

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Olahraga merupakan solusi kegiatan untuk mengolah tubuh agar dapat menyehatkan. Dalam berolahraga dapat dilakukan berbagai macam cara, baik menggunakan alat ataupun tanpa menggunakan alat. Olahraga merupakan sarana bagi sebagian besar orang untuk mengurangi kejenuhan dari aktifitas sehari-hari. 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. Olahraga ekstrim merupakan olahraga yang cukup menantang, berbahaya dan membutuhkan nyali yang cukup berani.

Obyek dalam perancangan ini yaitu beberapa jenis olahraga yang merupakan masuk dalam olahraga non olimpiade dan termasuk olahraga yang ekstrim. Obyek perancangan ini disebut juga olahraga ekstrim, kerana merupakan olahraga yang memiliki gerakan dengan tingkat bahaya yang tinggi. Sehingga, memerlukan pengamanan khusus pada setiap bagian tubuh yang rawan benturan seperti, bagian kepala, siku, pergelangan tangan dan lutut. Setiap permainannya tidak hanya bersaing terhadap peserta lain, tetapi juga terhadap kendala lingkungan atau halang rintang sebagai tantangan. Olahraga ini lebih spesifiknya seperti permainan papan luncur (*Skateboard*), sepatu roda (*Inline skate*) dan sepeda BMX. Olahraga-olahraga tersebut di atas membutuhkan lahan yang cukup luas untuk aktivitasnya. Maka dari itu perlu adanya sebuah fasilitas untuk memusatkan ketiganya ke dalam satu kawasan khusus guna meningkatkan intensitas aktivitas tersebut.

Table 1.1 Jumlah Komunitas *Skateboard*, *Inline skate* dan BMX di Surabaya

Nama Komunitas	Jumlah Anggota
<b>Komunitas Skateboard</b>	
SurabayaSK8	250
Old Doggies Comunity	50
Holy Skate	50
Zealot Skateboard	40
SCMT Surabaya	110
<b>Total</b>	<b>550</b>
<b>Komunitas Inline Skate</b>	
Surabaya Inline Skates	489
RSC Inline Skate Surabaya	268
Aero Freestyle Surabaya	257
Silver Indonesia	623
<b>Total</b>	<b>1637</b>
<b>Komunitas Sepeda BMX</b>	
BMX Suroboyo	657
SCMT BMX Surabaya	595
<b>Total</b>	<b>1252</b>
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>3439</b>

Sumber : Analisa penulis dan [www.duniainlineskate.com](http://www.duniainlineskate.com) diakses 2020.

Table 1.2 Kompetisi *Skateboard*, *Inline skate* dan BMX Nasional dan Internasional

Nama Event	Tanggal Berlangsung
Tacky Skatecamp The Doome	2 Januari 2021
Skateboard Competition	8 Desember 2021
Pon	2 – 15 Oktober 2021
Tokyo Olympic	23 Juli 2021
Asean Game	1 Desember 2019
Go Skate Day	21 Juni Setiap tahun
ProJam On Street	23 September 2019

Sumber : Analisa penulis diakses 2020.

Di Kota Surabaya sendiri terdapat komunitas *Skateboard*, *Inline skate*, dan Sepeda BMX yang sudah ada sejak tahun 2000. Awal terbentuknya anggota komunitas bermula dari sejumlah event yang diadakan di Surabaya dan sekitarnya. Peminat olahraga skateboard di Surabaya tidak hanya dari kalangan laki-laki,

melainkan juga diminati oleh perempuan. Sedangkan dari golongan usia, olahraga skateboard diminati oleh anak-anak dan orang dewasa. Anggota komunitas awalnya hanya 40 orang saja dan mulai berkembang di tahun 2001 sejak adanya event *Philips X-Range*. Pada tabel 1.1 membuktikan bahwa adanya komunitas dan belum tersedianya semacam arena olahraga ekstrim yang ada di Surabaya. Arena yang paling sering menjadi tempat bermain skateboard adalah arena Parkir Timur Surabaya Plasa. Arena tersebut disebut dengan Arena BMX dan Skateboard. Tetapi sarana dan prasarana kurang memadai karena tidak sesuai dengan standart keamanan bahkan merusak ornament kota seperti taman, tembok dan besi. Karena itu perlu adanya perancangan mengenai tempat ini untuk menunjang kegiatan olahraga ekstrim.

Arena Permainan Olahraga Ekstrim ini akan didesain dengan tema yang diambil ialah Arsitektur Ikonik. Arsitektur Ikonik ini sebagai *Tanda atau Simbol* suatu daerah atau lingkungan juga sebagai penanda zaman maupun era waktu tertentu. Sehingga mudah diingat dan dikenali oleh masyarakat sekitar maupun dari mancanegara. Untuk itu dalam perancangan nanti Arena Permainan Olahraga Ekstrim akan di desain dengan suatu bentuk bangunan yang dapat menjadi suatu ikon Kota Surabaya sehingga dapat dikenal oleh masyarakat Indonesia dan mancanegara.

