KAJIAN REDESAIN KAWASAN GOR SEGIRI SAMARINDA PENDEKATAN PADA LANDMARK KOTA

(STUDY REDESIGN SEGIRI SPORT ARENA, SAMARINDA APPROACH TO CITY LANDMARK)

Hatta Musthafa Adham Putra, Tumingan, Joko Suryono

Politeknik Negeri Samarinda
Jl.Ciptomangunkusumo, Samarinda Seberang
Email: hattamusthafa@polnes.ac.id

Diterima: 11 Februari 2022; Direvisi: 28 Juni 2022; Disetujui: 30 Juni 2022

ABSTRAK

Gelanggang Olah Raga (GOR) Segiri merupakan kawasan yang menyediakan fasilitas olahraga bagi masyarakat Kota Samarinda dan sekitarnya. Berbagai fasilitas olahraga telah tersedia, namun dengan perkembangan Kota Samarinda kawasan tersebut berubah menjadi kawasan multifungsi akibat kegiatan-kegiatan yang dilakukan masyarakat. Perubahan menjadi multifungsi tersebut menyebabkan kawasan GOR Segiri menjadi terlihat kumuh. Upaya untuk mengembalikan fungsi utama sekaligus mewadahi kegiatan perlu segera dilakukan. Kajian tentang redesain GOR Segiri menjadi salah satu upaya terbaik yang dapat dilakukan, dengan pendekatan pada landmark Kota Samarinda. Parameter yang digunakan yaitu *landmark* dan karakteristik bangunan GOR. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan kepada pemerintah kota untuk dapat meningkatkan dan mewadahi berbagai fungsi kawasan olahraga, serta dapat menghadirkan *landmark* kota yang baru untuk Kota Samarinda. *Landmark* Kota Samarinda ini membawa elemen-elemen karakter khas dari Kota Samarinda pada wujud bangunannya.

Kata Kunci: Redesain, Gor Segiri Samarinda, Landmark Kota

ABSTRACT

The Segiri Sports Arena is an area that provides sports facilities for the people of Samarinda City and its surroundings. Various sports facilities are available, but as the city of Samarinda develops, the area has turned into a multifunctional area due to the activities carried out by the community. This transformation has caused the Segiri GOR area to look slum. In order to restore the main function of Segiri GOR being urgent. Research is needed by a redesign of these building with an approach to city landmark. The parameters used are the landmarks and the characteristics of the sport building. This research would be useful for the government to improve and accommodate various functions of community needs for sports areas, and present new city landmarks for Samarinda City. This Samarinda landmark brings elements of the distinctive character of the City of Samarinda in the form of the building.

***Keywords** : Redesign, Segiri Sports Arena, City Landmark*

PENDAHULUAN

Kota Samarinda berkembang menjadi pusat jasa, industri dan perdagangan serta pemukiman di Kalimantan Timur. Perkembangan ini disebabkan oleh kedudukan Kota Samarinda sebagai Ibukota Provinsi Kalimantan Timur dan secara geografis berada pada posisi yang sangat strategis terletak di antara kabupaten yang memiliki sumber daya alam yang sangat potensial. Sebagai kota dengan segala perkembangannya, Kota Samarinda memiliki sebuah

pusat kegiatan masyarakat dan arena untuk berolahraga yang juga difungsikan menjadi ruang terbuka publik, salah satunya yaitu Gelanggang Olah Raga (GOR) Segiri.

Kompleks Stadion Segiri dibangun sekitar tahun 1960-1970, kemudian dilakukan renovasi menyeluruh sebagai persiapan pelaksanaan PON XVII/2008. Stadion Segiri merupakan salah satu stadion yang representatif di Kota Samarinda selain Stadion Utama Kaltim di Palaran dan Stadion Madya Sempaja.

Pemanfaatan gedung olahraga Segiri juga berkembang menjadi bangunan serba guna, dengan menyediakan berbagai macam fasilitas penunjang. Gedung olahraga dimasa mendatang terutama yang berada di pusat kota mempunyai kecenderungan untuk berperan sebagai wadah kegiatan multifungsi mengingat pertimbangan pengoptimalan penggunaan lahan dan ruang yang terbatas. Fungsi dari gedung olahraga adalah modal utama dalam penyelenggaraan kegiatan olahraga, melalui peningkatan ketersediaan fasilitas olahraga yang berkualitas dan memadai serta disesuaikan dengan standar kebutuhan sarana dan prasarana olahraga untuk masyarakat.

