

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Premis Perancangan

Skatepark Indoor di Kasongan, Bantul, Yogyakarta adalah sebuah bangunan skatepark yang nantinya akan menjadi sebuah ruang area bermain skateboard dengan berbagai macam landasan yang memudahkan komunitas skateboard untuk latihan dan berkompetisi. Area bermain skateboard yang berkoneksi dengan kawasan sekitar yaitu Kasongan yang memiliki ciri khas dengan kerajinan kasongannya akan dimanfaatkan menjadi bahan material bangunan dan dikolaborasikan dengan penataan ruang skatepark yang mengaplikasikan tata ruang arsitektur tradisional Jawa.

1.1.1 Application Javanese Traditional Spatial Into Skatepark

Kota-kota besar di Indonesia ini seperti kita sudah tahu pastinya dihuni oleh ribuan masyarakat yang pastinya akan membentuk beberapa kelompok atau komunitas yang memiliki hobi atau kegemaran yang sama. Yogyakarta dalam kasus ini merupakan juga sebuah kota besar yang ada di Indonesia. Selain itu Yogyakarta merupakan kota pelajar yang sering didatangi oleh orang-orang yang mau menimba ilmu di kota Yogyakarta. Hal-hal tersebutlah yang menyebabkan akan banyaknya tumbuh komunitas anak muda yang memiliki beberapa aktivitas dan hobi yang dilakukan di Kota ini. Salah satunya yaitu olahraga Skateboard. Olahraga yang berasal dari luar negeri ini sudah banyak diminati oleh masyarakat muda di Yogyakarta ini.

Di Kota Yogyakarta ini komunitas Skateboard sudah mulai tumbuh dan memiliki banyak anggotanya. Memang sudah ada beberapa fasilitas skatepark di beberapa daerah di Yogyakarta namun tidak jarang juga masih banyak beberapa pemain skateboard yang memakai fasilitas umum sebagai sarana latihan skateboard. Salah satu contoh skatepark yang sudah ada di Yogyakarta yaitu Predator Skatepark yang berada di kawasan Kasongan, Bantul. Namun fasilitas yang ada pada skatepark disini belum memadai dan belum mengikuti standart yang seharusnya. Maka dari itu Skatepark harus didesain ulang dengan membuat fasilitas bermain skateboard yang sesuai.

Karena lokasi yang berada di Kawasan desa wisata Kasongan maka untuk menyesuaikan keadaan sekitar dan memanfaatkan material yang ada nantinya skatepark akan menggunakan material gerabah untuk bahan bangunan dan landasannya. Gerabah yang sudah sangat kental dengan Kasongan akan ditambah dengan penggunaan fungsi ruang Skatepark yang menggunakan fungsi dari tata ruang bangunan arsitektur Jawa. Arsitektur Jawa yang memisah-misahkan ruangan berdasarkan fungsinya merupakan konsep yang pas dan cocok untuk diterapkan ke dalam tata ruang Skatepark.

1.2 Pengertian Judul

PENEKANAN

Perancangan ini menekankan pada bangunan indoor skatepark yang menggunakan material dari bahan yang berada dilokasi indoor skatepark tersebut, yaitu Didaerah kasongan karena kasongan terkenal dengan bahan gerabahnya maka dari itu bangunan indoor skatepark ini akan menggunakan material gerabah sebagai bahan bangunan menggantikan material batu bata agar dapat memanfaatkan sumberdaya lingkungan yang ada.

INDOOR SKATEPARK DI KASONGAN

Penerapan arsitektur bangunan berbahan gerabah pada material bangunan.

DEFINISI JUDUL

Indoor :

- *Indoor* dalam bahasa Indonesia berarti bangunan yang beratap dan terdapat di dalam bangunan.

Skatepark :

- Tempat yang digunakan untuk bermain olahraga *Skateboard* yang bersifat *Indoor* (dalam ruangan) dan *Outdoor* (luar ruangan).

Kasongan :

- Kasongan adalah nama daerah tujuan wisata di wilayah kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang terkenal dengan hasil kerajinan gerabahnya. Tempat ini tepatnya terletak di daerah pedukuhan Kajen, desa Bangunjiwo, kecamatan Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, sekitar 6 km dari Alun-alun Utara Yogyakarta ke arah Selatan.

Penerapan :

- Penerapan adalah bisa berarti pemakaian suatu cara atau metode atau suatu teori untuk mempermudah pemahaman.

Arsitektur :

- Seni dan ilmu merancang serta membuat konstruksi bangunan, jembatan, dan lain-lain dengan menggunakan metode dan gaya rancangan suatu konstruksi bangunan.

Bangunan :

- Bangunan adalah wujud fisik hasil pekerjaan konstruksi yang menyatu dengan tempat kedudukannya yang berfungsi sebagai tempat manusia melakukan kegiatannya.

Bahan :

- Bahan adalah benda yang dari mana sesuatu dapat dibuat darinya, atau barang yang dibutuhkan untuk membuat sesuatu.

Gerabah :

- Gerabah adalah perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar untuk kemudian dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan manusia.

Material :

- Bahan yg akan dipakai untuk membuat barang lain contohnya seperti bahan mentah untuk bangunan (pasir, kayu, kapur).

1.3 Latar Belakang

Skatepark adalah tempat bermain yang dikhususkan untuk permainan skateboard, rollerskate, dan BMX. Skatepark pada awalnya hanya dirancang untuk permainan skateboard saja. Dalam skatepark terdiri dari banyak obstacle yang berupa half pipe, quarter pipe, rall, banks, ledges, bowl bahkan vert ramp. Di skatepark skateboarder bisa bebas bermain sesuka hati tanpa diusir atau dilarang bermain seperti halnya di jalanan, taman kota atau gedung-gedung.

Ada dua jenis skatepark, yaitu:

- *Private skatepark* yang biasa dimiliki pribadi atau instansi swasta. Untuk bermain di private skatepark skateboarder diharuskan membayar, dan memang private skatepark juga digunakan sebagai tempat mencari keuntungan. private skatepark biasanya dibangun di ruangan indoor.
- *Public skatepark* biasanya dimiliki oleh pemerintah atau instansi yang memang menggratiskan skatepark tersebut untuk umum, public skatepark kebanyakan dibangun di outdoor.

