

BAB II

TINJAUAN UMUM PUSAT OLAHRAGA PAPAN LUNCUR

2.1 Pusat Olahraga Papan Luncur

2.1.1 Pengertian Pusat Olahraga Papan Luncur

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, pusat olahraga dapat dipisahkan menjadi “pusat” yang berarti tempat yang letaknya dibagian tengah, pokok pangkal atau yang menjadi tumpuan dan “olahraga” yang berarti gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh.

Maka secara harafiah dapat disimpulkan pengertian dari pusat olahraga meruapakan sebuah tempat, baik terbuka maupun tertutup yang dijadikan sebagai area dalam melakukan aktifitas olahraga bagi masyarakat.

Bedasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia papan luncur berarti olahraga atau permainan menyerupai skuter (*otopet*) dengan menggunakan ba sepatu roda yang dipasang pada sebilah papan.

Sehingga dapat disimpulkan pusat olahraga papan luncur adalah sebuah tempat, baik terbuka maupun tertutup yang menyediakan fasilitas serta sarana dalam melakukan kegiatan olahraga papan luncur.

2.1.2 Sejarah Awal Olahraga Papan Luncur

Sejarah papan luncur sejak pertama kali ditemukan pada tahun 1950-an. Pada awalnya papan luncur lebih menyerupai skuter (*otopet*) dengan menggunakan ban sepatu roda yang dipasang pada sebilah papan memakai *pushbar*. Ketika *pushbar*nya patah, saat itulah terciptanya papan luncur.

Pada awal tahun 1950-an para *surfer* menggunakan papan luncur untuk meluncur di jalanan seperti saat meluncur di atas ombak. Sampai akhir tahun 1970-an *surfing* masih sangat mempengaruhi olahraga papan luncur mulai dari manuver, gaya, tempat, *fashion* dan tingkah laku. Pada tahun 1959 sampai awal tahun 1960-an perusahaan-perusahaan papan luncur mulai menjamur dan memproduksi papan luncur dengan bentuk yang masih *old school* dan menyerupai papan *surfing*. *Pro-skater* pada masa ini memang benar-benar masih terinspirasi oleh *surfing*. Pada tahun 1965 kelompok masyarakat yang tergabung dalam

organisasi pemerhati keselamatan menyatakan bahwa papan luncur adalah olahraga berbahaya dan dilarang dimainkan.

Pada awal tahun 1970-an Larry Stevenson menemukan *kicktail* sehingga lahirlah generasi pertama papan luncur yang berdasar pada permainan trick dan gaya tidak hanya sekedar meluncur seperti *surfing*. Pada tahun 1973 ditemukan *wheels* dari bahan *urethane* yang memberikan kendali yang lebih baik dan cepat, dikombinasikan dengan *trucks* yang lebih spesifik sehingga membuat *skater* dapat melakukan gaya-gaya dan manuver yang baru dan lebih sulit. *Trick* pada masa ini masih berdasar pada manuver *surfing* yang dilakukan pada *flat ground* (permukaan rata) atau pada *banks* (bidang miring). Pada masa ini pulalah kolam renang kosong/kering dan pipa-pipa digunakan sebagai tempat meluncur untuk pertama kali.

Pada tahun 1970-an inilah papan luncur menjalani perkembangan besar mulai dari menjamurnya *skatepark* semen, deretan *skater* profesional sampai film dan majalah tentang papan luncur. Dalam periode ini papan luncur berevolusi dari *slalom*, *downhill*, *freestyle* dan *long jump* ke arah *vert skating* dan *skateboard* modern. Bentuk papannya pun mengalami perkembangan dari ukuran lebarnya yang antara 6-7 inchi menjadi sampai 9 inchi untuk arena *vert*.

Pada tahun 1980-an *ramp* dari *plywood* dan gaya permainan *freestyle* mengalami perkembangan. Gaya hidup dan kebiasaan masa itu yaitu *Underground Do It Yourself* membuat *skater* berusaha untuk membuat *skatepark* sendiri seperti *ramps* kayu di halaman rumah dan bahkan meluncur di jalanan dan menggunakan *street furniture* seperti bangku taman, dinding pagar dan pegangan tangga sebagai *obstacle*. Pada akhir tahun 1980-an, olahraga ini lebih terfokus pada *street skating* daripada *vert skating* dan pada masa inilah trik *ollie* telah menjadi dasar dari 80% trik untuk *street skate* dan 60% untuk trik *vert skate*.

Olahraga ini mulai melakukan terobosan pada tahun 1995 yaitu ikut dipertandingkan dalam ESPN's First Extreme Game di Rhode Island. Hal ini membuka pandangan baru terhadap papan luncur dimana selama ini dianggap sebagai olahraga yang cenderung memberontak karena resiko dan larangan yang ada menjadikan olahraga ini semakin populer dan dapat diterima. Pada tahun 1996

pertandingan *Extreme Game* kembali diadakan di Rhode Island dan tahun berikutnya papan luncur dipertandingkan lagi dalam acara *1997 Winter X Games* dimana kali ini turut dipertandingkan pula *in-line skating*, *bicycle stunt* dan *snowboarding*.

