

# D2H

## SKATEHALL

PERANCANGAN **SKATEHALL**  
DENGAN PENEKANAN PADA **ASPEK KESELAMATAN**  
DI KOTA TASIKMALAYA

Mahasiswa :  
**Andhika Fakhri Padhlurrohman**  
20512109

Dosen Pembimbing :  
**Prof, Noor Choliz Idham, ST., M.Arch., Ph.D., IAI.**



# LAPORAN AKHIR

Studio Akhir Desain Arsitektur

## PERANCANGAN **SKATEHALL** DENGAN PENEKANAN PADA **ASPEK KESELAMATAN** DI KOTA TASIKMALAYA

Mahasiswa : Andhika Fakhri Padhlurrohman 20512109  
Dosen Pembimbing : Prof, Noor Cholis Idham, ST., M.Arch., Ph.D., IAI.

Jurusan Arsitektur  
Fakultas Teknik Sipil & Perencanaan  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, 2025

# **FINAL REPORT**

*Final Architecture Design Studio*

## **DESIGN OF A SKATEHALL WITH EMPHASIS ON SAFETY ASPECTS IN TASIKMALAYA CITY**

*Student* : Andhika Fakhri Padhlurrohman 20512109  
*Supervisor* : Prof, Noor Cholis Idham, ST., M.Arch., Ph.D., IAI.

*Department of Architecture  
Faculty of Civil Engineering and Planning  
Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta, 2025*

## LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :  
*Final Architecture Design Studio Entitled :*

Perancangan *Skatehall* dengan Penekanan pada Aspek Keselamatan di Kota Tasikmalaya  
*Design of a Skatehall with Emphasis on Safety Aspects in Tasikmalaya City*

Nama Lengkap Mahasiswa : Andhika Fakhri Padhlurrohman  
*Student's Full Name*

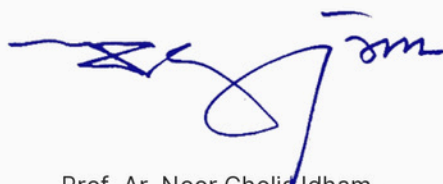
Nomor Mahasiswa : 20512109  
*Student's Identification Number*

Telah Diuji dan Disetujui pada : Yogyakarta, Juni 2025  
*Has been evaluated and agreed on : Yogyakarta, June 2025*

Pembimbing  
*Supervisor*

Penguji I  
*Jury I*


Penguji II  
*Jury II*



Prof. Ar. Noor Choliz Idham,  
S.T., M.Arch., Ph.D., IAI

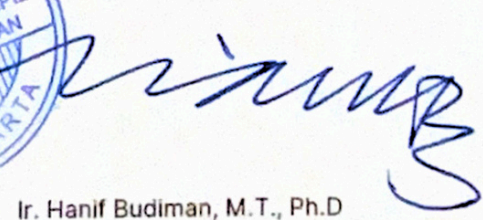


Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D.



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D

Ketua Program S1 Arsitektur  
*Head of Undergraduate Program in Architecture*



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D

## CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :  
*Final Architecture Design Studio Entitled :*

Perancangan *Skatehall* dengan Penekanan pada Aspek Keselamatan di Kota Tasikmalaya  
*Design of a Skatehall with Emphasis on Safety Aspects in Tasikmalaya City*

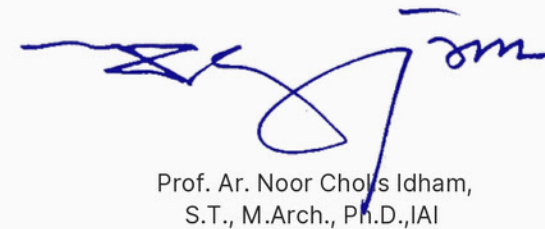
Nama Lengkap Mahasiswa : Andhika Fakhri Padhlurrohman  
*Student's Full Name*

Nomor Mahasiswa : 20512109  
*Student's Identification Number*

Kualitas dari produk tulisan Studio Akhir Desain Arsitektur adalah :  
Sedang \*) Baik\*) Baik Sekali\*)

Sehingga,  
Direkomendasikan \*) Tidak Direkomendasikan\*)

Yogyakarta, Juni 2025  
Dosen Pembimbing



Prof. Ar. Noor Chol's Idham,  
S.T., M.Arch., Ph.D.,IAI

\*Mohon dilingkari yang sesuai

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Studio Akhir Desain Arsitektur yang berjudul **“Perancangan Skatehall dengan Penekanan pada Aspek Keselamatan di Kota Tasikmalaya”**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur di Universitas Islam Indonesia, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur.

Proyek perancangan arsitektur ini berfokus pada pengembangan sebuah skatehall di Kompleks Olahraga Dadaha, Kota Tasikmalaya, dengan penekanan pada aspek keselamatan sebagai pertimbangan utama dalam desain.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis banyak menerima dukungan, bimbingan, dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang memberikan pertolongan dan perlindungan-Nya.
2. Segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan materi kepada penulis.
3. Bapak Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D. selaku Kepala Prodi Arsitektur Universitas Islam Indonesia dan dosen penguji yang telah menguji dan memberikan kritik dan saran kepada penulis.
4. Bapak Prof. Ar. Noor Cholis Idham, S.T., M.Arch., Ph.D.,IAI selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberi masukan untuk menyelesaikan tugas akhir ini hingga selesai.
5. Ibu Johanita Anggia Rini, S.T., M.T., Ph.D. selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan kritik dan saran kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu dosen yang senantiasa memberikan ilmu dan bimbingannya selama berkuliah di Program studi Arsitektur. Semoga ilmu yang diberikan dapat bermanfaat di kemudian hari.
7. Teman-teman penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu membantu, mendukung, menemani selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andhika Fakhri Padhlurrohman

Nomor Induk Mahasiswa : 20512109

Judul : Perancangan *Skatehall* dengan Penekanan pada Aspek Keselamatan di Kota Tasikmalaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri dengan observasi, pemikiran, dan pemaparan asli kecuali karya yang disebut referensinya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, Juni 2025



Handwritten signature of Andhika Fakhri Padhlurrohman.

Andhika Fakhri Padhlurrohman

## **ABSTRAK**

*Skateboarding* merupakan olahraga ekstrem yang sangat digemari oleh kalangan muda, namun memiliki risiko cedera yang tinggi, terutama ketika dilakukan di lingkungan yang tidak dirancang khusus untuk aktivitas tersebut. Di Kota Tasikmalaya, ketiadaan fasilitas yang memadai memaksa para skater untuk berlatih di ruang-ruang publik perkotaan, yang dapat menimbulkan bahaya keselamatan, potensi konflik dengan pengguna jalan lainnya, serta memperkuat stigma negatif terhadap komunitas *skateboard*.

Proyek perancangan arsitektur ini berfokus pada pengembangan sebuah *skatehall* di Kompleks Olahraga Dadaha, Kota Tasikmalaya, dengan penekanan pada aspek keselamatan sebagai pertimbangan utama dalam desain. *Skatehall* yang dirancang bertujuan untuk menyediakan ruang yang fungsional dan aman bagi para penggunanya. Pertimbangan utama dalam perancangan mencakup *flow line* dan *skateable surface*. Dengan mengintegrasikan desain terhadap lingkungan sekitar serta merespons kebutuhan komunitas *skateboard* lokal, fasilitas ini diharapkan mampu mengurangi risiko cedera dan menjadi ruang rekreasi yang aman bagi komunitas. Pada akhirnya, proyek ini hadir sebagai solusi atas permasalahan keselamatan dalam aktivitas olahraga *skateboard* di Kota Tasikmalaya.

*Kata Kunci : Skatehall, Skatepark Safety, Flow Line, Skateable Surface*

## **ABSTRACT**

Skateboarding is an extreme sport that is highly popular among young people; however, it carries a high risk of injury, especially when performed in environments that are not specifically designed for such activities. In Tasikmalaya City, the lack of adequate facilities forces skaters to practice in urban public spaces, which can lead to safety hazards, potential conflicts with other road users, and the reinforcement of negative stigma toward the skateboarding community.

This architectural design project focuses on the development of a skatehall at the Dadaha Sports Complex in Tasikmalaya City, with an emphasis on safety as the primary design consideration. The proposed skatehall aims to provide a functional and secure space for its users. The main design considerations include the flow line and skateable surface. By integrating the design with the surrounding environment and responding to the needs of the local skateboarding community, this facility is expected to reduce the risk of injuries and serve as a safe recreational space for the community. Ultimately, this project offers a solution to the safety issues related to skateboarding activities in Tasikmalaya City.

Keywords: Skatehall, Skatepark Safety, Flow Line, Skateable Surface

# DAFTAR ISI

## JUDUL PERANCANGAN

## LEMBAR PENGESAHAN

## CATATAN DOSEN PEMBIMBING

## KATA PENGANTAR

## ABSTRAK

## DAFTAR ISI

### BAB 1 PENDAHULUAN

<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
1.1.1. Seberapa Aman <i>Skateboarding</i> ?.....	1
1.1.2. Statistik Cedera Aktivitas <i>Skateboarding</i> .....	2
1.1.3. Urgensi Kenapa Kita Butuh <i>Skatepark</i> ?.....	3
1.1.4. Pertimbangan Desain <i>Skatepark</i> .....	5
<b>1.2 Isu dan Permasalahan</b> .....	6
<b>1.3 Tujuan, Sasaran dan Batasan Perancangan</b> .....	7
<b>1.4 Metode Perancangan</b> .....	8
<b>1.5 Kerangka Berfikir</b> .....	9
<b>1.6 Keaslian Penulisan</b> .....	10

### BAB 2 KAJIAN

<b>2.1 Kajian Tipologi</b> .....	13
2.1.1. Deskripsi <i>Skatehall</i> .....	13
2.1.2. Jenis <i>Skatehall</i> .....	14
2.1.3. Gaya <i>Skatehall</i> .....	17
2.1.4. Standar Kebutuhan <i>Skatepark</i> .....	23
<b>2.2 Kajian Site</b> .....	28
2.2.1. Deskripsi Site.....	28
2.2.2. Analisis Regulasi Bangunan.....	29
2.2.3. Analisis Aksesibilitas.....	30
2.2.4. Analisis View.....	32
2.2.5. Analisis Orientasi dan Bentuk Tapak.....	34
2.2.6. Analisis Iklim.....	35
<b>2.3 Kajian Pendekatan</b> .....	37
2.3.1. <i>Skatepark Safety (World Skate)</i> .....	38
2.3.2. <i>Skatepark Safety (Best Practices)</i> .....	40
2.3.3. <i>Keeping Athletes and Fans Safe in Sport Facilities</i> .....	40
2.3.4. <i>Safety dan Security dalam GOR (Permenpora)</i> .....	41
2.3.5. Flow Line <i>Skatehall</i> .....	42
2.3.6. <i>Skateable Surface</i> .....	44
<b>2.4 Kajian Preseden</b> .....	46
2.4.1. Oslo <i>Skatehall</i> .....	46
2.4.2. F51 Folkestone <i>Skatepark</i> .....	50

### BAB 3 HASIL RANCANGAN

<b>3.1 Analisa Fungsi Bangunan</b> .....	55
3.1.1. Tabel Kriteria Desain.....	55
3.1.2. Fungsi Bangunan.....	56
3.1.3. Pengguna Bangunan.....	57
3.1.4. Deskripsi Aktivitas Pengguna.....	58
3.1.5. Diagram Sirkulasi Pengguna.....	59
3.1.6. Program Ruang <i>Skatehall</i> .....	60
3.1.7. Respon Zonasi Ruang.....	61
3.1.8. Alternatif <i>Skatehall</i> Style.....	63
<b>3.2 Pengembangan Rancangan</b> .....	71
3.2.1. Situasi.....	71
3.2.2. Siteplan.....	72
3.2.3. Denah B1.....	75
3.2.4. Denah GF.....	77

5. Denah L1.....	79
6. Denah Atap.....	81
7. Tampak.....	83
8. Potongan Kawasan.....	84
9. Potongan Bangunan.....	85
10. Selubung Bangunan I.....	86
11. Selubung Bangunan II.....	87
12. Selubung Bangunan III.....	88
13. Skema Struktur.....	89
14. Skema Kelistrikan.....	90
15. Skema HVAC.....	91
16. Skema Titik Lampu.....	92
17. Skema Plumbing.....	93
18. Skema Sprinkler.....	94
19. Skema Evakuasi.....	95
20 Skema Barrier Free.....	96
<b>3.3 Penerapan Konsep Keselamatan.....</b>	<b>97</b>
1. Arena <i>Street Plaza</i> .....	97
2. Arena <i>Bowl</i> .....	99
3. Arena <i>Flow</i> .....	101
4. Detail Coping & Sambungan Modul Transisi.....	103
5. Detail Modul <i>Volcano</i> .....	104
6. Detail Modul <i>Pump Bumb</i> .....	105
<b>3.4 3D Render.....</b>	<b>106</b>
1. Perspektif Eksterior.....	106
2. Perspektif Interior.....	109

## **BAB 4 EVALUASI DESAIN**

4.1 Denah Lantai 1.....	113
4.2 Pola Titik Lampu pada <i>Skate Zone</i> .....	114
4.3 Struktur.....	115
4.4 Peninggian Lantai Pengelola dan Servis.....	116
4.5 Kaidah Tropis pada Fasad.....	117

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

# DAFTAR GAMBAR

## BAB 1 PENDAHULUAN

Gambar 1.1 <i>How Safe is Skateboarding?</i> .....	1
Gambar 1.2 <i>Skateboarding Injuries Compared to Other Sports</i> .....	1
Gambar 1.3 <i>Skateboarding Risk &amp; Injuries</i> .....	2
Gambar 1.4 <i>Why Skateparks?</i> .....	3
Gambar 1.5 <i>Komunitas Tasik Skate Latihan di Jalan HZ Mustofa yang Ditutup</i> .....	4

## BAB 2 KAJIAN

Gambar 2.1 <i>Oslo Skatehall</i> .....	13
Gambar 2.2 <i>Manual Pad Obstacle</i> .....	14
Gambar 2.3 <i>Skatepark Obstacles</i> .....	17
Gambar 2.4 <i>Skatepark Obstacles</i> .....	20
Gambar 2.5 <i>Beginner Obstacles</i> .....	21
Gambar 2.6 <i>Snake Run &amp; Pump Track</i> .....	22
Gambar 2.7 <i>Skateparks Standard</i> .....	23
Gambar 2.8 <i>Cara Menghitung Kebutuhan Skatepark Kota</i> .....	24
Gambar 2.9 Analisis Sekitar Tapak.....	31
Gambar 2.10 Analisis Regulasi Bangunan.....	32
Gambar 2.11 Analisis Aksesibilitas Eksisting.....	33
Gambar 2.12 Analisis View ke Luar Site.....	35
Gambar 2.13 Analisis View ke Dalam Site.....	36
Gambar 2.14 Analisis Orientasi dan Bentuk Tapak.....	37
Gambar 2.15 Analisis Pergerakan Matahari.....	38
Gambar 2.16 Analisis Pergerakan Angin.....	38
Gambar 2.17 Analisis Kebisingan.....	38
Gambar 2.18 Analisis Suhu.....	38
Gambar 2.19 Appendix A dalam <i>Skatepark Best Practices</i> .....	39
Gambar 2.20 Appendix E dalam <i>Skatepark Best Practices</i> .....	39
Gambar 2.21 <i>Skatepark Flow Line</i> .....	43
Gambar 2.22 <i>Common Skatepark Layout Design Issues</i> .....	43
Gambar 2.23 <i>Oslo Skatehall</i> .....	46
Gambar 2.24 <i>Tipe Arena di Oslo Skatehall</i> .....	47
Gambar 2.25 <i>Macam Aktivitas di Oslo Skatehall</i> .....	48
Gambar 2.26 <i>Denah Oslo Skatehall</i> .....	49
Gambar 2.27 <i>Folkestone F51 Skatepark</i> .....	50
Gambar 2.28 <i>Denah Folkestone F51 Skatepark</i> .....	51
Gambar 2.29 <i>Tipe Arena di Folkestone F51 Skatepark</i> .....	51
Gambar 2.30 <i>Aktivitas di Folkestone F51 Skatepark</i> .....	52
Gambar 2.31 <i>Aktivitas Climbing di Folkestone F51 Skatepark</i> .....	52
Gambar 2.32 <i>Aktivitas Boxing di Folkestone F51 Skatepark</i> .....	52
Gambar 2.33 <i>Utilitas Publik di Folkestone F51 Skatepark</i> .....	52
Gambar 2.34 <i>Event Space di Folkestone F51 Skatepark</i> .....	53
Gambar 2.35 <i>Folkestone F51 Skatepark Section</i> .....	53

## BAB 3 HASIL RANCANGAN

Gambar 3.1 <i>Ilustrasi Skater</i> .....	57
Gambar 3.2 <i>Ilustrasi Pengelola</i> .....	57
Gambar 3.3 <i>Ilustrasi Penonton</i> .....	57
Gambar 3.4 <i>Konsep Pengembangan Gaya Skatehall Flow</i> .....	65
Gambar 3.5 <i>Konsep Pengembangan Gaya Skatehall Transition</i> .....	67
Gambar 3.6 <i>Konsep Pengembangan Gaya Skatehall Street</i> .....	69
Gambar 3.7 <i>Rancangan Situasi</i> .....	71
Gambar 3.8 <i>Rancangan Site Plan</i> .....	71
Gambar 3.9 <i>Aksonometri Denah B1</i> .....	75
Gambar 3.10 <i>Rancangan Denah B1</i> .....	76
Gambar 3.11 <i>Aksonometri Denah GF</i> .....	77
Gambar 3.12 <i>Rancangan Denah GF</i> .....	78
Gambar 3.13 <i>Aksonometri Denah L1</i> .....	79
Gambar 3.14 <i>Rancangan Denah L1</i> .....	80
Gambar 3.15 <i>Aksonometri Denah Atap</i> .....	81
Gambar 3.16 <i>Rancangan Denah Atap</i> .....	82
Gambar 3.17 <i>Rancangan Tampak Bangunan</i> .....	83
Gambar 3.18 <i>Rancangan Potongan Kawasan</i> .....	84
Gambar 3.19 <i>Rancangan Potongan AA</i> .....	85
Gambar 3.20 <i>Rancangan Potongan B-B</i> .....	85

Gambar 3.21 Rancangan Selubung I.....	86
Gambar 3.22 Rancangan Selubung II.....	87
Gambar 3.23 Rancangan Selubung III.....	88
Gambar 3.24 Rancangan Struktur.....	89
Gambar 3.25 Rancangan Kelistrikan.....	90
Gambar 3.26 Rancangan HVAC.....	91
Gambar 3.27 Rancangan Titik Lampu.....	92
Gambar 3.28 Rancangan Plumbing.....	93
Gambar 3.29 Rancangan Sprinkler.....	94
Gambar 3.30 Rancangan Evakuasi.....	95
Gambar 3.31 Rancangan Barrier Free.....	96
Gambar 3.32 Detail Arena Street Plaza.....	97
Gambar 3.33 Rancangan Arena Street Plaza.....	98
Gambar 3.34 Detail Potongan Arena Street Plaza.....	98
Gambar 3.35 Detail Arena Bowl.....	99
Gambar 3.36 Rancangan Arena Bowl.....	100
Gambar 3.37 Detail Potongan Arena Bowl.....	100
Gambar 3.38 Detail Arena Flow.....	101
Gambar 3.39 Rancangan Arena Flow.....	102
Gambar 3.40 Detail Potongan Arena FLOW.....	102
Gambar 3.41 Detail Coping Transisi.....	103
Gambar 3.42 Detail Sambungan Modul Transisi.....	103
Gambar 3.43 Detail Modul Volcano.....	104
Gambar 3.44 Detail Sambungan Modul Volcano.....	104
Gambar 3.45 Detail Modul Pump Bumb.....	105
Gambar 3.46 Detail Sambungan Modul pump Bumb.....	105
Gambar 3.47 Perspektif Mata Burung D2H Skatehall.....	106
Gambar 3.48 Perspektif Mata Manusia D2H Skatehall dari Jalan Utama.....	106
Gambar 3.49 Eksterior Bangunan dari Lapangan Softball.....	107
Gambar 3.50 Arena <i>Street Plaza</i> .....	107
Gambar 3.51 Area Duduk Pengunjung Umum.....	108
Gambar 3.52 Arena <i>Street Plaza 2</i> .....	108
Gambar 3.53 Lobby.....	109
Gambar 3.54 Ruang Ganti.....	109
Gambar 3.55 Kamar Bilas.....	110
Gambar 3.56 <i>Indoor Skate Arena</i> .....	110
Gambar 3.57 <i>Arena Flow Night View</i> .....	111
Gambar 3.58 <i>Arena Bowl Night View</i> .....	111

## BAB 4 EVALUASI DESAIN

Gambar 4.1 Transformasi Revisi Denah L1.....	113
Gambar 4.2 Revisi Rencana Titik Lampu.....	114
Gambar 4.3 Revisi Struktur Kolom.....	115
Gambar 4.4 Revisi Struktur Atap.....	115
Gambar 4.5 Transformasi Revisi Lantai Pengelola dan Servis.....	116
Gambar 4.6 Transformasi Revisi Selubung Bangunan.....	117



1

# PENDAHULUAN

## 1.1 LATAR BELAKANG

### 1.1.1 SEBERAPA AMAN AKTIVITAS SKATEBOARDING?

Skateboarding bisa jadi aktivitas yang mendebarkan, tapi ini datang dengan resiko yang signifikan. Aktivitas ini menyebabkan sekitar 70.000 kunjungan ke ruang gawat darurat setiap tahun di AS, dengan banyak cedera terjadi pada skateboarder yang lebih muda (Butcher, C., 2022). Cedera umum termasuk patah tulang, keseleo, dan cedera kepala (Miles, R., 2023).

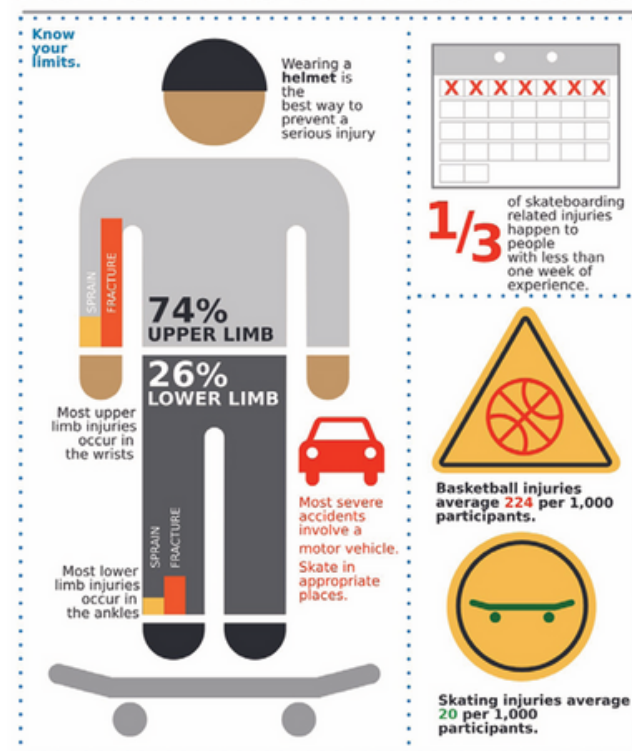
Mengenakan perlengkapan pelindung yang tepat secara signifikan mengurangi risiko cedera. Ini termasuk helm, pelindung lutut dan siku, pelindung pergelangan tangan, dan sepatu skateboard yang sesuai (Eddie, 2022). Helm sangat penting untuk mencegah cedera kepala (Miles, R., 2023).

Pemula lebih rentan terhadap cedera, jadi penting untuk memulai dengan keterampilan dasar dan secara bertahap berkembang. Memilih lingkungan yang aman, seperti taman skateboard yang dirancang untuk skateboarding, juga dapat membantu meminimalkan risiko (Eddie, 2022).

Menurut penelitian dari National Safety Council, sebanyak 125.145 skater dirawat di ruang gawat darurat setelah mengalami cedera saat bermain skateboard pada tahun 2015. Lebih dari separuh cedera terjadi pada orang yang berusia antara 14 hingga 24 tahun. Sepertiga dari cedera terjadi pada anak-anak berusia antara 5 hingga 14 tahun (Vee, R., 2023).

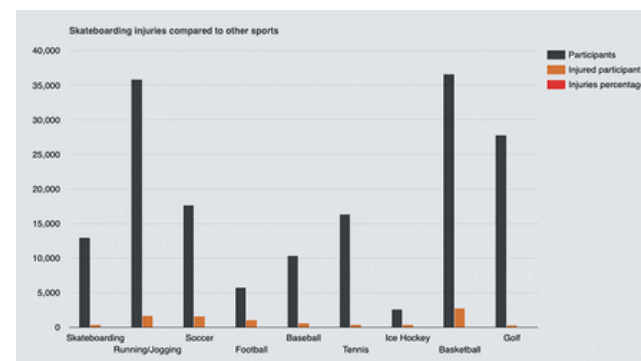
Meskipun skateboarding memiliki bahaya, itu tidak selalu lebih berbahaya daripada olahraga lainnya. Banyak cedera yang ringan dan dapat dicegah dengan tindakan pencegahan yang tepat (Vee, R., 2023).

#### HOW SAFE IS SKATEBOARDING?



Sources: American Academy of Orthopedic Surgeons  
US Consumer Product Safety Commission  
BioMed Central Research Notes

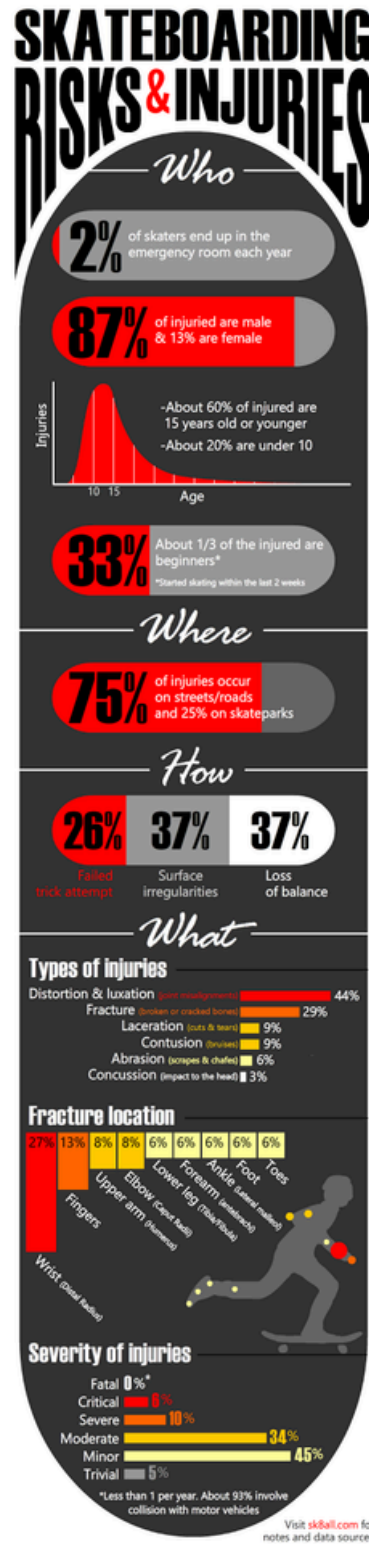
Gambar 1.1 How Safe is Skateboarding?  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023



Gambar 1.2 Skateboarding Injuries Compared to Other Sports  
Sumber : skateboardershq.com

# 1.1 LATAR BELAKANG

## 1.1.2 STATISTIK CEDERA AKTIVITAS SKATEBOARDING



Gambar 1.3 Skateboarding Risk & Injuries  
Sumber : sk8ball.com

Antara tahun 2011 sampai 2015, angka kematian *skaters* mencapai 147 orang dan hampir semuanya terjadi di jalanan (Fang, K., and Handy, S., 2017).

Total kunjungan ke ruang gawat darurat pada 2015 sebanyak 124,415 berasal dari cedera *skateboarding*.

Hampir setengah dari cedera jenis ini melibatkan grup umur 14-24 tahun (Injury Facts, 2017).

74% dari cedera *skateboarding* pada bagian *extremities* (*tangan/kaki*), 19% melibatkan pergelangan tangan yang patah, 11% merupakan cedera pada pergelangan kaki, dan 16% terjadi pada wajah (Skateboarding Injury Statistics, 2020).

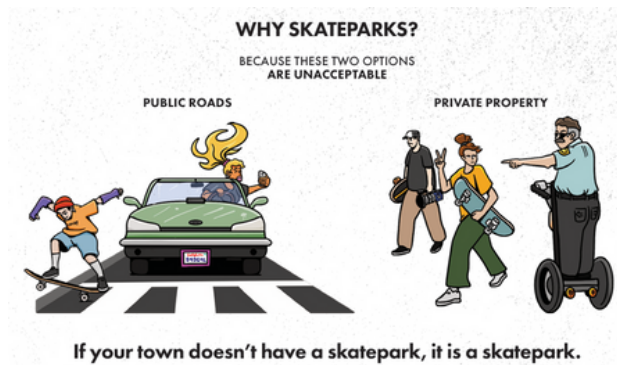
20% dari semua cedera terjadi di kepala, dan proporsi cedera kepala yang lebih tinggi terjadi pada pemain skateboard yang berusia di bawah 10 tahun (Skateboarding Injury Statistics, 2020).

Cedera kepala yang serius termasuk gegar otak, patah tulang tengkorak, trauma tumpul, dan cedera kepala tertutup, yang mewakili 3,1% dari semua cedera (Skateboarding Injury Statistics, 2020).

Hanya sekitar 5% dari cedera skateboard yang parah, dan sebagian besar terjadi akibat kecelakaan yang melibatkan kendaraan (Skateboarding Injury Statistics, 2020).

## 1.1 LATAR BELAKANG

### 1.1.3 URGENSI KENAPA KITA BUTUH SKATEPARK?



Gambar 1.4 Why Skateparks?  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023

Ketika sebuah kota tidak memiliki *skatepark* maka kota tersebut adalah *skatepark*. Ketiadaan fasilitas tersebut menyebabkan para *skaters* menggunakan area-area perkotaan sebagai *obstacle*. Hal ini dapat mengakibatkan banyak konflik antara *skaters* dengan moda transportasi ataupun pejalan kaki di perkotaan. Lebih dari siapapun, anak muda perlu diapresiasi oleh komunitas di sekitarnya (Beck, A., 2022).

Di banyak tempat, *skaters* dipandang sebelah mata oleh otoritas lokal yang fokus terhadap dampak buruk dari ilegal *skateboarding* daripada dampak positifnya (Beck, A., 2022).

Dalam topik tentang kematian akibat *skateboard* harus ada diskusi yang serius mengenai ini. Resiko meninggal ketika *skateboarding* hampir tidak ada di *skatepark*, tetapi berbeda cerita jika dengan *skateboarding* di jalanan (Skateboarding Injury Statistic, 2020).

*Investing a skatepark*, menjadi solusi akan permasalahan ini. *Skatepark* bukan hanya mempromosikan hidup sehat tapi juga meningkatkan kehidupan komunitas dengan menyediakan lingkungan yang rekreasional dan aman. Membangun skatepark dapat membawa banyak hal bermanfaat bagi komunitas.

*Skateboarding* mendorong pemuda dan dewasa untuk berlatih fisik, yang ini merupakan hal krusial untuk mempertahankan gaya hidup sehat (Beck, A., 2022).

Desain *skatepark* menawarkan lingkungan yang aman untuk *skaters*, mereduksi peluang untuk cedera yang bisa terjadi ketika *skateboarding* di jalanan (Jordan, A., 2019).

*Skateparks* sebagai ruang sosial di mana orang dari berbagai umur dan latar belakang bisa terhubung (Better Skateparks, 2024)

Dengan menyediakan outlet positif untuk energi dan kreatifitas, *skateparks* bisa mereduksi kriminalitas dan kebiasaan negatif di antara para pemuda.



Gambar 1.5 Komunitas Tasik Skate Latihan di Jalan HZ Mustofa yang Ditutup  
Sumber : ayotasik.com

Dalam konteks Kota Tasikmalaya, komunitas *skate* ini biasa berlatih di Jalan Taman Pahlawan Kusumah Bangsa dan Jalan H.Z. Mustofa. Menurut Feby Jontor, Ketua Komunitas Tasik Skate, “Sejauh ini Kota Tasikmalaya belum memiliki sarana latihan khusus bagi para pegiat ataupun atlet *skateboard*.”

Para atlet di Kota Tasikmalaya mengikuti PORDA namun di Kota Tasikmalaya belum memiliki fasilitas tersebut sehingga dialihkan ke Ciamis untuk pemokusan latihan para *skaters*.

Para *skaters* yang tergabung dalam *Tasik Skate* meminta Pemerintah Kota Tasikmalaya untuk menyediakan fasilitas olahraga. Hal tersebut terungkap saat Komunitas Tasik Skate meramaikan Cihideung Festival 2022 yang diadakan di kawasan jantung kota Tasikmalaya, tepatnya di kawasan semi pedestrian yang kini populer dengan sebutan ‘Malioboro Tasik’, Jl. HZ Mustofa, Kota Tasikmalaya.

Beragam resiko muncul dari ketiadaan *skatepark* ini seperti bahaya tabrakan dengan moda transportasi menyebabkan cedera parah, interaksi dengan penegak hukum karena *trespassing*.

Dalam RPJMD Kota Tasikmalaya 2023-2026 menekankan bahwa salah satu masalah utama di kota ini adalah keterbatasan sarana dan prasarana untuk kepemudaan dan olahraga. Fasilitas-fasilitas tersebut dinilai masih sangat kurang, dan hal ini mempengaruhi optimalisasi pembinaan pemuda, prestasi olahraga, serta keterlibatan pemuda dalam pembangunan daerah. Selain itu, minimnya fasilitas seni dan budaya, seperti gedung kesenian, turut menjadi kendala dalam mendukung kegiatan rekreatif dan pengembangan potensi pemuda. Oleh karena hal ini, perancangan skatehall menjadi penting sebagai salah satu solusi terhadap isu keterbatasan ini.

## 1.1 LATAR BELAKANG

### 1.1.4 PERTIMBANGAN DESAIN SKATEPARK

Desain *skatepark* yang baik harus mampu menyeimbangkan *safety*, *inclusivity*, *functionality* dan integrasi dengan lingkungan sekitar. *Skatepark* bisa menjadi *versatile* dan ruang rekreasi yang *sustainable* dengan mengkombinasikan desain yang kreatif dengan mengupayakan keselamatan dan kebutuhan pengguna. Berikut beberapa pertimbangan dalam desain *skatepark*.

#### ***User Centric Design,***

Fitur yang inklusif untuk berbagai pengguna dan mawadahi berbagai level kemampuan (Beck A, 2022).

#### ***Surface Quality,***

Permukaan yang tahan lama, halus dan tidak licin dengan perawatan yang mumpuni untuk memastikan *safety* (World Skate, 2021).

#### ***Flow and Layout,***

Transisi yang halus antara *obstacle* untuk mengelola alur dan menghindari kecelakaan (Beck, A., 2022).

#### ***Safety Standard,***

Mengacu pada standar keselamatan lokal dan internasional terkait bangunan atau tipologi serupa (Boyd, J., 2023).

#### ***Accessibility,***

Memastikan integrasi dengan lingkungan kota, ketersediaan lahan parkir, kemudahan akses untuk penonton, orang disabilitas dan servis gawat darurat (Beck, A., 2022).

#### ***Environmental Adaptation,***

Integrasi dengan alam sekitar dan mempertimbangkan iklim (Beck, A., 2022).

#### ***Lighting and Ventilation,***

Integrasi dengan alam sekitar dan mempertimbangkan iklim (Beck, A., 2022).

#### ***Community Impact,***

Taman harus menjadi aset untuk keterlibatan komunitas, mempromosikan kesehatan dan menyediakan ruang rekreasi yang aman (Beck, A., 2022).

## 1.2 ISU & PERMASALAHAN

### Isu Arsitektural

**Kurangnya Infrastruktur Pemuda dan Olahraga,** keterbatasan fasilitas seperti gedung olahraga dan kesenian menghambat pembinaan kepemudaan di Kota Tasikmalaya.

**Ketiadaan Fasilitas Skateboard,** ketiadaan fasilitas ini mengakibatkan *skater* menggunakan area perkotaan sebagai pengganti, yang hal ini berpotensi menyebabkan bahaya dan konflik dengan moda transportasi.

### Isu Non-Arsitektural

**Stigma Negatif Terhadap *Skaters*,** mereka seringkali dipandang negatif oleh otoritas lokal karena kegiatan mereka dianggap mengganggu ketertiban umum.

**Potensi Cedera pada *Skateboarding*,** tingginya angka cedera aktivitas ini terutama saat dilakukan di jalanan mengindikasikan perlunya fasilitas tersendiri.

### Permasalahan Umum

**Bagaimana merancang skatehall dengan penekanan pada aspek keselamatan?**

### Permasalahan Khusus

**Bagaimana merancang skatehall yang mampu memenuhi kebutuhan setiap level kemampuan?**

**Bagaimana merancang skatehall yang mampu meminimalisir kemungkinan cedera pengguna?**

### 1.3 TUJUAN, SASARAN & BATASAN PERANCANGAN

#### Tujuan

Mewujudkan desain *skatehall* yang fungsional dan aman bagi penggunaanya.

#### Sasaran

Menyediakan lintasan *skate* yang sesuai untuk berbagai level kemampuan.

Merancang elemen desain yang dapat meminimalisir potensi kecelakaan.

#### Batasan

Perancangan berfokus pada site di **Kompleks Olahraga Dadaha**, Kota Tasikmalaya yang akan difungsikan sebagai *skatehall*.

*Skatehall* difungsikan untuk tempat latihan komunitas sehingga tipe yang digunakan merupakan **recreational skatehall**.

**Aspek keselamatan** menjadi pertimbangan utama dalam perancangan.

## 1.4 METODE PERANCANGAN

### LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

Penulis mengamati isu yang melatarbelakangi perancangan. Penelusuran awal terkait isu tentang *skateboarding* dan potensi site yang akan digunakan sehingga muncul permasalahan yang harus diselesaikan.

### PENGUMPULAN DATA

Penulis mengumpulkan data melalui studi literatur dan observasi lapangan. Studi literatur meliputi kajian-kajian terkait perancangan seperti tipologi, pendekatan dan regulasi perancangan. Observasi lapangan meliputi pengumpulan data terkait site eksisting yang berpengaruh pada perancangan.

### ANALISIS DATA

Penulis menganalisis hasil pengumpulan data yang terkumpul. Data tersebut meliputi :

- Analisis Tipologi : Standar, jenis, *obstacle* dan preseden *skatepark*.
- Analisis Pendekatan : *Safety Consideration for Skatepark Project*.
- Analisis Site : Regulasi Bangunan dan Potensi Site.

### KONSEP RANCANGAN

Permasalahan yang muncul di latar belakang diselesaikan dengan konsep perancangan sesuai analisis yang dilakukan.

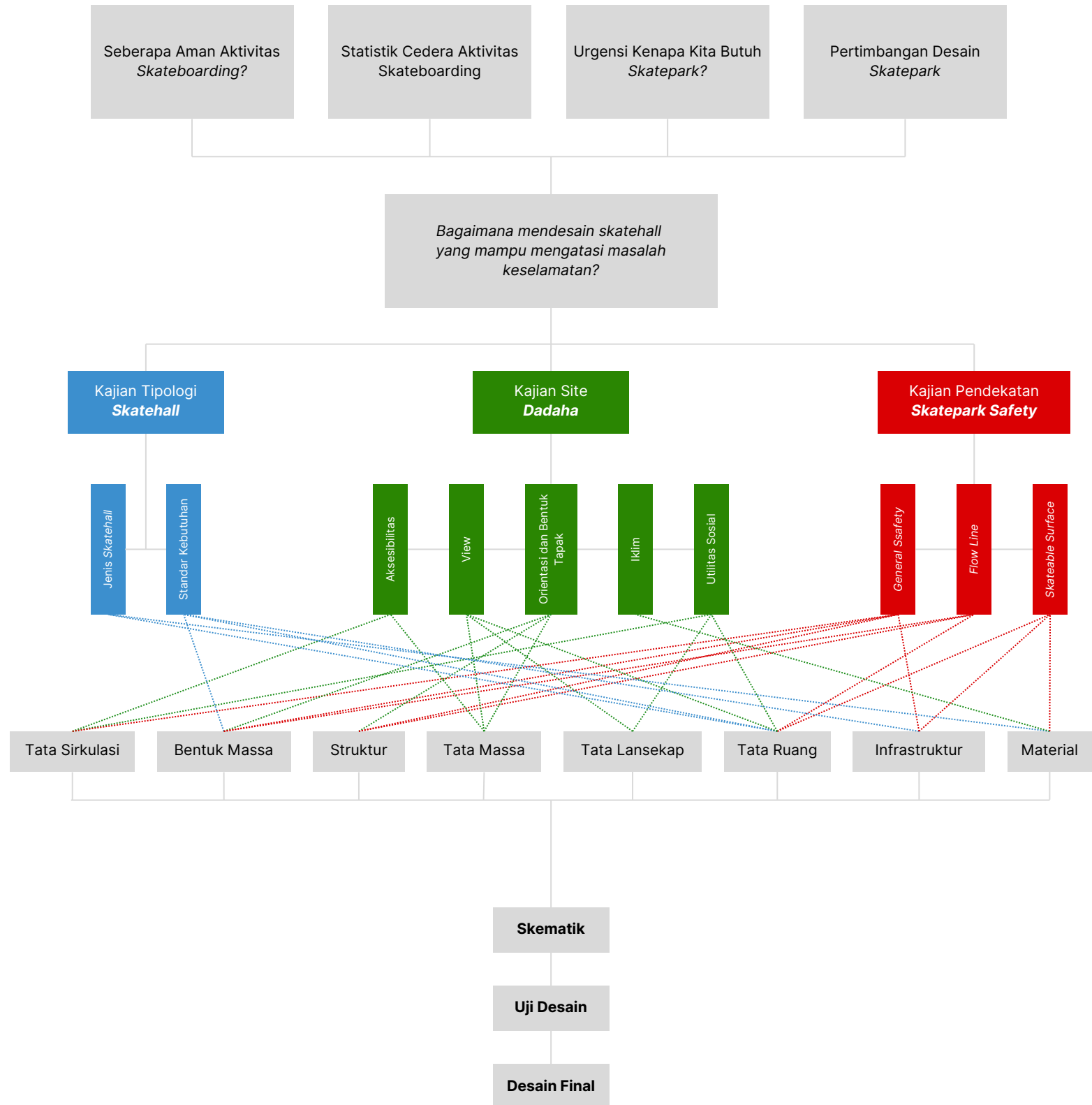
### EVALUASI RANCANGAN

Evaluasi desain dilakukan setelah menerapkan konsep rancangan dengan penekanan pada aspek keselamatan pada fasilitas *skatehall*.

### HASIL RANCANGAN

Hasil desain yang terpilih merupakan hasil pertimbangan dari variabel yang digunakan. Produk akhir berupa produk tulisan, *apreb* dan maket bangunan.

## 1.5 KERANGKA BERFIKIR



## 1.6 KEASLIAN PENULISAN

Penulis	Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
Aulia Zulfa Isfandy	2022	Design Of Children Library Focusing On Safety Aspects In Klaten, Central Java	Pendekatan Safety	Tipologi <i>Children Library</i>
Flavia Enggal Putri Antyari	2020	Revitalisasi Ampera Skatepark di Kota Palembang dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer	Tipologi <i>Skatepark</i>	Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Muhammad Zus'an Arientaka	2023	Redesain Stadion Kanjuruhan Malang dengan Pendekatan Keamanan dan Keselamatan Bangunan	Pendekatan <i>Safety</i>	Tipologi Stadion
Nicholaus Antonio D.W., Hana Rosilawati, Risma Andarini.	2023	Perencanaan dan Perancangan <i>Skatepark Center</i> di Kota Surabaya dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku	Tipologi <i>Skatepark</i>	Pendekatan Arsitektur Perilaku
Andhika Fakhri	2024	Perangan <i>Skatehall</i> dengan Penekanan pada Aspek Keselamatan di Kota Tasikmalaya		





## 2.1 KAJIAN TIPOLOGI

### 2.1.1 DESKRIPSI SKATEHALL



Gambar 2.1 Oslo Skatehall  
Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com)

Skatepark adalah ruang yang dirancang dan dibangun khusus untuk mendukung olahraga aksi ("action sports") seperti skateboard, BMX, inline skating, dan sejenisnya (Beck, A., 2022) Sedangkan *skatehall* merupakan salah satu jenis *skatepark* yang menyediakan kontrol lingkungan untuk *skating* atau bisa disebut *indoor skatepark*.

