BAB 2

Arena skatepark dan Musik Indie

Skatepark dan pembahasannya

1. Skateboard dan permainannya

Skateboard adalah suatu permainan, yang dapat memberikan suasana yang senang bagi pelakunya. Terlebih jika tempat kita bermain adalah tempat yang selalu memberikan nuansa baru; dalam hal ini adalah tempat yang dirasakan dapat memberikan variasi-variasi baru dalam bermain, dengan alat-alat yang cenderung baru pula. Yang terjadi di luar negri (kasus di Amerika Serikat dan negara-negara Eropa), banyak tempat-tempat publik/area-area properti orang, yang sudah tertata secara arsitektural dengan baik; cenderung menjadi sasaran para pemain skateboard untuk dijadikan spot bermain skateboard.

Dengan kecenderungan bermain dijalanan, tentunya juga bakalan mengganggu keberadaan aktivitas yang lainnya. Tempat-tempat yang dibagian

gedungnya terdapat ledge, handrail, tangga, dan obstacle-obstacle adalah sasaran yang selalu dijadikan tempat untuk bermain. Baik untuk dilompati, meluncur, ataupun untuk membenturkannya. Dengan demikian kegiatan-kegiatan ini sering dianggap illegal dan melawan hukum, karena merugikan dan cenderung merusak properti publik. Namun keberagaman spot di jalanan, terus dan terus mendorong para pemain skateboard untuk bertahan dan mencari spot-spot baru untuk dimainkan, dengan tetap beresiko ditangkap aparat keamanan.

Kecenderungan gaya permainan street skateboarding inilah yang sekarang sedang menjadi trend di dunia skateboarding. Bermain di tempat yang selalu memberikan variasi komposisi obstacle yang selalu baru dan nuansa suasana baru, cenderung membuat pola permainan yang mengalir dan tidak membosankan.

Kemenerusan trik yang dimainkan secara berurutan, dengan pola permainan yang mengalir dan didukung oleh komposisi alat yang tepat. Skatepark yang ada selama ini, cenderung secara peruangan memberikan batasan antara ruang indoor dan outdoor. Jarang yang menyajikan kemenerusan ruang antara ruang outdoor dan ruang indoor. Dengan kemenerusan ruang ini, diharapkan tujuan terciptanya pola permainan yang mengalir dapat tercapai. Didunia skateboarding yang telah berkembang sekarang ini, terdapat 3 kelompok besar ragam permainan skateboarding :

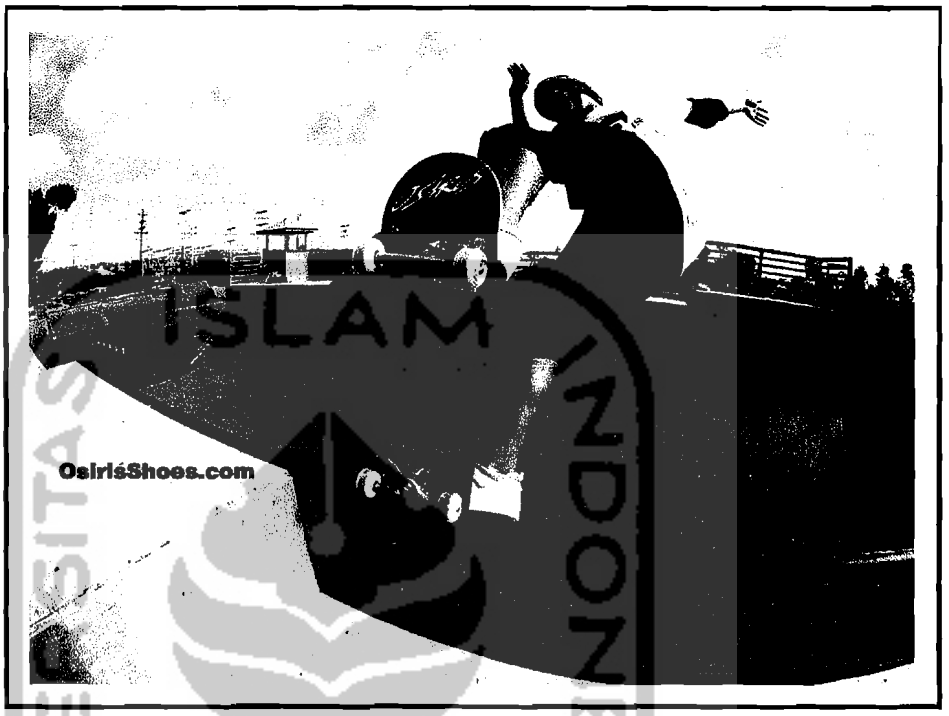
1. **Pola Street Skateboarding**

   Pada permainan street skatboarding, pola permainannya cenderung sangat variatif dengan kombinasi trik-trik yang ada, dan dimainkan pada bidang yang horizontal. Polanya mengalir dengan arahan ke obstacle-obstacle/ alat yang akan dituju untuk dimainkan. Biasnya komposisi alatnya cenderung mengadaptasi bentukan-bentukan yang ada dijalanan, dengan basic alat-alat standar yang ada di didunia skateboard.

