

BAB 2 KAJIAN PENELUSURAN PERMASALAHAN DESAIN

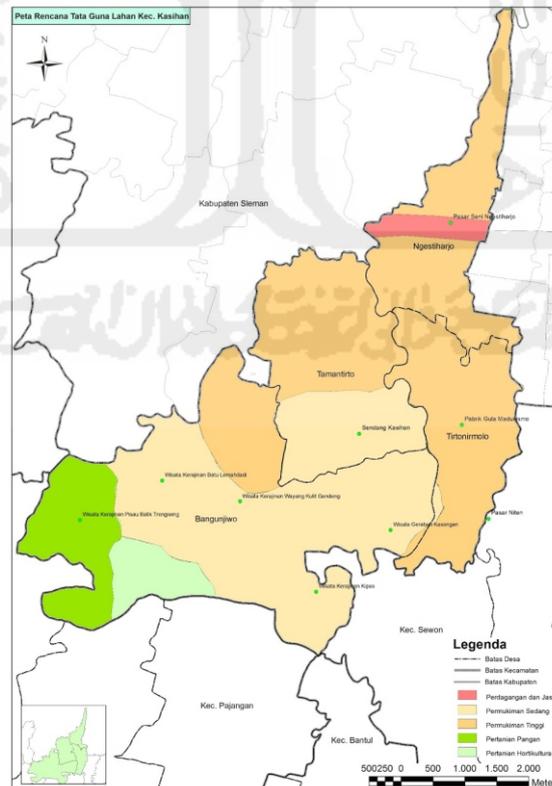
2.1 Potret Lokasi Perencanaan

2.1.1 Kondisi Kasongan

Desa Wisata Kasongan berada di desa Bangunjiwo Kecamatan Kasihan, Bantul. Kasihan merupakan satu dari 17 Kecamatan di wilayah Kabupaten Bantul. Merupakan kecamatan yang berada di lokasi paling utara, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

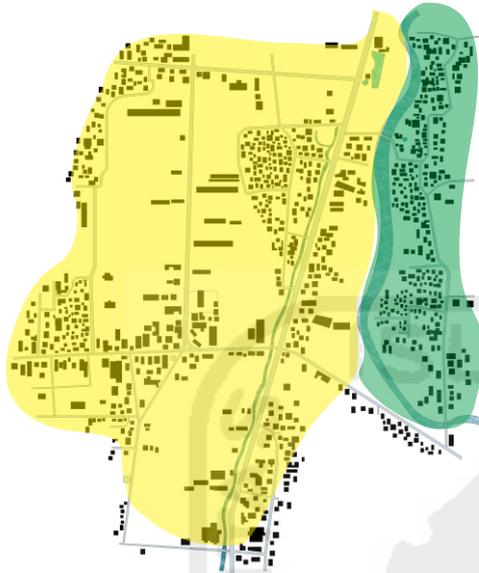
Utara : Kabupaten Sleman
Timur : Kec Sewon & Kota Yogyakarta
Selatan : Kec Sewon & Pajangan
Barat : Kec Pajangan & Sedayu

Topografi Kecamatan Kasihan merupakan daerah dataran sekaligus perbukitan. Tiga desa yaitu: Tirtonirmolo, Tamantirto, dan Ngestiharjo merupakan daerah dataran, sementara satu desa yaitu Desa Bangunjiwo merupakan daerah perbukitan meskipun ada beberapa pedukuhan yang berada di daerah dataran. Ada beberapa sungai yang melintas di wilayah Kecamatan Kasihan, namun dua sungai yang besar adalah sungai Winongo dan sungai Bedhog, yang banyak dimanfaatkan warga untuk irigasi dan keperluan lain bagi penduduk Kecamatan Kasihan.



Gambar 2.1 Peta Kecamatan Kasihan
Sumber: Bantul Dalam Angka

2.1.2 Peta Kawasan



Gambar 2.2 Perbatasan Kecamatan Kasihan dan
Kecamatan Sewon
Sumber: Penulis



Gambar 2.3 Kecamatan Kasihan
Sumber: Penulis

Kecamatan Kasihan merupakan kecamatan yang bersebelahan dengan kecamatan sewon. Lingkungannya dipadati dengan permukiman dan juga lahan sawah yang masih banyak. Sementara lokasi site berada di desa kasongan yaitu di desa bangunjiwo yang termasuk dalam kecamatan kasihan.



Gambar 2.4 Peta Lokasi
Sumber: Penulis

2.1.3 Kondisi Eksisting Kasongan



Gambar 2.5 Kondisi Eksisting
Sumber: Survei Penulis

Sejarah desa wisata Kasongan berawal dari kematian seekor kuda milik Reserse Belanda di atas persawahan milik seorang warga di sebuah desa di selatan Kota Yogyakarta. Karena si pemilik tanah takut akan dijatuhi hukuman oleh Belanda yang waktu itu sedang menjajah, maka pemilik tanah tersebut melepaskan hak kepemilikan tanahnya yang diikuti oleh warga lainnya yang juga takut akan dijatuhi hukuman. Sejumlah tanah persawahan itu akhirnya diakui oleh warga desa lain. Penduduk yang tidak memiliki tanah persawahan tadi akhirnya memulai kegiatan baru di sekitar rumahnya, yaitu mengolah tanah liat yang ternyata tidak pecah jika diempal-empalkan untuk perlengkapan dapur dan juga untuk mainan.

2.1.4 Analisis Site

Lokasi Site berada di pedukuhan Kajen, Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Kabupaten Bantul terletak antara $07^{\circ} 44' 04''$ - $08^{\circ} 00' 27''$ Lintang Selatan dan $110^{\circ} 12' 34''$ - $110^{\circ} 31' 08''$ Bujur Timur. Dengan empat batas administrasi.

1. Sebelah Utara : Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman
2. Sebelah Selatan : Samudera Indonesia
3. Sebelah Timur : Kabupaten Gunung Kidul
4. Sebelah Barat : Kabupaten Kulon Progo

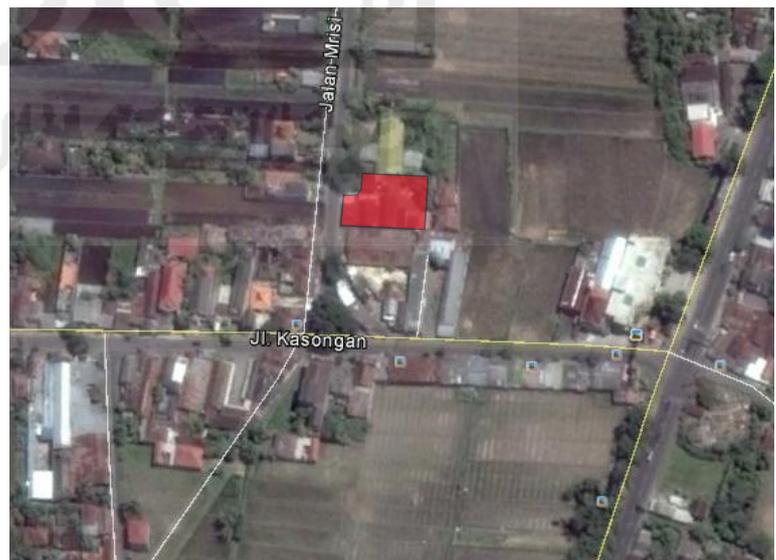


Gambar 2.6 Batas-batas Administrasi Kecamatan kasihan
(Sumber:<http://stat.k.kidsklik.com/data/photo/2011/08/13/1749331p.jpg>)

KONDISI SITE

1. Ukuran Site
2. Jalur lalu lintas
3. Kondisi lingkungan

Predator Skatepark merupakan sebuah area bermain skateboard yang menyediakan fasilitas arena untuk berlatih berbagai gerakan. Predator skatepark berada di kawasan Desa Wisata Kasongan, yang terkenal dengan pengrajin gerabah. Skatepark yang berada di Jalan Kasongan no. 5 Tirtonirmolo kasihan, Bantul. Skatepark seluas 800m², Akses menuju daerah kasongan ini sebenarnya cukup jauh dari pusat kota Yogyakarta. Predator skatepark merupakan milik pribadi yang dibangun atas dasar pekanya terhadap komunitas skateboarder yang masih minim sekali tempat untuk latihan di Yogyakarta.

