

Perancangan *Indoor Extreme Sport Center* di Surabaya

Gilang Deandre Nugraha^{1*}, Eddy Imam Santoso²

^{1,2}Fakultas Teknik, Universitas Merdeka Surabaya

Corresponding author E-mail: *gilangdeandre@gmail.com

Received: 25 Agustus 2022. Revised: 20 September 2022. Accepted: 15 Oktober 2022

ABSTRAK

Olahraga ekstrim merupakan olahraga yang mempunyai resiko tinggi, memacu adrenalin dan membutuhkan nyali yang berani, olahraga ekstrim ini kebanyakan diminati oleh anak muda yang mempunyai jiwa bebas dan menyukai tantangan karena dengan olahraga ekstrim mereka bisa menyalurkan ekspresi, gaya hidup serta kreativitas yang menghasilkan kepuasan tersendiri. Permainan olahraga ekstrim menonjolkan permainan individu untuk menghasilkan trick & skill dengan alat seperti skateboard, bmx, sepatu roda. Beberapa kawasan di kota Surabaya memiliki arena olahraga ekstrim, namun masih belum cukup optimal dan kurang memenuhi standar arena olahraga ini, beberapa pertimbangan belum optimalnya yaitu, ramp & obstacle sebagai bidang untuk menunjukkan trik & teknik di arena yang kurang memenuhi standar. Berdasarkan fenomena tersebut tujuan penelitian ini adalah menghadirkan *Indoor Extreme Sport Center* di Surabaya yang berfungsi optimal. Penelitian ini menggunakan metode penelitian observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung yang melibatkan semua indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, dan sentuhan) (Sukamto et al., 2021), serta dengan kajian literatur yang didapat dari buku, internet, atau dokumen lain yang menunjang penelitian yang dilakukan. Hasil Sehingga hasil yang didapat adalah berupa suatu bangunan *Indoor Extreme Sport Center* yang optimal dan memenuhi standar arena olahraga ekstrim yang dapat digunakan para pemain dari tingkat amatir hingga profesional sebagai arena latihan & lomba olahraga ekstrim, sehingga diharapkan dapat mengembangkan bakat-bakat pemain olahraga ekstrim yang selama ini belum di fasilitasi dengan baik, serta dapat menjadi wadah para penggiat olahraga ini baik pemain, penggemar, komunitas di kota Surabaya atau luar Surabaya untuk berkumpul, beraktivitas dan mengembangkan bidang olahraga ini agar semakin populer di mata masyarakat umum.

Kata Kunci: Olahraga Ekstrim, Arena Olahraga, Kota Surabaya

ABSTRACT

Extreme sports are sports that have a high risk, adrenaline rush and require courageous guts, these extreme sports are mostly in demand by teenager who have free spirits and interested on challenges, because with extreme sports they can express their expression, lifestyle and creativity that produce their own satisfaction. Extreme sports games feature individual play to generate tricks & skills with skateboards, bmx, roller skates as a equipment. Some areas in Surabaya city already have extreme sports arenas, but unfortunately it is still not optimal enough and does not meet the standards of this sports arena, some considerations are not optimal is like ramp & obstacle as a field to show tricks & techniques in arenas that do not meet standards. Based on this phenomenon, the purpose of this research is to present Indoor Extreme Sport Center in Surabaya that can be functions optimally. This study uses observational research methods, that means direct observations involving all senses (sight, hearing, smell, feeling, and touch) (Sukamto et al., 2021), also by literature review obtained from books, internet, or other documents that can be support the research. So the results that we got is an Indoor Extreme Sport Center building that can be optimal and meets the standards of extreme sports arenas that can be used by players from amateur to professional levels as an arena for training & competitions, so that it is expected to develop talents. talents of extreme sports players who have not been properly facilitated, and can be a place for these sports activists, whether players, fans, communities in the city of Surabaya or outside Surabaya to gather, have activities and develop this sport so that it is increasingly popular in the eyes of the general public.

