

BAB 2

Skatepark dan taman rekreasi

Tinjauan skatepark

a. dinamika permainan skateboard

Jika skateboard dimainkan di jalanan, maka sifatnya akan menjadi sebuah permainan yang liar dan destruktif. Pola permainannya selalu mencari sudut-sudut bangunan yang berupa tangga, handrail, ledge maupun barrier-barrier yang dapat dilompati. Selain itu para skaternya cenderung mencari tempat dengan perkerasan yang halus, sedangkan jalanan paling bertekstur kasar yang digunakan adalah dengan perkerasan con-blok.¹ Sifat permainannya jika sudah menemukan tempat seperti diatas (spot), maka ada dua sifat utama yaitu *melompati* dan *membentur dan berjalan diatasnya*. Dan bila dilakukan pada spot-spot bangunan publik maka spot tersebut akan mengalami kerusakan dan menurunkan derajat estetis lingkungan setempat.

Dalam sebuah skatepark pola permainan olahraga ini sedikit berubah. Bila di ruang yang menjadi publik properti mereka harus berhenti setelah maupun akan melakukan sebuah trik karena terbatasnya tempat dan kondisi, maka dalam sebuah skatepark baik indoor maupun outdoor polanya akan selalu mengalir. Saat skater tersebut mulai melakukan sebuah trik maka akan dapat dilakukan trik berikutnya dengan berturutan. Aliran tersebut didukung oleh alat-

¹ Wawancara dengan skateboarder di seputaran kantor pusat UGM

alat yang bervariasi dan terposisi dengan benar. Secara keseluruhan dinamika permainan skateboard dapat dikategorikan dalam 3 (tiga) kelompok :

1. Street Skateboarding

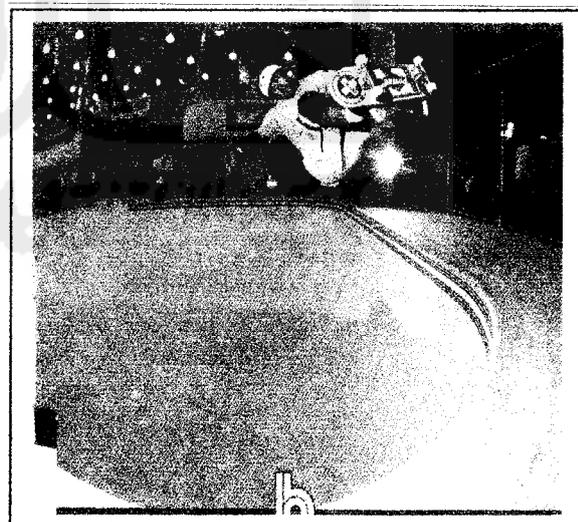
Pola permainan street cenderung horizontal. Permainannya menggunakan alat-alat yang diletakkan pada bidang horizontal. Polanya dapat menyebar ke segala arah sesuai keinginan skater sendiri. Sebarannya tentunya tetap mengarah pada alat yang dimana skater tersebut ingin melakukan trik. Untuk mencapai kecepatan yang dibutuhkan, maka tetap diperlukan alat bantu kecepatan. Alat bantu tersebut dapat berupa bidang miring maupun melengkung.

2. Vert Skateboarding

Permainan skateboard pada pola ini bersifat vertikal dengan menggunakan alat berbentuk huruf U memanjang yang disebut *vert ramp*. Skater melakukan gerakan bolak-balik dan melakukan trik yang cenderung melayang pada bagian vertikalnya. Karena kecepatan yang dicapai pada pola ini cukup tinggi maka permainan banyak dilakukan dalam satu arah sumbu.

3. Pool Session

Pola permainan ini menggunakan kolam renang yang kering dan berbentuk organik baik bulat maupun berupa angka delapan dengan sisi-sisi yang melengkung. Permainannya mengalir pada keseluruhan sisi kolam yang melengkung sekaligus melakukan trik-trik tertentu.



Gambar 2.1 : bentuk arena pool dan permainan di dalamnya.

b. sirkulasi permainan

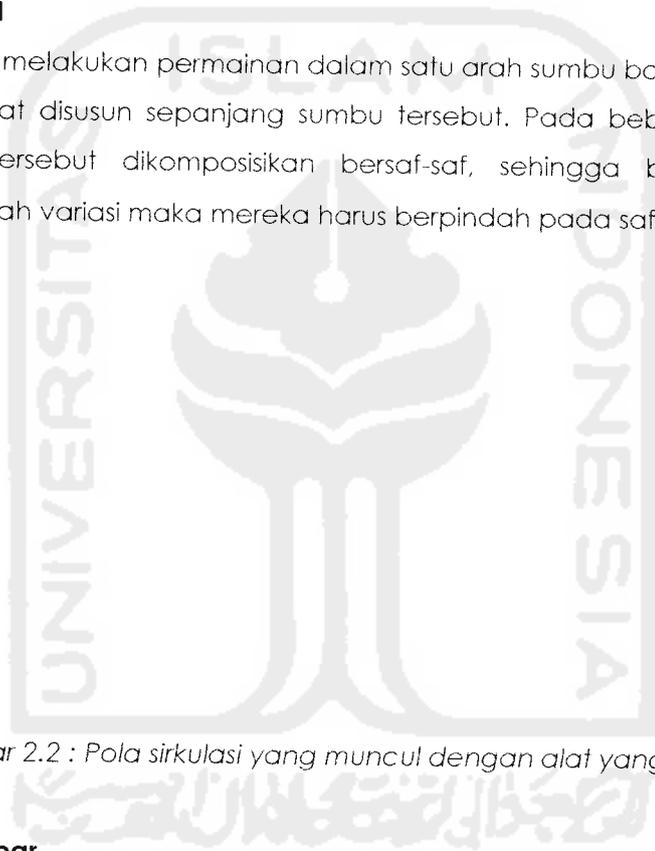
Sirkulasi yang terjadi pada masing-masing pola permainan dalam skatepark berbeda dengan apa yang terjadi di jalanan. Pada topik ini akan dibahas sirkulasi yang muncul pada pola permainan dalam sebuah skatepark, karena sirkulasi yang awut-awutan dan berkesan liar ingin ditata kedalam sebuah bangunan skatepark. Hal ini juga menuntut keragaman alat dan komposisi yang mendukung.

