

# FASILITAS SKATEBOARD DI SURABAYA

Andy Darmawan Harry Hartono dan Ir. Stanislaus Kuntjoro Santoso M.T.  
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
E-mail : andydarmawan2506@gmail.com : ang\_roni@petra.ac.id

## ABSTRACT

Fasilitas *Skateboard* di Surabaya ini merupakan fasilitas umum yang akan menjadi wadah untuk menampung para pemain *skateboard* di Surabaya serta sebagai sarana jual-beli alat bermain *skateboard*. Arena *skateboard* ini juga diharapkan dapat memfasilitasi acara perlombaan *skateboard* baik skala nasional maupun internasional. Selain dapat memicu pemain *skateboard* muda di Surabaya untuk rajin berlatih juga agar kota Surabaya semakin dapat di minati pengunjung baik dari luar kota maupun dari warga asing. Lokasi tapak berada di Jalan Sukomanunggal yang merupakan daerah komersial di Surabaya bagian barat. Selain dapat menjadi *icon* kota Surabaya juga dapat menambah objek wisata di kota Surabaya, sehingga diperlukan tampilan bangunan yang menarik. Maka digunakan pendekatan perilaku dan lingkungan dengan konsep hierarki yang di mana semakin ke atas semakin tinggi juga kemampuan dan mental pemain tersebut. Konsep ini mempengaruhi tampilan bangunan menjadi lebih atraktif karena disusun menjadi tiga lantai dengan diberi *façade* yang semi terbuka agar pemain *skateboard* di dalam arena tidak bosan dan serasa seperti bermain di lapangan *outdoor*.

**Keywords:** *Arena skateboard, fasilitas umum, kota Surabaya, pariwisata Surabaya.*

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Perancangan

Pada pertengahan tahun 1950 seiring perkembangan *surfing* di daerah California Amerika Serikat, Frank Nasworthy yang berasal dari California mengawali per mainan *skateboard* ini. Dia sebenarnya mencari alternatif lain bermain *surfing* saat air laut tidak berombak. Pada saat itulah permainan *skateboard* pun dimainkan.

Pada tahun 1970-an, Frank membuat ban *skateboard* dari bahan *polyurethane* atau yang biasa disebut dengan *Cadillac*. Dengan dibuatnya ban *skateboard* yang baru tersebut, membuat olahraga ini menjadi berkembang pesat. *Skateboard* mulai masuk di Indonesia pada tahun 1980-an. Di tahun 1996 Mr. Craig Huddleston membuka toko yang menjual perlengkapan Surf, Skate, dan *Street Apparel*.

Dengan nama *City Surf*. Di dalam toko ini terdapat banyak sekali pernak pernik peralatan surfing maupun *skateboarding*. Akibat perkembangan *skateboard* yang mulai disukai oleh anak muda waktu itu, akhirnya Mr. Craig selaku pemilik *City Surf* membuat event kejuaraan *skateboard* pada tahun 1998 di Jakarta. Dan sekarang telah menjadi salah satu cabang olahraga yang dilombakan di ASEAN Games yang kebetulan juga bertempat di Palembang.

Di Indonesia telah dibangun beberapa arena *Skateboard* yang layak bahkan salah satu dari arena tersebut menjadi tempat berlatih para atlit untuk mengikuti ASEAN Games. Beberapa arena tersebut meliputi Tangerang, Bali, Bandung dan Palembang yang baru akan dibangun untuk ASEAN Games.

Surabaya belum memiliki *Skatepark Arena* yang layak padahal banyak anak muda Surabaya yang memiliki minat untuk mengembangkan kemampuannya dibidang *Skateboard*. Banyak dari para *skater* di surabaya mengatakan bahwa tidak adanya arena *Skateboard* yang layak menjadi penghambat mereka untuk berkembang.

## 1.2 Pengertian Proyek

Proyek perancangan fasilitas pelatihan dan pertunjukan *skateboard* di surabaya ini menyediakan fasilitas utama yaitu: Satu buah gedung *skateboard* arena *indoor* dengan di lengkapi tempat duduk penonton yang mengelilingi lapangan *indoor* tersebut. Hal ini bertujuan agar penonton atau *supporter* dapat menikmati dan mendukung para pemain di tempat yang nyaman.

Fasilitas lain yang di adakan juga tidak hanya berupaya mengundang para pemain namun wisatawan asing juga dapat datang untuk menikmati *skatepark arena* tersebut, fasilitasnya yaitu: lapangan *skateboard outdoor*, galeri dan tempat pembuatan *skateboard*, retail komersil seperti *food court area*, dll, juga terdapat musholla, dan taman bermain anak-anak.



