

# Perancangan Stadion Brantas dengan Pendekatan *Dynamic Architecture*

Ah Lasul Amal Rido Ramdani<sup>1</sup> dan Wasiska Iyati<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Sarjana Arsitektur, Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

<sup>2</sup> Dosen Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

Alamat Email penulis: edoramdani2001@student.ub.ac.id

## ABSTRAK

Indonesia memiliki antusiasme yang luar biasa terhadap sepak bola. Sebanyak 69 persen penduduk Indonesia tertarik dengan sepak bola. Namun, antusiasme yang luar biasa tidak dibarengi dengan keamanan stadion yang sesuai standar nasional atau internasional. Terbukti pada tragedi Kanjuruhan yang mengakibatkan 135 korban jiwa. Hal ini, menarik perhatian Pemerintah Kota Batu dengan IAI Kota Malang untuk mengadakan sayembara perancangan Stadion Brantas Kota Batu. Perancangan ini bertujuan untuk menjadikan Stadion Brantas menjadi objek *Sport Tourism* dengan empat kriteria yaitu, *Fun, Function, Facade, dan Feasible*. Hal ini untuk membuat Stadion Brantas menjadi stadion yang atraktif dan tetap memperhatikan penggunaan energi, serta dampak terhadap lingkungan. Pendekatan *Dynamic Architecture* adalah pendekatan yang menggunakan pergerakan elemen-elemen arsitektural suatu bangunan untuk membantu penyesuaian dengan lingkungan sekitar dan mengoptimalkan kenyamanan termal, serta mengurangi penggunaan energi suatu bangunan. Menggunakan metode rasionalisme yang menggunakan preseden dalam prosesnya. Preseden tersebut kemudian diolah dan dianalisis untuk menghasilkan konsep desain yang diterapkan pada desain perancangan Stadion Brantas. Berdasarkan hasil analisis, Stadion Brantas menggunakan konsep pergerakan *Static-dynamic*, yang menggunakan ilusi optik untuk membuat stadion terlihat bergerak. Ilusi ini diperkuat dengan penggunaan garis imajiner pada bilah-bilah fasad yang mengadaptasi lanskap Pegunungan Arjuna. Sehingga, Stadion Brantas dapat terlihat atraktif dengan tetap memperhatikan konteks alam sekitar.

Kata kunci: stadion, *dynamic architecture*, Kota Batu

## ABSTRACT

Indonesia has a tremendous enthusiasm for soccer. As many as 69 percent of Indonesians are interested in soccer. However, tremendous enthusiasm is not accompanied by stadium security that meets national or international standards. This is evident in the Kanjuruhan tragedy which resulted in 135 fatalities. This attracted the attention of the Batu City Government with IAI Malang City to hold a design competition for the Batu City Brantas Stadium. This design aims to make the Brantas Stadium into a *Sport Tourism* object with four criteria, namely, *Fun, Function, Facade, and Feasible*. This is to make Brantas Stadium an attractive stadium and still pay attention to energy use, as well as the impact on the environment. *Dynamic Architecture* approach is an approach that uses the

*movement of architectural elements of a building to help adjust to the surrounding environment and optimize thermal comfort, and reduce the energy use of a building. Using a rationalism method that uses precedents in the process. The precedent is then processed and analyzed to produce a design concept that is applied to the design of the Brantas Stadium design. Based on the results of the analysis, Brantas Stadium uses the concept of Static-dynamic movement, which uses optical illusion to make the stadium look moving. This illusion is reinforced by the use of imaginary lines on the facade blades that adapt the landscape of the Arjuna Mountains. Thus, Brantas Stadium can look attractive while still paying attention to the surrounding natural context.*

*Keywords: stadium, dynamic architecture, Batu City*