

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARENA OLAHRAGA EKSTREM DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR METAFORA DI KOTA SURABAYA

Cecilia Evitha Sukamto¹, Ririn Dina Mutfianti, ST²., Risma, S.T., M.T³.
Fakultas Teknik, Jurusan Arsitektur, Universitas Widya Kartika
Jl. Sutorejo Prima Utara II/1, Surabaya 60113 Email: teddy7095@gmail.com

Abstrak

Kegiatan yang berkaitan dengan gerakan jasmani, bermain, dan rekreasi merupakan Olahraga. Objek dari perencanaan ini adalah olahraga rekreasi. Salah satu yang termasuk kegiatan rekreasi yaitu olahraga ekstrem. Kategori yang termasuk olahraga ekstrem itu adalah *skateboard* dan sepeda *BMX*. Olahraga ekstrem ini sangat kental anak remaja keberadaan olahraga ekstrem ini tidak jauh dengan adanya permasalahan. Hal ini disebabkan kegiatan olahraga ekstrem ini biasanya dilakukan di jalan raya dan menggunakan fasilitas umum. Dengan adanya permasalahan ini muncul sebuah perencanaan dan perancangan untuk memenuhi kebutuhan olahraga ekstrem sehingga mengganggu pengguna jalan raya maka olahraga ini akan ditampung menjadi satu wadah yaitu arena bermain berupa skatepark indoor. Dengan adanya sebuah skatepark indoor permasalahan untuk olahraga ekstrem dapat teratasi. *Skatepark* yang ada di Kota Surabaya provinsi Jawa Timur saat ini adalah skatepark outdoor yang berada di taman bungkul dan di monkasel. Keadaan kedua skatepark ini masih apa adanya dan luas areanya masih kurang luas sehingga masih belum mencakup jumlah *skateboarder* yang ada di Kota Surabaya. Karena *skatepark* saat ini yang dimiliki Kota Surabaya itu *outdoor* banyak *skateboarder* merasa kurang nyaman dan aman karena saat ini kota Surabaya memasuki musim hujan. Tema yang diambil yaitu Arsitektur Metafora. Arsitektur metafora adalah kiasan yang diwujudkan dalam bentuk bangunan sehingga mendapatkan tanggapan. Arsitektur Metafora akan mengambil dari gerakan atraksi *skateboarder* saat melakukan teknik dasar bermain *skateboard*.

Kata kunci : Extreme Sports, Indoor Skatepark, Metaphor Architecture

Abstract

Planning and Design of Extreme Sports Arena with Implementation of Metaphor Architecture in Surabaya City. Activities related to physical movement, play, and recreation are sports. The object of this plan is recreational sports. One of the recreational activities is extreme sports. Categories that include extreme sports are skateboarding and BMX bicycles. This extreme sport is very thick with teenagers. The existence of this extreme sport is not far from having problems. This is because extreme sports activities are usually carried out on the highway and using public facilities. With this problem, a plan and design emerged to meet the needs of extreme sports so as to disturb road users, this sport will be accommodated into one container, namely a playground in the form of an indoor skatepark. With an indoor skatepark the problem for extreme sports can be solved. Currently, the skatepark in Surabaya City, East Java province, is an outdoor skatepark located in Bungkul Park and Monkasel. The condition of these two skateparks is still what it is and the area is still not large enough so that it still does not cover the number of skateboarders in the city of Surabaya. Because the current skatepark owned by the city of Surabaya is outdoor, many skateboarders feel less comfortable and safe because currently the city of Surabaya is entering the rainy season. The theme taken is Metaphor Architecture. Metaphoric architecture is a figure of speech that is realized in the form of a building so that it gets a response. Metaphor architecture will take from the skateboarder's attraction movements when performing the basic techniques of skateboarding

Keywords: Extreme Sports, Indoor Skatepark, Metaphor Architecture

1. PENDAHULUAN

Arena Olahraga Ekstrem merupakan tempat bermain dan rekreasi indoor/outdoor untuk anak muda yang memiliki tingkat bahaya tinggi yang melekat dan sering melibatkan kecepatan, ketinggian, dan aktivitas fisik. Hanya ada tiga cabang olahraga Ekstrem yaitu adu banteng, balap motor, dan pendakian gunung, sisanya hanyalah permainan (Ernest Hemingway, 1950).

Wadah rekreasi bisa berupa *indoor*, *outdoor*, maupun *semi indoor-outdoor*. Tempat rekreasi *indoor* letaknya berada di dalam ruangan terlindung sehingga tidak terganggu oleh keadaan cuaca dan kondisi ruang dapat diatur sesuai dengan kegiatan. (Sumber: Angelia Paula, 2014).

