BAB 1

Pendahuluan

Latar belakang

Olahraga ini (SKATEBOARD), telah diciptakan dan dikembangkan di Amerika Serikat sejak medio pertengahan tahun 1950-an dan terus berkembang kemudian di tahun 1960-an. Pada awalnya olahraga ini sebenarnya mengadaptasi dari olahraga papan selancar (surfing) yang banyak digemari oleh banyak kalangan di negara-negara bagian Amerika Serikat sebelah barat (West Coast), khususnya negara bagian California.

Olahraga surfing adalah olahraga yang sangat bergantung dengan kondisi alam, terutama dengan kondisi cuaca dan ketinggian ombak di laut; mengingat surfing memang dimainkan di pantai.[2] Surfer (sebutan bagi orang yang bermain surfing),akan menemukan kendala yang menghambat progress, dan motivasi mereka; dikala kondisi pantai tidak memungkinkan (biasanya disebabkan oleh kondisi cuaca, sehingga mempengaruhi kondisi elevasi air laut dan kecepatan angin). Ditengah-tengah status kosong seperti itu, mereka berpikir bagaimana olahraga surfing bisa dimainkan didarat, bukannya dipantai seperti selama ini. Maka mereka pun memunculkan suatu varian olahraga baru yang karakternya hampir sama dengan olahraga surfing. Mulai saat itulah olahraga *SKATEBOARD*.

[2] Surfermag, juli 2001

Di Amerika Serikat sendiri, olahraga ini menjadi kegiatan yang kemudian ditanggapi secara serius, untuk dimajukan kearah perkembangan yang lebih progresif. Dengan bermunculannya berbagai macam organisasi yang membawahi olahraga ini dan semakin banyaknya berbagai macam sponsor dan vendor (pabrikan) yang membuat perangkat pendukung olahraga skateboard; seperti papan skateboard (board), trucks (as roda skateboard), dan roda (wheels). Kemudian mulai pertengahan tahun1970-an, semakin banyak kompetisi skateboard yang dimaksudkan untuk memacu orang-orang yang menggemari olahraga skateboard, untuk memacu prestasi dalam ajang kompetisi, dan saling bersaing untuk meningkatkan kemampuan diantara sesame *Skateboarder* (sebutan untuk orang yang bermain skateboard).[3]

Pada awalnya kompetisi skateboard ditahun 70-an hanya mempertandingkan kompetisi *DOWNHILL* (suatu kompetisi, dimana mengadu kecepatan melalui jalanan yang menurun). Revolusi dalam olahraga skateboard terjadi ditahun 1979. Seorang yang bernama ALLAN 'OLLIE' GELFAND, menemukan salah satu trik paling fundamental dalam olahraga skateboard. Trik tersebut dinamakan OLLIE.[4]

Dengan trik ini, olahraga skateboard mengalami kemajuan yang sangat radikal dan signifikan. Dari suatu permainan yang hanya dimainkan dengan meluncur saja, menjadi suatu olahraga permainan yang lebih teknikal dan lebih fleksibel untuk berkembang. Pada medio 1982-1983, seseorang yang bernama *RODNEY MULLEN*, menciptakan beberapa trik yang sampai sekarang dimainkan sebagai trik-trik dasar skateboard.[5] Trik-trik tersebut adalah: KICKFLIP, HEELFLIP, 360FLIP.

Rodney mengembangkan ketiga trik tersebut, sebagai bagian dari pengembangan dari trik dasar OLLIE. Dengan terciptanya beberapa trik sebagai trik dasar, maka permainan skateboard menjadi memungkinkan untuk dimainkan diberbagai tempat dan dengan berbagai obstacle (alat/rintangan). Mulai dari melompati kursi, fire hydrant, sampai melompat dari atap suatu gedung keatap gedung lainya. Dari meluncur di atas permukaan aspal jalanan, sampai meluncur menuruni sebuah handrail anak tangga.