Kawasan Kompleks GOR Segiri di Jalan Kesuma Bangsa saat ini tidak hanya sebagai stadion dan gelanggang olahraga saja, melainkan juga dimanfaatkan sebagai sarana multifungsi oleh masyarakat Kota Samarinda. Lokasi yang sudah berubah multifungsi ini memberikan kesan kumuh dan tidak tertata dengan baik. Terdapat beberapa *venue* olahraga yang sudah tidak difungsikan lagi karena gedungnya sudah tidak layak digunakan. Disamping itu terdapat beberapa lokasi yang digunakan sebagai pusat bisnis yang tidak berhubungan dengan fungsi areal gelanggang olahraga, seperti terdapatnya beberapa tempat penjualan ponsel, pedagang kaki lima yang menetap permanen dan pusat bisnis lainnya, serta tempat parkir yang tidak sesuai kebutuhan. Sehingga hal tersebut menimbulkan kesan kumuh tidak sesuai dengan fungsi stadion dan gelanggang olahraga pada umumnya.

Berdasarkan masalah tersebut, perlu dikaji kembali keberadaan gelanggang olahraga tersebut dengan kondisi dan lokasinya yang ada sekarang ini, menjadi gelanggang yang dapat digunakan oleh masyarakat dan para atlet yang sangat reprensentatif berdasarkan fungsinya sebagai gelanggang olahraga. Stadion dan gelanggang yang direncanakan dan dirancang nantinya diharapkan dapat menjadi fasilitas olahraga yang mampu mewadahi kegiatan masyarakat serta kegiatan-kegiatan olahraga yang ada di Kota Samarinda untuk meningkatkan kebugaran fisik sekaligus berekreasi serta sebagai upaya pemberdayaan kawasan yang bermanfaat untuk kesejahteraan masyarakat Kota Samarinda.

Hal-hal tersebut di atas menunjukkan bahwa untuk lebih meningkatkan peran GOR Segiri sebagai salah satu pusat pembinaan olahraga yang representatif sesuai dengan tuntutan perkembangan kota Samarinda, maka perlu dilakukan kajian terkait pada beberapa hal yang menjadi perhatian penting yaitu dengan melakuan kajian *redesign* GOR Segiri Samarinda yang memiliki fasilitas mulifungsi bagi aktivitas masyarakat dalam berolahraga. Aspek pendukung yang dibutuhkan diantaranya, yaitu (1) gelanggang olahraga yang refrensentatif (*sport complex*), (2) mulfifungsi sebagai gedung pertemuan umum lainnya, (3) sebagai area Ruang Terbuka Hijau (RTH), (4) sebagai *Sport Business Center Area*, (5) serta area parkir yang reprensentatif.

Diharapkan dengan perencanaan *redesign* kawasan GOR Segiri ini produk keluarannya akan bermanfaat dalam pengembangan secara fisik dan juga bermanfaat bagi kemajuan dan kebutuhan sarana dan prasarana olahraga di Kota Samarinda serta adanya tambahan *landmark* baru yang menjadi wahana pengembangan masyarakat Samarinda.

Dalam rencana ini harus bersifat partisipasif, keserasian, keselarasan, dan keseimbangan pemanfaatan ruang yang mengindahkan faktor daya dukung lingkungan, fungsi lingkungan, dan lokasi. Dalam perencanaan suatu kawasan khusus, umumnya dapat mewujudkan efisiensi pemanfaatan ruang sebagai tempat berlangsungnya kegiatan utama dari kawasan tersebut. Oleh sebab itu, wilayah kawasan perlu dikelola secara optimal melalui

penataan ruang. Dengan demikian Kajian Re-Design GOR Segiri adalah kajian tentang rencana Pengembangan Wilayah yang disiapkan secara teknis, berupa kebijakan pemanfaatan wilayah termasuk ruang di atasnya, yang menjadi pedoman pengarahan dan pengendalian pelaksanaan pembangunan sarana dan prasarana olahraga di Kota Samarinda.

TINJAUAN PUSTAKA

Landmark Kota

Landmark merupakan objek fisik yang berfungsi sebagai titik acuan dan penanda identitas kota. Banyak landmark kota berwujudkan sebuah bangunan berupa tugu ataupun Menara, seperti yang ada di Sangihe, Tugu Malahasa menjadi dikenali dengan mudah karena ketinggiannya dan dilengkapi mercusuar (Budiman, 2018). Demikian pula halnya dengan wujud Patung Catur Muka di Denpasar, juga berwujud bangunan tugu (Putra, 2019). Namun saat ini telah banyak wujud *landmark* yang berupa bangunan Gedung, salah satunya adalah Masjid Istiqlal di Jakarta, dengan menerapkan bentuk bangunan arsitektur modern (Hasbi, 2019).