Vert skating kembali populer seiring dengan bertambahnya jumlah *skatepark* baru yang dibangun. *Skatepark-skatepark* baru ini juga mendorong bertambahnya jumlah komunitas *skater* setempat atau biasa disebut *local scene/local skater*. Terjadi perubahan yang cukup signifikan pada ukuran papan dan *wheels*. Diameter *wheels* semakin lebar, ukuran papan semakin bervariasi dan *longboard* semakin populer terutama pada komunitas anak pantai yang hanya lebih senang meluncur dengan papan dan menggunakan papan luncurnya sebagai alat transportasi. *Downhill Skateboarding* juga mengalami evolusi dalam beberapa tahun dan sekarang lebih dikenal dengan istilah *street ludge*.

Tercatat begitu banyak organisasi dan badan pemerintah yang menaungi papan luncur selama sejarah perkembangannya. Sekarang ada dua organisasi utama yang ada yaitu IASC (*International Association of Skateboarding Companies*) dan *World Cup Skateboarding* yang adalah organisasi kompetisi dunia. *World Cup Skateboarding* sekarang dikepalai oleh Dan Bostick mantan ketua NSA (*National Skateboarding Association*) yang juga menetapkan peraturan baku sebagai standar dalam kompetisi *street* dan *vert skating*. (www.skateboardhistory.com)

2.1.3 Sejarah Awal Olahraga Papan Luncur Di Indonesia

Di Indonesia sendiri perkembangan olahraga *skateboard* masih tergolong sangat baru yakni sekitar tahun 80an, ada beberapa orang Indonesia sudah mulai menekuni olahraga ini. Peminatnya semakin banyak seiring berjalan waktu walaupun tidak pernah diadakan kejuaraan *skateboard* di Indonesia. Para *skater* mendapat informasi dengan menonton video atau membaca majalah *skateboard* dari luar negeri. Cara mendapatkannya pun tergolong tidak mudah, biasanya salah seorang teman memiliki kakak atau orang tua yang bekerja di luar negeri dan menitipkan oleh-oleh berupa video atau majalah *skateboard* bahkan mungkin ada

yang dibelikan *skateboard* lengkap yang masih tergolong sulit pula dibeli di Indonesia.

Pertengahan tahun 90an semakin banyak pemuda yang bermain *skateboard* karena sudah ada *skateshop* yang menjual peralatan *skateboard* secara lengkap meskipun tidak dengan legal license. Pada tahun 1996 Mr. Craig Huddleston membuka sebuah toko yang menjual *Surf, Skate and Street Apparel* dengan nama *City Surf*. Toko tersebut menjual segala pernak pernik peralatan untuk *surfing* maupun *skateboarding*. Dengan perkembangan pemikiran yang semakin kritis atas potensi *skateboard* di Indonesia, akhirnya Mr. Craig selaku pemilik *City Surf* memiliki inisiatif untuk menggelar kejuaraan *skateboard* pada tahun 1998 di Jakarta. Peserta yang hadirpun tidak terlalu banyak, karena memang masih tergolong olahraga minoritas dan awam. Kelas yang dipertandingkan adalah *street course* dan *mini ramp*. Melihat animo peserta yang sangat antusias dalam mengikuti kejuaraan ini akhirnya tahun 1999 dan 2000 *City Surf* menggelar kembali kejuaraan *skateboard* dengan nama *City Surf Open Skateboard Competition* di Pulo Mas Jakarta Timur.

City Surf terus menggelar berbagai acara kejuaraan pada tiap tahunnya sampai dengan tahun 2003 dimana *City Surf* menyelenggarakannya di 3 kota besar yaitu Jakarta, Bandung dan Surabaya. Ditahun 2004 lalu, *City Surf open* juga diadakan di 3 kota besar tersebut dengan format pertandingan seri yang berbeda, yaitu *simultaneous series*. Maksudnya adalah seri yang sudah berlangsung selama tahun 2003 akan dilanjutkan ke seri-seri pada tahun selanjutnya. (www.ISA.com)



Gambar 2. 1 Logo Indonesia Skateboarding Association

Sumber: www.ISA.com

2.1.4 Sejarah Awal Olahraga Papan Luncur Di Yogyakarta

Di Yogyakarta sendiri papan luncur sebenarnya sudah dikenal sekitar pertengahan tahun 1980-an. Cara memainkan papan luncur pada masa itu masih bergaya *oldschool* yaitu meluncur di jalanan dan lorong-lorong yang menurun seperti layaknya *downhill* dan *slalom*. Lambat dan kurangnya informasi tentang papan luncur mempengaruhi terhambatnya perkembangan olahraga ini di Yogyakarta.