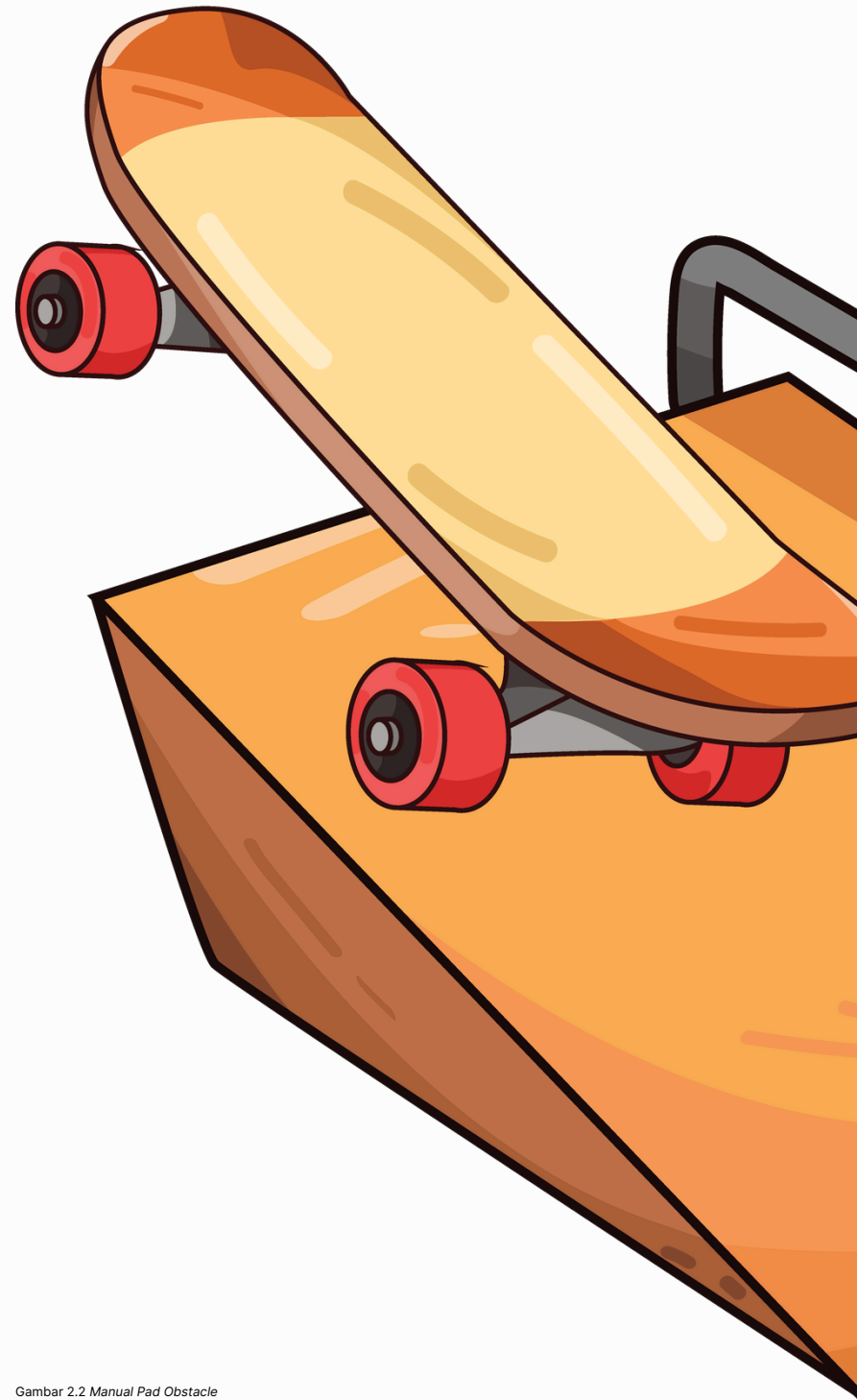
Skatepark dilengkapi dengan berbagai elemen seperti ramp, rail, dan obstacle lainnya yang mendukung kegiatan olahraga tersebut secara aman dan terarah, memberikan lingkungan yang sesuai untuk para penggemar olahraga aksi (Alec Beck, 2022).

## 2.1 KAJIAN TIPOLOGI

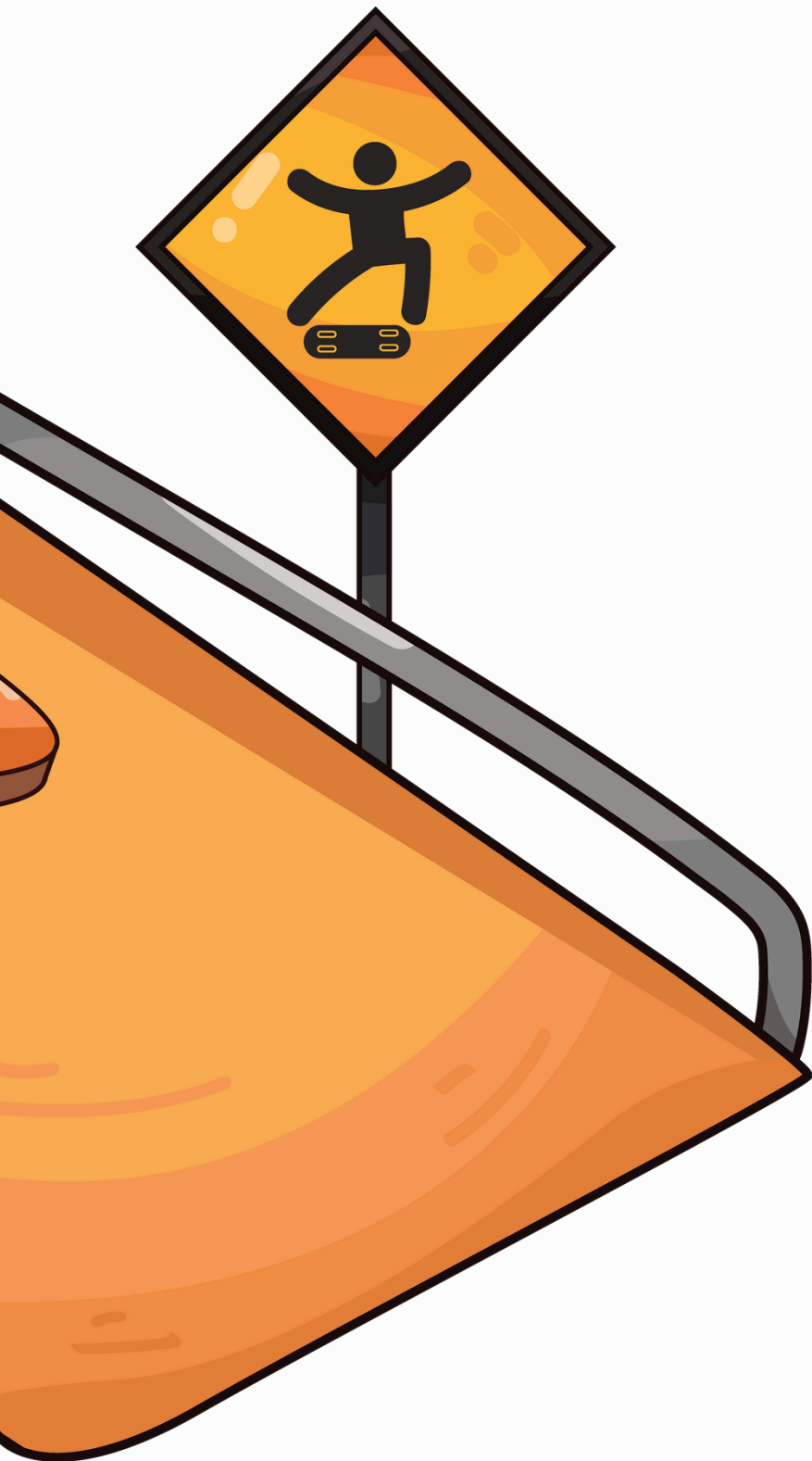
### 2.1.2 JENIS SKATEHALL

Ada 2 tipe sertifikasi dari sistem sertifikasi The World Skate yaitu :

- **R-Class (Recreational)** : *skatepark* bersifat *recreational* yang menawarkan area yang aman dan fungsional untuk setiap level dari latihan *skateboarding*. Lebih berfokus untuk memwadahi kebutuhan komunitas. Tidak bisa digunakan untuk kompetisi.
- **C-Class (Competition)** : *skatepark* untuk memwadahi kompetisi dalam berbagai level berdasarkan kelas sertifikasi.



Gambar 2.2 Manual Pad Obstacle  
Sumber : Madani Pro



Sertifikasi dikeluarkan dengan mengacu pada *style* khusus yang diakui oleh *World Skate* sebagai berikut :

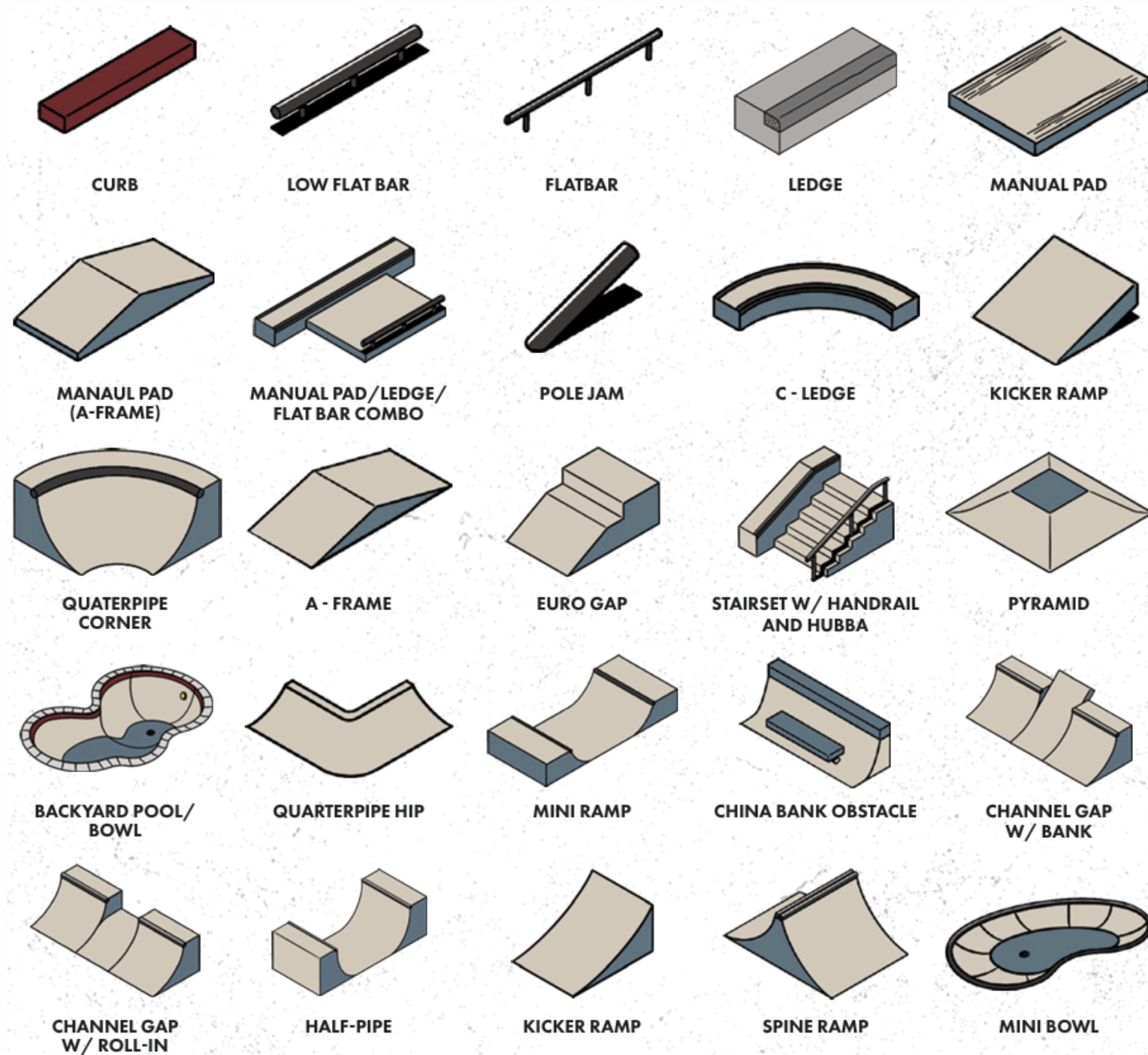
- : Sebuah lintasan bergaya taman terdiri dari transisi radial yang saling terhubung dan dinding-dinding miring, dibangun dengan berbagai sudut kemiringan, kedalaman, dan ketinggian, yang dikonfigurasi dalam tata letak yang memungkinkan atlet untuk memperoleh kecepatan yang diperlukan guna menjaga aliran yang konsisten. Desainnya juga harus mencakup beberapa fitur teknis terintegrasi yang memberikan variasi trik yang lebih besar bagi para atlet.
- **Street Style** : Sebuah lintasan bergaya street terdiri dari fitur dan elemen yang biasanya ditemukan di lingkungan perkotaan, seperti tangga, *rail*, *ledges* (pinggiran beton), dan *banks* (dinding miring). Konfigurasi elemen-elemen ini harus memungkinkan atlet untuk mendapatkan kecepatan yang cukup agar aliran gerakan tetap konsisten saat mendekati semua rintangan di lintasan. Lintasan ini juga harus memiliki berbagai fitur individual (atau rintangan) yang memberikan peluang yang sama bagi atlet untuk melakukan trik, terlepas dari gaya *stance* mereka (*regular* atau *goofy*).

Sistem penilaian World Skate bertujuan untuk memberikan evaluasi yang terukur dan mudah dipahami mengenai kualitas fasilitas skateboard. Penilaian fasilitas skateboard akan diberikan secara sementara selama fase desain dan akan dikonfirmasi atau dievaluasi ulang setelah konstruksi selesai. Adapun penilaian ini dinilai dari dua aspek di bawah ini.

Sport technical criteria	Skatepark footprint
	Creativity of design
	Functionality and versatility of the design
	Quality and number of flow-lines
	Quality and variety of materials
	Quality of Construction and finishing
	Availability of additional space for competition time facilities
	Lighting system availability
Social utility criteria	Availability and quality of permanent support facilities (Skate shop, club house, toilets etc.)
	Availability and quality of resting and socializing areas
	Urban landscape integration
	Level of landscape integration
	Proximity to public transport
	Parking lot availability

## 2.1 KAJIAN TIPOLOGI

### 2.1.3 GAYA SKATEHALL



Gambar 2.3 Skatepark Obstacles  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023

Lintasan bergaya *street* dan *park*, bentuk dan tata letaknya tidak memiliki standar apapun dan dibebaskan sesuai kreatifitas desainer (World Skate, 2021). Perbedaan antara *park-style* dan *street-style* adalah *continuity* dan *isolated*. *Park-style* memungkinkan *skater* untuk melakukan run yang berkesinambungan, sedangkan *street-style* hanya bisa untuk run yg terisolasi atau tidak berkelanjutan.

### **Park-Style**

Memiliki dua fitur utama yaitu : **Shallow End** dan **Deep End**.

*Shallow End* merupakan tipe bagian yg dangkal dengan kedalaman maksimal 1,8 meter, sedangkan *Deep End* dengan kedalaman minimal 2,4 meter.

*Obstacle* yang ada dalam model ini seperti *hips, spines, banks, vertical walls, volcanos, bowl, pool*, dsj.

### **Street-Style**

Memiliki dua fitur yaitu : **Big Section** dan **Lower Section**.

*Big Section* terdiri dari bagian tangga/gap dengan ketinggian antara 1,2 - 1,6 meter. *Hubba Ledges* atau keduanya, sedangkan *Lower Section* terdiri dari bagian tangga dan *banks* yang tingginya harus kurang dari 0,8 meter termasuk *rails, ledges* atau keduanya.

- Bank: Permukaan miring sederhana yang digunakan untuk transisi atau memulai trik.
- Bowl & Pool: Struktur cekung menyerupai mangkuk atau kolam renang, cocok untuk trik transisi dan meluncur melingkar.
- Curb & Ledge: Tepian kotak rendah yang sering digunakan untuk grinding dan sliding.
- Flatrail: Rel horizontal dengan ketinggian rendah, cocok untuk grinding dan sliding trik lurus.
- Gap: Celah kosong antara dua permukaan yang membutuhkan trik lompat seperti ollie untuk melewatinya.
- Halfpipe: Struktur berbentuk setengah tabung melengkung, digunakan untuk trik transisi dan udara.
- Handrail: Rel di tangga atau permukaan miring yang digunakan untuk grinding dengan kontrol lebih tinggi.
- Kicker & Jumpramp: Rampa pendek dan curam yang membantu trik lompat atau kecepatan lebih tinggi.
- London Gap: Kombinasi rampa dengan celah antar platform yang membutuhkan teknik melompat untuk mengatasinya.
- Manual Pad: Platform rendah dan datar yang cocok untuk trik keseimbangan seperti manual atau nose manual.
- Miniramp: Versi kecil dari halfpipe yang memberikan kontrol lebih untuk transisi dan trik.
- Pole: Tiang vertikal yang digunakan untuk sliding atau trik kreatif lainnya.
- Funbox & Pyramide: Platform dengan rampa di setiap sisi yang ideal untuk berbagai trik kombinasi.
- Quarterpipe: Struktur lengkung berbentuk seperempat lingkaran, cocok untuk trik transisi dan aerial.
- Stairs: Tangga untuk trik seperti ollie, kickflip, atau grinding di handrail.
- Wallride: Dinding miring atau vertikal yang digunakan untuk meluncur atau trik sliding.



BANK



BOWL & POOL



CURB & LEDGE



FLATRAIL



GAP



HALFPIPE



HANDRAIL



KICKER & JUMPRAMP



LONDONGAP



MANUALPAD



MINIRAMP



POLE



FUNBOX & PYRAMIDE



QUARTERPIPE



STAIRS

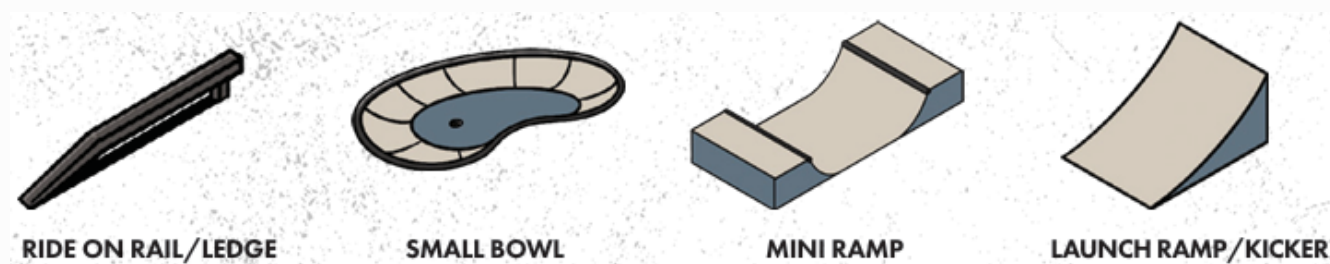


WALLRIDE

### Beginner Obstacle

Rintangannya didesain agar lebih mudah, aman dan tidak mengintimidasi tapi tetap membantu *skater* untuk mengembangkan skills. Biasanya fitur dalam rintangan ini lebih dangkar/pendek, sudut-sudut yang mudah dan mudah untuk dipakai latihan.

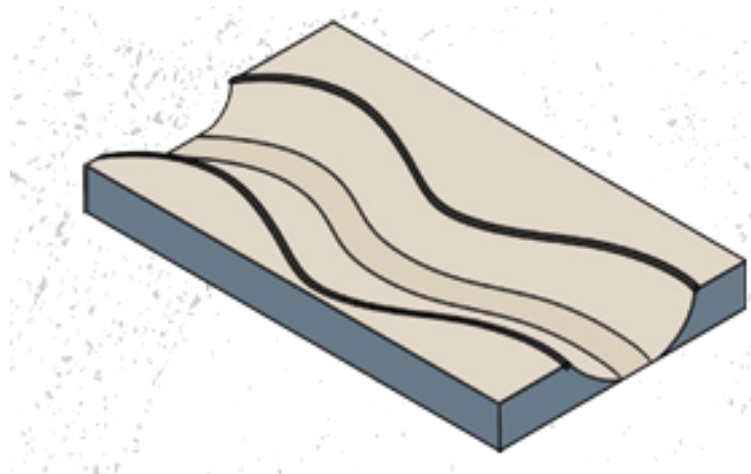
*Obstacle* yang disarankan untuk pemula adalah *ledge/rail*, *small bowl*, *mini ramps*, *launch ramp/kicker*.



Gambar 2.5 Beginner Obstacles  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023

### Snake Runs & Pump Tracks

Model ini bisa jadi opsi untuk meningkatkan aksesibilitas untuk *skater* yang lebih memilih untuk berseluncur santai daripada melakukan trik. Ini juga bisa menjadi model yang dipakai pemula untuk belajar berseluncur karena menyediakan jalur yang bersih dari *obstacle*. Risiko utama dari keputusan desain seperti ini adalah para skater lokal mungkin dengan cepat merasa bosan atau melebihi kemampuan medan yang tersedia. Oleh karena itu, karena desain ini memakan begitu banyak ruang dan biaya.



Gambar 2.6 Snake Run & Pump Track  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023

### Snake Run

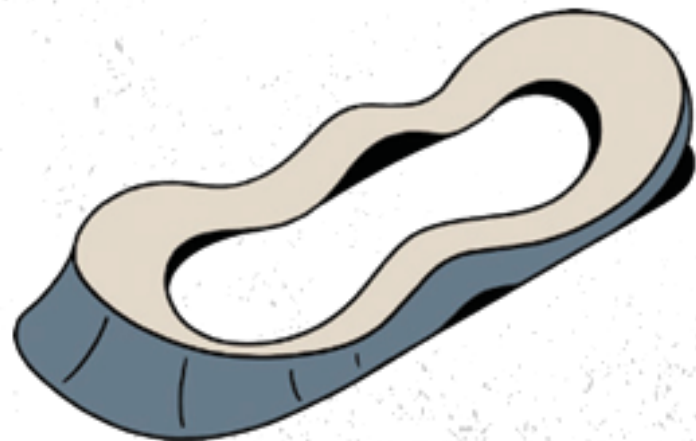
Area berbentuk lorong tertutup yang mengikuti jalur seperti ular. Biasanya memiliki dinding di kedua sisi jalur. **Perubahan ketinggian yang halus atau bertahap seperti air terjun.**

#### Kelebihan (Pros):

- Mudah diakses oleh berbagai tingkat kemampuan skater.
- Menyenangkan untuk digunakan.
- Memberikan tantangan bagi skater untuk menjaga momentum dan mengatur alur.

#### Kekurangan (Cons):

- Memakan banyak ruang di skatepark.
- Fungsi yang terbatas, terkadang tidak memiliki coping atau lips (elemen untuk melakukan trik).
- Kesulitan penglihatan atau pandangan yang jelas jika digunakan oleh banyak skater sekaligus.



### Pump Track

Jalur panjang berbentuk pita yang menghubungkan berbagai area. Kadang-kadang memiliki dinding di beberapa bagian jalur. Jalur datar dengan perubahan ketinggian seperti "gundukan" (pump hump) yang sering.

#### Kelebihan (Pros):

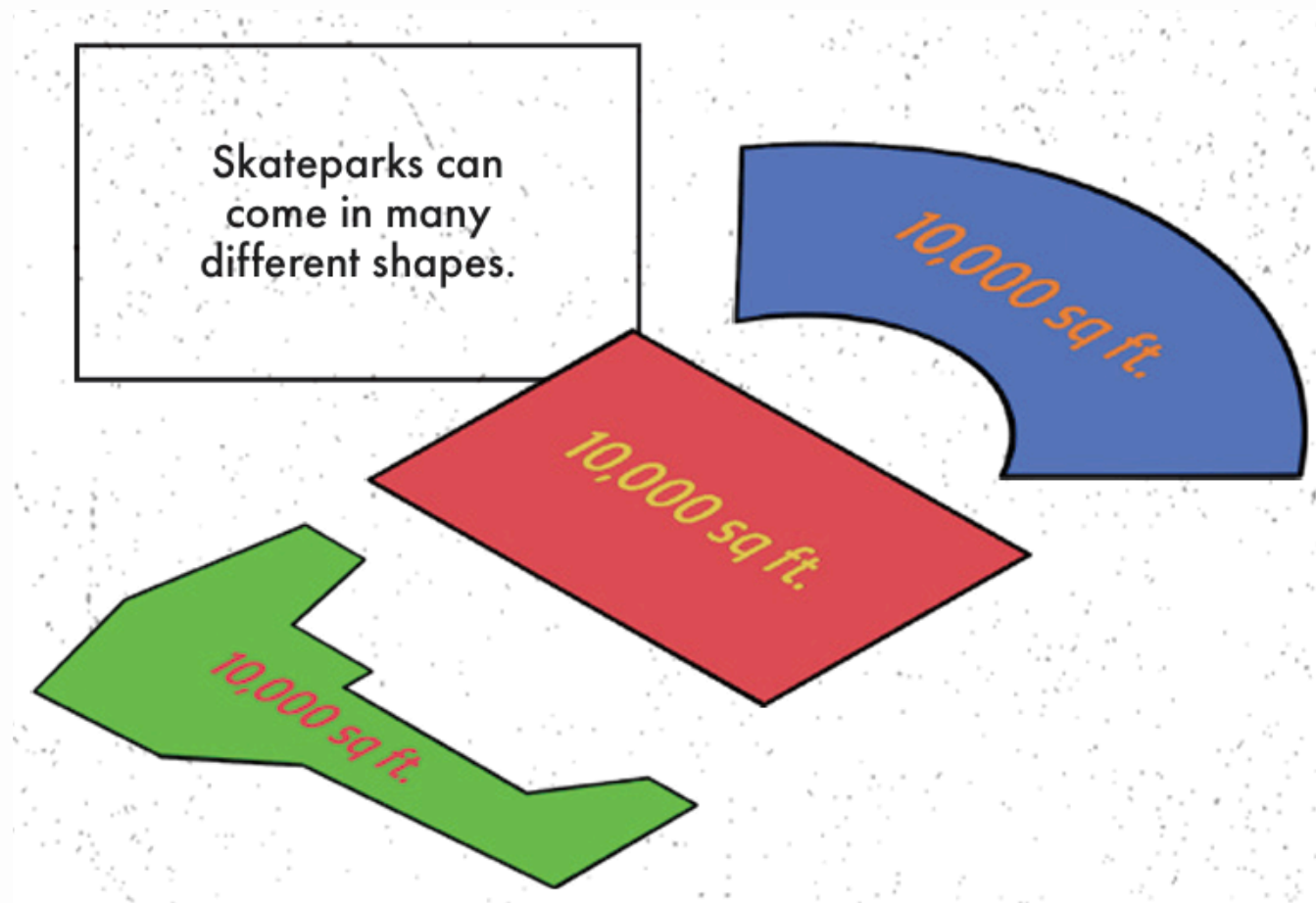
- Mudah diakses, terutama untuk pemula.
- Menyenangkan dan cocok untuk skater pemula.
- Jalur yang fleksibel, sering kali bisa membentuk loop penuh.

#### Kekurangan (Cons):

- Membutuhkan banyak ruang.
- Fungsi terbatas, sering kali tidak memiliki coping atau lips (elemen untuk melakukan trik).

## 2.1 KAJIAN TIPOLOGI

### 2.1.4 STANDAR KEBUTUHAN SKATEHALL



Gambar 2.7 Skateparks Standard  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023

**10.000 SQ.FT. DARI PROPER SKATEPARK  
CONCRETE MELAYANI 25.000 ORANG.**

10.000 sq.ft. terdengar seperti area yang luas, namun jika dibandingkan dengan olahraga lain itu sebanding dengan lapangan bisbol atau 2 lapangan tenis kurang lebih 14.000 sq. ft.

**CALCULATE YOUR CITY'S SKATEPARK SERVICE NEED USING SHORTHAND MATH!**

\_\_\_\_\_ (your population) divided by 2.5 = \_\_\_\_\_ (square footage of total city need)

\_\_\_\_\_ (square footage of total city need) - \_\_\_\_\_ (total existing concrete skatepark sq. ft.) = \_\_\_\_\_  
(the city's remaining action sports recreation facility service need)

That remaining need is a percentage of the total need. Use this number to describe your city's "Level of Service."

Example: 100,000 people in town.  $100,000 / 2.5 = 40,000$  sq. ft. total need.  
20,000 sq. ft. concrete skatepark in town already.  $40,000$  sq. ft. total need -  $20,000$  sq. ft. existing =  $20,000$  sq. ft. remaining need.  $20,000$  out of  $40,000$  is 50%. The city has a skatepark service level of 50% (meaning the city is halfway to providing enough skatepark space)

\* Due to economies of scale, larger cities — those with 200,000+ populations — can often meet their needs with one neighborhood skatepark for every 50,000 people.

Untuk memperkirakan berapa banyak orang yang bermain skateboard di kota Anda berdasarkan persentase yang diberikan.

**1. Tentukan Total Populasi:** Ketahui jumlah total penduduk di kota atau daerah Anda.

**2. Hitung Jumlah Pemain Skateboard:**

- Pemain Kasual (2,07%): Kalikan 2,07% dari total populasi untuk mendapatkan jumlah pemain kasual (mereka yang bermain 1–25 kali per tahun).
- Pemain Inti (0,8%): Kalikan 0,8% dari total populasi untuk mendapatkan jumlah pemain inti (mereka yang bermain lebih dari 26 kali per tahun).

**3. Gabungkan Hasilnya:** Tambahkan jumlah pemain kasual dan pemain inti untuk memperkirakan total pemain skateboard di kota Anda.

Dalam konteks Kota Tasikmalaya estimasi kebutuhan *skatepark* adalah sebagai berikut :

**Total Skaters : 21.745 orang**

- Casual Skaters :  $757.815 \times 2,07\% = 15.683$  orang
- Core Skaters :  $757.815 \times 0,8\% = 6.062$  orang

**Kebutuhan Skateparks : 8.698 sq. ft.**

- $21.745 / 2,5 = 8.698$  sq. ft. = 807,66 m<sup>2</sup>

Secara umum, pelaku aktifitas dalam fasilitas ini ada 3 yaitu, atlet, pengunjung dan pengelola.

Variabel	Parameter	Kriteria yang Digunakan	Kode	Sumber
Jenis Skatehall	Tipe Skatehall	Tipe <i>recreational</i> yang menawarkan area fungsional untuk setiap level latihan untuk mewedahi komunitas.	T1	TWS, 2017
	Gaya Lintasan	Park Style mencakup transisi radial, vertikal dan juga <i>speed obstacle</i> . <i>Street style</i> mencakup elemen <i>obstacle</i> mimik urban.	T2	
Standar Kebutuhan	Lintasan	Minimal sebesar 807,66 m <sup>2</sup> untuk 58 pengguna	T3	SBPC, 2021
	Ruang Ganti	Minimal 2 unit, dengan fasilitas per unit : - Toilet dengan minimal 2 <i>washtabel</i> dan cermin, 2 peturasan ( <i>urinoir</i> ) dan 2 closet; - Ruang bilas lengkap dengan minimum 2 <i>shower</i> . - Ruang ganti pakaian lengkap dengan tempat simpan benda-benda dan pakaian atlet minimal 10 loker.	T4	PERMENPORA, 2018
	Ruang P3K	Minimal 9 m <sup>2</sup> dengan 1 tempat tidur.	T5	
	Fasilitas Pengelola	- Kantor Pengelola untuk 5 orang dengan luas minimal 5 m <sup>2</sup> /orang; - Gudang Alat Olahraga dengan luas minimal 20 m <sup>2</sup> ; - Gudang Alat Kebersihan dengan luas minimal 10 m <sup>2</sup> ; - Ruang Mekanikal Elektrikal yang terdiri dari ruang panel, trafo, pompa dan genset.	T6	
	Fasilitas Umum	Minimal terdiri dari <i>entrance</i> , koridor, tribun umum, toilet umum dan fasilitas ibadah (untuk kantin di Shelter PKL)	T7	
	Seating Area	Minimal dengan ukuran 0,4 m <sup>2</sup> per orang dengan ketinggian 40-46 cm.	T8	
	Toilet	Minimal 1 toilet untuk 200 penonton pria dan 1 toilet untuk 100 penonton wanita.	T9	
General Safety	Location	Memilih lokasi di pusat kota, mudah diakses dan dekat area publik.	T10	SBPC, 2021
	Accesibility	Menyediakan <i>barrier free design</i> .	T11	
	Fire Safety and Emergency Access	Menyediakan alat pemadam kebakaran dan akses darurat.	T12	
	Akses Darurat	- Jumlah dan lebar pintu harus memenuhi persyaratan sebagai jalan ke luar pada saat terjadi keadaan darurat di dalam gedung ( <i>emergency exit</i> ). - Jumlah anak tangga minimum 3 buah, maksimum 16 buah; bila anak tangga lebih besar dari 16 maka harus diberi <i>bordes</i> ; - Lebar tangga minimum 1,20 m, bila lebar tangga lebih besar dari 1,80 m, harus diberi pagar pemisah pada tengah bentang; - Tinggi tanjakan tangga minimum 15 cm, maksimum 18 cm; - Lebar injakan tangga minimum 28 cm, maksimum 32 cm; - Jarak antara satu tangga dengan tangga lainnya maksimum 25 m; - Mudah dicapai dan memiliki ventilasi serta pencahayaan yang memadai; - Tangga darurat harus berada pada jalur evakuasi dan dilengkapi dengan lampu penerangan darurat.	T13	PERMENPORA, 2018

Berikut merupakan definisi dari hasil kajian tipologi.

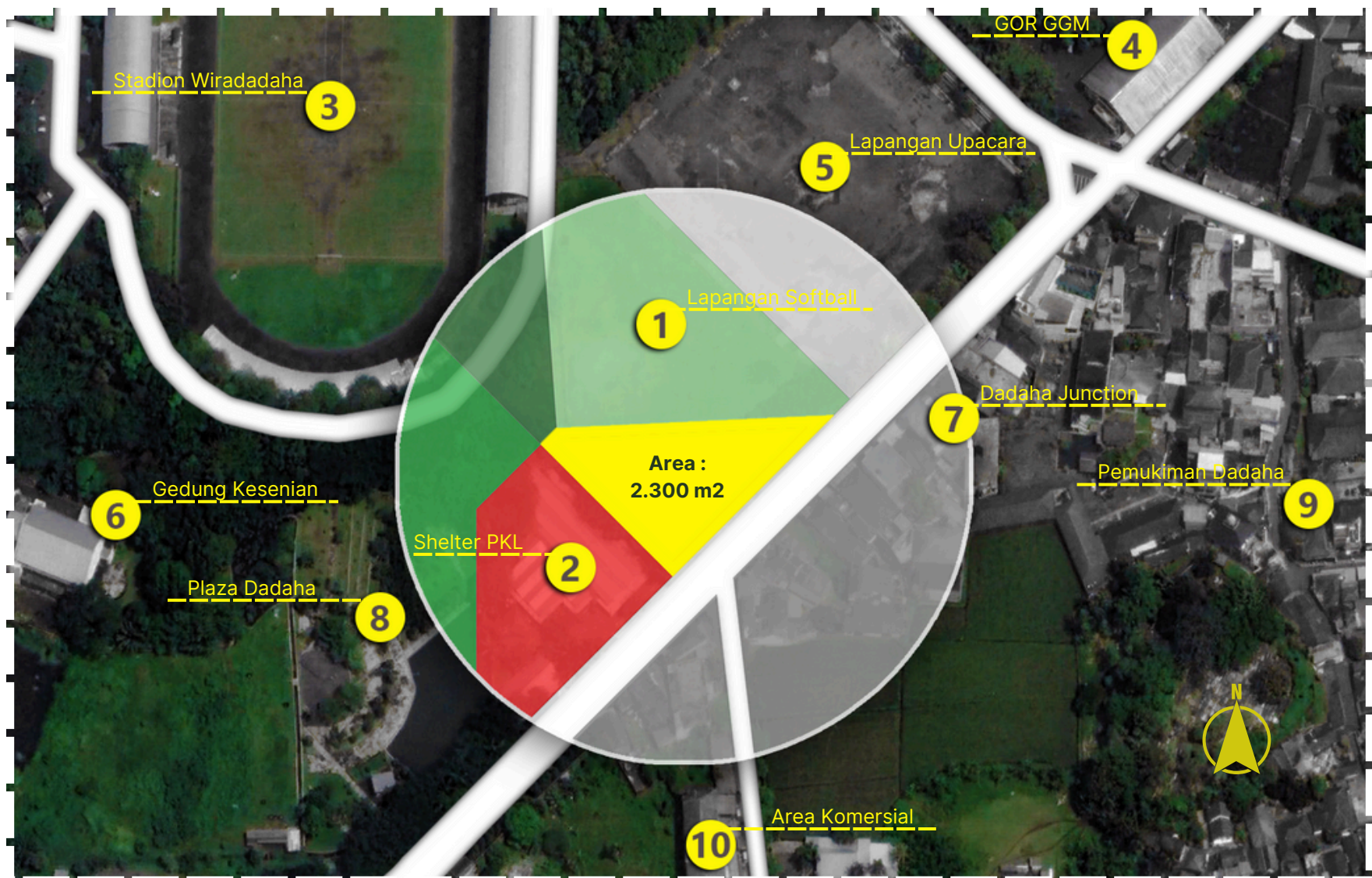
PERANCANGAN **SKATEHALL** DENGAN PENEKANAN PADA **ASPEK KESELAMATAN**  
DI **KOTA TASIKMALAYA**

## 2.2 KAJIAN SITE

### 2.2.1 DESKRIPSI SITE

Site merupakan Kompleks Olahraga Wiradadaha yang berada di Wilayah Kota Tasikmalaya Sub. BWK I.C. pada Blok I.C.4. lebih tepatnya di Kecamatan Cihideung dengan arah pengembangan sebagai fungsi sarana pelayanan umum olahraga. Pusat ini menyediakan berbagai sarana untuk mendukung aktivitas fisik dan kebugaran, termasuk

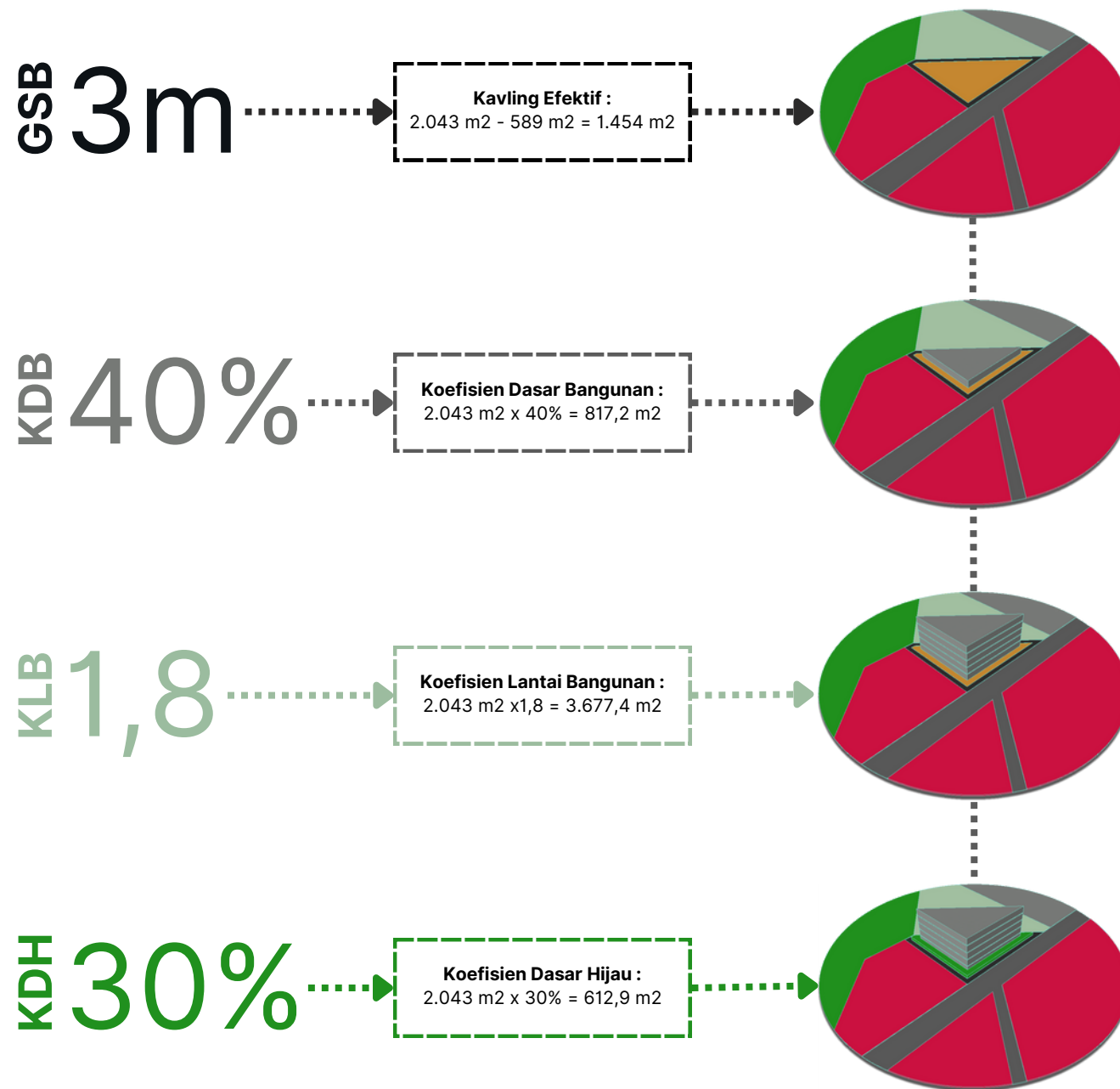
lapangan futsal, lapangan bulu tangkis, dan area gym. Selain itu, Sport Centre Wiradadaha sering menjadi tempat penyelenggaraan berbagai acara olahraga dan kegiatan komunitas, menjadikannya pusat aktivitas yang signifikan bagi masyarakat setempat.



Gambar 2.9 Analisis Sekitar Tapak  
Sumber : Penulis, 2024

## 2.2 KAJIAN SITE

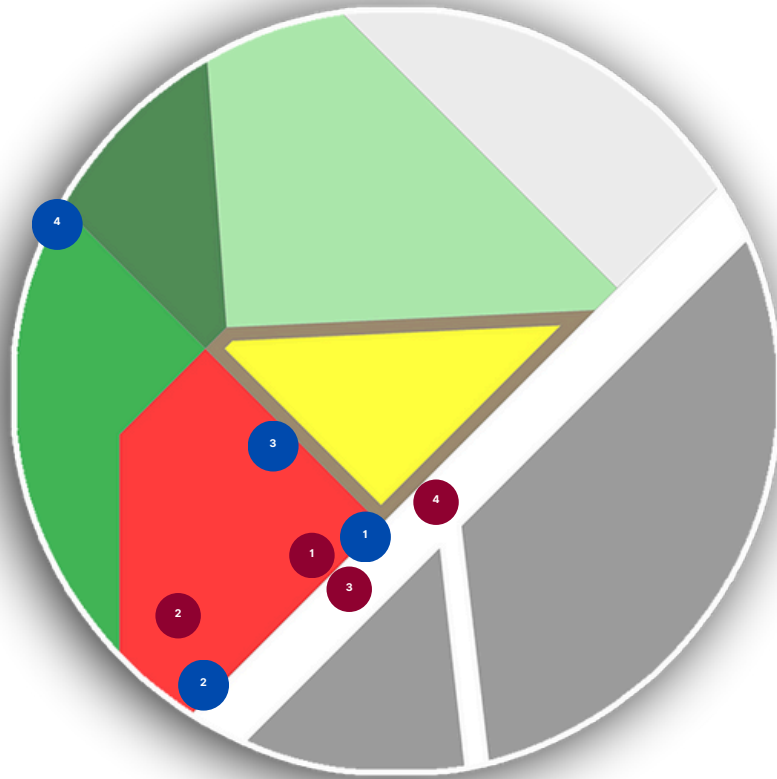
### 2.2.2 ANALISIS REGULASI BANGUNAN



Gambar 2.10 Analisis Regulasi Bangunan  
Sumber : Penulis, 2024

## 2.2 KAJIAN SITE

### 2.2.3 ANALISIS AKSESIBILITAS



Gambar 2.11 Analisis Aksesibilitas Eksisting  
Sumber : Penulis, 2024

1



2



3



4



**Entrance :**  
**Pintu Masuk 1**

Akses ini berada di antara site dan shelter PKL, biasa digunakan untuk akses roda dua dan juga pedestrian. Berpotensi dikembangkan menjadi akses utama untuk pedestrian ke dalam site.

1



**Parkir :**  
**Parkir Roda Dua**

Area ini berada tepat di depan shelter PKL. Berpotensi dijadikan fasilitas parkir bersama pengunjung shelter dan site.

**Pintu Masuk 2**

Akses ini merupakan jalur yg lebih besar dari yg pertama, biasa untuk akses roda empat. Akses ini juga berhubungan langsung dengan fasilitas penunjang publik seperti mushalla dan toilet umum. Berpotensi dikembangkan menjadi fasilitas penunjang site.

2



**Parkir Roda Empat**

Area ini berada di sisi barat daya shelter PKL. Berpotensi dijadikan fasilitas parkir bersama pengunjung shelter dan site.

**Pintu Masuk 3**

Akses ini merupakan jalur pedestrian penghubung shelter PKL dengan site. Berpotensi dikembangkan menjadi entrance utama untuk pedestrian.

3



**Parkir Jl. Lingkar Dadaha**

Area ini berada di pinggir Jalan Lingkar Dadaha. Parkir ini biasa digunakan pengunjung dadaha secara umum.

**Pintu Masuk 4**

Merupakan akses dari trek lari yang berada di sebelah stadion. Berpotensi dijadikan akses tambahan bagi pengunjung lain atau pengelola.

4



**Parkir Depan PKL**

Area ini berada di pinggir Jalan Lingkar Dadaha. Parkir ini biasa digunakan konsumen PKL.

## 2.2 KAJIAN SITE

### 2.2.4 ANALISIS VIEW

#### **View ke Luar Site : Lapangan Softball**

Lapangan ini biasa dipakai untuk berlatih tim softball KONI Tasikmalaya. View langsung ke lapang softball dengan batas visual pagar.



