

Fasilitas Olahraga Ekstrem Di Sidoarjo

Hosea Yanuar Chrisworo dan Roni Anggoro
Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: Yanuar_hosea13@yahoo.com., ang_roni@petra.ac.id



Gambar 1.1. Tampak Utara fasilitas olahraga ekstrem

ABSTRAK

Desain Fasilitas Olahraga ekstrem di Sidoarjo ini didasari pada pemikiran, bahwa pemerintah dan masyarakat kurang mendukung adanya olahraga ekstrem. Tantangan utama dari desain ini adalah untuk menciptakan desain bangunan selain dapat memfasilitasi para pemain dan komunitas olahraga ekstrem untuk saling mengembangkan bakat dan minat dan bermain olahraga ekstrem, dan sebagai menarik minat masyarakat akan olahraga ini. Fokus dari masalah desain bangunan ini adalah keamanan dari permainan ekstrem didekati dengan pendekatan sistem permainan dan sirkulasi. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk mencermati penyelesaian kebutuhan ruang keamanan dan suasana yang dimunculkan .

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Skateboard, wall climbing dan bmx adalah jenis permainan yang termasuk memiliki tingkat cedera yang sangat rawan terjadi, sehingga komunitas penggemar olahraga ekstrem ini membutuhkan tempat bermain di sidoarjo. Komunitas di sidoarjo terutama kaum muda yang bermain dengan fasilitas seadanya, tidak memenuhi standart sehingga membahayakan sehingga resiko jatuh atau cedera lebih sering di dapatkan oleh pemain. Maka dari permasalahan bangunan olahraga ekstrem ini adalah bagaimana kapasistas fasilitas dapat di pakai dengan cukup aman, memenuhi standart. Sehingga komunitas di sidoarjo bisa lebih berkembang dalam bermain olahraga ekstreme ini. Seperti di (gambar 1.2.1)



Gambar 1.2.2 Fasilitas ekstrem.

fasilitas olahraga tersebut tidak memenuhi standart sehingga membahayakan pemaian untuk melakukan aktivitas dengan cara berbahaya seperti pada (Gambar 1.2.2).



Gambar 1. 2. Suasana skatepark
<https://thebeatbali.com/venues/pretty-poison/>

Suasana pada skatepark pada saat ini adalah tempat dimana anak muda mengexplore kegiatannya sehingga di bangunan ini akan menjadikan tempat yang menyenangkan bagi pemain dan masyarakat yang ingin mengetahui aktivitas pemaian sehingga di butuhkan faslitas lain untuk menujung kebutuhan pengujung dan pemain.

Rumusan Masalah

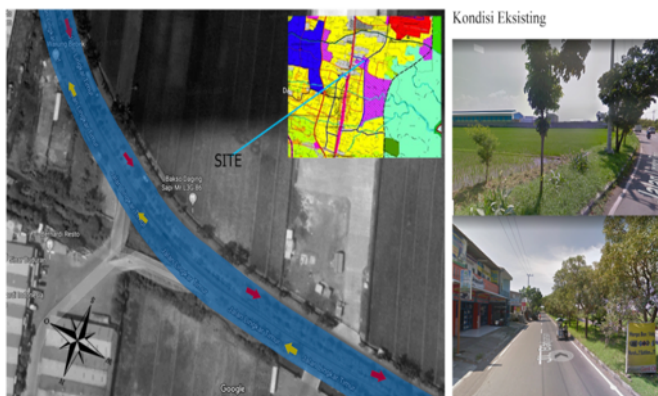
Masalah utama proyek rancangan ini adalah merancang fasilitas dengan aman dan dapat sebagai tempat yang digemari oleh komunitas.

Tujuan Perancangan

Menciptakan fasilitas olahraga extreme sebagai wadah bermain olahraga ekstrem di sidoarjo.

