

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Water Sport Center

2.1.1 Pengertian Water Sport Center

Dalam studi yang dimuat dalam literatur “*Defining aquatic centres for energy and water benchmarking purposes*,” *water sports* atau *aquatic center* didefinisikan sebagai fasilitas komunitas atau publik dengan ruang kolam renang *indoor* dan setidaknya tiga jenis fasilitas penunjang. Menurut Undang Undang No. 3 tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) dalam pasal 17 menjelaskan bahwa ruang lingkup olahraga terbagi menjadi 3 kegiatan yaitu olahraga pendidikan, olahraga rekreatif, dan olahraga prestasi. Olahraga pendidikan adalah kegiatan olahraga yang bersifat edukasi formal maupun nonformal. Olahraga rekreasi adalah kegiatan olahraga yang bertujuan untuk menimbulkan kebugaran dan kesenangan. Sedangkan olahraga prestasi adalah kegiatan kompetisi olahraga untuk meningkatkan potensi olahragawan dan martabat bangsa negara (Dewi, 2015). Dalam hal ini, sebuah pusat olahraga air yang terintegrasi diperlukan untuk mewadahi kebutuhan prestasi dan rekreasi pada sektor tersebut.

Secara fungsi, *water sport center* perlu memiliki fasilitas mencakup area latihan, area perlombaan, fasilitas pendukung seperti ruang ganti, area publik, hingga layanan promosi dan edukasi. Di lain sisi, sebuah pusat olahraga air yang terintegrasi juga dituntut untuk dapat menjadi ruang interaksi antara atlet, wisatawan, dan masyarakat umum (*multi-functional sport facility*).

2.1.2 Tipologi Water Sport Center

Secara teoretis, *water sport center* dapat dilihat sebagai sarana olahraga multi-fungsi yang beragam dalam skala, program, dan hubungan dengan konteks lingkungan serta masyarakat. Dalam hal ini, jenis jenis *water sport center* dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa pendekatan tipologi diantaranya:

a. Pengelompokan berdasarkan Fungsi Utama

Secara umum, *water sport center* dapat diklasifikasikan menurut fokus fungsinya, antara lain:

1) Fasilitas Kompetisi dan Pelatihan

Fasilitas ini umumnya dirancang untuk aktivitas olahraga prestasi dan pelatihan atlet. Contoh yang berada di Indonesia adalah Gelora Bung Karno Aquatic Stadium dan Jakabaring Aquatic Center di Palembang.

2) Fasilitas Rekreasi dan Komunitas

Terdapat juga *aquatic center* yang dirancang untuk tujuan rekreasi bagi masyarakat umum dan komunitas lokal. Jenis fasilitas ini biasanya menyediakan ruang kolam renang keluarga, area permainan air, serta program *water sport* ringan.

3) Fasilitas Terpadu atau *Mixed-Use*

Jenis *water sport center* ini mengkombinasikan kebutuhan fungsi pelatihan dan rekreasi. Tipe ini umumnya digunakan sebagai area edukasi, ruang komersial, serta fasilitas pengembangan sosial dan ekonomi.

b. Pengelompokan berdasarkan Skala dan Standar Fasilitas

1) Fasilitas Standar Nasional dan Internasional

Jenis *water sport center* atau *aquatic center* ini berfokus pada pengembangan fasilitas yang memenuhi standar dan persyaratan kompetisi seperti penyesuaian fasilitas terhadap standar FINA untuk kolam renang olahraga air.

2) Fasilitas Standar Komunitas atau Publik

Jenis fasilitas ini berfokus pada standarnya sesuai dengan kebutuhan umum seperti pembelajaran renang dan olahraga air non-kompetitif.

c. Pengelompokan berdasarkan Konteks Lingkungan

1) Pesisir atau *Open Water Area*

Fasilitas ini dirancang untuk khususnya untuk jenis olahraga yang berorientasi pada aktivitas di laut, teluk, atau danau. Pada fasilitas ini disediakan *launching area* atau dermaga, alur *open water swimming*, dan area latihan *surfing* atau *kayaking*.

2) Ruangan Tertutup atau *Indoor Area*

Jenis *water sport center* ini biasanya berupa bangunan tertutup yang kondisi aktivitasnya dapat dilakukan sepanjang tahun tanpa perlu bergantung pada kondisi cuaca.

