

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

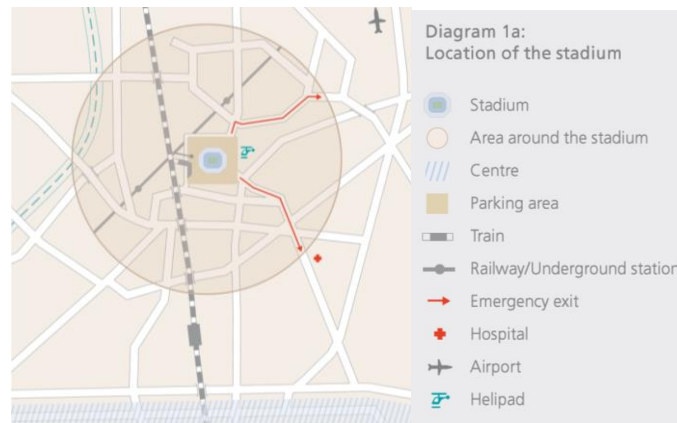
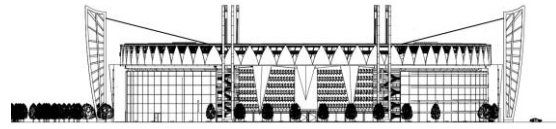
2.1 KAJIAN AWAL TEMA PERANCANGAN

2.1.1 Stadion

Stadion adalah bangunan untuk menyelenggarakan kegiatan sepakbola, atletik serta fasilitas untuk penonton. Perencanaan bangunan stadion mengacu pada persyaratan teknis keolahragaan yang ditetapkan organisasi nasional dan internasional yang digunakan untuk sepakbola, atletik atau kegiatan olahraga lainnya (Neufert, 1996)

Stadion harus terletak pada lokasi yang cukup besar untuk menyediakan tempat yang luas, sehingga mempunyai sirkulasi/kegiatan daerah yang aman dan ruang untuk layanan sirkulasi kendaraan yang berfungsi. Dengan sirkulasi yang baik dan benar, diharapkan mampu mencegah kemacetan dan penumpukan kendaraan maupun penonton di sekitar area stadion. Banyak stadion terkenal di seluruh dunia yang sangat berkembang karena berada di tempat yang strategis, dan stadion ini akan langsung bisa dikenal oleh semua pihak (FIFA, 2007)

New Maguwoharjo



Gambar 2.1 Lokasi perencanaan stadion yang ideal

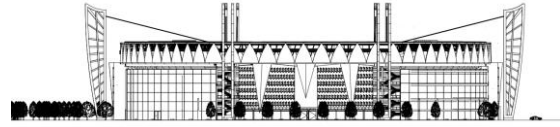
Sumber : FIFA Stadium technical recommendations and requirements

Gambar diatas adalah lokasi perencanaan stadion yang ideal menurut FIFA sebagai organisasi induk sepakbola dunia, idealnya pada stadion yang terletak di lingkungan perkotaan harus memiliki integrasi dengan lingkungan sekitar nya. Salah satu nya ialah lokasi stadion hendaknya berdekatan dengan transportasi publik yaitu stasiun kereta untuk memudahkan arus keluar masuk penonton pada suatu penyelenggaraan pertandingan. Lokasi juga harus berdekatan dengan Helipad untuk akses para tamu penting, airport dan rumah sakit.

Kecocokan lingkungan adalah suatu pertimbangan utama ketika memilih lokasi untuk stadion. Hal-hal yang harus di perhatikan dalam membangun stadion meliputi: (FIFA, 2007)

1. Sirkulasi kendaraan .
2. Pedestrian jalan yang sesuai.
3. Pencahayaan bangunan
4. Hubungan dengan bangunan dan masyarakat

New Maguwoharjo



5. Skala yang sesuai dari proyek dalam hubungan dengan lingkungannya.

Selain tinjauan diatas, terdapat beberapa aspek pertimbangan desain yang ditetapkan oleh FIFA sebagai standar perancangan stadion internasional yaitu

1. Safety

Mengenai keselamatan bangunan stadion terhadap pengguna stadion, mengenai keselamatan pada sistem struktural, sistem pencegahan kebakaran dan sistem sirkulasi pada denah stadion

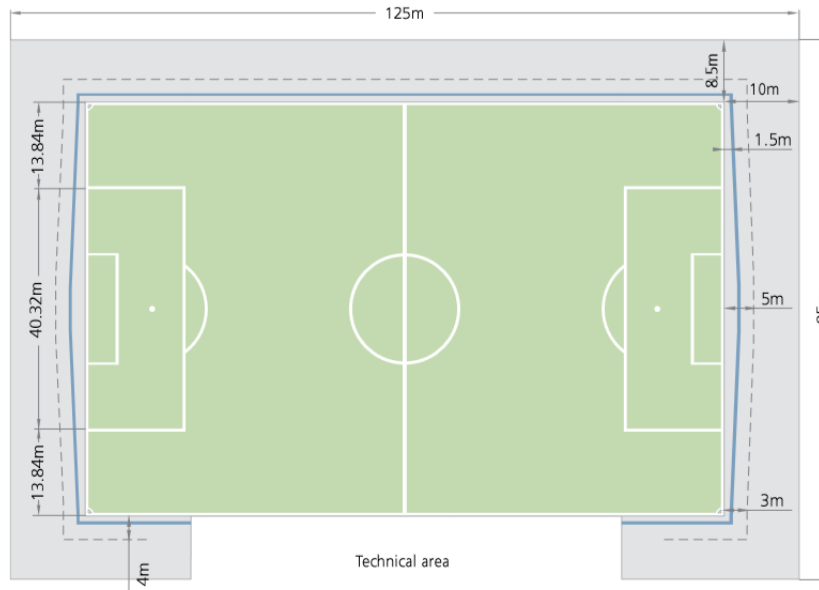
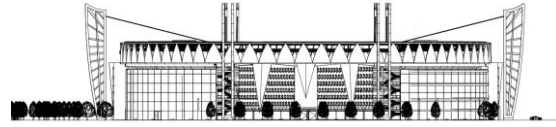
2. Orientation and parking

Berisi mengenai bagaimana perancangan posisi stadion terhadap site dan lingkungan sekitar, bagaimana posisi parkir kendaraan yang baik untuk pengguna stadion seperti parkir kendaraan pemain dan officail tim, parkir untuk media dan parkir untuk penonton

3. Playing area

Berisi mengenai perancangan lapangan pertandingan seperti standar panjang dan lebar lapangan sepak bola, komponen-komponen pelengkap nya penempatan bench pemain, dan penempatan untuk photografer saat meliput pertandingan

New Maguwoharjo

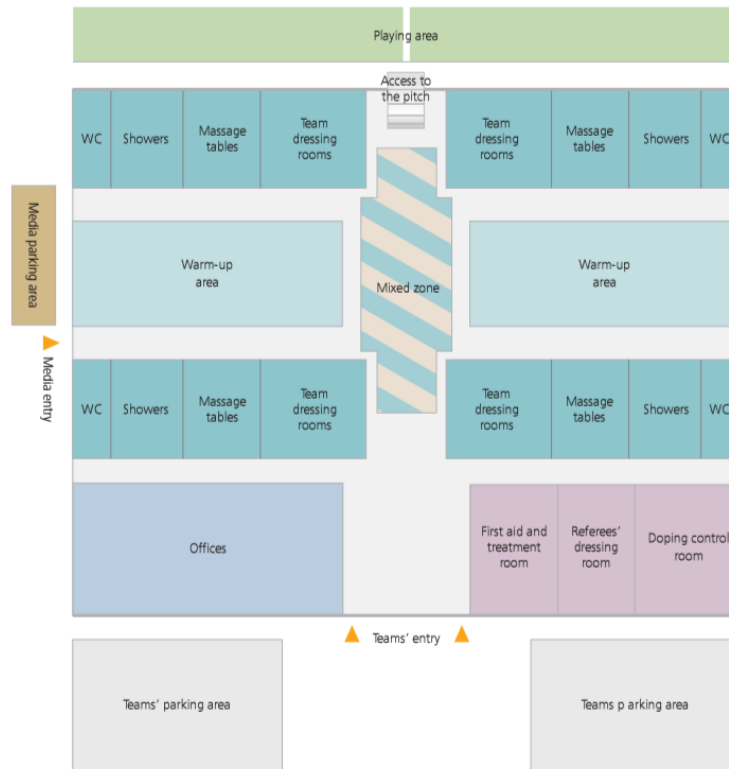
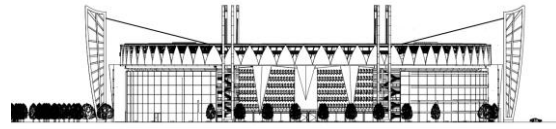


Gambar 2.2 Ukuran standar lapangan sepakbola

Sumber : FIFA Stadium technical recommendations and requirements

4. Players and match officials

Berisi mengenai standar-standar kebutuhan ruang dan pola aktivitas pemain di dalam stadion. Bagaimana plottingan denah untuk ruang ganti pemain yang ideal dengan alasan keselamatan dan efisiensi pergerakan pemain didalam stadion dan sebagainya.



