BAB 3

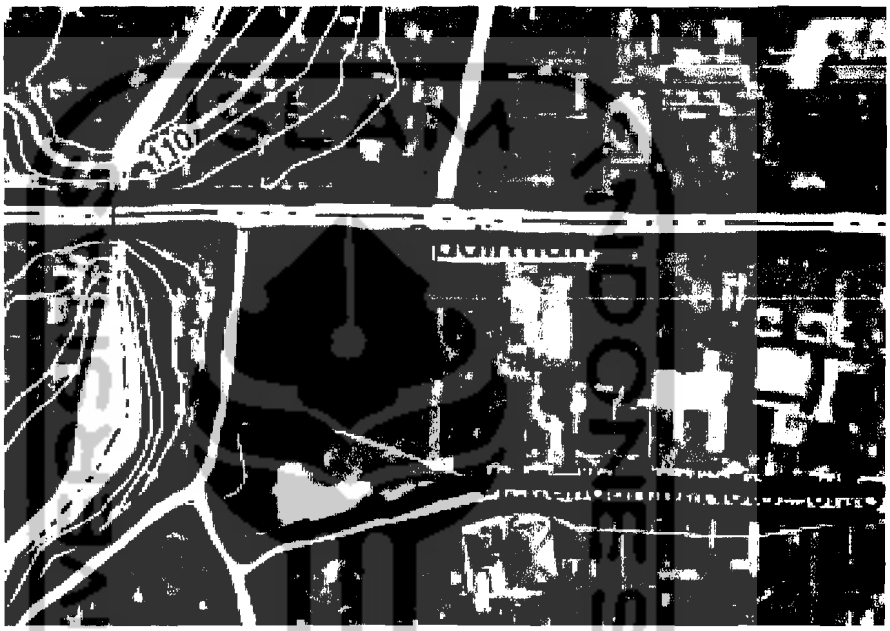
Analisa arena skatepark dan Musik Indie

Analisa tapak

Dalam analisis ini rangkaian kegiatan yang mengamati segala potensi tapak yang nantinya bisa menjadi masukan dan dasar dalam perencanaan dan perancangan bangunan. Terkait didalamnya adalah pemanfaatan lahan, sirkulasi, landscape, aktivitas pelakunya.

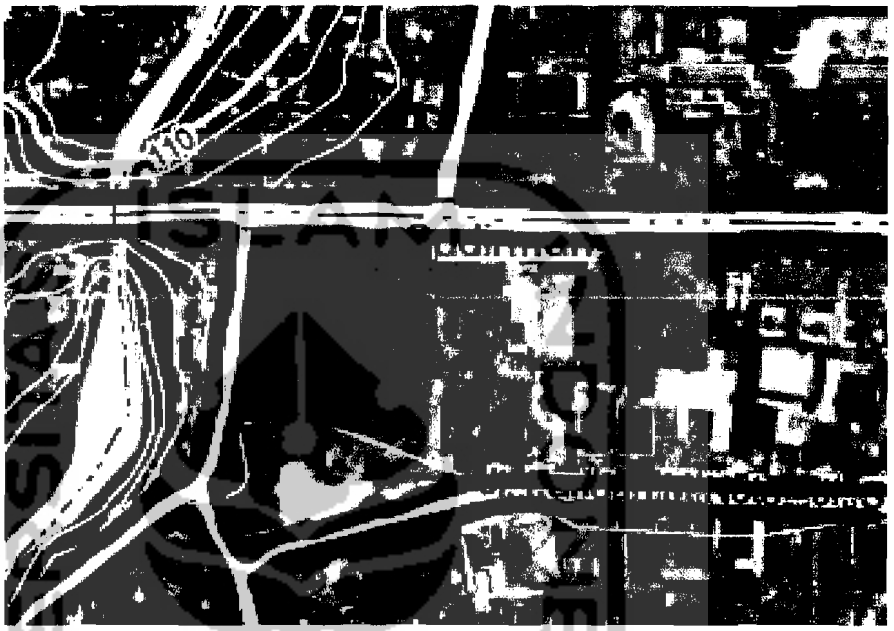
Zoning site

Site yang ada sekarang, seperti telah dijelaskan sebelumnya, banyak memberikan gambaran tentang seberapa jauh lahan yang telah dimanfaatkan dan yang masih sebagai lahan tidur. Site yang ada sekarang hanya digunakan sebagai area komersial untuk fungsi restoran dan sebagian areanya digunakan untuk fungsi-fungsi pendukungnya, seperti lahan parkir. Sedangkan area-area yang lain masih kosong.



Gambar 3.1 : sketsa zoning site.

Banyaknya lahan kosong ini akan dicoba dimaksimalkan pemanfaatannya dengan mengaktifkan semua elemen lahan yang ada disite, dengan batasan aspek-aspek seperti pemanfaatan view yang bagus, pemanfaatan sirkulasi yang ada. View yang mengarah jelas kesite adalah view dari arah jalan simanjuntak dan jalan sudirman dari arah tugu. Untuk itulah diusahakan pemanfaatan lahan dapat menangkap segala pandangan dari arah-arah ini, untuk diarahkan kesite.



Gambar 3.2 : sketsa pemanfaatan lahan.

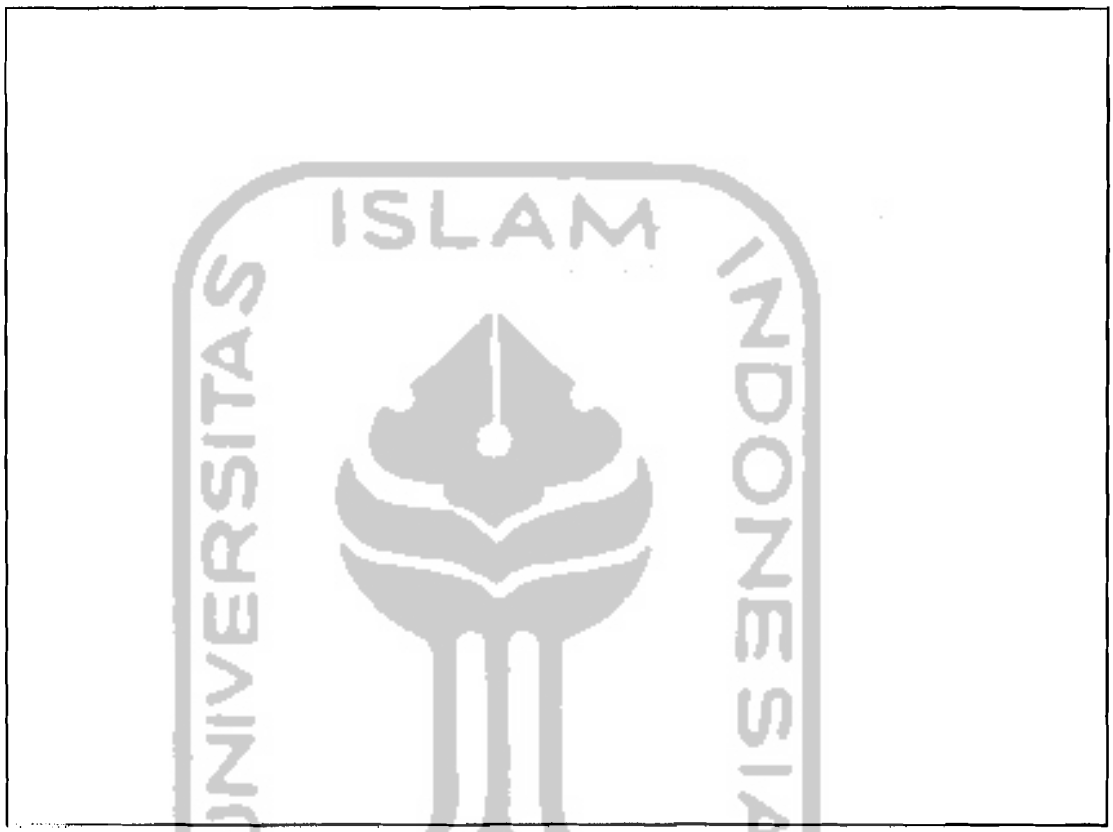
Analisa material/ elemen pembentuk skatepark