Perkembangan *Skateboard* di Indonesia dimulai tahun 1970 namun tahun 1990 cenderung lambat. Akan tetapi menjadi pesat ketika ia terbentuk pada tahun 1998. Sedangkan *BMX* dimulai tahun 1995 berkembang pesat karena komunitas di Senayan. Tahun 2001 mendirikan Asosiasi *BMX* Indonesia yang menaungi olahraga *BMX*.

Di Kota Surabaya, perkembangan dan pertumbuhan permainan olahraga Ekstrem jenis *skateboard* dan sepeda *BMX* sudah terasa dan signifikan. Kebanyakan penggemar olahraga ekstrim berlatih di tempat fasilitas publik, seperti jalan raya, taman kota, dan pemukiman yang dapat mengganggu pengguna fasilitas publik maka dari itu, pemerintah pada 21 Maret 2007 meresmikan taman bungkul untuk umum. Konsep dari taman bungkul (*outdoor*) adalah *Sport, Education, dan Entertainment*. Dilengkapi berbagai fasilitas seperti arena bermain *skateboard* dan *sepeda BMX track*, dan lain-lain (Pelancong, 2012).

Akan tetapi taman bungkul yang luasnya 900 m² itu masih belum dapat menampung penggemar olahraga Ekstrem sehingga Bambang D.H., Walikota Surabaya

meresmikan dua arena sepeda *BMX* dan *skateboard* pada 31 Desember 2009 di pinggiran kali ketabang di area belakang Monkasel Surabaya Jl. Ketabang Kali (Jl. Pemuda) ini merupakan area bermain skate (*outdoor*) terbesar di Jawa Timur. Pembangunan area *skateboard* dan sepeda *BMX* untuk mewadahi kegiatan anak-anak muda yang hobi bermain *skateboard* (Sumber: Olga, 2010).

Kebutuhan arena olahraga Ekstrem di kota Surabaya disebabkan adanya *skateboard* dan sepeda *BMX* yang mulai digemari puluhan anak muda yang sering memainkan di jalan raya dan fasilitas umum. Tuntutan sarana pengembangan olahraga *skateboard* dan sepeda *BMX* harus memenuhi semua kegiatan tersebut tanpa mengesampingkan rasa nyaman dan aman untuk para pengguna maupun pengunjung.

Kota Surabaya memiliki iklim tropis yang terdiri dari dua musim yaitu musim hujan dan kemarau. Curah hujan di Surabaya rata-rata 165,3 mm dan suhu rata-rata berkisar antara 23,6 °C hingga 33,8 °C. Dari data tersebut tentu mempertimbangkan tingkat kenyamanan dan keamanan pada sarana olahraga Ekstrem ini. Dengan menghindari cuaca terik serta hujan yang tinggi maka untuk memadai kebutuhan tersebut serta meminimalisir kekurangan yang ada arena olahraga Ekstrem akan direncanakan dan dirancang untuk *indoor*.

2. METODE PENELITIAN

Metode desain merupakan tahapan perancangan untuk menghasilkan suatu objek rancangan. Menurut Sugiyono (2013:5) menyatakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

2.1. Tahap Persiapan

Adapun tinjauan dalam metode perancangan sebagai berikut; 1) mengidentifikasi segala kemudahan dan hambatan yang ada di Kota Surabaya tentang Olahraga Ekstrem. 2)

*) Penulis Korespondensi.
E-mail: teddy7095@gmail.com

mencari ide rancangan dengan mencari dari tinjauan pustaka dan objek sejenis.

2.2. Pengumpulan Data

Dapat dilakukan berupa data sekunder maupun primer. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari literature yang meliputi obeservasi, dokumentasi. Data premier adalah data yang bersifat ril seperti studi banding yang meliputi studi pustaka dan studi objek sejenis.

2.3. Analisa

Mengorganisasikan ke dalam kategori hasil dari pencarian data melalui wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan yaitu:

- Analisa Tapak
- Analisa Pengguna
- Analisa Fungsi
- Analisa Aktivitas
- Analisa Besaran Ruang
- Analisa Studi Bentuk
- Analisa Struktur
- Analisa Utilitas Konsep Perancangan

2.4. Desain Arsitektur

Penggabungan hasil dari analisis yang akan menjadi pedoman dalam menyusun konsep perancangan sehingga konsep dituangkan kedalam gambar kerja berupa; denah, tampak, potongan, siteplan, layout, dan prespektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Makro

Tema dari perencanaan dan perancangan arena olahraga ekstrem ini adalah arsitektur metafora. Metafora merupakan sebuah pendekatan dalam arsitektur yang memiliki konsep sebagai idenya. Konsep ini berasal dari hal-hal visual serta spesifikasi/ karakter tertentu dari salah satu trik bermain skateboard.



Gambar 1.