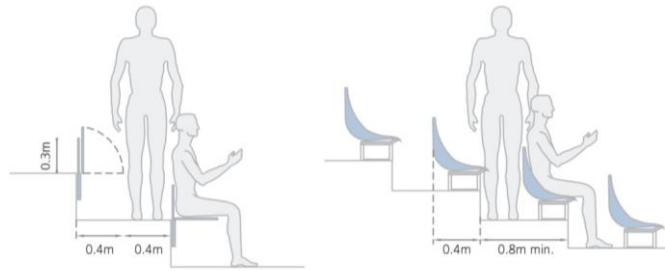
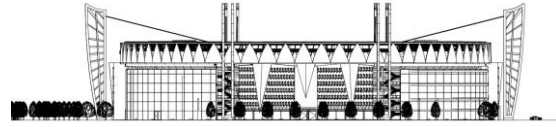
Gambar 2.3 Diagram alur kegiatan dan ruang pemain didalam stadion

Sumber : FIFA Stadium technical recommendations and requirements

5. Spectators (Penonton)

Berisi mengenai standar-standar perancangan dan kebutuhan ruang yang dibutuhkan pengunjung didalam stadion seperti restaurant atau tempat membeli marchandise, standar tinggi tempat duduk dan sudut pandang penonton ke lapangan dan lain sebagainya

New Maguwoharjo



Gambar 2.4 Standar ketinggian dan lebar tribun penonton

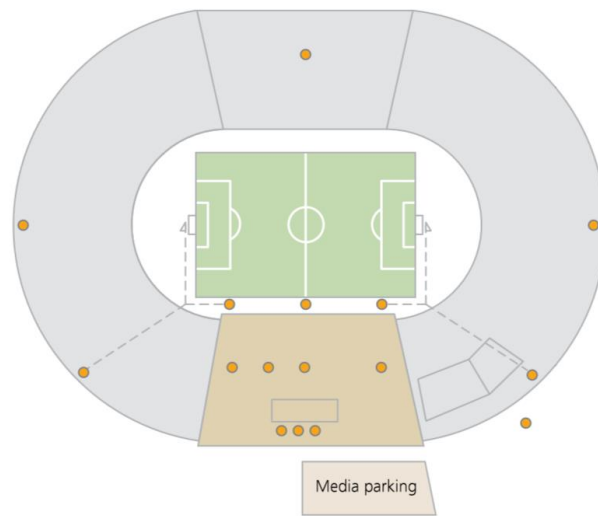
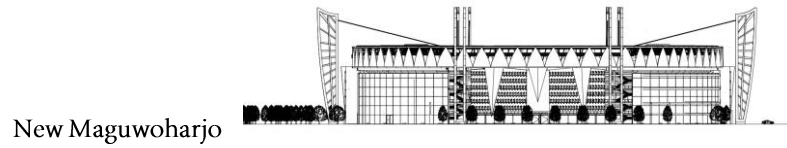
Sumber : FIFA Stadium technical recommendations and requirements

6. Hospitality (Ruang Keramah Tamahan)

Berisi Mengenai kebutuhan ruang dan standar besaran ruang untuk fasilitas keramahtamahan seperti ruang lobby untuk president fifa, Lounge untuk tamu VVIP dan lain-lain.

7. Media

Berisi Mengenai kebutuhan ruang dan standar besaran ruang untuk fasilitas Media cetak ataupun televisi untuk menyampaikan berita dan menyiarkan langsung pertandingan. Posisi parkir kendaraan media agar mudah dalam meliput pertandingan, ataupun kebutuhan ruang-ruang seperti broadcast TV, ruang konferensi pers dan tempat pengambilan gambar kamera media di dalam stadion.

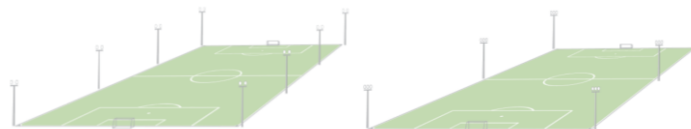


Gambar 2.5 Plotingan parkir media

Sumber : FIFA Stadium technical recommendations and requirements

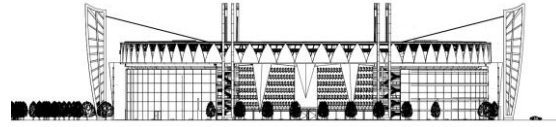
8. Lighting and power supply

Berisi tentang bagaimana besaran lux pencahayaan stadion saat pertandingan dan lokasi penempatannya. Juga penempatan dan kebutuhan ruang untuk power supply listrik seperti ruang travo dan genset



Gambar 2.6 Penempatan pencahayaan pada lapangan stadion

Sumber : Sumber : FIFA Stadium technical recommendations and requirements



9. Communications and areas

Berisi bagaimana penempatan ruang-ruang informasi dan tambahan bagi pengunjung, seperti tempat penjualan tiket, restaurant, gym dan museum stadion.

2.2 Kajian tema Perancangan

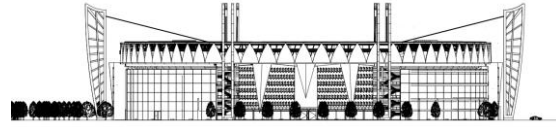
2.2.1 Ikon

Menurut (Danesi, 2004) Ikon adalah tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk replikasi, imitasi, simulasi atau persamaan. Sedangkan menurut (Budiman, 2004) Persepsi manusia berpengaruh dalam penafsiran dan pembentukan ikon ini. Sehingga dalam perancangan stadion ini penulis ingin menampilkan ikon berupa bentuk fasad stadion sebagai simbol kebudayaan Yogyakarta.

2.2.2 Desain Ikonik

Desain ikonik merupakan desain yang menggunakan bentuk-bentuk yang secara historis telah dicoba dan diterima oleh masyarakat tradisional. Jenis dan konstruksi bangunan merupakan repetisi dan modifikasi dari bangunan-bangunan yang mengandung unsur-unsur symbol, tradisi, dan mitos kebudayaan tertentu. Penyebab lain perulangan bentuk terjadi adalah budaya yang ada dalam masyarakat tersebut. Beberapa suku memiliki legenda yang menjelaskan asal muasal bentuk bangunan dan lagu kerja yang menjelaskan detail konstruksi bangunan tersebut. Oleh sebab kekuatan adat budaya yang begitu mengikat, maka masyarakat suku tersebut telah memiliki gambaran tetap tentang bagaimana suatu bangunan dibentuk dan dibangun. (Sukardi, 2016)

New Maguwoharjo



Sedangkan Iconic dalam Oxford Dictionaries berarti “relating to or of the nature of an icon” (Setiawan).

Konsep ikonik dapat berarti simbol, bentuk yang mudah dikenali, bentuk yang terkenal, dan mewakili suatu kota atau negara. Rancangan unik biasanya mengalami proses ikonisasi, hingga dalam beberapa jangka waktu rancangan tersebut menjadi ikon dan selalu menjadi daya kenal (Maulana, 2013) (Araujo, 2014). Jadi pengertian antara unik dan ikonik dalam rancangan arsitektur saling berhubungan, atau dapat dikatakan bahwa ikonik adalah dampak atau akibat dari desain rancangan yang unik.

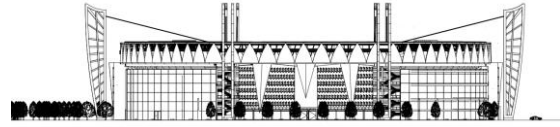


Gambar 2.7 Sydney Opera House Sebagai desain yang ikonik

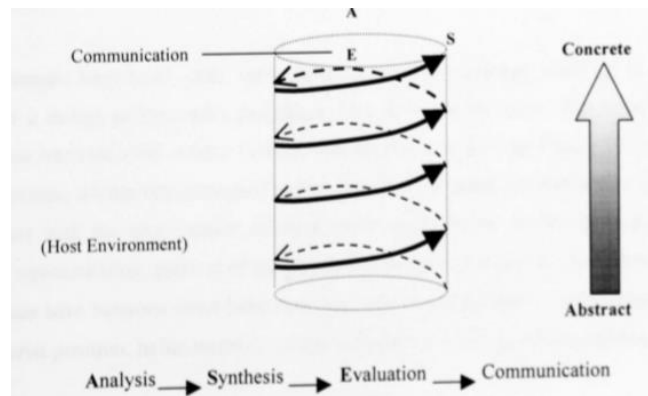
Sumber : Nations Online Project.com diakses 10 Maret 2018

Setelah suatu bentuk 3 dimensional berhasil dikembangkan secara pragmatis dan memenuhi kebutuhan ataupun selera pembuatnya , bentukan ini biasanya akan hadir secara terus-menerus dalam rentang waktu yang sangat lama , dan tidak jarang hadir pula diberbagai daerah dan bahkan sangat berjauhan.

