

### A. Analisa Permasalahan Khusus

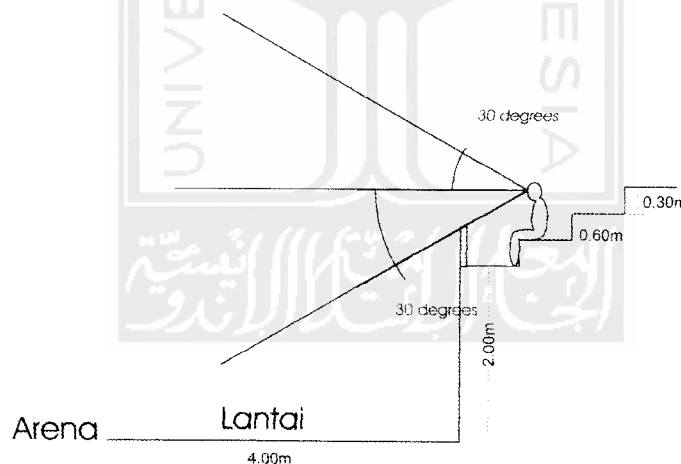
#### I. Fleksibilitas Panggung

Dalam pembuatan panggung sehingga menjadi sebuah panggung yang fleksibel dibutuhkan beberapa persyaratan sehingga panggung tersebut dapat dinikmati oleh pengunjung sekaligus dapat menambah semangat para board rider yang sedang bertanding. Persyaratan tersebut adalah mudah dilihat dan melihat, nyaman ditonton dan menonton, tidak saling mengganggu antara keberadaan panggung tersebut dengan kegiatan yang berlangsung dalam arena bermain skateboard.

Persyaratan tersebut kemudian akan saya uraikan sebagai berikut :

##### ▪ Mudah dilihat dan melihat, nyaman menonton dan ditonton

Mudah dilihat dan melihat artinya pengunjung tidak perlu sampai berdiri untuk dapat melihat para artis yang sedang tampil maupun para board rider yang sedang berlaga. Sehingga dalam tribun pengunjung memerlukan perhitungan sudut yang tepat. Sudut yang tepat untuk mendukung kenyamanan menonton yaitu  $\pm 30$  derajat sehingga ketepatan ketinggian tempat duduk dari lantai juga harus diperhitungkan.



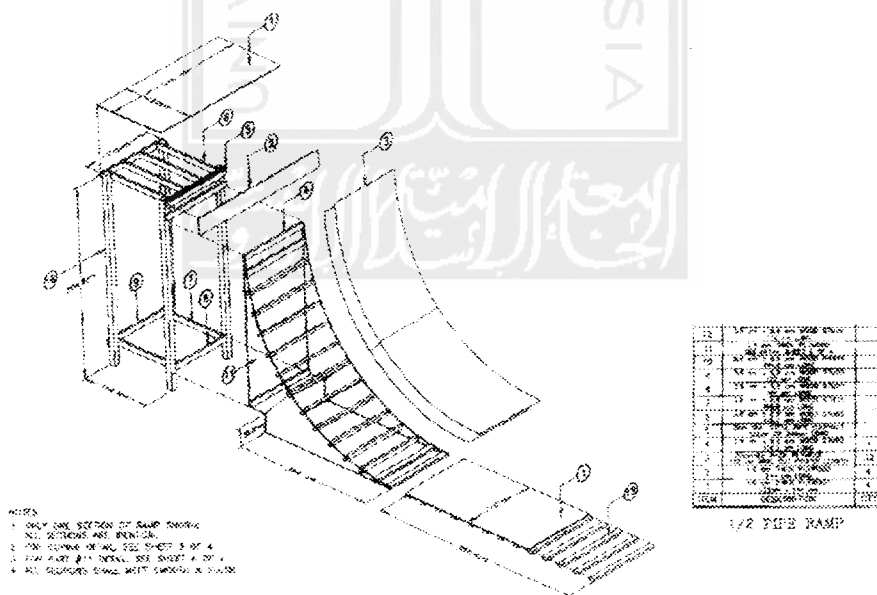
contoh perhitungan lantai dan tempat duduk dengan sudut pandang 30 derajat

- **Keberadaan panggung yang fleksibel tidak mengganggu aktifitas board rider dalam arena**

Fleksibilitas panggung yang diharapkan adalah pada saat penonton dapat menyaksikan para board rider yang sedang beraksi sekaligus penonton dapat menyaksikan para artis band yang sedang pentas.