Suatu *landmark* haruslah memiliki keistimewaan karakteristik fisik (*singularity*) yang dapat terlihat dengan jelas pada kawasan dengan keunggulan visibilitas (*prominence of spatial location*). Semua kualitas *landmark* tersebut dapat teridentifikasi dengan mudah dimulai dari permainan bentuk fasad bangunan, dari bentuk dan pola dinding, serta elemen sun shading yang ditampilkan (Khasbi, 2022).

Beberapa aspek penting dalam mewujudkan keberhasilan sebuah landmark kota diantaranya adalah ; visibilitas, bentuk (*point of interest*), dan pencahayaan (Putra, 2019). GOR Segiri sendiri sudah merupakan fungsi dengan kepentingan tinggi pada suatu skala perkotaan. Kepentingan sudut pandang menilai bahwa suatu objek haruslah berada pada lokasi yang *visible*, terdapat pada jalan dengan intensitas tinggi dan merupakan jalan dengan fungsi kepentingan tinggi. Kedua kualitas pada jalan tersebut diukur dengan aspek *immediacy* yang mengukur kesegeraan bangunan terlihat oleh pengamat, hal ini dipengaruhi oleh kedekatan dan orientasi bangunan terhadap jalan. Kepentingan bentuk yang dapat dijabarkan menjadi aspek-aspek yang menciptakan bentuk itu sendiri. Sebuah bentuk tersusun dari bentuk dasar, skala, posisi, tekstur dan warna (Ching, 2000). Kepentingan bentuk menjadi sebuah aspek utama yang harus diolah untuk menciptakan objek fisik yang signifikan. Kepentingan bentuk sendiri akhirnya dikaitkan dengan aspek kepentingan sudut pandang, kedua aspek ini menjadi dua parameter dasar dalam mengolah kawasan GOR Segiri Samarinda agar menghasilkan suatu keistimewaan pada lokasi yang unggul.

Identifikasi Kondisi Eksisting

Kawasan Stadion Segiri memiliki beberapa kendala untuk pengembangan yang diidentifikasi melalui pemetaan ruang skala messo (menengah kawasan). Keberadaan posisi di tengah kota menjadi potensi utama, namun padatnya bangunan di sekitar kawasan menjadi tantangan yang harus diselesaikan, terutama dalam kaitannya terhadap bangunan yang diproyeksi menjadi *landmark* baru Kota Samarinda.

Dalam penyusunan desain *masterplan* dan bangunan di kawasan GOR Segiri ini maka akan dilakukan tinjauan lapangan terkait kegiatanyang berlangsung di lokasi dengan rentang waktu yang berbeda-beda, yaitu pagi, siang, dan malam hari. Hal ini dimaksudkan agar seluruh kegiatan yang selalu terjadi dilapangan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kajian desain.

Beberapa kegiatan masyarakat yang memanfaatkan lahan ruang terbuka di kawasan Stadion Segiri ini dominan digunakan untuk berolahraga. Beberapa kegiatan olahraga yang terlihat dalam pantauan yaitu sepakbola, sepatu roda, bersepeda, dan bermain bulu tangkis. Banyaknya kegiatan yang perlu diwadahi seperti ini, perlu adanya pemisahan aktivitas,

sehingga dapat menjamin keamanan, terutama memisahkan area parkir kendaraan dari kegiatan. Faktor keamanan menjadi hal utama untuk menghidupkan aktivitas di sebuah Kawasan (Gazali, 2017).

Dari visual kawasan terlihat bahwa GOR Segiri masih menjadi satu kesatuan dengan Stadion, demikian pula dengan pola sirkulasi kawasan. Masalah utama pada kawasan dan GOR Segiri ini adalah kurangnya visibilitas (pandangan) dari jalan utama, serta posisi setiap bangunan dan pola sirkulasi yang menjadikan lahan 'tidak hidup' di beberapa titik. Kolam renang perlu peremajaan, demikian pula dengan lapangan *softball*. Pola sirkulasi yang bertipe kuldesak (jalan buntu) menjadi hal penting yang perlu untuk dibenahi. Pola sirkulasi semacam ini membuat penataan jalur menjadi tidak beraturan, karena terjadi sirkulasi 2 arah di hampir semua titik. Dampak negatif dari pola ini membuat area parkir kendaraan menjadi tidak tertata dan masyarakat juga tidak memiliki pilihan selain parkir di badan jalan.

