

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat dunia. Tidak terkecuali Indonesia, olahraga sepakbola tidak mengenal umur untuk menarik perhatian berbagai kalangan umur mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam aturan resminya, olahraga sepakbola dimainkan dengan jumlah minimum dua puluh dua orang, dengan membentuk dua regu berlawanan dimana pada setiap regu akan terdapat sebelas orang pemain. Event piala dunia atau gelaran empat tahunan yang menjadi pesta olahraga terbesar dunia, dimana ajang ini telah diadakan semenjak tahun 1930, dan hanya sempat vakum dua periode yaitu pada 1942 dan 1946 karena perang dunia. Setelahnya, pergelaran satu bulan penuh pertandingan piala dunia selalu berhasil mencuri perhatian masyarakat dunia, dan tentunya memberikan dampak positif bagi sektor perekonomian dan pariwisata negara yang terpilih menjadi tuan rumah.

Baik masyarakat di kontinen Eropa, Afrika, Amerika, Australia, dan Asia selalu menyempatkan diri mereka untuk menyaksikan *event* empat tahunan tersebut untuk mendukung tim favorit mereka.



Gambar 1.1 Potret antusiasme suporter dari Senegal (Benua Afrika), Korea Selatan (Benua Asia), hingga Russia (Benua Eropa) ketika mendukung tim nasional mereka di Piala dunia.

Sumber: www.google.com

Sepakbola dan suporter merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan, termasuk suporter yang mendukung melalui layar kaca. Ketertarikan manusia terhadap olahraga sepakbola bahkan membentuk lahan komersil tersendiri dengan digelarnya liga sepakbola, baik itu pertandingan liga liga Eropa maupun klub di Indonesia sendiri semakin meningkat dari hari ke hari. Hal ini dikarenakan penggemar sepakbola juga meningkat dari tahun ke tahun. Faktanya, masyarakat Indonesia pada saat ini menduduki peringkat ketiga dari seluruh dunia dengan jumlah 24,3 juta jiwa. Tidak terkecuali dengan liga besar di Eropa, Indonesia juga mempunyai liganya sendiri, dengan banyak klub yang terbagi di berbagai penjuru wilayah dan kota.

Sebagai *ambassador*, suporter sepak bola biasanya mengenakan berbagai atribut yang dapat berupa *jersey* atau kaos dari tim kebanggaan mereka, *scarf*, jaket, alat musik, hingga yel-yel tertentu yang akan dinyanyikan ketika mereka hendak mendukung kesebelasan kesayangannya hendak bertanding. Faktor yang paling mempengaruhi hal ini tentunya adalah faktor wilayah, dimana tim yang mewakili sebuah kota kelahiran tentunya merupakan kesebelasan terdekat yang mereka saksikan pertama kali di kota kelahiran mereka sejak belia. Suporter Indonesia juga dikenal di seluruh dunia sebagai pendukung yang paling bergemuruh keras ketika mendukung timnya, dan memiliki fanatisme yang sangat kuat.

Namun fanatisme ini jugalah pedang bermata dua, dimana ada beberapa kasus kericuhan baik di dalam dan luar lapangan, sehingga mencoreng semangat sportivitas sebagaimana yang seharusnya tertanam dalam sebuah cabang olahraga. Ketika sebuah pertandingan sepakbola berjalan, setidaknya akan ada dua buah kubu yang saling berlawanan satu dengan lainnya. Disinilah dapat dilihat wujud fanatisme tidak selalu berakhir positif, dan tidak jarang malah menyebabkan petaka. Suporter sepakbola klub-klub Indonesia sudah sejak dulu terkenal akan kebiasaan untuk menciptakan kerusuhan dan juga vandalisme.



Gambar 1.2 Aksi rusuh yang dilakukan oknum suporter Persita Tangerang yang memasuki lapangan ketika pertandingan Liga 2 sedang berlangsung.