1. Street Skateboarding

Ada 2 (dua) jenis sirkulasi yang muncul pada permainan dengan pola street dalam bangunan skatepark, yaitu :

- **Paralel**

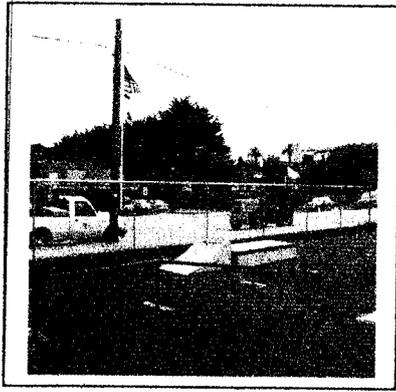
Skater melakukan permainan dalam satu arah sumbu bolak-balik, dimana alat-alat disusun sepanjang sumbu tersebut. Pada beberapa skatepark alat tersebut dikomposisikan bersaf-saf, sehingga bila skater ingin merubah variasi maka mereka harus berpindah pada saf yang lain.



Gambar 2.2 : Pola sirkulasi yang muncul dengan alat yang disusun paralel.

- **Menyebar**

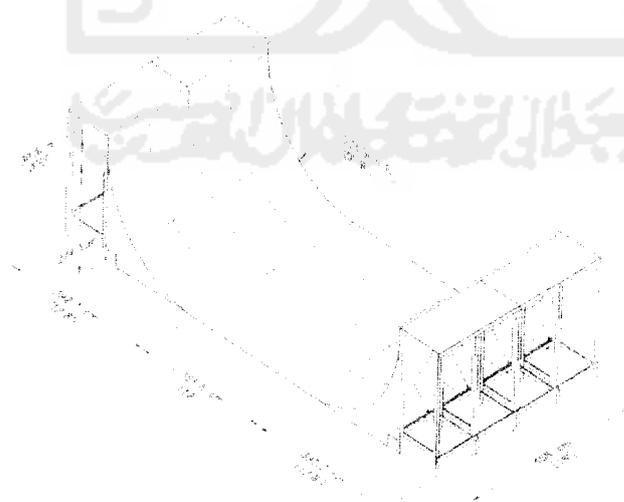
Pola sirkulasi yang terjadi menyebar ke segala arah, tidak ada sumbu yang mengatur aliran sirkulasi. Penataan alat biasanya diletakkan pada sisi-sisi yang menyudut seperti dinding maupun sudut ruangan dan ditengah ruangan. Sirkulasi yang dilakukan oleh skater selalu mengarah pada alat yang memiliki jarak yang cukup untuk mempersiapkan posisi melakukan trik berikutnya. Skater sangat jarang mengarah pada alat yang terlalu dekat karena memerlukan gerak reflek yang cukup tinggi.



Gambar 2.3 : Bentuk sirkulasi yang muncul dengan penataan menyebar

2. Vert Skateboarding

Sirkulasi yang terjadi terikat pada satu arah sumbu bolak-balik. Hal ini dikarenakan alat adalah lokasi dimana skateboard dimainkan. Alat yang berbentuk huruf U memaksa untuk melakukan sirkulasi secara bolak-balik. Skater melakukan trik pada saat mencapai sisi vertikalnya baik itu menglir pada sisi tertinggi ataupun melayang pada ketinggian.



Gambar 2.4 : Sirkulasi pada bentuk permainan vert

3. Pool Session

Dengan sistem yang mirip dengan vert skateboarding, namun pola sirkulasinya dapat lebih berkembang. Bila pada vert sirkulasi hanya terjadi pada satu arah sumbu saja, maka pada pool session skater dapat melakukan belokan dengan mengikuti kontur kolam

Gambar 2.5 : bentuk sirkulasi yang muncul pada arena pool.

e. kebutuhan ruang skatepark

Sebagai sebuah skatepark yang akan melayani eksklusif kebutuhan sarana olah raga permainan skateboard, secara fungsional akan terdiri dari dua bagian yaitu indoor (ruang dalam) dan outdoor (ruang luar).

Ruang dalam merupakan ruang-ruang penunjang fungsi utama bangunan yaitu skatepark. Fungsi utama pada ruang dalam adalah sebuah *indoor arena* yang merupakan sebuah ruang dengan berbagai macam alat permainan, alat-alat tersebut akan dikomposisikan untuk mendapatkan dinamika permainan yang selalu variatif dan dari sini akan dimunculkan berbagai alternatif komposisi. Fungsi penunjang ruang dalam lainnya antara lain, kantin, klinik, gudang, locker dan fungsi komersial lainnya seperti skateshop dan penginapan. Ruang luar akan menjadi sebuah *penggabungan* dari sebuah skatepark dan taman rekreasi. Outdoor skatepark adalah skatepark permanen dengan perkerasan semen dan penataan *landscape yang organik* sehingga dapat mewadahi dinamika permainan yang mengalir. Sebagai sebuah taman rekreasi, skatepark akan dilengkapi dengan zona santai untuk pengunjung di mana mereka dapat menikmati aliran permainan dengan berlatar belakang stasiun kereta. Penikmatan tersebut akan di kondisikan dengan aman baik dari lalu lintas, kereta api maupun dinamika permainan skateboard. Zona pengunjung

dan skatepark akan dilengkapi dengan vegetasi yang berfungsi sebagai perindang maupun barrier, selain itu juga akan dilengkapi dengan berbagai furniture taman seperti, bangku taman, picnic table dan tempat bermain anak yang akan mempunyai kenyamanan secara fisik maupun visual.

Secara umum ruang-ruang yang ada pada skatepark ini adalah :

- Indoor : indoor skatepark, locker room, gudang, toilet, ruang pengelola, rest room, skateshop, penginapan, parkir.
- Outdoor : skatepark, zona parkir, zona rekreasi, toilet umum.

d. ragam alat permainan skateboard

Olah raga permainan skateboard tanpa alat adalah sesuatu yang membosankan, karena permainannya hanya terbatas pada bidang datar saja. Dengan adanya alat, permainan menjadi lebih bervariasi. Keragaman alat yang ada akan sangat mendukung untuk menciptakan variasi-variasi permainan yang terus berkembang. Jenis-jenis alat yang menjadi standart internasional dapat dijadikan patokan untuk mengembangkan pola permainan olah raga ini.