Keywords: Extreme Sports, Sport arena, Surabaya City

PENDAHULUAN

Olahraga ekstrim merupakan olahraga yang mempunyai resiko tinggi, memacu adrenalin dan membutuhkan nyali yang berani, olahraga ekstrim ini kebanyakan diminati oleh anak muda

yang mempunyai jiwa bebas dan menyukai tantangan karena dengan olahraga ekstrim mereka bisa menyalurkan ekspresi, gaya hidup serta kreativitas yang menghasilkan kepuasan tersendiri bagi mereka (Ali et al., 2021). Permainan olahraga ekstrim menonjolkan permainan individu untuk menghasilkan *trick & skill* dengan alat seperti *skateboard*, *bmx*, sepatu roda. Di Indonesia olahraga ekstrim sudah cukup berkembang, khususnya di kota besar seperti Surabaya, perlombaan olahraga ekstrim level nasional cukup sering diadakan tiap tahunnya di kota Surabaya, jenis olahraga ekstrim yang populer untuk dilombakan yaitu : *skateboarding*, *bmx* & sepatu roda (*in-line skate*), selain itu komunitas olahraga ekstrim ini pun tumbuh cukup pesat, hal ini dapat dilihat dari *event* tahunan seperti *go skate day* yang diikuti hingga ratusan orang setiap tahun. Namun sayangnya wadah untuk menampung penggiat olahraga ekstrim ini masih terbilang minim, maka dari itu dibutuhkan suatu tempat yang dikelola dengan baik serta dapat menampung pemain & komunitas olahraga ekstrim di Surabaya.

Berdasarkan fenomena tersebut maka dimunculkanlah *Indoor Extreme Sport Center* di Surabaya yang tujuannya sebagai bangunan yang berfungsi optimal untuk kegiatan olahraga ekstrim dan wadah untuk berbagai pemain, penggemar serta komunitas olahraga ekstrim baik di Surabaya atau seluruh Indonesia. Untuk kategori olahraga ekstrim yang akan memakai bangunan ini yaitu *skateboarding*, *bmx*, dan *in-line skate* (sepatu roda), kategori olahraga ekstrim berikut merupakan olahraga ekstrim yang paling populer serta memiliki banyak pemain & penggemar. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya komunitas & *event* di kota kota besar khususnya di Surabaya.

METODE PENELITIAN

Analisis & pengumpulan data untuk mendapatkan berbagai informasi sebagai bahan kajian dan acuan dalam proses perancangan bersumber dari 2 macam sumber, antara lain :

Sumber primer, yaitu sumber data yang secara langsung memberikan data kepada pengumpul data (Prameswari & Priyadi, n.d.). Sumber data primer ini mencakup : Observasi, Melakukan pengamatan secara langsung yang melibatkan semua indra (penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, dan sentuhan) (Zulaiha & Rohman, 2020). Pencatatan data, Melakukan pendataan dengan cara mencatatnya dalam dokumen pribadi, sumber data berupa wawancara, maupun pertanyaan – pertanyaan yang dijawab oleh warga sekitar. Dokumentasi, Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang datanya diperoleh dari buku, internet, atau dokumen lain yang menunjang penelitian yang dilakukan.

Sumber sekunder, yaitu sumber data yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data. Sumber data sekunder ini dapat berupa hasil pengolahan lebih lanjut dari data primer yang disajikan dalam bentuk lain atau dari orang lain (Dini, 2021). Data sekunder didapatkan melalui media online, studi literatur, studi banding.

Kajian Teori *Extreme Sport*

Extreme adalah luar biasa atau bukan main (Rozaqyah, 2021). Ekstrim adalah paling ujung atau paling keras (Rozie et al., 2017). Ekstrim adalah perbedaan yang besar, paling ujung, sangat, keras, radikal, fanatik (yang berlebihan) (Rini Hidayati, 2019). Dari beberapa keterangan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari kata ekstrem adalah suatu hal yang paling berbeda atau luar biasa, keras, dan berlebihan. Jika dimasukkan ke dalam suatu pemahaman permainan olahraga, *extreme* merupakan suatu olahraga yang berbeda, keras, dan memiliki tingkat bahaya yang tinggi.