Sebuah skatepark, amat ditentukan oleh elemen-elemen pembentuknya dalam analisa ini adalah tentang material yang dipakai. Dalam tatanan outdoor, penataan ruang luarnya; sebagian besar elemen pembentuknya adalah perkerasan-perkerasan yang membentuk bentukan, baik yang bisa dipakai untuk bermain skateboard/ yang tidak sama sekali.

Elemen seperti semen, aspal, marmer akan dipakai sebagai material pembentuk perkerasan ruang luar maupun ruang dalam. Dalam street skateboarding material perkerasan akan mendukung urutan permainan dari mulai *mengayuh* kemudian *aplikasi trik* baik trik ditempat flat/ datar maupun trik yang langsung diarahkan kealat.

Material disini yang diharapkan mendukung pola permainan adalah material yang mempunyai spesifikasi sifat: **halus, kasar, licin, tekstur bergelombang, dan tekstur seret/ kasar.**

Material-material dengan sifat diatas akan diplot sebagai material perkerasan dan juga diaplikasikan pada elemen/ bentukan yang *skateable*.





Gambar 3.3 : sketsa pemanfaatan material pada elemen-elemen perkerasan.

Analisa bentuk elemen alat

Analisa ini akan lebih difokuskan pada bentukan elemen-elemen alat yang mengarah pada spesifikasi gaya permainan street skateboarding. Ini disebabkan karakter street skateboarding yang memang berbeda dengan vert dan pool skateboarding.

Dalam street skateboarding, bentukan alat yang sering dimainkan adalah bentukan modifikasi alat-alat dasar dalam permainan skateboarding yang ditemukan di jalanan atau properti publik.

Alat-alat yang sering dimainkan disini diambil berdasarkan karakter bentuk dan material dengan sifat **MASIF dan PADAT.** Karakter bentukan inilah yang sering dipilih dalam street skateboarding. Didukung dengan material seperti semen, batu, marmer semakin memperteguh keyakinan si pemain untuk bermain di spot-spot jalanan, seperti di ledge pada pot, curb, ledge pada tangga ataupun handrail tangga yang terbuat dari besi tapi dirasakan padat dan masif secara konstruksional.

Sedangkan bentukan dan material dengan karakter yang **LENTUR, RINGAN dan KURANG MASIF** seperti **KAYU, PLASTIK, FIBER, KACA** jarang menjadi sasaran untuk bermain karena secara sugesti tempat tersebut kurang masit dan tidak mendukung permainan skateboard.

Urutan pemilihan spot dijalanan/ street skateboard adalah:

1. MASIF secara bentuk dan materialnya.
2. Ada korelasi dengan bentukan-bentukan dasar dalam alat-alat dasar permaianan skateboarding, ataupun modifikasi pengembangan alat tersebut.

Gambar 3.4 : alat-alat di street skateboarding.

Analisa karakter pola permainan street skateboarding

Dalam permainan street skateboarding, ada beberapa jalinan pola aktivitas yang tercipta disana dan menjadi suatu urutan:

a. **MENGAYUH**

Sebagai dorongan tenaga setiap kali untuk memacu/ agar papan tetap bisa mengalir lancar, terutama apabila permukaan kontur cenderung datar.

b. **MELOMPAT**

Ada beberapa sifat melompat:

- Melompati obstacle alat, barrier ataupun obstacle.
- Melompati gap, semisal melompati anak tangga, melompati permukaan taman, melompati selokan. Disini ada beberapa penekanan, yaitu:
    a. Dengan aplikasi trik dasar ataupun combo trik.
    b. Bisa dari pemukaan tinggi ke yang leblh rendah.
    c. Bisa dari permukaan yang rendah ke yang lebih tinggi.
    d. Bisa dari permukaan yang datar ke permukaan datar.

- TRANSFER, yaitu: melompat dengan aplikasi trik, yang menyembabkan berpindah tempat dari suatu alat ke alat lain, dimana posisi bisa dari KANAN ke KIRI, atau sebaliknya.

c. **FLATGROUND TRICK**

Karakter bermain dalam street skateboarding dimana kadang sering disebut dengan bahasa slanknya yaitu: NGULIK TRIK. Maksudnya adalah bermain skateboard di permukaan datar dengan luas area yang sedang, dimana pemain berkonsentrasi pada penguasaan trik.

Disini ada dua golongan:

- PEMULA
  Konsentrasi terhadap penguasaan trik-trik paling dasar.
- LANJUT
  Konsentrasi terhadap gabungan dua sampai tiga trik.

Di flatground trik ini, pemain bisa berkonsentrasi dan juga bisa dijadikan sarana latihan dengan berlatih di tempat (tanpa meluncur sedikitpun) atau juga dengan berjalan meluncur diatas papan skateboard.

d. **APLIKASI TRIK DI OBSTACLE/ ALAT/ BENTUKAN YANG BISA DIJADIKAN TEMPAT BERMAIN.**

Di bagian ini, karakter bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa sifat pola permainan, yaitu:

a) NAIK KE ALAT/OBSTACLE

pemain meluncur kemudian menghentak papan (POP TIMING), kemudian papan terbawa naik.

ada 4 sifat aplikasi trik :

a. MANUAL TRIK.

b. NOSE MANUAL TRIK.

c. OLLIE TRIK.

d. FLIP TRIK.

b) TURUN DARI ALAT/ OBSTACLE

meluncur dari permukaan yang lebih tinggi ke yang lebih rendah, dengan aplikasi trik.

sama dengan poin A diatas, ada 4 aplikasi trik:

a. MANUAL TRIK

b. NOSEMANUAL TRIK

c. OLLIE TRIK

d. FLIP TRIK

c) SLIDE

Aplikasi trik yang **meluncurkan/ membenturkan** bagian papan yang lebih dominan, ke alat.

d) GRIND

Aplikasi trik yang membuat papan meluncur dengan membenturkan bagian **TRUCK RODA** ke permukaan alat.

e) COMBO TRIK

Aplikasi beberapa trik (2-3 trik) yang dimainkan kedalam sebuah alat, baik dengan SLIDE, GRIND, atau dengan NAIK/ TURUN dari alat tersebut.