Sumber: www.google.com

Peristiwa tewasnya Banu Rusman, seorang suporter Persita (11 Oktober 2017) yang kisahnya pernah viral di Indonesia dan juga fatwa haram dari *Majelis Ulama Indonesia* (MUI) terhadap sepakbola Tangerang (16 Feb 2012 – 23 Oktober 2019) mungkin tidak akan pernah dilupakan pecinta sepakbola nasional terutama masyarakat kota Tangerang. Periode kelam tersebut terjadi dalam waktu yang berdekatan, dan berimbas menghancurkan citra daripada sepakbola di Tangerang dan bahkan Indonesia. Dua peristiwa tersebut hanyalah sebagian kecil dari berbagai kasus keributan sepakbola yang ada di kota ini. Selain keributan, prestasi dari klub Persita Tangerang juga terus menurun, hingga pada tahun 2014 lalu mereka terpaksa harus turun kasta dari sepakbola tertinggi tanah air, dengan berpindah ke divisi dua. Hal inilah yang menjadi titik balik dari pemerintah kota yang turut prihatin terhadap sepakbola kota mereka. Bupati kala itu, Ahmad Zaki Iskandar langsung bergerak cepat dengan merencanakan megaproyek pembangunan stadion baru, demi merubah wajah Persita. Usaha tersebut terbukti tidak sia-sia, dimana dana sebesar lebih dari 100 milyar yang dikeluarkan berhasil melahirkan stadion baru dengan standar internasional di Kota Tangerang. Pada tahun 2018, Stadion Benteng Taruna secara resmi dibuka dan mulai diperkenalkan pada publik Kota Tangerang.

Stadion ini juga mulai digunakan oleh Persita yang kala itu masih bermain di Liga 2 Indonesian untuk bertanding, meskipun proses pembangunan area kompleks stadion lainnya masih dilanjutkan. Pembangunan kandang baru ini adalah wujud keinginan kuat Persita Tangerang untuk bangkit dari keterpurukannya, dan begitu pula dengan semangat para pemain dan juga suporter untuk semakin berbenah diri.

Dan pada 2019 lalu, Persita Tangerang secara dramatis berhasil kembali ke kasta tertinggi sepakbola nasional berkat titel *Runner-up* Liga 2 yang mereka raih. Hasil inipun membuat manajemen klub langsung bergerak cepat dengan membuat *re-branding* atau perombakan klub besar-besaran, bahkan mengganti logo sakral klub yang telah berusia lebih dari enam puluh tahun. Para suporter ternyata juga menyambut baik hal ini dengan turut berpartisipasi pada voting yang diadakan oleh tim manajemen klub melalui sosial media, untuk menyambut tim mereka dengan masa depan dan harapan yang baru. Dalam *re-branding* ini, tidak hanya logo yang diubah, namun terdapat juga penambahan maskot, pengenalan Stadion lebih lanjut, peluncuran jersey baru, merchandise baru, hingga perubahan kepemilikan saham klub dan kedatangan pemain asing hingga tiga orang menjadi bukti keseriusan Persita untuk berbenah diri. Direktur Komersial Persita bahkan mengungkapkan bahwa tujuan mereka adalah merubah seluruh system klub menjadi lebih modern, dengan mengharapkan adaptasi perlahan dari pada penggemar dengan misi untuk membawa Persita dapat lebih dikenal di Tangerang, Indonesia, bahkan Asia.

Kemudian daripada itu, hal-hal seperti kebiasaan untuk tawuran dan kerusuhan juga masih belum sepenuhnya hilang. Beberapa oknum suporter yang bertandang ke kandang lawan masih sering tertangkap melakukan aksi-aksi bengis yang melukai orang lain. Manajemen klub sendiri berharap agar para suporter dapat bersikap lebih sabar dan juga dewasa. Infrastruktur

mungkin dapat dibangun dengan kucuran dana melimpah, namun permasalahan ahklak atau perilaku membutuhkan sebuah upaya yang lebih dari sekedar materi.



Gambar 1.3 Potret acara *re-branding* klub Persita Tangerang (2019) yang dirayakan oleh para petinggi klub, sponsor, hingga pengenalan pada skuat inti dan pemain baru.

Sumber: www.google.com

Dalam sebuah teori yang bernama *behaviorisme*, perilaku manusia dikatakan terbentuk dari adanya satu proses belajar. Baik itu perilaku yang bernilai maupun yang melanggar norma, semuanya tercipta dari adanya proses belajar ini. Proses belajar menurut teori behaviorisme sendiri memiliki beberapa langkah sebelum pada akhirnya terbentuk suatu kebiasaan dan budaya yang baru. Pada sisi keilmuan desain dan arsitektur, sebuah desain didefinisikan sebagai bentuk ilmu yang mempelajari interaksi antara aktivitas fisik manusia dengan sesama manusia, dengan lingkungan, dan juga fisik ruang. Dalam keilmuan ini, seorang arsitek dapat berperan sebagai fasilitator untuk terciptanya nilai-nilai yang bermoral, namun bisa juga menjadi penghambat. Gubahan ruang yang dirancang oleh seorang desainer interior maupun arsitek haruslah berangkat dari aktivitas dan perilaku apa yang diharapkan untuk bisa dicapai. Maka, bila penulis coba bandingkan, antara teori perilaku behaviorisme dan juga arsitektur ternyata memiliki satu benang merah, dimana keduanya dapat menentukan kemanakah perilaku sebuah individu atau kelompok ingin diarahkan.

