

BAB 3

Analisa skatepark dan taman rekreasi

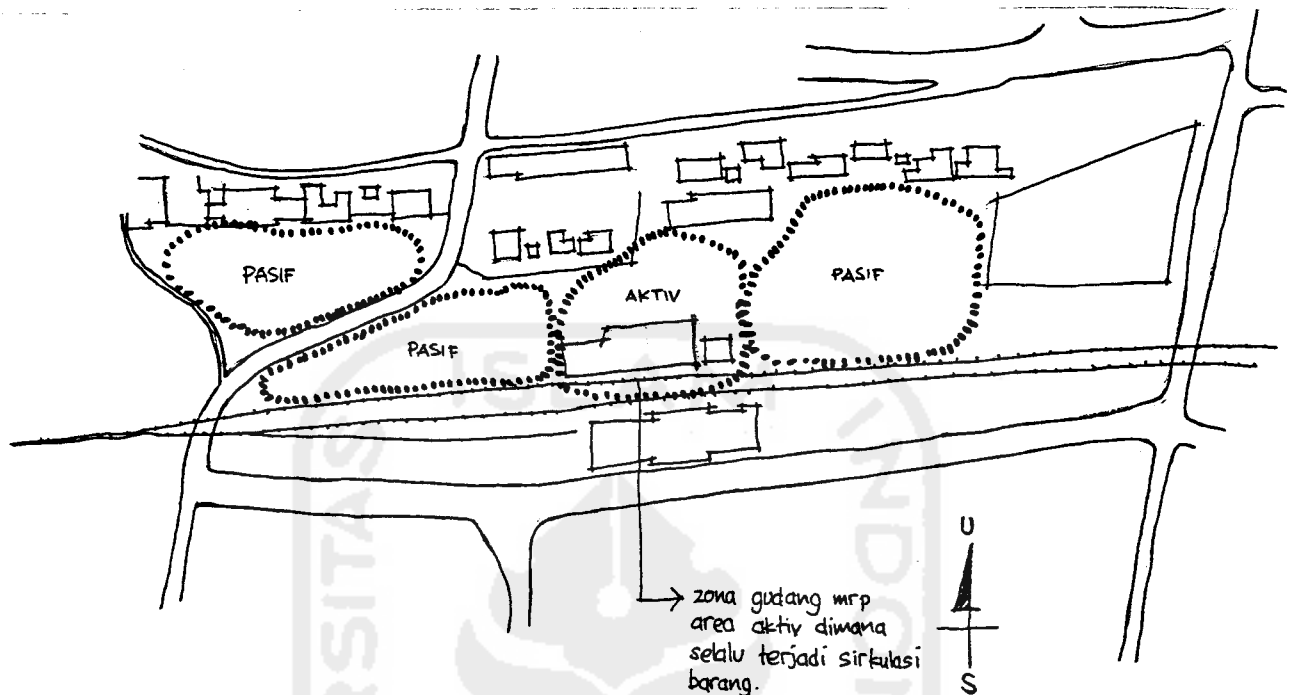
Analisa tapak

Analisa tapak merupakan suatu kegiatan pemerhatian potensi tapak dalam konteksnya dengan objek yang akan didirikan (bangunan). Analisa tapak meliputi zoning pemanfaatan lahan, jalur-jalur sirkulasi, sistem utilitas kawasan, pelaku aktivitas dan analisa landscape.

Zoning tapak

Zoning tapak akan menunjukkan dan menganalisa seberapa besar lahan yang aktif maupun yang pasif, sehingga didapatkan gambaran penataan ulang kondisi lahan. Akan dianalisa pemosisian massa bangunan yang tepat sehingga tujuan dan sasaran dapat tercapai.

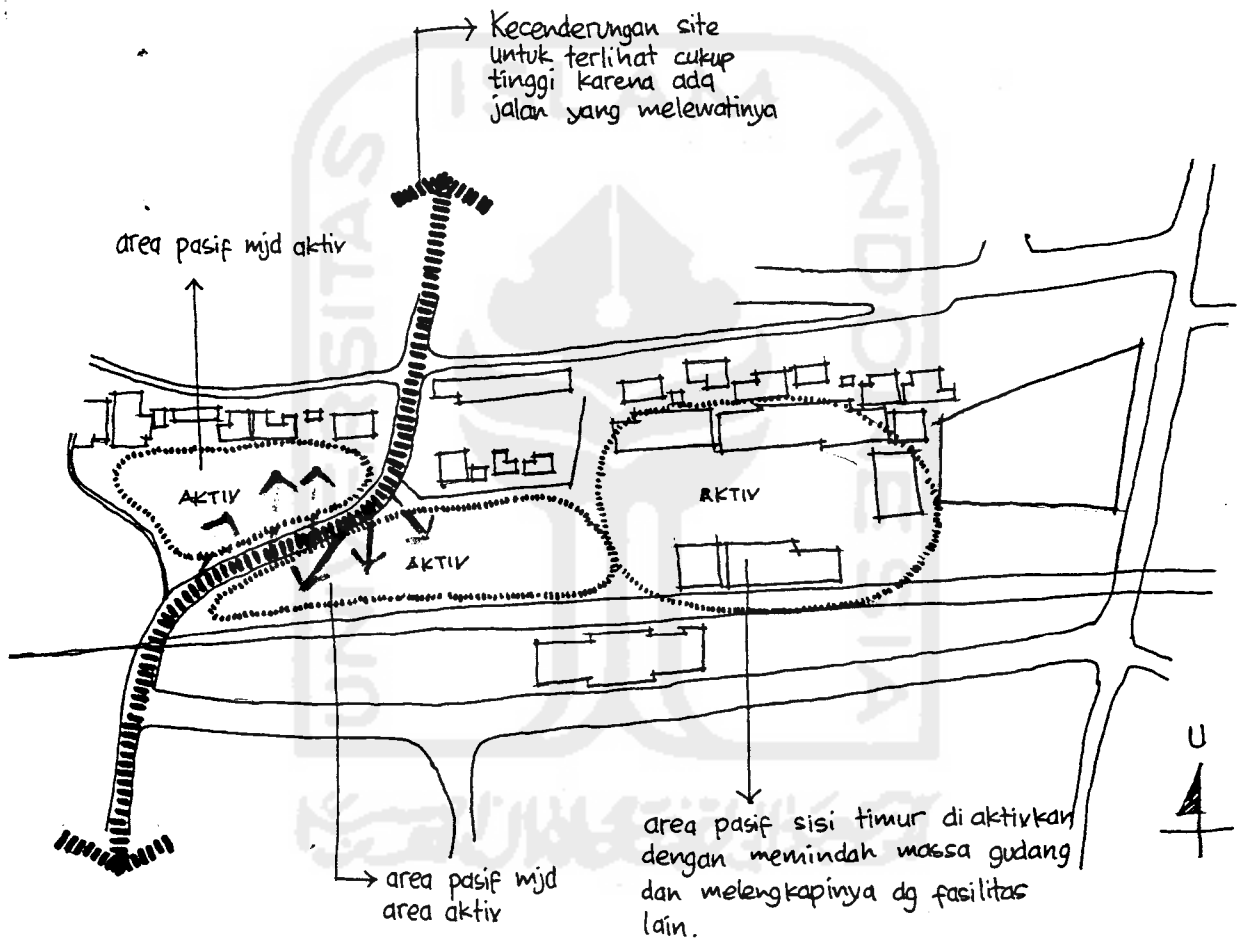
Kondisi eksisting sekarang tapak dibagi menjadi beberapa peruntukan, meskipun beberapa pembagian tidak berfungsi dengan maksimal. Beberapa sisi area menjadi tempat aktivitas bongkar muat yang sangat sibuk sedangkan beberapa sisi lainnya tidak berfungsi dengan optimal, dikarenakan area terlalu luas dan konsentrasi aktivitas yang terjadi hanya pada sebagian area dan tidak sampai menghabiskan keseluruhan lahan.



Gambar 3.1 : sketsa zoning lahan. Menunjukkan area aktif dan area pasif.

Maka dengan banyaknya lahan pasif yang tidak berfungsi dengan jelas tersebut, area keseluruhan dizona kembali untuk mendapatkan penataan kawasan yang kompatibel. Area pasif yang berada pada kiri dan kanan jalan tukang sangat mudah untuk terlihat sehingga akan diarahkan kepada fungsi bangunan yang hidup. Karena ada aktivitas skateboard disana dan kecenderungan aktivitas ini semakin meningkat dan ada kebutuhan untuk ditonton dan diperhatikan orang maka area pasif ini dimanfaatkan sebagai sebuah bangunan skatepark dan taman rekreasi. Dengan demikian ada dinamika yang dirasakan pengguna jalan saat melewati jalan tukang tersebut. Keberadaan stasiun lempuyangan dimanfaatkan sebagai setting latar belakang taman, dengan demikian massa bangunan diposisikan pada sisi utara sedangkan taman akan berada pada sisi selatan sehingga vista sebagai sarana penikmatan stasiun akan terpenuhi.

Karena tidak mungkin dilakukan penggusuran bangunan gudang, sedangkan area yang dibutuhkan untuk skatepark khususnya ruang luar yang berupa taman dan outdoor skatepark membutuhkan lahan yang cukup luas, maka pemindahan massa gudang hanya dilakukan pada massa gudang yang paling dekat dengan rel utama. Pemindahannya berupa penggeseran kearah timur.



Gambar 3.2 : sketsa zoning perencanaan

Pada area yang akan dimanfaatkan untuk perletakkan bangunan utama terdapat gardu listrik dan tower pemancar yang menutupi lahan dari arah selatan, namun bila dari arah timur posisi dibelakangnya cukup terlihat. Dari eksisiting tersebut massa bangunan utama skatepark akan menjadi dua bagian karena pada site ada dua area yang memungkinkan yaitu sisi yang tidak tertutup dan sisi yang terbuka. Sisi yang tertutup lebih diutamakan sebagai area penataan massa bangunan dengan fungsi-fungsi penunjang dan sisi yang terbuka sebagai penempatan massa arena indoor skatepark.

Sebagai fungsi penunjang yang memiliki fungsi privat, massa bagian ini tidak perlu diekspos terlalu jelas untuk menegaskan bahwa ada privasi disana. Sedangkan untuk massa utama yaitu arena indoor perlu diekspos dengan jelas untuk menarik perhatian orang yang lewat di jalan umum.

Analisa jalur sirkulasi

Jalur sirkulasi berada pada empat sisi lahan, dan satu ruas jalur membelah site menjadi dua bagian. Keempat bagian jalur lalu lintas tersebut memiliki tingkat kepadatan yang berbeda sehingga jarang terjadi kemacetan kecuali saat ada kereta lewat.

Dari posisi jalan Lempuyangan dengan kondisi jalan yang tidak berlalu lintas padat pemandangan site dapat dilihat dengan jelas dan penanda tidak menjadi sesuatu yang berukuran besar. View kearah site dari jalan Lempuyangan sisi selatan sedikit terhambat dengan adanya lalu lintas kereta api. Site akan sangat terlihat dari jalan lempuyangan yang membagi site menjadi dua area. Kenampakan lainnya adalah dari jalan Lempuyangan yang berada pada sisi selatan. Ruas jalan dr. Sutomo dan jalan Atmosukarto tidak mempunyai view ke arah site.

Dengan kondisi dan posisi sirkulasi tersebut, bangunan akan menanggapi kondisi jalan. Bangunan akan menanggapi sirkulasi dan view lalu lintas dari arah selatan. Sebagian fasade bangunan berbentuk cekung sehingga pandangan lebih dapat terorientasi. Untuk taman rekreasi dan outdoor skatepark akan menarik pandangan pengguna lalu lintas dari arah utara.

