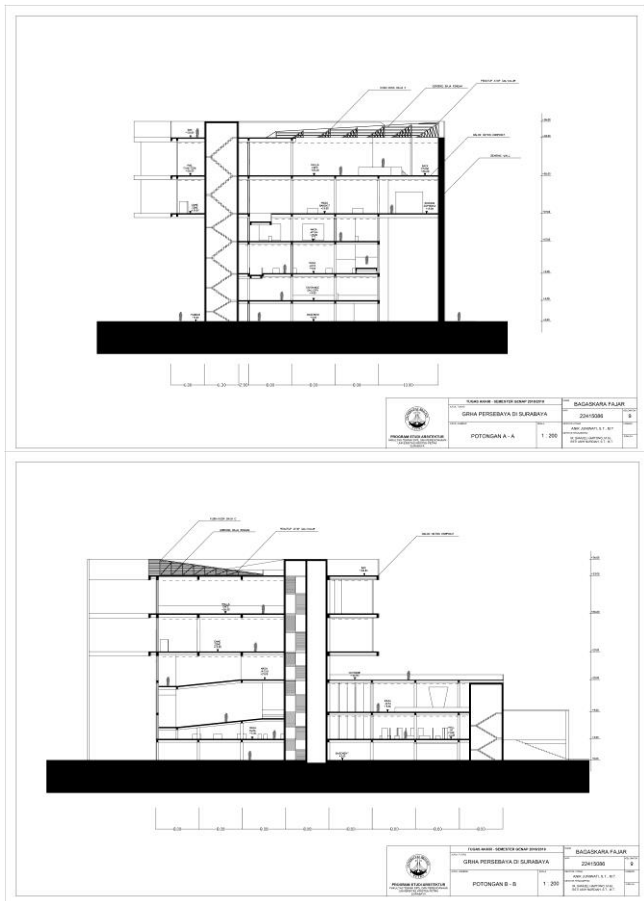


Gambar 2. 10. Perspektif interior masa bangkit

Terakhir, pengunjung akan masuk ke masa bangkit yang berisi tentang masa kebangkitan Persebaya dan Bonek. Persebaya kembali berkompetisi di liga teratas dan Bonek menjadi lebih tertib dan tidak anarkis. Suasana ruang terang dan luas untuk memberi kesan lega setelah melewati masa jatuh. Selain itu terdapat juga dinding aspirasi dimana pengunjung dapat memberi pesan kesan mereka terhadap Persebaya dan Bonek baik sekarang maupun untuk kedepannya.

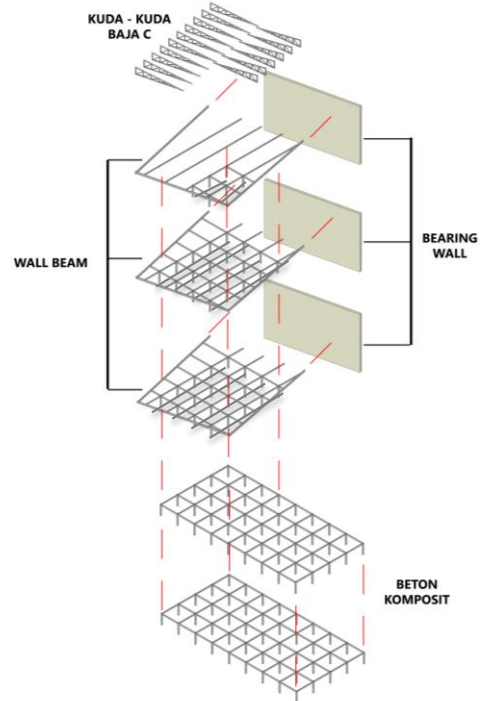


Gambar 2. 11. Denah alur sirkulasi galeri



Gambar 2. 12. Potongan alur sirkulasi galeri

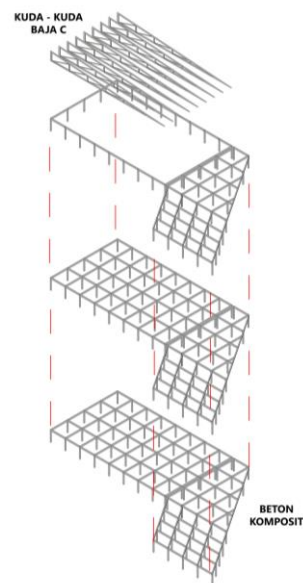
Sistem Struktur



Gambar 2. 13. Struktur bangunan utama

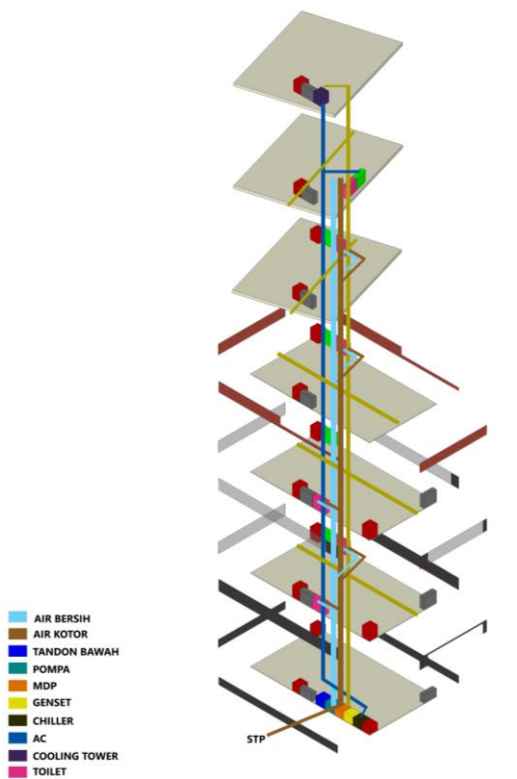
Struktur bangunan ini menggunakan kolom balok beton komposit. Pada lantai dasar sampai lantai 3, bangunan berbentuk kotak dengan modul 8x8 untuk ruangan yang lebih besar dan efisien. Setelah ke lantai 4, bangunan sedikit miring sehingga ada modul yang masih menerus dan ada yang tidak. Pada lantai 4 ke atas, memerlukan *wall beam* untuk kantilever yang panjang. Pada lantai 6 digunakan sebagai *hall* sehingga memerlukan ruangan tanpa kolom.

