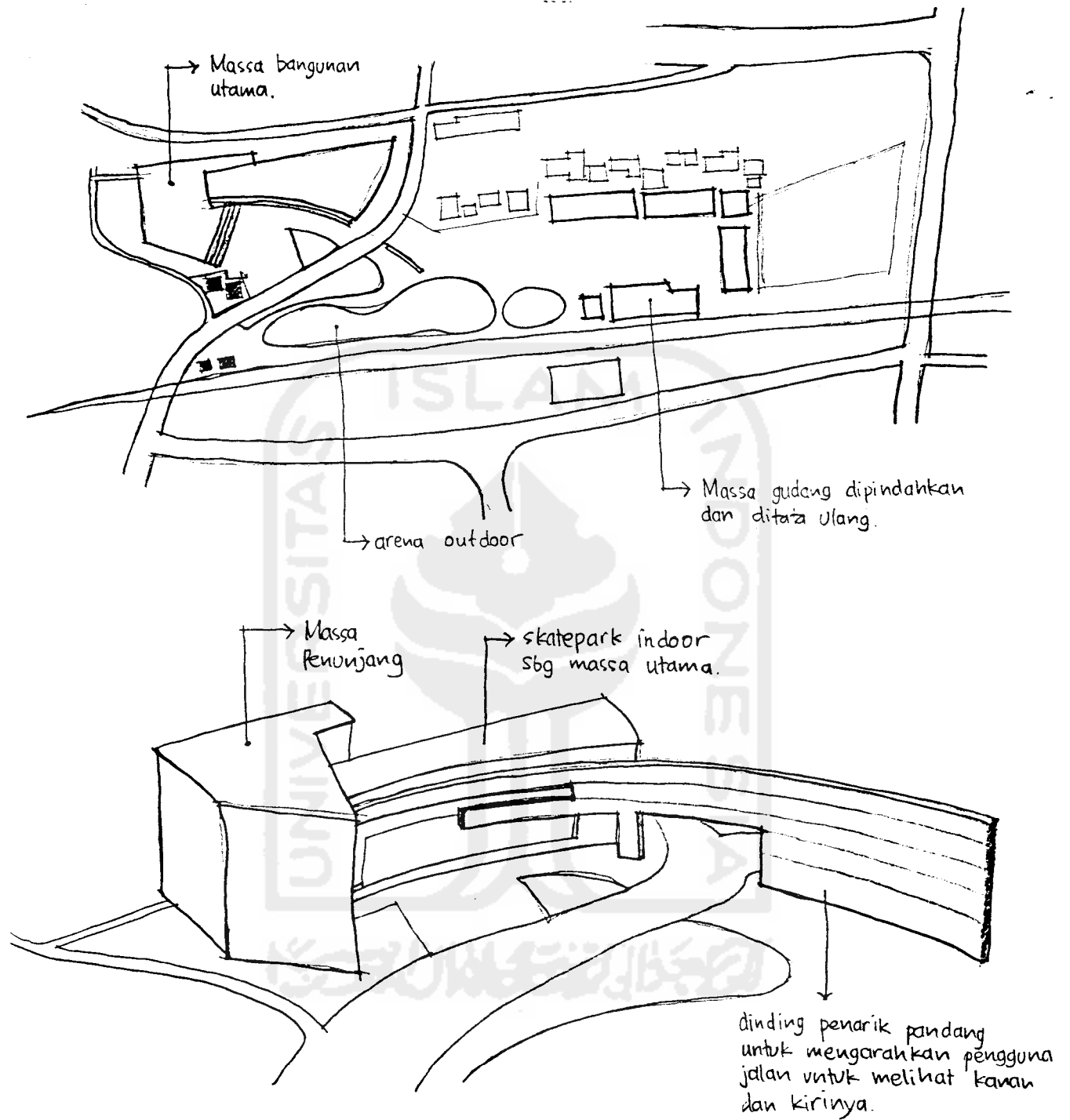


**BAB 4****Konsep perencanaan  
dan perancangan****Konsep gubahan massa**

Massa bangunan gudang akan dipindah kesisi sebelah timur untuk mengakomodasi kemudahan orientasi view ke arah stasiun. Dengan dipindahkannya bangunan gudang, luasan site akan cukup untuk merencanakan taman rekreasi, selain itu akan diperoleh keluasan pandang ke arah stasiun. Penataan tiap tiap massanya tetap mengikuti penataan seperti sekarang. Massa-massa mengelilingi area terbuka yang ditujukan untuk memudahkan sirkulasi truk baik menuju gudang maupun bengkel dan garasi. Massa gudang tetap dekat dengan rel kereta sehingga sirkulasi barang dari kereta tetap lancar.

Massa bangunan skatepark terdiri dari dua bagian massa yang terpadu menjadi satu kesatuan. Bentuk massa untuk ruang area indoor skatepark memanjang dan fasadenya melengkung dan bentuk massa untuk bangunan penunjang fungsi skatepark akan berada lebih ke dalam. Bagian ini adalah zona privat yang hanya yang berkepentingan akan memasukinya. Luas total area perencanaan adalah 13.000 m<sup>2</sup> dan luas perancangannya adalah 4.800 m<sup>2</sup>.



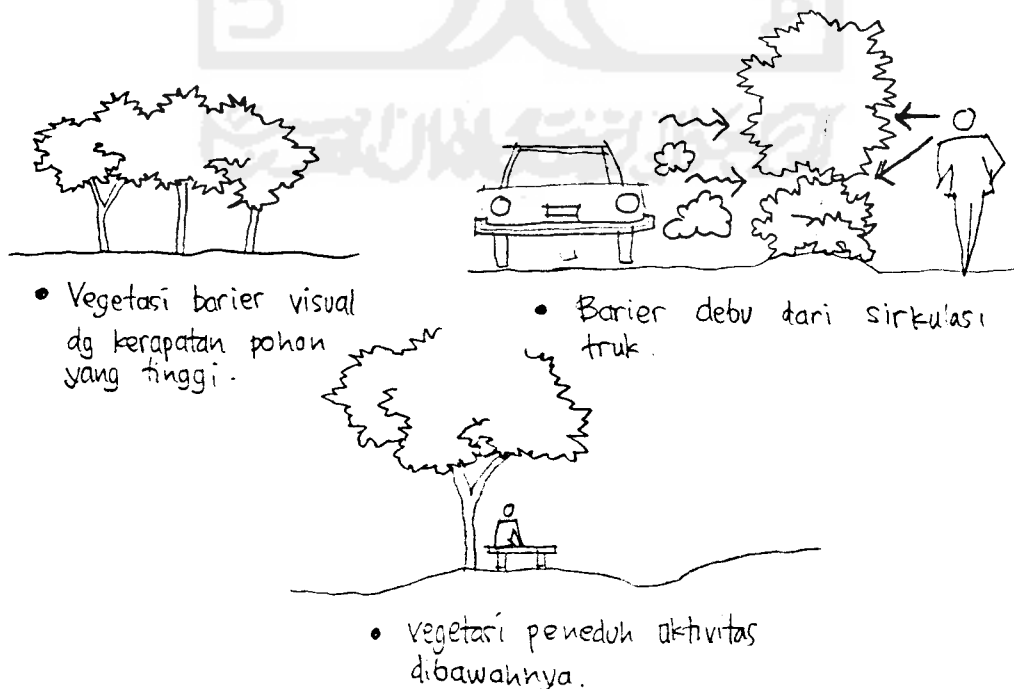
Gambar 4.1 : Sketsa konsep gubahan massa

