



SKATEBOARD PARK DI LAHAN BERKONTUR GOR JATIDIRI SEMARANG

GIDEON HARVINDYO*, BHAROTO, ABDUL MALIK

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro, Semarang, Indonesia

*gideonharvindyogung@students.undip.ac.id

PENDAHULUAN

Skateboard merupakan salah satu olahraga yang cukup diminati di Kota Semarang. Skateboard sendiri lahir di Semarang sejak tahun 1999, dimana pada waktu itu para anak muda mengenal skateboard melalui majalah dan film. Selain majalah dan film, olahraga skateboard tersebar luas melalui musik karena kultur antara musik dan skateboard sangatlah berkaitan erat.

Industri skateboard dari tahun ke tahunnya semakin besar dan berkembang, banyak produsen yang saling berlomba-lomba menjadi yang terbaik untuk kebutuhan skateboard. Selain industri skateboard, muncul juga skateboard park. Skateboard park merupakan arena khusus yang digunakan untuk bermain skateboard tercipta atas kesadaran para pemainnya untuk tidak terus-terusan bermain di jalanan dan tempat umum. Selain membahayakan skateboarder itu sendiri dan orang lain, bermain di jalanan juga dapat merusak fasilitas publik.

Secara umum, skateboard park berfungsi untuk bermain dan berlatih mengembangkan kemampuan skateboard pada rintangan atau yang sering disebut sebagai obstacle yang berada dalam skateboard park tersebut. Rintangan-rintangan tersebut seperti misalnya half pipe, quarter pipe, banks, pyramid, rail, ledges, fun box, stairs dan bowl (Gembeck, 2003) dalam *The Complete Step-by-Step Guide to Concrete Skatepark Construction*.

Perancangan ini adalah pengimplementasian suatu skateboard park yang dapat menjadi fasilitas komunitas skateboard di Semarang serta dapat digunakan untuk pergelaran kompetisi skala lokal, nasional maupun internasional dengan memperhatikan kaidah-kaidah skateboard park pada umumnya.

KONSEP DAN TEORI PERANCANGAN

Dalam olahraga skateboard terdapat pembagian tingkat keterampilan. Umumnya terbagi menjadi pemula, menengah dan profesional. Berbeda tingkat keterampilan berbeda juga tingkat kesulitan rintangan yang ada pada skateboard park.

Disamping itu, tapak yang akan digunakan yang berlokasi di Kompleks GOR Jatidiri Semarang memiliki kontur dengan ketinggian yang relatif rendah yaitu 1 – 2 meter.

Maka dalam perancangan ini memiliki landasan pada respon bangunan terhadap kontur yang ada pada tapak, kemudian pengolahan zonasi dan sirkulasi arena bermain skateboard agar dapat terkoneksi satu dengan yang lainnya. Namun tetap memberikan keamanan bagi pengguna yang memiliki tingkat keterampilan yang berbeda – beda serta keamanan bagi pengunjung yang datang untuk menonton.

Zonasi pembagian arena bermain agar sesuai dengan tingkat keterampilan dibagi menjadi 4 bagian (*flatground* untuk pemula, *street* untuk menengah dan menengah, *highspeed* untuk menengah dan profesional serta *bowl* untuk profesional).

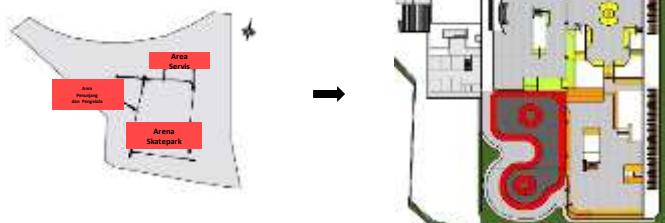
Pembagian zonasi diidentifikasi dengan penggunaan warna yang berbeda – beda untuk dapat membahasakan arti dari tingkat keterampilan tiap rintangan. Warna hijau untuk arena *flatground*, warna kuning untuk *street*, warna orange untuk *highspeed* dan warna merah untuk *bowl*. Pemilihan warna tersebut mempertimbangkan karakter dari tiap warna tersebut seperti halnya warna merah yang bisa diartikan berbahaya dan berani, yang artinya bermain di arena tersebut harus memiliki keahlian khusus dan keberanian sebab arena tersebut cukup berbahaya untuk pemula.

RESPON TERHADAP KONTUR



Melakukan cut and fill pada kontur serta meletakkan posisi dasar bangunan menurun mengikuti bentuk kontur

ZONASI



KAJIAN PERANCANGAN

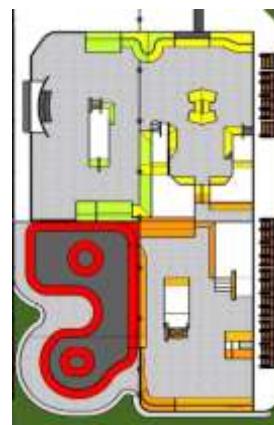
Perancangan Skateboard Park ini berlokasi di Kompleks GOR Jatidiri Semarang. Alasan pemilihan tapak dikarenakan Kompleks GOR Jatidiri merupakan kompleks yang disediakan oleh pemerintah sebagai fasilitas olahraga untuk umum. Hal tersebut berkaitan dengan upaya pengenalan olahraga skateboard kepada masyarakat luas sebagai salah satu cabang olahraga baru.



Tapak yang digunakan memiliki luasan sebesar 13.027m². Tapak ini memiliki batasan sebelah utara yaitu Jalan Telaga Bodas Raya dan Stadion Sepak Bola, sebelah selatan yaitu Jalan Karangrejo Raya dan permukiman warga, sebelah timur yaitu Jalan Telaga Bodas Raya permukiman warga dan sebelah barat yaitu Lapangan Tenis Indoor. Tapak ini memiliki kontur dengan ketinggian 1 – 2 meter.

PENERAPAN PADA DESAIN

ARENA SKATEBOARD



Arena skateboard dibagi menjadi 4 bagian, hal ini dikarenakan untuk membedakan tiap – tiap rintangan yang berbeda sesuai dengan tingkat keterampilan. Hijau untuk pemula, kuning dan orange untuk menengah serta merah untuk profesional. Kemudian untuk penonton disediakan tribun di sebelah timur.

Gambar Perspektif



Fasilitas Penunjang



Café dan Bar

Ruang Medis

Area Tribun

KESIMPULAN

Fasilitas arena skateboard park di Indonesia terbilang cukup minim. Dengan prestasi para atlet skateboard Indonesia yang cukup membanggakan, sudah sepatutnya pemerintah bisa lebih memperhatikan lagi mengenai fasilitas penunjang olahraga tersebut. Pada perancangan ini banyak hal – hal bisa dipelajari lagi lebih dalam mengenai tinjauan dan acuan dalam merancang serta membangun suatu skateboard park.

DAFTAR REFERENSI

1. Borden, Iain. 2001. *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*. Bloomsbury Publishing Plc
2. Gembeck, Tony. 2003. *The Complete Step-by-Step Guide to Concrete Skatepark Construction*. Gembeck Studio.