Istilah arsitektur tradisional dan vernacular atau arsitektur rakyat (folk arsitektur), sebenarnya menunjuk pada pemahaman ini. Dengan kata lain ,



disini kita berhadapan dengan suatu metode yang “baru” dalam hal penciptaan bentuk. Dalam hal ini bentuk tidak lagi diciptakan secara pragmatis (coba-coba), tetapi dengan cara mengacu (meniru / meniplak) bentuk yang telah ada sebelumnya . Peniruan yang berulang-ulang pada akhirnya akan mengakibatkan terbentuknya image dalam masyarakat yang bersangkutan bahwa bentuk tersebut adalah bentuk yang ideal bagi mereka yang perlu dipertahankan . Cara seperti inilah yang disebut dengan proses desain secara ikonik. (Mahmoodi, 2001)



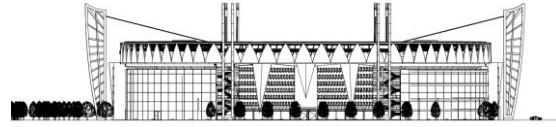
Gambar 2.8 Model ikonik dari proses desain

Sumber : (Mahmoodi, 2001)

Berikut adalah ciri visual dari arsitektur ikonik berupa :

1. Bentuk
2. Wujud
3. Dimensi
4. Warna
5. Posisi

New Maguwoharjo



6. Orientasi

7. Proporsi Skala

Berikut adalah penjelasan dari poin-poin diatas :

1. **Bentuk**

Menurut Vitruvius, tidak ada istilah bentuk. Bentuk, bagi Vitruvius, bila mau dikaitkan dengan fungsi/utilitas tentunya merupakan gabungan antara firmistas (technic) dengan venustas (beauty/delight) (Yuswadi, 1999). Obyek-obyek dalam persepsi kita memiliki wujud/ujud (shape) Wujud/ujud merupakan hasil konfigurasi tertentu dari permukaanpermukaan dan sisi-sisi bentuk (Ching, 1979)

Menurut (Ching, 1979) , Dari unsur geometri dapat diketahui bahwa bentuk-bentuk umum adalah berupa lingkaran dan berbagai variasi tak terbatas dari bentuk poligonal yang dapat dimasukkan kedalam lingkaran tersebut. Dari sekian banyak bentuk tersebut, dapat dikenali sebagai bentuk dasar adalah lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar Berikut adalah karakter yang dimiliki masing-masing bentuk dasar tersebut :

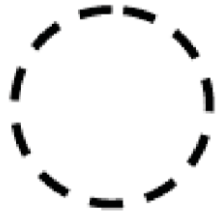
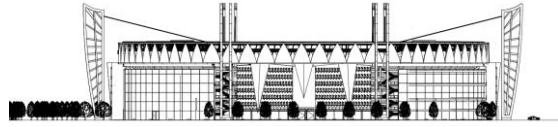
Bentuk garis

Kesan

Lingkaran

- Memiliki sifat terpusat,
bersifat dinamis

New Maguwoharjo



Segitiga



- Dapat memberikan kesan stabil dan dinamis

Bujur sangkar



- Perwujudan sifat murni,
- Rasional,
- Bentuk yang netral
- Dapat memberikan kesan stabil dan dinamis

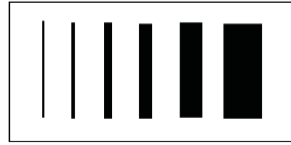
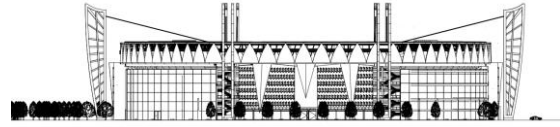
Gambar 2.9 Tabel Klasifikasi Unsur Geometri

Sumber (Ching, 1979)

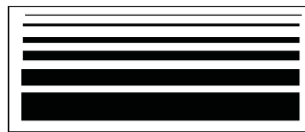
Bentuk merupakan bentuk akhir dari sebuah garis Dalam bukunya, Rustom Hakim menyebutkan bentuk garis dibedakan atas garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, dan garis melengkung. Dan Berikut ini adalah makna dari masing-masing garis tersebut.

Bentuk garis

Kesan



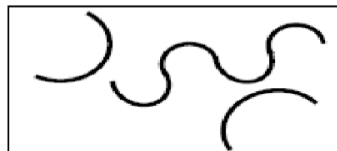
Aksen, ketinggian,
gagah, kaku, formal,
tegas, dan serius



Santai, tenang, lebar,
membesar, meluas,
melapang, santai,
rileks, dan tenang



Dinamis, bergerak,
Sensasional

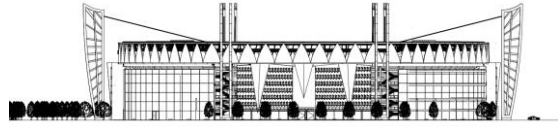


Dinamis, riang,
melembut, dan
gembira

Gambar 2.10 Tabel Macam-macam Garis dan Kesannya

Sumber : (Ching, 1979)

Bentuk dapat digabungkan untuk menghasilkan komposisi yang koheren dengan cara persamaan, pengulangan ataupun proporsi. Namun, bentuk-bentuk yang sama tidak perlu benar-benar sama dan sebangun, untuk dapat dikenali hubungan antara mereka kemiripan dalam satu keluarga sudah



cukup, justru karena keberagaman dapat menyenangkan, bahkan lebih disukai daripada kesamaan yang sempurna.

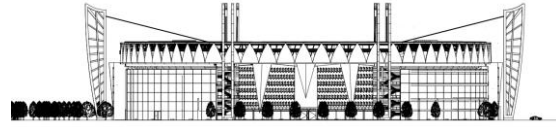
2. Wujud

Wujud memperlihatkan sisi luar karakteristik suatu bidang atau konfigurasi permukaan suatu bentuk runang. Wujud merupakan sarana pokok yang memungkinkan kita mengenal, mengidentifikasi dan mengkategorikan gambar-gambar dan bentuk-bentuk tertentu. Persepsi kita terhadap suatu wujud sangat tergantung pada tingkat ketajaman visual yang terlihat sepanjang kontur yang memisahkan suatu gambar dari latar belakangnya atau antara suatu bentuk dan daerahnya.

3. Warna

Warna dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek atau memberikan aksen pada bentuk dan bahannya. Efek warna sangat menentukan bagi suatu ruang, benda ataupun bangunan. Warna mampu menutupi kekurangan-kekurangan dalam bentuk dan konstruksi apabila mampu diaplikasikan secara baik. Di lain pihak warna mampu mempengaruhi perasaan pengamatnya dan menentukan kesan suatu ruangan. Ada tiga warna yang menempati tempat khusus dalam lingkaran warna ini, yaitu merah, kuning dan biru murni. Dengan mencampur ketiga jenis warna dasar ini, terdapatlah semua jenis warna yang lain.

Menurut (Wilhkelning, 1987), Kesan suatu warna akan makin kuat kalau warna itu dikelilingi oleh warna-warna kontrasnya, yaitu warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna. Warna-warna murni yang terlihat pada lingkaran warna dapat dicerahkan dan dapat juga disuramkan. Dengan



mencampurkan putih, akan diperoleh warna pastel, yang memberi kesan lebih nyaman, lebih ringan, lebih lembut dan juga lebih sejuk daripada warnawarna murni. Bila warna murrni diberi campuran warna abu-abu, maka akan timbul kesan tertekan dan terselubung.



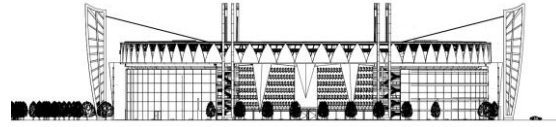
Gambar 2.11 Kampung warna-warni di Malang

Sumber trivia.id diakses tanggal 13 April 2018

Warna juga dapat membentuk suasana ruang atau tekstur, berikut suasana yang dibentuk oleh warna. Berikut adalah penjelasan menurut psikologi warna

Nama Warna	Suasana yang dibentuk
Merah	Kehangatan, kesenangan, menggairahkan, merangsang, kemasyuran, kemenangan
Biru	Ketenangan, sejuk, lembut, menyegarkan, damai
Hijau	Ketenangan, sejuk, alami, segar, seimbang, kedamaian,
Putih	Bersih, Segar, Suci, Spiritualitas, terang, jujur
Ungu	Ketaatan, kehidmatan

New Maguwoharjo



Kuning	Bergembira, ramai
Hitam	Khidmat, duka cita, kesedihan, kematian
Coklat	Kehangatan, rasa aman dan nyaman, kebersahajaan dan rasa percaya

Gambar 2.12 Warna dan artinya

Sumber : (Wilkening, 1987)

4. Komposisi

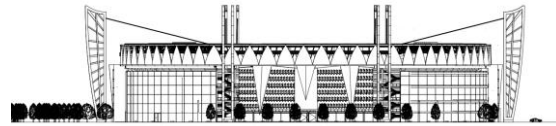
Komposisi adalah Tata susunan beberapa macam bentuk yang terjalin dalam satu kesatuan, sehingga terwujud bentuk baruyang sesuai dengan kondisi tertentu. Komposisi terjadi karena bentuk alamiah yang begitu kompleks.

