Revitalisasi Gedung Olahraga Sidoarjo

Dio Galih Permadi dan Sudrajat
Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia
e-mail: sudrajat@arch.its.ac.id

***Abstrak*—Gedung Olahraga Sidoarjo adalah salah satu representasi dari fasilitas olahraga yang menjadi "ikon" dari kota Sidoarjo. Gedung ini terletak di kawasan pusat olahraga Gelora Delta Sidoarjo. Gedung ini mampu menampung kegiatan berolahraga masyarakat Sidoarjo, tetapi terjadi penurunan kualitas dari segi fungsi, fasilitas indoornya, serta fasilitas penunjang lain di sekitarnya. Karena itu, muncul suatu pemikiran untuk merevitalisasi gedung tersebut sehingga fungsi asli gedung tersebut bisa kembali. Upaya revitalisasi sangat diperlukan untuk "membenahkan" diri dari pergeseran fungsi dan identitas gedung tersebut. Di samping itu, revitalisasi juga mampu mengubah image gedung tersebut menjadi sebuah gedung yang berfungsi positif dan menunjang bagi kegiatan berolahraga masyarakat sekitarnya. Pengembangan revitalisasi Gedung Olahraga Sidoarjo diharapkan mampu mengembalikan fungsi asli gedung tersebut dan memenuhi kebutuhan masyarakat Kota Sidoarjo akan fasilitas olahraga secara terpadu yang dilengkapi dengan penunjang lainnya.**

Kata Kunci— Olahraga, Revitalisasi, Sirkulasi, Struktur

I. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu kegiatan jasmani yang bisa dilakukan oleh semua kalangan untuk memelihara kesehatan pribadi maupun kelompok masyarakat. Olahraga sanggup membentuk seorang menjadi pribadi yang kuat, fokus, dan siap dalam berkegiatan sehari-hari. Pemerintah sendiri menjadikan olahraga bagi masyarakat Indonesia sebagai pengarah menumbuhkan budaya yang berakhlak jasmani dan rohani yang baik sehingga ke depannya mampu meningkatkan kualitas kesehatan dan kebugaran masyarakat Indonesia.

Kota Sidoarjo sebagai kota satelit, pendukung kota Surabaya, berkembang pesat memiliki masyarakat yang mempunyai apresiasi yang tinggi terhadap perkembangan dunia olahraga. Olahraga menempati posisi yang penting dalam kehidupan sehari-hari masyarakat di Sidoarjo. Hal ini terlihat dari banyaknya animo masyarakat ketika *event-event* olahraga diselenggarakan di Sidoarjo dan bertambahnya klub-klub olahraga dari berbagai jenis.

Peningkatan minat masyarakat terhadap olahraga ini sendiri tidak diimbangi dengan peningkatan kualitas dari fasilitas olahraga di Sidoarjo seperti yang terlihat di kondisi eksisting objek rancang (Gambar 1), bahkan terjadinya kecenderungan menurunnya kualitas fasilitas tersebut (Gambar 2). Banyak klub olahraga yang tidak tertampung kegiatannya sehingga mereka terpaksa menggunakan fasilitas seadanya. Hal ini dapat menghambat perkembangan olahraga di Sidoarjo

Gambar 1. Kondisi Eksisting Objek Rancang

Gambar 2. Eksterior menjadi faktor utama revitalisasi Gedung Olahraga Sidoarjo (berdasarkan hasil survey pribadi)

baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Menghadapi isu tersebut, klub maupun penggemar olahraga membutuhkan sarana yang baik, yang merepresentasikan kegiatan olahraga mereka.

Gedung Olahraga Sidoarjo adalah salah satu representatif dari fasilitas olahraga yang menjadi "ikon" dari kota Sidoarjo. Gedung ini terletak di kawasan pusat olahraga Gelora Delta Sidoarjo. Gedung ini mampu menampung kegiatan berolahraga masyarakat Sidoarjo, tetapi terjadi penurunan kualitas dari segi fungsi, fasilitas indoornya, serta fasilitas penunjang lain di sekitarnya.