Pada pertengahan tahun 1990 di stand olahraga di salah satu pusat perbelanjaan di Yogyakarta menjual pernak-pernik papan luncur yang lumayan lengkap, mulai dari papan, *wheels*, *grip tape* dan *bearing* meskipun produk yang dijual masih dari satu merk perusahaan yaitu California Pro. Model papannya pun adalah tipe terbaru dengan *concave*, *nose* dan *tail*. Pada tahun 1999 beberapa orang mahasiswa dari Jakarta dan Bandung yang kuliah di UGM (Universitas Gajah Mada) mulai terlihat memainkan papan luncur di daerah sekitar kampus. Sebenarnya para mahasiswa adalah pendatang. Dari sinilah terjadi perkenalan dengan mereka yang ketika masih kecil memainkan papan luncur pada periode akhir tahun 1980-an sampai pertengahan tahun 1990-an yang juga terdaftar sebagai mahasiswa UGM. Kali ini permainannya berkembang dengan *trick* dan manuver yang baru dan membawa kepermainan papan luncur yang modern.

Karena tidak memiliki tempat yang tetap maka tempat main papan luncur sering berpindah-pindah tergantung dari situasi dan kondisi. Komunitas ini sering main sampai ke luar Kodya seperti Sleman, Bantul dan Gunung Kidul yang justru menarik perhatian remaja dan orang muda di sekitar daerah-daerah tersebut. Kebiasaan berpindah ini sebenarnya adalah sifat yang biasa dilakukan oleh *skater* dari luar yang di sebut *check spot* yaitu bermain di -tempat dan *skatepark* baru untuk mencoba *obstacle* baru dan memperluas persahabatan antar *skater*.

Di Yogyakarta terdapat satu tempat yang strategis yang dipakai sebagai tempat bermain dan berkumpul yaitu di stadion Mandala Krida. Di sini sempat dibuat beberapa *obstacle* sederhana dengan dana swadaya sendiri namun sebagian rusak dimakan cuaca dan sebagian lagi hilang dicuri, sehingga *skater* di sini hanya

mengandalkan elemen ruang luar sebenarnya seperti pedestrian, tempat duduk dan tong sampah.

Kebiasaan *check spot* menghasilkan komunitas-komunitas baru di daerahdaerah. Yogyakarta dan daerah sekitarnya memang belum banyak mengadakan kompetisi namun sejak tahun 2001 sering diadakan eksebisi papan luncur yang diikuti oleh komunitas-komunitas daerah sekitar. Meskipun belum pernah mengikuti kompetisi di luar daerah tapi skill dan kemampuan *skater* Yogyakarta dan daerah-daerah sekitar sudah lumayan baik. Ada beberapa nama yang sebenarnya sudah layak untuk ikut bersaing dengan *skater* dari luar daerah terutama sekitar pulau Jawa dan Bali.

2.1.5 Standar Internasional Olahraga Papan Luncur

Olahraga papan luncur memiliki standar baik papan luncur yang digunakan maupun arena dan fasilitas pendukungnya. Standar ini dimaksudkan agar olahraga papan luncur yang merupakan salah satu olahraga ekstrem memiliki tingkat keamanan. Sebelum melihat standar dari pusat olahraga papan luncur berikut ini merupakan penjelasan bagian-bagian dari papan luncur. (www.skatewarehouse.com)

1. *Deck*

Sebuah benda yang berbentuk persegi empat, lonjong dan datar yang terbuat dari lapisan-lapisan kayu yang mana dibawahnya diletakkan truck dan atasnya menggunakan lapisan *griptape*. Di industri papan, papan standard biasanya terdiri dari 7 atau 9 lapis kayu mapple yang direkatkan dengan lem dan dipress kedalam wadah press untuk membentuk *concaves*. *Concaves* adalah lekukan pada *deck*.

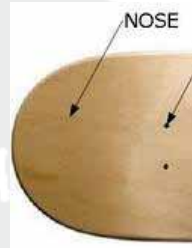


Gambar 2. 2 Deck

Sumber : www.skatewarehouse.com

2. *Nose*

Bagian terdepan pada *skateboard* dan biasanya bentuknya lebih lebar daripada *tail*.

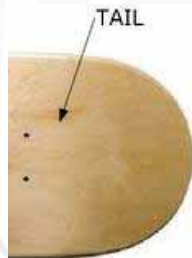


Gambar 2. 3 *Nose*

Sumber : www.skatewarehouse.com

3. *Tail*

Bagian yang terdapat dibagian belakang skateboard anda dan biasanya bentuknya lebih kecil daripada nose.



Gambar 2. 4 *Tail*

Sumber : www.skatewarehouse.com

4. *Mounting Holes*

Delapan lubang yang terdapat didecks dan berfungsi sebagai tempat menaruh trucks.