2. **Pola Vert skateboarding**

   Pola permainan skateboard ini dimainkan disebuah bidang lengkung berbentuk huruf U. Di Amerika Serikat bidang yang digunakan dinamakan Vertical Ramp/ vert ramp; dan pada medio tahun 1970-1980an, permainan ini sedang pada puncak keemasanya. Dengan dimainkan dibidang yang vertikal, maka kecepatan yang dihasilkan juga relatif

tinggi, dengan resiko cedera yang besar. Permainan ini dimainkan dengan pola pada satu sumbu, secara bolak-balik.



Gambar 2.1 : bentuk permainan skateboard di bidang vert ramp.

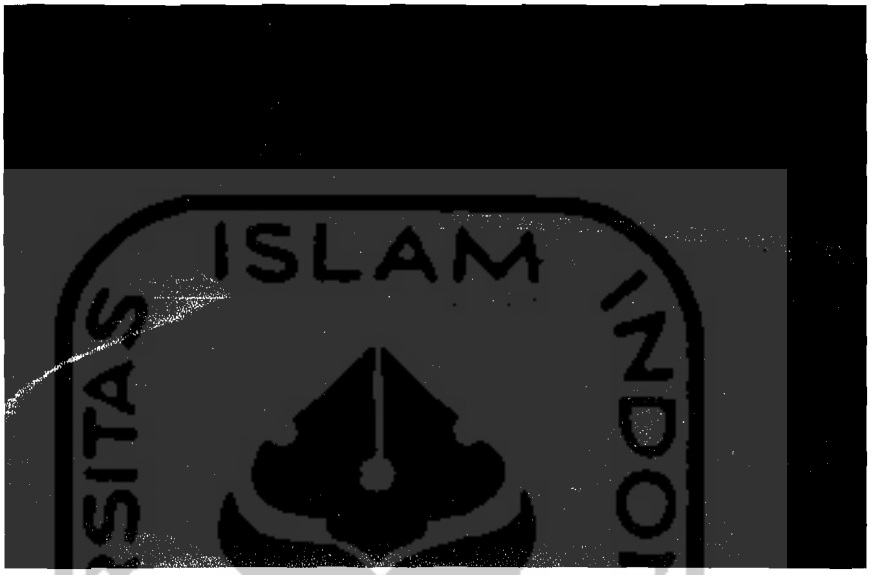


Gambar 2.2 : bentuk vert ramp.

3. Pola Pool Skateboarding

Pola permainan skateboard ini dimainkan di sebuah kolam yang sudah dikeringkan. Bentukan kolam ini, biasanya berbentuk bulat, oval atau menyerupai angka delapan. Pemain skateboard mengalir, meluncur mengikuti kontur permukaan kolam. Pool skateboarding adalah termasuk varian revolusi perkembangan skateboard yang pertama, dimana dulu banyak dimainkan oleh para surfer pada periode akhir

tahun 1960-an sampai sekitar tahun 1970-an.[12] Dahulu polanya hanya meluncur dan mengalir, namun sekarang terkadang sudah dikombinasi dengan trik-trik skateboard.



Gambar 2.3 : bentuk tempat permainan pool skateboarding

2. Skateboard dan pola sirkulasinya

Skateboard, sebagai sebuah olahraga adalah permainan yang didasarkan pada karakter *mobile*, dimana permainan ini selalu berpindah-pindah tempat kearah alat-alat yang akan dituju untuk dimainkan. Dari sinilah tercipta suatu pola sirkulasi ketika bermain. Di arena skatepark yang direncanakan, memang hanya akan menekankan pada pola permainan street skateboarding, namun disini akan dijelaskan terlebih dahulu pola sebaran sirkulasi yang terbentuk di tiga pola permainan skateboarding, yaitu: *street skateboarding, vertical skateboarding dan pool skatebaording.*

a. Sirkulasi Street skateboarding

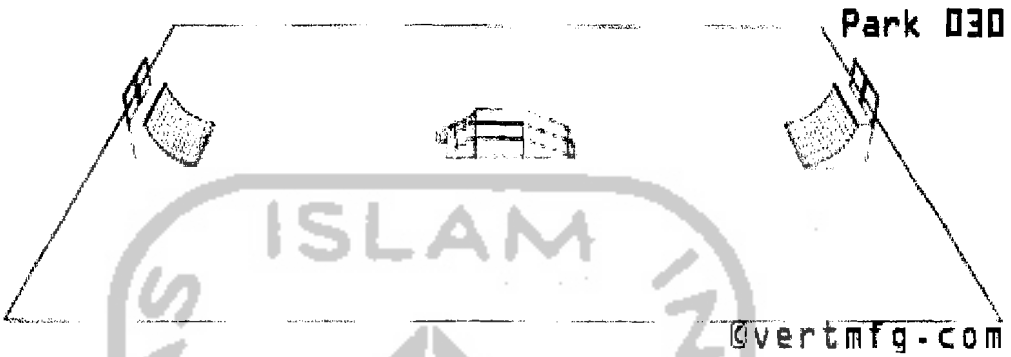
Pada permainan street skateboarding, jenis-jenis sirkulasi yang terbentuk terbagi menjadi beberapa macam, antara lain:

- **Terpola pada satu sumbu arah permainan**

  Dengan pola permainan yang mengacu pada obstacle/alat permainan yang kadang dimainkan

[12] Pengamatan dengan menonton film Lords of DOGTOWN (2005)