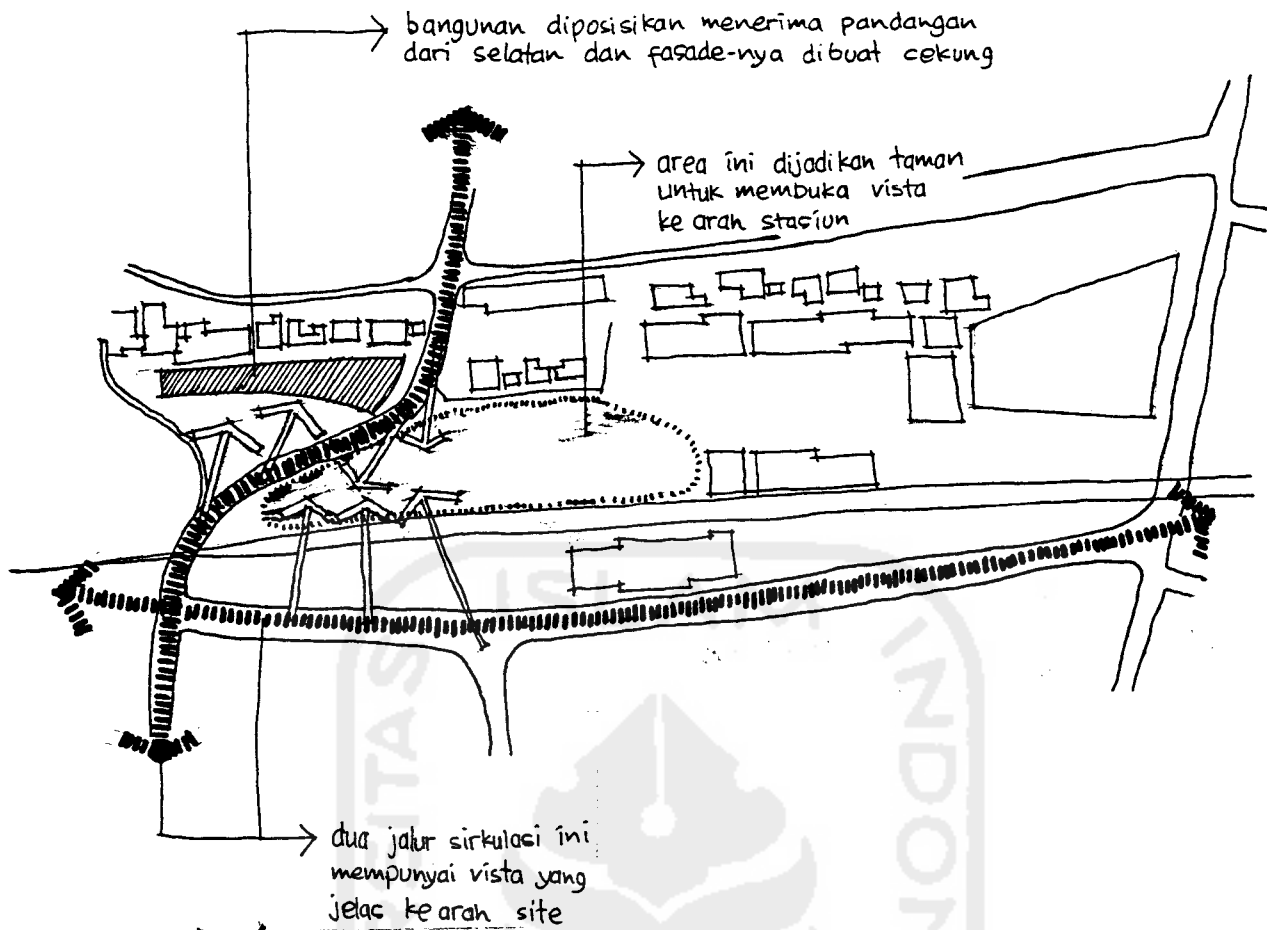
Secara umum pada skala perkotaan, orang akan cenderung memanfaatkan ruang terbuka yang mereka jumpai. Area terbuka dimana mereka bisa bersantai lebih mempunyai kecenderungan dimanfaatkan. Namun taman sekaligus skatepark ini adalah sebuah bentuk taman yang menjadi

semacam panggung skateboard yang dapat menjadi penarik agar orang mendatangi taman tersebut dan menikmatinya.

Vegetasi saja tidak akan cukup untuk menarik orang untuk memanfaatkan taman rekreasi tersebut. Dengan demikian orang akan berusaha ditarik dengan memberikan sedikit 'pertunjukan' yang akan menjadi penarik dan menjadikan orang penasaran dan ingin melihat dari dekat dengan masuk ke dalam taman. Dari saat pertama orang tersebut masuk maka selain pertunjukan dari latihan parta skater, maka ada kenyamanan sebuah taman yang akan dirasakan dimana mereka bisa memilih tujuan, apakah melihat latihan skater tersebut dengan duduk-duduk atau berjalan dan mencoba berinteraksi dengan bentuk taman dan menikmati vista yang berorientasi ke arah stasiun lempuyangan ? pilihan memberikan dinamika tersendiri pada sebuah taman.

Bentuk jalan yang membagi area perencanaan menjadi dua bagian adalah berbentuk melengkung dimana orang yang melewatinya harus berhati-hati. Bila dalam kondisi sekarang orang lewat masih tidak tertarik dengan kanan dan kirinya sehingga konsentrasi pada jalan yang dilaluinya. Namun bila ada bangunan yang menjadi penarik, maka orang tidak lagi konsentrasi pada jalan yang dilaluinya sehingga dapat terjadi kecelakaan. Untuk menanggapi hal tersebut bangunan akan tetap memberikan space pada ujung jalan sehingga orang yang lewat masih dapat melihat apa yang ada di balik tikungan dan bersiap-siap untuk membelok. Bentuk jalan yang melengkung tidak dapat dirubah karena terkait dengan fasilitas yang ada pada kawasan gudang. Bentuk jalan ini menciptakan skala kejutan pada saat orang mulai memasuki jalan antara bangunan dan taman sehingga dengan demikian tujuan untuk menjadikan bangunan dan taman skatepark ini terwujud. Untuk mengontrol ketertarikan tersebut, jalan dibentuk 'seakan' menjadi bagian dari bangunan dan taman sehingga orang lebih berhati-hati untuk melewatinya.

Bentuk pengakhiran halaman tanpa pagar dapat menciptakan dimensi kepemilikan tersebut, jalan dan bangunan maupun tidak dibatasi oleh sebuah pembatas yang jelas sehingga bangunan akan berdiri dengan sangat tegas dan jelas sedangkan taman akan sangat mudah terlihat dan berkesan 'welcome' pada setiap orang yang melihatnya.



Gambar 3.3 : sketsa analisa sirkulasi

Analisa cut and fill permukaan

Kontur akan menjadi suatu elemen penarik dalam taman rekreasi dan skatepark ini. Kontur yang rata tidak memberikan sebuah dimensi estetis dalam taman, karena itu kontur taman akan diolah sesuai dengan bentuk sebuah skatepark. Bentuk kontur outdoor skatepark yang cekung – cembung akan digabungkan dengan fungsi taman rekreasi.

Sebagai sebuah taman rekreasi yang menjadi hubungan antara skater yang ingin diakui dengan menunjukkan ketrampilannya dengan penonton yang diwadahi dalam sebuah taman, arena outdoor seakan menjadi panggung yang diturunkan dari permukaan tanah dan penonton akan ditinggikan dari permukaan tanah.

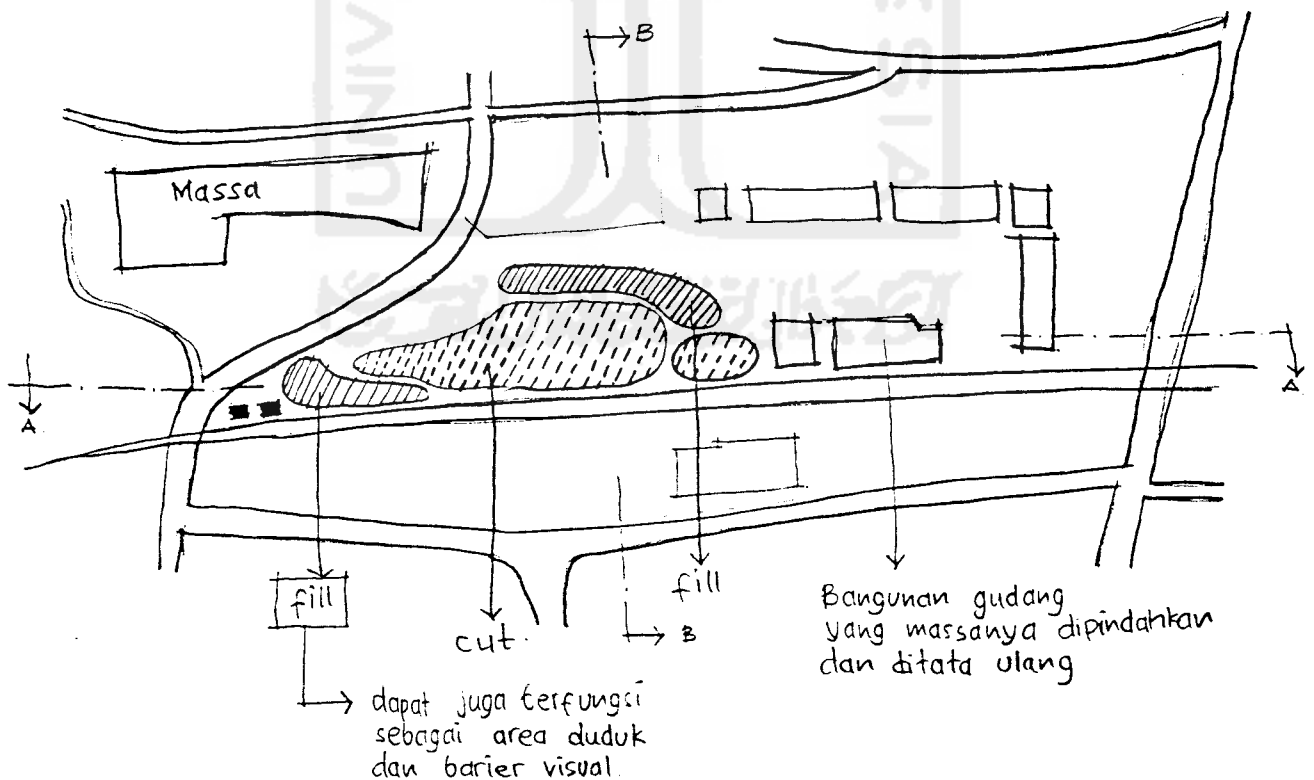
Site yang rata akan diolah dengan sistem cut and fill untuk membentuknya menjadi kontur cekung – cembung. Area untuk outdoor arena akan di cut dengan kedalaman antara 80 cm sampai 120 cm. Kedalaman dengan ukuran tersebut merupakan transformasi dari ukuran alat tingkat dasar

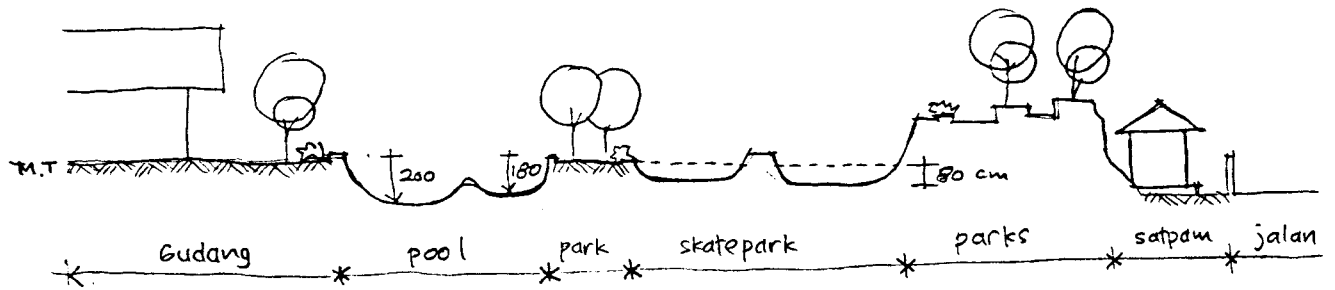
(bab 2, alat tingkat dasar). Bentuk cekungan tidak berupa cekungan secara vertikal namun sisi-sisinya merupakan lengkungan seperti pada alat dasar baik quarter maupun transision ramp. Bentuk yang lain adalah pool arena dimana cekungan lebih dalam dengan kedalaman 180 cm sampai 200 cm.

Kontur selain diolah menjadi skatepark juga menjadi taman rekreasi yang mewadahi kegiatan menonton maupun berjalan-jalan menikmati vista stasiun. Sebagai wadah untuk kegiatan menonton kontur akan ditinggikan lebih dari permukaan tanah asli. Peninggiannya memanfaatkan hasil cut dari cekungan skatepark yang diletakkan pada beberapa posisi. Posisi tersebut akan diarahkan pada sisi yang memerlukan barrier visual. Dengan dilakukannya peninggian maka sudut pandang penonton akan menjadi lebih luas dari pada menonton dari posisi ketinggian jalan.