Identifikasi bentuk bangunan tersebut juga menjadi perhatian utama dalam proses menjadikan bangunan sebagai ikon atau *landmark* Kota Samarinda. Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, bentuk bangunan haruslah kontras dengan sekitarnya. Bentuk massa bangunan Stadion Segiri maupun GOR Segiri, dari tampilan jalan utama terkesan rata, datar, sehingga tidak menjadi obyek yang 'segera' dilihat oleh masyarakat. Ukuran Bangunan Stadion juga terkesan sama dengan bangunan sekitarnya. Estimasi ketinggian bangunan Stadion adalah 10 meter pada sisi depan jalan Kusuma Bangsa, menjadikannya bukan sebagai obyek yang 'segera' dilihat.

Selain dari bentukan massa bangunan, ditinjau pula tingkat visibilitas (pandangan) dari jalan raya, yaitu Jalan Kusuma Bangsa. Pada kondisi eksisting, bangunan terhalang oleh pepohonan di sepanjang jalan. Hal ini bertentangan dengan teori *landmark* kota yang mengharuskan pengamat di jalan utama untuk mendapat visibilitas yang cukup terhadap obyek (stadion dan GOR). Visibilitas ini sepatutnya didukung dengan *signage* sebagai petunjuk nama bangunan, yang membuat sebuah *landmark* akan lebih mudah untuk dikenali dan diingat. (Adhiyaksa, 2020)

Kajian Kawasan GOR Segiri Samarinda menjadi sebuah *landmark* kota di masa depan, tidak lepas dari pandangan masyarakat kota terhadap potensi kawasan ini. Hasil *tracing* responden terhadap masyarakat Kota Samarinda menunjukkan animo besar akan lahirnya *landmark* atau *icon* Kota Samarinda yang baru dengan wujud bangunan.

Hasil yang didapat dari survey tersebut menguatkan penelitian ini yaitu untuk melakukan redesain kawasan GOR Segiri. Dari 233 responden, sebanyak 66,5% mendukung untuk dilakukan redesain total dengan konsep baru. Hal ini menunjukkan bahwa bangunan lama sudah sangat layak untuk digantikan dengan bangunan baru yang representatif untuk masa depan. Selain itu dilakukan pula tracing responden terhadap icon yang dapat mewakili Kota Samarinda, sebagai wujud *image* Kota Samarinda. Sementara itu, dari hasil *tracing responden* juga disimpulkan bahwa *image* Kota Samarinda mengerucut di 2 hal yaitu motif tenun sarung samarinda dan ikan pesut. Nantinya ikon ini akan menjadikan bangunan lebih kental nuansa Samarinda dan lebih mudah dikenal oleh masyarakat. Unsur lokalitas ini juga menjadi elemen kunci dalam mewujudkan sebuah *landmark*, sebagai bentuk adaptasi dari kearifan lokal. (Susilohadi, 2014)

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berdasar pada konsep penyusunan *landmark* kota, sehingga akan menghasilkan kajian serta desain *landmark* baru dari Kota Samarinda. Metode perancangan melibatkan kajian penggunaan dua parameter utama yaitu parameter *landmark* dan parameter karakteristik bangunan GOR. *Landmark* ditentukan oleh dua aspek utama yaitu kepentingan sudut pandang untuk menentukan lokasi tapak pada kawasan dan aspek kepentingan bentuk untuk memperoleh kontras bentuk terhadap

kawasan studi. Sementara itu, karakteristik bangunan GOR dicari melalui studi komparasi bangunan sejenis dengan kawasan berbeda, diantaranya adalah GOR Sempaja, GOR Palaran, Stadion Batakan Balikpapan, dan Stadion lainnya yang sejenis. Pada pengolahan bentuk *landmark*, secara khusus terdapat empat tahap utama yaitu pengolahan tata masa umum, pemilihan aspek formal bangunan yang akan diterapkan, pengolahan kontras bentuk, dan pengolahan tata masa berdasarkan aspek kepentingan sudut pandang (*immediacy*). Setelah tahap pengolahan bentuk *landmark* dilakukan pengolahan tekstur dan warna pada bangunan untuk menambah signifikansi bangunan.

HASIL PEMBAHASAN

Penataan Kawasan GOR Segiri

Kawasan Sarana Olahraga Segiri berada di pusat Kota Samarinda, di tengah-tengah padatnya permukiman dan area perkantoran pemerintah Kota Samarinda. Bangunan utama di kawasan ini yaitu Stadion dan GOR segiri. Terdapat 3 alternatif yang akan dijadikan pencapaian tapak, yaitu Jalan Kusuma Bangsa dan Jalan KH Agus Salim. Jalan Kusuma Bangsa akan difungsikan sebagai *Main Entrance* (2 jalur masuk), sedangkan Jalan KH. Agus Salim (Jalan Stadion Timur) akan difungsikan sebagai *Side Entrance* dan *Service Entrance*.