Struktur bangunan markas menggunakan kolom balok dengan modul 5x5. Struktur pada markas dibagi menjadi 2 dimana yang satu lurus dan yang satunya miring. Lalu di lantai 3 pada bagian yang lurus terdapat ruangan konferensi yang memerlukan bebas kolom.

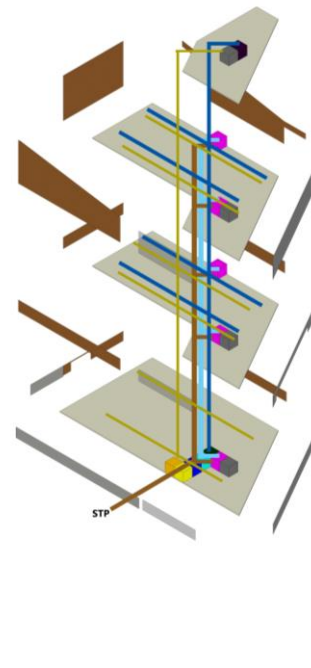


Gambar 2. 14. Struktur bangunan markas

Sistem Utilitas



Gambar 2. 15. Sistem utilitas bangunan utama



Gambar 2. 16. Sistem utilitas bangunan utama

1. Sistem Utilitas Air Bersih

Utilitas air bersih menggunakan 2 sistem yaitu *downfeed* dan *upfeed*. Sistem *upfeed* yaitu dari air dari PDAM setelah melewati meteran masuk tandon bawah kemudian di pompa menuju ke atas. Sedangkan sistem *downfeed* air akan dipompa mengisi tandon atas lalu air akan dialirkan ke bawah.

2. Sistem Utilitas Air Kotor, Kotoran, dan Air Hujan

Air hujan yang melalui talang air langsung dialirkan ke saluran kota. Air kotor dari kamar mandi dan dapur akan diarahkan ke sumur resapan.

3. Sistem Sirkulasi dan Evakuasi Kebakaran

Sirkulasi vertikal terdapat 2 macam yaitu ram dan *lift*. Ram dengan kemiringan 5 derajat untuk memudahkan pengguna galeri. *Lift* terdapat pada bagian depan bangunan dan bagian tengah bangunan. Untuk tangga kebakaran terdapat pada bagian depan, tengah, dan belakang dengan jarak tempuh tidak sampai 20 m. Sedangkan untuk bangunan markas, terdapat lift untuk pemain yang cedera dengan ukuran standar rumah sakit.

4. Sistem AC

Sistem AC menggunakan sistem central dimana temperatur mengikuti jumlah pengunjung dengan menggunakan sensor. Terdapat chiller di basemen dan cooling tower di rooftop.

KESIMPULAN

Pemisahan zoning antara ruang-ruang untuk Persebaya dan masyarakat umum diharapkan lebih mengoptimalkan penggunaan, menjaga privasi, keamanan dan kenyamanan. Desain dengan bentuk yang menyimbolkan peranan masyarakat, bonek, dan Persebaya agar dapat dimengerti oleh pemakai bangunan. Desain dengan urutan dan karakter ruang sehingga pengguna dapat merasakan pengalaman ruang yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifianto, N. (2017). Indonesia negara penggila sepak bola nomor dua di dunia. *CNN Indonesia*. Retrieved Desember 22, 2018. from <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20171219204103-142-263606/indonesia-negara-penggila-sepak-bola-nomor-dua-di-dunia>
- Arifin, S. (2018, 11 Mei) Brevgirl, Komunitas Bonita emak-emak ini selalu bawa keluarga ke arisan hingga lomba. *Tribun Jatim*. Retrieved May, 2019 from <https://jatim.tribunnews.com/2018/05/11/brevgirl-komunitas-bonita-beranggotakan-ibu-iburumah-tangga-selalu-bawa-keluarga-jika-kegiatan>
- Suyati, T. (2000). *Metode Pengadaan dan Pengelolaan Koleksi*. Jakarta : Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Dit. Sejarah dan Museum, Ditjenbud, Depdiknas.
- Neufert, E. (2002b). *Data arsitek jilid 2*. (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi, Trans.). Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Mufidah, A. (2017, 16 Februari). Inilah tiga usulan rencana manajemen untuk penggemar Persebaya di acara Bonek conference. *Tribun Jatim*. Retrieved February, 2019 from <https://jatim.tribunnews.com/2017/02/16/inilah-tiga-usulan-rencana-manajemen-untuk-penggemar-persebaya-di-acara-bonek-conference>
- Stigma negatif bikin bonek makin anarkis*. (2010). *Detiknews*. Retrieved Desember 22, 2018. from <https://news.detik.com/berita/1284719/stigma-negatif-bikin-bonek-makin-anarkis>
- Kurniawan, S. K. (2018). Grha Persebaya di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 6(1), 41-48.