Olah raga permainan ini tidak mudah untuk dilakukan, perlu ketekunan dalam berlatih untuk dapat melakukan sebuah trik. Karena cukup sulit dan tergolong olah raga ekstrem, maka dalam setiap *kompetisinya* selalu ada tingkatan, tingkatan tersebut ada dua yaitu *pemula* dan *menengah*. Dalam skatepark tingkatan tersebut akan dibentuk kedalam tingkatan *alat lanjutan*. Perbedaan jenis alat terletak pada dimensi tinggi alat dan jenisnya. Alat dasar dan alat lanjutan sebenarnya berada pada ruang yang sama yaitu indoor arena. Hal ini dikarenakan secara teknis alat-alat tersebut terbuat dari kayu dan dari segi psikologis untuk skater pemula bahwa mereka malu untuk dilihat publik jika belum dapat bermain baik, sehingga mereka lebih memilih berada pada bagian yang tidak terlihat. Namun untuk komposisi alat lanjutan walaupun berada pada indoor, posisinya tetap dapat terlihat dari ruang luar sehingga publik mengetahui juga apa yang ada di dalam. Untuk outdoor arena, alat menjadi kesatuan dengan alat lainnya dan merupakan gabungan dari pool dan indoor arena. Outdoor arena berupa sebuah cekungan tanah yang cukup luas sehingga didalamnya dapat diposisikan berbagai alat yang mirip dengan indoor namun secara teknis terbuat dari perkerasan yang solid.²

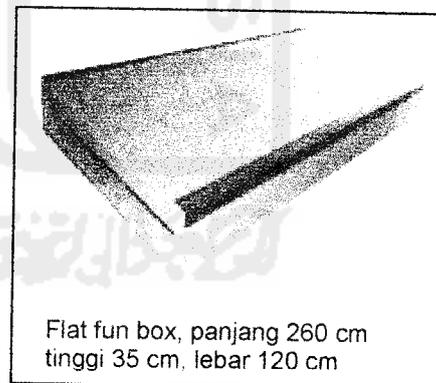
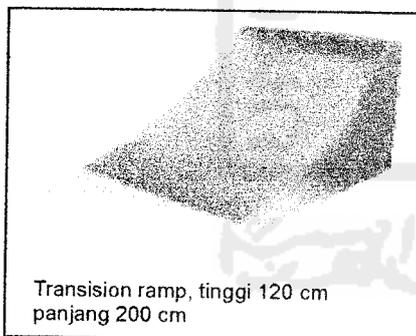
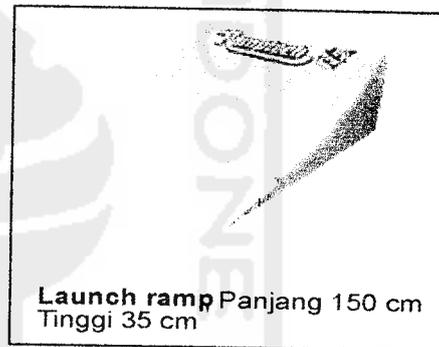
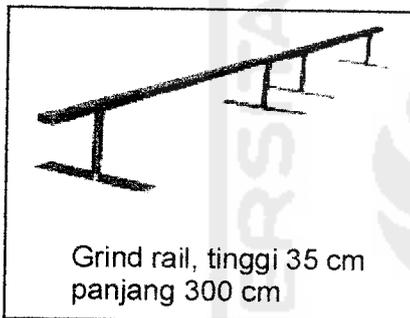
² Pengamatan media majalah dan situs intrnet tentang skatepark

Alat tingkat dasar pada indoor arena

Yang disebut sebagai alat dasar adalah alat dimana skater pemula mulai mempelajari teknik-teknik dasar permainan. Dengan alat tersebut skater pemula juga dapat mempelajari teknik yang dibutuhkan untuk menggunakan alat dengan ukuran sebenarnya dan dapat lebih mudah untuk menguasai permainan.

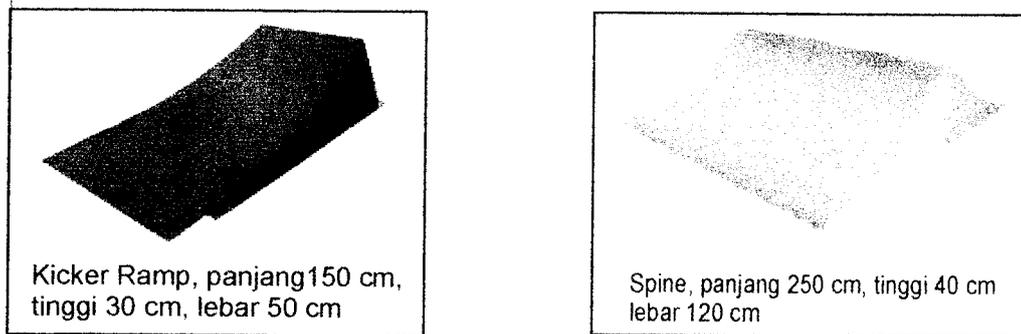
Alat-alat dasar ini mempunyai dimensi yang lebih kecil dari pada ukuran dengan standar internasional. Dengan alat yang lebih kecil skater akan dapat merasakan posisi-posisi tubuh yang benar, sehingga dapat dengan benar melakukan trik pada alat yang standar. Dengan alat ini tingkat bahaya bila terjatuh lebih kecil. Karena olah raga ini cukup sulit untuk dipelajari maka akan sangat membantu bila skater belajar dari alat yang kecil lebih dahulu, sehingga akan lebih mudah untuk menguasai alat yang lebih besar.³

Beberapa jenis alat dasar yang umum digunakan adalah⁴:



³ Pengamatan dengan melakukan olah raga ini, kantor pusat UGM 1997-2000

⁴ Skatepark/ Ramptech.com



Gambar 2.6 : Beberapa contoh alat pada tingkat dasar.

Alat-alat tersebut di atas sangat bermanfaat untuk merasakan posisi tubuh yang benar dalam melakukan trik. *Kicker Ramp*, skater belajar bagaimana melakukan lompatan menggunakan alat tersebut. Skater akan belajar merasakan 'pop' dan *timing* kapan dia harus melompat yang sangat diperlukan untuk bisa menggunakan alat lanjutan seperti piramid maupun majic table. *Grind Rail*, dimana skater mulai belajar menguasai tubuh dan skateboardnya. Skater belajar untuk melakukan trik 'slide' yaitu meluncur diatas besi rail dengan menggunakan bagian bawah dari skateboardnya, ataupun 'grind' atau berjalan diatas besi rail dengan menggunakan sumbu as roda. Alat-alat yang lain seperti *fun box* merupakan alat untuk melakukan pengembangan trik dasar selanjutnya seperti *manual*, *flips* dan lain-lain. Penguasaan trik-trik dasar tersebut akan sangat membantu untuk penggunaan alat lanjutan.

