

Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour, Surabaya

Ignasius Kevin dan Anik Juniwati, S.T.,M.T.
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
Ign_kevin@yahoo.com; ajs@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour, Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour di Surabaya merupakan fasilitas parkour *indoor* pertama di Surabaya yang menampung berbagai aktivitas dan event-event parkour yang diselenggarakan di Surabaya. Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour ini juga memperkenalkan kepada orang awam tentang olahraga parkour di Surabaya. Di Surabaya olahraga parkour sudah di kenal dari tahun 2007 sampai sekarang. Sudah banyak event-event dari tingkat daerah sampai nasional. Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour di Surabaya akan menjadi salah satu olahraga alternatif di Surabaya yang bersifat rekreatif. Fasilitas ini akan dilengkapi fasilitas publik, yaitu *Foodcourt*, *Mini Amped* (Trampoline), *Retail*, *Area Calisthencic*, dan *Area Obstacle* (di landscape bangunan). Pendekatan simbolik digunakan untuk mengekspresikan citra/image parkour ke dalam bangunan. Suasana interior bangunan juga mengekspresikan karakter parkour yang pada dasarnya berada di jalanan (*outdoor*) maka saya mengambil pendalaman karakter ruang

Kata Kunci: Pelatihan, Arena, Parkour, Surabaya

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Parkour di Indonesia sendiri di kenal sampai berdiri sampai sekarang ini melalui hasil obrolan anak-anak Indonesia yang tergabung dalam forum parkour.net. forum parkour ini terdiri dari orang-orang yang memegang prinsip langsung dari David Belle (Pendiri Parkour). Setelah dari obrolan tersebut maka terbentuklah komunitas parkour Indonesia dan dari sini mulai berkembang komunitas parkour di berbagai kota di Indonesia salah satunya Surabaya.



Gambar 1. 1. Peta Letak Komunitas Parkour di Indonesia
Sumber: <https://ww.google.com/maps/>

Parkour di Surabaya sendiri mulai berkembang setelah para praktisi parkour di wilayah kota Surabaya

beralifiasi dengan parkour Indonesia. Sebelum terbentuknya parkour Surabaya sudah terdapat beberapa orang yang berlatih parkour secara terpisah di Surabaya. Melalui forum <https://www.parkourindonesia.web.id>. Para praktisi parkour tersebut untuk pertama kalinya mengadakan *Jamming* pada tanggal 30 september 2007 (hari lahirnya Parkour Surabaya).

Menurut refrensi dari salah satu website (kopdasurabaya.wordpress.com) menyatakan bahwa Parkour Surabaya telah di support oleh Pemerintah kota Surabaya (DISPORA Surabaya dan FORMI Surabaya).



Gambar 1. 2. DISPORA dan FORMI
Sumber: <https://ww.google.com/>

Parkour Surabaya juga telah mendapatkan kehormatan pada tahun 2012 sebagai tuan rumah Jamnas Indonesia ke-5. Pada jamnas tersebut dihadiri sekitar 150 peserta dari Indonesia dan 3 peserta dari Singapore. Setelah menjadi tuan rumah jamnas 2012 banyak event–event yang diselenggarakan di Surabaya.



Gambar 1.3. Event – Event Parkour di Surabaya.
Sumber: <https://parkoursurabaya.com/>

Namun sebagai tuan rumah Jamnas kota Surabaya masih belum memiliki tempat yang khusus untuk menampung kegiatan parkour bersifat permanen. Karena selama ini tempat untuk aktivitas parkour di Surabaya masih belum tetap melainkan berpindah–pindah tempat.(Kaza mall, Skatepark,dll).

Berdasarkan kondisi tersebut maka Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour Surabaya ini dapat menjadi wadah khusus yang dapat menampung aktivitas Parkour ini dengan baik melihat peminat parkour di Surabaya semakin lama semakin berkembang.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat dalam desain proyek ini adalah bagaimana merancang sebuah

fasilitas yang mampu merefleksikan citra/image parkour ke dalam bangunan dan dapat mengakomodasi kegiatan parkour dengan baik dan nyaman dari anak kecil sampai orang dewasa.

Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan proyek ini adalah untuk menjadikan proyek Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour Surabaya ini sebagai pusat perhatian yang mampu menarik minat masyarakat untuk mengenal parkour.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 4. Lokasi tapak

Lokasi tapak terletak di kompleks Delta Plaza di Jalan Pemuda 31-37 Surabaya. Di sekitar site terdapat beberapa Landmark yaitu Monkasel dan Patung Surabaya. di sekitar Site juga terdapat Trilium, WTC,Stasiun Gubeng,Grand City mall. Tapak Site terletak di dekat Sungai Kalimas.



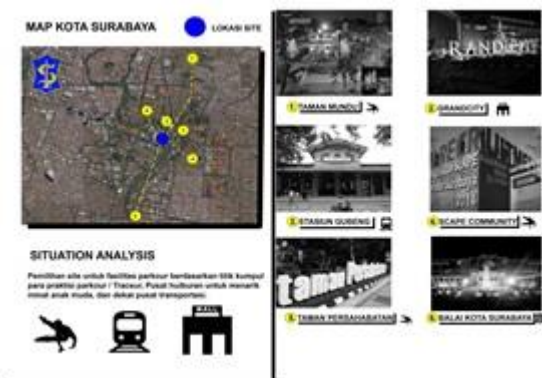
Gambar 1. 4. Lokasi tapak eksisting.

Data Tapak

- Nama jalan : Jl.Pemuda 31-37
- Status lahan : Lahan parkir motor Delta
- Luas lahan : 18.432 m2
- Tata guna lahan : Perdagangan dan Jasa,Fasum
- GSB : 12 meter
- KDB : 40%
- KLB : 400%

DESAIN BANGUNAN

A. Analisa Tapak dan Zoning



Gambar 2. 1. Situasi Site

Pemilihan site untuk fasilitas parkour ini berdasarkan titik kumpul para praktisi parkour/Traceur di Surabaya yaitu : *Scape Community*, Skatepark, taman mundu, dan taman persahabatan. Selain titik kumpul praktisi parkour yang diperhatikan yaitu site dekat dengan pusat hiburan dan transportasi Karena parkour juga termasuk olahraga rekreasi.



Gambar 2. 2. Sirkulasi pada tapak

Sirkulasi satu arah di jalan utama (jalan pemuda) sedangkan di jalan kayoon dan jalan kembar delta-WTC memiliki sirkulasi 2 arah. Pada jalan pemuda frekuensi kendaraan cukup padat pada jam-jam tertentu.

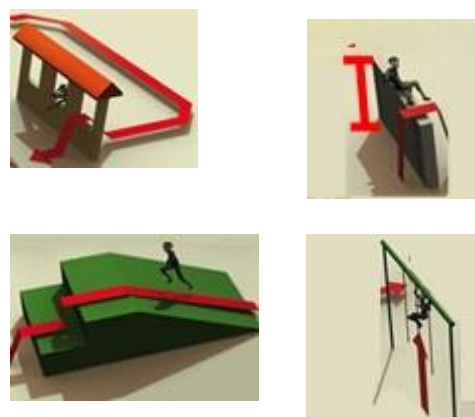
B. Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, pendekatan perancangan yang digunakan adalah pendekatan simbolik dengan *channel intangible metaphor*, dimana "obstacle" akan menjadi konteks yang disimbolkan.



Gambar 2. 3. Segitiga Semiotika perancangan.

Berdasarkan refrensi dari film "Yamakasi" film yang banyak menginspirasi banyak orang untuk mengenal parkour termasuk dari praktisi pakour di Indonesia. Film ini di perankan langsung oleh David Belle orang yang mendirikan parkour. Dalam cuplikan film "Yamakasi" terlihat 8 pemuda pecinta parkour setiap pagi mereka memanjat gedung-gedung tinggi hanya untuk melihat matahari terbit. Dari cuplikan tersebut mengatakan bahwa pandangan seorang praktisi parkour dengan orang awam berbeda kalua karakter orang parkour melihat bangunan bukan sebagai tempat naungan melainkan sebagai suatu **Obstacle** Rintangan yang harus mereka lewati.