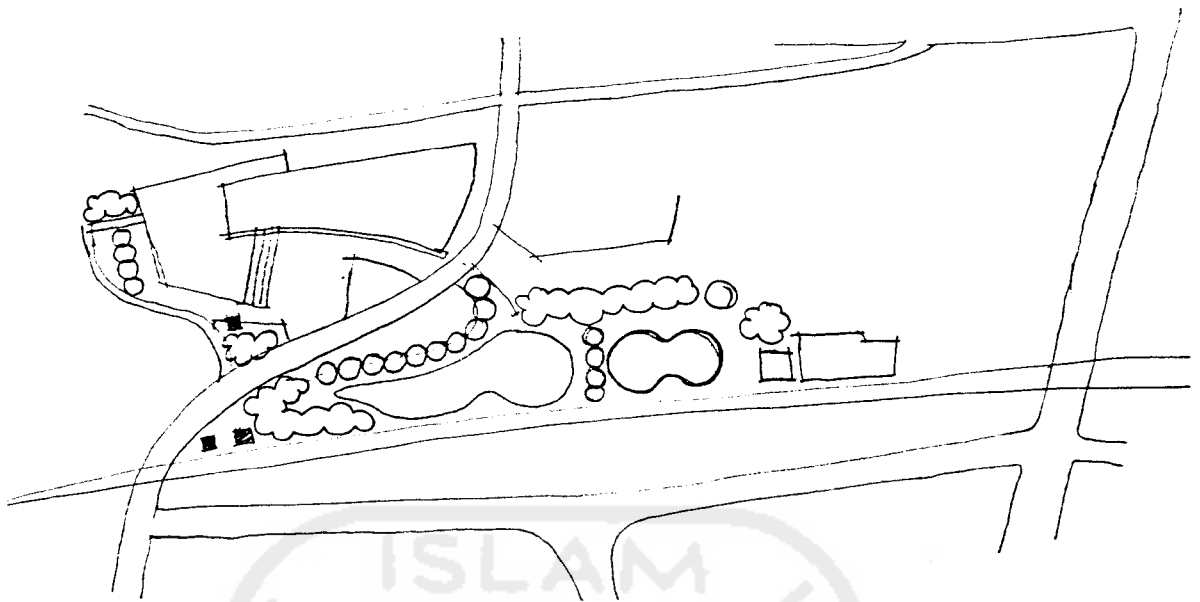
### Konsep vegetasi



Secara keseluruhan fungsi vegetasi akan terbagi menjadi tiga fungsi utama, yaitu : vegetasi penghalang (barier) dan vegetasi peneduh. Vegetasi penghalang juga akan berfungsi sebagai barier debu yang dihasilkan dari sirkulasi truk barang menuju gudang sekaligus pengontrol vista. Karena hal tersebut maka jenis vegetasi yang akan digunakan adalah kombinasi dari vegetasi rendah dan vegetasi tinggi, namun kedua jenis tersebut memiliki tajuk yang rimbun. Vegetasi peneduh berupa vegetasi dengan batang yang cukup tinggi dan bertajuk rimbun, jarak antar pohon akan cukup dekat sehingga dapat menyamankan aktivitas rekreasi di bawahnya.

Yang menjadi pokok utama pada konsep vegetasi adalah posisi-posisi vegetasi sesuai dengan fungsinya. Vegetasi dengan fungsi sebagai barier diposisikan pada beberapa tempat yaitu dekat dengan pintu lintasan sebagai barier visual dan mengarahkan vista pengunjung taman ke arah stasiun, sedangkan posisi lainnya adalah sebagai barier debu dan visual dengan posisi sepanjang sirkulasi menuju gudang. Pada posisi kedua vegetasi akan membatasi antara sirkulasi taman dengan sirkulasi truk barang. Posisi yang lain adalah pada pemancar dan gardu listrik yang akan menutupi vista ke arah bangunan dari arah selatan.

Posisi vegetasi sebagai peneduh akan berada secara acak pada keseluruhan taman dan outdoor skatepark namun tetap diutamakan pada tempat dimana pengunjung nyaman untuk melihat aktivitas skater dan tempat terbuka seperti area parkir dan di sekeliling outdoor skatepark.





-  Vegetasi barrier
-  vegetasi pengarah

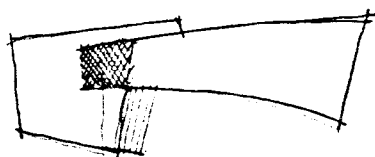
Gambar 4. 2 : sketsa konsep vegetasi.

### Konsep sirkulasi dan pencapaian

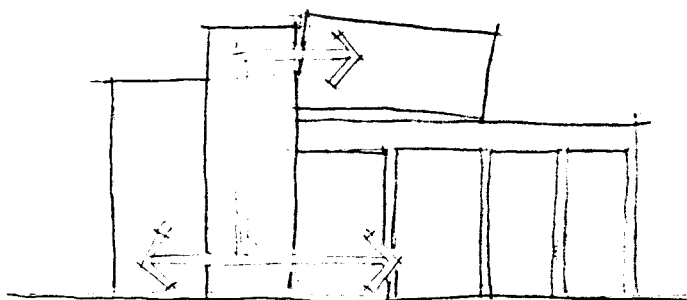
Untuk memudahkan pembahasan, konsep akan terbagi menjadi dua bagian yaitu : sirkulasi di dalam bangunan dan sirkulasi di luar bangunan.

#### Sirkulasi dalam bangunan

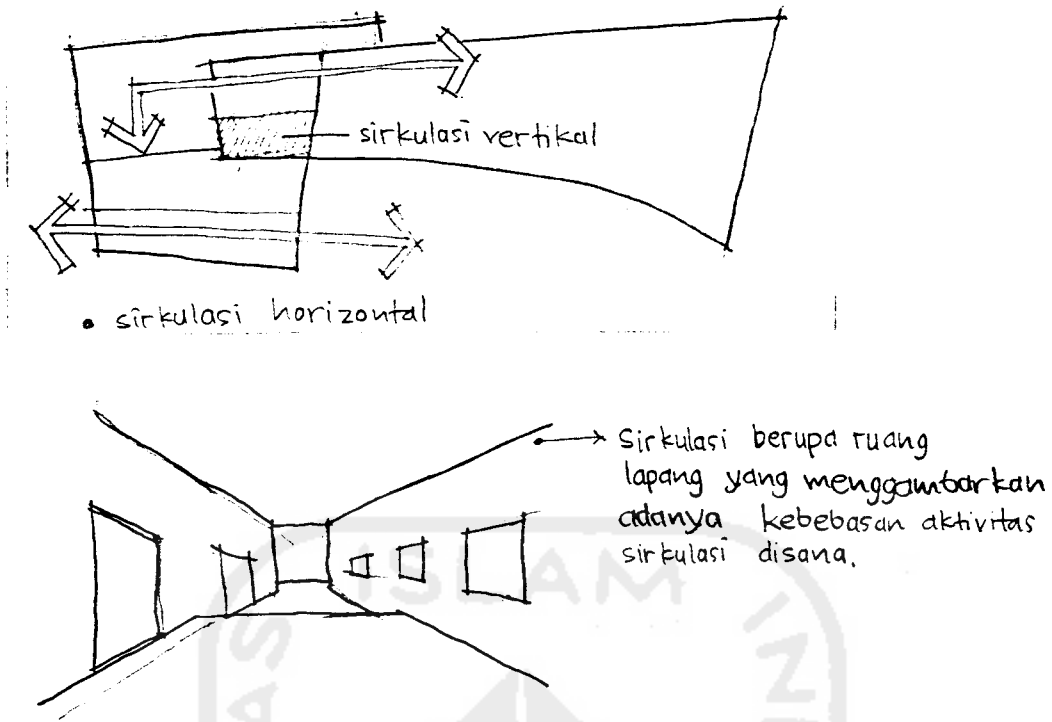
Sirkulasi dalam bangunan akan memanfaatkan pertemuan kedua massa bangunan. Bagian pertemuan tersebut akan menjadi ruang sirkulasi vertikal maupun horisontal. Secara vertikal bagian ini akan menjadi ruang servis selain sebagai sirkulasi, sedangkan secara horisontal ruang tersebut akan menjadi ruang perantara dari zona publik menuju privat.