Penataan kawasan didasari oleh konsep visibilitas dari jalan raya, dengan pedoman utama yaitu agar masyarakat segera dapat melihat obyek bangunan GOR di kawasan ini. Selain itu, juga diterapkan konsep sirkulasi yang mampu mengakomodasi kebutuhan utama dan antisipasi terhadap keamanan di bangunan.

Sirkulasi dan parkir

Pola sirkulasi dibuat dengan model satu arah, dengan beberapa kantong parkir yang tersedia. Pola sirkulasi satu arah merupakan alternatif utama dalam merespon sebuah kawasan yang mewadahi aktivitas orang banyak. Sirkulasi satu arah dari sisi timur GOR dan masuk ke kawasan, kemudian keluar di sisi barat GOR.

Kantong parkir merupakan elemen penting dalam mewadahi aktivitas masyarakat di kawasan GOR Segiri. Pada master plan kawasan ini parkir roda dua ditempatkan di sisi depan, untuk memanfaatkan area bebas pandang ke bangunan utama (*landmark* kota), sehingga tetap terjaga visibilitasnya. Sementara untuk parkir Roda empat ditempatkan di belakang GOR. Untuk mewadahi kurangnya lahan parkir, pada bagian bawah GOR didesain sebagai lahan parkir, dengan kapasitas daya tampung tidak kurang dari 60 kendaraan roda empat dan 100 kendaraan roda dua.

Visibilitas Pandangan terhadap Objek GOR Segiri

Dari tampilan master plan tampak bahwa Segiri *Convention Hall* / GOR Segiri pada desain ini diharapkan tidak terhalang dari *view* jalan raya. Terdapat parkir roda 2, lapangan serbaguna, dan area *jogging track* yang berada di sisi depan dari Segiri *Convention Hall* / GOR Segiri. Pandangan mata manusia optimal di sudut 45 derajat, sehingga diupayakan bangunan berada di tengah-tengah kawasan. Tujuan utamanya adalah agar masyarakat yang melintas di Jalan Kusuma Bangsa segera dapat melihat obyek bangunan, baik yang dari arah Simpang di sisi timur (Jl. Agus Salim), maupun dari sisi barat (arah Balai Kota Samarinda dan Mall Plaza Mulia).

Fasilitas dan Objek Bangunan

Fasilitas yang terwadahi pada *masterplan* kawasan GOR Segiri ini berkonsep utama memisahkan antara kegiatan di Stadion Segiri dengan kegiatan di cabang olahraga dan ruang terbuka kawasan GOR Segiri. Diantaranya yaitu (1) Segiri *Convention Hall* / GOR Segiri, sebagai *hall* serbaguna dan lahan parkir di bawahnya, (2) jalur *jogging track*, sebagai sarana

olahraga masyarakat umum, (3) lapangan serba guna, lahan *outdoor* yang bisa digunakan untuk futsal, sepatu roda, dan olahraga lain, (4) masjid, dengan mengakomodasi bangunan eksisting, (5) area komersil, dapat berupa kafe dan *outlet* dengan posisi sangat strategis, (6) area olahraga 1, berupa area seukuran untuk lapangan tenis, (7) area olahraga 2, berupa kawasan kolam renang umum dan anak-anak, (8) area terbuka untuk taman kota dan taman ramah anak, (9) area parkir R2 di sisi depan dengan kapasitas 340 unit, (10) parkir R4 di sisi belakang Segiri *Convention Hall* kapasitas 150 unit, (11) parkir R4 di bawah gedung Segiri *Convention Hall* sejumlah 90 unit, serta (12) jalur hijau pembatas kawasan GOR Segiri dan Stadion Segiri.

Master Plan Kawasan GOR Segiri

Konsep utama dari *masterplan* kawasan GOR Segiri adalah memanfaatkan kondisi lahan *eksisting* yang masih layak namun tetap mengedepankan konsep *redesain* secara menyeluruh. Elemen yang dipertahankan yaitu Kantor KONI Provinsi Kaltim, Masjid, serta posisi kolam renang.