2.1.3 Standar dan Persyaratan Perancangan

Untuk merancang fasilitas olahraga air seperti water sport center di Indonesia harus mempertimbangkan ketentuan hukum dan standar teknis yang berlaku. Hingga saat ini, belum terdapat sebuah peraturan yang memuat persyaratan untuk keseluruhan water sport center. Namun, terdapat peraturan hukum umum dan peraturan turunan yang dapat menjadi acuan dalam perencanaan, pembangunan, dan sertifikasi fasilitas tersebut. Berikut adalah beberapa ketentuan umum guna menjamin keselamatan, kenyamanan, serta kesesuaian teknis olahraga untuk water sport center:

a. Sistem Hukum dan Payung Hukum Keolahragaan Indonesia

Dasar hukum utama dalam pembangunan fasilitas olahraga di Indonesia, termasuk *aquatic center* diatur dalam undang-undang sebagai berikut:

- 1) Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, mengatur tentang standar nasional keolahragaan termasuk prasarana dan sarana olahraga sebagai bagian dari pembinaan olahraga.
- 2) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2007 tentang Penyelenggaraan Keolahragaan

b. Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora)

Berikut adalah peraturan menteri yang menjadi acuan utama pembangunan fasilitas olahraga di tingkat operasional;

- 1) Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 0636 Tahun 2014. Peraturan ini menjadi peraturan standar khusus yang mengatur prasarana olahraga berupa bangunan kolam renang.
- 2) Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 15 Tahun 2022, mengatur tentang pemenuhan standar saat pembangunan fasilitas olahraga air.

c. Standar Nasional Indonesia (SNI)

Pembangunan fisik bangunan fasilitas olahraga juga harus mengikuti standar bangunan umum yang ditetapkan oleh Badan Standardisasi Nasional (BSN):

- 1) SNI Terkait Bangunan Gedung Olahraga dan Komponen Gedung. Standar SNI terkait ventilasi dan pengkondisian udara (SNI 03-6572-

- 2001) menentukan persyaratan sistem ventilasi bangunan gedung, termasuk ruang *indoor* fasilitas olahraga seperti hall atau ruang atlet.
- 2) SNI Teknis Perencanaan Kolam Renang Klasik berdasarkan tipe kolam A/B/C.

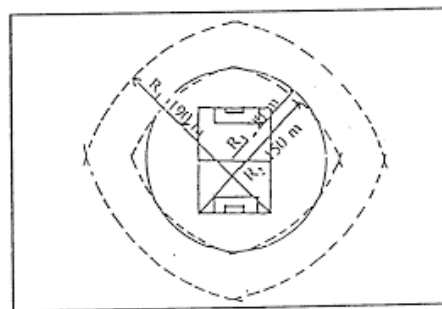
Selain ketentuan umum tersebut, terdapat beberapa standar fasilitas olahraga air yang dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. Standar Fasilitas Olahraga Air

1) Persyaratan Umum Stadion

Menurut standar SK SNI T-25-1991-03 yang dikeluarkan oleh DPU di tahun 1991, bangunan stadion harus memenuhi ketentuan berikut:

- Jarak pandang penonton terhadap suatu benda di lapangan minimal 90m dari pusat lapangan, maksimal 190 m dari titik sudut lapangan.



Gambar 2. 1 Visualisasi Jarak Pandang Penonton
(Sumber: DPU, Tata cara perencanaan teknik Bangunan Stadion, 1991)

- Tempat duduk penonton dibedakan menjadi dua, yakni:

Tabel 2. 1 Standar Tempat Duduk Penonton

VIP	Biasa
- Lebar minimal 0,50 m dan maksimal 0,60 m - Panjang minimal 0,80 m dan maksimal 0,90 m	- Lebar minimal 0,40 m dan maksimal 0,60 m - Panjang minimal 0,50 m dan maksimal 0,90 m

(Sumber: DPU, Tata cara perencanaan teknik Bangunan Stadion, 1991)

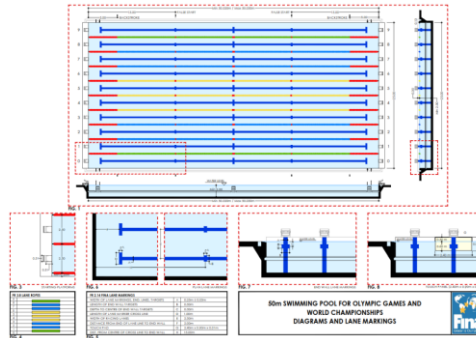
2) Persyaratan Kolam Renang

Persyaratan kolam renang di Indonesia telah diatur di Permenpora No. 0636 (2014). Namun, pada penyelenggaraan kompetisi renang

sekelas Olimpiade dan kejuaraan dunia harus memenuhi standar sesuai dengan FINA (*Fédération Internationale de Natation*).