Komposisi bisa juga dibuat berbeda dengan pembakuan diatas, dan akan memiliki konsekwensi serta karakter tersendiri, sehingga menimbulkan kesan:

- Asimetris
- Ketidakseimbangan
- Gerakan
- Ketidakteraturan
- Putaran

Disamping menentukan poros dalam menentukan sebuah komposisi, penggunaan garis imajiner juga dapat sebagai pegangan dasar dalam mendapatkan komposisi yang simetris dan seimbang.

New Maguwoharjo



Gambar 2.13 Taj Mahal sebagai bangunan simetris

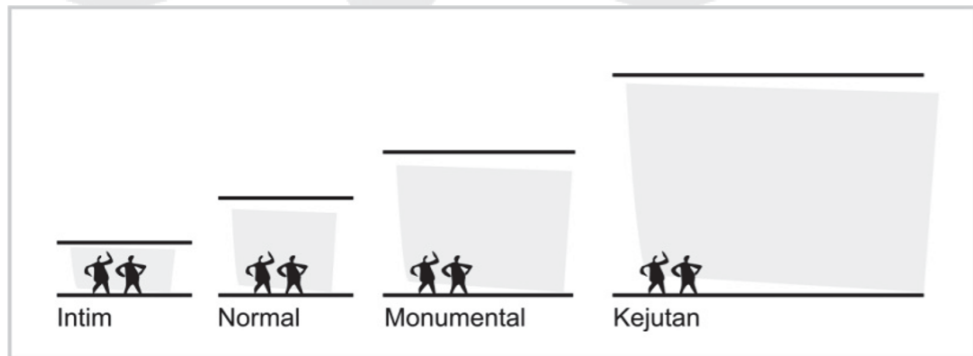
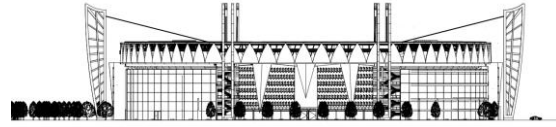
Sumber : Wikipedia.com diakses tanggal 15 April 2018

Komposisi hirarki adalah komposisi yang mengacu kepada susunan yang kurang beraturan dari segi ukuran, bentuk, bidang dan kedudukan. Komposisi hirarkhi merupakan gabungan dari bentuk-bentuk geometri dan keteraturan. Faktor kesatuan dalam karya arsitektur dan disain tidak sekedar berupa pencarian bentuk baru, tetapi pencarian sensasi yang dapat membangkitkan keindahan yang menyenangkan.

Komposisi yang diambil pada percangan stadion ini adalah komposisi fasad yang simetris namun tidak dengan site plan keseluruhan stadion yang akan berbentuk asimetris.

5. Skala dan Proporsi.

Skala dalam bidang arsitektur memiliki nilai yang sangat penting, karena ukuran skala dalam arsitektur menentukan tingkat keindahan maupun kenyamanan seseorang. Skala merupakan sebuah perbandingan, dan perbandingan yang tepat akan menghasilkan sebuah karya yang indah dan enak dipandang mata, namun apabila perbandingannya kurang tepat maka tingkat keindahan maupun kenyamanan bangunan akan berkurang. Menurut White pembagian skala ruang dibagi menjadi skala intim, normal, monumental, dan mengejutkan.



Gambar 2.14 Pembagian Skala Menurut Tinggi Ruang

Sumber : (White, 1985)

1. Skala Ruang Intim

Merupakan skala ruang yang kecil sehingga memberikan rasa perlindungan bagi manusia yang berada di dalamnya. Pengertian kecil bukan berarti ruangan dikecilkan hingga menjadi kerdil, namun skala ruang yang kecil.

2. Skala Ruang Normal

Merupakan skala ruang yang sedang atau tingginya memiliki ukuran normal yang biasanya dipakai pada bangunan.

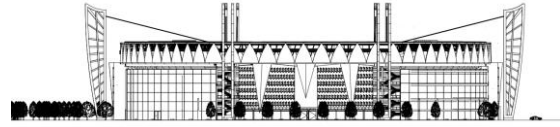
3. Skala Ruang Monumental

Merupakan skala ruang yang besar dengan suatu objek yang mempunyai nilai tertentu hingga manusia akan merasakan keagungan. dari ruang tersebut. Manusia akan terangkat perasaan spiritualnya dan terkesan pada keagungan yang dirasakannya

4. Skala Ruang Mengejutkan.

Pada skala ini, objek bangunan memiliki ketinggian yang berada jauh di atas skala ukuran manusia. Hal ini akan terasa bila berjalan di antara bangunan tinggi dengan jarak yang berdekatan.

New Maguwoharjo



Skala yang akan digunakan untuk perancangan stadion ini adalah pada level skala ruang monumental.

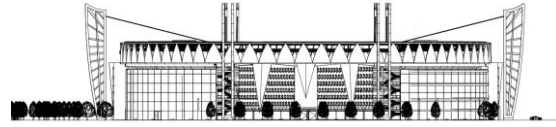
2.2.3 Penerapan Konsep Unique Dan Iconic Terhadap Desain Arsitektur

- **Hagia Sofia**

Hagia Sofia (aya Sofia) adalah sebuah bangunan bekas basilika, masjid, dan sekarang museum, di Istanbul, Republik Turki. Dari masa pembangunannya di tahun 537 M sampai 1453 M, bangunan ini dulunya merupakan katedral Ortodoks dan tempat kedudukan Patriark Ekumenis Konstantinopel. Bangunan ini menjadi masjid mulai 29 Mei 1453 sampai 1931 pada masa kekuasaan Kesultanan Utsmani. Kemudian bangunan ini dibuka sebagai museum pada 1 Februari 1935 oleh Republik Turki.

Bangunan ini terkenal akan kubah besarnya, Hagia Sophia dipandang sebagai lambang arsitektur Bizantium (Arsitektur Kekaisaran Romawi Timur). Perkembangannya sebagai suatu entitas budaya dan seni yang berpusat di ibu kota baru Konstantinopel, namun berbeda dengan kota Roma dan sekitarnya. Kekaisaran Bizantium bertahan lebih dari satu milenium, secara dramatis mempengaruhi arsitektur abad pertengahan di seluruh eropa terutama eropa timur ,serta menjadi asal mula tradisi arsitektur Utsmaniyah dan Renaisans setelah keruntuhan kekaisaran tersebut.

New Maguwoharjo



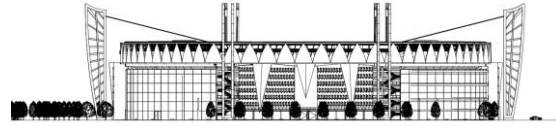
Gambar 2.15 Hagia sofia sebagai ikon Turki

Sumber wartakini.com diakses tanggal 16 April 2018

2.2.3 IDENTITAS

Kata identitas berasal dari bahasa Inggris *identity* yang memiliki pengertian harfiah; ciri, tanda atau jati diri yang melekat pada seseorang, kelompok atau sesuatu sehingga membedakan dengan yang lain (Aulia, 2015).. Dalam dunia arsitektur identitas merupakan suatu kekayaan yang harus dilestarikan atau di munculkan karena kehadirannya dalam bangunan-bangunan kebanggaan nasional misalnya stadion ataupun terminal bandara, Identitas arsitektur akan membuat sesuatu dengan fungsi yang sama namun menjadi berbeda, unik dan khas suatu daerah.

Indonesia adalah negara yang besar dan luas yang memiliki identitas nusantara (identitas lokal) yang beragam. Seiring pesatnya arus globalisasi identitas lokal ini mulai terkikis keberadaannya sehingga perlu untuk dilestarikan agar tidak hilang dalam arus perkembangan zaman. Salah satu caranya adalah diperlukan adanya penyesuaian antara perkembangan zaman dan identitas lokal yang ada agar identitas tersebut tidak terkikis dan menghilang begitu saja. Pada akhirnya hal tersebut diharapkan mampu menghasilkan paduan yang harmonis antara kelestarian jati diri dan kebutuhan akan zaman terus berubah.