Perkembangan olahraga skateboard di kota Yogyakarta sudah patut diperhitungkan secara nasional, Tidak hanya perkembangan pemain skateboard itu sendiri baik kualitas, tapi juga dalam segi bisnis yang terlibat di dalamnya. Sudah banyaknya toko yang menjual produk-produk skateboard di Yogyakarta sangat berpengaruh terhadap meningkatnya keinginan anak muda untuk bermain skateboard, sehingga jumlah skateboarder pun selalu bertambah dari tahun ke tahun. Skateboard saat ini sudah mulai populer dikalangan anak muda belia, mulai SD sampai yang sudah kerja pun menikmatinya. Bakat-bakat terpendam pun sudah mulai kelihatan dalam 3 tahun belakangan ini, ditandai dengan telah disponsornya beberapa pemain skate berbakat oleh beberapa industri pakaian lokal maupun internasional. Fenomena keberadaan skateboard ini mulai terlihat di beberapa titik di Kota Yogyakarta. Ada yang di pinggir jalan ataupun di tempat-tempat tertentu. Dan para pemain skateboard ini bermain dengan berkelompok dan jarang ditemui para pemain skateboard yang bermain skateboard secara individu. Yang kemudian para pemain skateboard ini membentuk suatu komunitas kecil yang tentunya semua anggotanya adalah pemain skateboard. Di kota Yogyakarta sendiri sudah ada beberapa komunitas skateboard yang tergolong sedikit jumlah pemainnya dan juga yang banyak pemainnya, antara lain Komunitas skateboard yang bisa dibilang sedikit jumlah pemainnya antara lain Komunitas skateboard Mandala Krida, Jembatan Layang Janti, Pasang Asem, Sleman dengung, Bantul dan lain sebagainya. Sedangkan komunitas skateboard yang banyak pemainnya antara lain Boulevard, Gedung Pusat, Balai Kota, Mandalakrida, Kotabaru, dan sebagainya. Sebutan komunitas tersebut memang berasal dari tempat yang mereka pergunakan untuk bermain skateboard. Untuk skatepark indoor di Yogyakarta masih sedikit cuman ada 2 skatepark indoor, yaitu BloodBath skatepark dan Predator skatepark. Predator skatepark yang berlokasi di daerah Kasongan. Namun dari kedua skatepark yang ada di Yogyakarta tersebut fasilitas untuk bermain skateboardnya masih belum lengkap masih ada beberapa kekurangan. Meskipun banyak kekurangan setidaknya skatepark yang sudah ada dapat menampung berbagai aktivitas bermain skateboard agar tidak bermain skateboard di jalanan dan fasilitas umum milik masyarakat.

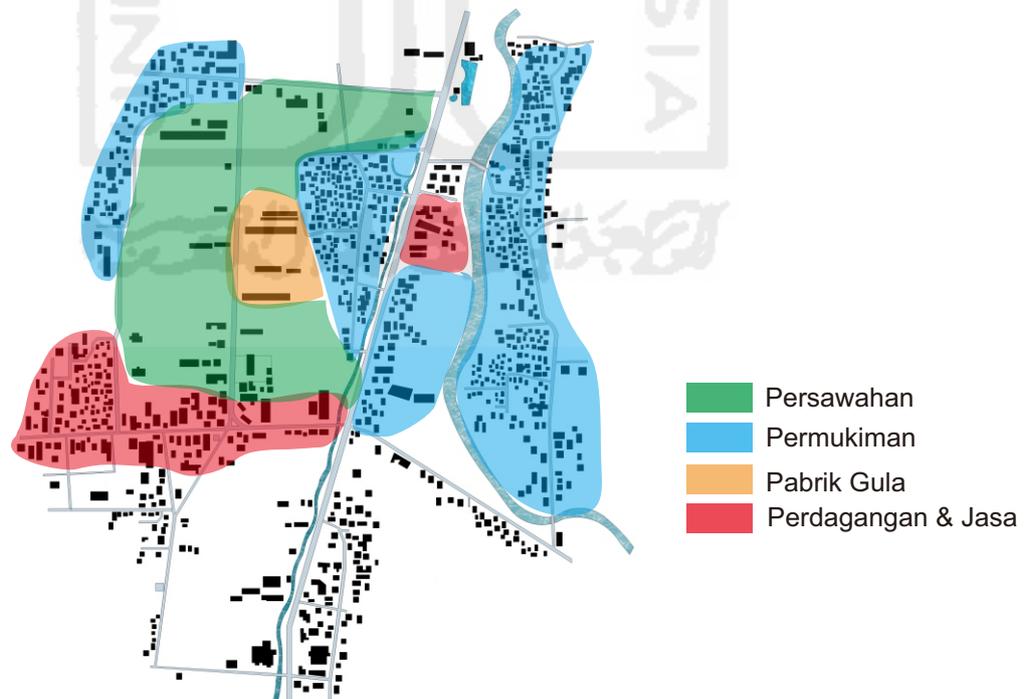
Kasongan adalah salah satu daerah desa tujuan wisata di Kabupaten Bantul, D.I Yogyakarta. Terkenal dengan hasil kerajinan gerabah keramiknya. Berada di Pedukuhan Kajen, Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan Bantul, Yogyakarta. Berjarak kurang lebih 7 km dari pusat kota Jogja.

Desa ini penghasil kerajinan Gerabah yang sudah terkenal sampai ke Luar negeri serta banyak Wisatawan Mancanegara yang datang berkunjung untuk belanja dan melihat proses pembuatan Gerabah tersebut. Gerabah yang diproduksi oleh Kasongan pada umumnya berupa guci dengan berbagai motif (burung merak, naga, bunga mawar dan banyak lainnya), pot berbagai ukuran (dari yang kecil hingga seukuran bahu orang dewasa), souvenir, pigura, hiasan dinding, perabotan seperti meja dan kursi, dll. Selain diolah menjadi berbagai macam kerajinan ternyata gerabah dapat dibuat menjadi hasil yang lain, salah satu contohnya gerabah dapat diolah menjadi bahan bangunan seperti bata dan genteng. Kualitas material bangunan dari bahan gerabah pun tidak kalah jika dibandingkan dengan material yang sudah ada sebelumnya. Dengan mengolah gerabah menjadi berbagai macam olahan yang lain membuat gerabah menjadi lebih bermanfaat dan lebih dikenal sebagai bahan olahan yang dapat diolah menjadi berbagai macam produk baik itu produk kerajinan dan juga produk material bahan bangunan.

