

# 1. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini olahraga sudah menjadi bagian penting dalam gaya hidup masyarakat modern di Indonesia. Menurut penelitian dan survei yang ada, sepak bola menjadi salah satu olahraga yang paling digemari diseluruh dunia, termasuk di Indonesia. Di kota Surabaya sendiri antusias masyarakat terhadap sepak bola sangatlah besar, seperti adanya komunitas pendukung tim sepak bola persebaya yang sangat ikonik, yaitu Bonek.

Namun untuk dapat bermain sepak bola diperkotaan yang padat tidaklah mudah. Keterbatasan lahan menjadi penghalang yang utama. Oleh karena itu sebagai alternatif lain, olahraga futsal menjadi solusi bagi penikmat dan pencinta olah raga sepak bola agar tetap dapat bermain bola.

Futsal merupakan olah raga yang hampir identik dengan sepak bola namun dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dan lebih praktis untuk dimainkan karena futsal menggunakan ukuran lapangan *indoor* yang lebih kecil. Saat ini futsal juga menjadi salah satu dari 5 olahraga yang paling digemari di Indonesia.

Indonesia juga memiliki kompetisi futsal nasional yaitu Liga Futsal Indonesia (IFL) yang diselenggarakan oleh PSSI dan berganti nama menjadi Pro Futsal *League* (PFL), juga Liga Mahasiswa (LIMA). Namun kompetisi tersebut kurang terekspos oleh masyarakat walaupun sebagian besar juga menyukai olahraga futsal. Padahal Timnas Futsal Indonesia mempunyai potensi yang cukup baik dibandingkan Timnas Sepak Bola Indonesia, yaitu menjadi juara di ASEAN Futsal Championship ditahun 2010, juga berpartisipasi sebanyak 9x di AFC(Asia) Futsal Championship. Menurut Futsal World Ranking, Timnas Futsal Indonesia berada di peringkat 45 (Oktober 2016) dimana peringkat tersebut berada diatas Inggris (58) dan masuk 10 besar di Asia (peringkat 9). Berdasarkan data tersebut seharusnya futsal bisa mendapatkan perhatian dan fasilitas yang lebih baik.

Di Surabaya, masyarakat dengan berbagai usia mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa bergantian memenuhi lapangan futsal. Salah satu masalah yang terjadi di tempat-tempat yang menyediakan lapangan futsal adalah fasilitas

yang tersedia belumlah sempurna. Sejauh ini fasilitas yang terdapat di area lapangan futsal hanyalah toilet yang tidak terawat, tempat makan dan nongkrong yang tidak nyaman, dan tidak ada tempat untuk penonton duduk menyaksikan pertandingan futsal. Jadi, fasilitas yang disediakan sebagian besar hanyalah lapangan untuk bermain saja dan belum terdapat stadion khusus untuk futsal.

Melalui keadaan ini, maka diperlukan sebuah stadion khusus futsal yang dapat menggelar pertandingan resmi dengan fasilitas pendukung stadion yang baik agar masyarakat dapat lebih mengenal dan mencintai olah raga futsal.

### **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang fasilitas dari stadion futsal yang baik untuk menyelenggarakan kompetisi futsal nasional dan pertandingan internasional.
2. Bagaimana merancang sebuah fasilitas stadion yang dapat menarik dan mempengaruhi minat masyarakat terhadap futsal.

### **1.3. Tujuan Perancangan**

Tempat perancangan merupakan Stadion Futsal yang mampu memfasilitasi penyelenggaraan kompetisi futsal nasional maupun international. Stadion ini diharapkan dapat meningkatkan minat bakat muda Indonesai untuk memajukan prestasi Timnas Futsal Indonesia juga sebagai sebuah ikon bangunan untuk Indonesia dalam kota Surabaya karena menjadi *homebase* dari tim Futsal Surabaya/Jatim. Tujuan perancangan ini adalah sebagai fasilitas pendukung dari Stadion Futsal untuk masyarakat agar lebih mengenal dan mencintai olahraga futsal.

### **1.4. Manfaat dan Target Perancangan**

1. Bagi Pengelola
  - Sebagai fasilitas venue resmi untuk menggelar kompetisi futsal nasional dari usia pelajar hingga professional
  - Sebagai lahan bisnis yang didapatkan dari hasil penjualan tiket dan pendapatan dari café serta official store.