Kajian Teori *Hi-Tech Architecture*

Arsitektur *hi-tech* merupakan gaya arsitektur yang muncul pada tahun 1970 dengan penerapan kecanggihan teknologi serta penggunaan elemen-elemen struktural yang dominan dengan material pabrikan pada elemen eksterior, interior serta utilitas bangunan. Tujuan arsitektur high-tech adalah menampilkan unsur teknik bangunan yang kemudian di ekspose. Arsitektur high-tech mengarahkan untuk mencapai suatu industri estetika yang baru yang dipicu oleh pembaharuan paham dalam perkembangan teknologi, namun tetap mempertahankan elemen-elemen fungsional dari arsitektur modern (Davies, 1988). Dalam bukunya *High-Tech Architecture* (1988), Collin Davies menyatakan *High Tech Architecture* merupakan sebuah langgam yang terinspirasi dari perkembangan industri dengan tipologi bangunan yang menyerupai bangunan industri. High Tech dalam arsitektur berbeda dengan *High-Tech* dalam industri yang berarti elektronik, komputer, chip, robot, sedangkan dalam arsitektur, *High -Tech* merupakan sebuah gaya dari bangunan. Karakteristik *high-tech* dalam arsitektur lebih kepada penggunaan bahan material seperti kaca, metal dan plastik (Watung & Makarau, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perumusan Tema Rancangan

Tema yang akan digunakan dalam perancangan extreme sport center di Surabaya ini adalah Hi-Tech architecture. Dalam Dictionary of Architecture and Construction (FAIRUZY, 2019), High Tech diartikan sebagai suatu gaya arsitektur yang menonjolkan building service, seperti pipa-pipa dan ducting yang dicat warna cerah untuk lebih menghargai fungsi. Sedangkan menurut (Telew & Lintong, 2011), arsitektur High Tech adalah arsitektur yang mencoba mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi bangunan sehingga arsitektur sejalan dan saling terkait dengan perkembangan teknologi.

Dari penjelasan di atas, arsitektur High Tech adalah suatu gaya kontemporer yang mempunyai ciri bermaterial metal dan kaca, menjelaskan konsistensi pada kejujuran ekspresi, mengkombinasikan ide-ide produksi industrial dan memprioritaskan pada bangunan yang fleksibel. Perkembangan High-tech pada awalnya (tahun 70-an) kurang mendapat tanggapan baik dari arsitek

high-tech itu sendiri. sering menjadi bahan sindiran terhadap arsitek yang menggabungkan berbagai ragam teknologi kedalam satu system yang disebut "Alternatif Teknologi" sedangkan High-tech pada dasarnya mengutamakan sisi teknologi dan mekanisme dalam penyelesaian arsitektur. Dalam konsep high-tech, teknologi terus dapat dikembangkan, baik untuk teknologi material maupun sistem bangunan. Untuk material baru yang sering dipakai dalam sistem high-tech adalah beton, membran, kaca, baja dan kabel.

Penekanan Perancangan

Arsitektur Hi-Tech dibuat karena alasan fungsional, tetapi untuk kedepannya arsitektur ini bisa menjadi upaya untuk mengekspos dan bermain dengan elemen-elemen bangunan baik elemen dalam maupun luar. Sehingga bangunan bisa memiliki tampilan yang estetis dan baik. Penekanan tema perancangan menggunakan teori form follow function yaitu bentuk rancangan bangunan mengikuti fungsi bangunan. Fungsi bangunan disini maksudnya ialah fungsional sejalan dengan untuk apa bangunan ini difungsikan hingga pola aktivitas penggunaan bangunan.

Penetapan Lokasi

Lokasi site berada di 1 jalan primer & 1 jalan sekunder, yaitu Jl. Dr. Ir. H. Soekarno sebagai jalan primer & jalan Medokan asri tengah sebagai jalan sekunder. Luas lahan dari site ini adalah $\pm 80.000 \text{ m}^2$ dengan panjang 267 m x lebar 300 m.