Data dan Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak di Jalan Lingkar Timur , Sidoarjo, dan dapat diakses kendaraan dari 2 arah arah saja, yakni dari arah Jalan malang dan suarbaya (gambar 1.3.). Di depan dan samping tapak merupakan pegudangan , sedangkan di belakang tapak area persawahan.



Gambar 1. 3. Lokasi Tapak
 Sumber: maps.google.com



Gambar 1. 3. Lokasi Tapak
 Sumber: maps.google.com

Data Tapak

Lokasi : Jalan lingkaran timur, Sidoarjo
 Kelurahan : Wadungasih
 Kecamatan : Buduran, Sidoarjo
 Luas Lahan : 12.000 m²
 Tata Guna Lahan: jasa komersial
 KDB : 60%
 KLB : 200%
 GSB : 10 m (utara); 10m (timur)

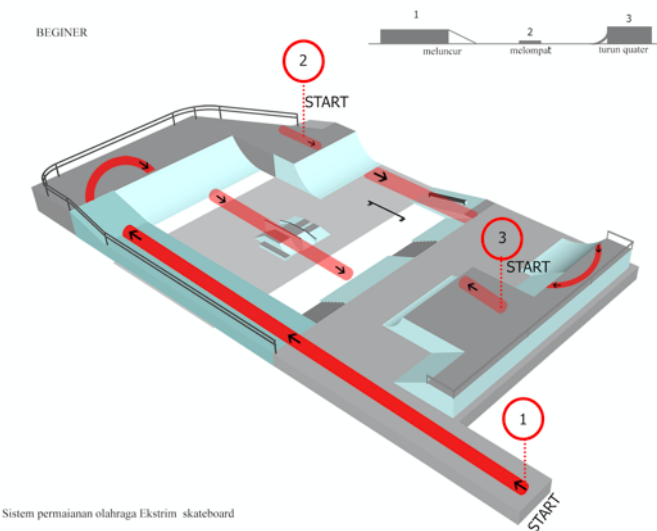
FASILITAS OLAHRAGA

Fasilitas olahraga Ekstrime tersebut memfasilitasi kegiatan olahraga diantaranya:

- Wall climbing beginner
- Rock climbing Pro
- Skatepark beginner
- Skatepark pro obstacle
- Big Air Ramp
- Bmx park beginner
- Bmx park pro street
- Bowl skate
- Wall graffiti

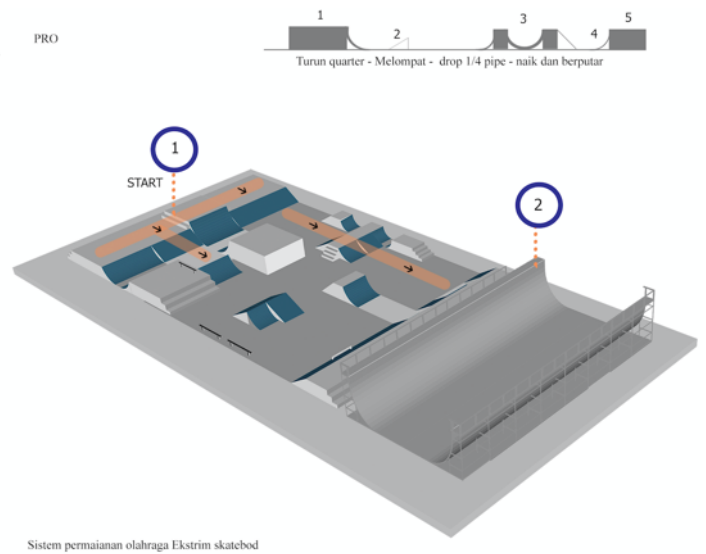
Pendekatan Perancangan

Untuk memecahkan masalah desain, pendekatan yang dipilih adalah sistem permainan dan sistem sirkulasi dari permainan, seperti pada (gambar 2.1).



Gambar 2. 1.1 Pendekatan sistem permainan.