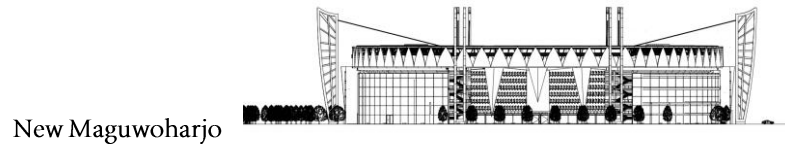


Identitas Arsitektur terbagi menjadi 3 tipe, diantaranya :

1. Identitas etnik-langgam ; berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu etnik/suku bangsa tertentu. Misanya joglo pada bangunan Jawa, tatanan spasial pada arsitektur bali.
2. Identitas keagamaan ; berkaitan dengan karakter desain arsitektur yang telah menjadi ciri khas suatu kelompok agama tertentu. Misalnya kubah pada masjid, salib pada gereja, dan stupa pada vihara.
3. Identitas fungsi ; berkaitan dengan fungsi kegiatan utama bangunan. Misalnya bentuk donat pada perusahaan donat, perulangan bentuk kamar pada bangunan hotel. Bentuk-bentuk etalase pada pusat perbelanjaan. (Broadbent, 1973)

Contoh Identitas Arsitektur Indonesia

Identitas ini terbentuk dikarenakan berkembangnya bangunan yang merespon iklim tropis, sehingga bangunan dengan tipe-tipe tersebut berkembang dan menjadi identitas pada daerah beriklim tropis. Beberapa identitas yang dapat terlihat adalah :Atap miring dengan teritisan lebar dengan fungsi untuk melindungi dari radiasi sinar matahari dengan membuat shade dan shadow, serta untuk menanggapi curah hujan yang tinggi pada daerah tropis Banyak Bukaan yang berfungsi untuk mengalirkan udara di dalam bangunan sehingga terwujud sirkulasi udara yang baik. ‘Dinding Tipis, hal ini dikarenakan perubahan cuaca yang tidak ekstrem, maka dinding dibuat tipis, sehingga iklim didalam bangunan mempengaruhi iklim didalam bangunan.



Gambar 2.16 Rumah Gadang sebagai identitas rumah Minangkabau

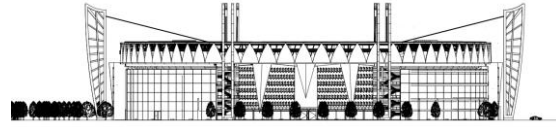
Sumber: Dokumentasi Penulis

Identitas Kebudayaan Indonesia

Luasnya daratan dan lautan Indonesia dari Sabang hingga Marauke. Membuat Indonesia menjadi negara yang paling majemuk didunia namun menjadi satu kesatuan. Disebutkan majemuk karena Indonesia memiliki suku bangsa atau etnis tidak kurang dari 300 dialeg bangsa, terdapat 6 agama yang masyarakatnya hidup rukun dan damai, Bahasa dan kebudayaan nya pun sangat beragam yang lahir dari masyarakat tersebut (Mulyana, 2016).

Penulis mengambil hewan burung elang jawa dan batik sebagai objek dari salah satu kebudayaan indonesia yang akan di desain secara metafora untuk memunculkan identitas kebudayaan tersebut dalam bentuk bangunan stadion.

Elang jawa diambil karena merupakan ikon dari PSS Sleman sebagai tuan rumah stadion Maguwoharjo, sedangkan batik merupakan kain yang bergambar dengan corak tertentu yang sudah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya dari Indonesia



2.2.3.1 Burung Elang Jawa

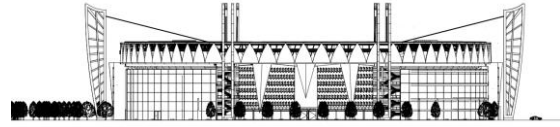
Burung Elang merupakan ikon dari PSS Sleman yang merupakan tuan rumah Maguwoharjo stadium, Burung elang jawa di lain sisi merupakan representasi dari burung garuda yang merupakan Ikon dari Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pancasila sebagai ideologi negara dimana Pancasila tersebut dilambangkan dengan bentuk burung garuda dengan alasan bahwa Pancasila sebagai Kepribadian dan Identitas Nasional. Pancasila juga memiliki sejarah serta prinsip dalam hidupnya yang berbeda dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Pada tulisan saya ini akan saya transformasikan unsur dari sayap burung garuda tersebut ke dalam bentukan selubung, struktur dan elemen atap stadion.

Elang Jawa atau dalam nama ilmiahnya *Spizaetus bartelsi* adalah salah satu spesies elang berukuran sedang yang endemik di Pulau Jawa. Dan sejak 1992, burung ini ditetapkan sebagai maskot satwa langka Indonesia.

Ciri-ciri burung Elang Jawa :

Elang yang bertubuh sedang sampai besar, langsing, dengan panjang tubuh antara 60-70 cm (dari ujung paruh hingga ujung ekor). Kepala berwarna coklat kemerahan (kadru), dengan jambul yang tinggi menonjol (2-4 bulu, panjang hingga 12 cm) dan tengkuk yang coklat kekuningan (kadang nampak keemasan bila terkena sinar matahari). Jambul hitam dengan ujung putih; mahkota dan kumis berwarna hitam, sedangkan punggung dan sayap coklat gelap. Kerongkongan keputihan dengan garis (sebetulnya garis-garis) hitam membujur di tengahnya.

Ke bawah, ke arah dada, coret-coret hitam menyebar di atas warna kuning kecoklatan pucat, yang pada akhirnya di sebelah bawah lagi berubah menjadi pola garis (coret-coret) rapat melintang merah sawomatang sampai kecoklatan di atas warna pucat keputihan bulu-bulu perut dan kaki. Bulu



pada kaki menutup tungkai hingga dekat ke pangkal jari. Ekor kecoklatan dengan empat garis gelap dan lebar melintang yang nampak jelas di sisi bawah, ujung ekor bergaris putih tipis. Betina berwarna serupa, sedikit lebih besar (Jabarprov,2009).

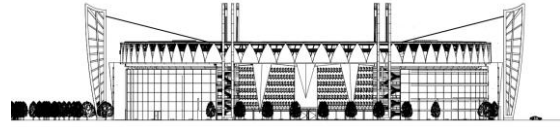


Gambar 2.17 Burung elang jawa

Sumber : (Jabarprov,2009).

Iris mata kuning atau kecoklatan; paruh kehitaman; sera (daging di pangkal paruh) kekuningan; kaki (jari) kekuningan. Burung muda dengan kepala, leher dan sisi bawah tubuh berwarna coklat kayu manis terang, tanpa coretan atau garis-garis.

Ketika terbang, elang Jawa serupa dengan elang brontok (*Spizaetus cirrhatus*) bentuk terang, namun cenderung nampak lebih kecoklatan, dengan perut terlihat lebih gelap, serta berukuran sedikit lebih kecil. Bunyi nyaring tinggi, berulang-ulang, *kli-iiw* atau *ii-iiiw*, bervariasi antara satu hingga tiga suku kata. Atau bunyi bernada tinggi dan cepat *kli-kli-kli-kli-kli*. Sedikit banyak, suaranya ini mirip dengan suara elang brontok meski perbedaannya cukup jelas dalam nadanya. (Jabarprov,2009).



Penyebaran, Ekologi dan Konservasi :

Sebaran elang ini terbatas di Pulau Jawa, dari ujung barat (Taman Nasional Ujung Kulon) hingga ujung timur di Semenanjung Blambangan Purwo. Namun demikian penyebarannya kini terbatas di wilayah-wilayah dengan hutan primer dan di daerah perbukitan berhutan pada peralihan dataran rendah dengan pegunungan. Sebagian besar ditemukan di separuh belahan selatan Pulau Jawa. Agaknya burung ini hidup berspesialisasi pada wilayah berlereng.

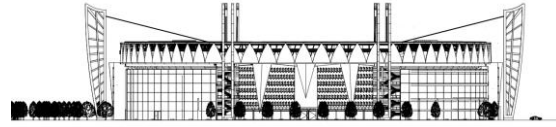
Elang Jawa menyukai ekosistem hutan hujan tropika yang selalu hijau, di dataran rendah maupun pada tempat-tempat yang lebih tinggi. Mulai dari wilayah dekat pantai seperti di Ujung Kulon dan Meru Betiri, sampai ke hutan-hutan pegunungan bawah dan atas hingga ketinggian 2.200 m dan kadang-kadang 3.000 m dpl.

Faktanya burung garuda merupakan makhluk dalam mitos, namun masyarakat menganonimkannya pada kehidupan nyata yaitu disamakan dengan burung elang jawa.



Gambar 2.18 Burung elang jawa

Sumber : tipburung.blogspot.co.id diakses 16 April 2018



2.2.3.2 Batik

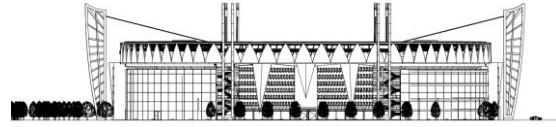
Menurut (Asti, 2011) berdasarkan etimologi dan terminologinya, batik berasal dari kata kata mbat dan tik. Mbat dalam bahasa Jawa dapat diartikan sebagai ngembat atau melempar berkali-kali, sedangkan tik berasal dari kata titik. Jadi, membatik artinya melempar titik berkali-kali pada kain. Adapula yang mengatakan bahwa kata batik berasal dari kata amba yang berarti kain yang lebar dan kata titik. Artinya batik merupakan titik-titik yang digambar pada media kain yang lebar sedemikian sehingga menghasilkan pola-pola yang indah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, batik memiliki arti kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu.