Gerabah di daerah Kasongan merupakan komoditi utama masyarakat khususnya Kasongan. Gerabah merupakan salah satu hasil dari seni terapan. seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga. Gerabah ini terbuat dari tanah liat yang kemudian dibakar dengan suhu tertentu. Kerajinan gerabah di Indonesia telah dikenal sejak zaman Neolitikum (zaman prasejarah/zaman batu baru) sekitar 3000–1100 SM. Gerabah juga dikenal dengan istilah tembikar atau keramik. Gerabah yang dihasilkan oleh masyarakat Indonesia berupa barang pecah belah seperti tempayan, periuk, belanga, kendi, dan celengan. Teknik pembuatan gerabah pada saat itu sangat terbatas dan sederhana. Proses akhir dari pembuatan gerabah adalah pembakaran suhu rendah dengan menggunakan jerami atau sabut kelapa.

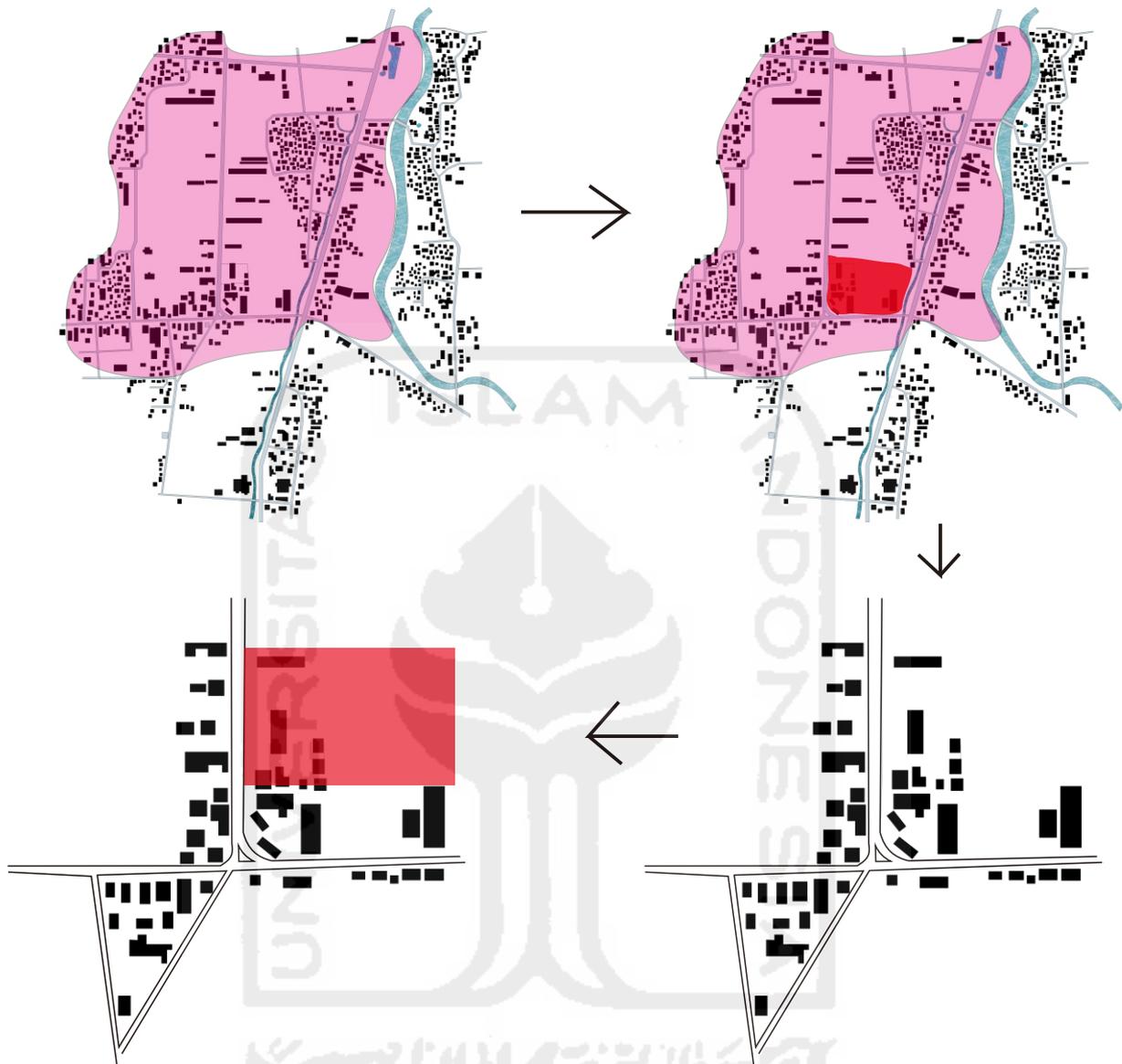
Namun seiring berjalannya waktu teknik pembuatan gerabah semakin hari semakin maju. Maka dari itu dengan adanya pemanfaatan Gerabah menjadi material bangunan pada Skatepark dapat memperkenalkan gerabah secara luas dan juga dapat menjadi peluang untuk pengolahan gerabah kedepannya lagi.