- pertemuan dua massa menjadi zona sirkulasi dalam bangunan



- sirkulasi vertikal.



Gambar 4.3 : sketsa konsep sirkulasi dalam bangunan

**Sirkulasi di luar bangunan**

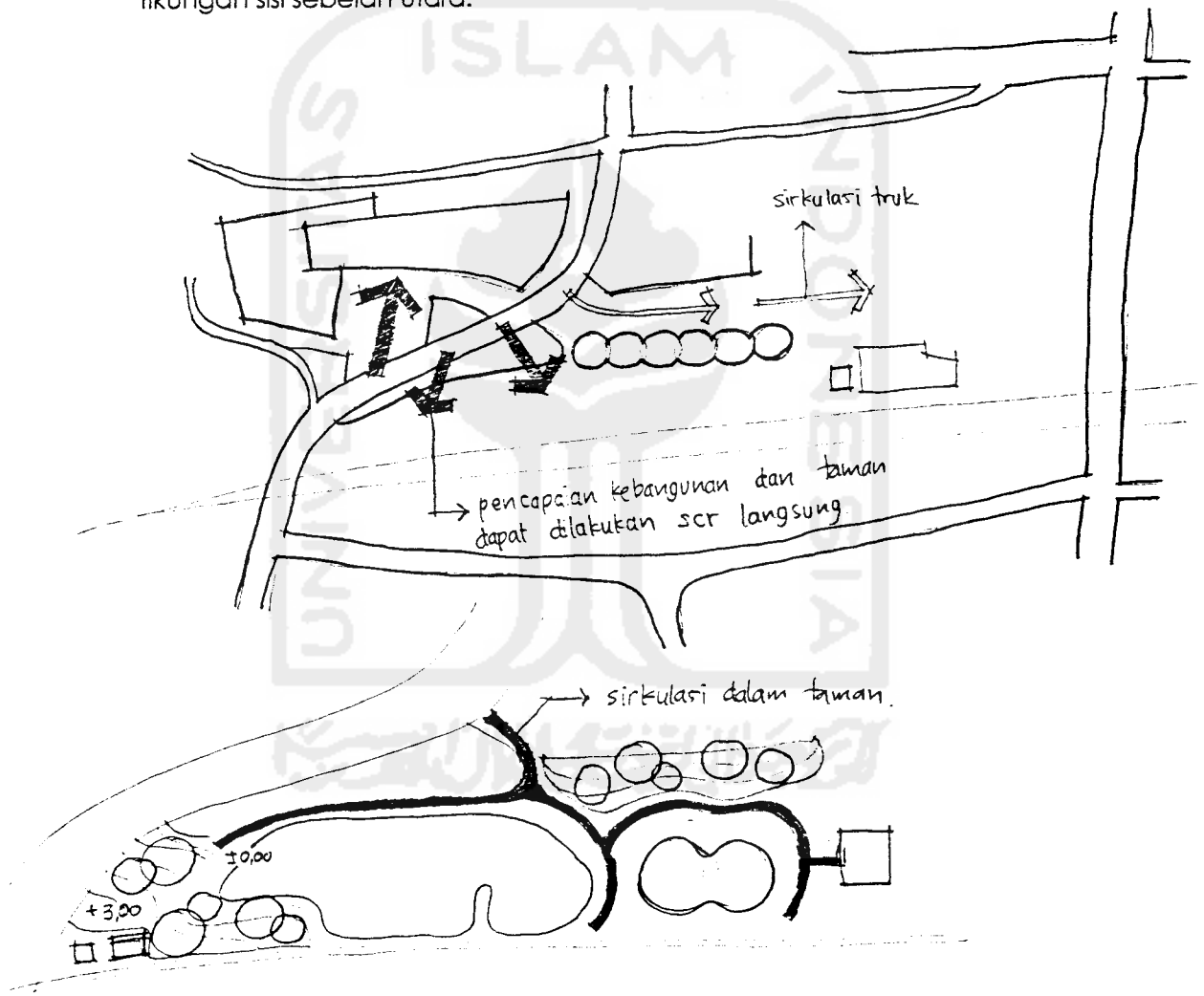
Sirkulasi di luar bangunan, akan berkonsep membuat jalan utama menjadi bagian dari bangunan dan orang yang melewatinya akan merasa 'memasuki halaman rumah orang'. Jalan akan membuat orang untuk berhati-hati melewatinya dan selakigus mempunyai sebuah 'kejutan' saat mulai memasukinya terutama dari arah utara. Dengan konsep jalan menjadi bagian bangunan maka pencapaian kearah bangunan merupakan pencapaian secara langsung yang merupakan simbol bahwa orang lain dapat melihat dan berinteraksi secara langsung dengan aktivitas yang terjadi didalam maupun diluar bangunan.

Sirkulasi truk tetap dipertahankan namun tetap dilakukan perencanaan dengan menambahkan beberapa pohon sebagai barier debu dan visual.

Sirkulasi di dalam taman menuntut untuk memberikan pengalaman pada pengunjung untuk menikmati skatepark dari dekat. Sirkulasi menghubungkan bagian-bagian dari outdoor skatepark dan taman. Sirkulasi menjangkau setiap sudut dari taman sehingga sirkulasi akan mengitari skatepark.

Pencapaian ke arah bangunan maupun outdoor skatepark dan taman berupa pencapaian langsung tanpa harus melewati suatu pembatas apapun. Pengunjung dapat dengan mudah mencapai bangunan dan taman dari jalan utama.

Bentuk jalan utama yang melengkung dipertahankan karena menjadi dasar konsep gubahan massa dan penataan taman. Keamanan dalam berkendara di jalan berkelok membutuhkan keluasan pandang ke arah tikungan. Bangunan dan vegetasi tidak akan menutupi pandangan ke arah tikungan dengan memberikan sedikit ruang terbuka pada tikungan sisi sebelah utara.



