

Fasilitas Rekreasi Olahraga Keluarga di Surabaya

Michelle Wijaya dan Ir. St. Kuncoro Santoso, M.T.
 Prodi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: flawlesschelle@gmail.com; kuncoro@peter.ac.id



Gambar 1.1 Perspektif Bangunan

Abstrak—“Fasilitas Rekreasi Olahraga Keluarga di Surabaya” merupakan fasilitas bagi warga Surabaya untuk berolahraga, agar olahraga menjadi salah satu solusi untuk masalah kesehatan yang mulai terlalaikan akibat banyaknya aktifitas yang dilakukan sehari-hari. Fasilitas ini ditujukan untuk keluarga karena keluarga dapat mencakup mulai dari anak hingga dewasa. Sehingga siapapun bisa memanfaatkan fasilitas ini untuk menyehatkan tubuh mereka. Selain itu fasilitas ini juga bertujuan dapat membangun komunikasi positif antar sesama keluarga. Karena secara tidak langsung, permainan olahraga sangat membutuhkan komunikasi dalam bermain. Dengan konsep sportainment, diharapkan olahraga tidak dianggap sebagai kegiatan melelahkan dan membosankan, melainkan kegiatan yang bersifat hiburan. Untuk menunjang konsep tersebut maka dalam desain ini, digunakan pendalaman karakter ruang dengan pendekatan fungsi ruang, sehingga pengunjung merasakan kenyamanan belajar bermain olahraga di tiap fasilitas.

Kata Kunci—Olahraga,Rekreasi,Keluarga,Surabaya

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Surabaya sebagai kota metropolitan, aktifitas penduduknya begitu padat sehingga masyarakatnya membutuhkan hiburan atau refreshing sejenak untuk mengurangi kepenatan sehari-hari. Kegiatan padat sehari-hari yang dilakukan membuat masyarakat mulai melalaikan pentingnya akan kesehatan. Munculnya berbagai penyakit juga disebabkan ketidakpedulian menjaga kesehatan dengan baik. Terlalu banyak bekerja juga menimbulkan stres. Tak hanya orang dewasa saja, namun anak-anak juga mengalami hal yang sama. Jadwal sekolah yang padat disertai berbagai kursus membuat anak-anak dapat merasa jenuh akan aktifitasnya sehari-hari.

B. Deskripsi Proyek

“Fasilitas Rekreasi Olahraga Keluarga di Surabaya” ini merupakan fasilitas olahraga yang bersifat rekreasi

bagi warga Surabaya dan diharapkan mereka dapat berolahraga secara teratur. Fasilitas ini memiliki 5 fasilitas olahraga utama, yaitu Fasilitas Renang, Fasilitas Basket, Fasilitas Bulutangkis, Fasilitas Futsal, dan Fasilitas Fitness. Kelima jenis olahraga tersebut dipilih karena sudah tidak awam bagi masyarakat, namun mungkin dalam cara bermainnya saja yang membutuhkan pelatihan. Fasilitas ini ditujukan untuk semua kalangan, baik mulai anak-anak, remaja, hingga dewasa.

C. Tujuan Proyek

Proyek ini bertujuan memberi wadah bagi masyarakat Surabaya untuk dapat berolahraga secara teratur, selain itu memberikan fasilitas bagi para keluarga untuk dapat menjalin komunikasi positif, dan mengajarkan anak-anak untuk terbiasa berolahraga sejak dini.

- KDB : 50 %
- KLB : 250 %
- GSB : 4-5 meter
- KTB : 5 lantai

Kondisi Tapak

- Luas lahan : 25.000 m2
- Lokasi : Jl. Lontar
- Kelurahan : Lontar
- Kecamatan : Sambikerep
- Kotamadya : Surabaya
- Provinsi : Jawa Timur

- Batas Utara : Zhang Palace Restaurant
- Batas Selatan : PTC/Supermall
- Batas Timur : Jl. Lontar
- Batas Barat : Lahan kosong, Toko



Gambar 1.2 Olahraga dalam keluarga dapat menjalin komunikasi positif

D. Lokasi

Lokasi proyek ini berada di daerah Surabaya Barat, tepatnya berada di Jalan Lontar dekat dengan PTC dan Supermall.



Gambar 1.3 Lokasi proyek di Jalan Lontar, Surabaya.