[3] Transworldmag, may 1999
[4] Skateboarding.com
[5] The history of skateboarding, transworld skateboarding magazine

Sampai saat ini, dengan berbekal beberapa trik dasar dan puluhan trik pengembangan, yang telah dikembangkan selama kurang lebih 20 tahun; skateboard telah dimainkan oleh jutaan orang. Mulai dari usia yang masih dini (5-7tahun), sampai para pemain yang telah sampai pada level PROFESSIONAL SKATEBOARDER, dengan rentang usia antara 14-40 tahun.

Mereka menggemari skateboard, dikarenakan *KEUNIKAN, KEFLEKSIBELAN,PROGRESIVITAS, serta KEAKRABAN dan KEKELUARGAAN* yang tercipta dari olahraga permainan skateboard. Tidak adanya batasan-batasan yang mengekang, serta faktor historis dimana olahraga ini telah melewati tidak kurang dari 4 dekade, dan tetap digemari.

Kondisi Yogyakarta yang sarat dengan aktivitas masyarakatnya, yang bisa dibilang cukup beragam; juga berimplikasi terhadap atmosfer aktivitas olahraga. Dengan banyaknya pendatang dan pemukim baru yang masuk ke Yogyakarta; dimana sebagian besar bertujuan untuk belajar, membawa pengaruh terhadap pola pikir masyarakat untuk berolahraga.

Masyarakat mulai berkenalan dengan varian-varian baru cabang olahraga; seperti in-line skating, in-line hockey, dan beberapa ragam olahraga lainnya. Banyak dari cabang-cabang olahraga baru ini lebih bersifat sebagai olahraga yang berkarakter fun, dan tidak memerlukan pola teknik permainan yang terlalu teknis; seperti umumnya olahraga-olahraga yang memerlukan kesolidan dan kekompakan sebuah tim; seperti sepakbola, bola basket dan ragam olahraga beregu lainnya.

Skateboard memiliki karakter fun didalamnya, dimana didalamnya terkandung unsur kreativitas dan kita bisa mengeksplorasi rasa kesenangan kita, dengan memainkannya sekehendak hati kita dan dimana saja kita akan memainkannya. Jadi pada intinya tidak ada aturan yang baku, yang membatasi kita untuk memainkannya.

Dikarenakan skateboard merupakan sebuah olahraga yang cenderung berkembang dan memang lahir dari lingkungan kota (urban), maka karakternya lebih condong ke *Street Performing Sport*; dimana para skateboardernya lebih suka ditonton orang lain[6]. Seakan-akan para skateboarder ini ingin menunjukan eksistensi, kreativitas, serta progresivitas; bahkan rasa senang mereka dengan memainkan papan skateboard. Juga diharapkan dengan itu semua mereka

[6] Tugas Akhir Arsitektur UII, Eka Biankartika Putra

mendapatkan pengakuan dan rasa hormat dari masyarakat. Mengingat skateboard sendiri lahir dan berkembang dari komunitas yang masih cenderung kecil (Minor Community).[7]

Kota Yogyakarta sendiri, sampai tahun 2005 ini; masih dipakai sebagai salah satu venue (tempat) pengadaan ajang seri kompetisi tahunan ISA (Indonesian Skateboarding Association). ISA sendiri adalah badan resmi yang menaungi dan sebagai badan pembina olahraga skateboard di Indonesia. Sejak dimulai dari tahun 2001 sampai sekarang, mereka tetap melaksanakan kalender kompetisi di Indonesia, dan Yogyakarta salah satunya. Kompetisi-kompetisi ini, kerap juga diendorse (didukung) oleh sponsor-sponsor yang berkonsentrasi pada industri skateboard dan surfing; semisal Reef Shoes. Volcom Clothing, Quiksilver Clothing.[8] Mereka secara berkala, menggelar kompetisi di Yogyakarta.