Gambar 4.4 : sketsa konsep sirkulasi di luar bangunan

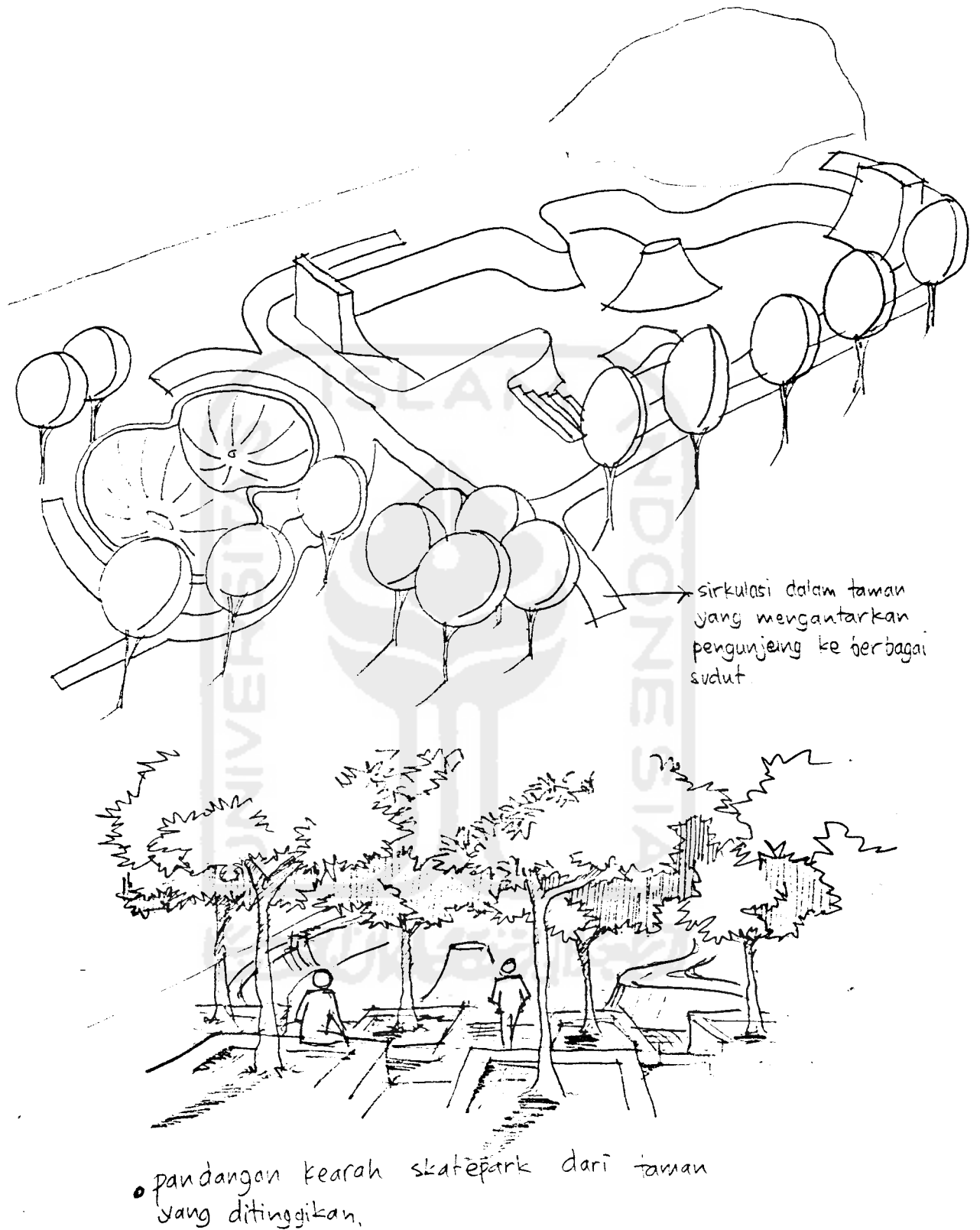
**Konsep landscape tapak**

Landscape tapak akan berupa permukaan naik turun dimana selain fungsinya sebagai skatepark juga berfungsi sebagai alternatif taman rekreasi. Bagian untuk outdoor skatepark akan direndahkan elevasinya dan zona taman akan mempunyai bagian yang ditinggikan selain bagian yang berelevasi sama dengan jalan.

Perbedaan elevasi merupakan bidang melengkung yang mawadahi kebutuhan skatepark. Bagian taman yang ditinggikan dapat menjadi tempat untuk duduk dan menonton aktivitas skater dan barrier visual.

Taman rekreasi merupakan penggabungan dari taman tipe aktif dan tipe pasif dimana pengunjung akan dapat menonton saja aktivitas latihan skater seperti dalam taman pasif dan pengunjung juga dapat berjalan-jalan menikmati suasana stasiun seperti tipe taman aktif. Dalam memberikan dinamika taman pada pengunjung, tipe aktif dan pasif di sebar pada beberapa posisi. Persebarannya akan mengikuti persebaran vegetasi sesuai fungsinya dan bentuk arena pada skatepark. Tipe pasif akan berupa zona piknik dimana pengunjung hanya akan duduk dan melihat aktivitas skater dan vista yang disajikan yang pada beberapa tempat akan digabungkan dengan fungsi vegetasi sebagai barrier. Sedangkan tipe taman aktif lebih kepada bentuk sirkulasi pada keseluruhan taman yang mengajak pengunjung untuk berpetualang menikmati site dengan adanya keterlibatan fisik di dalamnya.

Fungsi sebagai taman rekreasi akan mengikuti kontur site yang telah direkayasa. Landscape akan mengajak pengunjung untuk berpetualang pada site yang tidak begitu luas dimana dinamika site adalah dinamika permainan skateboard. Site akan mengajak pengunjung untuk melihat permainan dari berbagai sudut elevasi. Site memberikan pilihan kepada pengunjung arah mana yang akan dituju, apakah penikmatan nuansa stasiun atau melihat permainan para skater.



Gambar 4. 5: sketsa konsep landscape



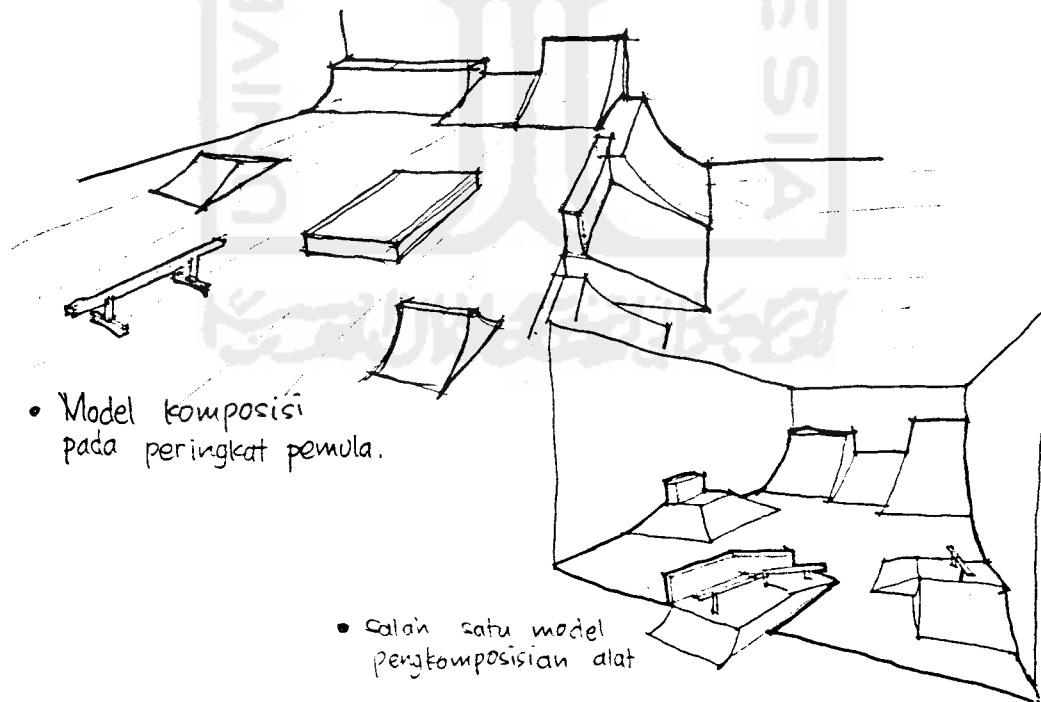
### Konsep komposisi alat

Dalam hubungannya dengan gubahan massa bangunan, komposisi alat akan diposisikan mengikuti bentuk bangunan arena indoor yaitu memanjang. Alat akan diletakkan dengan sumbu memanjang yang mengatur pola permainan skate untuk tersirkulasi bolak-balik. Komposisi alat akan memudahkan orang yang datang untuk menontonnya dan memahaminya. Berberapa alat akan diletakkan pada satu sisi lebarnya, sedangkan alat yang lain akan berada di kanan-kiri sumbu pengatur. Alat berukuran besar akan diletakkan pada satu sudut ruang dimana aktivitas yang terjadi di atasnya tetap dapat terlihat.