Perletakan panggung ini akan menjadi masalah ketika panggung tersebut terletak diatas arena pertandingan, karena apabila board rider sedang melakukan trik penonton tidak dapat konsen menonton, sehingga perlu adanya penataan bagaimana, meletakkan panggung tersebut supaya penonton dapat menyaksikan board rider dan artis idolanya tampil seperti menyaksikan penyanyi dan penari latarnya. Keberadaan panggung tersebut juga tidak mengganggu board rider yang sedang tampil.

Untuk perletakan panggung tersebut hanya akan diisi dengan panggung drum saja, sehingga pemain gitar, bass, dapat bergerak bebas berjalan seperti penari latar, dengan hal ini maka diharapkan pandangan penonton tidak terpecah dan seorang board rider dalam melakukan aksinya tetap diperhatikan oleh penonton.

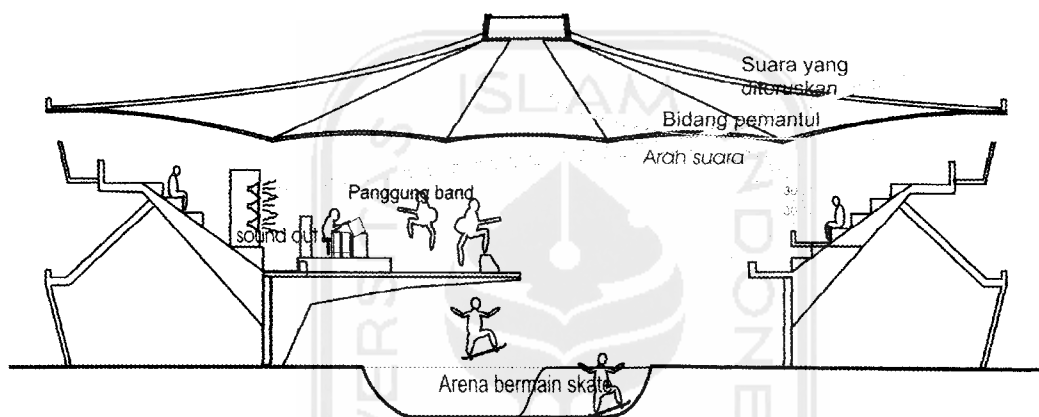


gambar peralatan quarter ramp yang digunakan sebagai permainan vert skateboard

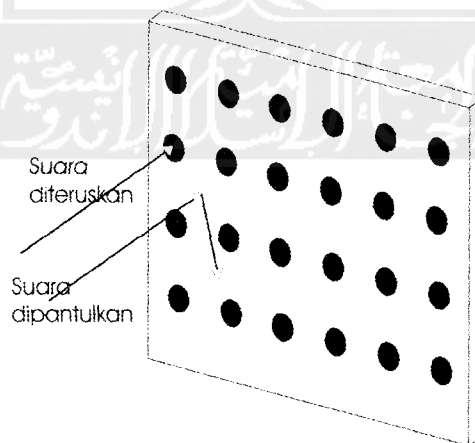
- **Keadaan panggung yang membuat penonton mudah mendengar dan didengar**

Untuk mendukung keberadaan panggung serta memenuhi kebutuhan para board rider akan alunan irama musik, maka dibutuhkan penataan akustik ruang yang didukung oleh bidang-bidang pantulan yang dapat memantulkan suara, sehingga suara alunan musik tersebut dapat diterima oleh penonton dan board rider dengan jelas.

