

AULA SKATE

Boston Edison¹⁾, Sutrisnowati Machdijar²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, bostonedison07@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sutrisnowatim@ft.untar.ac.id

Abstrak

Skateboard adalah salah satu olahraga ekstrim yang cukup digemari saat ini. Olahraga ini merupakan olahraga yang memacu adrenalin dan membutuhkan keberanian untuk melakukan trik (style) dan olahraga ini juga memiliki resiko tinggi karena olahraga ini diiringi dengan kecepatan serta ketinggian. Di luar negeri banyak sekali peminat skateboard dari berbagai kalangan baik dari remaja hingga orang dewasa. Di Indonesia, khususnya Jakarta, olahraga skateboard pun cukup digemari. Hal ini dapat terlihat dari mulai munculnya area skate di Jakarta dan banyaknya pengunjung yang datang untuk bermain skate di area skate tersebut (skatepark). Sayangnya fasilitas untuk skateboard yang tersedia masih tidak mencukupi untuk memwadhahi penggemar olahraga skateboard itu sendiri. Padahal, cukup banyak atlet yang sudah menorehkan prestasi baik di kompetisi lokal maupun internasional. Karena minimnya fasilitas, banyak penggemar dan atlet olahraga skateboard ini yang menggunakan badan jalan dan lapangan kosong yang diisi rintangan yang seadanya untuk bermain atau berlatih skateboard. Hal ini dapat membahayakan pemain skateboard karena resiko dari olahraga ekstrim ini cukup besar dan juga membahayakan pengguna jalan yang lain. Oleh karena itu dibutuhkan fasilitas Skatepark. Skatepark adalah suatu wadah yang dibuat untuk permainan skateboard atau taman bermain untuk skateboard dan umumnya ditata dengan tangga, pagar, bangku, dan berbagai rintangan-rintangan seperti *half-pipes*, *quarter pipes*, *handrails*, *banked ramps*, dll. Selain sebagai wadah permainan skateboard, skatepark juga dapat berfungsi sebagai ruang interaksi dan tempat rekreasi warga kota.

Kata kunci: fasilitas, skateboard, skatehall.

Abstract

Skateboarding is one of the extreme sports that is quite popular today. This sport is a sport that encourages adrenaline and requires courage to do tricks (style) and this sport also has a high risk because this sport is accompanied by speed and altitude. Abroad there are many skateboard enthusiasts from various backgrounds, from teenagers to adults. In Indonesia, especially Jakarta, skateboarding is quite popular. This can be seen from the start of the skate area in Jakarta and the number of visitors who came to skate in the skate area (skate park). Unfortunately the facilities for available skateboards are still insufficient to accommodate skateboard sports fans themselves. In fact, there are quite a lot of athletes who have carved achievements both in local and international competitions. Because of the lack of facilities, many skateboard fans and athletes use road bodies and empty fields filled with makeshift obstacles to play or practice skateboarding. This can endanger skateboarders because the risks of extreme sports are quite large and also endanger other road users. Therefore Skatepark facilities are needed. Skatepark is a container made for skateboarding or playgrounds for skateboards and generally arranged with stairs, fences, benches, and various obstacles such as half-pipes, quarter pipes, handrails, banked ramps, etc. Aside from being a container for skateboarding, skatepark can also function as an interaction space and recreation place for city residents.

Keywords: facilities, skateboard, skatehall.

1. PENDAHULUAN

Skateboard adalah olahraga yang menggunakan papan luncur yang akhir-akhir ini semakin diminati oleh anak-anak muda. Skateboard merupakan salah satu olahraga ekstrim di

Indonesia yang belum begitu populer namun memiliki prestasi. Skateboard juga dapat dikategorikan sebagai aktivitas rekreasi. Skateboard diciptakan dan dikembangkan di Amerika Serikat sejak sekitar tahun 1950-an dan kemudian terus berkembang di tahun 1960-an. Skateboard berasal dari California, Amerika Serikat. Pada saat itu di Amerika sedang banyak yang bermain olahraga surfing dan sepatu roda. *Skateboard* muncul ketika peselancar dari California ingin berseluncur saat air laut tidak berombak. Lalu dibuatlah papan surfing yang diberi ban roller skate sehingga menjadi *skateboard*.

Kemudian pada tahun 1970an, Frank Nasworthy membuat roda skateboard dengan bahan polyurethane atau biasa disebut dengan Cadillac. Dia berharap agar orang yang kelebihan berat badan dapat membeli dan menikmati papan skate juga. Dengan adanya peluncuran roda skateboard tersebut, popularitas skateboard meningkat dengan pesat. Banyak perusahaan pabrik di California yang memodifikasi papan-papan skateboard.

