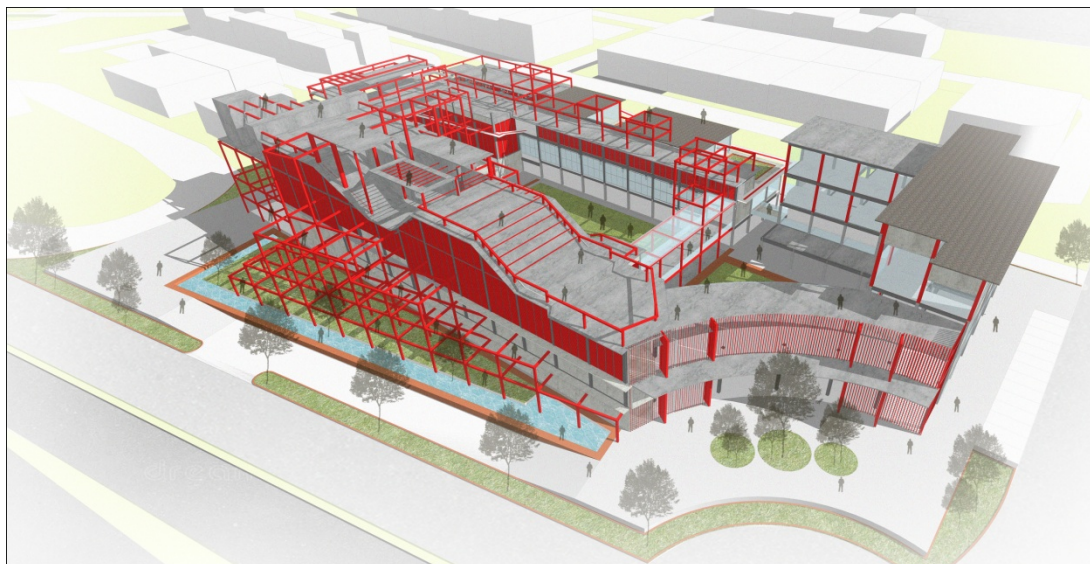


Fasilitas Olahraga *Bodyweight* di Surabaya

Maria Ellenore Gunawan dan Ir. Bisatya W.Maer,M.T
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 email : mariaellenoregunawan@yahoo.com : mbm@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Olahraga *Bodyweight* di Surabaya

ABSTRAK

Fasilitas Olahraga *Bodyweight* di Surabaya merupakan fasilitas yang mewadahi dan memperkenalkan salah satu jenis olahraga yang baru berkembang di Surabaya, khususnya 4 tahun terakhir. *Bodyweight* sendiri merupakan latihan yang tidak menggunakan beban atau mesin tertentu. Olahraga *bodyweight* terbagi menjadi beberapa jenis olahraga yang berbeda beda, seperti : olahraga lari, olahraga senam, panjat tebing, yoga, pilates, olahraga renang, *TRX*, olahraga *parkour*, dan *calisthenic*. Fasilitas ini akan dilengkapi fasilitas publik, seperti *cafe* dan pertokoan retail. Masalah desain utama adalah mengolah berbagai zona dan aktivitas yang ada khususnya secara visual untuk beberapa jenis olahraga dan penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami.

Pendekatan perilaku digunakan untuk penempatan berbagai perilaku yang berbeda dari olahraga – olahraga yang ada. Suasana interior bangunan juga mengespreksikan karakter dari masing masing olahraga yang ada melalui pendalaman karakter ruang.

Kata kunci : Fasilitas olahraga, *parkour*, olahraga yoga, Olahraga *Bodyweight*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

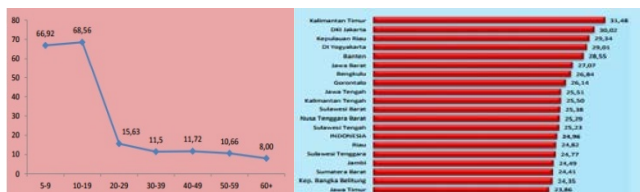
Olahraga merupakan sebuah kegiatan dasar manusia untuk menjaga kesehatan tubuh secara jasmani dan rohani. Banyak inovasi – inovasi olahraga baru yang berkembang guna untuk menarik minat masyarakat untuk berolahraga, khususnya di Surabaya. Salah satunya adalah olahraga *bodyweight*, yang merupakan latihan yang berbasis bobot tubuh sendiri tanpa menggunakan alat atau mesin tertentu.

(Wirjasantos, 2017 <http://www.moryz.com/fitness-exercise/best-exercise-equipment-you-are-not-using.html>, 14 April 2017).