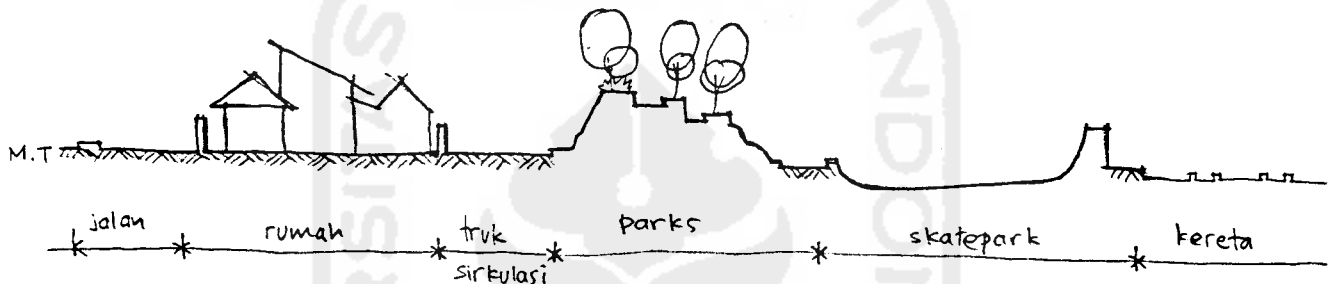


- Kontur semula yang rata.





• potongan A-A



• potongan B-B

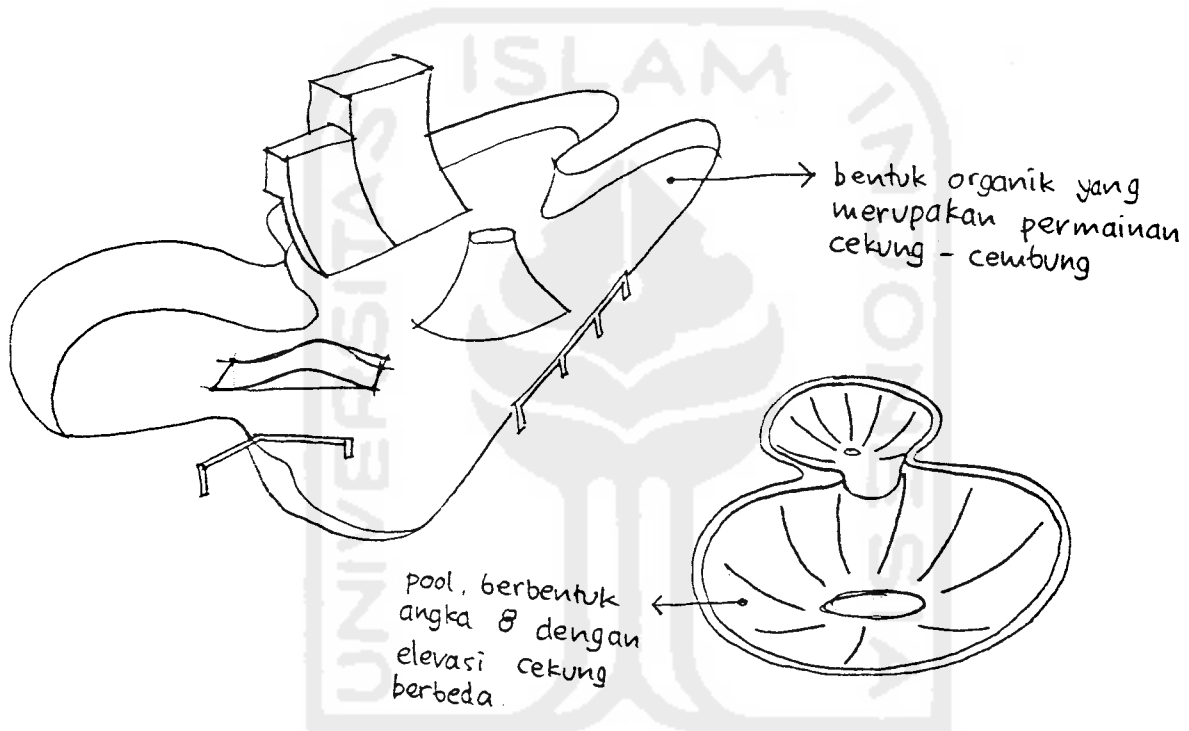
Gambar 3.4 : sketsa analisa cut and fill permukaan

Analisa landscape

Bentuk tapak yang memanjang dengan permukaan rata tidak berkontur akan menjadi sangat monoton jika tidak diolah menjadi suatu bentuk taman dan skatepark yang menarik. Bentuk tapak yang memanjang memungkinkan dilakukannya perencanaan terhadap pengalihan posisi bangunan gudang yang tidak mungkin untuk digusur.

Dalam kaitanya dengan bangunan skatepark terutama outdoor arena, analisa landscape maka pembahasannya akan meliputi tingkat kesulitan, attractiveness dan visual barrier. Tiga elemen tersebut akan dianalisa untuk membentuk landscape taman yang merupakan hubungan dari yang menonton dengan yang ditonton.

Tingkat kesulitan. Pada outdoor skatepark klasifikasi tingkat kesulitan tidak berdasar atas tingkatan alat seperti pada indoor arena, namun berdasar atas bentuk arena. Hal ini dikarenakan perlunya dinamika permainan yang berbeda-beda sehingga skatepark yang selalu baru dapat dimunculkan, selain itu bahwa pada skatepark outdoor alat menjadi satu kesatuan dengan bentuk keseluruhannya. Sehingga outdoor skatepark berdasar atas bentuk area bukan jenis alat. Dengan demikian outdoor akan diisi dengan 2 bentuk arena. *Pertama* adalah bentuk organik dengan cekungan dan penonjolan permukaan tanah yang bersifat mengalir. *Kedua* adalah bentuk pool (kolam) yang merupakan cekungan lebih dalam dari bentuk pertama.



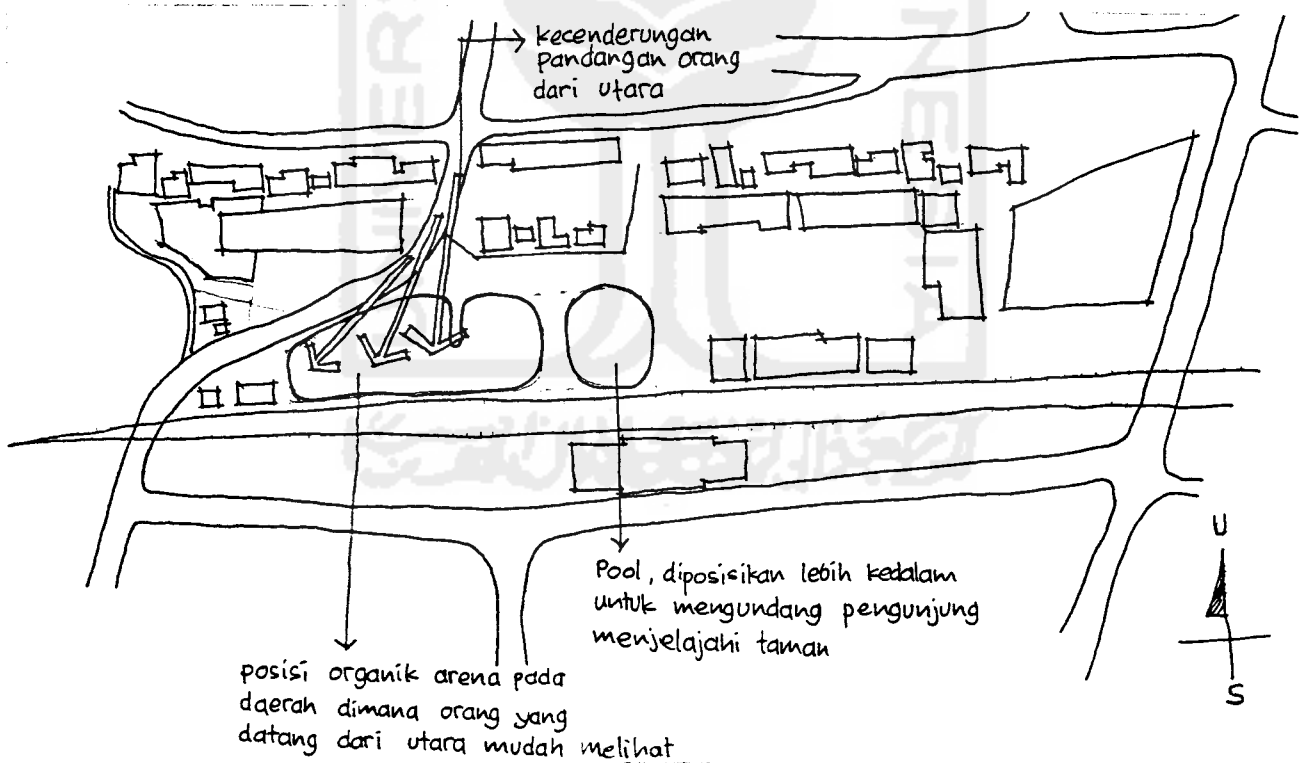
Gambar 3.5 : sketsa analisa tingkat kesulitan

Attractiveness. Merupakan cara untuk membuat taman ini menjadi sesuatu yang menarik, menjadi sesuatu yang membuat orang 'mendatanginya' bukan hanya 'milikinya'. Orang akan menjadi sangat tertarik terhadap sesuatu jika hal tersebut adalah sesuatu yang jarang ada atau belum pernah dilihat. Selain itu orang akan tertarik jika mereka menemukan kemudahan dalam mengidentifikasi tempat berhenti untuknya. Tempat berhenti tersebut tidak hanya berupa ruang kosong namun berupa ruang yang nyaman (mis. teduh, lapang). Orang juga akan mudah tertari jika objek tersebut memiliki keterbukaan vista

yang cukup untuk diperhatikan. Skatepark merupakan suatu hal yang jarang dijumpai terutama di kota Yogyakarta, bentuknya yang menggeliat akan menjadi daya tarik besar.

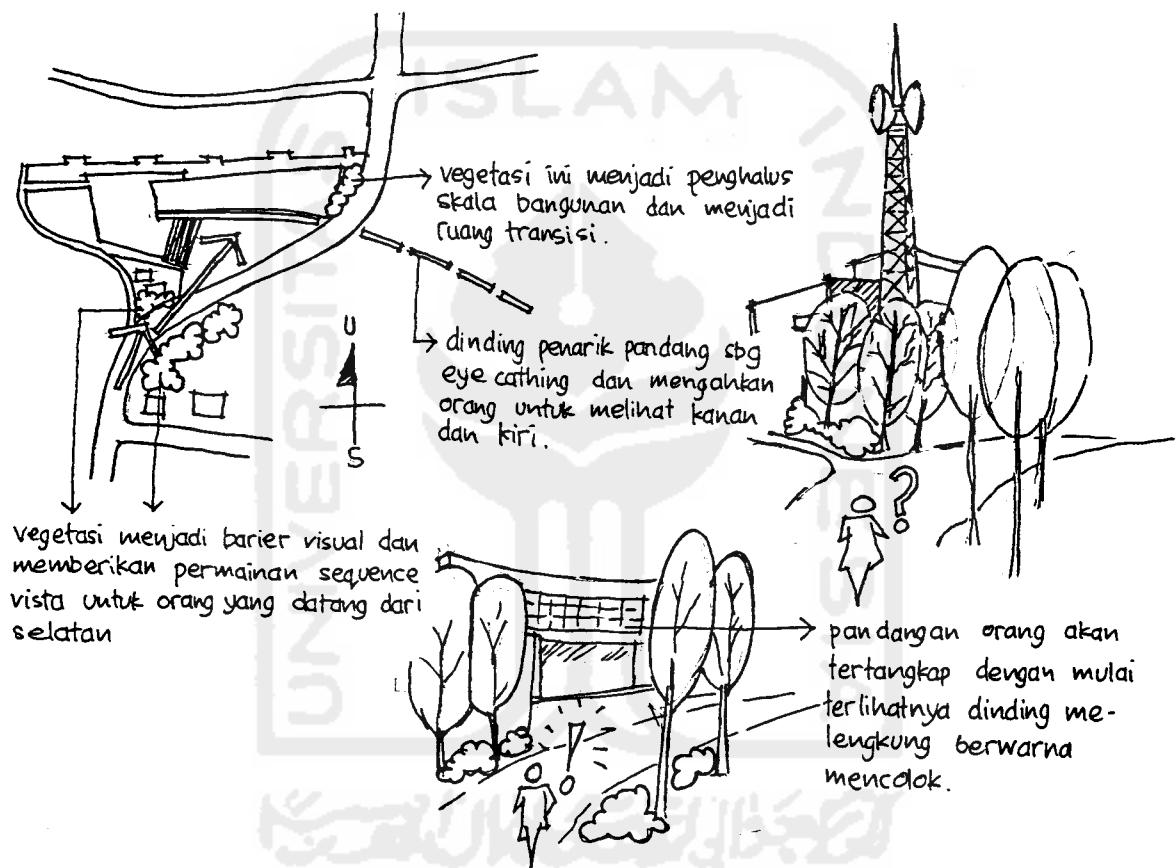
Tingkat attractiveness akan dimulai dengan memperlihatkan arena bentuk organik. Hal ini dikarenakan cekungan arena ini tidak dalam, dan aktivitas di atasnya masih dapat terlihat dari radius pandang area site. Sehingga arena organik akan diletakkan berseberangan dengan bangunan utama skatepark. Dan arena pool akan diletakkan lebih ke dalam sebagai umpan pada pengunjung untuk menjelajahi taman.