Gambar 2. 4. Obstacle course (Window, Low wall, Slope, dan Hanging).

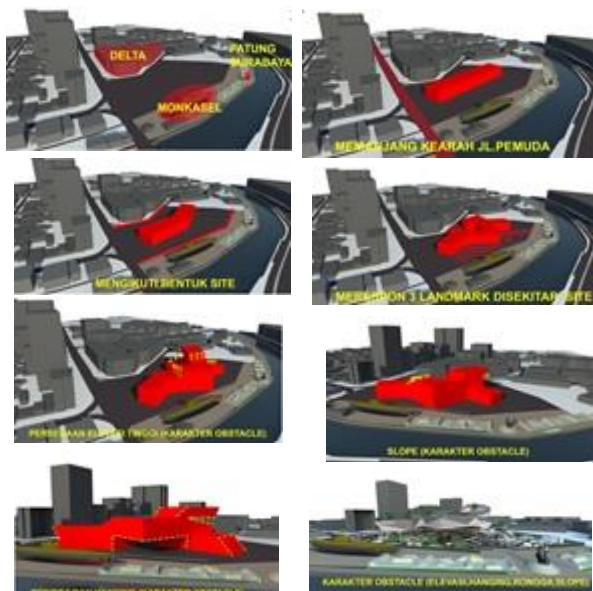
Dari kata obstacle sendiri dipecah menjadi beberapa karakter obstacle yaitu **berongga**, **perbedaan elevasi tinggi**, **slope**, dan **hanging**. Dari 4 karakter obstacle tersebut saya terapkan kedalam desain dari karakter bangunan pelatihan arena parkour ini.

C. Perancangan Tapak dan Bangunan



Gambar 2. 5. Siteplan (A=Delta, B=Monkasel, C=Skatepark, D=Patung Surabaya, E=Trilium)

Karena Lahan site yang terletak di lahan parkir sepeda motor delta maka perlu di kembalikan lagi parkir delta sebanyak 250 sepeda motor dan untuk jumlah sepeda motor untuk fasilitas parkour 100 motor dan jumlah mobil 75 mobil. Untuk sirkulasi masuk ke dalam site disediakan 2 jalur yaitu jalur untuk pengguna fasilitas parkour dan jalur servis.



Gambar 2. 6. Transformasi Bentuk

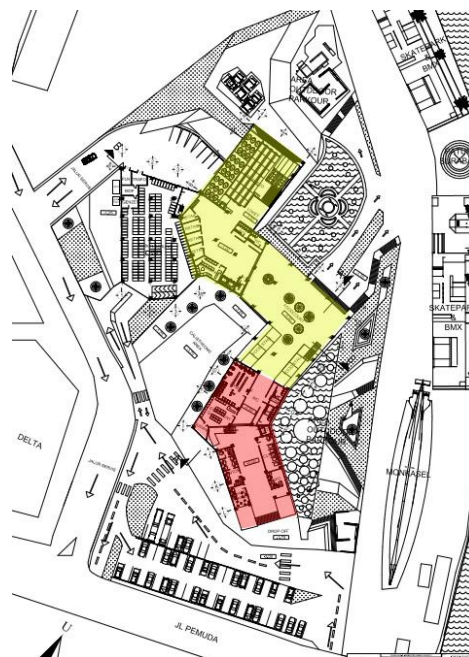
Pada gambar diatas dapat dilihat dari bentuk Site yang memanjang ke arah Utara-Selatan lalu bentuk bangunan disesuaikan dengan bidang tangkap untuk merespon **landmark** di sekitar site yaitu **Delta, Monkasel dan Patung Surabaya**. Lalu bentuk bangunan diolah sesuai dengan 4 karakteristik **Obstacle Parkour**.