Peraturan Pemerintah

Land use : Perdagangan & Jasa

E. Analisa Site



Gambar 1.4 Arah matahari

Arah Matahari dari timur ke barat yang melewati bagian depan ke belakang site.



Gambar 1.5 Arah angin

Arah angin :
Desember - April : Barat
Mei - November : Timur
 sumber : BMKG,
www.surabaya.go.id



Gambar 1.6 Akses

Akses menuju site



Gambar 1.7 Bidang tangkap

Bidang tangkap pengunjung ke arah site

Potensi Site :

- Lokasi sekitar merupakan fasilitas hiburan berskala besar (mall, cafe, apartemen, kantor)
- Di sekitar site sangat banyak perumahan (BDG, Graha Family, Dian Istana, Valencia Residence, dll)
- Kendaraan mulai dari sepeda, sepeda motor, mobil dapat melewati jalan menuju site.
- Tersedia infrastruktur yang baik, misalnya air bersih, saluran telepon, listrik, dan fasilitas lain.
- Pada rencana tapak masa depan, di depan pintu masuk utama akan menjadi jalan besar.

II. PERANCANGAN

A. Rumusan Masalah

Terdapat permasalahan desain untuk mencapai tujuan dari proyek ini, yaitu :

- Bagaimana menghadirkan *desain* sebuah *fasilitas* olahraga yang menarik bagi masyarakat.
- Bagaimana antara fasilitas olahraga satu dengan lainnya dapat *terintegrasi* dengan baik.
- Bagaimana fasilitas olahraga dapat *meningkatkan hubungan sosial* keluarga.

B. Kerangka Proses Perancangan

Untuk mencapai sebuah desain yang tepat, maka perlu dijabarkan tentang proses perancangan mulai dari latar belakang, tujuan dan deskripsi proyek, sasaran atau pengguna, hingga konsep, pendekatan, dan pendalaman yang dibutuhkan. Tak hanya itu, proses pemilihan site yang tepat juga turut penting untuk menghasilkan sebuah desain yang maksimal.



Gambar 2.1 Kerangka Proses Perancangan

C. Pendekatan

Pendekatan pada proyek ini menggunakan fungsi dan tata ruang, karena fasilitas olahraga yang digunakan

harus benar-benar terasa menyenangkan sesuai dengan konsep sportainment, sehingga fungsi dari tiap ruang sesuai dengan yang diharapkan pengunjung. Secara spesifik, karakteristik tiap fasilitas juga perlu diperhatikan, misalnya :

- Main Entrance : sebagai gate dan daya tangkap bangunan dari masyarakat.
- Main Lobby : tempat keluar masuk pengunjung, sekaligus sebagai tempat menunggu.
- Area Parkir : dekat dengan main lobby, kantor, dan akses sirkulasinya mudah.
- Fasilitas Bulutangkis : Terdapat lapangan non formal untuk 1vs1 sebagai sarana edukasi dan menciptakan suasana "fun."
- Fasilitas Basket : Disediakan lapangan non formal untuk edukasi, juga disediakan lapangan untuk anak preschool (Balita).
- Fasilitas Futsal : Disediakan lapangan non formal untuk edukasi, juga disediakan lapangan untuk anak preschool (Balita).
- Fasilitas Fitness : Penataan non formal, sehingga terkesan tidak kaku, dan untuk alat cardio lebih membutuhkan view sehingga orientasi keluar, dan untuk alat beban diletakkan di tengah karena tidak perlu view.
- Fasilitas Renang : Sebagai pusat orientasi fasilitas lainnya, dekat dengan cafe, dan bersifat outdoor (alami)
- Fasilitas Foodcourt : sebagai tempat berkumpul untuk makan setelah melakukan aktifitas olahraga.
- Fasilitas Playground : merupakan fasilitas pendukung untuk menambah suasana ceria dekat area foodcourt.
- Fasilitas Service : terletak di belakang agar tidak mengganggu view dan berdekatan dengan parkir untuk kebutuhan service.
- Kantor Pengelola : terletak dekat dengan parkir, mudah