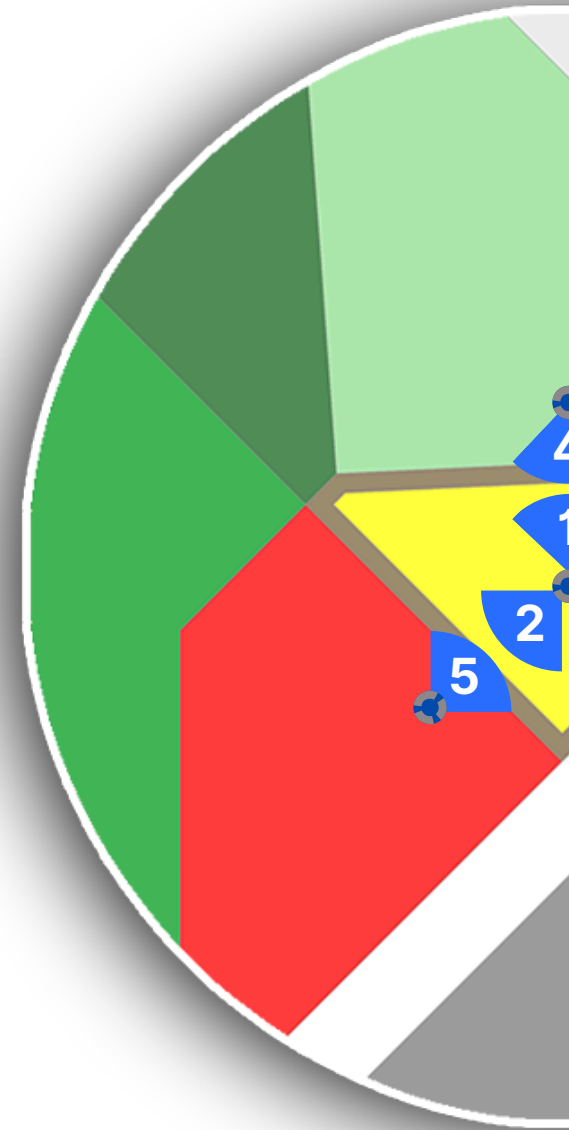
#### **Shelter PKL**

Shelter ini cukup besar untuk menampung PKL yang bertebaran di jalan utama, namun hanya bagian depan saja yg terisi, sebagian PKL lebih memilih tetap berada di pinggir jalan karena dianggap lebih menguntungkan. View dibatasi oleh pagar.

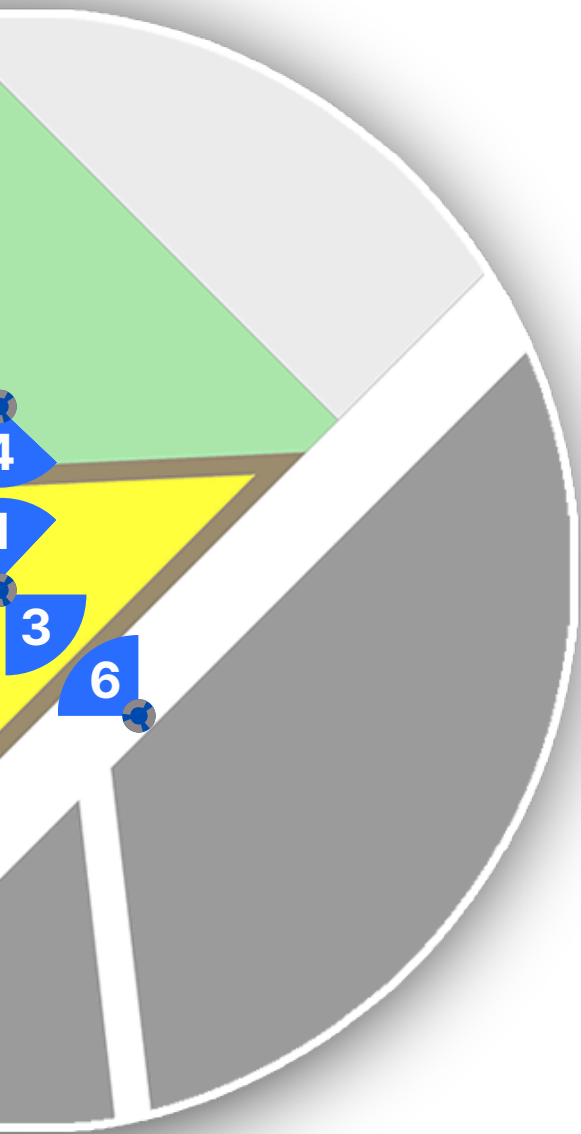


#### **Pedagang Kaki Lima**

PKL Kuliner di Jalan Utama Lingkar Dadaha biasa aktif dari sore hingga malam hari. View ke jalan terhalang oleh pedagang kaki lima.



Gambar 2.12 Analisis View ke Luar Site  
Sumber : Penulis, 2024



**View ke Dalam Site :**  
**Akses Visual dari Softball**  
Akses visual dari sisi ini dapat dikembangkan untuk opsi rekreasi visual tambahan bagi pengunjung skatehall.



**Akses Visual dari Shelter PKL**  
Akses visual dari sisi ini memiliki potensi untuk membuka akses dua arah bagi skatehall dan shelter pkl sehingga memungkinkan dua opsi kunjungan untuk bagi pengunjung umum.

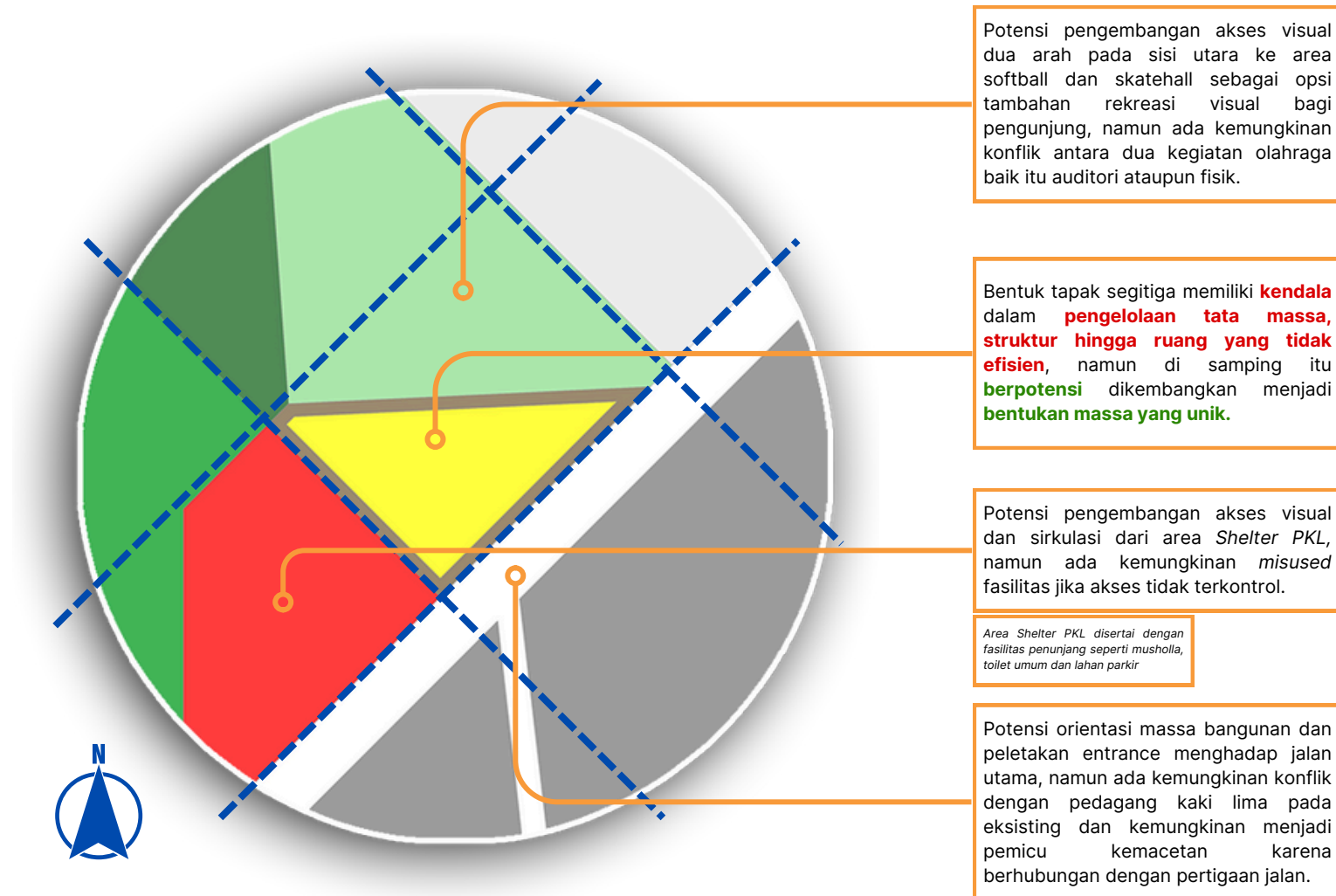


**Akses Visual dari PKL**  
Akses visual dari sisi ini memiliki hubungan langsung dengan sirkulasi utama yang itu memungkinkan pengembangannya sebagai entrance utama perancangan.

Gambar 2.13 Analisis View ke Dalam Site  
Sumber : Penulis, 2024

## 2.2 KAJIAN SITE

### 2.2.5 ANALISIS ORIENTASI & BENTUK TAPAK



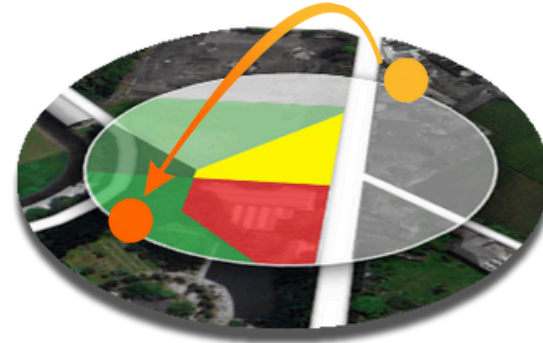
Gambar 2.14 Analisis Orientasi dan Bentuk Tapak  
Sumber : Penulis, 2024

## 2.2 KAJIAN SITE

### 2.2.6 ANALISIS IKLIM

#### Matahari

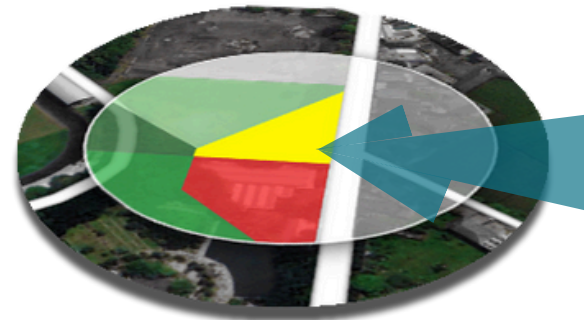
Potensi untuk membuka akses pencahayaan alami maksimal dari orientasi bangunan pada sisi tenggara dan barat daya, namun ada kemungkinan glare bagi skater jika akses cahaya tidak bisa dikontrol.



Gambar 2.15 Analisis Pergerakan Matahari  
Sumber : Penulis, 2024

#### Angin

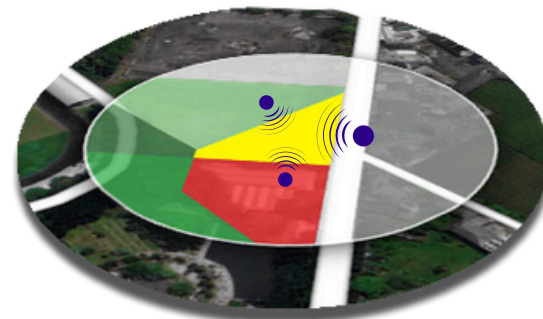
Potensi untuk membuka akses penghawaan alami maksimal dari sisi tenggara, namun ada kemungkinan polusi udara dari jalan utama.



Gambar 2.16 Analisis Pergerakan Angin  
Sumber : Penulis, 2024

#### Kebisingan

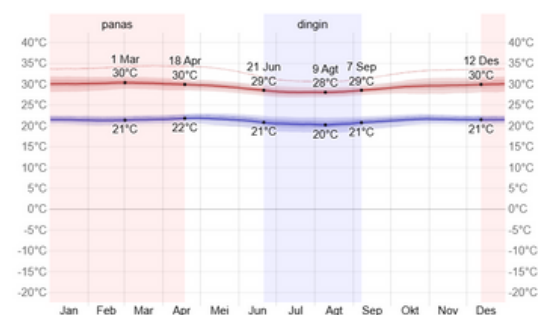
Potensi kebisingan terbesar dari arah jalan utama yaitu kendaraan bermotor. Sedangkan kebisingan dari dua sisi tapak lainnya berasal dari latihan softball dan shelter PKL.



Gambar 2.17 Analisis Kebisingan  
Sumber : Penulis, 2024

#### Suhu

Suhu rata-rata harian tertinggi (garis merah) dan terdingin (garis biru), dengan pita persentil ke-25 hingga ke-75 dan ke-10 hingga ke-90. Garis putus-putus tipis adalah suhu rata-rata yang dirasakan.



Gambar 2.18 Analisis Suhu  
Sumber : Penulis, 2024

Berdasarkan analisis *site* yang dilakukan, maka permasalahan desain *skatehall* didefinisikan sebagai berikut :

Variabel	Parameter	Kriteria yang Digunakan	Kode	Sumber
<b>Aksesibilitas</b>	Optimalisasi Akses Utama	Fokuskan entrance dari Pintu Masuk 1 dan 3	S1	AP, 2024
	Akses Kendaraan	Menyediakan fasilitas parkir basement karena keadaan parkir eksisting tidak ideal	S2	
<b>View</b>	View ke Arah Softball	Sediakan koneksi visual yang menghadap ke softball untuk pengalaman visual dan rekreasi tambahan bagi pengunjung skatehall.	S3	
	Integrasi dengan shelter PKL	Optimalkan interaksi visual dan aktivitas antara skatehall dan shelter PKL dengan menciptakan ruang terbuka yang saling terhubung.	S4	
<b>Orientasi dan Bentuk Tapak</b>	Bentuk Tapak Segitiga	Gunakan sudut-sudut tapak untuk ruang hijau dan menciptakan ruang relaksasi bagi pengunjung.	S5	
	Orientasi Bangunan	Orientasikan massa bangunan menghadap jalan utama, dengan mengelola konflik aktivitas dari PKL eksisting di sekitarnya.	S6	
<b>Iklm</b>	Pencahayaan Alami	Manfaatkan bukaan pada sisi tenggara dan barat daya untuk pencahayaan alami di area skatehall.	S7	
	Penghawaan Alami	Tambahkan ventilasi di sisi tenggara dan buffer tanaman untuk memitigasi polusi udara dari jalan utama.	S8	
	Pengendalian Kebisingan	Tambahkan buffer hijau untuk meredam suara dari aktivitas sekitar.	S9	
<b>Utilitas Sosial</b>	Fasilitas Pendukung	Integrasikan shelter PKL dan fasum di dalamnya dengan skatehall untuk efisiensi ruang dan fungsi. Menambahkan fasum seperti toilet, musholla dan parkir khusus untuk <i>skatehall</i>	S10	

## 2.3 KAJIAN PENDEKATAN

### 2.3.1 SKATEPARK SAFETY (WORLD SKATE)

Berdasarkan **World Skate Facility Certification Rules**, elemen kunci dari standar *safety* untuk desain *skatepark* adalah :

#### General Characteristics

- **Lokasi** : *Skatepark* harus berlokasi di atau dekat area perkotaan, terintegrasi dengan infrastruktur eksisting, dan mudah diakses oleh transportasi publik. Menyediakan fasilitas untuk orang dengan disabilitas (World Skate, 2017).
- **Pagar** : Pagar permanen tidak disarankan, kecuali kompetisi harus dipagari ketika *event* (World Skate, 2017).
- **Ukuran** : Fasilitas kelas kompetisi (C-Class) punya ukuran spesifik untuk memastikan area cukup (World Skate, 2017).

#### Design Elements

- **Park Style** : Harus memiliki transisi radial yang saling terhubung dan dinding berkemiringan dengan ketinggian dan kedalaman beragam untuk memberikan alur yang konsisten dan variasi pilihan trik (World Skate, 2017).
- **Street Style** : Harus memiliki elemen urban seperti tangga, rel, pinggiran, dan kemiringan, memungkinkan variasi trik tanpa bergantung pada posisi skater (World Skate, 2017).



#### Safety Standards

- **Surface Quality** : Semua permukaan *skating* harus halus, tidak licin dan menyediakan cengkraman yang kuat untuk roda *skateboard* (World Skate, 2017).
- **Flow Line** : Desain harus memungkinkan *skaters* untuk melakukan fenetrasi dan menampilkan trik tanpa halangan (World Skate, 2017).
- **Obstacle Dimensions** : , memiliki **Shallow (s.d. 1,8 m)** dan **Deep Sections (minimal 2,4 m)**. Street Style dengan **Big Section (1,2 - 1,6 m)** dan **Lower Section (kurang dari 0,8 m)** (World Skate, 2017).

#### Additional Features

- **Lighting** : Direkomendasikan untuk fasilitas publik dan kompetisi dengan iluminasi minimum 150 lux pada bidang datar (World Skate, 2017).
- **Drainage** : Drainase yang efisien untuk mengantisipasi kubangan air (World Skate, 2017).
- **Support Services** : Fasilitas kompetisi harus termasuk toilet, *booth* juri, *lounges* atlet, area pertolongan pertama dan ruang *anti-doping* (World Skate, 2017).

## 2.3 KAJIAN PENDEKATAN

### 2.3.2 SKATEPARK SAFETY (BEST PRACTICES)

Berdasarkan **Skatepark Best Practices Guide**, standar *safety* untuk desain *skatepark* :

#### General Safety Consideration

- **Lokasi** : *Skatepark* harus berlokasi di pusat, mudah diakses dan terlihat untuk memastikan *safety* dan keterlibatan komunitas (Beck, A., 2022).
- **Surface Quality** : Menggunakan permukaan *skate* yang halus, dan tidak licin. Hindari penggunaan *metal ramps* karena isu kebisingan dan perawatan (Beck, A., 2022).
- **Drainage** : Memastikan drainase yang memadai untuk menghindari kubangan air yang dapat menyebabkan licin dan merusak fasilitas (Beck, A., 2022).

#### Design Elements

- **Flow dan Capacity** : Desain arena *skate* yang memungkinkan alur yang mudah dan mengakomodasi beragam pengguna (Beck, A., 2022).
- **Obstacle Placement** : Posisi rintangan untuk meminimalisir kecelakaan dan memastikan keselamatan *run-up* dan *roll-away areas* (Beck, A., 2022).
- **Accesibility** : Menggabungkan fitur untuk skater adaptif, seperti *ride-on grind* dan landaian landai. Pastikan jalur dan dek cukup lebar untuk akses kursi roda (Beck, A., 2022).

#### Construction Standard

- **Material** : Menggunakan material berkualitas tinggi dan tahan lama seperti beton. Pastikan perkuatan yang tepat dengan tulangan dan hindari penggunaan bahan yang dapat cepat rusak (Beck, A., 2022).
- **Coping dan Edging** : Gunakan *coping* dan *edging* baja, yang ditambatkan dengan benar dan diselesaikan untuk mencegah cedera. Pastikan pengungkapan *coping* konsisten dan lancar (Beck, A., 2022).
- **Field Orientation** : Orientasi lintasi tegak lurus dengan arah datangnya matahari agar mencegah *glare* (Beck, A., 2022).

#### Safety Features

- **Lighting** : Pasang pencahayaan yang memadai untuk penggunaan malam hari dan keselamatan. Pastikan pencahayaan didistribusikan secara merata untuk menghindari bayangan dan silau.
- **Signage** : Sediakan papan tanda yang jelas yang menunjukkan peraturan taman, pedoman keselamatan, dan informasi kontak darurat. Sertakan pesan yang mempromosikan inklusivitas dan rasa hormat di antara pengguna.
- **Fencing** : Secara umum, hindari pagar karena dapat menimbulkan rasa terkekang. Jika perlu, gunakan penghalang rendah untuk membatasi area *skate* tanpa menghalangi jarak pandang.

**Appendix A dalam Skatepark Best Practices**, dijelaskan material dan pertimbangan desain.

*Street Obstacles* (Material untuk *Grind Ledge*)

- Gunakan baja minimal **40 schedule steel**.
- Beberapa desainer memilih **tepi miring (beveled edge) 0.125 inci** untuk kenyamanan saat grind.

Elemen Street Lainnya

- **Granite Ledge (Cap)**: Umumnya digunakan sebagai elemen grind atau slide.
- **Butter Bench**: Bangku kayu atau material repurposed untuk variasi tekstur.
- **Flat Bar**: **Harus dicor langsung ke beton, tidak disleeved.**
- **Truck Width**: **Lebar optimal untuk grind di rel kotak (square rail) adalah 3–4 inci.**

Material Edge yang Digunakan Ulang

- Elemen-elemen seperti repurposed edge material bisa digunakan sebagai alternatif dengan karakter unik.

*Coping*

- **Diameter luar coping (untuk coping bundar dan rel bundar): 2"–2.5"**.
- **Coping Reveal** (bagian coping yang menonjol dari permukaan):
  - **Bagian atas dan bawah: 0.25"–0.125"**
- **Bullnose Pool Coping**: Cocok untuk desain skate bowl dengan tampilan ubin klasik.

**Appendix E dalam Skatepark Best Practices**, dijelaskan cara mengukur dan memahami elemen transisi dalam skatepark, terutama pada dinding melengkung seperti *quarterpipe*, *halfpipe*, dan *bowl*. Inti dari pengukuran transisi adalah radius lengkungan yang menentukan seberapa "ketat" atau "longgar" sebuah kurva.

Sebuah transisi dengan radius kecil disebut "tight" dan cenderung lebih menantang untuk trik lanjutan karena perubahan kemiringan lebih mendadak. Sebaliknya, radius besar menghasilkan transisi yang lebih halus dan mudah dijalani. Ilustrasi menunjukkan perbedaan antara quarter pipe dengan radius 7 kaki (transisi longgar) dan radius 6 kaki (transisi lebih tajam), serta vert ramp dengan transisi lebih panjang hingga titik vertikal (vert).



Gambar 2.19 Appendix A dalam Skatepark Best Practices  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023



Gambar 2.20 Appendix E dalam Skatepark Best Practices  
Sumber : Skatepark Best Practices, 2023

## 2.3 KAJIAN PENDEKATAN

### 2.3.3 *KEEPING ATHLETES & FANS SAFE IN SPORT FACILITIES*

Berdasarkan ***Keeping Athletes and Fans Safe in Sport Facilities***, kunci keselamatan fasilitas olahraga *indoor* ada dua aspek yaitu :

#### **Facility Security**

- **Access Control** : Pantau dan kelola titik akses bangunan. Gunakan kartu akses fasilitas.
- **Video Surveillance** : Pasang pengawasan video untuk memantau aktivitas dan memastikan keamanan. Pemantauan secara real-time dapat membantu mengelola kerumunan dan mengidentifikasi potensi ancaman.

#### **Emergency Management and Crowd Control**

- **Crowd Simulation**: Gunakan perangkat lunak simulasi kerumunan 3D untuk memprediksi perilaku kerumunan saat keadaan darurat dan merancang koridor yang lebih lebar serta menambah pintu masuk/keluar sesuai kebutuhan.
- **Building Codes** : Patuhi kode bangunan untuk pencahayaan darurat, penempatan alarm kebakaran, dan lebar pintu.

## 2.3 KAJIAN PENDEKATAN

### 2.3.4 SAFETY & SECURITY DALAM GOR (PERMENPORA)

Berdasarkan **Permenpora Nomor 8 Tahun 2018**, aspek keselamatan dan keamanan yang perlu diperhatikan dalam gedung olahraga adalah :

#### **General Safety Consideration**

- **Pintu Darurat** : Bangunan harus memiliki pintu darurat yang cukup, mudah diakses, dan dapat dievakuasi dengan cepat dalam keadaan darurat.
- **Keselamatan Kebakaran** : Terapkan langkah-langkah pencegahan kebakaran sesuai standar yang berlaku, termasuk pemasangan alarm kebakaran dan alat pemadam kebakaran.
- **Pencahayaan** : Pencahayaan yang memadai harus disediakan untuk memastikan visibilitas dan keselamatan selama acara siang dan malam hari.

## 2.3 KAJIAN PENDEKATAN

### 2.3.5 **FLOW LINE SKATEHALL**

*Flow* bisa didefinisikan sebagai akumulasi kombinasi keseluruhan tipe *obstacle* yang ada proporsi ukuran, orientasi dan jarak antar elemen. Tujuannya adalah membuat *obstacle* berfungsi secara *independent* dan satu *run* dengan *obstacle* lain (Beck,a., 2022)

Desain *roundbout* atau *circuit* dapat meningkatkan *flow*, namun untuk menggunakan *curved obstacle* bukan hal yang mudah. *Straight/flat ledges/rails* dan *flat wall* jauh lebih mudah dan aksesibel.

Lebih baik mengatur arah *flow line* untuk memilih *obstacle* daripada seluruhnya menggunakan *curved obstacle*. Hal ini dapat memastikan alur pandang yang jelas untuk mengurangi kecelakaan.

Garis aliran yang efisien memberikan atlet kecepatan yang memadai sehingga memungkinkan mereka untuk melakukan beberapa trik secara berurutan tanpa perlu berhenti atau turun dari skateboard. Garis aliran yang dirancang dengan baik juga membantu menciptakan sirkulasi yang aman dan efisien di dalam skatepark, terutama ketika banyak atlet menggunakan area tersebut secara bersamaan.

Dalam sertifikasi The World Skate,efisiensi dan kualitas *flow line* bergantung pada ini :

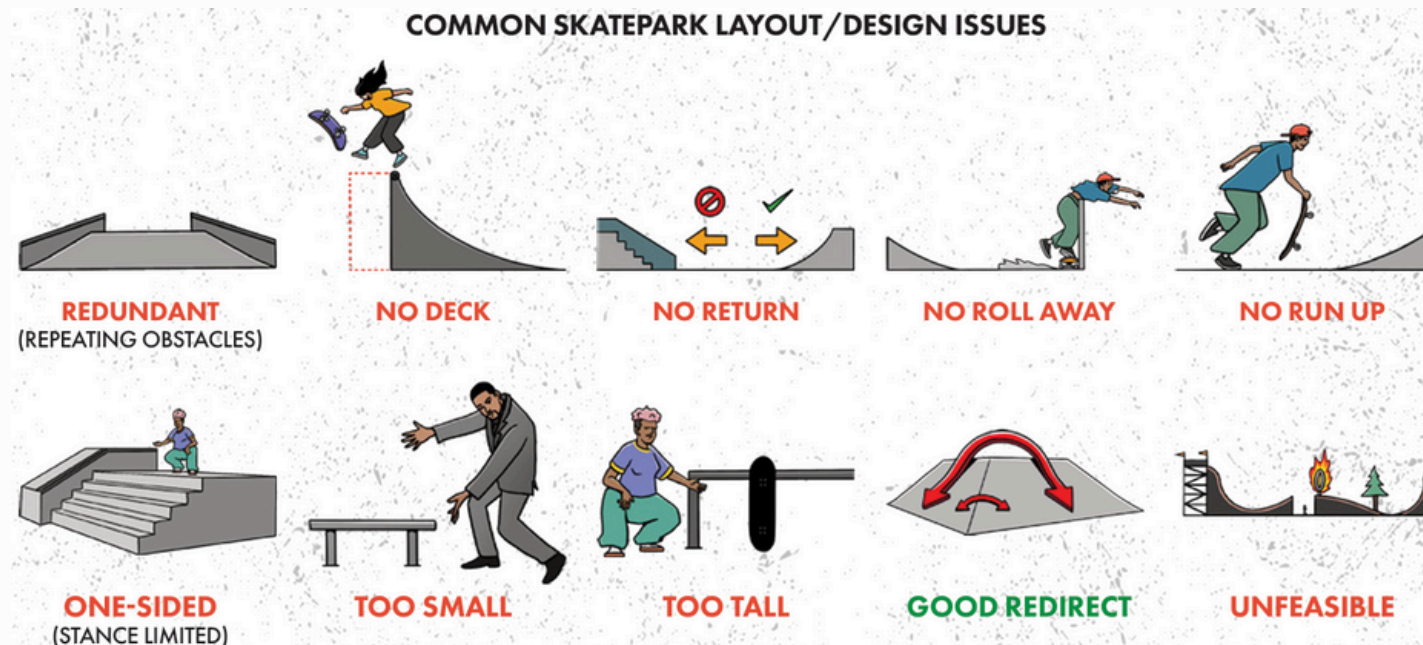
- Posisi fitur atau elemen dalam *skatepark*
- Geometri dari elemen dan fitur seperti tinggi, kemiringan, ketebalan,dst.
- Material dan *finishing* permukaan *skate*.

Sedangkan dalam *Skatepark : Best Practices* dijelaskan bahwa yang memengaruhi *flow line* ada tiga hal yaitu pilihan *obstacle*, proporsi dan posisi *obstacle*.

**Jarak antar *obstacle* minimal 3 meter untuk memastikan keamanan dan kemudahan manuver.**



Gambar 2.21 Skatepark Flow Line  
 Sumber : Skatepark Best Practices, 2023



Gambar 2.22 Common Skatepark Layout Design Issues  
 Sumber : Skatepark Best Practices, 2023

## 2.3 KAJIAN PENDEKATAN

### 2.3.6 **SKATEABLE SURFACE**

Permukaan *skateable* meliputi tiga hal yaitu :

- Lantai *Horizontal*
- Lantai *Banked/Sloped*
- Lantai *Curved Section*

Permukaan ini dirancang untuk memastikan keamanan, kenyamanan, dan performa optimal bagi pengguna. Dalam pengembangannya, beberapa aspek teknis harus dipertimbangkan.

**Flooring Types**, berbeda tergantung pada lokasi dan sifat fasilitas. Untuk skatepark outdoor permanen, beton dengan finishing sempurna adalah standar utama, sedangkan untuk fasilitas indoor permanen, material seperti kayu atau MDF sering digunakan karena rigiditasnya setara beton.

**Surface Regularity**, menjadi prioritas utama, terutama di area datar yang harus benar-benar halus tanpa deviasi signifikan. Di bagian lengkung, kelengkungan maksimal tidak boleh menyimpang lebih dari 1% dari radius.

**Sloped Pavement**, juga menjadi perhatian, dengan kemiringan minimum 1% dan maksimum 2% pada skatepark outdoor untuk memastikan drainase yang baik, sementara fasilitas indoor memerlukan permukaan yang sepenuhnya horizontal.

**Friction**, pada permukaan harus cukup untuk memberikan grip optimal tanpa menghambat pergerakan roda skateboard

**Smoothness**, permukaan sangat penting untuk mengurangi gesekan berlebih yang dapat memengaruhi kecepatan dan performa.

**Colour**, juga harus dipertimbangkan untuk memastikan visibilitas optimal tanpa refleksi berlebihan.

**Drainage**, pada skatepark outdoor harus dirancang untuk efisiensi, dengan saluran air yang tidak mengganggu pengguna.

**Indoor Installation**, memerlukan clearance yang cukup, terutama untuk area dengan platform tinggi, *clearance* minimal 250 cm untuk platform setinggi 300 cm. Jika platform lebih tinggi, jarak minimal antara platform ke langit-langit harus 300 cm..

**Lighting**, juga menjadi elemen krusial, dengan tingkat penerangan horizontal bebas silau, disertai pencahayaan darurat.

Berdasarkan standar *safety* yang dibahas sebelumnya maka disimpulkan variabel keselamatan dalam desain *skatehall* adalah sebagai berikut :

Variabel	Parameter	Kriteria yang Digunakan	Kode	Sumber
<b>Flow Line</b>	<i>Obstacle Placement dan Dimension</i>	- Jarak antar <i>obstacle</i> minimal 3 meter untuk memastikan keamanan dan kemudahan manuver ( <i>Street Obstacle</i> ). - <i>Park Style</i> dengan dua kategori yaitu <i>shall end</i> dengan kedalaman maksimum 1,8 m dan <i>deep end</i> dengan kedalaman minimum 2,4 m. - <i>Street Style</i> dengan <i>Big Section</i> (1,2 - 1,6 m) dan <i>Lower Section</i> (kurang dari 0,8 m)	P1	TWS, 2017 SBPC, 2021 KAFSISF, 2023
	<i>Flooring Types</i>	- <i>Outdoor</i> , menggunakan beton dengan finishing sempurna material tambahan hanya untuk estetika atau tantangan teknis. <i>Indoor</i> , Menggunakan kayu, MDF, atau HPL dengan rigiditas setara beton. - Permukaan harus memberikan tingkat grip yang cukup untuk roda skateboard. - Permukaan harus sangat halus untuk meminimalkan gesekan roda skateboard saat meluncur.	P2	
<b>Skateable Surface</b>	<i>Surface Regularity</i>	- <i>Flat Areas</i> , permukaan harus benar-benar halus, tanpa deviasi signifikan. - <i>Curved Sections</i> , deviasi maksimal 1% dari radius kelengkungan. - Radius transisi menentukan kelengkungan <i>obstacle</i> dengan radius transisi optimum 6,7,8 feet.	P3	
	<i>Slopes of Pavement dan Drainage</i>	<i>Outdoor</i> , Kemiringan minimal 1% dan maksimal 2% untuk drainase. <i>Indoor</i> , Permukaan harus horizontal atau datar.	P4	
	<i>Coping &amp; Edging</i>	- Menggunakan <i>coping &amp; edging</i> pada <i>obstacle</i> khusus. - Minimal <i>Schedule 40 Steel</i> untuk <i>pipe coping</i> dan <i>ledge</i> - <i>Coping</i> dan <i>Ledge</i> ditanam dalam concrete - Alternatif <i>coping</i> terdiri dari <i>steel, regular, hybrid, pool, flat, fat, no-ping</i> - Rata-rata diameter <i>coping</i> dan <i>round rails</i> 2"-2.5" - Rata-rata bagian <i>coping</i> yang muncul 0.25"-0.125"	P5	
	<i>Colour</i>	Warna permukaan tidak boleh terlalu gelap atau terlalu cerah untuk menghindari refleksi cahaya matahari dan memberikan visibilitas optimal untuk atlet	P6	
	<i>Indoor Installation</i>	<i>Clearance</i> minimal 250 cm untuk platform setinggi 300 cm. Jika platform lebih tinggi, jarak minimal antara platform ke langit-langit harus 300 cm.	P7	
	<i>Lighting</i>	Sistem pencahayaan harus bebas silau di area kunci.	P8	

## 2.4 KAJIAN PRESEDEN

### 2.4.1 OSLO SKATEHALL / DARK ARKITEKTER



Gambar 2.23 Oslo Skatehall  
Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com)



Gambar 2.24 Tipe Arena di Oslo Skatehall  
Sumber : archdaily.com

#### Arena Skate :

- Bowl (225 m<sup>2</sup>) : Bowl arena besar yang menyediakan beberapa level ketinggian dan kesulitan. Menggunakan material ***birch plywood***, coping ***hard-steel*** dan ***pool-coping***.
- Vertical (200 m<sup>2</sup>) : Dasar datar, lengkungan transisi, tinggi (4,15m - 4,50m). Menggunakan material ***birch-plywood***.
- Street (1.045 m<sup>2</sup>) : Variasi dalam elemen street dan bahan permukaan.

### **Aktivitas Kunci :**

#### **Skateboarding**

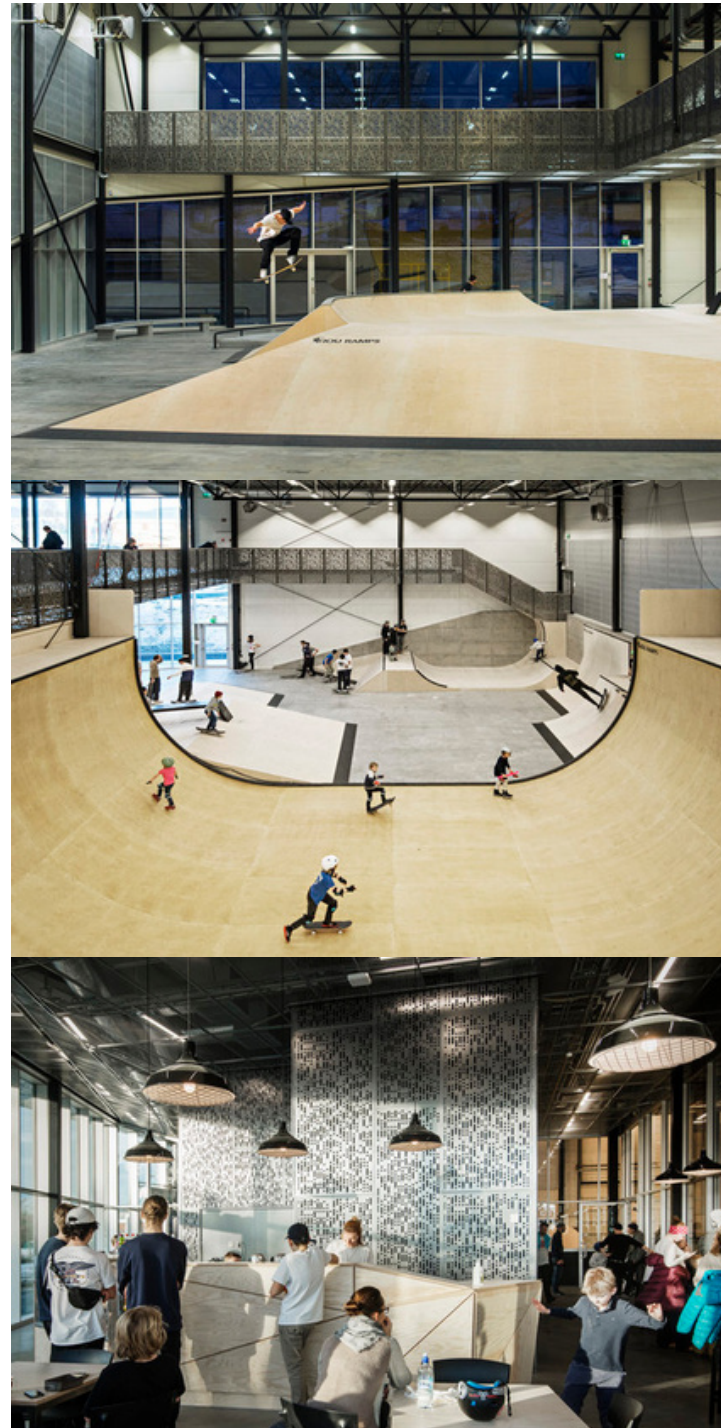
Skaters biasa menggunakan fasilitas saat jam buka untuk latihan. Oslo Skatehall sebagai Central Hub untuk komunitas lokal *skateboard* biasa digunakan untuk latihan harian ataupun kompetisi.

#### **Kelas Skating**

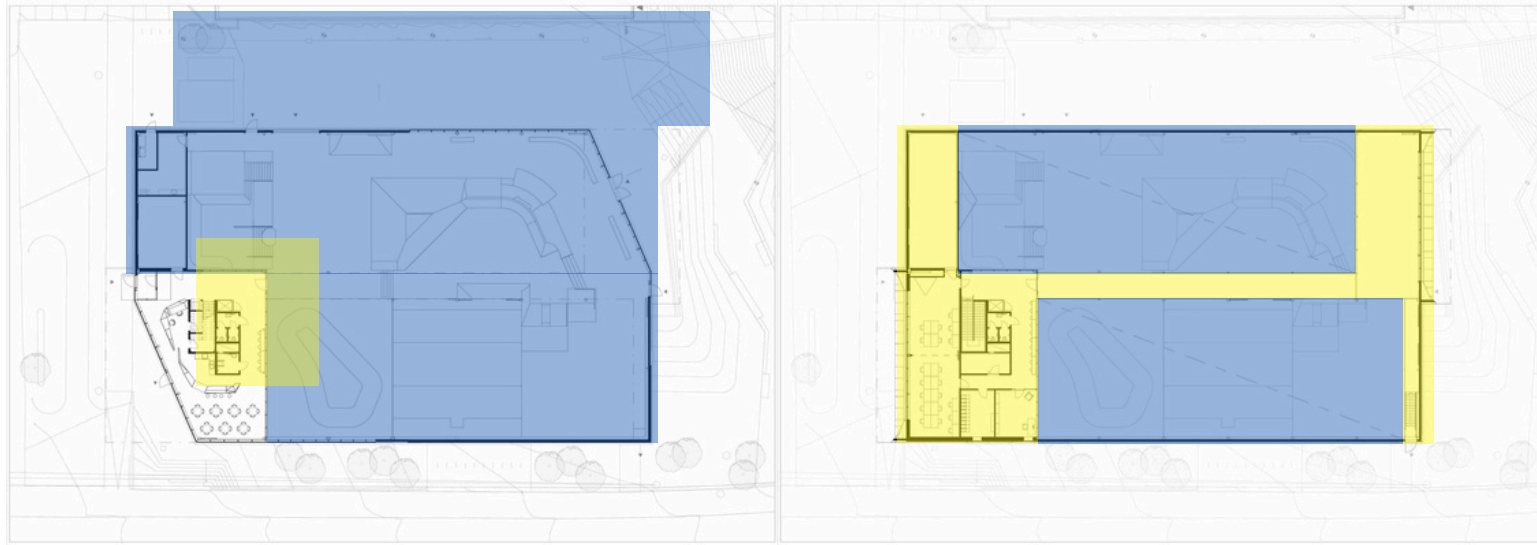
Kelas pemua biasa diadakan hari Selasa dan Kamis pada pukul 17.00-18.15 dan 18.30-19.45. Setiap kelas berlangsung selama 1 jam 15 menit. Adapun tambahan kelas lain seperti pada *After School Programs* dan *Summer Camp*.

#### **Rekreasi**

Cafe sebagai fasilitas penunjang pendukung kegiatan *skateboard* yang ditujukan untuk memwadhahi kegiatan pengunjung untuk sekedar berekreasi atau berkumpul sambil menonton atraksi *skateboard*.



Gambar 2.25 Macam Aktivitas di Oslo Skatehall  
Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com)



Gambar 2.26 Denah Oslo Skatehall  
Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com) dimodifikasi penulis

### Fasilitas :

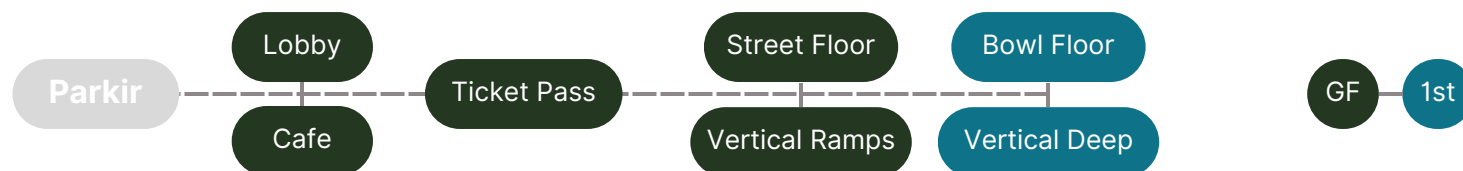
#### Lantai GF

Arena Skate yang terdiri dari Vertical dan Street. Penunjang berupa cafe yang berperan sebagai ruang publik dan juga lobby untuk masuk ke arena.

#### Lantai 1

Arena Skate berupa bowl. Penunjang berupa area menonton dan cafe lantai 2.