Gambar 2. 7. Perspektif Eksterior

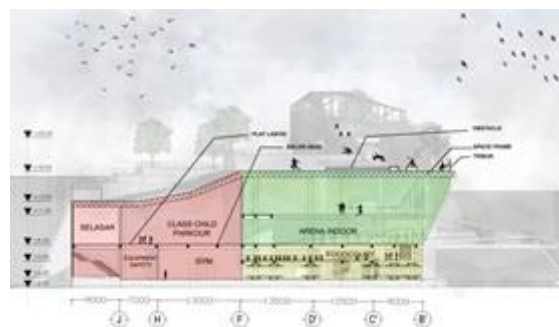
D. Pembagian Zoning

Pada bangunan pelatihan dan arena parkour ini di bagi menjadi 2 zoning yaitu zoning fasilitas public (warna kuning) dan zoning untuk parkour (Warna merah)



Gambar 2. 8. Layoutplan

Pada lantai dasar zona merah ini terdapat : **Info center, kantor pengelola, ruang trainer, clinic, equipment safety, dan akses langsung ke tempat pelatihan (tangga dan lift)**. Sedangkan zona kuning terdapat : **foodcourt, retail, calisthencnic area, parkour outdoor (di sekitar landscape bangunan) dan mini amped** untuk fasilitas pendukung nya. Pada bangunan pelatihan dan arena parkour ini juga menyediakan akses langsung menuju delta (akses buat pengunjung sepeda motor delta) dan skatepark (titik kumpul komunitas parkour)



Gambar 2. 9. Potongan A-A

Pada gambar diatas dapat dilihat untuk pembagian **zoning vertical** dimana zoning berwarna hijau adalah zona untuk **Arena Parkour Indoor**.

E. Eksterior Bangunan



Gambar 2. 10. Tampak Barat



Gambar 2. 11. Tampak Selatan



Gambar 2. 12. Tampak Timur



Gambar 2. 13. Tampak Utara

E. Pendalaman Desain

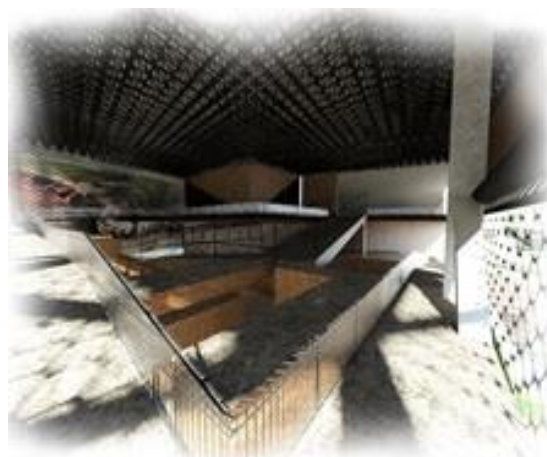
Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, untuk mendapatkan suasana outdoor ke dalam arena parkour.



Gambar 2. 14. Keyplan Arena Parkour

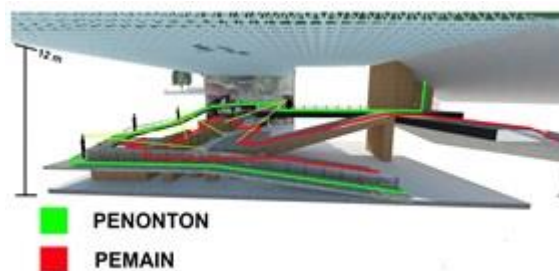
1. Arena Parkour Indoor

Kesan yang ingin dimunculkan dalam arena parkour indoor ini adalah memberikan suasana serasa berada di outdoor area atau lebih tepatnya berada di jalanan.