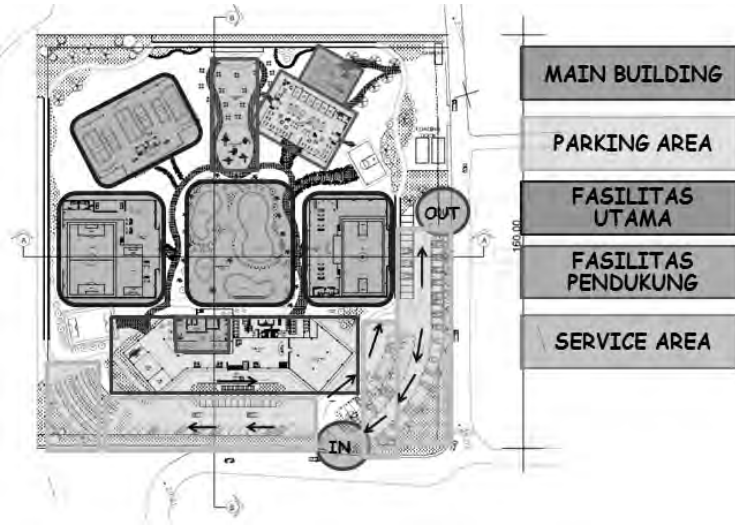
D. Zoning

Setelah mendapatkan karakteristik dari tiap fasilitas, maka muncul zoning yang sesuai, yaitu pembagiannya :



Gambar 2.2 Pembagian Zoning

Dan pengaplikasiannya pada bangunan yaitu :



Gambar 2.3 Zoning pada Layout Plan

Terlihat bahwa fasilitas utama berada pada tengah, dan diantaranya didukung oleh fasilitas pendukung seperti cafe, playground, dan foodcourt. Fasilitas parkir terletak di depan dan tepi jalan agar mempermudah sirkulasi kendaraan berjalan keluar masuk. Untuk fasilitas service terletak di belakang, selain dekat dengan tepi jalan untuk mempermudah keluar masuk kendaraan service, service tidak boleh mengganggu view pengunjung.

E. Sasaran

Sasaran atau pengguna dari fasilitas ini adalah para keluarga yang berdomisili di Surabaya dan sekitarnya. Keluarga yang dapat menikmati adalah mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia. Untuk kategori fasilitas yang dapat digunakan yaitu :

Jenis Olahraga	Usia					
	0-3 th	3-5th	5-12th	12-25th	25-50th	50th+
Renang	v	v	v	v	v	v
Fitness	-	v	v	v	v	v
Badminton	-	v	v	v	v	v
Basket	-	v	v	v	v	v
Futsal	-	v	v	v	v	v

Tabel 1.1 Skematik jenis olahraga berdasarkan usia.

E. Pendalaman

Pendalaman yang digunakan adalah "Karakter Ruang". Di mana harapan yang diinginkan tercipta sebuah karakter ruangan olahraga yang santai dan fun.

Sehingga pengguna tidak merasa terbebani dan lelah, namun bersemangat seperti sedang asyik bermain. Oleh karena itu diberikan fasilitas yang berbeda dengan lapangan olahraga yang umum di Surabaya. Dan karena fasilitas ini ditujukan untuk keluarga yang memiliki level usia yang berbeda-beda, mulai dari anak balita hingga lansia, maka disediakan fasilitas-fasilitas yang menunjang kebutuhan mereka dalam berolahraga sesuai dengan usia dan ukuran fisik pengunjung. Pengaplikasian dalam desain adalah sebagai berikut :

1. Lobby

Lobby sebagai tempat menerima pengunjung harus mulai diperhatikan dalam perancangan sehingga bangunan dapat memberikan kesan "welcome". Oleh karena itu pemberian material yang digunakan adalah kayu dan batu agar terasa alami.



Gambar 2.4 Perspektif Interior Main Lobby

Pemberian warna warna pada dinding untuk mendukung suasana ceria. Penghawaan secara pasif juga menambah kesan alami.

2. Fasilitas Basket

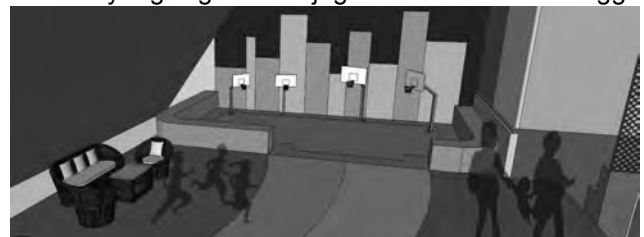
Olahraga basket sudah tidak asing di kalangan masyarakat, oleh karena itu fasilitas ini termasuk fasilitas yang familiar. Namun dalam pelaksanaannya tidak mudah, ada beberapa aturan yang harus dipatuhi. Tetapi karena fasilitas ini untuk rekreasi dan diharapkan pengunjung dapat merasakan kesan "fun" ketika bermain maka ada beberapa pembagian desain, seperti permainan basket untuk anak preschool, latihan menembak (shooting), dan satu lapangan ukuran



standar nasional untuk bermain.