Ada beberapa alasan yang mendasari, kenapa bebarapa vendor dan sponsor mau mengadakan rangkaian seri kompetisi di Yogyakarta, yaitu:

- Berkembangnya komunitas skateboard di Yogyakarta, sejak tahun 1992. Komunitas awal telah melahirkan komunitas skateboard pertama, yaitu GP SKATEBOARDING (Gedung Pusat Skateboarding/UGM). Mereka bermain memanfaatkan tempat yang cukup mendukung diseputaran Gedung Pusat UGM.
- Eksistensi dan prestasi komunitas GP, dengan para anggotanya yang sering menjuarai rangkaian seri kompetisi di Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Bali; memicu munculnya komunitas-komunitas baru diseluruh daerah Yogyakarta. Komunitas BALKOT (Balai Kota), komunitas Kota Baru, komunitas Denggung Sleman, komunitas AURI adalah beberapa diantaranya. Sekarang kurang lebih ada sekitar 6 komunitas yang secara rutin berlatih dan tersebar di Yogyakarta. Di beberapa kota seperti Magelang, Purworejo, Klaten, Surakarta dan Temanggung; juga terdapat komunitas-komunitas yang rutin berlatih.[9]
- Sebagai kota besar dan berlabel kota pelajar, tentunya Yogyakarta dipenuhi oleh kaum muda yang selalu energik dan bersemangat terhadap hal-hal baru. Terlebih terhadap sesuatu

[7] Interview dengan komunitas skateboarder UGM
[8] Majalah boardriders,juli 2002
[9] Interview dengan Deni (pemain skateboard nasional dari Yogyakarta).

yang bisa memicu rasa kreativitas, progresivitas, serta kebebasan dan rasa joy. Maka event-event seperti live music concert, kompetisi olahraga; sering diadakan di Yogyakarta. Inilah yang dibidik oleh para pelaku bisnis dengan konsentrasi dengan market anak muda. Tak terkecuali industri olahraga skateboard.

- Potensi berkembangnya kota Yogyakarta salah satu kota besar di Pulau Jawa, yang cukup membuka peluang bagi para investor untuk berinvestasi.
- Banyaknya aktivitas anak muda yang menyalurkan bakat musiknya di Yogyakarta, salah satunya adalah komunitas yang conding kejenis musik-musik INDIE. Dengan karakter yang hampir mirip dengan komunitas skateboard, ide-ide kreatif dan progresivitas mereka mewakili jiwa anak-anak muda; juga semakin memperkuat image Yogyakarta sebagai kota budaya yang banyak memberikan pengaruh terhadap perkembangan musik di Indonesia.[10]

Dilihat dari kegiatannya, komunitas skateboard di Yogyakarta memang secara eksis berlatih dan bermain, dengan menyesuaikan jam dan waktu yang tersedia yaitu sore hari. Ini mengingat rata-rata para pemain yang masih berkonsentrasi dengan waktu sekolah mereka, baik di SMP, SMU ataupun waktu kuliah. Ironisnya fluktuasi dan ajang kompetisi hanya diadakan di Yogyakarta secara berkala, dengan agenda beberapa bulan sekali.[11] Hal inilah yang dikhawatirkan akan kurang meningkatkan keefektifan dan guna tempat. Kegiatan *INDIE MUSIC* dan komunitasnya, menjadi acuan pilihan untuk meningkatkan daya tarik dan daya efektif tempat.

Keterkaitan karakter antara komunitas musik indie dengan komunitas skateboard dirasakan menjadikan pijakan, bahwa perlu adanya suatu fasilitas pendukung dalam hal ini berupa tempat, yang dapat mendukung kedua aktifitas itu untuk tumbuh dan berkembang, dan diarahkan menjadi prestasi yang dapat mengangkat nama Yogyakarta ke tingkat nasional.

Karakter yang menyatu diantara keduanya; yang kemudian menjadi point-point pemersatu adalah:

[10] Interview dengan Raymond (musisi dan gitaris Grup musik Shaggy Dog)
[11] Interview dengan Charlie (Ketua Harian Indonesian Skateboarding Association/ISA)

- Keduanya didominasi kaum muda dengan karakter ENERGIK, KREATIF, INOVATIF, DAN SELALU CHALLENGING.
- Keduanya tergolong masih menjadi komunitas kecil (MINOR).
- Eksis, walau tanpa dukungan secara nyata dari pemerintah maupun pihak-pihak terkait seperti KONI.
- Adanya prestasi yang selalu muncul.
- Mempunyai nilai INFLUENTIAL kekomunitas lain.
- Berkembang pesat.
- Membawa nama Yogyakarta diajang kompetisi.
- Membutuhkan fasilitas tempat untuk berlatih.