- Kolam Renang 50 m

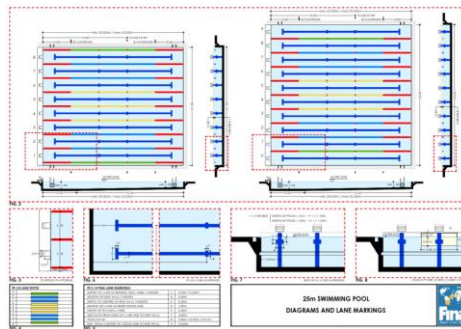
Menurut FINA Facilities Rules (2015-2017) standar untuk dimensi kolam renang 50 m adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Regulasi Kolam Renang 50 m
(Sumber: Fina Facilities Rules 2015-2017)

- Kolam Renang 25 m

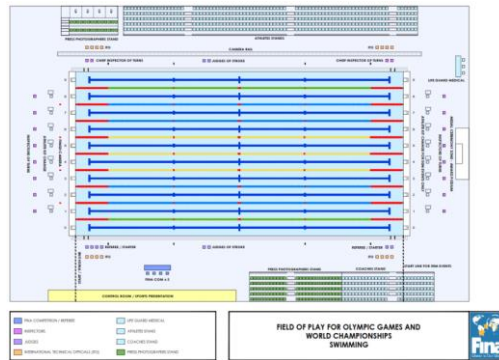
Menurut FINA Facilities Rules (2015-2017) standar untuk dimensi kolam renang 25 m adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 3 Regulasi Kolam Renang 25 m
(Sumber: Fina Facilities Rules 2015-2017)

- Diving Diagram

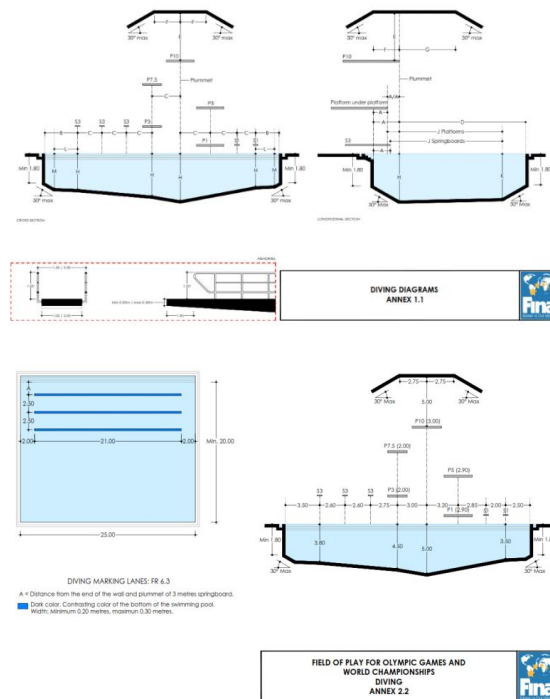
Menurut FINA Facilities Rules (2015-2017), diving diagram diatur berdasarkan tata letak seperti lokasi juri, wasit pertandingan, dan tempat pergantian atlit berdasarkan kebutuhan pertandingan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. 4 Regulasi Diving Diagram
(Sumber: Fina Facilities Rules 2015-2017)

- Kolam Renang Loncat Indah

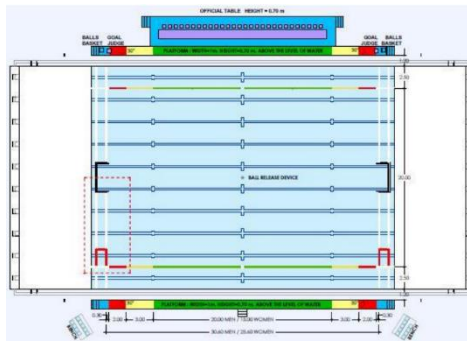
Menurut FINA Facilities Rules (2015-2017), standar untuk dimensi kolam loncat indah adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 5 Regulasi Kolam Renang Loncat Indah
(Sumber: Fina Facilities Rules 2015-2017)

- Kolam Polo Air

Menurut FINA Facilities Rules (2015-2017), ukuran kolam untuk laki-laki memiliki ukuran 30 x 20 m, sedangkan untuk pemain perempuan memiliki ukuran 25 x 20 m dengan tambahan ketentuan sebagai berikut:



Gambar 2. 6 Regulasi Kolam Polo Air
(Sumber: Fina Facilities Rules 2015-2017)

3) Persyaratan *Open Water Arena*

Dalam perencanaan fasilitas olahraga air berbasis perairan terbuka seperti *open water swimming*, dimensi rute tidak ditetapkan dalam bentuk angka yang baku melainkan berhubungan dengan kriteria dari segi kontur dan jenis air.