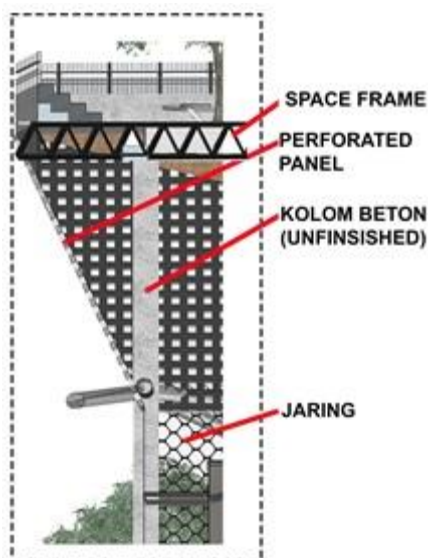


Gambar 2. 15. Interior Arena Parkour Indoor

Material yang dipakai dalam arena ini agar kesan street nya dapat adalah concrete (kesan maskulin) Bata ekspose (kesan street dan hangat), Perforated (kesan modern), dan Jaring (kesan transparan).



Gambar 2. 16. Jalur Sirkulasi dalam Arena



Gambar 2. 17. Detail wall Arena Parkour Indoor

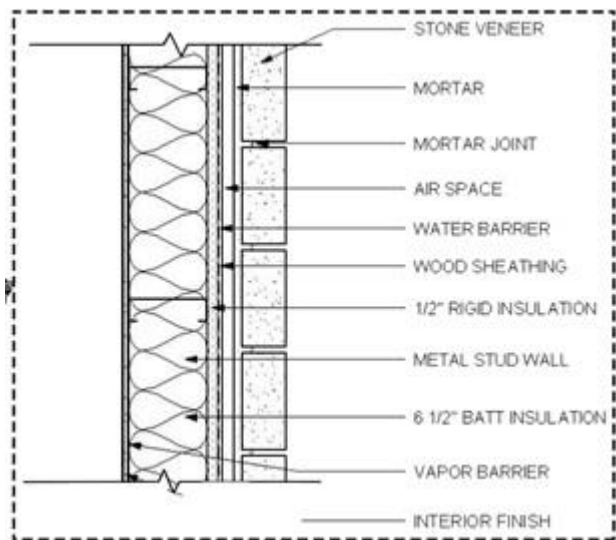
2. Transisi Arena Indoor-Outdoor

Kesan yang ingin dimunculkan dalam transisi arena ini adalah menggabungkan kedua aspek dalam 2 arena yaitu Street underground (bertema kan jalanan namun sedikit tertutup dan gelap lalu diujung menuju arena outdoor di rooftop di buat bukaan sehingga orang yang di dalam merasa tertarik untuk menuju cahaya yang keluar dari arena outdoor.



Gambar 2.18. Interior Transisi Arena Indoor-Outdoor

Pemilihan material menggunakan bata ekspose, concrete dan beberapa sentuhan street art pada dinding dan beri beberapa pencahayaan buatan Karena di area ini di buat lebih tertutup.



Gambar 2.19. Detail Stone Veneer

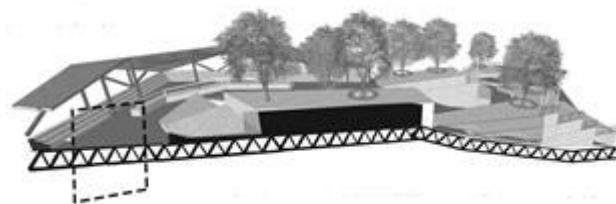
3. Arena Parkour Outdoor (Rooftop)

Kesan yang ingin dimunculkan Arena Outdoor ini adalah Streetpark dengan menghadirkan banyak vegetasi di area rooftop sebagai arena parkour.

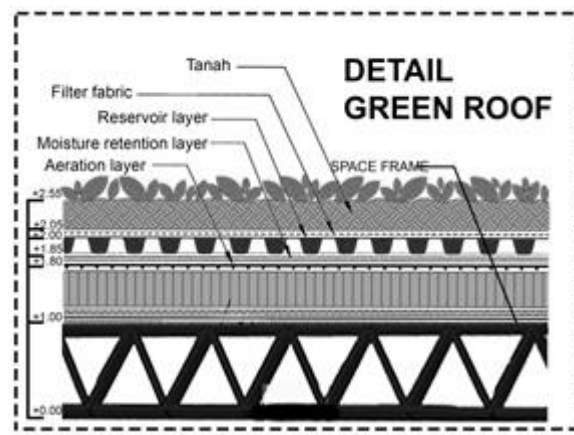


Gambar 2.20. Interior Arena Outdoor (Rooftop)