Dalam pengkomposisian alat ada dua alternatif pengkomposisian untuk mendapatkan dinamika permainan yang berbeda.

#### Alternatif pertama

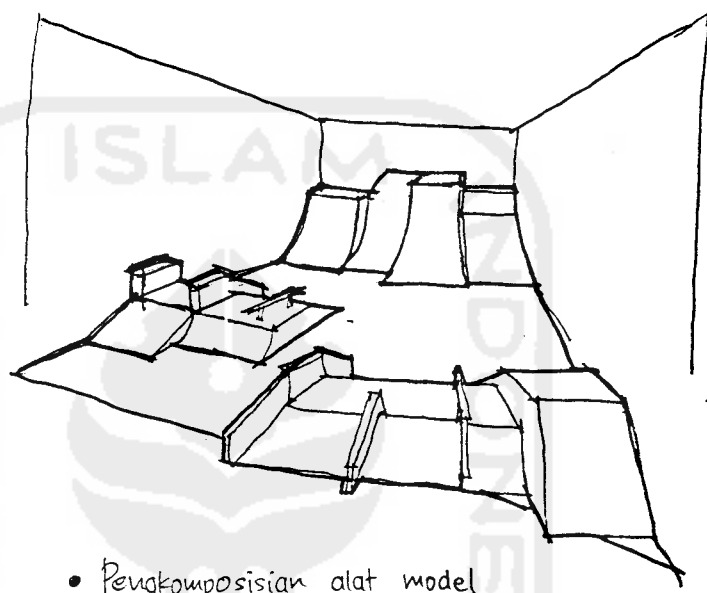
Dari keseluruhan alat yang akan digunakan dan dengan dimensi yang berbeda, maka alternatif pertama pola komposisi adalah dengan menyebarkan masing-masing alat dalam ruang arena. Dengan demikian alat berdiri sendiri-sendiri sebagai alat yang tunggal. Persebarannya tetap berpedoman pada sumbu memanjang ruang yang menjadi pengatur komposisi.



Gambar 4. 6 : sketsa konsep komposisi alternatif pertama

**Alternatif kedua**

Sebuah alat misalnya, piramid, funbox adalah gabungan dari alat-alat yang lebih kecil ukurannya. Dari pernyataan tersebut alternatif komposisi kedua adalah dengan menggabungkan alat berukuran besar tersebut berjajar pada beberapa posisi dan membentuk sebuah alat baru dengan dinamika yang baru pula.

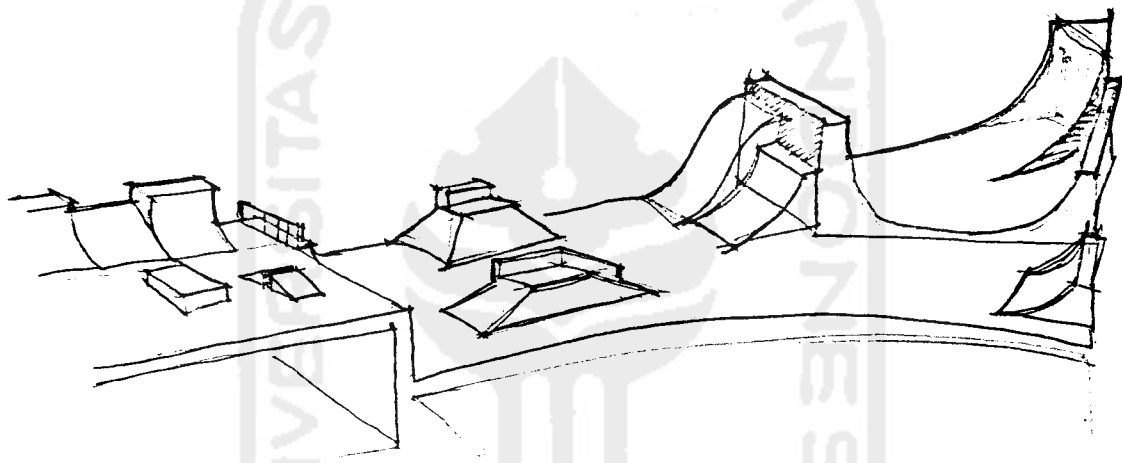
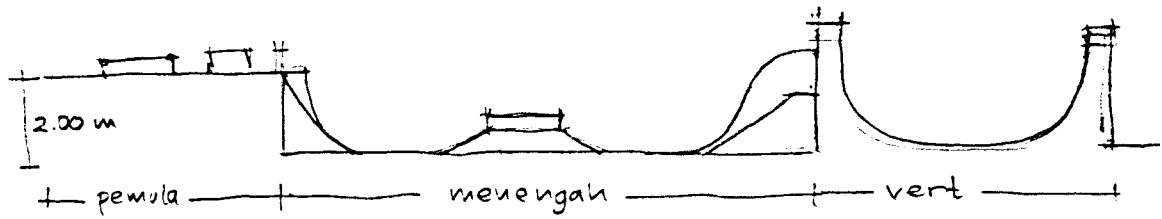


- Pengkomposisian alat model kedua dimana alat yang berdiri sendiri - sendiri dijadikan satu kesatuan.

Gambar 4. 7 : sketsa konsep komposisi alternatif kedua

**Susunan komposisi berdasar tingkatan**

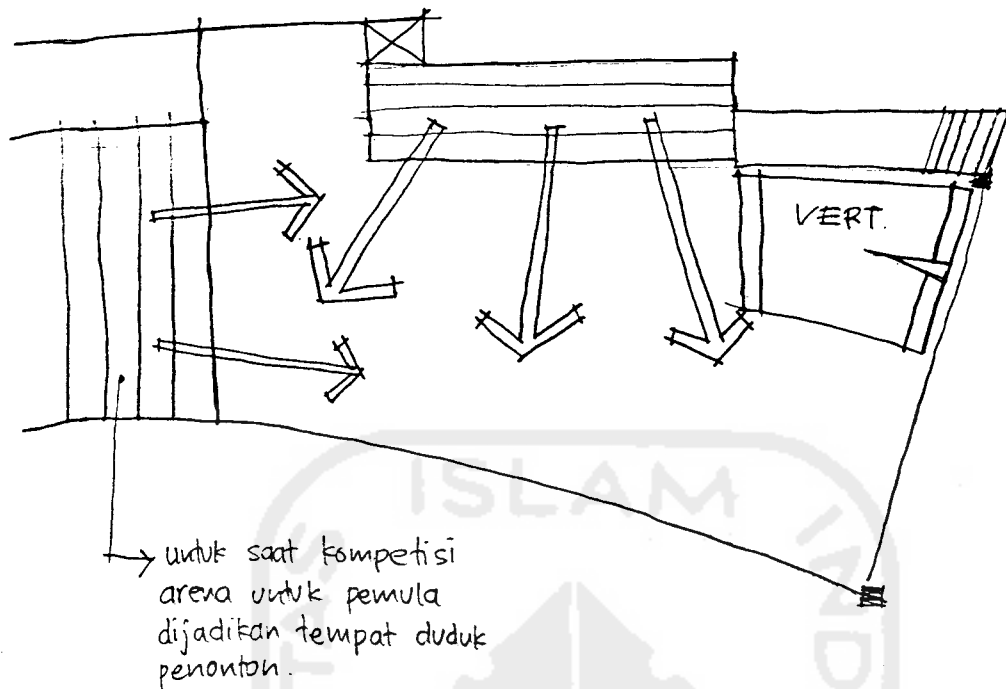
Arena indoor skatepark akan dibagi menjadi 3 bagian tingkatan. Tingkatan tersebut adalah : pemula dimana posisinya sedikit masuk kedalam dan ditinggikan elevasinya dimana mereka dapat melihat namun tidak terlihat. Menengah, adalah tingkatan lebih lanjut dengan penggunaan alat yang lebih besar dimana posisinya paling terlihat dari luar. Vert, merupakan tingkatan khusus dimana alat permainan menggunakan vert ramp berukuran kecil dan sedang.



