

PERANCANGAN GALERI KLUB SEPAKBOLA AREMA DI MALANG DENGAN METODE PROGRAMATIK DAN SEMANTIK

Danar Aly, Edi Hari Purwono, dan Bambang Yatnawijaya

Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya
Alamat Email penulis : danaraly@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan sepakbola kian tahun makin berubah menjadi sebuah pertunjukan yang menghibur masyarakat umum. Saat ini, sepakbola dapat masuk ke setiap sisi sosial masyarakat mulai dari sosial tingkat bawah sampai tingkat atas. Karena begitu populer, olahraga sepak bola kini berkembang menjadi sebuah industri olahraga yang bertujuan komersial. Seperti yang telah diatur dalam Peraturan Mendagri, bahwa dana hibah APBD tidak dapat dialirkan langsung ke klub sepak bola di Indonesia. Sumber pendapatan klub yang dapat diperoleh dari luar klub adalah hak siar televisi, investor (*football trust*), dan sponsor. Sedangkan sumber dana yang berasal dari dalam klub sendiri yaitu penjualan tiket, *merchandise*, suporter, makanan dan supermarket. Saat ini belum ada pemusatan bisnis (industrialisasi) yang dilakukan oleh Arema sebagai klub profesional. Galeri sebagai pusat *income* internal dari klub sepakbola Arema yang akan dirancang sesuai dengan permasalahan yang ada dengan memusatkan beberapa aspek pendapatan internal klub Arema. Perancangan Galeri Klub Sepakbola Arema di Malang ini menggunakan metode programatik, yaitu metode analisis terhadap data-data yang ada untuk menghasilkan sintesa atau keputusan, yaitu konsep perencanaan (*planning*). Konsep perencanaan tersebut menjadi bahan utama yang akan ditransformasi secara skematik menjadi konsep perancangan (*designing*). Metode yang akan diterapkan adalah Semantik Referensi dan Semantik Ekspresi untuk merancang tampilan bangunan yang mengidentitaskan (bermakna) persepakbolaan.

Kata kunci : arema, sepakbola, galeri dan semantik

ABSTRACT

The development of football that is always changing every year, which was entertaining the public. The football shows that this sport could go into each side of society ranging from the lower social strata level to the upper level. Because it is so popular, now football has developed into a commercial industrial sport. As set out in the Regulation of the Minister of Home Affairs, that grant funding APBD cannot be flowed directly to the football club. Club income sources that can be obtained from outside the club are television rights, the investor (football trusts), and sponsorship. While the source of funds from within the club are ticket sales, merchandise, supporters, food and supermarkets. There are currently no business concentration (industrialization) conducted by Arema as a professional club. Gallery as a center of internal income of Arema football club will be designed in accordance to the existing problems by centralizing some aspects of internal revenue of Arema club. Designing Arema Football Club Gallery in Malang is using Programmatic method which is a method of analysis of existing data to produce a synthesis or decision, namely the concept of Planning (Planning). The planning concepts will be a key ingredient schematically transformed into the concept of Design (Designing). The methods that will be applied are Reference Semantic and Expression Semantic to design the display of the building which has a meaningful of football identity.

Keywords: arema, football, gallery and semantics

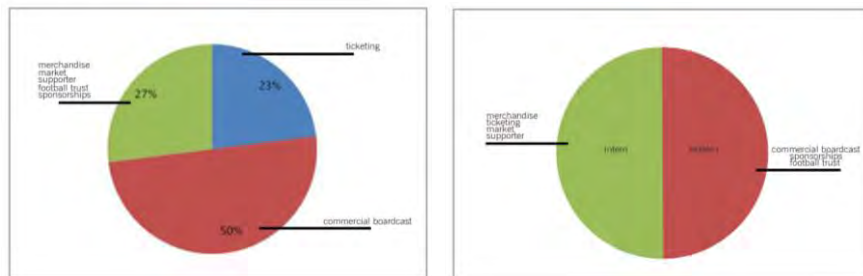
1. Pendahuluan

Di Jawa Timur terdapat salah satu klub dengan fanatisme supporter yang tinggi, klub tersebut adalah Arema Indonesia yang berasal dari Kota Malang. Arema Indonesia adalah salah satu klub yang mengelola keuangan klub secara mandiri dan tidak tergantung pada APBD, hal tersebut dilakukan sejak klub tersebut berdiri. Pengelolaan keuangan secara mandiri membuat klub Arema Indonesia memaksimalkan aspek-aspek bisnis dari klub (internal) seperti penjualan tiket dan *merchandise* untuk membiayai keuangan klub. Pada musim kompetisi 2010-2011 manajemen klub membuat sistem *hang tag* atau label resmi, dalam sistem tersebut *hang tag* dari Arema Indonesia ini sendiri dijual seharga 10 persen dari harga jual *merchandise*.

Secara garis besar, pendapatan klub sepakbola berasal dari 3 sumber utama:

1. *Matchday* : penjualan tiket.
2. *Broadcasting* : pendapatan hak siar TV.
3. *Commercial* : termasuk *sponsorships* dan penjualan *merchandise*.

Setiap klub memiliki proporsi sumber pemasukan yang bervariasi. Idealnya, ketiga sumber pemasukan di atas memiliki proporsi yang seimbang. Atau dengan kata lain, masing-masing menyumbang rata-rata 1/3 bagian (atau sekitar 33%) dari total pendapatan. Hal ini untuk menghindari ketidakstabilan klub dari segi pendapatan.



Gambar 1. Presentase Sumber Pendapatan Klub Sepakbola Inggris
(Hasil pengolahan data yang bersumber dari : <https://learnomics.wordpress.com/2013>)

Saat ini belum ada pemusatan bisnis (industrialisasi) yang dilakukan oleh Arema sebagai klub professional. Hal ini mengakibatkan pendapatan klub menjadi tidak maksimal. Agar semua pendanaan internal dapat dipusatkan, maka diperlukan sebuah wadah yang dapat menampung aktivitas bisnis yang mencakup 5 aspek pendapatan (*merchandise*, penjualan tiket, supporter, market, dan makanan).