Gambar 2.5 Perspektif Fasilitas Basket

Material yang digunakan juga harus aman sehingga



tidak membahayakan anak-anak juga.

Gambar 2.6 Fasilitas Basket untuk anak Balita

Fasilitas basket untuk anak balita berada dekat dengan ruang tunggu agar orang tua lebih mudah mengawasi anak-anak ketika bermain, dan dijauhkan dari lapangan basket untuk faktor keamanan.

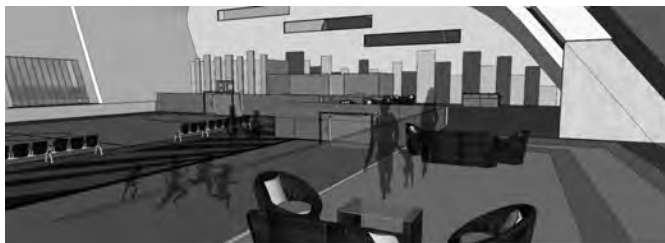
3. Fasilitas Futsal

Sama halnya dengan fasilitas basket, fasilitas olahraga futsal juga sudah tidak asing lagi. Olahraga ini termasuk banyak digemari anak-anak hingga dewasa. Untuk mendukung suasana ceria ketika bermain, maka diberikan warna warni pada dinding. Selain itu agar terasa suasana bermain sepak bola seperti di lapangan hijau, maka untuk material lantai lapangan menggunakan rumput sintetis. Selain aman ketika jatuh, juga memperbesar gaya gesek bola sehingga bola mudah diarahkan ketika ditendang.



Gambar 2.7 Fasilitas Olahraga Futsal

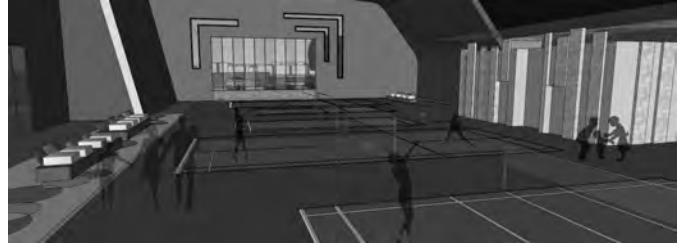
Gambar 2.8 Perspektif dari Ruang Tunggu



Karena untuk keluarga, maka diberi ruang tunggu santai yang berada di tepi dan lebih tinggi dari lapangan. Sehingga dapat menikmati permainan futsal.

4. Fasilitas Bulutangkis

Olahraga bulutangkis juga sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia khususnya, karena olahraga bulutangkis termasuk olahraga kebanggaan Indonesia. Dalam fasilitas ini, untuk mendukung suasa ceria dalam berlatih, maka diberikan lapangan non formal di sebelah lapangan yang berukuran standar, sehingga para pemula dan juga anak-anak yang masih belum mahir memainkan dapat juga turut merasakan suasana lapangan bergaris dan net di tengahnya, karena biasanya mereka hanya bermain di tepi-tepi lapangan saja. Sama dengan fasilitas lainnya, lapangan ini diberi ruang tunggu yang benar-benar memanjakan pengunjung agar terasa nyaman ketika berolahraga.



Gambar 2.9 Fasilitas Bulutangkis

5. Fasilitas Renang

Fasilitas Renang untuk rekreasi ini didukung suasana outdoor agar terasa alami, dan juga bentuk kolam renang yang organik melengkung, tidak kaku. Selain itu penggunaan material lantai berupa kayu ulin dengan ukuran panjang 4meter dan lebar 15cm. Digunakan kayu ulin karena kayu ini tahan air dan panas matahari, sehingga kayu tidak mudah rapuh, terkikis atau rusak, dan cara maintenance nya pun mudah. Terdapat 4 kolam renang, di mana 2 kolam renang untuk anak-anak berada di bawah, dan 2 kolam renang untuk dewasa berada di atas, sehingga perbedaan ketinggian menjadi "sign" membuat keamanan pengunjung.