Tabel 2. 2 Persyaratan Open Water Arena

No	Parameter	Ketentuan Teknis	Implikasi
1	Kedalaman Perairan	Minimal $\pm 1,40$ m sepanjang lintasan	Survei batimetri laut wajib dilakukan
2	Panjang Lintasan	Fleksibel: 5 km, 10 km, hingga 25 km sesuai kategori lomba	Dibutuhkan zona laut khusus dan sistem rute
3	Lebar Lintasan	Menyesuaikan jumlah peserta	Area laut harus steril dari aktivitas lain
4	Penanda Rute	Buoy wajib di titik start, belokan, dan finish	Penyediaan buoy dan dermaga kecil
5	Kondisi Perairan	Arus stabil, gelombang terkendali, suhu air aman	Pemilihan tapak yang tepat

(Sumber: Analisa Penulis)

a. Standar Teknis Bangunan

1) Struktur

Menurut Schodek (2008), struktur bentang lebar umumnya diterapkan pada bangunan dengan bentang lebih dari ± 20 meter dan berfungsi untuk menampung aktivitas berskala besar seperti arena olahraga, ruang pameran, dan auditorium. Dalam konteks stadium, struktur ini menjadi elemen utama karena arena

pertandingan membutuhkan ruang terbuka luas tanpa hambatan visual dan sirkulasi.

2) Sistem Pengolahan Air

- Sistem filter harus memiliki kemampuan untuk melakukan *turnover rate* 4 kali sehari atau 6 jam sekali putaran;
- Sistem sanitasi air harus dilengkapi tangki penyeimbang dengan volume minimum 5% dari volume kolam dan dilengkapi dengan sistem pemulihan permukaan air kolam.

3) Tata Udara atau Ventilasi

Karakter ruang olahraga air cenderung lembab sehingga membutuhkan sistem ventilasi yang tepat agar kualitas dapat terjaga. Umumnya pada bangunan olahraga air diterapkan ventilasi alami dan buatan. Ventilasi alami dirancang melalui bukaan pada fasad dan atap, sementara ventilasi buatan (HVAC) digunakan untuk mengontrol suhu dan kelembapan di area tertutup.

4) Tata Suara atau Akustik

- Tingkat kebisingan lingkungan maksimum 70 dB;
- Sistem tata suara untuk kolam renang harus bisa menyampaikan pengumuman/informasi;
- Infrastruktur untuk sistem tata suara dalam air bersifat temporer;
- Jalur-jalur lewatan infrastruktur di dalam air tidak melintasi pelataran kolam renang;
- Jalur-jalur lewatan infrastruktur harus dimasukkan dalam trunking di bawah pelataran kolam renang dengan sistem *grounding* yang memadai.

2.1.4 Studi Preseden

Studi preseden ini dilakukan guna mengumpulkan referensi bangunan dengan tipologi sejenis melalui tinjauan penerapan konsep, fungsi ruang, serta kesesuaian konteks terhadap bangunan tersebut. Hasil studi banding ini

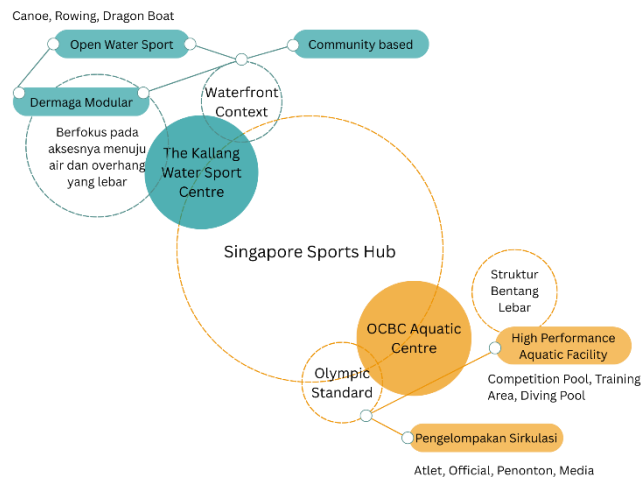
kemudian dapat diterapkan dalam perumusan *water sport center* yang mampu menjawab kebutuhan dan permasalahan di area pesisir.

a. Singapore Sports Hub – Singapura



Gambar 2. 7 Singapore Sports Hub
(Sumber: The Kallang Singapore, n.d.)

Singapore Sports Hub merupakan sebuah kawasan olahraga terpadu yang dirancang sebagai pusat pembinaan atlet, penyelenggaraan event internasional, sekaligus ruang publik berbasis rekreasi dan olahraga. Di area kawasan ini terdapat dua komponen untuk pengembangan olahraga air yakni The Kallang Water Sport Centre (KWSC) dan OCBC Aquatic Centre. Berikut adalah diagram yang menggambarkan konsep perancangan pada masing – masing fasilitas:



Gambar 2. 8 Taiyuan Water Sports Center
(Sumber: Delugan Meissl Associated Architects, n.d.)

b. Taiyuan Water Sports Center



Gambar 2. 9 Diagram Konsep KWSC dan OCBC
(Sumber: Analisa Penulis)

Taiyuan Water Sports Center merupakan fasilitas olahraga air yang dirancang sebagai pusat kegiatan dayung dan olahraga air sebagai upaya pengembangan kawasan tepi sungai. Pusat ini memiliki beberapa bagian utama seperti media building, terminal tower, dan testing area / time tower, yang mendukung kegiatan kompetisi olahraga air seperti dayung/rowing, serta dilengkapi dengan tribun penonton berkapasitas sekitar 300 orang.

c. Tanjung Benoa Water Sports – Bali, Indonesia



Gambar 2. 10 Tanjung Benoa
(Sumber: Klook, n.d.)