Tujuan adanya galeri menurut Kakanwil Perdagangan adalah untuk memberikan informasi tentang benda dan hasil karya seni baik yang berasal dari karya seniman maupun produk industri kepada pengunjung atau konsumen dengan cara memajang atau memamerkan barang-barang tersebut kedalam suatu pameran yang sesungguhnya sehingga diharapkan mampu menjangkau pasar yang lebih luas. Galeri sebagai pusat *income* internal dari klub sepakbola Arema yang akan dirancang sesuai dengan permasalahan yang ada dengan memusatkan beberapa aspek pendapatan internal klub sepakbola yang ada seperti pembahasan sebelumnya. Dengan fungsi penjualan yang didukung dengan fasilitas rekreasi, diharapkan galeri klub sepakbola ini nantinya dapat menjangkau pasar yang lebih luas, agar mampu meningkatkan persepakbolaan nasional di bidang industri.

2. Bahan dan Metode

Perancangan Galeri Klub Sepakbola Arema di Malang ini menggunakan *Metode Programatik*, yaitu metode analisis terhadap data-data yang ada untuk menghasilkan sintesis atau keputusan, yaitu konsep *Perencanaan (Planning)*. Konsep perencanaan tersebut menjadi bahan utama yang akan ditransformasi secara skematik menjadi konsep *Perancangan (Designing)*, yaitu proses terakhir. Sedangkan metode penulisannya adalah *Metode Deskriptif*, yaitu metode penjelasan dengan pemaparan kalimat-kalimat yang jelas dan rinci disertai dengan ilustrasi-ilustrasi skematik yang ringkas. Urutan proses perancangan dengan metode Programatik ini, yaitu penemuan ide atau gagasan, pengumpulan data, pengolahan data (analisis), keputusan (sintesis) dan proses perancangan.

Perumusan gagasan diperoleh dari pengamatan terhadap perkembangan industri persepakbolaan nasional dari segi aspek pendanaan internal yang selama ini belum dikelola secara maksimal. Sebagai upaya untuk mengembangkan persepakbolaan dari segi industri, salah satu klub sepakbola asal kota Malang yaitu Arema berpotensi untuk memaksimalkan pengembangan tersebut dari segi pendanaan internal salah satunya adalah melalui penjualan *merchandise*. Dalam hal ini, upaya tersebut juga dapat melanjutkan eksistensi klub sepakbola di Indonesia, salah satunya Arema. Sehingga dari pengamatan tersebut akan muncul fakta dan permasalahan mulai dari masalah umum (non-arsitektural) hingga masalah khusus (arsitektural).

Pengumpulan data diperoleh dengan dua metode, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan dengan cara pengamatan langsung di lapangan mengenai kondisi tapak dan lingkungannya. Survei tapak dilakukan terhadap lahan yang akan dipakai sebagai lokasi Perancangan Galeri Klub Sepakbola Arema ini. Lokasi yang dipakai adalah lahan kosong di Jalan Raden Panji Suroso, Kecamatan Blimbing. Data sekunder adalah data yang didapatkan dengan cara *studi literatur* atau pustaka mengenai teori-teori dan juga studi komparasi.

Selanjutnya terhadap data-data tersebut dilakukan analisis untuk dijadikan sintesis berupa rencana-rencana atau proses *Perencanaan (Planning)* sebelum memasuki proses perancangan (*Designing*). Analisis ini terdiri dari Tinjauan Lokasi Tapak, Analisis Tapak, Analisis Ruang dan Sirkulasi, Analisis Tata Massa, Analisis Tampilan Bangunan dan Analisis Struktur.

Proses perancangan ini merupakan langkah mentransformasikan sintesis dari analisis yang berupa *Perencanaan (Planning)* menjadi konsep *Perancangan (Designing)*. Perencanaan yang sudah disepakati, yaitu orientasi bangunan, kebutuhan, urutan ruang, tata massa, jumlah lantai, sirkulasi luar, sirkulasi dalam, dan sebagainya yang masih berupa sintesis atau rencana, kemudian diolah dalam suatu konsep *detail ruang* yang juga berpengaruh pada tampilan massa dan fasad luar bangunan.

Agar transformasi ini menghasilkan tampilan bangunan yang menyiratkan makna, dibutuhkan sebuah metode desain yang sesuai. Seperti yang dijelaskan pada tinjauan pustaka, *Semantik* adalah metode yang berfokus pada makna dan arti dalam elemen atau kelompok pembentukan wujud arsitektural.

3. Hasil dan Pembahasan

Kota Malang terdiri dari 5 Kecamatan yaitu Kedungkandang, Klojen, Blimbing, Lowokwaru, dan Sukun serta 57 kelurahan. Kota Malang memiliki udara yang sejuk dengan suhu rata-rata 24,13°C dan kelembaban udara 72%. Kota Malang terletak pada ketinggian antara 429 - 667 meter di atas permukaan air laut. 112,06° - 112,07° Bujur

Timur dan $7,06^{\circ}$ - $8,02^{\circ}$ Lintang Selatan, dengan batas wilayah kota utara dan Timur adalah Kecamatan Singosari dan Kecamatan Pakis dan Tumpang. Sedangkan untuk batas Selatan dan Barat adalah Kecamatan Tajinan dan Kecamatan Wagir.