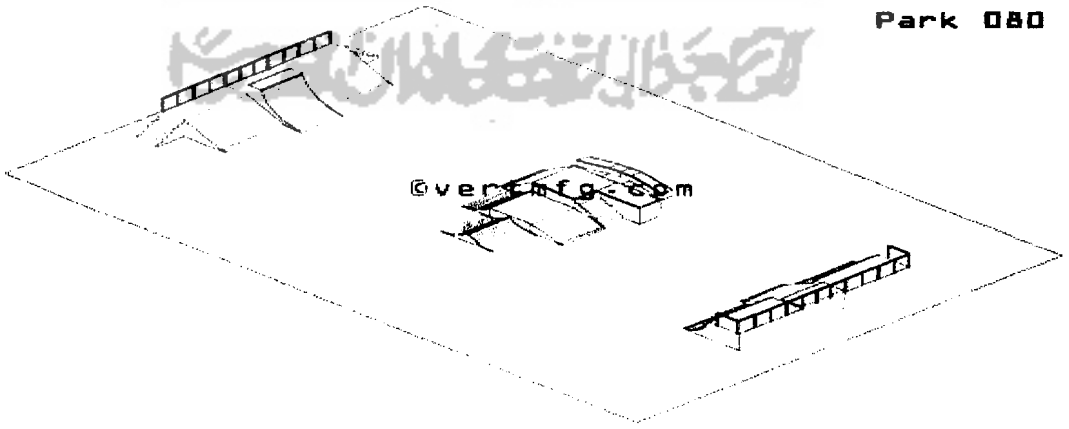
dengan dilompati, meluncur, ataupun berjalan diatasnya; maka arah permainan akan bolak-balik dengan mengarah ke susunan alat-alat tersebut/terpola pada satu sumbu permainan.



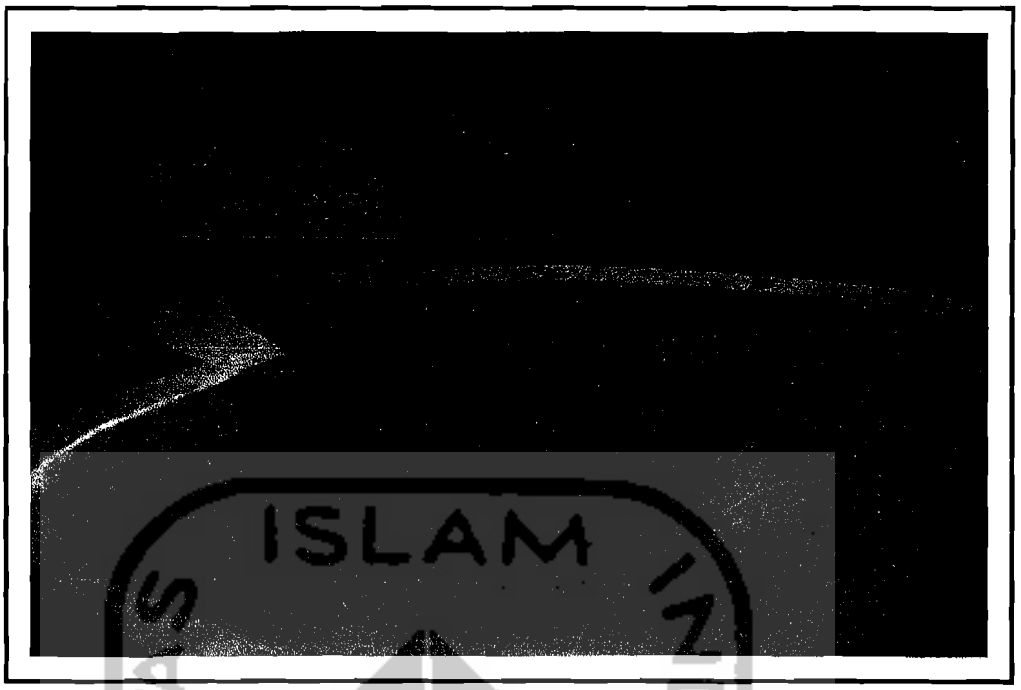
Gambar 2.4 : Pola sirkulasi pada satu sumbu arah permainan.

- **Pola dengan distribusi menyebar**

  Pola permainan lebih fleksibel dan tidak terpaku secara pararel pada satu sumbu permainan. Perilaku gaya permainan jalanan/ street skateboarding adalah gambaran yang jelas dari sirkulasi menyebar ini. Permainan ini cenderung lebih ditentukan oleh keinginan si skater untuk mengarahkan papan skateboard ke alat-alat yang ingin dimainkan. Jadi skater tidak akan bolak-balik secara permanen pada satu alur saja.