Tanjung Benoa Water Sports di Bali merupakan kawasan wisata olahraga air yang memiliki berbagai aktivitas seperti jet ski, parasailing, banana boat, dan snorkeling. Konsep pengembangan di area ini bukan berupa one mass building melainkan orientasi aktivitasnya terhadap laut. Bangunan operasional tersusun secara linear mengikuti tepian laut dan memberikan akses langsung untuk menuju ke laut.

d. Stadion Akuatik Gelora Bung Karno – Jakarta



Gambar 2. 11 Stadion Akuatik Gelora Bung Karno
(Sumber: GBK.id)

Stadion akuatik Gelora Bung Karno berlokasi di Jakarta, Indonesia dan termasuk kedalam kompleks olahraga Gelora Bung Karno. Stadion ini merupakan stadion akuatik terbesar di Asia Tenggara dan dapat menampung ± 7800 penonton. Dalam rangka Asian Games di tahun 2018, stadion ini direnovasi dengan menyesuaikan standar FINA. Bagian atapnya yang melengkung menjadi bagian paling menonjol karena memberikan kesan ringan dan aerodinamis. Selain itu, fasad transparan di sekeliling bangunan memungkinkan interaksi antara sisi dalam dan luar bangunan.

e. Aquella Aquatic Sports City (*Proposed Design*) – Al Ain Al Sokhna



Gambar 2. 12 Aquella Aquatic Sports City
(Sumber: Behance, 2025)

Aquella Aquatic Sports City adalah konsep kawasan olahraga air yang dirancang dengan pandangan lokasi di Al-Ain Al-Sokhna, Mesir, yang terinspirasi dari gerakan dan ritme air yang diimplikasikan pada area olahraga dan plaza publik yang terintegrasi. Proyek ini bertujuan untuk menyatukan sistem pada olahraga kompetitif dengan aktivitas sosial, rekreasi, dan komunitas.

Tabel 2. 3 Studi Preseden

ASPEK	STUDI PRESEDEN 1	STUDI PRESEDEN 2	STUDI PRESEDEN 3	STUDI PRESEDEN 4	STUDI PRESEDEN 5
DATA POKOK					
Judul Proyek	The Kallang Water Sport Centre (KWSC) dan OCBC Aquatic Centre	Taiyuan Water Sports Center	Tanjung Benoa Water Sports Tourism	Stadion Akuatik Gelora Bung Karno	Aquella Aquatic Sports City (<i>Proposed Design</i>)
Luas Tapak	35 ha	60 ha	Berkembang secara linear di pesisir Tanjung Benoa	$\pm 5,4$ ha (dalam kawasan GBK)	6,3 ha

Lokasi	Kallang Basin, Singapura	Taiyuan, Shanxi Province, China (Tepi Sungai Fenhe)	Tanjung Benoa, Nusa Dua, Bali, Indonesia	Kompleks Gelora Bung Karno, Jakarta, Indonesia	Suez, Ain Sokhna
Fungsi/Tipe Bangunan	Pusat Pelatihan Profesional dan Rekreasi Olahraga	Pusat kompetisi dan pelatihan olahraga air	Kawasan wisata olahraga air berbasis rekreasi dan komersial	Pusat pelatihan dan kompetisi olahraga air bertaraf internasional	Pusat olahraga air terpadu untuk rekreasi dan profesional
FASILITAS					
Fasilitas Utama	<i>Olympic Competition Pool, Training Pool, Diving Pool, Open Water Area</i>	Lintasan rowing & canoeing, Time tower, Terminal tower, Media pavilion	Area aktivitas jet ski, parasailing, banana boat & Dermaga	<i>Olympic Competition Pool, Warm-Up Pool, Diving Pool</i>	<i>Competition aquatic stadium, Open water arena, Aquatic training center</i>
Fasilitas Pendukung	Tribun (± 3.000 expandable), Gym & Training Room, Ruang medis, Media Center, Ruang ganti atlet	Tribun pentonton, Area persiapan atlet, Ruang official	Ruang ganti & shower, Area tunggu, Kantor operasional	Tribun penonton, Ruang ganti, Media center, VIP Lounge, Gym & Training Room, Ruang medis	<i>Retail & Workshop</i>
Fasilitas Servis	<i>Mechanical & filtration room, Equipment storage, Office pengelola, Loading area</i>	<i>Storage peralatan, Area maintenance</i>	Penyimpanan alat, Area maintenance, Parkir	Penyimpanan alat, Area maintenance, Parkir	<i>Service Dock, Parkir kendaraan</i>
Sistem Khusus	Sistem filtrasi kolam standar FINA, Dehumidification system	Sistem drainase tepi sungai	Sistem keselamatan maritim	Sistem filtrasi kolam standar internasional, Dehumidification system, HVAC terintegrasi	<i>Energy-efficient HVAC, Smart water management system</i>
KONSEP DESAIN					