Karena itu, muncul suatu pemikiran untuk merevitalisasi gedung tersebut sehingga fungsi asli gedung tersebut bisa kembali. Upaya revitalisasi sangat diperlukan untuk "membenahkan" diri dari pergeseran fungsi dan identitas gedung tersebut. Di samping itu, revitalisasi juga mampu mengubah image gedung tersebut menjadi sebuah gedung yang berfungsi positif dan menunjang bagi kegiatan berolahraga masyarakat sekitarnya (Gambar 3).

Gambar 3. Atap dan Tribun (tidak berkursi) merupakan salah satu faktor vital yang harus dikembangkan dalam revitalisasi ini

II. PROSES PERANCANGAN

A. Program Desain

Tapak terletak di pusat olahraga terpadu Gelora Delta Sidoarjo, yang termasuk dalam zona sarana pelayanan umum meliputi subzona olahraga berdasarkan RDTRK Sidoarjo (Gambar 4). Tapak ini bersebelahan dengan Jalan Raya Pahlawan pada bagian Barat dan Selatan. Tapak dipilih karena bangunan rancang terletak di antara objek-objek olahraga yang menjadi ikon olahraga Sidoarjo (Stadion Gelora Delta, Kolam Renang Delta, dsb).

Gambar 4. Tampak atas tapak rancangan

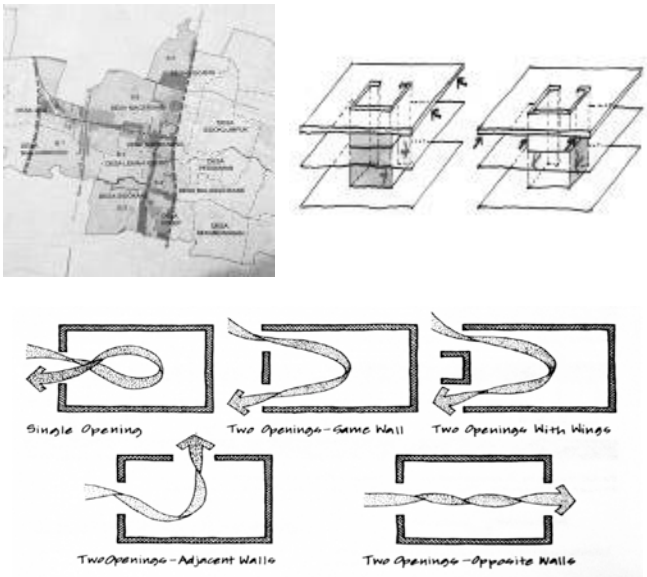
B. Pendekatan & Metode Desain

Pendekatan desain yang dipakai adalah ada tiga fokus pendekatan, yaitu pendekatan revitalisasi, pendekatan struktur, dan pendekatan sirkulasi (Gambar 5).

Pendekatan revitalisasi adalah pendekatan yang bertujuan untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah vital/hidup, akan tetapi kemudian mengalami kemunduran/degradasi. Proses revitalisasi sebuah kawasan mencakup perbaikan aspek fisik, aspek ekonomi dan aspek sosial. Untuk melaksanakan revitalisasi perlu adanya keterlibatan masyarakat. Keterlibatan yang dimaksud bukan sekedar ikut serta untuk mendukung aspek formalitas yang memerlukan adanya partisipasi masyarakat, selain itu masyarakat yang terlibat tidak hanya masyarakat di lingkungan tersebut saja, tapi masyarakat dalam arti luas (Laretna, 2002).

Pendekatan Struktur adalah suatu pendekatan tata ukur, tata hubung, tata letak dalam suatu sistem yang membentuk satuan kerja. Struktur berhubungan dengan sistem penyaluran atau distribusi gaya-gaya eksternal maupun internal ke dalam bumi. Sedangkan dalam arsitektur, struktur adalah sarana yang menyalurkan beban akibat penggunaan atau kehadiran bangunan ke dalam tanah (Scodek, 1998).