Gambar 2.5 : Pola sirkulasi dengan distribusi menyebar



Gambar 2.7 : Pola sirkulasi permainan pool session

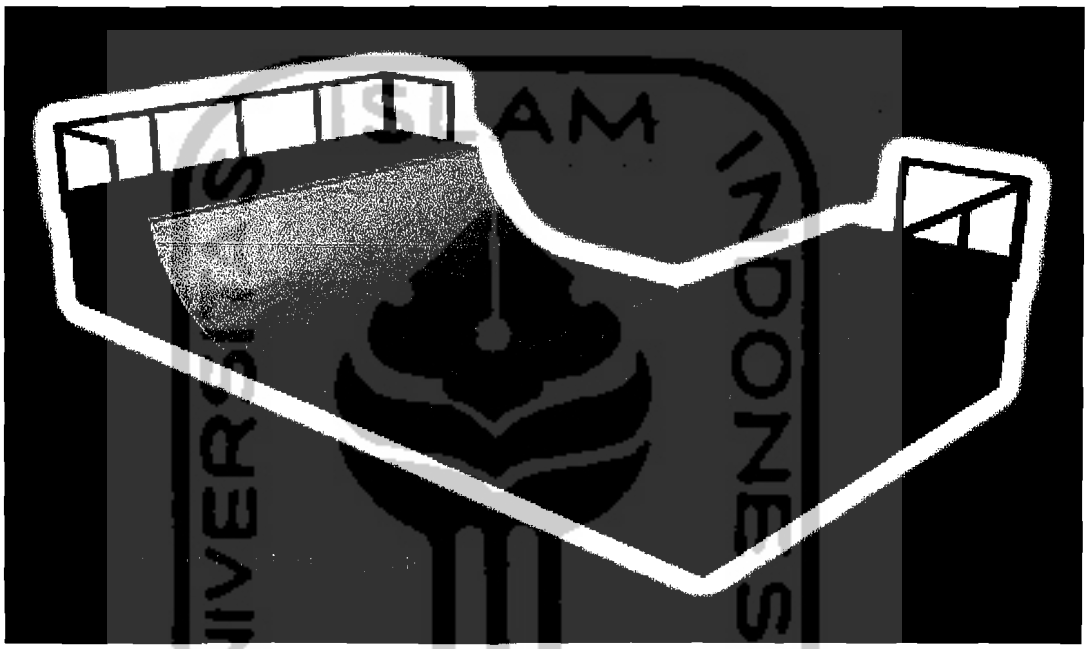
3. Arena skatepark dan kebutuhan ruangnya

Skatepark sebagai sebuah tempat bermain dan berlatih skateboard terbagi menjadi dua bagian tempat yang saling mendukung dan mempengaruhi bentuk pola permainan skateboard itu. Kedua bagian tersebut dapat terbagi menjadi : arena indoor (dalam) dan arena outdoor (luar). Namun dalam hal ini direncanakan tidak ada pembatasan yang secara jelas membagi kedua bagian ini, justru yang diusahakan adalah kemenerusan antara ruang dalam dan ruang luar.

Baik ruang luar maupun ruang dalam akan dikolaborasikan, dan sebagai unit-unit yang menjadi satu kesatuan antara fungsi skatepark dan tempat bermusik untuk genre indie. Ruang dalam (indoor) nantinya akan berfungsi sebagai arena skatepark yang dapat dijadikan sebagai sarana kompetisi dengan komposisi alat yang disesuaikan dengan komposisi alat di arena outdoor (luar), sehingga dalam kemenerusan ruang luar dan dalam; nantinya juga tercipta kemenerusan pola permainan dengan komposisi alat yang ada. Didalam indoor skatepark, ruang bermain juga ditata dengan pengkomposisian alat, sehingga dapat tercipta pola permainan yang mengalir; selain itu yang terpenting adalah kolaborasi dengan penataan panggung untuk pentas musik indie. Dalam indoor arena nantinya akan ada ruang-ruang penunjang,

b. Sirkulasi Vert skateboarding

Pada permainan vert skateboarding, sirkulasi yang terjadi adalah sirkulasi bolak-balik pada bidang vertikal berbentuk U, sebagai tempat yang umum biasa digunakan pada jenis permainan skateboard yang satu ini.



Gambar 2.6 : Pola sirkulasi pada vert skateboarding

c. Sirkulasi Pool skateboarding

Pada permainan pool skateboarding, sirkulasi yang terjadi adalah sirkulasi yang mengikuti bentukan pool/kolam yang ada. Pemain bermain dengan meluncur dengan mengikuti kontur permukaan kolam, selain itu karakternya mengalir dan menyebar.

antaralain: gudang penyimpanan, kantin, klinik untuk pemain yang cedera, serta beberapa fungsi yang lain seperti skateshop dan ruang inap. Outdoor skatepark juga mengedepankan kolaborasi antara aktivitas skateboard dan aktivitas musik. Penataan ruang luar lebih menekankan pada seberapa jauh penataan landscape dengan adopsi gaya permainan street skateboarding. Terciptanya pola permainan yang mengalir adalah fokus penataan. Selain sebagai tempat bermain skateboard, ada juga penataan landscape untuk fungsi tempat bermain musik, dimana penataan panggung musik, penataan tempat untuk penonton baik yang menonton skateboard maupun yang menonton suguhan musik. Penataan panggung musik ini juga diharapkan dapat dijadikan latar belakang yang baik bagi kegiatan bermain skateboard.

Pembagian peruangan di arena skatepark, meliputi:

- *Indoor* : indoor skatepark, ruang kompetisi pemula, ruang kompetisi, ruang kompetisi advance, ruang latihan pemula, skateshops, klinik, kantin, ruang pengurus skatepark, ruang penonton kompetisi, ruang video/ visualisasi, ruang rehat, ruang coaching clinic, ruang inap, parkir, toilet, ruang latihan musik, panggung musik, ruang penonton musik.
- *Outdoor* : outdoor skatepark, panggung live musik, parkir, toilet.