Dari berbagai fakta di lapangan mengenai kurangnya ahklak suporter dalam menjaga perilaku mereka, peneliti ingin melakukan studi terhadap upaya pengendalian perilaku suporter melalui sudut pandang mahasiswa jurusan Desain Interior yang merancang sebuah ruang komunitas baru untuk mereka, baik melalui pendekatan keilmuan desain interior dan juga psikologi. Upaya ini juga merupakan salah satu impian besar Manajemen klub Persita yang melakukan re-branding klub habis-habisan, demi terciptanya ekosistem klub yang lebih modern dan tentunya berahklak. Peneliti ingin mengetahui langkah apa saja yang dapat dilakukan untuk mengendalikan agresivitas suporter klub Persita Tangerang, ketika mereka datang mengunjungi Benteng Taruna Community Center yang terletak di dalam Komplek Stadion Benteng Taruna, Legok, Tangerang.

Riset ini dibuat sebagai rangkaian proses evaluasi dari perancangan proyek akhir *Riset Desain III* yang telah tuntas, dan mencoba untuk mempertanyakan lebih dalam mengenai ketepatan strategi yang telah digunakan oleh penulis pada saat menyelesaikan proyek akhir ini, serta mempelajari kemungkinan adanya strategi yang lebih baik yang dapat dijadikan acuan studi lanjutan bila diperlukan.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang sudah dideskripsikan di latar belakang dapat dirumuskan kembali dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan area komunal pada Benteng Taruna Community Center mampu menjadi titik temu yang menarik atensi untuk memudahkan pengguna yang ingin saling bertemu di dalam area komplek stadion.

2. Bagaimana perancangan area komunal pada Benteng Taruna Community Center dapat mengambil bagian sebagai fasilitator terbentuknya ketertiban dan keteraturan bagi kelompok suporter Persita Tangerang untuk mencegah adanya tindakan yang menyebabkan kerusuhan dan vandalism di dalam.

1.3 Tujuan Penelitian

1. Memastikan area komunal pada Benteng Taruna Community Center yang dirancang sebagai titik berkumpul para suporter ketika tiba di dalam kompleks stadion, mampu memberi keteraturan dan juga keamanan bagi setiap orang yang datang berkunjung.
2. Menciptakan ruang publik yang memiliki tingkat kenyamanan, keamanan, efektifitas, dan juga efisiensi yang sesuai dengan kaedah keilmuan desain interior, dan pendekatan perilaku, *behaviorism* pada kelompok suporter Persita Tangerang.

1.4 Kontribusi Perancangan Interior

Perancangan proyek interior Benteng Taruna Community Center ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap:

1. Kontribusi Praktis

Hasil perancangan akan diserahkan kepada pihak manajemen Persita Tangerang sebagai proposal ide perancangan, sebagai salah satu studi tugas akhir untuk kululusan dari program studi Desain Interior di Universitas Pelita Harapan.

2. Kontribusi Teoritis

a. *Masyarakat*

Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan masyarakat terutama kelompok suporter Persita Tangerang sebagai pengguna utama, agar mampu beradab sesuai dengan nilai dan norma yang ada dalam masyarakat

b. *Desainer Interior*

Menjadi *guidelines* bagi mahasiswa desain interior atau desainer interior dalam melakukan perancangan ruang yang berkaitan dengan kompleks stadion olahraga terutama sepakbola, sebagai referensi penelitian atau kelanjutan penelitian.

c. *Akademis (Universitas)*

Hasil penelitian menjadi arsip pihak Universitas Pelita Harapan, sebagai bukti menyelesaikan studi Desain Interior dalam format Tugas Akhir Proyek.