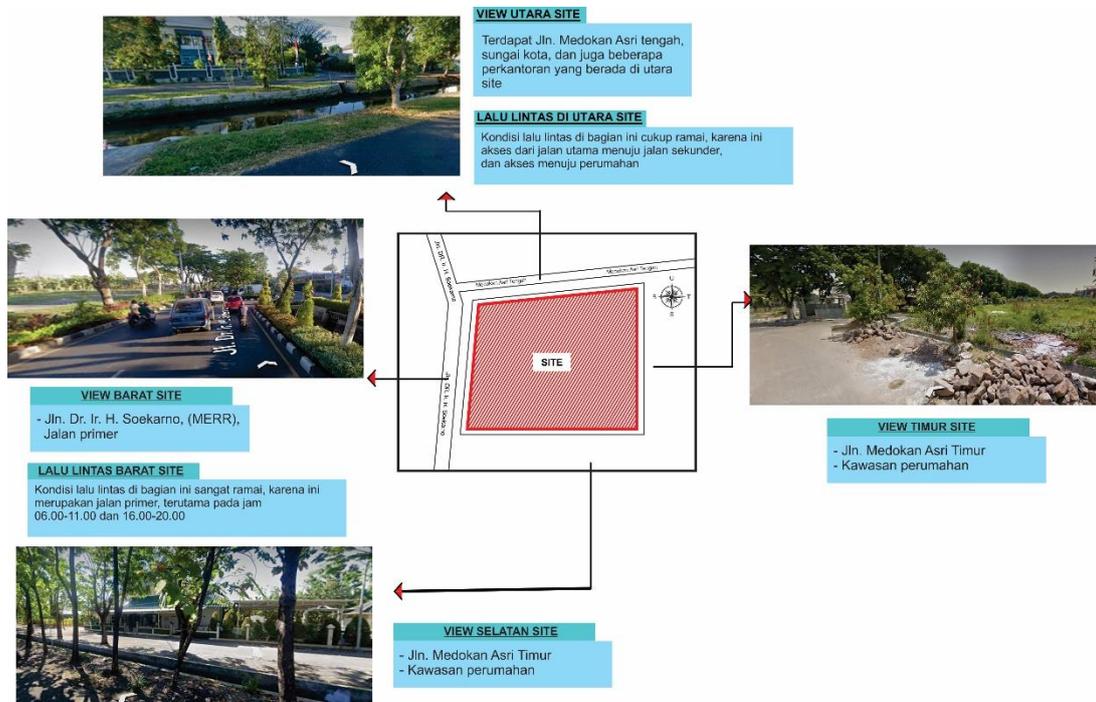
Gambar 1. Lokasi Site
Sumber : Google Maps (2022)

Potensi Lingkungan Tapak

Rencana site perancangan yang berada di Jl. Ir. H. Soekarno (Middle East Ring Road) merupakan potensi yang cukup baik karena berada di jalan utama di Surabaya saat ini, selain itu di kawasan ini pembangunan area komersil berkembang cukup pesat, hal ini dapat dilihat dari cepatnya pembangunan café, ruko, restoran di kawasan ini selama kurang lebih 10 tahun terakhir

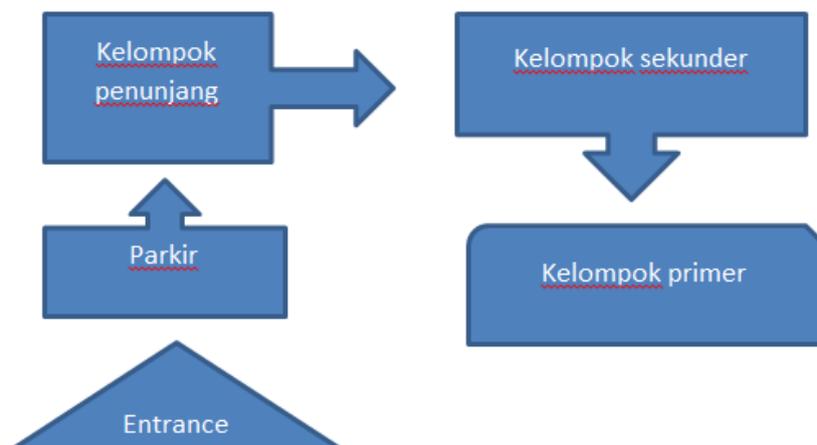
(2010-sekarang). Selain itu potensi site juga terdapat di arah selatan lahan yang merupakan akses langsung ke Bandara Internasional Juanda. Hal ini menjadi sangat menguntungkan jika ada event olahraga tingkat nasional karena akses dari bandara cukup dekat dengan site.