Gambar 2. Lokasi Tapak Terpilih, Jalan Raden Panji Suroso Malang, Jawa Timur
(Sumber: Hasil analisis, 2013)

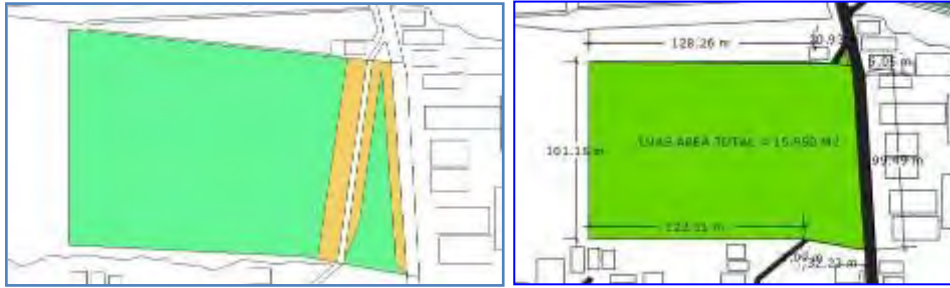
Tapak yang terpilih adalah tanah kosong yang diperuntukkan untuk fasilitas umum dan perdagangan dengan luasan tapak mencapai $\pm 15.000 \text{ m}^2$. Jalan utama menuju lokasi tapak ini sangat lebar dan juga ramai kendaraan. Adapun ketentuan Koefisien Dasar Bangunan (KDB), Koefisien Lantai Bangunan (KLB), Garis Sempadan Bangunan (GSB), Koefisien Ruang Terbuka (KRT) pada kawasan tersebut serta ketentuan lainnya yang berkaitan dengan penggunaan tapak sebagai lokasi perancangan berdasarkan *Rencana Tata Bangunan dan Lingkungan Kawasan* Kecamatan Blimbing.



Gambar 3. Ketentuan Perencanaan pada Kawasan Blimbing, Malang
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

3.1 Analisis Luas dan Bentuk Tapak

Pada bagian selatan tapak, terdapat jalan buntu dari permukiman warga yang ada di selatan tapak. Sedangkan bagian timur laut tapak terdapat jalan yang belum diolah agar terhubung dengan jalan buntu yang ada di selatan tapak. Sehingga melihat hal tersebut, tapak terbagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian timur dan barat.



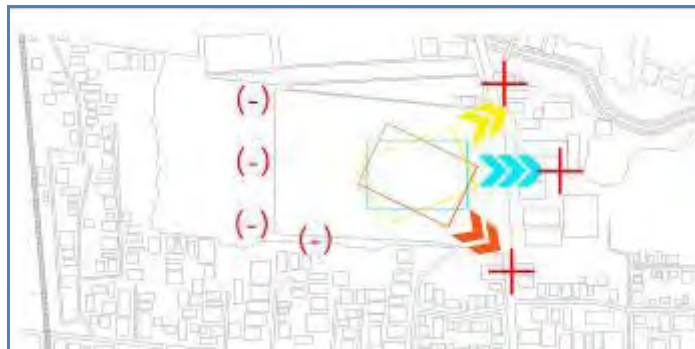
Gambar 4. Sempadan dan Ukuran Tapak
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

Daerah sempadan digunakan sebagai area fungsional yang tidak terdiri dari bangunan permanen

1. Daerah tapak yang berbatasan dengan Jalan Raden Panji Suroso dibuat beberapa alternatif:
 - a. Pelebaran jalan untuk *drop off* dan jalur pedestrian
 - b. Ruang terbuka hijau dan jalur pedestrian
 - c. Area parkir dan jalur pedestrian
2. Daerah tapak sebelah selatan digunakan untuk parkir motor atau RTH.
3. Daerah tapak bagian utara dipergunakan untuk RTH dan daerah resapan.

3.2 Analisis View

Letak tapak yang tidak dikelilingi jalan, membuat *view* keluar tapak hanya didominasi *view* positif dari beberapa sisi *view* yang berpotensi untuk dijadikan daya tarik, yaitu dari arah timur laut, timur dan tenggara tapak. Sedangkan untuk *view* ke dalam, yang akan sangat berpengaruh dalam pengolahan tata massa serta bentuk massa ada 3 arah yang sangat berpengaruh seperti *view* keluar tapak. Sedangkan dari arah belakang tapak (barat) tidak akan berpengaruh pada proses desain, dalam hal ini bisa saja bagian ini dijadikan bagian punggung bangunan atau bagian belakang.

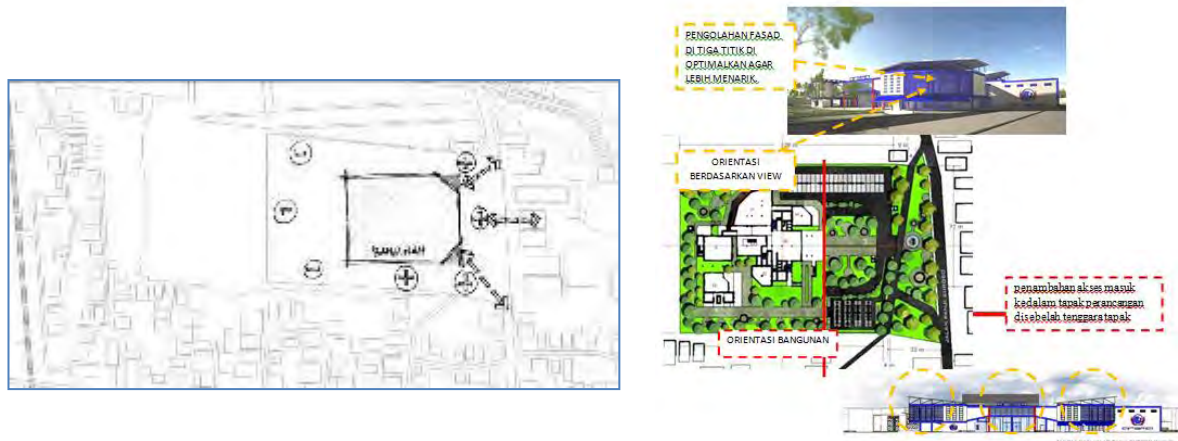


Gambar 5. Analisis View
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

Lalu lintas maupun aktivitas pejalan kaki sering terjadi di depan tapak, karena depan tapak tersebut adalah jalan arteri yang menghubungkan antar kawasan di Malang. Selain itu, untuk jalan kecil yang telah jarang berfungsi hanya digunakan untuk kendaraan kecil seperti sepeda atau sepeda motor.