Musik kadang menjadi media motivator bagi para pemain skateboard untuk menambah unsur joy dan unsur live ketika mereka bermain papan luncur ini. Dengan adanya musik, para pemain seakan-akan seperti diiringi soundtrack yang dapat menyemangati tubuh dan pikiran mereka ketika bermain. Aliran musik membuat mereka lebih bebas dan leluasa menikmati setiap sudut tempat dengan trik permainan dan papan skateboard itu sendiri. Selain untuk mendukung permainan skateboard, musik juga dapat berdiri total secara independent untuk ekspresi para pemain musik itu sendiri.

Arena skatepark ini nantinya *dapat mengkolaborasi kedua kegiatan ini, dan diharapkan tetap terciptanya sinergi antara kegiatan bermain skateboard dan kegiatan musik indie*. Rencananya skatepark ini memiliki dua bagian utama yaitu *INDOOR SKATEPARK dan OUTDOOR SKATEPARK*. Bagian *indoor skatepark* adalah bangunan yang dijadikan tempat bermain skateboard yang cenderung tertutup dan semua fasilitas pendukung akan dipusatkan dan dikonsentrasikan dibagian ini. Indoor skatepark memiliki bagian-bagian ruang seperti arena bermain skateboard, tempat bermain dan indie music performances, skateshops (yang menjual pernik-pernik apparel skateboard), klinik, kantin, manajerial skatepark, ruang pengelola, ruang bermain musik tertutup, serta ruang-ruang penunjang lainnya. Bagian *outdoor skatepark* sendiri lebih ditekankan sebagai ruang luar yang ditata menjadi arena flatground dengan perpaduan komposisi penataan landscape yang skateable, yang direncanakan dengan merujuk pada gaya permainan *STREET SKATEBOARDING*; dan juga dapat dipergunakan sebagai venue untuk live music performances, dengan penataan panggung yang selaras dengan aktivitas bermain skateboard.

Skatepark sendiri sebagai sebuah wahana bermain skateboard yang didasarkan sebagai media tempat berlatih, bermain, dan bisa juga dimanfaatkan untuk ajang tempat kompetisi; yang pada dasarnya menjembatani kendala bermain para skateboarder, akan kebutuhan sarana tempat bermain dan berlatih skateboard.

Bangunan akan memiliki fasilitas berlatih berupa alat-alat yang dapat diatur, dengan rujukan gaya permainan street skateboarding, yang cenderung mengalir; sehingga walaupun tempat itu berada didalam suatu gedung, namun tidak tercipta suasana yang membosankan; dan akan tercipta suasana yang memberikan inspirasi lebih untuk bermain progresif, kreatif, dengan komposisi alat permainan yang cenderung mengalir dan tidak menjemukan. Diharapkan dengan adanya ramuan ini yang tercipta adalah KONTINUITAS DAN PROGRESS dalam bermain. Nantinya akan selalu ada variasi-variasi baru gaya permainan skateboard. Dibawah ini adalah contoh salah satu indoor skatepark yang dijadikan acuan bangunan untuk kompetisi tahunan di Amerika Serikat.