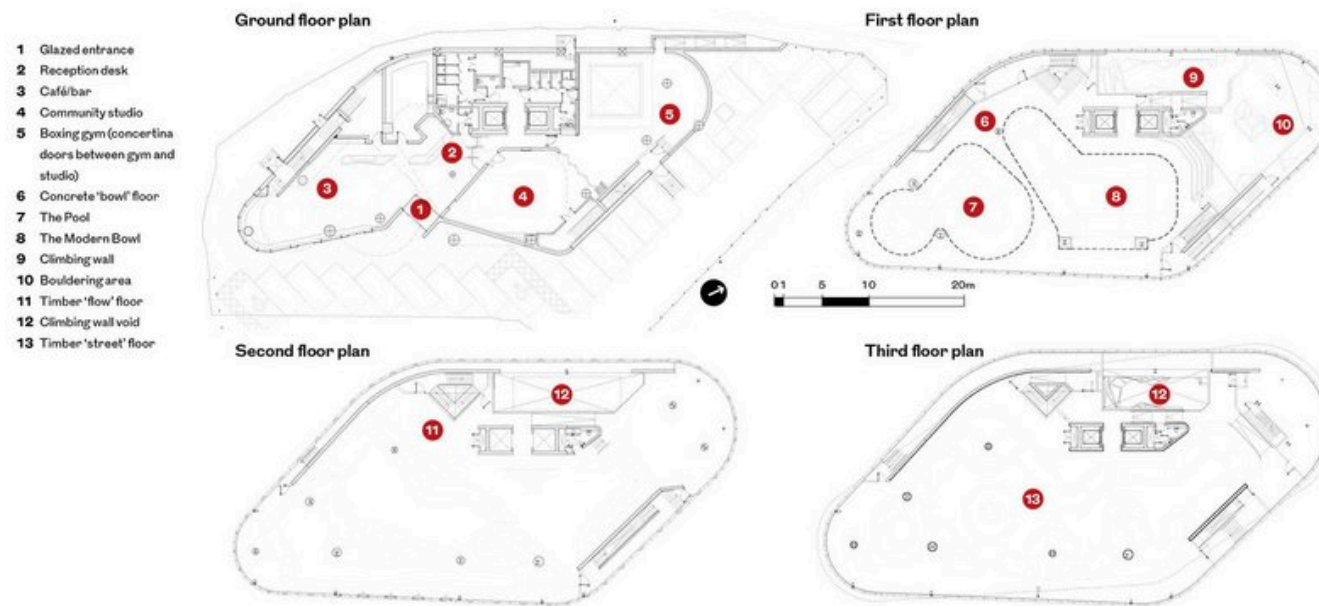
### General User Flow :



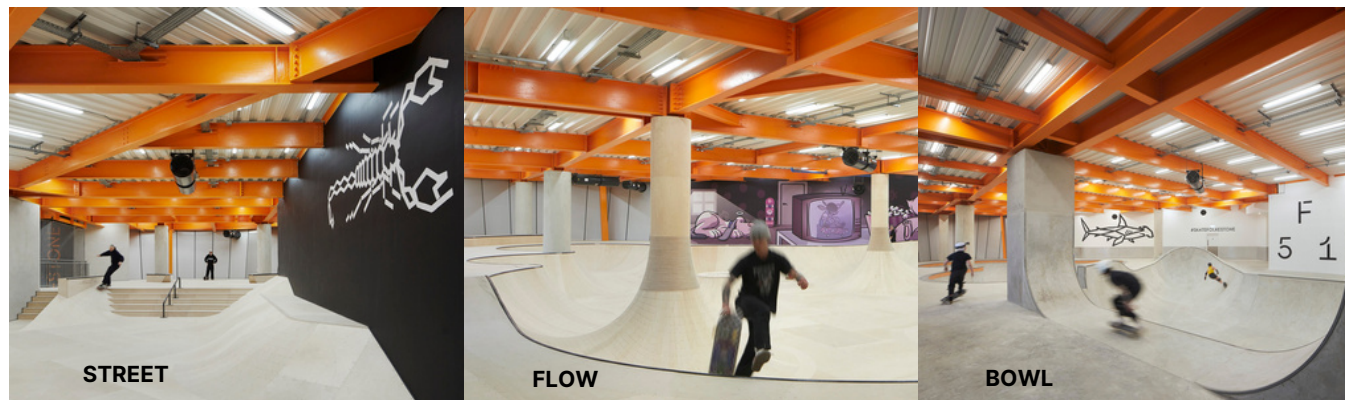
2.4 KAJIAN PRESEDEN  
2.4.2 **F51 FOLKESTONE SKATEPARK / HOLLOWAY STUDIO**



Gambar 2.27 Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : [archdaily.com](http://archdaily.com)



Gambar 2.28 Denah Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : ribaj.com



Gambar 2.29 Tipe Arena di Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : archdaily.com

### Arena Skate :

- Bowl : *Concrete Bowl + Pool Coping, Keramik, Oververt, Skateable Pillar.*
- Street Floor (700 m<sup>2</sup>) : Permukaan skate kayu dengan elemen street seperti ramps, tangga, railings, ledges.
- Flow Floor (650 m<sup>2</sup>) : Permukaan skate kayu dengan volcano, waterfalls, blends, skateable pillar dan hips.



Gambar 2.30 Aktivitas di Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : archdaily.com



Gambar 2.31 Aktivitas Climbing di Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : archdaily.com



Gambar 2.32 Aktivitas Boxing di Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : archdaily.com



Gambar 2.33 Utilitas Publik di Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : archdaily.com

### **Aktivitas Kunci :** **Skateboarding dan BMX**

Menyediakan fasilitas untuk berbagai level kemampuan, biasa diadakan untuk harian, event lokal maupun internasional. Program kelas untuk pemula sampai *intermediate*.

### **Climbing**

Latihan harian untuk semua kalangan, program kelas dibagi menjadi dua untuk pemuda dan dewasa.

### **Boxing**

Program terstruktur untuk pemula sampai *advanced*.

### **Rekreasi**

Cafe sebagai fasilitas penunjang pendukung kegiatan olahraga di dalamnya. Mewadahi pengunjung yang hanya datang untuk menonton sambil menikmati hidangan cafe.



Gambar 2.34 Event Space di Folkestone F51 Skatepark  
Sumber : archdaily.com

### Event

Menawarkan event komunitas dengan berbagai ruang yang disewakan *u-shape layout*, *theatre layout* dan *adaptable layout* dengan ketiganya memiliki akses langsung dengan fasilitas yang disebutkan sebelumnya.

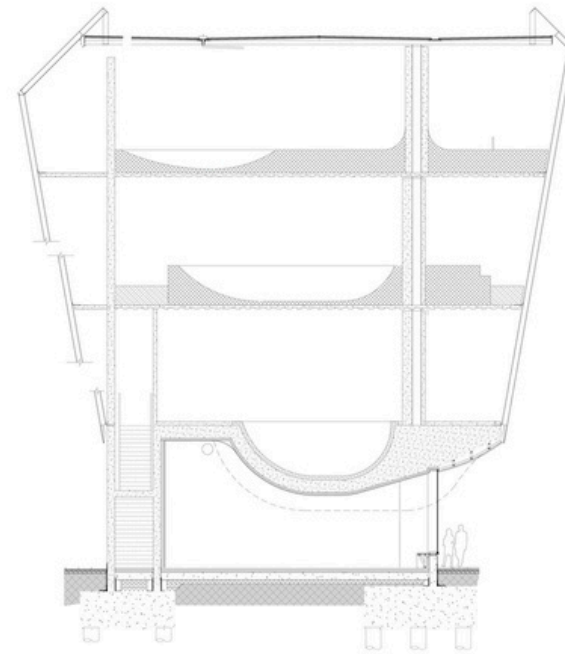
### Fasilitas :

#### Lantai GF

Cafe, Skateshop, Event Space, Boxing

#### Lantai 1

The Bowl, Climbing, Bouldering, WC



Gambar 2.35 Folkestone F51 Skatepark Section  
Sumber : archdaily.com

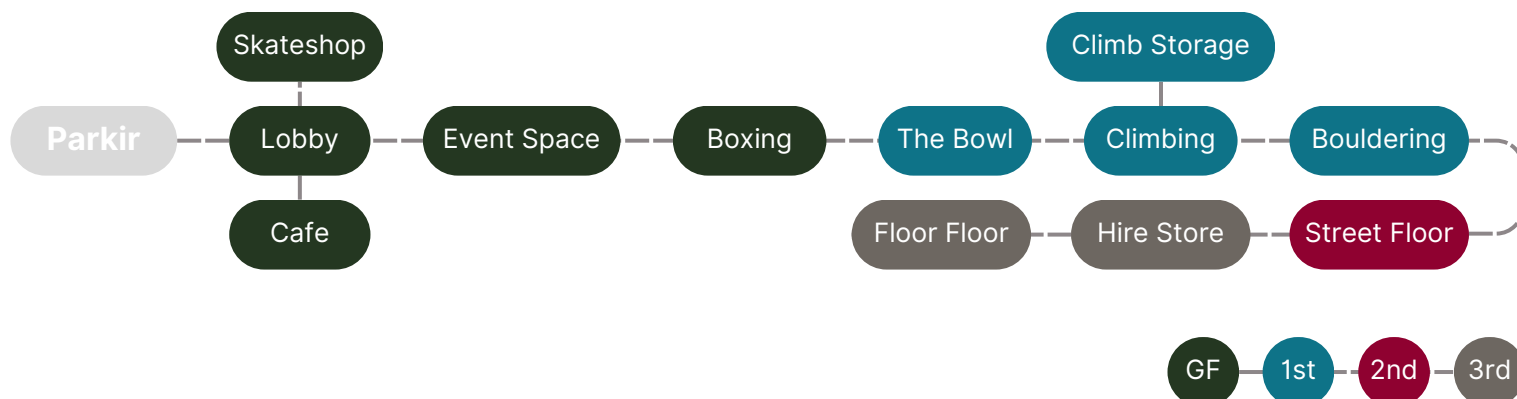
#### Lantai 2

Street Park, WC

#### Lantai 3

Hire Store, Flow Park, WC

### General User Flow :





3

HASIL RANCANGAN

## 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

### 3.1.1 TABEL KRITERIA DESAIN

Variabel	Parameter	Kriteria yang Digunakan	Kode	Sumber
Jenis Skatehall	Tipe Skatehall	Tipe recreational yang menawarkan area fungsional untuk setiap level lahan untuk mawadahi komunitas.	T1	TWS, 2017
	Gaya Lintasan	Park Style mencakup transisi radial, vertikal dan juga speed obstacle. Street style mencakup elemen obstacle mimik urban.	T2	
Standar Kebutuhan	Lintasan	Minimal sebesar 807,86 m <sup>2</sup> untuk 58 pengguna	T3	SBPC, 2021
	Ruang Ganti	Minimal 2 unit, dengan fasilitas per unit : - Toilet dengan minimal 2 wastafel dan cermin, 2 peturasan (urinoir) dan 2 closet; - Ruang bilas lengkap dengan minimum 2 shower. - Ruang ganti pakaian lengkap dengan tempat simpan benda-benda dan pakaian atlet minimal 10 locker.	T4	PERMENPORA, 2018
	Ruang PKL	Minimal 9 m <sup>2</sup> dengan 1 tempat tidur.	T5	
	Fasilitas Pengelola	- Kantor Pengelola untuk 5 orang dengan luas minimal 5 m <sup>2</sup> /orang; - Gudang Alat Olahraga dengan luas minimal 20 m <sup>2</sup> ; - Gudang Alat Kebersihan dengan luas minimal 10 m <sup>2</sup> ; - Ruang Mekanikal Elektrikal yang terdiri dari ruang panel, trafa, pompa dan genset.	T6	
	Fasilitas Umum	Minimal terdiri dari entrance, koridor, tribun umum, toilet umum dan fasilitas ibadah (untuk kantin di Shelter PKL)	T7	
	Seating Area	Minimal dengan ukuran 0,4 m <sup>2</sup> per orang dengan ketinggian 40-46 cm.	T8	
	Toilet	Minimal 1 toilet untuk 200 penonton pria dan 1 toilet untuk 100 penonton wanita.	T9	
	Location	Memilih lokasi di pusat kota, mudah diakses dan dekat area publik.	T10	
	Accessibility	Menyediakan barrier free design.	T11	
	Fire Safety and Emergency Access	Menyediakan alat pemadam kebakaran dan akses darurat.	T12	
General Safety	Akses Darurat	- Jumlah dan lebar pintu harus memenuhi persyaratan sebagai jalan ke luar pada saat terjadi keadaan darurat di dalam gedung (emergency exit). - Jumlah anak tangga minimum 3 buah, maksimum 16 buah; bila anak tangga lebih besar dari 16 maka harus diberi banjar. - Lebar tangga minimum 130 cm, bila lebar tangga lebih besar dari 180 cm, harus diberi pagar pemisah pada tengah bentang. - Tinggi tanjakan tangga minimum 15 cm, maksimum 18 cm; - Lebar injakan tangga minimum 28 cm, maksimum 32 cm; - Jarak antara satu tangga dengan tangga lainnya maksimum 25 m; - Mudah dicapai dan memiliki ventilasi serta pencahayaan yang memadai. - Tangga darurat harus berada pada jalur evakuasi dan dilengkapi dengan lampu penerangan darurat.	T13	PERMENPORA, 2018

Variabel	Parameter	Kriteria yang Digunakan	Kode	Sumber
Aksesibilitas	Optimalisasi Akses Utama	Fokuskan entrance dari Pintu Masuk 1 dan 3	S1	AP, 2024
	Akses Kendaraan	Menyediakan fasilitas parkir basement karena keadaan parkir eksisting tidak ideal	S2	
View	View ke Arah Softball	Sediakan koneksi visual yang menghadap ke softball untuk pengalaman visual dan rekreasi tambahan bagi pengunjung skatehall.	S3	
	Integrasi dengan shelter PKL	Optimalkan interaksi visual dan aktivitas antara skatehall dan shelter PKL dengan menciptakan ruang terbuka yang saling terhubung.	S4	
Orientasi dan Bentuk Tapak	Bentuk Tapak Segitiga	Gunakan sudut-sudut tapak untuk ruang hijau dan menciptakan ruang relaksasi bagi pengunjung.	S5	
	Orientasi Bangunan	Orientasikan massa bangunan menghadap jalan utama, dengan mengelola konflik aktivitas dari PKL eksisting di sekitarnya.	S6	
Iklim	Pencahayaan Alami	Manfaatkan bukaan pada sisi tenggara dan barat daya untuk pencahayaan alami di area skatehall.	S7	
	Penghawaan Alami	Tambahkan ventilasi di sisi tenggara dan buffer tanaman untuk memitigasi polusi udara dari jalan utama.	S8	
	Pengendalian Kebisingan	Tambahkan buffer hijau untuk meredam suara dari aktivitas sekitar.	S9	
Utilitas Sosial	Fasilitas Pendukung	Integrasikan shelter PKL dan fasum di dalamnya dengan skatehall untuk efisiensi ruang dan fungsi. Menambahkan fasum seperti toilet, musholla dan parkir khusus untuk skatehall	S10	

Variabel	Parameter	Kriteria yang Digunakan	Kode	Sumber
Flow Line	Obstacle Placement dan Dimension	- Jarak antar obstacle minimal 3 meter untuk memastikan keamanan dan kemudahan manuver (Street Obstacle). - Park Style dengan dua kategori yaitu shall end dengan kedalaman maksimum 1,8 m dan deep end dengan kedalaman minimum 2,4 m. - Street Style dengan Big Section (1,2 - 1,6 m) dan Lower Section (luar dari 0,8 m).	P1	TWS, 2017 SBPC, 2021 KAFSISF, 2023
	Flooring Types	- Outdoor, menggunakan beton dengan finishing sempurna material tambahan hanya untuk estetika atau tantangan teknis. Indoor, Menggunakan kayu, MDF, atau HPL dengan rigiditas setara beton. - Permukaan harus memberikan tingkat grip yang cukup untuk roda skateboard. - Permukaan harus sangat halus untuk meminimalkan gesekan roda skateboard saat meluncur.	P2	
Skateable Surface	Surface Regularity	- Flat Areas, permukaan harus benar-benar halus, tanpa deviasi signifikan. - Curved Sections, deviasi maksimal 1% dari radius kelengkungan. - Radius transisi menentukan kelengkungan obstacle dengan radius transisi optimum 6,7,8 feet.	P3	
	Slopes of Pavement dan Drainage	Outdoor, Kemiringan minimal 1% dan maksimal 2% untuk drainase. Indoor, Permukaan harus horizontal atau datar.	P4	
Coping & Edging	Coping & Edging	- Menggunakan coping & edging pada obstacle khusus. - Minimal Schedule 40 Steel untuk pipe coping dan ledge - Coping dan ledge ditanam dalam concrete - Alternatif coping terdiri dari steel, regular, hybrid, post, flat, flat, no-ping - Rata-rata diameter coping dan round rolls 2"-2.5" - Rata-rata bagian coping yang muncul 0.25"-0.125"	P5	
	Colour	Warna permukaan tidak boleh terlalu gelap atau terlalu cerah untuk menghindari refleksi cahaya matahari dan memberikan visibilitas optimal untuk atlet	P6	
Lighting	Indoor Installation	Clearance minimal 250 cm untuk platform setinggi 300 cm. Jika platform lebih tinggi, jarak minimal antara platform ke langit-langit harus 300 cm.	P7	
	Lighting	Sistem pencahayaan harus bebas silau di area kunci.	P8	

### 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

#### 3.1.2 FUNGSI BANGUNAN

##### FUNGSI UTAMA *SKATEHALL*

*Skatehall* dirancang untuk menjadi pusat latihan skateboard bagi komunitas skate di Tasikmalaya, dengan menyediakan berbagai jenis arena yang sesuai untuk latihan teknik dasar hingga lanjutan. Arena yang disediakan mencakup *park-style*, *street-style*, dan *transition-style*, sehingga mendukung kebutuhan atlet dari berbagai tingkat keahlian.

##### FUNGSI PENDUKUNG *SOCIAL UTILITY*

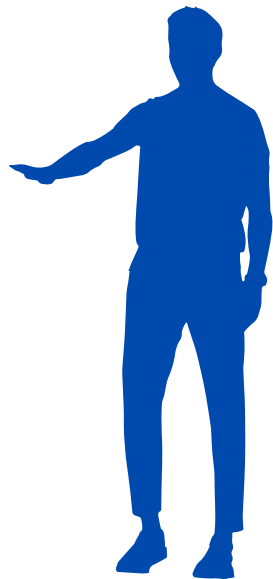
Selain fokus pada *skateboard*, *skatehall* menjadi tempat sosialisasi rekreasi terbuka untuk komunitas di Tasikmalaya. Area seperti seating area dan zona hijau yang mendukung aktivitas rekreasi bagi pengunjung non-skater, menciptakan lingkungan yang inklusif dan ramah keluarga.

## 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

### 3.1.3 PENGGUNA BANGUNAN

#### SKATER

merupakan pengguna utama yang diwadahi dalam *skatehall* ini dengan **aktivitas utama latihan skate di arena skate.**



Gambar 3.2 Ilustrasi Pengelola  
Sumber : Aliansi Bobe

#### PENONTON

merupakan pengguna terkait yang berkunjung untuk **rekreasi dengan menonton di seating area.**



Gambar 3.3 Ilustrasi Penonton  
Sumber : siluetstrip



Gambar 3.1 Ilustrasi Skater  
Sumber : oleksandratkun

#### PENGELOLA

merupakan pengguna pendukung yang berperan dalam **pengelolaan fasilitas skatehall di kantor pengelola.**

### 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

#### 3.1.4 DESKRIPSI AKTIVITAS PENGGUNA

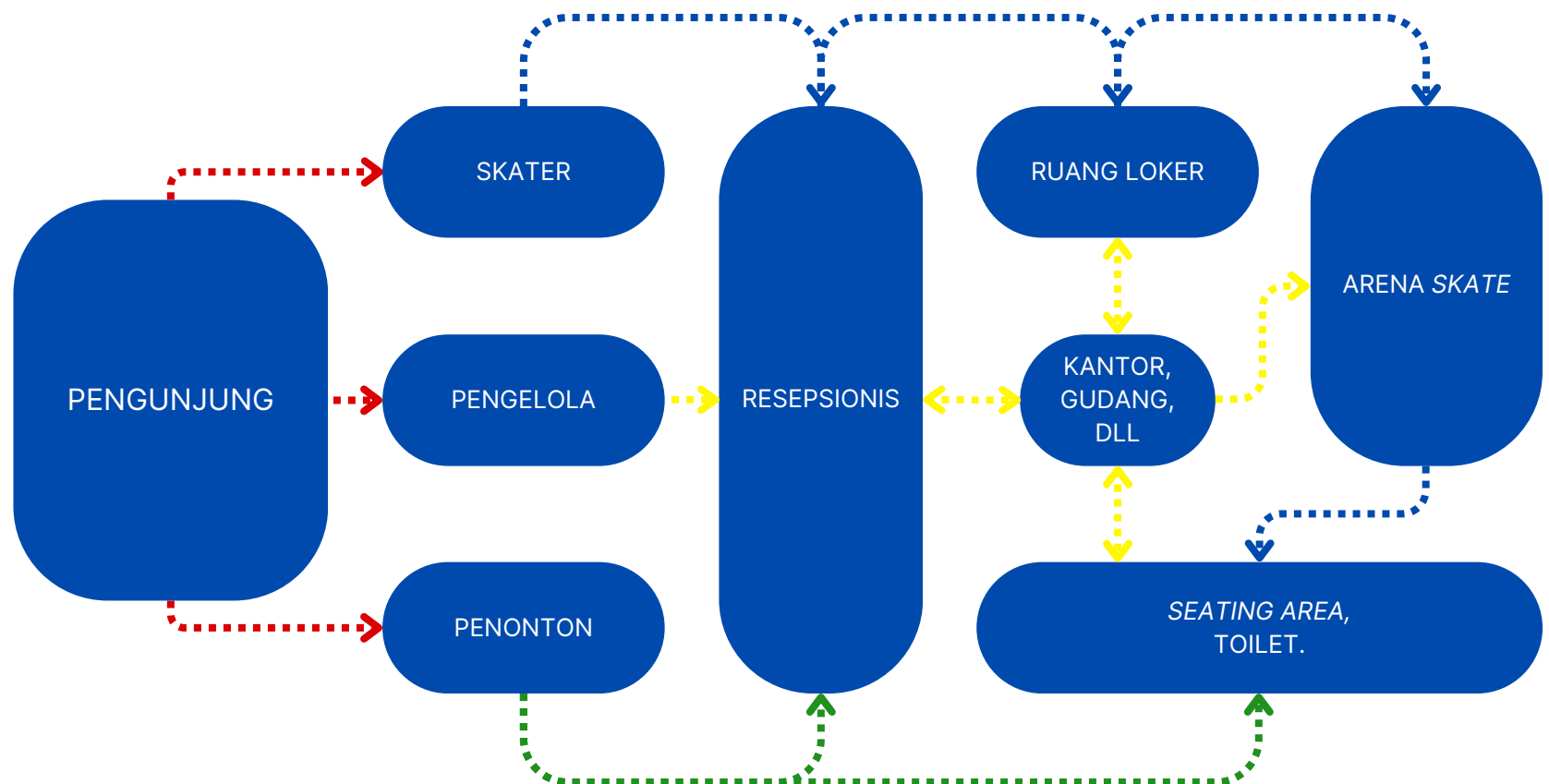
Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Deskripsi Aktivitas
<b>Skater</b>	Kedatangan	Pintu Masuk	Atlet tiba di Skatehall dan masuk melalui pintu utama.
	Registrasi	Resepsionis	Atlet melakukan registrasi atau konfirmasi jadwal latihan.
	Penyimpanan Barang	Ruang Loker	Atlet menyimpan barang pribadi di loker dan mempersiapkan diri.
	Latihan	Arena Skate	Atlet mulai berlatih di arena skate, baik park-style maupun street-style.
	Istirahat	Seating Area	Atlet beristirahat di seating area atau ruang tunggu setelah sesi latihan.
	Menggunakan Toilet	Toilet	Atlet mengakses fasilitas toilet sesuai kebutuhan.
	Menangani Cedera	Ruang P3K	Atlet mengobati luka atau cedera yang dialami
	Persiapan Pulang	Ruang Loker	Atlet mengambil barang dari loker dan mengganti pakaian jika diperlukan.
	Keluar dari Fasilitas	Pintu Keluar	Atlet meninggalkan Skatehall melalui pintu utama.
<b>Pengelola</b>	Kedatangan	Pintu Masuk	Pengelola tiba di Skatehall untuk memulai aktivitas kerja.
	Penyimpanan Barang	Kantor Pengelola	Pengelola menyimpan barang pribadi di loker dan mempersiapkan diri.
	Pengecekan Fasilitas	Seluruh Ruang	Pengelola memeriksa kondisi ruang, seperti resepsionis, loker, arena skate, dan seating area.
	Melayani Pengunjung	Resepsionis	Pengelola melayani registrasi, informasi, atau konfirmasi jadwal pengguna Skatehall.
	Pengawasan Aktivitas	Arena Skate/ Seating Area	Pengelola memantau aktivitas atlet dan penonton di arena skate dan seating area untuk memastikan kelancaran.
	Administrasi	Kantor Pengelola	Pengelola menyelesaikan tugas administrasi harian.
	Mengelola Perlengkapan P3K	Ruang P3K	Pengelola mengecek peralatan kesehatan
	Mengelola Gudang	Gudang Alat Olahraga/ Kebersihan	Pengelola mengecek peralatan olahraga dan kebersihan yang ada di gudang.
	Pengecekan Sistem Mekanikal Elektrikal	Ruang Panel (LVMDP), Ruang Trafo, Ruang Pompa, Ruang Genset	Pengelola memeriksa dan memastikan semua sistem mekanikal elektrikal bekerja dengan baik.
	Menggunakan Toilet	Toilet	Pengelola mengakses fasilitas toilet sesuai kebutuhan.
	Penyelesaian Tugas	Kantor Pengelola	Pengelola menyelesaikan tugas dan mempersiapkan fasilitas untuk sesi atau acara berikutnya.
	Keluar dari Fasilitas	Pintu Keluar	Pengelola meninggalkan Skatehall melalui pintu utama.
<b>Penonton</b>	Kedatangan	Pintu Masuk	Penonton tiba di Skatehall untuk menyaksikan acara atau aktivitas.
	Mencari Informasi	Resepsionis	Mencari informasi terkait fasilitas
	Menuju Seating Area	Seating Area	Penonton memilih tempat duduk di seating area untuk menyaksikan aktivitas di arena skate.
	Menikmati Atraksi/Sosialisasi	Seating Area	Penonton menyaksikan aktivitas skateboarding atau bersosialisasi dengan pengunjung lain.
	Menggunakan Toilet	Toilet	Penonton mengakses fasilitas toilet sesuai kebutuhan.
	Keluar dari Fasilitas	Pintu Keluar	Penonton meninggalkan Skatehall setelah selesai menikmati acara.

Pengguna dalam fasilitas ini didefinisikan menjadi tiga seperti yang disebutkan sebelumnya dengan deskripsi aktivitas berikut.

### 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

#### 3.1.5 DIAGRAM SIRKULASI PENGGUNA

Dari deskripsi aktivitas yang dijelaskan, diagram sirkulasi pengguna disimpulkan sebagai berikut.



### 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

#### 3.1.6 PROGRAM RUANG SKATEHALL

Jika disesuaikan dengan Standar Public Skatepark Development maka standar kebutuhan tiap *skater* adalah 14 m<sup>2</sup>/orang. Dari sini diketahui bahwa kebutuhan *skatepark* di Kota Tasikmalaya sebesar 807,66 m<sup>2</sup> mampu melayani 57,6 orang  $\approx$  58 orang. Untuk memaksimalkan kebutuhan perorang pada skatehall maka kebutuhan skatehall disimpulkan menjadi 58 x 14 m<sup>2</sup>/orang yaitu 812 m<sup>2</sup>.

**Atlet**, Fokus pada aktivitas di **arena skate**, dengan dukungan dari **ruang loker, toilet**, dan **seating area** untuk istirahat. **Pengelola**, Berperan dalam pengawasan, administrasi, dan pengelolaan fasilitas melalui **kantor pengelola, gudang, dan resepsionis. Penonton**, Berada di **seating area** untuk menyaksikan atraksi atau sosialisasi, dengan akses ke *toilet*.

No	Jenis Ruangan	Standar Ruang		Kapasitas		Banyaknya (Unit)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )	Sumber
		Ukuran	Satuan	Jumlah	Satuan					
1	Resepsionis	0.2	m <sup>2</sup> /orang	58	orang	1	11.6	30%	15.08	SNI
3	R. Loker	1.5	m <sup>2</sup> /orang	29	orang	2	87	30%	113.1	SNI
4	Gudang Alat Olahraga	20	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	20	-	20	PERMENPORA
5	Gudang Alat Kebersihan	10	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	10	-	10	PERMENPORA
6	Kantor Pengelola	5	m <sup>2</sup> /orang	5	orang	1	25	30%	32.5	PERMENPORA
7	Arena Skate	14	m <sup>2</sup> /orang	58	orang	1	812	100%	812	SBPC
8	Ruang P3K	9	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	9	-	9	WSCR
8	Seating Area	2	m <sup>2</sup> /orang	25	orang	3	150	40%	210	PERMENPORA
9	Toilet	2	m <sup>2</sup> /orang	3	orang	2	12	30%	15.6	SNI
10	Lift	4	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	4	-	4	AS
11	Ruang Panel (LVMDP)	15	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	15	-	15	AS
12	Ruang Trafo	15	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	15	-	15	AS
13	Ruang Pompa	10	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	10	-	10	AS
14	Ruang Genset	20	m <sup>2</sup> /unit	-	-	1	20	-	20	AS
<b>Total</b>									<b>1301.28</b>	

Sumber :

SNI : Standar Nasional Indonesia

Permenpora : Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga

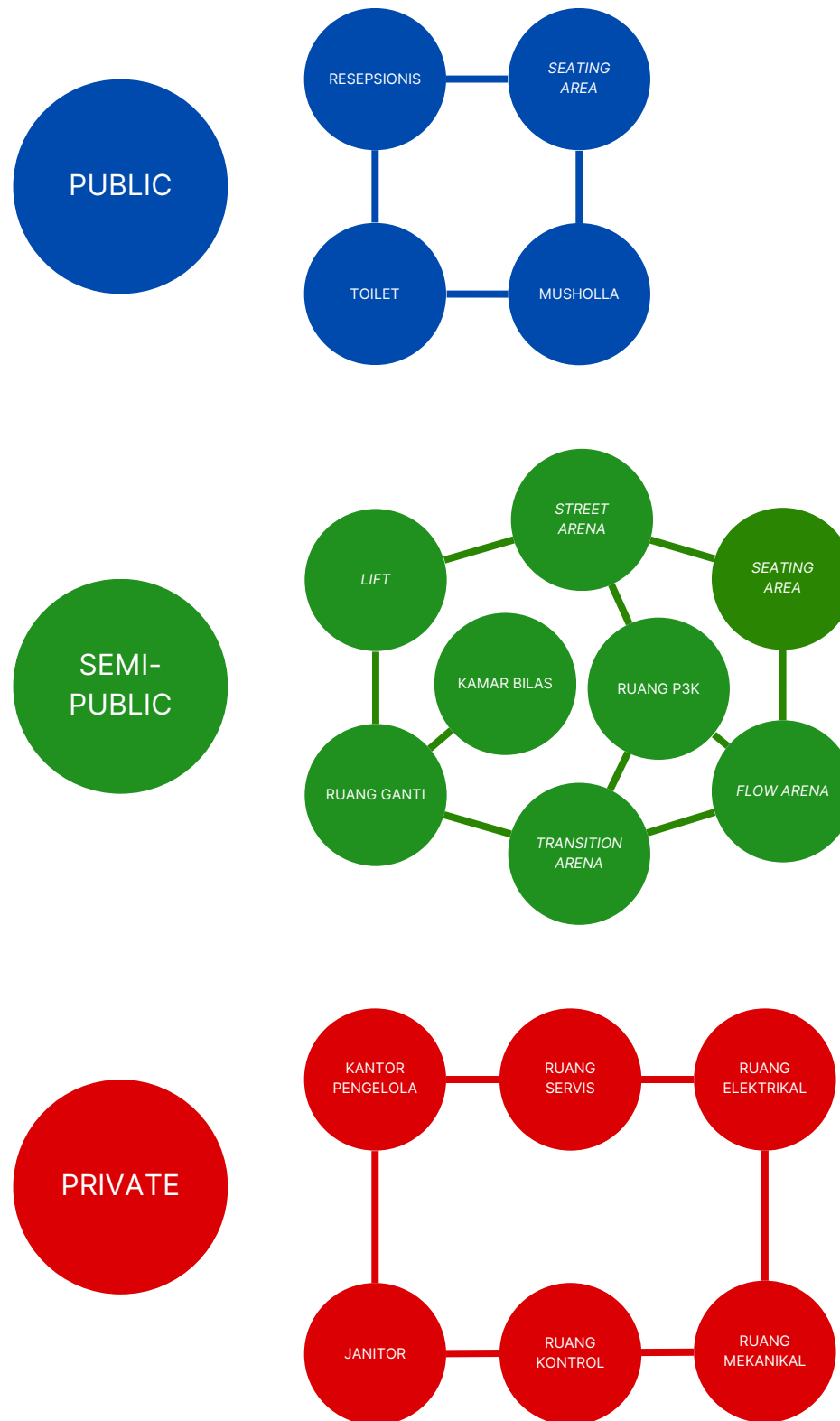
SBPC : Skatepark Best Practice

WSCR : World Skate Certification Rules

AS : Asumsi Menyesuaikan Spesifikasi Device

### 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

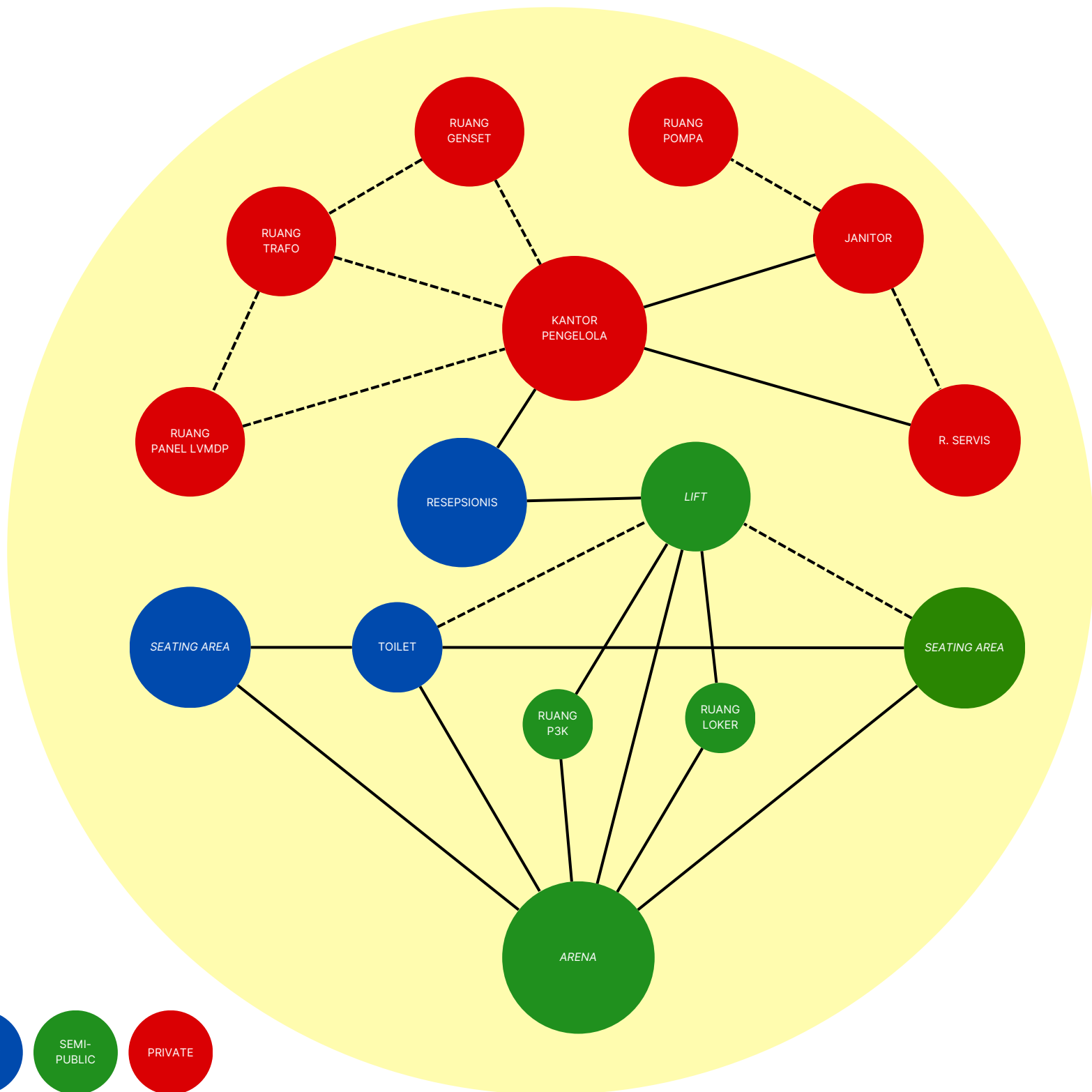
#### 3.1.7 RESPON ZONASI RUANG



*Public zone* meliputi resepsionis, toilet dan *seating area*. Zona ini dapat diakses tanpa perlu registrasi.

*Semi-public zone* meliputi ruang loker, arena *skate* dan *seating area*. Zona ini dapat diakses dengan syarat registrasi.

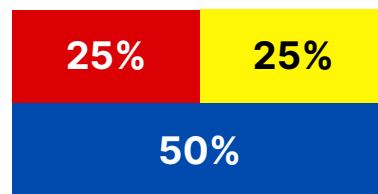
*Private zone* meliputi ruang loker, arena *skate* dan *seating area*. Zona ini hanya dapat diakses oleh pengelola.



### 3.1 ANALISIS FUNGSI BANGUNAN

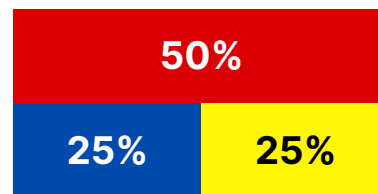
#### 3.1.8 ALTERNATIF *SKATEHALL STYLE*

Standar kebutuhan **812 m2** mampu melayani **58** orang dalam sekali pakai. Adapun distribusi *layout skatepark* dieksplorasi ke dalam 3 bentuk yaitu :



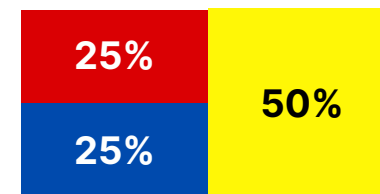
##### **FLOW ARENA**

50% *Flow Obstacle*  
25% *Street Obstacle*  
25% *Transition Obstacle*



##### **STREET ARENA**

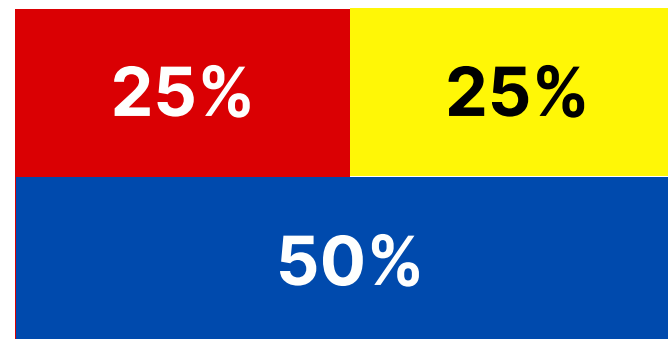
50% *Street Obstacle*  
25% *Flow Obstacle*  
25% *Transition Obstacle*



##### **TRANSITION ARENA**

50% *Transition Obstacle*  
25% *Flow Obstacle*  
25% *Street Obstacle*

## FLOW ARENA



### Flow Arena

dirancang untuk menonjolkan pergerakan yang berkelanjutan, dengan 50% areanya didedikasikan untuk **flow obstacles seperti bowl, ramp melengkung, dan elemen kecepatan**. Selain itu, 25% areanya untuk street obstacles demi memberikan fleksibilitas, dan 25% untuk transition obstacles yang membantu konektivitas antar elemen. Taman ini cocok untuk skater dari berbagai tingkat kemampuan, menawarkan pengalaman skating yang mulus dan mendebarkan.

### Bentuk site

Bentuk site segitiga mendasari pengembangan gaya skatehall.

### Menghapus sudut dan menambahkan grid

Untuk memastikan flow line yang *continue*, sudut diperhalus menjadi lengkungan. Setelah itu membuat grid untuk memandu peletakan *obstacle*.

### Menambahkan curve di lintasan

Salah satu ciri arena ini adalah melakukan akselerasi dengan *speed/flow obstacle*. Menambahkan lengkungan pada garis lurus lintasan sebagai media untuk akselerasi.

### Menambahkan obstacle

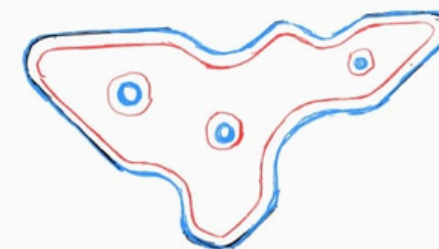
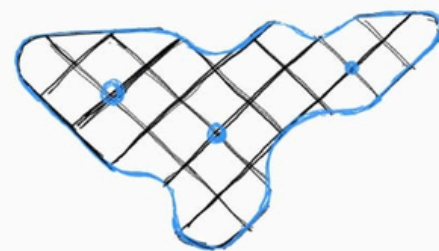
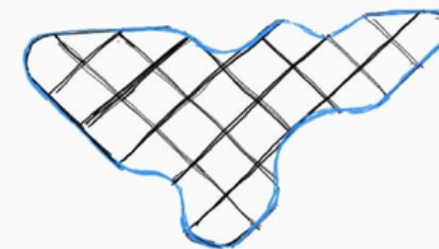
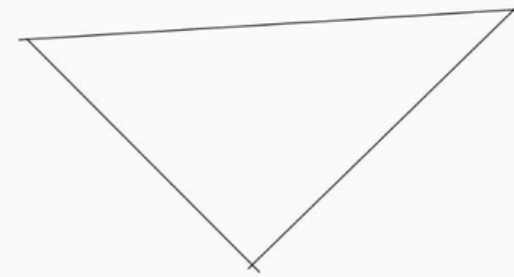
Meminimalisir jalur datar yang panjang dengan menambahkan *obstacle* untuk melakukan akselerasi tanpa perlu melakukan run up seperti pump bump. Peletakan *obstacle* ini memerhatikan jarak minimum antar *obstacle* yaitu 3 meter.

### Memvisualisasikan flow line

Menggambarkan garis imajiner untuk alur lintasan untuk mengidentifikasi adanya perpotongan garis yang bisa menyebabkan kecelakaan.

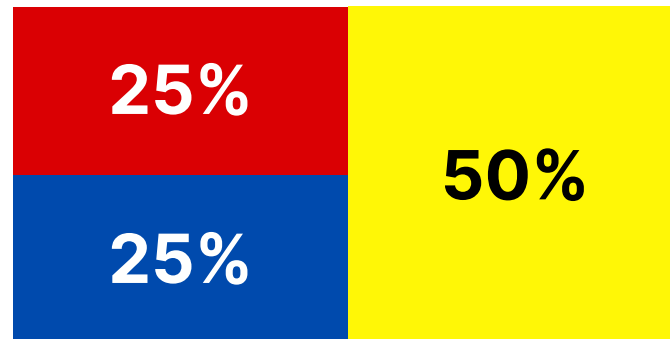
### Catatan :

Lintasan berbentuk *bowl* yg masuk kategori *park-style shallow end* dengan kedalaman maksimal 1,8 meter.



Gambar 3.4 Konsep Pengembangan Gaya Skatehall Flow  
Sumber : Penulis, 2024

## TRANSITION ARENA



### **Transition Arena**

berfokus pada fitur skating vertikal tingkat lanjut, dengan 50% layoutnya ditujukan untuk **transition obstacles seperti vert ramp dan deep bowl**. Sisa areanya dibagi rata, masing-masing 25%, untuk flow obstacles guna menciptakan koneksi yang halus, dan street obstacles untuk tantangan dan fleksibilitas tambahan. Taman ini sangat cocok untuk skater yang menyukai kecepatan dan trik udara dalam lingkungan yang dinamis.

### **Bentuk site**

Bentuk site segitiga mendasari pengembangan gaya skatehall.

### **Menambahkan geometri dasar lingkaran**

Ciri khas gaya ini adalah flow line yang konstan dan trick vertical, oleh karena itu lingkaran menjadi bentuk dasar yg dipilih.

### **Menghubungkan geometri dasar**

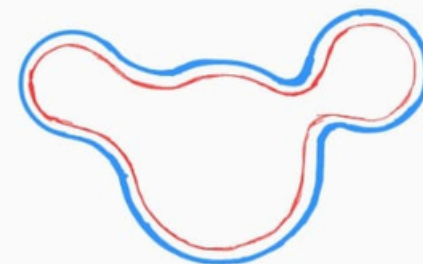
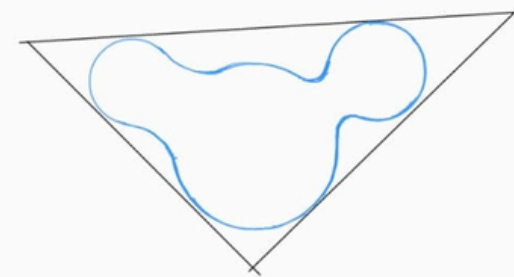
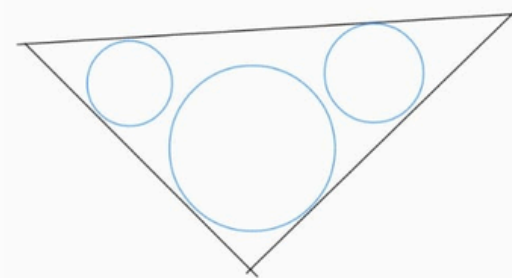
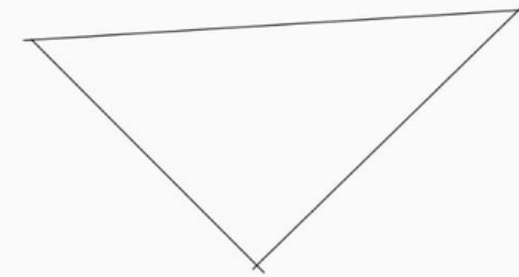
3 lingkaran dihubungkan dengan lengkungan untuk membentuk *bowl/pool*. Lintasan ini memerlukan garis konstan yg cukup untuk melakukan *slide/grinding* seperti garis lurus atau lengkungan yang panjang.

### **Memvisualisasikan flow line**

Berbeda dengan *flow arena*, lintasan ini justru memiliki ruang tengah yang datar berfungsi sebagai area *roll away* setelah melakukan *trick*.

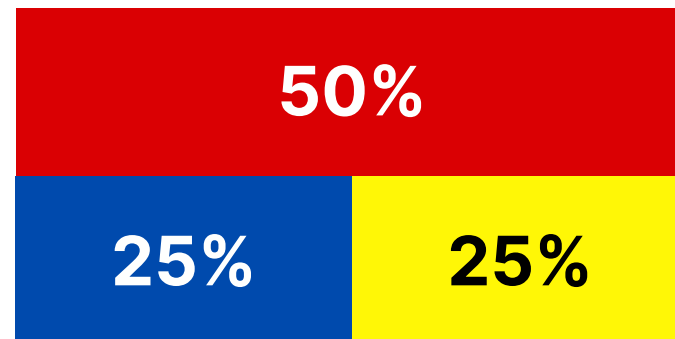
### **Catatan :**

Lintasan berbentuk *bowl* yg masuk kategori *park-style deep end* dengan kedalaman minimal 2,4 meter.