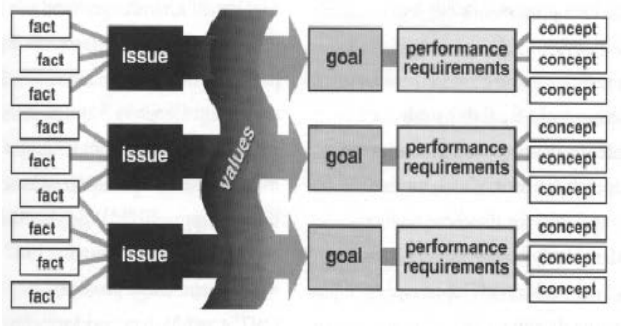
Pendekatan sirkulasi adalah suatu pendekatan yang mempunyai hubungan antara ruang satu dengan ruang lainnya



Gambar 5. Tiga Pendekatan Desain yang dipakai dalam revitalisasi Gedung Olahraga Sidoarjo

yang bisa dihubungkan baik secara horizontal maupun secara vertikal. Sirkulasi dapat dibayangkan sebagai alat yang menghubungkan ruang-ruang interior maupun eksterior. Dengan "alat" tersebut kita dapat mengalami dan merasakan tatanan, hubungan ruang-ruang yang dilewati, eksterior dan interior sebelum sampai ke tempat tujuan yang mempengaruhi persepsi kita tentang bentuk dan ruang suatu bangunan.

Metode desain yang dipakai adalah *Architecture Programming* oleh Donna P.Duerk (Gambar 6). Dalam uraiannya, *Architecture Programming* diartikan sebagai tahapan dari proses desain dengan observasi dan analisa mengenai desain tersebut guna mencapai sebuah hasil yang maksimal.

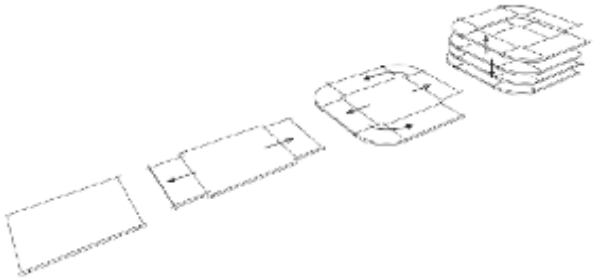


Gambar 6. Metode Desain yang digunakan dari Donna P.Duerk

C. Konsep Rancangan

Konsep dasar yang akan digunakan dalam desain revitalisasi gedung olahraga ini adalah konsep meningkatkan fungsi dan peningkatan kualitas bangunan lama menjadi sebuah bangunan yang modern. Konsep ini bermulai dari penambahan fasilitas, perbaikan fasad, atap, serta sistem strukturalnya. Hal ini dibutuhkan karena pada kondisi eksisting banyak problem yang bisa dijadikan sebagai dasar untuk mendesain gedung ini menjadi sebuah gedung yang berdampak positif bagi lingkungan sekitar maupun pengunjung yang memasuki bangunan ini.

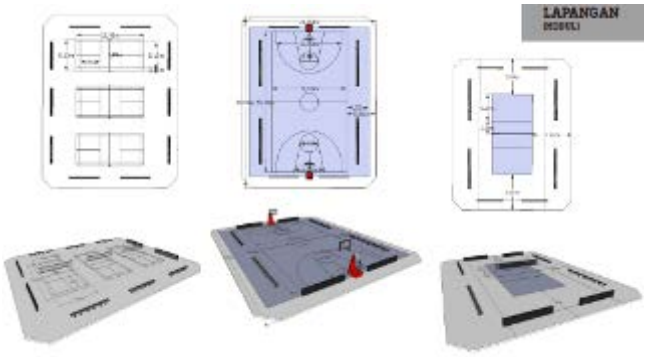
Pada langkah awal, bentuk persegi panjang adalah bentuk inti awal yang merupakan representatif dari kegiatan yang ada dalam bangunan ini, yang dimana kegiatan inti berada pada pusat bentuk persegi panjang ini. Pada bentuk selanjutnya, penambahan "maju dan mundur" dari bentukan inti pertama merupakan akses utama bagi pengunjung maupun pengelola gedung sehingga akses menuju gedung ini mudah didapatkan. Kemudian , *round edge* ditambahkan untuk mengakomodasi sirkulasi pengunjung yang akan memasuki bangunan ini sehingga bangunan ini bisa menjual semua "sudut"nya. Pada langkah selanjutnya, penambahan level ketinggian untuk mengakomodasi kegiatan pengunjung, mempermudah akses, dan memfokuskan kegiatan utama di dalam gedung ini, yaitu olahraga.