1.3.1 Kondisi Site



Gambar 1.1 Kondisi Site
Sumber: Survei Penulis

1.3.2 Kawasan Kasongan

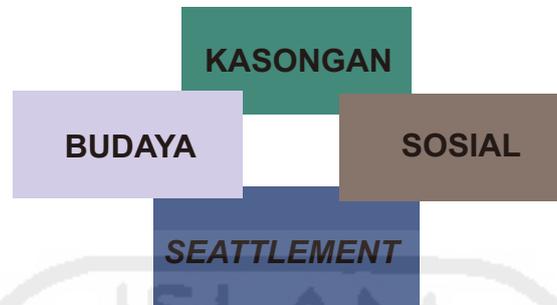


Gambar 1.6 Figure Ground Kecamatan Kasihan
Sumber: Penulis

Lokasi site ada pada kawasan desa wisata kasongan. Lingkungan sekitar dipenuhi dengan showroom dan juga galery galery yang menjual hasil karya dari pengrajin gerabah. Namun tidak hanya terdapat banyak showroom lokasi eksisting site juga banyak terdapat permukiman warna desa Bangunjiwo atau yang lebih terkenal dengan sebutan Desa Kasongan. Selain itu di lokasi masih banyak didapati lahan sawah yang masih menjadi ladang pekerjaan bagi masyarakat setempat.

1.4 Isu-isu Lingkungan

Terdapat beberapa isu-isu yang menjadi latar belakang dalam perancangan bangunan indoor skatepark ini:



Gambar 1.2 Isu-isu Lingkungan
Sumber: Survei Penulis

1.4.1 Budaya

Gerabah Bagian dari Budaya Warga Kasongan

Kasongan mulanya merupakan tanah persawahan milik penduduk desa di selatan Yogyakarta. Pada Masa Penjajahan Belanda di Indonesia, di daerah persawahan milik salah satu warga tersebut ditemukan seekor kuda yang mati. Kuda tersebut diperkirakan milik Reserse Belanda. Dikarenakan pada saat itu Masa Penjajahan Belanda, maka warga yang memiliki tanah tersebut takut dan segera melepaskan hak tanahnya yang kemudian tidak diakuinya lagi. Ketakutan serupa juga terjadi pada penduduk lain yang memiliki sawah di sekitarnya yang akhirnya juga melepaskan hak tanahnya. Karena banyaknya tanah yang bebas, maka penduduk desa lain segera mengakui tanah tersebut. Penduduk yang tidak memiliki tanah tersebut kemudian beralih profesi menjadi seorang pengrajin keramik yang mulanya hanya mengempal-ngempal tanah yang tidak pecah bila disatukan. Sebenarnya tanah tersebut hanya digunakan untuk mainan anak-anak dan perabot dapur saja. Namun, karena ketekunan dan tradisi yang turun temurun, Kasongan akhirnya menjadi Desa Wisata yang cukup terkenal.



Gambar 1.3 Proses Penghalusan Gerabah
Sumber: www.klinongklinong.com



Gambar 1.4 Proses Pembakaran Gerabah
Sumber: agtourindo.wordpress.com

1.4.2 Sosial

Dibutuhkannya Skatepark Indoor

Yogyakarta memiliki skatepark yang berlokasi di Bantul, yaitu bernama Predator Skatepark. Arena ini dibangun oleh Danang Sispurwanto dengan luas sekira 800 meter persegi. Setiap harinya skatepar kini ramai dikunjungi pemuda sekitaran Yogyakarta yang menggeluti skateboard dan inline skate. Predator Skatepark didesain dan dibangun dengan sederhana namun demikian tidak kalah dengan arena skateboard lain di Tanah Air. Bali memiliki sebuah arena indoor skatepark yang dinamakan BASE Bali Skatepark, lokasinya di Jalan Raya Cangu, Kuta. Arena ini bahkan termasuk skateboard indoor terbesar se-Asia Tenggara. Dibangun pada 2005 dan baru diresmikan pada 18 Mei 2007, BASE Bali Skatepark memiliki desain elegan dan modern serta dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk skateboard tapi juga inline skate, BMX dan flow rider. Ketabang Skatepark merupakan satu-satunya outdoor skatepark terbesar di Jawa Timur. Berlokasi di pinggiran Kali Ketabang, Surabaya, arena skateboarding ini dibangun dengan konsep urban park. Panjang arenanya sekira 285 meter dan luas 16 meter. Skatepark ini diresmikan Bambang D.H selaku walikota Surabaya pada 31 Desember 2009. Ketabang Skatepark mayoritas digunakan untuk skateboard dan sepeda BMX namun karena fungsinya sebagai arena publik maka skatepark ini juga digunakan untuk berkumpul berbagai kegiatan komunitas muda.

Untuk itu diperlukan terobosan terbaru skatepark yang berada di dalam ruangan atau indoor. Dengan adanya skatepark indoor dapat menunjang aktifitas para skateboarder dengan maksimal dan tidak lagi terkendala oleh cuaca yang apabila cuaca buruk aktifitas dapat terhenti dan juga tidak mengganggu pengguna fasilitas umum lainnya.

Indoor skate perlu ditunjang dengan adanya sustainable, Sustainable yang diterapkan adalah pemanfaatan bahan yang ada dilingkungan sekitar.



Gambar 1.5 aktifitas skateboarders jogja
Sumber: google.com/skateboardjogja

Komunitas Skateboard Yogyakarta

No	Nama Komunitas Skateboard	Jumlah Anggota (orang)
1.	Balkot (balai kota) Skateboarding	30
2.	Mandala krida Skateboarding	30
3.	GOR UNY Skateboarding	25
4.	UPN Skateboarding	20
5.	UII Skateboarding	15
6.	SMA 11 Skateboarding	10
7.	Denggung Skateboarding	25
8.	Jambusari's Skateboarding	15
9.	Wiratama Skateboarding	10
10.	Fly Over janti Skateboarding	15
11.	MUHI Skateboarding	10
12.	GP Skateboarding	30
13.	Bloodbath Skateboarding	25
14.	LPP Skateboarding	8
15.	Sarkun Skateboarding	9
16.	Predator Skateboarding	25
JUMLAH		302

Tabel 1.1 Daftar komunitas skateboard yogyakarta
Sumber: Survei Penulis

Dari ke 16 komunitas skateboard hanya komunitas Bloodbath skateboard dan Predator skateboard yang memiliki skatepark sendiri dengan kelayakan bermain dari segi keamanan, kenyamanan, dan ketertiban. Hal tersebut mencerminkan kurangnya fasilitas untuk bermain skateboard di Yogyakarta dengan pertumbuhan dan perkembangan skateboard semakin bertambah.