Dengan adanya fasilitas tersebut diharapkan tempat ini akan ramai di datangi oleh berbagai kalangan baik muda maupun lanjut usia.

## Fungsi Proyek

Berdasarkan pengertian proyek yang di diskripsikan pada *slide* sebelumnya, maka berikut berbagai fungsi yang di fasilitasi oleh proyek ini, antara lain:

### Fasilitas penerima

Sebagai pintu masuk penerima pengunjung yang datang ke *skatepark* arena tersebut, untuk dapat mengakses informasi akan fasilitas yang ada di dalam area tersebut.

### Fasilitas Gedung *Skateboard indoor*

Di lengkapi dengan belasan wahana bermain *skateboard* di dalamnya dan tentunya terdapat kursi penonton yang mengelilingi lapangan *indoor* tersebut.

### Fasilitas Galeri dan Tempat Pembuatan *Skateboard*

Fasilitas ini di harapkan dapat memberikan edukasi bagaimana cara membuat papan *skateboard* dari awal proses *cutting* papan sampai proses *finishing*. Juga pengunjung dapat menikmati hasil karya seniman pengrajin papan *skateboard* yang di *display* rapih di dalam galeri.



## **Fasilitas Retail Komersial**

Bersifat publik, fasilitas komersil ini disediakan untuk mendukung dan memenuhi kebutuhan wisata pengunjung. Fasilitas yang tersedia antara lain: pakaian dan *souvenir*, *food court*, *cafe*, serta fasilitas komersial lainnya.

## **Fasilitas Mushola**

Fasilitas ini ditujukan untuk masyarakat yang beragama muslim untuk dapat beribadah didalam area tersebut.

## **Tujuan, Sasaran, dan Manfaat Perancangan**

### **Tujuan Perancangan**

Mewadahi kebutuhan pemain skate board yang ada di surabaya agar dapat lebih maju di kancah nasional maupun internasional. Juga agar kota surabaya dapat menjadi tempat perlombaan *skate board* yang bertaraf internasional.

### **Sasaran Perancangan**

Mewadahi kebutuhan masyarakat komunitas *skateboard* surabaya dan wisatawan yang datang dengan tujuan ber olahraga, rekreasi, kuliner, bermain, dan bersantai.

## **Manfaat Perancangan**

Agar peminat pemain *skate board* di surabaya bertambah banyak dan tentunya lebih maksimal saat berlatih olahraga tersebut. Juga agar surabaya menjadi kota yang lebih maju dengan fasilitas umum bertaraf internasional.

## **1.3 Metode Pengumpulan Data**

Metode yang di gunakan dalam pengumpulan data pada perancangan proyek ini adalah:

### **Studi Pustaka dan Literatur**

Pengumpulan berbagai data yang dibutuhkan dan relevan dengan proyek melalui berbagai sumber baik buku maupun internet sehingga dapat mendukung ketersediaan informasi untuk perancangan.

### **Survey Lapangan**

Survey dilakukan dengan metode pengamatan langsung ke BSD PARK di Tangerang yang merupakan salah satu arena *skateboard* terbaik di Indonesia

### **Wawancara**

Kegiatan wawancara berupa tanya jawab dengan yang bersangkutan seperti para *skater* dan pengunjung guna mendapat informasi sebanyak-banyaknya.

## 1.4 Masalah Desain

### Masalah Umum:

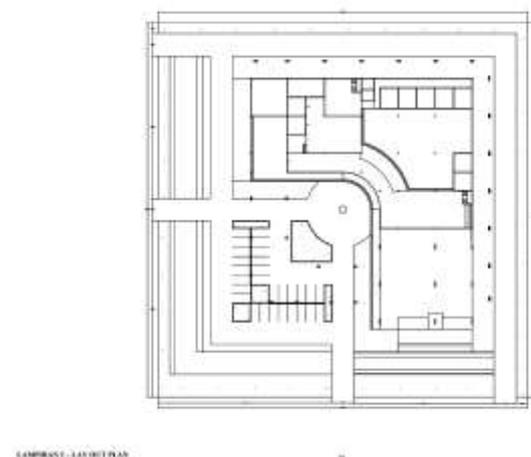
1. Bagaimana desain menyelesaikan masalah perletakan antar bangunan agar tercipta sirkulasi yang rapih dan tidak membingungkan pengunjung yang datang.
2. Bagaimana desain menyelesaikan masalah sirkulasi atau akses keluar masuk kedalam area tersebut mengingat seringnya terjadi kemacetan disekitar area tersebut.
3. Bagaimana desain dapat menghadirkan suasana yang aman dan nyaman namun tetap functional bagi pengunjung maupun *skater* yang datang ke area tersebut.