Hubungan menonton dan ditonton ditransformasikan kedalam bentuk hubungan visual dan hubungan fisik. Hubungan visual merupakan hubungan pada saat penonton melihat aktivitas latihan skater, sedangkan hubungan fisik adalah hubungan antara penonton dengan taman dimana mereka berjalan-jalan menyusuri taman melihat setting vista stasiun maupun melihat aktivitas latihan dari sisi lain dengan mengitari arena.



Gambar 3.6 : sketsa analisa attractiveness

Visual barrier. Lebih bersifat mengatur mana yang boleh terlihat dan tidak boleh dinampakkan. Visual barrier berupa pepohonan dengan bertajuk yang cukup rimbun dan dengan dimensi pohon yang bervariasi sesuai fungsinya. Pada lingkup bangunan utama khususnya dari arah selatan, visual barrier akan menonjolkan sudut-sudut yang mengarahkan pandangan pada aktivitas utamanya yaitu skateboard. Dari arah selatan akan dtonjolkan sebagian sisi dari bidang penarik pandang untuk kemudian di arahkan pada sisi keterbukaan visual kearah arena indoor yang terlihat dari arah jalan. Pepohonan akan menutupi pandangan yang jelas kearah menara pemancar dan gardu listrik.

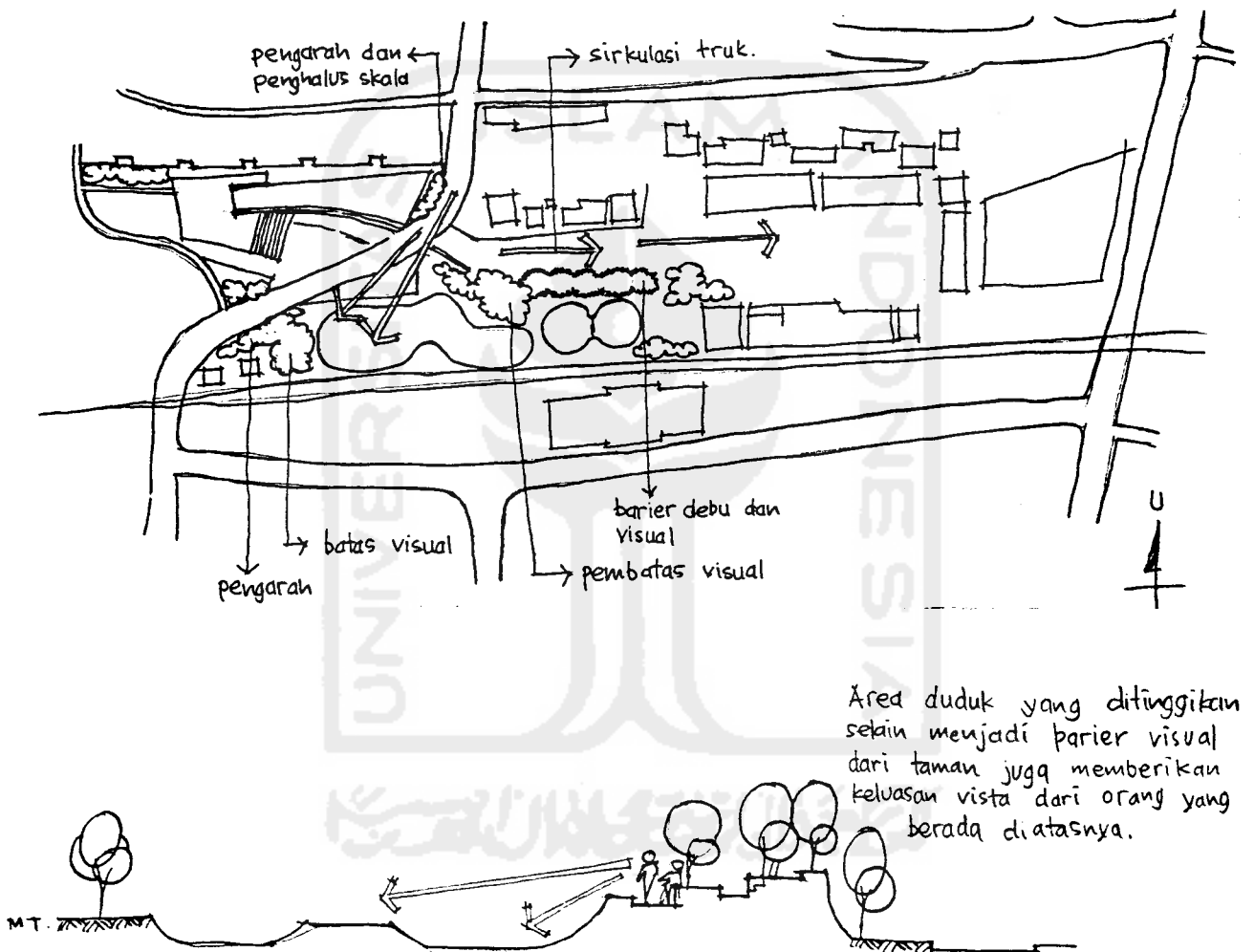


Gambar 3.7 : sketsa analisa visual barrier

Dari arah utara atau dari arah jl. Atmosukarto bangunan skatepark tidak terlihat, setelah melewati dinding penarik pandang akan terlihat dengan jelas kearah outdoor skatepark. Untuk lebih memfokuskan objek pandang, maka barrier akan diletakkan pada bagian ujung yang dekat dengan pintu kereta. Selain itu barrier akan ditempatkan pada sepanjang sirkulasi truk yang

dipertahankan keberadaannya untuk menahan debu dan suara. Vista ke arah gudang akan ditutup. Vista akan dibuka ke arah stasiun kereta karena merupakan background taman rekreasi.

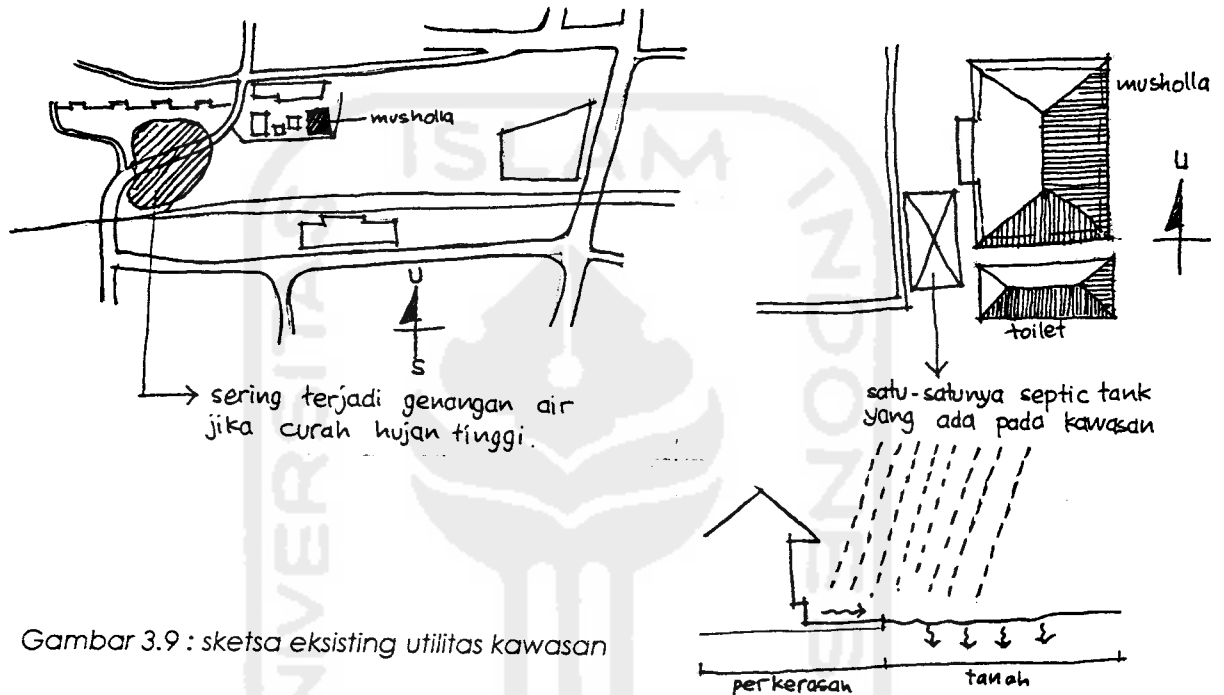
Barier visual tidak hanya menggunakan jenis vegetasi, namun dapat memanfaatkan beberapa posisi taman yang ditinggikan sebagai tempat untuk menonton maupun duduk-duduk.



Gambar 3.8 : sketsa analisa posisi barier

Sistem utilitas kawasan

Sistem utilitas kawasan sangat penting untuk menyelesaikan masalah-masalah drainasi dan sanitasi. Sistem utilitas kawasan Lempuyangan tidak memiliki jalur utilitas yang jelas, hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya saluran drainasi air hujan baik berupa got kecil maupun riol kota. Drainasi air hujan hanya mengandalkan peresapan langsung kedalam tanah karena banyak bagian lahan yang tidak diperkeras. Sistem sanitasi hanya berupa septic tank dan peresapan yang melayani toilet dari musholla yang ada.



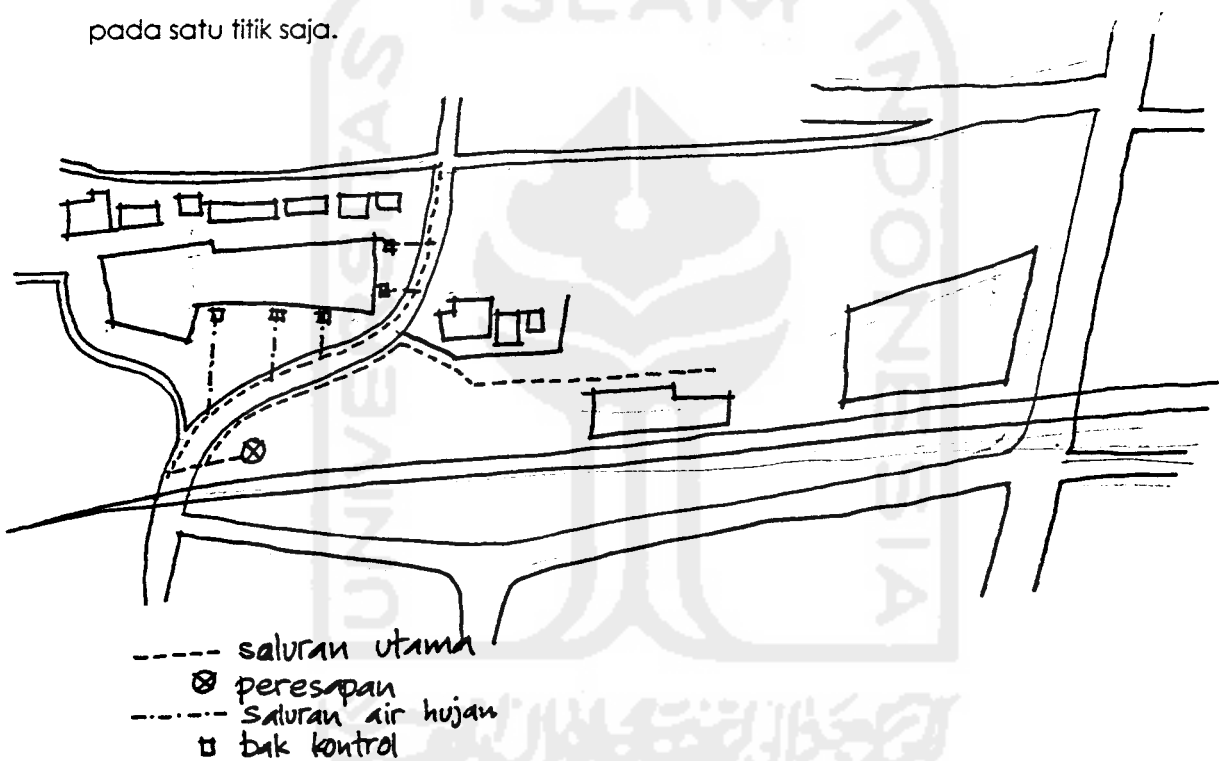
Gambar 3.9 : sketsa eksisting utilitas kawasan

Dengan kondisi sistem utilitas seperti diatas, tidak akan menjadi masalah bila curah hujan kecil dan aktivitas yang terjadi seperti sekarang. Namun bila terjadi curah hujan yang cukup besar maka akan terjadi genangan air yang cukup banyak bahkan sampai membanjiri jalan. Bila ada bangunan permanen dan dengan kondisi utilitas semacam itu maka akan menjadi masalah besar.