1.4.3 Seattlement

Dari sekian banyak isu isu yang ada di daerah kasongan baik itu isu tentang keberadaan skateapark predator di tengah-tengah pusat kerajinan kasongan dan juga isu penggunaan material gerabah menjadi material bangunan maka dari itulah nantinya desain dari indoor skatepark ini harus bisa merangkum semua isu menjadi satu dan menjadikan skatepark yang tidak luput dari kentalnya kebudayaan gerabah di kasongan dan juga tata ruang tradisonal jawa.



1.5 Rumusan Masalah

1.5.1 Masalah Umum

Bagaimana merancang Indoor Skatepark sebagai ruang bermain skateboard dengan memaksimalkan material dari bahan sekitar lingkungan yaitu material gerabah dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan bermain skateboard ?

1.5.2 Masalah Khusus

1. Bagaimana memanfaatkan bahan material lingkungan sekitar yaitu gerabah menjadi material bahan bangunan?
2. Bagaimana merancang tata ruang yang menerapkan fungsi tata ruang arsitektur tradisional jawa?

1.6 Tujuan dan Sasaran

1.6.1 Tujuan

Merancang Indoor Skatepark di Kasongan yang menggunakan gerabah sebagai material bangunan untuk mendukung bahan alami yang ada di lingkungan terdekat.

1.6.2 Sasaran

Rancangan Organisasi ruang indoor skatepark dengan imagenya yang moderen berintegrasi dengan bahan materialnya yang tradisional yaitu bahan gerabah.

1.7 Batasan Permasalahan

1.7.1 Batasan Kawasan

Lokasi site untuk perancangan Indoor Skatepark adalah kawasan Desa Kasongan di Bantul, Yogyakarta.

1.7.2 Batasan Arsitektural

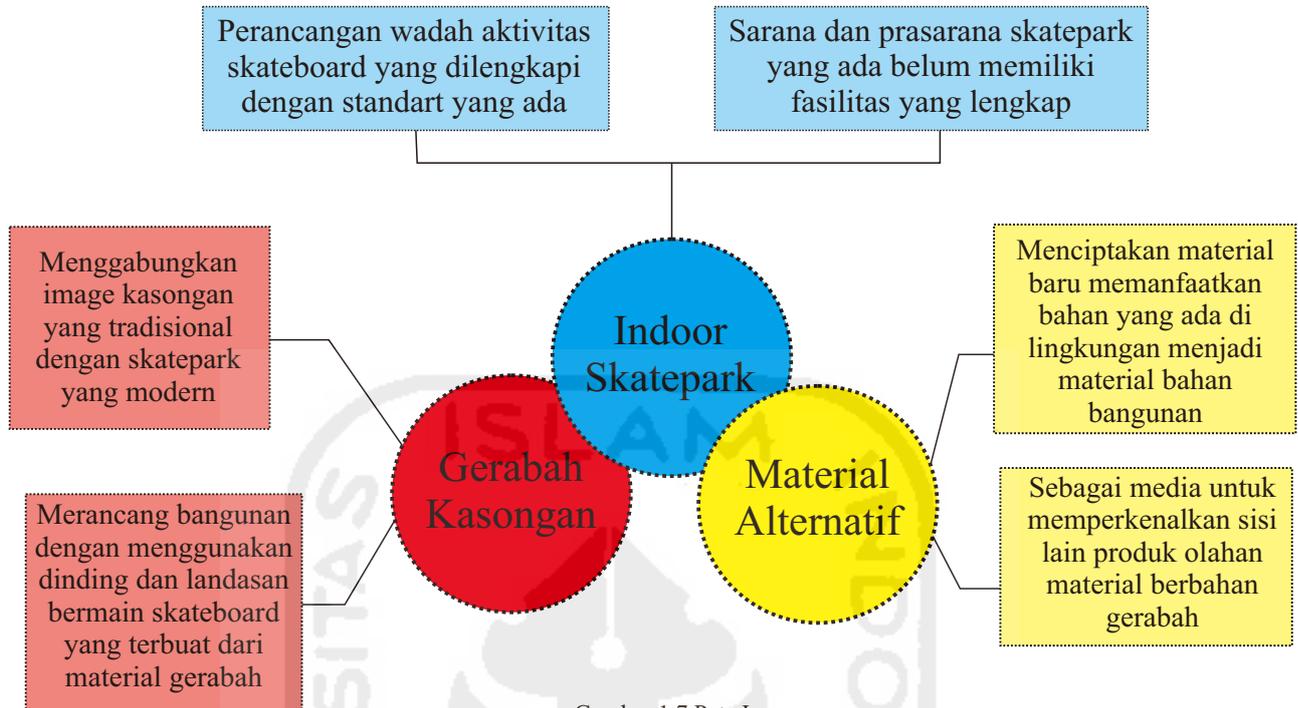
Pembahasan meliputi kebutuhan akomodasi bermain skateboard dengan landasan yang terbuat dari bahan gerabah

1.7.3 Batasan Non Arsitektural

1. Pembahasan melingkupi perancangan ruang antara kebutuhan ruang dan kebutuhan aktivitas bermain skateboard
2. Pembahasan Indoor Skatepark dengan pemanfaatan bahan alami sekitar lingkungan