Gambar. 1.1 Olahraga *Bodyweight*

Diharapkan olahraga *bodyweight* bisa membantu angka olahraga di Surabaya tergolong rendah



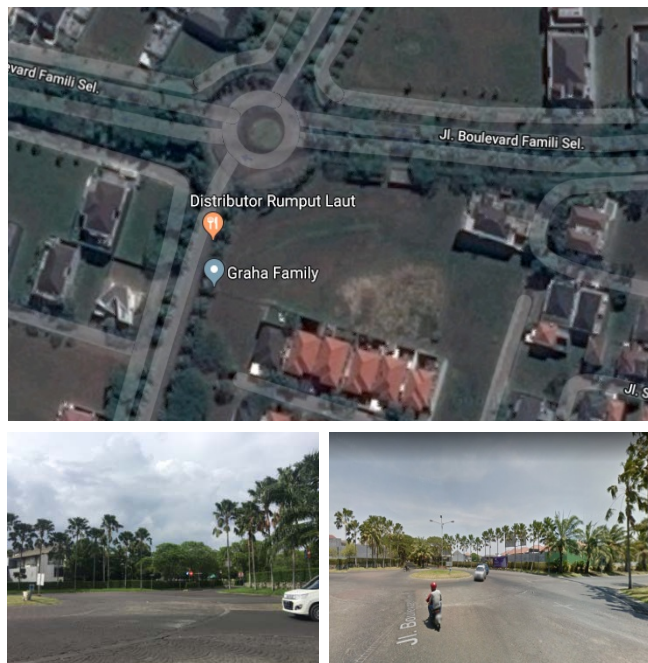
Gambar. 1.2 Presentase olahraga di Surabaya

Rendahnya peminat olahraga juga bisa dikarenakan kurangnya fasilitas olahraga yang memadai. Kurangnya fasilitas, membuat para peserta olahraga cenderung berolahraga di taman kota dan sering berpindah tempat sehingga latihan pun tidak maksimal.



Gambar. 1.3 Olahraga *Bodyweight* di taman kota

Lokasi tapak terletak di Jalan Boulevard Famili Selatan, Surabaya dan merupakan lahan kosong. Tapak berada di dalam area Graha Famili. Daerah sekitar merupakan perumahan dan ada beberapa fasilitas umum seperti National Hospital, beberapa *cafe* dan tempat olahraga. Tapak merupakan jalan utama dalam perumahan sehingga cenderung banyak dilewati kendaraan.



Gambar 1.5. Lokasi tapak eksisting

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat adalah bagaimana mengolah zona dan aktivitas dengan perilaku yang berbeda-beda dan tetap terbungung secara visual untuk beberapa olahraga.

Tujuan Perancangan

- Menciptakan fasilitas *bodyweight* yang tidak hanya terbuka untuk para pengunjung yang mau berolahraga, tapi juga terbuka untuk masyarakat umum yang sekedar menonton.
- Mengenalkan kepada masyarakat tentang olahraga *bodyweight*.
- Mengajak dan meningkatkan minat masyarakat untuk berolahraga.

Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 4. Lokasi tapak

Data Tapak	
Nama jalan	:Jl.Boulevard Famili Selatan
Status lahan	:Tanah kosong
Luas lahan	:13800 m2
Tata guna lahan	:Fasilitas Umum
Garis sepadan bangunan (GSB)	:Setengah bahu jalan
Koefisiendasar bangunan (KDB)	:60%
Koefisien dasar hijau (KDH)	:10%
Koefisien luas bangunan (KLB)	:150%
Tinggi Bangunan	:3 lantai
(Sumber: Peruntukan)	

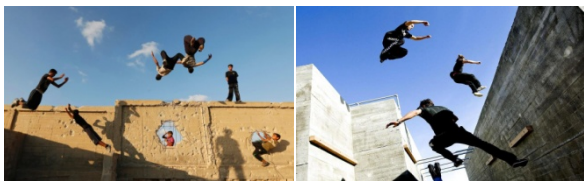
DESAIN BANGUNAN

Program dan Luas Ruang

Pada fasilitas olahraga terdapat :

- Fasilitas olahraga *parkour indoor* dan *outdoor*.

Parkour adalah aktivitas yang bertujuan untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dengan efisien dan secepat-cepatnya, menggunakan prinsip kemampuan badan manusia



Gambar .2.1. Olahraga Parkour

-Fasilitas olahraga *calisthenic indoor dan outdoor*

bentuk latihan dengan cara memaksimalkan penggunaan berat tubuh kita sendiri dalam proses membentuk otot, dengan gerakan melawan gravitasi dan memanfaatkan bar sarana utama.



Gambar .2.2. Olahraga Calisthenic

-Fasilitas olahraga senam

-Fasilitas olahraga panjat tebing

-Studio TRX : TRX adalah latihan berat badan *Suspension Training* untuk mengembangkan kekuatan, keseimbangan, fleksibilitas dan stabilitas inti secara bersamaan dengan memanfaatkan gravitasi dan berat tubuh pengguna. Sarana yang digunakan adalah tali.