Jarak antara sound system dengan atap juga berpengaruh sehingga apabila jaraknya tinggi maka, untuk memperjelas suaranya harus menggunakan arbsorber, sehingga ada suara yang sebagian diteruskan dan dipantulkan.



jarak antara sound system dengan atap bangunan yang agak jauh membuat suara menjadi sebuah gaung



gambar model arbsorber yang dapat memantulkan sebagian suara dan meneruskan suara

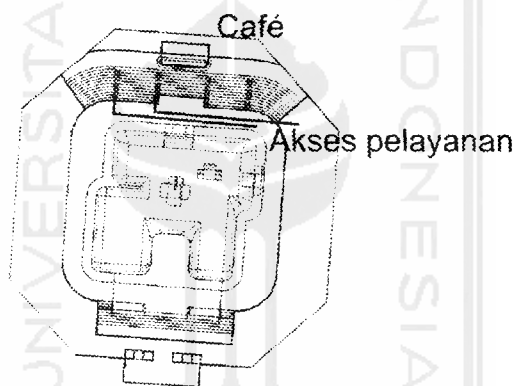
Dengan arbsorber diatas maka suara ada yang dipantulkan dan dapat diteruskan sehingga mengurangi kemungkinan adanya gaung dalam bangunan.

## II. Lay out fasilitas pendukung

Fasilitas pendukung yang berupa café dibuat untuk mendukung kenyamanan menonton, sehingga perletakkannya juga harus dipikirkan bagaimana membuat letak dari café tersebut supaya dapat melayani penonton dengan cepat, sehingga pengunjung pun dapat menikmati sajian dari fasilitas tersebut tanpa harus menunggu dalam waktu yang lama.

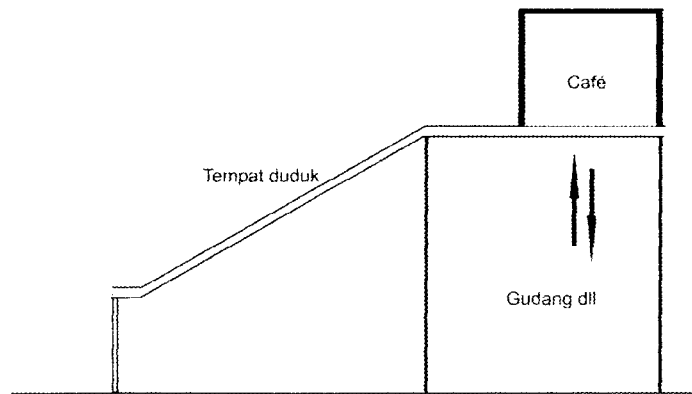
- **Mudah dicapai**

Untuk memenuhi kebutuhan para penonton yang pelayanannya dituntut serba cepat, maka perlu adanya beberapa akses yang dapat mendukung pelayanan dari café tersebut.



dengan tangga yang dapat membantu pelayanan kesetiap sudut penonton yang membutuhkan pelayanan cepat

café diletakkan diatas sehingga pelayan café dapat memperhatikan para pengunjung yang membutuhkan pelayanan secara cepat. Sedangkan untuk ruang service dalam café terletak dilantai dasar, sehigga pelayanan dalam café tidak terlihat oleh pengunjung.



gambar letak gudang, servery, dan ruang service café yang terletak dibawah ruang duduk.

Fasilitas pendukung yang berupa counter-counter penjualan suku cadang skate board juga terletak dibawah ruang duduk penonton, sehingga pengunjung dapat menuju ke tempat tersebut lebih cepat.

### III. Suasana Ruang Luar

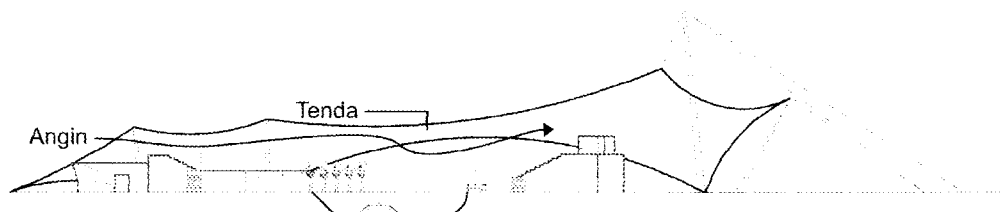
Permainan skateboard sebenarnya adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan, hal ini turun dari sifat seorang board rider yang selalu ingin merasa diperhatikan. Akan tetapi apabila hujan turun arena bermain tidak bias digunakan karena pada bowl skateboard tidak boleh terdapat lubang.