Pada awalnya Batik hanya digunakan untuk para raja dan ratu kerajaan. Dan telah ada sejak zaman kerajaan Majapahit, Keraton dan hingga saat ini setiap orang bisa menggunakan batik sebagai pakaian. Pada awal keberadaannya, motif batik terbentuk dari simbol-simbol bermakna, yang bernuansa tradisional Jawa, Islami, Hinduisme, dan Budhisme. Dalam perkembangannya, batik diperkaya oleh nuansa budaya lain seperti Cina dan Eropa modern.

(Herry Lisbijanto, 2013) menjelaskan bahwa ada 3 jenis batik berdasarkan cara pembuatannya, yaitu:

- **Batik tulis**

Batik tulis adalah batik yang digunakan dengan cara menggunakan tangan (secara manual) dengan alat berupa canting untuk melukiskan corak batik dengan malam. Pembuatan motif batik ini dibuthkan ketelatenan dan kesabaran tingkat tinggi, karena akan berpengaruh pada hasil akhirnya dan setiap motif akan berbeda dengan motif yang lain. Hal ini membuat atik tulis memiliki harga yang sangat mahal dibandingkan dengan batik-batik



yang lain. Batik tulis digunakan oleh para raja, pembesar keraton dan bangsawan sebagai simbol kemewahan.

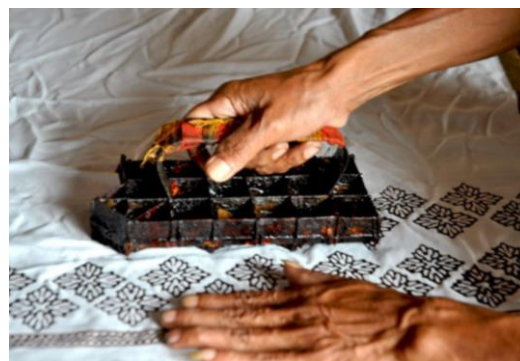


Gambar 2.19 Proses membatik tulis

Sumber : gogopixlibrary.com diakses 16 April 2018

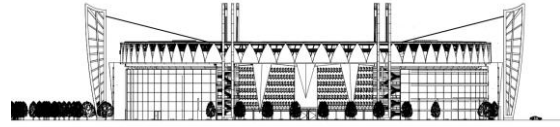
- **Batik Cap**

Batik Cap adalah batik yang dibuat dengan menggunakan cap biasanya berbahan tembaga ataupun mesin untuk menghasilkan motif batik. Cap digunakan untuk menggantikan fungsi canting sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan. Motif batik cap dianggap kurang memiliki nilai seni karena semua motifnya sama persis. Harga dari batik cap pun lebih murah di bandingkan dengan batik yang lain, karena proses pembuatannya tidak serumit batik yang lain.



Gambar 2.20 Proses batik cap

Sumber : jnjbatic.com diakses 16 April 2018



- **Batik Lukis**

Batik lukis dibuat dengan melukiskan motif menggunakan malam pada kain putih. Pembuatan motif batik lukis tidak terpaku pada pakem motif batik yang ada. Motifnya dibuat sesuai dengan keinginan pelukis tersebut seperti ditunjukkan pada Batik lukis ini mempunyai harga yang mahal karena tergolong batik yang eksklusif dan jumlahnya terbatas.



Gambar 2.21 Proses melukis batik

Sumber : dosenpendidikan.com diakses 16 April 2018

Motif Batik

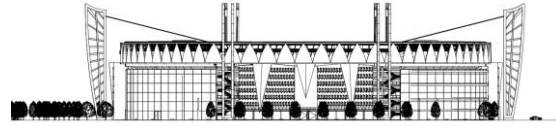
UNESCO mengukuhkan batik menjadi milik Indonesia sebagai warisan budaya pada tanggal 2 Oktober 2009. Sehingga tanggal 2 Oktober diperingati sebagai Hari Batik di Indonesia. Sejak pengukuhan ini, batik mulai berkembang pesat di seluruh Indonesia. Di Jawa terdapat beberapa kelompok motif batik dengan ragam hias geometris, yaitu Ceplok, Kawung, Nitik, dan Parang berikut adalah penjabarannya:

- **Batik Ceplok**



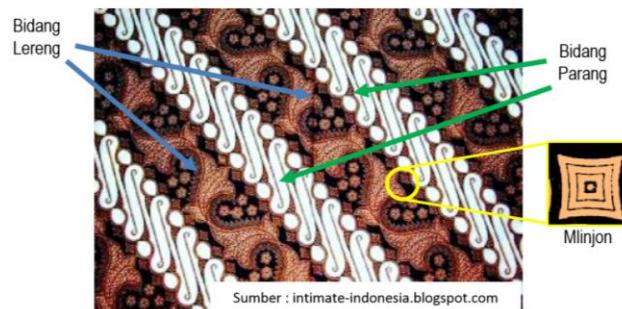
Gambar 2.22 Motif batik ceplok

Sumber : batikfoundation.com diakses 16 April 2018



Motif batik ceplok adalah motif yang memiliki unsur simetris. Ceplok ada yang terbentuk atas garis-garis silang yang membentuk lingkaran, bintang, persegi, persegi panjang, jajaran genjang, bentuk segitiga (tumpal) dan bentuk lain yang disusun dalam tatanan garis. Ragam hias motif batik kelompok Ceplok selalu memiliki unsur simetris pada motif. Pada gambar menggambarkan motif Ceplok dengan tatanan belah ketupat yang disusun sedemikian rupa.

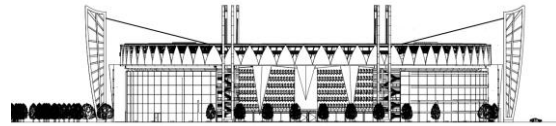
- **Batik Parang**



Gambar 2.23 Batik parang

Sumber : intimate-indonesia.blogspot.com diakses 16 April 2018

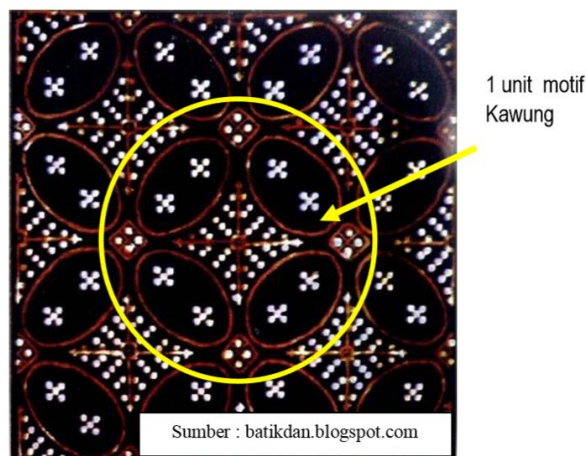
Dapat dilihat bahwa Parang terdiri dari 2 bidang yang bergantian. Bidang miring diantara bidang Parang disebut Lereng. Garis menyerupai huruf S yang terjalin melambangkan kesinambungan. Bentuk ini diambil dari ombak yang bergulung-gulung dan menghantam karang, artinya usaha keras dan semangat yang tidak pernah padam. Pola Lereng atau Parang dibuat dengan menggambar persegi-persegi yang diletakkan berjajar dengan kemiringan lebih kurang 45 derajat ke arah kiri maupun kanan. Besar setiap kotak disesuaikan dengan keperluan gambar motif. Mlinjon pada gambar parang terletak pada garis batas pola dua persegi. Pada bidang Parang dapat dibuat macam-macam garis Parang yang menimbulkan



macam-macam nama Parang dan maknanya. Misalnya Parang Klitik memiliki garis parang yang kecil bermakna pemakai memiliki perilaku lemah lembut dan bijaksana.

Motif dari Batik Parang ini lah yang akan dijadikan transformasi bentuk pada stadion, hal ini di karenakan filosofi semangat yang tidak pernah padam merupakan sifat para pemenang kehidupan dan akan penulis ekspresikan melalui selubung bangunan stadion.

