

PERPUSTAKAAN FTSP UH
HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 25/07/2006

NO. JUDUL : 002137

NO. INV. : 5120002137001

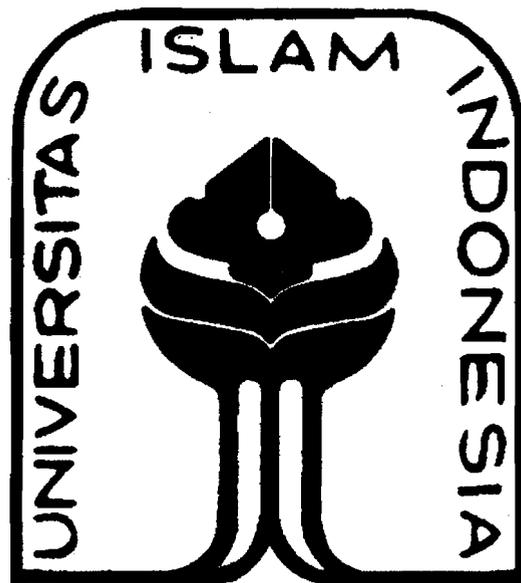
NO. INDIK. :

TUGAS AKHIR

ARENA SKATEPARK DAN MUSIC INDIE DI YOGYAKARTA

Penekanan pada pola sirkulasi yang menerus antara ruang dalam dan ruang luar.

(Base on issue of continous indoor outdoor circulation pattern in playing skateboard)



جامعة الإسلام
الاندونيسي

Disusun oleh:

HADI PURJONO
98512186



Dosen pembimbing:

H. Ir. Revianto B Santosa M. Arch
Hj. Ir. Rini Darmawati MT

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006**

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN
PERENCANAAN UH YOGYAKARTA

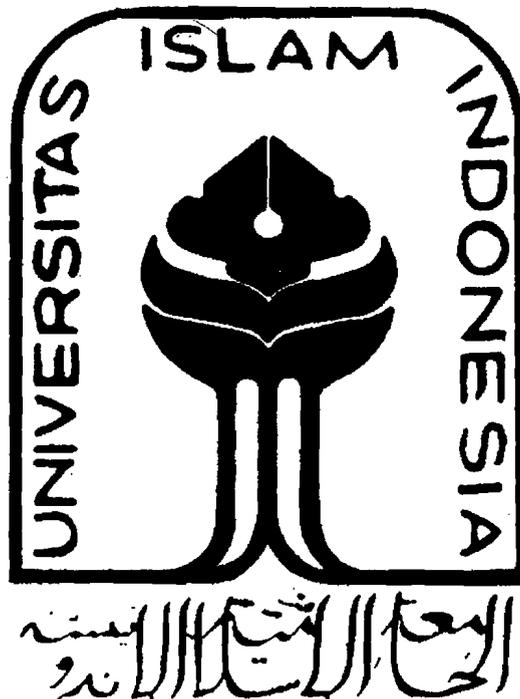
R.
211.558.
Pur
9
1

IX, 67, Bibl. Lamp. 28
- perancah arsitek
- fasilitas rekreasi
- arena skatepark dan
music indie di Yogyakarta
Dudut

TUGAS AKHIR

ARENA SKATEPARK DAN MUSIC INDIE DI YOGYAKARTA

Penekanan pada pola sirkulasi yang menerus antara ruang dalam dan ruang luar.



Disusun oleh:

HADI PURJONO
98512186

Dosen pembimbing:

H. Ir. Revianto B Santosa M. Arch
Hj. Ir. Rini Darmawati MT

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006

TUGAS AKHIR

ARENA SKATEPARK DAN MUSIC INDIE DI YOGYAKARTA

Penekanan pada pola sirkulasi yang menerus antara ruang dalam dan ruang luar.



Tugas Akhir ini Diajukan Untuk
Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

Disusun oleh:

HADI PURJONO
98512186

Dosen pembimbing:

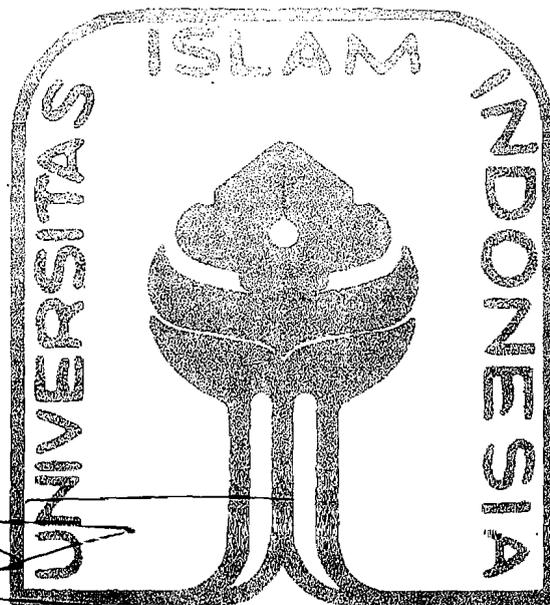
H. Ir. Revianto B Santosa M. Arch
Hj. Ir. Rini Darmawati MT

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006**

PENGESAHAN

ARENA SKATEPARK DAN MUSIC INDIE DI YOGYAKARTA

Penekanan pada pola sirkulasi yang menerus antara ruang dalam dan ruang luar.



Pembimbing I

Pembimbing II

H. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch

Hj. Ir. Rini Darmawati, MT

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

Ketua Jurusan,

H. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch

THIS JOURNEY HAVE PASSED.....And this sheet becoming a reason for me to list all i have to thank, not just for their support but also for the reason I'm exist.....

THANKS TO

ALLAH S.W.T.....you give me such a colourfull life and direct me to find my beloved and faithfull key to live **(ISLAM)**....being a moslem is your marvellous gift.....thanks for the life I've stepped on.....

THANKS TO

My Lovelly Parents.....the late Mr. Rochadi (father) and the great Mrs. Puji Astutik (mother).....dad, your last order that you say at that night for me....finally I've finished....may GOD rest your soul with peace.....Mom we still survive, are we on?.....you still becoming trully great woman that inspire my life.....raise n fall, you always encourage me, support me without unecessary doubt....Mom you always at my deep heart.....thanks for your great favor. And thanks to Allah for giving me such a great mom for me.....

THANKS TO

The rest of my family: Endah (sister).....for support me and keep facing your future in ITB. **Pakdhe Suprpto.....**for accompany me since day one.....

THANKS TO

Hodda Latief.....for support and your tender....though we are separate n finally end up, but once again.....thanks.
Cut Dyna Mutia.....eventhough you are imaginery lady in my mind....but you always on my mind....only GOD know what you n me think on.....

THANKS TO

The awesome Mr. Revianto Budi Santosa, M.Arch....brilliant, respectfull, undoubtfully you are the men at faculty of Architecture.....thanks sir for your clue....and also for Mr. Arman Yulianto, and the rest of Architecture tutors.....

THANKS TO

My mates.....Erlan Subowo and Adi Irawanto, thanks for the animation touch and the tutorial, you guys rock!! Thanks for derived me to explore the world of 3D CG artist.....**Ega**, for the computer set up.....**the great three musketeer: Mas Yayan, Mas Gharif, Mas Rusdy**, for the logic way to think.....**Ken and Bian**, for your existence beside me.....**the multiethnic family of cempaka 15: farid, jawa, dimas, welly, yanuar, andri, mas adi, teddy, mas agung, mas rafit**, for support me since November 2000.....**Mozes**...for accompany me in skateboarding.

THANKS TO

The late **Paklik Imam**.....we always thank for your great struggle and guard my mom.....

THANKS TO

My family in Bandung....Uwak Tintin, Uwak Dede, Dian, Wisnu, Bony, Dentha, Teteh Santy, Kiky, Mr. Slamet and Ibu Yus, Adi (great friend and brother), Diah, Evi Lastri, Mbak Betsy.....you always welcome when I'm coming to your city.....

THANKS TO

GP SKATEBOARDING.....SALVADOR CREW (JERY and GALIH), HIEROGLYPH CREW (EGA), G-MOS, CEPY, GEDE, IQBAL HIP-HOP, DONY, LUFFI, ENDO, ADRIAN, JAWA, FARID, YANUAR, SENO, ONANG, DENY, RAYMOND SHAGGY DOG, TITTOY, and the rest of this longtime family since 1997...you always find what the true meaning of skateboarding every evening.....you guys are legend!

THANKS TO

BANDUNG SKATEBOARDING COMMUNITY.....GANESHA CREW (RICKY DANGOS, FAJAR BOESLY, YOGGI TAPPA, INONG, GHEA, PELOGZ)....TO FAJAR BOESLY AND THE BOESLY BROTHERS....for your MUGGLE EFMILIA....OUVAL RESEARCH.....for the place where i waited Mr.Fajar Boesly.....and the family of Yoggi Tappa, for the clothing production.....and **TEGAL LEGA CREW**.....last but not least to **Mr. Nirwanto Arif Komarudin (Arif Maskom)**.....the most kind skateboarder ever.....

THANKS TO

My fellow architect: Fauzan, Taufan, Salim, Nugie, Agung Istu, Editya, Zaki, Dodi Morlin, Donatus, Herbayu, Agung Bantul, Mas Yunan, Christian, Yudi Iskandar, Khoiril Ernandi, Bony.....thanks for motivate me!!

THANKS TO

My fellow senior high school: Handoyo....you clear me what the meaning of live, **Eko ITS, Jatmiko ITS, Teguh, Ping-Ping, Sigit, Bimo, Fendi, Tunas, Arif, Dimas Kunto**.....you are trully my friend.....

THANKS TO

Muggle Efvamilia, IndoCG, Cgnetworks, Evermotion, and everyone who have support me a lot.....

KATA PENGANTAR

Bissmillahirrohmanirrahiim

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT serta junjungan kita Nabi Muhammad SAW, karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi Tugas akhir ini. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar sarjana Teknik arsitektur Universitas Islam Indonesia dengan mengambil judul:

ARENA SKATEPARK DAN MUSIC INDIE DI YOGYAKARTA

Dalam menyelesaikan penulisan ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak. Pada kesempatan yang baik ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

- Bapak **H. Ir. Revianto Budi Santosa, M.Arch** selaku Ketua Jurusan Fakultas Teknik Arsitektur, sekaligus dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan serta masukan juga tak lupa dorongan dan semangat selama proses berlangsungnya bimbingan tugas akhir hingga selesainya penulisan ini.
- Ibu **Hj. Ir. Rini Darmawati, MT** selaku dosen pembimbing kedua dalam penulisan Tugas Akhir ini.
- Seluruh komunitas **Skateboarder di Yogyakarta dan di Bandung**, yang telah sangat banyak memberikan inspirasi dan arahan, terutama untuk teman-temanku **GP skateboarding crew**, dimana bersama-sama kita bermain dan bersosialisasi untuk enam tahun yang bermakna ini.
- All of my friend at **Transworld skateboarding magazine**, who always gives me so much material about world of skateboarding and **Indonesian Skateboarding Association** for developed the skateboarding community in Indonesia.
- Serta seluruh pihak yang terkait dalam penyelesaian proses skripsi ini, penulis menghaturkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Wasalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, mei 2006

Penulis



Hadi Purjono

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
PENGESAHAN.....	III
PERSEMBAHAN.....	IV-V
KATAPENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
ABSTRAK.....	VIII
BAB I	PENDAHULUAN
	Latar Belakang
	Permasalahan
	Tujuan
	Sasaran
	Lingkup Pembahasan
	Metode Pengumpulan Data
	Rencana Daftar isi
BAB II	ARENA SKATEPARK DAN MUSIC INDIE
	Skatepark
	Ragam alat yang digunakan beserta dimensinya
	Indie Music
BAB III	ANALISA FISIK BANGUNAN
	Analisa zoning site
	Analisa material elemen pembentuk skatepark
	Analisa bentuk elemen alat street skateboarding
	Analisa karakter pola permainan street skateboarding
	Analisa jalur sirkulasi dalam permainan street skateboarding
	Analisa komposisi alat
	Analisa vegetasi
	Analisa landscape
	Analisa hubungan ruang luar dan ruang dalam
	Analisa musik dan skateboard
	Analisa konfigurasi panggung musik
	Analisa elemen nonskate dan skateable
	Analisa bentuk bangunan
	Analisa penampilan bangunan
	Analisa pencahayaan
	Analisa sebaran aktivitas di kawasan site
	Analisa program ruang, besaran ruang dan kebutuhan ruang
BAB IV	KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
	Konsep gubahan massa bangunan dan bentuk bangunan
	Konsep material elemen pembentuk skatepark
	Konsep bentuk elemen alat street skateboarding
	Konsep pola permainan street skateboarding
	Konsep jalur sirkulasi permainan street skateboarding
	Konsep komposisi alat
	Konsep vegetasi
	Konsep landscape
	Konsep hubungan ruang luar dan dalam

Konsep konfigurasi musik
Konsep elemen skateable dan nonskate
Konsep penampilan bangunan
Konsep pencahayaan
Konsep sirkulasi aktivitas di kawasan site
Konsep program ruang

BAB V LAPORAN PERANCANGAN

Hasil akhir konsep perancangan yang diimplementasikan dalam bentuk desain akhir Bangunan

DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAK

Sebagai sebuah kota budaya, Yogyakarta berperan aktif dalam mengembangkan segala potensi yang ada dalam perkembangan penduduknya. Tak terkecuali dengan kehidupan dan aktivitas pendidikan yang tumbuh dan berkembang didalamnya. Kehidupan kaum muda di Yogyakarta adalah kehidupan yang sangat dinamis. Banyak sudut-sudut kota yang dijadikan sebagai pusat-pusat aktivitas anak muda, baik untuk aktivitas kebudayaan, aktivitas pendidikan maupun untuk aktivitas olahraga. Perkembangan kegiatan olahraga pun sangat beragam dan berkembang, dan dari sekian banyak sudut tempat yang dijadikan tempat untuk berolahraga, terdapat beberapa sudut yang dijadikan untuk tempat bermain skateboard. Kegiatan ini tumbuh dan berkembang dengan cepatnya, dan dari tahun ketahun, olahraga ini memiliki kecenderungan peningkatan yang sangat signifikan. Baik dilihat dari segi jumlah maupun komunitas yang muncul.

Ironisnya kegiatan ini selalu menjadi suatu kegiatan yang sangat sekunder sekali, dimana eksistensinya selama hampir satu dekade hanya dipandang sebelah mata dan selalu menumpang dari satu tempat ke tempat yang lain. Padahal kegiatan ini selalu penuh dengan progres dan sarat prestasi yang sering mengharumkan nama Yogyakarta di skala nasional. Suatu hal yang sangat ironis sekali. Begitu juga dengan nafas kehidupan musik independen di Yogyakarta yang juga sarat dengan prestasi, tak jarang mereka sanggup membuat karya yang fenomenal dengan tetap mengedepankan nama Yogyakarta sebagai tempat mereka bermula dan berkarya, suatu penghargaan yang juga tidak mendapatkan imbas balik yang setimpal. Antara musik independen dan olahraga skateboard memiliki karakter yang sama, suatu aktivitas yang cenderung independen dan selalu mencari variasi untuk berkembang dan berprestasi. Hal inilah yang mendorong perlunya wadah untuk kedua aktivitas ini berkembang dan berprestasi.

Dilematisnya ada beberapa permasalahan dalam menciptakan **arena skatepark dan music indie, dengan pola penekanan yang menerus antara ruang luar dan ruang dalam**, yaitu bagaimana menciptakan tempat berlatih skateboard dengan pendekatan gaya permainan street skateboarding dimana pemain bisa bermain memanfaatkan antara ruang indoor dan ruang outdoor dalam suatu lintasan menerus yang global. Serta dikala bermain, musik bisa dapat menyemangati mereka sehingga suasana bermain yang menarik dapat terus dicapai.

BAB 1

Pendahuluan

Latar belakang

Olahraga ini (SKATEBOARD), telah diciptakan dan dikembangkan di Amerika Serikat sejak medio pertengahan tahun 1950-an dan terus berkembang kemudian di tahun 1960-an. Pada awalnya olahraga ini sebenarnya mengadaptasi dari olahraga papan selancar (surfing) yang banyak digemari oleh banyak kalangan di negara-negara bagian Amerika Serikat sebelah barat (West Coast), khususnya negara bagian California.

Olahraga surfing adalah olahraga yang sangat bergantung dengan kondisi alam, terutama dengan kondisi cuaca dan ketinggian ombak di laut; mengingat surfing memang dimainkan di pantai.² Surfer (sebutan bagi orang yang bermain surfing), akan menemukan kendala yang menghambat progress, dan motivasi mereka; dikala kondisi pantai tidak memungkinkan (biasanya disebabkan oleh kondisi cuaca, sehingga mempengaruhi kondisi elevasi air laut dan kecepatan angin). Ditengah-tengah status kosong seperti itu, mereka berpikir bagaimana olahraga surfing bisa dimainkan didarat, bukannya dipantai seperti selama ini. Maka mereka pun memunculkan suatu varian olahraga baru yang karakternya hampir sama dengan olahraga surfing. Mulai saat itulah olahraga SKATEBOARD.

² Surfermag, juli 2001

Di Amerika Serikat sendiri, olahraga ini menjadi kegiatan yang kemudian ditanggapi secara serius, untuk dimajukan kearah perkembangan yang lebih progresif. Dengan bermunculannya berbagai macam organisasi yang membawahi olahraga ini dan semakin banyaknya berbagai macam sponsor dan vendor (pabrik) yang membuat perangkat pendukung olahraga skateboard; seperti papan skateboard (board), trucks (as roda skateboard), dan roda (wheels). Kemudian mulai pertengahan tahun 1970-an, semakin banyak kompetisi skateboard yang dimaksudkan untuk memacu orang-orang yang menggemari olahraga skateboard, untuk memacu prestasi dalam ajang kompetisi, dan saling bersaing untuk meningkatkan kemampuan diantara sesama *Skateboarder* (sebutan untuk orang yang bermain skateboard).³

Pada awalnya kompetisi skateboard ditahun 70-an hanya mempertandingkan kompetisi *DOWNHILL* (suatu kompetisi, dimana mengadu kecepatan melalui jalanan yang menurun). Revolusi dalam olahraga skateboard terjadi ditahun 1979. Seorang yang bernama ALLAN 'OLLIE' GELFAND, menemukan salah satu trik paling fundamental dalam olahraga skateboard. Trik tersebut dinamakan OLLIE.⁴

Dengan trik ini, olahraga skateboard mengalami kemajuan yang sangat radikal dan signifikan. Dari suatu permainan yang hanya dimainkan dengan meluncur saja, menjadi suatu olahraga permainan yang lebih teknikal dan lebih fleksibel untuk berkembang. Pada medio 1982-1983, seseorang yang bernama *RODNEY MULLEN*, menciptakan beberapa trik yang sampai sekarang dimainkan sebagai trik-trik dasar skateboard.⁵ Trik-trik tersebut adalah: *KICKFLIP*, *HEELFLIP*, *360FLIP*.

Rodney mengembangkan ketiga trik tersebut, sebagai bagian dari pengembangan dari trik dasar OLLIE. Dengan terciptanya beberapa trik sebagai trik dasar, maka permainan skateboard menjadi memungkinkan untuk dimainkan diberbagai tempat dan dengan berbagai obstacle (alat/rintangan). Mulai dari melompati kursi, fire hydrant, sampai melompat dari atap suatu gedung keatap gedung lainya. Dari meluncur di atas permukaan aspal jalanan, sampai meluncur menuruni sebuah handrail anak tangga.

³ Transworldmag, may 1999

⁴ Skateboarding.com

⁵ The history of skateboarding, transworld skateboarding magazine

Sampai saat ini, dengan bekal beberapa trik dasar dan puluhan trik pengembangan, yang telah dikembangkan selama kurang lebih 20 tahun; skateboard telah dimainkan oleh jutaan orang. Mulai dari usia yang masih dini (5-7 tahun), sampai para pemain yang telah sampai pada level PROFESSIONAL SKATEBOARDER, dengan rentang usia antara 14-40 tahun.

Mereka menggemari skateboard, dikarenakan KEUNIKAN, KEFLEKSIBELAN, PROGRESIVITAS, serta KEAKRABAN dan KEKELUARGAAN yang tercipta dari olahraga permainan skateboard. Tidak adanya batasan-batasan yang mengekang, serta faktor historis dimana olahraga ini telah melewati tidak kurang dari 4 dekade, dan tetap digemari.

Kondisi Yogyakarta yang sarat dengan aktivitas masyarakatnya, yang bisa dibilang cukup beragam; juga berimplikasi terhadap atmosfer aktivitas olahraga. Dengan banyaknya pendatang dan pemukim baru yang masuk ke Yogyakarta; dimana sebagian besar bertujuan untuk belajar, membawa pengaruh terhadap pola pikir masyarakat untuk berolahraga.

Masyarakat mulai berkenalan dengan varian-varian baru cabang olahraga; seperti in-line skating, in-line hockey, dan beberapa ragam olahraga lainnya. Banyak dari cabang-cabang olahraga baru ini lebih bersifat sebagai olahraga yang berkarakter fun, dan tidak memerlukan pola teknik permainan yang terlalu teknis; seperti umumnya olahraga-olahraga yang memerlukan kesolidan dan kekompakan sebuah tim; seperti sepakbola, bola basket dan ragam olahraga beregu lainnya.

Skateboard memiliki karakter fun didalamnya, dimana didalamnya terkandung unsur kreativitas dan kita bisa mengeksplorasi rasa kesenangan kita, dengan memainkannya sekehendak hati kita dan dimana saja kita akan memainkannya. Jadi pada intinya tidak ada aturan yang baku, yang membatasi kita untuk memainkannya.

Dikarenakan skateboard merupakan sebuah olahraga yang cenderung berkembang dan memang lahir dari lingkungan kota (urban), maka karakternya lebih condong ke *Street Performing Sport*; dimana para skateboardernya lebih suka ditonton orang lain⁶. Seakan-akan para skateboarder ini ingin menunjukkan eksistensi, kreativitas, serta progresivitas; bahkan rasa senang mereka dengan memainkan papan skateboard. Juga diharapkan dengan itu semua mereka

⁶ Tugas Akhir Arsitektur UII, Eka Biankartika Putra

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

mendapatkan pengakuan dan rasa hormat dari masyarakat. Mengingat skateboard sendiri lahir dan berkembang dari komunitas yang masih cenderung kecil (Minor Community).⁷

Kota Yogyakarta sendiri, sampai tahun 2005 ini; masih dipakai sebagai salah satu venue (tempat) pengadaan ajang seri kompetisi tahunan ISA (Indonesian Skateboarding Association). ISA sendiri adalah badan resmi yang menaungi dan sebagai badan pembina olahraga skateboard di Indonesia. Sejak dimulai dari tahun 2001 sampai sekarang, mereka tetap melaksanakan kalender kompetisi di Indonesia, dan Yogyakarta salah satunya. Kompetisi-kompetisi ini, kerap juga diendorse (didukung) oleh sponsor-sponsor yang berkonsentrasi pada industri skateboard dan surfing; semisal Reef Shoes. Volcom Clothing, Quiksilver Clothing.⁸ Mereka secara berkala, menggelar kompetisi di Yogyakarta.

Ada beberapa alasan yang mendasari, kenapa beberapa vendor dan sponsor mau mengadakan rangkaian seri kompetisi di Yogyakarta, yaitu:

- Berkembangnya komunitas skateboard di Yogyakarta, sejak tahun 1992. Komunitas awal telah melahirkan komunitas skateboard pertama, yaitu GP SKATEBOARDING (Gedung Pusat Skateboarding/UGM). Mereka bermain memanfaatkan tempat yang cukup mendukung disepertaran Gedung Pusat UGM.
- Eksistensi dan prestasi komunitas GP, dengan para anggotanya yang sering menjuarai rangkaian seri kompetisi di Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Bali; memicu munculnya komunitas-komunitas baru diseluruh daerah Yogyakarta. Komunitas BALKOT (Balai Kota), komunitas Kota Baru, komunitas Deggung Sleman, komunitas AURI adalah beberapa diantaranya. Sekarang kurang lebih ada sekitar 6 komunitas yang secara rutin berlatih dan tersebar di Yogyakarta. Di beberapa kota seperti Magelang, Purworejo, Klaten, Surakarta dan Temanggung; juga terdapat komunitas-komunitas yang rutin berlatih.⁹
- Sebagai kota besar dan berlabel kota pelajar, tentunya Yogyakarta dipenuhi oleh kaum muda yang selalu energik dan bersemangat terhadap hal-hal baru. Terlebih terhadap sesuatu

⁷ Interview dengan komunitas skateboarder UGM

⁸ Majalah boardriders, juli 2002

⁹ Interview dengan Deni (pemain skateboard nasional dari Yogyakarta).

yang bisa memicu rasa kreativitas, progresivitas, serta kebebasan dan rasa joy. Maka event-event seperti live music concert, kompetisi olahraga; sering diadakan di Yogyakarta. Inilah yang dibidik oleh para pelaku bisnis dengan konsentrasi dengan market anak muda. Tak terkecuali industri olahraga skateboard.

- Potensi berkembangnya kota Yogyakarta salah satu kota besar di Pulau Jawa, yang cukup membuka peluang bagi para investor untuk berinvestasi.
- Banyaknya aktivitas anak muda yang menyalurkan bakat musiknya di Yogyakarta, salah satunya adalah komunitas yang condong kejenis musik-musik INDIE. Dengan karakter yang hampir mirip dengan komunitas skateboard, ide-ide kreatif dan progresivitas mereka mewakili jiwa anak-anak muda; juga semakin memperkuat image Yogyakarta sebagai kota budaya yang banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan musik di Indonesia.¹⁰

Dilihat dari kegiatannya, komunitas skateboard di Yogyakarta memang secara eksis berlatih dan bermain, dengan menyesuaikan jam dan waktu yang tersedia yaitu sore hari. Ini mengingat rata-rata para pemain yang masih berkonsentrasi dengan waktu sekolah mereka, baik di SMP, SMU ataupun waktu kuliah. Ironisnya fluktuasi dan ajang kompetisi hanya diadakan di Yogyakarta secara berkala, dengan agenda beberapa bulan sekali.¹¹ Hal inilah yang dikhawatirkan akan kurang meningkatkan keefektifan dan guna tempat. Kegiatan *INDIE MUSIC* dan komunitasnya, menjadi acuan pilihan untuk meningkatkan daya tarik dan daya efektif tempat.

Keterkaitan karakter antara komunitas musik indie dengan komunitas skateboard dirasakan menjadikan pijakan, bahwa perlu adanya suatu fasilitas pendukung dalam hal ini berupa tempat, yang dapat mendukung kedua aktifitas itu untuk tumbuh dan berkembang, dan diarahkan menjadi prestasi yang dapat mengangkat nama Yogyakarta ke tingkat nasional.

Karakter yang menyatu diantara keduanya; yang kemudian menjadi point-point pemersatu adalah:

¹⁰ Interview dengan Raymond (musisi dan gitaris Grup musik Shaggy Dog)

¹¹ Interview dengan Charlie (Ketua Harian Indonesian Skateboarding Association/ISA)

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

- Keduanya didominasi kaum muda dengan karakter ENERGIK, KREATIF, INOVATIF, DAN SELALU CHALLENGING.
- Keduanya tergolong masih menjadi komunitas kecil (MINOR).
- Eksis, walau tanpa dukungan secara nyata dari pemerintah maupun pihak-pihak terkait seperti KONI.
- Adanya prestasi yang selalu muncul.
- Mempunyai nilai INFLUENTIAL kekomunitas lain.
- Berkembang pesat.
- Membawa nama Yogyakarta diajang kompetisi.
- Membutuhkan fasilitas tempat untuk berlatih.