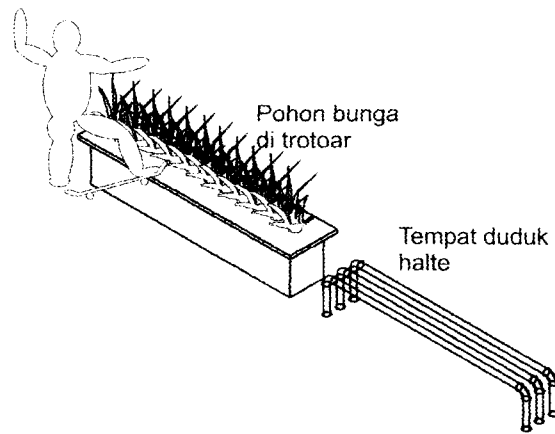
Dalam bowl skateboard tidak boleh terdapat lobang karena dapat membahayakan para board rider tersebut. Lobang tersebut dapat menghentikan laju roda skateboard dan mengakibatkan board rider terjatuh, apabila board rider terjatuh dalam bowl tersebut akibatnya sangat fatal karena kecepatan dalam bowl tersebut sangat tinggi.

Suasana-suasana ruang luar yang dibutuhkan oleh para board rider adalah :

- **Suasana teduh dan berangin**

Suasana teduh berangin biasa didapatkan dari pepohonan dan angin yang berhembus, sehingga keberadaan aspek tersebut perlu diperhatikan dalam arena tersebut.

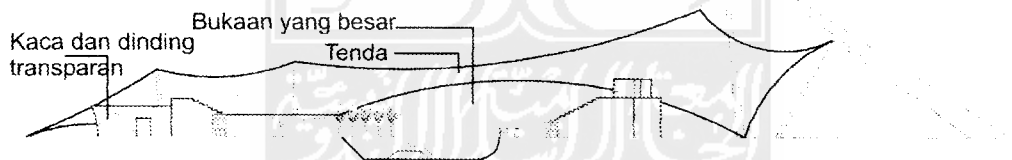




gambar ketika board rider sedang bermain dijalanan menggunakan fasilitas umum

Gambar rail box yang akan dimasukkan kedalam arena bermain sebagai salah satu arena street skateboard, sehingga para board rider merasa seperti bermain dijalanan.

Untuk memasukkan suasana ruang luar dapat juga menggunakan bukaan yang besar sehingga suasana ruang luar dapat terlihat dalam arena.

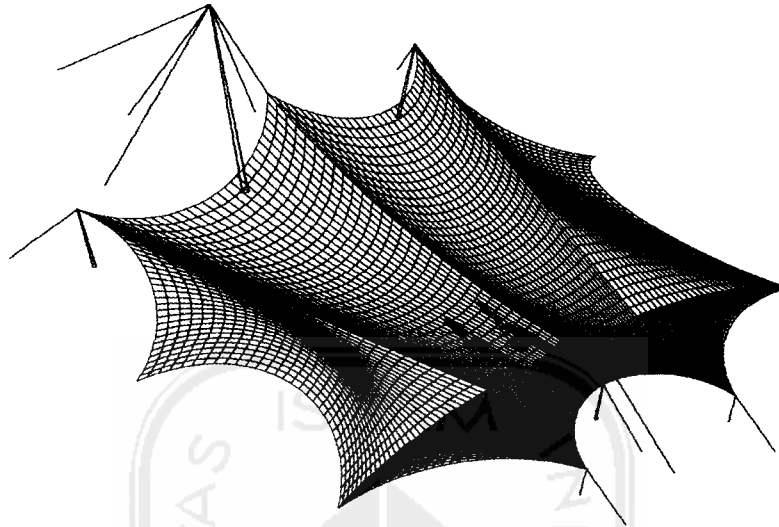


gambar sasana dalam arena yang dapat menyaksikan suasana ruang luar melalui bukaan yang besar

Bukaan yang besar juga dapat menarik perhatian para pengunjung yang berada diluar arena untuk masuk kedalam arena dan menyaksikan kegiatan yang berlangsung didalamnya.