Konsep Arsitektur	Konsep modularitas dan fleksibilitas, Ventilasi Alami, dan Struktur baja bentang lebar	<i>"Dynamic movement of rowing"</i> , mencerminkan gerakan dinamis olahraga dayung dengan desain atap kantilever yang dramatis.	Arsitektur Vernakular Bali (gazebo/bale)	Struktur bentang lebar, Arena tertutup, Desain modern kontemporer	Konsep modern kontemporer dengan bukaan lebar guna memberikan koneksi visual
Konsep Lanskap	Integrasi <i>waterfront</i> area dengan ruang publik dengan memaksimalkan orientasi visual ke Kallang Basin	Berorientasi pada sungai dan pengembangan koridor hijau	<i>Active Waterfront</i>	Terintegrasi dalam sistem ruang terbuka hijau GBK, Plaza publik sebagai area transisi	<i>Waterfront integration</i> , Fluiditas pada <i>pedestrian path</i>

(Sumber: Analisa Penulis)

2.2 Tinjauan Umum Heterotopia

2.2.1 Pengertian Heterotopia

Konsep Heterotopia pertama kali diperkenalkan oleh Michel Foucault dalam esainya yang berjudul "Of Other Spaces" pada tahun 1967, yang kemudian dipublikasikan pada tahun 1984. Dalam esainya, heterotopia didefinisikan sebagai ruang sosial yang berbeda dari ruang sehari-hari, berfungsi sebagai "ruang lain" yang mengumpulkan, membolak-balikkan, atau, memisahkan elemen-elemen sosial dan temporal yang bertentangan. Gagasan ini kemudian menjadikan makna ruang sebagai sesuatu yang dilihat dari jejaring atau hubungan antar satu sama lain.

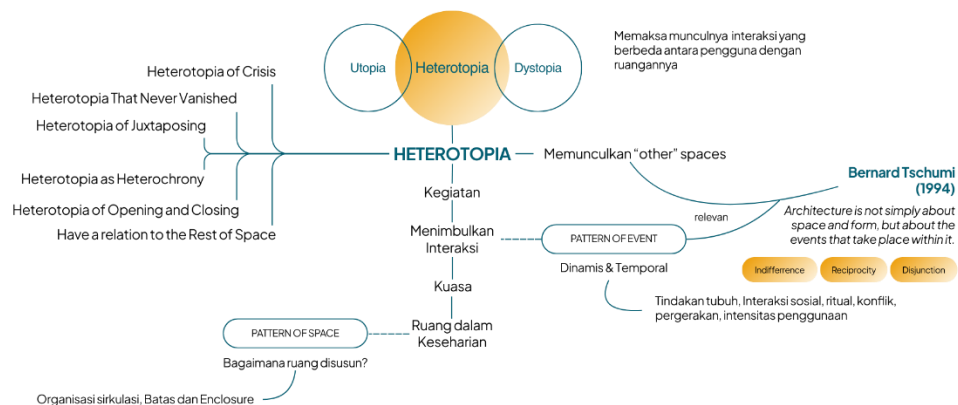
Berbeda dengan utopia yang merupakan ruang tanpa tempat nyata, heterotopia terdefinisi sebagai ruang yang benar ada namun berfungsi diluar tatanan ruang normal. Foucault mengidentifikasi institusi spesifik seperti penjara, museum, perpustakaan, dan taman sebagai bentuk heterotopia yang mewujudkan perpindahan temporal dan operasi sosial tertentu.

Heterotopia dapat diartikan sebagai ruang campuran yang berada diantara utopia dan dystopia.

Tabel 2. 4 Perbedaan Utopia, Heterotopia, dan Distopia

Utopia	Heterotopia	Dystopia
• Ruang tidak nyata • Representasi bentuk idealisme • Biasanya membentuk gagasan/ide/konsep aturan sosial yang ideal	• Ruang nyata • Menempatkan aspek sosial sebagai pembentuk struktur ruang nyata yang biasanya berkebalikan dari ruang nyata sehari-hari • Alternatif ruang sosial	• Ruang nyata • Representasi realita yang menjadi kebutuhan manusia

(Sumber: Analisa Penulis)



Gambar 2. 13 Diagram Konsep Heterotopia
(Sumber: Analisa Penulis)

2.2.2 Prinsip-prinsip Heterotopia

a. *Heterotopia of Crisis*

Jenis heterotopia yang ditempati oleh orang-orang yang memiliki perilaku menyimpang dari sebagian besar masyarakatnya. Menciptakan suatu bentuk ruang yang memperlihatkan kontras suasana terhadap suatu tradisi atau norma yang berlaku dalam sebuah komunitas.