Analisa jalur sirkulasi menurut gaya permainan STREET SKATEBOARDING

Jalur sirkulasi permainan street skateboarding akan menentukan dalam mengolah landscape sehingga akan tercipta suatu permainan yang mengalir. Sirkulasi dalam permainan street skateboarding terbagi menjadi 3 hal:

1. SIRKULASI DI TEMPAT DATAR (FLATGROUND)
2. SIRKULASI DI TEMPAT YANG MENERUS DENGAN DERAJAT ELEVASI BERBEDA
3. SIRKULASI MENGARAH KE ALAT

1. SIRKULASI DI TEMPAT DATAR (FLATGROUND).

Sirkulasi di tempat dengan permukaan rata/ datar, pola sirkulasinya cenderung bisa beragam/ variatif. Ada beberapa alternatif pola sirkulasi yang kemungkinan bisa terjadi, yaitu:

- PARAREL

  Dalam pola sirkulasi ini cenderung mengikuti satu sumbu linier, secara bolak-balik.

- CIRCLE

Sirkulasi ini berpola memutar mengelilingi tempat bermain mengikuti suatu bentukan lingkaran.

- TERSEBAR/ RANDOM

  Pola sirkulasi dimana alurnya ditentukan kehendak pemain skateboard, seberapa jauh dan seberapa senang dia mengarahkan papan skateboardnya.

2. SIRKULASI DI PERMUKAAN YANG MENERUS DENGAN DERAJAT ELEVASI YANG BERBEDA-BEDA.

   Sirkulasi di tempat dengan permukaan yang mempunyai derajat elevasi berbeda-beda lebih mengarah kearah satu sumbu/ PARAREL. Ini dikarenakan karakter beda ketinggian namun masih menerus, yang menyebabkan pemain lebih memfokuskan ke bagaimana dia meluncur dengan papan skateboardnya, untuk mengikuti permukaan yang naik turun, kemudian mempersiapkan trik-trik yang akan dimainkan.

3. SIRKULASI MENGARAH KE ALAT PERMAINAN.

Komposisi dan penempatan alat akan sangat berpengaruh dalam sirkulasi ini. Jika komposisi alat akan diletakan secara berurutan dalam satu jalur lurus mengikuti suatu sumbu, maka kemungkinan yang terjadi adalah pola sirkulasi secara PARAREL. Jika komposisi alat ditempatkan secara melengkung mengikuti bentukan lingkaran atau oval, maka pola sirkulasi yang terbentuk adalah pola sirkulasi secara CIRCLE. Jika komposisi alat ditempatkan secara acak/ RANDOM, maka pola sirkulasi yang terbentuk adalah pola sirkulasi secara MENYEBAR.

- Pola sirkulasi mengarah ke alat secara pararel:

- Pola sirkulasi mengarah ke alat secara circle:

- Pola sirkulasi mengarah ke alat secara menyebar:

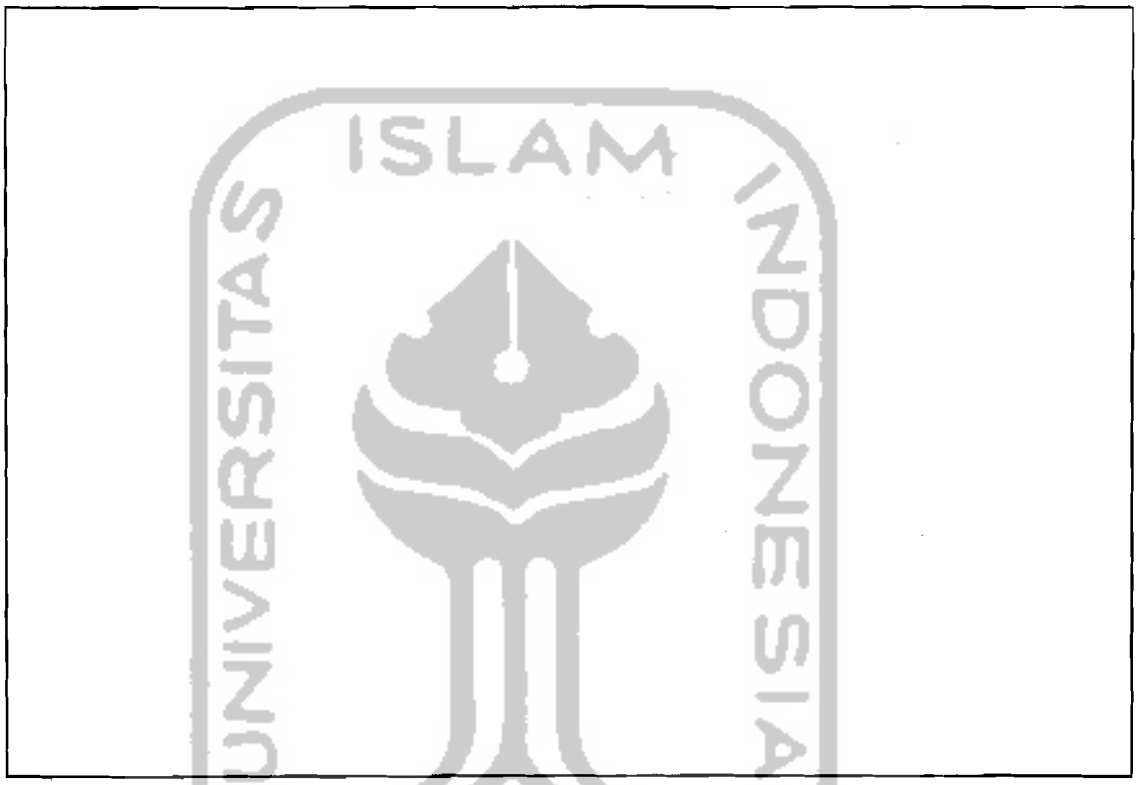
Analisa komposisi alat menurut gaya permainan STREET SKATEBOARDING