2. Bagi Pemain Futsal Pelajar dan Profesional
  - Sebagai tempat untuk bertanding
  - Sebagai tempat untuk berlatih
3. Bagi Masyarakat Surabaya
  - Sebagai tempat untuk lebih mengenal olahraga futsal dan menyaksikan pertandingan futsal, maupun tempat untuk nobar
  - Sebagai icon bangunan kota Surabaya
4. Bagi Timnas Futsal Indonesia dan Tim Futsal Surabaya/Jatim
  - Sebagai *homebase* untuk pertandingan resmi

### 1.5. Design Thinking

Menurut Bryan Lawson, desainer harus melakukan beberapa hal untuk bergerak dari tahap awal hingga mencapai tahap akhir yaitu menemukan solusi (Lawson 33). Beberapa langkah tersebut desainer deskripsikan menjadi beberapa kegiatan, diantaranya:

- a) **Assimilation:** adalah tahap dimana desainer melakukan pengumpulan informasi terhadap permasalahan desain yang ingin diselesaikan. Pada tahap ini, beberapa hal yang akan dilakukan adalah:
  - Studi literatur yang sesuai dengan perancangan yang akan dibuat
  - Survei pengguna lapangan futsal
  - Menganalisa data lapangan fisik dari bangunan fiktif hasil perancangan Arsitek, baik dari analisa pencahayaan, sirkulasi, kebisingan serta akses masuk kedalam bangunan
  - Mendata dan menganalisa data lapangan non fisik yang digunakan untuk menentukan zoning dan grouping
  - Studi tipologi terhadap objek sejenis yang akan dirancang untuk dapat menemukan kelebihan dari objek sejenis yang dapat dijadikan pertimbangan dalam proses mendesain

b) **General Study**: adalah tahap dimana menganalisa data-data dan masalah yang sudah diteliti pada tahap sebelumnya. Selain itu pada tahap ini, desainer sudah mulai mencari dan merancang solusi desain yang memungkinkan dan sesuai dengan permasalahan yang ada. Pada tahap ini, beberapa hal yang dilakukan adalah:

- Membuat programming untuk mempermudah perancang dalam proses desain
- Merumuskan masalah yang ada serta mendata kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perancangan
- Merumuskan solusi terbaik mengenai perancangan yang ada
- Membuat konsep yang menjadi acuan dalam proses desain yang menjawab permasalahan yang ada serta sesuai dengan objek perancangan
- Membuat sketsa ide alternatif dari konsep yang dibuat

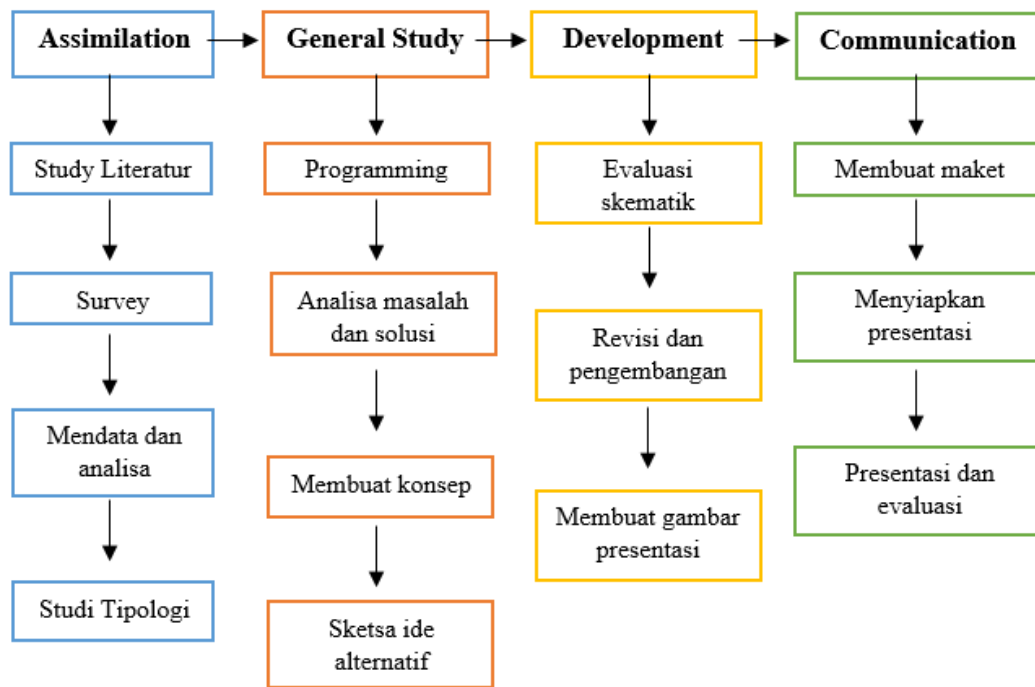
c) **Development**: adalah tahap dimana desainer mengembangkan dan menyempurnakan hasil sketsa ditahap kedua dengan melakukan:

- Membuat pengembangan desain dari alternatif terpilih
- Membuat gambar penyajian desain akhir berupa gambar 3D render dan gambar kerja

d) **Communication**: adalah tahapan desainer mengkomunikasikan hasil dari desain akhir yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing. Hal yang dilakukan adalah:

- Membuat maket akhir sebagai produk untuk evaluasi
- Menyiapkan kebutuhan gambar dan produk untuk presentasi
- Melakukan presentasi dan evaluasi hasil perancangan

## 1.6. Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema perancangan

Sumber: Data pribadi