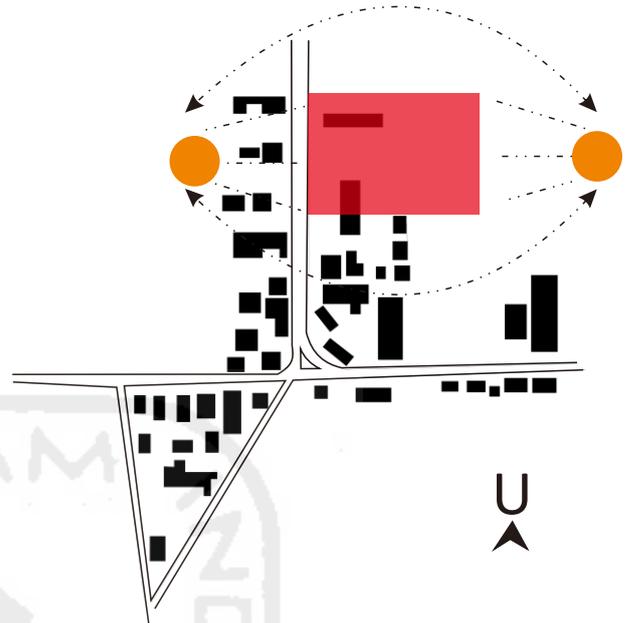


Gambar 2.7 Ukuran site
(Sumber:Google Earth, Diunduh pada 09 November 2014)

Referensi:<http://file://www.bpkp.go.id/diy/konten/836/Profil-Kabupaten-Bantul>

Analisis sinar matahari

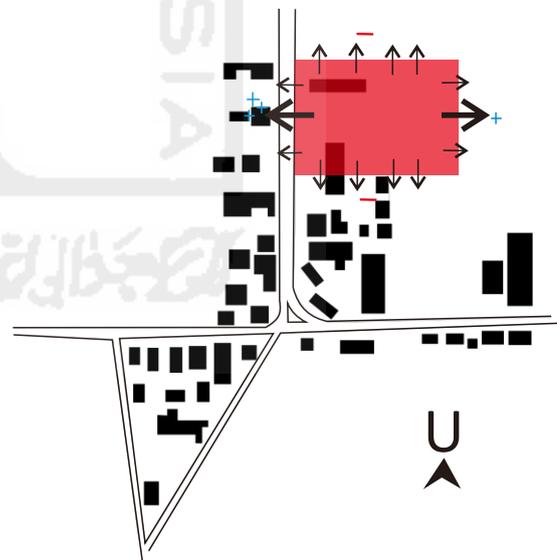
Site yang berorientasi memanjang dari arah barat ke timur menjadikan site pada arah depan dan belakang pasti terkena sorotan sinar matahari yang paling banyak. Sementara pada arah utara dan selatan site hanya akan terkena sinar matahari yang tidak terlalu banyak. Oleh karena itu bangunan skatepark pada arah barat dan timur menggunakan secondary skin untuk mengurangi sinar matahari yang masuk.



Gambar 2.8 Analisis Matahari
Sumber: Survei Penulis

Analisis view

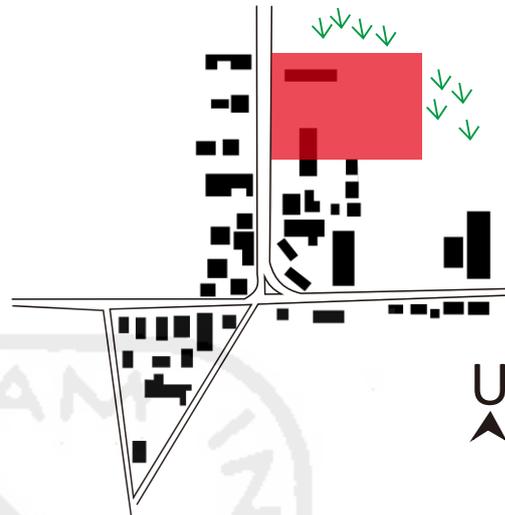
Site yang berada di tengah tengah sentra gerabah dan juga berada di area permukiman warga sangatlah dekat juga dengan persawahan yang menjadi sumber mata pencarian warga kasongan selain membuat gerabah. Maka dari itu pada arah barat site view berupa permukiman warga begitu pun pada arah selatan. Sementara pada arah utara dan timur view berupa persawahan yang membentang luas. View positif dan terbaik adalah view barat yang merupakan mengarah pada permukiman warga karena memudahkan para pengunjung yang akan datang ke skatepark.



Gambar 2.9 Analisis View
Sumber: Survei Penulis

analisis vegetasi

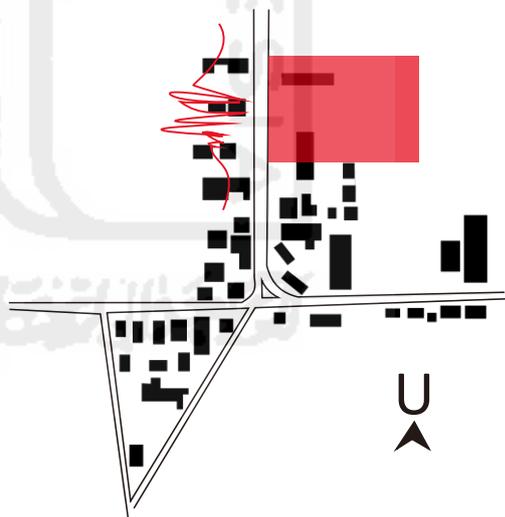
Vegetasi yang ada dikebayakan daerah sekitar site hanyalah persawahan yang banyak ditemukan disebelah utara dan timur site. Sementara itu vegetasi berupa pohon-pohon biasa yang hanya terdapat di perkarangan permukiman warga.



Gambar 2.10 Analisis Vegetasi
Sumber: Survei Penulis

analisis kebisingan

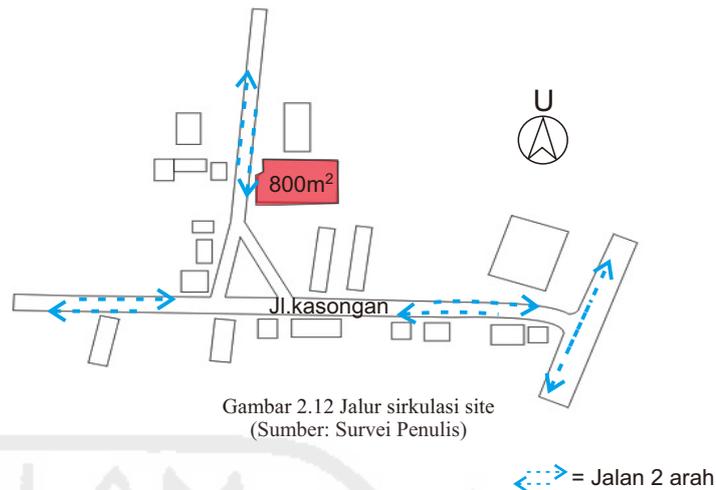
Tingkat kebisingan yang paling tinggi itu berada pada sebelah kiri atau sebelah barat site. Walupunarah barat merupakan arah depan site maka dari itu solusinya dengan menggunakan vegetasi tambahan untuk meredam suara. Kebisingan yang ada disebabkan karena site yang berada di jalan raya mrisi daerah kasongan.



Gambar 2.11 Analisis Kebisingan
Sumber: Survei Penulis

Jalur Sirkulasi Site

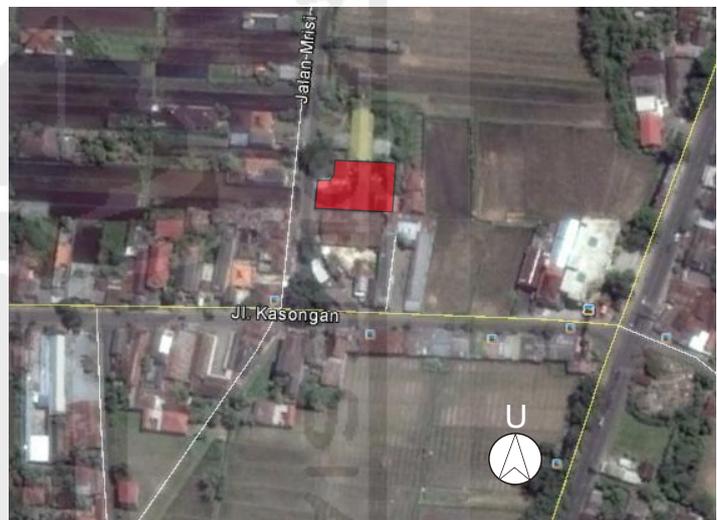
Site yang berada di kawasan Desa Kasongan memiliki jalur akses pada jalan utama yaitu jalan dua arah sehingga kendaraan dapat dengan mudah melewati jalan ini. Selain itu terdapat pertigaan yang tentunya searah mengikuti arus sirkulasi. Site terlihat ramai tidak hanya oleh penduduk sekitar namun juga oleh para pengunjung yang mendatangi desa Wisata Kasongan untuk sekedar melihat-lihat ataupun membeli berbagai kerajinan yang ada di kasongan.



Gambar 2.12 Jalur sirkulasi site
(Sumber: Survei Penulis)

Kondisi Lingkungan Site

Predator skatepark jika dilihat dari luar hanya terlihat seperti rumah warga biasa karena belum adanya baliho yang cukup besar agar memudahkan para pengunjung yang akan datang ke tempat ini. Atap yang digunakan pun hanya terbuat dari asbes. Skatepark ini berada di lingkungan pengrajin gerabah kasongan yang rata-rata terdapat banyak showroom untuk menjual berbagai kerajinan gerabahnya. Setiap harinya banyak sekali para warga sekitar yang lalu lalang melewati skatepark ini. Selain itu skatepark ini dekat dengan lahan kosong yang banyak belum dibangun. Sirkulasi jalan daerah ini merupakan jalur dua arah.