Dari fakta yang didapat, maka dari itu orientasi bangunan sebaiknya menghadap ke arah dimana orang bisa melihat bangunan tersebut secara leluasa, yakni ke arah timur dari tapak atau ke arah jalan Panji Suroso. Arah orientasi bangunan berdasarkan analisis *view* yang ada, maka didapatkan arah hadap bangunan ke arah tenggara dan timur laut.

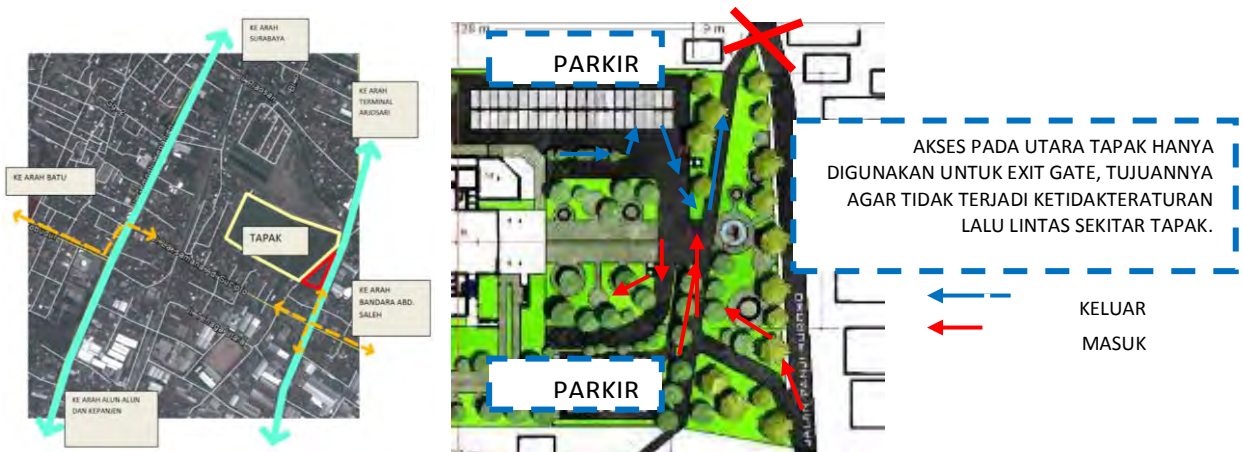
Hal ini dimaksudkan agar pengunjung dapat menikmati visual bangunan sebelum sampai ke bangunan.



Gambar 6. Sintesis dan Hasil dari Analisis *View* dan Orientasi Bangunan
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

3.3 Analisis Sirkulasi

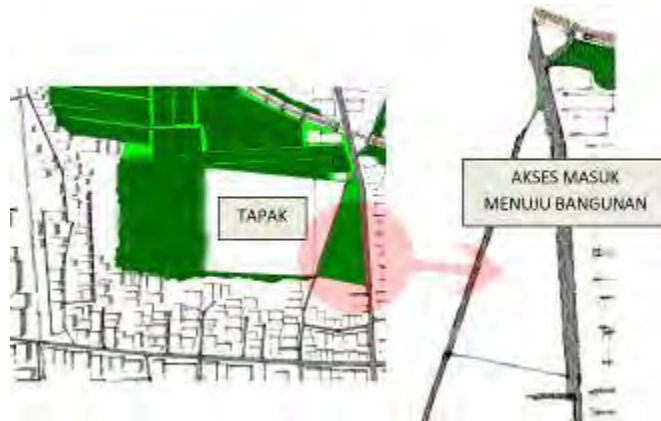
Pengguna sirkulasi di sekitar tapak sangat beragam mulai dari angkutan umum, becak, mobil, motor, hingga truk pengangkut, selain itu juga para pejalan kaki yang melewati Jalan Raden Panji Suroso, Malang. Salah satu kelemahan yang berada di lingkungan tapak adalah persimpangan pada jalan Raden Panji Suroso bagian selatan yang sangat rawan kemacetan yaitu di daerah perempatan selatan tapak.



Gambar 7. Sintesis dan Hasil dari Analisis Sirkulasi Tapak
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

Pencapaian menuju tapak dari arah jalan Soekarno Hatta melewati beberapa spot, salah satunya Pasar Blimbing dan Masjid Sabilillah Malang. Berdasarkan persyaratan perancangan galeri *Time Saver Standards for Building Type* (1973) bahwa galeri harus mudah dicapai dari semua bagian kota dengan transportasi umum, dekat dengan sekolah maupun universitas. Pada bagian selatan tapak, terdapat jalan buntu dari permukiman warga yang ada di selatan tapak. Sedangkan bagian timur laut tapak terdapat jalan yang belum diolah agar terhubung dengan jalan buntu yang ada di selatan tapak. Sehingga ada dua sintesis, yaitu:

1. Sirkulasi sekitar tapak sangat berpengaruh pada proses pencapaian dan akan menjadi salah satu dasar dalam menentukan *main entrance* dan *side entrance* bangunan serta tapak.
2. Untuk akses dari luar menuju tapak, terdapat dua jalan, yaitu jalan utama yang termasuk jalan antar kota dan jalan yang melalui pemukiman di selatan tapak yang belum dimaksimalkan, sehingga akses dari pemukiman ke arah utara masih terputus. Dengan menggunakan *entrance* dan *exit* secara terpisah bertujuan agar dapat mencegah kemacetan di area sekitar tapak.



Gambar 8. Sintesis Akses Menuju Bangunan
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

3.4 Analisis Pencahayaan

Berdasarkan *Times Saver Standards for Building Type* (1973) bahwa pencahayaan dalam galeri bisa diperoleh secara alami dari sisi atas dan samping bangunan. Matahari yang terbit dari arah timur, yakni dari arah Jalan Raden Panji Suroso, dan tenggelam di barat, yakni di arah Stasiun Blimbing (belakang tapak).