Gambar .2.3. Olahraga TRX

-Olahraga renang

-Studio Yoga :Yoga merupakan salah satu aktivitas meditasi atau tapa dengan seluruh pikiran untuk mengontrol panca indranya dan tubuhnya secara keseluruhan.



Gambar .2.4. Olahraga yoga

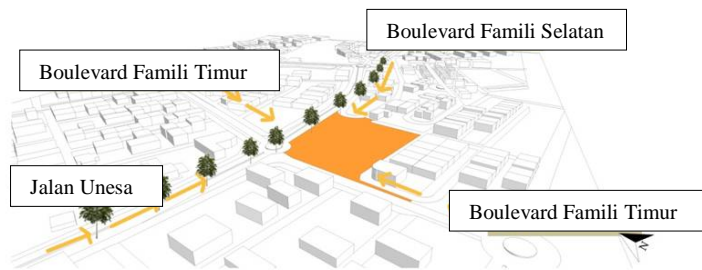
-Studio Pilates



Gambar .2.5. Olahraga pilates

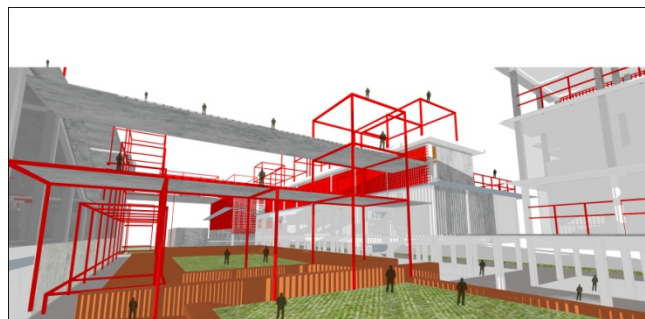
Pada fasilitas umum terdapat *cafe* dan pertokoan *retail*. Untuk fasilitas penunjang terdapat ruang sauna, *whir pool*, dan klinik. Untuk fasilitas pengelola dan servis terdapat ruang marketing, manager, dan staff.

Analisa Tapak dan Zoning



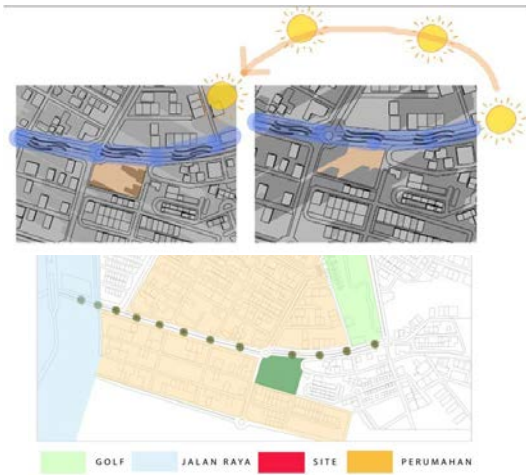
Gambar 2. 6. Analisa Tapak

Tapak terletak di perempatan jalan sehingga memiliki *point of interest* yang tinggi, khususnya di bagian tikungan. Area ini di fungsikan sebagai *entrance*. Akses masuk dan keluar *site* disesuaikan dengan arah jalan yang sudah ada, yaitu masuk dari arah Boulevard Famili Selatan dan keluar dari Jalan Boulevard Famili Timur (gambar 2.7). Tapak terletak di dalam perumahan sehingga *view* sekitar hanya perumahan tetangga. Bangunan diorientasikan kedalam tapak, dengan memanfaatkan area tengah sebagai pusat arena olahraga *parkour* dan *calisthenic*, yang merupakan atraksi utama dari bangunan (gambar 2.8).

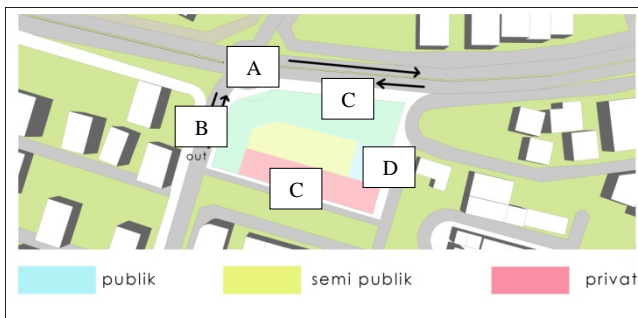


Gambar 2. 7. Area Parkour outdoor

Untuk pengaruh pembayangan dari bangunan sekitar, tidak terlalu berpengaruh, bila ditinjau dari peraturan dengan KLB 150% (maksimal 3 lantai). Untuk pembagian *zoning*, tapak dibagi menjadi 4 area (gambar 2.10), yaitu: area penerima(A), area publik (B) , area olahraga (C) dan area *service* (D). Beberapa area olahraga terhubung dengan area *outdoor*. Ketiga masa utama saling terhubung secara sirkulasi dan visual sesuai dengan konsep perancangan.