1.5 Batasan Perancangan Interior

Penulis akan mencoba untuk mengevaluasi proyek akhir yang telah dikerjakan pada perkuliahan Riset Desain 3 sebelumnya. Proses evaluasi akan digunakan berdasarkan *guidelines* behaviorisme secara ilmu psikologis, secara behaviorologi arsitektur, dan tidak melupakan dasar keilmuan desain interior dari bacaan Neufert, Time-Saver, dan Francis D.K. Ching. Batasan penelitian dibatasi sampai satu buah ruang khusus, yaitu pada Area Komunal Benteng Taruna Community Center yang terletak pada sisi eksterior proyek. Area komunal ini merupakan sebuah titik berkumpul bagi para kelompok suporter Persita Tangerang maupun untuk masyarakat sipil yang berada di sekitar area kompleks stadion untuk sekedar duduk santai dan juga beristirahat sembari berolahraga. Area komunal terletak di pertigaan jalan daripada

komplek stadion Benteng Taruna, dimana diapit oleh gerbang masuk stadion utama, stadion utama, *training field*, dan juga lahan penghijauan. Lokasi proyek yang terletak di pusat aktivitas utama pengguna ini membuat area komunal dapat menjadi solusi atas ketidakadaannya sebuah titik berkumpul yang secara khusus diperuntukkan bagi kelompok suporter dan juga masyarakat. Area komunal juga berperan sebagai *branding image* dari klub Persita Tangerang, dimana hal-hal berkaitan dengan metode pengaplikasian desainnya akan dikaji dan dibahas lebih mendalam pada poin-poin dan bab berikutnya.

Selain menjadi sebuah titik temu bagi para calon pengguna, area ini juga memiliki fungsi lain, yaitu sebagai penyaring sebelum pengguna memasuki area interior proyek. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, area ini tidak hanya digunakan oleh kelompok suporter semata, namun juga warga sipil, termasuk turis yang hendak datang untuk berwisata atau memiliki ketertarikan lebih dalam untuk mengenal klub Persita Tangerang. Sehingga pada area komunal ini akan memiliki tiga akses jalan yang berbeda, dimana akses utama diperuntukkan sebagai jalan menuju ke area tribun, sedangkan dua akses lainnya berbentuk selasar yang berada tepat di sisi selatan dan timur sebagai akses menuju ke area interior Benteng Taruna Community Center. Fungsi yang berbeda ini bertujuan agar pengguna yang memiliki kepentingan berbeda dapat langsung terbagi dengan jelas dan tidak bertubrukan satu dengan lainnya. Pada area tribun, area ini juga akan dilengkapi dengan sebuah dinding besar yang menyelimuti area interior proyek, dimana dinding ini nantinya dapat digantungi layar raksasa untuk gelaran *nobar*. Layar nobar ini dapat disaksikan sambil duduk di atas tribun, dan juga bagi seluruh pengunjung yang melewati area komunitas di dalam kompleks stadion Benteng Taruna.

Pada kajian berikutnya, studi kasus akan berangkat daripada fungsi-fungsi tersebut sebelum dievaluasi berdasarkan teori behaviorisme perilaku dan juga behaviorologi arsitektur. Adapun rangkumkan dari fungsi-fungsi tersebut antara lain:

1. Area komunal merupakan titik temu utama dari kompleks stadion.
2. Menampilkan impresi awal yang menggambarkan karakteristik dari klub Persita Tangerang.
3. Menjadi *filter* bagi pengguna yang melintasi area komunal.
4. Sebagai area nonton bareng antar suporter dan masyarakat.

Keempat fungsi tersebut merupakan prioritas pada area komunal Benteng Taruna Community Center, dimana pengaplikasian desainnya dapat ditinjau pada bab-bab berikutnya.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diperlukan sebagai sumber informasi untuk memperkuat penelitian dalam perancangan. Pengumpulan data pada proyek Benteng Taruna Community Center sendiri diperoleh dengan melakukan beberapa cara , diantaranya sebagai berikut:

1. *Survei Lapangan*
 - a. Mendatangi langsung site Komplek Stadion Benteng Taruna di Legok, Tangerang, untuk melakukan pengukuran pada eksisting interior, eksterior, dan juga dokumentasi berupa foto dan video.
 - b. Mempelajari kondisi lingkungan yang berada di sekeliling kompleks stadion melalui aplikasi satelit *google earth*.
2. *Wawancara Pengguna & Ahli*

- a. Melakukan wawancara dengan warga sipil yang menggunakan fasilitas kompleks stadion
- b. Melakukan wawancara dengan para staf yang bekerja di dalam kompleks stadion
- c. Melakukan wawancara dengan *expert* dalam bidang arsitektur dan desain interior, yakni profesional dan dosen penasihat tugas akhir.