Alat tingkat lanjut pada indoor arena

Alat-alat berikut merupakan adalah pengembangan dimana skater mulai bisa menguasai olah raga skateboard ini. Skater akan belajar mengontrol pola permainannya dengan dimensi alat yang lebih besar yang artinya resiko bahaya juga semakin besar. Tantangan yang sedemikian yang membuat olah raga ini menarik dan banyak dilakukan oleh kawula muda.⁵ Bila pada *alat dasar* skater melakukan pola permainan yang cenderung *horizontal*, maka untuk tahapan *alat lanjutan* ini skater akan belajar untuk melakukan permainan dengan *semi vertikal*. Karena alat cenderung berbentuk seperempat lingkaran (*quarter*). Skater akan mulai melakukan trik dengan lebih tinggi dan bervariasi. Trik-trik dasar akan dirubah menjadi *combo trik* atau beberapa trik menjadi satu

⁵ Transworld Magazines, mei 1998

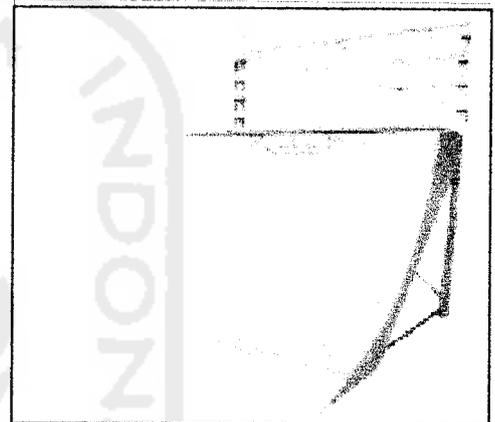
kesatuan. Dengan alat-alat tersebut pola permainan akan lebih hidup dan selalu mengalir.

Beberapa contoh alat lanjutan yang digunakan dalam skatepark adalah sebagai berikut :

1. Street skateboarding

▪ Quarter ramp

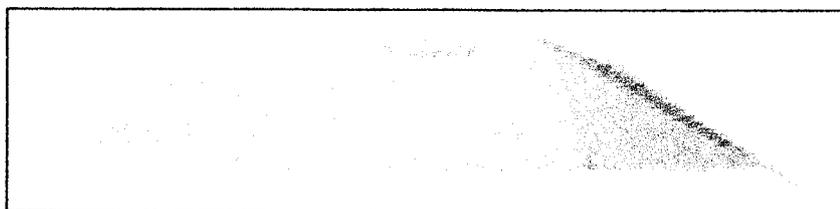
Alat ini sangat perlu karena merupakan alat paling dasar yang harus dikuasai untuk membuat dinamika permainan hidup. Skater akan belajar untuk *drop-in* dari atas ke bawah, maupun sebaliknya dari bawah ke atas. Selain untuk belajar menguasai tubuh naik dan turun, skater juga dapat belajar untuk melakukan trik pada bidang yang tidak datar dan itu memerlukan penguasaan tubuh yang lebih tinggi. Quarter berupa sebuah bidang miring yang melengkung (*curve*), yang digunakan untuk mencapai kecepatan dalam melakukan trik atau bahkan menjadi tempat melakukan trik tertentu.



Gambar 2.7 : Quarter ramp

▪ Pyramid

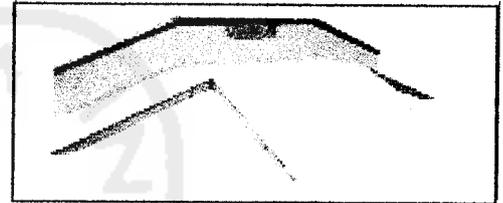
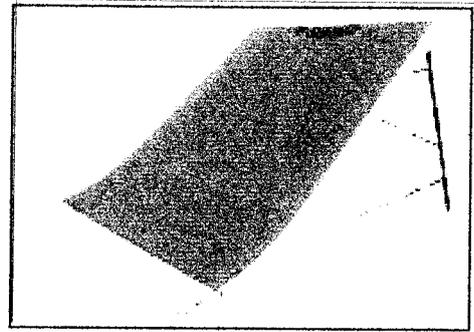
Berbentuk trapesium dengan sisi-sisi miring. Skater menjadikannya sebagai alat untuk melayang tinggi atau *method air*, maupun berpindah dari sisi yang satu kesisi lain atau *transfer*. Alat ini merupakan pengembangan dari launch ramp yang di gabung menjadi satu. Dengan alat ini skater akan melatih *pop* dan *timing* dengan lebih baik sekaligus dapat untuk melatih lompatan dengan sedikit waktu melayang (*hang time*).



Gambar 2.8 : pyramid

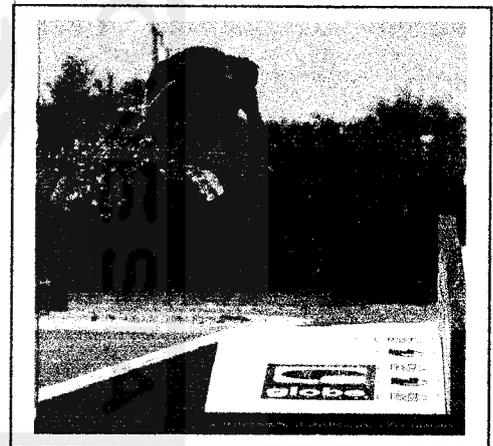
- **Bank ramp**

Merupakan bidang miring yang bersudut 45°. Trik-trik yang bersifat teknis umumnya dilakukan pada alat ini. Alat olah raga ini perlu karena posisi tubuh berbeda saat melakukan trik pada bidang miring yang melengkung dengan bidang miring yang lurus. Dengan ini skater akan lebih dapat mengembangkan variasi permainan dengan mencoba melakukan trik pada bidang miring. Dalam aliran permainan, bank ramp dapat menjadi satu kesatuan dengan quarter ramp.