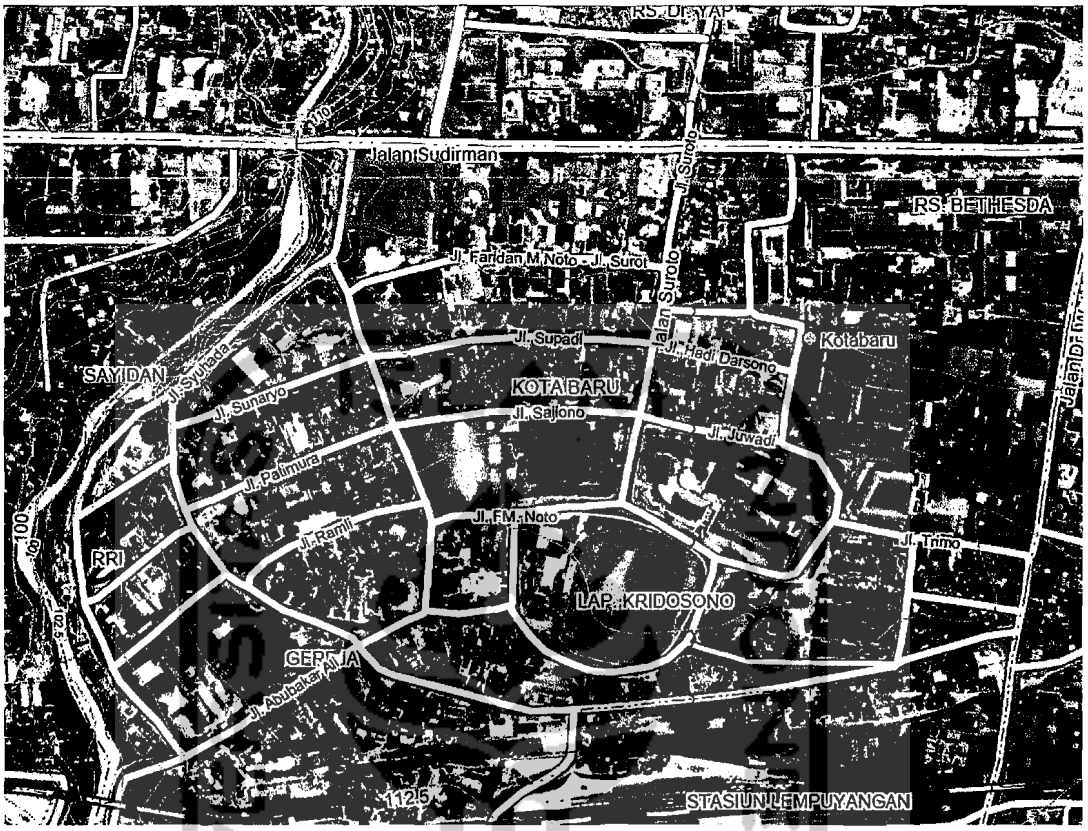


Gambar 1.1 : SKATEPARK OF TAMPA, Tampa Florida

Aktivitas skateboard yang dikolaborasikan dengan aktivitas indie music dapat menjadi point of interest bagi lingkungan sekitar dan segala kegiatan yang ada di sekitar bangunan. Dan diharapkan nantinya akan tercipta image sebagai YOUTH GATHERING (media pengumpul anak muda), dan juga nantinya akan menjadi MAGNET PEMERSATU antara kegiatan musik dan olahraga.

Dengan adanya dua kegiatan yang disatukan dalam satu area fasilitas, maka telah dipilih lokasi yang dirasakan cocok sebagai arena skatepark ini. Lokasi tersebut berada di Jalan Jend. Sudirman, Yogyakarta; diseputaran pertigaan Terban. Dimana site tersebut sekarang dipakai sebagai lokasi restoran cepat saji McDonalds. Beberapa faktor yang menjadikan area ini sebagai pilihan utama yaitu:

- Area ini dekat dengan landmarks kota Yogyakarta, yaitu: TUGU. Dan nantinya dengan kedekatan ini, publik kota Yogyakarta juga cepat mengerti akan kehadiran fasilitas tempat berlatih skateboard dan musik.
- Kedekatannya dengan area komunitas-komunitas skateboard, seperti GP skateboarding (UGM), Kotabaru skateboard.
- Dekat dengan pusat aktivitas olahraga seperti Gedung olahraga Kridosono. Diharapkan adanya suatu hubungan tidak langsung dan kesamaan visi dalam pengembangan bidang olahraga.
- Seringya area diseputaran daerah Kotabaru, dijadikan tempat live music/ konser musik; sehingga ada relevansi antar kegiatan olahraga dan musik.
- Dekat dengan daerah kampus dan pendidikan. Diutara berdiri UGM, area sekolah SMU3, SMU6, SMU Stella Duce, SMP 5; juga dekat dengan lokasi site.
- Ruas jalan dengan lalu-lintas yang cukup padat, dapat menarik massa untuk datang.
- Kondisi eksisting yang ada sekarang, memperlihatkan masih banyak lahan yang belum termanfaatkan.