Gambar 4.8 : sketsa konsep komposisi berdasar tingkatan

### **Konsekuensi komposisi alat permainan terhadap seating arrangement**

Sebagaimana outdoor skatepark yang melibatkan sekumpulan orang yang menonton aktivitas skater, pada indoor arena juga akan mewadahi orang yang ingin menonton di dalam bangunan. Tempat untuk menonton akan sedikit ditinggikan 1 meter dari permukaan lantai arena dan berada pada sepanjang sisi panjangnya dengan luas 60 m<sup>2</sup>. Pada level kompetisi tempat duduk penonton menampung 100 orang dan bisa bertambah dengan memanfaatkan arena untuk pemula yang dirubah menjadi tempat untuk penonton.



Gambar 4.9 : sketsa konsep penataan tempat duduk penonton

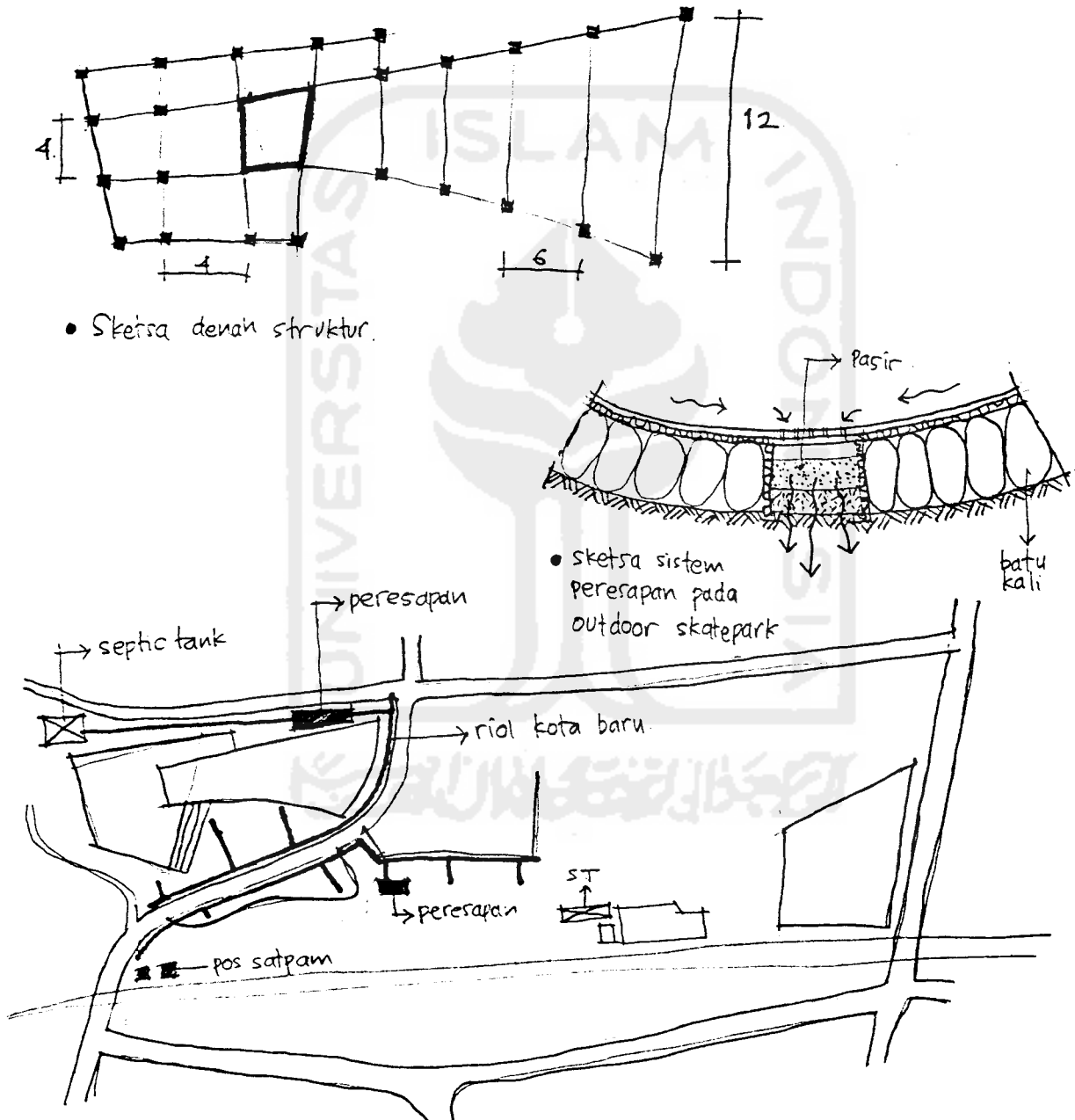
### Konsep struktur dan utilitas

Konsep dasar penggunaan struktur adalah bahwa struktur sedapat mungkin mencerminkan kesan 'ringan'. Struktur menjadi bagian elemen fisik arsitektural dalam konsep penampilan bangunan struktur mengikuti fungsi yang ada didalamnya.

Struktur bangunan utama adalah struktur rigid frame. Pada arena indoor struktur adalah yang mempunyai bentang 12 meter dan bebas kolom. Modul struktur pada massa penunjang berukuran 4 m x 4 m dan wewadahi fungsi-fungsi ruang di dalamnya. Struktur untuk outdoor skatepark berupa perkerasan beton yang dibentuk cekung – cembung.

Sistem utilitas berkaitan dengan persebarannya secara horizontal. Persebaran tersebut merupakan jalur-jalur sanitasi dan drainasi. Sanitasi bangunan skatepark akan berada pada bagian belakang bangunan dan sistem drainasi akan dilengkapi dengan riol baru di sepanjang jalan utama dan riol tersebut berakhir pada peresapan utama yang berada dekat dengan musholla pada taman rekreasi.

Sistem peresapan untuk skatepark outdoor menggunakan peresapan langsung ke dalam tanah. Air hujan yang tergenang pada arena yang berbentuk cekungan-cekungan akan diresapkan melalui lubang-lubang peresapan langsung ke dalam tanah tanpa melalui pipa. Sebagian besar sistem peresapan pada ruang luar merupakan peresapan langsung ke dalam tanah, sedangkan sumur peresapan dan jalur sanitasi dan drainasi melayani bangunan utama dan bangunan penunjang yang lain.