Musik kadang menjadi media motivator bagi para pemain skateboard untuk menambah unsur joy dan unsur live ketika mereka bermain papan luncur ini. Dengan adanya musik, para pemain seakan-akan seperti diiringi soundtrack yang dapat menyemangati tubuh dan pikiran mereka ketika bermain. Aliran musik membuat mereka lebih bebas dan leluasa menikmati setiap sudut tempat dengan trik permainan dan papan skateboard itu sendiri. Selain untuk mendukung permainan skateboard, musik juga dapat berdiri total secara independent untuk ekspresi para pemain musik itu sendiri.

Arena skatepark ini nantinya dapat mengkolaborasi kedua kegiatan ini, dan diharapkan tetap terciptanya sinergi antara kegiatan bermain skateboard dan kegiatan musik indie. Rencananya skatepark ini memiliki dua bagian utama yaitu *INDOOR SKATEPARK* dan *OUTDOOR SKATEPARK*. Bagian *indoor skatepark* adalah bangunan yang dijadikan tempat bermain skateboard yang cenderung tertutup dan semua fasilitas pendukung akan dipusatkan dan dikonsentrasikan dibagian ini. *Indoor skatepark* memiliki bagian-bagian ruang seperti arena bermain skateboard, tempat bermain dan indie music performances, skateshops (yang menjual pernik-pernik apparel skateboard), klinik, kantin, manajerial skatepark, ruang pengelola, ruang bermain musik tertutup, serta ruang-ruang penunjang lainnya. Bagian *outdoor skatepark* sendiri lebih ditekankan sebagai ruang luar yang ditata menjadi arena flatground dengan perpaduan komposisi penataan landscape yang skateable, yang direncanakan dengan merujuk pada gaya permainan *STREET SKATEBOARDING*; dan juga dapat dipergunakan sebagai venue untuk live music performances, dengan penataan panggung yang selaras dengan aktivitas bermain skateboard.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

Skatepark sendiri sebagai sebuah wahana bermain skateboard yang didasarkan sebagai media tempat berlatih, bermain, dan bisa juga dimanfaatkan untuk ajang tempat kompetisi; yang pada dasarnya menjembatani kendala bermain para skateboarder, akan kebutuhan sarana tempat bermain dan berlatih skateboard.

Bangunan akan memiliki fasilitas berlatih berupa alat-alat yang dapat diatur, dengan rujukan gaya permainan street skateboarding, yang cenderung mengalir; sehingga walaupun tempat itu berada didalam suatu gedung, namun tidak tercipta suasana yang membosankan; dan akan tercipta suasana yang memberikan inspirasi lebih untuk bermain progresif, kreatif, dengan komposisi alat permainan yang cenderung mengalir dan tidak menjemukan. Diharapkan dengan adanya ramuan ini yang tercipta adalah KONTINUITAS DAN PROGRESS dalam bermain. Nantinya akan selalu ada variasi-variasi baru gaya permainan skateboard. Dibawah ini adalah contoh salah satu indoor skatepark yang dijadikan acuan bangunan untuk kompetisi tahunan di Amerika Serikat.



Gambar 1.1 : SKATEPARK OF TAMPA, Tampa Florida

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

Aktivitas skateboard yang dikolaborasikan dengan aktivitas indie music dapat menjadi point of interest bagi lingkungan sekitar dan segala kegiatan yang ada di sekitar bangunan. Dan diharapkan nantinya akan tercipta image sebagai YOUTH GATHERING (media pengumpul anak muda), dan juga nantinya akan menjadi MAGNET PEMERSATU antara kegiatan musik dan olahraga.

Dengan adanya dua kegiatan yang disatukan dalam satu area fasilitas, maka telah dipilih lokasi yang dirasakan cocok sebagai arena skatepark ini. Lokasi tersebut berada di Jalan Jend. Sudirman, Yogyakarta; disepertaran pertigaan Terban. Dimana site tersebut sekarang dipakai sebagai lokasi restoran cepat saji McDonalds. Beberapa faktor yang menjadikan area ini sebagai pilihan utama yaitu:

- Area ini dekat dengan landmarks kota Yogyakarta, yaitu: TUGU. Dan nantinya dengan kedekatan ini, publik kota Yogyakarta juga cepat mengerti akan kehadiran fasilitas tempat berlatih skateboard dan musik.
- Kedekatannya dengan area komunitas-komunitas skateboard, seperti GP skateboarding (UGM), Kotabaru skateboard.
- Dekat dengan pusat aktivitas olahraga seperti Gedung olahraga Kridosono. Diharapkan adanya suatu hubungan tidak langsung dan kesamaan visi dalam pengembangan bidang olahraga.
- Seringya area disepertaran daerah Kotabaru, dijadikan tempat live music/ konser musik; sehingga ada relevansi antar kegiatan olahraga dan musik.
- Dekat dengan daerah kampus dan pendidikan. Diutara berdiri UGM, area sekolah SMU3, SMU6, SMU Stella Duce, SMP 5; juga dekat dengan lokasi site.
- Ruas jalan dengan lalu-lintas yang cukup padat, dapat menarik massa untuk datang.
- Kondisi eksisting yang ada sekarang, memperlihatkan masih banyak lahan yang belum memanfaatkan.



Gambar 1.2 : Pola blok plan kawasan Jalan Sudirman.

Permasalahan

1. Kemenerusan ruang luar maupun ruang dalam untuk mendukung pola permainan skateboard yang diarahkan untuk **selalu mengalir** berdasarkan pengaruh **gaya permainan street skateboarding**, yang juga diselaraskan akan kebutuhan aktivitas musik indie.
2. Bagaimana konfigurasi tempat bermusik dan arena skateboard yang memungkinkan aktivitas musik tampil mendukung permainan skateboard, juga menjadi latar/ background; namun juga bisa tampil secara independen.
3. bagaimana penanganan sisi luar dan dalam bangunan sehingga dapat menjadi latar yang baik bagi skatepark dan skate arena.

Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan skatepark di kota Yogyakarta dengan penekanan pada sinergi antar aktivitas bermusik dan permainan skateboard yang memungkinkan relasi antar fungsi dua kegiatan tersebut.

Sasaran

1. Menciptakan arena skatepark dengan konsep jalur sirkulasi permainan skateboard yang selalu mengalir, dimana terdapat kemenerusan ruang dalam(indoor) dan luar (outdoor); yang didukung dengan penataan komposisi alat permainan skateboard.
2. Menggabungkan antara aktivitas skatepark dan aktivitas bermain musik indie dalam penataan ruang luar (outdoor) dan dalam (indoor); sehingga tercipta suatu sinergi aktivitas yang saling mendukung antar keduanya.

Lingkup pembahasan

1. Lingkup pembahasan dilakukan dalam batasan ruang lingkup disiplin ilmu Arsitektur dalam konteks sebuah arena skatepark, dimana bahasanya mencakup lokasi terpilih, dimensi/ besaran ruang, komposisi alat bermain skateboard yang memiliki berbagai alternatif, kebutuhan ruang, program ruang, pencapaian, sirkulasi, pelaku aktivitas, kenyamanan, dan visualisasi.
2. Lingkup pembahasan dibatasi pada permasalahan arsitektural, sedang permasalahan lainnya semisal budaya, ekonomi, sosial, kultural hanya dijadikan sebagai masukan semata.

Metode pengumpulan data

Dalam poin ini akan dijelaskan bagaimana proses pengumpulan data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan. Tahap-tahap pengumpulan data ini akan meliputi:

- Proses pengamatan di lapangan, tentang bagaimana olahraga skateboard ini dimainkan.
- Melakukan dan memainkan olahraga skateboard, sehingga dapat dirasakan, dimengerti tentang seluk-beluk olahraga skateboard ini.
- Dari dua poin diatas, maka akan didapatkan tentang segala macam kebutuhan pendukung olahraga ini dan bagaimana idealnya media-media pendukung itu.
- Proses pembelajaran melalui studi literatur tentang olahraga skateboard dan melalui studi film, video yang terkait dengan skateboard.
- Proses survey lokasi, untuk mendapatkan gambaran yang riil tentang segala aktivitas yang berada di site terpilih, demikian juga sebaran pola-pola aktivitas yang terjadi.
- Proses interview dengan pemain skateboard dan pelaku musik indie, untuk memahami seberapa jauh keinginan mereka terhadap fasilitas yang mendukung dalam bentuk suatu tempat bermain.
- Proses pengamatan tentang perkembangan musik indie di kota Yogyakarta, dan bagaimana keterkaitan karakter antara aktivitas skateboard; baik secara olahraga (street sport performances), maupun secara lifestyle; dengan aktivitas bermusik indie sebagai salah satu alternatif pilihan anak-anak muda untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas mereka dalam bentuk sebuah karya.

Tahap selanjutnya adalah, memprosesnya kedalam poin-poin rumusan kerangka penulisan, yang nantinya dapat dijadikan poin untuk menyelesaikan permasalahan.

1. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap ini menjelaskan secara detail tentang latar belakang dengan pembahasan meliputi:

- Gambaran seperti apa olahraga skateboard yang tumbuh dan berkembang di Yogyakarta.

- Adanya pengkajian tentang seperti apa komunitas musik indie di Yogyakarta, sehingga akan jelas nantinya kendala serta kebutuhannya.
- Kajian tentang lokasi yang telah dipilih sebagai site arena skatepark dan musik indie di Yogyakarta.

2. Tahap Identifikasi dan Spesifikasi Data

Tahap ini data-data yang telah diperoleh akan diproses lebih lanjut, dan diramu untuk menjadi data yang bisa menyelesaikan permasalahan.

Proses ini akan melalui beberapa tahap, antara lain:

- Seberapa jauh kebutuhan ruang untuk arena skatepark sebagai media bermain, berlatih diselaraskan juga dengan kebutuhan ruang akan musik indie performances.
- Seberapa banyak varian/ macam alat-alat berlatih skateboard yang perlu untuk memfasilitasi bangunan skatepark.
- Kajian akan jenis dan kebutuhan tempat yang cocok sebagai indie musik performances, baik dalam bangunan maupun yang berada diluar bangunan.
- Kajian akan kondisi site.
- Klasifikasi permainan skateboard, dinamika, sirkulasi serta seberapa jauh pengaruh gaya permainan street skateboarding dalam pengaturan komposisi alatnya.

3. Tahap Analisa dan Sintesa

Tahap ini data-data dianalisa untuk mendapatkan konsep yang sesuai untuk perencanaan dan perancangan. Dengan hal ini akan diperoleh sintesa permasalahan, yaitu konsep perencanaan dan perancangan.

Dalam hal ini, tahap-tahapnya meliputi:

- Menganalisa tapak.
- Menganalisa kebutuhan ruang, besaran ruang dan program ruang.
- Menganalisa tentang jenis tempat yang cocok untuk jenis musik independen.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

- Menganalisa tentang variasi komposisi yang cocok untuk sebuah skatepark, baik indoor maupun outdoor dengan pendekatan street skateboarding.
- Menganalisa secara kajian arsitektural bagaimana sebuah skatepark yang ideal, yang didalamnya mencakup fasade, fungsi bangunan.
- Melakukan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan.
- Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan.

Rencana daftar isi

BAB I PENDAHULUAN

- Latar Belakang
- Permasalahan
- Tujuan
- Sasaran
- Lingkup Pembahasan
- Metode Pengumpulan Data
- Rencana Daftar Isi

BAB II ARENA SKATEPARK DAN INDIE MUSIK

- Skatepark
- Ragam alat yang digunakan beserta dimensinya
- Indie musik

BAB III ANALISA FISIK BANGUNAN

- Analisa zoning site
- Analisa material elemen pembentuk skatepark
- Analisa bentuk elemen alat street skateboarding
- Analisa karakter pola permainan street skateboarding
- Analisa jalur sirkulasi dalam permainan street skateboarding
- Analisa komposisi alat
- Analisa vegetasi
- Analisa landscape
- Analisa hubungan ruang luar dan ruang dalam
- Analisa musik dan skateboard
- Analisa konfigurasi panggung musik
- Analisa elemen non skate dan skateable
- Analisa bentuk bangunan

- Analisa penampilan bangunan
- Analisa pencahayaan
- Analisa sebaran aktivitas di kawasan site
- Analisa program ruang, besaran ruang dan kebutuhan ruang

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

- Konsep gubahan massa bangunan dan bentuk bangunan
- Konsep material elemen pembentuk skatepark
- Konsep bentuk elemen alat street skateboarding
- Konsep pola permainan street skateboarding
- Konsep jalur sirkulasi permainan street skateboarding
- Konsep komposisi alat
- Konsep vegetasi
- Konsep landscape
- Konsep hubungan ruang luar dan ruang dalam
- Konsep konfigurasi musik
- Konsep elemen skateable dan nonskate
- Konsep penampilan bangunan
- Konsep pencahayaan
- Konsep sirkulasi aktivitas di kawasan site
- Konsep program ruang

BAB 2

Arena skatepark dan Musik Indie

Skatepark dan pembahasannya

1. Skateboard dan permainannya

Skateboard adalah suatu permainan, yang dapat memberikan suasana yang senang bagi pelakunya. Terlebih jika tempat kita bermain adalah tempat yang selalu memberikan nuansa baru; dalam hal ini adalah tempat yang dirasakan dapat memberikan variasi-variasi baru dalam bermain, dengan alat-alat yang cenderung baru pula. Yang terjadi di luar negeri (kasus di Amerika Serikat dan negara-negara Eropa), banyak tempat-tempat publik/area-area properti orang, yang sudah tertata secara arsitektural dengan baik; cenderung menjadi sasaran para pemain skateboard untuk dijadikan spot bermain skateboard.

Dengan kecenderungan bermain dijalanan, tentunya juga bakalan mengganggu keberadaan aktivitas yang lainnya. Tempat-tempat yang dibagikan

gedungnya terdapat ledge, handrail, tangga, dan obstacle-obstacle adalah sasaran yang selalu dijadikan tempat untuk bermain. Baik untuk dilompati, meluncur, ataupun untuk membenturkannya. Dengan demikian kegiatan-kegiatan ini sering dianggap illegal dan melawan hukum, karena merugikan dan cenderung merusak properti publik. Namun keberagaman spot di jalanan, terus dan terus mendorong para pemain skateboard untuk bertahan dan mencari spot-spot baru untuk dimainkan, dengan tetap beresiko ditangkap aparat keamanan.

Kecenderungan gaya permainan street skateboarding inilah yang sekarang sedang menjadi trend di dunia skateboarding. Bermain di tempat yang selalu memberikan variasi komposisi obstacle yang selalu baru dan nuansa suasana baru, cenderung membuat pola permainan yang mengalir dan tidak membosankan.

Kemenerusan trik yang dimainkan secara berurutan, dengan pola permainan yang mengalir dan didukung oleh komposisi alat yang tepat. Skatepark yang ada selama ini, cenderung secara peruangan memberikan batasan antara ruang indoor dan outdoor. Jarang yang menyajikan kemenerusan ruang antara ruang outdoor dan ruang indoor. Dengan kemenerusan ruang ini, diharapkan tujuan terciptanya pola permainan yang mengalir dapat tercapai. Didunia skateboarding yang telah berkembang sekarang ini, terdapat 3 kelompok besar ragam permainan skateboarding :

1. Pola Street Skateboarding

Pada permainan street skateboarding, pola permainannya cenderung sangat variatif dengan kombinasi trik-trik yang ada, dan dimainkan pada bidang yang horizontal. Polanya mengalir dengan arahan ke obstacle-obstacle/ alat yang akan dituju untuk dimainkan. Biasanya komposisi alatnya cenderung mengadaptasi bentukan-bentukan yang ada di jalanan, dengan basic alat-alat standar yang ada di dunia skateboard.

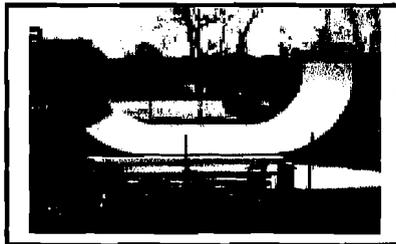
2. Pola Vert skateboarding

Pola permainan skateboard ini dimainkan disebuah bidang lengkung berbentuk huruf U. Di Amerika Serikat bidang yang digunakan dinamakan Vertical Ramp/ vert ramp; dan pada medio tahun 1970-1980an, permainan ini sedang pada puncak keemasannya. Dengan dimainkan dibidang yang vertikal, maka kecepatan yang dihasilkan juga relatif

tinggi, dengan resiko cedera yang besar. Permainan ini dimainkan dengan pola pada satu sumbu, secara bolak-balik.



Gambar 2.1 : bentuk permainan skateboard di bidang vert ramp.



Gambar 2.2 : bentuk vert ramp.

3. Pola Pool Skateboarding

Pola permainan skateboard ini dimainkan di sebuah kolam yang sudah dikeringkan. Bentuk kolam ini, biasanya berbentuk bulat, oval atau menyerupai angka delapan. Pemain skateboard mengalir, meluncur mengikuti kontur permukaan kolam. Pool skateboarding adalah termasuk varian revolusi perkembangan skateboard yang pertama, dimana dulu banyak dimainkan oleh para surfer pada periode akhir

tahun 1960-an sampai sekitar tahun 1970-an.¹² Dahulu polanya hanya meluncur dan mengalir, namun sekarang terkadang sudah dikombinasi dengan trik-trik skateboard.



Gambar 2.3 : bentuk tempat permainan pool skateboarding

2. Skateboard dan pola sirkulasinya

Skateboard, sebagai sebuah olahraga adalah permainan yang didasarkan pada karakter *mobile*, dimana permainan ini selalu berpindah-pindah tempat kearah alat-alat yang akan dituju untuk dimainkan. Dari sinilah tercipta suatu pola sirkulasi ketika bermain. Di arena skatepark yang direncanakan, memang hanya akan menekankan pada pola permainan *street skateboarding*, namun disini akan dijelaskan terlebih dahulu pola sebaran sirkulasi yang terbentuk di tiga pola permainan skateboarding, yaitu: *street skateboarding*, *vertical skateboarding* dan *pool skateboarding*.

a. Sirkulasi Street skateboarding

Pada permainan *street skateboarding*, jenis-jenis sirkulasi yang terbentuk terbagi menjadi beberapa macam, antara lain:

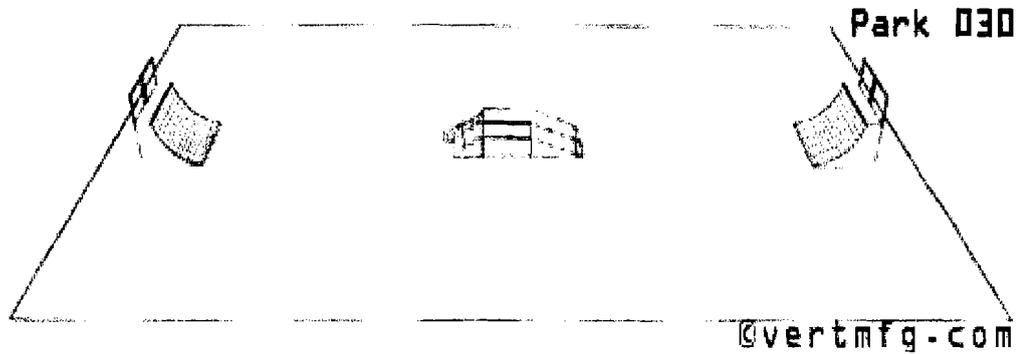
- **Terpola pada satu sumbu arah permainan**

Dengan pola permainan yang mengacu pada *obstacle/alat permainan* yang kadang dimainkan

¹² Pengamatan dengan menonton film *Lords of DOGTOWN* (2005)

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

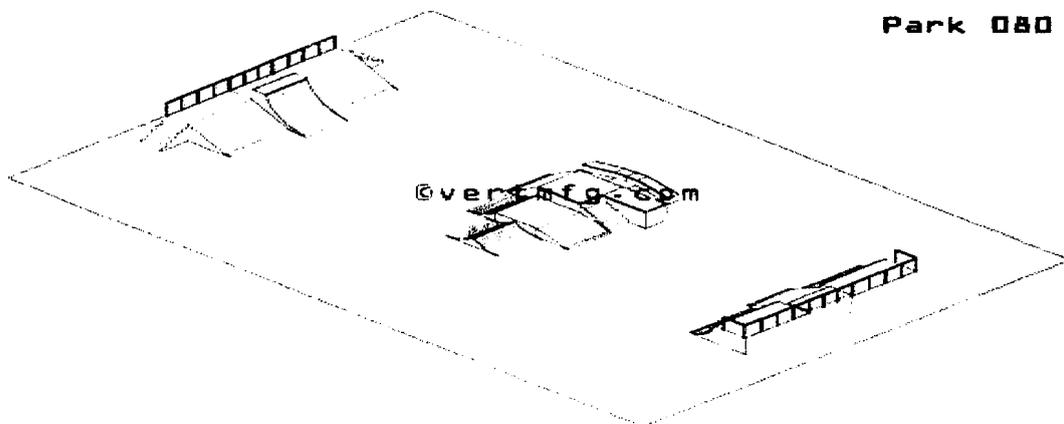
dengan dilompati, meluncur, ataupun berjalan di atasnya; maka arah permainan akan bolak-balik dengan mengarah ke susunan alat-alat tersebut/terpola pada satu sumbu permainan.



Gambar 2.4 : Pola sirkulasi pada satu sumbu arah permainan.

- **Pola dengan distribusi menyebar**

Pola permainan lebih fleksibel dan tidak terpaku secara paralel pada satu sumbu permainan. Perilaku gaya permainan jalanan/ street skateboarding adalah gambaran yang jelas dari sirkulasi menyebar ini. Permainan ini cenderung lebih ditentukan oleh keinginan si skater untuk mengarahkan papan skateboard ke alat-alat yang ingin dimainkan. Jadi skater tidak akan bolak-balik secara permanen pada satu alur saja.



Gambar 2.5 : Pola sirkulasi dengan distribusi menyebar



Gambar 2.7 : Pola sirkulasi permainan pool session

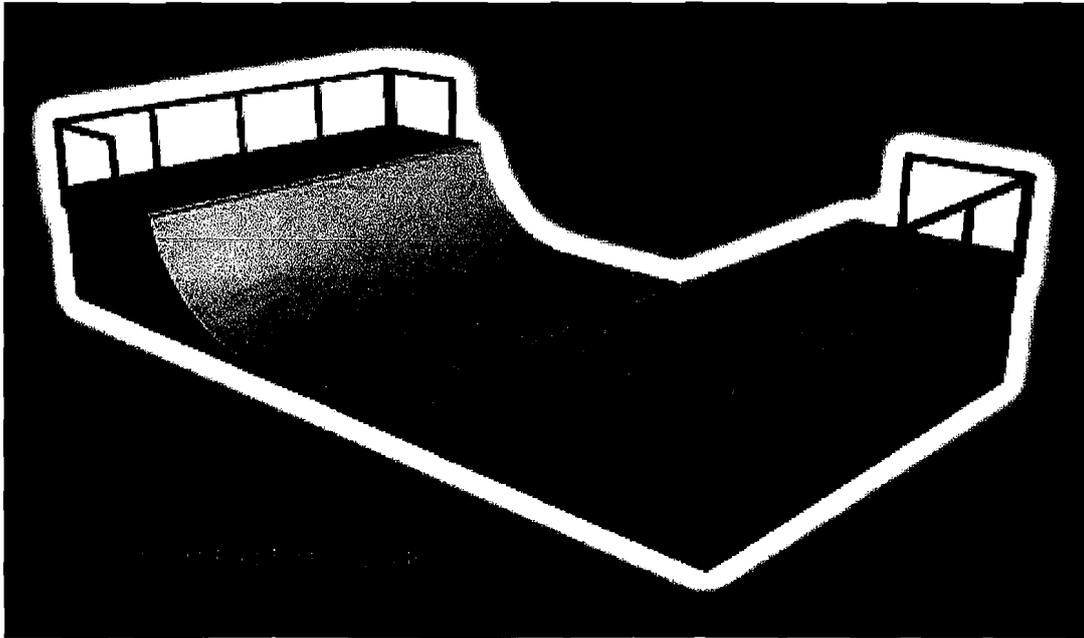
3. Arena skatepark dan kebutuhan ruangnya

Skatepark sebagai sebuah tempat bermain dan berlatih skateboard terbagi menjadi dua bagian tempat yang saling mendukung dan mempengaruhi bentuk pola permainan skateboard itu. Kedua bagian tersebut dapat terbagi menjadi : arena indoor (dalam) dan arena outdoor (luar). Namun dalam hal ini direncanakan tidak ada pembatasan yang secara jelas membagi kedua bagian ini, justru yang diusahakan adalah kemenerusan antara ruang dalam dan ruang luar.

Baik ruang luar maupun ruang dalam akan dikolaborasikan, dan sebagai unit-unit yang menjadi satu kesatuan antara fungsi skatepark dan tempat bermusik untuk genre indie. Ruang dalam (indoor) nantinya akan berfungsi sebagai arena skatepark yang dapat dijadikan sebagai sarana kompetisi dengan komposisi alat yang disesuaikan dengan komposisi alat di arena outdoor (luar), sehingga dalam kemenerusan ruang luar dan dalam; nantinya juga tercipta kemenerusan pola permainan dengan komposisi alat yang ada. Didalam indoor skatepark, ruang bermain juga ditata dengan pengkomposisian alat, sehingga dapat tercipta pola permainan yang mengalir; selain itu yang terpenting adalah kolaborasi dengan penataan panggung untuk pentas musik indie. Dalam indoor arena nantinya akan ada ruang-ruang penunjang,

b. Sirkulasi Vert skateboarding

Pada permainan vert skateboarding, sirkulasi yang terjadi adalah sirkulasi bolak-balik pada bidang vertikal berbentuk U, sebagai tempat yang umum biasa digunakan pada jenis permainan skateboard yang satu ini.



Gambar 2.6 : Pola sirkulasi pada vert skateboarding

c. Sirkulasi Pool skateboarding

Pada permainan pool skateboarding, sirkulasi yang terjadi adalah sirkulasi yang mengikuti bentukan pool/kolam yang ada. Pemain bermain dengan meluncur dengan mengikuti kontur permukaan kolam, selain itu karakternya mengalir dan menyebar.

antarlain: gudang penyimpanan, kantin, klinik untuk pemain yang cedera, serta beberapa fungsi yang lain seperti skateshop dan ruang inap. Outdoor skatepark juga mengedepankan kolaborasi antara aktivitas skateboard dan aktivitas musik. Penataan ruang luar lebih menekankan pada seberapa jauh penataan landscape dengan adopsi gaya permainan street skateboarding. Terciptanya pola permainan yang mengalir adalah fokus penataan. Selain sebagai tempat bermain skateboard, ada juga penataan landscape untuk fungsi tempat bermain musik, dimana penataan panggung musik, penataan tempat untuk penonton baik yang menonton skateboard maupun yang menonton suguhan musik. Penataan panggung musik ini juga diharapkan dapat dijadikan latar belakang yang baik bagi kegiatan bermain skateboard.

Pembagian peruangan di arena skatepark, meliputi:

- *Indoor* : indoor skatepark, ruang kompetisi pemula, ruang kompetisi, ruang kompetisi advance, ruang latihan pemula, skateshops, klinik, kantin, ruang pengurus skatepark, ruang penonton kompetisi, ruang video/ visualisasi, ruang rehat, ruang coaching clinic, ruang inap, parkir, toilet, ruang latihan musik, panggung musik, ruang penonton musik.
- *Outdoor* : outdoor skatepark, panggung live musik, parkir, toilet.

4. Arena skatepark dan alat pendukungnya

Dalam sebuah arena skatepark, semua kebutuhan akan fasilitas yang mendukung permainan skateboard akan disediakan dan ditata. Penataan ini tentunya dalam hal komposisi alat maupun peruangan, baik luar maupun dalam. Dengan kecenderungan *street skateboarding* yang ingin ditata ulang untuk diwadahkan kembali dalam arena skatepark ini, maka komposisi yang ada juga diharapkan dapat membawa suasana street kedalam skatepark ini. Street skateboarding sebenarnya memainkan skateboard dijalanan, dimana ditempat-tempat publik tersebut ada bentukan-bentukan obstacle/ alat yang mirip dengan standarisasi alat yang ada dalam dunia skateboard. Dengan alat-alat ini, variasi trik akan lebih dapat berkembang; dibandingkan dengan jika kita bermain ditempat yang datar. Dengan alat pula, kita dapat mencoba trik-trik yang sudah dikuasai dengan berlatih ditempat datar, untuk mencoba

diaplikasikan diobstacle yang ada, baik obstacle tingkat dasar maupun untuk tingkat lanjutan.

Dalam dunia skateboard, terbagi menjadi beberapa tingkatan klas. Ini mengingat variasi tingkatan kesulitan yang ada. Dibutuhkan waktu yang cukup lama/ antara 5-10 tahun untuk bisa mencapai tingkatan advanced skater (professional skateboarder).² Maka perlu kiranya adanya suatu fasilitas alat yang dapat mempersiapkan para pemain dari tingkat dasar sampai level menengah/ intermediete. Kasus di Indonesia, sampai sekarang memang belum ada pemain skateboard yang telah sampai jenjang pro; maka disini penataan alat hanya ditujukan untuk sampai tingkat menengah saja.³ Disini perbedaan antara alat tingkat lanjut dan dasar hanya dibedakan dari dimensi tinggi alat dan jenis alat tersebut. Alat tingkat dasar akan ditempatkan di indoor arena, karena memang latihan akan lebih terfokus di ruang indoor. Disini juga akan ada penataan alat untuk tingkat lanjut. Demikian juga penataan ruang luar juga akan mencoba menggabungkan komposisi antara tingkat lanjut dengan komposisi alat tingkat dasar.

Pembagian tingkatan alat pada arena skatepark indoor

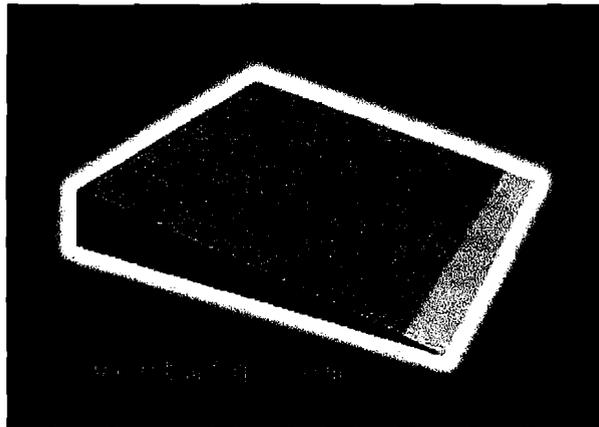
1. Alat tingkat dasar

Pada permainan skate, terdapat semacam runtutan seri berlatih. Karakter skateboard dengan keberagaman trik yang telah berkembang, membutuhkan waktu untuk belajar. Kesulitan akan bertambah, jika nantinya trik yang telah dikuasai, diaplikasikan ke dalam alat/obstacle. Awalnya pemain skateboard akan mencoba untuk berdiri dengan stabil diatas papan skateboard; hal selanjutnya adalah mencoba meluncur, dengan kayuhan kaki sebagai tenaga pendorong awal supaya papan dapat meluncur dan berjalan dengan lancar. Setelah fase ini dikuasai dengan lancar, barulah tahapan untuk belajar trik-trik dasar dimulai. Ini pertama-tama dilakukan ditempat dengan permukaan yang cenderung rata terlebih dahulu. Barulah setelah fase ini terkuasai dengan baik dan benar, pemain skateboard memasuki tahapan untuk mencoba alat-alat dasar. Biasanya alat-alat dasar ini, memiliki dimensi dan ukuran yang jauh

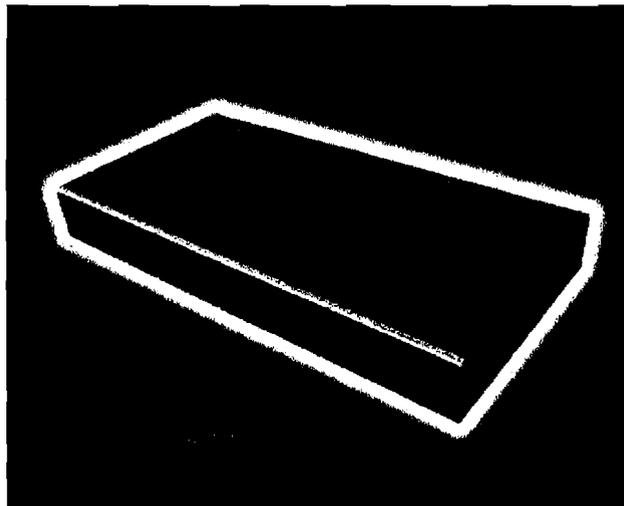
² onvideo skateboarding (pengamatan)

³ pengamatan dilapangan ketika menekuni olahraga ini (tahun1999-sekarang)

lebih kecil dan lebih rendah dari standar internasional yang baku. Diasumsikan jika mereka telah menguasai level alat dasar ini, mereka bisa membiasakan memposisikan tubuh, kelenturan tubuh, kecepatan serta penguasaan trik; untuk dicobakan ke standar alat yang lebih besar dan lebih sulit karakter penguasaannya. Beberapa alat dasar yang umum digunakan adalah⁴ :

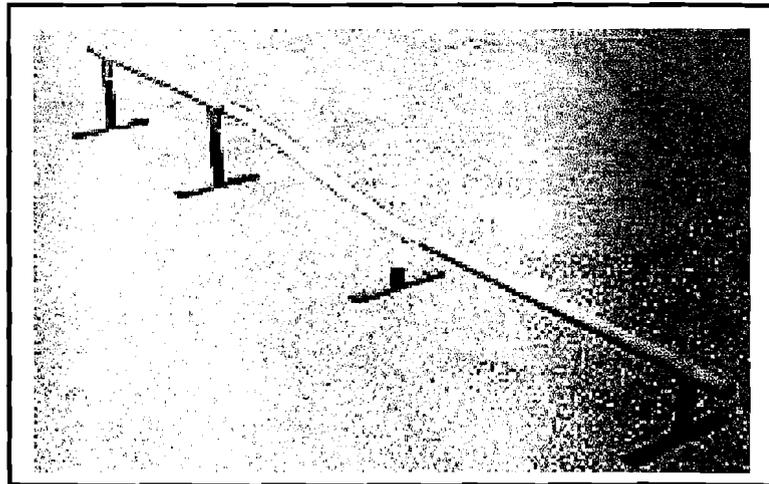


Gambar 2.8 : 16inch flat bank

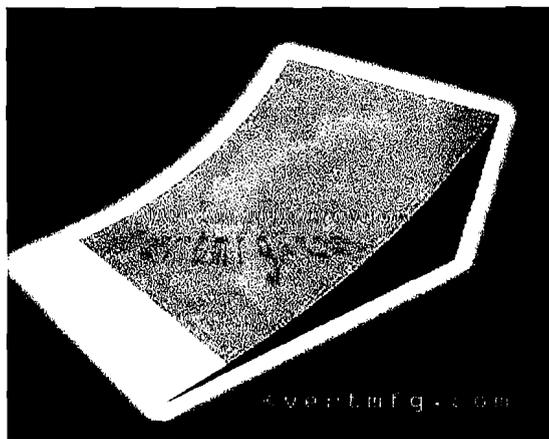


Gambar 2.9 : funbox panjang 200cm, tinggi 30cm, lebar 110cm

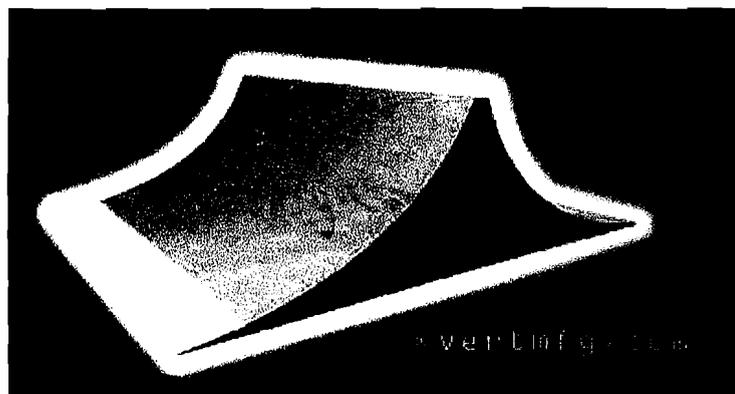
⁴ www.vertmfg.com



Gambar 2.10 : handrail grind, panjang 250cm, tinggi 30cm



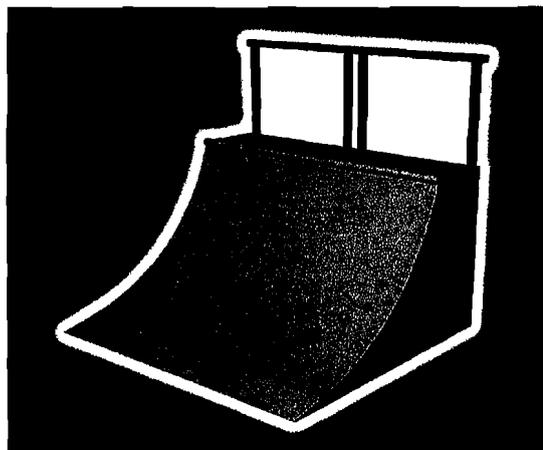
Gambar 2.11 : launch ramp, tinggi 100cm, lebar 250cm



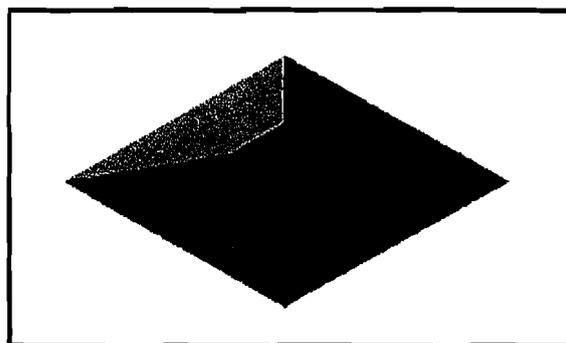
Gambar 2.12 : spine, panjang 250cm, tinggi 35cm, lebar 135cm

2. Alat tingkat lanjut

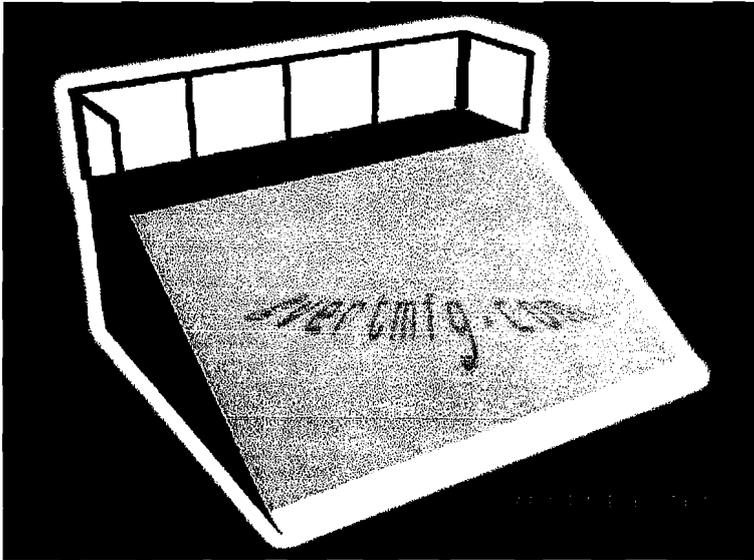
Seiring dengan berkembangnya kemampuan dan penguasaan alat-alat, serta kombinasi beberapa trik yang telah dikuasai, maka bermain dan berlatih di permukaan yang rata, ataupun di alat-alat yang tergolong dasar, dengan dimensi rata-rata yang kecil dan renda; maka akan membuat si pemain cenderung bosan dan stagnan. Progresivitas dengan didukung rasa penasaran serta kreativitas bermain akan mulai timbul. Disinilah saatnya dimana pemain skateboard mulai merasakan kebutuhan alat yang mengarah ketingkat lanjut. Difase ini alat yang dibutuhkan akan lebih besar, dengan ketinggian alat diatas rata-rata alat dasar. Kecepatan yang dimainkanpun akan lebih, daripada bermain dipermukaan datar dengan alat-alat dasar.



Gambar 2.13 : quarterpipe



gambar 2.14 : pyramid



Gambar 2.15 : flatbank

Pembagian tingkatan alat pada arena skatepark outdoor

Penataan arena skatepark outdoor hampir sama dengan penataan pada arena skatepark indoor. Disini juga komposisi alat akan menggabungkan antara alat untuk tingkat lanjut dan tingkat dasar. Tantangannya adalah bagaimana penataan ini bisa terus mengalir dan terdapat kemenerusan komposisi yang terhubung dengan peralatan yang ada di skatepark indoor. Sehingga nantinya akan terbentuk suatu aliran yang organik/naik turun yang tidak terputus. Penataan ini tentunya tidak lepas dari seberapa jauh nantinya landscape dirancang dengan pendekatan gaya street skateboarding. Pola permainan vert dan pool hanya akan mendapatkan porsi yang sedikit nantinya. Ini dikarenakan kecenderungan bermain, yang lebih menyukai gaya street skateboarding.

Di kota Philadelphia, terdapat sebuah taman publik yaitu JFK park/ LOVE PARK; dimana dengan banyaknya spot dan fasilitas taman seperti kursi, furniture, serta bentukan sudut-sudut taman seperti ledges, bench; yang sering digunakan

untuk bermain skateboard dan akhirnya tempat ini diklaim sebagai sebuah skatepark yaitu Love skatepark.⁵



Gambar 2.16 : salah satu sudut Love park, yang dipakai bermain.



Gambar 2.17 : dreamland skatepark, Oregon Amerika Serikat.

5. Arena skatepark dan ukuran alatnya

⁵ 411 video magazine, issue 65 2004

Pada arena skatepark nantinya akan terdapat ragam variasi alat yang mencakup alat-alat dasar maupun alat-alat tingkat lanjut. Dimensi-dimensi alat yang ada adalah:

- **Box**, dimensi alat : panjang 3m, lebar 1.5 dan tinggi 50cm.
- **Funbox**, dimensi alat : panjang 5.8m, lebar 5.8m, dan tinggi 1.2m.
- **Pyramid**, dimensi alat : panjang 4m, lebar 4m, tinggi 50cm
- **Vertramp**, dimensi alat : panjang 11.5m, lebar 9m, tinggi 3.5m
- **Quarterpipe**, dimensi alat : panjang 2m, lebar 2,1 m, tinggi 1.5m

Sumber : vertmfg.com

Site dan tinjauannya

Pada site yang berada di seputaran Jalan Jend. Sudirman ini; terdapat beberapa potensi yang layak dikembangkan dan diselaraskan dengan fungsi bangunan serta peruangan yang bakal direncanakan, yaitu sebagai arena skatepark dan musik indie. Hal yang terpenting adalah karena karakter site yang dirasakan sangat berpengaruh untuk menunjang aktivitas yang bakalan ada. Disamping itu memang keberadaan site yang terletak di posisi aktivitas yang cukup ramai, yang nantinya poin ini dimanfaatkan untuk mendukung fungsi bangunan yang bakalan akan dirancang.

Karakter site

Site yang ada sekarang, belum secara maksimal dimanfaatkan. Hanya tidak kurang dari 30% lahan yang ada, baru dimanfaatkan, yaitu : sebagai lokasi restoran cepat saji McDonalds. Sedangkan sebagian lahan yang lain, masih sebagai lahan tidur dan belum dimanfaatkan secara maksimal. Lahan-lahan ini belum tertata secara rapi dan masih dipenuhi rumput-rumputan liar. Diasumsikan dengan kondisi ini, aktivitas olahraga dan bermusik dapat sekiranya memanfaatkan lahan ini.

Dimensi site

Site yang berada sekarang, lebih menyerupai betuk bujur sangkar, dengan dimensi panjang $\pm 200m \pm 150m$ dengan luasan total $\pm 30000m^2$. keseluruhan konsep perancangan akan sepenuhnya memanfaatkan lahan site ini.

Pola sirkulasi

Site yang berada sekarang, dikelilingi oleh kondisi ruas jalan yang cukup padat, baik pemukiman maupun lalu-lintasnya. Disebelah utara terdapat ruas jalan C. Simanjuntak dan jalan Jend. Sudirman. Dari posisi ini site terlihat sangat jelas.

Sedangkan disisi barat terdapat ruas jalan Syuhada. Dari ruas jalan ini site juga terlihat jelas, namun frekuensi kendaraan yang lalu-lalang, kurang begitu padat dibandingkan dengan ruas jalan C. Simanjuntak dan ruas jalan Jend. Sudirman.

Disisi selatan terdapat jalan Suroto dan jalan Faridan M. Noto; namun site ini tidak menempel langsung dengan posisi site. Dan lalu-lintas yang berada di jalan tersebut kurang begitu ramai.

Musik indie dan tinjauannya

Musik yang berkembang didunia ini sekarang telah berkembang dengan kondisi yang sangat kompleks dan sangat beragam sekali. Dimulai dari genre musik-musik utama, seperti jazz, rock n roll, pop. Kini semua berkembang menjadi sub-sub genre musik. Seperti rock alternative, rock progresif, rhytm and blues, rap dan hip-hop, swedish pop, dan jenis-jenis musik pengembangan lainnya. Hal inilah yang kemudian oleh para komunitas penggemar musik yang masih tergolong minor untuk bersosialisasi dan mencoba menciptakan jenis musik yang mereka gemari dan muncullah jenis musik indie, dimana musik indie memang belum bisa masuk dalam kategori musik major label/ musik komersial.

Komunitas musik Indie memang lebih terkonsentrasi untuk menciptakan jenis musik yang didasarkan oleh rasa idealisme, eksklusifme dan belum terpikirkan memikirkan akan hal-hal yang komersil; seperti mencoba untuk mengejar hasil penjualan album ataupun mengejar target konser. Mereka seakan-akan bermusik untuk mereka sendiri dan komunitas genre musik mereka. Dengan kepuasan yang hanya juga bisa diukur oleh mereka sebagai penampil serta kreator.

Mereka umumnya cenderung lebih senang untuk mendukung komunitas-komunitas yang kecil dan sama-sama minoritas, serta memiliki kesamaan visi, nasib serta misi. Dalam contoh kecil, komunitas skateboard bisa menggambarkan relasi kesamaan ini.



gambar 2.18 : hubungan antara komunitas musik indie hip-hop dengan penampilan DJ-nya, dan aktivitas skateboard.

Dengan rasa idealisme yang sama serta kesamaan karakter lainnya, dirasakan perlu penggabungan dua aktivitas ini menjadi satu. Yang ada selama ini, pentas-pentas musik indie hanya di café-café atau tempat komunitas ini berkumpul. Belum ada wadah yang memang mengkhususkan sebagai tempat bermain, berkumpul, berlatih serta untuk tampil dengan jenis musik dengan kalangan yang masih minor (musik indie).

BAB 3

**Analisa arena
skatepark
dan Musik Indie**

Analisa tapak

Dalam analisis ini rangkaian kegiatan yang mengamati segala potensi tapak yang nantinya bisa menjadi masukan dan dasar dalam perencanaan dan perancangan bangunan. Terkait didalamnya adalah pemanfaatan lahan, sirkulasi, landscape, aktivitas pelakunya.

Zoning site

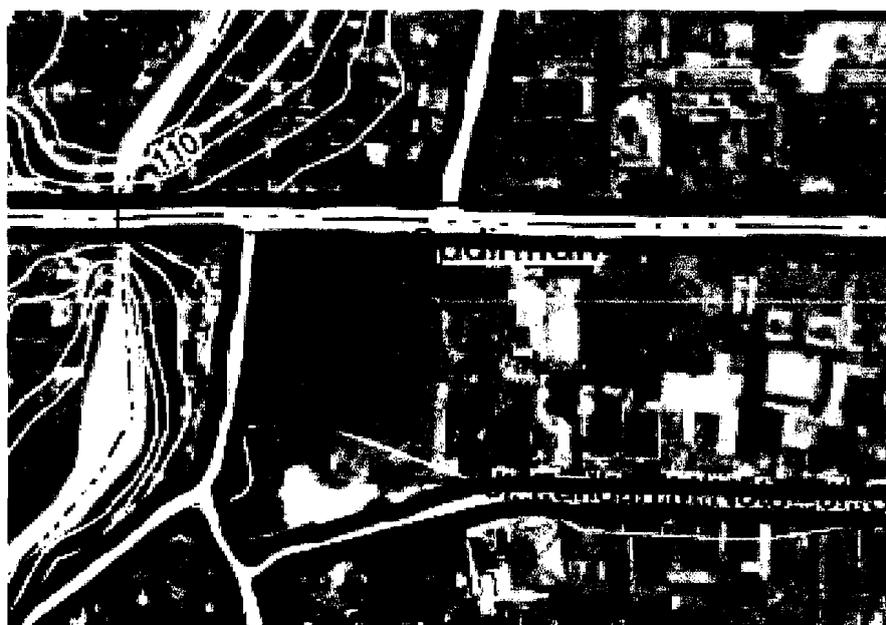
ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

Site yang ada sekarang, seperti telah dijelaskan sebelumnya, banyak memberikan gambaran tentang seberapa jauh lahan yang telah dimanfaatkan dan yang masih sebagai lahan tidur. Site yang ada sekarang hanya digunakan sebagai area komersial untuk fungsi restoran dan sebagian areanya digunakan untuk fungsi-fungsi pendukungnya, seperti lahan parkir. Sedangkan area-area yang lain masih kosong.



Gambar 3.1 : sketsa zoning site.

Banyaknya lahan kosong ini akan dicoba dimaksimalkan pemanfaatannya dengan mengaktifkan semua elemen lahan yang ada disite, dengan batasan aspek-aspek seperti pemanfaatan view yang bagus, pemanfaatan sirkulasi yang ada. View yang mengarah jelas kesite adalah view dari arah jalan simanjuntak dan jalan sudirman dari arah tugu. Untuk itulah diusahakan pemanfaatan lahan dapat menangkap segala pandangan dari arah-arah ini, untuk diarahkan kesite.



Gambar 3.2 : sketsa pemanfaatan lahan.

Analisa material/ elemen pembentuk skatepark

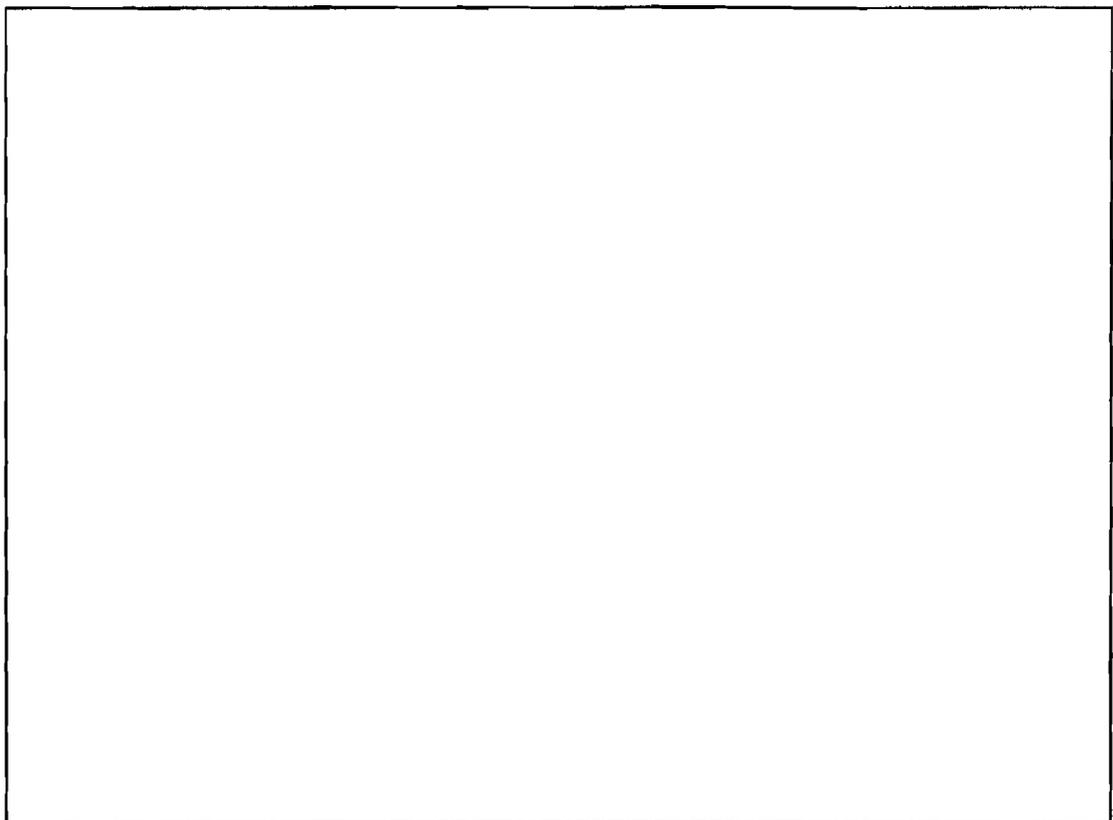
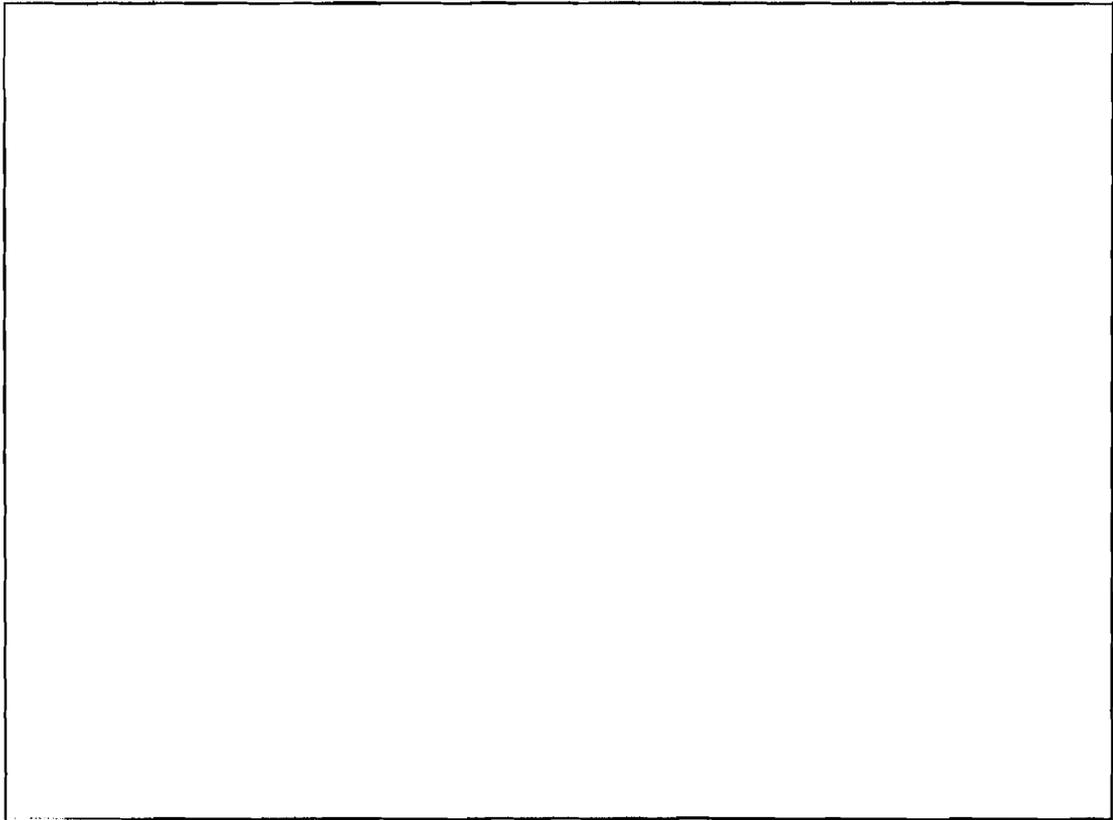
Sebuah skatepark, amat ditentukan oleh elemen-elemen pembentuknya dalam analisa ini adalah tentang material yang dipakai. Dalam tatanan outdoor, penataan ruang luarnya; sebagian besar elemen pembentuknya adalah perkerasan-perkerasan yang membentuk bentukan, baik yang bisa dipakai untuk bermain skateboard/ yang tidak sama sekali.

Elemen seperti semen, aspal, marmer akan dipakai sebagai material pembentuk perkerasan ruang luar maupun ruang dalam. Dalam street skateboarding material perkerasan akan mendukung urutan permainan dari mulai *mengayuh* kemudian *aplikasi trik* baik trik ditempat flat/ datar maupun trik yang langsung diarahkan kealat.

Material disini yang diharapkan mendukung pola permainan adalah material yang mempunyai spesifikasi sifat: **halus, kasar, licin, tekstur bergelombang, dan tekstur seret/ kasar.**

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

Material-material dengan sifat diatas akan diplot sebagai material perkerasan dan juga diaplikasikan pada elemen/ bentukan yang *skateable*.



Gambar 3.3 : sketsa pemanfaatan material pada elemen-elemen perkerasan.

Analisa bentuk elemen alat

Analisa ini akan lebih difokuskan pada bentukan elemen-elemen alat yang mengarah pada spesifikasi gaya permainan street skateboarding. Ini disebabkan karakter street skateboarding yang memang berbeda dengan vert dan pool skateboarding.

Dalam street skateboarding, bentukan alat yang sering dimainkan adalah bentukan modifikasi alat-alat dasar dalam permainan skateboarding yang ditemukan di jalanan atau properti publik.

Alat-alat yang sering dimainkan disini diambil berdasarkan karakter bentuk dan material dengan sifat **MASIF dan PADAT**. Karakter bentukan inilah yang sering dipilih dalam street skateboarding. Didukung dengan material seperti semen, batu, marmer semakin memperteguh keyakinan si pemain untuk bermain di spot-spot jalanan, seperti di ledge pada pot, curb, ledge pada tangga ataupun handrail tangga yang terbuat dari besi tapi dirasakan padat dan masif secara konstruksional.

Sedangkan bentukan dan material dengan karakter yang **LENTUR, RINGAN dan KURANG MASIF** seperti **KAYU, PLASTIK, FIBER, KACA** jarang menjadi sasaran untuk bermain karena secara sugesti tempat tersebut kurang masif dan tidak mendukung permainan skateboard.

Urutan pemilihan spot di jalanan/ street skateboard adalah:

1. MASIF secara bentuk dan materialnya.
2. Ada korelasi dengan bentukan-bentukan dasar dalam alat-alat dasar permainan skateboarding, ataupun modifikasi pengembangan alat tersebut.

Gambar 3.4 : alat-alat di street skateboarding.

Analisa karakter pola permainan street skateboarding

Dalam permainan street skateboarding, ada beberapa jalinan pola aktivitas yang tercipta disana dan menjadi suatu urutan:

a. MENGAYUH

Sebagai dorongan tenaga setiap kali untuk memacu/ agar papan tetap bisa mengalir lancar, terutama apabila permukaan kontur cenderung datar.

b. MELOMPAT

Ada beberapa sifat melompat:

- Melompati obstacle alat, barrier ataupun obstacle.
- Melompati gap, semisal melompati anak tangga, melompati permukaan taman, melompati selokan. Disini ada beberapa penekanan, yaitu:

- a. Dengan aplikasi trik dasar ataupun combo trik.
- b. Bisa dari permukaan tinggi ke yang lebih rendah.

- c. Bisa dari permukaan yang rendah ke yang lebih tinggi.

- d. Bisa dari permukaan yang datar ke permukaan datar.

- TRANSFER, yaitu: melompat dengan aplikasi trik, yang menyebabkan berpindah tempat dari suatu alat ke alat lain, dimana posisi bisa dari KANAN ke KIRI, atau sebaliknya.

c. FLATGROUND TRICK

Karakter bermain dalam street skateboarding dimana kadang sering disebut dengan bahasa slanknya yaitu: NGULIK TRIK. Maksudnya adalah bermain skateboard di permukaan datar dengan luas area yang sedang, dimana pemain berkonsentrasi pada penguasaan trik.

Disini ada dua golongan:

- PEMULA
Konsentrasi terhadap penguasaan trik-trik paling dasar.
- LANJUT
Konsentrasi terhadap gabungan dua sampai tiga trik.

Di flatground trik ini, pemain bisa berkonsentrasi dan juga bisa dijadikan sarana latihan dengan berlatih di tempat (tanpa meluncur sedikitpun) atau juga dengan berjalan meluncur diatas papan skateboard.

d. APLIKASI TRIK DI OBSTACLE/ ALAT/ BENTUKAN YANG BISA DIJADIKAN TEMPAT BERMAIN.

Di bagian ini, karakter bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa sifat pola permainan, yaitu:

- a) NAIK KE ALAT/OBSTACLE
pemain meluncur kemudian menghentak papan (POP TIMING), kemudian papan terbawa naik.

ada 4 sifat aplikasi trik :

- a. MANUAL TRIK.

b. NOSE MANUAL TRIK.

c. OLLIE TRIK.

d. FLIP TRIK.

b) TURUN DARI ALAT/ OBSTACLE

meluncur dari permukaan yang lebih tinggi ke yang lebih rendah, dengan aplikasi trik.

sama dengan poin A diatas, ada 4 aplikasi trik:

a. MANUAL TRIK

b. NOSEMANUAL TRIK

c. OLLIE TRIK

d. FLIP TRIK

c) SLIDE

Aplikasi trik yang **meluncurkan/ membenturkan** bagian papan yang lebih dominan, ke alat.

d) GRIND

Aplikasi trik yang membuat papan meluncur dengan membenturkan bagian **TRUCK RODA** ke permukaan alat.

e) COMBO TRIK

Aplikasi beberapa trik (2-3 trik) yang dimainkan kedalam sebuah alat, baik dengan SLIDE, GRIND, atau dengan NAIK/ TURUN dari alat tersebut.

Analisa jalur sirkulasi menurut gaya permainan STREET

SKATEBOARDING

Jalur sirkulasi permainan street skateboarding akan menentukan dalam mengolah landscape sehingga akan tercipta suatu permainan yang mengalir. Sirkulasi dalam permainan street skateboarding terbagi menjadi 3 hal:

1. SIRKULASI DI TEMPAT DATAR (FLATGROUND)
 2. SIRKULASI DI TEMPAT YANG MENERUS DENGAN DERAJAT ELEVASI BERBEDA
 3. SIRKULASI MENGARAH KE ALAT
1. SIRKULASI DI TEMPAT DATAR (FLATGROUND).

Sirkulasi di tempat dengan permukaan rata/ datar, pola sirkulasinya cenderung bisa beragam/ variatif. Ada beberapa alternatif pola sirkulasi yang kemungkinan bisa terjadi, yaitu:

- PARAREL

Dalam pola sirkulasi ini cenderung mengikuti satu sumbu linier, secara bolak-balik.

- CIRCLE

Sirkulasi ini berpola memutar mengelilingi tempat bermain mengikuti suatu bentukan lingkaran.

- **TERSEBAR/ RANDOM**

Pola sirkulasi dimana alurnya ditentukan kehendak pemain skateboard, seberapa jauh dan seberapa senang dia mengarahkan papan skateboardnya.

2. **SIRKULASI DI PERMUKAAN YANG MENERUS DENGAN DERAJAT ELEVASI YANG BERBEDA-BEDA.**

Sirkulasi di tempat dengan permukaan yang mempunyai derajat elevasi berbeda-beda lebih mengarah kearah satu sumbu/ PARAREL. Ini dikarenakan karakter beda ketinggian namun masih menerus, yang menyebabkan pemain lebih memfokuskan ke bagaimana dia meluncur dengan papan skateboardnya, untuk mengikuti permukaan yang naik turun, kemudian mempersiapkan trik-trik yang akan dimainkan.

3. SIRKULASI MENGARAH KE ALAT PERMAINAN.

Komposisi dan penempatan alat akan sangat berpengaruh dalam sirkulasi ini. Jika komposisi alat akan diletakan secara berurutan dalam satu jalur lurus mengikuti suatu sumbu, maka kemungkinan yang terjadi adalah pola sirkulasi secara PARAREL. Jika komposisi alat ditempatkan secara melengkung mengikuti bentukan lingkaran atau oval, maka pola sirkulasi yang terbentuk adalah pola sirkulasi secara CIRCLE. Jika komposisi alat ditempatkan secara acak/ RANDOM, maka pola sirkulasi yang terbentuk adalah pola sirkulasi secara MENYEBAR.

- Pola sirkulasi mengarah ke alat secara paralel:

- Pola sirkulasi mengarah ke alat secara circle:

- Pola sirkulasi mengarah ke alat secara menyebar:

Analisa komposisi alat menurut gaya permainan STREET SKATEBOARDING

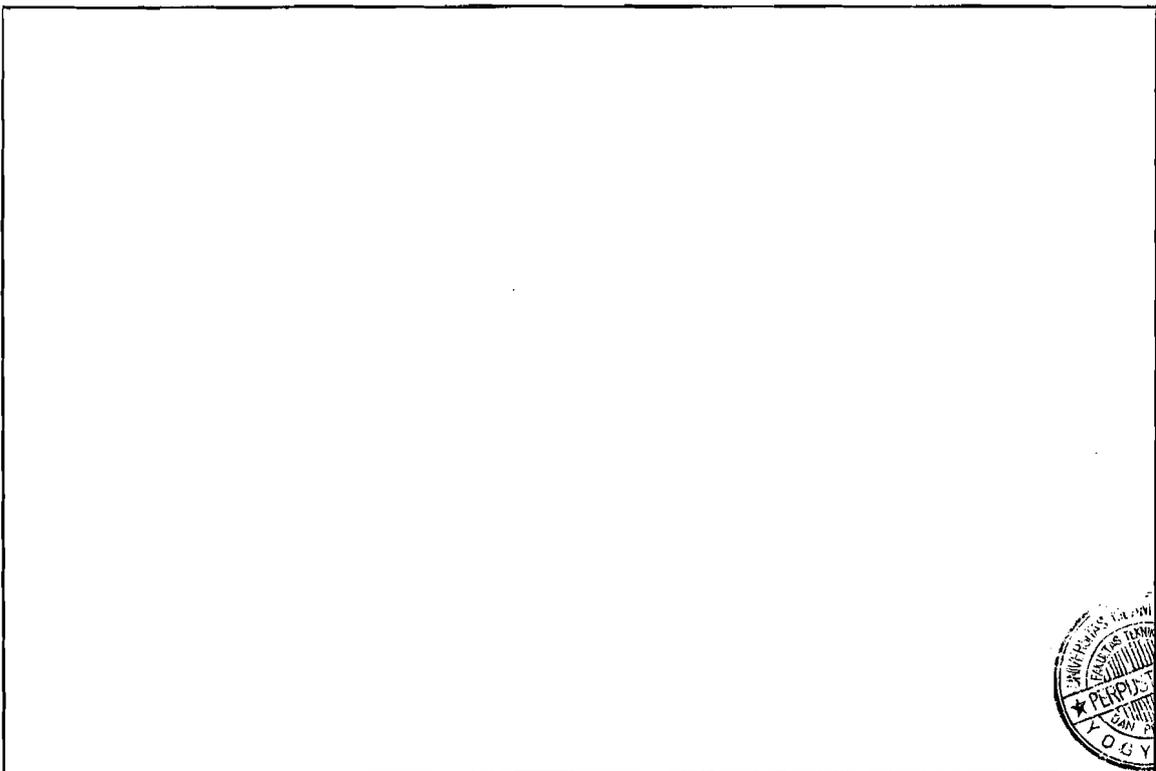
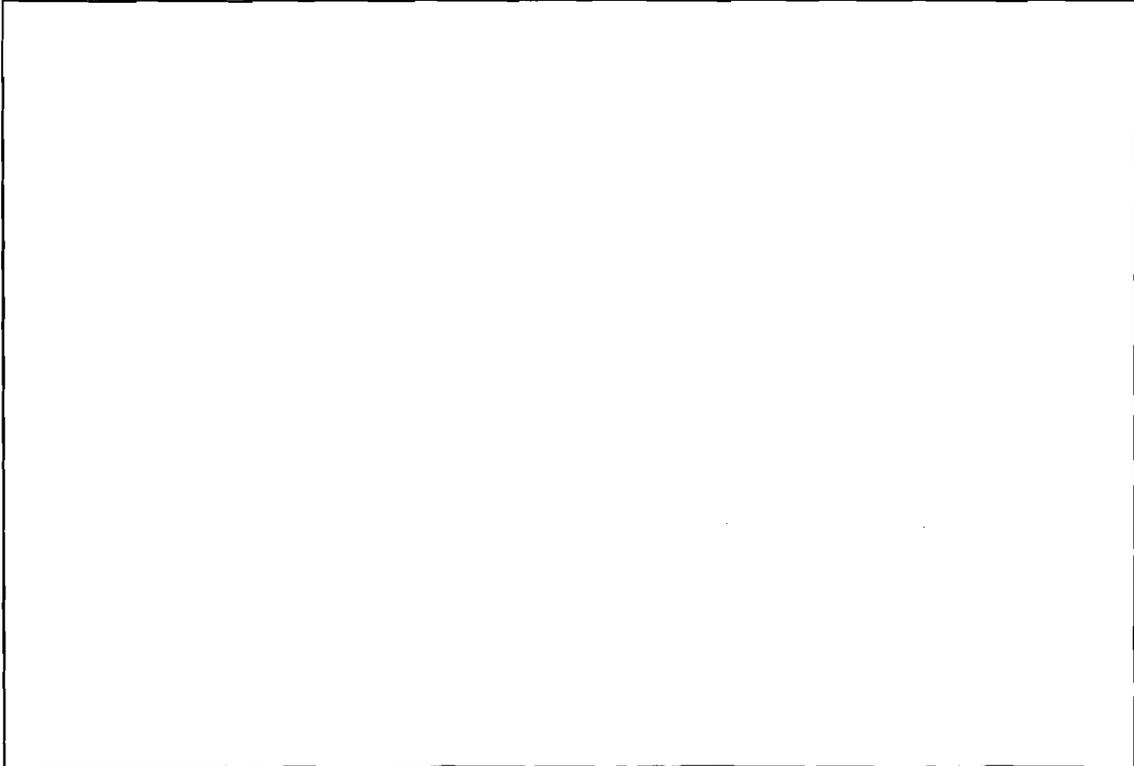
Street skateboarding tidak terlalu memperhatikan komposisi yang baku dan standar dari penataan komposisi alat permainannya. Hal ini dikarenakan permainan ini mengadaptasi dari perilaku penelusuran dan penemuan tempat-tempat bermain dijalanan. Dalam street skateboarding, kita lebih terfokus untuk bermain mengalir, bebas dan berusaha untuk enjoy serta menghindari suatu pola aliran permainan yang monoton; semisal kita hanya bolak-balik pada jalur yang sama. Hal inilah yang menyebabkan kenapa komposisi alat dalam street skateboarding tidak terlalu diset secara standar mendekati penataan alat-alat permainan skateboarding, dimana penataan alat-alat standar lebih mengarah ke penataan alat permainan untuk dikhususkan pada kompetisi. Nantinya penataan yang bisa mewujudkan permainan yang mengalir yang akan difokuskan untuk ditampilkan di arena skatepark ini. dalam pola permainan mengalir inilah komposisi alat harus bisa ditata untuk mendukung kemampuan pemain, baik pemain pemula ataupun pemain untuk tingkat lanjut. Street skateboarding menampilkan permainan yang **mengalir** secara **SEQUENTIAL**; dimana didalamnya ada fase-fase perjalanan permainan :

- **meluncur**
- **mengarah ke ALAT/ BARRIER/ OBSTACLE yang dituju**
- **permainan FLATTRICK**
- **mengarah dan melompati GAP**

Keempat hal diatas adalah fase-fase yang urutannya bisa dibolak-balik oleh si pemain untuk menciptakan suatu serial permainan. Komposisi alat disinipun, terutama untuk ruang luar akan mengadopsi elemen bentuk yang digemari menurut permainan street skateboarding seperti bentukan **BOX, LEDGE, BANK, HANDRAIL, STAIRS**. Alasan menghadirkan elemen-elemen ini dikarenakan potensi pemakaian yang nantinya bakalan tinggi, serta dengan penataan

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

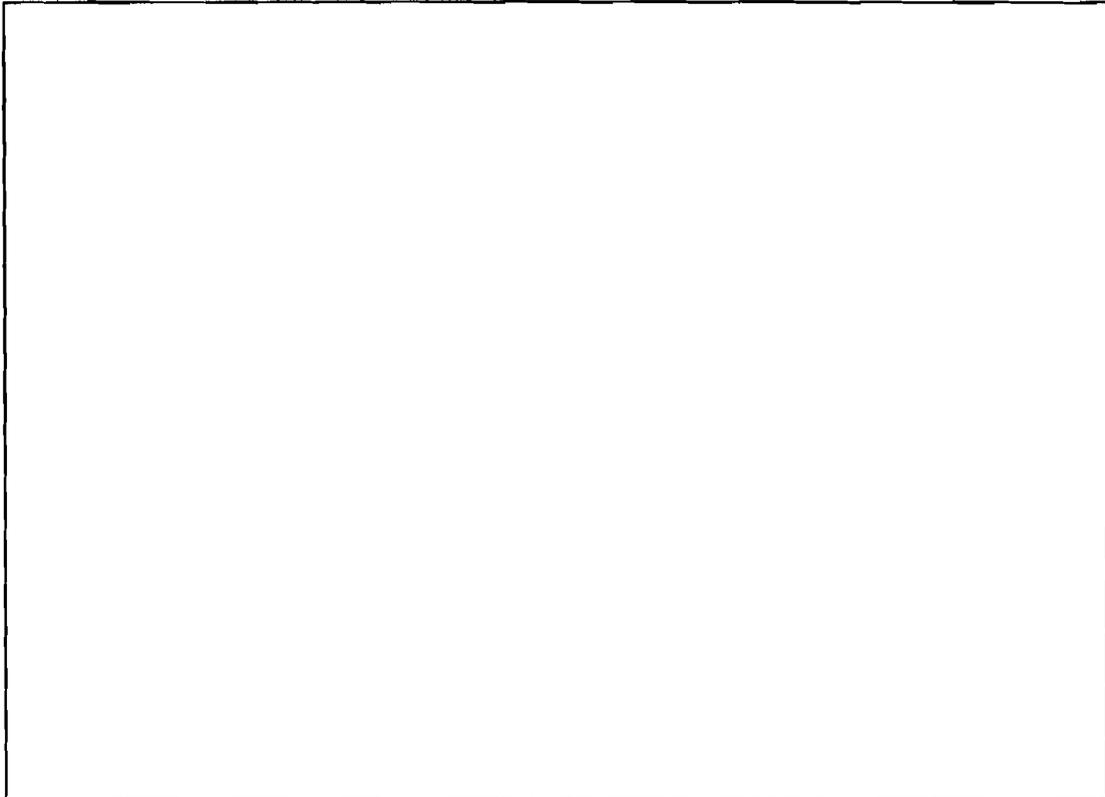
elemen-elemen ini secara terarah akan sangat menghadirkan suasana street skateboarding yang kental. Salah satu rujukan dalam penataan komposisi alat street skateboarding adalah penataan elemen-elemen skateboarding di LOVE PARK, PHILADHELPIA.



Gambar 3.5 : analisa komposisi alat dalam street skateboarding.

Analisa vegetasi

Vegetasi sangat dibutuhkan sebagai salah satu pembentuk ruang luar (outdoor). Disini vegetasi akan diarahkan sebagai salah satu elemen untuk mendukung kenyamanan termal di seputaran site. Dengan kondisi site yang berada dalam jalur sirkulasi yang padat kendaraan, cenderung menciptakan polusi udara yang tinggi serta akan berpotensi menciptakan suasana yang gerah dan panas di seputaran site dan di dalam site itu sendiri. Vegetasi nantinya berfungsi sebagai elemen penyegar dan menetralsir kondisi udara dan panas. Dikala para pemain kelelahan dan gerah mereka bisa istirahat serta duduk di sepanjang jalur vegetasi yang akan direncanakan. Selain itu vegetasi yang hijau akan sangat membantu menetralsir kejenuhan pandangan akibat dominasi perkerasan serta bangunan yang ada. Ini akan semakin mempermudah pemain untuk menemukan sense dan suasana yang nyaman dikala bermain.

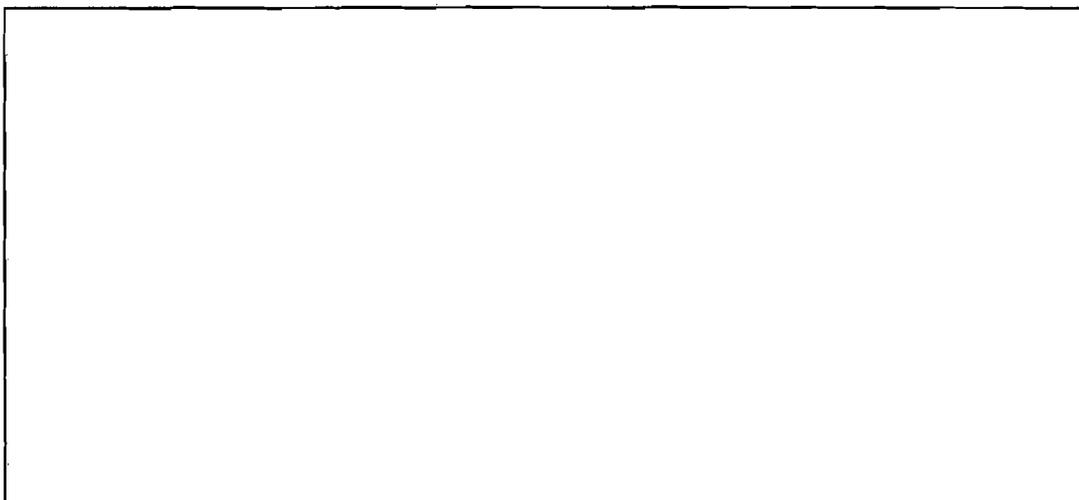


Gambar 3.6 : Analisa vegetasi

Analisa landscape

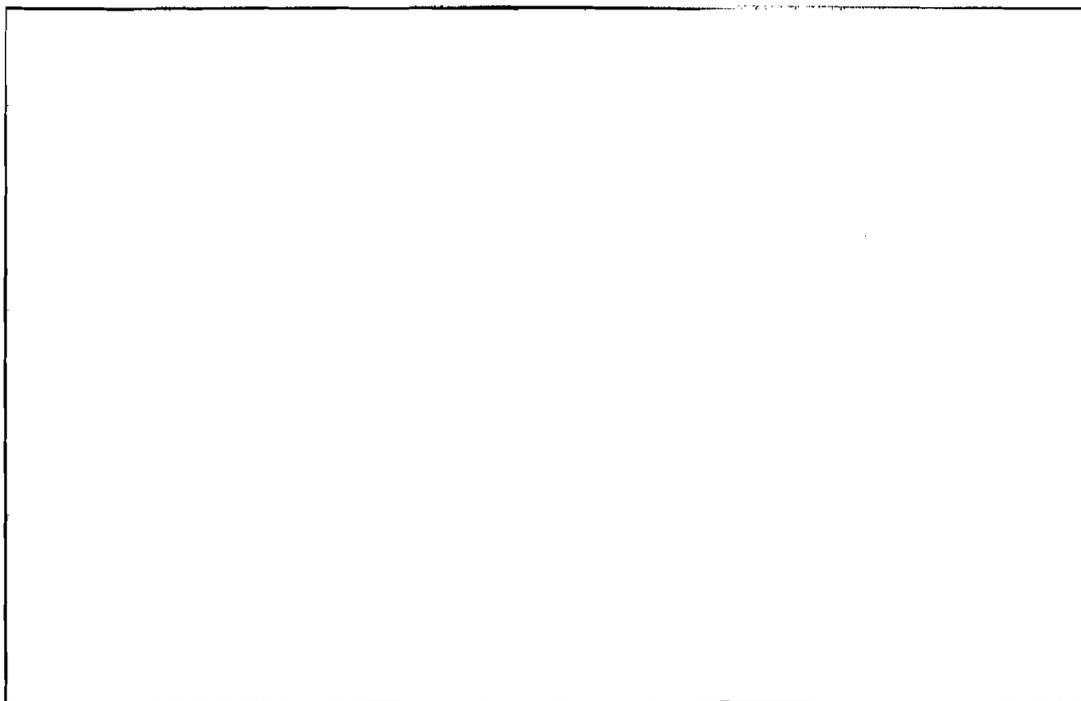
Dengan bentuk tapak yang hampir menyerupai bentuk bujur sangkar, dan permukaan kontur yang tidak begitu rata akan menjadi suatu bentuk yang kurang menarik jika tidak ditata dengan baik. Landscape ruang luar nantinya juga akan diarahkan untuk mendukung pola permainan street skateboarding yang mengalir. Pada permasalahan ini ada beberapa hal yang menjadi bahan bahasan utama, yaitu: permukaan yang mendukung aliran permainan, points of attraction, point of visual.

Permukaan yang mendukung aliran permainan. Aliran permainan skateboard yang diselaraskan dengan spirit dan gaya street skateboarding, sangat bergantung dengan karakter permukaan dimana skateboard tersebut dimainkan. Dengan mengambil inspirasi dari bentuk pool yang selalu dapat mengalirkan permainan skateboard; nantinya ada beberapa penanganan kontur permukaan skate arena ini. Pada beberapa bagian akan merupakan gabungan antara flat arena (tempat datar) dan permukaan yang dibentuk dengan menaikkan dan menurunkan ketinggian elevasinya. Permainan kontur ini nanti akan diselaraskan dengan penataan komposisi alat serta juga memperhatikan material perkerasan seperti telah diulas diatas pada pembahasan analisa material.



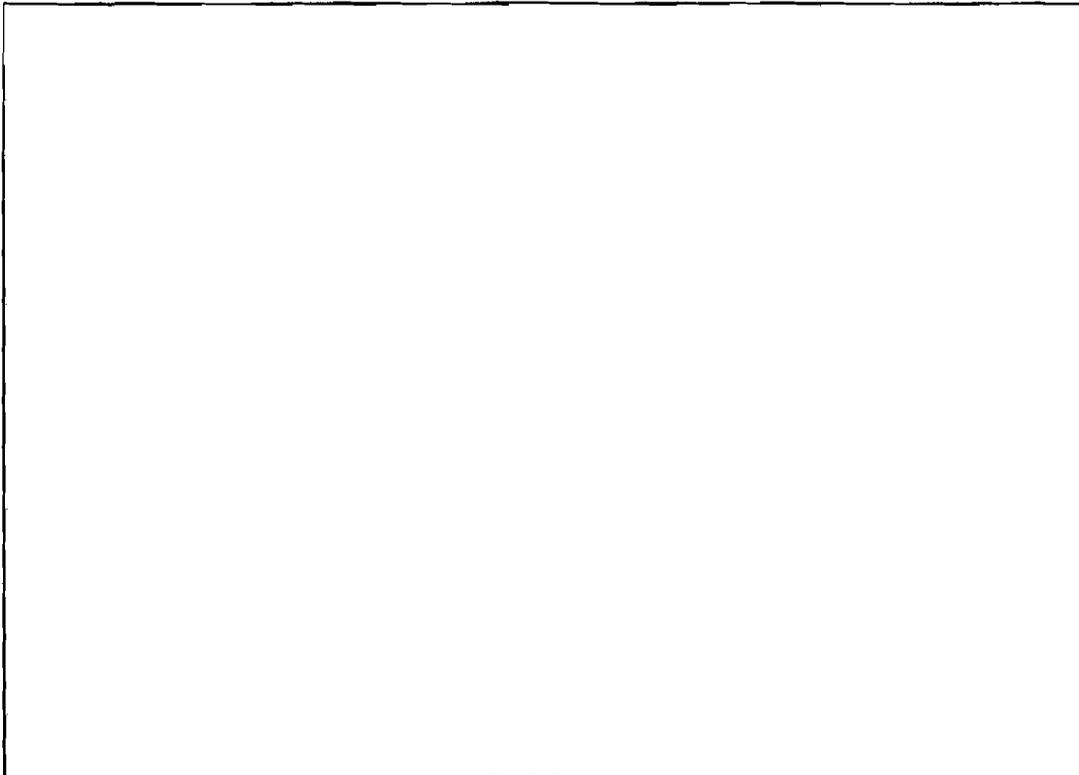
Gambar 3.7 : sketsa penanganan permukaan yang mengalir.

Point of attraction. Nantinya arena skatepark, juga menjadi tempat yang dapat membuat orang tertarik untuk datang, melihat serta menyuguhkan suasana yang enjoy untuk mengamati. Dengan penanganan landscape yang baik, hal ini akan dapat diwujudkan. Media pertama yang nantinya difokuskan sebagai alat untuk menarik perhatian sehingga orang tertarik untuk datang, bukannya hanya melihat saja adalah ruang outdoor skatepark. Dengan penanganan tempat datar yang digabungkan dengan permukaan yang berbeda tingkat elevasinya serta penampilan bangunan yang nantinya juga bisa berfungsi menjadi latar belakang. Selain nantinya juga menyediakan tempat untuk menonton yang nyaman bagi orang yang datang, baik menonton aktivitas skateboard ataupun menonton aktivitas musik di outdoor skatepark; tampilan sirkulasi yang berada disepulatan outdoor skatepark, juga akan menjadi perhatian perancangan. Nantinya akan ada alur perjalanan bagaimana penonton dapat melihat aliran permainan dengan konsep street skateboarding.



Gambar 3.8 : sketsa point of attraction

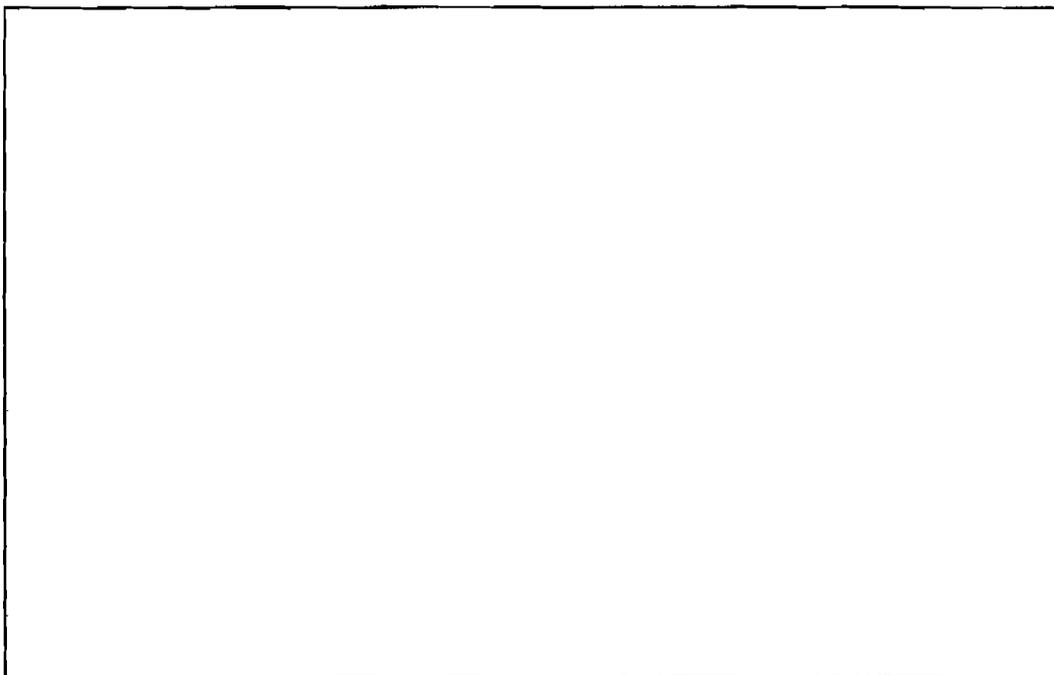
Point of visual. Disini akan ditekankan pada beberapa poin yang akan menjadi bahasan pada beberapa section, dimana outdoor skatepark dibuka pandangannya, sehingga pandangan orang-orang/ audience akan langsung tertuju pada aktivitas utama yaitu skateboard. Bagian utara yang mengarah ke arah jalan Simanjuntak akan dibuka dan bangunan akan sedikit menjadi latar, namun aktivitas skateboard akan tetap terlihat. Sepanjang jalan Sudirman vista akan dibuka lebar-lebar guna mencuri pandang orang-orang yang lalu-lalang/ kendaraan yang lewat. Karena area inilah, potensi yang terbesar untuk memperlihatkan aktivitas skateboard dan musik. Beberapa vegetasi akan diletakan dijalur ini untuk mendukung kenyamanan penonton ketika melihat. Di jalur jalan Syuhada, vista juga akan dibuka guna memaksimalkan pandangan kearah site, dan di bagian selatan akan ditempatkan kumpulan vegetasi, sebagai tempat untuk "NGISIS" (menyegarkan badan).



Gambar 3.9 : sketsa point of visual

Analisa hubungan ruang luar dan ruang dalam

Kemenerusan ruang dalam dalam hal ini indoor skatepark, dengan fasilitas pendukung permainan skateboard didalamnya dan ruang luar (outdoor skatepark); menjadi bahasan yang diulas dalam analisa ini. Selama ini konsep suatu skatepark; baik yang indoor maupun yang outdoor, jarang menyatukan komposisi alat ataupun pembagian peruangannya menjadi suatu kesatuan pola permainan skateboard yang menerus dan mengalir. Oleh karena komposisi alat ruang luar dan dalam agak berbeda karakternya, maka perlu ada zona transisi dimana pemain dikala bermain diruang luar (didominasi karakter alat dengan penekanan street skateboarding) kemudian masuk ke ruang dalam/ indoor (didominasi dengan peralatan yang mendekati standar kompetisi) tidak merasa janggal dan kaget dengan pergantian komposisi alat yang agak berbeda karakternya. Untuk inilah perlu adanya zona transisi, dengan maksud agar pola aliran permainan tetap terjaga. Kemenerusan ruang luar dan ruang dalam juga akan diatur mengikuti pola sirkulasi yang direncanakan. Nantinya akan ada semacam area masuk dan area keluar, dimana urutan ini bisa di switch/ dibalik.

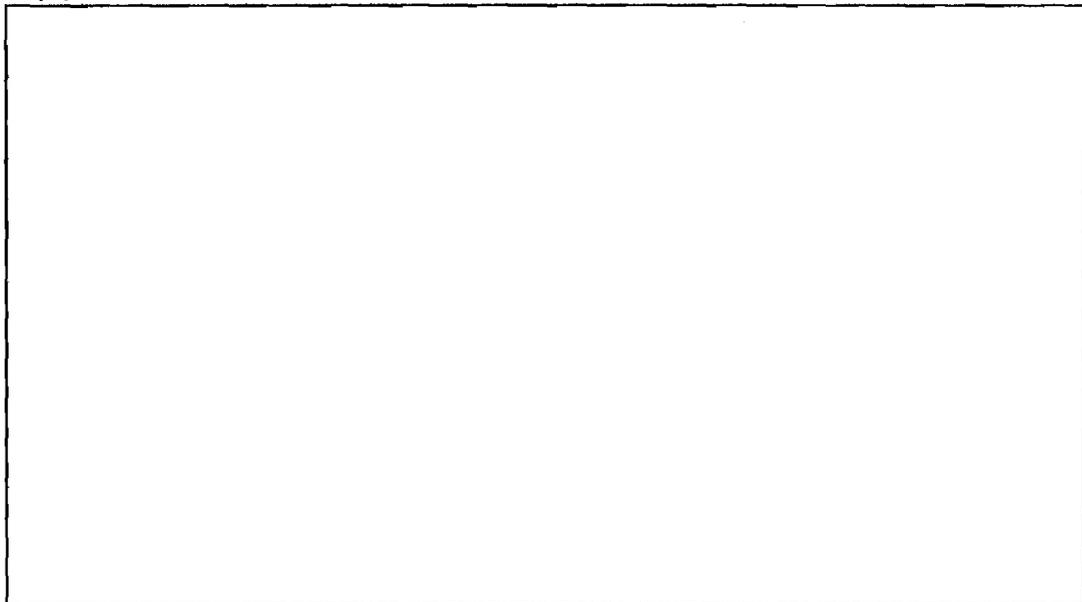


Gambar 3.10 : sketsa hubungan ruang luar dan ruang dalam.

Analisa musik dan skateboard

Analisa ini akan sangat berpengaruh bagaimana nantinya penataan panggung dan elemen kelengkapan musik sanggup memback-up suguhan musik untuk kegiatan skateboard. Bagaimana nantinya musik dapat berperan sebagai live soundtrack bagi aliran permainan streef skateboarding. Semangat anak muda yang meletup-letup, cenderung menggemari musik yang sesuai dengan rentang usia mereka. Dikala bermain, ada kalanya pemain memasuki masa-masa jenuh, terlebih dikala mereka bermain berjam-jam dan tidak dapat menguasai suatu trik yang sedang dikonsentrasikan untuk dikuasai.....terkadang masa-masa itu, pemain cenderung kurang bisa mengontrol emosi dan menjadi paranoid dan desperate karena gagal menguasai trik. Saat-saat inilah musik menjadi media penyegar dan penetralisir pikiran, fisik dan perasaan senang si pemain, untuk kembali semangat bermain.

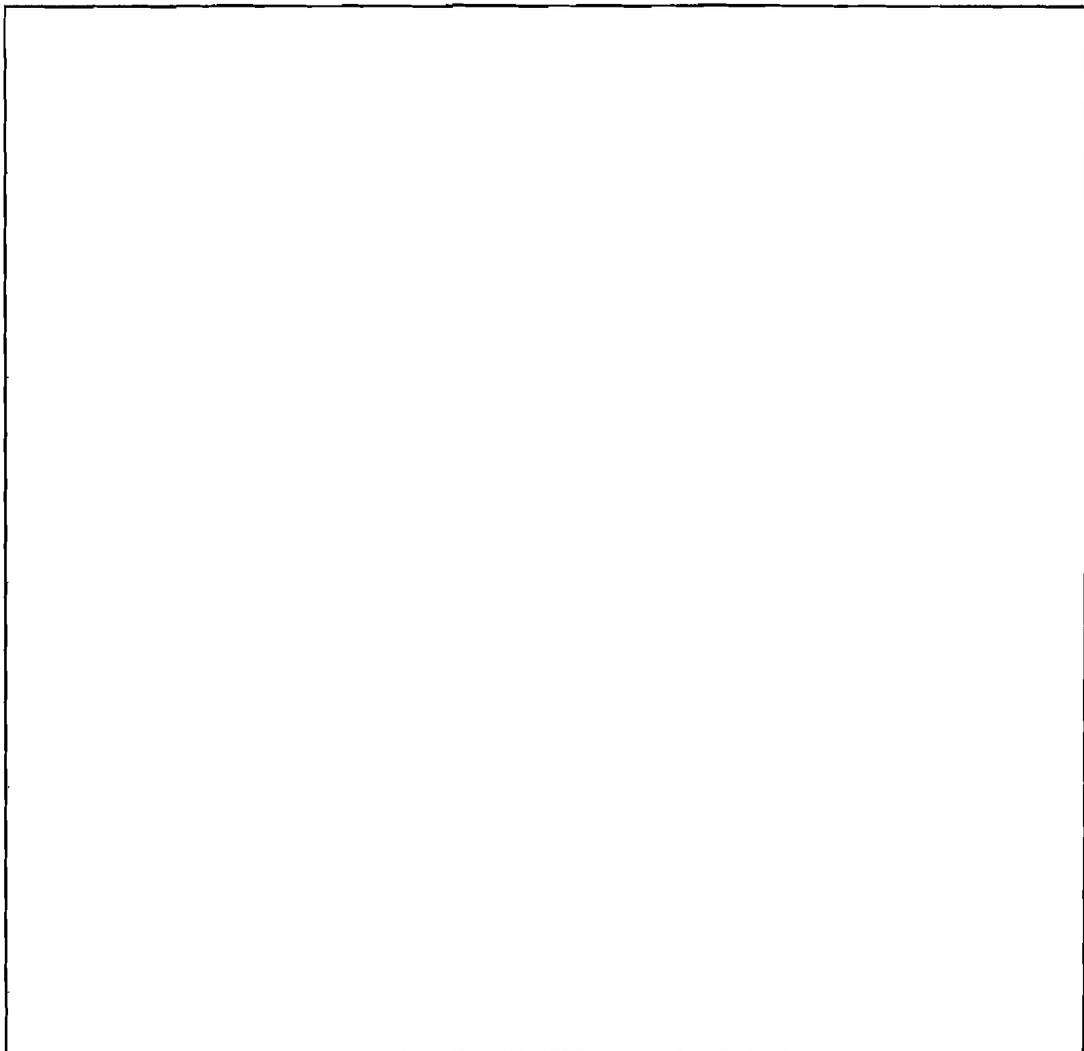
Nantinya penataan elemen musik seperti audio speaker dan pendukung lainnya bakalan ada sebagai kelengkapan, baik untuk ditempatkan diruang luar maupun diruang dalam. Apapun genre musik itu, baik rock, pop, hip-hop; dirasakan akan sangat membantu pemain menemukan suasana yang live dan enjoy dikala bermain.



Gambar 3.11 : sketsa sebaran elemen musik di area skatepark

Analisa konfigurasi panggung musik

Panggung untuk pentas musik, nantinya berfungsi sebagai tempat pementasan musik baik live ataupun tertutup. Keberadaan panggung ini nantinya akan sebagai unsur pendukung terhadap kegiatan skateboard. Nantinya keberadaan panggung akan ditempatkan pada posisi, dimana dia bisa berfungsi mendukung kegiatan diluar maupun didalam. Panggung juga direncanakan akan ditempatkan pada centre site. Dengan hal ini diharapkan nantinya bisa mendukung fungsi di luar dan di dalam. Ketika ada event-event di



Gambar 3.12 : sketsa penataan panggung di site.

Analisa elemen non skate dan elemen yang skateable

Dalam olahraga skateboarding, terutama dalam street skateboarding beragam sekali elemen-elemen skateboarding yang dapat dimainkan. Untuk ruang luar/ outdoor, nantinya terdapat tiga golongan massa yang bakalan berada di area ini, yaitu:

- Komunitas skateboarder/ pemain skateboard
- Komunitas musik indie
- Komunitas publik/ orang awam yang datang melihat

Dari tiga komunitas diatas akan banyak elemen-elemen pembentuk ruang luar, yang nantinya mendukung dan "menyamankan" aktivitas mereka serta eksistensi mereka. Dengan konsentrasi utama area, yang berfungsi sebagai tempat bermain skateboard; maka ada 3 klasifikasi elemen yang bisa dikategorikan disini :

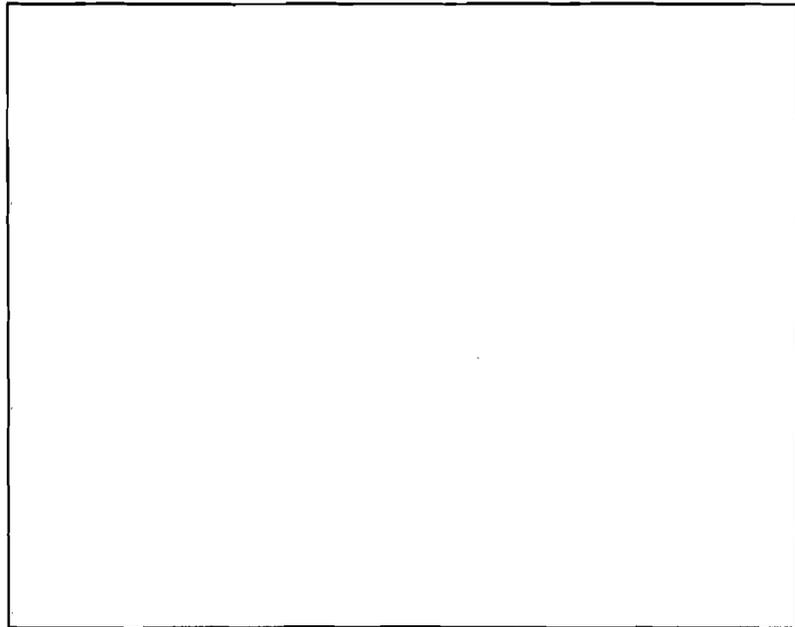
1. ELEMEN YANG SKATEABLE

disini elemen-elemen ini sebagai bentuk, fungsi dan materialnya bisa untuk bermain skateboard. Seperti telah diulas di analisa sebelumnya, bentuk yang menyerupai bentuk dasar alat permainan skateboard, serta adopsi bentuk street seperti bank, ledge, curb dengan didukung material perkerasan yang sesuai akan menjadi pijakan perancangannya.

2. ELEMEN YANG SKATEABLE, namun bisa mendukung fungsi lain.

elemen-elemen ini, pada dasarnya fungsi utamanya bukan untuk mendukung permainan skateboard, melainkan untuk mendukung fungsi lain; namun karena karakter materialnya serta bentukannya yang

menyebabkan elemen-elemen ini bisa sekiranya dipakai bermain skateboard. Misalkan : bentukan pagar/ fence yang terbuat dari besi, dimana sebenarnya sebagai pembatas, namun bisa dipakai bermain skateboard.



Gambar 3.13: sketsa elemen skateable yang mendukung fungsi lain.

3. ELEMEN NON SKATEABLE

disini elemen-elemen ini sebagai bentuk, fungsi dan materialnya sama sekali memang diset untuk tidak bermain skateboard, namun fungsinya mendukung fungsi lain. Elemen-elemen ini nantinya ditujukan untuk sebagai pendukung aktivitas musik atau juga untuk mendukung aktivitas publik, semisal seperti bentukan kursi duduk yang memang di set untuk tidak bisa dipakai bermain skateboard.

Gambar 3.14: sketsa elemen non skateable.

Analisa bentuk bangunan

Bentuk bangunan, nantinya juga berpengaruh terhadap bagaimana bangunan juga bisa dijadikan ajang bermain skateboard, dengan pemanfaatan segala sudut bangunan untuk dijadikan arena bermain yang didukung material bangunan yang sesuai. Kemunculan bentuk melengkung, dengan material yang halus untuk bisa dijadikan surface bermain adalah salah satu permasalahan.

Indoor yang memfasilitasi segala kelengkapan alat pendukung skateboard yang baku, outdoor yang menekankan aliran permainan skateboard yang dipengaruhi gaya street skateboard; dua hal inilah yang menjadi penyatu untuk menjadikan bentuk bangunan yang sesuai untuk juga dapat menyuguhkan suatu konsep pola permainan yang mengalir. Selain nantinya pada bangunan mengadopsi bentuk-bentuk yang skateable, bentuk bangunan yang muncul juga dipengaruhi oleh jalur sirkula pola permainan yang direncanakan. Secara konsep gubahan massa, bentuk bangunan akan berbentuk L, menyikapi bentuk site yang bujursangkar serta juga menyikapi analisa sirkulasi dan konsep view yang ada. Bentuk L disini akan sedikit dimodifikasi dan dikolaborasikan dengan bentuk bulat guna tetap mendukung konsep aliran didalam gedung.

Gambar 3.15: sketsa bentuk bangunan.

Analisa penampilan bangunan

Aktivitas skateboard yang nantinya akan diekspose terlebih dahulu adalah kegiatan yang berada diluar/ area outdoor skatepark, disitu jugalah nantinya akan ada aktivitas musik sebagai *second activity* dan juga berperan sebagai *backup activity*. Sense orang yang melihat akan tertuju di area ini. Penampilan bangunan dan massa bangunan diharapkan nantinya bisa selaras dengan kegiatan ini, dan bukannya malah menjadi superior dan tidak berimbang, seakan-akan bangunan malah mengalahkan aktivitas disana; baik dengan skala ukuran bangunannya ataupun dengan tampilan bangunannya.

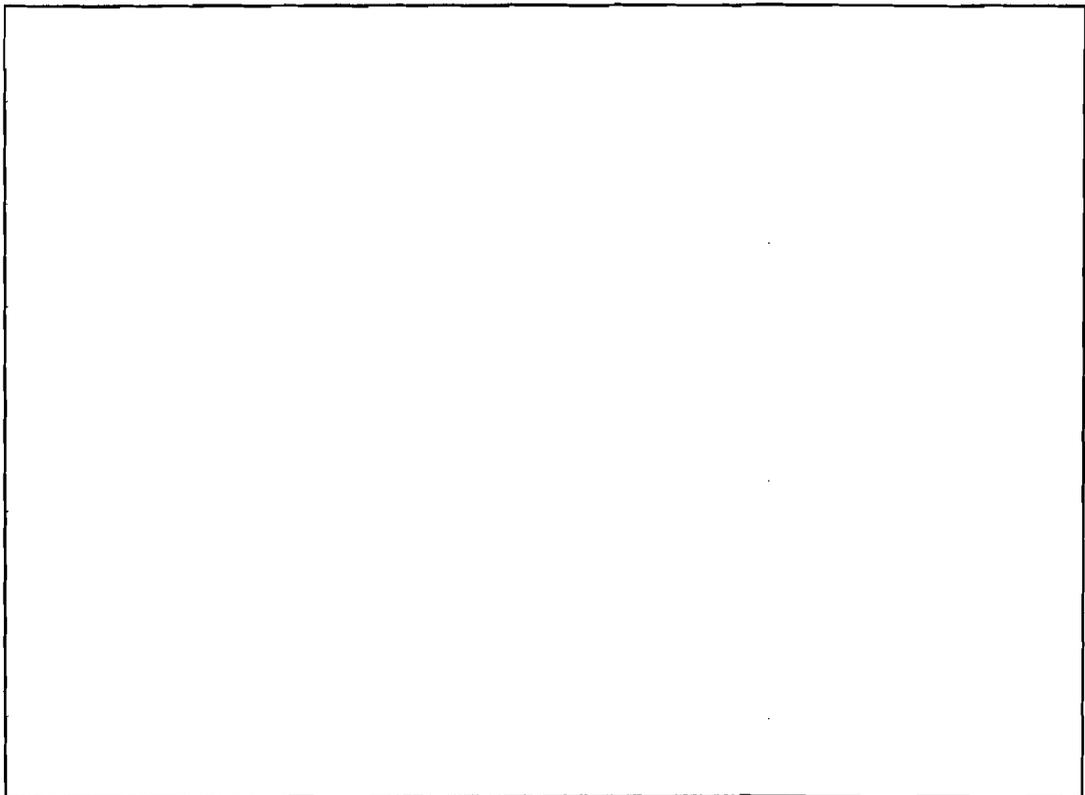
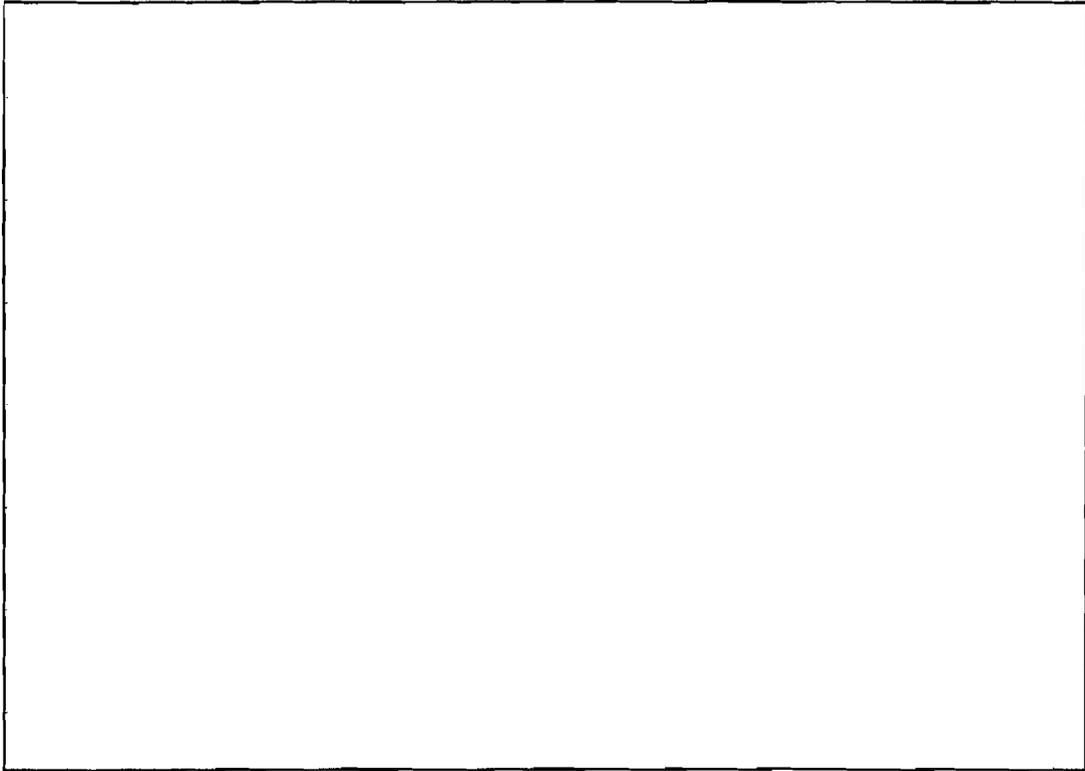
Penampilan bangunan nantinya diharapkan menjadi ***latar yang baik untuk aktivitas skateboarding khususnya***, dan juga ***latar bagi aktivitas musik disana***. Nantinya audience diharapkan dapat melihat aktivitas skateboard pada level dekat, sedang maupun jauh (dekat/sejauh mata memandang, skateboarding dengan aktivitasnya adalah view yang disajikan bagi penonton). Bangunan itu nanti diharapkan juga berfungsi sebagai panggung yang menyajikan atraksi skateboard untuk ditonton. Atap bangunan menjadi arena skateboard yang nantinya view dapat diakses dari area ideal penonton melihat.

Bangunan nantinya direncanakan dapat memberikan kesan transparan secara fasade dan masif jika dilihat dari konteks permainan skateboarding. Kesan transparan ini juga untuk memberikan akses view aktivitas skateboarding baik dari arah dalam (indoor) ke arah luar (outdoor); atau dari arah luar ke dalam arena. Jadi ada semacam keterkaitan view antara aktivitas dalam dan luar.

Dapat dianalisa bahwa poin yang disajikan menjadi acuan perencanaan penampilan bangunan adalah: ***MASIF dan TRANSPARAN***. Pola permainan yang mengalir juga menjadi acuan penampilan bangunan, dimana nantinya ada semacam aliran sirkulasi atas bawah yang bisa diekspose menjadi fasade

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

penampilan bangunan. Sehingga pola aliran permainan juga menjadi bahan yang bisa dilihat oleh penonton.



Gambar 3.16 : sketsa analisa penampilan bangunan.

Analisa pencahayaan

Kegiatan skateboarding di area site yang nantinya direncanakan, tidak hanya dikhususkan pada waktu pagi/ siang hari saja, melainkan juga akan terjadi pada waktu sore hari sampai malam hari. Ini disebabkan karena aktivitas ini sebagian besar dilakukan oleh anak-anak muda yang masih berstatus pelajar dan mahasiswa. Karena hal itulah ruang luar harus tetap dapat mengakomodasi segala aktivitas yang terjadi. Pencahayaan menjadi penting artinya dalam hal ini.

Pencahayaan pada ruang luar menjadi prioritas utama karena ruang luar tetap menjadi aset utama perhatian publik baik di waktu siang hari maupun juga di malam hari. Malam hari diharapkan tidak menjadi kendala bagi orang-orang untuk tetap datang, melihat, menonton dan beraktivitas skateboarding. Penerangan yang cukup akan dapat juga membantu para pemain untuk mencoba segala alat yang telah ditata dan tetap akan membantu konsep aliran permainan yang akan diciptakan. Pencahayaan yang akan dipakai adalah pencahayaan dengan lampu yang dapat berpendar luas. Selain itu perletakan lampu ini juga nantinya merata disetiap sudut outdoor skatepark. Untuk lebih membantu para pemain dalam penguasaan alat-alat yang ada di outdoor skatepark, maka pada beberap jenis obstacle akan diberi perletakan lampu guna membantu visualisasi pemain ketika akan mencoba alat tersebut. Cahaya yang dihasilkan juga jangan sampai terlalu silau agar pemain tetap merasa nyaman secara visual dan tidak membuyarkan konsentrasi ketika bermain.

Analisa sebaran aktivitas dikawasan site

Aktivitas kendaraan

Dilokasi site sekarang, aktivitas yang terjadi sekarang hanyalah aktivitas orang yang keluar masuk ke area restoran cepat saji McDonalds. Dengan lahan parkir yang cenderung masih kecil, sirkulasi kendaraan yang keluar masukpun cenderung relatif kecil. Aktivitas kendaraan yang masuk melalui jalan Jend. Sudirman dari arah toko buku Gramedia, dan diarahkan keluar melalui jalan Syuhada. Nantinya sirkulasi yang keluar masuk arena skatepark yang akan direncanakan juga bakalan akan tetap mempertahankan pola sirkulasi ini. Ini dikarenakan jalur dari jalan Sudirman dan jalan Terban, adalah jalur yang dirasakan paling padat dan ramai; sehingga alur kendaraan akan lebih efektif masuk ke site dari ruas jalan Sudirman. Dan dari jalan ini pencapaian sirkulasi kendaraan paling mendukung jika dibandingkan dari jalan Syuhada. Ruas jalan Syuhada adalah jalur keluar sirkulasi kendaraan.



Gambar 3.7 : sketsa sirkulasi kendaraan yang keluar masuk site.

Aktivitas pengunjung

Arena skatepark dirancang dengan menggabungkan dua kegiatan didalamnya, kegiatan bermain skateboard dan kegiatan bermusik indie. Dua komunitas massa akan berkumpul diarea ini, yaitu komunitas massa skateboard yang bakalan akan selalu mengunjungi arena ini untuk bermain dan berlatih skateboard. Komunitas musik juga akan memanfaatkan area ini, untuk bermusik, berlatih dan terlebih jika ada aktivitas pentas musik. Selain kedua komunitas tersebut fungsi tempat ini juga untuk menarik perhatian orang awam, untuk datang dan menonton kegiatan bermusik dan bermain skateboard. Diseputaran

site adalah persimpangan jalan dengan pemberhentian traffic light. Ini sangat membantu untuk mendukung poin ketertarikan penonton terhadap site. Jadi penonton secara tidak langsung tak perlu berhenti untuk sengaja menonton aktivitas yang terjadi. Nantinya bakalan juga tetap akan disediakan tempat untuk penonton menonton aktivitas yang ada.



Gambar 3.8 : sketsa aktivitas pengunjung

Analisa program ruang, kebutuhan ruang, dan besaran ruang

Kebutuhan ruang untuk skateboard dalam hal ini adalah sebuah indoor skatepark, direncanakan untuk sanggup memwadahi segala aktivitas yang ada didalamnya. Selain itu permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana fungsi indoor skatepark tak hanya mendukung kebutuhan ruang bagi aktivitas skateboard, namun juga kebutuhan ruang pendukung kegiatan bermusik; dalam hal ini kegiatan musik indie.

Zona ruang bangunan skatepark adalah:

- Arena skatepark indoor.
- Arena skatepark outdoor.
- Area parkir.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

- Zona musik indie.
- Zona komersial (skateshops, kantin, café)
- Zona kepengurusan skatepark.

Kebutuhan ruang beserta dimensinya tergambar dalam daftar tabel berikut:

kebutuhan ruang	kapasitas	luasan	total
INDOOR SKATEPARK			
Arena pemula		96 m ²	
Arena menengah		243 m ²	
Tempat duduk penonton	100 orang	52 m ²	
OUTDOOR SKATEPARK			
Arena street skateboarding		200 m ²	
Musholla	20 orang	12 m ²	
Km/wc	2 buah	6 m ²	
Parkir		90 m ²	
Panggung musik		100 m ²	
SKATESHOPS			
Skate	1 buah	30 m ²	
Clothing	1 buah	30 m ²	
Gudang	2 buah	18 m ²	
MUSIK INDIE			
Panggung musik		100 m ²	
Ruang latihan musik	6 orang	10 m ²	
Tempat penonton	150 orang	60 m ²	
Ruang pertemuan	18 orang	45 m ²	
Manajerial/ pengurus skatepark	1 orang	9 m ²	
Equipment	1 orang	9 m ²	
EO	1 orang	9 m ²	
Ruang video/ visualisasi	10 orang	18 m ²	
Ruang rehat	10 orang	18 m ²	
Ruang coaching clinic		24 m ²	
Lobby		16 m ²	
Ruang perbaikan alat		96 m ²	
Ruang inap	5 kamar	105 m ²	
Caretaker		24 m ²	
Kantin		24 m ²	
Klinik		16 m ²	
Toilet	2 buah	20 m ²	
JUMLAH TOTAL			1480 M²

Tabel 3.1 : kebutuhan ruang beserta dimensinya.

BAB 4

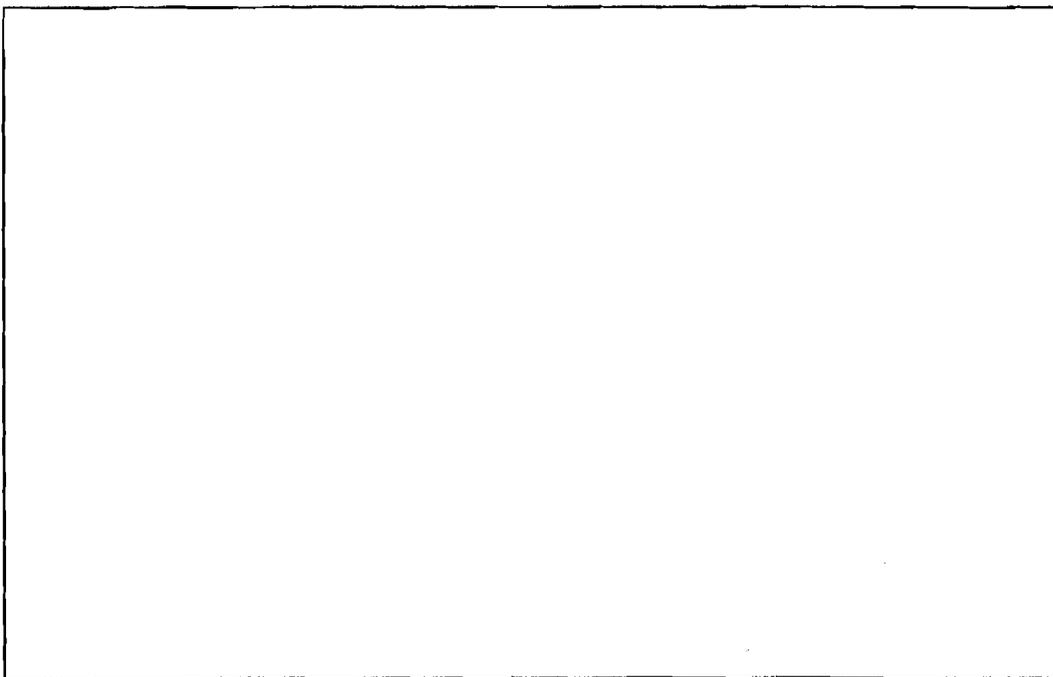
Konsep perencanaan dan perancangan

Konsep gubahan massa

Konsep gubahan massa pada arena skatepark ini adalah penataan ruang luar dan ruang dalam. Dimana massa bangunan akan mencoba mengikuti bentuk site yang cenderung berbentuk bujur sangkar. Massa bangunan nantinya akan sedikit berbentuk L yang mengikuti sisi site sebelah selatan dan site sebelah timur. Dengan orientasi ini, view akan lebih terbuka. Dalam hal ini, pandangan dari arah jalan Sudirman, Simanjuntak serta jalan Syuhada akan langsung tertuju kearah site.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

Disini massa bangunan yang berbentuk L difokuskan sebagai massa bangunan yang berfungsi sebagai indoor skatepark. Sedangkan lahan yang tersisa akan dikonsentrasikan sebagai area untuk outdoor skatepark. Konsep ini dimaksudkan agar dengan adanya aktivitas outdoor yang terlebih dahulu terekspose, maka perhatian publik dari 3 ruas jalan, yaitu : jalan Sudirman, jalan Simanjuntak serta jalan Syuhada; akan langsung terarah kesite.



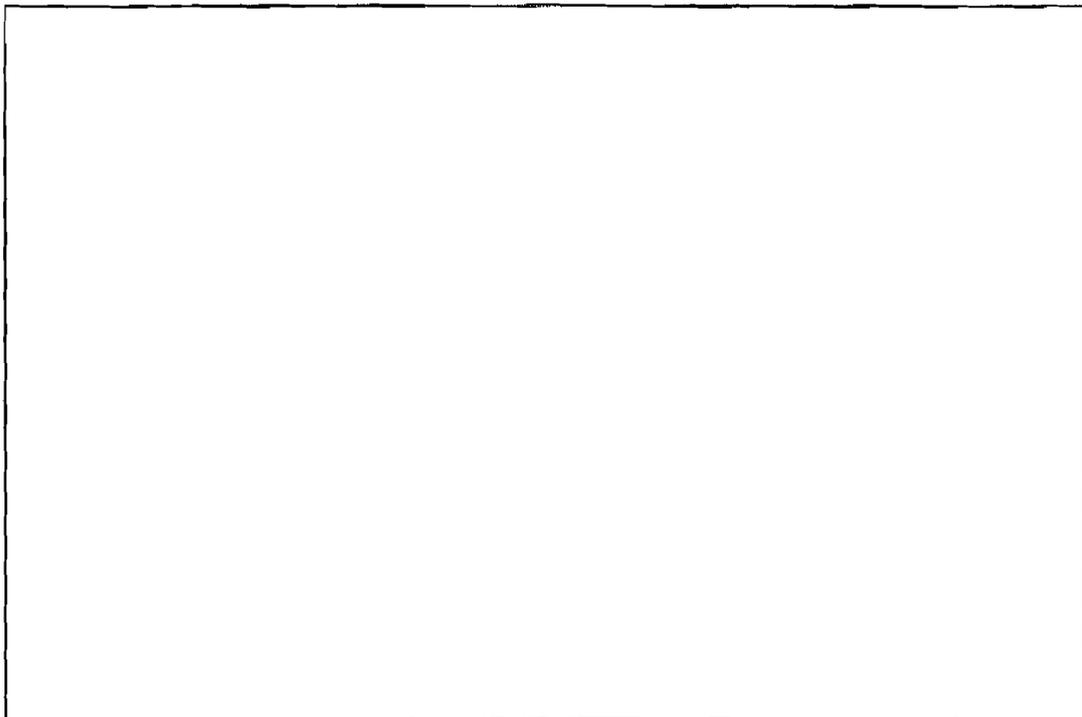
Gambar 4.1 : sketsa konsep gubahan massa.

Konsep material dan elemen pembentuk massa luar dan konsep landscape

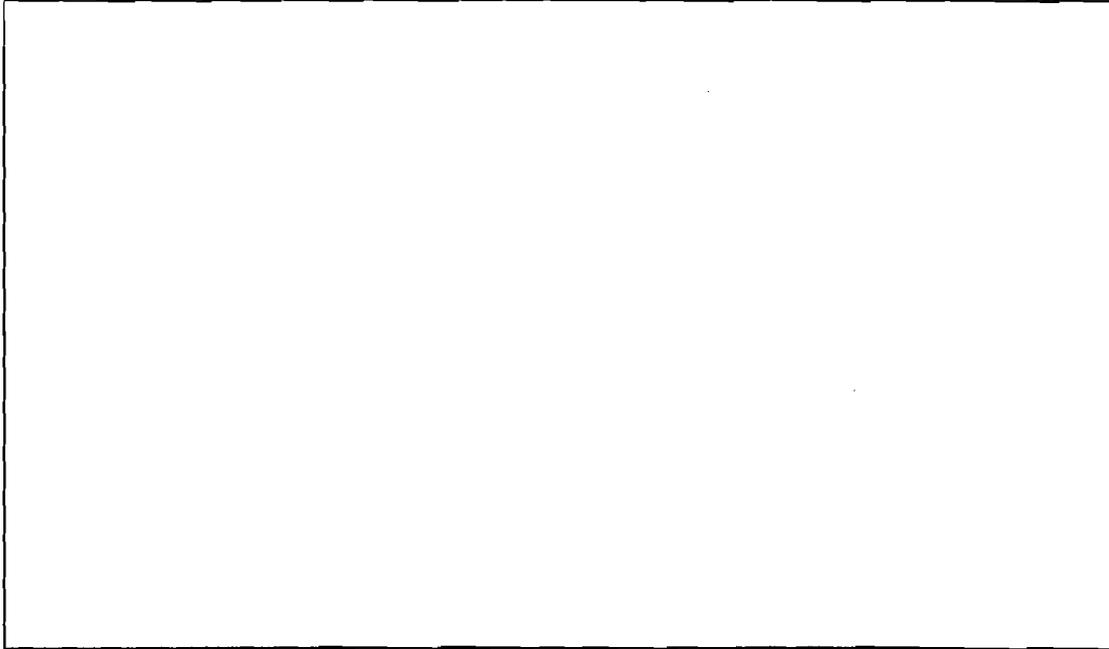
Pada beberapa arena outdoor akan terdapat beberapa tempat yang secara permukaan cenderung rata/ datar. Ini nantinya akan mendukung orang-orang yang masih belajar untuk bermain disini dan juga nantinya pada waktu konser musik dapat dijadikan massa untuk berkumpul.

Kecenderungan perkerasan yang akan dipakai menggunakan perkerasan jenis conblock, marmmer dan perkerasan aspal halus. Ini dikarenakan karena ketiga material ini sangat mendukung untuk sarana belajar dan berlatih, baik mereka yang masih pemula maupun yang cenderung sudah menguasai permainan dengan baik.

Dibeberapa pinggiran tempat flatground (tempat datar) ada ledge/ curb yang nantinya bisa dijadikan ajang berlatih alat dengan ketinggian yang cukup variatif antara $\pm 20-50$ cm untuk pemain pemula dan ketinggian 50-100cm untuk tingkat lanjut.



Gambar 4.2 : sketsa landscape dan material



Gambar 4.3 : sketsa konsep landscape dan material

Konsep komposisi alat

Konsep komposisi alat disesuaikan dengan gaya permainan street skateboarding, dimana bentukan-bentukan seperti vert ramp, launch ramp, akan sedikit ditemukan. Alat-alat ini cenderung berbentuk vertikal dimana sangat berbeda dengan karakter street yang condong kearah horizontal. Bentuk-bentuk yang sering muncul seperti box, ledges, bank dan alat-alat yang tingkat vertikalnya tidak terlalu ekstrim.

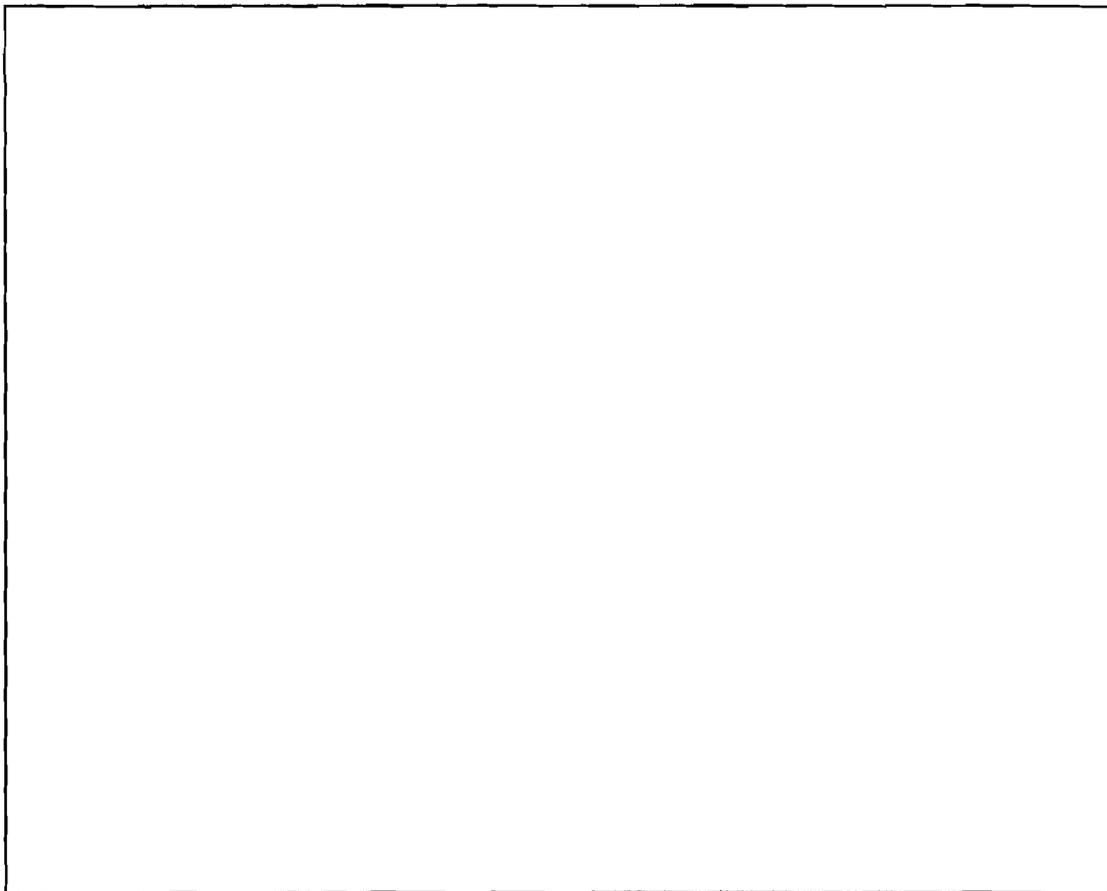
Pada komposisi alat untuk pemula, kecenderungannya komposisi alat masih sangat sederhana sekali, dengan dimensi alat dan tingkat ketinggian alat yang tidak terlalu besar dan tinggi.

Komposisi alat pada arena indoor yang utama, akan lebih ditekankan pada penciptaan komposisi yang mendekati komposisi alat untuk komposisi turnamen atau kompetisi. Alat yang ada akan mengarah ke level permainan lanjut/ advanced.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



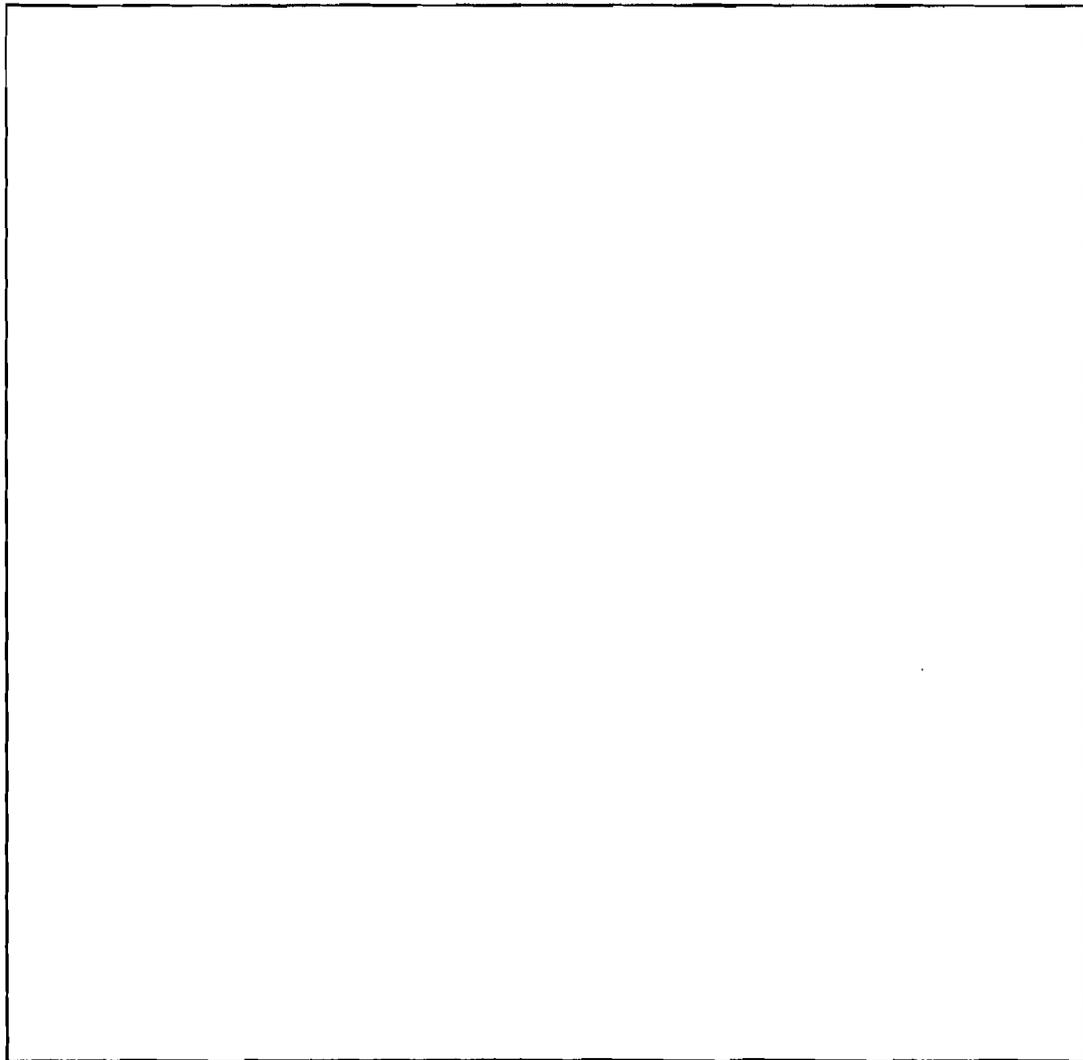
Gambar 4.5 : alternative komposisi alat untuk kompetisi.



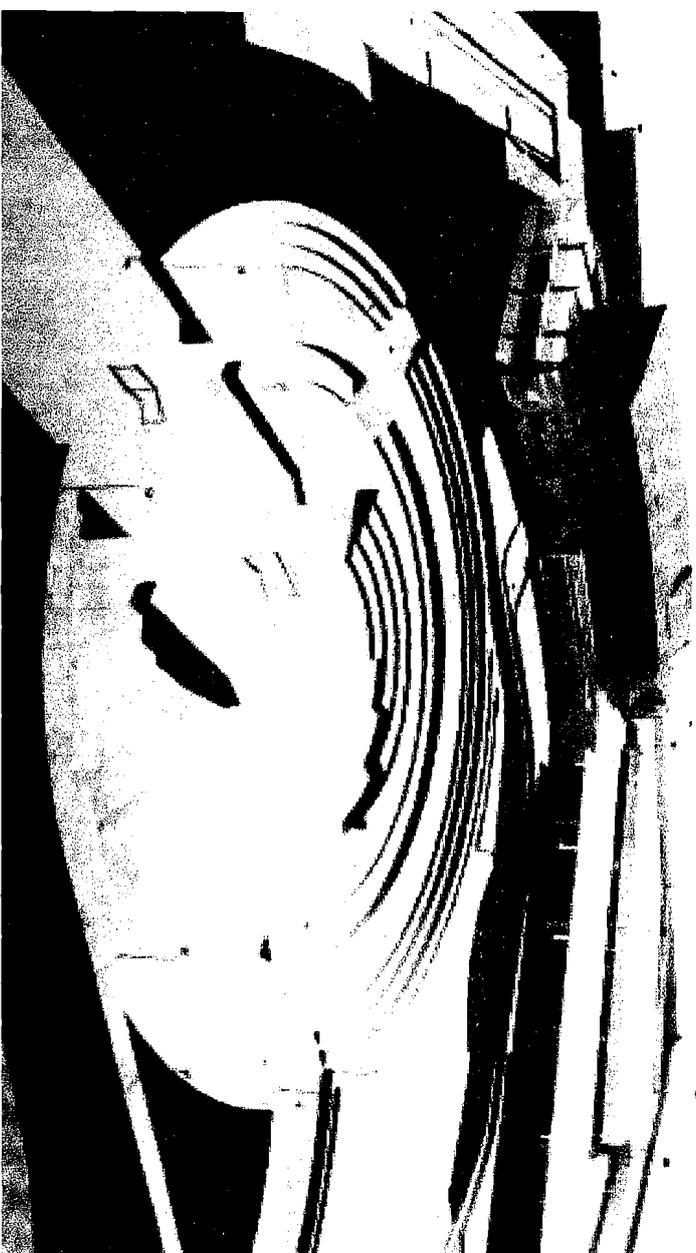
Gambar 4.6 : sketsa konsep komposisi alat outdoor

Konsep penampilan bangunan

Sebagai sebuah skatepark, penampilan bangunan disini akan mendukung attractiveness tempat terhadap publik. Penampilan bangunan juga harus dapat mendukung fungsi untuk bermain skateboard dan bermain musik. Diharapkan semua elemen sudut bangunan juga dapat menjadi latar yang baik buat bermain skateboard, serta diusahakan semaksimal mungkin menjadi tempat untuk bermain skateboard. Dengan tema ruang yang menerus juga diharapkan penampilan bangunan yang cenderung fleksibel dengan banyaknya elemen lengkung, serta menyedikitkan elemen sudut. Sehingga akan terkesan mengalir dan lebih sesuai dengan karakter skateboard.



BAB V LAPORAN PERANCANGAN



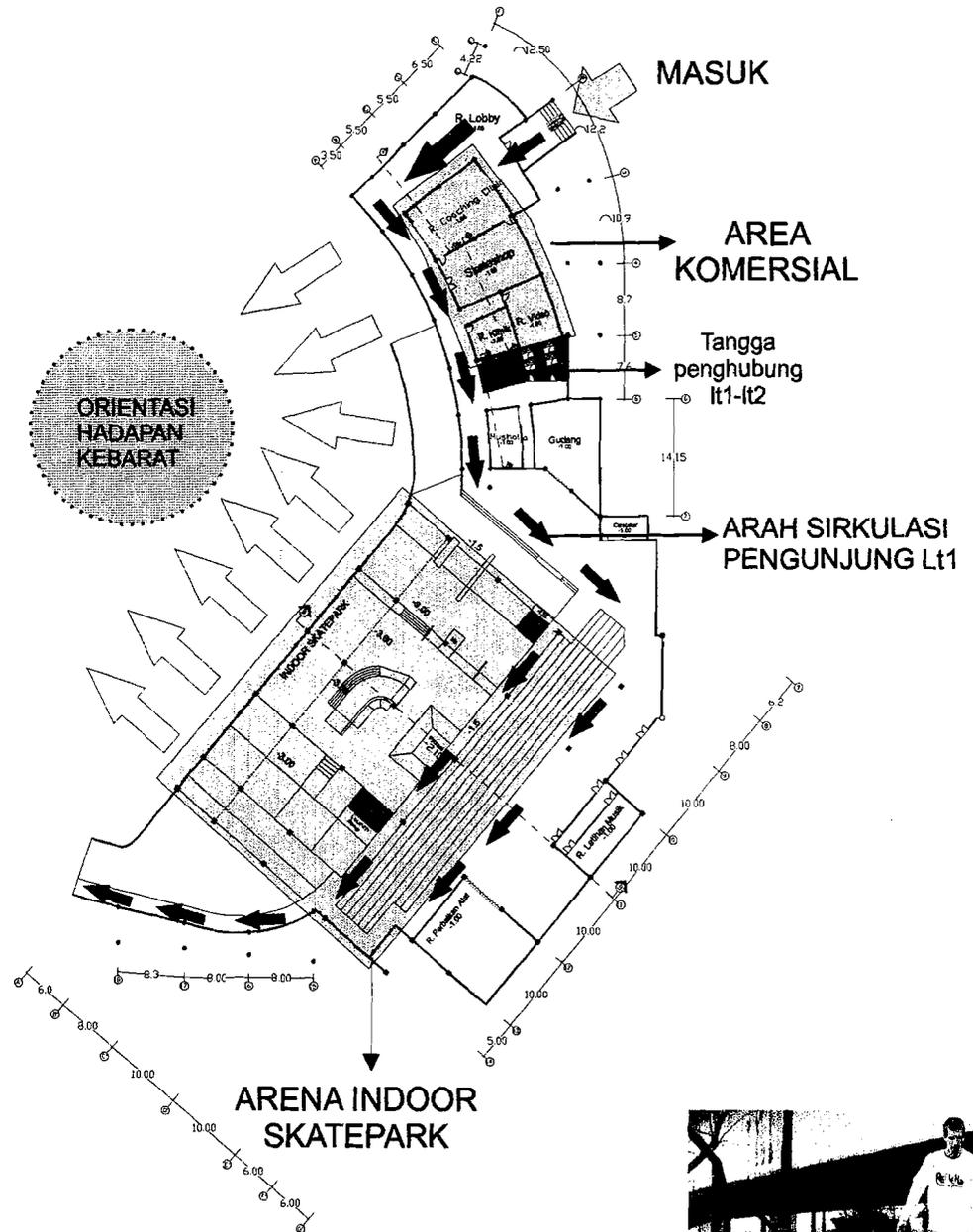
ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



● DENAH LANTAI 1

Denah lantai 1 adalah area yang merupakan pembuka rangkaian perjalanan terhadap pengenalan area skatepark ini. Dimana didalamnya difungsikan sebagai area yang bakal akan mengenalkan kepada publik yang masih awam tentang aktivitas olahraga skateboard dengan berbagai ruang-ruang yang ada didalamnya. Perjalanan ini dimulai dengan memasuki ruang lobby, kemudian terdapat ruang coaching clinic, ruang skateshop, ruang klinik, ruang video, ruang musholla dan terdapat gudang serta ruang bagi caretaker. Kemudian terdapat ruang indoor skatepark yang dilengkapi dengan tribun bagi penonton.

Bentukan denah lantai 1 memang merujuk pada bentuk melengkung yang selaras dengan ruang outdoor yang didominasi oleh bentukan yang oval/lingkaran. Arah hadapan juga diorientasikan kearah barat, menyesuaikan dengan orientasi penataan ruang luar/ outdoor arena. Lantai 1 dihubungkan dengan sebuah tangga kelantai 2, diperuntukan bagi pengunjung untuk mengakses lantai 2.



ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

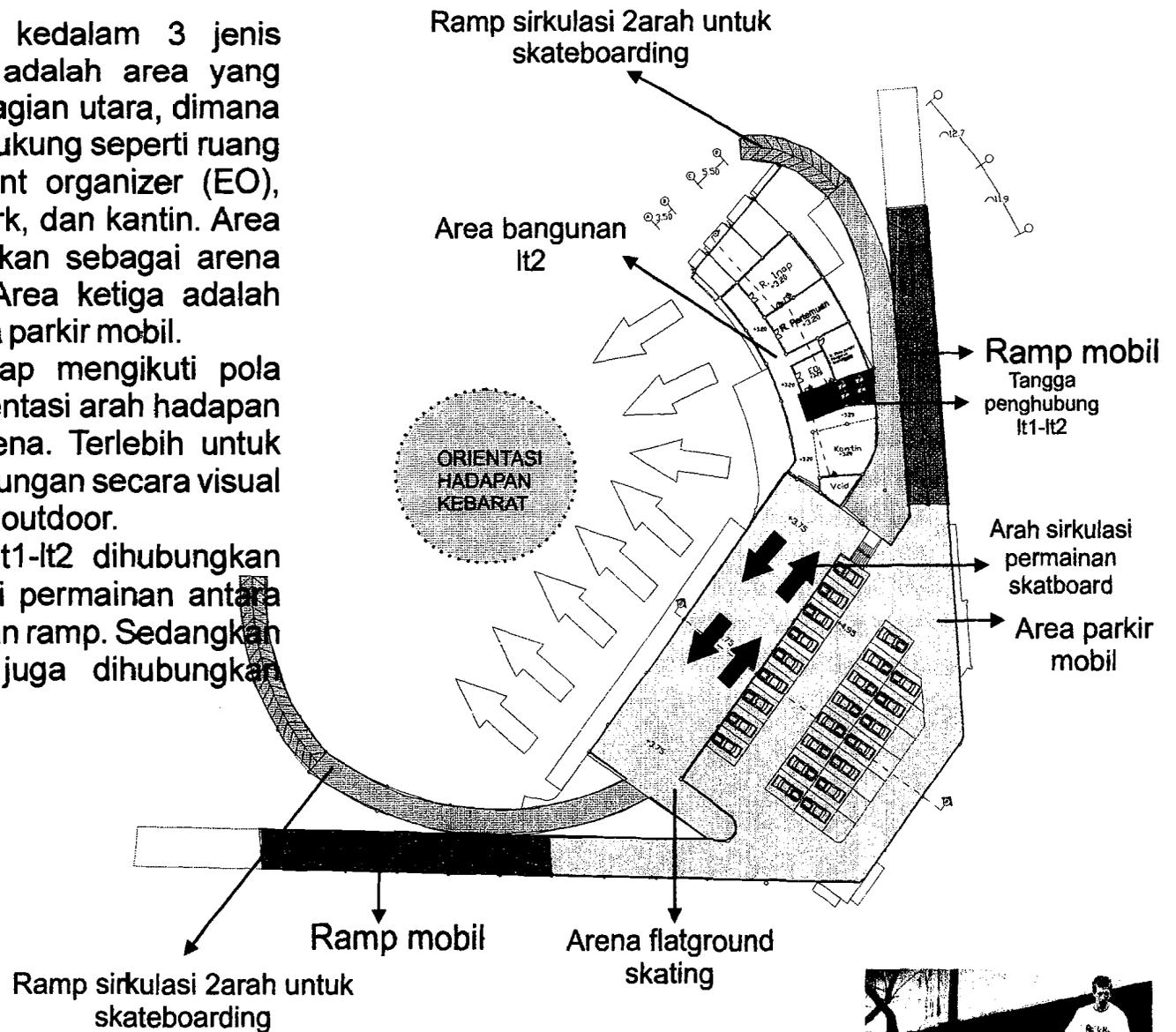


● DENAH LANTAI 2

Denah lantai 2 difungsikan kedalam 3 jenis pemanfaatan area. Area pertama adalah area yang masih dilingkupi oleh bangunan di bagian utara, dimana area ini dilengkapi ruang-ruang pendukung seperti ruang inap, ruang pertemuan, ruang event organizer (EO), ruang manajerial/ pengurus skatepark, dan kantin. Area kedua adalah area yang dimanfaatkan sebagai arena permainan skateboard flatground. Area ketiga adalah area yang dimanfaatkan sebagai area parkir mobil.

Bentukan denah lantai 2 tetap mengikuti pola bentukan denah lantai 1, dengan orientasi arah hadapan bangunan tetap kearah outdoor arena. Terlebih untuk arena main lantai 2 agar memiliki hubungan secara visual terhadap permainan yang ada di area outdoor.

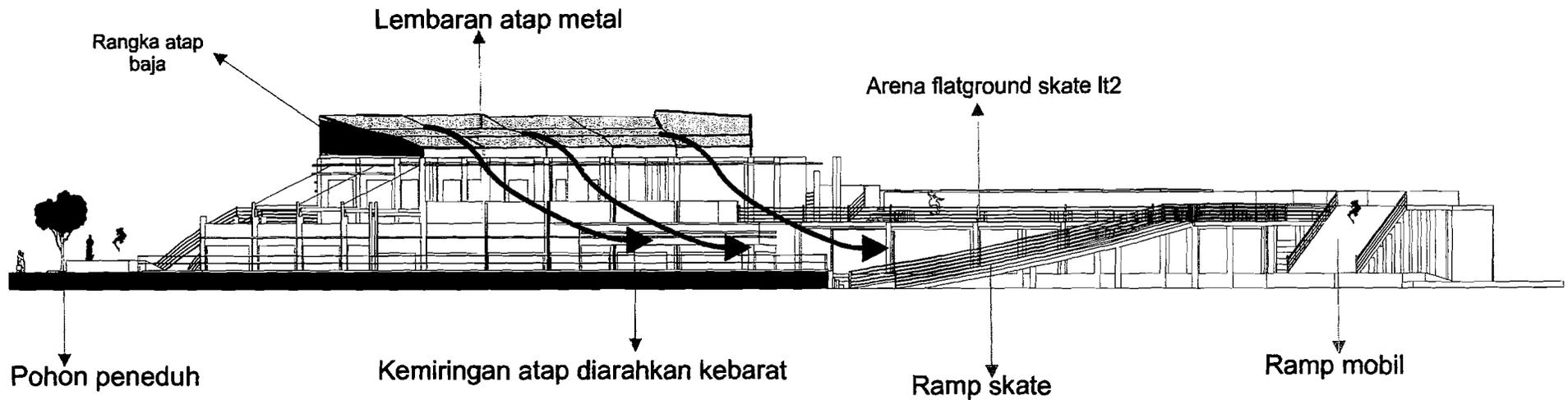
Sirkulasi pengunjung antara lt1-lt2 dihubungkan dengan tangga, sedangkan sirkulasi permainan antara ruang luar dan lt2 dihubungkan dengan ramp. Sedangkan sirkulasi kendaraan roda empat juga dihubungkan dengan ramp.



ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



● TAMPAK BARAT



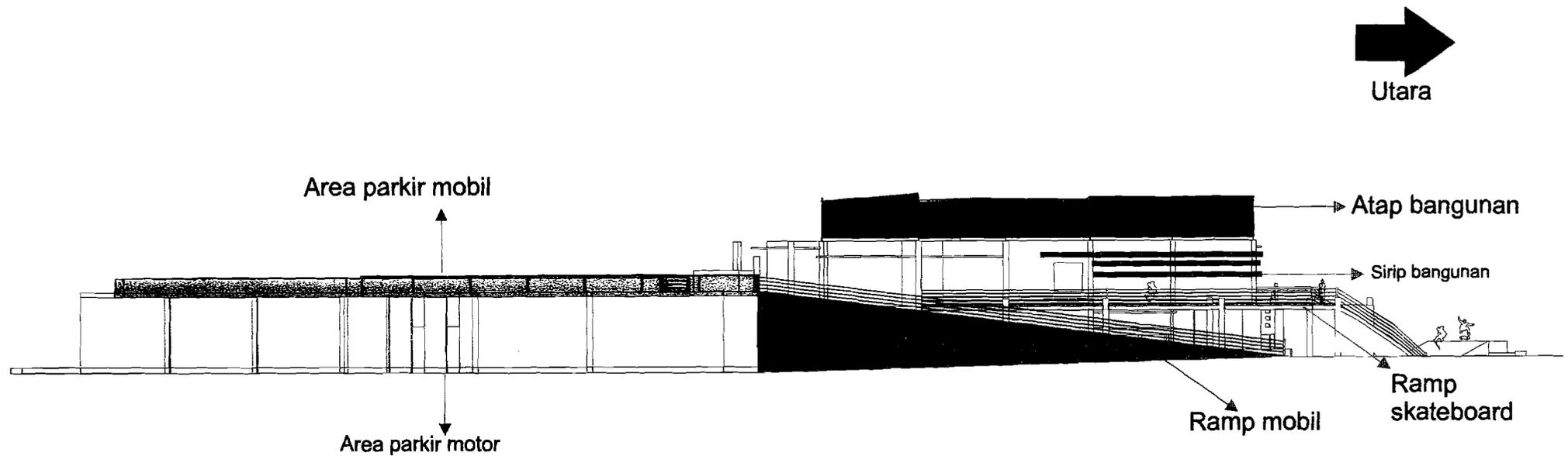
Tampak barat adalah merupakan tampak bangunan yang paling utama, karena arah hadap bangunan yang kebarat inilah yang merupakan inti penampilan bangunan yang sesungguhnya. Arah hadapan bangunan sengaja diarahkan kearah barat untuk merespon ruang luar outdoor. Arah kemiringan atap diarahkan turun ke barat dengan maksud untuk lebih menekankan arah orientasi bangunan ke barat.

Dengan adanya ruang terbuka di lantai 2 untuk tempat bermain, diharapkan akan tercipta suasana interaksi visual antara orang yang bermain di ruang luar/ outdoor dengan orang yang bermain di lt2 atau bisa juga sebaliknya.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



● TAMPAK TIMUR



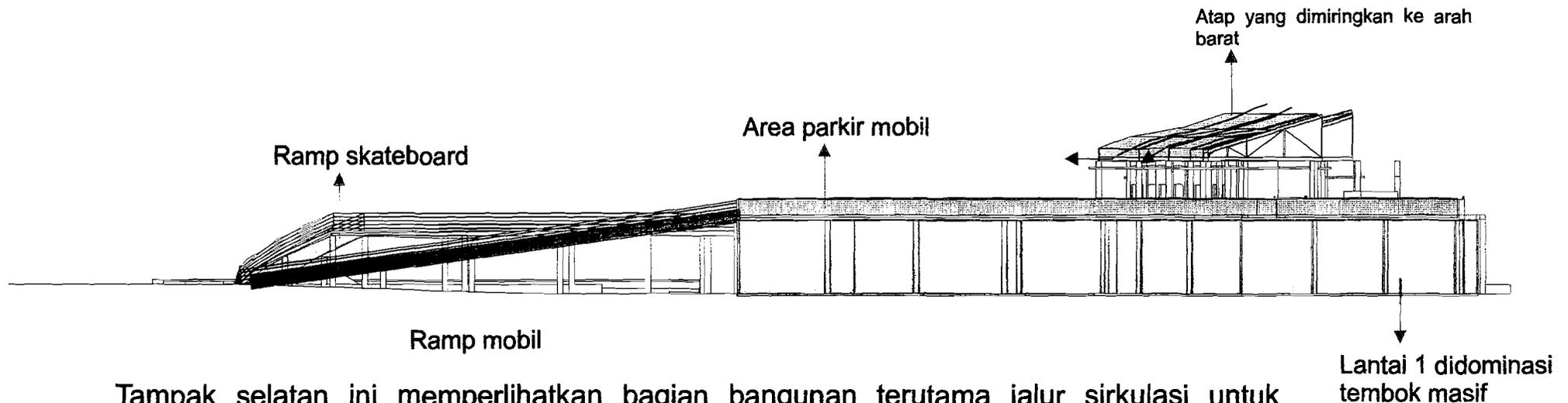
Tampak timur memperlihatkan sirip-sirip pada bangunan, serta memperlihatkan bagian bangunan yang berfungsi untuk alur sirkulasi baik kendaraan maupun alur sirkulasi permainan skateboard yang diarahkan melalui sebuah ramp yang terletak di sebelah utara bangunan.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



HADI PURJONO 98512186/ TUGAS AKHIR

● TAMPAK SELATAN

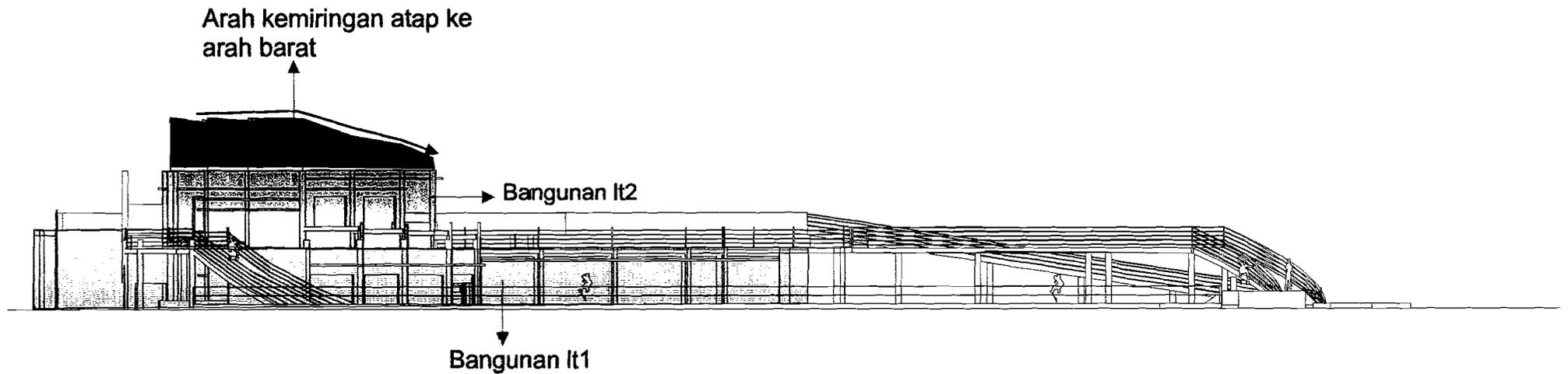


Tampak selatan ini memperlihatkan bagian bangunan terutama jalur sirkulasi untuk kendaraan mobil dari area parkir dan jalur sirkulasi permainan skateboard melalui media ramp. Bangunan lantai 2 terlihat dari tampak selatan ini, dimana bentuk atap tampak menjelaskan arah orientasi hadapan kebarat dengan bentuk dan kemiringan yang diarahkan kebarat. Sedangkan lantai 1 didominasi dengan tembok masif yang cenderung minimalis tanpa bukaan.



ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

● TAMPAK UTARA



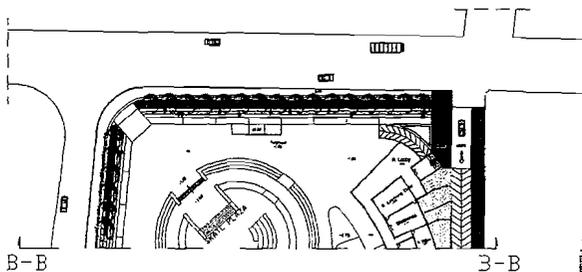
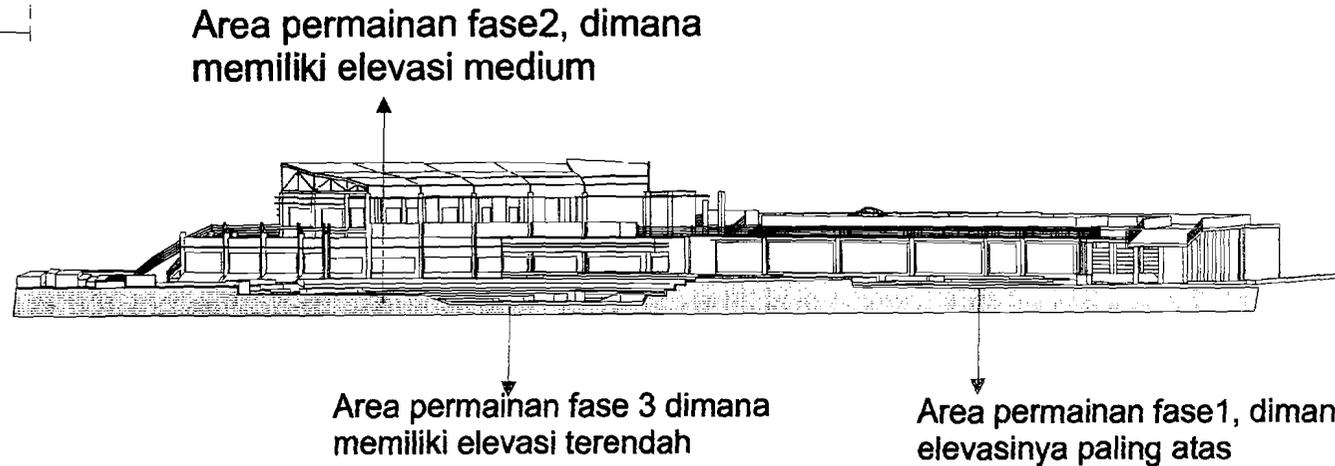
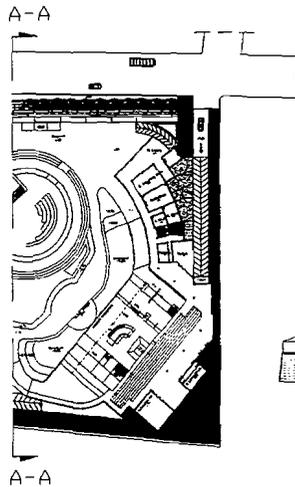
Tampak utara juga memiliki kapasitas yang sama dengan tampak barat, dimana penampilan bangunan cukup terekspose dan dapat menarik perhatian pengunjung, terutama dari pertigaan Terban serta dari jalan Jend. Sudirman. Fasade bangunan lantai 1 dan lantai 2 terlihat dengan beberapa bukaan, bentuk atap juga tetap terlihat jelas mengarahkan kemiringannya ke arah barat guna menjaga orientasi hadapan kearah ruang outdoor permainan. Kedua ramp untuk permainan skateboard juga terlihat.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



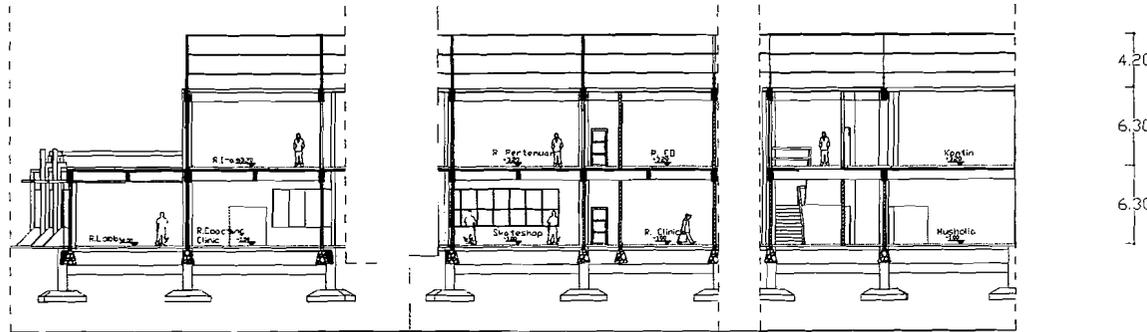
Potongan lansekap

Pada potongan lansekap terlihat bagaimana derajat ketinggian elevasi antara satu area dengan area yang lain di ruang permainan outdoor.

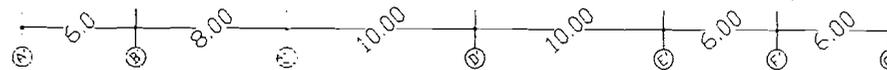
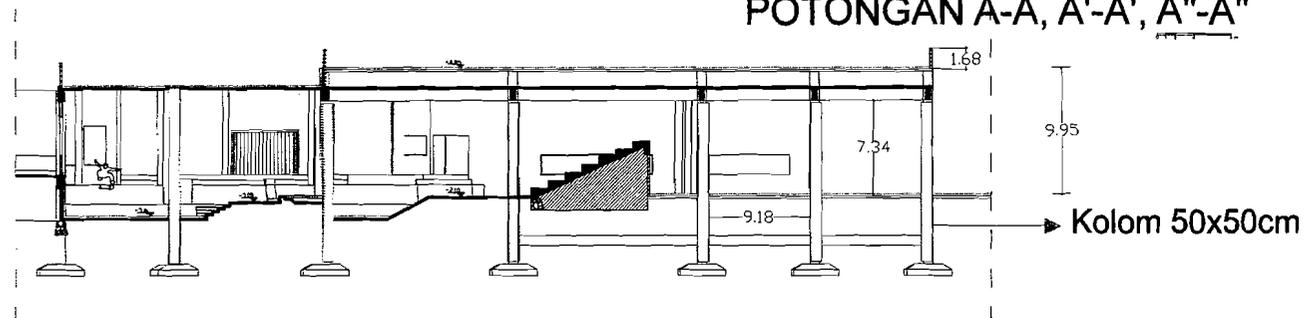


ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

POTONGAN BANGUNAN



POTONGAN A-A, A'-A', A''-A''



POTONGAN B-B

Bangunan menggunakan konstruksi atap baja, sedangkan kolom menggunakan struktur beton bertulang dimana penempatannya memiliki bentang yang cukup variatif antara 5-10m.

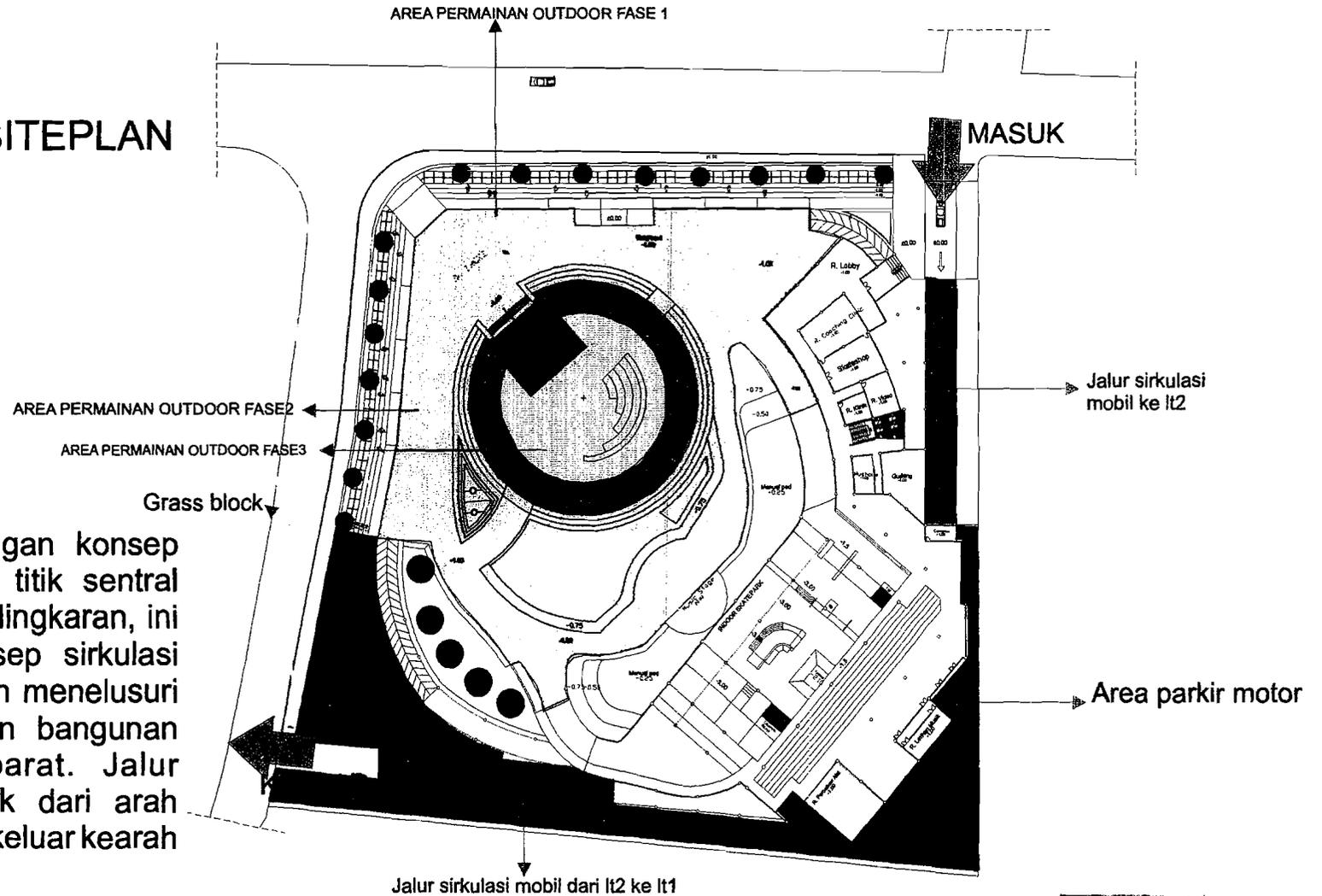
ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



● SITEPLAN & SITUASI



SITEPLAN



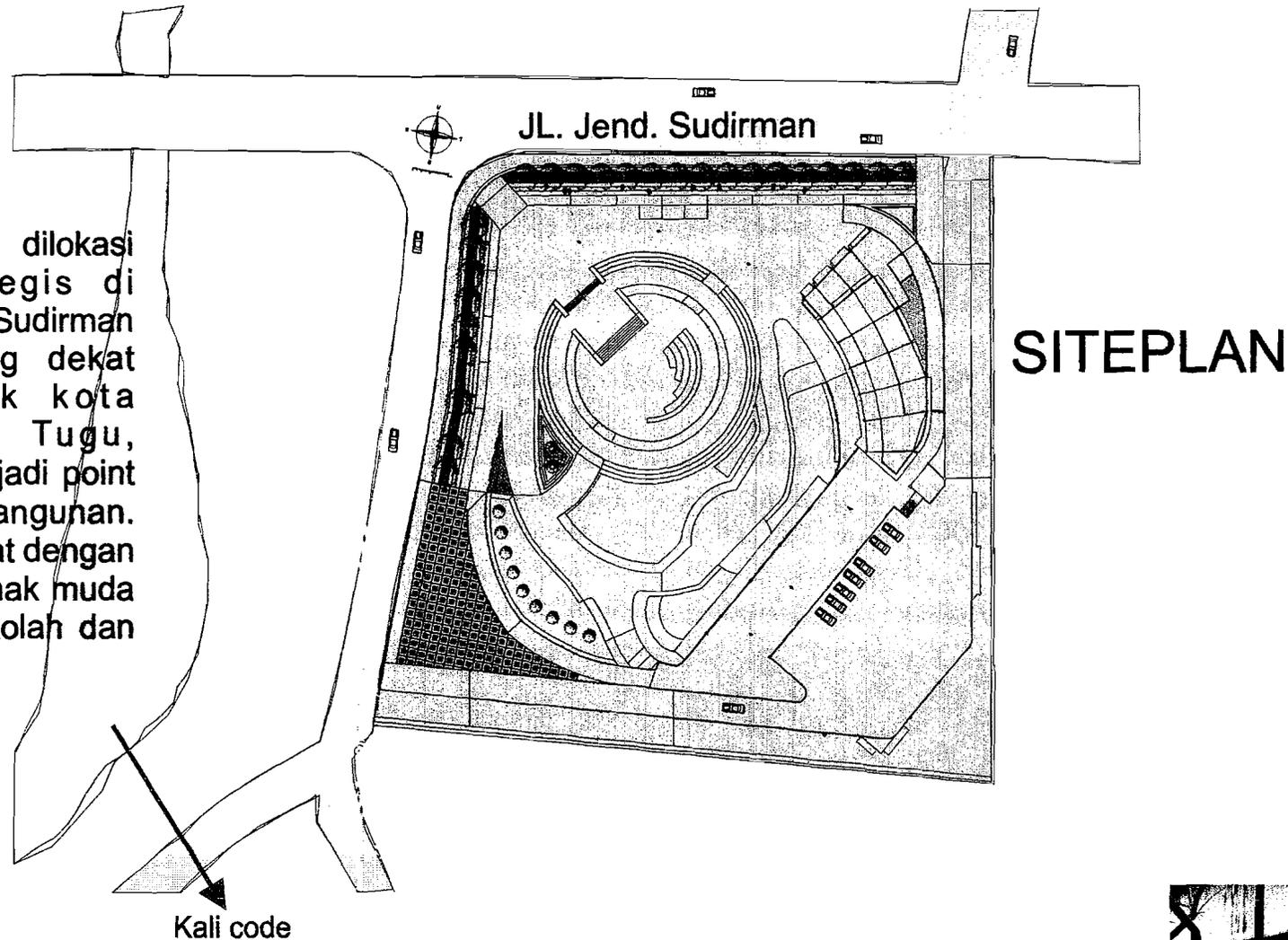
Siteplan dibentuk dengan konsep bangunan mengacu pada titik sentral ruang luar yang berbentuk lingkaran, ini diselaraskan dengan konsep sirkulasi yang menerus dengan arah menelusuri bentuk lingkaran. Hadapan bangunan diproyeksikan kearah barat. Jalur sirkulasi kendaraan masuk dari arah Jend. Sudirman, kemudian keluar kearah barat.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



● SITEPLAN & SITUASI

Keberadaan site dilokasi yang cukup strategis di seputaran jalan Jend.Sudirman serta lokasinya yang dekat dengan landmark kota Yogyakarta yaitu: Tugu, diharapkan dapat menjadi point lebih bagi fungsi bangunan. Selain itu site juga dekat dengan lingkungan kegiatan anak muda seperti lingkungan sekolah dan universitas.



ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA



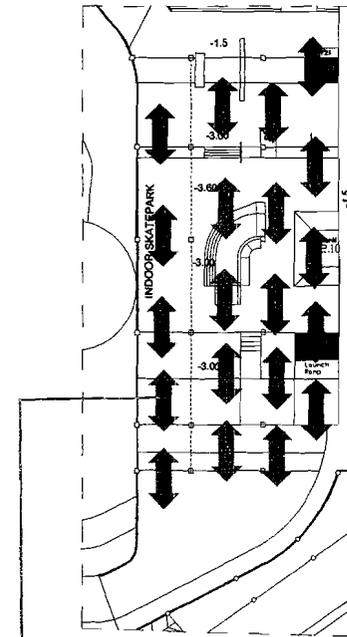
● RENCANA POLA SIRKULASI PERMAINAN

Pola permainan outdoor akan menyelaraskan dengan bentuk ruang luar, sehingga secara umum akan menjadi melingkar, namun pola ini bersifat fleksibel dimana dimungkinkan bisa menjadi menyebar ataupun parallel. Sedangkan untuk indoor, bentuk pola permainan akan cenderung selalu mengarah ke alat dan pola yang akan tercipta adalah parallel dan menyebar.



Sirkulasi permainan secara global akan berbentuk circle, namun nantinya bisa beralih menyebar ataupun menjadi parallel.

RENCANA SIRKULASI PERMAINAN OUTDOOR



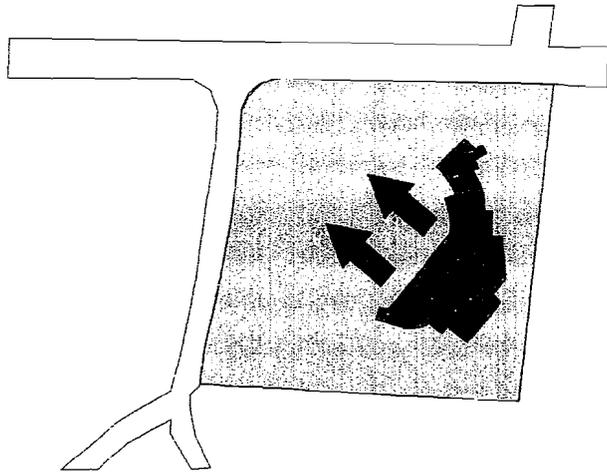
RENCANA SIRKULASI PERMAINAN INDOOR

Pola sirkulasi secara umum adalah parallel, namun bisa menjadi menyebar mengarah ke arah alat permainan.

ARENA SKATEPARK DI YOGYAKARTA

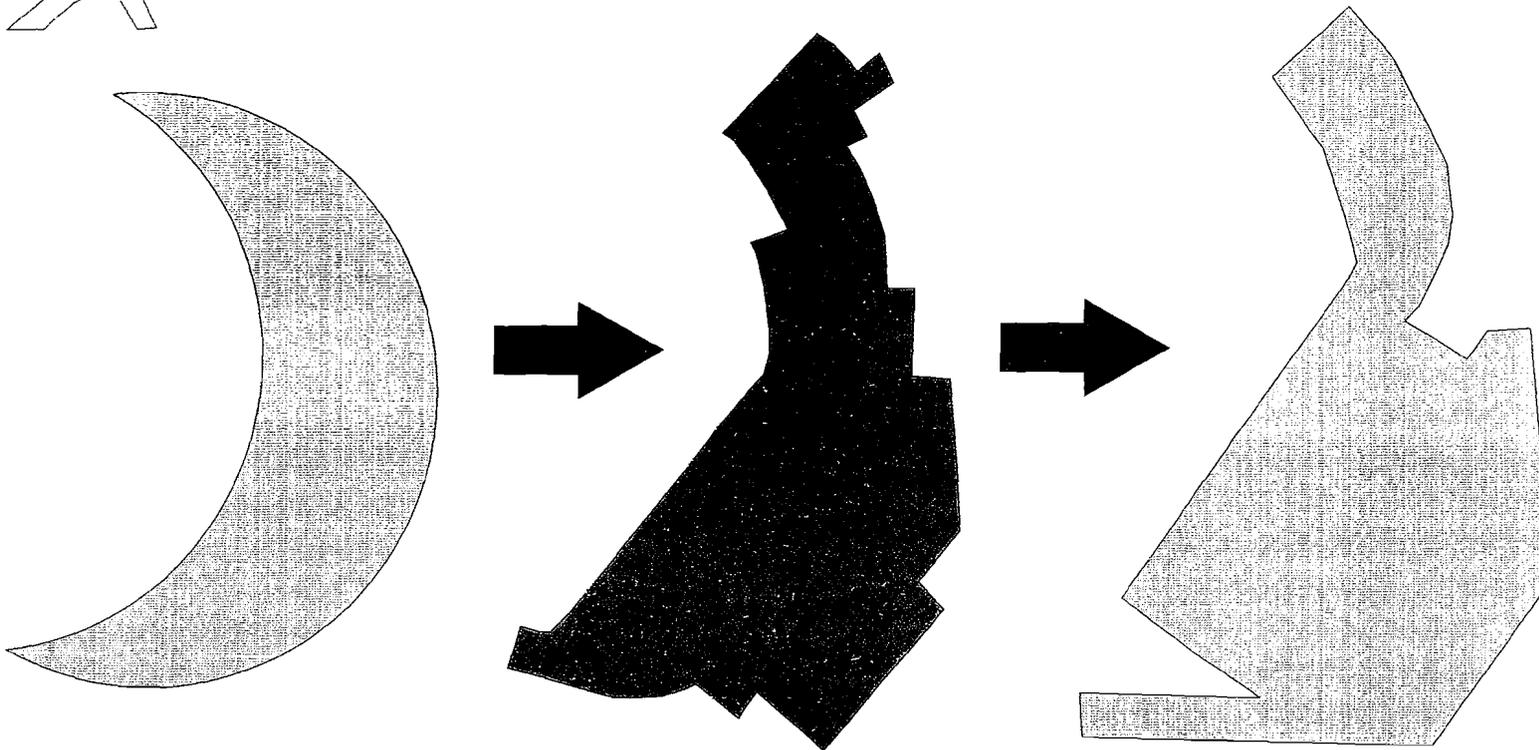


KONSEP MASSA DAN TRANSFORMASI BENTUK



Massa bangunan menggunakan bentuk melengkung yang menyerupai bumerang. Ini adalah bentuk yang dipengaruhi oleh arah hadapan ke barat serta mengacu pada bentuk lingkaran ruang outdoor sebagai sentral sumbunya. Bentuk ini juga dirasa fleksibel untuk mendukung aliran permainan dan sirkulasi permainan.

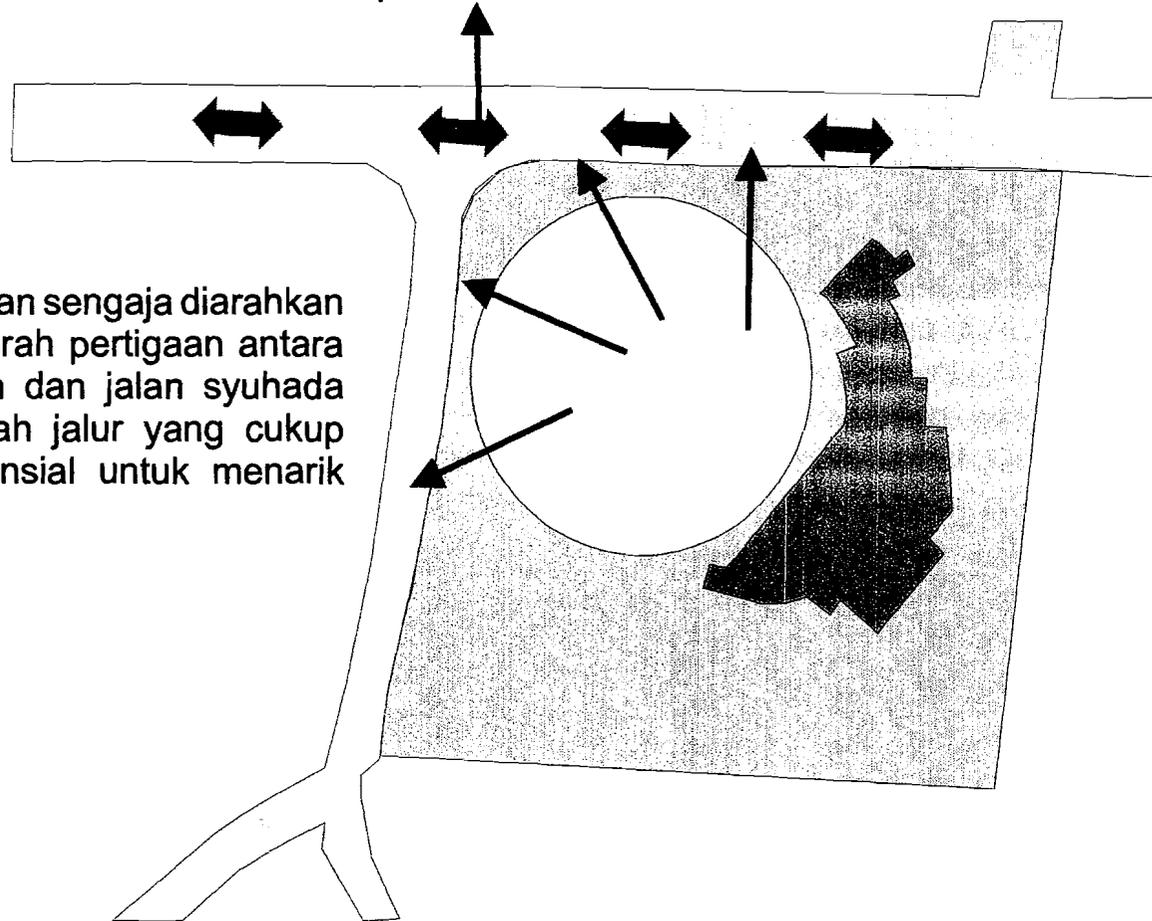
Massa bangunan lantai 2 juga tetap mengikuti pola lengkungan yang berada di lantai 1



KONSEP ORIENTASI BANGUNAN DAN RUANG LUAR

Area padat kendaraan bermotor

Arah orientasi bangunan sengaja diarahkan kearah barat dan kearah pertigaan antara jalan Jend. Sudirman dan jalan syuhada karena jalur ini adalah jalur yang cukup padat sehingga potensial untuk menarik perhatian publik.

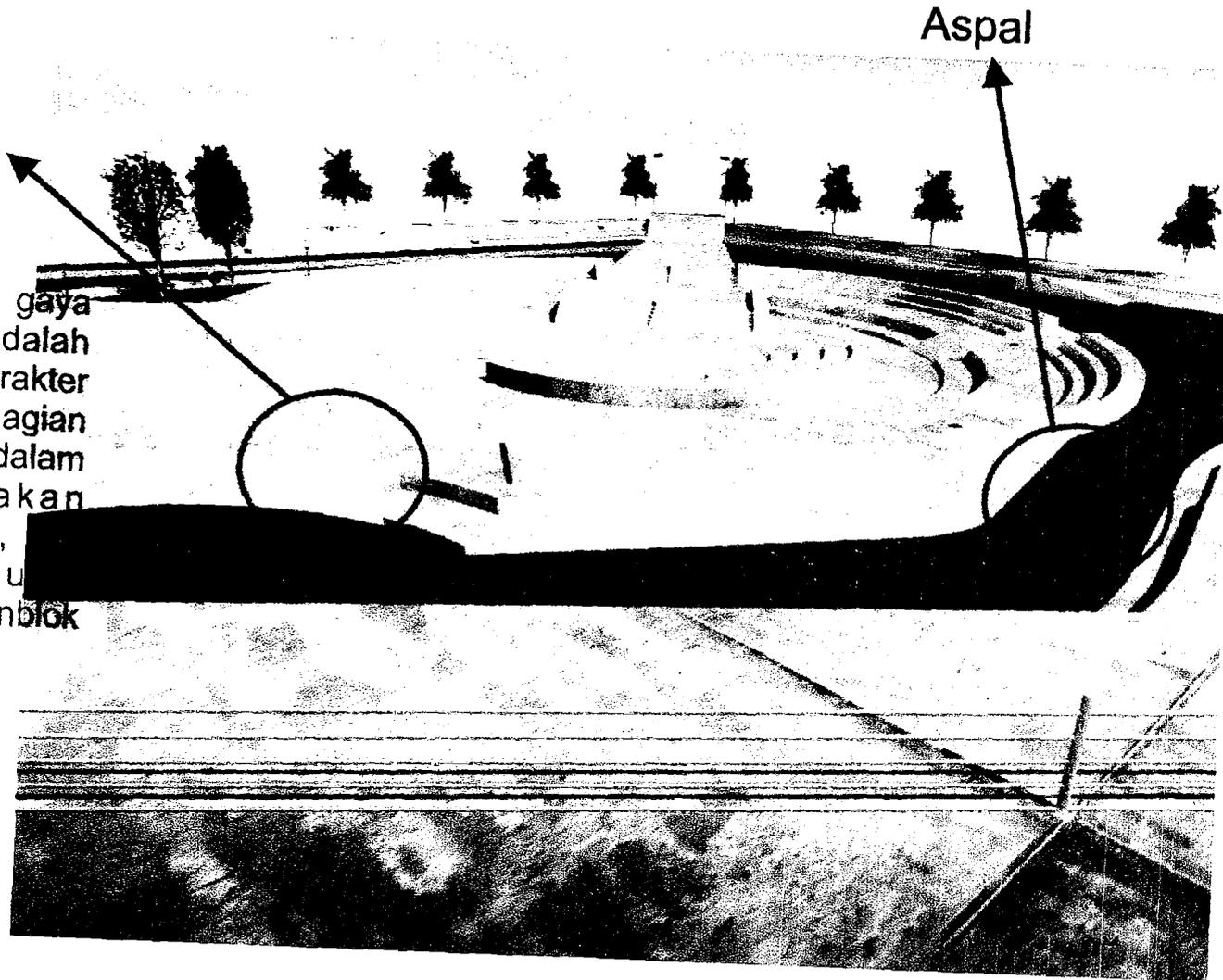


KONSEP MATERIAL DAN ELEMEN PEMBENTUK

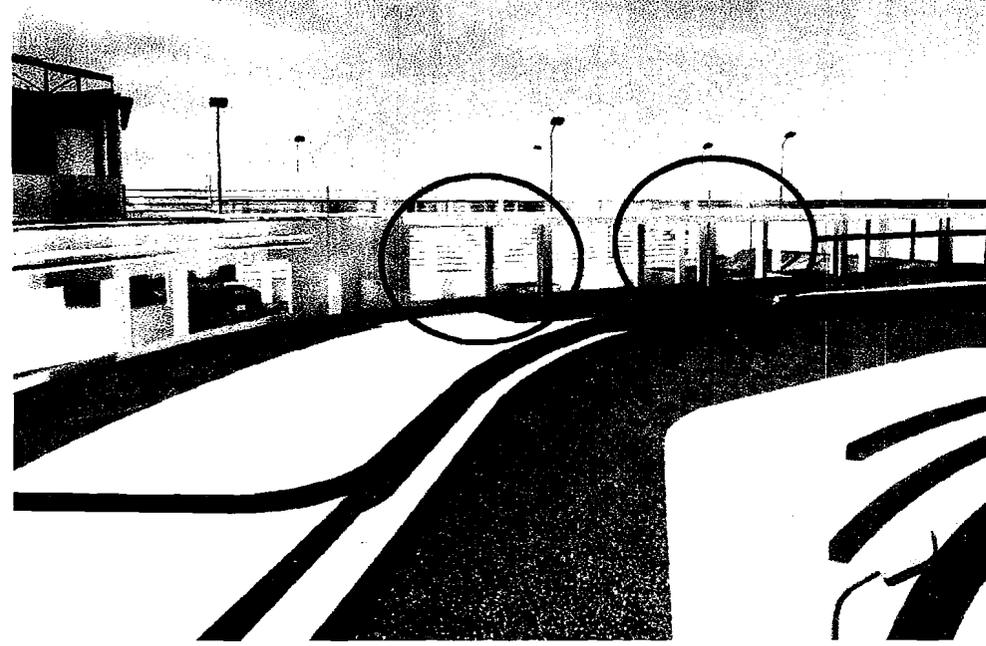
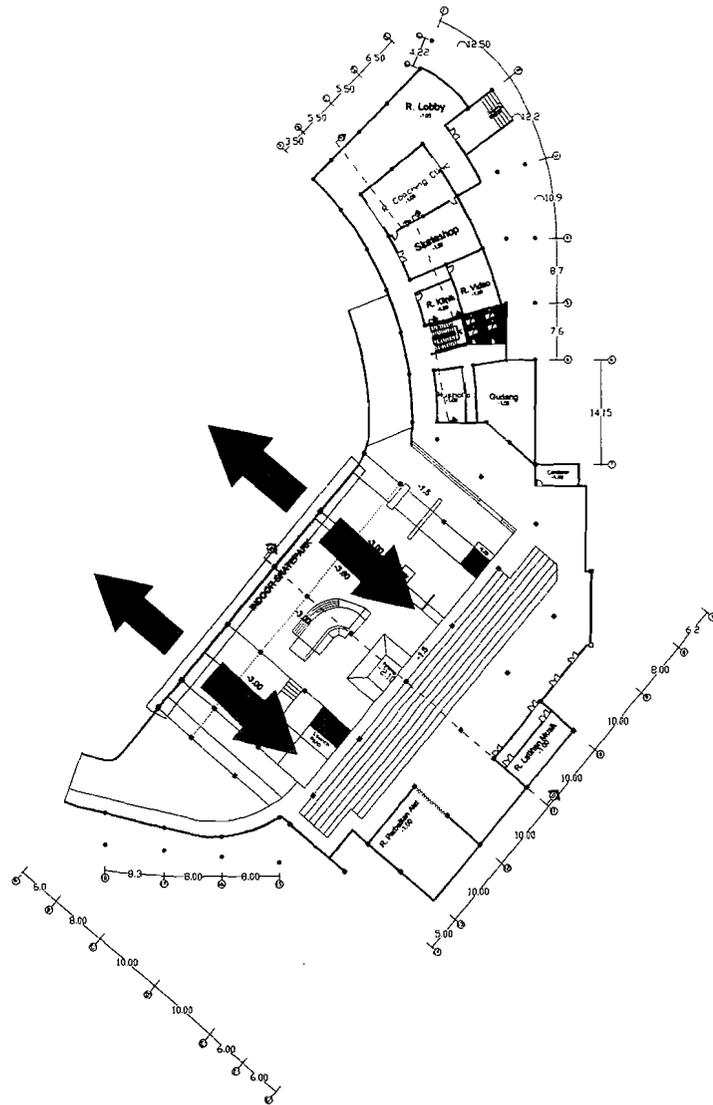
Semen

Aspal

Material yang mendukung gaya permainan skateboard adalah material yang memiliki karakter solid, halus dan kuat. Sebagian besar ruang luar dan ruang dalam permainan menggunakan material perkerasan semen, beberapa bagian juga menggunakan marmer, konblok serta aspal.



KONSEP HUBUNGAN RUANG DALAM DAN RUANG LUAR



Bukaan

Konsep hubungan antara ruang luar dan ruang dalam tetap berdasarkan pada kemenerusan baik secara sirkulasi maupun dari sudut pandang visual. Orang yang bermain skateboard di ruangan outdoor dapat melihat yang di outdoor dan sebaliknya. Sedangkan dalam sirkulasi permainan, dengan adanya jalur lintasan dari dalam ke luar dan sebaliknya diharapkan dapat lebih mempertegas hubungan ruang ini.

DAFTAR PUSTAKA

WWW. Transworldskateboarding.com, situs majalah transworld skateboarding yang memberikan informasi tentang skateboard.

WWW. Skateboardmag.com, situs majalah skateboard yang acapkali membahas tentang perkembangan street skateboard.

Majalah Surfermag edisi juli 2001

Majalah Transworld skateboarding edisi May 1999

The History of Skateboarding (Transworld hot Issue 1999)

Eka Bian Kartika (2001) Tugas Akhir UII: Skatepark di Yogyakarta

Majalah Boardriders edisi juli 2002