- **Fun box**

Alat ini merupakan gabungan dari dua jenis alat dasar, yaitu grind rail dan launch ramp. Pada alat ini sisi miring yang seperti launch ramp diletakkan pada ketiga sisinya sedangkan untuk satu sisi lainnya diletakkan grind rail yang berupa batang besi berbentuk kotak memanjang. Skater dapat mengembangkan trik-trik dasar yang sudah dikuasainya pada alat dasar sebelumnya. Trik-trik transfer dapat dilakukan disini dan juga trik yang bersifat membentur dan berjalan diatas plat besi tersebut atau *grind*.



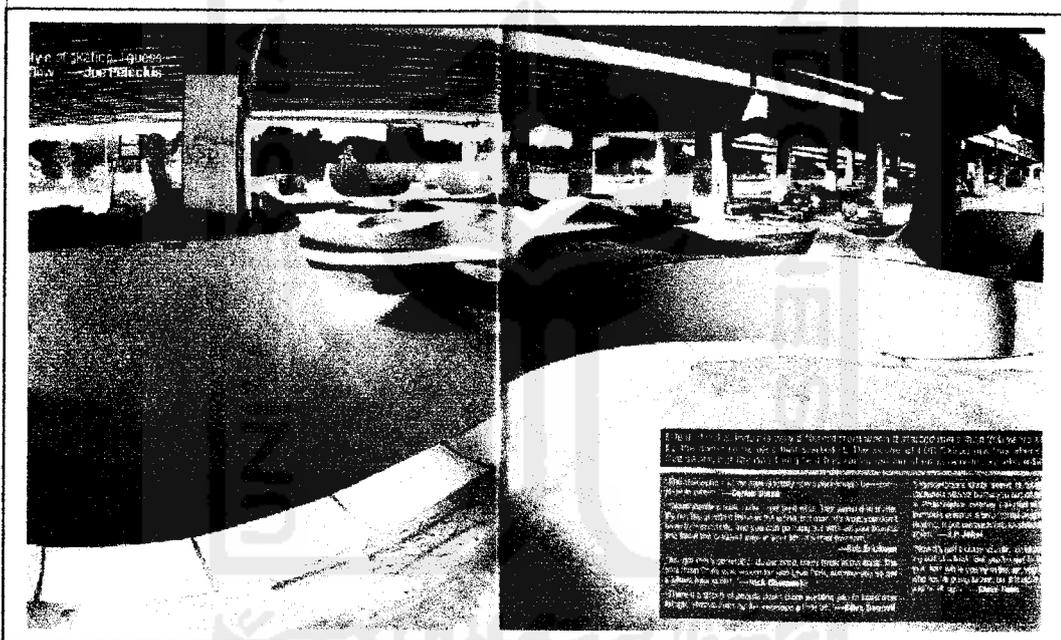
Gambar 2.9 : beberapa alat tingkat lanjut dan permainan di atasnya

Gambaran diatas adalah sebagian kecil alat yang digunakan untuk menciptakan variasi pada olah raga ini. Alat tersebut pada umumnya diletakkan di dalam ruangan (indoor), karena terbuat dari kayu.

Alat pada outdoor skatepark

Seperti yang disebutkan diatas, bahwa skatepark outdoor secara teknis konstruksinya dari perkerasan solid (semen beton). Outdoor skatepark pada umumnya merupakan penggabungan dari pola permainan pool, vert dan street sehingga bentuknya merupakan aliran organik (naik turun) yang tidak terputus. Aliran ini penuh dengan sisi-sisi yang melengkung untuk mempertahankan aliran permainan dan kecepatan yang diperlukan oleh skaterya.

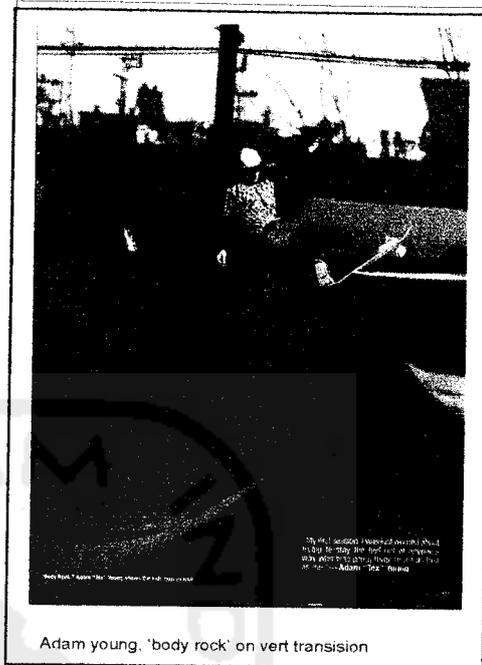
Outdoor skatepark ini menjadi sesuatu yang penting karena akan menciptakan variasi permainan yang lebih dinamis, skater menemukan dinamika yang berbeda pada saat bermain skate pada bidang yang lebih organik. Bila pada indoor skatepark mereka berjumpa dengan sudut-sudut maka pada outdoor skatepark mereka berjumpa dengan bidang-bidang yang mengalir tanpa sudut.



Gambar 2.10 : FDR skatepark, Philadelphia

FDR skatepark, sebuah contoh outdoor skatepark yang memanfaatkan lahan tidur dibawah jalan layang menjadi sebuah lahan hidup dimana kebebasan untuk bermain skateboard didapatkan. FDR skatepark menjadi surga untuk para skater setempat, dimana mereka bisa dengan bebas

mengekspresikan diri mereka dengan bermain skateboard. Dari sini banyak skater profesional dilahirkan, ini dikarenakan mereka berlatih tanpa halangan.⁶



Adam young. 'body rock' on vert transition

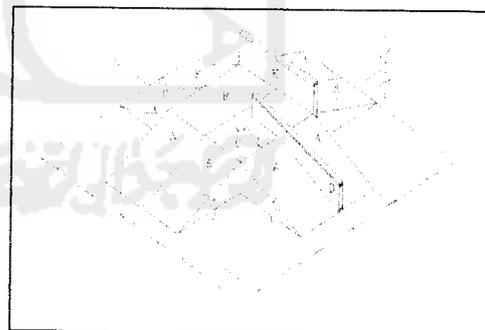
Gambar 2.11 : Salah satu bentuk permainan pada outdoor skatepark.

e. dimensi alat

Alat yang digunakan pada permainan skateboard dimensinya berbeda-beda. Dimensi paling besar adalah alat yang digunakan pada pola vert, atau vert ramp. Sedangkan untuk alat pada pola yang lain cenderung lebih kecil-kecil.