Gambar 3.5 Konsep Pengembangan Gaya Skatehall Transition  
Sumber : Penulis, 2024

# STREET ARENA

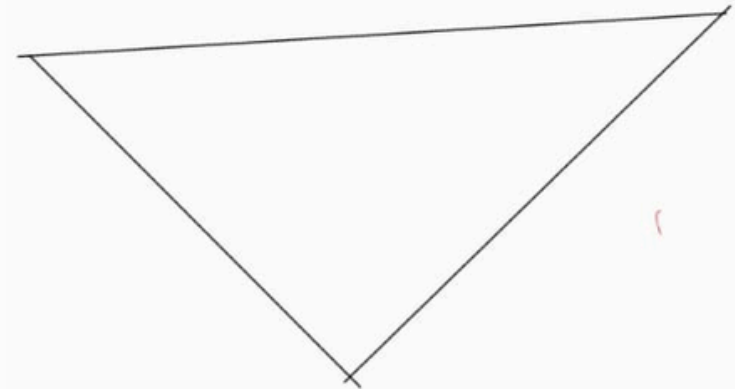


## Street Arena

mengalokasikan 50% areanya untuk elemen street obstacles seperti tangga, rail, ledges, dan elemen plaza, menciptakan **suasana skating yang menyerupai lingkungan perkotaan**. Sisa areanya dibagi menjadi 25% untuk flow obstacles yang mendukung pergerakan yang halus dan menjaga kecepatan, serta 25% untuk transition obstacles seperti ramp kecil atau mini bowl untuk menambah variasi. Tipe taman ini ideal untuk skater yang menyukai trik teknikal dan suasana yang menyerupai jalanan urban.

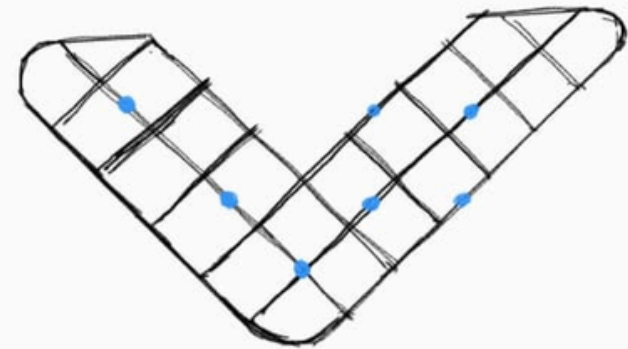
### Bentuk site

Bentuk site segitiga mendasari pengembangan gaya skatehall.



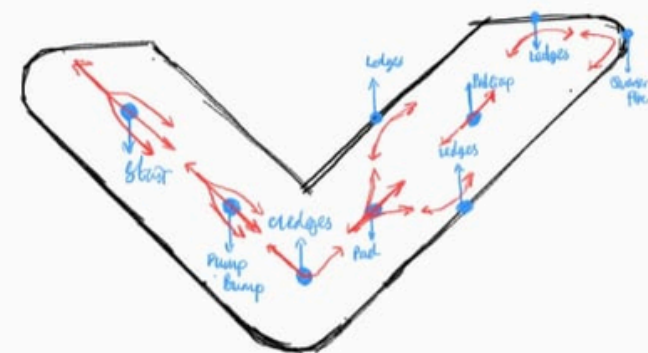
### Menambahkan grid

Grid ditambahkan untuk memandu peletakan *obstacle*. Ciri khas dalam lintasan ini adalah membutuhkan ruang untuk *run up* dan *roll away*, selain itu menambahkan *return* berupa *bank* atau *vert ramp* menjadi pertimbangan untuk kontinuitas.



### Memvisualisasikan *flow line*

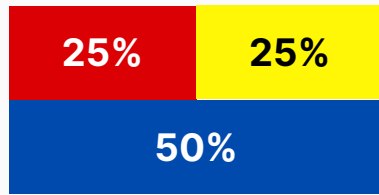
*Flow line* pada lintasan ini linear/menerus, berbeda dengan dua lintasan sebelumnya, pada lintasan ini *flow line* terlihat jelas.



Gambar 3.6 Konsep Pengembangan Gaya Skatehall Street  
Sumber : Penulis, 2024

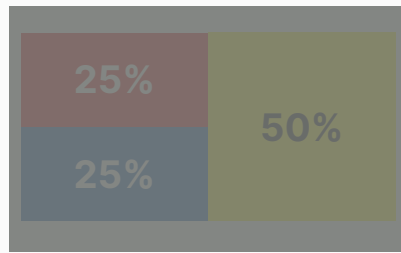
### Catatan :

Lintasan berbentuk street style lower section dengan ketinggian maksimal obstacle 0,8 meter.



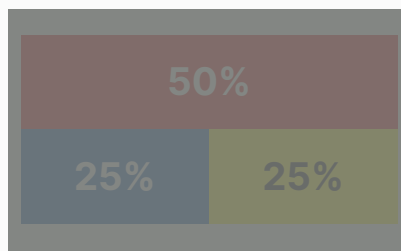
### FLOW ARENA

50% *Flow Obstacle*  
 25% *Street Obstacle*  
 25% *Transition Obstacle*



### TRANSITION ARENA

50% *Transition Obstacle*  
 25% *Flow Obstacle*  
 25% *Street Obstacle*



### STREET ARENA

50% *Street Obstacle*  
 25% *Flow Obstacle*  
 25% *Transition Obstacle*

Alternatif terpilih adalah **FLOW ARENA**. Lintasan ini dinilai paling cocok untuk digunakan latihan karena memungkinkan **pergerakan yang kontinu, ruang yang efisien lalu latihan skill yang progresif dari mulai riding, stabilitas hingga melakukan trik**. Berbeda dengan *transition* yang lebih cocok untuk trik vertikal dan *street* yang tidak ideal untuk manuver atau trik vertikal.

Pada penerapannya dalam rancangan ini, *street obstacle* dan *transition obstacle* tetap ditambahkan sesuai persentase distribusi yang disebutkan sebelumnya untuk menambahkan opsi latihan lain.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.1 SITUASI



Gambar 3.7 Rancangan Situasi  
Sumber : Penulis, 2024

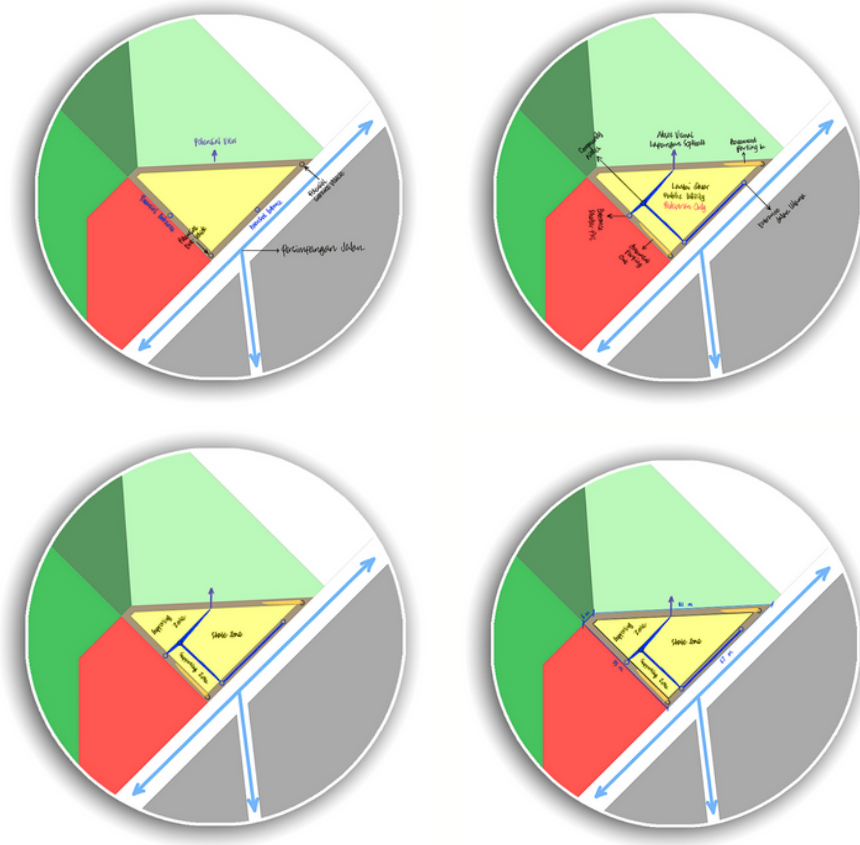
Lokasi D2H Skatehall berada di Kompleks Olahraga Wiradadaha yang berada di Wilayah Kota Tasikmalaya Sub. BWK I.C. pada Blok I.C.4. lebih tepatnya di Kecamatan Cihideung dengan arah pengembangan sebagai fungsi sarana pelayanan umum olahraga.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.2 SITE PLAN

#### Konsep Aksesibilitas dan View

Parkir kendaraan diletakan di basement karena parkir eksisting tidak dalam kondisi ideal (pinggir jalan).



Gambar 3.8 Rancangan Site Plan  
Sumber : Penulis, 2024

Rute utama didasari kombinasi antara public prosity, yaitu *entrance existing*, *potensial entrance* dan *potensial view*.

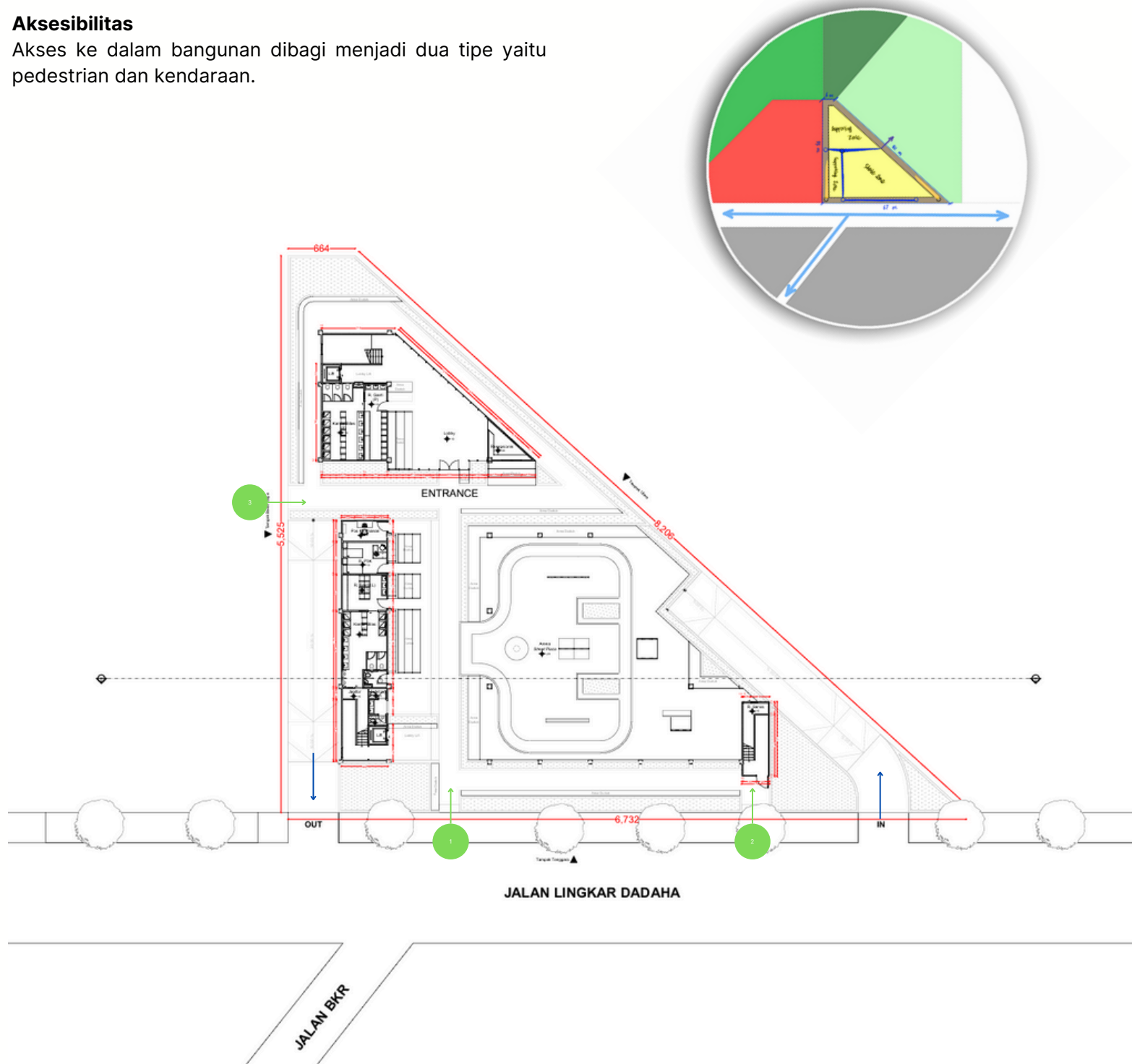
Titik simpu pertemuan antara porositas tadi ditentukan sebagai *community nodes*.

Setelah menentukan *community nodes*, langkah selanjutnya membuka akses visual ke *potensial view*. Untuk memaksimalkan hubungan antar ruang komunitas dengan fasilitas lain, spasial ini didefinisikan sebagai ruang utilitas sosial dengan tujuan memberikan keleluasaan pandang ke setiap sisi ruang.

Kesimpulan dari eksplorasi ini dihasilkan bahwa parkir diletakan di *basement* dan rute utama diletakan dengan memotong garis tengah site dengan mempertimbangkan porositas publik dan akses visual ke setiap ruang komunitas.

### Aksesibilitas

Akses ke dalam bangunan dibagi menjadi dua tipe yaitu pedestrian dan kendaraan.



Akses untuk pedestrian ada 3, yaitu dua titik dari arah jalan utama dan satu titik dari arah Shelter PKL. Sedangkan untuk akses kendaraan diarahkan ke parkir basement karena parkir eksisting dalam kondisi yang tidak ideal dengan pertimbangan peletakan titik masuk dan keluar tidak bertepatan dengan pertemuan jalan.

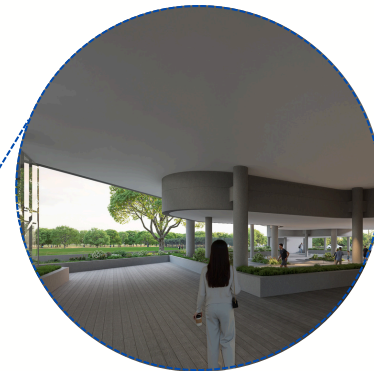
## View

Konsep pengembangan ini dimaksudkan untuk memaksimalkan hubungan antar ruang publik dalam koridor dadaha, sehingga ruang ini dapat memberikan banyak pengalaman bagi pengunjungnya.

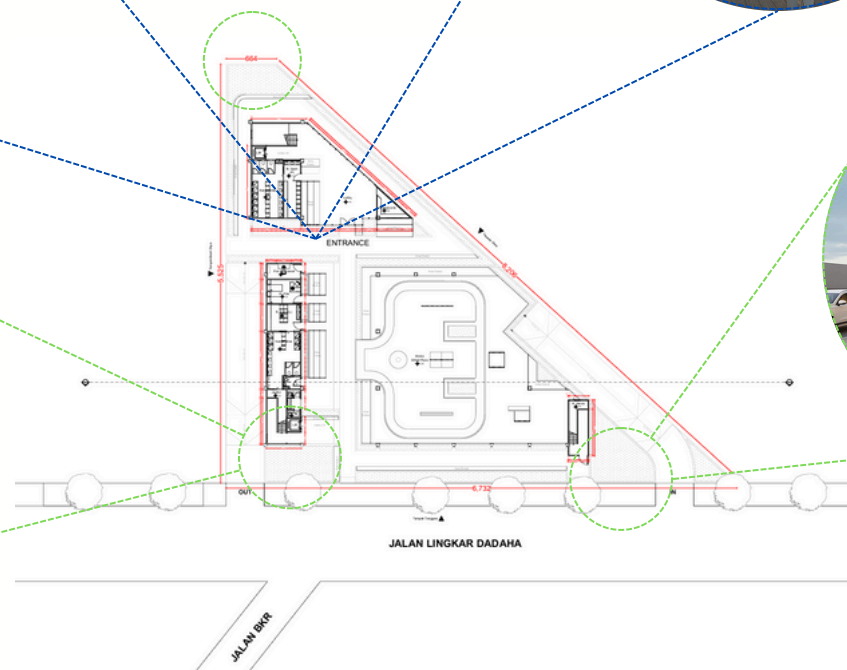
untuk memungkinkan interaksi visual dan aktivitas antara *skatehall* dan shelter PKL



koneksi visual dengan lapangan softball memberikan pengalaman tambahan bagi pengunjung *skatehall*.



sudut-sudut tapak difungsikan untuk ruang hijau sekaligus *seating area* untuk pengunjung.



massa bangunan diorientasikan ke arah jalan lingkar dadaha

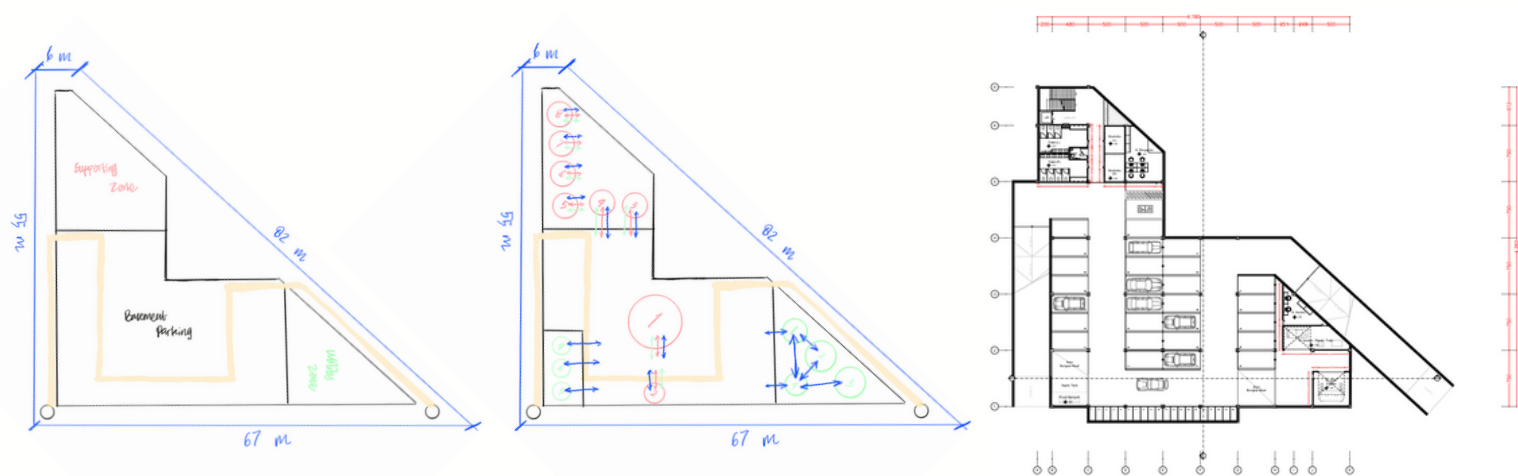
Arah orientasi bangunan ke arah jalan dimaksudkan untuk menarik keterlibatan komunitas terbanyak dari sisi tersebut. Selain orientasi massa, orientasi visual dari arah jalan pun memungkinkan komunitas dari jalan utama melihat ke dalam arena *outdoor* yang diplot dalam desain sebagai *point of interest* dari fasilitas ini.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.3 DENAH B1



Gambar 3.9 Aksonometri Denah B1  
Sumber : Penulis, 2024



Lantai **B1** difungsikan sebagai *supporting zone* dan *utility zone* untuk fasilitas pendukung dan pengelolaan bangunan. :

**Supporting Zone** terdiri dari :

1. 28 SRP Mobil (1 Difabel)
2. 20 SRP Motor
3. Kantor Pengelola
4. Musholla (L+P)
5. Toilet (L+P)
6. Toilet Difabel
7. Lift (+ Lobby Lift)
8. Tangga

**Utility Zone** terdiri dari :

1. Ruang Kontrol
2. Ruang Genset-Panel-Trafo
3. Ruang GWT-Pompa
4. Area Bongkar Muat (2 titik)
5. Pusat Sampah
6. Septic Tank

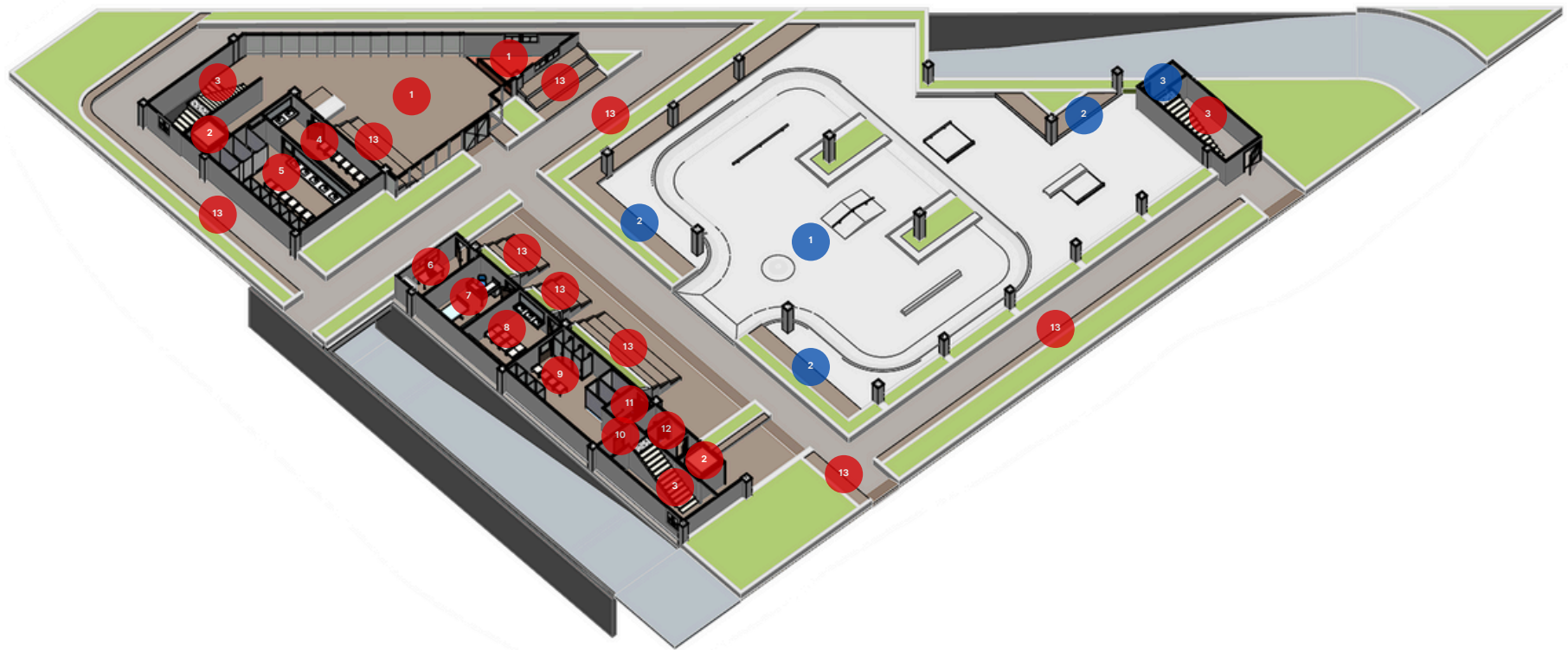


Gambar 3.10 Rancangan Denah B1  
Sumber : Penulis, 2024

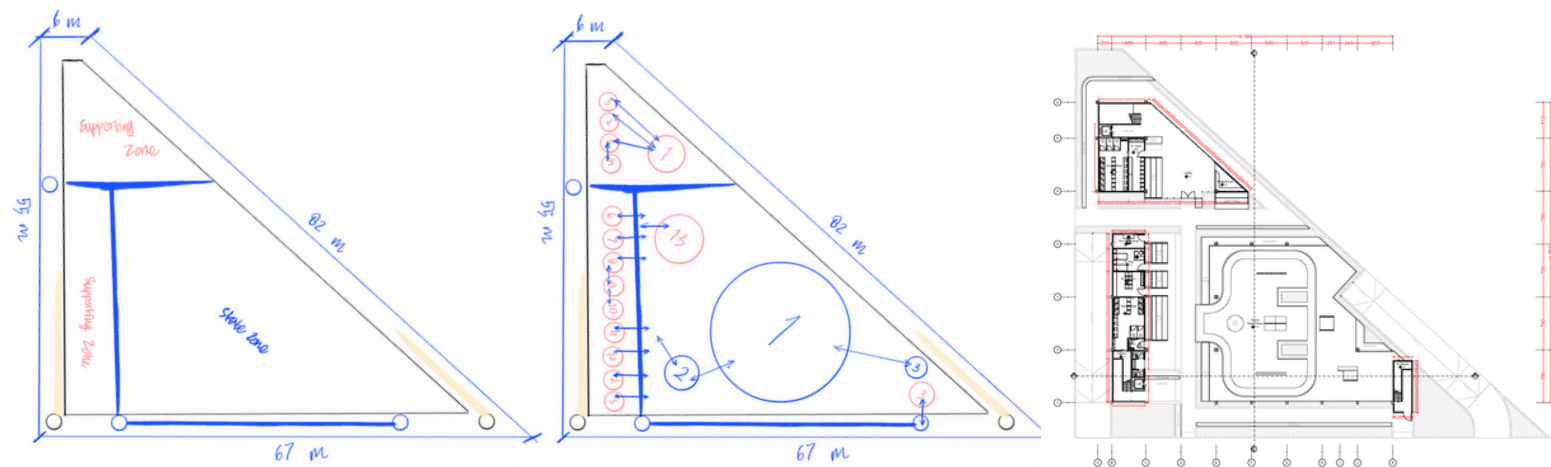
Ruang-ruang di atas disusun berdasarkan diagram sirkulasi pengguna dengan ilustrasi pergerakan dilustrasikan sebagai *pengelola* (garis biru) - *skater* (garis merah) - *penonton* (garis hijau).

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.4 DENAH GF



Gambar 3.11 Aksonometri Denah GF  
Sumber : Penulis, 2024



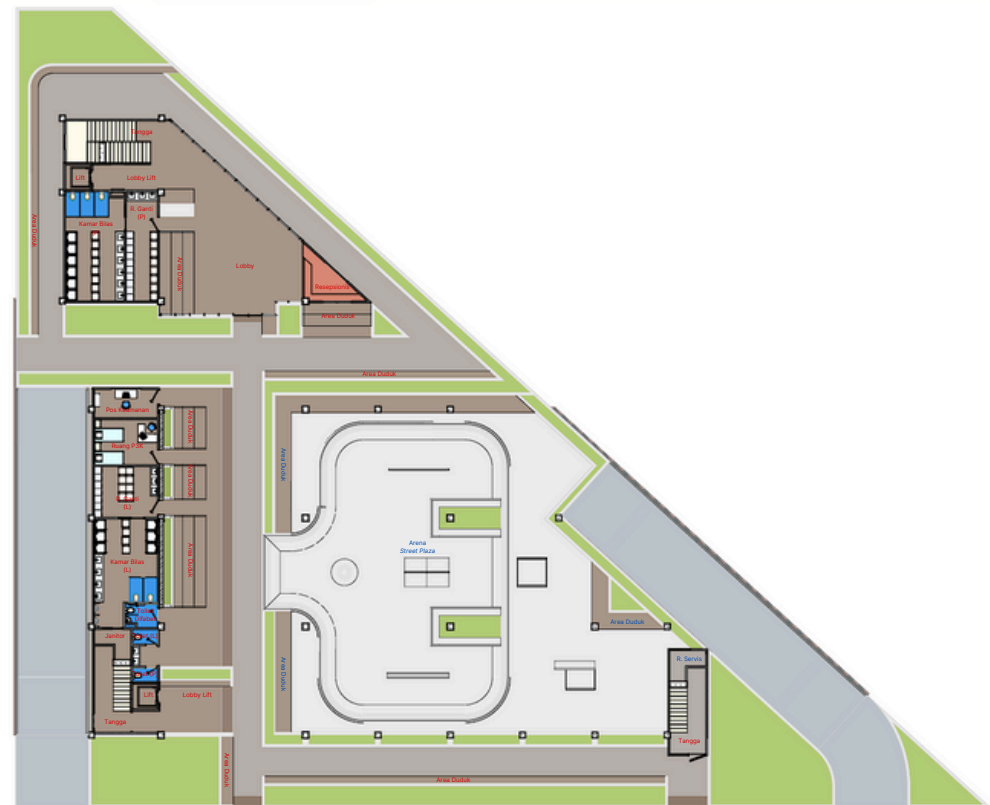
Lantai **GF** difungsikan sebagai *skate zone* dan *supporting zone* untuk fasilitas utama *semi-outdoor* dan pendukung aktivitas bangunan :

**Supporting Zone** terdiri dari :

1. Lobby (+Resepsionis)
2. Lift (+Lobby Lift, 2 titik)
3. Tangga (3 titik)
4. Ruang Ganti P
5. Kamar Bilas (P)
6. Pos Keamanan
7. Ruang P3K
8. Ruang Ganti (L)
9. Kamar Bilas (L)
10. Janitor
11. Toilet Difabel
12. Toilet (L+P)
13. Area Duduk

**Skate Zone** terdiri dari :

1. Arena Street Plaza
2. Area Duduk
3. Ruang Servis

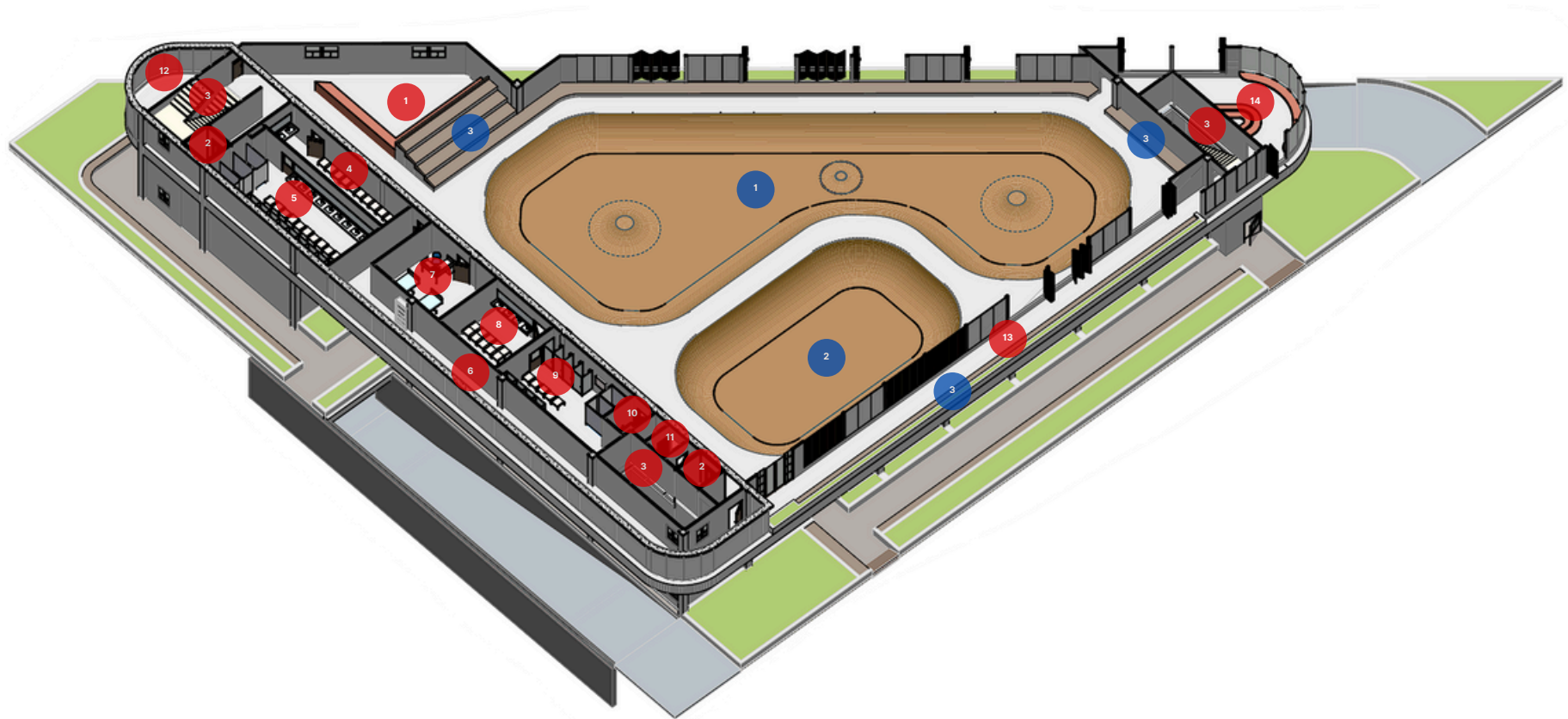


Gambar 3.12 Rancangan Denah GF  
Sumber : Penulis, 2024

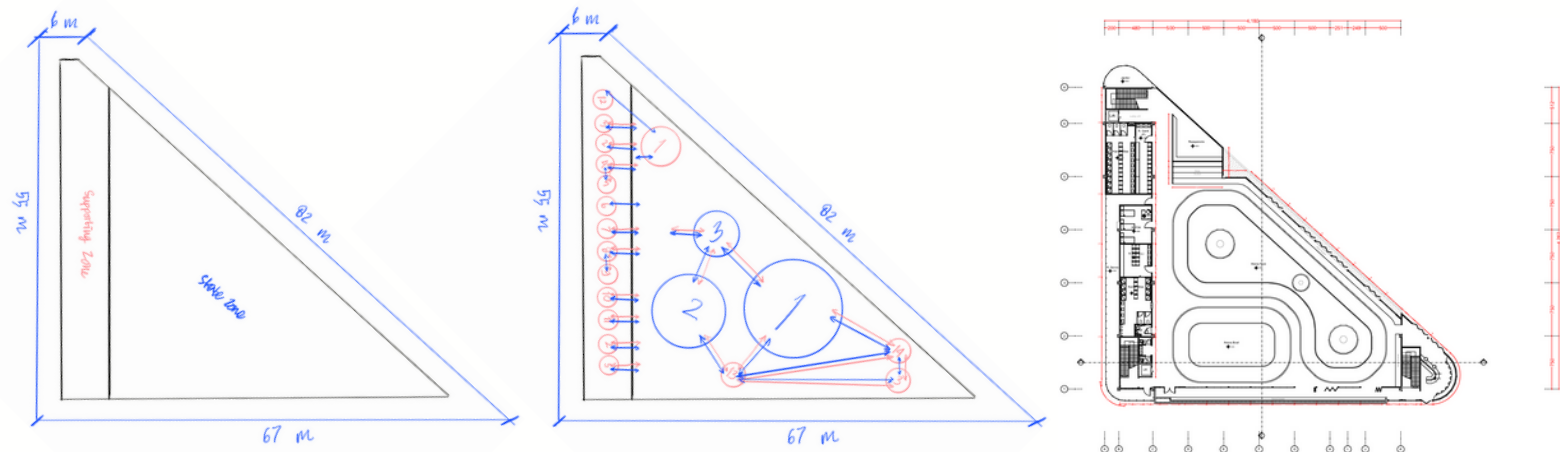
Ruang-ruang di atas disusun berdasarkan diagram sirkulasi pengguna dengan ilustrasi pergerakan dilustrasikan sebagai *pengelola* (garis biru) - *skater* (garis merah) - *penonton* (garis hijau).

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.5 DENAH L1



Gambar 3.13 Aksonometri Denah L1  
Sumber : Penulis, 2024



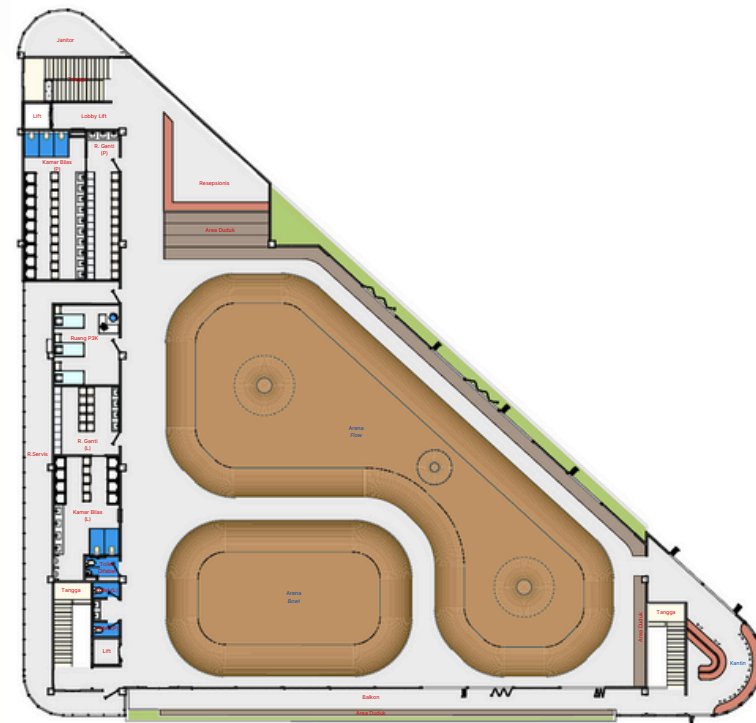
Lantai **L1** difungsikan sebagai *skate zone* dan *supporting zone* untuk fasilitas utama *indoor* dan pendukung aktivitas skater :

**Supporting Zone** terdiri dari :

1. **Resepsionis**
2. **Lift (+Lobby Lift, 2 titik)**
3. **Tangga (3 titik)**
4. **Ruang Ganti P**
5. **Kamar Bilas (P)**
6. **Ruang Servis**
7. **Ruang P3K**
8. **Ruang Ganti (L)**
9. **Kamar Bilas (L)**
10. **Toilet Difabel**
11. **Toilet (L+P)**
12. **Janitor**
13. **Balkon**
14. **Kantin**

**Skate Zone** terdiri dari :

1. **Arena Flow**
2. **Arena Bowl**
3. **Area Duduk**

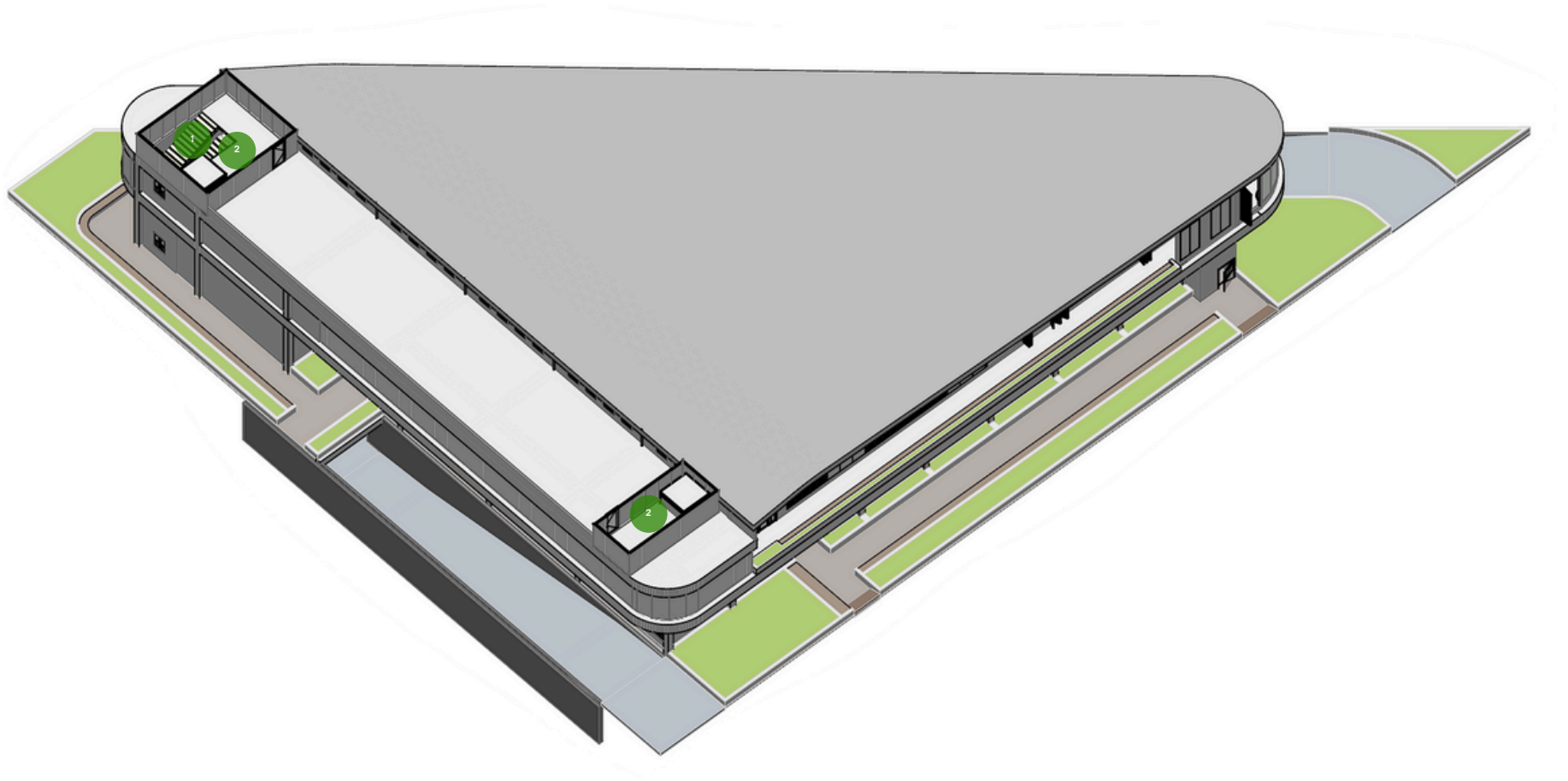


Gambar 3.14 Rancangan Denah L1  
Sumber : Penulis, 2024

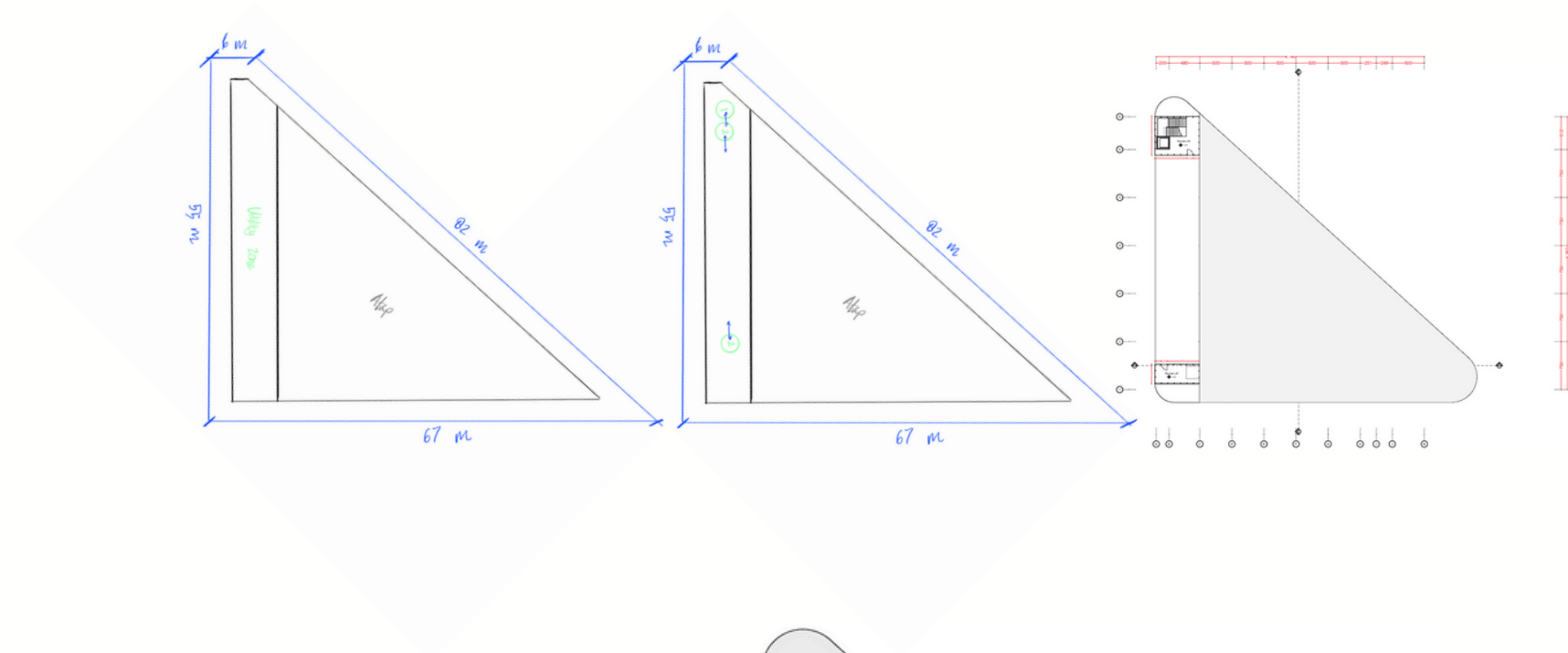
Ruang-ruang di atas disusun berdasarkan diagram sirkulasi pengguna dengan ilustrasi pergerakan dilustrasikan sebagai *pengelola* (garis biru)- *skater* (garis merah).