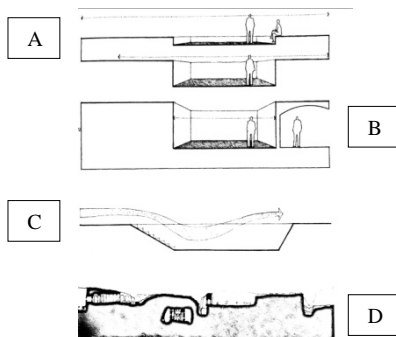
Gambar 2. 8. Analisa Tapak 2



Gambar 2.9. Zoning

Pendekatan Perancangan

Dengan mengambil konsep **continuity**, yaitu dimana setiap olahraga dan pengguna memiliki batas-batas tertentu sesuai dengan perilaku masing masing dan tetap terhubung secara visual untuk beberapa olahraga tertentu, maka pendekatan yang dipakai adalah perilaku dengan **teori eklektik**. Teori eklektik merupakan hubungan perilaku terhadap lingkungannya, dan hubungan antara tatanan ruang kerja dengan produktivitas kerja seseorang. Selain itu, pendekatan didukung teori D.K.Ching, *Arsitek bentuk, ruang, dan tatanan* tentang hubungan ruang dalam dan ruang luar secara visual.



Gambar 2. 10. Arsitektur bentuk, ruang, dan tatanan.

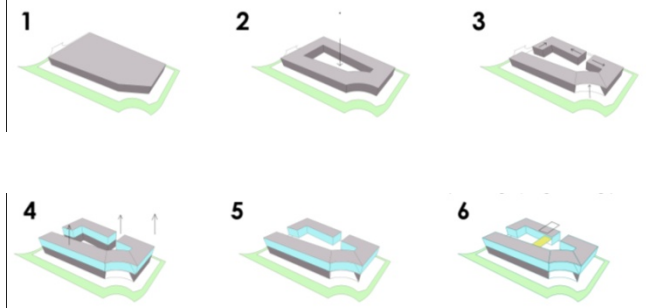
Pada gambar A (gambar 2.11) merupakan salah satu bentuk interupsi pada bidang atau lantai dasar dan tetap menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam ruang sekelilingnya.

Perancangan Tapak dan Bangunan



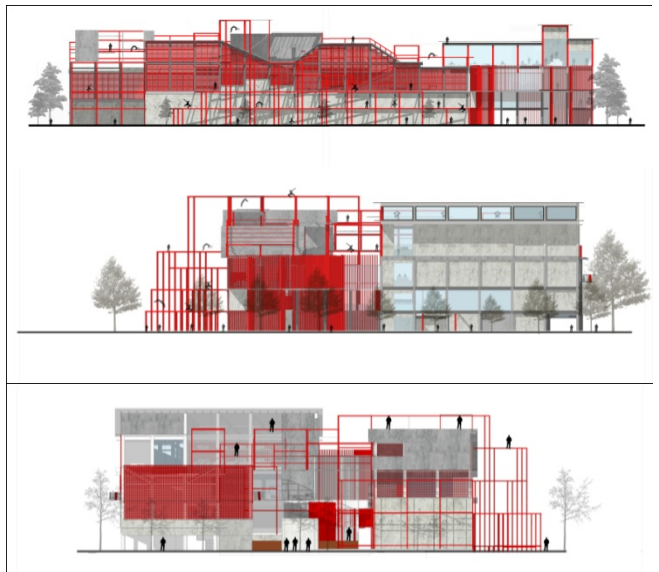
Gambar 2. 11. Site plan

Bentukan mengikuti bentukan dari tapak sehingga akses sesuai dengan bangunan sekitar, area tengah (*ground*) yang berupa void berperan sebagai area utama untuk kegiatan olahraga maupun pertunjukan dari *parkour* dan *calisthenic outdoor*. Desain massa dibuat tipis untuk fungsi sirkulasi udara.



Gambar 2. 12. Transformasi bentuk

Massa dibagi menjadi 3, dengan fungsi masa 1 untuk fasilitas umum, masa 2 untuk olahraga *parkour*, olahraga senam, studio *TRX*, dan olahraga panjat tebing. Masa 3 difungsikan untuk studio yoga, pilates, dan kolam renang *indoor*. Masa 2 dan 3 diangkat dan bagian lantai 1 difungsikan untuk parkir. Ketiga masa dihubungkan dengan jembatan untuk memudahkan sirkulasi.