Pendekatan rancangan tersebut menjadi dasar dalam memulai rancangan tapak dan bangunan. Mulai dari hubungan ruang, zoning, pengolahan bentuk, sistem struktur, sistem utilitas, sirkulasi, hingga fasad bangunan. Dengan demikian, ke enam masalah desain (sirkulasi dan utilitas, ruang bermain indoor dan ruang hijau) dapat terselesaikan dengan tuntas.



Gambar 2.1.2 pendekatan sistem permainan

Menggunakan pendekatan sistem untuk mengatur pola dimana pemain bisa memulai dan selesai dengan tidak terganggu oleh pemain lain, sehingga pengaturan sirkulasi lebih di tekankan untuk memudahkan proses berjalanya aktivitas yang sedang dilakukan oleh pemain maupun pengunjung bangunan. Dimana penerapan sistem tersebut dapat di lihat pada (gambar 2.1 pendekatan sistem permainan.)

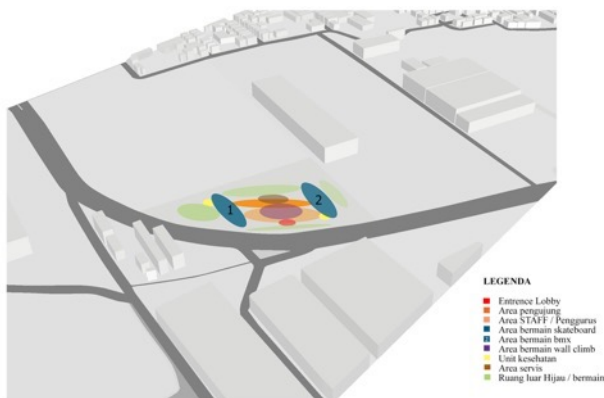
Hubungan ruang



Gambar 2. 3. Hubungan ruang.

Kedekatan antara ruang satu dengan yang lain bertujuan untuk penunjang di saat pemain membutuhkan bantuan seperti ruang bermain skate dan bmx yang berkesan sedikit bebas namun di dalam suatu zona yang berbeda tersebut di butuhkan ruang kesehatan sehingga jika terjadi cedera pemain mendapatkan pengobatan yang cepat. Karena jarak antar fasilitas yang jauh sehingga pada zona bermain tersebut di lengkapi sebagai fasilitas lainnya. keamanan harus di peroleh kepada pemain, dari zona yang bersifat radial namun terdapat zona yang hanya dapat di akses oleh pemain ataupun staff sehingga kebutuhan ruang yang di akses, sehingga dapat di tuju dengan mudah

