

# SKATE ARENA DI PEKANBARU DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR EKSPRESIONISME

Azali Rabsanjani<sup>1)</sup>, Pedia Aldy<sup>2)</sup>, Wahyu Hidayat<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

<sup>2)3)</sup>Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Riau

Kampus Bina Widya Jl. HR. Soebrantas

KM 12.5 Pekanbaru Kode Pos 28293

Email: [azalirabs@gmail.com](mailto:azalirabs@gmail.com)

## ABSTRACT

*Skateboarding, BMX, and Inline Skating are kind of extreme sports, these sports entered indonesia in the 70-80s. The rapid development of this extreme sport in Pekanbaru cannot be denied by emergence of the community of each of these extreme sports, but the rapid development of this sports is not accompanied by adequate facilities. These athletes of extreme sports players often practice in outdoor such as city park, Main Stadium Riau, Kaharudin Nasution Stadium, and in the Arena Loop. The lack of facilities is an obstacle for these athletes and extreme sports players for more develop talent and many times several International and National Event can not do in Pekanbaru, because of inadequate facilities. Therefore to solve this problem is needed Skate Arena located in Pekanbaru to facilitate all the needs of this extreme sport, and become a container for national and international events. Based on the extreme nature owned by this sport, and the similarity of how to play is to play by passing obstacle while showing tricks, then the concept of designing Skate Arena is to pass the obstacle. The concept will be applied through the principle of Architecture Expressionism. The extreme natura of the sport will be translated through the use of red materials, the nature of the obstacle will be translated trough the use of wood materials, and concrete which is a charateristic of obstacle material, and provides a ramp that penetrates.*

**Keywords:** *Extreme sports, Skateboard, BMX, Inline Skate, Architecture Expressionism*

## 1. PENDAHULUAN

Olahraga ekstrim *skateboard, BMX* dan *inline skate* merupakan jenis olahraga ekstrim, untuk memainkan olahraga ekstrim ini harus memiliki mental dan keberanian tinggi, dikarenakan olahraga ini bersifat ekstrim dan menantang banyak anak muda yang tertarik untuk mempelajari dan bermain. Olahraga ekstrim ini semakin berkembang di Pekanbaru dengan lahirnya para atlit-atlit *skateboard, BMX, inline skate*. Pesatnya perkembangan olahraga ini tentu saja harus didukung dengan sarana dan prasarana yg baik, dan fasilitas yang sesuai dengan standar. Kebanyakan penggemar olahraga *skateboard* menyalurkan hobi mereka di tempat-tempat umum. Hal ini tentu berpengaruh terhadap kenyamanan

masyarakat pengguna sarana tempat umum dan berpengaruh terhadap perkembangan para penggemar dan atlit *skateboard, BMX, inline skate*. Dengan melihat kebutuhan masyarakat kota Pekanbaru, maka dibutuhkan adanya perencanaan Skate Arena di Pekanbaru yang dapat menampung kegiatan olahraga *Skateboard, BMX, Inline Skate*.

Perancangan Skate Arena di Pekanbaru harus didesain sesuai dengan sifat dan karakteristik dari olah raga tersebut, sehingga wadah yang didesain selaras dengan dengan karakteristik fungsi wadah tersebut.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Definisi Skate Arena

Skate Arena merupakan sebuah fasilitas olahraga ekstrim yang dirancang khusus untuk olahraga ekstrim seperti *skateboard*, *BMX*, *scooter*, dan *inline Skating* yang agresif. Skate arena berisi beberapa *obstacle* seperti *half-pipes*, *quarter pipes*, *spine transfer*, *handrails*, *funboxes*, *vert ramp*, *pyramids*, *bankerd ramps*, *full pipes*, *pools*, *bowls*, *snake runs*, dan wahana lainnya. Dalam buku data arsitek jilid 2 dijelaskan bahwa perancangan sebuah gelanggang olahraga ekstrim seperti *skateboard*, dan sepatu roda membutuhkan luasan tanah minimal 200 m<sup>2</sup> (Neufret.2002).

Menurut Darmawan (2015), olahraga ekstrim memang harus mempunyai nyali yang besar untuk memainkannya. Mulai dari cedera ringan, kerusakan fatal seperti patah tulang hingga kematian merupakan resiko yang dihadapi oleh setiap para pecinta olahraga ekstrim. Berdasarkan ruang kegiatannya, olahraga ekstrim mempunyai klasifikasi dalam perancangannya, antara lain adalah:

#### 1. Olahraga ekstrim *indoor*

Olahraga ekstrim *Indoor* adalah wadah yang dirancang di dalam bangunan yang tidak memerlukan ruang terbuka bagi para penggunanya untuk melakukan aktifitas olahraga tersebut.