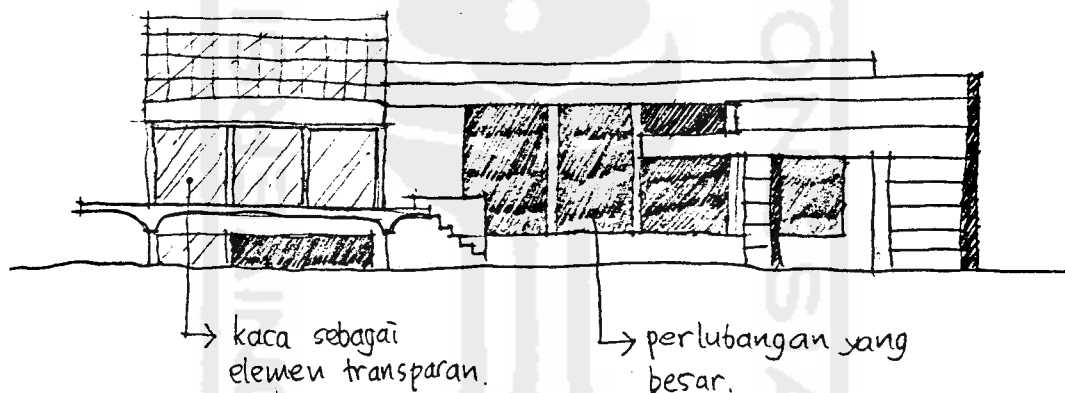
Gambar 4. 10 : sketsa konsep struktur dan utilitas

### Konsep penampilan fisik bangunan

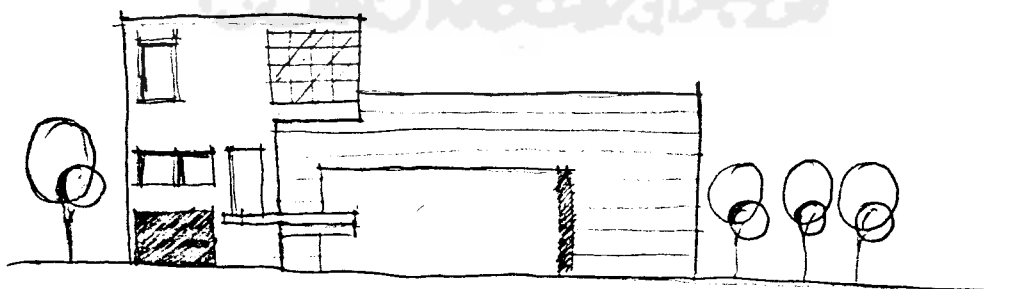
Elemen arsitektural yang digunakan untuk membentuk fisik bangunan sebagai alat untuk berkomunikasi akan sangat berhubungan dengan karakter permainan skateboard ini. Penampilan bangunan akan berkesan ringan dan melayang. Permukaan dinding bangunan tidak dari sesuatu yang solid namun lebih bersifat transparan sebagai cerminan konsep 'ringan' yang digunakan. Permainan solid dan transparan merupakan pencerminan dari zoning privat – publik.

Sebagai penarik pandangan ada semacam dinding melengkung yang menyeberang jalan. Secara fungsional dapat berfungsi sebagai sebuah gerbang penanda sebuah area, namun juga dapat berfungsi sebagai penarik pandangan ke kanan dan kiri jalan. Garis-garis horisontal menegaskan 'tarikan' pandangan.

- sketsa tampak depan



- Sketsa tampak samping



Gambar 4. 11 : sketsa konsep penampilan bangunan

## Konsep program ruang

Konsep program ruang akan menentukan guideline terhadap pembentukan denah. Secara zoning massa, massa penunjang akan diisi dengan fungsi-fungsi penunjang bangunan skatepark dan fungsi assosiasi. Massa utama akan menjadi arena indoor skatepark dan hanya terdiri dari satu lantai saja namun dengan ketinggian ceiling yang cukup tinggi untuk memberi kesan lapang pada interior dalam. Massa penunjang akan terdiri dari 3 lantai.

Secara detail, ruang pada tiap lantai bangunannya akan tersusun sebagai berikut :

### SEMI BASEMENT

- Parkir
- Kantin
- Ruang perbaikan alat

### LANTAI SATU

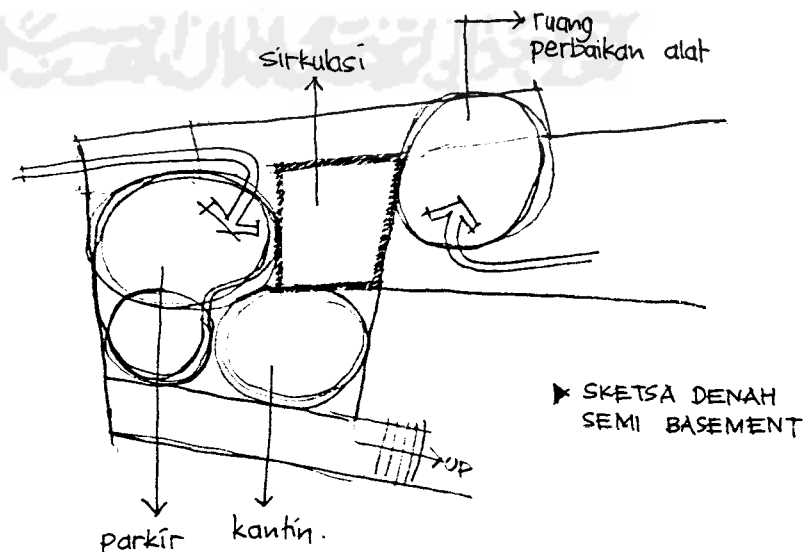
- Indoor skatepark
- Skateshops
- Klinik
- Caretaker