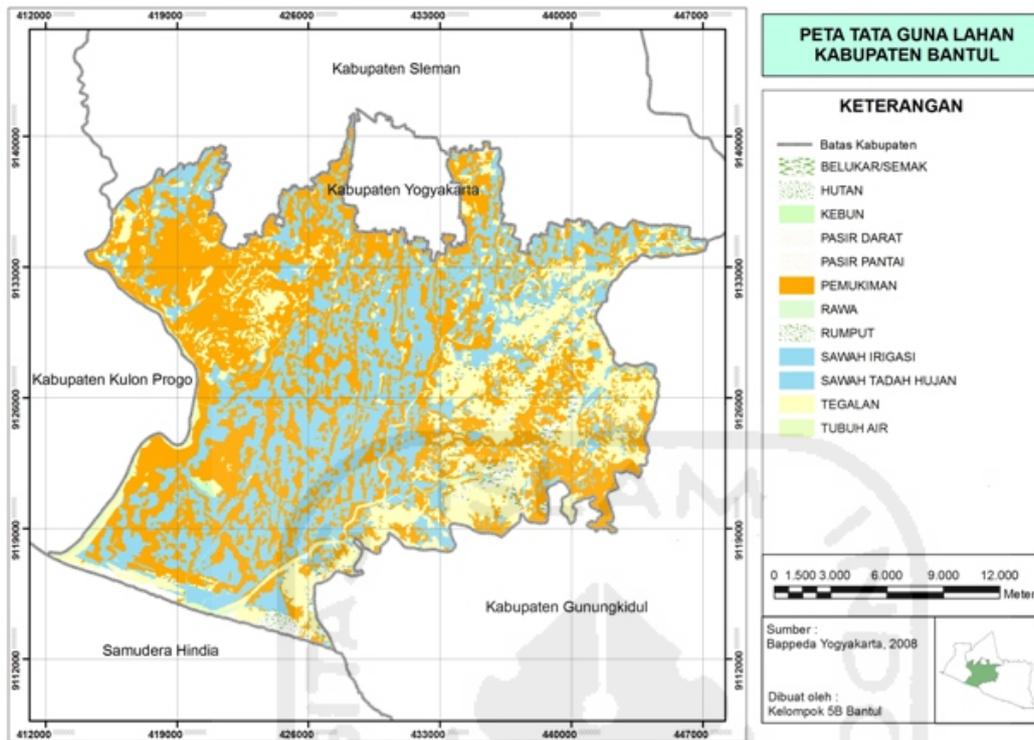


Gambar 2.12 Ukuran site
(Sumber: Google Earth, Diunduh pada 09 November 2015)



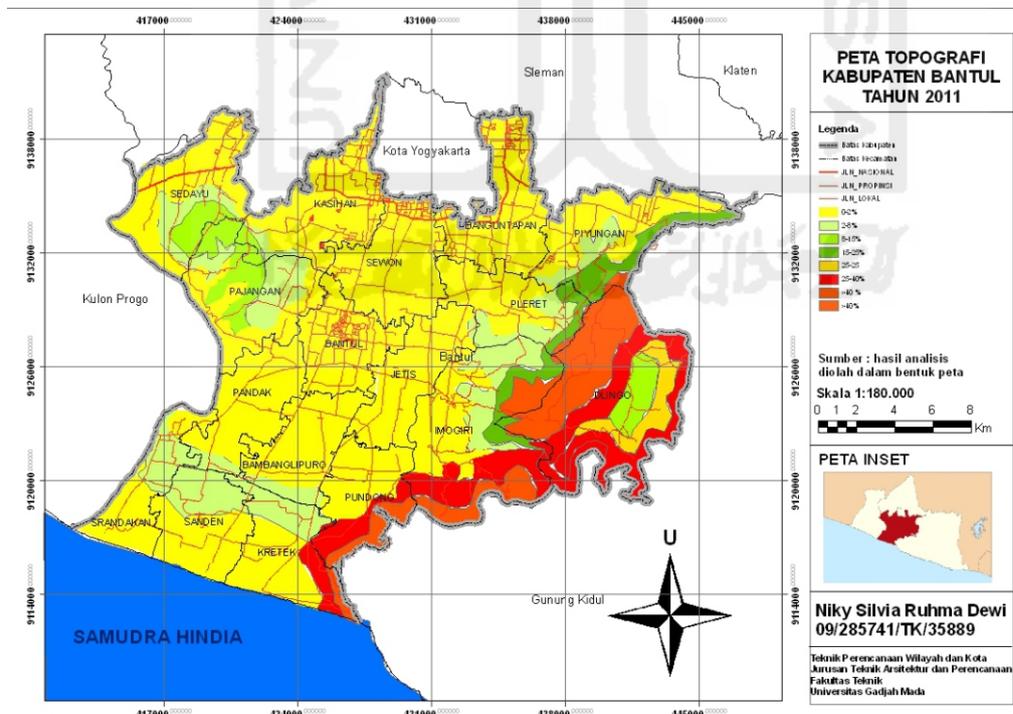
Gambar 2.13 Kondisi Lingkungan Sekitar
(Sumber: Survei penulis)

2.1.5 Peta Tata Guna Lahan Kab. Bantul



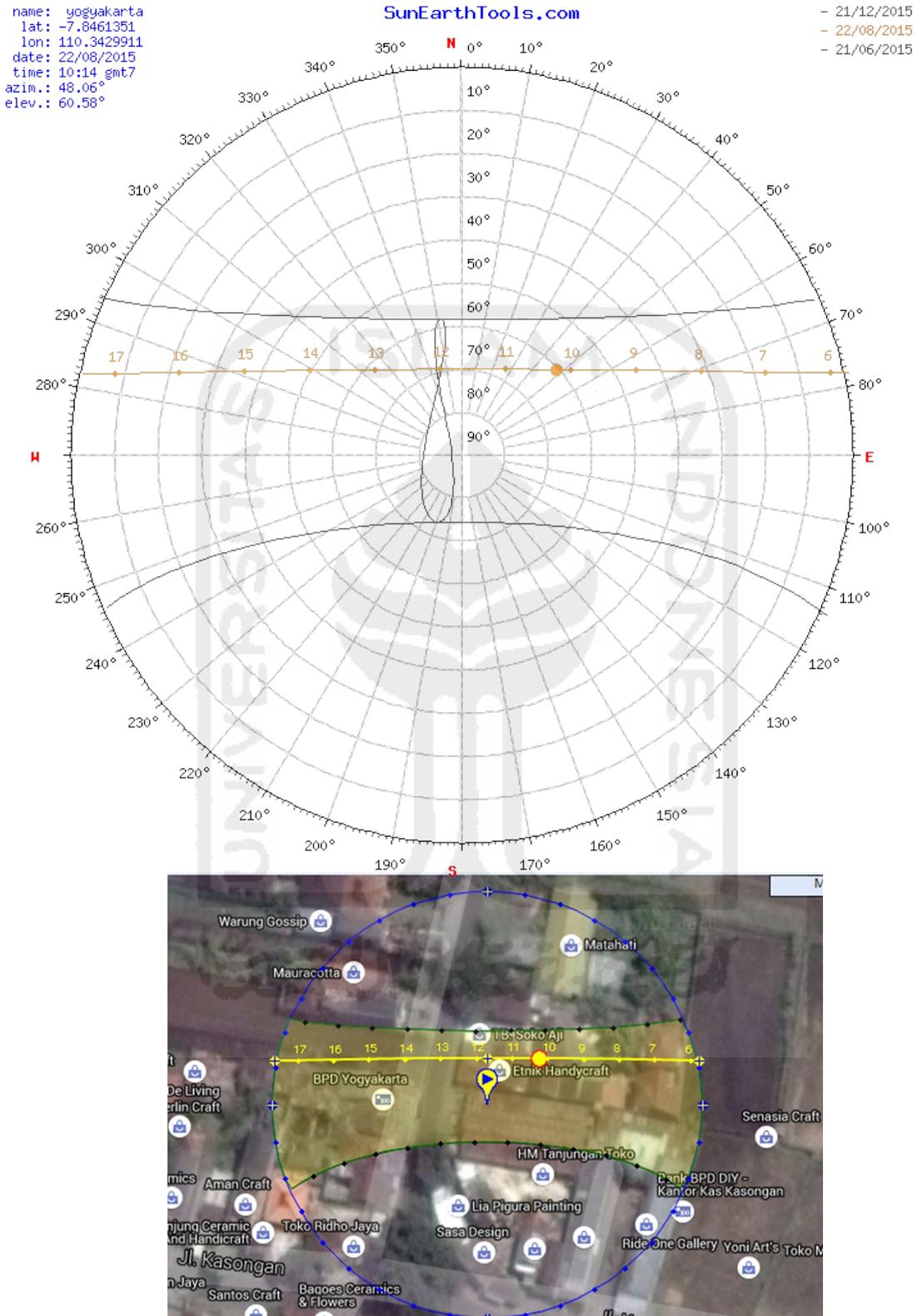
Gambar 2.14 Peta tata guna lahan kab. Bantul
 Sumber: RTRW Kab. Bantul

Peta Topografi Kab. Bantul



Gambar 2.15 Peta topografi kab. Bantul
 Sumber: RTRW Kab. Bantul

Sunchart



Gambar 2.16 Sunchart Lokasi
Sumber: Sunearthtools.com

2.2 Tipologi Bangunan Skatepark

2.2.1 Standard Landasan Rintangan pada Skatepark



Drop-in Obstacles

Drop-in merupakan hambatan bertingkat yang terdiri dari pipa kuartal bergabung ujung ke ujung dengan jalan bank yang oleh menghubungkan pertengahan dek. Kendala ini memiliki banyak panjang dan lebar pilihan dan juga dapat berisi tangga, rel dan tepian untuk menawarkan berbagai mengendarai pengalaman semua digulung menjadi satu elemen.

4'H - 6'H
22'L - 36,5'L



Banks

Bank skate park mirip dengan Quarter Pipes tapi tanpa permukaan melengkung. Biasanya ditempatkan di perimeter skatepark untuk pengendara untuk penurunan, mulai sesi atau melakukan trik teknis. Bank ramp Skate menambahkan fleksibilitas untuk setiap desain taman skateboard.