Gambar 7. Desain Eksplorasi Bentuk

Desain persegi berdasarkan denah bangunan lama mampu memaksimalkan desain lama yang ada sehingga tidak membutuhkan gubahan desain yang "mencolok" dari segi ekonomi maupun segi estetis (Gambar 7). Adapun untuk penambahan unsur estetis dapat ditambahkan dalam gubahan bentuk atap dan struktur. Selain itu, desain massa yang sama dan bertumpuk mampu menambahkan kenyamanan pada desain tribun yang menjadi inti dari desain gubahan bentuk ini.

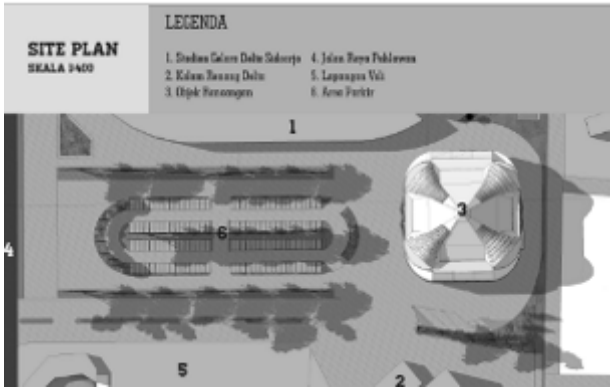
Selain itu, inti kegiatan ini adalah olahraga. Gedung ini mampu menampung berbagai kegiatan olahraga antara lain olahraga basket, bulu tangkis, serta bola voli. Untuk itu, modul lapangan dibentuk supaya dengan mudah mengakomodasi kebutuhan teknis dan non teknis yang berhubungan dengan olahraga tersebut (Gambar 8).



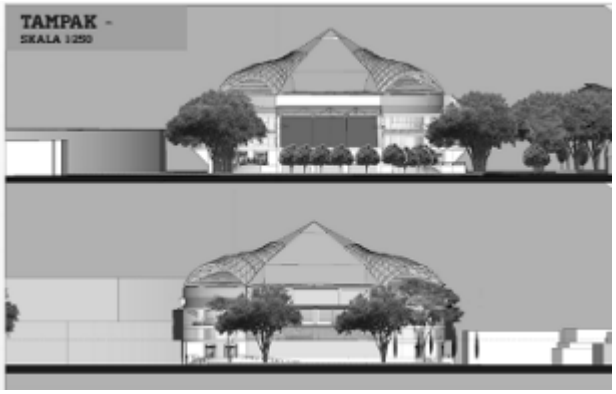
Gambar 8. Modul Lapangan dalam Gedung Rancangan

D. Hasil Rancangan

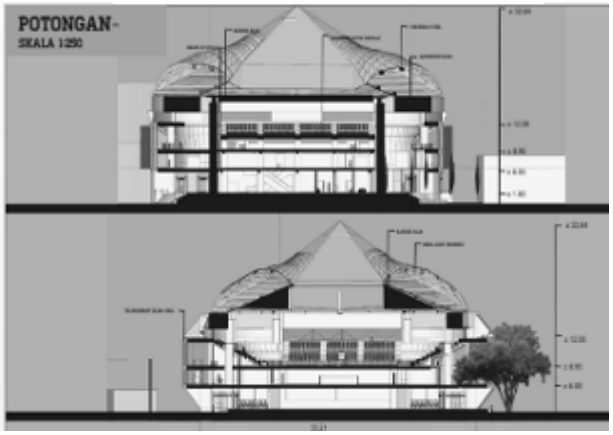
Hasil rancangan yang dihasilkan antara lain *Site Plan* yang menampilkan empat arah *entrance* ke dalam bangunan objek rancang (Gambar 9), Tampak hasil rancangan yang menunjukkan fasad yang lebih baik dari desain sebelumnya (Gambar 10), Potongan bangunan yang menunjukkan struktur serta organisasi ruangan yang ada di dalam gedung tersebut (Gambar 11), serta Perspektif, Interior dan Eksterior bangunan objek rancangan (Gambar 12). Hasil akhir dari rancangan ini merupakan konsep konsep rancangan yang sudah didasarkan pada perkembangan isu yang ada sehingga diharapkan mampu memenuhi kebutuhan penggunanya.