Beberapa dimensi alat antara lain :

- **Vert ramp**
Panjang 11,692 m ; lebar 9,88 m
Tinggi 3,258 m
- **Funbox**
Panjang 5,8 m ; lebar 5,8 m
Tinggi 1,2 m
- **Quarter ramp**
Panjang 2,6 m ; lebar 2,4 m
Tinggi 1,8 m

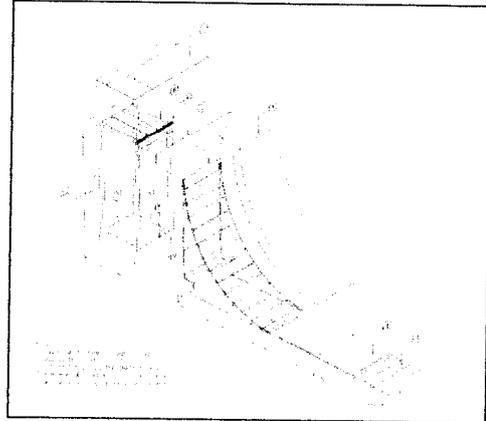


Gambar 2.12 : konstruksi funbox

⁶ Transworld magazines, Februari 2001

- **Bank**
Panjang 2,6 m ; lebar 2,4 m
Tinggi 1,2 m
- **Pyramid**
Panjang 4,6 m ; lebar 4,6 m
Tinggi 61 cm

Sumber : powell corp/ skateboard.com



Gambar 2.13 : konstruksi quarter ramp

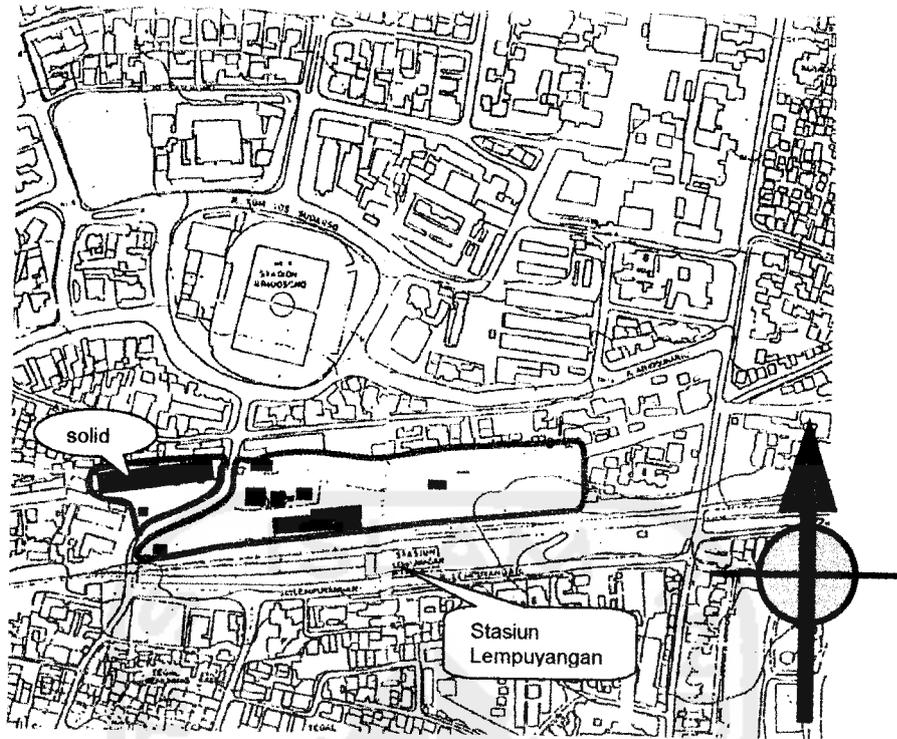
Dimensi alat tersebut dapat bervariasi dan jenis alatnya pun tidak terbatas pada tersebut diatas namun dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai variasi yang ingin dimunculkan. Variasi tersebut dapat dilakukan dengan memperbesar atau memperkecil dimensi maupun mengurangi bagian alat tersebut atau menggabungkannya dengan alat yang lain sehingga terbentuk sebuah komposisi alat yang baru.

Tinjauan stasiun lempuyangan

Sebagai sebuah stasiun kereta api, stasiun Lempuyangan dirasakan mempunyai sebuah nilai lebih untuk dikembangkan. Dimensi estetis yang ditampilkan seakan memberikan gambaran tentang dinamika sebuah kota besar, sedangkan aktivitas yang terjadi seperti arus kereta sering dijadikan objek rekreasi visual dan objek pembelajaran oleh keluarga maupun sebagian orang. Mereka dengan sengaja datang untuk *menyenangkan* putra-putri mereka, maupun menghabiskan waktu luang di sore hari bersama keluarga.

Figure ground

Tanah milik PJKA di sekitar stasiun banyak yang berupa lahan tidur dan belum dimanfaatkan secara maksimal. Diatasnya hanya berdiri beberapa bangunan gudang dan ada semacam penutup menyerupai halte yang cukup besar namun tidak berfungsi dengan baik. Selebihnya adalah lahan kosong yang penuh dengan semak belukar. Beberapa sisi site tidak memiliki jenis aktifitas yang cukup jelas sehingga secara visual aktivitas apapun dapat terjadi disana.



Gambar 2.14 : peta site perencanaan

Kondisi tanah pada lokasi adalah tanah rata (tidak berkontur) dengan 60% permukaan menggunakan perkerasan aspal kasar. Terdapat perbedaan ketinggian antara lokasi dengan ruas-ruas rel kereta, perbedaan tersebut berkisar antara 20 cm sampai dengan 75 cm. Perbedaan paling rendah berada pada sisi sebelah timur sedangkan paling tinggi berada pada sisi sebelah barat.

Pada site terdapat beberapa bangunan yang dapat menjadi pertimbangan akan diperlakukan seperti apa, sehingga dapat mendukung keberadaan skatepark dan taman rekreasi ini. Bangunan tersebut antara lain menara komunikasi, gudang penyimpanan semen, menara kontrol, musholla. Beberapa bagian seperti atap pelindung yang dirasakan kurang mendukung dapat dihilangkan atau dipindahkan.

Dimensi site

Dimensi disini adalah dimensi area yang akan direncanakan menjadi sebuah skatepark dan taman rekreasi urban. Luasan area terdiri dari area perencanaan dan area perancangan. Luasan area yang dirancang akan mempengaruhi pertimbangan besaran ruang terutama untuk ruang skatepark indoor dan outdoor.

