

TUGAS AKHIR

ARENA PERMAINAN OLAHRAGA EKSTRIM DENGAN PENDEKATAN *ICONIC*



Diajukan Oleh :

MOHAMMAD FIKRI GHOZALI

1651010060

Dosen Pembimbing :

Ir. Syaifuddin Zuhri, M.T

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR**

2022

HALAMAN PENGESAHAN
ARENA PERMAINAN OLAHRAGA EKSTIRM DENGAN
PENDEKATAN *ICONIC*

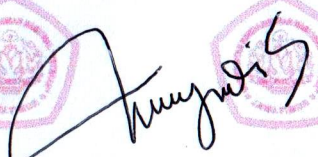
Disusun oleh :
MOHAMMAD FIKRI GHOZALI
1651010060

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 24 November 2021

Pembimbing


Ir. Syaifuddin Zuhri, M.T
NIP. 19621019 199403 1001

Penguji I


Ir. Muchlisinivati S. M.T.
NPT. 3 6706 94 0034 1

Penguji II


Adibah Nurul Y. S.T., B.BE., M.Sc.
NPT. 19731207 202121 1004

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

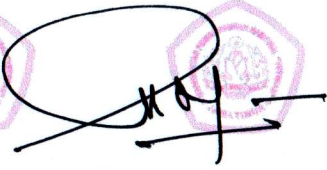

Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P.
NIP. 19631208 199003 2 001

HALAMAN PERSETUJUAN
ARENA PERMAINAN OLAHRAGA EKSTRIM DENGAN
PENDEKATAN *ICONIC*

Disusun oleh :
MOHAMMAD FIKRI GHOZALI
1651010060

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada tanggal : 24 November 2021

Pembimbing


Ir. Syaifuddin Zuhri, M.T.
NIP. 19621019 199403 1001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S-1)

Ketua Program Studi Arsitektur


Ir. Eva Elviana, M.T.
NIPPPK. 19660411 202121 2001

SURAT PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA PERANCANGAN
(ORIGINALITAS DESIGN)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : MOHAMMAD FIKRI GHOZALI
NPM : 1651010060
JUDUL TA : ARENA PERMAINAN OLAH RAGA EKSTREM DENGAN
PENDEKATAN ICONIC
PEMBIMBING : IR. SYALFUDDIN ZUHRI, M.T.

Dengan ini Menyatakan bertanggung jawab atas **keaslian** (*originalitas*) karya rancang yang saya kerjakan dan bersedia dikenakan sanksi akademis bila karya yang dihasilkan diragukan keasliannya.

Mengetahui

Koordinator Prodi Arsitektur

(Ir. Eva Elviana, MT.)

Surabaya, 11 JANUARI 2022
Yang Menyatakan.



MOHAMMAD FIKRI GHOZALI

ARENA PERMAINAN OLAHRAGA EKSTRIM DENGAN PENDEKATAN ICONIC

Mohammad Fikri Ghozali

1651010060

ABSTRAK

Olahraga merupakan solusi kegiatan untuk mengolah tubuh agar dapat menyehatkan. Dalam berolahraga dapat dilakukan berbagai macam cara, baik menggunakan alat ataupun tanpa menggunakan alat. Peningkatan prestasi di bidang olahraga merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan karena salah satunya dapat mengangkat nama daerah yang dibawa, hal ini mengingat olahraga ekstrim sudah mulai masuk di Surabaya dan mulai dikompetisikan ditingkat lokal, atau bahkan tingkat yang lebih tinggi yaitu mancanegara. Selama ini arena yang sering menjadi tempat bermain skateboard adalah di Parkir Timur Surabaya Plasa. Tetapi sarana dan prasarana kurang memadai karena tidak sesuai dengan standar keamanan bahkan merusak ornamen kota seperti taman, tembok dan besi. Obyek dalam perancangan ini yaitu beberapa jenis olahraga yang masuk dalam olahraga non olimpiade dan termasuk olahraga yang ekstrim. Olahraga ini lebih spesifiknya seperti permainan papan luncur (*Skateboard*), sepatu roda (*Inline skate*) dan sepeda BMX. Oleh karena itu, perancangan arena permainan olahraga ekstrim ini nantinya akan menggunakan pendekatan iconic yang diharapkan mampu memberikan penampilan yang mudah dikenali oleh masyarakat dari bentuk bangunannya yaitu transformasi dari arena-arena permainan yang bergelombang sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Perancangan ini bertema *wave and fun carefully* yang bermaksud dapat menjadi tempat yang aman dan nyaman dengan visualisasi yang menarik dari fasad sehingga dapat juga menjadi *vocal point* di kawasan tersebut. Dan juga pengadaan fasilitas tidak hanya digunakan untuk pelatihan dan arena bebas untuk bermain bersama komunitasnya saja tetapi juga disediakan area untuk pengunjung dan warga sekitar.

Kata Kunci : *Skatepark, Inline Skate, BMX, Surabaya*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir yang berjudul **“ARENA PERMAINAN OLAHRAGA EKSTRIM DENGAN PENDEKATAN ICONIC”** dengan lancar dan tepat waktu.

Dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini tentu penulis menemui hambatan dan tantangan. Sehingga penulis sepenuhnya sadar, apabila dalam penulisan proposal ini masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan permohonan maaf sebesar-besarnya serta menerima kritik dan saran yang membangun agar laporan ini bisa menjadi lebih baik. Serta terimakasih sebesar-besarnya untuk pembimbing, penguji, dan teman-teman saya terutama Semblak, Dayat ob, Ari, dan Kukuh Hidayat.

Kedepannya, saya berharap Proposal Tugas Akhir ini tak hanya menjadi salah satu pedoman dan bahan acuan. Melainkan juga dapat membantu menambah pengalaman dan pengetahuan bagi para pembaca.

Demikian yang dapat penulis sampaikan berkaitan dengan Proposal Tugas Akhir ini, Akhirnya penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Surabaya, 15 November 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Abstrak.....	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	xi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Sasaran.....	3
1.3 Batasan dan Asumsi	4
1.4 Tahapan Rancangan	4
1.5 Sistematika Pembahasan	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Umum Convention and Exhibition Center	8
2.1.1 Pengertian Judul.....	8
2.1.2 Studi Literatur	9
2.1.3 Buqiet Skatepark Bandung	41
2.1.4 SMP Skatepark Shanghai.....	43
2.1.5 Analisa Hasil Studi	48
2.2 Tinjauan Khusus Perancangan	49
2.2.1 Penekanan Perancangan.....	49
2.2.2 Lingkup Pelayanan.....	50
2.2.3 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	50
2.2.4 Perhitungan Luasan Ruang	52
BAB III	58
TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN	58
3.1 Latar Belakang Pemilihan Lokasi	58

3.2 Lokasi Penetapan	60
3.3 Kondisi Fisik Lokasi.....	62
3.3.1 Eksisting Site	62
3.3.2 Luasan Tapak	63
3.3.3 Aksesibilitas	63
3.3.4 Potensi Lingkungan	64
3.3.5 Infrastruktur Kota.....	64
3.3.6 Peraturan Bangunan Setempat	65
BAB IV	67
ANALISA PERANCANGAN	67
4.1 Analisa Site	67
4.1.1 Analisa Aksesibilitas.....	67
4.1.2 Analisa Iklim.....	68
4.1.3 Analisa Lingkungan Sekitar.....	72
4.1.4 Analisa Zoning.....	75
4.2 Analisa Ruang	76
4.2.1 Analisa Kebutuhan Ruang	76
4.2.2 Sirkulasi	78
4.2.3 Diagram Abstrak.....	81
4.3 Analisa Bentuk dan Tampilan	82
4.3.1 Analisa Bentuk dan Massa Bangunan.....	82
4.3.2 Analisa Tampilan	83
BAB V	84
KONSEP PERANCANGAN	84
5.1 Tema Rancangan	84
5.1.1 Pendekatan Tema	84
5.1.2 Penentuan Tema Rancang.....	85
5.2 Pendekatan Perancangan	86
5.3 Metode Perancangan	86
5.4 Konsep Rancang	87
5.4.1 Konsep Bentuk Massa Bangunan	87

5.4.2 Konsep Tampilan Bangunan.....	88
5.4.3 Konsep Ruang Dalam	88
5.4.4 Konsep Ruang Luar	89
5.4.5 Konsep Struktur dan Material.....	89
5.4.6 Konsep Mekanikal Elektrikal.....	92
BAB VI	97
APLIKASI PERANCANGAN	97
6.1 Aplikasi Rancangan	97
6.1.1 Aplikasi Bentuk Massa	97
6.1.2 Aplikasi Tampilan Bangunan	97
6.1.3 Aplikasi Ruang Luar	99
6.1.4 Aplikasi Ruang Dalam.....	100
6.1.5 Aplikasi Struktur dan Material.....	100
6.1.6 Aplikasi Parkir	101
6.1.7 Aplikasi Pintu dan Tangga Darurat.....	102
6.1.8 Aplikasi Elektrikal	103
DAFTAR PUSTAKA	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Tahapan Perancangan	6
Gambar 2.1 Metro Detroit Skatepark.....	11
Gambar 2.2 Vans Skatepark, California	11
Gambar 2.3 Metropolitan Skatepark.....	12
Gambar 2.4 Trasiition Menyerupai Selokan	12
Gambar 2.5 Trasiition Menyerupai Poll.....	13
Gambar 2.6 Elemen Jalan Sebagai Obstacle dan launch table	14
Gambar 2.7 Elemen Jalan Sebagai Obstacle dan launch table	14
Gambar 2.8 Detail rangka Launch Ramp.....	15
Gambar 2.9 Gambar Launch Ramp	15
Gambar 2.10 Rangka Fun Box.....	16
Gambar 2.11 Rangka Half Pipe Ramp.....	16
Gambar 2.12 Rangka Vert Ramp	17
Gambar 2.13 Rangka Pool	18
Gambar 2.14 Detail Coping	19
Gambar 2.15 Zonning Standar Obstacle	20
Gambar 2.16 Side View dan Plan View Skatepark Harpenden.....	21
Gambar 2.17 Alat pengaman yang di gunakan skaters.....	22
Gambar 2.18 Salah satu contoh Skateboard.....	25
Gambar 2.19 Sepatu roda yang terdahulu.....	26
Gambar 2.20 Sepatu roda jaman sekarang.....	27
Gambar 2.21 <i>Aggressive Inline(Kiri), Speed Inline(Tengah), Slalom Inline(Kanan)</i> .	28
Gambar 2.22 Lintasan Inline Speed Skating.....	33
Gambar 2.23 Sepeda BMX Freestyle	34
Gambar 2.24 Sepeda BMX Freestyle	34
Gambar 2.25 Distribusi Penonton Keluar	39