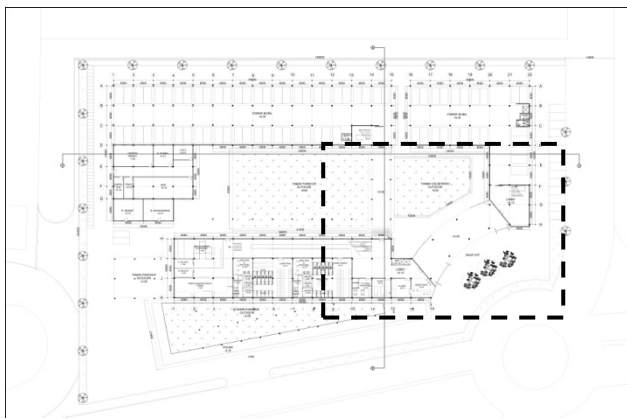


Gambar 2. 13. Tampak keseluruhan

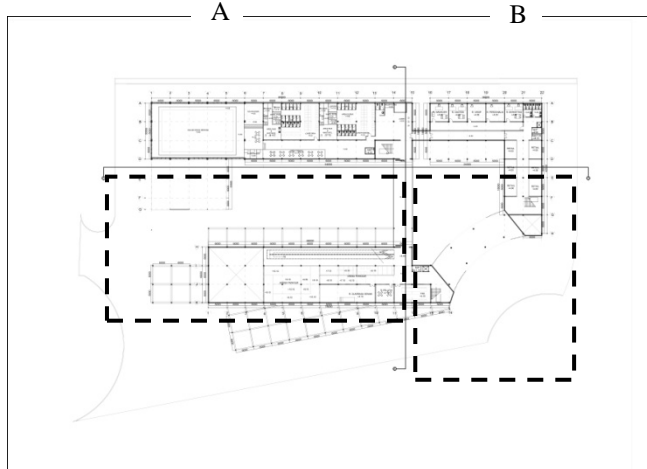
Rangka-rangka parkour didesain berkelanjutan dengan struktur bangunan sebagai penerapan dari konsep *continuity*. Rangka juga berfungsi sebagai fasad bangunan yang diambil dari 3 elemen utama *parkour*, yaitu rangka, permainan ketinggian, dan ram. Selain sebagai fasad, rangka rangka tersebut bisa difungsikan untuk akses para pemain *parkour* sehingga lebih flexibel.

Bidang tangkap sangat berpotensi untuk dijadikan *entrance* yang mengundang masyarakat untuk masuk kedalam fasilitas. Bentuk *main entrance* tanpa dinding yang langsung terhubung dengan arena *parkour*.

Bisa dilihat dari gambar berikut :

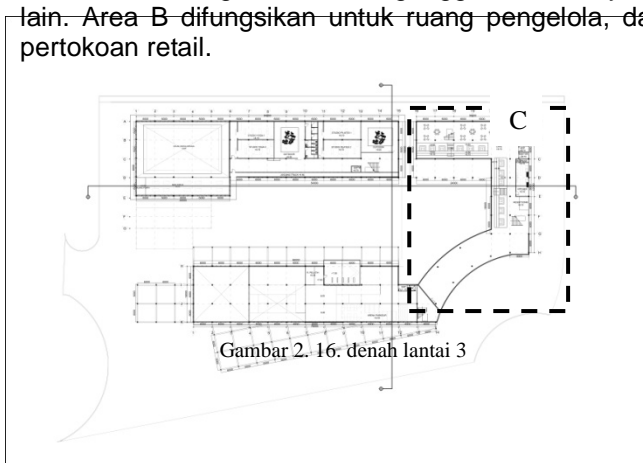


Gambar 2. 14. Layout plan



Gambar 2. 15. denah lantai 2

Area A, difungsikan untuk kamar ganti dan kolam renang. Area kolam cenderung basah dan dipisahkan dari area lain agar tidak mengganggu aktivitas yang lain. Area B difungsikan untuk ruang pengelola, dan pertokoan retail.



Gambar 2. 16. denah lantai 3

Lantai 3 dan 4 pada bagian C, difungsikan sebagai *cafe*. *Cafe* diletakkan menghadap arena *parkour* dan calisthenic *outdoor* yang terletak ditengah *site*. *Cafe* menjadi sarana melihat atraksi *parkour* bagi pengunjung yang datang baik yang berolahraga maupun tidak berolahraga. *Cafe* juga menjadi salah satu penerapan konsep *continuity* khususnya secara visual dengan batasan tertentu.

Pendalaman Desain

Pendalam yang diambil adalah karakter ruang, untuk mengekspresikan karakter yang berbeda beda dari beberapa ruang.