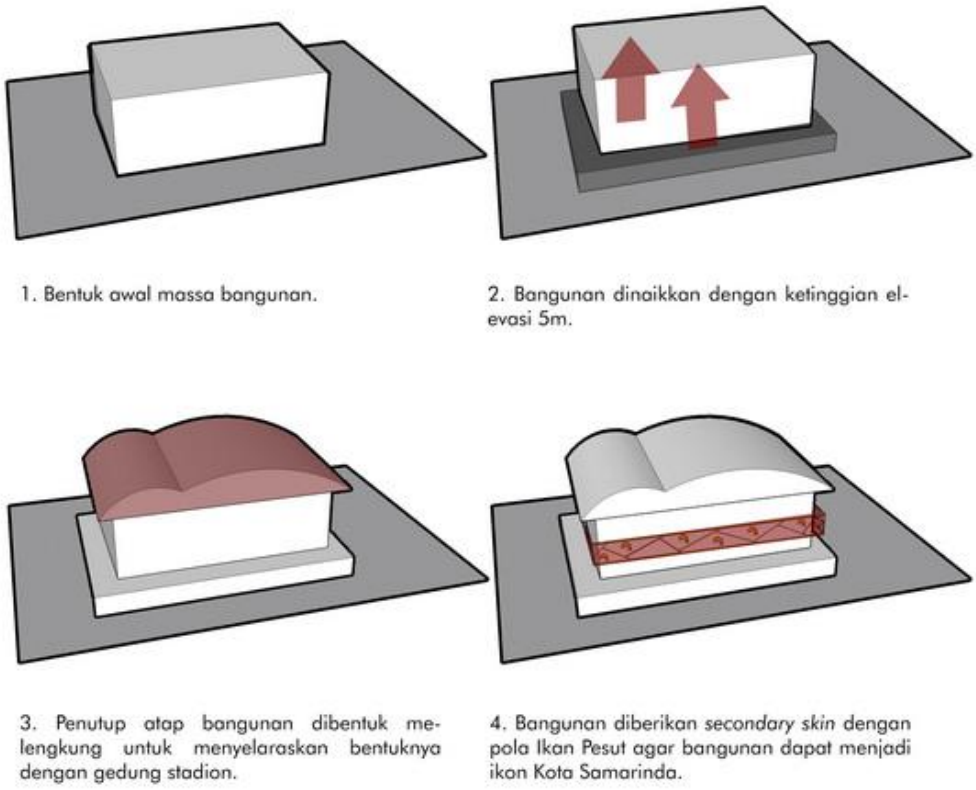
Gambar 1. *Master Plan* Kawasan GOR Segiri

Masterplan ini juga mengakomodasi kepentingan yang lebih luas untuk masyarakat. Hal ini terlihat dari luasnya area parkir, sehingga tidak mengganggu area luar kawasan. Selain itu, pola sirkulasi dibuat lebih mewadahi keseluruhan kawasan dengan pola satu jalur dan satu arah. Hal ini akan memudahkan pengawasan seluruh kawasan, serta memberi ruang yang aktif di setiap sudut kawasan. Penempatan taman kota dan taman ramah anak di ujung akan menjadi magnet utama bagi keluarga-keluarga dan masyarakat Kota Samarinda, dengan ruang terbuka tidak kurang dari 65%.

Konsep *Redesain* Bangunan GOR Segiri

Tantangan dalam mewujudkan GOR Segiri menjadi *landmark* kota adalah posisinya yang berada di tengah-tengah padatnya bangunan di Kota Samarinda terutama di Jalan Agus Salim dan Jalan Kusuma Bangsa. Dengan posisinya ini, serta mempertimbangkan operasional gedung, maka lebih tepat fungsi bangunan tidak hanya sebatas GOR, akan tetapi menjadi sebuah *convention hall*, dengan nama Segiri *Convention Hall*.

Konsep peninggian massa bangunan diperlukan dalam hal ini, sesuai teori yang menjelaskan bahwa perlu adanya 'visibilitas' yang memadai guna memudahkan orang melihat bentuk bangunan dengan segera. Untuk itu peninggian lantai dan mengangkat bangunan menjadi faktor penting dalam hal ini. (gambar 2). Peninggian massa bangunan ini setidaknya 4 meter, sehingga kaki bangunan pun lebih mudah dilihat dari tepi jalan, sedangkan kepala bangunan terlihat dari jauh meskipun berada diperantara bangunan ruko.



Gambar 2. Konsep massa GOR Segiri

Visibilitas menjadi faktor penting dalam wujud bangunan gedung Segiri *Convention Hall*. Padatnya bangunan menjadikan bangunan tertutupi oleh ruko-ruko sehingga tidak mudah terlihat oleh masyarakat yang berlalu lalang. Untuk itu perlu area bebas pandang di sisi depan dan samping dari Segiri *Convention Hall*. Pohon besar dapat ditempatkan pada area hijau yang menjadi pembatas kawasan ini dengan area stadion Segiri.

