

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui, diluar negeri sudah banyak diminati cabang olahraga seluncur es dan es hoki, bahkan dinegara Singapura dan Malaysia sudah *go international* dalam cabang ini. Sedang di Indonesia hanya dikota Jakarta (*Sky Rink*, Mal Taman Anggrek) yang mempunyai atlet dalam bidang tersebut dan sudah eksis sejak lama, bahkan mereka sempat bertanding dengan atlit-atlit dari negara Singapura dan berakhir dengan hasil yang sangat mengecewakan. Sedang pada kota-kota besar lainnya peserta dan keberadaan lapangannya baru seumur jagung seperti di kota Bandung (*Arena Ice*, Istana Plasa) dan yang paling baru dikota Medan. Pulau Bali sebenarnya sudah ada rencana untuk diadakan hanya kembali lagi, terbentur krisis moneter sehingga menjadi mundur dari target jadwal yang direncanakan.

Hanya saja dari semua lapangan es yang ada tidak satupun yang memenuhi standar internasional dan tidak ada fasilitas pendukungnya sehingga untuk mengadakan pertandingan berskala luar negeri tidak bisa dilakukan di Indonesia. Tidak mungkin pula para atlit untuk bertanding keluar negeri karena terbentur masalah biaya dan tidak adanya sponsor yang berminat kembali lagi karena kurang populernya olahraga cabang ini.

Oleh sebab itu untuk memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat dan mengasah bakat olahraga ini dalam diri atlit Indonesia diperlukan wadah yang memang benar- benar layak dan memenuhi syarat. Disertai dengan fasilitas utama berupa tribun-tribun sehingga penonton dapat ikut menikmati pertandingan tanpa harus berdiri dan berdesakan untuk melihat sehingga peminat akan bertambah dan sponsor akan berdatangan. Karena selama ini lapangan yang disediakan hanya sebagai tempat rekreasi “ *The coolest place in....*” bukan sebagai lapangan olahraga.

Kota Surabaya sebenarnya sudah mempunyai lapangan (Dunia Es, Plasa Tunjungan III) jauh sebelum kota Bandung mendirikan, hanya pada tahun 2003

dijual (karena terbentur kendala biaya operasional) ke kota Medan sehingga para atlet terpaksa beralih ke bidang lain. Beberapa dari mereka kembali lagi ke bidang *in-line* hoki yang mana adalah asal muasal lahirnya atlet-atlet es hoki sebelum adanya lapangan es di Indonesia.

1.2. Pengertian Judul dan Gambaran Umum

Judul Proyek adalah “Stadion Internasional Olahraga Es Hoki di Surabaya”. Adapun pengertian dasarnya menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia 1976 adalah:

Stadion, Gelanggang :

- Sebuah ruang atau lapangan untuk menyelenggarakan pertandingan *olahraga*.
- Ruang (lapangan) tempat menyabung ayam, bertinju atau bergulat, bermain olahraga, berpacu dan lain sebagainya.
- Lingkaran yang mengelilingi.

Internasional :

- Sejangat, mengenai bangsa-bangsa/ negeri-negeri seluruh dunia.

(Poerwadarminta, W.J.S., 1966)

Olahraga :

- Latihan gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan badan seperti sepak bola, berenang, lempar lembing dan lain sebagainya.

Es :

- Air beku, air batu, hujan yang bercampur dengan air beku

(Poerwadarminta, W.J.S., 1966)

Di :

- Kata penghubung penunjuk tempat.

Surabaya :

- Nama sebuah kota di Indonesia tepatnya terletak di 07°12’-07°21’LS dan 112°36’-112°52’BT yang menjadi ibu kota Jawa Timur dan merupakan kotamadya daerah tingkat II.

Jadi secara harafiah, pengertian dari judul “Stadion Internasional Olahraga Es Hoki Di Surabaya” adalah suatu tempat untuk menyelenggarakan pertandingan olahraga untuk bangsa diseluruh dunia untuk olahraga es hoki di Surabaya.