Gambar 1.2 : Peta blok plan kawasan Jalan Sudirman.

Permasalahan

1. Kemenerusan ruang luar maupun ruang dalam untuk mendukung pola permainan skateboard yang diarahkan untuk **selalu mengalir** berdasarkan pengaruh **gaya permainan street skateboarding**, yang juga diselaraskan akan kebutuhan aktivitas musik indie.
2. Bagaimana konfigurasi tempat bermusik dan arena skateboard yang memungkinkan aktivitas musik tampil mendukung permainan skateboard, juga menjadi latar/ background; namun juga bisa tampil secara independen.
3. bagaimana penanganan sisi luar dan dalam bangunan sehingga dapat menjadi latar yang baik bagi skatepark dan skate arena.

Tujuan

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan skatepark di kota Yogyakarta dengan penekanan pada sinergi antar aktivitas bermusik dan permainan skateboard yang memungkinkan relasi antar fungsi dua kegiatan tersebut.

Sasaran

1. Menciptakan arena skatepark dengan konsep jalur sirkulasi permainan skateboard yang selalu mengalir, dimana terdapat kemenerusan ruang dalam(indoor) dan luar (outdoor); yang didukung dengan penataan komposisi alat permainan skateboard.
2. Menggabungkan antara aktivitas skatepark dan aktivitas bermain musik indie dalam penataan ruang luar (outdoor) dan dalam (indoor); sehingga tercipta suatu sinergi aktivitas yang saling mendukung antar keduanya.

Lingkup pembahasan

1. Lingkup pembahasan dilakukan dalam batasan ruang lingkup disiplin ilmu Arsitektur dalam konteks sebuah arena skatepark, dimana bahasanya mencakup lokasi terpilih, dimensi/ besaran ruang, komposisi alat bermain skateboard yang memiliki berbagai alternatif, kebutuhan ruang, program ruang, pencapaian, sirkulasi, pelaku aktivitas, kenyamanan, dan visualisasi.
2. Lingkup pembahasan dibatasi pada permasalahan arsitektural, sedang permasalahan lainnya semisal budaya, ekonomi, sosial, kultural hanya dijadikan sebagai masukan semata.

Metode pengumpulan data

Dalam poin ini akan dijelaskan bagaimana proses pengumpulan data-data yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan. Tahap-tahap pengumpulan data ini akan meliputi:

- Proses pengamatan di lapangan, tentang bagaimana olahraga skateboard ini dimainkan.
- Melakukan dan memainkan olahraga skateboard, sehingga dapat dirasakan, dimengerti tentang seluk-beluk olahraga skateboard ini.
- Dari dua poin diatas, maka akan didapatkan tentang segala macam kebutuhan pendukung olahraga ini dan bagaimana idealnya media-media pendukung itu.
- Proses pembelajaran melalui studi literatur tentang olahraga skateboard dan melalui studi film, video yang terkait dengan skateboard.
- Proses survey lokasi, untuk mendapatkan gambaran yang riil tentang segala aktivitas yang berada di site terpilih, demikian juga sebaran pola-pola aktivitas yang terjadi.
- Proses interview dengan pemain skateboard dan pelaku musik indie, untuk memahami seberapa jauh keinginan mereka terhadap fasilitas yang mendukung dalam bentuk suatu tempat bermain.
- Proses pengamatan tentang perkembangan musik indie di kota Yogyakarta, dan bagaimana keterkaitan karakter antara aktivitas skateboard; baik secara olahraga (street sport performances), maupun secara lifestyle; dengan aktivitas bermusik indie sebagai salah satu alternatif pilihan anak-anak muda untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas mereka dalam bentuk sebuah karya.

Tahap selanjutnya adalah, memprosesnya kedalam poin-poin rumusan kerangka penulisan, yang nantinya dapat dijadikan poin untuk menyelesaikan permasalahan.

1. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap ini menjelaskan secara detail tentang latar belakang dengan pembahasan meliputi:

- Gambaran seperti apa olahraga skateboard yang tumbuh dan berkembang di Yogyakarta.