#### 2. Olahraga ekstrim *outdoor*

Olahraga ekstrim *outdoor* adalah wadah yang dirancang untuk para penggunanya melakukan aktifitas olahraga ekstrim di ruang terbuka atau dilakukan di luar ruangan.

#### 3. Olahraga ekstrim semi *indoor* dan *outdoor*

Olahraga semi *indoor* dan *outdoor* adalah wadah yang dirancang bagi penggunanya untuk melakukan olahraga ekstrim di dalam ruangan maupun di ruang terbuka.

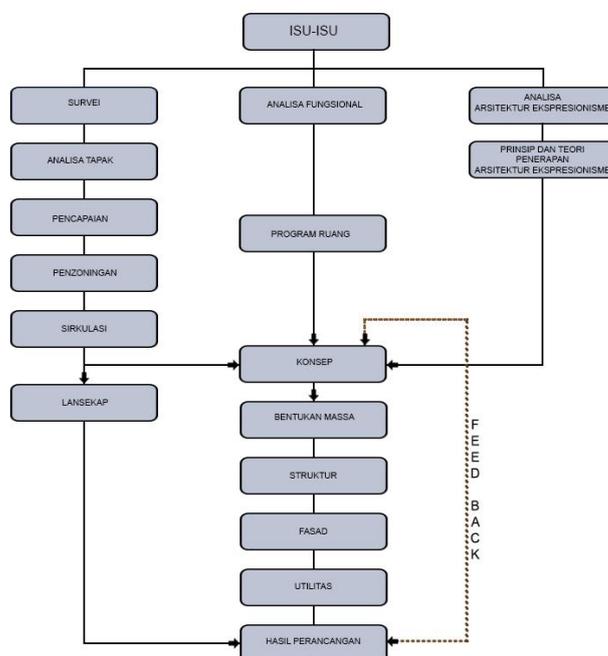
### B. Definisi Arsitektur Ekspresionisme

Sejarah Arsitektur Ekspresionisme diawali dari Jerman, Belanda, Austria, Ceko, dan Denmark dari tahun 1910 sampai tahun 1924. Arsitektur Ekspresionisme mengacu pada gaya arsitektur yang berkembang di Eropa pada

permulaan abad ke 20. Arsitektur Ekspresionisme pertama terjadi di Jerman sebagai bagian dari pergerakan Ekspresionisme dan juga di Belanda khususnya sekolah Amsterdam antara tahun 1910 dan tahun 1925. Gaya ini diambil pada awal Modernisme yang diadopsi dari novel-novel dan roman-roman, terkadang terlihat sangat tidak lazim dengan menggunakan bahan dari batu bata, baja dan kaca.

Menurut Van den Ven, Cornelis (1995) dalam bukunya Ruang dalam Arsitektur. Arsitektur Ekspresionisme awalnya dikenal dengan ciri-ciri yang menggunakan batu bata, sehingga terdapat pemahaman tentang *Brick Ekspresionisme*, yang dikembangkan pada tahun 1920. Arsitek ekspresionisme mengembangkan bentuk khas atau elemen pelengkap berbentuk kasar. Hal ini mencolok dari *brick ekspresionisme* adalah keaktifan fasadnya yang murni dicapai melalui pola pembentukan batu bata.

## 3. METODE PERANCANGAN



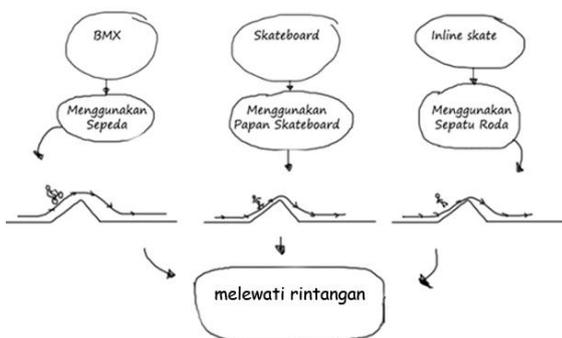
Gambar 1. Bagan Alur Perancangan

Metode perancangan mendeskripsikan mengenai pengolahan data analisa terhadap Perancangan Skate Arena melalui Kebutuhan ruang pada bangunan dan prinsip-prinsip Arsitektur Ekspresionisme.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Konsep