### Masalah Khusus:

1. Bagaimana agar tatanan massa memiliki kesan yang unity.
2. Bagaimana agar ekspresi bangunan dapat menarik perhatian pengunjung.
3. Bagaimana penyelesaian system strukturnya terhadap bentuk bangunan.
4. Bagaimana menentukan ukuran dimensi dan menata *obstacle* agar nyaman dan menantang bagi para *skaters*.

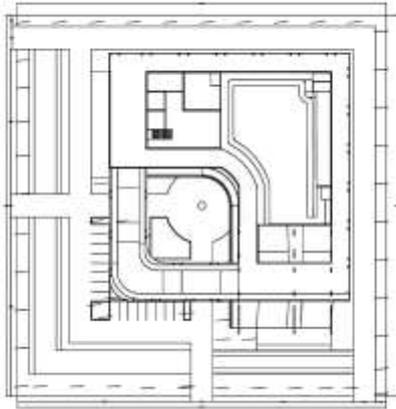


Gambar SITE PLAN

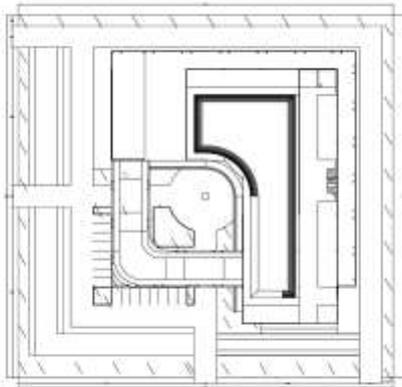


Gambar LAY OUT PLAN

LAMPIRAN 1 - DENAH LANTAI 1



Gambar DENAH LT 2

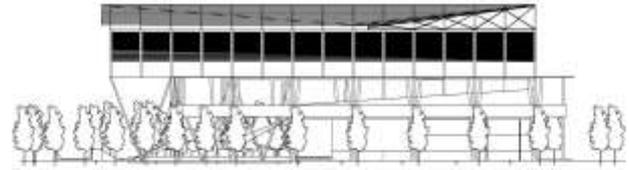


LAMPIRAN 2 - DENAH LANTAI 3

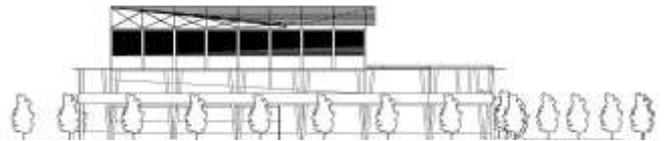
Gambar DENAH LANTAI 3



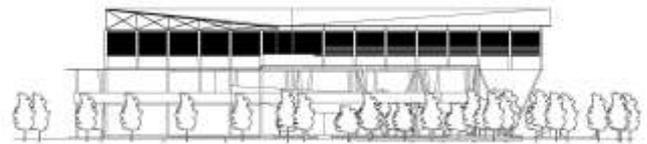
Gambar TAMPAK UTARA



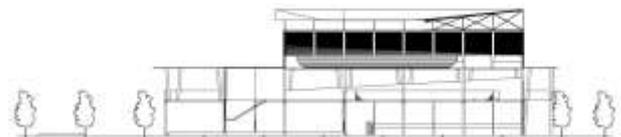
Gambar TAMPAK SELATAN



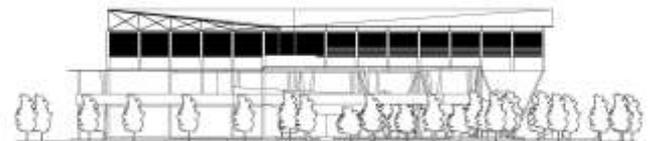
Gambar TAMPAK TIMUR



Gambar TAMPAK BARAT



Gambar POTONGAN A-A



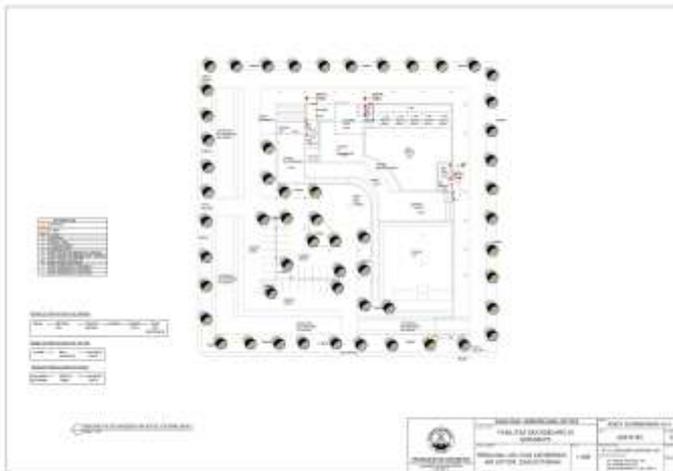
Gambar POTONGAN B-B



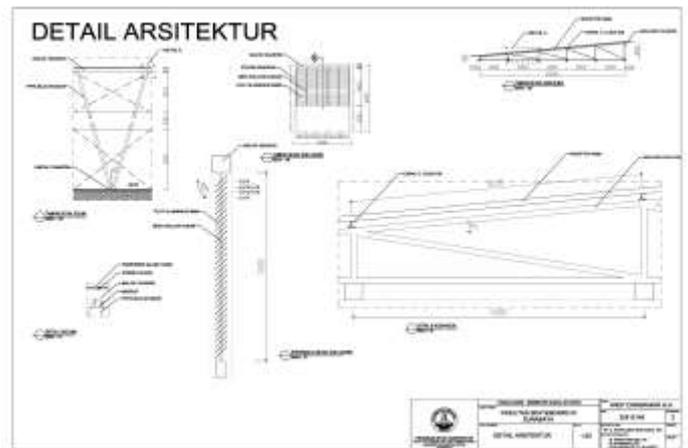
Gambar UTILITAS AIR BERSIH LT 1



Gambar PENDALAMAN STRUKTUR



Gambar UTILITAS LANTAI 2



Gambar DETAIL ARSITEKTUR



Gambar UTILITAS LANTAI 3

PERSPEKTIF EKSTERIOR



Gambar PERSPEKTIF EKSTERIOR 1

**PERSPEKTIF  
EKSTERIOR**



VIEW ENTRANCE

**Gambar PERSPEKTIF EKSTERIOR 2**

**PERSPEKTIF  
INTERIOR**



PERSPEKTIF INTERIOR  
LANTAI 1



PERSPEKTIF INTERIOR  
LANTAI 2

**Gambar PERSPEKTIF INTERIOR**

#### **4. PENUTUP**

Perancangan Fasilitas *Skateboard* di Surabaya ini diharapkan dapat melengkapi keberadaan fasilitas umum untuk bermain *skateboard* yang belum layak di Surabaya sekaligus untuk menampung minat dan bakat para pemain *skateboard* yang cukup besar di kota tersebut. Kehadiran