Diperlukan pengadaan saluran-saluran drainase dan peresapan air hujan yang mampu melayani keseluruhan area dan mendukung fungsi bangunan sebagai sebuah skatepark. Bangunan akan memerlukan saluran drainase sendiri yang akan diteruskan ke saluran drainase kawasan untuk kemudian di buang ke peresapan air hujan kawasan. Sedangkan untuk outdoor skatepark membutuhkan perencanaan khusus karena skatepark ini ada bagian yang berupa cekungan-cekungan yang lebih rendah dari permukaan tanah. Untuk

outdoor arena sistemnya dapat menggunakan pipa-pipa saluran drainasi yang berada pada dasar cekungan untuk kemudian diteruskan ke peresapan utama, ataupun menggunakan sistem peresapan langsung kedalam tanah dengan membuat lobang-lobang kecil sebagai lobang peresapan langsung kedalam tanah.

Dari kedua jenis sistem drainasi tersebut yang paling memungkinkan adalah dengan sistem peresapan langsung ke dalam tanah tanpa harus melewati pipa drainasi ke peresapan utama. Peresapan langsung lebih efisien dari sudut biaya dan penanggulangan resiko kerusakan. Bila menggunakan pipa maka bila ada kerusakan aliran maka akan banyak bagian yang harus dibongkar namun dengan peresapan langsung hanya perlu dilakukan pembongkaran pada satu titik saja.



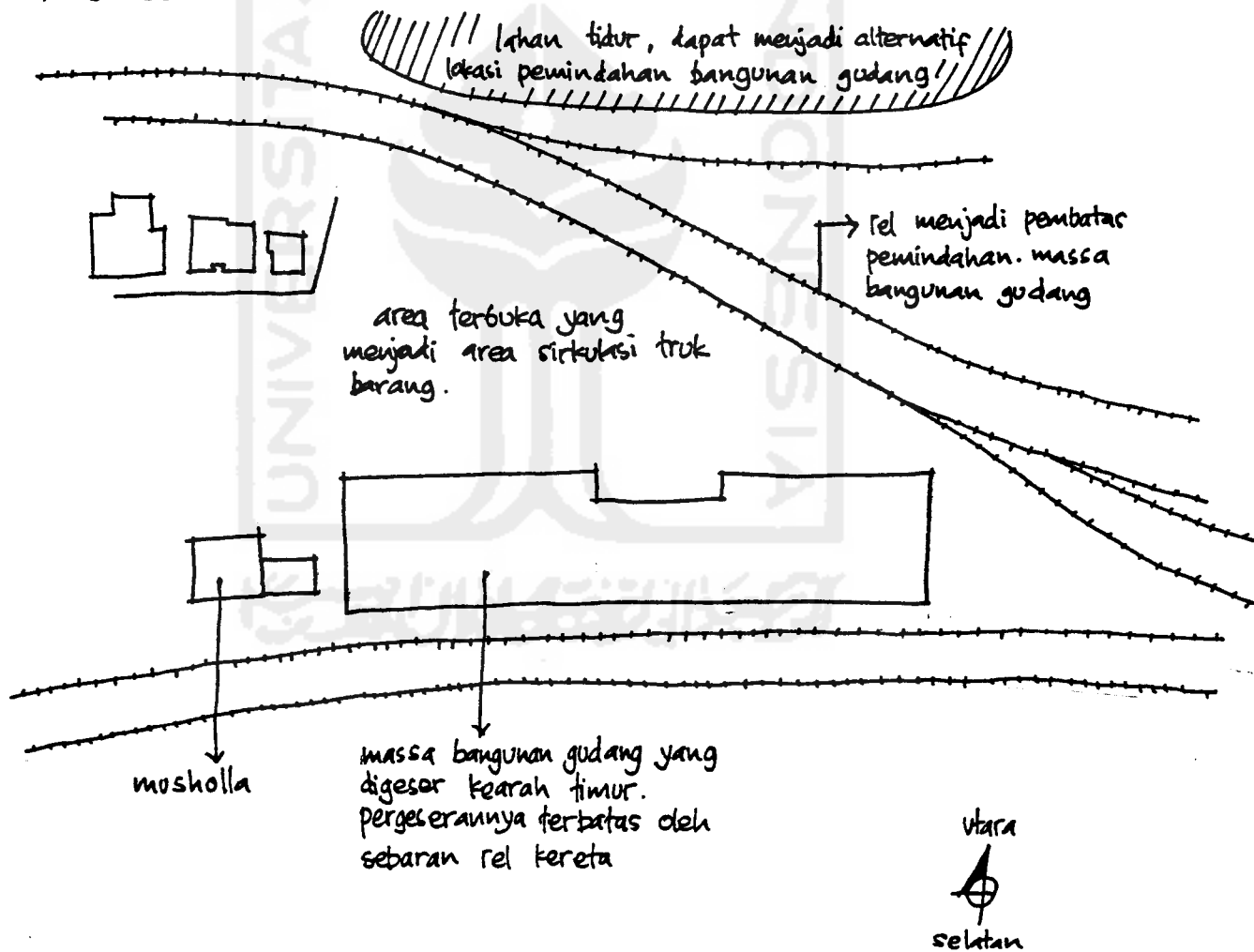
Gambar 3.10 : sketsa rekomendasi sebaran sistem utilitas

Analisa pola aktivitas pada site

Pola-pola aktivitas yang cenderung muncul pada site akan dianalisa lebih lanjut pada bagian ini. Pola aktivitas akan dianalisa untuk mendapatkan gambaran penataan taman yang mewadahi hubungan tiap-tiap pelaku aktivitas. Analisa aktifitas akan meliputi ; aktivitas gudang dan aktivitas penonton.

Aktivitas gudang

Keseluruhan lahan adalah merupakan area bongkar muat semen ke gudang semen nusantara, sehingga pada area ini banyak sekali terdapat jalur lintasan kereta yang cukup banyak dan menyebar ke bangunan gudang yang ada. Dengan kondisi demikian penataan massa gudang yang akan di geser untuk mengakomodasi leluasan site menjadi terbatas. Intensitas aktivitas yang rendah namun kontinue, membuat penataan massa gudang perlu ditata ulang dengan memanfaatkan lahan tidur sisi timur. Karena sirkulasi pengiriman barang tidak hanya melalui truk kontainer namun juga melalui kereta api, dengan demikian penataan massa harus tetap memiliki kedekatan dengan jalur kereta. Sirkulasi truk dengan intensitas rendah dapat dipertahankan namun dengan penataan lebih lanjut agar aktivitas yang terjadi tidak saling mengganggu. Intensitas debu yang tinggi memerlukan beberapa pohon sebagai barrier.

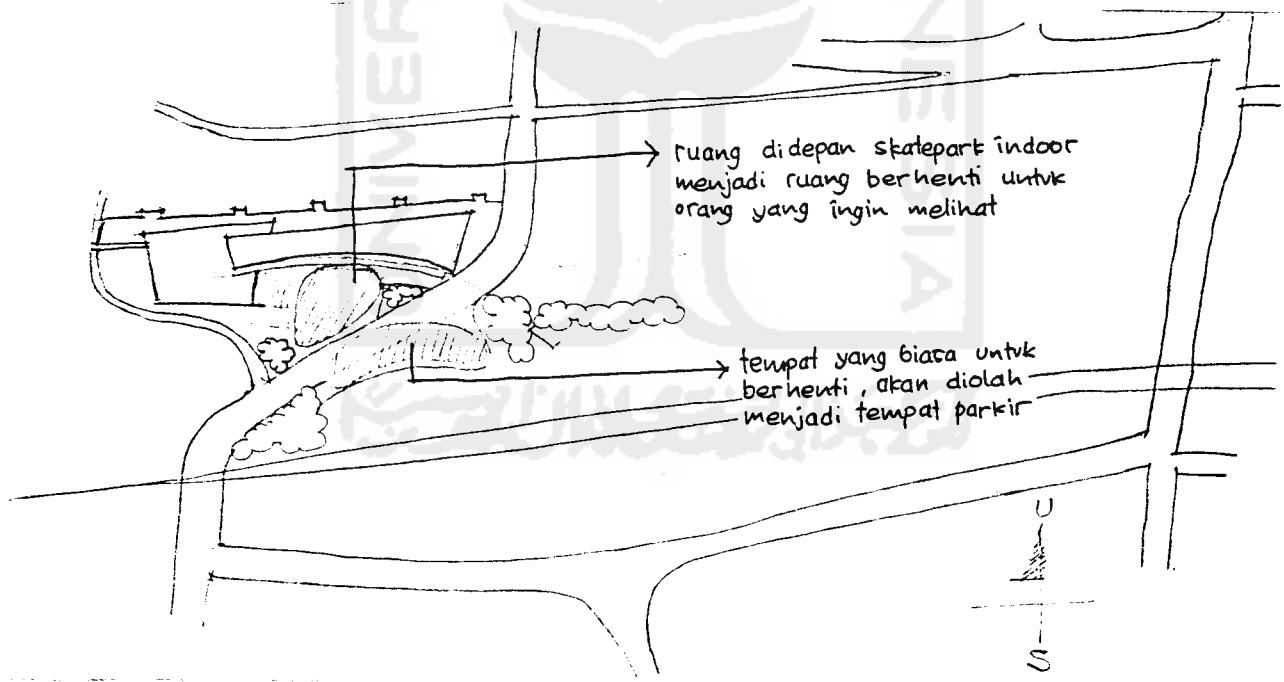


Gambar 3.11 : sketsa penataan massa gudang

Aktivitas penonton

Yang dimaksud dengan penonton di sini adalah orang yang singgah untuk melihat aktivitas latihan skateboard. Penonton merupakan orang yang penasaran dengan aktivitas yang terjadi dan ingin tahu. Namun dengan kondisi tempat yang berpagar seakan menegaskan ruang masing-masing, bahwa skater di dalam dan penonton di luar. Pagar menjadi pembatas keingintahuan mereka dan menghalangi mereka untuk berinteraksi lebih jauh.

Penonton tidak akan dipindahkan, namun lebih kepada diberikan ruang yang cukup dimana dia biasa melihat. Penonton tidak menemui pagar yang masif namun hanya penegasan ruang yang berupa elemen 2 (dua) dimensional. Dengan demikian penonton dapat melihat dengan bebas dan bahkan berinteraksi. Area dimana penonton biasa berhenti akan dibentuk menjadi zona parkir yang cukup luas dan teduh dengan kemudahan untuk mencapai area menonton dalam aman tanpa harus melewati sebuah gerbang pembatas. Dengan demikian mereka dapat berbuat lebih dari sekadar duduk diam diatas kendaraan.

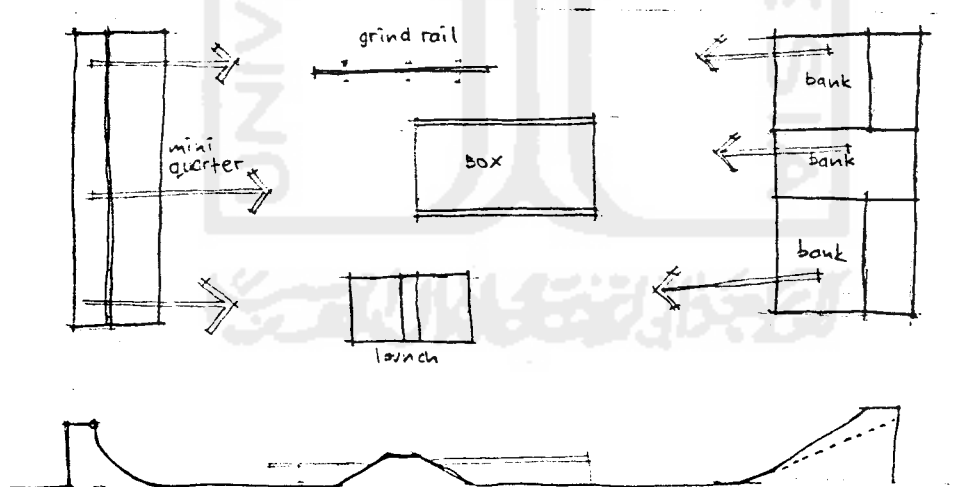


Gambar 3.12 : sketsa analisa aktivitas penonton

Analisa komposisi alat

Komposisi alat permainan merupakan hal yang penting dalam memunculkan dinamika permainan yang selalu bervariasi. Seperti yang telah disebutkan di depan bahwa komposisi alat adalah hanya mencakup alat untuk arena indoor sedangkan outdoor berdasarkan atas bentuk arena. Untuk menciptakan konsep komposisi yang selalu baru sehingga dinamika permainan tidak membosankan, maka dalam analisa akan diambil beberapa alternatif penataan komposisi yang sekiranya mendukung.