Lingkungan Sekitar Tapak



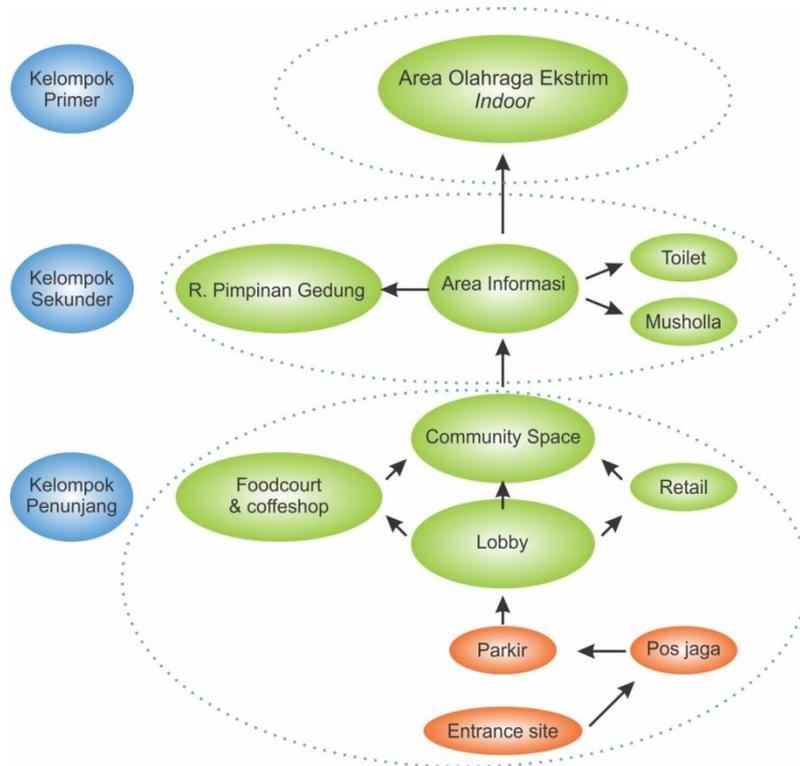
Gambar 2. Lingkungan Sekitar Tapak
 Sumber : Google Maps & Analisa Pribadi (2022)

Program Ruang



Gambar 3. Organisasi Ruang

Hubungan Ruang dan Sirkulasi



Gambar 4. Hubungan Ruang dan Sirkulasi

Konsep Penataan Massa Bangunan dan Sirkulasi

Konsep penataan massa bangunan pada perancangan ini menggunakan 1 massa bangunan utama dengan pola sirkulasi 1 arah, dilengkapi 1 pintu masuk dan 2 pintu keluar.



Gambar 5. Konsep Penataan Massa Bangunan dan Sirkulasi

Konsep Bentuk Massa Bangunan

Pola tampilan pada tampak depan bangunan memperlihatkan konsep metafora ikan hiu yang diambil dari salah satu hewan lambang kota Surabaya, selain itu tampilan bentuk ikan hiu juga melambangkan agresivitas sehingga sesuai dengan pola aktivitas olahraga ekstrim pada gedung ini. Pada bagian samping bangunan, konsep bentuk mengambil metafora dari bentuk papan luncur sebagai representasi salah satu cabang cabang aktifitas olahraga pada gedung ini. Pada bagian atas bangunan terdapat aksan membentuk huruf “X” yang merepresentasikan simbol huruf X dalam extreme.



Gambar 6. Konsep Bentuk Massa Bangunan

Konsep Tampilan Bangunan

Konsep tampilan bangunan disesuaikan dengan tema hi-tech, dan menonjolkan fasad dengan garis dan bentuk yang tegas namun dinamis yang melambangkan keberanian, nyali tinggi penuh adrenalin dengan sisi kreatif sesuai dengan ciri ciri olahraga ekstrim.



Gambar 7. Konsep Tampilan Bangunan

Konsep Interior

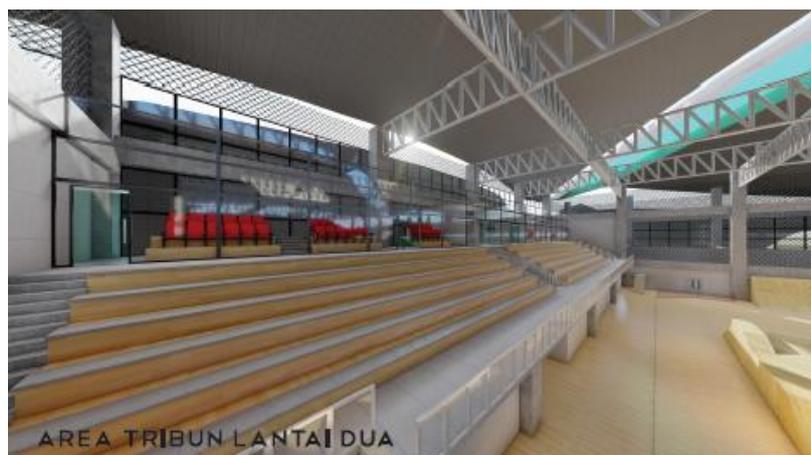
Konsep Interior pada area penunjang yaitu area retail menonjolkan konsep tampilan modern, bersih, agar menarik dan membuat pengunjung yang ingin berbelanja merasa nyaman, tetapi konsep tampilan tetap dengan prinsip *hi-tech*, hal itu terlihat pada stan stan retail yang kebanyakan menggunakan material kaca sebagai bahan dinding atau pembatas antar ruang.