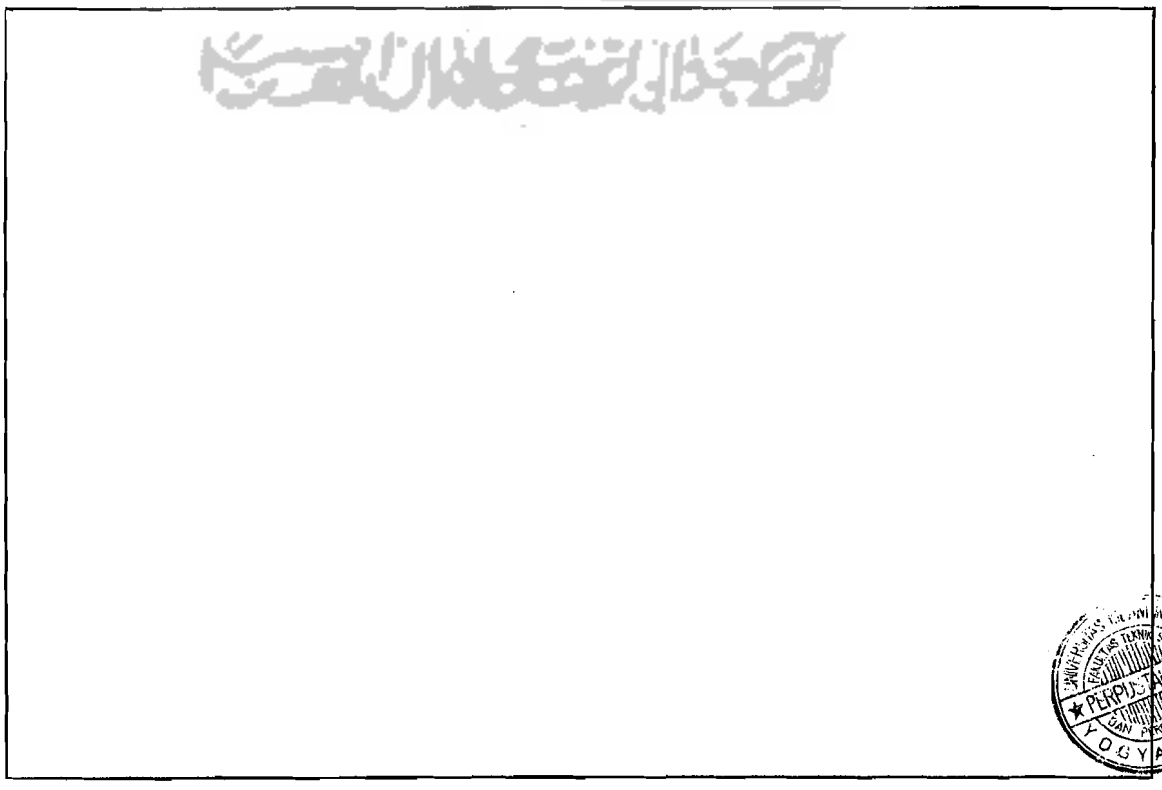
Street skateboarding tidak terlalu memperhatikan komposisi yang baku dan standar dari penataan komposisi alat permainannya. Hal ini dikarenakan permainan ini mengadaptasi dari perilaku penelusuran dan penemuan tempat-tempat bermain dijalanan. Dalam street skateboarding, kita lebih terfokus untuk bermain mengalir, bebas dan berusaha untuk enjoy serta menghindari suatu pola aliran permainan yang monoton; semisal kita hanya bolak-balik pada jalur yang sama. Hal inilah yang menyebabkan kenapa komposisi alat dalam street skateboarding tidak terlalu diset secara standar mendekati penataan alat-alat permainan skateboarding, dimana penataan alat-alat standar lebih mengarah ke penataan alat permainan untuk dikhususkan pada kompetisi. Nantinya penataan yang bisa mewujudkan permainan yang mengalirlah yang akan difokuskan untuk ditampilkan di arena skatepark ini. dalam pola permainan mengalir inilah komposisi alat harus bisa ditata untuk mendukung kemampuan pemain, baik pemain pemula ataupun pemain untuk tingkat lanjut. Street skateboarding menampilkan permainan yang **mengalir** secara **SEQUENTIAL**; dimana didalamnya ada fase-fase perjalanan permainan :

- **meluncur**
- **mengarah ke ALAT/ BARRIER/ OBSTACLE yang dituju**
- **permainan FLATTRICK**
- **mengarah dan melompati GAP**

Keempat hal diatas adalah fase-fase yang urutannya bisa dibolak-balik oleh si pemain untuk menciptakan suatu serial permainan. Komposisi alat disinipun, terutama untuk ruang luar akan mengadopsi elemen bentuk yang digemari menurut permainan street skateboarding seperti bentukan **BOX, LEDGE, BANK, HANDRAIL., STAIRS.** Alasan menghadirkan elemen-elemen ini dikarenakan potensi pemakaian yang nantinya bakalan tinggi, serta dengan penataan

elemen-elemen ini secara terarah akan sangat menghadirkan suasana street skateboarding yang kental. Salah satu rujukan dalam penataan komposisi alat street skateboarding adalah penataan elemen-elemen skateboarding di LOVE PARK, PHILADHELPIA.





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
PERPUSTAKAAN FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI YOGYAKARTA

Gambar 3.5 : analisa komposisi alat dalam street skateboarding.

Analisa vegetasi

Vegetasi sangat dibutuhkan sebagai salah satu pembentuk ruang luar (outdoor). Disini vegetasi akan diarahkan sebagai salah satu elemen untuk mendukung kenyamanan termal di seputaran site. Dengan kondisi site yang berada dalam jalur sirkulasi yang padat kendaraan, cenderung menciptakan polusi udara yang tinggi serta akan berpotensi menciptakan suasana yang gerah dan panas di seputaran site dan di dalam site itu sendiri. Vegetasi nantinya berfungsi sebagai elemen penyegar dan menetralisir kondisi udara dan panas. Dikala para pemain kelelahan dan gerah mereka bisa istirahat serta duduk di sepanjang jalur vegetasi yang akan direncanakan. Selain itu vegetasi yang hijau akan sangat membantu menetralisir kejenuhan pandangan akibat dominasi perkerasan serta bangunan yang ada. Ini akan semakin mempermudah pemain untuk menemukan sense dan suasana yang nyaman dikala bermain.

Gambar 3.6 : Analisa vegetasi

Analisa landscape

Dengan bentuk tapak yang hampir menyerupai bentuk bujur sangkar, dan permukaan kontur yang tidak begitu rata akan menjadi suatu bentuk yang kurang menarik jika tidak ditata dengan baik. Landscape ruang luar nantinya juga akan diarahkan untuk mendukung pola permainan street skateboarding yang mengalir. Pada permasalahan ini ada beberapa hal yang menjadi bahan bahasan utama, yaitu: permukaan yang mendukung aliran permainan, points of attraction, point of visual.

Permukaan yang mendukung aliran permainan. Aliran permainan skateboard yang diselaraskan dengan spirit dan gaya street skateboarding, sangat bergantung dengan karakter permukaan dimana skateboard tersebut dimainkan. Dengan mengambil inspirasi dari bentuk pool yang selalu dapat mengalirkan permainan skateboard; nantinya ada beberapa penanganan kontur permukaan skate arena ini. Pada beberapa bagian akan merupakan gabungan antara flat arena (tempat datar) dan permukaan yang dibentuk dengan menaikan dan menurunkan ketinggian elevasinya. Permainan kontur ini nanti akan diselaraskan dengan penataan komposisi alat serta juga memperhatikan material perkerasan seperti telah diulas diatas pada pembahasan analisa material.

Gambar 3.7 : sketsa penanganan permukaan yang mengalir.

Point of attraction. Nantinya arena skatepark, juga menjadi tempat yang dapat membuat orang tertarik untuk datang, melihat serta menyuguhkan suasana yang enjoy untuk mengamati. Dengan penanganan landscape yang baik, hal ini akan dapat diwujudkan. Media pertama yang nantinya difokuskan sebagai alat untuk menarik perhatian sehingga orang tertarik untuk datang, bukannya hanya melihat saja adalah ruang outdoor skatepark. Dengan penanganan tempat datar yang digabungkan dengan permukaan yang berbeda tingkat elevasinya serta penampilan bangunan yang nantinya juga bisa berfungsi menjadi latar belakang. Selain nantinya juga menyediakan tempat untuk menonton yang nyaman bagi orang yang datang, baik menonton aktivitas skateboard ataupun menonton aktivitas musik di outdoor skatepark; tampilan sirkulasi yang berada diseputaran outdoor skatepark, juga akan menjadi perhatian perancangan. Nantinya akan ada alur perjalanan bagaimana penonton dapat melihat aliran permainan dengan konsep street skateboarding.