Seperti pada bab 2 telah disebutkan bahwa ada 2 klasifikasi alat. Sebagai alat tingkat dasar penguasaan tubuh dan alat dilakukan satu persatu. Penggunaan alat bukan merupakan aliran permainan namun berupa jalur lurus menuju tiap-tiap alat. Sehingga tiap alat adalah elemen tunggal yang berdiri sendiri-sendiri. Karena tiap alat merupakan objek pembelajaran dan aliran permainan bukan sesuatu hal yang penting maka komposisi penataan yang tepat adalah dengan mengkomposisikan masing-masing alat secara terpisah dan teratur paralel.



Gambar 3.13 : sketsa analisa komposisi alat tingkat dasar.

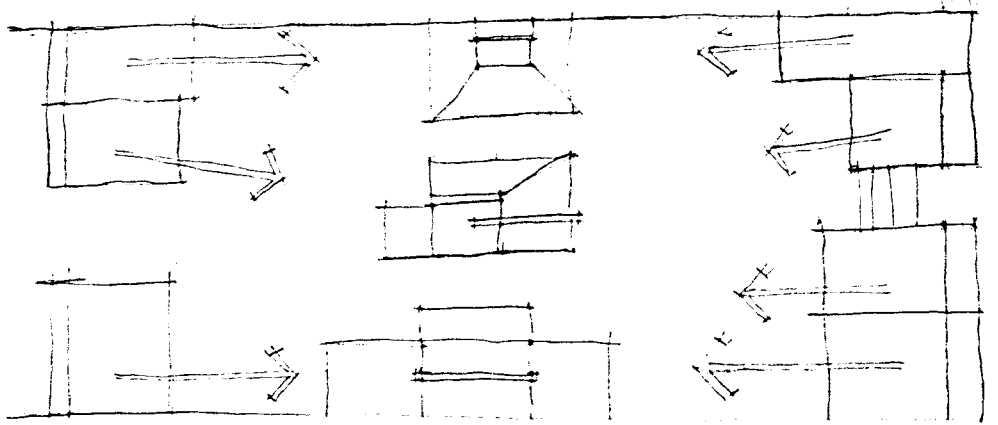


Alat tingkat lanjutan lebih berukuran besar dan mulai pada tahap ini aliran menjadi penting karena dinamika aliran sangat tergantung pada penataan komposisi alat. Seperti di bab 2 dikatakan ada 2 jenis sirkulasi yang dapat memunculkan dinamika yang berbeda. Dalam penentuan pola sirkulasi yang cocok, perlu diperhatikan bentuk komposisi massa bangunan. Dengan site yang ada massa bangunan indoor skatepark akan berbentuk memanjang. Dan sedikit melengkung pada salah satu sisinya. Dari bentuk massa bangunan, maka komposisi alat yang cocok adalah memanjang yang berdasar pada sumbu pengatur. Untuk alat tingkat lanjutan ini komposisi alat tidak dapat dipilih salah satu namun harus berupa alternatif-alternatif komposisi yang dapat memberikan dinamika permainan yang berbeda sehingga tercipta skatepark yang tidak membosankan.

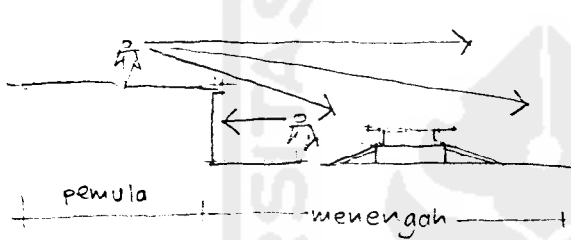
Alternatif komposisi yang mungkin terjadi dari bentuk massa bangunan yang memanjang adalah dengan memposisikan alat secara sendiri-sendiri namun tetap dalam sumbu panjang yang mengatur. Pola komposisi lainnya adalah dengan menggabungkan masing-masing alat menjadi satu kesatuan sehingga terbentuk alat baru.

Penataan zona klasifikasi peringkat lebih didasarkan atas alasan psikologis yang mana dari survey dan wawancara dengan para skater Yogyakarta dari berbagai lokasi di peroleh kesimpulan berikut. Munculnya berbagai lokasi di Yogyakarta awalnya bermula dari rasa malu untuk bergabung di kantor Pusat UGM karena para skater lain melihat para skater di seputaran kantor Pusat UGM bermain dengan bagus. Keinginan untuk bisa bermain ada, namun bila dilihat orang yang lebih bisa bermain skateboard. Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa para skater pemula memiliki kecenderungan ingin melihat para skater yang lebih mahir namun tidak ingin terlihat bila mereka berlatih.

Posisi arena untuk skater pemula dapat disembunyikan dengan meletakkannya pada bagian paling dalam dari massa arena. Dengan demikian mereka tidak terlihat dari luar namun dapat melihat para skater peringkat menengah berlatih. Posisi yang lebih disembunyikan tersebut masih ditinggikan elevasinya sehingga mereka juga tersembunyi dari pandangan skater menengah, namun mereka tetap mempunyai vista ke arah skater menengah tersebut.

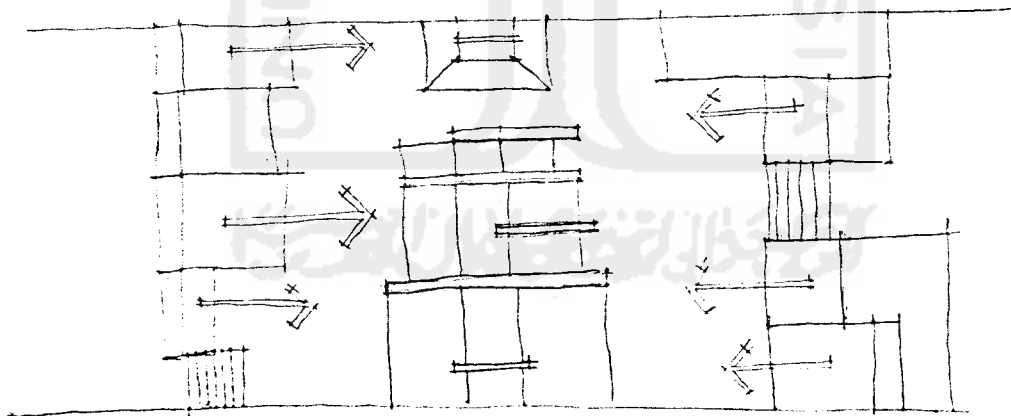


- contoh mengkomposisikan alat pada ruang memanjang dengan perletakkan alat sendiri-sendiri.



arena untuk pemula ditinggikan elevasinya shg mereka dapat melihat dg jelas namun tidak terlihat

- contoh pengkomposisian dimana alat menjadi satu kesatuan

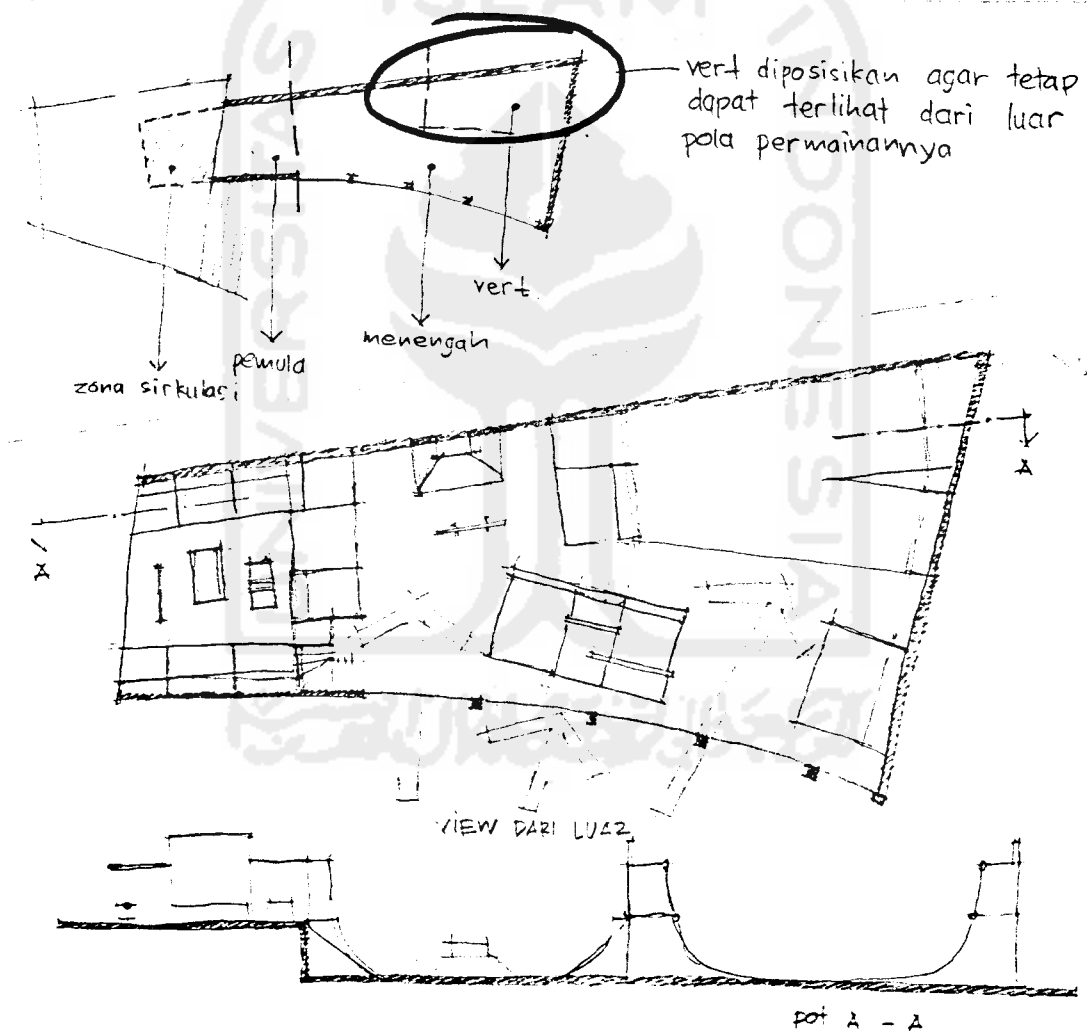


Gambar 3.14 : analisa pengkomposisian alat tingkat lanjut

Sebagai skater yang memiliki kemampuan lebih, skater peringkat menengah akan diposisikan pada tengah massa memanjang sehingga mereka dapat dilihat langsung dari luar.

Level selanjutnya adalah peringkat vert skateboarding. Karena dimensinya paling besar maka perletakkannya ada di ujung massa arena indoor. Pada alat ini akan dijumpai dinamika yang berbeda dari kedua tipe penataan alat sebelumnya.

Dari analisa diatas maka massa indoor skatepark akan dibagi berdasarkan tiga peruntukan, yaitu; pemula, menengah dan vert. Massa bangunan dibagi menjadi tiga dengan luasan yang tidak sama yang disesuaikan dengan alat yang akan diwadahnya.



Gambar 3.15 : sketsa rekomendasi penataan indoor arena.

Analisa struktur

Pada dasarnya untuk bangunan yang berfungsi sebagai arena olah raga sebaiknya bebas kolom dan menggunakan struktur bentang lebar. Namun untuk kasus arena skatepark yang memanjang dan luasan lahan yang tidak besar struktur rigid frame masih dapat digunakan. Penentuan modul struktur didasarkan atas *jenis kegiatan dan dimensi alat permainan*. Hal ini dilakukan agar diperoleh luasan yang optimum, dimana aktivitas skater dan aktivitas penunjang lainnya dapat berlangsung dengan baik.