Skateboard di tanah air masuk pada tahun 80-an. Para pemain skateboard di Indonesia mendapat informasi seputar skate dari video dan majalah skateboard luar negeri. Namun karena informasi tentang olahraga ini masih sangat minim dan terbatas, alhasil para skater yang ingin bermain skateboard belajar secara mandiri dan tanpa adanya pelatih ataupun pembimbing. Walaupun belajar secara mandiri, para skater juga mengembangkan skateboard mereka dengan bermain di komunitas dan sering sharing (tukar ilmu) dengan para skater lain.

BMX merupakan kependekan dari Bicycle moto cross. Olahraga ini dimulai pada akhir tahun 1960-an di California, AS, pada waktu itu olahraga motorcross cukup populer disana. Namun karena motorcross membutuhkan biaya yang tidak murah, dibuatlah motorcross dengan sepeda yang lebih terjangkau. Dengan demikian, anak-anak dan remaja yang ingin mengikuti trend motorcross dapat memenuhi keinginan mereka. Balapan BMX yang menawarkan aksi seru dengan biaya yang rendah dan dekat dari rumah membuat olahraga ini menjadi sangat populer. Di California, olahraga ini lebih populer daripada di tempat lain.

Pada awal 1970-an, sebuah badan pengamanan untuk BMX didirikan di Amerika. Langkah ini dianggap menjadi awal balap BMX secara resmi. Seiring perkembangan zaman, olahraga ini mulai diperkenalkan di daerah lain, antara lain Eropa pada tahun 1978. Pada bulan April 1981, Federasi BMX internasional pun didirikan, dan selang setahun kemudian, muncul kejuaraan dunia BMX yang pertama. Setelah itu BMX berkembang dengan cepat sebagai entitas olahraga yang unik. Setelah beberapa tahun berkembang, BMX memiliki lebih banyak kesamaan dengan bersepeda daripada sepeda motor. Akhirnya, sejak Januari 1993, BMX terintegrasi sepenuhnya ke dalam Union Cycliste Internationale (UCI).

Di Indonesia sendiri BMX merupakan olahraga yang cukup populer. Untuk mewadahi penggemar sepeda BMX di Indonesia, pada tanggal 1 April 2001 didirikan perkumpulan penggemar sepeda BMX dengan nama Asosiasi BMX Indonesia. Asosiasi ini merupakan suatu wadah atau perkumpulan yang dibentuk oleh sekelompok peminat sepeda BMX, disahkan oleh Akte Notaris pada tanggal 9 Januari 2003. Pembentukan asosiasi ini diharapkan agar para rider BMX dapat menjalin hubungan dan mendapatkan informasi tentang pengembangan bakat, keterampilan penggemar, dan pengguna sepeda BMX di seluruh Indonesia pada umumnya. Pada Olimpiade Rio 2016 di Brazil. Indonesia bahkan mengirim atlet elite putra BMX yang berlomba di cabang BMX SX, yaitu Toni Syarifudin.

Minimnya lahan skatepark di Indonesia khususnya Jakarta tidak membuat para skater menjadi tidak bermain skateboard dan BMX, padahal banyak anak-anak muda yang berbakat, dapat dilihat dari beberapa prestasi yang ditorehkan Indonesia dalam event BMX dan Skateboard di dunia. Meskipun lahan skatepark masih minim, banyak skater-skater kreatif yang memanfaatkan sarana umum yang tersedia, meskipun memang ada beberapa sarana skateboard yang disediakan oleh pihak berwajib namun tetap seadanya saja (tidak berstandar internasional). Namun terbatasnya lahan skatepark yang ada di Jakarta membuat para skater menjadi bermain di tempat yang seadanya saja. Hal ini dapat menyebabkan risiko cedera yang

dapat berakibat sangat fatal bagi skater itu sendiri, contohnya tempat skate yang berlubang dapat membuat skater terjatuh dan cidera.

2. METODE

Metoda perancangan yang digunakan berupa pendekatan deduktif melalui literatur dan media elektronik dalam mencari dan mengumpulkan data. Selain melalui literatur dan media elektronik, dilakukan juga *survey* lapangan terhadap beberapa *skatepark* yang sudah ada di Jakarta serta kondisi sekitar tapak. Metode selanjutnya adalah analisis kebutuhan ruang dan standar-standar ukuran ramp skateboard melalui media elektronik maupun literatur.