4. Arena skatepark dan alat pendukungnya

Dalam sebuah arena skatepark, semua kebuluhan akan fasilitas yang mendukung permaianan skateboard akan disediakan dan ditata. Penataan ini tentunya dalam hal komposisi alat maupun peruangan, baik luar maupun dalam. Dengan kecenderungan *street skateboarding* yang ingin ditata ulang untuk diwadahkan kembali dalam arena skatepark ini, maka komposisi yang ada juga diharapkan dapat membawa suasana street kedalam skatepark ini. Street skateboarding sebenarnya memainkan skateboard dijalanan, dimana ditempat-tempat publik tersebut ada bentukan-bentukan obstacle/ alat yang mirip dengan standarisasi alat yang ada dalam dunia skateboard. Dengan alat-alat ini, variasi trik akan lebih dapat berkembang; dibandingkan dengan jika kita bermain ditempat yang datar. Dengan alat pula, kita dapat mencoba trik-trik yang sudah dikuasai denga berlatih ditempat datar, untuk mencoba

diaplikasikan diobstacle yang ada, baik obstacle tingkat dasar maupun untuk tingkat lanjutan.

Dalam dunia skateboard, terbagi menjadi beberapa tingkatan klas. Ini mengingat variasi tingkatan kesulitan yang ada. Dibutuhkan waktu yang cukup lama/ antara 5-10 tahun untuk bisa mencapai tingkatan advanced skater (professional skateboarder).[2] Maka perlu kiranya adanya suatu fasilitas alat yang dapat mempersiapkan para pemain dari tingkat dasar sampai level menengah/ intermediete. Kasus di Indonesia, sampai sekarang memang belum ada pemain skateboard yang telah sampai jenjang pro; maka disini penataan alat hanya ditujukan untuk sampai tingkat menengah saja.[3] Disini perbedaan antara alat tingkat lanjut dan dasar hanya dibedakan dari dimensi tinggi alat dan jenis alat tersebut. Alat tingkat dasar akan ditempatkan di indoor arena, karena memang latihan akan lebih terfokus di ruang indoor. Disini juga akan ada penataan alat untuk tingkat lanjut. Demikian juga penataan ruang luar juga akan mencoba menggabungkan komposisi antara tingkat lanjut dengan komposisi alat tingkat dasar.

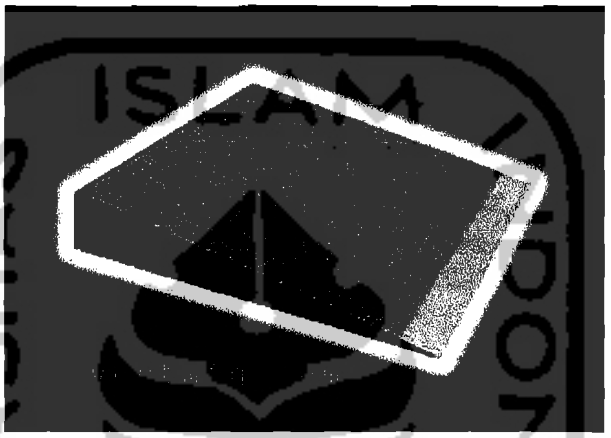
Pembagian tingkatan alat pada arena skatepark indoor

1. Alat tingkat dasar

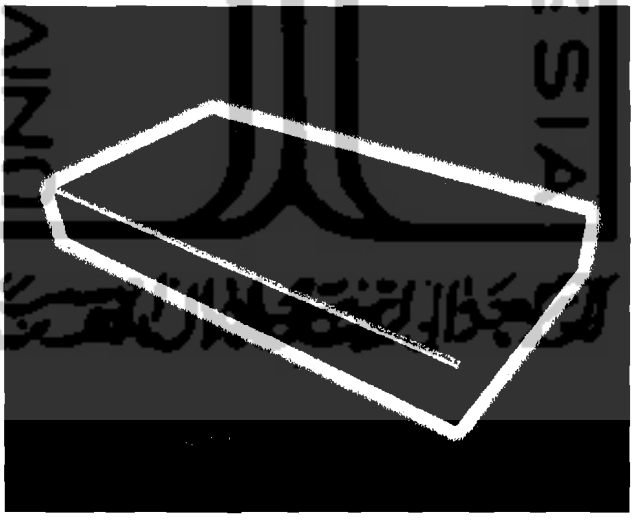
Pada permainan skate, terdapat semacam runtutan seri berlatih. Karakter skateboard dengan keberagaman trik yang telah berkembang, membutuhkan waktu untuk belajar. Kesulitan akan bertambah, jika nantinya trik yang telah dikuasai, diaplikasikan ke dalam alat/obstacle. Awalnya pemain skateboard akan mencoba untuk berdiri dengan stabil diatas papan skateboard; hal selanjutnya adalah mencoba meluncur, dengan kayuhan kaki sebagai tenaga pendorong awal supaya papan dapat meluncur dan berjalan dengan lancar. Setelah fase ini dikuasai dengan lancar, barulah tahapan untuk belajar trik-trik dasar dimulai. Ini pertama-tama dilakukan ditempat dengan permukaan yang cenderung rata terlebih dahulu. Barulah setelah fase ini terkuasai dengan baik dan benar, pemain skateboard memasuki tahapan untuk mencoba alat-alat dasar. Biasanya alat-alat dasar ini, memiliki dimensi dan ukuran yang jauh

[2] onvideo skateboarding (pengamatan)
[3] pengamatan dilapangan ketika menekuni olahraga ini (tahun1999-sekarang)

lebih kecil dan lebih rendah dari standar internasional yang baku. Diasumsikan jika mereka telah menguasai level alat dasar ini, mereka bisa membiasakan memposisikan tubuh, kelenturan tubuh, kecepatan serta penguasaan trik; untuk dicobakan ke standar alat yang lebih besar dan lebih sulit karakter penguasaannya. Beberapa alat dasar yang umum digunakan adalah[4] :