1. area *parkour*

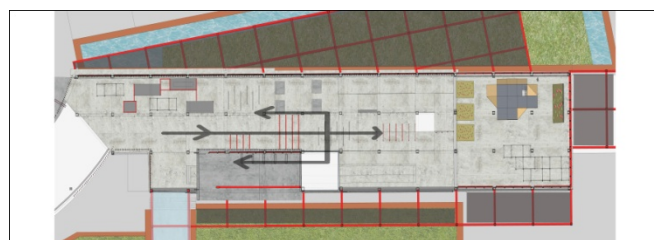
Karakter yang ingin ditampilkan adalah suasana *parkour outdoor* dan jalanan, karena pada dasarnya olahraga *parkour* dilakukan di jalanan. Untuk menghadirkan suasana *outdoor* di area *indoor* maka material lantai dan dinding menggunakan beton ekspos. Fasad bagian utara menggunakan *louvre* aluminium untuk memaksimalkan ventilasi udara dan cahaya serta tetap terhubung dengan area *outdoor* secara tidak langsung (gambar 2.17). Struktur dari bangunan diteruskan keluar dan difungsikan sebagai rangka parkour untuk memberi citra *continuity* (gambar 2.18).



Gambar 2. 17. Potongan ruang *parkour indoor*



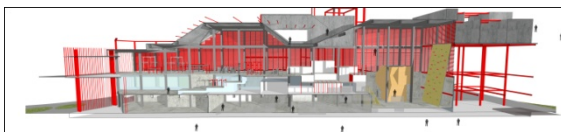
Gambar 2. 18. Tampak eksterior rangka *parkour*



Gambar 2. 19. Denah ruang *parkour indoor*

Parkour indoor digunakan untuk para pemain pemula, sedangkan *parkour outdoor* digunakan untuk para

pemain *expert*. Kedua area saling terhubung dan dibatasi oleh ruang pelatib, untuk keamanan. Untuk *parkour outdoor*, dibagian arena rangka rangka diberi *nets* untuk keamanan.

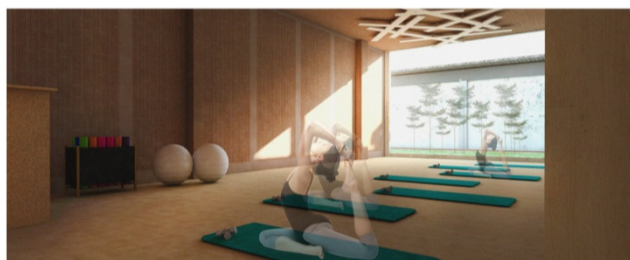


Gambar 2. 20. Perpektif ruang *parkour indoor*

2. studio yoga

Karakter yang ingin ditampilkan adalah tenang dan alami. Untuk bagian *indoor*, Ruang dilapisi dengan lapisan kedap suara, sehingga studio tidak terganggu dengan aktivitas *parkour* yang ada di atasnya. Untuk lantai menggunakan material kayu parkit dan material dinding menggunakan material *wallpaper* coklat polos. Studio yoga dilengkapi dengan taman dibagian depan untuk menghadirkan suasana alam dan meditasi. Studio yoga diletakkan dibagian belakang dan tidak terlihat dari bagian *cafe* karena karakter yoga yang cenderung tidak dipertontonkan orang.