Gambar 3.8 : sketsa point of attraction

Point of visual. Disini akan ditekankan pada beberapa poin yang akan menjadi bahasan pada beberapa section, dimana outdoor skatepark dibuka pandangannya, sehingga pandangan orang-orang/ audience akan langsung tertuju pada aktivitas utama yaitu skateboard. Bagian utara yang mengarah ke arah jalan Simanjuntak akan dibuka dan bangunan akan sedikit menjadi latar, namun aktivitas skateboard akan tetap terlihat. Sepanjang jalan Sudirman vista akan dibuka lebar-lebar guna mencuri pandang orang-orang yang lalu-lalang/ kendaraan yang lewat. Karena area inilah, potensi yang terbesar untuk memperlihatkan aktivitas skateboard dan musik. Beberapa vegetasi akan diletakan dijalur ini untuk mendukung kenyamanan penonton ketika melihat. Di jalur jalan Syuhada, vista juga akan dibuka guna memaksimalkan pandangan kearah site, dan di bagian selatan akan ditempatkan kumpulan vegetasi, sebagai tempat untuk "NGISIS" (menyegarkan badan).

Gambar 3.9 : sketsa point of visual

Analisa hubungan ruang luar dan ruang dalam

Kemenerusan ruang dalam dalam hal ini indoor skatepark, dengan fasilitas pendukung permainan skateboard didalamnya dan ruang luar (outdoor skatepark); menjadi bahasan yang diulas dalam analisa ini. Selama ini konsep suatu skatepark; baik yang indoor maupun yang outdoor, jarang menyatukan komposisi alat ataupun pembagian peruangannya menjadi suatu kesatuan pola permainan skateboard yang menerus dan mengalir. Oleh karena komposisi alat ruang luar dan dalam agak berbeda karakternya, maka perlu ada *zona transisi* dimana pemain dikala bermain diruang luar (didominasi karakter alat dengan penekanan street skateboarding) kemudian masuk ke ruang dalam/ indoor (didominasi dengan peralatan yang mendekati standar kompetisi) tidak merasa janggal dan kaget dengan pergantian komposisi alat yang agak berbeda karakternya. Untuk inilah perlu adanya zona transisi, dengan maksud agar pola aliran permainan tetap terjaga. Kemenerusan ruang luar dan ruang dalam juga akan diatur mengikuti pola sirkulasi yang direncanakan. Nantinya akan ada semacam area masuk dan area keluar, dimana urutan ini bisa di switch/ dibalik.

Gambar 3.10 : sketsa hubungan ruang luar dan ruang dalam.

Analisa musik dan skateboard

Analisa ini akan sangat berpengaruh bagaimana nantinya penataan panggung dan elemen kelengkapan musik sanggup memback-up suguhan musik untuk kegiatan skateboard. Bagaimana nantinya musik dapat berperan sebagai live soundtrack bagi aliran permainan street skateboarding. Semangat anak muda yang meletup-letup, cenderung menggemari musik yang sesuai dengan rentang usia mereka. Dikala bermain, ada kalanya pemain memasuki masa-masa jenuh, terlebih dikala mereka bermain berjam-jam dan tidak dapat menguasai suatu trik yang sedang dikonsentrasikan untuk dikuasai.....terkadang masa-masa itu, pemain cenderung kurang bisa mengontrol emosi dan menjadi paranoid dan desperate karena gagal menguasai trik. Saat-saat inilah musik menjadi media penyegar dan penetralisir pikiran, fisik dan perasaan senang si pemain, untuk kembali semangat bermain.

Nantinya penataan elemen musik seperti audio speaker dan pendukung lainnya bakalan ada sebagai kelengkapan, baik untuk ditempatkan diruang luar maupun diruang dalam. Apapun genre musik itu, baik rock, pop, hip-hop; dirasakan akan sangat membantu pemain menemukan suasana yang live dan enjoy dikala bermain.

Gambar 3.11 : sketsa sebaran elemen musik di area skatepark

Analisa konfigurasi panggung musik

Panggung untuk pentas musik, nantinya berfungsi sebagai tempat pementasan musik baik live ataupun tertutup. Keberadaan panggung ini nantinya akan sebagai unsur pendukung terhadap kegiatan skateboard. Nantinya keberadaan panggung akan ditempatkan pada posisi, dimana dia bisa berfungsi mendukung kegiatan diluar maupun didalam. Panggung juga direncanakan akan ditempatkan pada centre site. Dengan hal ini diharapkan nantinya bisa mendukung fungsi di luar dan di dalam. Ketika ada event-event di

Gambar 3.12 : sketsa penataan panggung di site.

Analisa elemen non skate dan elemen yang skateable

Dalam olahraga skateboarding, terutama dalam street skateboarding beragam sekali elemen-elemen skateboarding yang dapat dimainkan. Untuk ruang luar/ outdoor, nantinya terdapat tiga golongan massa yang bakalan berada di area ini, yaitu:

- Komunitas skateboarder/ pemain skateboard
- Komunitas musik indie
- Komunitas publik/ orang awam yang datang melihat

Dari tiga komunitas diatas akan banyak elemen-elemen pembentuk ruang luar, yang nantinya mendukung dan "menyamankan" aktivitas mereka serta eksistensi mereka. Dengan konsentrasi utama area, yang berfungsi sebagai tempat bermain skateboard; maka ada 3 klasifikasi elemen yang bisa dikategorikan disini :

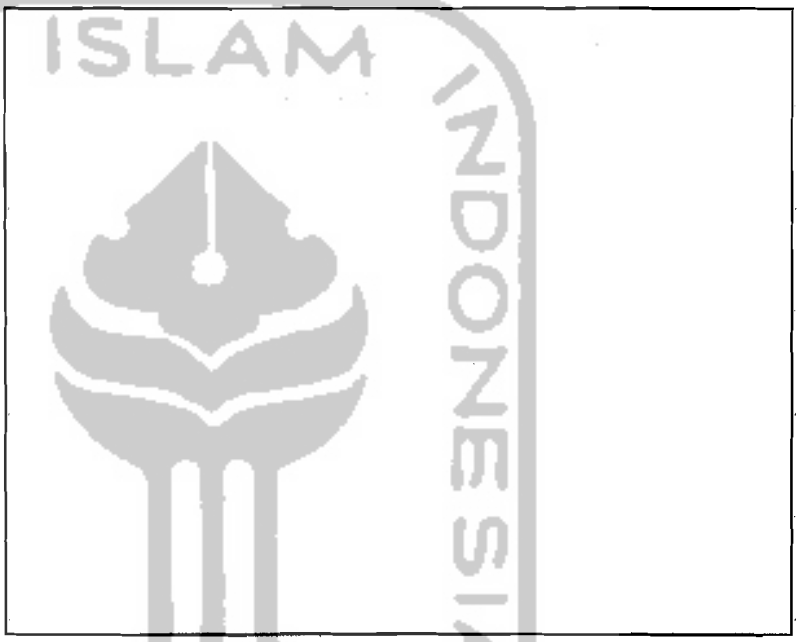
1. ELEMEN YANG SKATEABLE

   disini elemen-elemen ini sebagai bentuk, fungsi dan materialnya bisa untuk bermain skateboard. Seperti telah diulas di analisa sebelumnya, bentukan yang menyerupai bentuk dasar alat permainan skateboard, serta adopsi bentukan street seperti bank, ledge, curb dengan didukung material perkerasan yang sesuai akan menjadi pijakan perancangannya.