- **Terhindar dari Hujan**

Untuk menciptakan suasana teduh berangin dan terhindar dari hujan, dapat digunakan dengan cara memasukkan angin dari atap, sehingga kita memerlukan atap yang tinggi supaya sirkulasi angin lebih lancar dan suasana dalam ruangan menjadi lebih longgar.



Struktur tenda adalah struktur atap yang paling cocok untuk menciptakan suasana dalam ruang menjadi teduh berangin hal ini dikarenakan, pada struktur atapnya akan banyak terdapat perlobangan sehingga anginnya dapat dengan lebih leluasa masuk.

## **B. Lokasi Terpilih**

Lokasi yang akan digunakan untuk arena bermain skateboard adalah lokasi yang dapat memenuhi kebutuhan seorang board rider, dimana board rider tersebut selalu dapat merasa diperhatikan oleh masyarakat, untuk itu memerlukan tempat yang ramai dan banyak dilewati oleh masyarakat.

Kriteria –kriteria yang digunakan sebagai pemilihan site yaitu mudah di jangkau atau dilalui oleh angkutan umum, dekat dengan tempat latihan awal para board rider, ramai, dekat dengan sarana kesehatan, masih merupakan daerah sarana olah raga. Untuk menentukan pilihan site tersebut paling tidak harus memenuhi kriteria diatas.

rapih Jogjakarta. Lokasi ini juga dekat dengan tempat awal dimana para board rider berlatih yaitu di Gedung pusat UGM yang berada disebelah barat lokasi, untuk sarana olah raga yang dekat dengan lokasi adalah kolam renang IKIP Jogjakarta, dan GOR UGM yang berada di sebelah utara lokasi.



Pengembangan lokasi ini belum jelas, karena dalam lokasi tersebut statusnya bukan tanah milik kampus UGM, akan tetapi tanah bebas sehingga apabila bangunan ini dibangun di lokasi tersebut masih bisa, akan tetapi untuk menjadikan kompleks sarana olah raga dinilai kurang, karena pengembangan dari kampus UGM yang sewaktu-waktu dapat mengambil tanah tersebut untuk dijadikan fasilitas kampus lain, sehingga apabila bangunan ini dibangun di lokasi tersebut akan sia-sia. Dilihat dari kriteria lokasi tersebut sangatlah pas dengan bangunan dan tujuan bangunan ini direncanakan, karena sesuai dengan karakter seorang board rider yang selalu ingin diperhatikan.



- **Penilaian Site / Lokasi**

Berhubung hanya ada 2 lokasi yang seimbang untuk ditemukan maka, akan diadakan penilaian lokasi hanya dengan dua perbandingan, penilaian lokasi terpilih tersebut berdasar dari criteria yang telah disebutkan diatas.

Kriteria	Bobot penilaian	Lokasi	
		Timoho	Sagan
Mudah di jangkau	5	5	5
Merupakan tempat latihan awal	3	3	2
Ramai	5	4	5
Dekat dengan sarana kesehatan	5	3	5
Komplek sarana olah raga	3	3	2
Latar belakang lingkungan sekitar	5	5	3
<b>jumlah</b>		23	22

Kedua site yang telah terpilih tersebut apabila dilihat dari latar belakangnya, site yang paling cocok untuk dibangun sebuah skate park adalah di jalan kenari timoho hal ini dikarenakan lokasi tersebut pengembangannya lebih kearah pemukiman sedang lokasi yang berada di jalan sagan lokasi tersebut di khawatirkan akan diminta oleh kampus UGM untuk dijadikan pengembangan wilayah kampus.