Gambar 2.10 Suasana Fasilitas Kolam Renang



Gambar 2.11 Kolam renang untuk dewasa.

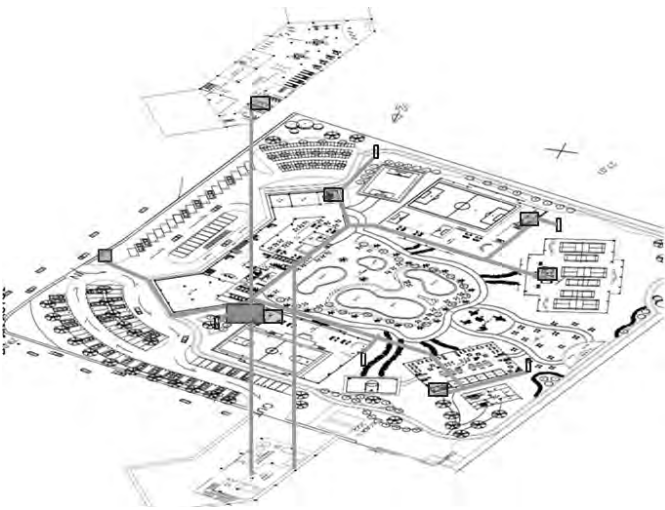
6. Cafe

Cafe sebagai fasilitas pendukung, peletakannya harus tepat sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Maka pada fasilitas ini cafe dapat dimanfaatkan oleh pengunjung yang sedang menunggu di Lobby, juga bisa dimanfaatkan oleh pengguna fasilitas renang, sehingga anggota keluarga yang tidak ikut berenang dapat juga menunggu sambil menikmati santapan dari cafe.