1.3. Perumusan Masalah

Adapun masalah yang dihadapi sebagai berikut:

- Didalam bangunan mengharuskan bersuhu rendah dan panas yang masuk akan menambah beban pendinginan dan membuat beban operasional melambung tinggi, hal ini tentu sangat tidak menguntungkan.
- Ruangan yang dingin akan cenderung terkesan tertutup dan gelap.
- Stadion olahraga biasanya bangunan yang bersifat temporer, artinya hidup karena ada suatu even, bila tidak ada maka yang datang hanya mereka-mereka yang latihan, hal ini dapat memberikan pengaruh tersendiri bagi psikologis pemain (seperti cepat bosan, malah datang untuk berlatih, dan lain sebagainya).
- Stadion di Indonesia pada umumnya terkesan sama semua/ monoton meskipun tiap-tiap fungsinya beda dan terlihat masif dan berat.
- Bangunan yang didisain secara ramah lingkungan dan terbuka (tidak menutup pada sinar matahari).

Rumusan masalahnya adalah bagaimana menyediakan sarana fasilitas hoki es yang hemat energi dengan memaksimalkan pencahayaan tanpa membebani daya pendinginan dalam bangunan serta tersedia fasilitas bagi pengguna bangunan baik dalam segi pengunjung, pemain dan pengelola sehingga bangunan akan “hidup” sepanjang waktu

1.4. Tujuan Proyek

- Memenuhi kebutuhan akan wadah dan informasi bagi masyarakat mengenai olahraga ini sehingga olahraga ini dapat dikenal, disukai dan digemari
- Menciptakan daya tarik yang kuat agar dapat mengundang minat masyarakat Surabaya, luar daerah atau orang asing yang berada di Surabaya untuk dapat dan ikut bermain olahraga hoki es.
- Memberikan sarana yang memadai bagi tim-tim yang ada sehingga olahraga ini dapat berkembang pesat baik di taraf nasional maupun internasional.
- Menciptakan lapangan yang tidak sekedar diadakan karena ada suatu tempat kosong melainkan memang difungsikan sedemikian rupa dan dapat digunakan untuk taraf nasional dan internasional.
- Menciptakan suatu tempat yang dapat menjadi pilihan tempat pariwisata yang harus dikunjungi oleh pendatang.
- Memberikan kenyamanan kepada penonton dan suporter sehingga tidak perlu merasa kepanasan, kecapekan berdiri, dan berfasilitas sekelas mal.
- Membantu pemerintah daerah untuk menciptakan lapangan kerja baru bagi tenaga-tenaga terampil.

1.5. Fungsi dan Manfaat Proyek

1.5.1. Fungsi Proyek

- Sebagai wadah kebutuhan masyarakat akan tempat berseluncur terutama para anak-anak yang akhir-akhir ini banyak dijumpai meluncur di mal-mal dan plaza memakai sepatu beroda.
- Sebagai sarana berkumpulnya para muda-mudi dan para atlet yang terbengkalai di kota Surabaya.
- Sebagai sarana latihan dan pertandingan olahraga es hoki yang lengkap dengan fasilitas ruang ganti, loker tersendiri dan akses tersendiri menuju ke arena.
- Sebagai sarana untuk berolahraga tanpa perlu kepanasan dan terbakar matahari.

- Merupakan jawaban terhadap kejenuhan pada cabang olahraga sehingga banyak terlihat peminatnya sudah *overload*.
- Menciptakan suatu konsep stadion yang bernuansa mal, dimana didalamnya benar-benar bernuansa olahraga sambil berekreasi sehingga orang tidak terasa jenuh ataupun malas untuk pergi ketempat olahraga.
- Menjadi tempat wisata alternatif di kota Surabaya khususnya dan Indonesia pada umumnya.

1.5.2. Manfaat Proyek

1.5.2.1. Bagi Masyarakat (Umum dan Konsumen):

- Memudahkan masyarakat didalam menyalurkan hobinya didalam dunia berseluncur tanpa harus takut malu dilihat orang atau kejatuhan sesuatu dari atas karena perbuatan iseng.
- Memberikan kemudahan bagi peminat baru untuk dapat memperoleh peralatan *ice hockey* dengan mudah sehingga tidak perlu mengimpor dari luar negeri karena sesuai kebiasaan masyarakat Indonesia yang cenderung ragu-ragu untuk membeli “kucing didalam karung”.
- Masyarakat dapat menikmati kembali alternatif fasilitas hiburan dan dapat menggali bakatnya dalam berseluncur.
- Memudahkan para atlit yang ingin berlatih atau bertanding tanpa harus menunggu sampai lepas jam operasional(terlalu malam atau terlalu pagi).
- Menciptakan lahan pekerjaan baru baik yang tersedia dari toko retail, stadion, maupun *café* dan *food court* yang ada pada fasilitas bangunan ini.