b. *Heterotopia That Never Vanished and Make It Function in Very Different Way*

Contoh penerapan prinsip heterotopia ini dapat dilihat dari perbedaan lokasi pemakaman sebelum abad ke-19 dengan lokasi pemakaman di masa kini. Perubahan persepsi terhadap pemakaman menjadi pemicu utama munculnya prinsip heterotopia ini.

c. *Heterotopia Has the Power of Juxtaposing Different Spaces and Locations That Are Incompatible with Each Other in a Single Real Place*

Heterotopia mampu menempatkan beberapa ruang yang bertentangan dalam suatu lokasi nyata. Hal ini dapat menciptakan pengalaman spasial yang kompleks dan berlapis.

d. *Heterotopia Are Linked for the Most Part to Bits and Pieces of Time*

Heterotopia memiliki keterkaitan dengan “potongan waktu” yang tidak biasa. Penerapannya dapat dilihat di tempat seperti museum atau perpustakaan yang merupakan simbol dari akumulasi waktu, atau pada festival dan pasar yang merujuk pada waktu yang bersifat sementara.

e. *Heterotopia Always Presuppose a System of Opening and Closing that Isolates Them and Make Them Penetrable at One in the Same Time*

Sistem akses dapat menjadi bagian dari implikasi heterotopia. Pada prinsip ini, heterotopia mengatur siapa yang dapat masuk di suatu ruang tertentu dan kapan aksesnya dapat terbuka.

f. *Have a relation to the Rest of Space, a Function that Take Place Between Two Opposite Poles*

Heterotopia berfungsi dalam relasi dengan semua ruang lainnya, baik sebagai ruang ilusi yang mengekspos realitas sebagai ilusi yang lebih besar, atau sebagai ruang kompensasi yang menciptakan ruang sempurna sebagai kontras dari kekacauan ruang nyata.

2.2.3 Heterotopia dalam Arsitektur

Dalam praktik dan teori arsitektur kontemporer, heterotopia berkembang digunakan untuk memahami bagaimana proyek-proyek arsitektur menciptakan *otherness*, *temporal accumulation*, serta membentuk tatanan sosial. Menurut Johnson (2013), heterotopia dalam konteks spasial kontemporer dapat dipahami sebagai ruang yang menegosiasikan batas-batas sosial dan geografis, serta menciptakan kondisi ambiguitas antara publik–privat, nyata–simbolik, dan formal–informal. Hal ini kemudian dapat mengarah pada manifestasi bentuk bangunan atau kawasan yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Ruang peralihan (*transitional space*)
- b. Penggabungan berbagai fungsi dalam satu sistem
- c. Memiliki pengalaman spasial yang berbeda dari lingkungan sekitar
- d. Berfungsi sebagai simbol atau representasi identitas

2.2.4 Penerapan Heterotopia pada Bangunan Publik

Kajian penerapan heterotopia pada bangunan publik disini akan berfokus pada karakter ruang transisi dan fungsi campuran untuk memperkuat pemahaman yang sesuai dengan *Water Sport Center*.

a. Yokohama International Passenger Terminal (2002)



Gambar 2. 14 Yokohama International Passenger Terminal
(Sumber: Archdaily)

Yokohama International Passenger Terminal merupakan terminal pelabuhan internasional yang dirancang sebagai ruang transisi antara daratan kota dan laut. Bangunan ini tidak dirancang sebagai objek terpisah, melainkan sebagai perpanjangan lanskap kota menuju perairan.

Konsep dan Karakter Heterotopia:

1) Ruang transisi darat dan laut

Bangunan berfungsi sebagai batas sekaligus penghubung antara dua sistem ruang yang berbeda.

2) Pengaburan batas interior dan eksterior

Struktur atap berfungsi sebagai ruang publik yang dapat diakses masyarakat.

3) Fungsi campuran

Menggabungkan fungsi transportasi, ruang publik, dan ruang rekreasi dalam satu kesatuan spasial.

b. Queen Elizabeth Olympic Park (2012)



Gambar 2. 15 Queen Elizabeth Olympic Park
(Sumber: Wikipedia)

Queen Elizabeth Olympic Park adalah taman dan kompleks olahraga besar di Stratford, London Timur, Inggris. Dibangun untuk menjadi lokasi utama Olimpiade Musim Panas 2012 dan Paralimpiade Musim Panas 2012, kawasan ini kini menjadi ruang publik penting serta pusat rekreasi, olahraga, dan pengembangan perkotaan di London.

Konsep dan Karakter Heterotopia:

1) Heterokroni (dimensi waktu)

Ruang bersifat aktif secara intens saat event berlangsung dan berubah fungsi setelahnya.

2) Transformasi kawasan

Mengubah kawasan industri menjadi fungsi ruang publik dan olahraga.