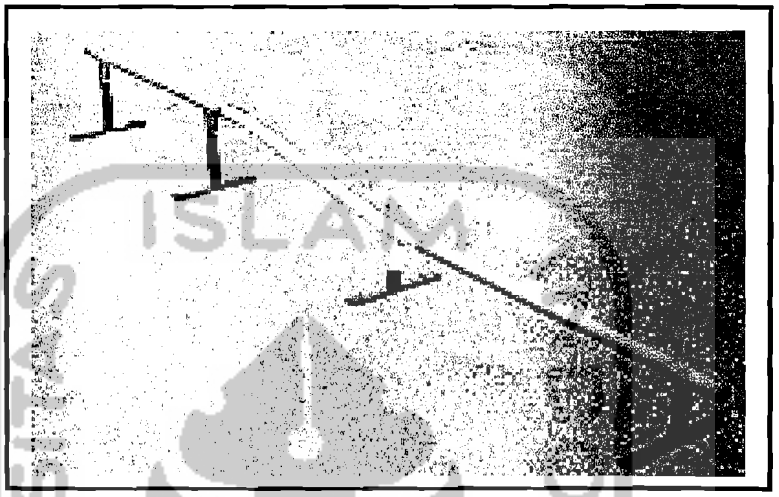


Gambar 2.8 : 16inch flat bank

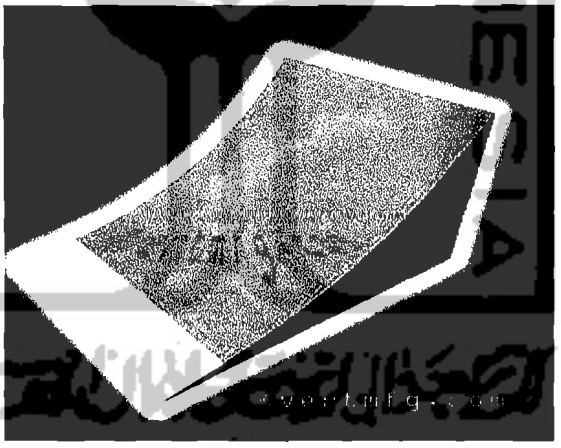


Gambar 2.9 : funbox panjang 200cm, tinggi 30cm, lebar 110cm

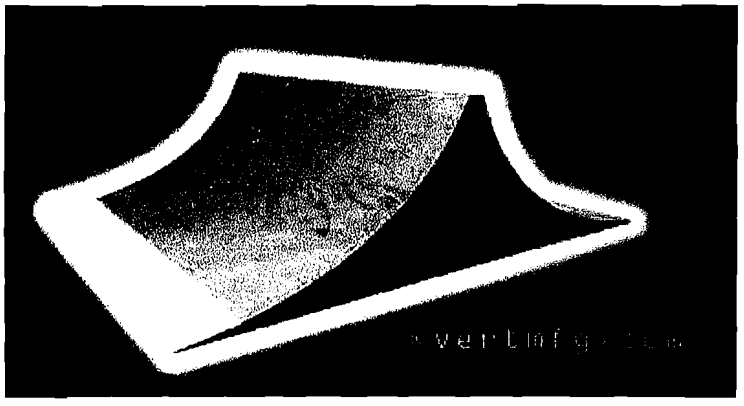
[4] www.vertmfg.com



Gambar 2.10 : handrail grind, panjang 250cm, tinggi 30cm



Gambar 2.11 : launch ramp, tinggi 100cm, lebar 250cm



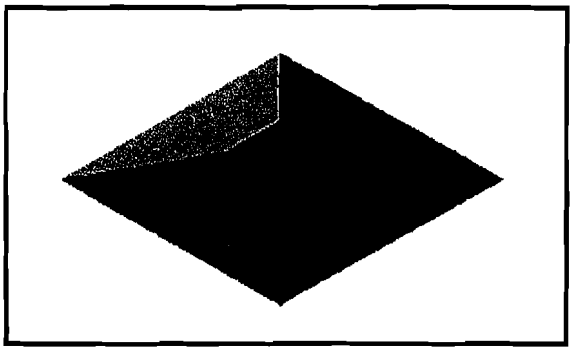
Gambar 2.12 : spine, panjang 250cm, tinggi 35cm, lebar 135cm