Gambar 9. Analisis (kiri) dan Sintesis Cahaya Matahari pada Tapak
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

Pencahayaan pada pagi hari dapat dimaksimalkan ke dalam bangunan pada area yang digunakan untuk area penerima seperti *Main Hall*. Penggunaan material yang dapat meneruskan sinar masuk dapat digunakan sebagai fasad bangunan

3.5 Analisis Fungsi

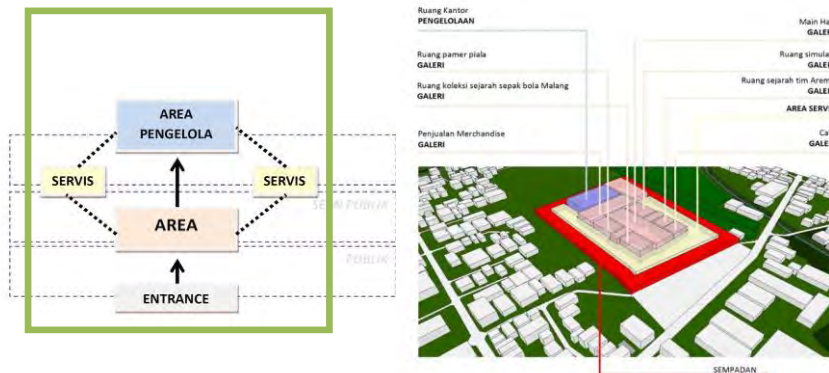
Tabel 1. Analisis Fungsi Bangunan

No.	Fungsi	Keterangan
1.	Primer	Merupakan fungsi utama dari keseluruhan, yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Sebagai pusat sumber pendapatan klub sepakbola yaitu dengan penjualan <i>merchandise</i>, tiket pertandingan, <i>café</i>, dan <i>market</i>. - Pusat konservasi benda koleksi memorabilia dan informasi tentang klub sepakbola yang bersifat edukatif dan rekreatif seperti ruang pameran, <i>discovery zone</i>, ruang <i>interactive visual</i>, dan ruang simulasi (<i>game</i>).
2.	Sekunder	Merupakan fungsi yang mendukung kegiatan utama yaitu sebagai manajemen dan pengelola bangunan seperti kantor staf dan pengelola galeri.
3.	Servis	Merupakan fungsi yang menyediakan kegiatan servis pada bangunan, seperti parkir, toilet, dan musholla.

(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

3.5.1 Hubungan ruang makro

Area Galeri merupakan Ruang Semi-Publik karena bersifat umum bagi masyarakat, tapi yang memasukinya harus memegang tiket, kecuali pihak pengelola. Ruang Kantor Pengelola bersifat Ruang Privat karena hanya pihak staf klub dan pengelola bangunan yang boleh beraktivitas didalamnya, sedangkan masyarakat umum harus mengurus perijinan. Sintesisnya, untuk kemudahan akses, *Main Hall* pada galeri harus menjadi pusat sirkulasi ke tiga fungsi ruang utama, yaitu Ruang Pamer, Ruang Penjualan dan Ruang Kantor.

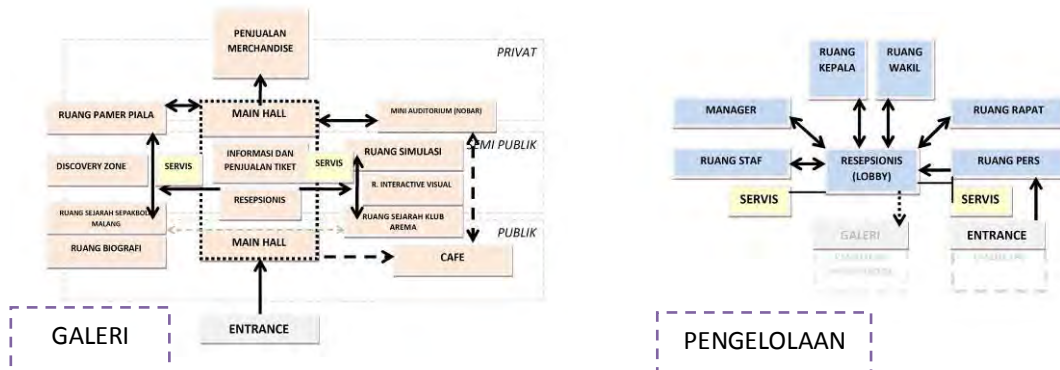


Gambar 10. Analisis Hubungan Ruang Makro.

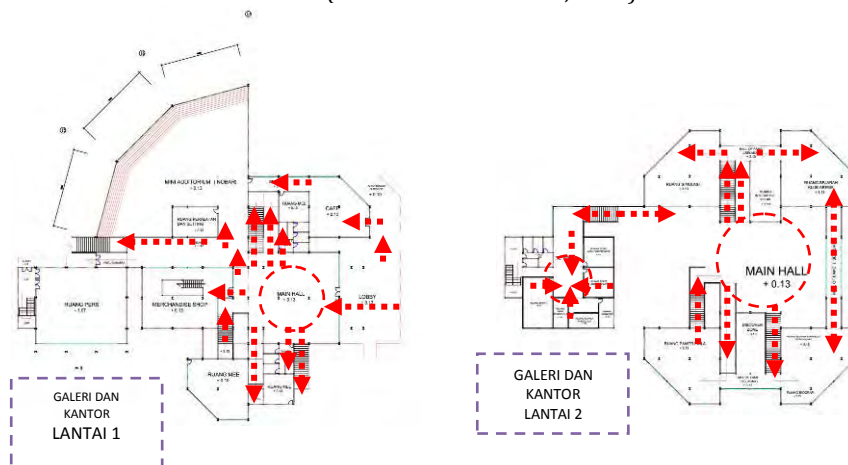
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

3.5.2 Hubungan ruang mikro

Ada dua macam pola sirkulasi yang diterapkan, yaitu *radial* dan *linier*. Pola sirkulasi radial berpusat pada *main hall* menuju masing-masing fungsi ruang makro, yaitu ruang penjualan, pengelola dan ruang pameran, serta secara tidak langsung menuju area servis. Tujuannya agar dari *main hall* ini, pengunjung dapat memilih mendatangi ruang yang mana pada ruang pameran. Selanjutnya pada masing-masing fungsi ruang mikro tersebut, sirkulasinya linier khususnya pada ruang-ruang memorabilia dimana ada pengelompokan ruang berdasarkan klasifikasi *history* pada ruang pameran. Tujuannya agar proses sirkulasi pengunjung menjadi sederhana namun tetap terarahkan.