Jadi lokasi yang dipastikan dapat dibangun sebagai skatepark di Jogjakarta yaitu di Jalan Kenari Timoho Jogjakarta.

### **C. Konsep Perancangan**

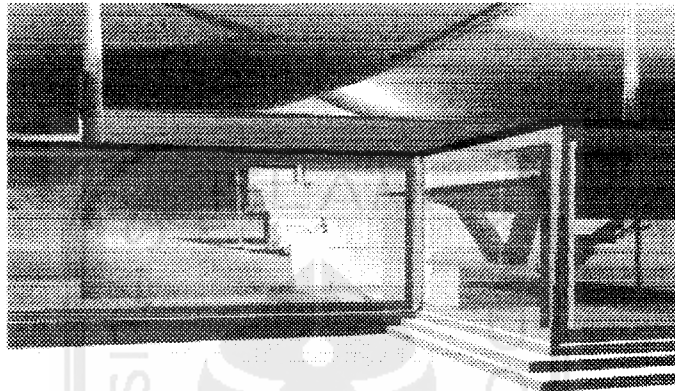
Konsep dari bangunan yang direncanakan ini secara keseluruhan adalah menggunakan konsep transparan dan balance, kedua hal ini akan dijadikan patokan dalam bangunan yang akan direncanakan karena dianggap mampu mengatasi permasalahan yang terdapat bangunan yang di rencanakan.

- **Konsep Transparan**

Konsep bangunan yang transparan memperlihatkan tentang adanya ketidak terbatasan antara ruang dalam dengan ruang luar. Segala aktifitas yang dilakukan di luar ruangan dapat dirasakan dalam arena bermain dan tempat duduk penonton. Kekuatan yang menjadikan masa bangunan adalah karakter dari seorang board rider yang selalu ingin diperhatikan, sehingga aksinya dapat dilihat semua orang.

Bagian transparan tersebut anatara lain :

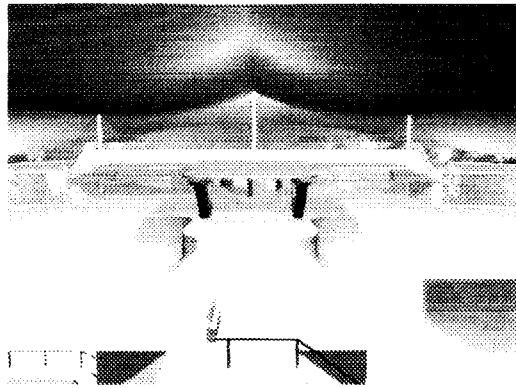
- **Bukaan yang besar**



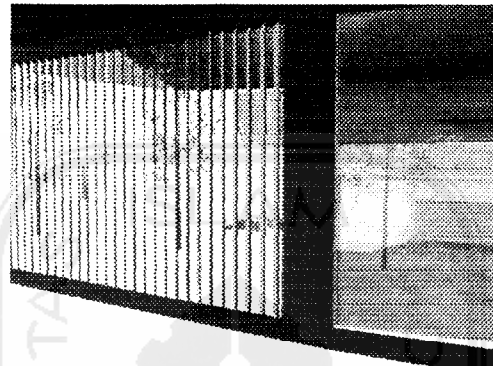
bukaan yang besar membuktikan bahwa orang dari luar bisa melihat aktifitas yang berada didalam. Bagian –bagian yang transparan terdapat pada sisi kanan kiri dan depan bangunan, sehingga orang yang berada diluar dapat melihat masuk kedalam, dengan jelas dan tertarik untuk menyaksikan kegiatan yang berlangsung didalam bangunan.

- **Tribun penonton dengan ruang artis**

Dalam bangunan juga terdapat area yang transparan dimana penonton dapat menyaksikan ruang artis yang dapat terlihat dari tribun penonton, dan dimana penonton dapat menyaksikan juga ruang perbaikan alat yang pelingkupnya terbuat dari bidang yang transparan juga, sehingga segala aktifitas umum dapat diperhatikan melalui pelingkup yang terbuat dari bidang transparan yang beraneka ragam.



tampak dari tribun pengunjung dapat melihat ke arah ruang artis, sehingga pengunjung dapat menyaksikan artis idolanya dengan leluasa



Gambar tentang bidang transparan yang dengan bentuk lain

- Ruang perbaikan alat  
Dalam ruang perbaikan alat atau bengkel pembatasnya terbuat dari bidang transparan yang modelnya terdapat pada gambar dibawah.