Perancangan arena permainan olahraga ekstrim ini nantinya akan menggunakan pendekatan ikonik yang dapat menjadi pusat perhatian dari bentuk yang sudah familiar dengan masyarakat sehingga masyarakat akan merasa sudah “kenal” dan “dekat” dengan tampilan bangunan. Oleh karena itu, perancangan gedung untuk Arena Permainan Olahraga Ekstrim dengan pendekatan ikonik ini diharapkan mampu memberikan penampilan ikonik sehingga dapat menarik perhatian pengunjung. Dan juga pengadaan fasilitas tidak hanya digunakan untuk pelatihan saja tetapi juga terdapat arena bebas untuk bermain bersama komunitasnya. Karena para generasi muda membutuhkan wadah untuk bisa menyalurkan kemampuan mereka dalam bidang olahraga ekstrim yang dapat memberi dampak positif bagi generasi muda lainnya.

## 1.2 Tujuan dan Sasaran

Didirikannya gedung Arena Permainan Olahraga Ekstrim berstandart Internasional di Surabaya mempunyai tujuan dan maksud sebagai berikut :

- a. Mewadahi dan memfasilitasi komunitas olahraga ekstrim yang lebih aman dan nyaman.
- b. Sebagai fasilitas yang mewadahi pelatihan dan permainan olahraga ekstrim.

Sedangkan sasaran pembahasan yaitu :

- a. Terwujudnya konsep perencanaan arena permainan olahraga ekstrim dengan tampilan yang dapat menjadi penanda di kawasan tersebut.
- b. Mewadahi aktifitas anak muda dalam kegiatan olahraga ekstrim dalam suatu tempat yang luas dengan area yang dikhususkan dibidang olahraga ekstrim ini.
- c. Mewadahi kegiatan berupa pembelajaran dan pelatihan demi meningkatkan kemampuan dan keahlian dalam olahraga ekstrim ini.

## 1.3 Batasan dan Asumsi

Batasan yang ditentukan adalah :

- a. Bangunan ini memfasilitasi tiga jenis olahraga ekstrim yaitu *Skateboard*, *Inline skate*, dan *BMX*.
- b. Jam operasional kantor pukul 08.00 sampai dengan 16.00, sedangkan fasilitas arena permainan olahraga ekstrim dibuka sampai dengan pukul 23.00.
- c. Umur pengguna fasilitas permainan mulai dari 5 sampai 35 tahun dengan pemula diperlukan bimbingan professional.

Asumsi yang ditentukan adalah :

- a. Kepemilikan bangunan diasumsikan sebagai milik perusahaan swasta.
- b. Pusat Olahraga ekstrim berstandart Internasional di Surabaya dirancang mampu menampung hingga 10 tahun kedepan.

## **1.4 Tahapan Rancangan**

Untuk merealisasikan gagasan tersebut menjadi sebuah rencana dan rancangan fisik yang baik, maka penyusunannya dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu :

1. Interpretasi Judul

Menjelaskan secara singkat tentang judul yang telah disusun.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data selengkapnya yang dapat mendukung ide perancangan. Baik berupa fisik maupun non fisik. Pengumpulan data ini meliputi survey lapangan, studi literatur, studi kasus, serta wawancara dengan pihak terkait.

3. Menyusun Azas dan Metode Perancangan

Pengumpulan data dari berbagai macam literatur yang menunjang teori dan konsep rancangan.