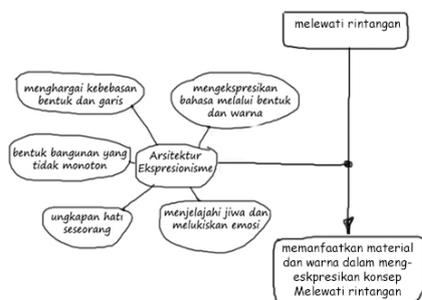
Konsep perancangan Skate Arena di hasilkan berdasarkan analisa terhadap karakteristik olahraga ekstrim ini. Berikut adalah pencapaian terhadap mendapatkan konsep perancangan Skate Arena



Gambar 2. Konsep

##### B. Penerapan Konsep

Konsep pada perancangan Skate Arena yaitu “Melewati Rintangan” di terapkan kedalam bangunan melalui prinsip-prinsip Arsitektur Ekspresionisme, berikut adalah pencapaian konsep dan prinsip Arsitektur Ekspresionisme ke dalam bangunan.



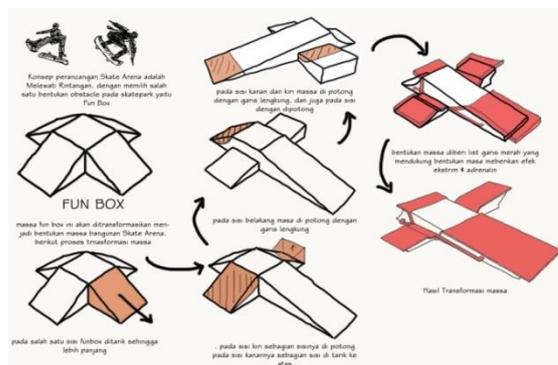
Gambar 3. Prinsip Arsitektur Ekspresionisme



Gambar 4. Pencapaian Konsep dan Prinsip Arsitektur Ekspresionisme

##### C. Transformasi Bentuk

Skate Arena adalah wadah yang akan menaungi seluruh kegiatan olahraga skateboard, BMX, inline skate, dengan konsep bangunan yang “Melewati Rintangan” maka bangunan Skate Arena akan mentransformasikan bentukan bangunan yang sesuai dengan konsep yang telah didapatkan.



Gambar 5. Transformasi massa

##### D. Rencana Tapak

Site perancangan Skate Arena berada di Jalan Naga Sakti, lokasi ini dapat dilewati oleh berbagai kendaraan seperti kendaraan pribadi roda dua, dan roda empat, maupun kendaraan umum seperti bus.



A. PARKIRAN RODA 4  
 B. PARKIRAN RODA 2  
 C. SKATE OUTDOOR  
 D. PARKIRAN BUS  
 E. BANGUNAN SKATE ARENA  
 F. MUSHOLA  
 G. MEE

Gambar 6. Tapak



Gambar 6. Bangunan Utama

2. Mushola

Mushola berada pada sisi timur kawasan perancangan Skate Arena, bangunan ini dirancang terpisah dari bangunan utama agar memberikan kenyamanan pada pengguna fasilitas ini.



Gambar 7. Mushola

E. Massa Bangunan

Massa bangunan pada perancangan Skate Arena di Pekanbaru terdiri dari bangunan utama, mushola, dan MEE.



Gambar 5. Tatanan Massa Bangunan

1. Bangunan Utama

Bangunan Utama merupakan bangunan yang menaungi sebagai besar kegiatan yang ada pada Skate Arena, terdiri dari failitas pengelola, fasilitas atlit, maupun fasilitas pengunjung

3. MEE

MEE merupakan bangunan yang berfungsi sebagai tempat ruang pompa air, ruang suplai elektrikal bangunan. bangunan ini berada pada sisi selatan kawasan perancangan.