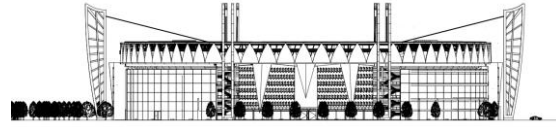
- **Kawung**



Gambar 2.24 Motif batik kawung

Sumber : batikdanblogspot.com diakses 16 April 2018

Motif Kawung merupakan ornamen geometris lingkaran yang dijajarkan dan ditumpuk sehingga berbentuk potongan elips yang ditunjukkan pada Gambar .Pola Kawung terinspirasi oleh bentuk buah aren yang dibelah empat. Keempat bagian buah bersama intinya itu melambangkan empat arah (penjuru) utama dalam agama Budha. Jaman dahulu, diceritakan bahwa pola Kawung diperuntukkan bagi para bangsawan dan keluarga raja. Ada berbagai bentuk pola Kawung dengan nama berbeda-beda,



misalnya Kawung Beton, Kawung Picis, Kawung Prabu, Kawung rendi, dll. Pembuatan pola pada kain dengan cara menggambar garis kotak-kotak sama sisi dengan posisi horisontal atau diagonal. Setiap kotak itu diisi dengan bentuk Kawung. (UNY, 2015)

2.2.4. Ekspresi dalam arsitektur

Ekspresi pada arsitektur bertujuan sebagai penjelasan dari proses komunikasi sebuah karya arsitektur dengan penikmat dan pemakainya . Ekspresi adalah apa yang telah kita lihat menurut pengaruh atau pengalaman sebelumnya (Smithies, 1984). Oleh karena tiap orang memiliki keunikan latar belakang dan pengalaman yang berbeda-beda, maka tanggapan terhadap ekspresi yang dimunculkan oleh suatu obyek juga akan berbeda-beda. Keunikan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diakibatkan oleh tingkat pendidikan yang berbeda, agama yang berbeda atau juga akibat/pengaruh media masa yang dikonsumsi oleh pengamat. Tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian dari tanggapan itu bersifat subyektif. Meskipun demikian terdapat aspek ekspresi yang dapat dilihat secara obyektif. Dan setiap kerangka teori arsitektural senantiasa mengandung ekspresi sebagai sebuah prinsip. Ekspresi dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek, yakni :

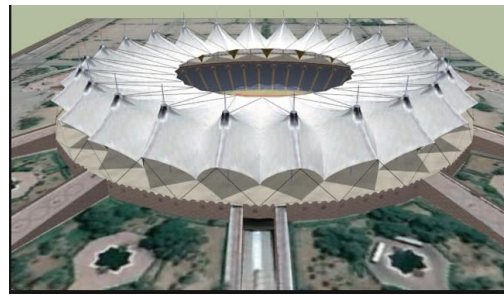
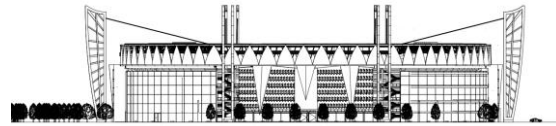
1. Fungsi

Fungsi dapat melahirkan bentuk yang ekspresif ,sehingga untuk membuat suatu ekspresi yang kuat maka fungsi harus diperlihatkan secara jelas

2. Konsep

Struktur pesan Fokus/konsep /konteks Bahasa komunikasi Media penerima Penonjolan struktur sebagai elemen estetis pada sebuah bangunan dapat melahirkan bentuk yang ekspresif pula

New Maguwoharjo



Gambar 2.25 Ekspresi atap melalui material membrane

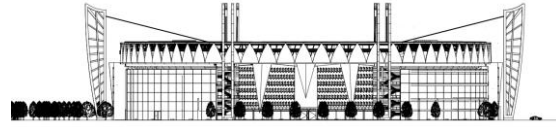
Sumber : 3dwarehouse.com diakses 16 April 2018

2.2.5 Kebudayaan

Kebudayaan atau yang dapat disebut juga peradaban mengandung pengertian yang sangat luas dan mengandung pemahaman perasaan suatu bangsa yang sangat kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, kebiasaan dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat (Taylor, 1897).

2.2.6 Arsitektur dan Kebudayaan

Manusia, Kebudayaan dan Lingkungan Hubungan antara kegiatan manusia dengan lingkungan alam dijumpai oleh pola-pola kebudayaan yang dimiliki manusia (Suparlan, 2004). Lingkungan, selain berupa lingkungan alam juga berupa lingkungan sosiobudaya. Karena itu konsep manusia harus dipahami sebagai makhluk yang bersifat biososiobudaya. Sehubungan dengan itu, maka manusia, kebudayaan dan lingkungan merupakan 3 faktor yang saling berhubungan secara integral. Lingkungan alam tempat manusia hidup memberikan daya dukung kehidupan dalam berbagai bentuk kemungkinan yang dapat dipilih manusia untuk menentukan jalan hidupnya. Pengembangan pilihan-pilihan itu sangat bergantung pada potensi kebudayaan manusia yang berkembang karena kemampuan akalinya. Dengan



kata lain, melalui kebudayaan manusia akan selalu melakukan adaptasi terhadap lingkungannya. (Sudiarta, 2016)

2.2.7 Metafora Arsitektur

Metafora berarti mengumpamakan, menginterpretasikan sebagai bentuk yang lain, metafora dalam arsitektur adalah cara menampilkan perumpamaan dengan memindahkan sifat-sifat dari sesuatu yang lain kedalam bangunan sehingga pengamat dan pengguna dapat “mengandaikan” arsitektur itu sebagai sesuatu yang lain.

Menurut (Catanese, 1989) Metafora mengidentifikasikan pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang melihat secara literal .

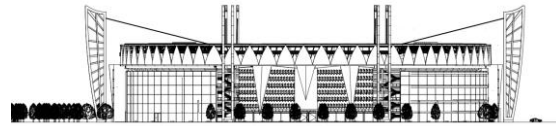
Menurut (Jenks, 1960) Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat dari suatu obyek dengan mengandalkan obyek lain dan bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya kemiripan.

Kategori metafora arsitektur :

1. **Intangible Metaphors (metafora yang tidak dapat diraba)**

Metafora ini berasal dari suatu konsep, ide, hakikat manusia dan nilai-nilai dari sebuah budaya atau tradisi. Contohnya ialah Nagoya City Art Museum karya Kisho Kurokawa yaitu unsur kebudayaan, tradisi, dan sejarah Jepang menjadi konsep yang diinterpretasikan kedalam bangunan.

New Maguwoharjo



Gambar 2.26 Nagoya City Art Museum

Sumber : nagoyo-info.com diakses tanggal 20 April 2018

2. **Tangible Metaform (metafora yang dapat diraba)**

Proses Interpretasi bentuk dapat dirasakan dari karakter visual material. Contohnya adalah Guggenheim Museum di Bilbao Spanyol yang di desain oleh Frank Llyold Wright. Material berbentuk kepingan – kepingan dinding masif dan transparan.



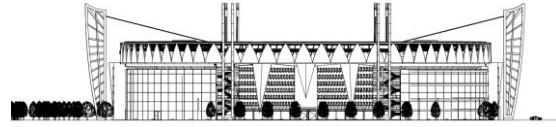
Gambar 2.27 Guggenheim museum

Sumber : id.socialdesignmagazine.com tanggal 20 April 2018

3. **Combine Metaphorm**

Proses interpretasi secara konsep dan visual saling bergabung untuk mencapai suatu kualitas. Contohnya yaitu Sydney Opera House karya arsitek Jhon Urtzon, yang banyak menimbulkan interpretasi bisa jadi bentuk kerang ataupun layar pada kapal.

New Maguwoharjo



Gambar 2.28 Sydney Opera House

Sumber : architecturearoundtheworld.net tanggal 20 April 2018

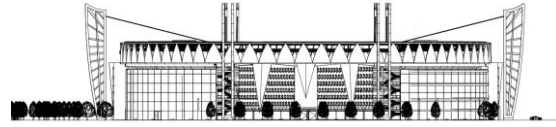
2.2.8 Transformasi

Arsitektur nusantara merupakan seni dan ilmu merancang yang mengacu pada potensi-potensi tradisi dan kebudayaan serta kondisi iklim Indonesia sebagai negara kepulauan. Suatu rupa atau unsur rupa dapat digubah dengan melakukan pemalihan (transformasi) atau modifikasi terhadap rupa asal.

Transformasi dilakukan untuk mengolah bentuk identitas lokal dan menghasilkan bentuk yang baru yang juga menyesuaikan kebutuhan bangunan sebagai stadion. Adapun teknik yang biasanya dilakukan dengan merubah ukuran, diperbesar atau diperkecil, diperpanjang atau diperpendek, diperkasar atau diperhalus, dibengkokkan atau diluruskan, diganti warna, dan sebagainya.

2.2.9 FASAD

Fasad adalah istilah arsitektur yang berarti tampak depan bangunan yang umumnya menghadap kearah jalan lingkungan. Fasad merupakan wajah yang mencerminkan citra dan ekspresi dari seluruh bagian bangunan, bahkan bisa menjadi jiwa bangunan. Fasad adalah alat perekam sejarah peradaban



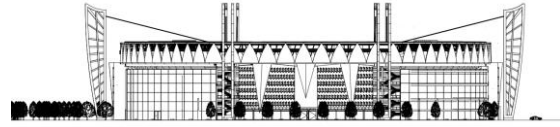
manusia. Dengan mencermati desain fasad dari waktu ke waktu, dapat dipelajari kondisi sosial budaya, kehidupan spiritual, bahkan keadaan ekonomi dan politik yang berlaku pada saat itu. Mengolah Fasad Tampak depan suatu bangunan (fasad) dapat mencitrakan bangunannya.