Zona

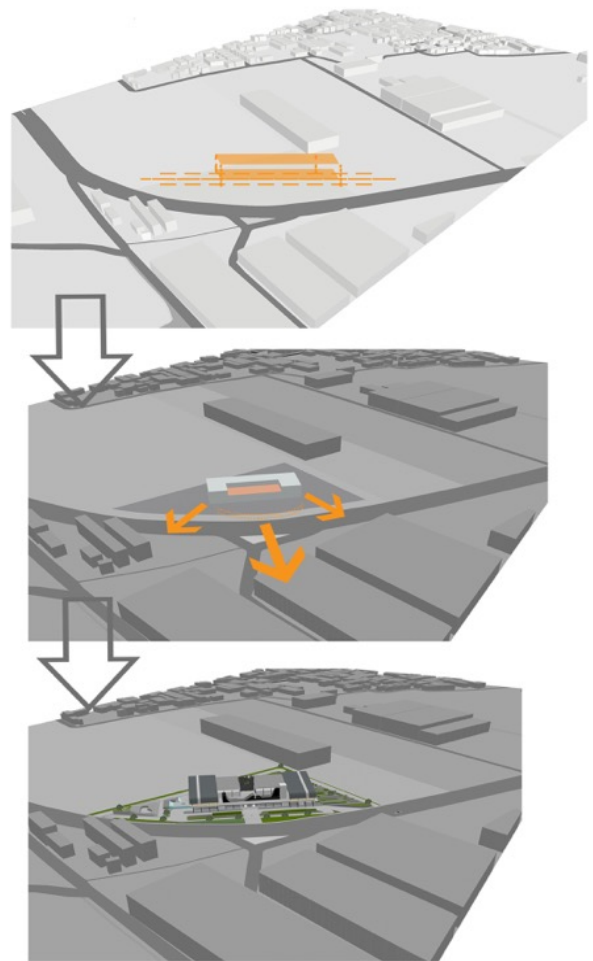


Gambar 2. 2. Zona penempatan fasilitas

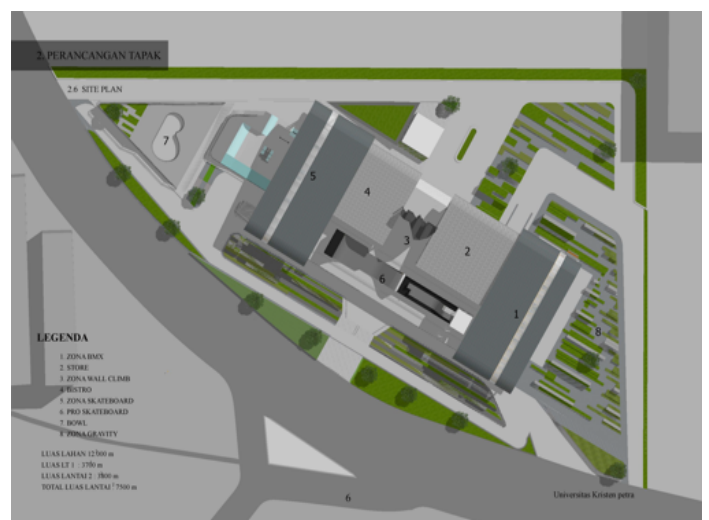
Dalam Pembagian zoning pada tapak dimulai dengan membagi tapak menjadi 4 area, yaitu: public , semi public , private . semi private. Zona tersebut dapat di jadikan suatu privasi pemain sehingga bertujuan untuk menfokuskan antara pemain skateboard ,bmx dan wall climb . (gambar 2.2)

Tranformasi bentuk

Transformasi bentuk berawal dari peletakan zona Dan memiliki garis satu axis dengan bentuk awal persegi , ditranformasi dalam pola persegi hingga di cut untuk menampilkan vista sebagai tempat fasilitas skateboard fungsinya sebagai icon dari bangunan dan landmark kota sidoarjo sebagai bangunan olahraga ekstrem.(Gambar 2.4.)



Gambar 2. 4. Transformasi bentuk



Gambar 2.5. Site plan

Sistem sirkulasi

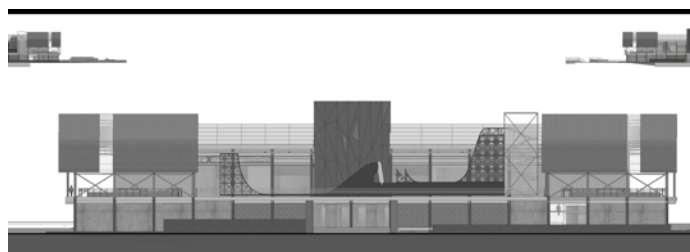
3.1 SISTEM SIRKULASI KENDARAAN



Sirkulasi luar bangunan
Gambar 2.6.1 Sirkulasi luar

Pada bagian penutup atap fasilitas tersebut menggunakan atap bitumen dimana atap tersebut dapat berperan sekaligus sebagai pelindung dari hujan dan panas matahari atap bitumen tergolong dalam atap yang memiliki beban ringan dari pada atap genteng pada umumnya. Namun pada sebagian menggunakan atap fiber glass yang bertujuan sebagai pencahayaan alami sehingga meminimalisir penggunaan energi buatan, pada area bermain bmx dan skateboard pro pada zona lantai 2 yang tertera pada (gambar 2.6.1)