Gambar 8. Konsep Tampilan Bangunan

Konsep Interior pada arena olahraga ekstrim serta tribun penonton mengedepankan penggunaan material beton, kaca dan baja sesuai tema perancangan bangunan yaitu *hi-tech*

arsitektur, sedangkan pada dinding pengeksposan struktur diperlihatkan agar menambah kesan maskulin dan tegas sesuai dengan karakteristik olahraga ekstrim.



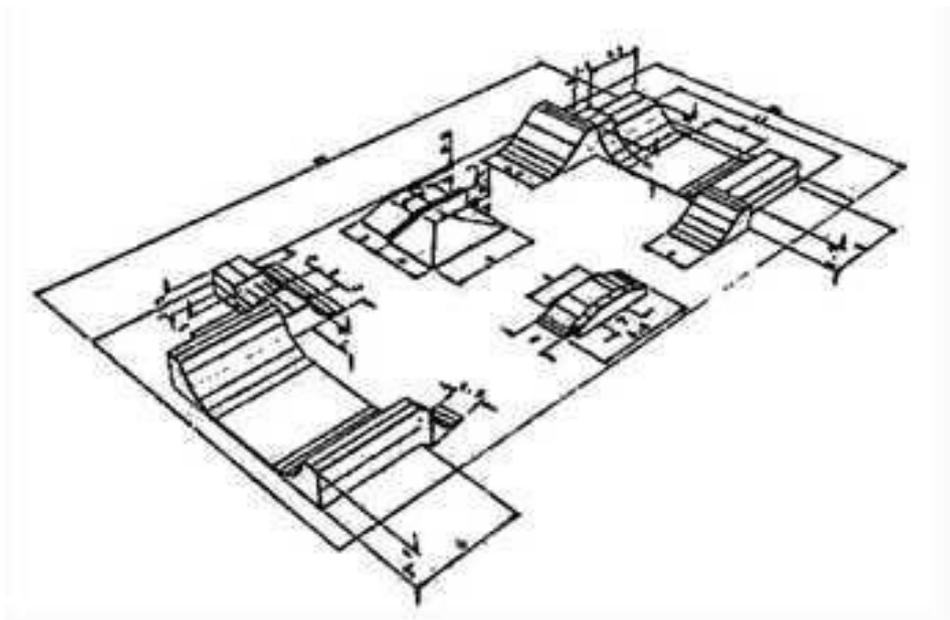
Gambar 9. Interior Bangunan

Konsep Ruang

Konsep ruang dalam yang paling difokuskan pada perancangan ini yaitu pada arena permainan olahraga ekstrim. Beberapa bidang untuk melakukan trik permainan *skateboard*, *inline skate* & sepeda *bmx* akan disusun pada arena olahraga, selain itu ukuran bidang bidang tersebut

akan disesuaikan dengan standar nasional. Karena pada perancangan ini difokuskan untuk merancang suatu arena olahraga ekstrim yang berstandar nasional, maka berikut nama dan standar ukuran bidang arena olahraga ekstrim:

Zoning standart obstacle, Sebuah arena olahraga ekstrim standar dengan tipe *street course* menggunakan semua *obstacle* yang telah dibahas sebelumnya. *Obstacle* ini bisa bervariasi dalam bentuk dan ukuran namun tidak keluar dari standar yang ada. Sebagai contoh sederhana untuk site yang berbentuk persegi panjang, maka pada kedua sisi site yang melebar atau lebih kecil biasanya diletakkan *mini ramps* dan *quarter pipe* yang dipasang terpisah atau bisa juga *single half pipe*. *Obstacle* ini berfungsi sebagai *starting point*. Pada bagian tengah site dapat diletakkan pyramid lengkap atau *fun box* sedang pada sisi-sisinya dapat divariasikan dengan *rail* dan *box*. *Rail* yang dipasang bisa berupa *single handrail* ataupun *kink rail* disesuaikan dengan bentuk permukaan site. Begitu pula dengan *box* yang dapat tersedia dalam beberapa bentuk dan ukuran sehingga dapat menghasilkan suasana jalanan yang lebih nyata.