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.6 DENAH ATAP



Gambar 3.15 Aksonometri Denah Atap  
Sumber : Penulis, 2024

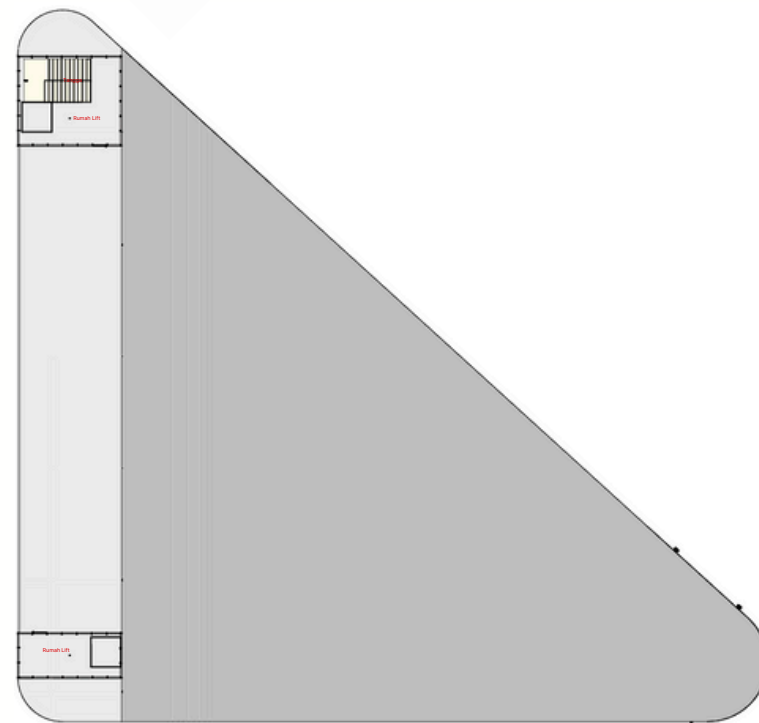


Lantai **Atap** difungsikan sebagai *utility zone* untuk fasilitas *maintenance* :

**Utility Zone** terdiri dari :

1. **Tangga**
2. **Rumah Lift (2 titik)**

Ruang-ruang di atas disusun berdasarkan diagram sirkulasi pengguna dengan ilustrasi pergerakan dilustrasikan sebagai *pengelola* (garis biru).



Gambar 3.16 Rancangan Denah Atap  
Sumber : Penulis, 2024

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.7 TAMPAK

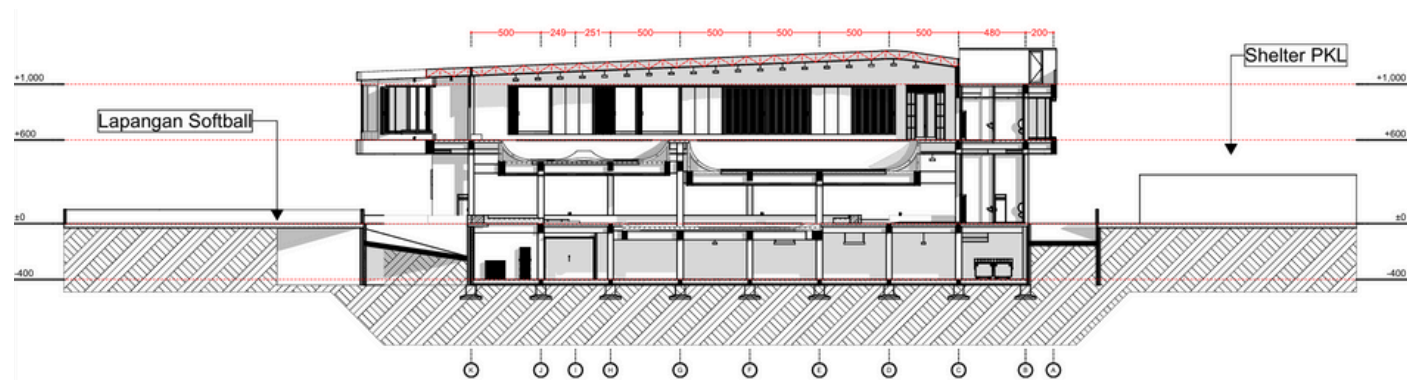


Gambar 3.17 Rancangan Tampak Bangunan  
Sumber : Penulis, 2024

- (a) merupakan tampak dari sisi utara atau lebih tepatnya dari arah lapangan softball dan lapangan upacara.
- (b) merupakan tampak dari sisi tenggara atau lebih tepatnya dari arah jalan utama.
- (c) merupakan tampak dari sisi barat daya atau lebih tepatnya dari arah shelter PKL.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.8 POTONGAN KAWASAN

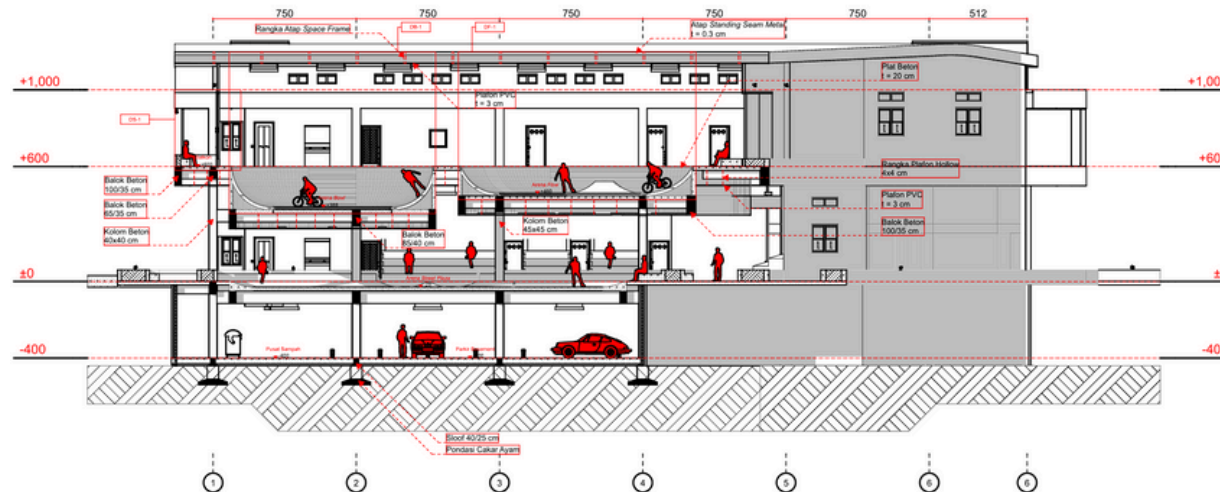


Gambar 3.18 Rancangan Potongan Kawasan  
Sumber : Penulis, 2024

Potongan kawasan ini menunjukkan bagaimana *skatehall* bekerja dalam konteks lingkungan sekitarnya. Beberapa konsep yang berkaitan dengan ini seperti di pembahasan sebelumnya dijelaskan ada kriteria terkait koneksi visual dan aktivitas dengan ruang publik di kedua sisi yaitu shelter PKL dan Lapangan Softball.

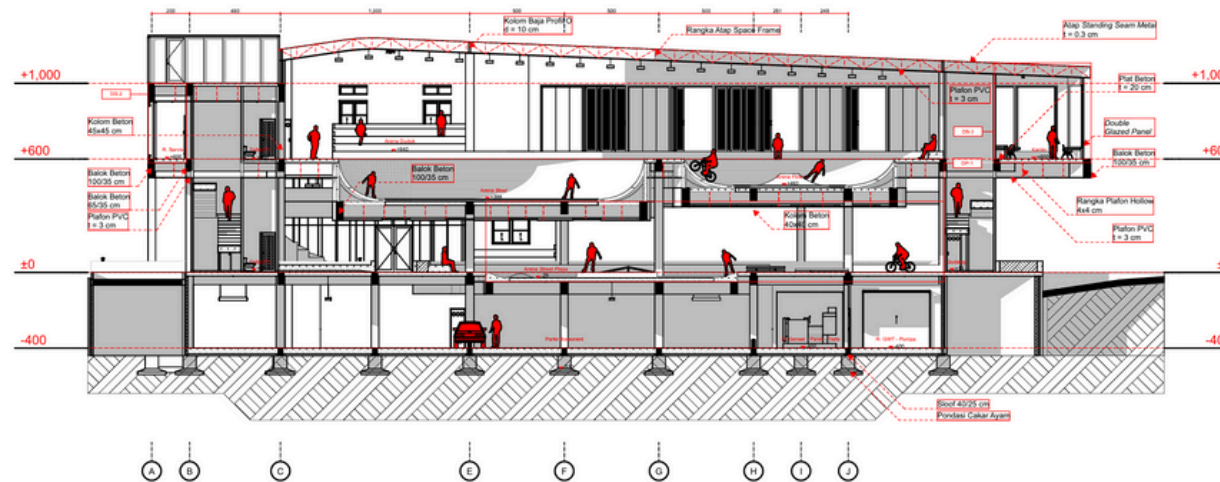
## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.9 POTONGAN BANGUNAN



Gambar 3.19 Rancangan Potongan A-A  
Sumber : Penulis, 2024

Potongan ini menjelaskan terkait elemen struktur yang digunakan dominan struktur beton kecuali pada bagian atap yang sebagian menggunakan konstruksi *space frame* untuk atap bentang lebar sehingga memungkinkan ruang yang bebas di arena *indoor*. Hal lain dalam potongan ini menunjukkan bagaimana penekanan aspek keselamatan dalam *skatehall* mempengaruhi struktur bangunan.



Gambar 3.20 Rancangan Potongan B-B  
Sumber : Penulis, 2024

Khususnya pada bagian struktur arena *skate* yang menunjukkan *split level* yang dimaksudkan untuk memaksimalkan penggunaan ruang, yang mana pada area skate indoor dengan kedalaman tertentu membutuhkan **clearance area 250 - 300 cm antara lantai dan ceiling**. Hal ini memungkinkan *skater* untuk melakukan trik vertikal tanpa khawatir menabrak ceiling.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.10 SELUBUNG BANGUNAN I



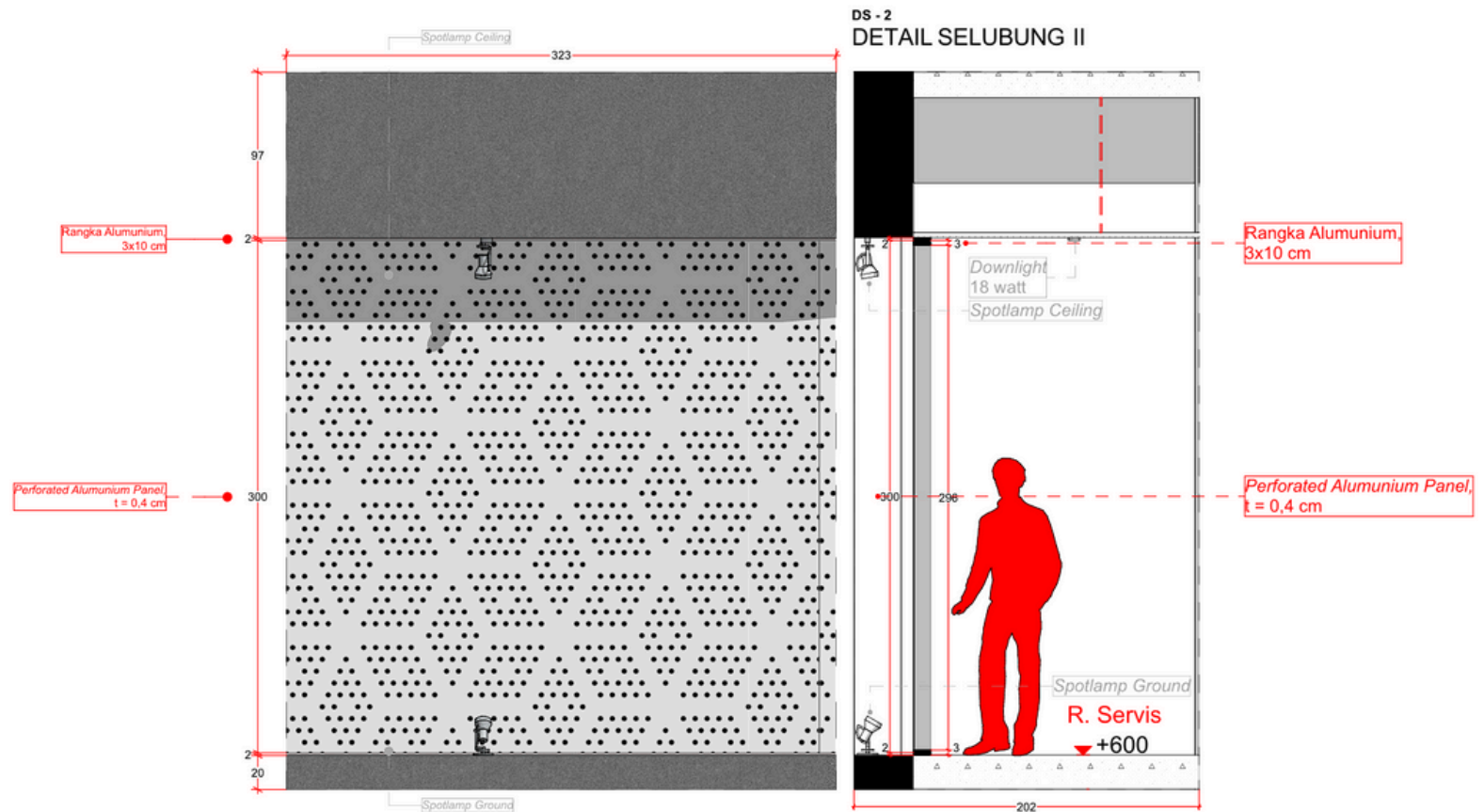
Gambar 3.21 Rancangan Selubung I  
Sumber : Penulis, 2024

Selubung ada di area balkon yang berbatasan langsung dengan arena *indoor skate*. Arena tersebut membutuhkan pencahayaan alami yang cukup serta penghawaan pasif untuk menjaga kualitas udara dan kenyamanan pengguna. Skala manusia yang sedang duduk menunjukkan bahwa area ini juga berfungsi sebagai platform tempat duduk atau area penonton, yang memungkinkan interaksi antara pengguna dan penonton secara visual. Bukakan lebar yang menggunakan sistem pintu lipat kisi-kisi kayu memperkuat fleksibilitas ruang yaitu dapat dibuka lebar saat sirkulasi dibutuhkan, atau ditutup sebagian untuk mengontrol pencahayaan dan privasi.

Selubung ini menggunakan **pintu lipat kisi-kisi kayu miring berukuran 3,8 x 0,6 cm** dengan **kemiringan 35°**, dipasang dalam **sistem pintu lipat** yang terintegrasi pada **rangka aluminium 11,5 x 4 cm**. Desain kisi ini memungkinkan cahaya alami masuk secara difus dan tetap menjaga ventilasi silang. Di bagian atas, terdapat lubang ventilasi alami selebar 6,5 cm sepanjang pintu lipat, yang berfungsi sebagai jalur aliran udara panas ke luar ruangan. Sistem ini menempel pada **dinding bata plester setebal 12,5 cm** sebagai struktur utama, dilengkapi stainless steel handle untuk memudahkan operasional bukaan. Kombinasi elemen ini dirancang untuk menunjang kenyamanan termal dan visual dalam arena dengan maksimal.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.11 SELUBUNG BANGUNAN II

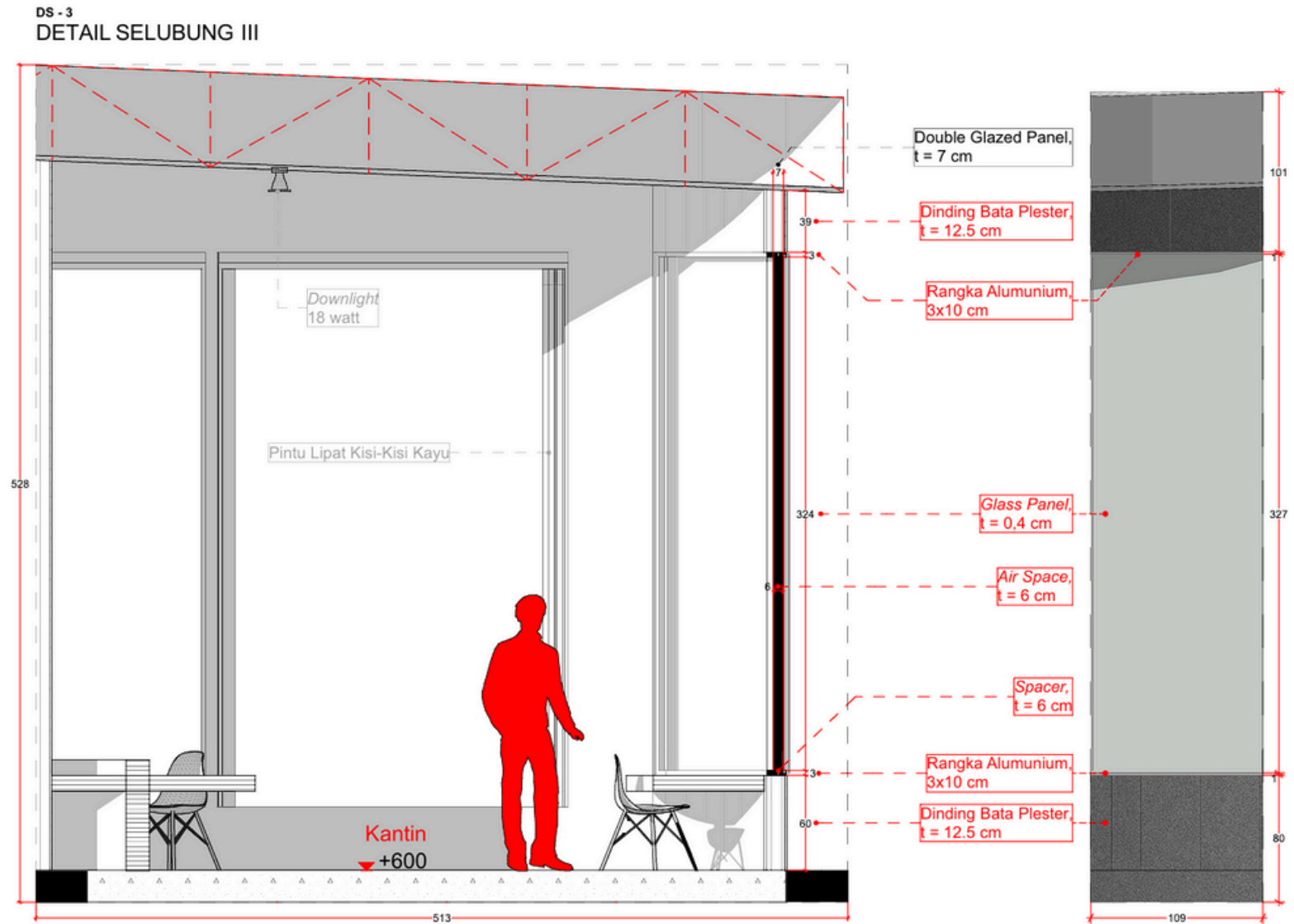


Gambar 3.22 Rancangan Selubung II  
Sumber : Penulis, 2024

Selubung yang digunakan untuk membatasi ruang servis dengan ruang luar adalah **Perforated Aluminium Panel** dengan pertimbangan fungsional ruang ini sebagai area servis untuk ruang maintenance ac dan elemen arena skate, sehingga kebutuhan selubung ini diterjemahkan menjadi kebutuhan akan cahaya dan penghawaan. Dari segi komposisi dan material, selubung ini terdiri dari **perforated aluminium panel** setebal **0.4 cm** dengan **rangka aluminium 3x10 cm**.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.12 SELUBUNG BANGUNAN III



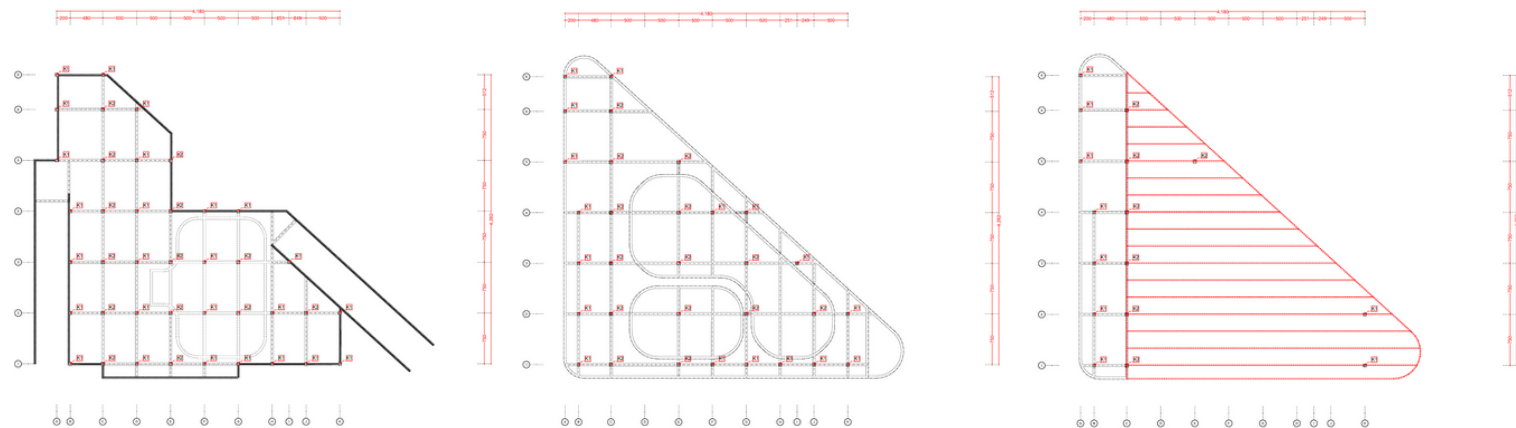
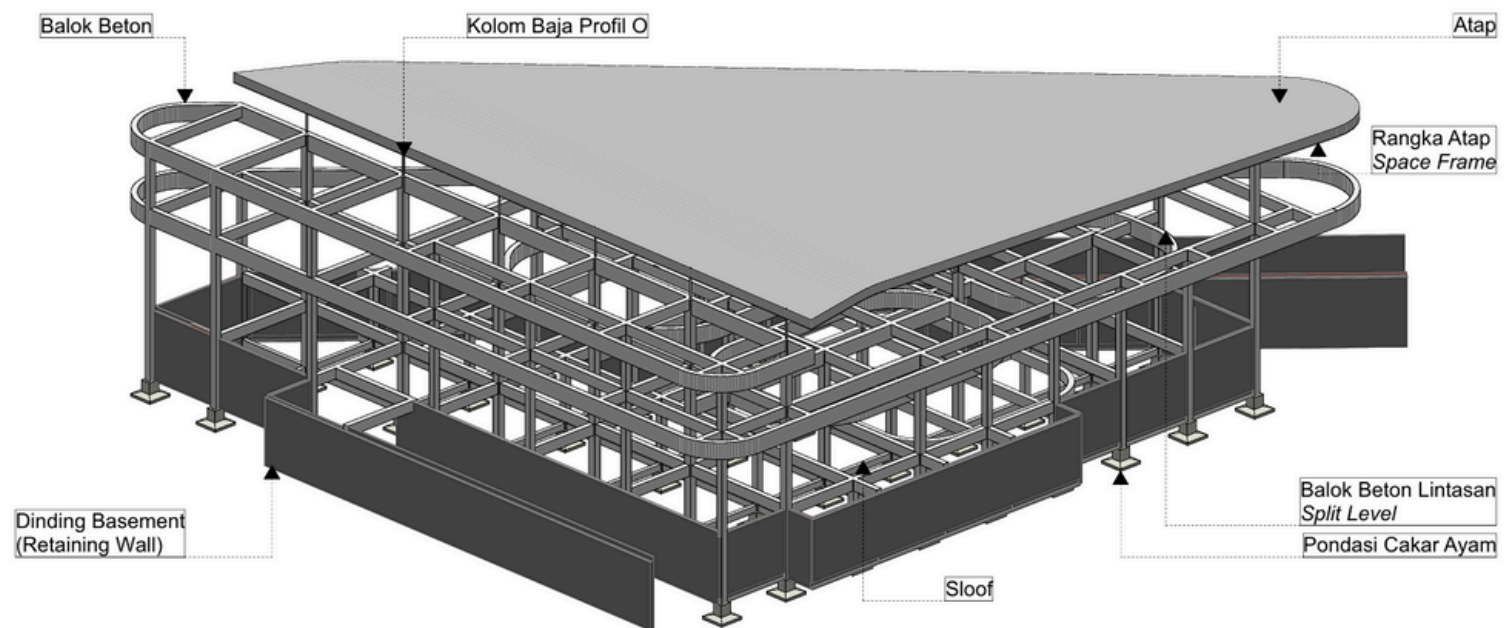
Gambar 3.23 Rancangan Selubung III  
Sumber : Penulis, 2024

**Selubung bangunan terdapat di area kantin.** Area ini dirancang dengan bukaan besar yang terdiri dari sistem fasad kaca, berfungsi untuk memaksimalkan pencahayaan alami serta menciptakan hubungan visual antara interior dan eksterior.

Dari sisi material dan komposisi selubung, sistem dinding menggunakan **Double Glazed Panel** dengan ketebalan total **7 cm**. Panel ini terdiri dari dua lapisan kaca setebal **0,4 cm** yang dipisahkan oleh ruang udara (**air space**) dan **spacer** masing-masing **6 cm**, dipasang pada **rangka aluminium berukuran 3x10 cm**. Kombinasi ini dirancang untuk meningkatkan pencahayaan alami, insulasi termal dan akustik

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.13 SKEMA STRUKTUR

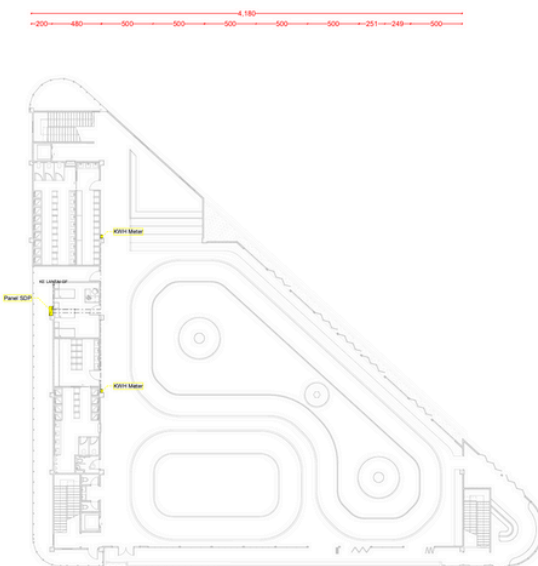
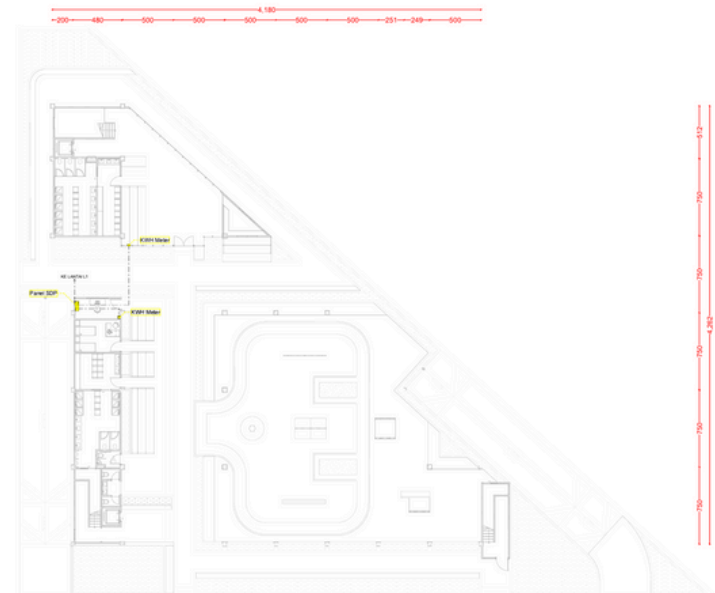
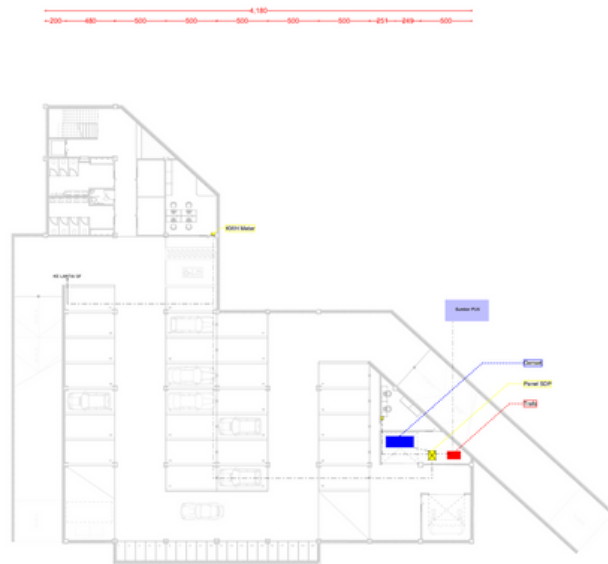


Gambar 3.24 Rancangan Struktur  
Sumber : Penulis, 2024

Secara umum, struktur kolom yang digunakan ada dua tipe yaitu **K1 40x40 cm** dan **K2 45x45 cm**. Sedangkan balok menggunakan 3 jenis, **B1 65/35 cm**, **B2 85/40** dan **B3 100/35 cm**. Rangka atap menggunakan **space frame** untuk bentang lebar.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.14 SKEMA KELISTRIKAN



Gambar 3.25 Rancangan Kelistrikan  
Sumber : Penulis, 2024

Sumber utama untuk jaringan kelistrikan adalah listrik, sedangkan untuk sumber kedua dari genset untukantisipasi mati listrik.

#### **Skema Listrik Utama**

Sumber listrik PLN diterima trafo untuk diubah menjadi tegangan yang lebih rendah, lalu didistribusikan ke seluruh gedung melalui panel LVMDP.

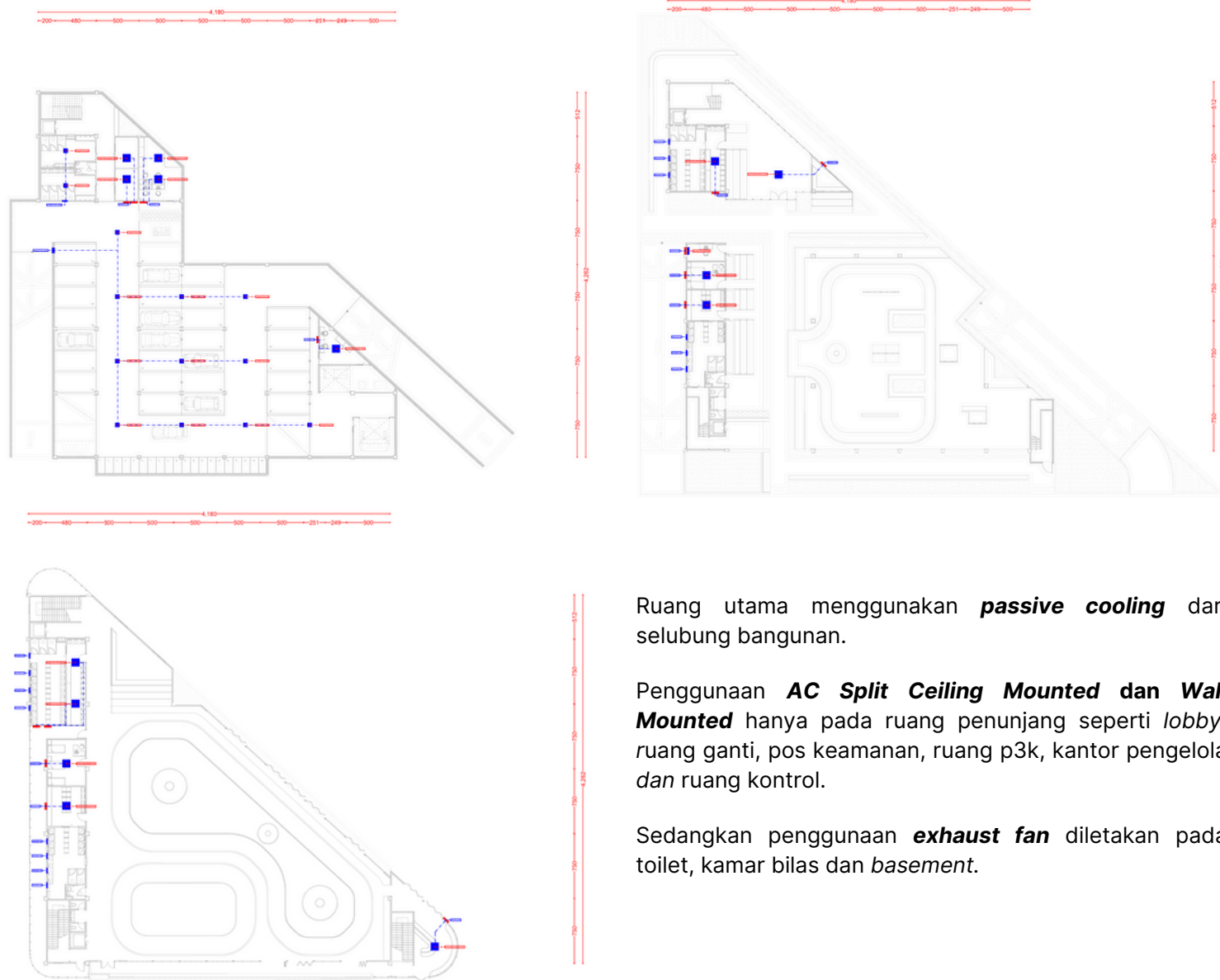
#### **Skema Listrik Sekunder**

Sumber listrik genset disalurkan ke seluruh gedung melalui panel LVMDP.



## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.15 SKEMA HVAC



Gambar 3.26 Rancangan HVAC  
Sumber : Penulis, 2024

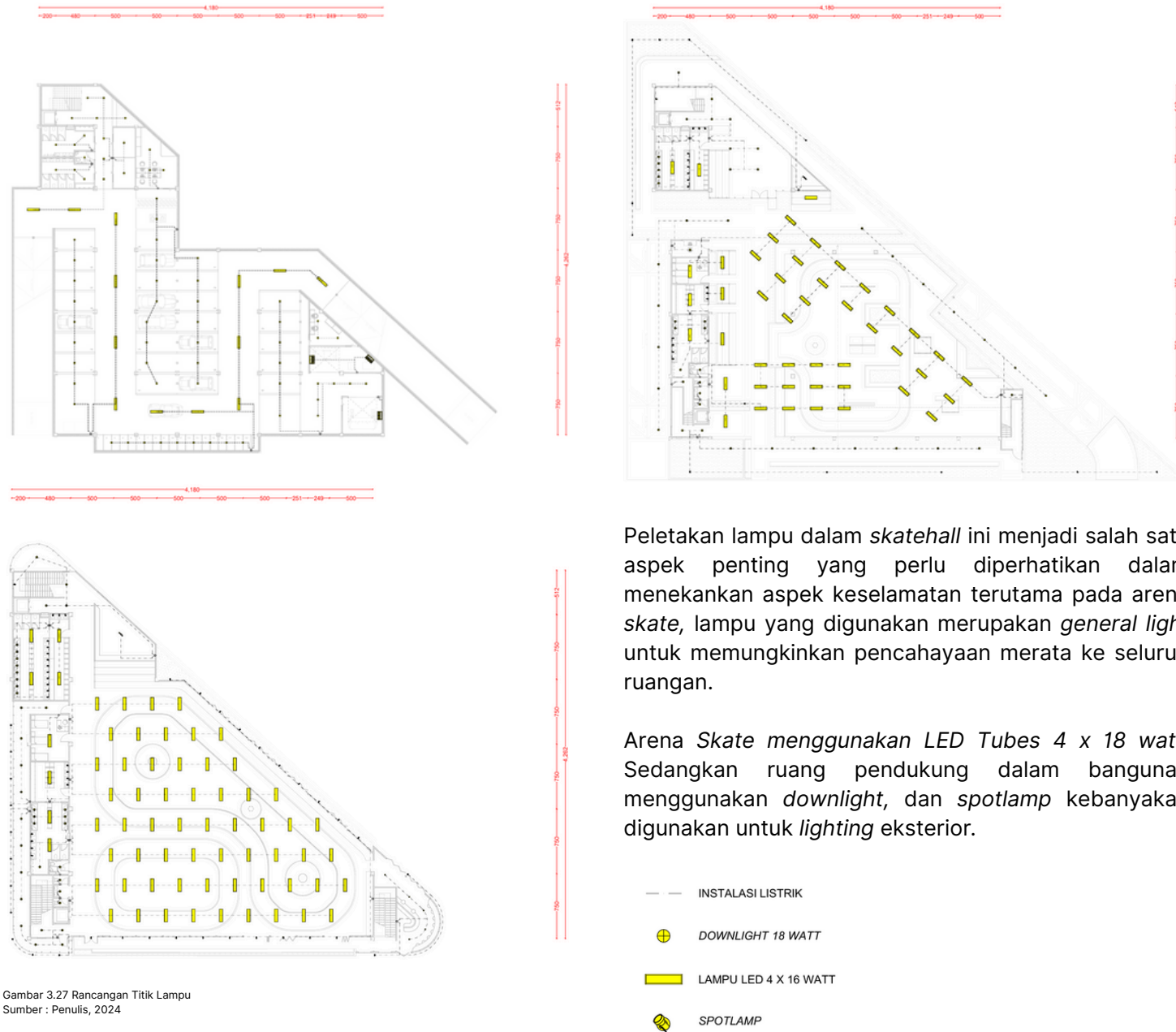
Ruang utama menggunakan **passive cooling** dari selubung bangunan.

Penggunaan **AC Split Ceiling Mounted** dan **Wall Mounted** hanya pada ruang penunjang seperti *lobby*, ruang ganti, pos keamanan, ruang p3k, kantor pengelola dan ruang kontrol.

Sedangkan penggunaan **exhaust fan** diletakan pada toilet, kamar bilas dan *basement*.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.16 SKEMA TITIK LAMPU



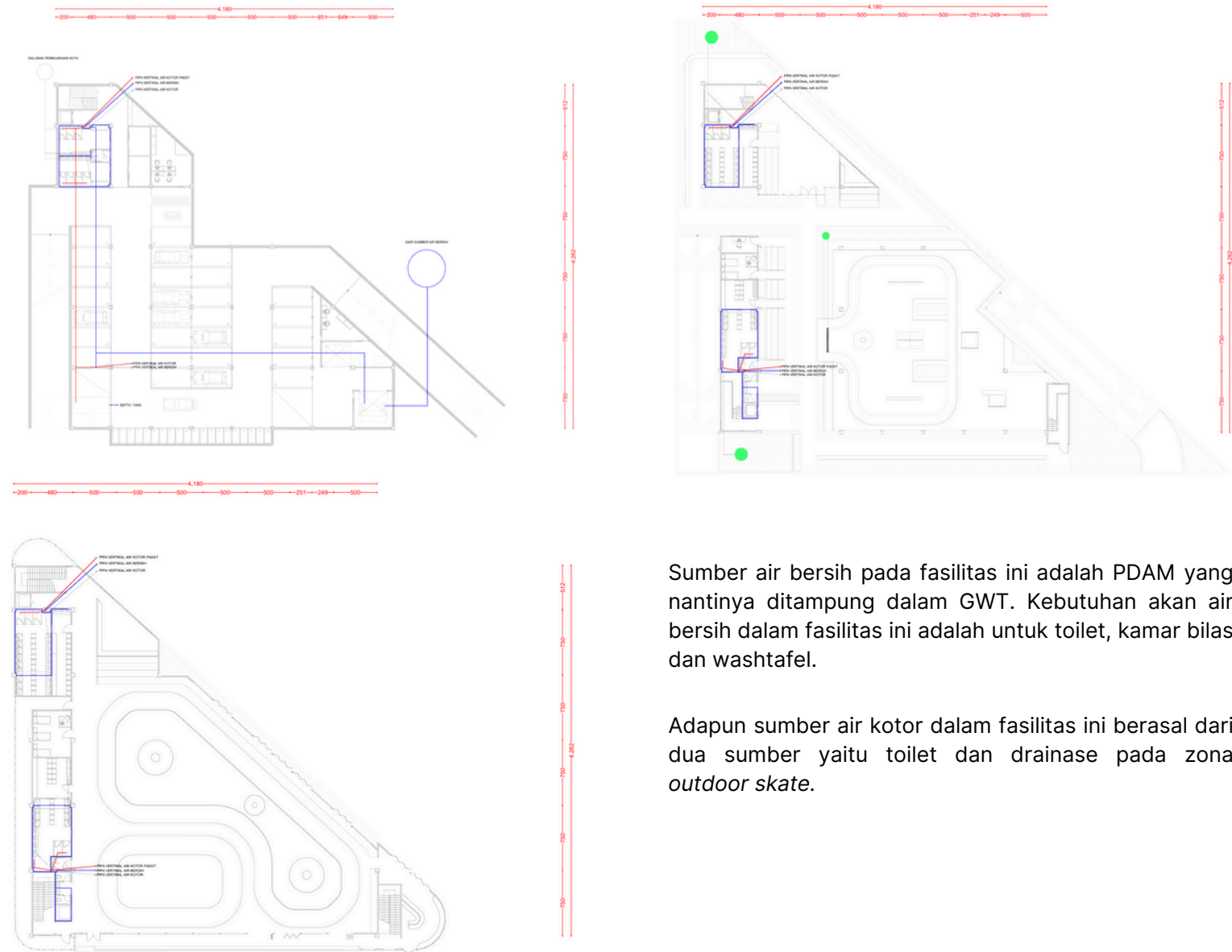
Gambar 3.27 Rancangan Titik Lampu  
Sumber : Penulis, 2024

Peletakan lampu dalam *skatehall* ini menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam menekankan aspek keselamatan terutama pada arena *skate*, lampu yang digunakan merupakan *general light* untuk memungkinkan pencahayaan merata ke seluruh ruangan.

Arena *Skate* menggunakan *LED Tubes 4 x 18 watt*. Sedangkan ruang pendukung dalam bangunan menggunakan *downlight*, dan *spotlamp* kebanyakan digunakan untuk *lighting* eksterior.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.17 SKEMA PLUMBING



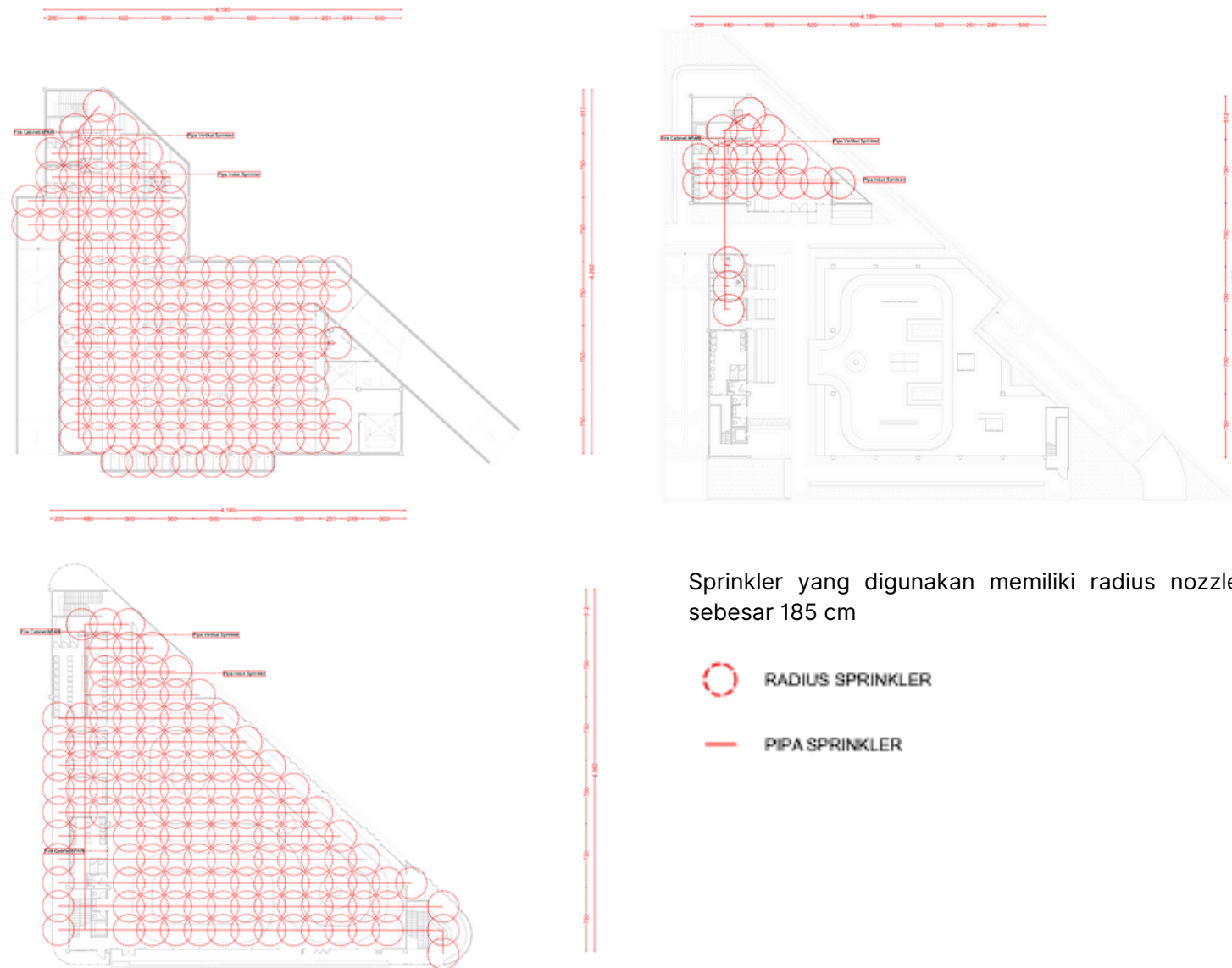
Gambar 3.28 Rancangan Plumbing  
Sumber : Penulis, 2024

Sumber air bersih pada fasilitas ini adalah PDAM yang nantinya ditampung dalam GWT. Kebutuhan akan air bersih dalam fasilitas ini adalah untuk toilet, kamar bilas dan washtafel.