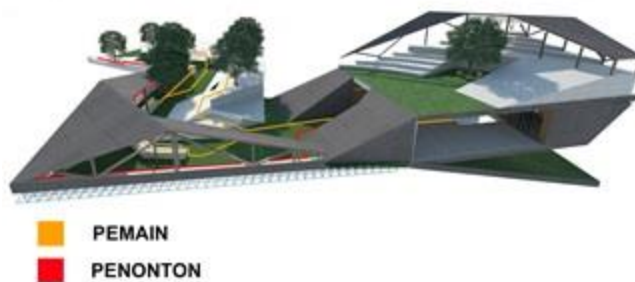
Pemilihan material menggunakan concrete dan beberapa sentuhan street art pada atap tribun. Untuk alas rooftop menggunakan green roof dan beberapa vegetasi berupa pohon untuk menciptakan suasana taman pada rooftop.



Gambar 2.21. Potongan 3D rooftop



Gambar 2.22. Potongan 3D rooftop



Gambar 2.13. Sirkulasi Arena Outdoor (rooftop)

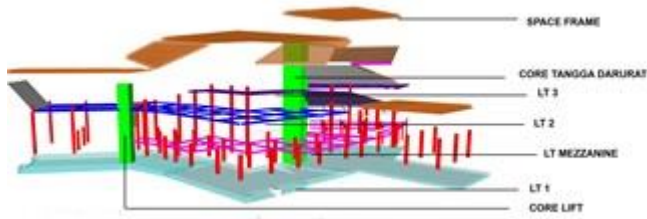
F. Sistem Struktur

Terdapat dua sistem struktur Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour di Surabaya yaitu kolom dan balok (kolom = 80cm, Balok = 40x50cm) dan struktur bentang lebar (Space frame)



Gambar 2.23. Axonometri Struktur

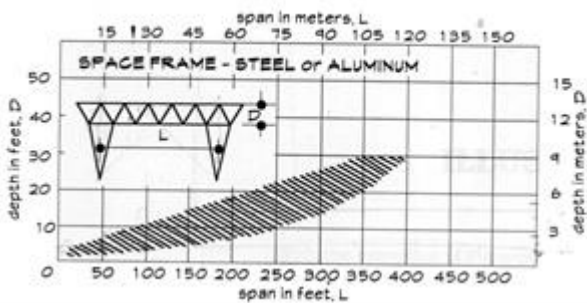
Mengapa perlu menggunakan sistem struktur bentang lebar ? karena di tempat Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour ini obstacle atau rintangan nya tidak bersifat permanen melainkan bisa di pindah dan di rubah sesuai kebutuhan jadi untuk tempat pelatihan dan arena yang berhubungan dengan parkour menggunakan sistem bentang lebar.



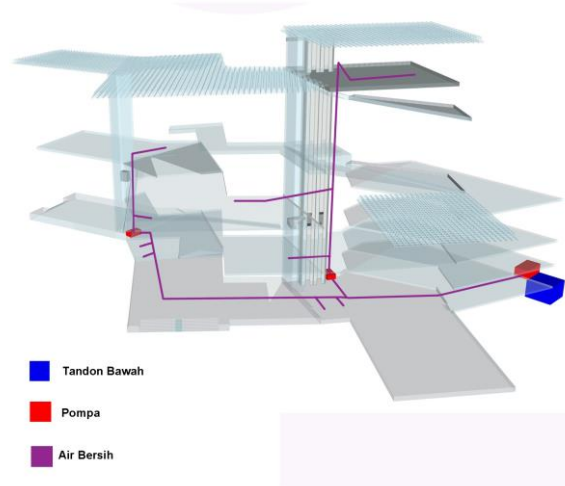
Gambar 2.24. Isometri Struktur

Untuk memperkirakan dimensi spaceframe menggunakan pedoman dari **Preliminary design chart**. Bentang Fasilitas pelatihan dan Arena Parkour mencapai 20 meter maka dimensi yang disarankan dari tabel menunjukkan angka 1 meter untuk ketinggian spaceframe.