PRIVATE
YOGA
STUDIO



Gambar 2. 21. Perpektif ruang yoga

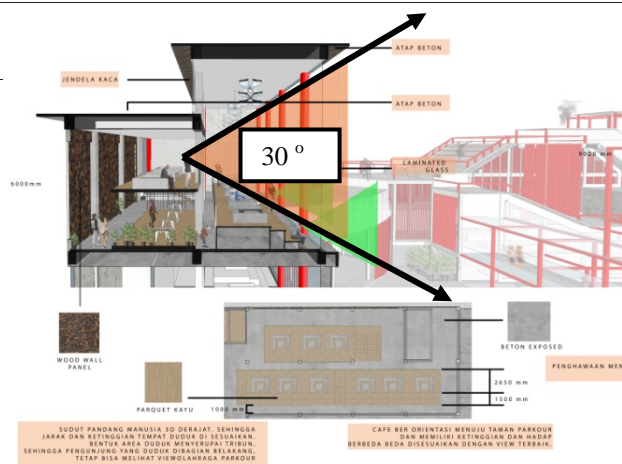


Gambar 2. 21. Perpektif ruang yoga

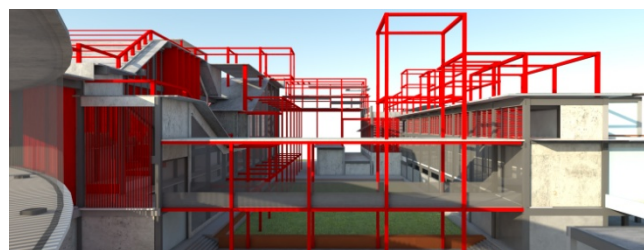
3. cafe

Cafe merupakan salah satu tempat yang didesain bagi para pengunjung umum yang datang selain untuk berolahraga. *Cafe* mempunyai view taman *parkour*, yang merupakan atraksi utama dari fasilitas ini. Area duduk di *cafe* ini memiliki jarak, ketinggian dan arah hadap yang ditata berbeda beda sesuai dengan view terbaik dengan sudut pandang maksimal manusia ,30 derajat. Bentuk *cafe* dibuat memanjang kesamping dan tidak terlalu dalam, dan area duduk menyerupai tribun, sehingga pengunjung yang duduk dibagian belakang, tetap bisa melihat *view* olahraga *parkour*. Fasad menggunakan kaca sehingga tetap terhubung

secara visual dengan area *parkour outdoor*, sesuai konsep *continuity*.



Gambar 2. 22. Perpektif ruang *cafe*

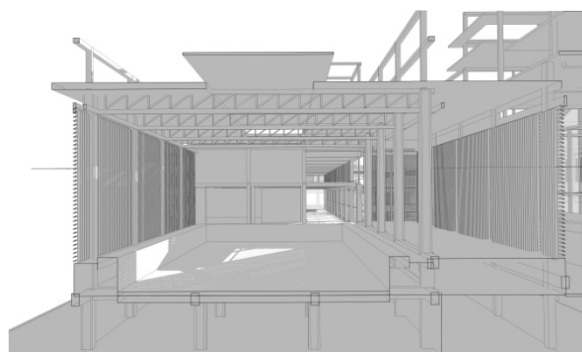


Gambar 2. 23. View dari *cafe*

Sistem Struktur

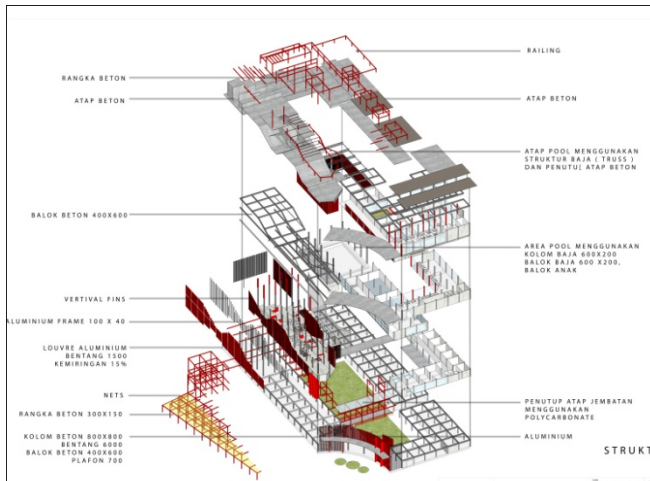
Terdapat 2 sistem struktur, yaitu sistem struktur beton dan baja. Untuk struktur beton menggunakan bentang 6000x6000 mm.

Untuk area kolam renang, menggunakan struktur baja dengan bentang 12000 mm dan 18000mm. Kolam renang terletak di lantai 2 dan lantai 1 difungsikan untuk parkir dengan bentang 6000x6000mm dengan struktur beton.

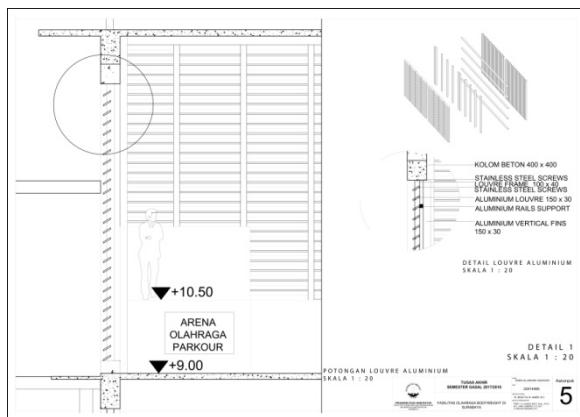


Gambar 2. 24. Struktur kolam renang

Untuk atap, menggunakan dak beton karena difungsikan untuk olahraga *parkour*.



Gambar 2. 25. Struktur bangunan

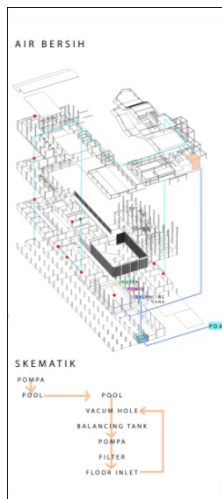


Gambar 2. 26. Struktur fasad

Untuk beberapa area, fasad menggunakan *louvre* aluminium dan ditumpuk dengan kisi aluminium *vertical*, untuk member kesan berbentuk kotak.