Tampak bangunan

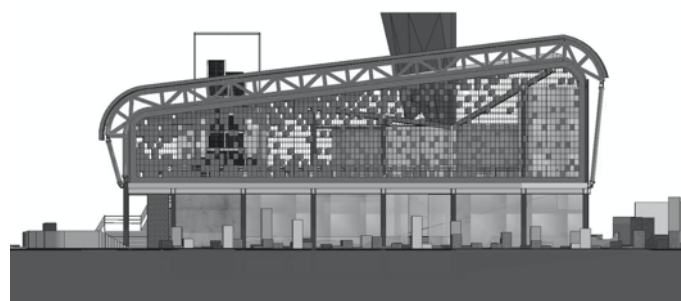


Gambar : 2.6. Tampak utara

3.2 SISTEM SIRKULASI DALAM BANGUNAN



Sirkulasi dalam bangunan
Gambar 2.5.2 sirkulasi Dalam



Gambar : 2.6.1. Tampak Timur

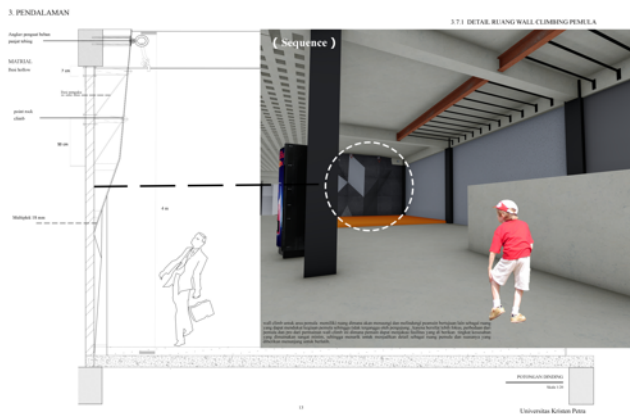
Pada bagian façade, bangunan tersebut menggunakan material beton dan bata yang di pola sebagai roster untuk memasukan udara alami kedalam bangunan sehingga sirkulasi udara berperan penting untuk penghawaan yang dibutuhkan pemain. Memunculkan suasana semi terbuka.

Pendalaman karakter ruang

Pendalaman yang dipilih adalah Karakter ruang untuk mengekspresikan citra dan fungsi dari masing-masing fasilitas. Masalah utama ruang bermain adalah

bagaimana keamanan bisa menjadikan alat untuk percaya diri bagi pemain olahraga tersebut. berkesan bebas luas dan nyaman seperti terlihat pada (gambar 2.6.)

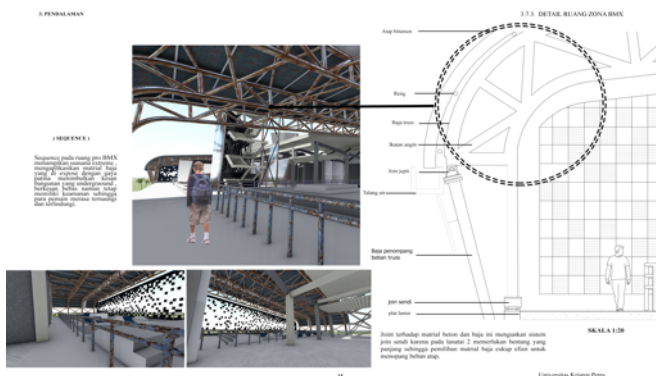
1. Fasilitas wall climb pemula



Gambar 2. 6. Pendalaman kakater ruang

Karakter ruang wall climb untuk area pemula memiliki ruang yang dimana akan menjadi ruang bermain dengan menggunakan element dinding sebagai alat untuk memanjat.