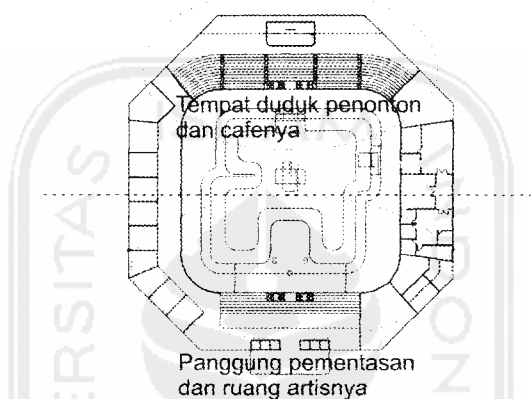
contoh bidang transparan yang akan diterapkan dalam bangunan

- **Konsep Balance**

Konsep dari bentuk balance adalah penyesuaian dari kebutuhan arena skateboard dan panggungnya, pada saat kita memasuki arena dalam kita dapat melihat arena yang tersusun secara balance. Balance dalam bangunan ini adalah keseimbangan antara fungsi aktifitas tempat duduk dan aktifitas panggung yang dilengkapi dengan ruang artis, sedang garis sumbuanya terletak ditengah-tengah arena.

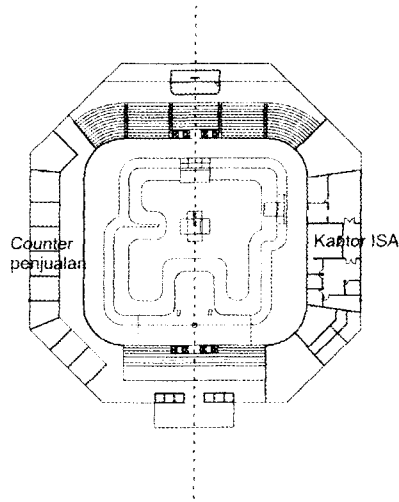
Bagian balance yang terdapat pada bangunan yaitu :

- Antara tribun penonton dan ruang artis lengkap dengan panggung pementasan



gambar yang menunjukkan keseimbangan antara ruang penonton dengan panggung artis

Keseimbangan antara panggung, ruang artis dan ruang duduk penonton yaitu pada muatan yang ada didalamnya seperti pada ruang artis terdapat panggung pementasan, kemudian dibawahnya terdapat ruang ganti dan organisasi yang menaungi para artis dan kegiatan yang berada dalam arena skateboard. Muatan yang berada dalam tribun penonton terdapat fasilitas pendukung yang berupa café, kemudian yang berada dibawahnya terdapat counter-counter penjualan merchandise. Dari uraian diatas maka dapat terlihat keseimbangan antara sisi kanan dan kiri.

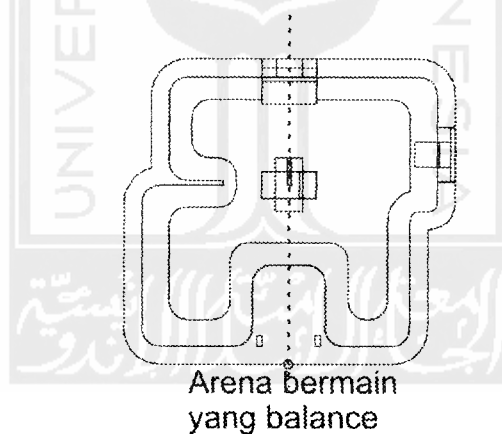


Konsep balance terlihat dari denah

Konsep balance ini nantinya juga akan terlihat dalam setiap sudut yang memiliki sumbu ditengah-tengah arena, sehingga untuk penataan ruangnyaapun harus sesuai dengan konsep balance yang merupakan konsep ruang dalam.