Gambar 11. Analisis Hubungan Sirkulasi Mikro pada Area Galeri dan Pengelola
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

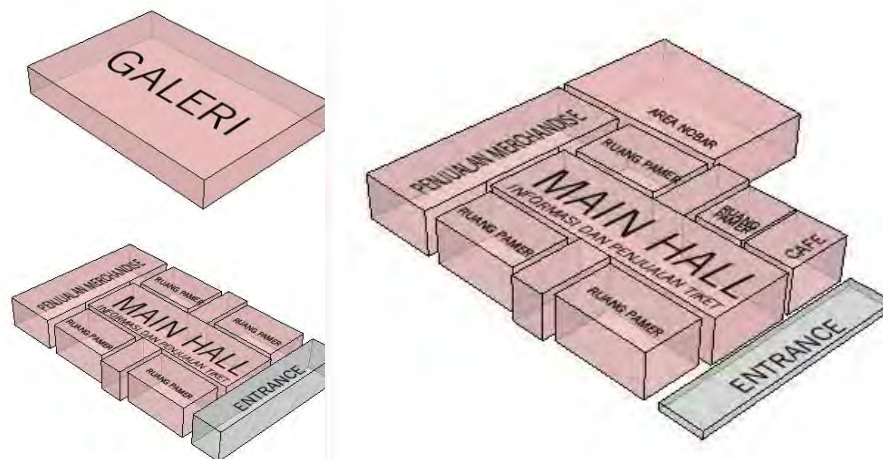


Gambar 12. Denah Bangunan (Galeri dan Pengelola)
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

3.6 Analisis Tata Massa

Massa utama pada kompleks bangunan ini adalah massa ruang galeri yang telah di analisis pada analisis ruang dan sirkulasi pada pembahasan sebelumnya. Ruang ini berupa sebuah massa terpusat untuk menampung fungsi galeri tersebut.

Kemudian, kubus ini dibagi sesuai dengan pola ruang dan sirkulasi yang telah dianalisis sebelumnya. Bentuk massa ini tujuannya menyesuaikan dengan pola penataan terpusat pada area galeri ini. Dari segi sirkulasi, pola radial ini menyatukan masing-masing ujung massa yang bersatu pada satu titik yaitu *Main Hall*.



Gambar 12. Tata Massa Area Galeri berdasarkan Analisis Ruang
(Sumber: Hasil Analisis, 2013)

3.7 Metode Desain Semantik

Tujuan kedua Perancangan Galeri Klub Sepakbola Arema di Malang ini adalah merancang tampilan bangunan galeri yang mengidentitaskan (bermakna) persepakbolaan, sehingga ada keselarasan antara tampilan bangunan dengan objek didalamnya. Untuk itu diperlukan suatu metode desain arsitektur yang sesuai dalam hal tampilan dan bentuk. Metode desain semantik merupakan cara memberikan makna atau identitas pada tampilan bangunan dengan empat cara, yaitu:

- Referensi**, yaitu objek arsitektural memiliki citra (*image*) atau kode tertentu yang dikenal secara umum berupa karakter atau ciri-ciri tertentu.
- Relevansi**, yaitu objek arsitektural memiliki hirarki tertentu yang dikenal secara umum melalui bagaimana hubungan ruang dan tampilan terhadap lingkungannya.
- Maksud**, yaitu objek arsitektural memiliki fungsi yang dikenal secara umum melalui bentuk massa atau ciri lainnya yang mengikuti fungsi di dalamnya.
- Ekspresi**, yaitu objek arsitektural memiliki pengungkapan kesan atau nilai yang dikenal secara umum melalui bentuk dan tampilannya.

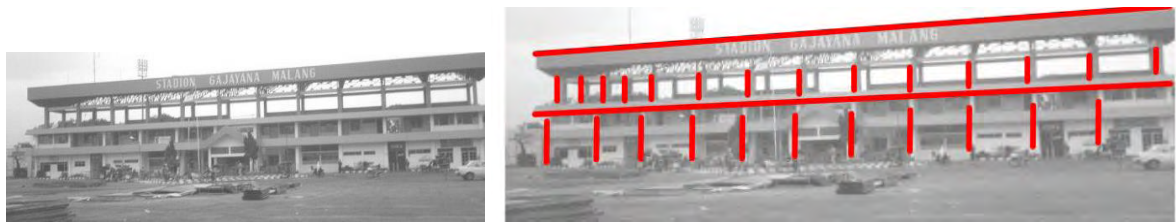
Di antara keempat semantik di atas, yang diterapkan pada Perancangan Galeri Klub Sepakbola Arema ini adalah **Referensi** dan **Ekspresi**. Semantik Referensi dipilih karena dengan metode ini, ciri khas bangunan atau benda tertentu yang mewakili sepakbola ataupun klub sepakbola Arema dapat dijadikan unsur pada tampilan bangunan, misalnya stadion sepakbola. Semantik Ekspresi dipilih karena dengan metode ini, kesan-kesan tertentu tentang permainan sepakbola yang terpusat dapat dijadikan bentuk tertentu pada tampilan bangunan.