1.5.1.2. Bagi Investor:

- Meningkatkan pendapatan dari investasi jangka panjang
- Meningkatkan nilai tanah disekitar lokasi.

1.5.1.3. Bagi Pemerintah Daerah:

- Menyediakan sebuah wadah yang mendukung pemerintah dalam membawa kota Surabaya menjadi kota olahraga.
- Meningkatkan pendapatan daerah dari penarikan restribusi pajak, parkir dan bea cukai.
- Membantu pemerintah dalam mengembangkan kota Surabaya sesuai dengan yang direncanakan pada *master plan* dari sektor pariwisata dan fasilitas umum.
- ZIEREU Ice-Rink ini akan menjadi bangunan kebanggaan kota Surabaya dan meningkatkan kualitas wajah kawasan Surabaya Barat / Selatan.

1.5.1.4. Bagi Perekonomian:

- Mengurangi jumlah pengangguran yang tinggi karena adanya lapangan pekerjaan baru.
- Menambah devisa negara dengan berdatangnya orang dari luar negeri pada kawasan ini.

1.5.1.5. Bagi Perkembangan Dunia Arsitektur:

- Proyek ini akan menambah koleksi bangunan yang berteknologi tinggi dan merupakan *indonesian's design*.

1.6. Sasaran Proyek

1.6.1. Sasaran Pengunjung

Menyediakan fasilitas yang lengkap serta memberikan kenyamanan bagi masyarakat luas, khususnya bagi masyarakat Surabaya dan sekitarnya dalam dunia berolahraga.

1.6.2. Sasaran Penjual

Menyediakan tempat untuk memudahkan pengenalan dan pemasaran produk-produk perlengkapan olahraga es hoki baik yang impor maupun buatan dalam negeri ke masyarakat luas sehingga akan menghilangkan kesan bahwa

perlengkapan-perengkapan tersebut mahal karena biaya kirim barang-barang impor yang tidak sebanding dengan barang yang didatangkan.

1.7. Ruang Lingkup

1.7.1. Lingkup Pelayanan

Sasaran proyek ini ada tiga golongan. Yang pertama, adalah orang-orang yang datang dan menggunakan arena untuk berlatih dan yang kedua adalah orang-orang yang datang mengantar atau sekedar jalan-jalan *shopping* dan *refreshing* pada fasilitas perbelanjaan. Ketiga adalah orang-orang yang hendak menyewa tempat untuk penyelenggaraan pesta atau even-even lainnya dan memasang iklan atau sponsor. Pada khususnya, pelayanan diprioritaskan untuk kota Surabaya dan sekitarnya. Namun tetap membuka kesempatan bagi pengunjung dari luar kota Surabaya.

Lingkup proyek ini adalah membidik masyarakat yang berada pada kelas ekonomi menengah keatas dan investor-investor asing sebagai jawaban terhadap era globalisasi. Skala pelayanannya meliputi skala pelayanan kota, nasional, dan internasional, namun pelayanan proyek ini tidak hanya untuk melayani kebutuhan akan *the coolest place* saja melainkan terdapat juga alternatif-alternatif hiburan seperti, boling, biliar, *citywalk*. Disamping itu tersedia pula stan-stan bermerk dan restoran terkenal distan-stan ataupun pada *foodcourt* dan *hypermarket* bagi pengunjung yang datang.

1.7.2. Lingkup Umum

- Batasan proyek pada ini lebih menekankan pada sisi modernnya.
- Proyek ini bersifat *profit oriented*, dimana aspek besarnya modal dan masalah pengembalian biaya ditekankan melalui jumlah pengunjung yang menggunakan stadion tersebut sehari-hari; biaya sewa, operasional dan *maintenance* dari stan retail; dan pemasangan spanduk, iklan, promosi dan sponsor pada waktu even. Karena biaya operasional arena dianggap sudah teratasi oleh penggunaan fotovoltaik maka tentu biaya yang dibebankan tidak akan memberatkan yang terpenting adalah eksistensi bangunan ini sebagai

ikon olahraga kota Surabaya dan pelopor bagi kota-kota lain untuk turut serta berpartisipasi pada bidang olahraga ini.