Konsep Makro (Sumber: Dokumen Pribadi 2021)

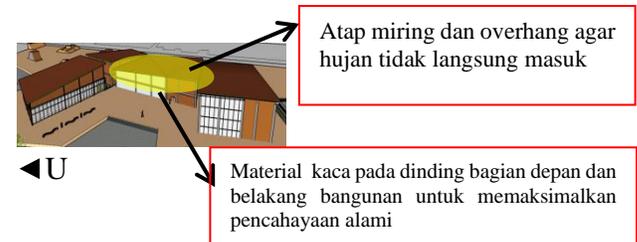
3.2. Konsep Mikro

3.2.1. Konsep Bentuk

Konsep bentuk bangunan menggunakan arsitektur metafora konkrit. Metafora konkrit adalah visual nyata dan dapat dilihat rupanya. Konsep metafora konkrit ini cocok dengan perencanaan dan perancangan arena olahraga ekstrem ini karena di kota Suabaya yang masih belum ada arena olahraga ekstrem seperti ini maka metafora konkrit ini dapat menarik penguna jalan maupun pemain berkunjung ke arena olahraga ini. metafora konkrit yang digunakan yaitu perumpamaan seseorang pemain skateboard yang sedang melakukan salah satu trik yaitu melompat.

A. Arena Olahraga

Dari analisa yang telah dilakukan bangunan utama yang merupakan arena olahraga ini akan berada di bagian tengah. Bentuk dari arena olahraga ini mengumpamakan dari bagian tengah anggota tubuh yaitu pinggang. atap yang miring sebagai metafora konkrit.



Gambar 2.

Konsep Mikro Bentuk arena olahraga (Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

B. Kantor



Gambar 3.

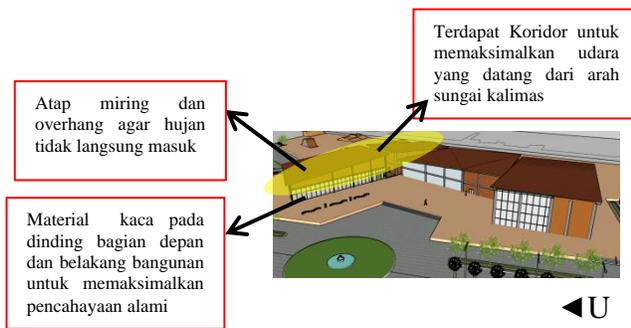
Konsep Mikro Bentuk Kantor
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

Dari analisa yang dilakukan bangunan pendukung yang berada sisi selatan merupakan

kantor yang mengelola bangunan pendukung dan bangunan utama. Konsep yang digunakan yaitu konsep konkrit. Bentukkan dari kantor tersebut yaitu mengumpamakan kaki sebelah kanan terangkat saat melompat.

C. Café dan Toko

Dari analisa yang dilakukan bangunan pendukung yang berada sisi selatan merupakan kantor yang mengelola bangunan pendukung dan bangunan utama. Konsep yang digunakan yaitu konsep konkrit. Bentukkan dari kantor tersebut yaitu mengumpamakan kaki sebelah kiri menumpuh saat melompat.

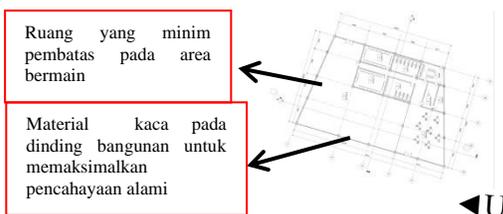


Gambar 4. Konsep Mikro Bentuk Café dan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

3.2.2. Ruang

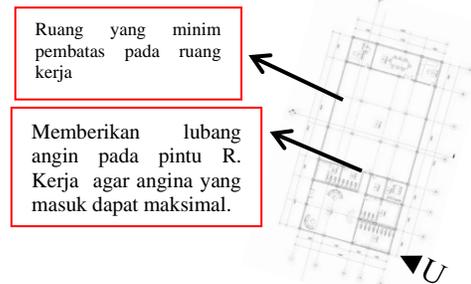
Konsep Ruang bangunan menggunakan arsitektur metafora abstrak dengan industrial . Metafora abstrak adalah suasana saat permainan olahraga tersebut dan industrial yang mengumpamakan karakter dari pemainnya.