3'H - 5'H
12,75'L - 15'L



Quarter Pipes

Permukaan melengkung dari pipa kuartal mengarahkan pengendara dan di atas jalan, yang memungkinkan pengendara untuk melakukan trik dan kemudian mendarat kembali ke jalan dan menggelinging. Ini adalah jalan skateboard untuk setiap desain skatepark.

3'H - 6'H
10,75'L - 11,5'L



Pyramids

Pyramids memungkinkan pengendara untuk mengubah arah aliran saat melakukan trik dan menghasilkan kecepatan. Tambahkan rel dan tepian ke dek atas untuk membuat tambahan, menantang hambatan. Memanfaatkan piramida di desain taman skateboard Anda untuk menjaga pengendara yang lebih berpengalaman menantang. Skateboard ini jalan adalah favorit pembalap.

2'H hanya
12'L - 19,5'L



Bank to Banks

Mirip dengan Launch Boxes, hambatan ini adalah untuk pengendara yang tidak menjadi transisi. Bank landai skateboard Bank ideal untuk trik teknis dan sama-sama berguna untuk kecepatan bangunan. Bank to bank yang sempurna untuk hampir semua desain taman skateboard.

1'H - 5'H
12'L - 29'L



Launch Boxes

Ini adalah dua titik awal yang dihubungkan dengan panggung. Launch Boxes memungkinkan pengendara untuk mendekati dari satu sisi, menangkap udara, tanah di dek atau terbang di atasnya.

Skateboard ini jalan sangat populer. Gunakan Launch Boxes sebagai fitur yang menarik dari desain taman skateboard Anda.

2'H - 5'H
14'L - 21,5'L

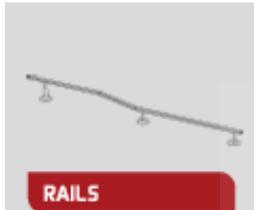
Gambar 2.17 Macam macam rintangan pada skateboard
Sumber: Skatewave.com



Spines

Dua pipa kuartal, dikonfigurasi back-to-back tanpa dek membuat tulang belakang sepatu roda untuk jalan skate Anda. Sebuah punggung sempit atau tulang belakang dibuat di bagian atas, dibuat oleh mengatasi baja kokoh. Sebuah tulang belakang meluncur adalah tambahan menantang dan menyenangkan untuk desain taman skateboard Anda.

3'H - 5'H
12'L - 14,5'L



Rails

Seperti pada rel tangga, pengendara dapat kemahiran tindakan penyeimbangan mereka sementara grinding jalan mereka sampai akhir. Tali baja ini juga bagus untuk melompati. beberapa jenis rel menggiling untuk skatepark untuk menantang pembalap dari semua kemampuan. Pengendara akan menghargai rel ini dalam setiap desain skatepark.



Skate Tables

Skate Tables meniru meja piknik biasa tapi lebih pendek tinggi, dengan permukaan meja lagi, sehingga bagus untuk grinding. Hal ini dapat digunakan sebagai hambatan mandiri atau di atas rintangan lainnya.



Mini Half Pipes

Dua pipa kuartal saling berhadapan dengan permukaan dasar datar di antara membuat pipa setengah mini. Setengah pipa Mini memungkinkan pengendara mempertahankan kecepatan. Pengendara lokal akan menghargai ini menarik skate board jalan, dan mini-setengah pipa berada di daftar setiap pengendara. Jauhkan setengah pipa Mini dalam pikiran ketika membuat desain skateboard Anda.

3'H - 6'H
27,25'L - 37'L



Launch Ramps

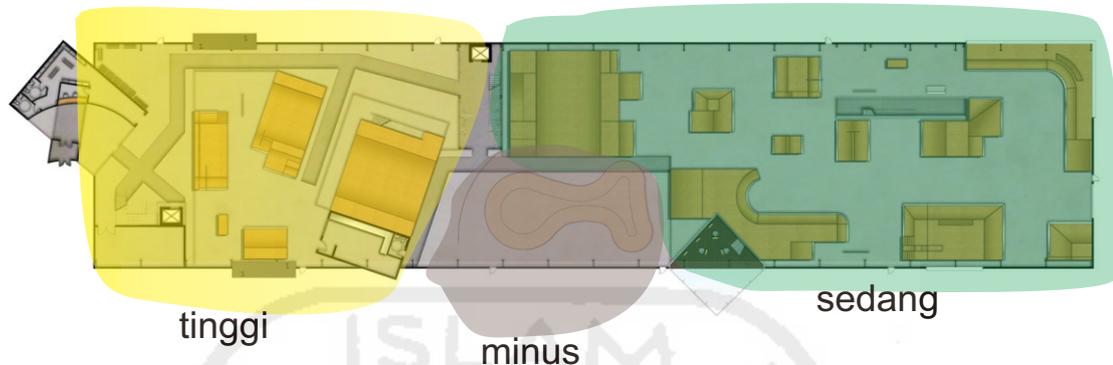
Launch Ramps yang besar untuk pemula. bank-besar untuk jarak; pipa kuartal - sangat baik untuk loteng langsung; dan kickers - untuk membantu pengendara melompat ke rintangan kecil. dua pilihan tinggi untuk peluncuran jalan Anda (1- dan 2-ft.) Dan dua jenis (lurus dan melengkung).



Grind Boxes

Serupa dengan pad manual namun lebih tinggi, kotak menggiling adalah platform datar halus (dengan atau tanpa tepi baja) dirancang untuk lebih maju geser dan grinding trik. Kotak Grind adalah fitur populer di setiap skatepark dan dalam setiap desain taman skateboard baru.

2.2.2 RUANG-RUANG PADA INDOOR SKATEPARK



Gambar 2.18 Ruang skatepark
Sumber: archdaily.com

Ruang-ruang pada indoor skatepark biasanya dibagi berdasarkan kebutuhan rintangan. Rintangan atau landasan bermain pada skatepark memiliki ketinggian yang berbeda-beda.

1. Rintangan dengan ketinggian Maksimum

Biasanya pada rintangan berbentuk ketinggian ini dinamakan Half pipes atau Launch ramps. Ketinggiannya antara 2-4 meter jadi membutuhkan ketinggian bangunan yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan ketinggian area skatepark lainnya.

2. Rintangan dengan ketinggian sedang

Pada rintangan ini ketinggian bangunan bisa menyesuaikan secara standart antara 3-4 meter saja karena rata-rata rintangan ini hanya memiliki ketinggian antara 50cm-1 meter saja.

3. Rintangan dengan ketinggian minus

Rintangan yang satu ini memiliki perbedaan mencolok dengan rintangan lainnya. Karena rintangan ini berbentuk seperti kolam renang yang ketinggiannya minus atau menjorok ke dalam. Untuk ruangan pada rintangan ini bisa menggunakan ruangan yang normal namun ketinggian lantai yang lebih rendah saja.

2.2.3 Kajian Komunitas Skatepark

Keberadaan olah raga *skateboard* berkembang di Yogyakarta pada tahun 90an, dengan beberapa peminat saja. Mereka bermain skateboard setiap hari minggu subuh hingga pagi di dekat lapangan pancasila UGM.

Masing-masing anak mengenal olahraga skateboard pertama kali karena pengaruh dari majalah dan video skateboard luar negeri dan pengaruh dari temen atau saudara yang lebih dulu bermain skateboard seperti di jakarta dan bandung. Tujuan mereka bermain skateboard hanya ingin mencoba dan mempelajari trik-trik yang mereka lihat dari majalah dan video skateboard luar negeri.

Rata-rata usia yang bermain skateboard mulai SD sampai yang sudah kerja pun menikmatinya, dengan bermain skateboard membawa dan menginspirasi anak muda di yogyakarta untuk mencoba olahraga tersebut. Respon yang diberi sangat positif dan berkembang dengan pesat. Perkembangan skateboard di yogyakarta bisa dilihat dari banyaknya komunitas skateboard yang saat ini sudah terdapat 10 komunitas, hal ini disebabkan dari berbagai event olahraga skateboard. Berawal dari tahun 2000 dengan diadakannya event lomba skateboard pertama di yogyakarta yang diselenggarakan komunitas skate "south park" tanpa sponsor.

Dan pada tahun 2001 booming olahraga skateboard bertambah besar dengan masuknya sponsor yang mendukung acara skateboard seperti: kejuaraan planet surf open, kejurnas indonesia skateboarding association (ISA) dan event skateboard yang lainnya. seiring perkembangan tersebut banyak hal positif yang didapatkan antara lain meningkatnya minat terhadap olahraga skateboard, bakat terpendam mulai bermunculan dari para pemain, dan berbagai prestasi yang didapat baik tingkat lokal maupun nasional.