4. Konsep dan Tema Perancangan

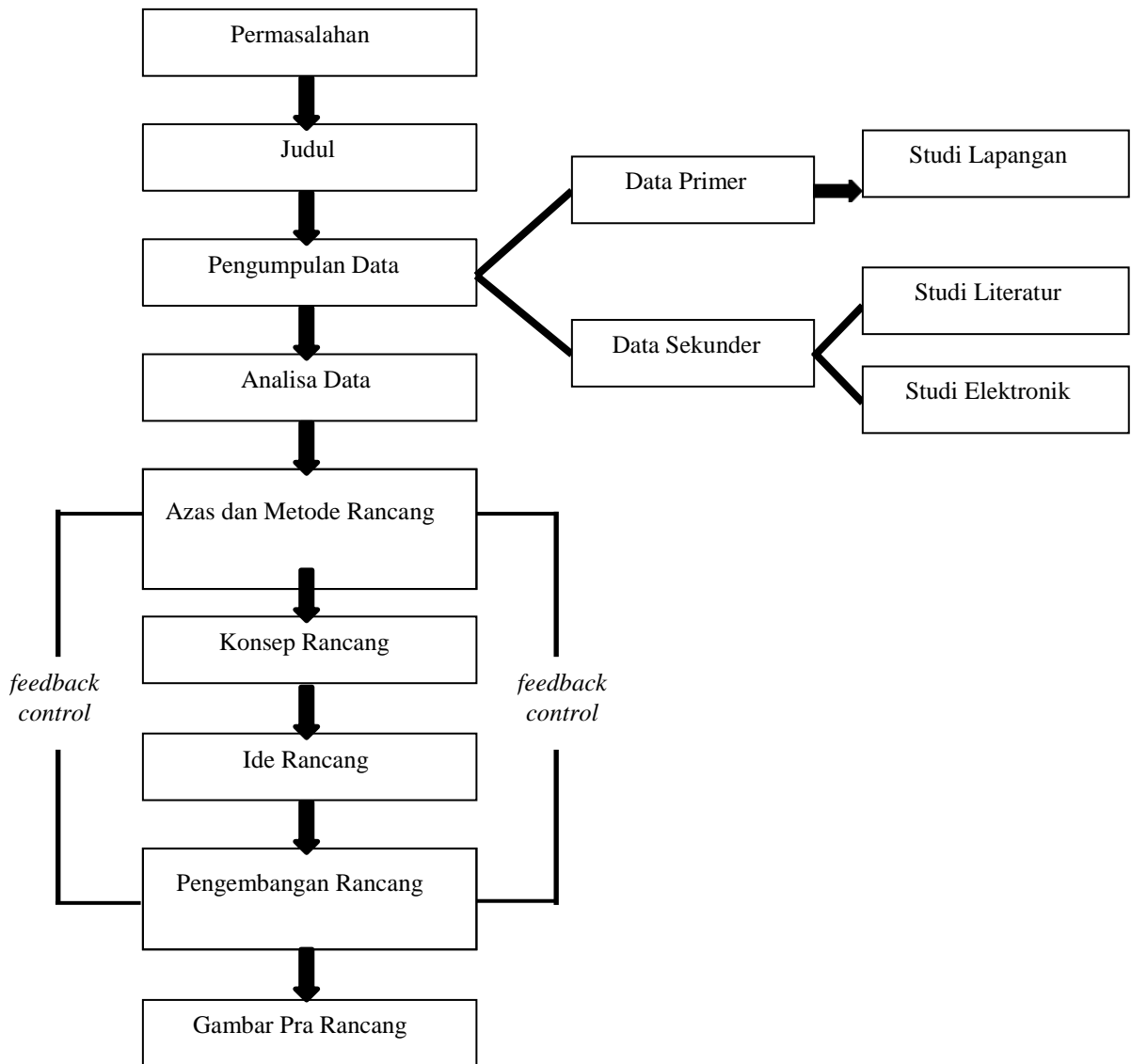
Pada tahap ini, pendekatan-pendekatan dalam perancangan akan mulai dimasukkan, Sehingga rancangan yang ada akan memiliki dasar dan tidak melenceng dengan maksud dan tujuan rancangan.

5. Gagasan Ide

Gagasan ide merupakan olah pikir dari suatu hal sehingga dapat menimbulkan suatu bentuk yang sesuai konsep dan tema perancangan yang akan digunakan pada objek rancangan.

6. Pengembangan Rancangan

Proses rancangan sesuai dengan konsep dan tema yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga proses rancang hanya merupakan pengembangan ide awal sebagai dasar pemikiran perancangan.



Gambar 1.1 Skema Tahapan Perancangan

Sumber : Analisa Penulis, 2020

## **1.5 Sistematika Pembahasan**

Sistematika penyusunan dari laporan ini disusun dalam beberapa bab pokok bahasan menguraikan antara lain :

**Bab I :** Pendahuluan berisi tahapan-tahapan mulai dari latar belakang perancangan Pusat Olahraga Ekstim berstandart Internasional, tujuan dan sasaran perancangan, batasan dan asumsi rancangan dan tahapan perancangan beserta sistematika pembahasan.

**Bab II :** Tinjauan Objek Perancangan, mulai dari tahap pengertian judul yang berisi pengertian tentang dasar pemilihan judul. Tahap studi literatur yang berisi tentang segala data dari bermacam jenis literatur yang digunakan sebagai data penunjang yang berkaitan dengan rancangan. Tahap tinjauan objek perancangan yang berisi dua objek studi kasus sejenis secara fungsi dan aktivitas, hasil analisa dan perbandingan yang dilakukan pada studi kasus. Tahap kesimpulan studi, lingkup pelayanan yang menjelaskan pembatasan pelayanan rancangan, serta aktivitas kebutuhan ruang dan perhitungan luasnya yang menguraikan secara rinci kebutuhan ruang yang diperlukan untuk kemudian dihitung secara pasti luasan yang dibutuhkan.

**Bab III :** Tinjauan Lokasi Perancangan, pada bab ini menjelaskan tinjauan lokasi perancangan. Yang berada di Kota Surabaya.

**Bab IV :** Analisa Perancangan, adalah analisa terhadap site, ruang, serta bentuk dan tampilan pada bangunan.

**Bab V :** Konsep Rancangan, berisi rumusan fakta, isu dan goal, penentuan tema rancangan, metode rancangan yang meliputi tatanan massa, bentuk tampilan, ruang luar, ruang dalam, konsep struktur, utilitas, pencahayaan, penghawaan, akustik dan lainnya.