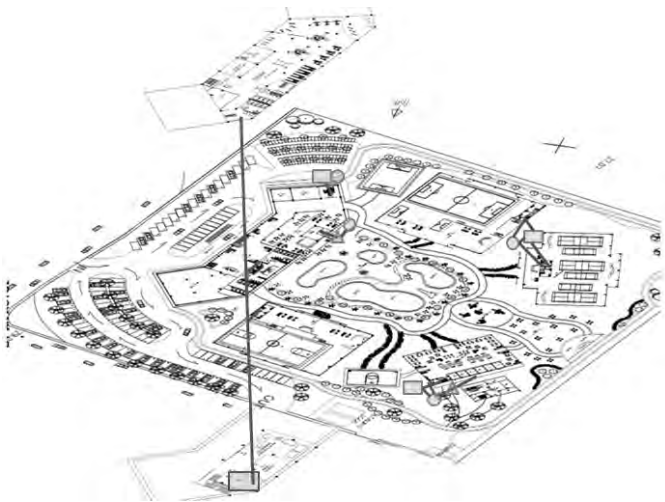


Gambar 2.12 Fasilitas Cafe

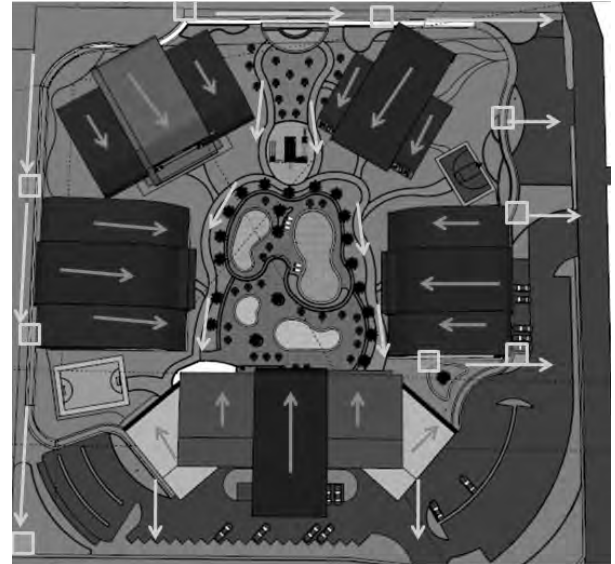
F. Sistem Utilitas



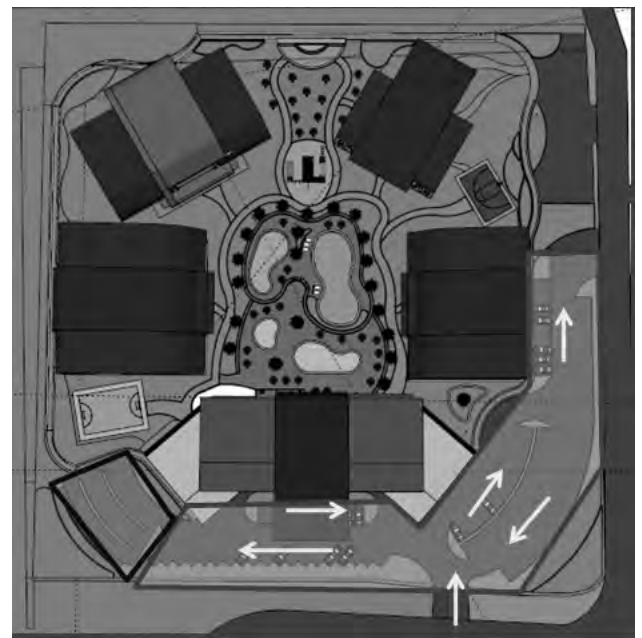
Gambar 2.13 Utilitas Air Bersih



Gambar 2.14 Utilitas Air Kotor



Gambar 2.15 Utilias Kebakaran



Gambar 2.16 Sirkulasi Parkir

f) Tempat rekreasi

Luas Areal Total (100m ²)	50	100	150	200	400	600	1800	3200	6400
Kebutuhan (SRP)	103	199	115	122	146	196	295	494	892

Tabel 2.1 Standar jumlah parkir mobil (sumber : Departemen Perhubungan, Direktur Jenderal Perhubungan Darat

III. KESIMPULAN

Dengan adanya fasilitas ini, diharapkan warga Surabaya mulai sadar akan pentingnya kesehatan bagi mereka dan anak-anaknya. Olahraga tidak lagi dianggap sebagai kegiatan yang melelahkan, namun memiliki nilai positif yaitu untuk rekreasi dan refreshing. Banyaknya kegiatan membuat kebanyakan aktifitas manusia hanya duduk dan bekerja di depan meja saja, kurang gerak tubuh juga dapat menurunkan stamina tubuh. Akibatnya dapat muncul berbagai penyakit, apalagi bila tidak diimbangi dengan makan makanan yang sehat. Dengan fasilitas ini pengunjung dimanjakan dengan fasilitas-fasilitas pendukung lainnya seperti cafe, arena playground, dan foodcourt agar lebih menikmati udara segar dengan dikelilingi pohon yang rindang, tidak seperti kegiatan sehari-hari mereka yang banyak bekerja di dalam ruangan ber-AC saja. Fasilitas ini ditujukan untuk keluarga Surabaya, sehingga mencakup sangat luas, dan juga memungkinan para *difabled people* boleh datang ke fasilitas ini dan menikmati fasilitas-fasilitas yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Neufert, Ernest. *Data Arsitek*. Jilid 1. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta : Erlangga, 2002.
- Neufert, Ernest. *Data Arsitek*. Jilid 2. Edisi 33. Trans. Ing Sunarto Tjahjadi. Jakarta : Erlangga, 2002.
- John, Geraint, and Helen Heard. *Handbook of sports and recreational building design : Outdoor Sports Vol.4 Vol. IV : Sports Data*. London : 1981.
- John, Geraint, and Helen Heard. *Handbook of sports and recreational building design : Ice Rinks & Swimming Pools Vol I*. London : 1981.
- Dawes, John. *Design and Planning of The Swimming Pool*. London : The Architectural Press Ltd., 1979
- "Surabaya, Jawa Timur". Google Earth 2012. 16 Juli 2013. (<http://googleearth.com>)
- "Basketball Court". *Wikipedia the free encyclopedia*, 18 Juli 2013. (http://en.wikipedia.org/wiki/Basketball_court)
- "RTRW Kota Surabaya, Perencanaan Tapak Masa Depan Surabaya, Peraturan Bangunan Surabaya kec. Sambikerep". 18 Juli 2013 (<http://bappeko.surabaya.go.id/web/index.php>)