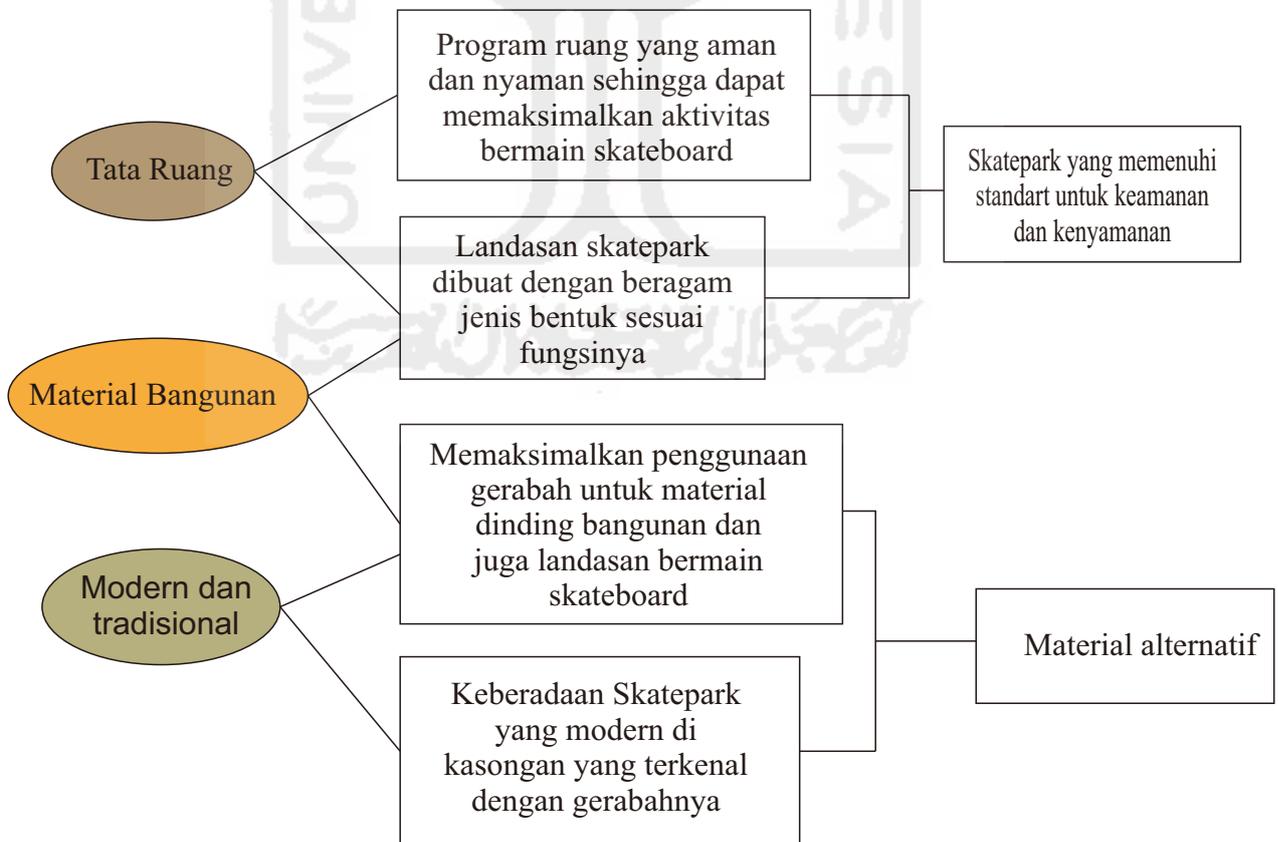
1.8 Metode Kerangka Berpikir

1.8.1 Peta Issue



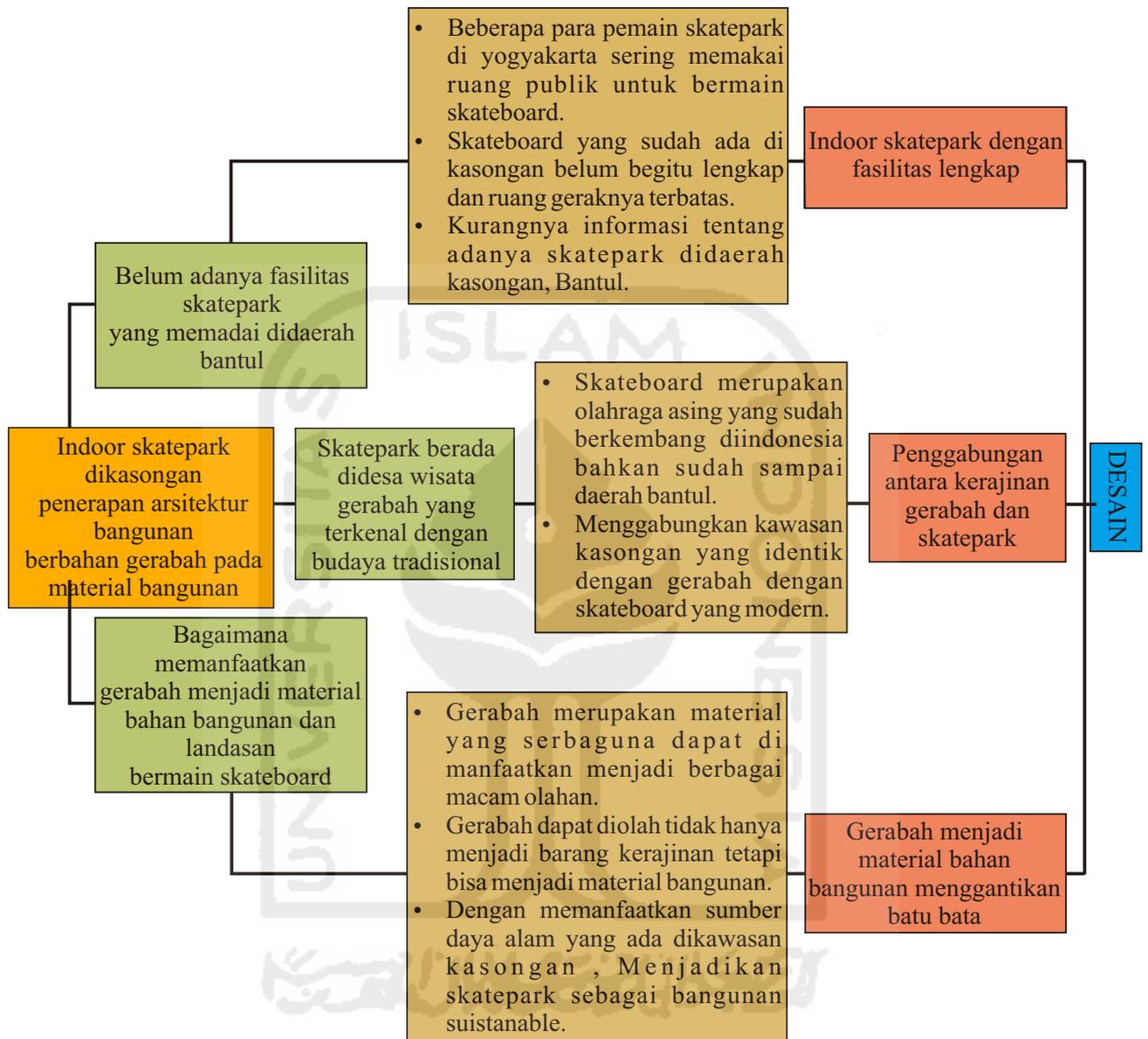
Gambar 1.7 Peta Issue
Sumber: Penulis

1.8.2 Peta Konflik



Gambar 1.8 Peta Konflik
Sumber: Penulis

1.8.3 Kerangka Pola Pikir



Gambar 1.9 Kerangka Pola Pikir
Sumber: Penulis

1.9 Faktor Perancangan Skatepark

Kota Yogyakarta merupakan tempat bagi berkumpulnya seluruh pelajar dari berbagai sudut kota di Indonesia. Yogyakarta memiliki beberapa perguruan tinggi yang ternama dan banyak sekali diminati oleh masyarakat di Indonesia. Maka tidaklah heran jika kota Yogyakarta di sebut dengan kota pelajar. Jika banyak sekali pelajar tentunya akan banyak juga tumbuh beberapa kelompok atau komunitas yang menyukai berbagai kesenian ataupun olahraga. Karena golongan muda-mudi cenderung akan bersifat kreatif. Selain dengan terkenal akan kota pelajarnya Yogyakarta pun kental akan budayanya yang begitu melekat. Yogyakarta juga menjadi pusat destinasi wisata nomer wahid di daerah jawa.

Komunitas yang terdapat di Yogyakarta salah satunya adalah komunitas skateboard. Saat ini olahraga yang termasuk ekstrim ini sudah lumayan banyak diminati oleh kaum muda. Namun banyaknya pelaku olahraga ini tidak diimbangi dengan fasilitas yang dapat menampung segala kegiatan mereka. Sebenarnya sudah ada beberapa skatepark di Yogyakarta namun kebanyakan skatepark yang ada belum memenuhi standart kebutuhan untuk bermain skateboard.

Contohnya saja predator skatepark yang berada di kawasan Desa Wisata Kasongan. Skatepark ini dibangun atas inisiatif dari pelaku staboard itu sendiri yang peduli akan fasilitas bermain agar tidak menggunakan fasilitas umum dan mengganggu pengguna ruang publik lainnya. Namun karena semua pembangunan dicetuskan atas inisiatif sendiri maka segala keterbatasan pun terjadi. Predator skatepark ini belum memenuhi standart skatepark yang seharusnya. Karena itulah penulis jadikan predator skatepark ini sebagai sampel untuk lebih dikembangkan menjadi skatepark yang lebih memenuhi standart.

Untuk memanfaatkan bahan material yang ada di lingkungan sekitar yaitu gerabah, maka nantinya skatepark akan menggunakan material gerabah yang diproses menjadi bahan baku untuk landasan ataupun dinding skatepark. Dengan menggunakan gerabah nantinya skatepark akan lebih bisa mempromosikan bahwasanya kegunaan gerabah tidak hanya bisa dijadikan sebagai sebuah karya seni melainkan gerabah bisa juga dijadikan material alternatif untuk bahan bangunan.