Gambar 10. Detail *Zoning standart obstacle*
Sumber : Secrets of Skateboarding 2008

Kesimpulan

Kesimpulan judul tugas akhir Perancangan *Indoor Extreme Sport Center* di Surabaya yang telah didapat adalah bangunan ini dibuat bertujuan untuk mewadahi aktifitas dan berbagai kegiatan pegiat olahraga ekstrim, khususnya cabang olahraga *skateboard*, *bmx* & sepatu roda di kota Surabaya dan sekitarnya.

Bangunan ini juga dapat menjadi solusi pemain olahraga ekstrim untuk bermain tanpa mengkhawatirkan faktor cuaca karena berada didalam bangunan (*indoor*). Selain itu arena olahraga ekstrim yang dirancang pada bangunan ini dapat menjadi solusi minimnya arena olahraga ekstrim

yang cukup *safety* & sesuai standar yang ada di Surabaya.

Saran

Saran untuk Perancangan *Indoor Extreme Sport Center* di Surabaya ini yaitu dapat dikembangkan menjadi bangunan yang dapat menampung kategori olahraga ekstrim dengan cabang olahraga yang lebih banyak sehingga pengunjung pada bangunan ini semakin banyak & bervariasi. Selain itu pengembangan pada penambahan sarana atau fasilitas penunjang dapat dilakukan karena faktor lahan yang cukup luas.

Daftar Pustaka

- Ali, M., Hakik, M. S., Santoso, E. I., & Widawati, C. S. (2021). Kajian Ruang Terbuka Hijau (Rth) Sebagai Alternatif Penyelesaian Permasalahan Jalur Hijau Di Kota Surabaya. *WASTU: Jurnal Wacana Sains & Teknologi*, 3(1), 22–27.
- Davies, C. (1988). *High tech architecture*. Thames and Hudson London.
- Dini, J. P. A. U. (2021). Pengembangan media stimulasi sensori anak usia 4-6 tahun berbasis aktivitas bermain tujuh indera. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–957.
- FAIRUZY, F. S. F. (2019). Penerapan Arsitektur High-Tech Pada Fasad Rencana Stasiun MRT Lebak Bulus. *Prosiding Seminar Intelektual Muda*, 1(1).
- Prameswari, A., & Priyadi, A. T. (n.d.). MENINGKATKAN MINAT BACA MELALUI PROGRAM SAHABAT BUKU DI SMKN 1 PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(12).
- Rini Hidayati, S. T. (2019). *Skatepark Camp and Action Sports*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rozie, D. R. F., Syafwandi, M. S., & Kamal, M. N. (2017). Perancangan Iklan Holder Apparel Melalui Media Audio Visual. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2).
- Rozzaqyah, F. (2021). Hubungan kejenuhan belajar dalam jaringan dengan prokrastinasi akademik. *Jurnal Konseling Komprehensif: Kajian Teori Dan Praktik Bimbingan Dan Konseling*, 8(1), 8–17.
- Sukanto, C. E., Mutfianti, R. D., & Risma, R. (2021). Perencanaan dan Perancangan Arena Olahraga ekstrem dengan Penerapan Arsitektur Metafora di Kota Surabaya. *Seminar Nasional Ilmu Terapan*, 5(1), C08–C08.
- Telew, M., & Lintong, S. (2011). Arsitektur High Tech. *Media Matrasain*, 8(2).
- Watung, G. S. V., & Makarau, V. H. (2013). Arsitektur High Tech Pada Bangunan Otomotif. *Media Matrasain*, 10(3), 11–18.
- Zulaiha, D., & Rohman, A. (2020). Strategi Guru dan Keterlibatan Orangtua dalam Pemahaman Konsep Sains Anak Selama Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1248–1260.