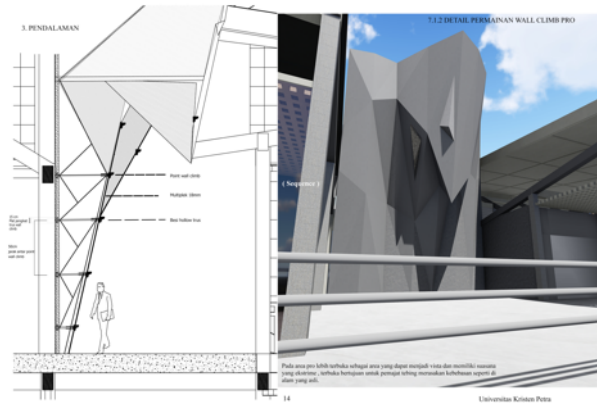
2. Fasilitas Bmx pro obstacle



Gambar 2. 7. Pendalaman karakter ruang Pro bmx

Karakter ruang pada pemain ahli BMX menampilkan suasana extreme, mengaplikasikan material baja yang diexpose dengan gaya patina menimbulkan kesan bangunan yang underground, berkesan bebas namun tetap aman.

3. Fasilitas Rock climbing

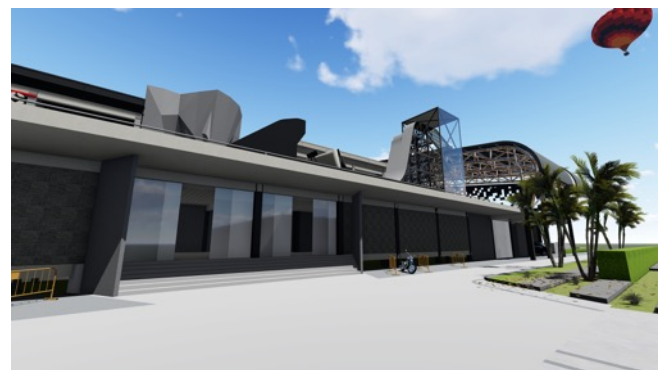


Gambar 2. 8. Pendalaman rockclimbing

Pada area pemain ahli lebih terbuka sebagai area yang dapat menjadi vista dan memiliki suasana yang ekstrem , terbuka bertujuan untuk pemajat tebing merasakan kebebasan seperti di alam yang sesungguhnya.

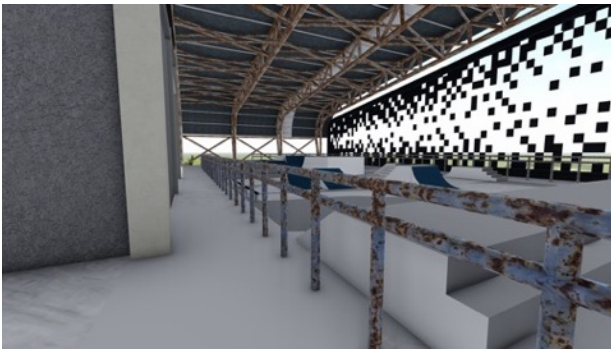
Prespektif Interior dan Exterior

Area entrance sebagai area tangkap yang memudahkan akses pengunjung sehingga sirkulasi untuk masuk atau drop off terlihat jelas dari arah jalan besar lingkur timur .



Gambar 2. 9. Prespektif exterior

Landmark yang di ditampilkan adalah sebuah fasilitas big air ramp , lebih terbuka fungsinya sebagai alat yang pro dimana saat ini para pemain ingin selalu update dalam fasilitas yang akan di gunakan untuk menunjukan jati diri sebagai pemain skateboard .



Gambar 2. 10. Area bmx pro obstacle

Dengan memunculkan suasana yang ekstrem dengan penggunaan bahan material yang memiliki ciri sebagai bahan yang kuat dan ekstrem dengan menggunakan material baja dan beton, sehingga nuansa bebas dan ekstrime dapat di rasakan karena pada area pemain ahli bmx tidak tehalang oleh kolom .