- Adanya pengkajian tentang seperti apa komunitas musik indie di Yogyakarta, sehingga akan jelas nantinya kendala serta kebutuhannya.
- Kajian tentang lokasi yang telah dipilih sebagai site arena skatepark dan musik indie di Yogyakarta.

2. Tahap Identifikasi dan Spesifikasi Data

Tahap ini data-data yang telah diperoleh akan diproses lebih lanjut, dan diramu untuk menjadi data yang bisa menyelesaikan permasalahan.

Proses ini akan melalui beberapa tahap, antara lain:

- Seberapa jauh kebutuhan ruang untuk arena skatepark sebagai media bermain, berlatih diselaraskan juga dengan kebutuhan ruang akan musik indie performances.
- Seberapa banyak varian/ macam alat-alat berlatih skateboard yang perlu untuk memfasilitasi bangunan skatepark.
- Kajian akan jenis dan kebutuhan tempat yang cocok sebagai indie musik performances, baik dalam bangunan maupun yang berada diluar bangunan.
- Kajian akan kondisi site.
- Klasifikasi permainan skateboard, dinamika, sirkulasi serta seberapa jauh pengaruh gaya permainan street skateboarding dalam pengaturan komposisi alatnya.

3. Tahap Analisa dan Sintesa

Tahap ini data-data dianalisa untuk mendapatkan konsep yang sesuai untuk perencanaan dan perancangan. Dengan hal ini akan diperoleh sintesa permasalahan, yaitu konsep perencanaan dan perancangan.

Dalam hal ini, tahap-tahapnya meliputi:

- Menganalisa tapak.
- Menganalisa kebutuhan ruang, besaran ruang dan program ruang.
- Menganalisa tentang jenis tempat yang cocok untuk jenis musik independen.

- Menganalisa tentan variasi komposisi yang cocok untuk sebuah skatepark, baik indoor maupun outdoor dengan pendekatan street skateboarding.
- Menganalisa secara kajian arsitektural bagaimana sebuah skatepark yang ideal, yang didalamnya mencakup fasade, fungsi bangunan.
- Melakukan pendekatan konsep perencanaan dan perancaangan.
- Merumuskan konsep perencanaan dan perancangan.

Rencana daftar isi

BAB I PENDAHULUAN

- Latar Belakang
- Permasalahan
- Tujuan
- Sasaran
- Lingkup Pembahasan
- Metode Pengumpulan Data
- Rencana Daftar Isi

BAB II ARENA SKATEPARK DAN INDIE MUSIK

- Skatepark
- Ragam alat yang digunakan beserta dimensinya
- Indie musik

BAB III ANALISA FISIK BANGUNAN

- Analisa zoning site
- Analisa material elemen pembentuk skatepark
- Analisa bentuk elemen alat street skateboarding
- Analisa karakter pola permainan street skateboarding
- Analisa jalur sirkulasi dalam permainan street skateboarding
- Analisa komposisi alat
- Analisa vegetasi
- Analisa landscape
- Analisa hubungan ruang luar dan ruang dalam
- Analisa musik dan skateboard
- Analisa konfigurasi panggung musik
- Analisa elemen non skate dan skateable
- Analisa bentuk bangunan

- Analisa penampilan bangunan
- Analisa pencahayaan
- Analisa sebaran aktivitas di kawasan site
- Analisa program ruang, besaran ruang dan kebutuhan ruang

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

- Konsep gubahan massa bangunan dan bentuk bangunan
- Konsep material elemen pembentuk skatepark
- Konsep bentuk elemen alat street skateboarding
- Konsep pola permainan street skateboarding
- Konsep jalur sirkulasi permainan street skateboarding
- Konsep komposisi alat
- Konsep vegetasi
- Konsep landscape
- Konsep hubungan ruang luar dan ruang dalam
- Konsep konfigurasi musik
- Konsep elemen skateable dan nonskate
- Konsep penampilan bangunan
- Konsep pencahayaan
- Konsep sirkulasi aktivitas di kawasan site
- Konsep program ruang