3) Ruang kolektif temporer

Stadion dan arena olahraga menjadi ruang sosial massal yang hanya aktif pada waktu tertentu.

c. Parc de La Villette (1987)



Gambar 2. 16 Parc de La Villette
(Sumber: Archdaily)

Parc de la Villette merupakan taman kota berskala besar yang dibangun di atas bekas rumah pemotongan hewan di Paris. Taman ini tidak dirancang sebagai ruang hijau konvensional, melainkan sebagai sistem

spasial yang terdiri dari tiga lapisan utama: points (follies), lines (jalur sirkulasi), dan surfaces (zona aktivitas). Pendekatan ini menghasilkan ruang publik yang tidak terpusat dan terbuka terhadap berbagai interpretasi penggunaan.

Konsep dan Karakter Heterotopia:

1) Fragmentasi dan Superimposisi Ruang

Sistem grid follies merah menciptakan struktur spasial yang terlepas dari fungsi tunggal.

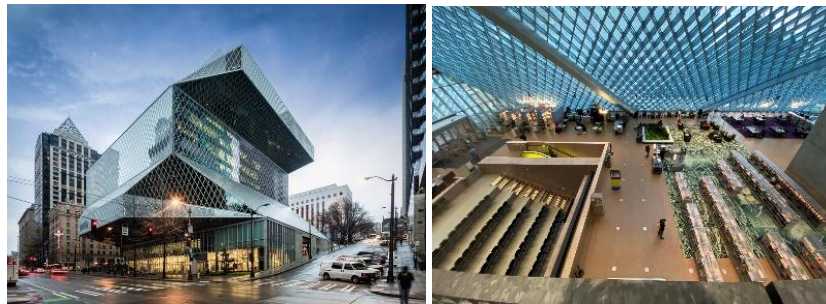
2) Penggabungan Fungsi

Terdapat museum, ruang pertunjukan, bioskop, taman tematik, dan ruang publik dalam satu sistem.

3) Pengalaman Ruang Non-Linear

Pengunjung dapat menciptakan jalur pengalaman sendiri tanpa narasi tunggal.

d. Seattle Central Library



Gambar 2. 17 Seattle Central Library
(Sumber: Archdaily)

Bangunan ini merupakan representasi dari perubahan definisi tipologi perpustakaan sebagai ruang publik yang kontemporer. Konsep utama dari bangunan ini adalah organisasi program dalam platform yang ditumpuk dan dihubungkan melalui sistem sirkulasi spiral.

Konsep dan Karakter Heterotopia:

1) Penggabungan fungsi (*layering program*)

Penempatan program ruang baca, ruang digital, ruang sosial, dan ruang administrasi yang terpisah namun tetap saling terhubung.

2) Sirkulasi spiral

Menghadirkan dimensi heterokroni, dimana pengunjung bergerak melalui urutan koleksi tanpa terputus.

3) Ruang publik kontemporer

Berfungsi sebagai ruang baca dan ruang sosial.

2.3 Tinjauan Landmark dalam Arsitektur

2.3.1 Pengertian Landmark

Kevin Lynch dalam bukunya yang berjudul “The Image of the City” mendefinisikan landmark sebagai elemen eksternal yang mudah dikenali dan berfungsi sebagai titik referensi dalam sistem orientasi kota. Landmark umumnya memiliki bentuk, skala, atau karakter visual yang berbeda dari lingkungannya sehingga mudah diidentifikasi.

Berikut adalah beberapa karakter yang dimiliki oleh landmark menurut Kevin Lynch:

- a. Mudah dikenali (*distinctive*)
- b. Memiliki kontras terhadap lingkungan sekitar
- c. Berperan sebagai referensi orientasi spasial
- d. Memiliki nilai simbolik

Sementara itu, Norberg-Schulz (1980) dalam teori *Genius Loci* menjelaskan bahwa landmark berkontribusi dalam membentuk identitas tempat (*sense of place*). Landmark tidak hanya menjadi objek visual, tetapi juga elemen yang memperkuat makna eksistensial suatu lokasi.

2.3.2 Landmark dalam Pengembangan Wilayah

Dalam konteks pengembangan wilayah, landmark berperan sebagai instrumen yang turut dapat meningkatkan daya tarik dari wilayah tersebut. Banyak kota yang memanfaatkan bangunan ikonik untuk memicu pertumbuhan kawasan utamanya pada wilayah *waterfront* atau bekas kawasan industri. Evans (2003) juga menyatakan bahwa pembangunan landmark pada kawasan strategis dapat meningkatkan citra kota dan mempercepat transformasi ekonomi, khususnya melalui sektor pariwisata dan industri kreatif.

Dalam konteks pesisir, *waterfront development* umumnya menggunakan landmark sebagai penanda visual kawasan, penarik aktivitas publik, simbol transformasi ruang, serta instrumen pengenalan wilayah.