Gambar 2. 11. Perspektif exterior permainan bowl skateboard

Area bermain skateboard yang memiliki object seperti kolam renang ini sangat menarik untuk menjadikan area skateboard yang ahli , sehingga area tersebut di letakkan pada area luar bangunan sebagai area pentunjukan kepada pengunjung.

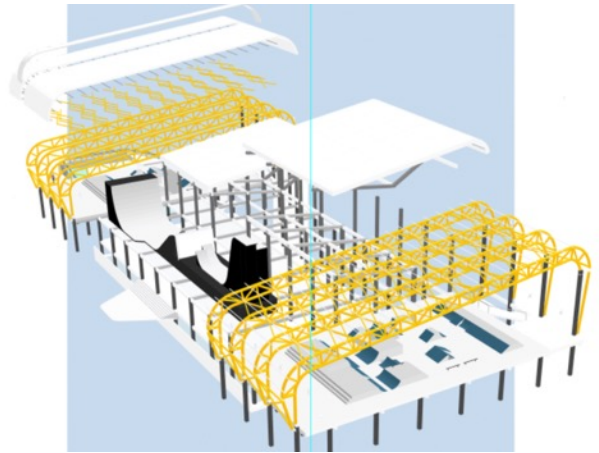


Gambar 2. 14. Perspektif exterior zona grafiti

Area ini sebagai tempat area hijau dan di fungsikan sebagai area grafiti yang dimana memiliki dinding yang akan di pameran sebagai galeri grafiti.

Sistem Struktur

Sistem struktur bangunan yang digunakan ada dua macam, yaitu material struktur beton dan baja truss, pada lantai karena konsep bangunan área pro menghindari dari kolom yang berdiri untuk mencapai kebebasan pemain.



Gambar 2. 15. Axonometri struktur

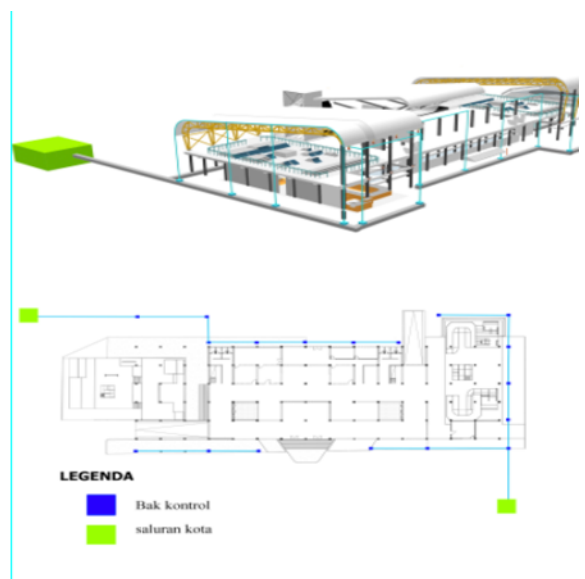


Gambar 2. 15.1. Sistem joint struktur

sistem join struktur beton dan baja menggunakan sistem join jepit dan sendi

Sistem Utilitas

1. Sistem Utilitas air hujan

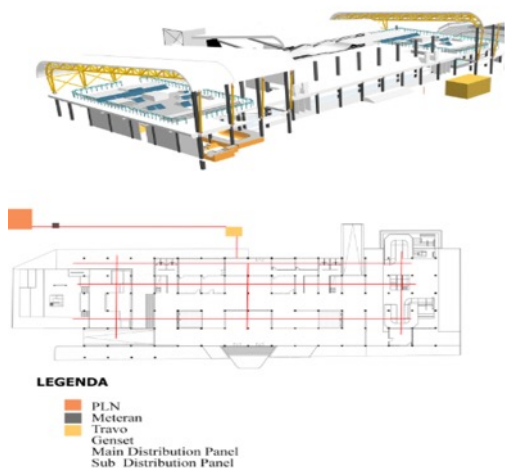


Gambar 2. 16.1. Sistem utilitas air hujan

Gambar 2. 28. Sistem utilitas Kotoran

Sistem utilitas air hujan dari air yang turun dari talang air ke menggunakan bak control yang masing masing memiliki jarak 4m yang nantinya dihubungkan ke saluran penampungan sementara kemudian dibuang meju saluran kota. (gambar 2.16.1)