Bentuk site yang direncanakan adalah memanjang dari barat ke timur dari tukangn sampai jembatan layang. Dimensi total adalah 260 m panjang dan 50 m lebar dengan luas 13.000 m². Sedangkan untuk luas area perancangan adalah 2500 m². Luasan ini termasuk luas jalan utama yang ada pada sebelah barat, beberapa bangunan gudang dan musholla, menara kontrol dan menara komunikasi. Untuk mengakomodasi konsep sebagai sebuah taman rekreasi dan skatepark yang mudah terlihat dan memiliki vista yang luas ke arah stasiun, maka kemungkinan akan dilakukan beberapa penggeseran objek bangunan ke sisi lain dari site. Namun bukan berarti keberadaan bangunan tersebut diabaikan, tetapi tetap akan ditata dengan analisa lebih lanjut.

Sirkulasi yang ada

Posisi site ini dibatasi oleh 4 ruas jalan yang cukup padat lalu lintasnya. Dari keempat ruas jalan tersebut, posisi yang dapat melihat dengan jelas ke arah lokasi hanya melalui ruas Jl. Lempuyangan dan melalui Jl. Atmosukarto.

Posisi Jl. Atmosukarto memiliki view yang paling jelas ke dalam site karena posisinya menembus lokasi pada sisi bagian barat, sehingga bila ada aktivitas yang terjadi pada sisi kanan dan kiri jalan akan terlihat dengan jelas.

Aliran sirkulasi yang muncul pada lokasi selain lalu lintas jalan adalah sirkulasi truk semen yang menuju gudang penyimpanan. Sirkulasi tersebut merupakan sirkulasi truk-truk besar yang mengangkut persediaan semen untuk gudang. Waktu sibuk diperkirakan antara pukul 09.00–12.00, dimana truk mulai memasuki area untuk menuju loading dock. Dalam satu minggu terjadi hanya terjadi 3 sampai 4 kali sirkulasi saja, dikarenakan pengiriman suplai semen untuk wilayah Yogyakarta tidak berjalan setiap hari. Di luar waktu sibuk tersebut, area seakan menjadi area tidur dan

hanya ada beberapa aktivitas gelandangan yang menumpang untuk berteduh dari panas. Selebihnya merupakan area yang tidak memiliki aktivitas khusus.⁷

⁷ Wawancara dengan pekerja gudang dan beberapa orang setempat

Tinjauan taman rekreasi

Taman secara harfiah berasal dari kata *gan*, yang berarti melindungi atau mempertahankan dan *eden*, yang berarti kesenangan atau kegembiraan. Sehingga pada awalnya taman (*garden*) merupakan sebuah lahan berpagar yang dilindungi dan berfungsi untuk bersenang-senang atau bergembira.⁸ Pada awalnya tidak ada tempat khusus yang berfungsi sebagai taman untuk publik seperti saat ini, pasar kota, halaman gereja dan alun-alun adalah ruang-ruang terbuka yang biasa dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai sebuah ruang terbuka.

Taman dalam skala kota adalah sebuah ruang terbuka (*open space*), dimana di dalamnya terdapat aktivitas yang tidak ditentukan. Taman sebagai ruang terbuka menjadi pilihan bagi warga kota untuk bersenang-senang secara individu maupun kelompok. Awal abad ke-19 dimana pada saat itu negara barat merupakan negara industri, pertamanan diciptakan sebagai tempat untuk perbaikan kesehatan, moral, estetika dan ekonomi. Taman pada saat itu merupakan lahan luas yang terbuka, hanya terdiri dari pohon-pohon perindang dimana orang dapat menikmati kelegaan diluar kesibukan industri serta melakukan perenungan.⁹

Pada dewasa ini taman tidak lagi berfungsi hanya sebagai *open space*, namun fungsinya berkembang menjadi lebih kompleks. Berbagai macam tipe taman memberikan pola-pola aktivitas yang berbedanya dalam penikmatannya.

Tipe pertama adalah sebuah taman fungsinya digabung dengan fasilitas olah raga, baik berupa lapangan terbuka, meja kecil untuk catur maupun jogging track. Taman menjadi sebuah pilihan untuk masyarakat urban untuk melakukan olah raga dalam kesegaran di sebidang kecil lahan di wilayah kotanya. Selain sebagai *sport park*, taman menjadi sebuah *places for play* dimana anak-anak menemukan tempat bermain yang aman dari ruwetnya jalanan kota. Penikmatan taman sebagai *sport park* sekaligus *places for play* membutuhkan keterlibatan tubuh dalam setiap bagian taman. Aliran sirkulasi menjadi tempat jogging, biking dan zona terbuka menjadi suatu lapangan bermain baseball, crickets, frisby dan lain-lain.¹⁰