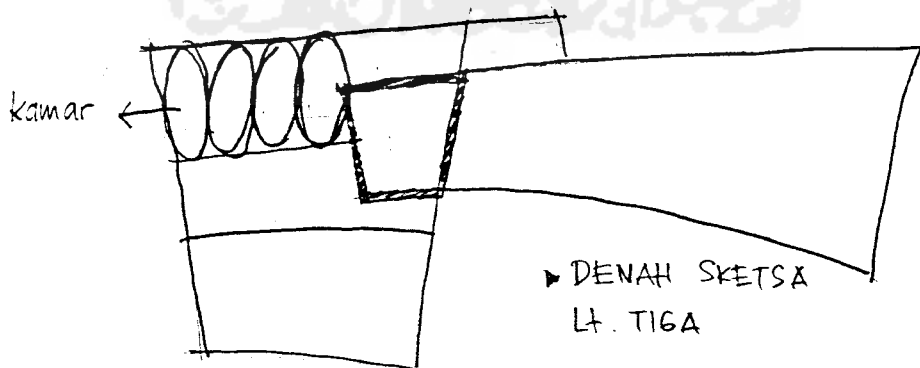
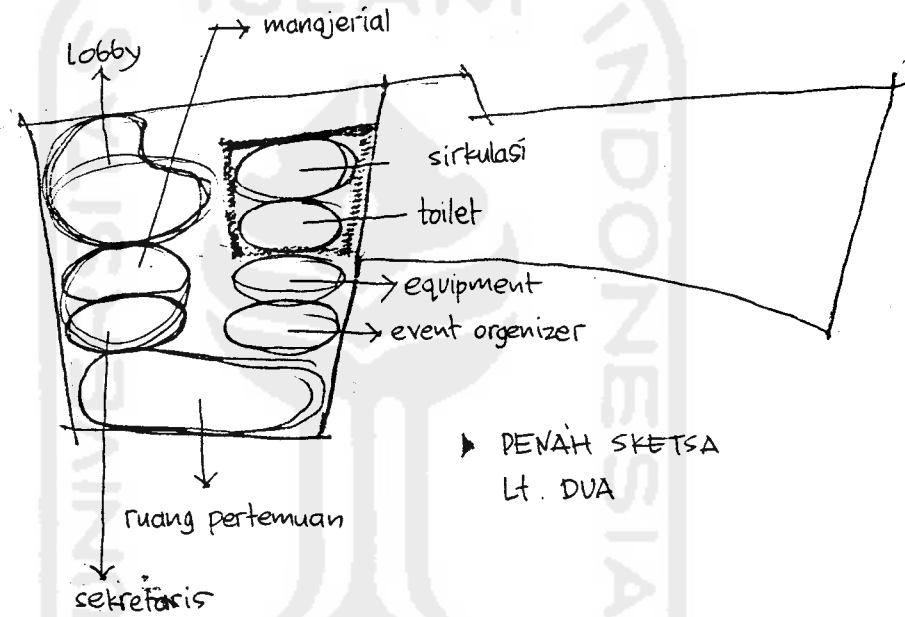
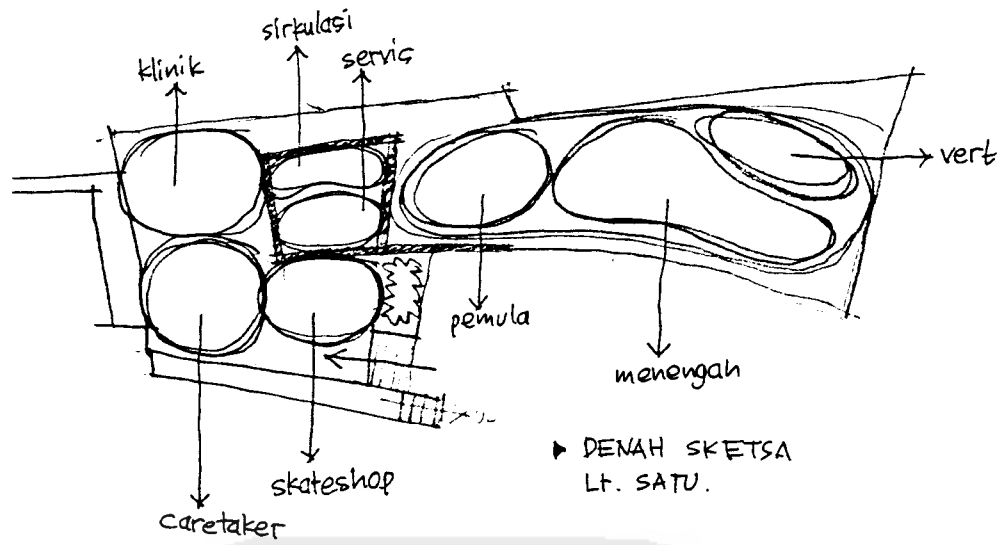
### LANTAI DUA

- Asosiasi skateboard indonesia

### LANTAI TIGA

- Penginapan





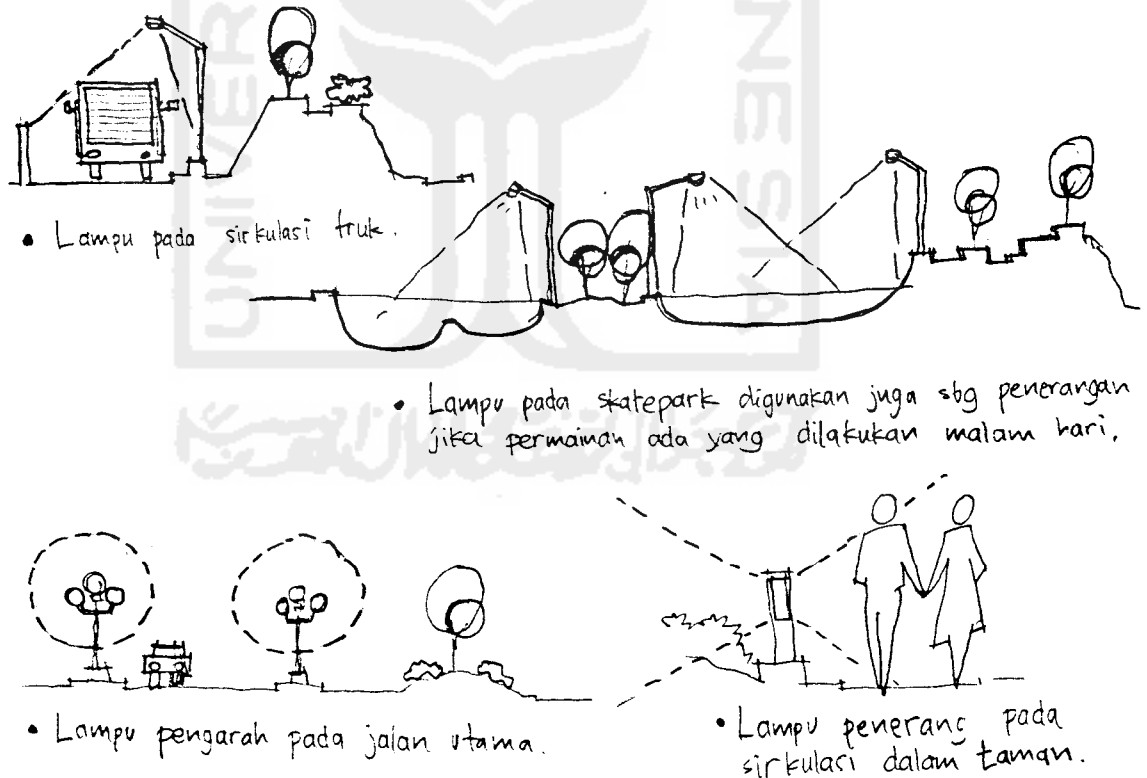
Gambar 4. 12 : sketsa konsep program ruang



### Konsep outdoor lighting

Konsep outdoor lighting lebih ditekankan kepada posisi dan bentuk lampu. Untuk membentuk sekuritas taman yang cukup, posisi lampu menjadi sesuatu yang penting dimana lampu akan menerangi bagian taman yang sangat terbuka sehingga menjadi fokus dan juga akan menerangi bagian-bagian yang cukup tersembunyi dan jauh dari jalan utama sehingga dapat terlihat. Lampu banyak diposisikan pada sepanjang jalur sirkulasi truk, arena outdoor skatepark dan sepanjang jalan utama.

Jenis lampu ada dua jenis yaitu penerangan utama dan pengarah sirkulasi. Lampu sebagai penerangan utama berupa lampu berukuran tinggi 5 meter dan mempunyai perpendaran yang luas. Lampu jenis ini di letakkan pada arena outdoor, bagian taman yang tersembunyi dan jauh serta sirkulasi truk. Jenis lampu pengarah ada dua yaitu ukuran tinggi 3 meter dan ukuran tinggi 1 meter. Lampu dengan ukuran 3 m diletakaan sepanjang sirkulasi utama dan area di depan bangunan skatepark sebagai pengarah dan penerangan. Sedangkan lampu dengan tinggi 1 m adalah sebagai pengarah dan penegas sirkulasi yang berupa jalan setapak di dalam taman.



Gambar 4.13 : sketsa posisi lampu dan jenisnya