Bentuk Bangunan GOR Segiri / Segiri Convention Hall

Bentuk bangunan GOR Segiri diupayakan tetap mengakomodasi hasil masukan dari responden, yaitu *redesain* total dengan konsep bangunan yang tinggi, besar, mudah dilihat, dan memiliki unsur Kota Samarinda yaitu Ikan Pesut dan Motif Sarung Samarinda. Dalam desain bangunan utama ini, terdapat beberapa alternatif desain, yang mengakomodasi kajian tersebut.

Model 1

Model pertama dari kajian ini adalah model Segiri *Convention Hall* dengan bentuk ikan pesut yang besar tampak pada tampilan depan bangunan. Wujud gedung tetap berbentuk kotak namun di sisi atas tampak elemen lengkung dari badan ikan pesut.

Gambar 3. Model 1 Segiri *Convention Hall* : Ikan pesut besar bermotif sarung samarinda

Pada model ini, bangunan diredesain total, dengan mengutamakan tampilan yang megah dan wujud ikan pesut tampak jelas. Hal ini sangat mendukung konsep *landmark* kota, dengan wujud yang kontras dengan sekitarnya. Elemen ikan pesut yang sangat besar menjadi daya tarik utama dalam desain ini, dipadu dengan warna merah hitam sarung samarinda. Perpaduan ini menjadikan bangunan Segiri *Convention Hall* sebagai gedung yang kental bernuansa Samarinda.

Gambar 4. Tampak depan Model 1 Segiri *Convention Hall*

Model 2

Model kedua dari kajian ini adalah model Segiri *Convention Hall* dengan bentuk dua ikan pesut yang besar tampak pada tampilan depan bangunan. Papan huruf Segiri *Convention Hall* terpampang pada sisi tengah bagian atas bangunan.

Gambar 5. Model 2 Segiri *Convention Hall* : dua ikan pesut

Pada model kedua ini, bangunan juga diredesain total seperti model sebelumnya, dengan mengutamakan tampilan yang megah dan wujud ikan pesut tampak jelas. Hal ini sangat mendukung konsep *landmark* kota, dengan wujud yang kontras dengan sekitarnya. Elemen berwujud 2 (dua) ekor ikan pesut yang sangat besar menjadi daya tarik utama dalam desain ini, dipadu dengan warna merah hitam sarung samarinda di antara kedua ikan pesut. Model kedua ini menampilkan bangunan yang lebih simetris, seimbang, dan mengakomodasi elemen khas Kota Samarinda.

Gambar 6. Tampak Depan Alternatif Model Ke-2 Segiri *Convention Hall*

Pada model kedua ini juga memperlihatkan penempatan tulisan Segiri *Convention Hall* di titik tertinggi bangunan, menjadikannya mudah terlihat dari jauh. Keberadaan motif Sarung Samarinda juga dengan mudah diidentifikasi sebagai bangunan karakter Kota Samarinda.

Berdasarkan tujuan utama dari penelitian ini, maka wujud visual kawasan ini dimaksudkan untuk menjadi tampilan yang mencerminkan bangunan baru dan kawasan GOR Segiri menjadi *landmark* Kota Samarinda. Dengan bentuk bangunan yang ikonik, kontras dengan lingkungan sekitarnya, serta memiliki tingkat visual mudah terlihat oleh pengamat di jalan raya.

Dari gambaran visual, baik model pesut-1 maupun pesut-2, dapat terlihat jelas potensi untuk menjadi *landmark* Kota Samarinda, dengan memiliki kriteria, (1) visual yang mudah dilihat oleh pengamat di jalan Kusuma Bangsa, (2) bentuk yang ikonik, berbeda dengan

bangunan lain, (3) mewakili Kota Samarinda dengan elemen ikan pesut khas dan Motif Sarung Samarinda.

KESIMPULAN

Penataan Kawasan Gor Segiri

Penataan kawasan didasari oleh konsep visibilitas dari jalan raya, agar dapat menjadi daya tarik masyarakat untuk melihat objek bangunan GOR Segiri. Jalan Kusuma Bangsa akan difungsikan sebagai *Main Entrance,* sedangkan jalan KH. Agus Salim akan difungsikan sebagai *Side Entrance* dan *Service Entrance*.

Konsep sirkulasi yang diterapkan juga harus mampu mengakomodasi kebutuhan utama dan antisipasi terhadap keamanan di bangunan. Pola sirkulasi dengan model satu arah dari sisi timur GOR dan masuk ke kawasan, kemudian keluar dari sisi barat GOR. Terdapat kantong parkir roda dua di sisi depan dan parkir roda empat di sisi belakang, serta adanya lahan parkir di bagian bawah GOR yang dapat menampung kendaraan roda dua maupun roda empat.