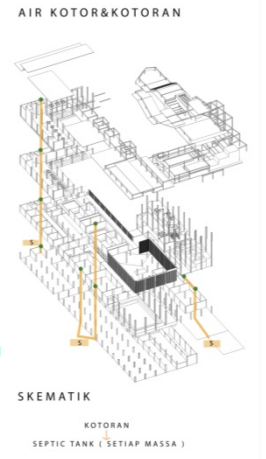
Sistem Utilitas

1. Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *downfeed*. Terdapat 1 tandon atas yang diletakkan di bagian arena *parkour* lalu disalurkan ke 3 masa.



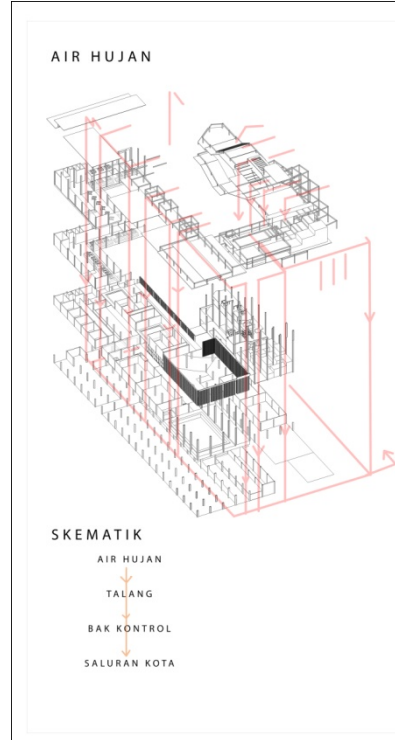
Gambar 2. 27. Utilitas air bersih

2. Sistem utilitas air kotor menggunakan septic tank disetiap masa.



Gambar 2. 28. Utilitas air kotor dan kotoran

3. Sistem utilitas air hujan disalurkan melalui talang yang ditempelkan pada sisi luar kolom, lalu disalurkan ke bak kontrol pada setiap masa dan disalurkan ke bak kontrol tapak lalu disalurkan ke saluran kota.



Gambar 2. 29. Utilitas air hujan

KESIMPULAN

Desain perancangan fasilitas olahraga *parkour* di Surabaya disesuaikan dengan perilaku setiap olahraga yang berbeda. Konsep *continuity* dicapai dengan mendesain kontinuitas ruang secara visual dan fisik, yaitu :

Ruang – ruang olahraga yang tidak membutuhkan ketenangan dihubungkan secara visual, tapi memiliki

batas – batas tertentu tanpa mengganggu aktivitas olahraga satu sama lain.

Konsep *continuity* juga tercapai dari struktur bangunan yang dibuat menerus keluar bangunan dan dimanfaatkan sebagai fasilitas *parkour*. Fasilitas olahraga ini juga memberi sarana *cafe* bagi pengunjung yang bertujuan menonton atraksi *parkour*. Sesuai dengan tujuan utama untuk memperkenalkan dan mengajak para masyarakat untuk berolahraga. Area duduk di *cafe* memiliki jarak, ketinggian dan arah hadap yang ditata berbeda beda sesuai dengan view terbaik dengan sudut pandang maksimal manusia ,30 derajat.

Desain perancangan juga memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan alami dengan memberi *louvre* sebagai fasad utama pada bangunan yang difungsikan olahraga. Untuk *cafe*, pertokoan, dan area pengelolah penghawaan menggunakan AC.

DAFTAR PUSTAKA

- American Ninja Warrior (2016) *Americaan Ninja Warrior Obstacle Design Challenge*. Retrived 5 Juli 2018, from <https://contest.americanninjawarriornation.com/>
- Elliot, J (2014). *Parkour Training Center*. Retrived 6 Juli 2018, from <http://www.jameselliotdesign.com/parkouracademy.php>.
- Kementrian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (2015). *Buku Penyajian Data dan Informasi Kepemudaan dan Olahraga. 2014*. Retrived 6 Januari 2018, From <http://www.kemenpora.go.id/index/preview/statistik/10417>.
- Neufert, Ernest (2002) *Architects' Data (3rd edition)*. Oxford : Blackwell Science.
- Neufert, Ernest (2002) *Architects' Data (2nd edition)*. Oxford : Blackwell Science.
- Wikipedia*. (2010, Oktober 21).Weight Training. Retrived 19 Januari 2018, from https://en.wikipedia.org/wiki/Weight_training *Wikipedia ensiklopedia bebas*. (2012, Januari 21).Yoga. Retrived 7 Januari 2018, from <https://id.wikipedia.org/wiki/Yoga>