Gambar 2. 5 *Mounting Holes*

Sumber : www.skatewarehouse.com

5. Griptape

Sebuah amplas yang berbentuk seperti kertas yang digunakan diatas *decks*. Biasanya *griptape* mempunyai ukuran yang hampir sama dengan *decks*. Griptape ialah *grainy* karena mempunyai kontrol dan daya cengkeram papan anda, anda memerlukan bahan yang akan menangkap dan merebut seluruh gerak-gerik kaki anda.



Gambar 2. 6 Griptape

Sumber : www.skatewarehouse.com

6. Trucks

Alat yang dibuat dari besi yang digunakan untuk menyangga *deck* dan menaruh *wheel*.



Gambar 2. 7 Truck

Sumber : www.skatewarehouse.com

7. Axle

Besi yang menonjol dikedua sisi *trucks* yang berfungsi untuk meletakkan *wheel*.



Gambar 2. 8 Axle

Sumber : www.skatewarehouse.com

8. Axle Nuts

Mur yang berfungsi untuk menahan *wheel* agar tidak lepas.



Gambar 2. 9 Axle Nuts

Sumber : www.skatewarehouse.com

9. *Bushing*

Potongan *urethane* yang berbentuk donat dan diletakkan di *kingpin*. Terdapat 2 *bushing* disetiap truck. *Busing* diletakkan diantara *hanger*, satu diletakkan dibawah *hanger* dan satunya diletakkan diatas *hanger*. *Bushing* bisa dikencangkan atau dikendorkan sesuai dengan jenisnya, *hard* yaitu yang keras atau *soft* yaitu lebih lembut. *Bushing hard* lebih stabil dan tidak mudah goyang, walaupun kelemahannya tidak mudah untuk berbelok.



Gambar 2. 10 Bushing

Sumber : www.skatewarehouse.com

10. *Baseplate*

Bagian terbawah *truck*, berfungsi untuk meletakkan *hanggar* dan *kingpin*. *Hanger* berbentuk persegi dan memiliki 8 lubang yang setiap lubang untuk setiap *nuts* yang berfungsi mengencangkan *truck* dengan *decks*.



Gambar 2. 11 Baseplate

Sumber : www.skatewarehouse.com

11. *Hanger*

Bagian *truck* yang dikencangkan dengan *kingpin* yang diletakan dilubang *pivot* di *baseplate*. *Hanger* berfungsi untuk alat *grind* di *truck*. *Pivot* adalah plastik berbentuk cangkir dan terletak di *baseplate* yang digunakan untuk menyangga *hanger*.



Gambar 2. 12 *Hanger*

Sumber : www.skatewarehouse.com

12. *Kingpin*

Baut yang menyangga *hanger* dan *bushing*. *Truck* bisa dikencangkan atau dikendorkan melalui mur *kingpin*.



Gambar 2. 13 *Kingpin*

Sumber : www.skatewarehouse.com

13. *Riser*

Palstik berbentuk persegi yang diletakkan diantara *truck* dan *decks*. *Riser* berfungsi untuk meredam tekanan gravitasi.



Gambar 2. 14 *Riser*

Sumber : www.skatewarehouse.com

14. *Wheel*

Roda yang terdapat dalam *part skateboard* memiliki ukuran *wheel* bermacam-macam. *Street* menggunakan ukuran *wheel* untuk yang suka

bermain di jalan atau *technical* biasanya menggunakan *wheel* dengan ukuran 48-55 mm dengan tingkat kekerasan 97-101a. Untuk yang suka bermain *vert* bisa menggunakan *wheel* dengan ukuran 55-65 mm dengan kekerasan 95-100a.



Gambar 2. 15 Wheel

Sumber : www.skatewarehouse.com

15. *Bearing*

Benda yang digunakan untuk menggerakan *wheel*. Orang Indonesia sering menyebut *bearing* dengan nama klahar. *Bearing* terdiri dari 6,7 atau 8 bola yang dilindungi oleh penahan. Setiap *wheel* terdiri dari 2 *bearing*, jadi bila dijumlah untuk keseluruhan ada 8 buah *bearing* untuk melengkapi *skateboard*. Istilah *abec* adalah penilaian *bearing* mengikuti angka 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 dan nilai-nilai yang tepat untuk penilaian seberapa baik *perform bearing* saat di bawah kecepatan tinggi pada sebuah garis lurus.



Gambar 2. 16 Bearing

Sumber : www.skatewarehouse.com

16. *Derlin Crown*

Sebuah tempat untuk menaruh bola *bearing*. *Delrin crown* dapat membuat *bearing* bersih dan tahan lama. *Lubricant* (semacam oli) digunakan untuk melancarkan *bearing* anda yang macet. *Lubricant* mempunyai sifat meminimalkan gesekan pada *bearing* sehingga *bearing* menjadi lancar.