2. ELEMEN YANG SKATEABLE, *namun bisa mendukung fungsi lain.*

   elemen-elemen ini, pada dasarnya fungsi utamanya bukan untuk mendukung permainan skateboard, melainkan untuk mendukung fungsi lain; namun karena karakter materialnya serta bentukannya yang

menyebabkan elemen-elemen ini bisa sekiranya dipakai bermain skateboard. Misalkan : bentukan pagar/ fench yang terbuat dari besi, dimana sebenarnya sebagai pembatas, namun bisa dipakai bermain skateboard.



Gambar 3.13: sketsa elemen skateable yang mendukung fungsi lain.

3. ELEMEN NON SKATEABLE

disini elemen-elemen ini sebagai bentuk, fungsi dan materialnya sama sekali memang diset untuk tidak bermain skateboard, namun fungsinya mendukung fungsi lain. Elemen-elemen ini nantinya ditujukan untuk sebagai pendukung aktivitas musik atau juga untuk mendukung aktivitas publik, semisal seperti bentukan kursi duduk yang memang di set untuk tidak bisa dipakai bermain skateboard.

Gambar 3.14: sketsa elemen non skateable.

Analisa bentuk bangunan

Bentuk bangunan, nantinya juga berpengaruh terhadap bagaimaina bangunan juga bisa dijadikan ajang bermain skateboard, dengan pemanfaatan segala sudut bangunan untuk dijadikan arena bermain yang didukung material bangunan yang sesuai. Kemunculan bentuk melengkung, dengan material yang halus untuk bisa dijadikan surface bermain adalah salah satu permisalan.

Indoor yang memfasilitasi segala kelengkapan alat pendukung skateboard yang baku, outdoor yang menekankan aliran permainan skateboard yang dipengaruhi gaya street skateboard; dua hal inilah yang menjadi penyatu untuk menjadikan bentuk bangunan yang sesuai untuk juga dapat menyuguhkan suatu konsep pola permainan yang mengalir. Selain nantinya pada bangunan mengadopsi bentuk-bentuk yang skateable, bentuk bangunan yang muncul juga dipengaruhi oleh jalur sirkula pola permainan yang direncanakan. Secara konsep gubahan massa, bentuk bangunan akan berbentuk I, menyikapi bentuk site yang bujursangkar serta juga menyikapi analisa sirkulasi dan konsep view yang ada. Bentuk L disini akan sedikit dimodifikasi dan dikolaborasikan dengan bentuk bulat guna tetap mendukung konsep aliran didalam gedung.

Gambar 3.15: sketsa bentuk bangunan.

Analisa penampilan bangunan

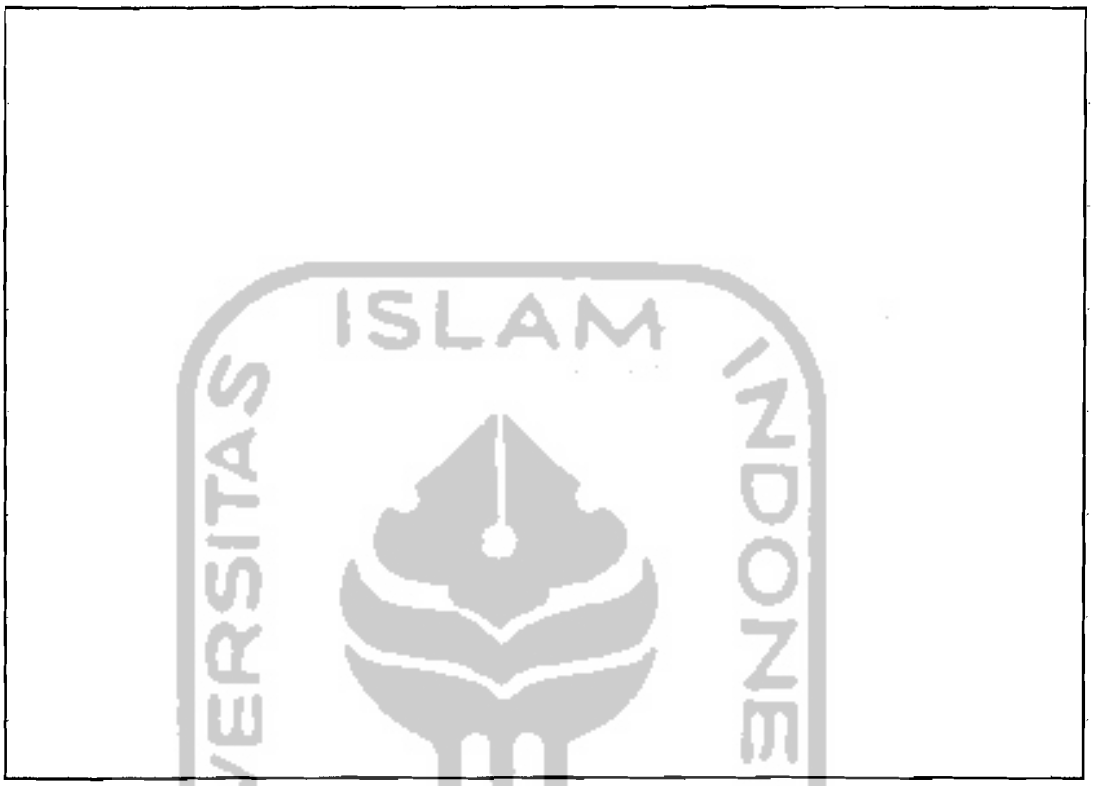
Aktivitas skateboard yang nantinya akan diekspose terlebih dahulu adalah kegiatan yang berada diluar/ area outdoor skatepark, disitu jugalah nantinya akan ada aktivitas musik sebagai second activity dan juga berperan sebagai backup activity. Sense orang yang melihat akan tertuju di area ini. Penampilan bangunan dan massa bangunan diharapkan nantinya bisa selaras dengan kegiatan ini, dan bukannya malah menjadi superior dan tidak berimbang, seakan-akan bangunan malah mengalahkan aktivitas disana; baik dengan skala ukuran bangunannya ataupun dengan tampilan bangunannya.