Masterplan kawasan GOR Segiri memanfaatkan kondisi lahan eksisting yang masih layak namun tetap mengedepankan konsep *redesain* secara menyeluruh. Elemen yang dipertahankan yaitu Kantor KONI Provinsi Kaltim, Masjid, serta posisi kolam renang. *Masterplan* untuk GOR Segiri ini mengakomodasi kepentingan kepentingan yang lebih luas untuk masyarakat.

Konsep Redesain Bangunan GOR Segiri

Tantangan dalam mewujudkan GOR Segiri menjadi *landmark* kota adalah posisinya yang berada di tengah-tengah padatnya bangunan, sehingga diperlukan konsep peninggian terhadap massa bangunan agar dapat memudahkan orang melihat bentuk bangunan dengan segera, serta memberikan pandangan yang luas kepada pengamat di jalan raya terhadap objek bangunan.

Bentuk Bangunan GOR Segiri / Segiri Convention Hall

Wujud visual kawasan ini dimaksudkan untuk menjadi tampilan yang mencerminkan bangunan baru dan kawasan GOR Segiri menjadi *landmark* Kota Samarinda. Dengan bentuk bangunan yang ikonik, kontras dengan lingkungan sekitarnya, serta memiliki tingkat visual mudah terlihat oleh pengamat di jalan raya. Dari alternatif yang ada, terpilih 2 alternatif yaitu Pesut-1 dan Pesut-2.

Model Pesut-1 bangunan diredesain total dengan menggunakan tampilan megah dan wujud ikan pesut yang tampak jelas, dengan papan huruf Segiri *Convention Hall* terletak di sisi kanan bangunan. Sedangkan Model Pesut-2 bangunan juga diredesain total dengan mengutamakan tampilan yang megah dan wujud ikan pesut tampak jelas, dengan papan huruf Segiri *Convention Hall* terletak di tengah bagian atas bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Adhiyaksa, R. & M. Sahid Indraswara. 2020. *Kajian Elemen Citra Kota pada Kawasan Simpang Lima Semarang*. Jurnal Imaji Vol. 9 No. 1.

Budiman, I. T. R., dkk. 2018. Analisis Elemen-elemen Pembentuk Citra Kota di Kawasan Perkotaan Tahuna, Kabupaten Kepulauan Sangihe. Jurnal Spasial Vol. 5 No. 2

Cetakan I. Terjemahan Tresani Harwadi, Nurahma. Jakarta: Erlangga.

Ching, Franchis D.K. 2000. *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya*. Edisi II.

Depok Dengan Konsep Starfruit Sebagai Land Mark Kawasan. Jurnal Faktor Exacta 6(3): 218-230

Gazali, Irsan. 2017. Revitalisasi Kawasan Citra Niaga Samarinda. Jurnal Teknik Arsitektur ARTEKS Vol 1 No. 2

Hasbi, M. H. & Wibisono Bagus Nimpuno. 2019. *Pengaruh Arsitektur Modern Pada Desain Masjid Istiqlal*. Jurnal Vitruvian vol. 8 No. 2

Khasbi, Rizaq P. & Anityas Dian Susanti. 2022. *Kajian Bentuk dan Fasad Bangunan Sebagai Landmark Kawasan Kota*. Jurnal Kolaborasi Vol. 2 No. 1

Lynch, Kevin. 1960. *The Image of The City*. Cambridge: MIT Press.

Namara, Y. Dwi & Atie Ernawati. 2013. *Perancangan Stadion Sepak Bola Di Kota*

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 12/Prt/M/2009 Tanggal : 24 Juni 2009 Pedoman Penyediaan Dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Non Hijau Di Wilayah Kota / Kawasan Perkotaan

Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/Prt/M/2008 Tentang Pedoman Penyediaan Dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau Di Kawasan Perkotaan

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2021 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraan Penataan Ruang

Putra, I. P. R., dkk. 2019. Penguatan Konsep Patung Catur Muka Sebagai Landmark Kota Denpasar. Jurnal Arsitektur Lansekap Vol. 5 No. 2

Sahdiyan, F M dkk. 2019. *Penerapan Konsep Arsitektur Neo-Vernakular pada Stadion Sepak Bola Benteng di Tangerang*. Jurnal Arsitektur PURWARUPA Vol. 03 No 4

Susilohadi, A. D. dkk. 2014. *Konsep Perancangan Menara Surabaya Sebagai Landmark dalam Fenomena Iconisation*. Jurnal Sains dan Semi Pomits Vol. 3 No. 2.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2020 Tentang Cipta Kerja

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung