

BAB 1

Pendahuluan

Latar belakang

Olah raga permainan skateboard dilakukan dengan meluncur di atas sebuah papan beroda sambil melakukan trik – trik tertentu. Trik adalah melakukan lompatan atau putaran dengan menggunakan skateboard tersebut. Beberapa trik dasar diantaranya ollie, boardslide, flips dan fifty – fifty.

Di Yogyakarta perkembangan olah raga ini sangat mengejutkan. Dalam kurun waktu 3 tahun terakhir (1997 – sekarang), jumlah skater berkembang dari 10 orang menjadi 200 arang lebih. Lokasi dilakukannya olah raga ini menyebar dari kantor Pusat UGM ke berbagai sudut kota.¹ Dari seluruh lokasi fasilitas yang ada tidak memadai, hanya ada satu atau dua jenis alat saja sehingga pola permainan berjalan ditempat dan tidak berkembang. Dengan kondisi demikian, skater di Yogyakarta tidak akan dapat mengembangkan bakat dan ketrampilannya. Sehingga keberadaan sebuah skatepark dengan fasilitas alat dan fasilitas penunjang lain akan sangat dibutuhkan.

Skateboard lahir dari sebuah kondisi *urban* dimana anak – anak di California tidak mempunyai tempat untuk bermain. Sehingga muncul sebuah papan beroda yang dapat dimainkan di trotoar dekat rumah mereka ataupun

¹KR Minggu, 11 Februari 2001

dimana saja.² Melalui waktu, skateboard terus berkembang pola permainannya mulai dari trotoar, lapangan sekolah, tangga – tangga bangunan publik sampai skatepark.³

Sebagai sebuah permainan yang lahir dari lingkungan urban, skateboard dapat digolongkan ke dalam *Street Performing Sport*, karena ada kecenderungan para skaternya lebih suka ditonton orang lain. Mereka menyatakan bahwa dengan ditonton orang, ada semacam harga diri yang diperjuangkan. Ketrampilan dalam olah raga skateboard yang mereka miliki adalah alat untuk menunjukkan eksistensi dan harga diri, sehingga mereka mendapat pengakuan dari orang lain. Pada sebagian orang, memperlihatkan kemampuan didepan publik adalah cara yang efektif untuk mendapatkan pengakuan atas dirinya. Namun dilain pihak ada yang hanya untuk kepuasan pribadi saja.⁴

Yogyakarta adalah sebuah kota yang hampir tidak mempunyai ruang luar yang lega dan nyaman tanpa harus dijaga 24 jam. Taman kota di Jl. Panembahan Senopati tidak dapat berfungsi sebagai taman, puluhan orang berjalan di malioboro terhimpit oleh kaki lima dan toko, sehingga seakan tidak ada ruang untuk *bernafas* dengan lega. Mungkinkah ada tempat untuk bersantai maupun duduk–duduk tempat tersebut memiliki karakter tertentu yang mana ada sesuatu untuk dilihat dan dinikmati? Mungkinkah orang – orang yang duduk–duduk dibawah jembatan layang *dinyamankan dan "diamankan"*? sehingga mereka dapat bersantai melihat kereta api maupun objek yang lain sambil *rekreasi dan mengasuh anak*. Atau mungkinkah orang – orang yang singgah untuk melihat para skater bermain itu *dinyamankan* sehingga mereka tidak hanya *menonton* dari atas motor atau mobil?

Skatepark ini akan menjadi sebuah *hubungan dari elemen yang menonton dan elemen yang ditonton*. Skatepark akan menjadi panggung bagi para skater dimana mereka bisa melatih bakat dan meningkatkan kemampuan mereka sekaligus menunjukkan eksistensi dan harga diri sekaligus menjadi tempat rekreasi visual.

Sebagai sebuah wadah kebutuhan untuk ditonton dan menonton, maka telah ditetapkan lokasi yang sekiranya cocok sebagai tempat skatepark ini.

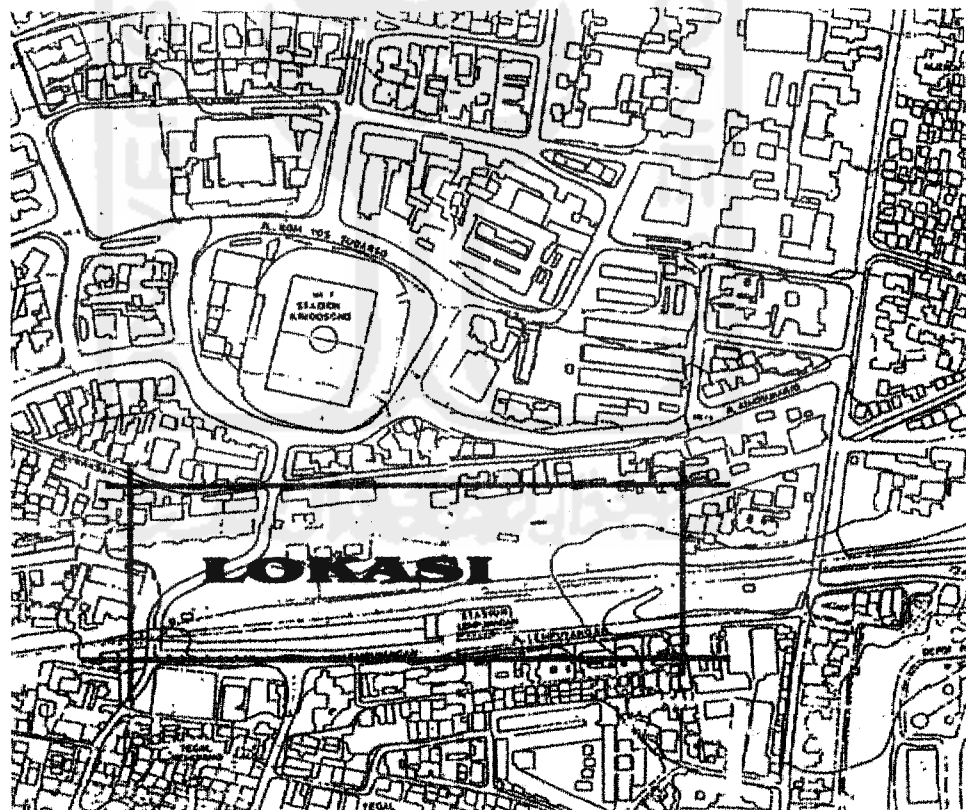
²Skateboarding. com

³Rosenberg, *Urban Open Space*, p.36

⁴Jon Lang, *Urban Design : The American Experience, Meeting the esteem needs*, p.283

Lokasi tersebut berada didekat Stasiun Kereta Api Lempuyangan tepatnya pada area gudang penyimpanan. Alasan dipilihnya lokasi ini adalah :

- Ada aktivitas latihan skateboard disana, sehingga lokasi ini akan ditingkatkan karakternya dan mengembangkan aktivitas olah raga ini disana. Lokasi ini akan menjadi pusat olah raga skateboard sehingga pemain lain akan menuju lokasi ini dan akan meninggalkan lokasi lama.
- Lokasi ini mudah terlihat karena lahan terbuka berada pada kanan dan kiri jalan. Dengan demikian, orang akan mudah tertarik bila ada aktivitas khusus disana.
- Ruas jalan adalah jalan dengan lalu lintas yang cukup ramai sehingga orang yang tertarik kemungkinannya akan banyak.
- Lokasi memiliki dimensi estetis yang kemungkinan dapat dikembangkan menjadi sebuah setting taman rekreasi.
- Kondisi eksisting saat ini memperlihatkan pemanfaatan lahan yang sangat minim, banyak bagian lahan yang tidur dan tidak ada aktifitas yang jelas.



Gambar 1.1 : Peta blok plan kawasan lempuyangan

Skatepark terdiri dari dua bagian yaitu *indoor* dan *outdoor*. Bagian *indoor* merupakan bangunan yang melayani secara eksklusif kebutuhan akan sarana latihan olah raga permainan skateboard ini. Skatepark *indoor* memiliki ruang – ruang antara lain arena, kantin, klinik, skateshops, ruang pengelola, dan fasilitas penunjang bangunan lainnya. Sedangkan untuk bagian *outdoor* skatepark merupakan perpaduan dari sebuah taman sebagai tempat untuk rekreasi, piknik maupun nglaras dan momong anak dengan sebuah arena olah raga skateboard yang akan menjadi daya tarik bagi orang yang melewati area ini sehingga mendekat untuk melihat atau bahkan untuk berinteraksi dengan mereka.

Keberadaan stasiun kereta akan menjadi penting karena akan dijadikan latar belakang (*background*) *vista* yang akan terjadi dari penataan ruang luar, sehingga penataan *landscape* akan mengakomodasi kemudahan untuk melihat ke arah stasiun. *Landscape* sebuah taman tidak hanya akan menyajikan “pemandangan yang indah” yang merupakan dimensi estetis, namun lebih kepada menciptakan sebuah ruang yang dapat *dipahami* dan *bermakna*. Perasaan berada di suatu tempat yang dapat dicitrakan dan dan diingat tergantung pada kekuatan dan keterpaduan elemen pembentuk lingkungan.⁵

Sebagai sebuah bangunan yang menjadi sarana pengembangan bakat skater muda di Yogyakarta, skatepark akan melayani secara eksklusif kebutuhan akan sarana berlatih skateboard. Bangunan skatepark akan diisi dengan alat – alat standar yang *moveable* sehingga akan muncul komposisi pengaturan alat di dalam ruangan. Pengkomposisian alat tersebut akan menjadi penting karena para skater selalu mencari tantangan baru untuk ditaklukkan, karena dengan kondisi yang tidak memadai sekarang, para skater sering mengalami kebosanan dan kejenuhan berlatih. Dan hal ini membuat kemampuan dan ketrampilan para skater di Yogyakarta berjalan ditempat. Dengan penelusuran alternatif – alternatif pengkomposisian diharapkan muncul kontinuitas berlatih dan variasi – variasi baru dalam olah raga ini.

⁵ Diktat kuliah Studio Arsitektur Kota.

Permasalahan

1. Bagaimana konsep *komposisi* alat standar ke arena di dalam bangunan (indoor) untuk memunculkan skatepark yang selalu baru.
2. Bagaimana konsep *landscape* ruang luar yang dapat mendukung hubungan antara yang menonton dan yang ditonton dalam sebuah taman rekreasi.

Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan skatepark di Yogyakarta dengan penekanan pada pengkomposisian alat standar untuk memunculkan skatepark yang selalu baru dan *landscape* ruang luar yang dapat menjadi alternatif tempat rekreasi.

Sasaran

- a. Menciptakan konsep skatepark yang selalu baru dengan mengkomposisikan alat standar ke dalam berbagai alternatif sehingga skatepark dinamika permainan dalam skatepark indoor tidak membosankan.
- b. Menggabungkan antara skatepark dan taman rekreasi dalam konsep penataan *landscape* ruang luar sehingga dapat memunculkan hubungan antara yang ditonton dengan yang menonton, sekaligus meningkatkan karakter ruang luar sehingga dapat dipahami dan bermakna dengan memanfaatkan elemen-elemen pembentuk lingkungan.

Lingkup pembahasan

- a. Lingkup pembahasan akan dilakukan dalam lingkup disiplin ilmu Arsitektur dalam konteks sebuah skatepark yang bahasannya mencakup lokasi terpilih, alternatif komposisi alat, dimensi ruang, kebutuhan ruang, program ruang, pencapaian, sirkulasi, pelaku aktivitas, kenyamanan dan visualisasi.

- b. Lingkup pembahasan akan dibatasi pada permasalahan arsitektural sedangkan permasalahan ekonomi, sosial, kultural dan ekologi hanya akan dilakukan pendekatan melalui asumsi logis.

Metode pengumpulan data

Pada bagian ini akan diulas mengenai langkah – langkah yang selanjutnya akan ditempuhnya untuk menyelesaikan permasalahan. Metode pembahasan berisi tahapan pencarian data dan metode pemecahan masalah.

Cara pengumpulan data :

- Mengamati dan melakukan olah raga permainan skateboard untuk mendapatkan gambaran perasaan yang riil dalam menggunakan alat, dinamika permainan dan pola aktivitasnya.
- Melakukan studi literatur maupun media elektronik untuk mendapatkan gambaran tentang sebuah skatepark.
- Melakukan survey lokasi untuk mendapatkan gambaran tentang aktivitas apa saja yang ada disana dan bagaimana pola aktivitasnya.
- Melakukan studi literatur untuk mendapatkan teori – teori tentang sebuah taman yang berfungsi sebagai taman rekreasi.
- Melakukan interview dengan pihak terkait antara lain skater, penonton dan pelaku aktivitas lain dikawasan tersebut untuk mengetahui apa keinginan mereka bila diwadahi dalam sebuah skatepark.

Tahap selanjutnya adalah memproses data kedalam point–point rumusan sebagai sebuah kerangka penulisan, sehingga pada akhirnya akan didapatkan suatu rumusan yang dapat menyelesaikan permasalahan.

A. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap ini akan menguraikan secara rinci mengenai latar belakang dan pembahasannya meliputi :

- Menggambarkan kondisi olah raga permainan skateboard di Yogyakarta.
- Mengkaji kebutuhan akan sebuah taman rekreasi.
- Mengkaji lokasi terpilih yang sesuai untuk sebuah skatepark.

B. Tahap Identifikasi dan Spesifikasi Data

Pada tahapan ini data yang diperoleh akan ditelaah lebih lanjut. Data teoritikal maupun data faktual akan ditelaah sehingga diperoleh data yang relevan untuk pemecahan masalah.

Tahapan yang akan dilakukan :

- Mengkaji kebutuhan ruang sebuah skatepark sebagai arena berlatih olah raga skateboard.
- Mengkaji dinamika, klasifikasi permainan dan sirkulasi permainan skateboard.
- Mengkaji ragam alat – alat yang akan diwadahi ke dalam bangunan.
- Mengkaji kondisi site dalam berbagai hal.
- Mengkaji jenis dan kebutuhan sebuah taman rekreasi.

C. Tahap Analisa dan Sintesa.

Pada tahap ini data – data akan dianalisa untuk mendapatkan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan. Dengan pendekatan tersebut akan diperoleh sintesa permasalahan yang berupa konsep perencanaan dan perancangan.

Tahapan ini meliputi :

- Menganalisa tapak lebih lanjut.
- Menganalisa kebutuhan ruang, besaran ruang dan program ruang.
- Menganalisa tentang ragam alternatif pengkomposisian yang mungkin terjadi dengan beragam alat yang digunakan.
- Menganalisa sistem struktur dan utilitas yang dapat diterapkan.
- Menganalisa jenis taman rekreasi.
- Menganalisa landscape skatepark di Yogyakarta.
- Menganalisa elemen pembentuk arsitektural yang mempengaruhi penampilan bangunan.
- Melakukan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan.
- Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan.

Rencana daftar isi

- BAB I PENDAHULUAN
- Latar Belakang
 - Permasalahan
 - Lingkup pembahasan
 - Tujuan dan sasaran
 - Metode pembahasan
 - Rencana daftar isi
 - Diagram pola pikir
- BAB II SKATEPARK DAN TAMAN REKREASI URBAN
- Tinjauan skatepark
 - Jenis alat yang digunakan dan dimensinya
 - Stasiun lempuyangan
 - Tinjauan taman rekreasi
- BAB III ANALISA FISIK BANGUNAN
- Analisa tapak
 - Analisa kebutuhan ruang , besaran dan hubungan ruang
 - Analisa sistem struktur dan sistem utilitas
 - Analisa komposisi alat
 - Analisa landscape
 - Analisa elemen arsitektural
- BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
- Konsep landscape
 - Konsep gubahan massa bangunan
 - Konsep vegetasi
 - Konsep sirkulasi dan pencapaian
 - Konsep komposisi alat
 - Konsep struktur dan utilitas
 - Konsep penampilan bangunan
 - Konsep program ruang

Diagram pola pikir