A. Arena Olahraga



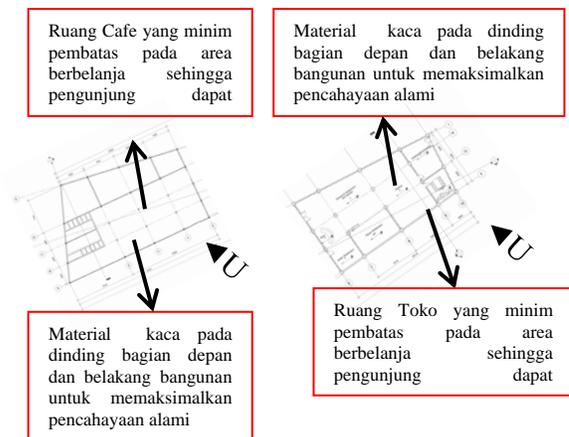
Gambar 5. Konsep Mikro Ruang arena
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

B. Kantor



Gambar 6. Konsep Mikro Ruang Kantor
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

C. Café dan Toko



Gambar 7. Konsep Mikro Ruang Café dan
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

3.2.3. Tatanan Site

Konsep tatanan site menggunakan metafora konkrit akan disusun seperti seorang pemain skateboard yang sedang melakukan salah satu trik yaitu melompat. Yang terdiri dari 3 bagian yaitu pinggang, kaki kanan, dan kaki kiri. konkrit yang digunakan yaitu perumpamaan



Gambar 8. Bentuk Tatanan Site
Sumber: Dokumen Pribadi, 2021



Gambar 9. Bentuk Tatanan Site
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

4. Hasil Perancangan

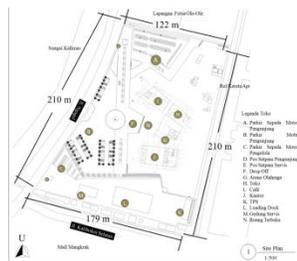
4.1. Transformasi Desain

4.1.1. Studi Desain Layout Plan dan Site Plan

Konsep Tatanan Site dari bentukan metafora konkret yaitu pemain skateboard yang sedang melompat di papan skateboardnya.



Gambar 10. Site Plan
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2021



Gambar 11. Layout Plan
 Sumber: Dokumen Pribadi, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dilatarbelakang dari Kondisi Surabaya yang belum mempunyai wadah untuk memberikan wadah yang nyaman dan aman bagi penggemar olahraga ekstrem khususnya skateboard dan sepeda BMX. Perencanaan dan Perancangan Arena olahraga ekstrem ini menjadi suatu bentuk solusi dari permasalahan tersebut. Perencanaan dan Perancangan Olahraga Ekstrem berlokasi di Jl. Ngagel Surabaya, bangunan ini dirancang dengan

konsep Arsitektur Metafora dan diwujudkan dalam konsep bentuk, ruang, dan tatanan site. Bentuk Bangunan yang terbentuk dari Metafora Konkret yang mengumpamakan seseorang melompat saat bermain skateboard, untuk ruang dari Metafora Abstrak dari tangan yang terbuka lebar saat bermain skateboard mengumpamakan sifat pemain saat melakukan permainan dengan gaya bebasnya, dan penataan site dari metafora Konkret mengumpamakan seseorang melompat di papan skateboard.

Daftar Pustaka

- Angelia Paula. (2014). Taman Rekreasi Air Di Kecamatan Sungai Kakap. [Jurnal; Online Mahasiswa Arsitektur]. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Agung Langgeng Prasteyo. (2015). Pusat Olahraga Papan Luncur “ Skateboarding Center” di Yogyakarta (Tugas Akhir). Jogjakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Darmawan. (2015). Arena Olahraga Ekstrem dengan Pendekatan Arsitektur High Tech di Makassar. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Antoniades, Anthony C. (1990). *Poetic of Architecture: Theory Desig.* 30-31.
- Fajar, Raka. (2015). Bali Skatepark di Badung. Bali: Universitas Udayana.
- Hanafi, Trilaksono. (2017). Extreme Sport Center Di Kota Semarang dengan Penekanan Arsitektur Dekonstruksi [Tugas Akhir]. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surabaya.

Diakses tanggal 21 Maret 2021

- Maria, Audrey Gita Kemala. (2010). Arena Olahraga Papan luncur, BMX & InLine-Skate Di Yogyakarta. [Tugas Akhir]. Jogjakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

- Pelancong. 2012. Taman Kota Yang Pertama Kali Dibangun Oleh Pemkot Surabaya. www.wisataman.wordpress.com/2012/01/13/taman-bungkul-taman-pertama-di-

[surabaya.html](#) (Diakses tanggal 21 Maret 2021).

Prasetya, M Siddik. (2016). Definisi perencanaan Menurut Para Ahli. www.id.scribd.com/doc/296064930/Definisi-Perencanaan-Menurut-Para-Ahli.
Syadia, Fahri. (2017). 5 Skate Park Keren Yang Ada di Indonesia. (Diakses tanggal 21 Maret 2021). www.zetizen.jawapos.com/show/1

[1308/5-skate-park-keren-yang-ada-di-indonesia](#). (Diakses tanggal 21 Maret 2021).

Hutama, Lutfi. (2017). Perencanaan dan perancangan Arsitektur. www.lutfihutama.wordpress.com/2017/03/02/perencanaan-dan-perancangan-arsitektur/. (Diakses tanggal 21 Maret 2021).