3. Literatur

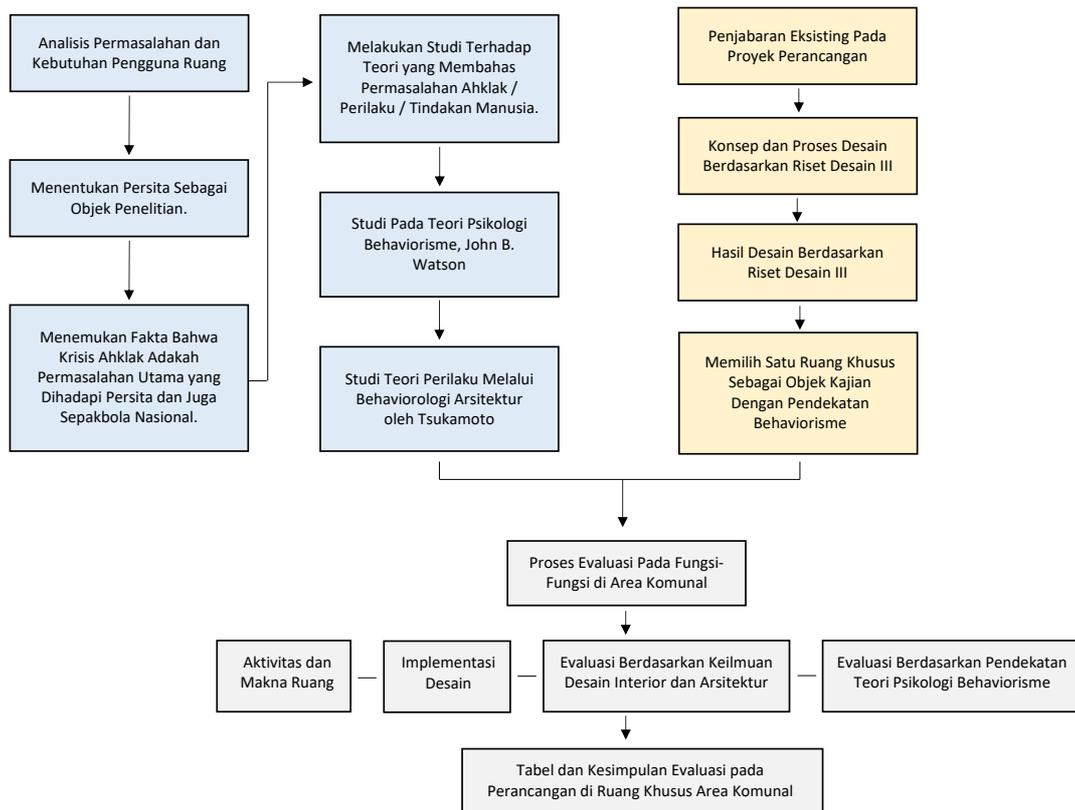
- a. buku-buku *guidelines* desain interior, baik dalam bentuk buku fisik maupun non fisik (*e-book*).
- b. Karya penulisan dalam batas minimal sepuluh tahun, terhitung sejak bulan Januari 2021.
- c. Studi preseden berbagai ruang publik dan hal-hal yang bersangkutan dengan komunitas olahraga terutama dalam cabang sepakbola.

1.7 Metode Penelitian

Pendekatan psikologi perilaku dengan berdasarkan teori behaviorisme menjadi basis pendekatan utama yang digunakan pada penelitian ini. Sebuah teori tentang perilaku, yakni behaviorisme, perilaku yang ditimbulkan oleh manusia dikatakan tercipta dari satu hal yang disebut *teori belajar*, karena pada dasarnya perilaku manusia merupakan hasil dari mempelajari sesuatu. Teori behaviorisme memiliki metode dengan alur berupa; *Objek psikologi adalah tingkah laku, tingkah laku dikembalikan terhadap refleks, dan refleks sebagai pembentuk kebiasaan baru*. Hal ini disebabkan karena dalam behaviorisme, dikatakan bahwa perilaku manusia dikendalikan dalam bentuk pemberian ganjaran atau *reward*, sebelum terjadinya proses penguatan dari lingkungan atau *reinforcement* mereka. Pendekatan dengan

menggunakan teori ini bertujuan untuk menggali lebih dalam lagi tentang segala aspek yang mempengaruhi terciptanya kebiasaan buruk dari para oknum suporter Persija Tangerang.

1.8 Kerangka Berfikir



Gambar 1.4 Bagan Kerangka Berfikir
Sumber: Data Pribadi