⁸ Arsitektur pertamanan, p. 38

⁹ Arsitektur pertamanan, p. 41

¹⁰ John A. Dreyfuss, *Urban Open Space*, p. 36-38

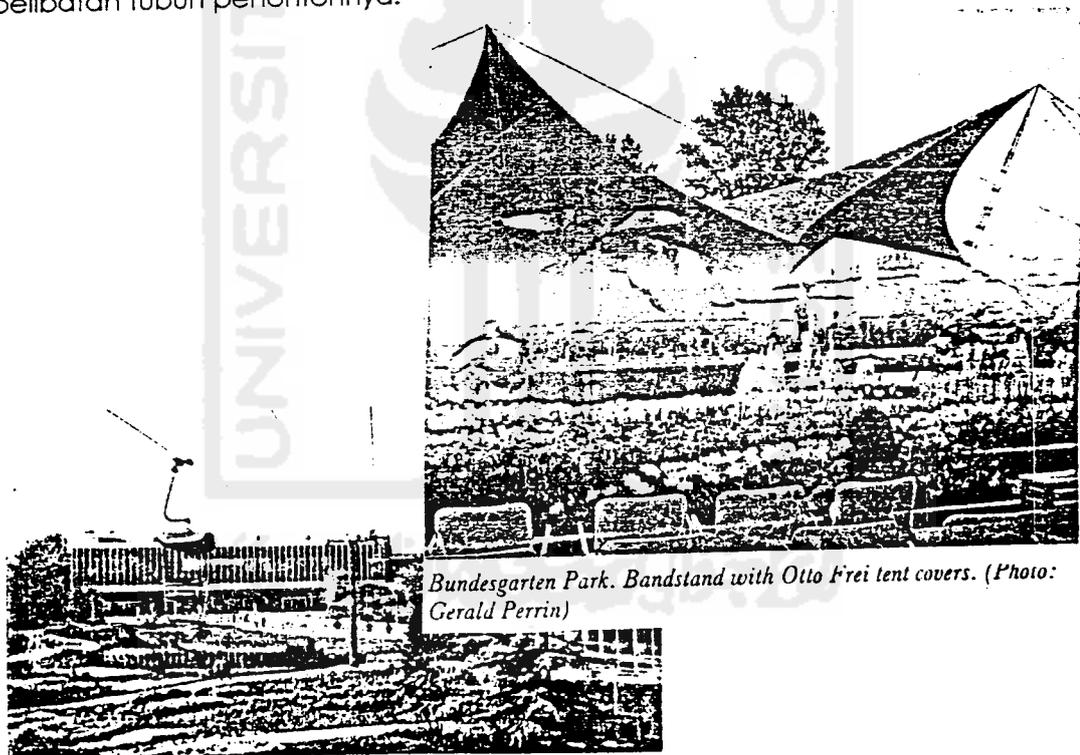
Central park, New York. Olmsted dan Vaux mengkonsepkan open space di kota new york sebagai sebuah taman yang menjadi pusat kota yang bernuansa padesaan untuk para buruh menghabiskan liburannya. Kontrol-kontrol visual direncanakan secara cermat, sistem sirkulasi dipisahkan dari lalu lintas utama sehingga orang dapat berjalan-jalan, jogging didalam taman. Bahkan ada pemisahan jalur untuk pejalan kaki, kendaraan bermotor dan kereta. Open space yang ada sering digunakan untuk baseball, frishby dan olah rada lain, bangku dan meja taman menjadi arena catur. Sehingga tipe taman semacam ini dpat disebut sebagai *taman aktif*.



Gambar 2.15 : beberapa contoh aktivitas taman sebagai sport park dan place for play

Tipe kedua adalah dimana taman berfungsi sebagai sebuah taman rekreasi dengan fasilitas dan moda-moda penikmatan yang lengkap dan orang membayar untuk menikmatinya. Tipe ini memiliki luasan yang lebih dari tipe pertama. Penikmatan taman ini lebih kepada rekreasi secara visual yang melibatkan vista pada tiap-tiap objeknya. Pengunjung berjalan ke arah tiap objek dan berhenti untuk melihat apa yang ada di sana (baik pertunjukan maupun tontonan).¹¹ Sehingga model taman rekreasi semacam ini dapat dikatakan sebagai *taman rekreasi pasif*.

Bundesgarten Park, Cologne, Jerman. Sebuah contoh taman dengan penanganan aktivitas rekreatif yang sangat berbeda. Pengunjung menikmati taman dengan kereta gantung yang membawa pengunjung ke setiap bagian taman dan pengunjung dapat menikmati vista dari atas. Tiap objek tujuan berupa gallery, panggung band, theatre dan lainnya yang tidak memerlukan pelibatan tubuh penontonnya.



Bundesgarten Park. Bandstand with Otto Frei tent covers. (Photo: Gerald Perrin)

Bundesgarten Park, Cologne, Germany. Overhead chairlift carries visitors to every part of the park. (Photo: Gerald Perrin)

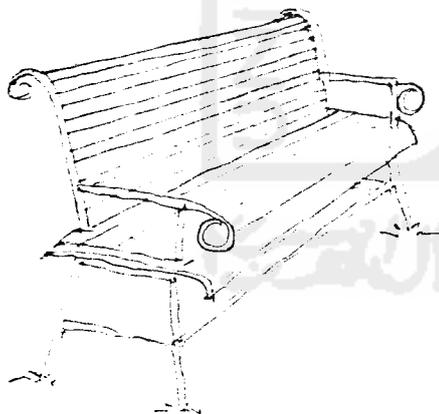
Gambar 2.16 : beberapa contoh taman sebagai area rekreasi pasif.

¹¹ Urban rest and leisure park, p. 10

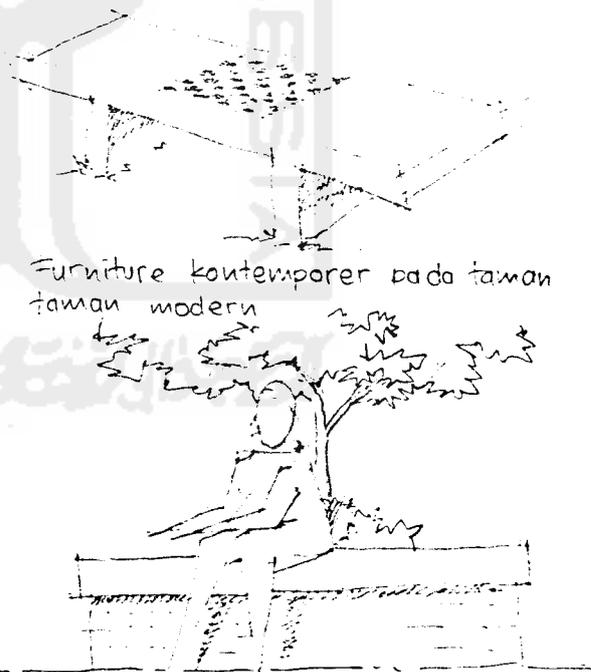
Furniture taman akan mendukung aktivitas taman khususnya untuk memberikan kenyamanan pada penonton. Furniture taman yang dibutuhkan pada dasarnya adalah pencahayaan taman, bangku dan meja taman. Dalam beberapa kasus taman furniture berdiri sendiri dalam sebuah taman, dalam artian furniture tidak berfungsi lebih selain untuk duduk. Kursi dan meja menjadi elemen taman yang formal dimana fungsinya hanya untuk duduk saja. Namun dalam beberapa kasus lain furniture bernilai lebih, karena menjadi arena aktivitas lain seperti di central park, new york, meja ataupun kursi tidak hanya untuk duduk namun dapat untuk arena catur. Pada kasus lain bangku berubah menjadi pot-pot penahan pohon yang rindang, sehingga orang dapat dengan nyaman duduk dibawahnya.



Chess game in Central Park, New York City



Furniture formal yang biasa digunakan.



Furniture kontemporer pada taman taman modern

furniture yang berfungsi sebagai pot

Gambar 2.17 : contoh pemanfaatan furniture taman