Adapun sumber air kotor dalam fasilitas ini berasal dari dua sumber yaitu toilet dan drainase pada zona *outdoor skate*.

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

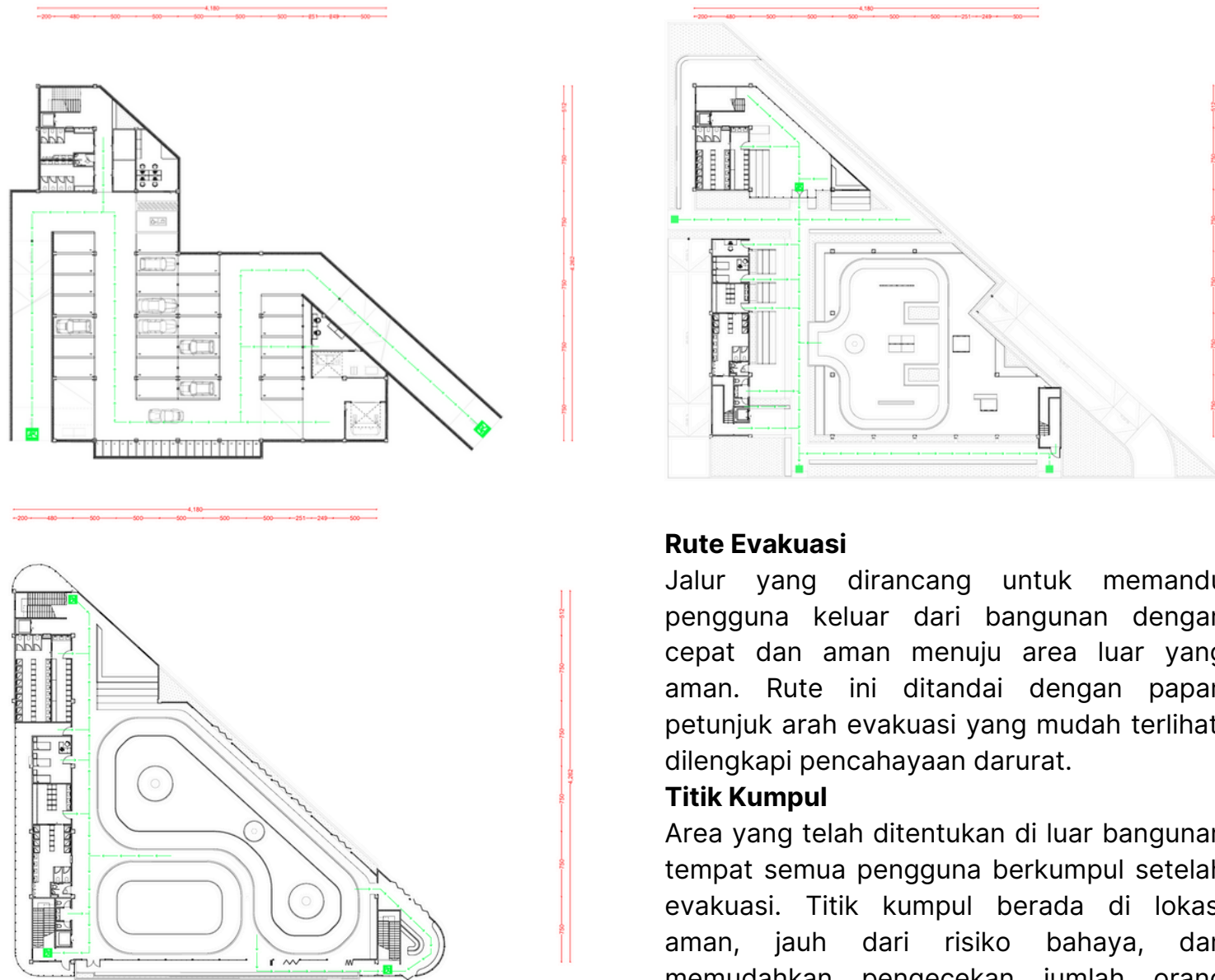
### 3.2.18 SKEMA SPRINKLER



Gambar 3.29 Rancangan Sprinkler  
Sumber : Penulis, 2024

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.19 SKEMA EVAKUASI



Gambar 3.30 Rancangan Evakuasi  
Sumber : Penulis, 2024

#### Rute Evakuasi

Jalur yang dirancang untuk memandu pengguna keluar dari bangunan dengan cepat dan aman menuju area luar yang aman. Rute ini ditandai dengan papan petunjuk arah evakuasi yang mudah terlihat, dilengkapi pencahayaan darurat.

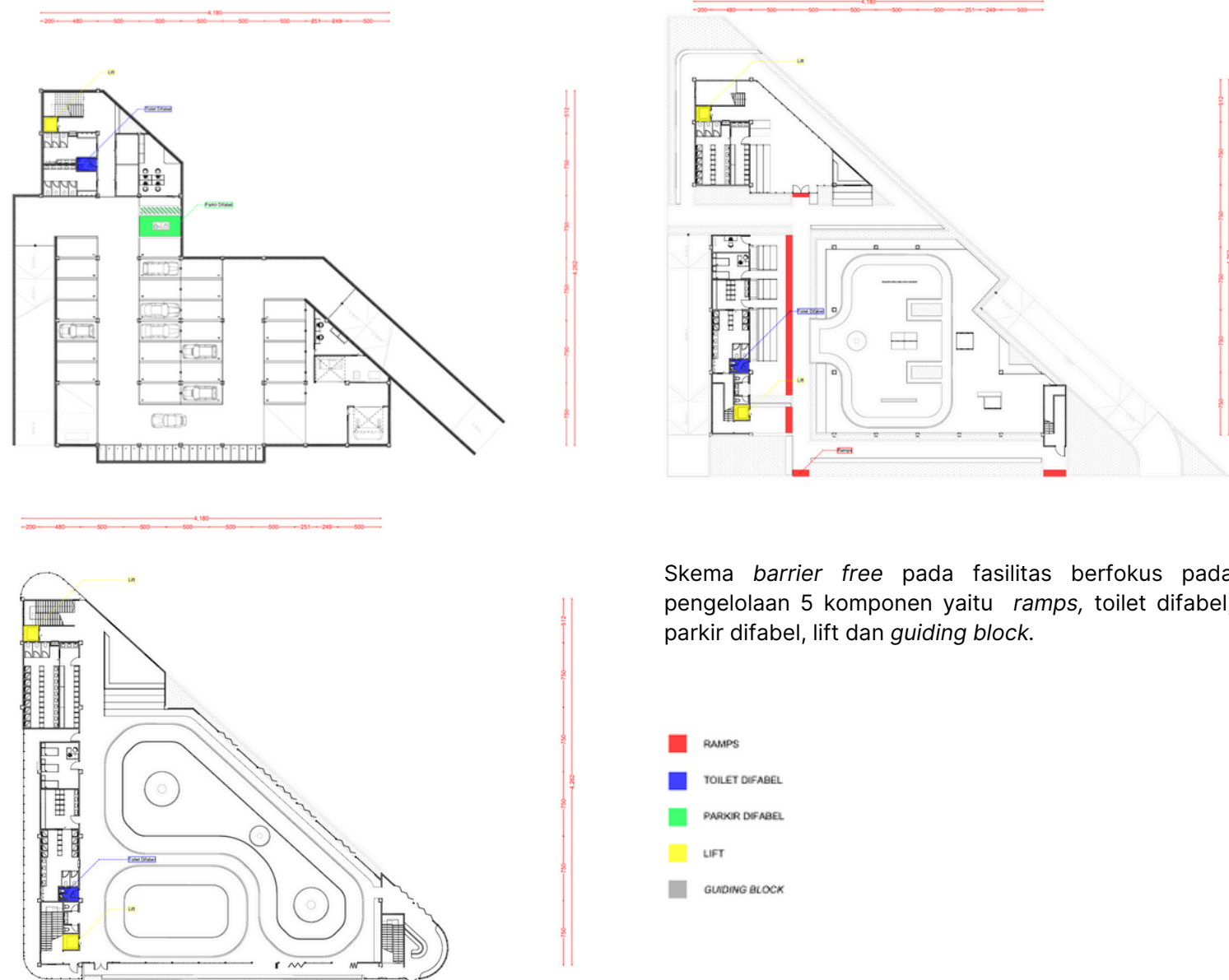
#### Titik Kumpul

Area yang telah ditentukan di luar bangunan tempat semua pengguna berkumpul setelah evakuasi. Titik kumpul berada di lokasi aman, jauh dari risiko bahaya, dan memudahkan pengecekan jumlah orang yang telah keluar.

-  TANDA JALUR EVAKUASI
-  TITIK KUMPUL
-  JALUR EVAKUASI

## 3.2 PENGEMBANGAN RANCANGAN

### 3.2.20 SKEMA BARRIER FREE

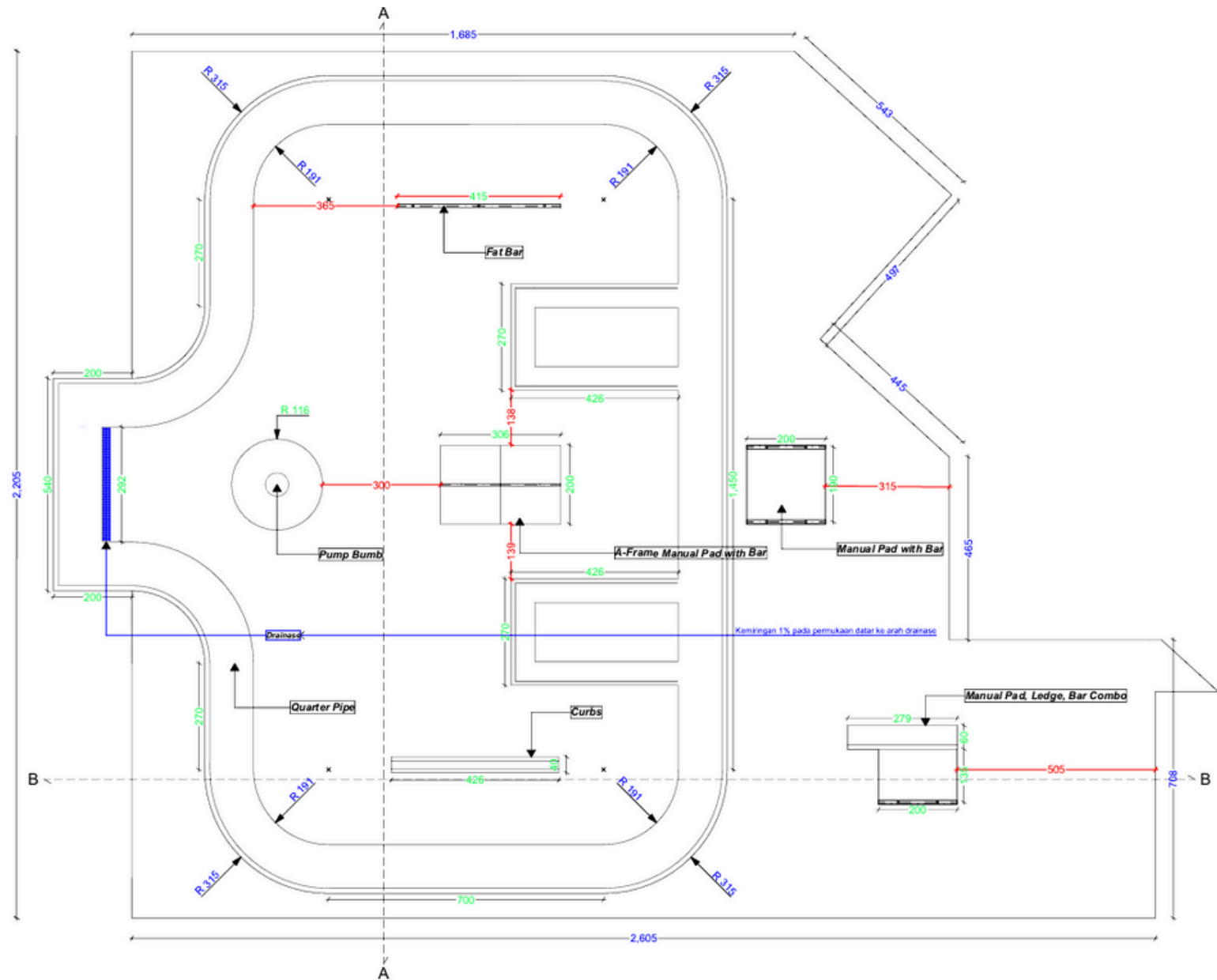


Skema *barrier free* pada fasilitas berfokus pada pengelolaan 5 komponen yaitu *ramps*, toilet difabel, parkir difabel, lift dan *guiding block*.

Gambar 3.31 Rancangan *Barrier Free*  
Sumber : Penulis, 2024

### 3.3 PENERAPAN KONSEP KESELAMATAN

#### 3.3.1 ARENA STREET PLAZA



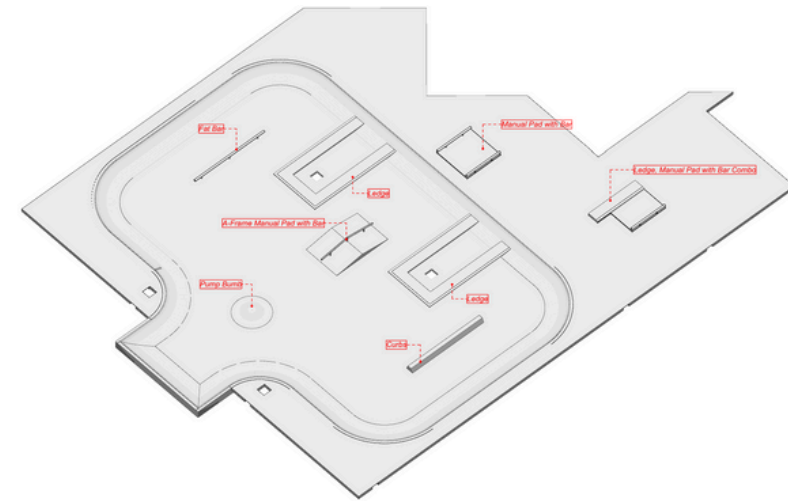
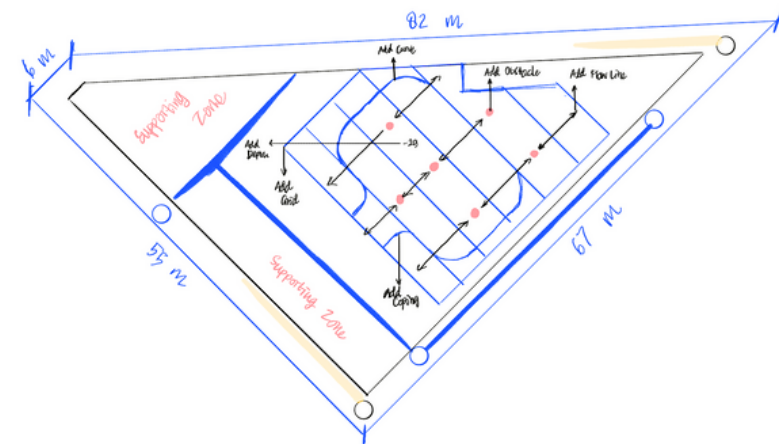
Gambar 3.32 Detail Arena Street Plaza  
Sumber : Penulis, 2024

Bentuk site menjadi panduan untuk desain arena. Pada bagian ini gaya skatepark merupakan gaya *deep end* dengan kedalaman minimal 2 meter. Adapun langkah desain arena ini adalah sebagai berikut :

- Menambahkan grid
- Menambahkan lengkungan
- Menambahkan kedalaman untuk *Quarter Pipe Obstacle*
- Menambahkan *coping* besi pada *edge*
- Menambahkan *flow line*
- Menambahkan *street obstacle*.

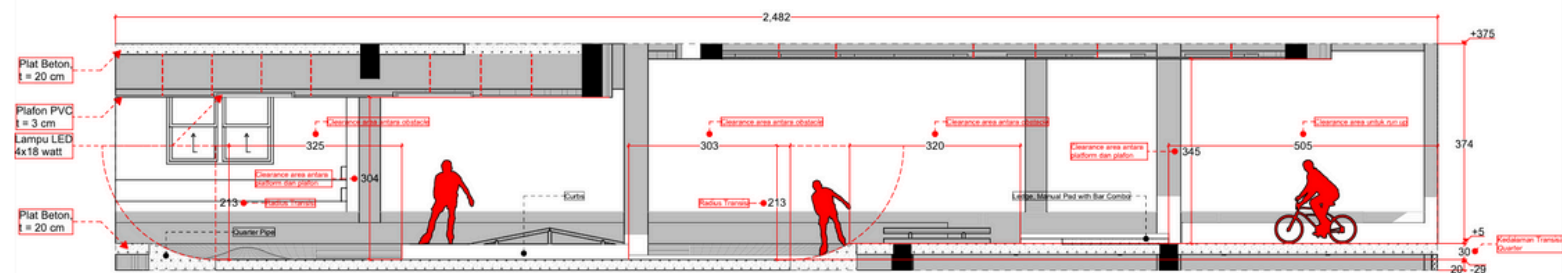
**Catatan :**

Pertimbangan keselamatan dalam hal ini adalah **p1)obstacle placement and dimension, p2)flooring types, p3)surface regularity, p4)slopes of pavement & drainage, p5)coping & edging, p8)lighting.** Pada arena ini merupakan *street arena* yang cocok untuk trik horizontal ataupun vertikal sehingga pada bagian *street* ini diletakan beberapa *obstacle*. Dalam hal ini **jarak antar obstacle menjadi penting untuk memberikan ruang yang cukup untuk run up/roll away dengan jarak optimum >3 meter.** Ciri khas arena ini adalah memiliki *flow line* yang jelas, *skater* melintas dari satu *obstacle* ke *obstacle* lain dalam satu garis pergerakan.



Gambar 3.33 Rancangan Arena Street Plaza  
Sumber : Penulis, 2024

**DP-1  
DETAIL ARENA STREET**



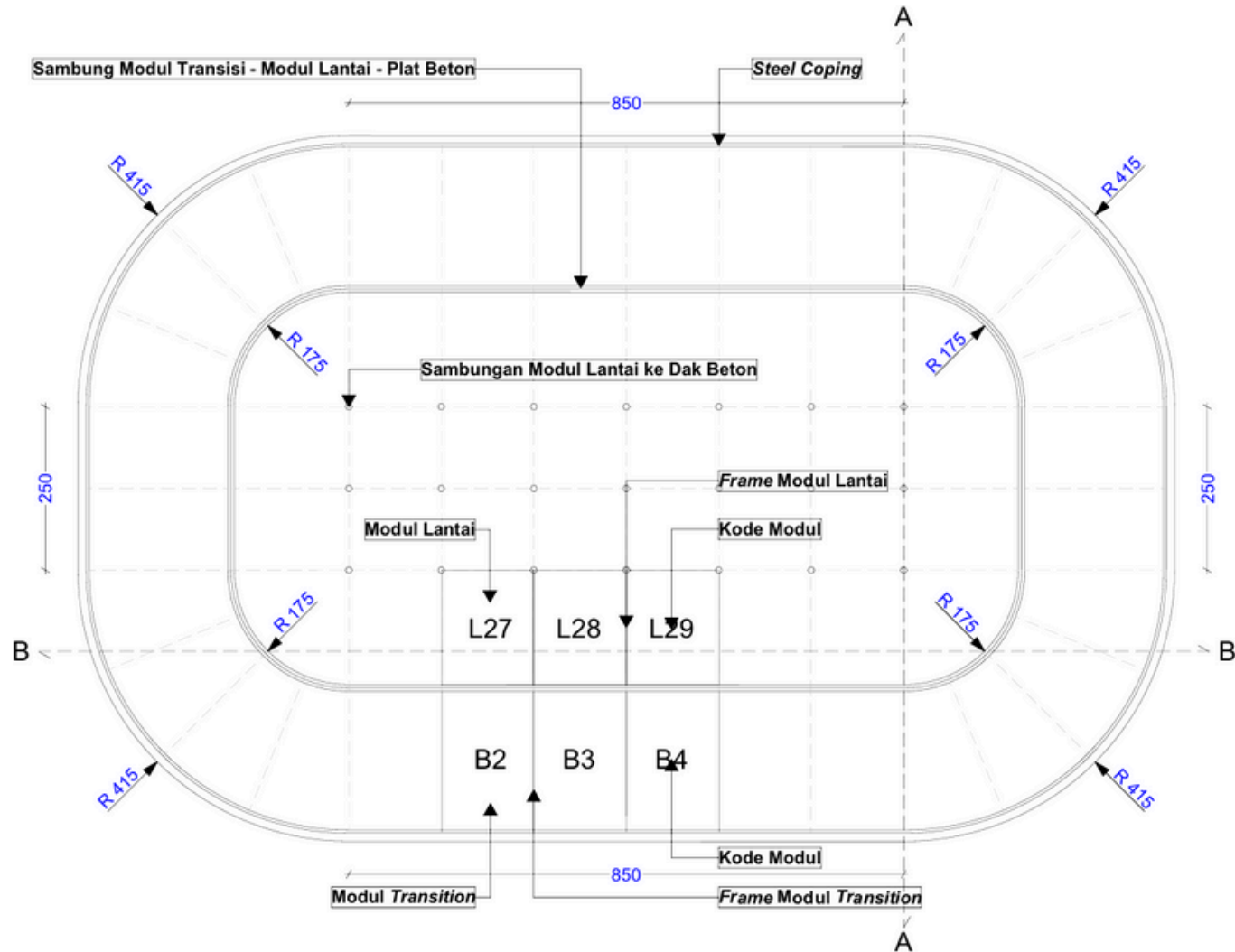
Gambar 3.34 Detail Potongan Arena Street Plaza  
Sumber : Penulis, 2024

Penerapan konsep keselamatan pada desain didefinisikan sebagai berikut :

**p1)**Jarak optimum antar *obstacle* >3 meter; **p2)**Menggunakan beton dengan *finishing* sempurna; **p3)**Menggunakan radius transisi 6 ft/213 cm untuk *curved section* dengan kedalaman 30 cm dengan deviasi minimum; **p4)**Memberikan kemiringan 1% ke arah drainase; **p5)**Memberikan *coping* yang ditanam pada transisi dan *edging* yang ditanam pada *ledge obstacle* **p8)**Menggunakan *general light* untuk pencahayaan arena berupa *LED Tubes 4x18 watt*.

### 3.3 PENERAPAN KONSEP KESELAMATAN

#### 3.3.2 ARENA BOWL



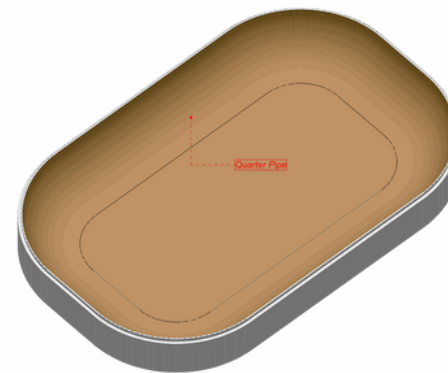
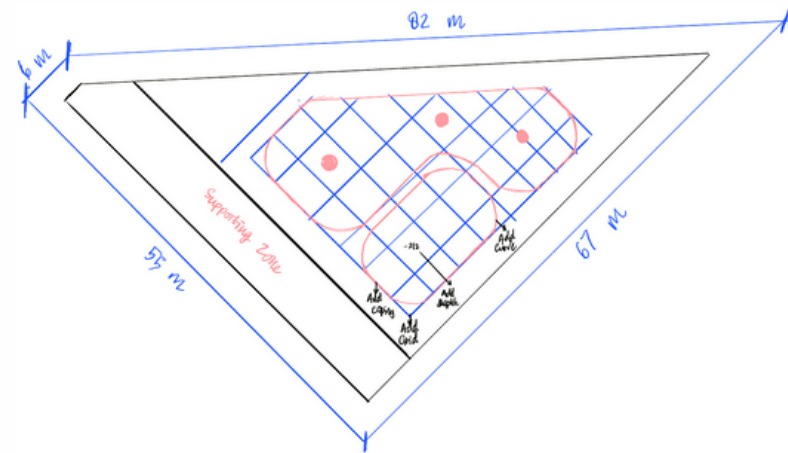
Gambar 3.35 Detail Arena Bowl  
Sumber : Penulis, 2024

Bentuk site menjadi panduan untuk desain arena. Pada bagian ini gaya *skatepark* merupakan gaya *deep end* dengan kedalaman minimal 2 meter. Adapun langkah desain arena ini adalah sebagai berikut :

- Membuat grid
- Menambahkan lengkungan
- Menambahkan kedalaman untuk *Quarter Pipe Obstacle*
- Menambahkan *coping* besi pada *edge*

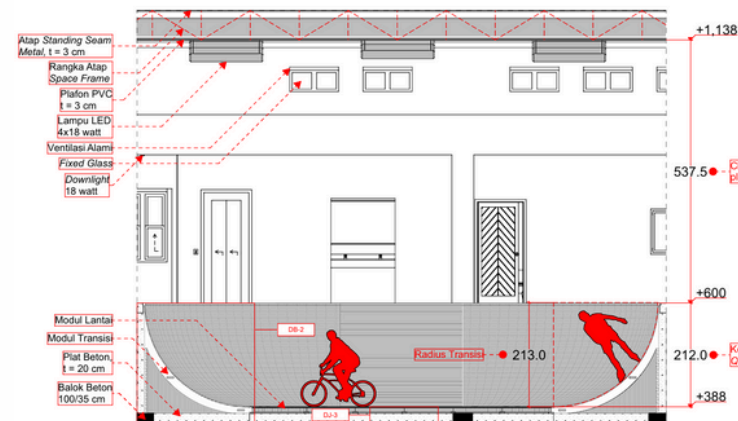
**Catatan :**

Pertimbangan keselamatan dalam hal ini adalah **p1)obstacle dimension, p2)flooring types, p3)surface regularity, p5)coping, p6)colour, p7)indoor installation, p8)lighting.** Pada arena ini merupakan bowl arena yang lebih cocok untuk trik vertikal sehingga pada bagian tengah bowl tidak diberikan obstacle apapun karena diterjemahkan sebagai spasial untuk roll away. **Ciri khas arena ini adalah untuk trik vertikal, sliding/grinding pada edge dan pergerakan konstan.**



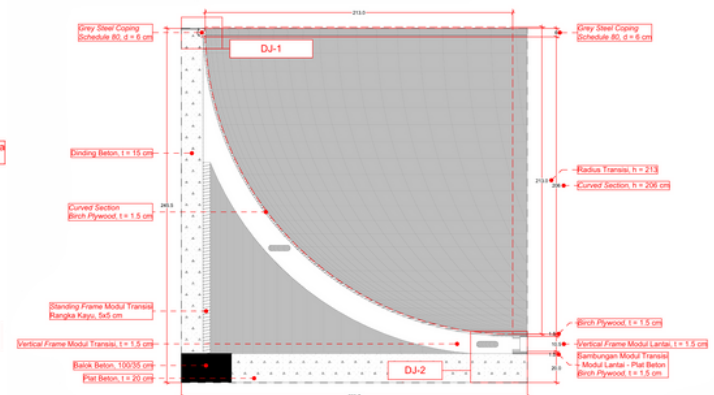
Gambar 3.36 Rancangan Arena Bowl  
Sumber : Penulis, 2024

**DB - 1  
DETAIL ARENA BOWL**



Gambar 3.37 Detail Potongan Arena Bowl  
Sumber : Penulis, 2024

**DB - 2  
DETAIL MODUL TRANSISI BOWL**

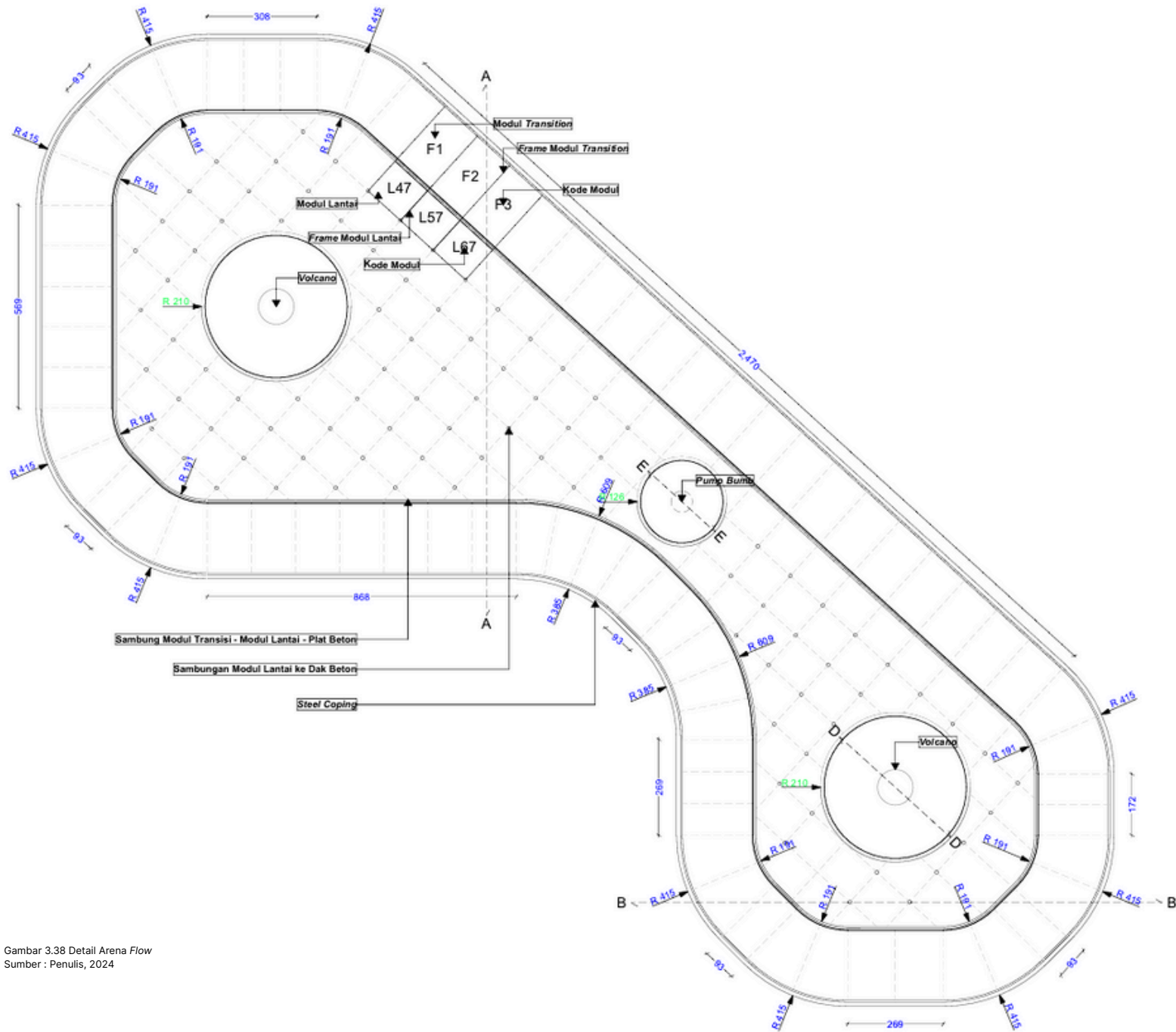


Penerapan konsep keselamatan pada desain didefinisikan sebagai berikut :

**p1)Bowl** memiliki kedalaman 212 cm yang masuk ke dalam kategori *park style* yang lebih cocok untuk sesi latihan/pemula; **p2)Menggunakan Modular Birch Plywood** untuk arena; **p3)Menggunakan radius transisi 6 ft/213 cm** untuk *curved section* dengan kedalaman 212 cm dengan deviasi minimum; **p5)Memberikan coping** berdiameter 6 cm pada sisi terluar arena dengan *coping reveal* 0.3 cm (atas) dan 0.6 cm (bawah) ; **p6)Membedakan material run up platform** dengan beton dan arena *skate* dengan *plywood* untuk visibilitas optimal **p7)Memberikan jarak antar run up platform** dengan plafon setinggi 537.5 cm untuk memberikan jarak aman kepada *skater* yang melakukan trik vertikal. **p8) Menggunakan general light** untuk pencahayaan arena berupa *LED Tubes 4x18 watt*.

### 3.3 PENERAPAN KONSEP KESELAMATAN

#### 3.3.3 ARENA FLOW



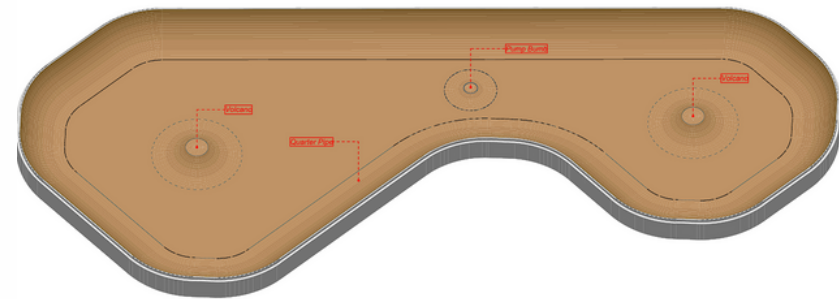
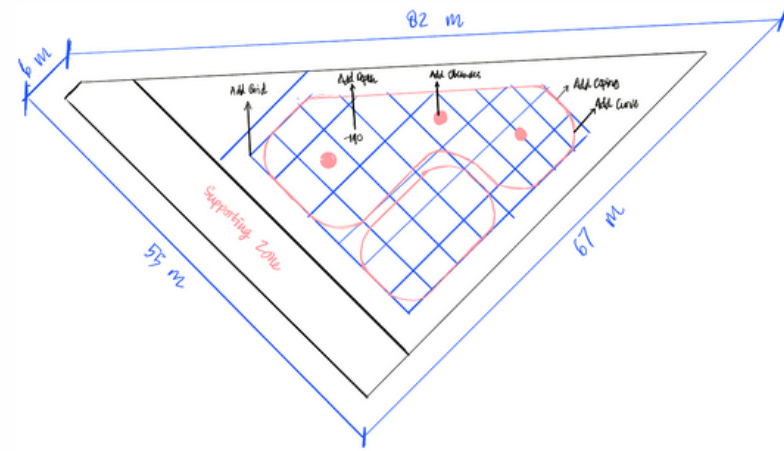
Gambar 3.38 Detail Arena Flow  
Sumber : Penulis, 2024

Bentuk site menjadi panduan untuk desain arena. Pada bagian ini gaya *skatepark* merupakan gaya *shallow end* dengan kedalaman maksimal 1,8 meter. Adapun langkah desain arena ini adalah sebagai berikut :

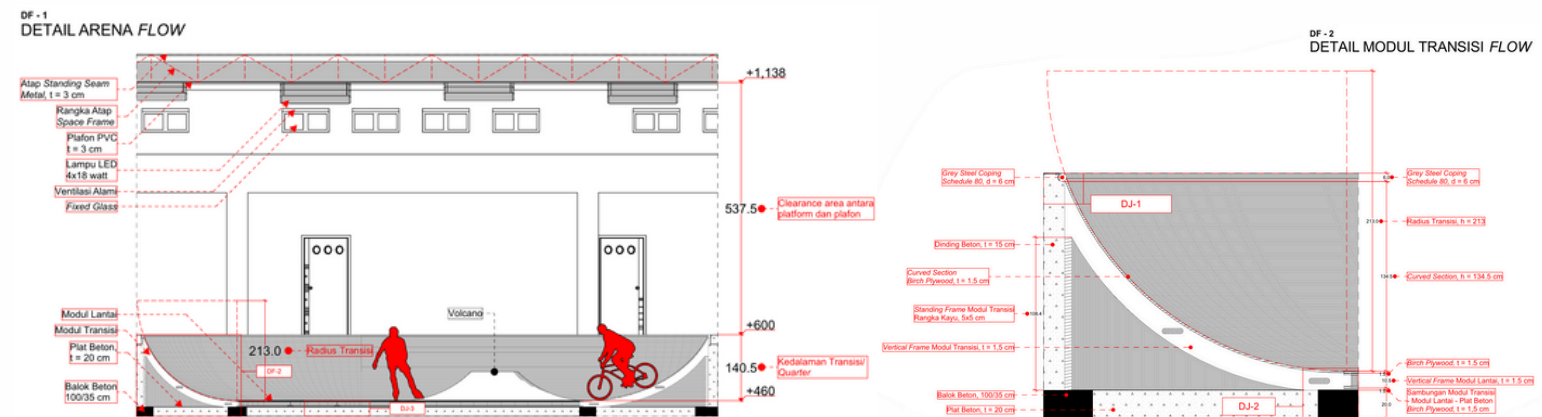
1. Membuat *edge* untuk landasan para *skater*
2. Menambahkan grid untuk panduan
3. Menambahkan lengkungan untuk garis lintasan
4. Menambahkan *speed obstacle* berupa *pump bump/volcano*.
5. Menambahkan *obstacle skateable wall*
6. Menambahkan *coping besi* pada *edge*

**Catatan :**

Pertimbangan keselamatan dalam hal ini adalah **p1) obstacle dimension**, **p2) flooring types**, **p3) surface regularity**, **p5) coping**, **p6) colour**, **p7) indoor installation**, **p8) lighting**. Pada arena ini merupakan *flow arena* yang memanfaatkan *transition* untuk melakukan trik dan akselerasi vertikal, sedangkan untuk akselerasi horizontal memanfaatkan lengkungan pada lintasan dan juga *pump bump*.



Gambar 3.39 Rancangan Arena Flow  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.40 Detail Potongan Arena Flow  
Sumber : Penulis, 2024

Penerapan konsep keselamatan pada desain didefinisikan sebagai berikut :

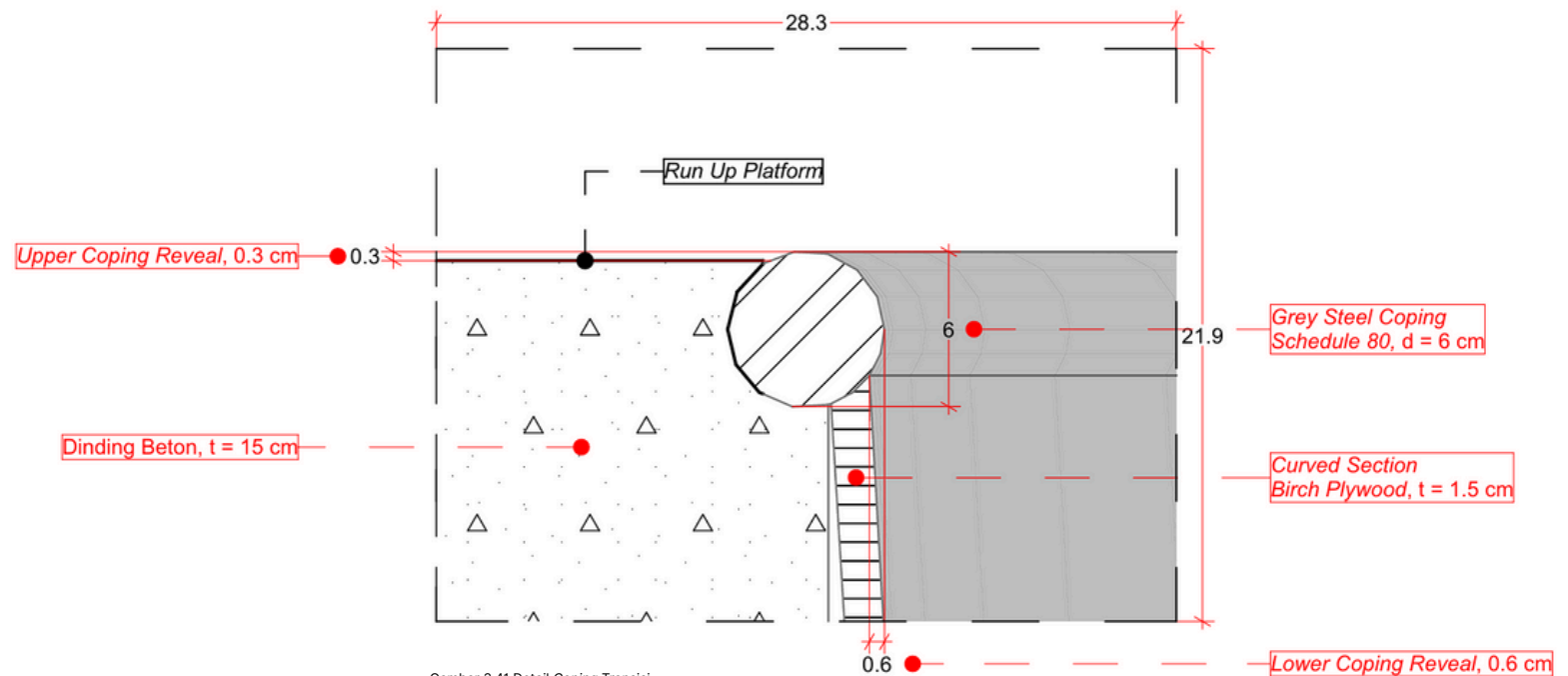
**p1)**Memiliki kedalaman 140.5 cm yang masuk ke dalam kategori *park style shall end* yang lebih cocok untuk sesi latihan/pemula; **p2)**Menggunakan *Modular Birch Plywood* untuk arena; **p3)**Menggunakan radius transisi 6 ft/213 cm untuk *curved section* dengan kedalaman 140.5 cm dengan deviasi minimum; **p5)**Memberikan *coping* berdiameter 6 cm pada sisi terluar arena dengan *coping reveal* 0.3 cm (atas) dan 0.6 cm (bawah) ; **p6)**Membedakan material *run up platform* dengan beton dan arena *skate* dengan *plywood* untuk visibilitas optimal **p7)**Memberikan jarak antar *run up platform* dengan plafon setinggi 537.5 cm untuk memberikan jarak aman kepada *skater* yang melakukan trik vertikal. **p8)** Menggunakan general light untuk pencahayaan arena berupa *LED Tubes 4x18 watt*.

### 3.3 PENERAPAN KONSEP KESELAMATAN

#### 3.3.4 DETAIL COPING & SAMBUNGAN MODUL TRANSISI

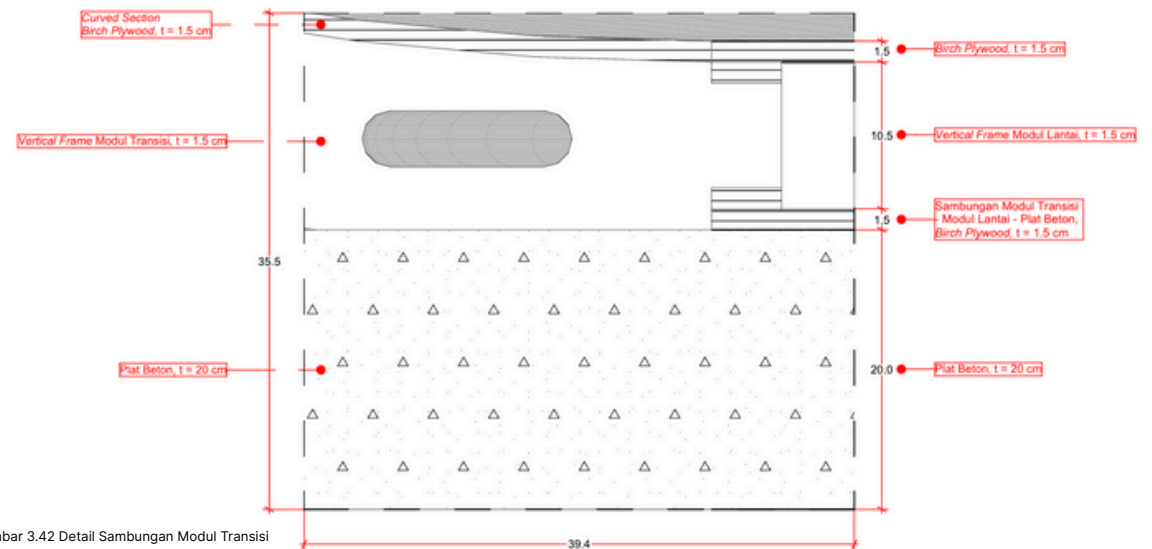
Detail ini diterapkan pada kedua modul transisi pada arena *flow* dan *bowl* dengan acuan keselamatan **p5** memberikan coping berdiameter 6 cm pada sisi terluar arena dengan coping reveal 0.3 cm (atas) dan 0.6 cm (bawah).

