

ABSTRAK

Kegiatan yang berkaitan dengan gerakan jasmani, bermain, dan rekreasi merupakan Olahraga. Objek dari perencanaan ini adalah olahraga rekreasi. Salah satu yang termasuk kegiatan rekreasi yaitu olahraga ekstrem. Kategori yang termasuk olahraga ekstrem itu adalah *skateboard* dan sepeda *BMX*. Olahraga ekstrem ini sangat kental anak remaja keberadaan olahraga ekstrem ini tidak jauh dengan adanya permasalahan. Hal ini disebabkan kegiatan olahraga ekstrem ini biasanya dilakukan di jalan raya dan menggunakan fasilitas umum. Dengan adanya permasalahan ini muncul sebuah perencanaan dan perancangan untuk memenuhi kebutuhan olahraga ekstrem sehingga mengganggu pengguna jalan raya maka olahraga ini akan ditampung menjadi satu wadah yaitu arena bermain berupa skatepark indoor. Dengan adanya sebuah skatepark indoor permasalahan untuk olahraga ekstrem dapat teratasi.

Skatepark yang ada di Kota Surabaya provinsi Jawa Timur saat ini adalah skatepark outdoor yang berada di taman bungkul dan di monkasel. Keadaan kedua skatepark ini masih apa adanya dan luas areanya masih kurang luas sehingga masih belum mencakup jumlah *skateboarder* yang ada di Kota Surabaya. Karena *skatepark* saat ini yang dimiliki Kota Surabaya itu *outdoor* banyak *skateboarder* merasa kurang nyaman dan aman karena saat ini kota Surabaya memasuki musim hujan. Dengan adanya sebuah skatepark indoor dapat membuat *skateboarder* merasa nyaman dan aman saat bermain di musim hujan ataupun kemarau.

Tema yang diambil yaitu Arsitektur Metafora. Arsitektur metafora adalah kiasan yang diwujudkan dalam bentuk bangunan sehingga mendapatkan tanggapan. Arsitektur Metafora akan mengambil dari gerakan atraksi *skateboarder* saat melakukan teknik dasar bermain *skateboard*.

Kata kunci : Olahraga Ekstrem, *Skatepark Indoor*, Arsitektur Metafora.

ABSTRACT

Activities related to physical movement, play, and recreation are sports. The object of this plan is recreational sports. One of the recreational activities is extreme sports. Categories that include extreme sports are skateboarding and BMX bicycles. This extreme sport is very thick with teenagers. The existence of

this extreme sport is not far from having problems. This is because extreme sports activities are usually carried out on the highway and using public facilities. With this problem, a plan and design emerged to meet the needs of extreme sports so as to disturb road users, this sport will be accommodated into one container, namely a playground in the form of an indoor skatepark. With an indoor skatepark the problem for extreme sports can be solved.

Currently, the skatepark in Surabaya City, East Java province, is an outdoor skatepark located in Bungkul Park and Monkasel. The condition of these two skateparks is still what it is and the area is still not large enough so that it still does not cover the number of skateboarders in the city of Surabaya. Because the current skatepark owned by the city of Surabaya is outdoor, many skateboarders feel less comfortable and safe because currently the city of Surabaya is entering the rainy season. Having an indoor skatepark can make skateboarders feel comfortable and safe when playing in the rainy or dry season.

The theme taken is Metaphor Architecture. Metaphoric architecture is a figure of speech that is realized in the form of a building so that it gets a response. Metaphor architecture will take from the skateboarder's attraction movements when performing the basic techniques of skateboarding

Keywords: Extreme Sports, Indoor Skatepark, Metaphor Architecture