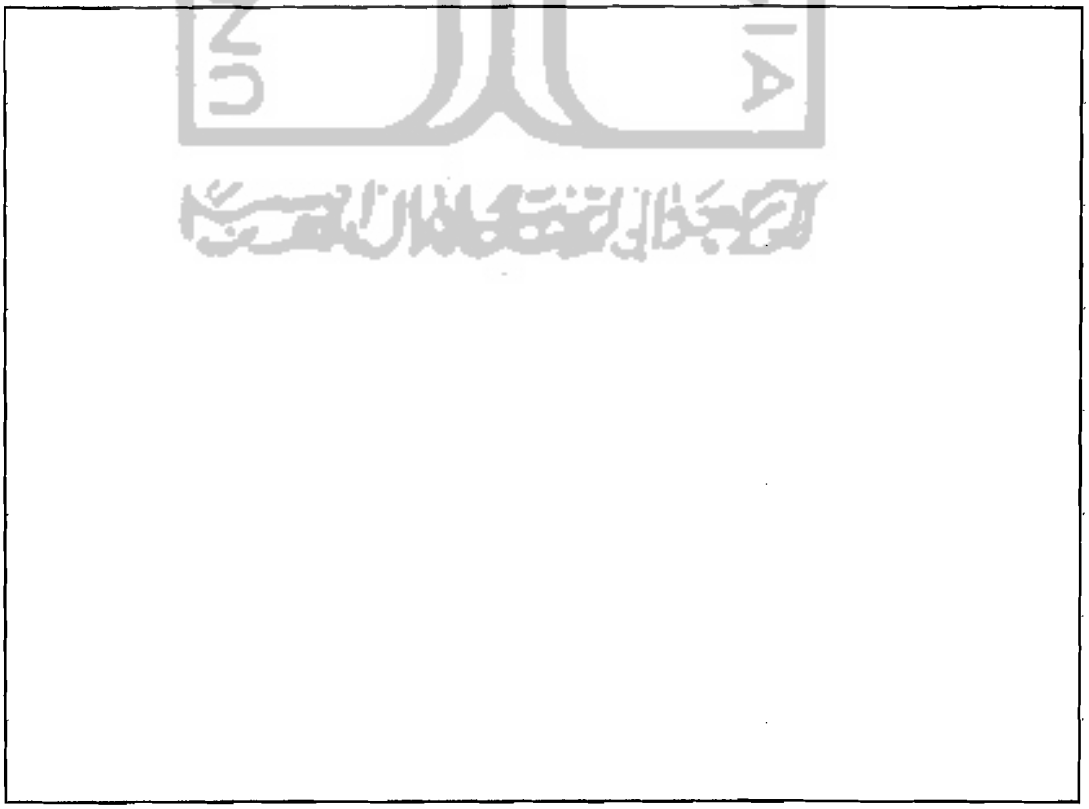
Penampilan bangunan nantinya diharapkan menjadi ***latar yang baik untuk aktivitas skateboarding khususnya***, dan juga ***latar bagi aktivitas musik disana.*** Nantinya audience diharapkan dapat melihat aktivitas skateboard pada level dekat, sedang maupun jauh (dekat/sejauh mata memandang, skateboarding dengan aktivitasnya adalah view yang disajikan bagi penonton). Bangunan itu nanti diharapkan juga berfungsi sebagai panggung yang menyajikan atraksi skateboard untuk ditonton. Atap bangunan menjadi arena skateboard yang nantinya view dapat diakses dari dari area ideal penonton melihat.

Bangunan nantinya direncanakan dapat memberikan kesan transparan secara fasade dan masif jika dilihat dari konteks permainan skateboarding. Kesan transparan ini juga untuk memberikan akses view aktivitas skateboarding baik dari arah dalam(indoor) ke arah luar (outdoor); atau dari arah luar ke dalam arena. Jadi ada semacam keterkaitan view antara aktivitas dalam dan luar.

Dapat dianalisa bahwa poin yang disajikan menjadi acuan perencanaan penampilan bangunan adalah: *MASIF dan TRANSPARAN.* Pola permainan yang mengalir juga menjadi acuan penampilan bangunan, dimana nantinya ada semacam aliran sirkulasi atas bawah yang bisa diekspose menjadi fasade

penampilan bangunan. Sehingga pola aliran permainan juga menjadi bahan yang bisa dilihat oleh penonton.





Gambar 3.16 : sketsa analisa penampilan bangunan.

Analisa pencahayaan

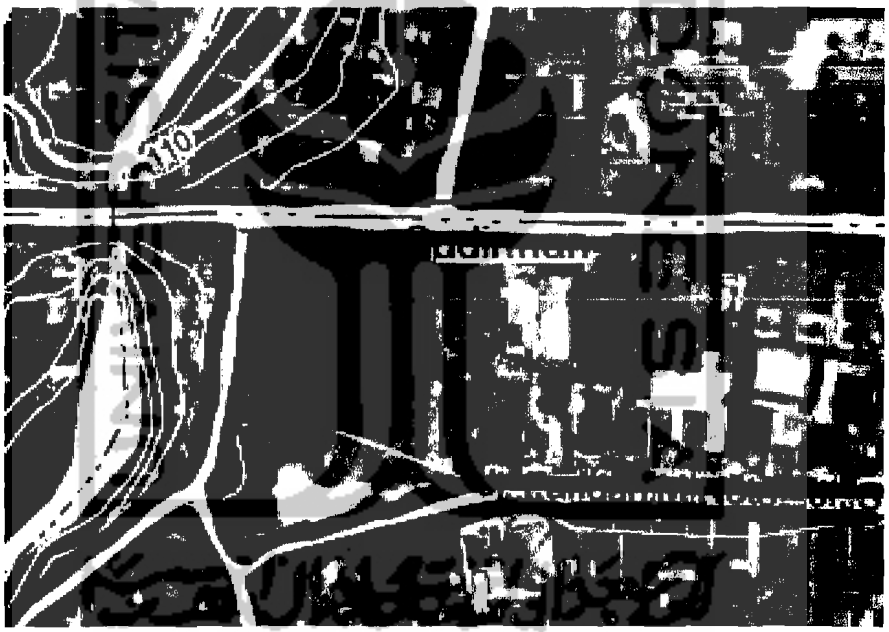
Kegiatan skateboarding di area site yang nantinya direncanakan, tidak hanya dikhususkan pada waktu pagi/ siang hari saja, melainkan juga akan terjadi pada waktu sore hari sampai malam hari. Ini disebabkan karena aktivitas ini sebagian besar dilakukan oleh anak-anak muda yang masih berstatus pelajar dan mahasiswa. Karena hal itulah ruang luar harus tetap dapat mengkakomodasi segala aktivitas yang terjadi. Pencahayaan menjadi penting artinya dalam hal ini.

Pencahayaan pada ruang luar menjadi prioritas utama karena ruang luar tetap menjadi aset utama perhatian publik baik di waktu siang hari maupun juga di malam hari. Malam hari diharapkan tidak menjadi kendala bagi orang-orang untuk tetap datang, melihat, menonton dan beraktivitas skateboarding. Penerangan yang cukup akan dapat juga membantu para pemain untuk mencoba segala alat yang telah ditata dan tetap akan membantu konsep aliran permainan yang akan diciptakan. Pencahayaan yang akan dipakai adalah pencahayaan dengan lampu yang dapat berpendar luas. Selain itu perletakan lampu ini juga nantinya merata disetiap sudut outdoor skatepark. Untuk lebih membantu para pemain dalam penguasaan alat-alat yang ada di outdoor skatepark, maka pada beberap jenis obstacle akan diberi perletakan lampu guna membantu visualisasi pemain ketika akan mencoba alat tersebut. Cahaya yang dihasilkan juga jangan sampai terlalu silau agar pemain tetap merasa nyaman secara visual dan tidak membuyarkan konsentrasi ketika bermain.