KOMUNITAS SKATEBOARD & EVENT SKATEBOARD DI YOGYAKARTA

Adapun komunitas skateboard yang berkembang di yogyakarta sekarang mencapai 16 komunitas, Dari perhitungan manual berdasarkan survey saya pada komunitas skateboard di yogyakarta, Terhitung hingga lebih dari 300 orang pemain (skaters) yang masih bermain. Pada setiap tahun ke tahunnya yang bermain skateboard semakin bertambah dalam hal ini peminat yang bermain skateboard sangat banyak, Antara lain seperti tabel dibawah ini :



Gambar 2.19 Skateboarder Yogyakarta
(Sumber:<http://atheris.blog.com/2012/07/11/yogyakarta-go-skateboarding-day-2012/>)

Preseden Desain

StreetDome / CEBRA + Glifberg + Lykke



Gambar 2.20 Streetdome
Sumber: archdaily.com

Arsitek: Cebra, Glifberg + Lykke
Lokasi: 6100 Haderslev, Denmark
Area: 6.000,0 meter persegi
Proyek Tahun: 2014
Konstruksi: Hoffman, Grindline
Klien: Haderslev Municipality

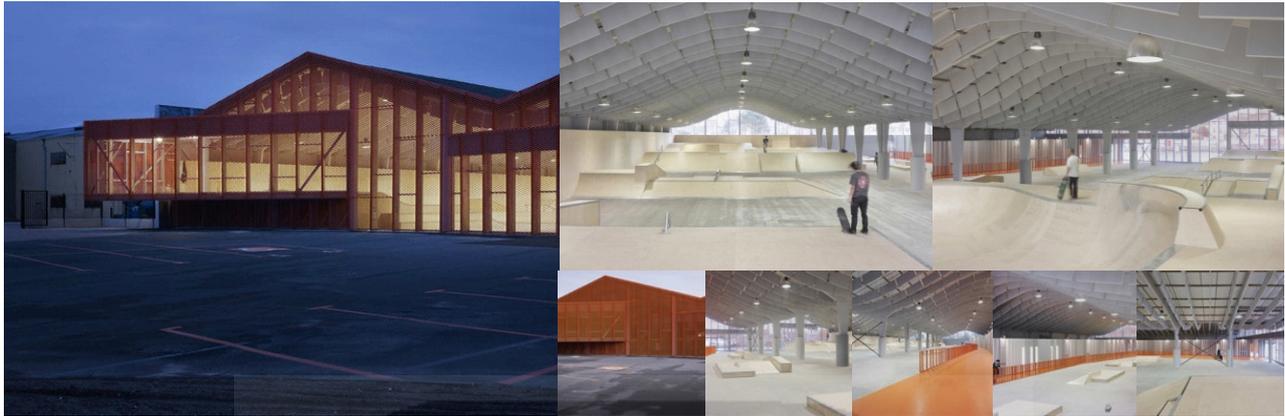
Arsitektur dan desain praktek Denmark Cebra dan Glifberg + Lykke telah merancang sebuah taman multi-dan pusat budaya untuk olahraga jalan di depan pelabuhan dari Haderslev di Denmark selatan. StreetDome adalah lansekap kota besar dan unik untuk kegiatan dan rekreasi termasuk sebuah skatepark 4.500 meter persegi ke,ranjang fasilitas jalan, parkour, batu tebing, kano polo dll.

Keseluruhan ambisi StreetDome adalah untuk menetapkan standar baru untuk arena perkotaan untuk olahraga terorganisir. StreetDome adalah taman bermain terbuka dan tempat pertemuan sosial untuk berbagai usia, tingkat keterampilan dan budaya. Proyek ini dimulai hampir sepuluh tahun yang lalu sebagai sebuah inisiatif oleh aktivis lokal dan ketua asosiasi SkateCity Morten Hansen, yang memiliki visi adalah untuk menciptakan sebuah pusat budaya baru yang menggabungkan daerah yang luas untuk kegiatan dan rekreasi.

Desain Glifberg + Lykkes untuk skate park ini dibagi menjadi tiga bagian keseluruhan yang terdiri dari plaza jalan, yang membentang di sekitar bagian aliran transisi-based dan bagian taman ditandai dengan parit dan bank. Setiap elemen dan kendala dirancang untuk digunakan adaptif sehingga arus baru, ritme dan kombinasi dapat dieksplorasi dan ditemukan lagi dan lagi. Taman berkembang dari waktu ke waktu bersama dengan keterampilan pengguna 'dan imajinasi dan berkesinambungan untuk menantang atlet pada olahraga serta tingkat kreatif dan tanpa tanggal kedaluwarsa.

Referensi: <http://www.archdaily.com/558349/streetdome-cebra-glifberg-lykke>

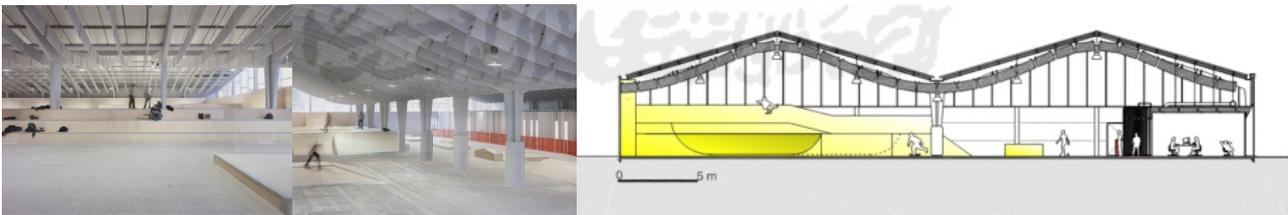
ZAP'ADOS / Bang Architectes



Gambar 2.21 Zap'ados
Sumber: Archdaily

Arsitek: Bang Architectes
Lokasi: Calais, Prancis
Arsitek: Bang Architectes - Nicolas Gaudard dan Nicolas Hugoo
Engineer: B & R INGENIERIE
Klien: Ville de Calais
Total Biaya: 1.5M€ HT
Area: 2.760,0 meter persegi
Proyek Tahun: 2011

Mereklasifikasi aula Bangunan yang ada adalah ruang industri umum dengan tidak ada fitur yang luar biasa, yang terdiri dari struktur beton diisi dengan panel beton pracetak dan atap dari lembaran semen. Aula dulunya pabrik kacang panggang, diikuti oleh berbagai inkarnasi lain (termasuk track go-kart) sebelum ditinggalkan selama beberapa tahun. Sebelum menyerahkan dan memproses itu telah bobrok, dirusak dan menjadi bangunan yang tidak aman. Tugas pertama adalah untuk membuka ruang gelap sebelum kuretase dan pemulihan struktural. Hal ini dicapai dengan menghapus panel beton pracetak pada fasad timur dan barat untuk melepaskan melalui-pandangan dan membawa cahaya alami ke jantung bangunan.



Gambar 2.22 Zap'ados
Sumber: Archdaily

Mengungkapkan penugasan baru dari gedung Pusat pemuda dan skate park melampaui atap pelana dan membentuk dua tonjolan, yang jelas menandakan bahwa bangunan memiliki tujuan baru. Satu tonjolan berdiri di lantai dan muncul dari klub pemain skateboard dan pusat pemuda, membentuk titik kontak antara bagian dalam dan luar ruang. Yang lain adalah kantilever dan landasan peluncuran yang menghadap depan persegi, menampilkan skaters menunggu pada gilirannya sebelum lepas landas. Dua volume prisma, seperti lengan dibuka, reklasifikasi ruang bebas dari depan persegi dan bertindak sebagai undangan untuk masuk. Ekspresi arsitektur yang disatukan oleh amplex umum

Kulturzentrum Neun / nbundm*

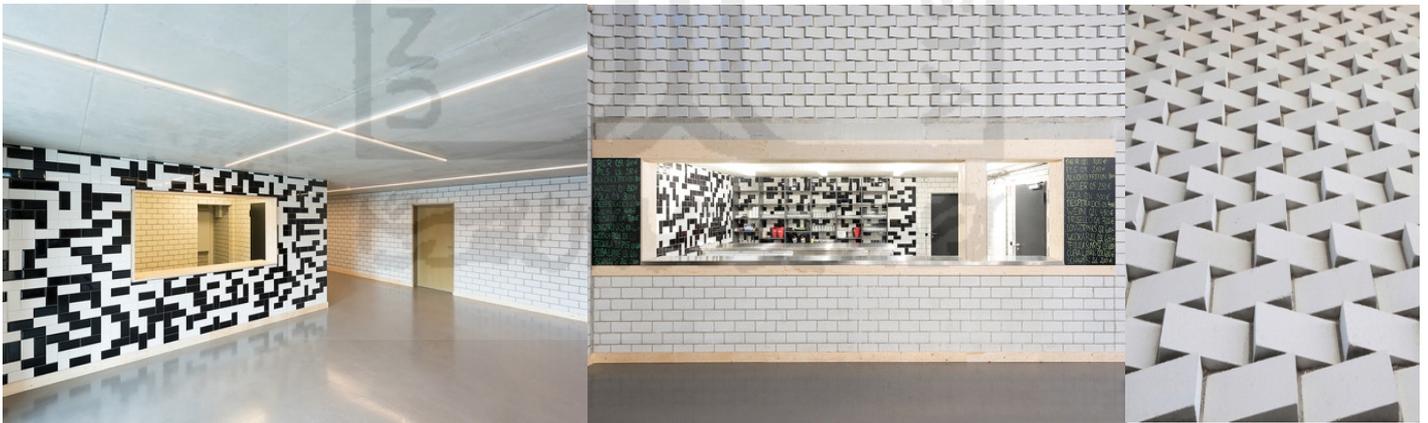


Arsitek: nbundm*
Lokasi: Elisabethstrasse 9, 85051 Ingolstadt, Jerman
Proyek Tahun: 2014
Klien: Kota Ingolstadt
Luas Lantai: 2.030 sqm
Luas efektif: 1.530 sqm



Gambar 2.23 Kulturzentrum
Sumber: Archdaily

Segmen yang lebih besar akan berisi ruang konser, keahlian memasak dan terhubung secara eksternal ruang latihan, sementara ruang yang tersisa akan akan berubah menjadi skate park dalam ruangan milik organisasi pemuda kota. Untuk menghemat biaya, kulit luar bangunan akan tetap sebagian besar tidak diobati, kecuali untuk perubahan warna dan penyegelan tidak dapat dihindari dari atap. Oleh karena itu, pemisah dan cladding interior akan menjadi fokus utama. Sedangkan skate park dan gedung konser menempati ujung bangunan memanjang, inti pasokan dua lantai di tengah-tengah bangunan adalah rumah bagi semua penggunaan diperlukan dan kamar tambahan.



Lantai yang dialihkan terhadap satu sama lain dengan cara yang skaters mendapatkan pacuan. Pekerjaan interior berhasil dengan bahan sedikit dan permukaan: kapur mentah batu bata pasir, langit-langit dan lantai beton, panellings pinewood, ubin metro persegi dan pipa terkesan memberikan kuat dan membuat bangunan ini tempat kerja-in-progress.

Referensi: <http://www.archdaily.com/769193/kulturzentrum-neun-nbundm-star>

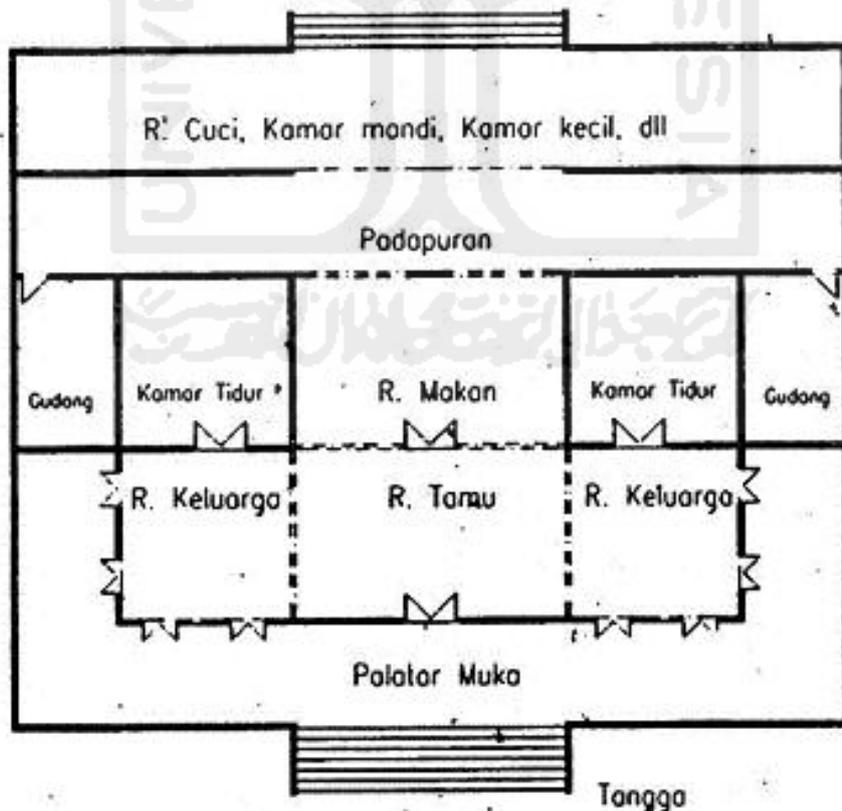
2.3 TIPOLOGI RUANG ARSITEKTUR JAWA

KAJIAN KOMPONEN RUANG ARSITEKTUR JAWA

Susunan ruangan pada Joglo umumnya dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. ruangan pertemuan yang disebut pendhapa,
2. ruang tengah atau ruang yang dipakai untuk mengadakan pertunjukan wayang kulit disebut pringgitan,
3. ruang belakang yang disebut dalem atau omah jero sebagai ruang keluarga. Dalam ruang ini terdapat tiga buah senthong (kamar) yaitu senthong kiri, senthong tengah dan senthong kanan.

Terjadi penerapan prinsip hirarki dalam pola penataan ruangnya. Setiap ruangan memiliki perbedaan nilai, ruang bagian depan bersifat umum (publik) dan bagian belakang bersifat khusus (pribadi/privat). Uniknya, setiap ruangan dari bagian teras, pendopo sampai bagian belakang (pawon dan pekiwan) tidak hanya memiliki fungsi tetapi juga sarat dengan unsur filosofi hidup etnis Jawa. Unsur religi/kepercayaan terhadap dewa diwujudkan dengan ruang pemujaan terhadap Dewi Sri (Dewi kesuburan dan kebahagiaan rumah tangga) sesuai dengan mata pencaharian masyarakat Jawa (petani-agraris). Ruang tersebut disebut krobongan, yaitu kamar yang selalu kosong, namun lengkap dengan ranjang, kasur, bantal, dan guling dan bisa juga digunakan untuk malam pertama bagi pengantin baru.



Gambar 2.24 Tata ruang rumah joglo
Sumber: google

Kajian Tata Ruang Arsitektur Tradisional Jawa

Susunan ruang dalam bangunan tradisional Jawa pada prinsipnya di aplikasi ke bangunan indoor skatepark terdiri dari beberapa bagian ruang yaitu :

- A. *Pendapa*, difungsikan sebagai tempat melakukan aktivitas skateboard yang sifatnya formal untuk mengadakan kompetisi internasional.
- B. *Pringgitan*, lorong penghubung (connection hall) antara pendapa dengan omah njero. Bagian pringgitan difungsikan sebagai foodcourt, ruang genset, ruang control, ruang sistem, kantor dan gudang
- C. *Omah njero*, difungsikan sebagai tempat melakukan aktivitas skateboard untuk dewasa dan anak- anak yang sifatnya nonformal, yang sering digunakan sebagai tempat belajar trick - trick skateboard dan saling tukar pikir tentang masalah skateboard.
- D. *Gandhok*, bangunan tambahan yang mengitari sisi samping dan belakang bangunan inti, yang terdapat tempat coffe shop, distro skateboard, dan bengkel skateboard.



Gambar 2.25 Rumah bangsawan jawa
Sumber: google

2.4 KAJIAN PENERAPAN FUNGSI RUANG ARSITEKTUR JAWA KE DALAM RUANG BANGUNAN MODERN



Gambar 2.26 Bandara Soekarno-hatta
Sumber: wikipedia

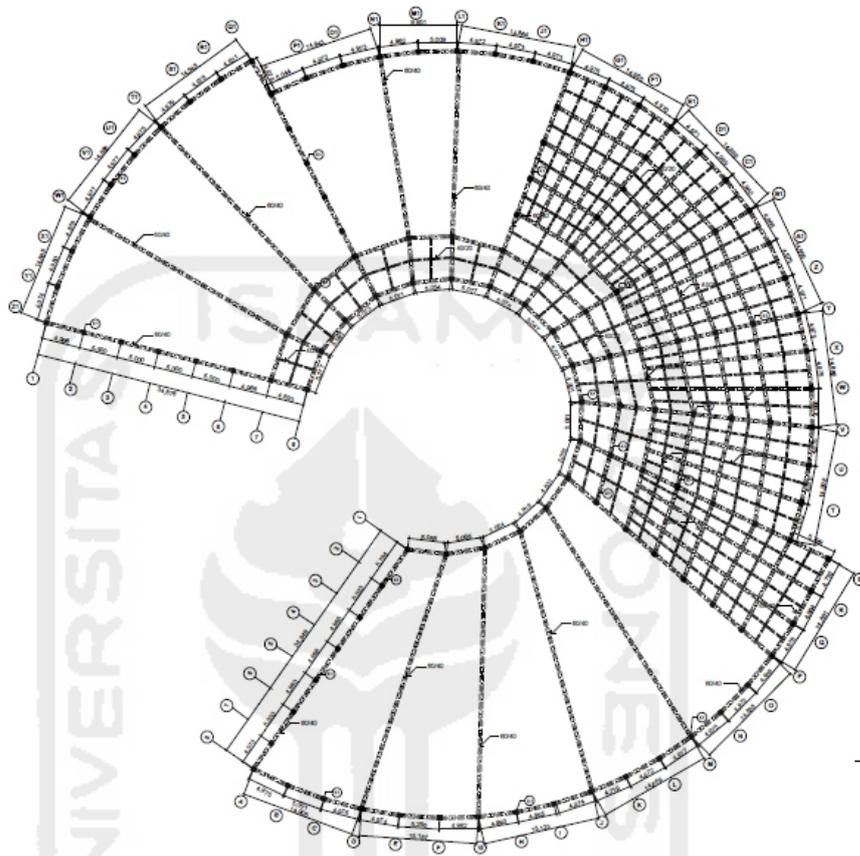
Bandar Udara Internasional Soekarno-Hatta (IATA: CGK, ICAO: WIII) merupakan sebuah bandar udara utama yang melayani penerbangan untuk Jakarta, Indonesia. Bandar udara ini diberi nama sesuai dengan nama dwitunggal tokoh proklamator kemerdekaan Indonesia, Soekarno dan Mohammad Hatta, yang sekaligus merupakan Presiden dan Wakil Presiden Indonesia pertama. Bandara Soetta memiliki kode IATA CGK. Nama populer dalam masyarakat adalah Bandara Cengkareng oleh karena berdekatan dengan wilayah Cengkareng, Jakarta Barat, meskipun secara geografis berada di kecamatan Benda, Kota Tangerang.

Bandara ini mulai beroperasi pada tahun 1985, menggantikan Bandar Udara Kemayoran (penerbangan domestik) di Jakarta Pusat, dan Halim Perdanakusuma di Jakarta Timur. Bandar Udara Kemayoran telah ditutup, sementara Bandar Udara Halim Perdanakusuma masih beroperasi, melayani penerbangan charter dan militer. Terminal 2 dibuka pada tahun 1992.