Lokasi skatepark berada di desa wisata kasongan selain kental dan melekat dengan gerabahnya juga erat kaitannya dengan kebudayaannya. Masih banyak dijumpai beberapa rumah penduduk asli desa Kasongan yang tinggal di rumah yang masih tergolong rumah tradisional jawa. Karena ruang-ruang dalam rumah tradisional jawa dibedakan berdasarkan fungsinya yang berbeda-beda. Maka dari itu konsep tata ruang arsitektur tradisional jawa masih dipertahankan sampai saat ini. Memakai konsep tata ruang arsitektur tradisional jawa dinilai tepat apabila diaplikasikan dengan indoor skatepark.

Karena Indoor skatepark pun memiliki ruang-ruang yang dibutuhkan seperti layaknya tata ruang pada bangunan tradisional jawa. Jadi skateboard yang merupakan adaptasi dari olahraga yang berasal dari luar negeri tidak akan egois hanya memakai bangunan ataupun fasilitas yang modern juga tetapi dapat digabungkan juga dengan aspek-aspek tradisional yaitu gerabah sebagai material alternatif bangunan dan juga pengaplikasian tata ruang bangunan arsitektur tradisional jawa kedalam tata ruang bangunan indoor skatepark. Nantinya tata ruang akan mengikuti dari fungsi-fungsi tata ruang tradisional jawa. Dengan begitu skatepark akan menjadi bangunan yang merespon keadaan lingkungan sekitarnya.

Dilihat dari later belakang yang sudah dibebaskan diatas. Faktor perancangan Skatepark yaitu, Faktor fasilitas komunitas skateboard yang memadai, Faktor bahan baku material lingkungan sekitar, faktor pengaplikasian fungsi tata ruang tradisional jawa ke dalam tata ruang indoor skatepark.



1.10 Metode Perancangan

METODE PERANCANGAN

Metode pembahasan yang digunakan dalam penulisan dengan mengumpulkan data dan menganalisa data tersebut.

A. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu dan sekunder.

1. Pengumpulan data primer dilakukan dengan diskusi kepada pihak-pihak yang berkaitan, observasi dilakukan pada kajian bangunan serupa dan survey ke lokasi perancangan.
2. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan studi literatur dan referensi, mencari data.

B. METODE ANALISIS DATA

1. Kuantitatif

Melakukan perhitungan-perhitungan, tabulasi untuk memperoleh perbandingan mengenai permasalahan, kegiatan dan konsep.