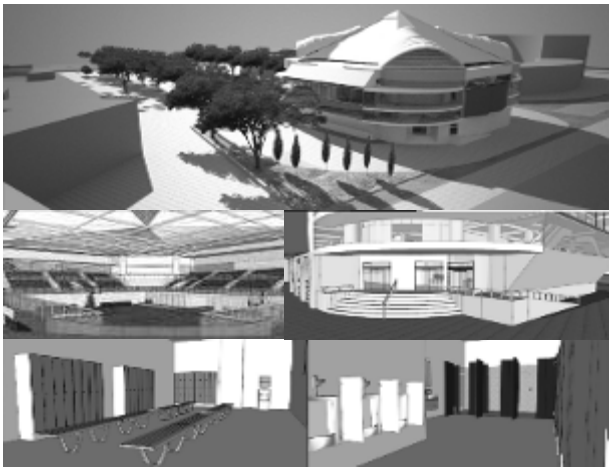
Gambar 9. Site Plan Objek Rancangan



Gambar 10. Tampak Hasil Rancangan



Gambar 11. Potongan Hasil Rancangan



Gambar 12. Perspektif, Eksterior, Interior

III. KESIMPULAN/RINGKASAN

Sidoarjo mempunyai sebuah gedung olahraga yang berada di pusat olahraga terpadu Gelora Delta Sidoarjo, namun sayang dalam penggunaannya belum mampu secara maksimal. sehingga tujuan utama dari ide desain ini adalah untuk menghidupkan kembali fungsi gedung tersebut. Untuk itu, upaya revitalisasi (penghidupan fungsi kembali) bangunan ini diharapkan mampu dimaksimalkan sebagai gedung olahraga yang modern dan estetis. Penambahan serta perbaikan fasilitas, perbaikan bentukan fasad dan atap, penambahan area parkir merupakan beberapa solusi yang bisa menyelesaikan permasalahan desain ini. Konteks desain yang diambil adalah tentang kenyamanan pengunjung gedung olahraga sehingga pengunjung dapat menggunakan gedung ini secara maksimal dan berfungsi sebagaimana layaknya. Dengan demikian, revitalisasi gedung olahraga ini diharapkan mampu memenuhi kebutuhan yang diharapkan oleh masyarakat dalam kawasan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga, orang-orang terdekat dan sahabat yang tanpa bantuan dan dukungan mereka semua proses merancang ini tidaklah selesai. Selain itu, Penulis memanjatkan syukur atas kehadirat Allah SWT berkat rahmatNya serta mempertemukan hambaNya dengan orang-orang terbaik. Terima Kasih juga Penulis haturkan untuk dosen yang selalu memberikan inspirasi, membimbing dan motivasi yang tulus untuk mahasiswanya, Bapak Ir. Sudrajat, M.B.A, M.M. dan Ibu Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Duerk, Donna P. (1993). *Architectural Programming : Information Management for Design*. Van Nostrand Reinhold; New York.
[2] T. White, Edward. (1985). *Buku Sumber Konsep, Sebuah Kosakata Bentuk-Bentuk Arsitektural*. Penerbit Intermatra; Bandung.
[3] T. White, Edward (2004). *Site Analysis: Diagramming Information for Architectural Design*. Tallahassee, Florida. Architectural Media Ltd., 2004. 1-158.
[4] Neufert, Ernest. (1980). *Architect's Data Second (International) English Edition*. Granada Publishing.
[5] Rencana Detail Tata Ruang Kawasan (RDTRK) Kabupaten Sidoarjo, 2013-2033.
[6] Revisi Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kabupaten Sidoarjo, 2003-2012.
[7] Peraturan Daerah Kabupaten Sidoarjo Nomor 6 Tahun 2009 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Sidoarjo Tahun 2009-2029.