3. DISKUSI DAN HASIL

Konsep *Skatehall* yang terletak di Pantai Indah Kapuk ini adalah *Multi Storey Skatepark* dimana area skate pada bangunan ini dibuat menjadi beberapa level sehingga dapat menampung lebih banyak pengunjung dan juga dapat membedakan zona antara pemula dan profesional sehingga tidak saling mengganggu satu sama lain. Konsep lainnya adalah Center Point of Interest dimana area show atau area yang merupakan kegiatan utama skatehall ini dibuat ditengah agar dapat terlihat oleh area-area lain dan juga dapat terkoneksi dengan area-area lain yang bersifat sebagai penunjang kegiatan utama tersebut.

Bentuk massa pada bangunan ini adalah melingkar dengan area tengah digunakan sebagai area kompetisi yang merupakan area yang akan ramai didatangi pengunjung dan juga menjadi pusat perhatian. Area kompetisi dibuat di bagian tengah agar dapat terhubung dengan semua program pendukung yang mengelilingi di sekitarnya.

Gambar 1. Proses Pembentukan Gubahan Massa

Gambar 2. Proses Pembentukan *Zoning*

Gambar 3. Besaran Luas Proyek

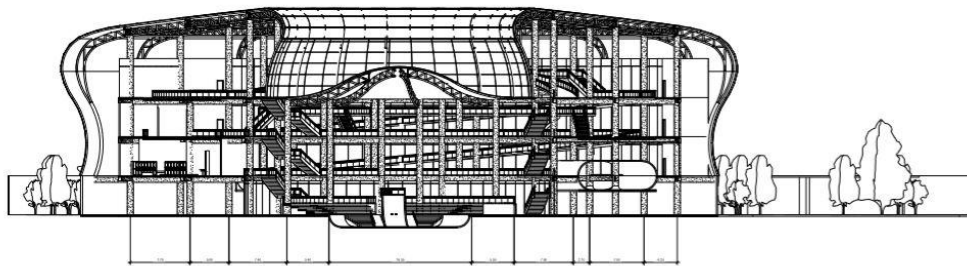
Jalur *entrance* utama untuk pejalan kaki berada di sisi timur tapak dan dibagian tengah, berbatasan langsung dengan jalan utama sebagai akses utama bagi pejalan kaki. Sedangkan jalur untuk kendaraan diletakkan di sisi timur tapak juga namun pada bagian tepian nya agar tidak mengganggu sirkulasi pejalan kaki. Area kesehatan (*Health*) dan Area toko (*Shop*) diletakkan pada bagian samping kanan kiri dari Area kompetisi agar dapat menunjang kegiatan yang berada pada Area kompetisi, sedangkan Area olahraga (*Sport*) diletakkan di bagian belakang agar mendapatkan privasi lebih.

Gambar 4. Block Plan

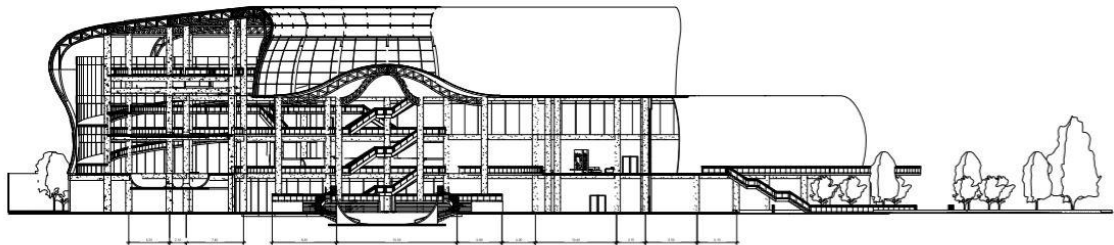
Proyek *Skatehall* yang dibuat ini bertujuan menjadi wadah bagi para pemain skateboard yang cukup banyak di Jakarta namun memiliki keterbatasan fasilitas skate itu sendiri. Pada area sport yaitu area dimana terdapat tempat indoor skate menggunakan struktur trusses dan menggunakan kaca agar terasa seperti sedang bermain *skate* di *outdoor*. Karena memang dasarnya skateboard dimainkan di *skatepark* (taman yang dibuat beberapa rintangan untuk bermain skate).

Skatehall ini tidak hanya diperuntukkan untuk profesional namun untuk para pemula disediakan area untuk pemula beserta kelas-kelas agar para pemula dapat belajar dan mengerti tentang skateboard dengan dibimbing oleh pelatih-pelatih yang ada maupun pengunjung profesional yang ingin berbagi informasi/pengalaman. Di setiap lantai juga terdapat lounge dimana para pengunjung yang datang dapat berinteraksi dan berbagi pengalaman kepada sesama skater.