- Untuk biaya operasional stadion *ice hockey* ini diperoleh dari penjualan tiket masuk pengunjung dan penonton, *cafeteria*, *restaurant*, toko souvenir, sewa *multi-purpose room*, sewa stan-stan tenant, sewa atrium, penyewaan lapangan untuk latihan maupun event, serta iklan-iklan promosi logo yang dipasang.
- Perencanaan dan perancangan proyek ini serta pelaksanaannya dianggap menyeluruh secara total, bukan secara bertahap dan segala perencanaan dan perancangan proyek ini diproyeksikan pada perkembangan jauh ke depan.
- Dari segi arsitektur dengan penekanan pada ide dan pengolahan perancangan dan syarat yang ditentukan dan peraturan yang berlaku saat ini dengan tidak meninggalkan nilai-nilai segi estetika yang ada.

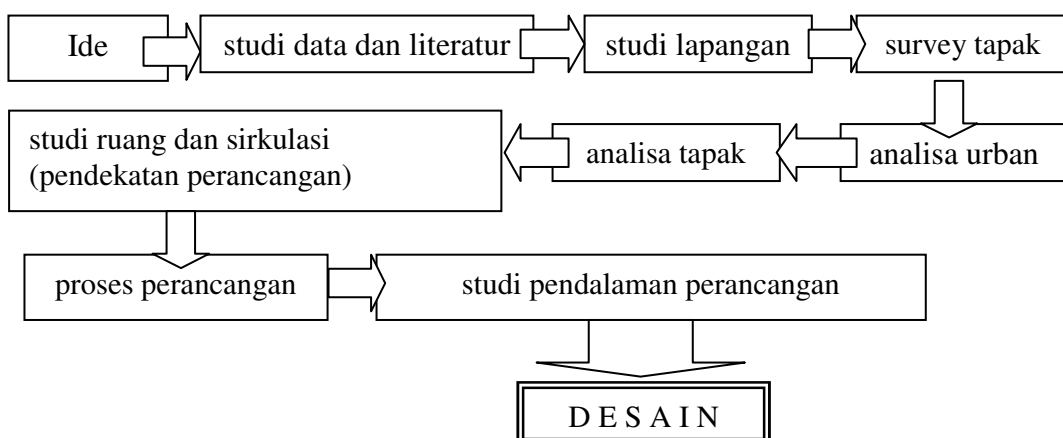
1.7.3. Waktu Pelayanan

Stadion ini direncanakan terbuka untuk masyarakat umum setiap hari mulai pagi hingga malam dari pukul 10.00 - 21.00 untuk hari senin sampai jumat dan untuk hari sabtu dan minggu pukul 10.00 – 22.00.

1.8. Metodologi

1.8.1. Alur Pikir

Alur berpikir perencanaan proyek ini adalah:



Gambar 1.1. Bagan Alur Pikir

1.8.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam perencanaan proyek ini, teknik pengumpulan data yang digunakan secara garis besar ada tiga:

- Teknik komunikasi langsung (wawancara)
Wawancara dilakukan secara tatap muka perorangan guna memperoleh informasi yang jelas dan akurat secara langsung dari pihak yang bersangkutan. Beberapa perlengkapan yang digunakan dalam wawancara antara lain: notes, bolpoin, serta daftar pertanyaan yang akan diajukan ke responden, agar proses wawancara berjalan lancar dan terdata dengan lengkap.
- Survei lapangan: Dilakukan untuk mengetahui kondisi dan realita penerapan dari program ruang, sirkulasi, dan fasilitas-fasilitas yang ada pada kegiatan olahraga ini. Adapun proyek yang dijadikan sebagai studi banding adalah *Sky Rink* Mal Taman Anggrek, Jakarta; Arena es Istana Plasa, Bandung Selatan; Dunia es Plasa Tunjungan III, Surabaya Pusat.
Survei lapangan kedua sebagai pengamatan terhadap kondisi lahan proyek untuk mengetahui kondisi *site* secara fisik terutama batasan karakter dan potensi serta aspek-aspek urban sehingga dapat diperoleh gambaran obyektif yang sesuai dengan rencana proyek.
- Kepustakaan atau studi literatur: Untuk mempelajari karya-karya desain dan bangunan stadion yang ada, terutama yang berada di luar negeri terutama wilayah Asia sebagai masukan positif untuk mengembangkan karya arsitektur di Indonesia.
- Audio-visual: Melalui film-film yang berhubungan dengan olahraga ini dan film dokumenter pertandingan-pertandingan *National Hockey League* untuk mempelajari perilaku pengguna dan seluruh instansi yang terkait dengan stadion es hoki mengingat belum ada keberadaan proyek ini di Indonesia.