Soekarno-Hatta memiliki luas 18 km², memiliki 2 landasan paralel yang dipisahkan oleh 2 taxiway sepanjang 2,4 km. Terdapat dua bangunan terminal utama: Terminal 1 untuk semua penerbangan domestik kecuali penerbangan yang dioperasikan oleh Garuda Indonesia dan Terminal 2 melayani semua penerbangan internasional juga domestik oleh Garuda.

2.4 STRUKTUR DAN INFRASTRUKTUR

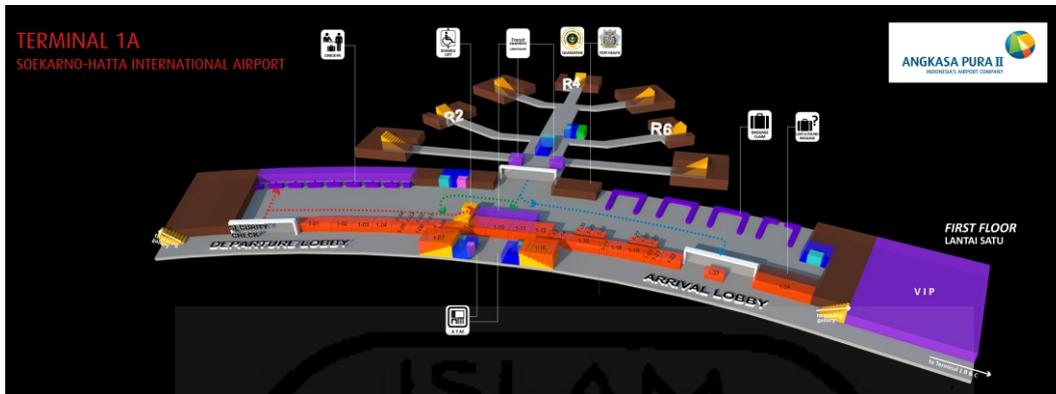
STRUKTUR BENTANG LEBAR PADA INDOOR SKATEPARK



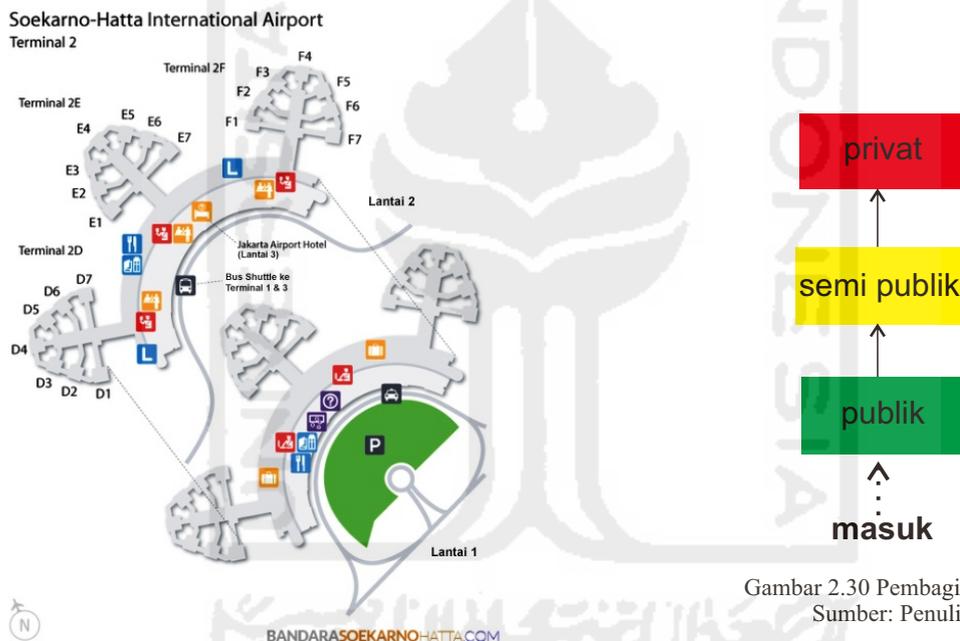
Gambar 2.27 Rencana Kolom Balok
Sumber: Penulis

Struktur bentang lebar digunakan pada ruang-ruang yang diharuskan luas dan tidak terhalang oleh tiang. Ruang-ruang yang menggunakan struktur bentang lebar yaitu ruang skatepark dewasa, ruang skatepark anak dan ruang skatepark kompetisi. Kolom hanya berada mengelilingi tembok dan dibantu dengan balok dan juga struktur rangka atap.

Tata Ruang Bandara Soekarno-Hatta



Gambar 2.28 Sirkulasi Bandara Soetta
Sumber: Soekarnohattaairport.com

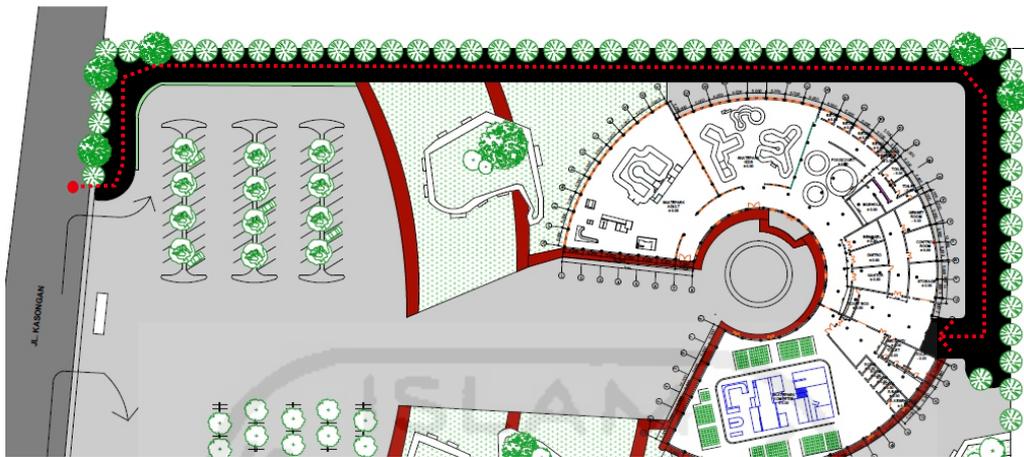


Gambar 2.29 Denah Bandara Soetta
Sumber: bandarasoekarnohatta.com

Gambar 2.30 Pembagian Zona
Sumber: Penulis

Sama seperti tata ruang arsitektur Jawa, tata ruang pada bangunan bandar udara Soekarno - Hatta juga menggunakan tata ruang yang sama yaitu dengan menggunakan zona publik, zona semi publik dan zona privat. Zona publik yaitu area koridor bandara dan retail yang bisa diakses oleh siapapun baik penumpang dan pengantar. Zona semi publik yaitu zona yang bisa diakses oleh penonton yang sudah memiliki tiket dan juga para pegawai bandara. Zona yang terakhir zona privat hanya dapat diakses oleh penumpang yang hendak naik pesawat dan juga para crew pesawat.

INFRASTRUKTUR PENDUKUNG



Gambar 2.31 Siteplan
Sumber: penulis

Selain jalan utama berupa aspal yang berada di bagian tengah site, skatepark juga menyediakan infrastruktur khusus bagi akses dan sirkulasi ambulans. Untukantisipasi terjadinya kecelakaan pada saat latihan skateboard ataupun pertandingan skateboard berlangsung. Sehingga skateboarder yang cedera atau terluka bisa langsung ditangani atau dibawa ke rumah sakit.

2.5 Penerapan Teknologi

Pemanfaatan Gerabah Menjadi Material Bangunan

Gerabah ada yang dibuat secara tradisional namun ada pula gerabah yang sudah dibuat dengan memerhatikan efek seni. Gerabah tersebut merupakan gerabah modern yang dikelola secara profesional. Kualitas barang yang dihasilkan pun dapat dibanggakan. Hal itu dapat dilihat dari pemilihan bahan dasar, desain, ragam hias, serta proses akhir pembuatannya.

Motif hias pada gerabah masih sangat sederhana. Hiasan ini biasanya lebih banyak dipengaruhi oleh lingkungan alam dan budaya setempat. Beberapa motif yang biasanya terdapat pada gerabah antara lain motif geometris, anyaman, tumpal, pilin tunggal, pilin berganda, dan meander. Selain itu ada juga motif

yang mendapat pengaruh luar seperti motif awan, burung phoenix, swastika, dan matahari. Teknik yang digunakan untuk membuat motif tersebut biasanya dengan cara ditoreh, dicungkil, dipukul, dan ditempel.

Seni membuat gerabah banyak terdapat di Indonesia. Hampir di setiap pulau di Indonesia memiliki seni membuat gerabah. Daerah-daerah tersebut antara lain Plered (Purwakarta), Sitiwangun (Cirebon), Kasongan (Yogyakarta), Banjarnegara (Bandung), Kapal (Bali), Mayong (Jepara), Klampok (Purwokerto), Jatiwangi (Majalengka), Dinoyo (Malang), Lombok (Nusa Tenggara Barat), dan Takalar (Sulawesi Selatan).

Teknik Pembuatan Gerabah

Bahan dasar yang digunakan untuk membuat gerabah adalah tanah liat.

Sebelum dibuat gerabah, tanah liat tersebut diproses terlebih dahulu dalam beberapa tahapan. Selain itu, ada juga bahan tambahan lain, yaitu kaolin. Tanah liat yang sudah siap kemudian dibentuk dengan tangan langsung atau menggunakan alat putar.