Gambar 2.26 Posisi Parkir	40
Gambar 2.27 Layout SMP Skatepark	44
Gambar 2.28 Peanut, Six Pack, Double Cup Bowl, Mondow dan Link Bowl	45
Gambar 2.29 Mondow Bowl.....	46
Gambar. 2.30 Link Bowl	46
Gambar. 2.31 Dogbone Bowl	47
Gambar. 2.32 Street Plaza Area 1	47
Gambar 3.1 Peta Site Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, MERR Baru, Surabaya	59
Gambar 3.2 Peta Site Jl. Dr. Ir. H. Soekarno, MERR Lama, Surabaya.....	59
Gambar 3.3 Peta Site Jl. Babatan Unesa, Surabaya	60
Gambar 3.4 Luasan Tapak	63
Gambar 3.5 Aksesibilitas Menuju Site	63
Gambar 4.1 Aksesibilitas Menuju Tapak.....	67
Gambar 4.2 Analisa Iklim.....	68
Gambar 4.3 Respon Desain Terhadap Matahari	69
Gambar 4.4 Respon Desain Terhadap Matahari	69
Gambar 4.5 Respon Desain Terhadap Matahari	70
Gambar 4.6 Arah Angin.....	70
Gambar 4.7 Sketsa Jalur Tanaman Tepi Pemecah Angin.....	71
Gambar 4.8 Lingkungan Sekitar Site	72
Gambar 4.9 Analisa View Luar Dan Dalam Terhadap Site.....	73
Gambar 4.10 Sumber Kebisingan Pada Site	74
Gambar 4.11 Analisa Zoning Perancangan.....	75
Gambar 4.12 Diagram Hubungan Antar Massa.....	79
Gambar 4.13 Diagram Hubungan Ruang Arena Skatepark.....	79
Gambar 4.14 Diagram Hubungan Ruang Arena Inline Skate.....	80
Gambar 4.15 Diagram Hubungan Ruang Arena Sepeda BMX	80
Gambar 4.16 Diagram Hubungan Ruang Commercial Area	80
Gambar 4.17 Diagram Hubungan Ruang Komunitas	81
Gambar 4.18 Diagram Hubungan Ruang Pengelola.....	81
Gambar 4.19 Diagram Hubungan Ruang Pendukung.....	81

Gambar 4.20 Diagram Abstrak	82
Gambar 4.21 Rencana Tampak bangunan	83
Gambar 4.22 Rencana Tampak bangunan	83
Gambar 5.1 Bentuk Massa Bangunan.....	88
Gambar 5.2 Konsep Tampilan Bangunan.....	88
Gambar 5.3 Konsep Ruang Dalam	89
Gambar 5.4 Konsep Ruang Luar.....	89
Gambar 5.5 Struktur Rangka	90
Gambar 5.6 Pondasi Tiang Pancang	91
Gambar 5.7 Sirkulasi Silang	92
Gambar 5.8 Sistem Kerja AC Sentral	93
Gambar 5.9 Buka-an Dan Skylight	93
Gambar 5.10 Skema Sistem Air Bersih	94
Gambar 5.11 Skema Sistem Pembuangan Limbah Cair	95
Gambar 5.12 Skema Sistem Pembuangan Limbah Padat	96
Gambar 5.13 Sistem Jaringan Hydrant Box.....	96
Gambar 5.14 Tangga.....	96
Gambar 5.15 Posisi Parkir	97
Gambar 6.1 Ide Bentuk	97
Gambar 6.2 Tampilan Bangunan	98
Gambar 6.3 Aplikasi Ruang Luar	99
Gambar 6.4 (a) Arena Permainan (b) Ruang Istirahat	100
Gambar 6.5 Pembagian Dilatasi.....	101
Gambar 6.6 Aplikasi Parkir	102
Gambar 6.7 Pintu Darurat	102
Gambar 6.8 Pengaplikasian Mekanikal	103
Gambar 6.9 Pengaplikasian Elektrikal.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Komunitas <i>Skateboard</i> , <i>Inline skate</i> dan BMX di Surabaya.....	2
Tabel 2.1 SNI Pencahayaan Ruang.....	38
Tabel 2.2 Karakteristik Fisik Buqiet Skatepark	42
Tabel 2.3 Analisa Hasil Studi	48
Tabel 2.4 Aktifitas dan Kebutuhan Ruang.....	50
Tabel 2.5 Perhitungan Luasan Ruang	53
Tabel 3.1 Perbandingan Lokasi.....	61
Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang.....	76