

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, pengertian Sirkuit adalah jalan yg melingkar atau berbentuk lingkaran, dipakai untuk berbagai perlombaan. Sedangkan sirkuit olahraga sepatu roda dapat diartikan sebagai tempat yang berbentuk melingkar yang berfungsi sebagai tempat latihan maupun lomba olahraga sepatu roda. Sepatu roda memiliki beberapa jenis permainan di dalamnya antara lain jenis *inline skate*, *quad skate* dan *skate board*. Pada perencanaan dan perancangan serta presentasi kedepan, penulis akan membahas lebih jauh tentang *speed skating* yang masuk dalam jenis *inline skate*.

Penulis memilih di Jawa Tengah karena atlet sepatu roda Jawa Tengah lah yang menjadi mayoritas atlet handalan Indonesia dan lapangan sepatu roda di Semarang yang paling mendekati standar internasional. Sirkuit Sepatu Roda yang akan didesain berada di Jawa Tengah berupa suatu bangunan tunggal dengan sifat terbuka (*outdoor*) yang berisi seluruh fasilitas kebutuhan olahraga sepatu roda, antara lain yaitu tempat pokok kegiatan sepatu roda yaitu tempat berlangsungnya latihan (*track* dan *road*), ruang *cross training*, ruang pemanasan, dan *paddock*. Sedangkan tempat kegiatan penunjang yaitu ruang bagi kegiatan rapat atau *briefing*, ruang pengurus atau pengelola dan ruang kegiatan promosi. Serta tempat kegiatan penunjang yaitu musholla dan lain-lain. Untuk *road* direncanakan sebagian rute nya akan direncanakan di atas lahan berkontur curam sehingga membutuhkan suatu konstruksi pondasi yang kuat untuk menopang rute tersebut.

Semarang sebagai ibu kota propinsi Jawa Tengah yang sudah memiliki Gelora Jatidiri, yaitu suatu komplek yang di dalamnya terdiri dari fasilitas olahraga bagi cabang-cabang olahraga di Jawa Tengah. Selain itu, olahraga sepatu roda pun sudah memiliki tempat yang berada di kawasan Gelora Jatidiri tersebut.

Permasalahan yang menonjol dalam perencanaan desain sirkuit sepatu roda tersebut adalah konsep tradisional jawa yang merupakan konsep dasar yang dimiliki bangunan yang berada di Jatidiri sehingga penulis mendesain

bangunan sirkuit sepatu roda ini dengan desain yang modern tetapi tetap beranalog dengan bangunan sekitarnya.

Produk akhir dari LP3A ini adalah merencanakan dan merancang sebuah Sirkuit Sepatu Roda yang direncanakan di Komplek Gelora Jatidiri Jawa Tengah sebagai tempat latihan maupun untuk penyelenggaraan pertandingan, berupa single building dengan arena latihan/pertandingan dan kelompok kegiatan pendukung. Dengan bentuk massa bangunan sirkuit beradaptasi dengan bentuk arena latihan/pertandingan sepatu roda pada umumnya.

## 1.2 Tujuan dan Sasaran

### Tujuan

Menyusun Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Sirkuit Olahraga Sepatu Roda Jawa Tengah di Gelora Jatidiri Semarang dengan mendapatkan perencanaan dan perancangan program ruang, sistem struktur, sistem utilitas, tata ruang dalam (interior), tata ruang luar (eksterior), serta tampilan arsitektur bangunan sirkuit tersebut untuk membuat desain bangunan yang sesuai kebutuhan pelaku kegiatan pada sirkuit.

### Sasaran

Tersusunnya Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) sebagai acuan dan pedoman dalam Desain Grafis Arsitektur untuk merancang Sirkuit Olahraga Sepatu Roda Jawa Tengah di Gelora Jatidiri Semarang.

## 1.3 Manfaat

### Secara Subjektif

Memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir periode 40 di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro. Sebagai Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur yang akan dilanjutkan dalam Studio Tugas Akhir periode 40.

### Secara Objektif

Dapat bermanfaat sebagai masukan bagi Pengda PORSEROSI Jawa Tengah serta tambahan pengetahuan dan wawasan bagi masyarakat,

khususnya bagi mahasiswa arsitektur yang akan mengajukan LP3A Tugas Akhir maupun dalam pembuatan tugas-tugas.

#### **1.4 Lingkup Pembahasan**

##### Lingkup Substansial

Pembahasan dititikberatkan pada hal-hal dalam disiplin ilmu arsitektur yang berkaitan dengan fungsi, persyaratan, kapasitas dan besaran ruang, lokasi dan tapak, sistem struktur, dan sistem utilitas sebuah Sirkuit Olahraga Sepatu Roda, yang selain berfungsi sebagai tempat pelatihan juga berfungsi sebagai tempat pertandingan sepatu roda baik skala daerah, nasional maupun internasional.

Pembahasan ditekankan pada aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Sirkuit Olahraga Sepatu Roda Jawa Tengah di Gelora Jatidiri Semarang, serta presentasi seluruh pembahasan. Pembahasan dalam bidang ilmu non arsitektur dimaksudkan untuk melengkapi pembahasan utama.

##### Lingkup Spasial

Sirkuit Olahraga Sepatu Roda direncanakan akan berdiri di Kawasan Gelora Jatidiri Kel. Karangrejo Kec. Gajah Mungkur Semarang Jawa Tengah.

#### **1.5 Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Langkah-langkah pembuatan LP3A adalah dengan survey ke lapangan sepatu roda, studi pustaka melalui studi literatur dan situs internet, serta wawancara langsung dengan beberapa pihak terkait. Hasilnya dipaparkan dan dianalisa sesuai dengan kaidah arsitektur, kemudian digunakan sebagai dasar dari perencanaan dan perancangan Sirkuit Olahraga Sepatu Roda Jawa Tengah di Gelora Jatidiri Semarang.

#### **1.6 Kerangka Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Sirkuit Olahraga Sepatu Roda Jawa Tengah di Gelora Jatidiri Semarang adalah sebagai berikut :

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, kerangka pembahasan, dan alur pikir.

**BAB 2 TINJAUAN UMUM TENTANG SIRKUIT SEPATU RODA**

Berisi mengenai pengertian sirkuit sepatu roda, pustaka (persyaratan atau standar), isi dari referensi dan sumber.

**BAB 3 PELAKU, KEGIATAN DAN LOKASI OLAHRAGA SEPATU RODA DI SEMARANG**

Berisi tinjauan tentang fungsi sirkuit sepatu roda, kondisi umum sepatu roda, meliputi jenis sepatu roda, jenis permainan sepatu roda, fasilitas lapangan sepatu roda, pelaku kegiatan, proyek kegiatan sepatu roda (kegiatan utama, kegiatan pendukung dan kegiatan pelengkap), dan tinjauan Gelora Jatidiri.

**BAB 4 PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Menguraikan tentang aktivitas kebutuhan ruang, hubungan dan sirkulasi ruang, perhitungan kapasitas dan besaran ruang, pendekatan persyaratan ruang, dan program ruang.

**BAB 5 PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Menjelaskan tentang program ruang, lokasi dan tapak, dan konsep dasar perancangan yang digunakan sebagai pegangan lebih lanjut dalam proses desain grafis.

## 1.7 Alur Pikir