Analisa sebaran aktivitas dikawasan site

Aktivitas kendaraan

Dilokasi site sekarang, aktivitas yang terjadi sekarang hanyalah aktivitas orang yang keluar masuk ke area restoran cepat saji McDonalds. Dengan lahan parkir yang cenderung masih kecil, sirkulasi kendaraan yang keluar masukpun cenderung relatif kecil. Aktivitas kendaraan yang masuk melalui jalan Jend. Sudirman dari arah toko buku Gramedia, dan diarahkan keluar melalui jalan Syuhada. Nantinya sirkulasi yang keluar masuk arena skatepark yang akan direncanakan juga bakalan akan tetap mempertahankan pola sirkulasi ini. Ini dikarenakan jalur dari jalan Sudirman dan jalan Terban, adalah jalur yang dirasakan paling padat dan ramai; sehingga alur kendaraan akan lebih efektif masuk ke site dari ruas jalan Sudirman. Dan dari jalan ini pencapaian sirkulasi kendaraan paling mendukung jika dibandingkan dari jalan Syuhada. Ruas jalan Syuhada adalah jalur keluar sirkulasi kendaraan.

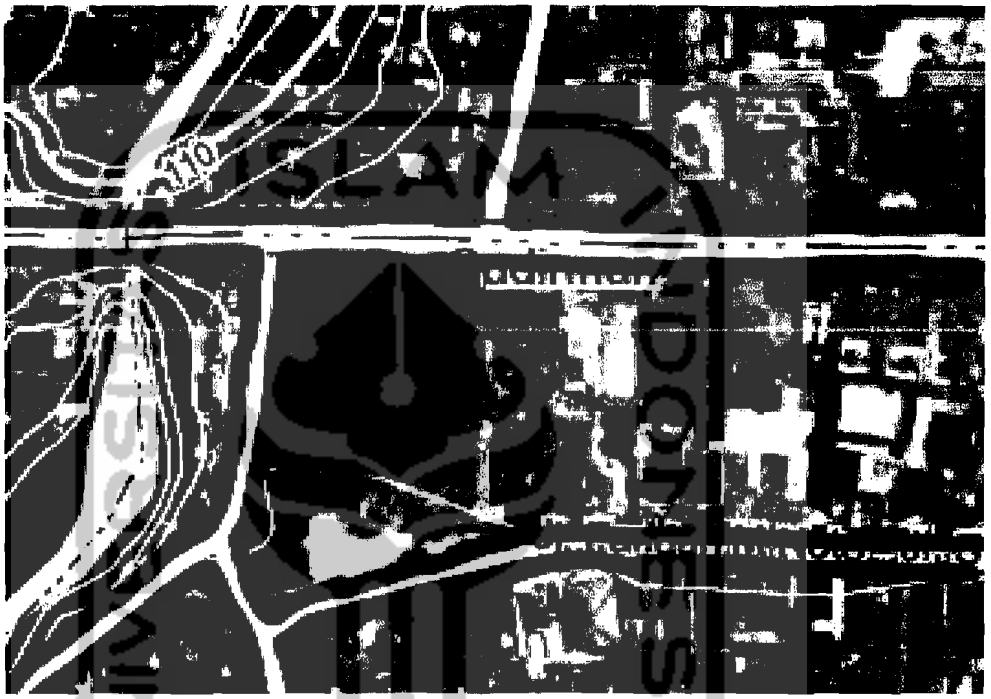


Gambar 3.7 : sketsa sirkulasi kendaraan yang keluar masuk site.

Aktivitas pengunjung

Arena skatepark dirancang dengan menggabungkan dua kegiatan didalamnya, kegiatan bermain skateboard dan kegiatan bermusik indie. Dua komunitas massa akan berkumpul diarea ini, yaitu komunitas massa skateboard yang bakalan akan selalu mengunjungi arena ini untuk bermain dan berlatih skateboard. Komunitas musik juga akan memanfaatkan area ini, untuk bermusik, berlatih dan terlebih jika ada aktivitas pentas musik. Selain kedua komunitas tersebut fungsi tempat ini juga untuk menarik perhatian orang awam, untuk datang dan menonton kegiatan bermusik dan bermain skateboard. Diseputaran

site adalah persimpangan jalan dengan pemberhentian traffic light. Ini sangat membantu untuk mendukung poin ketertarikan penonton terhadap site. Jadi penonton secara tidak langsung tak perlu berhenti untuk sengaja menonton aktivitas yang terjadi. Nantinya bakalan juga tetap akan disediakan tempat untuk penonton menonton aktivitas yang ada.



Gambar 3.8 : sketsa aktivitas pengunjung

Analisa program ruang, kebutuhan ruang, dan besaran ruang

Kebutuhan ruang untuk skateboard dalam hal ini adalah sebuah indoor skatepark, direncanakan untuk sanggup mewadahi segala aktivitas yang ada didalamnya. Selain itu permasalahan yang dihadapi adalah bagaimana fungsi indoor skatepark tak hanya mendukung kebutuhan ruang bagi aktivitas skateboard, namun juga kebutuhan ruang pendukung kegiatan bermusik; dalam hal ini kegiatan musik indie.

Zona ruang bangunan skatepark adalah:

- Arena skatepark indoor.
- Arena skatepark outdoor.
- Area parkir.

- Zona musik indie.
- Zona komersial (skateshops, kantin, café)
- Zona kepengurusan skatepark.

Kebutuhan ruang beserta dimensinya tergambar dalam daftar tabel berikut:

kebutuhan ruang	kapasitas	luasan	total
INDOOR SKATEPARK			
Arena pemula		96 m2	
Arena menengah		243 m2	
Tempat duduk penonton	100 orang	52 m2	
OUTDOOR SKATEPARK			
Arena street skateboarding		200 m2	
Musholla	20 orang	12 m2	
Km/wc	2 buah	6 m2	
Parkir		90 m2	
Panggung musik		100 m2	
SKATESHOPS			
Skate	1 buah	30 m2	
Clothing	1 buah	30 m2	
Gudang	2 buah	18 m2	
MUSIK INDIE			
Panggung musik		100 m2	
Ruang latihan musik	6 orang	10 m2	
Tempat penonton	150 orang	60 m2	
Ruang pertemuan	18 orang	45 m2	
Manajerial/ pengurus skatepark	1 orang	9 m2	
Equipment	1 orang	9 m2	
EO	1 orang	9 m2	
Ruang video/ visualisasi	10 orang	18 m2	
Ruang rehat	10 orang	18 m2	
Ruang coaching clinic		24 m2	
Lobby		16 m2	
Ruang perbaikan alat		96 m2	
Ruang inap	5 kamar	105 m2	
Caretaker		24 m2	
Kantin		24 m2	
Klinik		16 m2	
Toilet	2 buah	20 m2	
JUMLAH TOTAL			1480 M2

Tabel 3.1 : kebutuhan ruang beserta dimensinya.