- Konsep balance dalam arena bermain skateboard

Konsep balance juga terdapat dalam arena bermain, sehingga alur dari pergerakan board rider dalam kompetisi dapat terarah, ketika board rider ingin bermain vertical atau street skateboard.

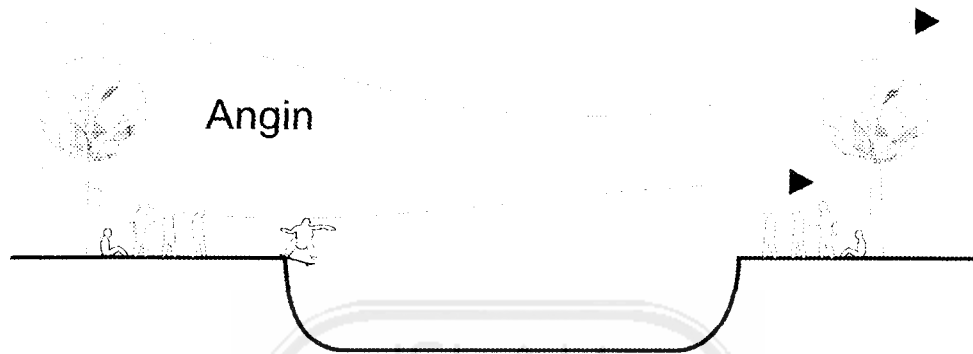


gambar diatas merupakan konsep balance yang terdapat dalam pelingkup bangunan yang terlihat dari atas.

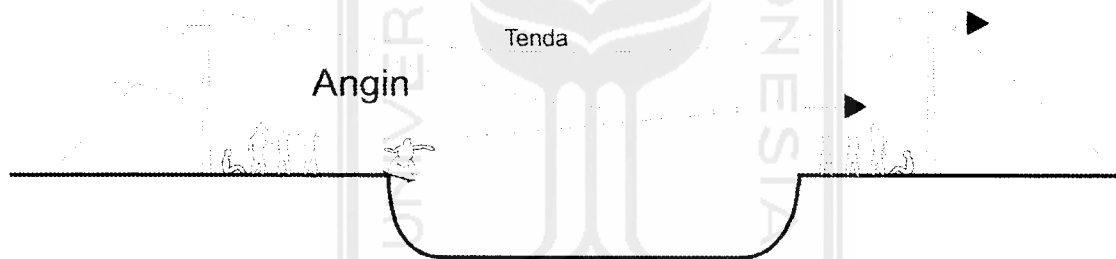
Dari uraian diatas maka terbukti bahwa konsep balance ini dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam bangunan sehingga pelingkupnyapun mengikuti bentuk yang berada didalam bangunan.

### C. Konsep Pelingkup Bangunan

Konsep pelingkup dalam skate park ini mengambil dari metamorfosis kebiasaan para board rider dan penontonnya saat mereka berlatih diluar ruangan, penonton dan board rider biasa menonton dan menunggu gilirannya main dibawah pohon yang rindang dimana disitu berhembus angin sepoi-sepoi sehingga terciptalah suasana teduh dan berangin.



untuk menciptakan suasana teduh berangin sekaligus untuk memasukkan unsur ruang luar kedalam ruangan memerlukan pelingkup bangunan yang mudah dimasuki angin dan bergerak apabila tertiup angin, sehingga suasana didalam ruang benar-benar terasa berangin.



bahan yang paling tepat sebagai pelingkup bangunan adalah tenda karena, struktur tersebut sangat mudah untuk memasukkan angin, dan mudah bergerak apabila tertiup angin dan dapat memberikan rasa teduh dalam ruangan. Bentuk tenda mengikuti arah angin yang berhembus, kemudian pepohonan menjadi tiang penyangga bagi tenda tersebut. Dengan demikian dapat tercipta suasana teduh berangin dalam ruangan yang muncul dari keadaan tersebut.