Gambar 2. 17 Derlin Crown

Sumber : www.skatewarehouse.com

Dalam olahraga *Skateboarding*, terdapat dasar perancangan area permainan yang nantinya akan berbentuk sebuah pusat olahraga papan luncur. Dasar- dasar tersebut dimaksudkan agar area yang akan digunakan telah sesuai dengan standar.

Area papan luncur merupakan sebuah fasilitas olahraga yang ditujukan untuk olahraga papan luncur. Pada dasarnya, area papan luncur harus mempunyai area untuk tingkatan pemula. Area pemula merupakan bagian yang ditujukan bagi seseorang yang belum bisa atau belum mahir bermain papan luncur dapat berlatih dalam sebuah lingkungan yang lebih terkontrol.

Semua area papan luncur harus memiliki minimal 3,04 m permukaan rata antara satu *obstacle* dengan *obstacle* lainnya. *Skater* melakukan gerakan *pumping* naik turun pada *transition* sehingga akan mendapatkan kecepatan tertentu saat meluncur pada permukaan rata. Permukaan rata yang cukup luas membuat seorang *skater* dapat meluncur leluasa dan memperkecil kemungkinan kecelakaan. *Skater* dapat lebih leluasa mengakhiri sebuah *trick* dan bersiap untuk *trick* selanjutnya jika tersedia permukaan rata yang cukup luas. Rancangan yang baik harus menghindari menempatkan dua dinding yang saling berdekatan karena hal tersebut tidak memberikan ruangan yang cukup untuk menghindari terjadinya kecelakaan atau benturan.

Area *transitions* atau bidang transisi antara permukaan rata dengan bidang miring dapat dibangun dengan dua cara yaitu dengan dikelilingi lereng yang menyerupai kolam renang atau dikelilingi pinggiran yang menyerupai selokan atau saluran air. Tinggi dinding dari lantai sampai ke puncak *lip* mempengaruhi ukuran transisi namun ukuran standar kemiringan tidak boleh melebihi 50 derajat. Sebuah *transition* kecil dengan tinggi 1,22 m setidaknya memiliki bidang miring sepanjang 1,52 sampai 2,13 m.

Lips, edges, coping pinggiran dinding, *transition* dan kolam harus keras dan layak untuk melakukan *grind* karena saat berada di puncak *transition*, *skater* akan melakukan trik seperti *slide* atau *grind*. Pinggiran yang menjorok keluar akan membuat *skater* dapat menempatkan posisi dengan baik dan aman. *Coping* (pipa besi minimal 2 inci pada pinggir *transition*) yang menonjol keluar akan mempermudah *slide* atau *grind* dan melindungi material *transition*.

Elemen-elemen lain seperti *curbs, blocks*, dinding dan tangga sudah menjadi bagian dari area papan luncur modern. Elemen-elemen ini menjadi lebih maksimal jika digabungkan dengan *obstacle* lainnya, misalnya *curbs* (*obstacle* yang menyerupai pinggiran jalan) digabungkan dengan *banks*. Cara lainnya adalah membangun *block* (*obstacle* yang berbentuk kotak menyerupai elemen jalan seperti pedestrian) yang dikombinasikan dengan beberapa anak tangga mengelilingi pinggir skatepark yang dapat berfungsi sebagai *obstacle* maupun tempat duduk.

Pada saat ini area olahraga papan luncur dibagi menjadi tiga jenis, yaitu :

1. *Street Course*

Area bermain papan luncur yang disusun dan dibentuk dengan menyusun elemen-elemen sehingga terbentuk seperti di jalan. Sebagai contoh sederhana untuk site yang berbentuk persegi panjang, maka pada kedua sisi site yang melebar atau lebih kecil biasanya diletakkan *mini ramps* dan *quarter pipe* yang dipasang terpisah atau bisa juga *single half pipe*. *Obstacle* ini berfungsi sebagai starting point. Pada bagian tengah site dapat diletakkan *pyramid* lengkap atau *fun box* sedang pada sisi-sisinya dapat divariasikan dengan *rail* dan *box*. *Rail* yang dipasang bisa berupa *single handrail* ataupun *kink rail* disesuaikan dengan bentuk permukaan site. Begitu pula dengan *box* yang dapat tersedia dalam beberapa bentuk dan ukuran sehingga dapat menghasilkan suasana jalanan yang lebih nyata. (www.skateparkmagazine.com)