2. Kualitatif

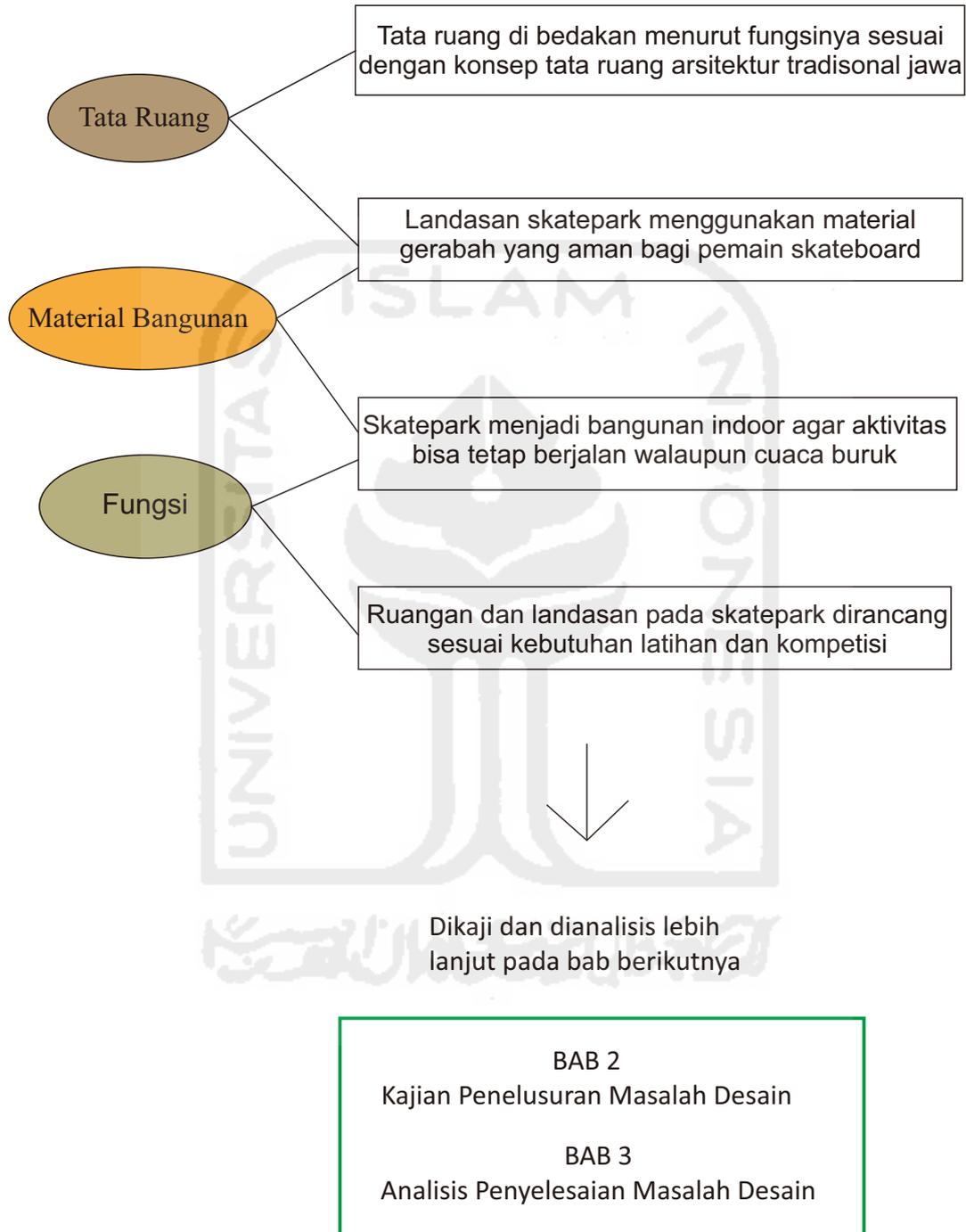
Dengan mendeskripsikan atau menjelaskan hal-hal yang diperlukan untuk mengetahui prospek, perkembangan dan fenomena kebutuhan Skatepark di Yogyakarta sehingga diperoleh kajian kegiatan dan sarana pendukungnya.

C. METODE PEMECAHAN MASALAH

Metode yang dilakukan dalam pemecahan masalah adalah :

- Analisa pelaku dan pola aktifitas, untuk mendapatkan kebutuhan ruang dan besaran ruang.
- Analisa teori tentang sirkulasi dan pembatas antar ruang. sebagai solusi masalah hubungan ruang latihan antar komunitas seni.
- Analisa kondisi eksisting site, untuk mendapatkan potensi site yang dapat dimanfaatkan dalam desain.
- Analisa elemen arsitektural Skatepark yang ada di Indonesia (timur) dan yang ada di barat, sebagai solusi material bangunan

1.11 Metode pemecahan Masalah



Gambar 1.10 Metode Pemecahan Masalah
Sumber: Penulis

1.12 Keaslian Penulisan

Judul : Pusat olahraga BMX dan Skate
Penekanan : Transformasi roda sebagai ekspresi gaya rolling
Disusun oleh : Ratih Dewantari
Perbedaan : Penulis menekankan pada penulisan bagaimana memanfaatkan gerabah menjadi material bahan bangunan dan landasan bermain skateboard

Judul : Arena skatepark dan musik indie di Yogyakarta
Penekanan : Penekanan pada sirkulasi yang menerus antara ruang dalam dan luar
Disusun oleh : Hadi purjono, TA-UII
Perbedaan : Penulis menekankan pada penulisan bagaimana memanfaatkan gerabah menjadi material bahan bangunan dan landasan bermain skateboard

Judul : Arena skateboarding dan pusat perbelanjaan
Penekanan : Penekanan transformasi gerakan jumping dan rolling kedalam bentuk tata ruang arena & penampilan bangunan
Disusun oleh : Ihsan yustiawan
Perbedaan : Penulis menekankan pada penulisan bagaimana memanfaatkan gerabah menjadi material bahan bangunan dan landasan bermain skateboard

Judul : Green urban skatepark di yogyakarta
Penekanan : Merancang area skatepark sebagai taman kota yang rekreatif dan edukatif dengan transformasi bentuk dari trick ollie, motif ulir batik pada desain bangunan dan lansekap
Disusun oleh : Deddy
Perbedaan : Penulis menekankan pada penulisan bagaimana memanfaatkan gerabah menjadi material bahan bangunan dan landasan bermain skateboard