Appendix A: PRELIMINARY DESIGN CHARTS



Gambar 2.24. Tabel Perkiraan Dimensi Spaceframe
Sumber: Preliminary Design Chart



Gambar 2.25. Isometri utilitas air bersih

Sedangkan sistem utilitas air kotor menggunakan beberapa *septic tank* dan sumur resapan. Dengan perhitungan air kotor sebagai berikut :

PERHITUNGAN AIR KOTOR

$$\begin{aligned} \text{Air kotor} &= 80\% \times \text{jumlah air bersih} \\ &= 80\% \times 12000 \\ &= 9600 \text{ LT (96 m}^3\text{)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Perhitungan jumlah kotoran :} \\ \text{Kotoran} &= 0.022 \times \text{Luas Bangunan} \\ &= 0.022 \times 11542 \\ &= 253.92 \text{ m}^3 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Volume Septictank} &= \text{Volume air kotor} + \text{kotoran} \\ &= 96 + 253.92 \\ &= 349.92 \text{ m}^3 \end{aligned}$$

G. Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas Air Bersih dan Kotor

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *Upfeed*. Dengan perhitungan kebutuhan air bersih sebagai berikut :

Penggunaan Gedung	Jumlah Orang	Pemakaian air / orang	Pemakaian Air (lt)
CLASS CHILD PARKOUR	30	50 lt / orang	1500
CLASS ADULT PARKOUR	30	50 lt / orang	1500
CLASS FREE RUNNING	30	50 lt / orang	1500
ARENA PARKOUR	150	15 lt / orang	2250
PERDAGANGAN	300	15 lt / orang	4500
KANTOR PENGELOLA	15	50 lt / orang	750
Jumlah			12000

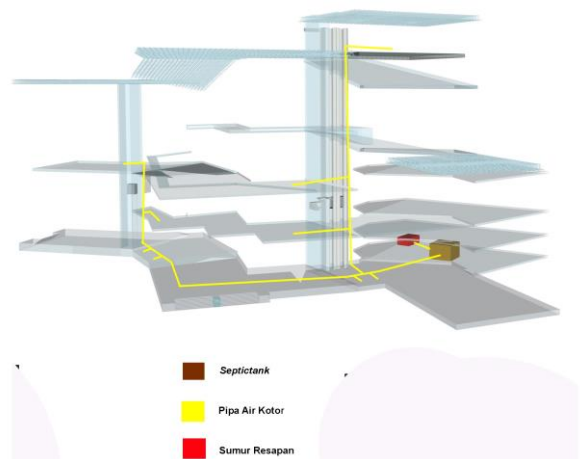
$$\begin{aligned} \text{Kebutuhan cadangan air} &= 100\% \times \text{total air} \\ &= 12000 \text{ lt} \end{aligned}$$

$$\text{Kebutuhan air kebakaran} = 30,000 \text{ lt}$$

$$\begin{aligned} \text{TOTAL KEBUTUHAN AIR} \\ 12000 + 12000 + 30000 &= \mathbf{54000 \text{ lt}} \end{aligned}$$

PERHITUNGAN TANDON BAWAH

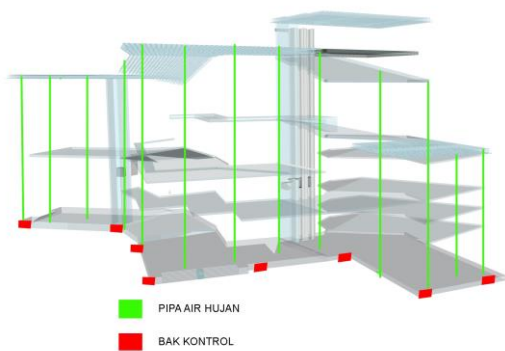
$$\begin{aligned} \text{Volume Tandon Bawah} &= \text{Total air bersih} + 15\% \text{ total air bersih} \\ &= 540 + 81 = \mathbf{621 \text{ m}^3} \end{aligned}$$