Gambar 2. 18 Street Course,RDS Skatepark,Canada

Sumber : www.skateparkmagazine.com

2. *Pool/Bowl*

Pool atau *Bowl* adalah *obstacle* yang berbentuk kolam renang dengan dasar berbentuk mangkuk dan bukan kolam yang dasarnya berbentuk peragi. Penggunaan kolam renang sebagai *obstacle* sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1977. Pada waktu itu permainan papan luncur masih menggunakan manuver *surfing* sehingga skater saat itu terpikir untuk main di kolam renang rumahan yang dikeringkan karena permukaan kolam yang menyerupai mangkuk dapat menghasilkan suasana seperti ombak. Ukuran standar untuk *pool / bowl* bervariasi sesuai ukuran standar kolam renang yang sebenarnya. Pada pinggiran permukaan kolam dipasang besi profil berdiameter 2 inch yang disebut *coping* untuk melindungi sudut permukaan kolam dari manuver seperti *slide* dan *grind*.(www.skateparkmagazine.com)



Gambar 2. 19 Bowl,RDS Skatepark,Canada

Sumber : www.skateparkmagazine.com

3. *Vert Ramp*

Vert ramp adalah arena untuk *vert rider* yang sebenarnya terdiri dari gabungan beberapa buah *half pipe ramp* sehingga membentuk arena *vert* yang menyerupai huruf U. Tinggi *vert* standar sama dengan tinggi *half pipe ramp* sedang lebar standarnya mulai dari 4,5m karena trik-trik *vert riding* dan manuver *aerial*-nya membutuhkan ruang gerak yang lebih lebar agak dapat bergerak dengan lebih aman dan leluasa. (www.skateparkmagazine.com)



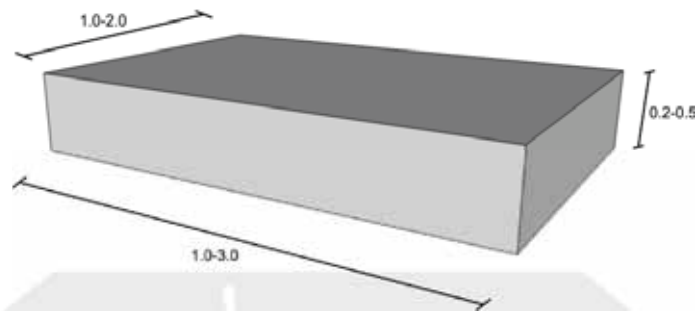
Gambar 2. 20 Vert Ramp,RDS Skatepark,Canada

Sumber : www.skateparkmagazine.com

Berdasarkan ketiga jenis area tersebut, terdapat elemen – elemen pengisi (*obstacle*) sebagai bagian dari kelengkapan sebuah area olahraga papan luncur. Elemen pengisi dari area olahraga papan luncur adalah sebagai berikut.

a. *Box*

Box adalah salah satu *obstacle* standar. Ukuran tinggi *box* mulai dari 20cm-50cm. Sebagai *obstacle* standard, *box* digunakan untuk berbagai macam trik mulai dari trik *ollie up* dan *drop in*, *flip up* dan *out*, *shove-it up* dan *out*, berbagai trik *manual*, *slide in* dan *out* sampai *grind in* dan *out*. *Box* dapat digabungkan dengan beberapa *obstacle* lain seperti *rail* dan *launch ramps* sehingga membentuk sebuah *obstacle* baru dengan kemungkinan trik dan tingkat kesulitan yang bervariasi. (www.techramps.com)



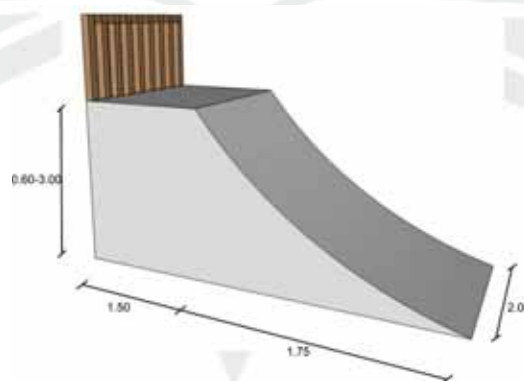
Gambar 2. 21 Box Standar

Sumber : www.techramps.com

b. Launch Ramp

Launch ramp adalah sebuah bidang miring yang berfungsi sebagai peluncur dimana *skater* mengambil ancang-ancang dari jarak tertentu kemudian menaiki *launch ramp* untuk meluncur melewati *obstacle* yang lebih jauh atau lebih tinggi.