2.2.9.1 Elemen Pembentuk Karakter Fasad.

Menurut (Pattileamonia, 2016) Penampilan dan citra sebuah bangunan sangat dipengaruhi oleh berbagai elemen pembentuk karakter bangunan, karena dari komposisi dan konfigurasi elemen – elemen pembentuk karakter bangunan tersebut akan dihasilkan sebuah citra tertentu. Elemen konfigurasi fasade yang dapat membentuk citra sebuah bangunan adalah :

1. Elemen bukaan ruang ; berupa pintu gerbang atau entrance stadion, jendela atau curtain wall selubung, dan elemen bukaan estetika.
2. Bidang penyusun fasade; jika fasade berupa bidang solid (massif) akan memberi kesan tertutup, namun jika dominan transparan (void) akan memberi kesan terbuka dan ramah.
3. Aplikasi material fasade yang dominan; matterial fasad yang paling dominan digunakan dalam stadion ini adalah material membrane dan struktur baja
4. Jenis dan metode finishing fasade; fasade akan diberi finishing dengan material membrane yang akan mencitrakan langgam batik dan metafora sayap stadion pada atap.
5. Teknik pengolahan warna; warna merupakan salah satu elemen yang sangat berperan untuk menciptakan kesan dan persepsi bagi pengamat (orang yang melihatnya). Kesatuan dari elemen – elemen konfigurasi

New Maguwoharjo



fasade pembentuk citra merupakan hal yang penting diperhatikan dalam merancang desain untuk memperoleh hasil yang maksimal dan fungsional.

2.3 Kajian Kopnteks (Preseden)

1. Stadion Nasional Beijing

Stadion Nasional Beijing atau juga dikenal Bird Nest Stadium adalah sebuah stadion yang dibangun khusus untuk menyambut olimpiade Beijing tahun 2008. Stadion ini menjadi tuan rumah untuk cabang-cabang olahraga yang membutuhkan lapangan dan trek pada Olimpiade Beijing 2008, sekaligus tempat upacara pembukaan dan penutupan Olimpiade Beijing 2008.

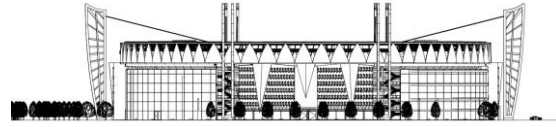


Gambar 2.29 Stadion Nasional Beijing

Sumber : media.rooang.com. Diakses 20 Maret 2018

Architects	Firm	: Herzog & de Meuron ArupSport, China Architectural Design & Research Group
Location	:	Beijing, Tiongkok
Project Year	:	April 2003
Construction	:	Desember 2003 – Juni 2008
Capacity	:	80,000 - 91,000 seats
Cost	:	\$ 428 juta

New Maguwoharjo

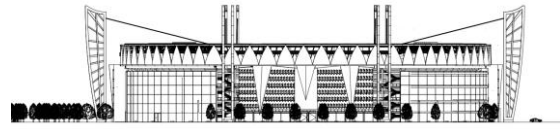


Konsep awal dari sang arsitek, Herzog and de Meuron, adalah merancang sebuah karya arsitektur yang tidak hanya akan menjadi sebuah simbol atau arena olah raga digunakan pada saat perhelatan olimpiade, namun juga sebuah karya yang akan terus dapat berfungsi sebagai ruang publik bagi masyarakat di bagian utara Kota Beijing. Untuk mencapai hal tersebut, di sekitar stadion Sarang Burung ini dilengkapi dengan program-program penunjang seperti restoran, toko-toko, dan taman yang dapat menjadi tempat untuk bersosialisasi bagi masyarakat di sekitarnya.

Bentuk dasar dari stadion ini adalah elips melingkar yang dalam hal ini mewakili simbol surga dalam kebudayaan Tiongkok. Sedangkan dari kejauhan, stadion terlihat menyerupai sebuah bentuk kolektif raksasa, seperti kapal bergelombang landai yang dilapisi dengan fasade bangunan berupa garis-garis abstrak. Namun, pada kenyataannya, seluruh bagian dari fasade bangunan tersebut merupakan suatu kesatuan struktur bangunan terintegrasi yang tidak dapat dipisahkan. Meskipun terlihat seperti garis-garis abstrak yang tidak berpola, fasade bangunan ini dirancang dengan perhitungan dan pola geometri yang kompleks.

Untuk menjaga agar stadion dapat melindungi pengguna ruang dari cuaca, pada bagian atap dilapisi dengan membran ETFE (etil tetrafluoroethylene). Struktur bangunan ini disebut bird nest atau sarang burung dengan pattern yang terinspirasi dari Chinese style 'crazed pottery' atau gerabah tradisional china.

Sang Arsitek mengatakan Beijing memerlukan tempat untuk berkumpul, berekspresi dan tempat kebanggaan bagi masyarakat Republik China, sehingga memerlukan suatu wadah yang dapat menampung ekspresi masyarakat tersebut.



Dalam keseluruhan ekspresi arsitektur yang terbentuk, menurut penulis. Ekspresi material memainkan peran penting dalam ekspresi tampilan fasad bangunan secara keseluruhan. Perpaduan antara konsep dan segala aspek teknis perencanaan telah menghasilkan ikon dan mahakarya luar biasa bagi masyarakat kota Beijing dan Republik China pada umumnya



Gambar 2.30 Gerabah tradisional China

sumber: structables.com

diakses 20 Maret 2018

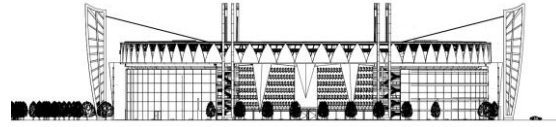
Gambar 2.31 Perspektif Beijing Nasional stadion

sumber : gallopper.com diakses 20 Maret 2018

2. Stadion Hazza bin Zayed

Stadion Hazza bin Zayed yang memiliki luas site ± 45.000 meter persegi dan memiliki tujuh tingkat, dan merupakan salah satu tempat olah raga paling modern dan canggrih di Timur Tengah. Salah satu elemen yang paling khas dari stadion adalah fasad eksternal yang terdiri dari elemen kain yang menyerupai batang pohon palem yang juga bisa dinyalakan oleh lampu LED dalam 15 mode yang berbeda. Dengan suhu yang ekstrim selama bulan-bulan pada musim panas, pada atap stadion dibentuk melalui metafora desain melalui mangkuk palem dari atap mampu memberikan ekspresi yang baru bagi para pemain maupun penggemarnya.

New Maguwoharjo



Gambar 2.32 Stadion Hazza bin Zayed

Sumber : <http://www.fifa.com> diakses 20 Maret 2018

Architects Firm : Pattern Design Ltd, schlaich bergemann und partner

Location : Al-Ain, Uni Emirates Arab

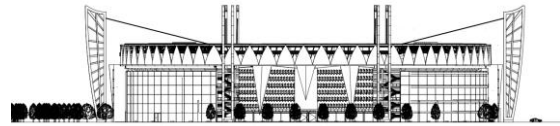
Contruction : Juni 2012 - Desember 2013

Cappacity : 25,000seats

Cost : € 145 juta

Sebagai salah satu negara arab pengasil buah kurma terbesar di dunia, dan masyarakat Arab mempercayai kurma sebagai 'nakhla' yang artinya Pohon Kehidupan. Hal itu tidak berlebihan, karena seluruh bagian kurma dapat dimanfaatkan mulai dari buahnya kaya akan nutrisi, pucuknya dapat dimakan, dikeringkan atau digiling menjadi tepung, nira atau getahnya bisa dibuat minuman, sabutnya ditenun, biji kurma bisa diolah menjadi kopi atau menjadi pakan ternak unta atau keledai . Konsep stadion yang beriklan ialah menciptakan fasilitas modern yang dikombinasikan dengan unsur identitas kebudayaan tradisional berupa buah-buahan yaitu pohon kurma. Desainnya

New Maguwoharjo



memadukan pattern pohon palem dalam konsep desain fasad mangkuk kayu tradisional Arab.

Aplikasi perpaduan dan transformasi material fasade menjadi elemen penting pada desain stadion ini



Gambar 2.33 Pohon kurma

Sumber :
[/www.youtube.com](http://www.youtube.com)



Gambar 2.34

kulit
batang
pohon
kurma

sumber :
www.dreamstime.com

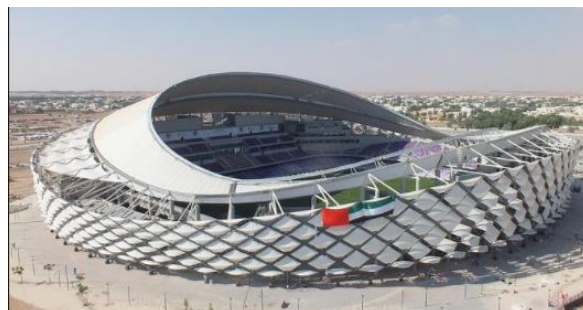


Gambar 2.35

mangkuk
kayu kurma

sumber :
www.craftweb.com

Gambar diakses 20 Maret 2018



Gambar 2.36 Stadion Hazza bin Zayed

Sumber <http://stadiumdb.com> diakses 20 Maret 2018

New Maguwoharjo