Gambar 2. 26. Isometri utilitas air kotor

2. Sistem Utilitas Air Hujan

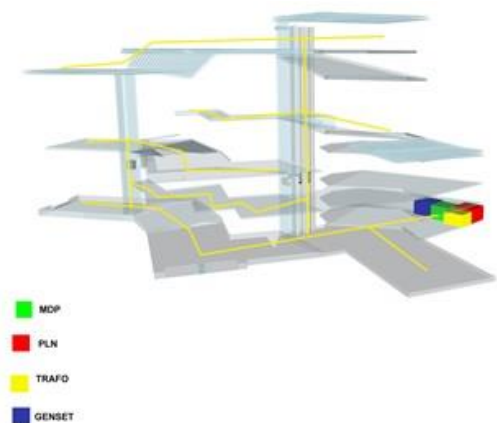
Sistem utilitas air bersih menggunakan bak kontrol pada perimeter tiap titik pipa air hujan dari atap yang kemudian akan dihubungkan ke bak kontrol pada perimeter tapak, dan akan dibuang ke sungai dan saluran kota.



Gambar 2. 27. Isometri utilitas air hujan

3. Sistem Listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN yang kemudian didistribusikan melalui trafo, genset, MDP, dan SDP pada tiap massa.



Gambar 2. 28. Isometri sistem listrik

H. Perspektif Eksterior



Gambar 2. 29. Pespektif Bird Eye

KESIMPULAN

Desain perancangan Fasilitas Pelatihan dan Arena Parkour di Surabaya ini menjawab kebutuhan yang dibutuhkan para praktisi parkour di Surabaya untuk latihan dan mengadakan event tingkat nasional di Surabaya dengan nyaman dan tidak perlu berpindah-pindah tempat untuk latihan saja. Dan untuk anak-anak muda yang tertarik ingin belajar parkour disediakan juga pelatihan bagi anak-anak sampai orang dewasa. Untuk pemilihan bentuk warna dan site disesuaikan dengan citra parkour (karakteristik obstacle.

DAFTAR PUSTAKA

- American Ninja Warrior. 2016. *Americaan Ninja Warrior Obstacle Design Challenge*. Retrieved Januari, 5, 2016, from <https://contest.americanninjawarrior.com/>
- Dezeen. 2011. *Civic Sport Center and 2013 National Games Arena / Emergent Architecture*. Retrieved Januari, 6, 2016, from <https://www.dezeen.com/2011/03/14/civic-sports-center-and-2013-national-games-arena-by-emergent/>
- Elliot, James (2014). *Parkour Training Center*. Retrieved Januari, 6, 2016, from <http://www.jameselliotdesign.com/parkour-academy.php>.
- Lucio Ivano, Andreas (2016). *The Parkour Festival 2016* Retrieved Januari, 4, 2016, from <http://www.parkoursurabaya.com/>
- Lucio Ivano, Andreas (2014). *Apa Itu Parkour Surabaya*. Retrieved Januari, 4, 2016, from <http://www.parkoursurabaya.com/>
- Neufert, Ernest. 2002. *Architects' Data 3rd edition*. Oxford : Blackwell Science.
- Neufert, Ernest. 2002. *Architects' Data 2nd edition*. Oxford : Blackwell Science.
- Parkour Vision. 2014. *Always Changing Parkour Vision. Seattle*. Retrieved Januari, 6, 2016, from <http://parkourvisions.org/schedule-and-pricing/>
- Pemerintah Kota Surabaya. 2016. *Peta Peruntukan Surabaya*. Retrieved Januari, 6, 2016, from <http://dcktr.surabaya.go.id/petaperuntukan.php>
- Rencana Detail Tata Ruang Kota Surabaya "Unit Pengembangan Rungkut". (2010).
- Rencana Detail Tata Ruang Kota Surabaya "Unit Pengembangan Dukuh Pakis". (2008).
- Wikipedia ensiklopedia bebas. (2016, Oktober 30). *Parkour* Retrieved Januari, 4, 2016, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Parkour>,