Tinggi standar *launch ramp* sekitar 60cm dengan panjang sisi miringnya kurang lebih 175cm atau disesuaikan dengan sudut kemiringan yang tidak melebihi 50° . Ukuran ini disesuaikan karena sudut kemiringan tidak boleh terlalu curam dan bidang miringnya tidak boleh terlalu panjang untuk menghindari kehilangan momen pada saat akan meluncur di atasnya. Selain digunakan sebagai peluncur untuk melewati *obstacle* dalam ukuran tertentu, *launch ramp* juga dapat dikombinasikan dengan *obstacle* yang lain misalnya *rail* dan box sehingga dapat membentuk piramid lengkap atau *fun box*. (www.techramps.com)

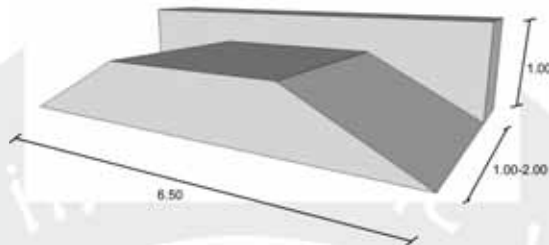


Gambar 2. 22 Launch Ramp Standar

Sumber : www.techramps.com

c. Fun Box

Fun box sederhana setidaknya terdiri dari 2 buah *box*, 1 buah *rail* atau *flat bar*, 1 buah *kink rail* dan 8 buah *launch ramp*. (www.techramps.com)



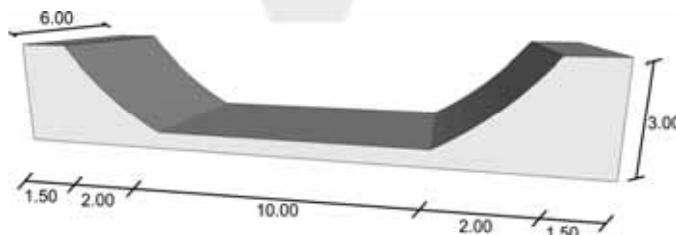
Gambar 2. 23 Fun Box Standar

Sumber : www.techramps.com

d. Half Pipe Ramp

Half pipe ramp umumnya diperuntukkan bagi *vert skater*. Tinggi standarnya mulai dari 3 m sedang lebarnya dua kali ukuran lebar selembur papan *plywood*. *Half pipe* yang berdiri sendiri biasanya diletakkan pada salah satu sisi dinding dan biasanya digunakan sebagai *starting point*, karena biasanya pada bagian puncaknya tersedia ruang sekitar 1,5m sebagai tempat ancang-ancang atau *drop-in*.

Jika *half pipe ramp* lebih digunakan oleh *vert skater* maka bagi *street skater* tersedia ramp yang lebih kecil yaitu *mini ramp*. Tinggi *mini ramp* antara 1,8m-3m atau setengah dari *half pipe* sehingga biasa disebut *quarter pipe*. *Mini ramp* lebih mengakomodasi trik-trik *street riding* seperti *flip*, *slide* dan *grind* dan tidak terlalu ditekankan pada trik vert seperti *aerial* karena saat *hang time* (melayang) di atas *mini ramp* tidak selama di atas *half pipe* sehingga berbahaya untuk melakukan trik-trik *aerial* yang membutuhkan waktu *hang time* lebih lama. (www.techramps.com)

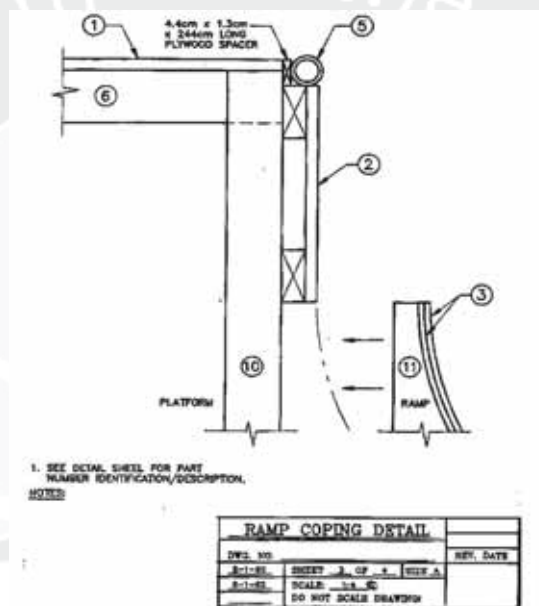


Gambar 2. 24 Half Pipe Ramp Standar

Sumber : www.techramps.com

e. *Coping*

Coping biasanya diletakkan pada pinggiran di ujung *ramps* atau *edge*. *Coping* terbuat dari besi profil berdiameter mulai dari 2 inci dan berfungsi ganda yaitu sebagai tempat *slide* atau *grind* dan sebagai pelindung material *ramps* atau *edge*. Selain itu dengan adanya *coping*, maka ketika seorang skater sedang meluncur di atas *ramps* atau *edge* dia akan mengetahui batas atau ujung *ramps* atau *edge* tersebut saat papan, *wheels* atau *truck*-nya menyentuh *coping*.