fasilitas ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan dapat memfasilitasi para generasi muda untuk menyalurkan semangat muda kearah yang positif salah satunya yaitu dengan berolahraga *skateboard*. Fasilitas penunjang seperti retail komersial dan beberapa fasilitas umum lainnya juga diharapkan dapat menunjang pendapatan perekonomian di kota Surabaya.

Gedung ini selain dirancang untuk menghadirkan fasilitas umum yang berfungsi sebagai arena olahraga *skateboard* juga dilengkapi fasilitas umum yaitu galeri dan workshop yang bersifat mengedukasi para pengunjung agar dapat memiliki wawasan atau pengetahuan tentang asal mula olahraga *skateboard* ini berasal, juga agar pengunjung dapat mengetahui bagaimana cara membuat alat olahraga *extreme* tersebut. Dan tentunya diharapkan juga agar pengrajin pembuatan alat olahraga *skateboard* tersebut dapat

terus berkarya membuat hasil kerajinan tangan yang dapat di perjual belikan di tempat tersebut.

Diharapkan pembaca mendapatkan wawasan baru tentang olahraga *skateboard* dan berminat untuk mencoba olahraga yang cukup menantang adrenalin ini. Akhir kata penulis ingin menyampaikan permohonan maaf jika terdapat kekurangan dalam desain maupun penulisan dalam laporan perancangan ini.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- <https://en.wikipedia.org/wiki/Skateboard>

-

<https://cyclicwebzine.jimdo.com/2017/10/20/arena-skatepark-bsd-xtreme-park-ruang-ekplorasi-adrenalin/>

-

<http://eprints.ums.ac.id/49240/15/NASKAH%20PUBLIKASI%20TERBARU.pdf>  
file:///C:/Users/Ciello/Downloads/8810-16853-1-SM.pdf

-

<https://properti.kompas.com/read/2018/09/24/070000321/bekas-pabrik-kincir-angin-disulap-jadi-skate-park>.