2. Alat tingkat lanjut

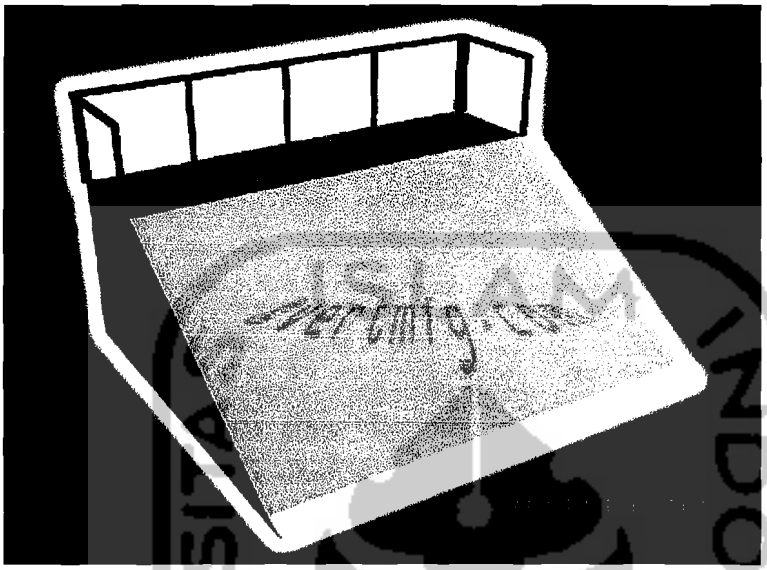
Seiring dengan berkembangnya kemampuan dan penguasaan alat-alat, serta kombinasi beberapa trik yang telah dikuasai, maka bermain dan berlatih di permukaan yang rata, ataupun di alat-alat yang tergolong dasar, dengan dimensi rata-rata yang kecil dan renda; maka akan membuat si pemain cenderung bosan dan stagnan. Progresivitas dengan didukung rasa penasaran serta kreativitas bermain akan mulai timbul. Disinalah saatnya dimana pemain skateboard mulai merasakan kebutuhan alat yang mengarah ketingkat lanjut. Difase ini alat yang dibutuhkan akan lebih besar, dengan ketinggian alat diatas rata-rata alat dasar. Kecepatan yang dimainkanpun akan lebih, daripada bermain dipermukaan datar dengan alat-alat dasar.



Gambar 2.13 : quarterpipe



gambar 2.14 : pyramid



Gambar 2.15 : flatbank

Pembagian tingkatan alat pada arena skatepark outdoor

Penataan arena skatepark outdoor hampir sama dengan penataan pada arena skatepark indoor. Disini juga komposisi alat akan menggabungkan antara alat untuk tingkat lanjut dan tingkat dasar. Tantangannya adalah bagaimana penataan ini bisa terus mengalir dan terdapat kemenerusan komposisi yang terhubung dengan peralatan yang adal di skatepark indoor. Sehingga nantinya akan terbentuk suatu aliran yang organik/naik turun yang tidak terputus. Penataan ini tentunya tidak lepas dari seberapa jauh nantinya landscape dirancang dengan pendekatan gaya street skateboarding. Pola permainan vert dan pool hanya akan mendapatkan porsi yang sedikit nantinya. Ini dikarenakan kecenderungan bermain, yang lebih menyukai gaya street skateboarding.

Di kota Philadhelphia, terdapat sebuah taman publik yaitu JFK park/ LOVE PARK; dimana dengan banyaknya spot dan fasilitas taman seperti kursi, furniture, serta bentukan sudut-sudut taman seperti ledges, bench; yang sering digunakan

untuk bermain skateboard dan akhirnya tempat ini diklaim sebagai sebuah skatepark yaitu Love skatepark.[5]



Gambar 2.16 : salah satu sudut Love park, yang dipakai bermain.



Gambar 2.17 : dreamland skatepark, Oregon Amerika Serikat.

5. Arena skatepark dan ukuran alatnya

[5] 411 video magazine, issue 65 2004

Pada arena skatepark nantinya akan terdapat ragam variasi alat yang mencakup alat-alat dasar maupun alat-alat tingkat lanjut. Dimensi-dimensi alat yang ada adalah:

- **Box**, dimensi alat : panjang 3m, lebar 1.5dan tinggi 50cm.
- **Funbox**, dimensi alat : panjang 5.8m, lebar 5.8m, dan tinggi 1.2m.
- **Pyramid**, dimensi alat : panjang 4m, lebar 4m, tinggi 50cm
- **Vertramp**, dimensi alat : panjang 11.5m, lebar 9m, tinggi 3.5m
- **Quarterpipe**, dimensi alat : panjang2m, lebar 2,1m, tinggi 1.5m

Sumber : vertmfg.com

Site dan tinjauannya

Pada site yang berada di seputaran Jalan Jend. Sudirman ini; terdapat beberapa potensi yang layak dikembangkan dan diselaraskan dengan fungsi bangunan serta peruangan yang bakal direncanakan, yaitu sebagai arena skatepark dan musik indie. Hal yang terpenting adalah karena karakter site yang dirasakan sangat berpengaruh untuk menunjang aktivitas yang bakalan ada. Disamping itu memang keberadaan site yang terletak di posisi aktivitas yang cukup ramai, yang nantinya poin ini dimanfaatkan untuk mendukung fungsi bangunan yang bakalan akan dirancang.

Karakter site

Site yang ada sekarang, belum secara maksimal dimanfaatkan. Hanya tidak kurang dari 30% lahan yang ada, baru dimanfaatkan, yaitu : sebagai lokasi restoran cepat saji McDonalds. Sedangkan sebagian lahan yang lain, masih sebagai lahan tidur dan belum dimanfaatkan secara maksimal. Lahan-lahan ini belum tertata secara rapi dan masih dipenuhi rumput-rumputan liar. Diasumsikan dengan kondisi ini, aktivitas olahraga dan bermusik dapat sekiranya memanfaatkan lahan ini.

Dimensi site

Site yang berada sekarang, lebih menyerupai betuk bujur sangkar, dengan dimensi panjang ± 200m ±150m dengan luasan total ±30000m2. keseluruhan konsep perancangan akan sepenuhnya memanfaatkan lahan site ini.