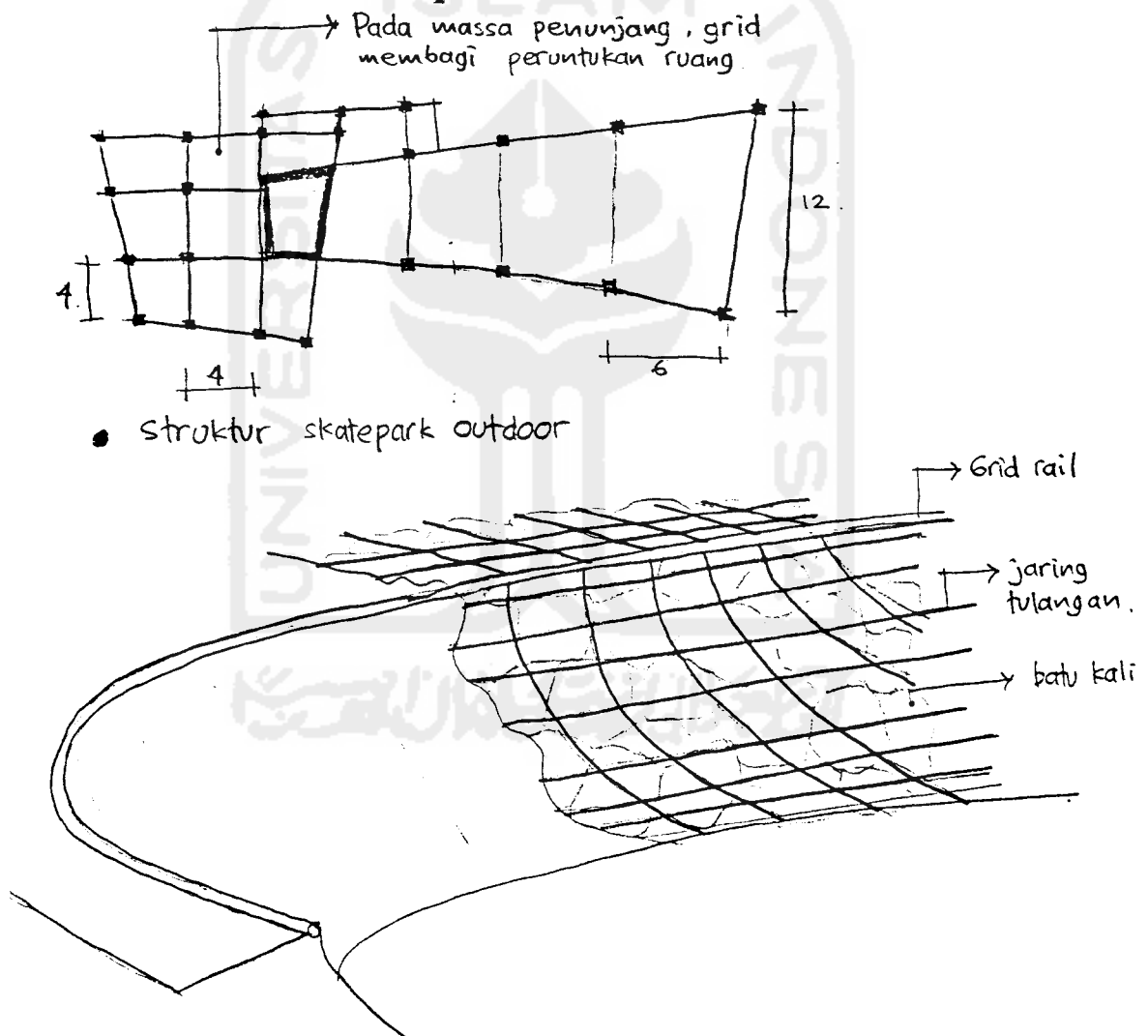
Analisa berdasarkan jenis kegiatan adalah jenis kegiatan pada bangunan massa penunjang seperti, skateshop, kantin, klinik, ISA dan penginapan. Karena aktivitas yang terjadi cenderung berskala kecil dan tidak membutuhkan ruang yang luas maka modul struktur akan berukuran kecil. Setiap modulnya mempunyai luasan 16 m². Sehingga dengan luasan tersebut struktur akan membagi massa menjadi ruang yang kecil-kecil untuk tiap jenis aktivitasnya. Dalam pembagian ruang, struktur dapat digunakan penuh maupun kelipatannya untuk mewadahi fungsi di dalamnya.

Analisa berdasarkan atas dimensi alat permainan adalah analisa untuk mendapatkan bentang struktur pada arena indoor yang membutuhkan keluasan ruang tanpa ada struktur yang mengganggu sirkulasi aktivitas. Dimensi modul struktur akan didasarkan atas ukuran lebar alat karena bentuk massa yang digunakan sebagai indoor arena adalah memanjang. Dimensi lebar yang paling besar adalah vert ramp (9,8 meter), sedangkan disampingnya masih akan digunakan sebagai zona aman permainan ini dimana penonton dapat dengan aman melihatnya. Lebar zona aman ini berkisar antara 3 m sampai 4 m. Sehingga dimensi lebar massa merupakan penambahan dari kedua ukuran tersebut yang menjadi 12,8 m. Dengan bentang struktur sedemikian maka dimensi modul yang baik adalah dengan berukuran $a \times 2a$. Maka ukuran satu modulnya akan menjadi 6,4 x 12,8, dimana 12,8 adalah ukuran $2a$. Untuk memudahkan pemanfaatan ruang berdasar modul struktur, maka dimensi modul struktur dibulatkan ke bawah menjadi 6 m x 12 m sehingga diperoleh dimensi yang bulat.

Jika menggunakan struktur rigid frame dengan bahan beton bertulang, maka dengan bentangan modul sedemikian akan membutuhkan dimensi kolom dan balok yang besar. Menurut perhitungan standar kolom akan mencapai dimensi 50 cm x 90 cm, namun dengan bentuk massa bangunan arena indoor

yang hanya satu lantai maka dimensi kolom dapat diperkecil menjadi 40 x 40 cm dengan dimensi balok yang mengikuti juga.

Untuk struktur perkerasan permukaan arena outdoor, struktur yang dibutuhkan adalah struktur dengan perkerasan yang tahan hantakan. Olah raga skateboard penuh dengan hantakan. Bila struktur permukaan tidak mendukung atau dalam artian hanya perkerasan dengan semen dan batu saja maka dimungkinkan akan retak dan pecah. Untuk mengatasi hal tersebut maka struktur yang digunakan adalah dengan perkerasan cor beton. Perkerasan cor beton yang dimaksudkan adalah perkerasan dengan dasar batu kali yang diberikan tulangan sesuai dengan bentuk cekung - cembung permukaan dan kemudian di cor dengan beton dan diperhalus dengan semen.



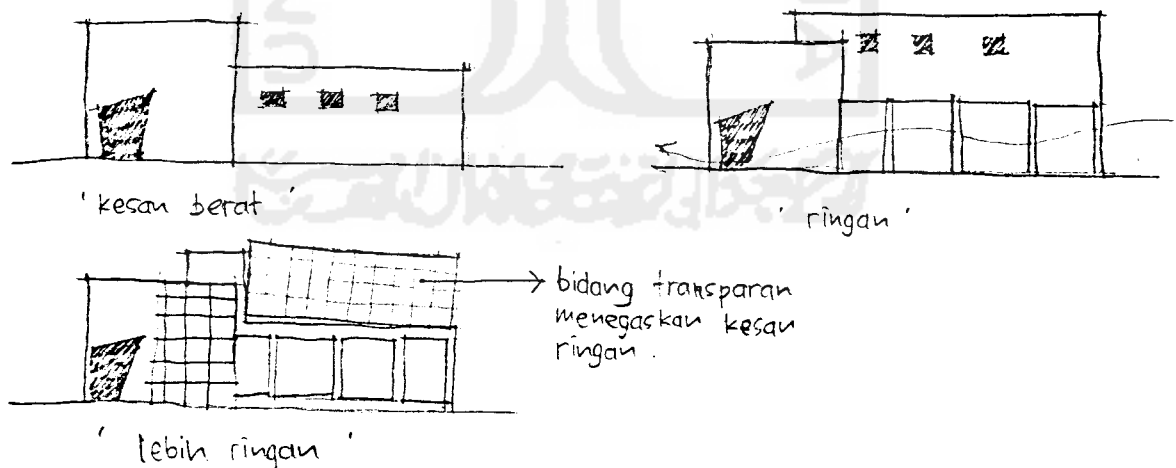
Gambar 3.16 : sketsa analisa struktur

Analisa penampilan bangunan

Elemen fisik arsitektural sangat berhubungan erat dengan bagaimana orang akan memandang bangunan tersebut. Elemen arsitektural menjadi media komunikasi dari bangunan dengan orang yang melihatnya. Gabungan dari berbagai macam elemen arsitektural yang saling melengkapi akan membentuk sebuah penampilan bangunan yang bercerita tentang apa yang ada didalamnya.

Ditinjau dari segi fungsional, fungsi didalam bangunan terutama arena indoor sebagai ruang publik memerlukan tingkat keterbukaan yang tinggi karena ada kebutuhan untuk dilihat. Dari sisi lain yang berhubungan dengan karakter permainan, skateboard merupakan olah raga yang berkesan ringan. Para skater melompat dan melayang di udara seakan melawan gravitasi. Seperti yang dikatakan oleh seorang skateboarder profesional Steve Caballero, bahwa "Skateboarding is an enlightenment, it's the way of life.....". Olah raga skate board adalah olah raga yang seakan melawan gravitasi, membuat kesan ringan.

Dari kedua pernyataan tersebut ada benang merah yang dapat dijadikan acuan untuk membentuk penampilan bangunan. Terbuka dan ringan akan menjadi tema pokok atau sesuatu hal yang dapat diterjemahkan dalam pengolahan bentuk massa bangunan. Terbuka diterjemahkan dengan sesuatu yang transparan maupun tanpa dinding sedangkan ringan juga dapat diterjemahkan dengan bidang transparan ataupun melayang.



Gambar 3.17 : sketsa analisa penampilan bangunan

Analisa kebutuhan ruang, besaran ruang dan program ruang

Analisa kebutuhan ruang didasarkan atas kecenderungan aktivitas yang sering terjadi dan kebutuhan skater pada umumnya. Kerap ada skater dari luar Yogyakarta yang datang untuk bermain, namun muncul masalah kesulitan mencari penginapan yang cukup dengan kantong mereka. Kalaupun ada penginapan yang terjangkau, lokasinya jauh dari transportasi antar kota (terminal, stasiun). Skatepark di Yogyakarta dilengkapi dengan **penginapan** dengan jumlah kamar relatif kecil. Hal ini untuk mengantisipasi kamar penginapan yang tidak terpakai karena aktivitas ini tidak berlangsung dengan frekuensi tinggi. Permasalahan kebutuhan yang sering dikeluhkan para skater Yogyakarta adalah sulitnya mendapatkan skateboard berkualitas baik dikota Yogya. Untuk memperolehnya harus memesan dari Bandung atau Jakarta dimana banyak skateshop yang menjual skateboard dengan banyak pilihan dan kualitas. Di kota Yogyakarta satu-satunya toko yang menjual skateboard dengan kualitas baik adalah planet surf, namun tidak memiliki banyak alternatif pilihan. Kebutuhan akan **skateshop** yang lengkap sangat tinggi untuk dapat mendukung aktivitas olah raga ini yang sedang berkembang di Yogyakarta. Untuk keperluan sekuritas dan manajerial skatepark juga akan memwadhahi fungsi asosiasi skateboard Indonesia (ISA) yang akan mengelola skatepark secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, bangunan skatepark akan mempunyai zona ruang-ruang sebagai berikut :

- Area outdoor skatepark
- Arena indoor skatepark
- Ruang taman
- Parkir luar maupun dalam bangunan
- Zona penginapan
- Zona manajerial dan pengelola (ISA)
- Zona skateshops
- Kantin
- Klinik

Dimensi dan perincian fasilitas masing-masing zona digambarkan pada tabel berikut :