Gambar 2. 25 Coping

Sumber : www.techramps.com

2.1.6 Fungsi Olahraga Papan Luncur

Pusat olahraga papan luncur berfungsi sebagai wadah atau area bermain bagi para penggemar *Skateboarding*, khususnya di kota Yogyakarta. Pusat olahraga papan luncur dijadikan sebagai tempat latihan, berkumpul maupun tempat pelaksanaan event-event yang berkaitan dengan olahraga *Skateboarding* seperti kompetisi maupun festival. Selain itu, pusat olahraga papan luncur juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif rekreasi bagi masyarakat, khususnya masyarakat kota Yogyakarta.

2.1.7 Tujuan Olahraga Papan Luncur

Pusat olahraga papan luncur ini dapat menjadi wadah yang edukatif serta rekreatif bagi para penggemar olahraga *Skateboarding* di Yogyakarta, seperti

menjadi sarana memulainya pendidikan *skateboard* sejak dini, wadah bagi para atlet *Skateboarding* untuk latihan dan mengembangkan kemampuan, menjadi tempat yang aman dan nyaman untuk bermain *Skateboarding* dan menjadi media promosi terhadap olahraga *Skateboarding* pada masyarakat umum karena *skateboard* merupakan olahraga yang bersifat menghibur. Selain itu pusat olahraga papan luncur ini dapat menjadi tempat rekreasi apabila pusat olahraga ini juga difungsikan sebagai taman kota.

2.1.8 Manfaat Olahraga Papan Luncur

Pusat olahraga papan luncur ini menjadi icon penting khususnya bagi para penggemar olahraga *Skateboarding*, karena olahraga *Skateboarding* khususnya di kota Yogyakarta dapat terwadahi dengan baik sehingga para penggemar olahraga *Skateboarding* tidak perlu lagi bermain atau menyalurkan hobi mereka di jalan raya atau pada fasilitas umum lainnya. Selain itu dengan adanya pusat olahraga papan luncur, para penggemar olahraga *Skateboarding* dapat mengembangkan kemampuannya karena didukung dengan sarana serta fasilitas yang lengkap dan sesuai dengan standar.

2.2 Pembagian Kelas Pusat Olahraga Papan Luncur

1. Kelas *Amateur*

Kelas *amateur* merupakan kelas yang ditujukan bagi orang yang baru mulai belajar dengan minimal usia 7 tahun berdasarkan pertimbangan beberapa hal berikut :

- Postur tubuh rata-rata.
- Tingkat keamanan dalam latihan.
- Penyerapan informasi atau materi yang diberikan.

Area *skateboarding* yang digunakan memiliki bidang datar atau bidang luncur yang lebih luas dan panjang serta terdiri dari 1 buah *obstacle* berupa box dengan ketinggian 30cm-50cm.

2. Kelas *Beginner*

Kelas *beginner* merupakan kelas lanjutan setelah kelas *amateur* dengan materi lanjutan sesuai penguasaan kemampuan. Area *skateboarding* yang

digunakan memiliki bidang datar atau bidang miring yang lebih luas dan panjang serta terdiri dari 3 buah *obstacle* berupa 2 buah box dan 1 funbox dengan ketinggian 30cm-50cm.

3. Kelas *Profesional*

Kelas Profesional merupakan kelas lanjutan bagi para skaters yang sudah mahir dan mampu menguasai teknik dengan baik. Area *skateboarding* yang digunakan memiliki rintangan yang lebih variatif dengan tingkat kesulitan tinggi sehingga para *skaters* mampu menerapkan teknik serta gabungan variasi teknik yang telah dikuasai.

2.3 Preseden Pusat Olahraga Papan Luncur

1. Taman Mini Indonesia Indah *Skatepark* (*Green Skatepark*)

Green SkatePark Taman Mini Indonesia Indah terletak di kawasan Teater Imax Keong Mas. *Skatepark* tersebut diresmikan oleh Ketua KONI, Rita Subowo pada tanggal 16 Agustus 2009.



Gambar 2. 26 Batu Peresmian *Green Skatepark*, TMII

Sumber : Survei Penulis, 2015

Skatepark ini memiliki akses yang sangat mudah untuk dijangkau serta memiliki lingkungan yang teduh. Untuk bermain di kawasan *skatepark* ini dikenakan tiket sebesar Rp. 15.000. Selain itu terdapat toko perlengkapan skateboard serta memberikan pelatihan olahraga *Skateboarding* usia dini, dengan umum minimal 7 tahun.

Ada dua buah arena untuk bermain *skateboard*, yaitu satu berwujud *street course* dan satu berbentuk *bowling* atau *poll*.



Gambar 2. 27 Area Street Course, Green Skatepark, TMII

Sumber : Survei Penulis, 2015

Pada arena bowl, terdiri dari tiga buah kolam yang memiliki kedalaman berbeda-beda. Kedalaman kolam terdiri dari 1 meter, 2 meter dan 3 meter. Arena tidak terbuat dari papan kayu, melainkan terbuat dari semen.



Gambar 2. 28 Area Bowl, Green Skatepark, TMII

Sumber : Survei Penulis, 2015