3.7.1 Semantik referensi

Citra atau kode yang dikenal masyarakat secara umum tentang persepakbolaan adalah sebuah stadion. Dalam pandangan masyarakat, sepakbola dan stadion adalah sebuah kesatuan dan ketentuan dalam pertandingan sepakbola nasional ataupun internasional. Jadi sintesisnya, citra pertama yang diterapkan pada desain tampilan bangunan galeri ini adalah *stadion sepakbola*. Satu citra saja kurang cukup untuk memberikan identitas persepakbolaan pada tampilan bangunan galeri ini. Bahkan bisa

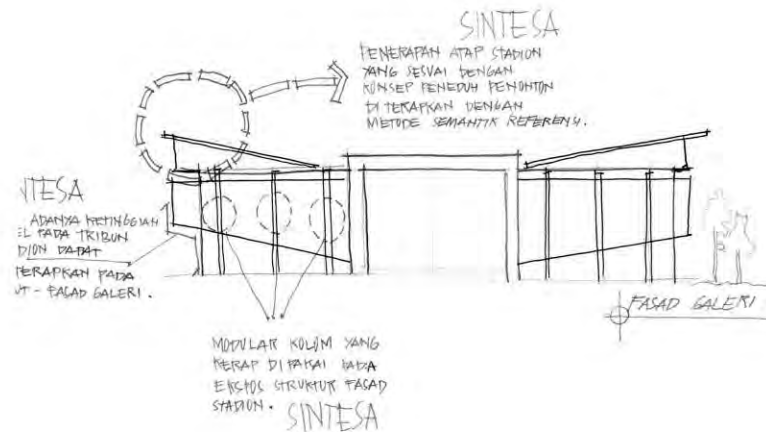
disalah-artikan oleh masyarakat bahwa bangunan galeri ini adalah sebuah stadion sepakbola. Citra lain yang dikenal oleh masyarakat umum terutama di Malang dengan klub sepakbola nya yaitu Arema dengan identitas warna biru dan menggunakan simbol singa sebagai ikon atau identitas klub tersebut serta dengan julukan *singo edan*. Jadi sintesisnya, citra kedua yang diterapkan pada desain tampilan bangunan galeri ini dapat melalui warna atau simbol dari Arema itu sendiri.

Jika dikembalikan lagi pada sejarah hubungan klub sepakbola Arema dengan Stadion Gajayana Malang, Arema meraih juara Galatama di tahun 1992 ketika memakai Stadion Gajayana sebagai *homebase*-nya. Itu adalah trophy pertama Arema yang diraih pada kejuaraan resmi. Lain halnya dengan Stadion Kanjuruhan adalah sebuah stadion sepak bola yang terletak di Kabupaten Kepanjen, Malang Raya. Stadion ini merupakan markas klub sementara sepakbola Arema. Sehingga nilai sejarah sepakbola kota Malang maupun klub sepakbola Arema lebih tinggi pada Stadion Gajayana Malang. Jadi sintesanya, Citra yang paling sesuai untuk diterapkan pada bentuk dan tampilan bangunan entrance hall pada galeri ini adalah *Stadion Gajayana*



Gambar 13. Stadion Gajayana Lama (1926-2008)

(Hasil pengolahan data yang bersumber dari : www.ceriwis.com/stadion-gajayana/2013)



Gambar 14. Sketsa Penerapan Semantik Referensi pada Fasad Bangunan

(Sumber: Hasil Analisis, 2014)

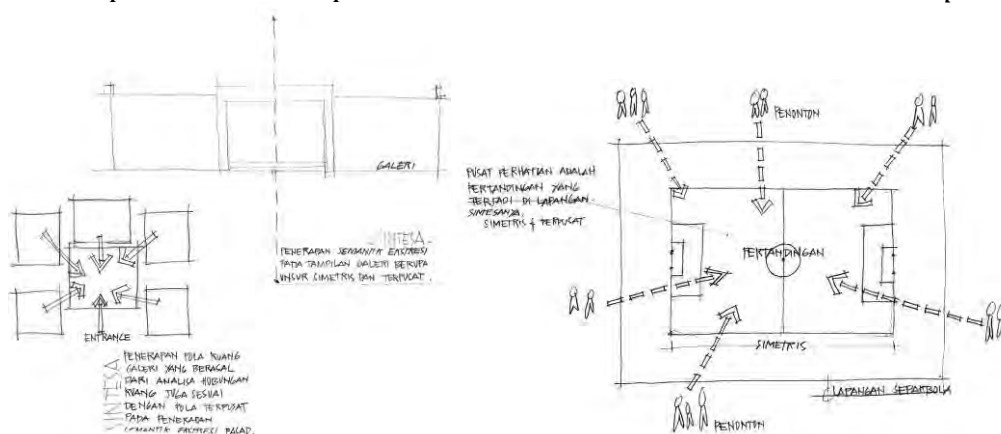


Gambar 15. Konsep Penerapan Semantik Referensi pada Fasad Bangunan
(Sumber: Hasil Analisis, 2014)

Warna biru yang dominan diterapkan sebagai pendukung identitas pada bangunan utama galeri sekaligus sebagai elemen *ruang dalam* dan estetika pada fasad. Sehingga, suasana dan identitas klub sepakbola Arema semakin terasa ketika pengunjung memasuki ruang dalam bangunan utamanya.

3.7.2 Semantik ekspresi stadion sebagai pusat pertandingan sepakbola

Bagian yang lebih penting dari sebuah permainan sepakbola adalah semua terpusat pada satu titik, yaitu di lapangan sepakbola. Permainan sepakbola yang dilakukan di atas lapangan sepakbola menjadikan penonton bertujuan ingin melihat sepakbola tersebut. Selain itu pada lapangan sepakbola yang simetris dapat dijadikan sebagai dasar bentuk dan tampilan pada perancangan ini. Jadi sintesisnya, nilai yang diekspresikan pada desain tampilan Galeri Arema ini adalah *simetris dan terpusat*.