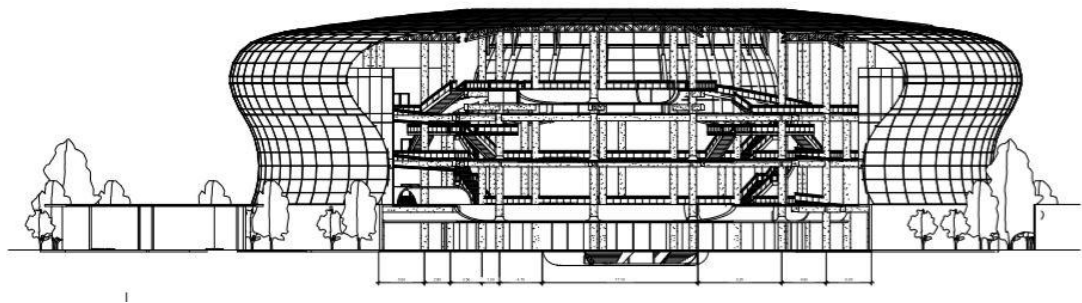
Gambar 5. *Exploded* Denah



Gambar 6. Potongan Bangunan



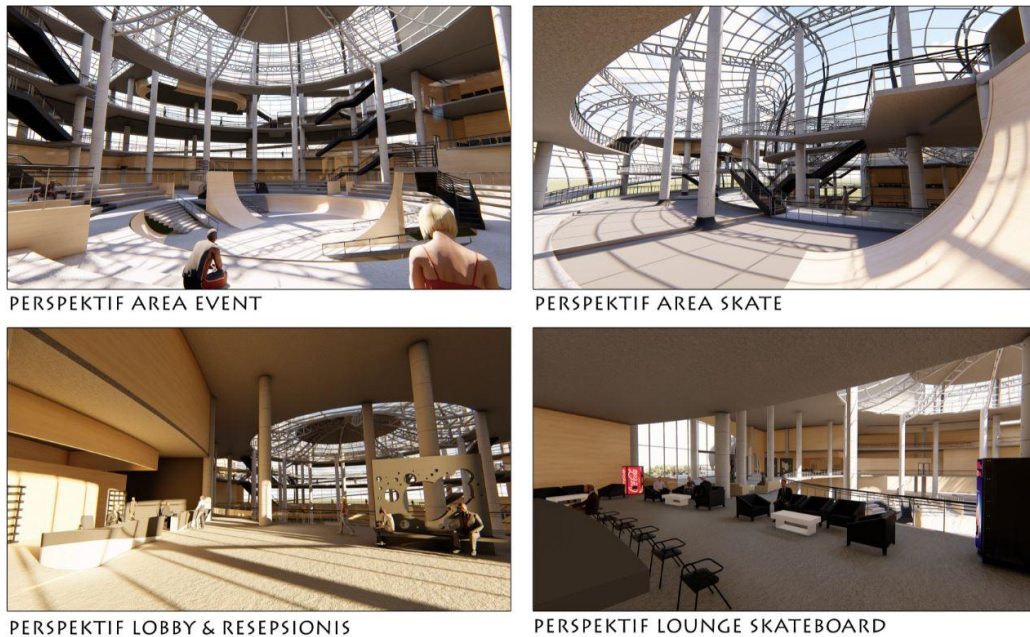
Gambar 7. Potongan Bangunan



Gambar 8. Potongan Bangunan

Dan juga terdapat *skateshop* sebagai tempat untuk membeli peralatan *skate* untuk

memfasilitasi *Skatehall*. Selain itu terdapat pula klinik untuk merawat pengunjung yang mengalami cedera saat bermain di *Skatehall*.



Gambar 9. Perspektif Interior



Gambar 10. Perspektif Eksterior

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Bangunan Skatehall pada proyek kali ini memiliki konsep *Multi-Storey* dimana area *skate* dibuat bertingkat dan *indoor*. Konsep dibuat *Multi-Storey* bertujuan agar dapat menampung lebih banyak pengunjung dan dapat membagi zona antara pemula dan profesional sehingga tidak mengganggu satu sama lain. Zoning pada bangunan ini juga dibuat berdasarkan analisa tapak dimana bagian *entrance* terletak di bagian depan karena bersebelahan dengan jalan utama.

REFERENSI

- Jan Specht. (2011). Architectural Tourism Building for Urban Travel Destination. Munich. Springer Gabler.
- Hayllar, B.,T. Griffin, and Edwards D [eds]. (2008). City Spaces – Tourist Places: Urban Tourism Precincts. Oxford: Elsevier
- Davidson, R. and Maitland, R. (1997). Tourism Destinations. London: Hodder & Stoughton
- Lynch, K. (1962). The Image of the City. MIT Press.
- Selby M. (2004) Understanding Urban Tourism. IB Taurus.