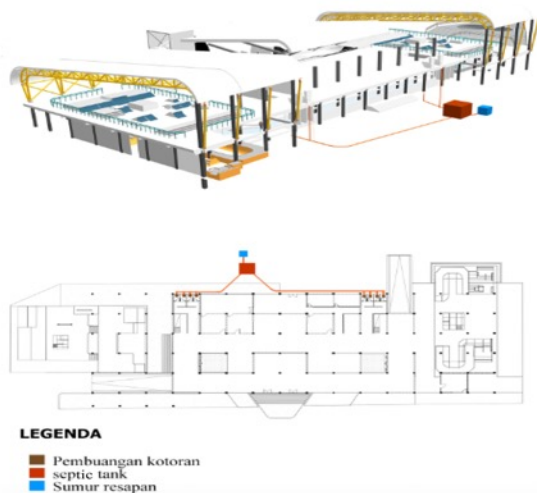
2. Sistem Utilitas listrik



Gambar 2. 27. Sistem utilitas listrik

Distribusi listrik menggunakan gardu PLN ke meteran diteruskan ke trafo yang berda di luar bangunan dan ruang panel yang berada di basement. Setelah itu diteruskan ke bangunan melalui MDP dan SDP yang terdapat pada tiap massa. Ruang genset berada di basement berdekatan dengan ruang panel.

3. Sistem Utilitas Kotoran



Sistem Utilitas Air Kotor Mengingat jumlah buangan air kotor dan kotoran pada bangunan tidak terlalu banyak, pengolahannya menggunakan septic tank dan di berikan sumur resapan .

KESIMPULAN

Rancangan fasiliatas Olahraga Ekstrime Di Sidoarjo. ini diharapkan dapat menjadi kebanggaan bagi kaum muda dan komunitas sidoarjo, sehingga sidoarjo nantinya dapat menjadi panutan kepada kota kota besar yang akan memajukan kotanya dengan cara mengembangkan kegiatan komunitas anak muda. Dari pemasalahan yang muncul, antusias kepada komunitas oalahraga ini menjawab kegiatan yang positif akan menjadikan kaum muda di sidoarjo menjadikan citra pemuda yang memiliki semangat dalam berorganisasi dan menciptakan prestasi di bidang oalahraga ekstrem ini.

DAFTAR PUSTAKA

Designation Listing Selection Guide: Sports and Recreation Buildings. English Heritage. (2012). England: Historic
 John. G, Heard, H.(1981) *Handbook of Sports and Recreation Building Design* vol.4. London: Architectural Press.
 John, G., Heard, H. (2016) *Handbook of Sports and Recreation Building Design* vol.4. London: The Architectural Press
 Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1* (33th ed.).(SunartoTjahjadi,Trans). Jakarta : Erlangga
 Neufert, E. (2000). *Architects' data* (3rd ed). Oxford: Blackwell Science Ltd.
 Neufert, . (2002). *Data Arsitek Jilid 2* (33th ed.). (SunartoTjahjadi,Trans).Jakarta, Erlangga.
 Lynch, K. (1984). *A Theory of Good City Form.* Cambridge, Mass: MIT Press
 Sport Accord International Federations Union. (2016) *Definition of Sport.* Retrieved December 20, 2012. From <http://www.sportaccord.com/about/membership/definition-of-sport.php>