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | LUASAN | TOTAL |
|---------------------------------------|------------|--------------------|---------------------------|
| SKATEPARK INDOOR | | | |
| Arena pemula | | 96 m ² | |
| Arena menengah | | 243 m ² | |
| Arena vert ramp | | 60 m ² | |
| Tempat duduk penonton | 100 orang | 52 m ² | |
| SKATEPARK OUTDOOR | | | |
| Arena organik | | 220 m ² | |
| Arena pool | | 96 m ² | |
| Taman | | 172 m ² | |
| Musholla | 20 Orang | 12 m ² | |
| Km/wc | 2 buah | 6 m ² | |
| parkir | | 90 m ² | |
| SKATESHOPS | | | |
| Skate | 1 buah | 30 m ² | |
| Clothing | 1 buah | 30 m ² | |
| Gudang | 2 buah | 18 m ² | |
| ASSOSIASI SKATEBOARD INDONESIA | | | |
| Pertemuan | 18 orang | 45 m ² | |
| Manajerial | 1 orang | 9 m ² | |
| Skretaris | 1 orang | 9 m ² | |
| Equipment | 1 orang | 9 m ² | |
| Event organizer | 1 orang | 9 m ² | |
| Lobby | | 16 m ² | |
| ruang perbaikan alat | | 96 m ² | |
| Parkir semi basement | | 140 m ² | |
| PENGINAPAN | 5 kamar | 105 m ² | |
| CARETAKER | 1 keluarga | 64 m ² | |
| KANTIN | | 24 m ² | |
| KLINIK | | 16 m ² | |
| TOILET | 2 buah | 20 m ² | |
| JUMLAH TOTAL | | | 1687 m² |

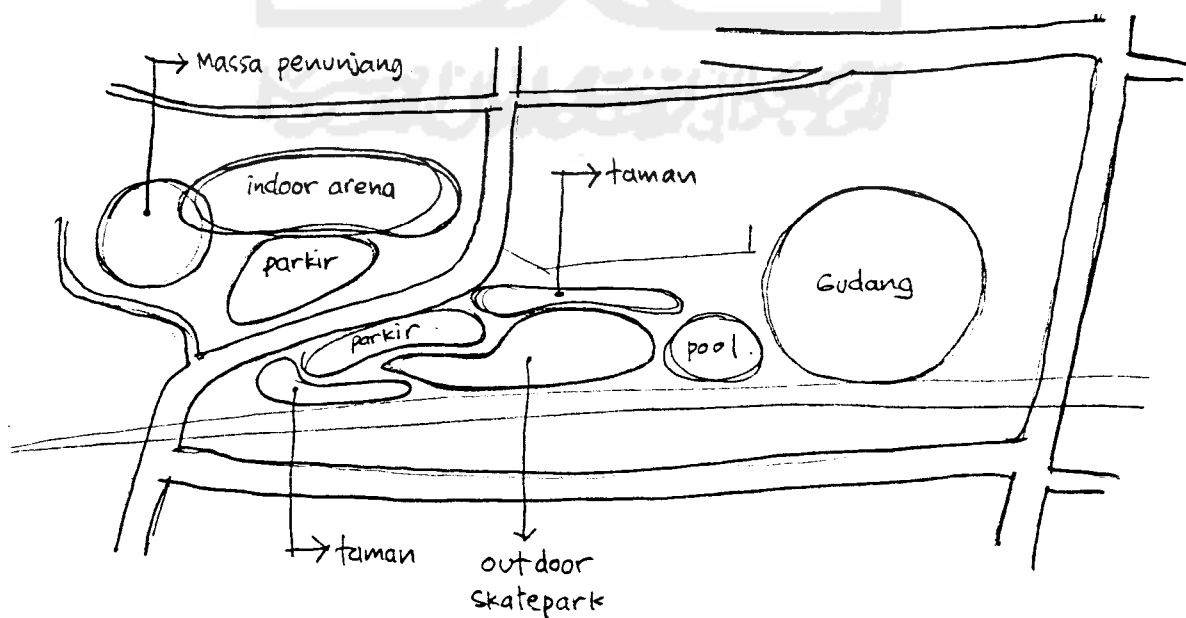
Tabel 3.1 : Kebutuhan ruang dan dimensinya

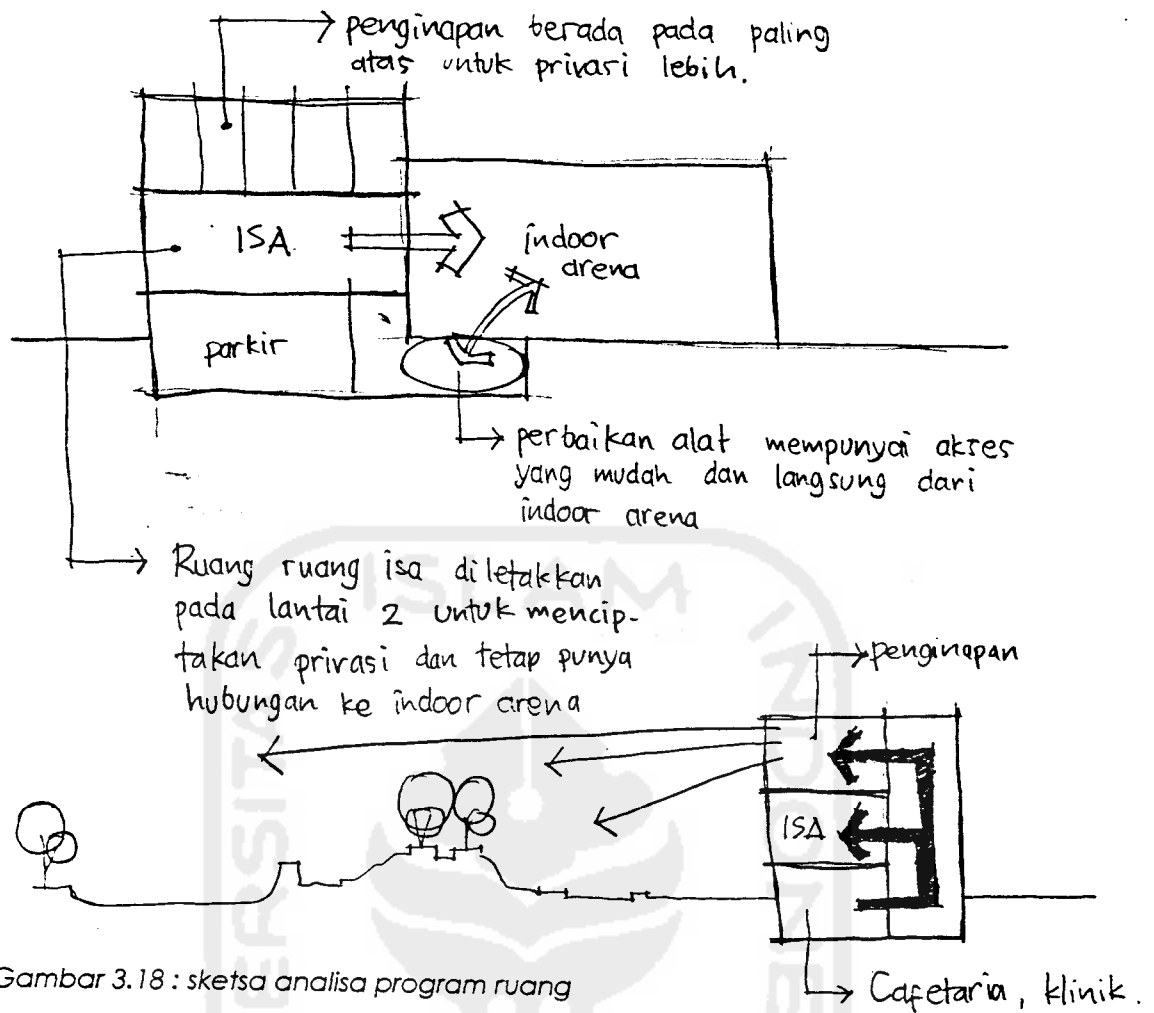
Program ruang akan didasarkan atas kedekatan masing-masing fungsi ruang yang dapat mendukung aktivitas utamanya sebagai bangunan skatepark. Fungsi-fungsi privat seperti ISA, penginapan, caretaker akan diletakkan pada massa penunjang yang berada sedikit lebih tersembunyi dari pada massa

bangunan arena indoor. Sedangkan fungsi-fungsi penunjang arena dan bersifat publik dapat diletakkan lebih dekat dengan arena sehingga mudah untuk dicapai dan dimanfaatkan. Fungsi publik seperti kantin, arena indoor dan outdoor, skateshops serta fungsi penunjang seperti klinik dan ruang perbaikan alat akan berada pada elevasi yang sama atau tidak lebih tinggi dari 2 lantai dari arena indoor. Hal ini dikarena untuk memudahkan pola pola sirkulasi dan aliran perpindahan alat yang memerlukan perbaikan.

Bangunan massa penunjang terdiri dari 3 - 4 lantai untuk mewardahi fungsi ruang yang ada. Sebagai lokasi parkir dalam bangunan menggunakan semi basement dengan ketinggian 1 - 2 meter dari permukaan tanah. Pada level lantai satu dimana terdapat arena indoor yang bersifat publik, maka ruang-ruang fungsi publik dan penunjang juga ada pada level tersebut. Kantin, klinik dan skateshop berada pada level yang sama. Ruang perbaikan alat dapat diletakkan pada semi basement dengan sirkulasi berupa ramp yang berhubungan langsung dengan indoor arena. Pada lantai di atasnya terdapat fungsi yang lebih privat yaitu ruang-ruang untuk assosiasi skateboard indonesia (ISA). Ruang ISA diletakkan pada lantai kedua untuk memberikan privasi yang cukup dan mempunyai view yang jelas ke arah arena indoor. Lantai ketiga berupa ruang-ruang penginapan yang berjumlah 5 - 8 kamar dengan luasan lebih kurang 12 - 16 m².

Bangunan arena indoor berada pada lantai dasar sehingga mudah untuk dilihat dari jalan. Permukaan lantai ditinggikan sesuai dengan ketinggian semi basement untuk membentuk tangga, ledge maupun handrail yang sering dicari oleh para skater sebagai sebuah *intermezzo* dalam berlatih.





Gambar 3.18 : sketsa analisa program ruang

Analisa pencahayaan

Pencahayaan menjadi penting karena sebagai sebuah taman dengan vegetasi yang cukup banyak, taman memerlukan sistem kontrol yang baik. Salah satu cara adalah dengan memberikan pencahayaan pada tempat-tempat yang sekiranya perlu. Pencahayaan selain sebagai sarana penerangan diwaktu malam, juga berfungsi sebagai alat pengamanan. Taman-taman kota khususnya di kota Yogyakarta menjadi ajang untuk perbuatan negatif karena salah satu hal yaitu gelap, disana tidak memiliki pencahayaan yang cukup dan banyak sudut taman yang tak terlihat.

Pencahayaan untuk skatepark ini lebih diutamakan untuk pencahayaan terhadap ruang luar yaitu skatepark dan taman. Dengan adanya pencahayaan yang cukup diharapkan skatepark dapat berfungsi pada malam hari karena ada kecenderungan latihan muncul dimalam hari. Selain itu dengan pencahayaan

yang cukup taman tidak akan berubah menjadi taman 'mesum' seperti kebanyakan taman di kota Yogyakarta.

Perletakan lampu dan pemilihan tipenya sangat mempengaruhi pencapaian tujuan yang ingin terbentuk. Untuk penerangan taman, lampu diutamakan diletakkan pada sudut yang memiliki jumlah kumpulan pohon yang cukup banyak karena tempat semacam itu cenderung lebih gelap dari yang terbuka. Lampu diletakkan pada sepanjang jalur sirkulasi sehingga selain terang, orang akan lebih mudah untuk mengidentifikasi batas sirkulasi dan tujuan. Pada arena outdoor skatepark, lampu menjadi penerangan utama dan jenis lampu akan sangat berpengaruh dalam mencapai optimalisasi fungsi. Jenis lampu untuk taman rekreasi adalah lampu yang mempunyai perpendaran yang luas bukan hanya sebagai sebuah titik cahaya yang mengidentifikasi dirinya sendiri. Jenis lampu dengan perpendaran yang luas dapat dibentuk dengan memberikan elemen-elemen yang memancarkan cahaya ataupun dengan peningkatan intensitas cahaya lampunya. Lampu dengan jenis cahaya yang tidak menyilaukan dan terposisi dengan baik sehingga bayangan akan hilang semaksimal mungkin adalah pilihan jenis yang baik untuk digunakan pada outdoor arena. Cahaya yang terlalu silau akan dapat mengganggu pola permainan pada malam hari dan bayangan yang terlalu banyak akan sangat mengganggu.

Cara lain untuk menciptakan sekuritas taman tanpa harus memberikan pagar pembatas yang jelas adalah dengan membuat setiap bagian dari ruang luar menjadi bagian dari sirkulasi yang sangat publik. Sehingga dengan adanya orang lewat maka aktivitas-aktivitas perusakan taman dapat berkurang.

Lampu sebagai unsur penerangan dapat diposisikan lebih tinggi sehingga perpendaran cahaya yang diperoleh lebih luas. Lampu dikonsentrasikan pada jalur sirkulasi dan arena outdoor. Bagian-bagian yang gelap akan diberikan penerangan dengan posisi lampu yang lebih rendah dan terlindungi.