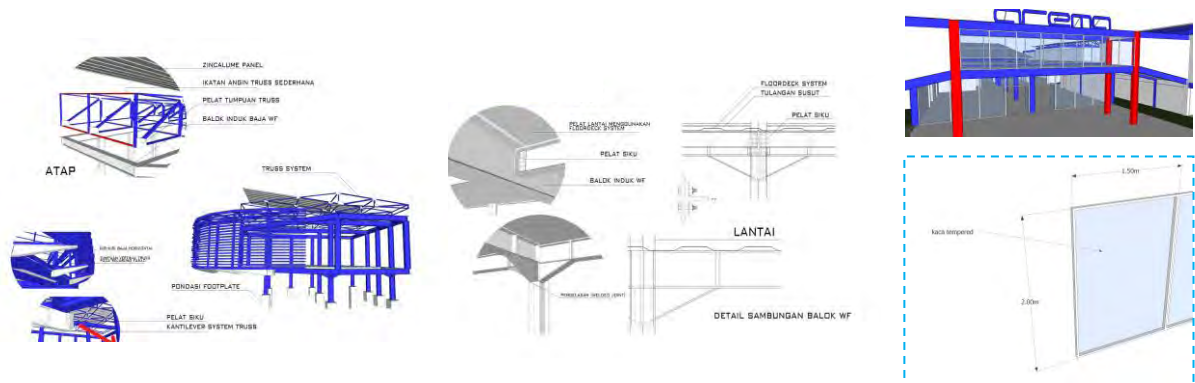
Gambar 16. Sketsa Penerapan Ekspresi Semantik pada Fasad Galeri
(Sumber: Hasil Analisis, 2014)

3.8 Analisis Struktur

Struktur kolom adalah baja profil WF dengan selimut beton, tujuannya untuk mempermudah sambungan dengan struktur lantai atas yang dominan struktur bajanya. Selimut beton untuk menambah kekuatan kolom ini sebagai struktur dasar. Balok-balok menggunakan baja profil WF sebagai struktur rigid utama yang berperan sebagai tumpuan *truss* baja di atasnya agar sambungannya pun lebih mudah. Sedangkan untuk pembatas antar ruang di dalam menggunakan dinding bata atau partisi.

Perletakan tumpuan rangka-rangka *truss* atap ini harus tepat di atas titik-titik sambungan kolom dan balok agar penyaluran gaya atau bebannya sesuai prinsip rangka batang. Jarak antar *truss* atap ini sebenarnya adalah 6 meter, akan tetapi agar meminimalisir terjadinya lengkungan pada pelapis atap, maka jarak antar *truss* atap diperkecil menjadi 3 meter.

Material kaca yang digunakan pada tampilan bangunan adalah kaca *tempered*, sintesisnya ketahanan terhadap perubahan suhu, Kaca *tempered* mempunyai daya tahan terhadap perubahan suhu kira-kira 3-5 lebih tahan dari kaca float biasa. Untuk kaca yang digunakan pada *skylight* menggunakan kaca laminasi, karena aman, apabila sebuah benturan memecahkan kaca *laminated* pecahannya tidak akan melukai penggunanya. Bahan ini biasa digunakan untuk *skylight*.



Gambar 17. Konsep Penggunaan Struktur Galeri
(Sumber: Hasil Analisis, 2014)

4. Kesimpulan

Perkembangan persepakbolaan internasional sudah memasuki ke dalam industri sepak bola. Olahraga sepak bola di Eropa telah memiliki organisasi pengelola yang profesional. Hal ini bertolak belakang dengan sebagian klub yang mengikuti kompetisi yang ada di kancah Nasional. Klub sepakbola Arema di kota Malang sudah menerapkan beberapa aspek pendanaan keuangan klub, salah satunya dengan menjual produk *merchandise*. Akan tetapi masih belum adanya sarana atau wadah yang dapat memfasilitasi promosi klub secara terpusat.

Sintesis dari Analisis Ruang, Analisis Hubungan Ruang dan Analisis Tata Massa menghasilkan perencanaan dan perancangan ruang galeri yang layak untuk kegiatan promosi (*profit center*), edukasi, dan rekreasi.

A. Promosi

Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa pada dengan tujuan menarik konsumen untuk membeli atau mengkonsumsinya.

Dengan adanya promosi diharapkan mampu menjangkau pasar *merchandise* Arema secara lebih meluas.

B. Edukasi

Edukasi adalah proses belajar dengan pengamatan langsung dan kegiatan di lapangan, yaitu pada objek yaitu benda koleksi bersejarah Arema maupun informasi terdahulu tentang klub sepakbola Arema.

C. Rekreasi

Rekreasi adalah kegiatan penyegaran kembali jasmani dan rohani dengan cara mendatangi tempat atau objek tertentu yang mengandung hiburan dan edukasi tentang persepakbolaan dan klub Arema.

Pendekatan dalam perancangan tampilan bangunan sangat diperlukan agar objek arsitektural tersebut memiliki identitas atau makna sesuai fungsi aktivitas didalamnya. Dalam kaitannya dengan galeri, tampilan luar dan dalam bangunan galeri seharusnya dapat menarik minat pengunjung akan rekreasi. Hal ini tidak bertujuan agar bangunan ini menonjol terhadap lingkungan sekitarnya, tapi yang penting adalah identitas atau makna pada tampilan arsitekturalnya.

Saran yang dapat diberikan adalah pengembangan pembahasan selanjutnya dapat dikembangkan dan difokuskan ke berbagai aspek perancangan galeri lainnya, seperti aspek ruang dalam, aspek penghawaan atau pencahayaan.

Daftar Pustaka

De Chiara, Joseph, John Hancock Calladar. *Time Saver Standards for Building Types*. USA: The McGraw-Hill Companies. Inc. 1973

<https://learnomics.wordpress.com/2013>. Diakses tahun 2013.

www.ceriwis.com/stadion-gajayana/2013. Diakses tahun 2013.