Gambar 8. Bangunan MEE

F. Struktur

Sistem struktur pada umumnya terdiri dari struktur bawah (*sub stcuture*), struktur atas (*upper structure*) dan, super struktur. Struktur bawah yang dimaksud adalah pondasi bangunan, struktur atas adalah struktur yang

berada di atas dan super struktur yaitu struktur kolom, balok. Setiap sistem struktur mempunyai peran masing-masing dalam kekuatan bangunan. Adapun sistem struktur yang diterapkan pada perancangan Skate Arena yaitu:

- a. Struktur bawah (*sub structure*)  
Sistem struktur bawah atau pondasi dangkal, penggunaan pondasi dangkal berdasarkan jenis tanah yang ada pada lokasi site yang bersifat keras yang tidak memerlukan penggalian tanah yang dalam untuk mendapatkan titik keras tanah.
- b. Struktur atas (*upper structure*)  
Struktur atap bangunan yang diterapkan pada perancangan yaitu struktur *Space Frame*, Penggunaan struktur ini berdasarkan fungsi bangunan yaitu gelanggang olahraga *skateboard*, *BMX*, *inline skate*. Olahraga ini membutuhkan ruang bangunan yang luas tanpa hambatan struktur.
- c. Super struktur terdiri dari beton bertulang seperti kolom, plat beton, dan balok diterapkan pada perancangan Skate Arena.

### G. Warna dan Material

Pada perancangan Skate Arena ini warna dan material yang digunakan material kayu dan beton pada area fasilitas Skate, material kaca, dinding pada area fasilitas pengelola dan fasilitas edukasi, dan warna merah yang memberikan kesan emosional, ekstrim yang mengekspresikan olahraga ekstrim.



Gambar 9. Material dan Warna

### H. Tampilan Fisik

Pada perancangan Skate Arena, gaya bangunan didesain dengan menerapkan ciri khas dari olahraga *skateboard*, *BMX*, *inline skate* yaitu dengan seni mural dan gravity.

Komplek Skate Arena juga desain menarik yaitu dengan menggunakan konsep yang didapatkan berdasarkan penerapan teori Arsitektur Ekspresionisme dan menerapkannya pada seluruh kawasan Skate Arena.

### I. Fasade Bangunan

Fasade bangunan pada Skate Arena disesuaikan berdasarkan konsep dan penerapan tema Arsitektur Ekspresionisme dan bangunan menggunakan *double façade* yang berfungsi untuk mengurangi intensitas panas matahari masuk kedalam bangunan. Jenis *double facede* yang digunakan adalah jenis bahan ACP (*aluminium composite panel*), penggunaan ACP dikarenakan bahan ini dapat dilengkungkan, tahan api, ringan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari proses perancangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Skate Arena di Pekanbaru merupakan wadah yang memfasilitasi seluruh kegiatan olahraga ekstrim *Skateboard*, *BMX*, *Inline Skate*. Fasilitas yang disediakan yaitu, fasilitas berolahraga, fasilitas edukasi yang memberikan pembelajaran terhadap olahraga ekstrim ini, fasilitas penunjang seperti mini *stage*, dan ritel skate *shop*. Seluruh fasilitas yang ada pada Skate Arena memungkinkan untuk menjadi wadah ajang pertandingan internasional.
2. Olahraga *Skateboard*, *BMX*, *Inline Skate* memiliki karakteristik sebagai olahraga ekstrim yang menikmati tantangan dalam memainkannya, dengan melewati rintangan para pemain melakukan beberapa *skill* yang unik dan menarik, kemudian karakteristik ini diproses menjadi sebuah konsep melalui prinsip-prinsip Arsitektur Ekspresionisme dengan menggambarkan sifat ekstrim dan menantang dengan material warna merah, menggunakan material kasar dan halus dalam memperkuat karakteritik olahraga

ini kedalam kawasan perancangan, dan kebebasan dalam mendesain dengan menggunakan *Osbtacle Fun Box* dalam perancangan Skate Arena.

3. Konsep “Melewati Rintangan” diterapkan kedalam perancangan Skate Arena melalui prinsip-prinsip Arsitektur Ekspresionisme dengan cara menggunakan material berbahan kasar dan halus yaitu kaca dan beton, kebebasan dalam mendesain menggunakan *obstacle Fun Box* untuk menggambarkan rintangan dan menggunakan garis dengan warna merah yang menggambarkan gerakan melewati rintangan.

Adapun saran penulis untuk para pembaca yang melakukan penelitian dengan fungsi bangunan atau tema bangunan sejenis untuk lebih memahami fungsi bangunan yang akan dirancangan agar dapat memahami secara keseluruhan fungsi bangunan tersebut sehingga menghasilkan perancangan yang baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan. 2015. *Arena Olahraga Ekstrim Dengan Pendekatan Arsitektur High Tech Di Makassar*. Tugas Akhir diterbitkan Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar.
- Neufert, Ernest. 2002. *Data Arsitek Jilid 2 Edisi 33*. Erlangga, Jakarta.
- Ven, Cornelis Van De. 1995. *Ruang Dalam Arsitektur*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.