Bentuk gerabah yang akan dibuat disesuaikan dengan fungsi benda tersebut saat digunakan. Ada gerabah yang digunakan untuk alat memasak seperti periuk dan belanga, ada yang digunakan untuk menyimpan air atau beras seperti tempayan, ada yang digunakan untuk menyimpan air minum seperti kendi, dan ada yang digunakan untuk hiasan seperti guci dan vas bunga.

Peralatan yang digunakan untuk membuat gerabah, antara lain pisau cukil yang terbuat dari kayu/bambu, sundip yang terbuat dari kawat, butsir dengan tangkai kayu, tali pemotong, meja putaran (subang pelarik), kayu salab atau kayu rol penggilas, dan pisau.

Dalam membuat benda yang terbuat dari bahan tanah liat diperlukan teknik-teknik tertentu agar dalam prosesnya mudah dan efektif. Adapun teknik-teknik yang biasanya digunakan oleh pembuat gerabah atau keramik antara lain teknik lempeng, teknik pijat, teknik pilin, teknik putar, teknik cetak tekan, dan teknik tuang.

1. Teknik Lempeng (Slabing)

Teknik lempeng (slabing) merupakan teknik yang digunakan untuk membuat benda gerabah berbentuk kubistis dengan permukaan rata. Teknik ini diawali dengan pembuatan lempengan tanah liat dengan menggunakan rol kayu penggilas. Setelah menjadi lempengan dengan ketebalan yang sama, kamu dapat memotong dengan pisau atau kawat sesuai dengan ukuran yang kamu inginkan. Selanjutnya, kamu

2. Teknik Pijat (Pinching)

Teknik pijat (pinching) merupakan teknik membuat keramik dengan cara memijat tanah liat langsung menggunakan tangan. Tujuan dari penggunaan teknik ini adalah agar tanah liat lebih padat dan tidak mudah mengelupas sehingga hasilnya akan tahan lama. Proses pijat dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a. Ambil segumpal tanah liat plastis.
- b. Tanah liat tersebut diulet-ulet dan dipijitpigit dengan ibu jari sambil dibentuk sesuai dengan bentuk benda yang kamu inginkan.
- c. Haluskan menggunakan kuas atau kain halus.

3. Teknik Pilin (Coiling)

Teknik pilin (coiling) adalah cara membentuk tanah liat dengan bentuk dasar tanah liat yang dipilin atau dibentuk seperti tali. Cara melakukan teknik ini adalah segumpal tanah liat dibentuk pilinan dengan kedua telapak tangan. Ukuran tiap pilinan disesuaikan dengan ukuran yang kamu inginkan. Panjangnya pilinan juga disesuaikan dengan kebutuhan. Kemudian, pilinan tanah liat tersebut kamu susun secara melingkar sehingga menjadi bentuk yang kamu inginkan. Jangan lupa tiap susunan ditekan dan tambahkan air supaya menempel.

4. Teknik Putar (Throwing)

Untuk membuat gerabah dengan teknik putar (throwing), kamu memerlukan alat bantu berupa subang pelarik atau alat putar elektrik. Cara melakukan teknik ini adalah dengan mengambil segumpal tanah liat yang plastis dan lumat. Setelah itu, taruhlah tanah liat di atas meja putar tepat di tengahnya. Lalu, tekan tanah liat dengan kedua tangan sambil diputar. Bentuk tanah liat sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

Teknik putar umumnya menghasilkan benda berbentuk bulat atau silindris.

5. Teknik Cetak Tekan (Press)

Teknik cetak tekan dilakukan dengan menekan tanah liat yang bentuknya disesuaikan dengan cetakan. Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dengan waktu yang cepat.

6. Teknik Cor atau Tuang

Teknik cor atau tuang digunakan untuk membuat gerabah dengan menggunakan acuan alat cetak. Tanah liat yang digunakan untuk teknik ini adalah tanah liat cair. Cetakan ini biasanya terbuat dari gips. Bahan gips digunakan karena gips dapat menyerap air lebih cepat sehingga tanah liat menjadi cepat kering.

Proses Pembakaran Gerabah

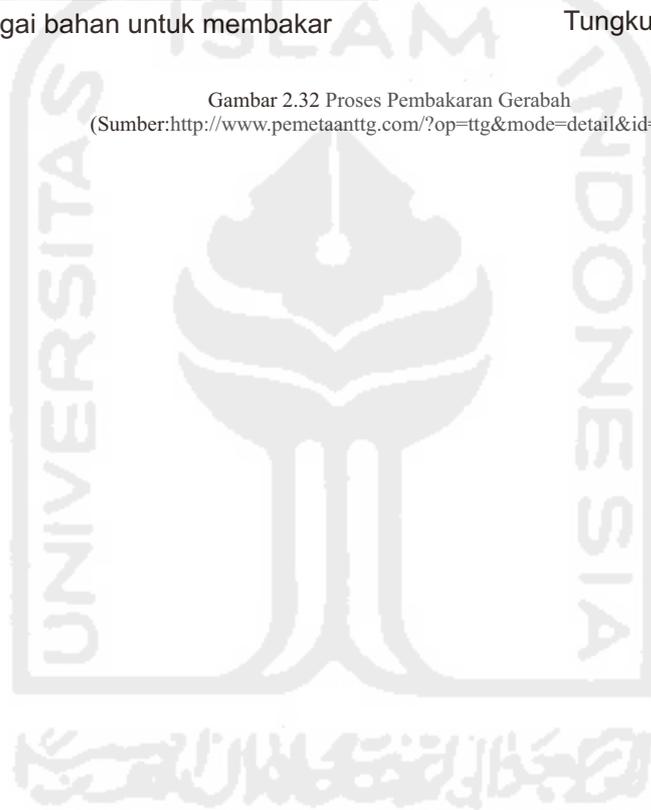


Kayu Bakar sebagai bahan untuk membakar



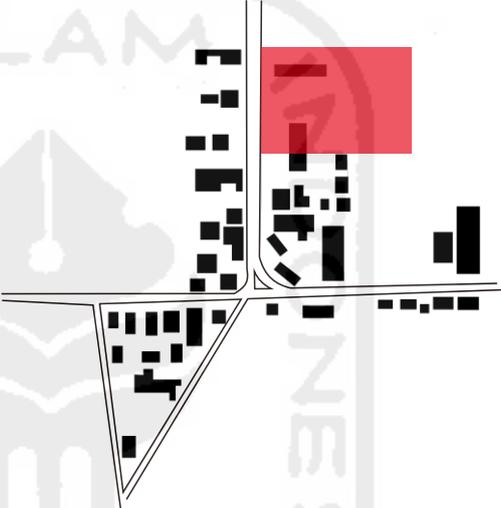
Tungku untuk membakar

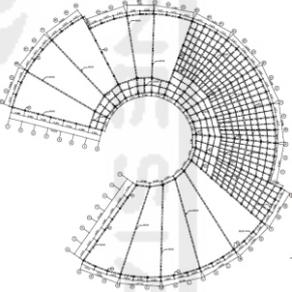
Gambar 2.32 Proses Pembakaran Gerabah
(Sumber: <http://www.pemetaanttg.com/?op=ttg&mode=detail&id=41>)



2.6 RUMUSAN PERMASALAHAN DESAIN

Rumusan permasalahan desain didapatkan dengan cara merangkum permasalahan khusus menggunakan analisis kajian permasalahan pada bab 2 ini. Penyelesaian nantinya akan dibahas di bab 3 pada Analisis Penyelesaian Masalah Desain berdasarkan rumusan persoalan desain ini. Berikut perumusan persoalan desain Kasongan Skatepark :

No.	Kategori	Persoalan
1.	Lokasi Perancangan di Desa Wisata Kasongan, Bantul.	 <p>Kecamatan Kasihan merupakan kecamatan yang bersebelahan dengan kecamatan sewon. Lingkungannya dipadati dengan permukiman dan juga lahan sawah yang masih banyak. Sementara lokasi site berada di desa kasongan yaitu di desa bangunjiwo yang termasuk dalam kecamatan kasihan.</p>
2.	Tata ruang arsitektur tradisional jawa	<p>Susunan ruang dalam bangunan tradisional Jawa pada prinsipnya di aplikasi ke bangunan indoor skatepark terdiri dari beberapa bagian ruang yaitu :</p> <p>A. Pendapa, difungsikan sebagai tempat melakukan aktivitas skateboard yang sifatnya formal untuk mengadakan kompetisi internasional.</p>

		<p>B. <i>Pringgitan</i>, lorong penghubung (connection hall) antara pendapa dengan omah njero. Bagian pringgitan difungsikan sebagai foodcourt, ruang genset, ruang control, ruang sistem, kantor dan gudang</p> <p>C. <i>Omah njero</i>, difungsikan sebagai tempat melakukan aktivitas skateboard untuk dewasa dan anak-anak yang sifatnya nonformal, yang sering digunakan sebagai tempat belajar trick - trick skateboard dan saling tukar pikir tentang masalah skateboard.</p> <p>D. <i>Gandhok</i>, bangunan tambahan yang mengitari sisi samping dan belakang bangunan inti, yang terdapat tempat coffe shop, distro skateboard, dan bengkel skateboard.</p>
3.	Struktur Bentang Lebar Bangunan	
4	Penerapan Teknologi	<p>Dalam membuat benda yang terbuat dari bahan tanah liat diperlukan teknik-teknik tertentu agar dalam prosesnya mudah dan efektif. Adapun teknik-teknik yang biasanya digunakan oleh pembuat gerabah atau keramik antara lain teknik lempeng, teknik pijat, teknik pilin, teknik putar, teknik cetak tekan, dan teknik tuang.</p>

Tabel 2.1 Rumusan Permasalahan Desain
 Sumber: penulis