DJ-1  
DETAIL COPING



Gambar 3.41 Detail Coping Transisi  
Sumber : Penulis, 2024

DJ-2  
DETAIL SAMBUNGAN MODUL TRANSISI - MODUL LANTAI - PLAT BETON

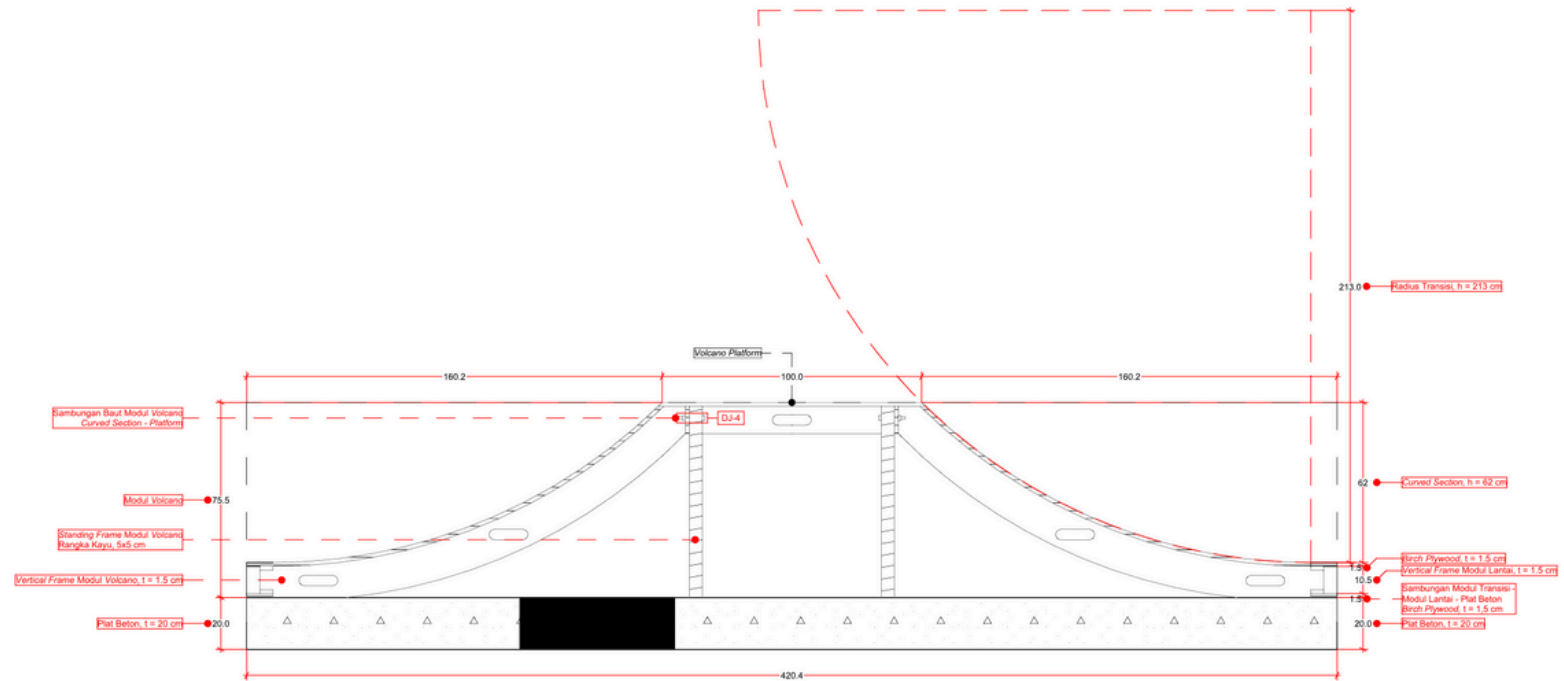


Gambar 3.42 Detail Sambungan Modul Transisi  
Sumber : Penulis, 2024

### 3.3 PENERAPAN KONSEP KESELAMATAN

#### 3.3.5 DETAIL MODUL VOLCANO

DF - 3  
DETAIL MODUL VOLCANO

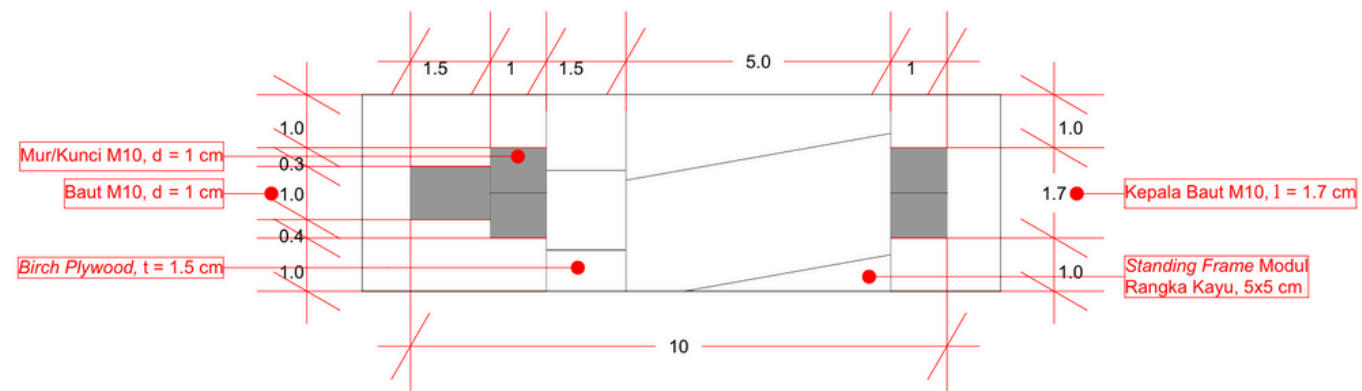


Gambar 3.43 Detail Modul Volcano  
Sumber : Penulis, 2024

Penerapan konsep keselamatan pada desain didefinisikan sebagai berikut :

**p3)** Menggunakan radius transisi 6 ft/213 cm untuk *curved section* dengan kedalaman 62 cm dengan deviasi minimum;

DJ - 4  
DETAIL SAMBUNGAN BAUT

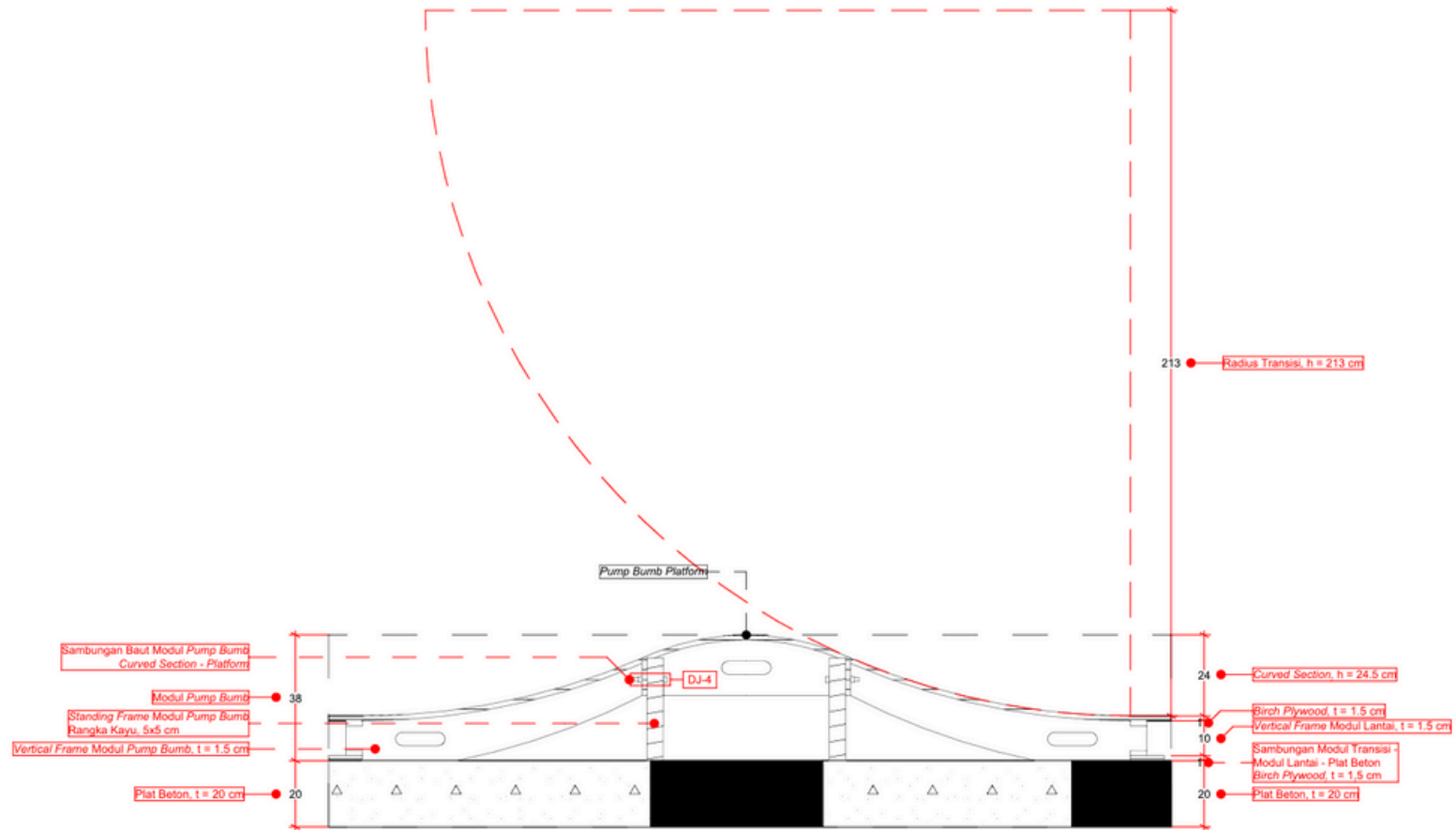


Gambar 3.44 Detail Sambungan Modul Volcano  
Sumber : Penulis, 2024

### 3.3 PENERAPAN KONSEP KESELAMATAN

#### 3.3.6 DETAIL MODUL *PUMP BUMB*

DF - 4  
DETAIL MODUL *PUMP BUMB*

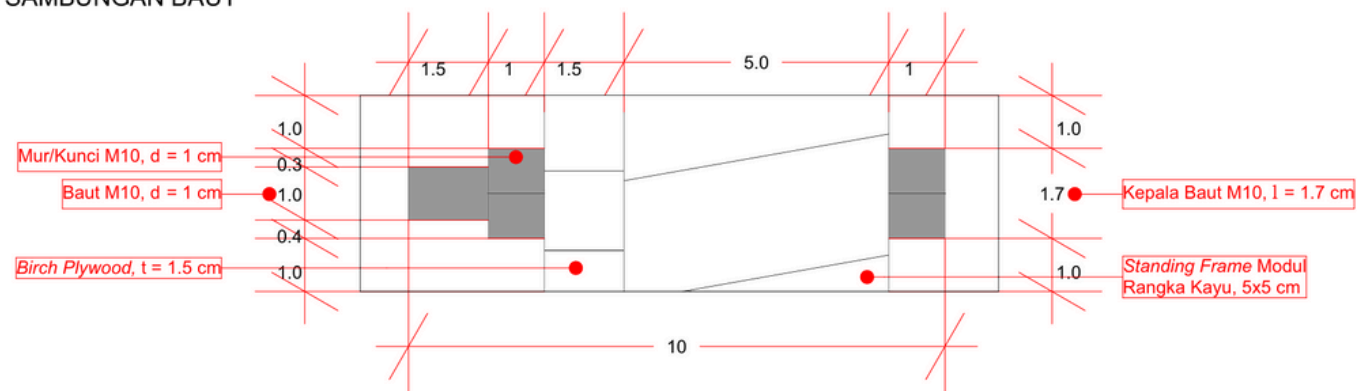


Gambar 3.45 Detail Modul Pump Bumb  
Sumber : Penulis, 2024

Penerapan konsep keselamatan pada desain didefinisikan sebagai berikut :

**p3)** Menggunakan radius transisi 6 ft/213 cm untuk *curved section* dengan kedalaman 24.5 cm dengan deviasi minimum;

DJ - 4  
DETAIL SAMBUNGAN BAUT



Gambar 3.46 Detail Sambungan Modul Pump Bumb  
Sumber : Penulis, 2024

### 3.4 3D RENDER

#### 3.4.1 PERSPEKTIF EKSTERIOR



Gambar 3.47 Perspektif Mata Burung D2H Skatehall  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.48 Perspektif Mata Manusia D2H Skatehall dari Jalan Utama  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.49 Eksterior Bangunan dari Lapangan Softball  
 Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.50 Arena Street Plaza Day View  
 Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.51 Area Duduk Pengunjung Umum  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.52 Arena Street Plaza Night View  
Sumber : Penulis, 2024

### 3.4 3D RENDER

#### 3.4.2 PERSPEKTIF INTERIOR



Gambar 3.53 Lobby  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.54 Ruang Ganti  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.55 Kamar Bilas  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.56 Indoor Skate Arena  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.57 Arena Flow Night View  
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.58 Arena Bowl Night View  
Sumber : Penulis, 2024

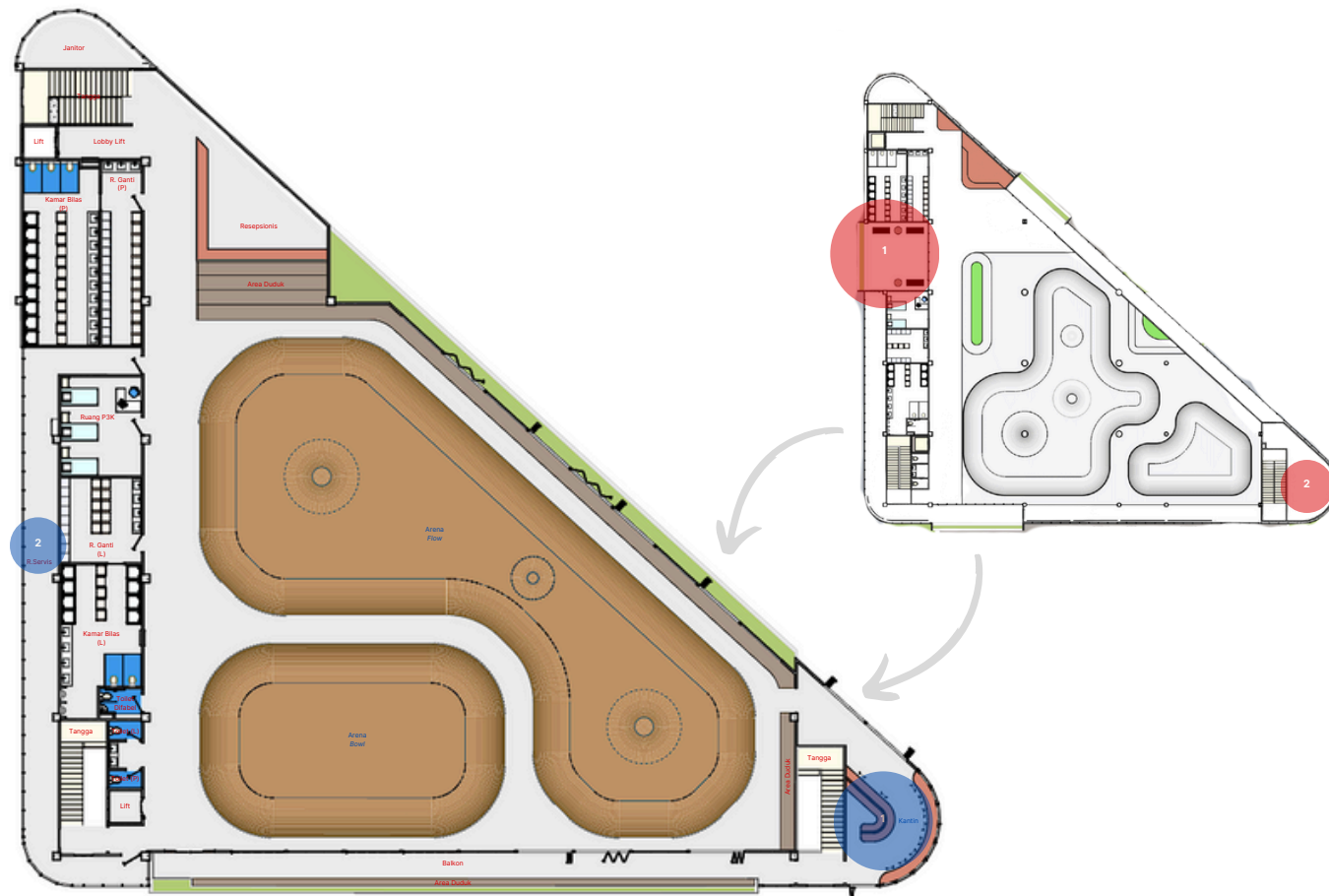


4

EVALUASI DESAIN

## 4.1 DENAH LANTAI L1

Peletakan gudang pada sisi depan bangunan dianggap kurang efektif dalam pengelolaan ruang aktivitas karena potensi area tersebut sebagai ruang komunal atlet, sehingga disarankan peletakkannya ditukar dengan kantin atlet.



Gambar 4.1 Transformasi Revisi Denah L1  
Sumber : Penulis, 2024

Respon : Sisi depan yang awalnya untuk **(2) ruang servis/gudang** diubah menjadi **(1) kantin atlet** berdasarkan alur pengguna untuk memaksimalkan efektivitas pergerakan dalam ruang.

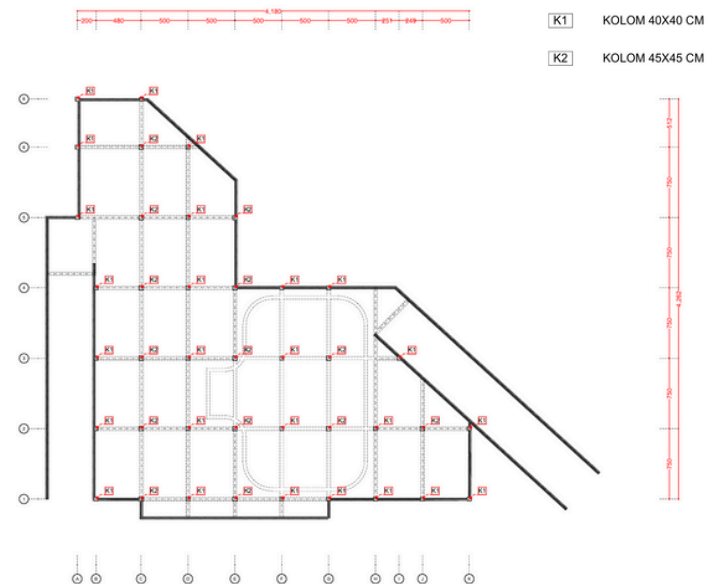
**Catatan :**  
Revisi ditambahkan dalam pembahasan Denah L1 pada Bab 3



## 4.3 STRUKTUR

1) Struktur kolom perlu disederhanakan menjadi 2 tipe agar memudahkan proses konstruksi 2) Khususnya pada zona *skate indoor* disarankan menggunakan bentang lebar agar memaksimalkan visibilitas dan pergerakan *skater*.

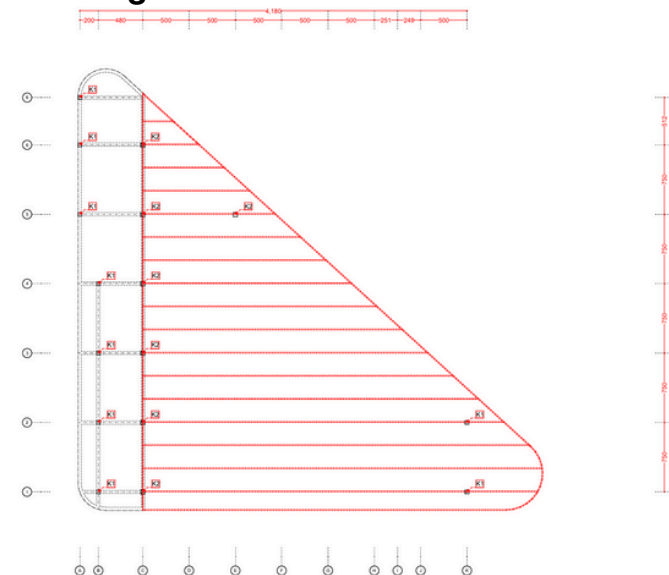
### Struktur Kolom



Respon : Ukuran disesuaikan dengan bentang balok yaitu K1 (40x40) untuk B1 (65/35), sedangkan K2 (45x45) untuk B2 (85/40).

Gambar 4.3 Revisi Struktur Kolom  
Sumber : Penulis, 2024

### Bentang Lebar di Zona Skate Indoor



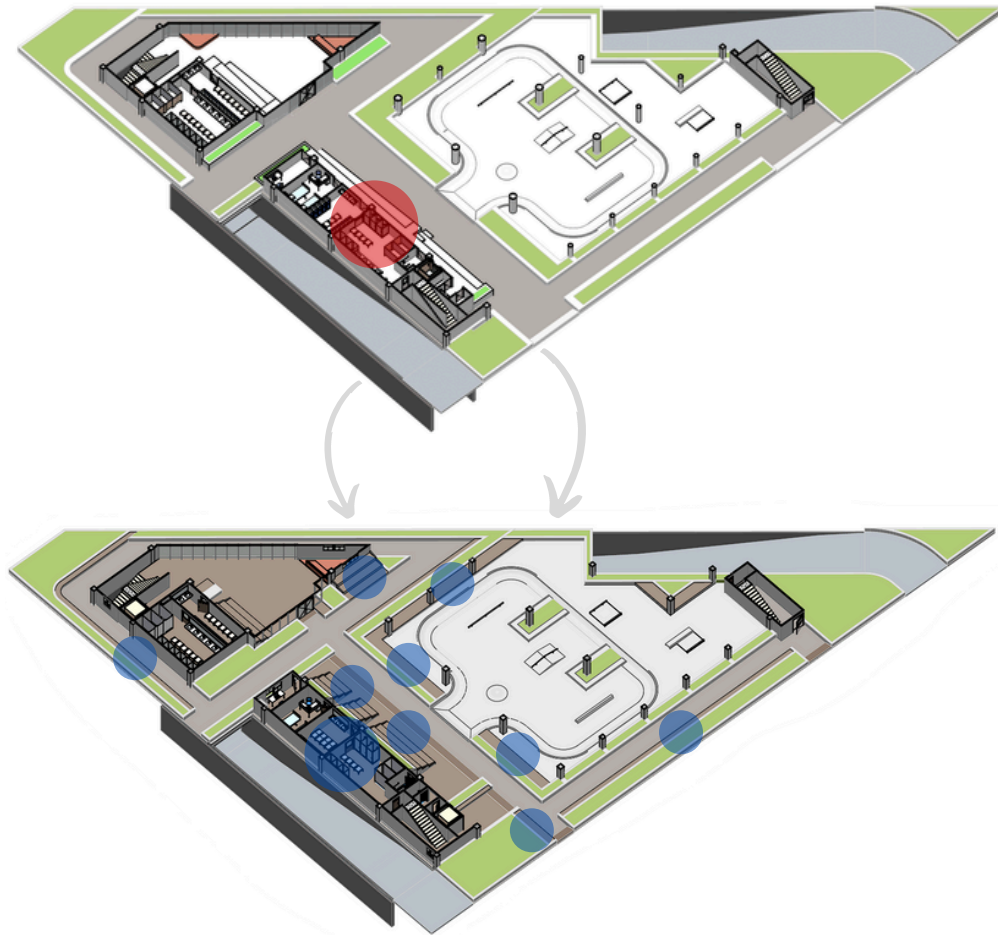
Respon : Struktur atap Lantai L1 menggunakan *space frame* agar memungkinkan area bebas kolo pada zona utama

Gambar 4.4 Revisi Struktur Atap  
Sumber : Penulis, 2024

**Catatan :**  
Revisi ditambahkan dalam pembahasan Potongan Bangunan pada Bab 3

## 4.4 PENINGGIAN LANTAI PENGELOLA DAN SERVIS

1) Peninggian lantai pengelola dan servis setinggi 1 meter dianggap kurang efektif dalam pengelolaan sirkulasi sehingga disarankan untuk menggantinya menjadi area duduk. 2) Area duduk sebagai utilitas sosial dalam site tidak terlihat.



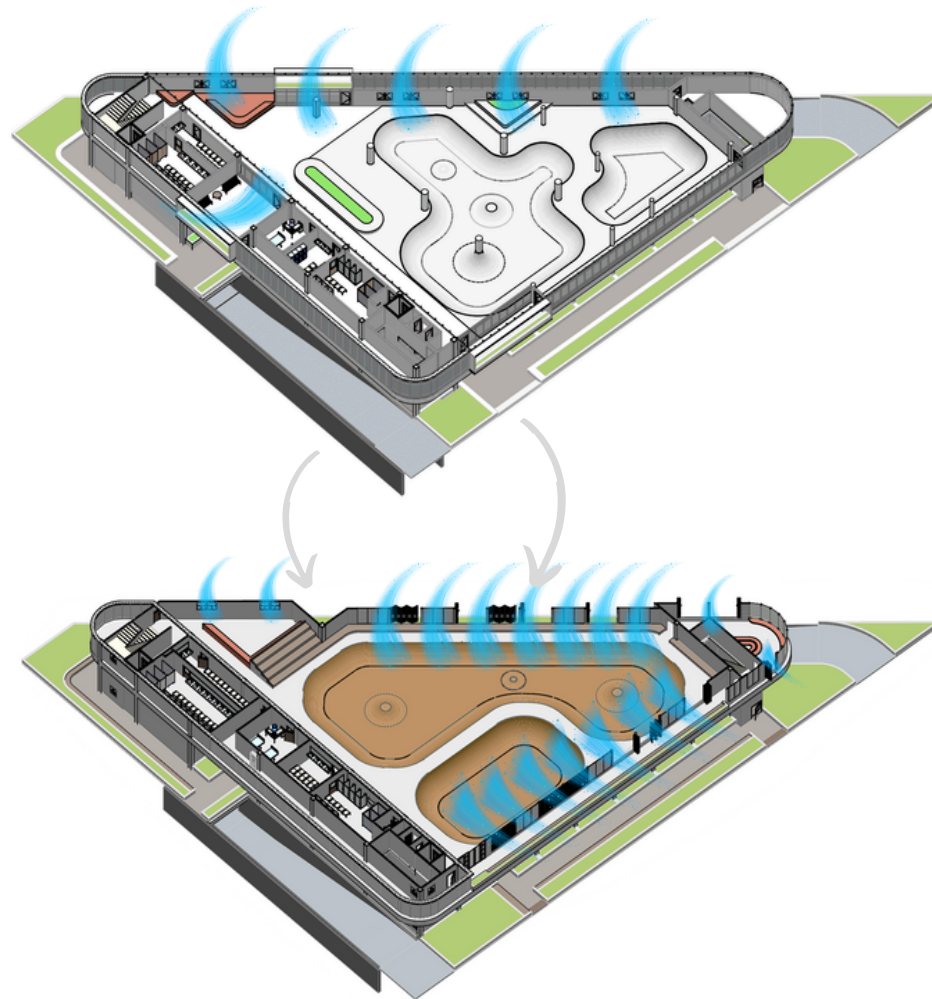
Gambar 4.5 Transformasi Revisi Lantai Pengelola dan Servis  
Sumber : Penulis, 2024

Respon : 1) Lantai pengelola dan servis dinaikan 10 cm dari tanah untuk memberikan batas imajiner dengan ruang sirkulasi. 2) Area duduk diberi kontras dengan penggunaan material yang berbeda untuk memudahkan pengunjung memahami itu sebagai area duduk.

**Catatan :**  
Revisi ditambahkan dalam pembahasan Denah GF pada Bab 3

## 4.5 KAJIAN TROPIS PADA FASAD

Skema penghawaan pada bangunan dianggap kurang optimal karena aliran udara tidak sepenuhnya melewati ruang utama.



Gambar 4.6 Transformasi Revisi Selubung Bangunan  
Sumber : Penulis, 2024

Respon : Bukan berupa pintu lipat kisi-kisi kayu dan perforated panel difokuskan pada sisi utara dan tenggara agar memungkinkan sirkulasi udara mencapai zona *skate indoor*.

**Catatan :**  
Revisi ditambahkan dalam pembahasan Selubung pada Bab 3

## DAFTAR PUSTAKA

Beck, A. (2022) *Skate Park Best Practices*. Available at: <https://skatepark.org/uploads/Skatepark-Best-Practices-2022-4.pdf> (Accessed: 03 October 2024).

Butcher, C. (2022) *Are skateboards safe? learn what you need to know about keeping kids safe*, WebMD. Available at: <https://www.webmd.com/parenting/what-to-know-about-skateboard-safety> (Accessed: 01 October 2024).

Eddie and EddieFounder at Skateboardgeekl got inspired by my father after watching him performing heroic tricks on a skateboard. Started at the age of 8 and performed in multiple competitions (2023) *Skateboarding safety tips for beginners and pros [safe ride]*, SkateboardGeek. Available at: <https://skateboardgeek.com/skateboarding-safety-tips/> (Accessed: 01 October 2024).

Fang, K. and Handy, S. (2017) 'Skate and die? the safety performance of skateboard travel: A look at injury data, fatality data, and Rider Behavior', *Journal of Transport & Health*, 7, pp. 288–297. doi:10.1016/j.jth.2017.08.010.

Jordan, A. (2019) *Building Skateparks: The case for council and community support*, The RSA. Available at: <https://www.thersa.org/blog/2019/07/building-skateparks-the-case-for-council-and-community-support> (Accessed: 03 October 2024).

*Keeping athletes and fans safe in sports facilities: Shive-Hattery (2023) Shive*. Available at: <https://www.shive-hattery.com/keeping-athletes-and-fans-safe-in-sports-facilities/> (Accessed: 25 June 2025).

Miles, R. (2023) *Safety first: 15 must-know safety tips for skateboarding*, Skate Review. Available at: <https://www.skatereview.com/skateboard/skateboarding-safety-tips-and-guide/> (Accessed: 01 October 2024).

Stancombe, J. (2024) *How skateparks build community*, Better Skateparks. Available at: <https://betterskateparks.com/culture/how-skateparks-build-community-and-respect/> (Accessed: 03 October 2024).

Vee, R. (2023) *Skateboarding dangerous? it's not that bad*, SkateboardersHQ. Available at: <https://www.skateboardershq.com/is-skateboarding-dangerous/> (Accessed: 01 October 2024).

# LAMPIRAN

PERANCANGAN **SKATEHALL** DENGAN PENEKANAN PADA **ASPEK KESELAMATAN**  
DI **KOTA TASIKMALAYA**



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia  
Gedung Moh. Hatta  
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584  
T. (0274) 898444 ext.2301  
F. (0274) 898444 psw.2091  
E. perpustakaan@uii.ac.id  
W. library.uui.ac.id

**SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

Nomor: 2711912093/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Andhika Fakhri Padhlurrohman  
Nomor Mahasiswa : 20512109  
Pembimbing : Prof, Noor Cholis Idham, ST., M.Arch., Ph.D., IAI.  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Prof, Noor Cholis Idham, ST., M.Arch., Ph.D., IAI.  
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN SKATEHALL DENGAN PENEKANAN PADA ASPEK KESELAMATAN DI KOTA TASIKMALAYA

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **5 (Lima) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 7/8/2025

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.

## D2H SKATEHALL



Skateboarding merupakan olahraga ekstrem yang sangat digemari oleh kalangan muda, namun memiliki risiko cedera yang tinggi, terutama ketika dilakukan di lingkungan yang tidak dirancang khusus untuk aktivitas tersebut. Di Kota Tasikmalaya, beberapa fasilitas yang memadai memaksa para skater untuk berlatih di ruang-ruang publik perkotaan, yang dapat menimbulkan bahaya keselamatan, potensi konflik dengan pengguna jalan lainnya, serta memperkuat stigma negatif terhadap komunitas skateboard.

Proyek perancangan arsitektur ini berfokus pada pengembangan sebuah skatehall di Kompleks Olahraga Dadasih, Kota Tasikmalaya, dengan penekanan pada aspek keselamatan sebagai pertimbangan utama dalam desain. Skatehall yang dirancang bertujuan untuk menyediakan ruang yang fungsional dan aman bagi para penggunanya. Pertimbangan utama dalam perancangan mencakup flow line dan skateable surface. Dengan mengintegrasikan desain terhadap lingkungan sekitar serta merespons kebutuhan komunitas skateboard lokal, fasilitas ini diharapkan mampu mengurangi risiko cedera dan menjadi ruang rekreasi yang aman bagi komunitas. Pada akhirnya, proyek ini hadir sebagai solusi atas permasalahan keselamatan dalam aktivitas olahraga skateboard di Kota Tasikmalaya.

Kata Kunci : Skatehall, Skatepark Safety, Flow Line, Skateable Surface



## LATAR BELAKANG



Skateboarding bisa jadi aktivitas yang menyenangkan, tapi ini datang dengan risiko yang signifikan. Aktivitas ini menyebabkan sekitar 70.000 kunjungan ke ruang gawat darurat setiap tahun di AS, dengan banyak cedera terjadi pada skateboarder yang lebih muda (Butcher, C., 2022). Cedera umum termasuk patah tulang, keseleo, dan cedera kepala (Miles, R., 2023). 74% dari cedera skateboarding pada bagian extremitas (tangan/kaki), 19% melibatkan pergelangan tangan yang patah, 11% merupakan cedera pada pergelangan kaki, dan 16% terjadi pada wajah (Skateboarding Injury Statistics, 2020). Ketika sebuah kota tidak memiliki skatepark maka kota tersebut adalah skatepark. Ketidadaan fasilitas tersebut menyebabkan para skaters menggunakan area-area perkotaan sebagai obstacle. Hal ini dapat mengakibatkan banyak konflik antara skaters dengan moda transportasi ataupun pejalan kaki di perkotaan. Lebih dari siapapun, anak muda perlu apresiasi oleh komunitas di sekitarnya (Beck, A., 2022). Dalam konteks Kota Tasikmalaya, komunitas skate ini biasa berlatih di Jalan Taman Pahlawan Kusumah Bangsa dan jalan H.Z. Mustofa. Menurut Feby Jontor, Ketua Komunitas Tasik Skate, "Sejauh ini Kota Tasikmalaya belum memiliki sarana latihan khusus bagi para pegiat ataupun atlet skateboard."

## SITE



Site merupakan Kompleks Olahraga Wiradadaha yang berada di Wilayah Kota Tasikmalaya Sub. BWK I.C. pada Blok I.C.4 lebih tepatnya di Kecamatan Cihideung dengan arah pengembangan sebagai fungsi sarana pelayanan umum olahraga.

## REGULASI BANGUNAN



## PERSOALAN PERANCANGAN

### OBJEK

Perancangan Skatehall dengan Penekanan pada Aspek Keselamatan di Kota Tasikmalaya

### ISU ARSITEKTURAL & NON ARSITEKTURAL

**Kurangnya Infrastruktur Pemuda dan Olahraga,** ketersediaan fasilitas seperti gedung olahraga dan kesenian menghambat pembinaan kepemudaan di Kota Tasikmalaya.

**Stigma Negatif Terhadap Skater,** mereka seringkali dipandang negatif oleh otoritas lokal karena kegiatan mereka dianggap mengganggu ketertiban umum.

**Ketidadaan Fasilitas Skateboard,** ketidadaan fasilitas ini mengakibatkan skater menggunakan area perkotaan sebagai pengganti, yang hal ini berpotensi menyebabkan bahaya dan konflik dengan moda transportasi.

**Petensi Cedera pada Skateboarding,** tingginya angka cedera aktivitas ini terutama saat dilakukan di jalan mengakibatkan perlunya fasilitas tersendiri.

### PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang skatehall dengan penekanan pada aspek keselamatan?

### PERMASALAHAN KHUSUS

Bagaimana merancang skatehall yang mampu memenuhi kebutuhan setiap level kemampuan?

Bagaimana merancang skatehall yang mampu meminimalisir kemungkinan cedera pengguna?

### KAJIAN

Tipologi Skatehall Site Dadaha Skatepark Safety

### VARIABEL

- jenis Skatehall
- Standar Kebutuhan
- General Safety
- Aksesibilitas
- View
- Orientasi dan Bentuk Tapak
- Iklim
- Utilitas Sosial
- Flow Line
- Skateable Surface

## FUNGSI BANGUNAN

### FUNGSI UTAMA SKATEHALL

Skatehall dirancang untuk menjadi pusat latihan skateboard bagi komunitas skate di Tasikmalaya, dengan menyediakan berbagai jenis arena yang sesuai untuk latihan teknik dasar hingga lanjutan. Arena yang disediakan mencakup park-style, street-style, dan transition-style, sehingga mendukung kebutuhan atlet dari berbagai tingkat keahlian.

### FUNGSI PENDUKUNG SOCIAL UTILITY

Selain fokus pada skateboard, skatehall menjadi tempat sosialisasi rekreasi terbuka untuk komunitas di Tasikmalaya. Area seperti seating area dan zona hijau yang mendukung aktivitas rekreasi bagi pengunjung non-skater, menciptakan lingkungan yang inklusif dan ramah keluarga.

## PENGGUNA BANGUNAN

### SKATER

merupakan pengguna utama yang dinikmati dalam skatehall ini dengan aktivitas utama latihan skate di arena skate.



### PENGELOLA

merupakan pengguna pendukung yang berperan dalam pengelolaan fasilitas skatehall di kantor pengelola.



### PENONTON

merupakan pengguna terkait yang berkunjung untuk rekreasi dengan menonton di seating area.



## TABEL KRITERIA DESAIN

Variabel	Parameter	Kode	Sumber
Jenis Skatehall	Type Skatehall	T1	TWS, 2017
	Gaya Lintasan	T2	
	Lintasan	T3	SBPC, 2021
	Ruang Ganti	T4	
	Ruang PKK	T5	
Standar Kebutuhan	Fasilitas Pengelola	T6	PERMENPORA, 2018
	Fasilitas Umum	T7	
	Seating Area	T8	
	Toilet	T9	
	Location	T10	
	Accessibility	T11	
	Fire Safety and Emergency Access	T12	
General Safety	Fire Safety and Emergency Access	T12	SBPC, 2021
	Akses Darurat	T13	PERMENPORA, 2018

Variabel	Parameter	Kode	Sumber
Aksesibilitas	Optimalisasi Akses Utama	S1	AF, 2024
	Akses Kendaraan	S2	
View	View ke Arah Softball	S3	AF, 2024
	Integrasi dengan shelter PKK	S4	
Orientasi dan Bentuk Tapak	Bentuk Tapak Segitiga	S5	AF, 2024
	Orientasi Bangunan	S6	
	Pencapaian Alami	S7	
Iklim	Penghawaan Alami	S8	AF, 2024
	Pengendalian Kebisingan	S9	
Utilitas Sosial	Fasilitas Pendukung	S10	AF, 2024

Variabel	Parameter	Kode	Sumber
Flow Line	Obstacle Placement dan Dimension	P1	TWS, 2017
	Flooring Types	P2	
	Surface Regularity	P3	
Skateable Surface	Slopes of Pavement dan Drainage	P4	SBPC, 2021
	Coping & Edging	P5	KAF/SISF, 2023
	Colour	P6	
	Indoor Installation	P7	
	Lighting	P8	

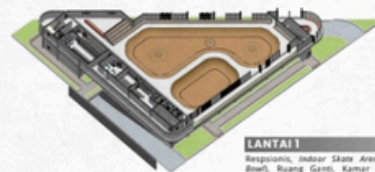
## FLOOR PLAN



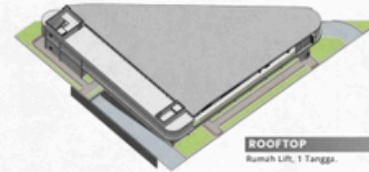
**LANTAI BASEMENT 1**  
28 SPP Mobil dan 20 SPP Motor, Kantor Pengelola, Ruang Kontrol, Ruang ME, Musholla, Toilet Umum, 1 Lift, 1 Tangga.



**LANTAI GROUND FLOOR**  
Outdoor Skate Arena (Street Floor), Ruang Ganti, Kamar Bilas, Lobby, Resepsionis, Pos Keamanan, Ruang PKK, Toilet Umum, 2 Lift, 3 Tangga.



**LANTAI 1**  
Resepsionis, Indoor Skate Arena (Flow dan Bench), Ruang Ganti, Kamar Bilas, Ruang PKK, Kantor, Ruang Servis, Toilet Umum, 2 Lift, 3 Tangga.

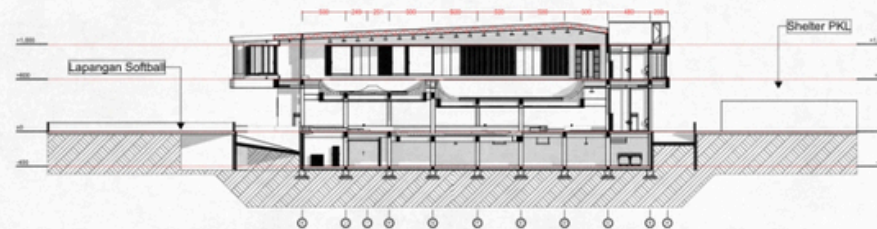


**ROOFTOP**  
Rumah Lift, 1 Tangga.

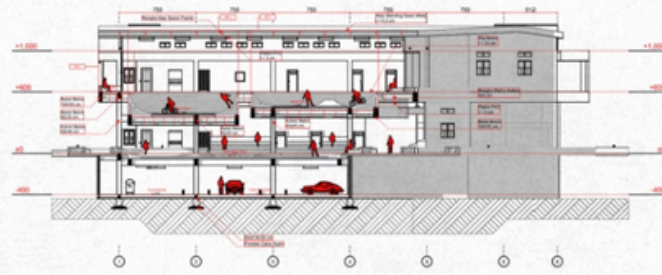
## ELEVATION



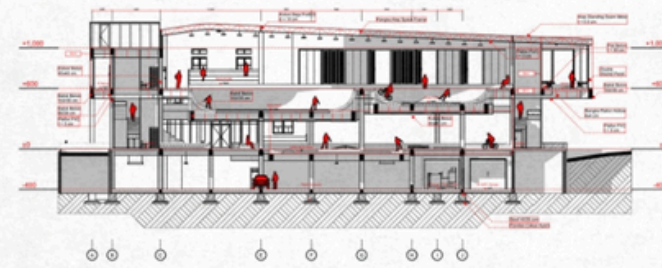
## SITE SECTION



SECTION A-A



SECTION B-B



LOBBY



RUANG GANTI



KAMAR BILAS



ARENA FLOW



ARENA STREET



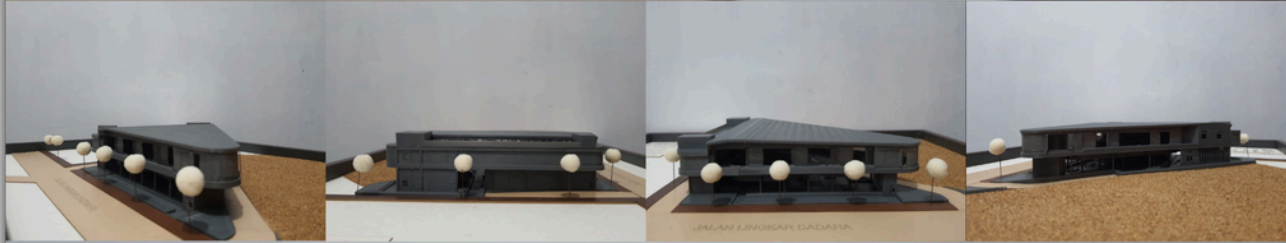
ARENA BOWL



D2H SKATEHALL



**MAKET**



PERANCANGAN SKATEHALL DENGAN PENEKANAN PADA

ASPEK KESELAMATAN DI KOTA TASIKMALAYA

Mahasiswa  
Dosen Pembimbing

: Ardhika Fakhri Paduhurhana, 20212109  
: Prof. Nur Cholis Ghani, ST., M.Arch., Ph.D., M.U.



한국건축학 교육인증원  
Korea Architectural Accrediting Board



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA  
LEMBAGA AMKITEK MALAYSIA



# D2H SKATEHALL



*Skateboarding* merupakan olahraga ekstrem yang sangat digemari oleh kalangan muda, namun memiliki risiko cedera yang tinggi, terutama ketika dilakukan di lingkungan yang tidak dirancang khusus untuk aktivitas tersebut. Di Kota Tasikmalaya, ketiadaan fasilitas yang memadai memaksa para skater untuk berlatih di ruang-ruang publik perkotaan, yang dapat menimbulkan bahaya keselamatan, potensi konflik dengan pengguna jalan lainnya, serta memperkuat stigma negatif terhadap komunitas *skateboard*.

Proyek perancangan arsitektur ini berfokus pada pengembangan sebuah *skatehall* di Kompleks Olahraga Dadaha, Kota Tasikmalaya, dengan penekanan pada aspek keselamatan sebagai pertimbangan utama dalam desain. *Skatehall* yang dirancang bertujuan untuk menyediakan ruang yang fungsional dan aman bagi para penggunanya. Pertimbangan utama dalam perancangan mencakup *flow line* dan *skateable surface*. Dengan mengintegrasikan desain terhadap lingkungan sekitar serta merespons kebutuhan komunitas skateboard lokal, fasilitas ini diharapkan mampu mengurangi risiko cedera dan menjadi ruang rekreasi yang aman bagi komunitas. Pada akhirnya, proyek ini hadir sebagai solusi atas permasalahan keselamatan dalam aktivitas olahraga *skateboard* di Kota Tasikmalaya.

*Kata Kunci* : *Skatehall, Skatepark Safety, Flow Line, Skateable Surface*