Pola sirkulasi

Site yang berada sekarang, dikelilingi oleh kondisi ruas jalan yang cukup padat, baik pemukiman maupun lalu-lintasnya. Disebelah utara terdapat ruas jalan C. Simanjuntak dan jalan Jend. Sudirman. Dari posisi ini site terlihat sangat jelas.

Sedangkan disisi barat terdapat ruas jalan Syuhada. Dari ruas jalan ini site juga terlihat jelas, namun frekuensi kendaraan yang lalu-lalang, kurang begitu padat dibandingkan dengan ruas jalan C. Simanjuntak dan ruas jalan Jend. Sudirman.

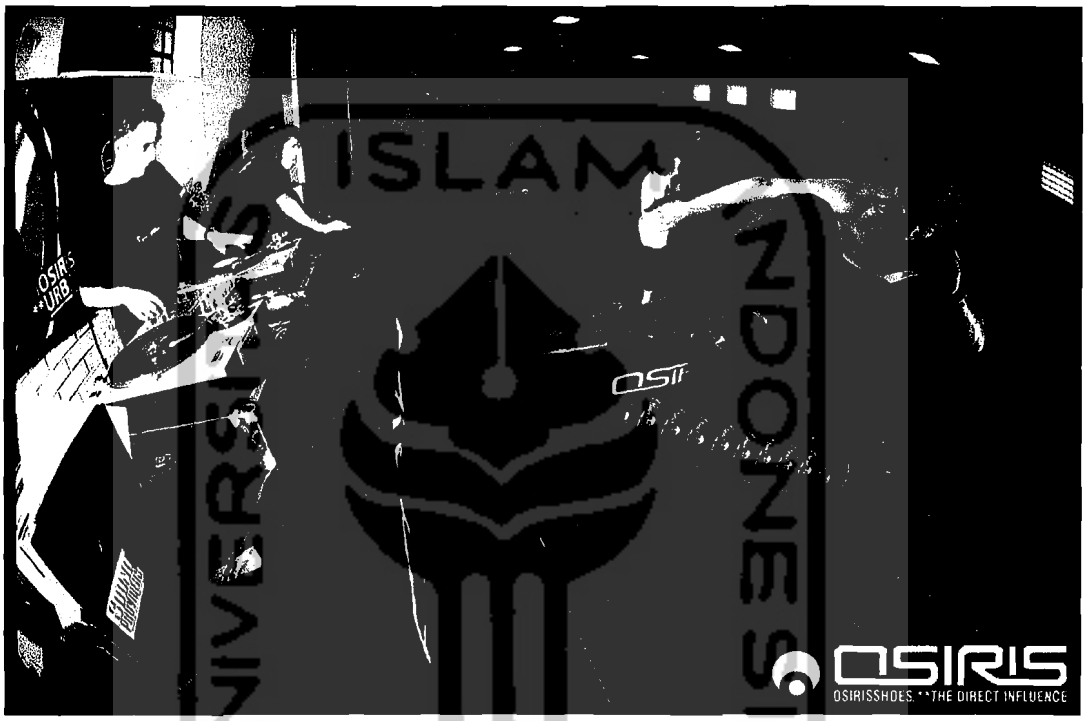
Disisi selatan terdapat jalan Suroto dan jalan Faridan M. Noto; namun site ini tidak menempel langsung dengan posisi site. Dan lalu-lintas yang berada di jalan tersebut kurang begitu ramai.

Musik indie dan tinjauannya

Musik yang berkembang didunia ini sekarang telah berkembang dengan kondisi yang sangat komplek dan sangat beragam sekali. Dimulai dari genre musik-musik utama, seperti jazz, rock n roll, pop. Kini semua berkembang menjadi sub-sub genre musik. Seperti rock alternative, rock progresif, rhytm and blues, rap dan hip-hop, swedish pop, dan jenis-jenis musik pengembangan lainnya. Hal inilah yang kemudian oleh para komunitas penggemar musik yang masih tergolong minor untuk bersosialisasi dan mencoba menciptakan jenis musik yang mereka gemari dan muncullah jenis musik indie, dimana musik indie memang belum bisa masuk dalam kategori musik major label/ musik komersial.

Komunitas musik indie memang lebih terkonsentrasi untuk menciptakan jenis musik yang didasarkan oleh rasa idealisme, ekseklusifme dan belum terpikirkan memikirkan akan hal-hal yang komersil; seperti mencoba untuk mengejar hasil penjualan album ataupun mengejar target konser. Mereka seakan-akan bermusik untuk mereka sendiri dan komunitas genre musik mereka. Dengan kepuasan yang hanya juga bisa diukur oleh mereka sebagai penampil serta kreator.

Mereka umumnya cenderung lebih senang untuk mendukung komunitas-komunitas yang kecil dan sama-sama minoritas, serta memiliki kesamaan visi, nasib serta misi. Dalam contoh kecil, komunitas skateboard bisa menggambarkan relasi kesamaan ini.



gambar 2.18 : hubungan antara komunitas musik indie hip-hop dengan penampilan DJ-nya, dan aktivitas skateboard.

Dengan rasa idealisme yang sama serta kesamaan karakter lainnya, dirasakan perlu penggabungan dua aktivitas ini menjadi satu. Yang ada selama ini, pentas-pentas musik indie hanya di café-café atau tempat komunitas ini berkumpul. Belum ada wadah yang memang mengkhususkan sebagai tempat bermain, berkumpul, berlatih serta untuk tampil dengan jenis musik dengan kalangan yang masih minor (musik indie).