24 Mei 2004
001144
5120001144001

TUGAS AKHIR

ARENA SKATEBOARD DI JOGJAKARTA

Disusun oleh :
Rinantyo Sugeng Nurcahyo
99.512.042

Dosen pembimbing :
Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi,MT

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2003

Halaman Pengesahan

Laporan Perancangan Studio Tugas Akhir

Arena Skateboard Di Jogjakarta

Telah diperiksa oleh dosen pembimbing tugas akhir

Dosen Pembimbing

Ir. H. Ahmad Saifudin mutaqi,Mt

Ketua Jurusan Arsitektur

Universitas Islam Indonesia

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL
DAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA

Revianto. B. Santosa

Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan studio tugas akhir, dengan judul Arena Skateboard di Jogjakarta.

Laporan perancangan studio tugas akhir ini saya susun dalam rangka memenuhi salah satu syarat yang harus di tempuh setelah melaksanakan studio tugas akhir, disamping itu saya juga ingin studio tugas akhir ini menjadi sebuah acuan untuk pembangunan arena skateboard kota Jogjakarta, supaya olah raga skateboard tersebut juga terwadahi dengan baik. Kemudian dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bp. Revianto. B. Santosa selaku ketua jurusan arsitektur UII.
2. Bp. Ir. Ahmad Saifudin Mutaqi, Mt selaku dosen pembimbing tugas akhir.
3. Ibu. Inung selaku teman curhat dalam menyusun tugas akhir.
4. Bapak – Ibuku tercinta,dan kedua adikku terimakasih atas seguaaalanya.
5. Keluarga Arsitektur UII Angkatan 99, semuanya. "Ninety nine, we are the number one. ninty nine, so much fun".
6. Keluarga arsitektur banteng, Ahmad, Dhani Mc.Leod, Bhojek, Kholed, Wigi Andalanku semuanya, yang selalu merelakan waktu untuk saya. Love you guys.
7. keluarga arsitektur Kayen, fatchi, Darwen, atas bantuan di studio.
8. Si Bengal sister hood, Dhita,Rina,Ria, Anggi, Reni. Ini belum berakhir lho...?
9. Datta Hitakaraka, jangan berhenti berjuang bersama.
10. Om Nur, tante Atik, terimakasih atas segala dukungannya. Juga buat my be lovely sister Ajeng Arsista Mahardini.
11. Special terimakasih untuk : Rubby 01 telah menyimpan data tugas akhirku yang sempat hilang.
12. Denfarino Endo.t, Koordinator ISA Jogjakarta, dan Mas Didi Arifin koord. ISA.
13. semua teman dan pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, pokonya makasih buanyak ya....!

Daftar Isi

halaman

Daftar isi i

Proposal Arena Skateboard

A. Latar belakang 1

Board rider 1

Indonesia Skateboarding Asosiation (ISA) 3

Skatepark 5

Panggung Pementasan (stage) 6

Café dan Counter penjualan 7

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Sasaran 8

D. Lingkup Pembahasan 8

E. Solusi Permasalahan 9

1. Board rider - Pengunjung – Artis Band 9

2. Pengunjung – Café 11

3. Hujan – Ruang Luar – Pengunjung 11

F. Sistematika Penulisan 14

Skematik Desain

Resume Proposal 1

Analisa Arena Skateboard 5

A. Analisa Permasalahan Khusus

I. Fleksibilitas Panggung 5

II. Lay Out Fasilitas Pendukung 8

III. Suasana Ruang Luar 9

B. Lokasi Terpilih 12

Latar belakang site 13

Penilaian Site / Lokasi 15

C. Konsep Perancangan 15
Konsep Transparan 16
Konsep Balance 18
Konsep Pelingkup Bangunan 20
Pedoman Perancangan
A. Komposisi Alat 21
B. Setting Ruang 25
C. Besaran Ruang 29
Lampiran
I. Denah 31
II. Situasi 32
III. Potongan 33
IV. Tampak 34

Pengembangan Desain
Resume Permasalahan 1
A. Situasi 2
B. Siteplan 3
C. Denah 5
D. Tampak 8
E. Potongan 10
F. Fleksibilitas Panggung 14
G. Fasilitas Pendukung 15
H. Teduh dan berangin 16
I. Bidang Transparan 17
J. Aksonometri Struktur 17
Lampiran –Lampiran 18

Proposal

Arena Skateboard

A. Latar Belakang

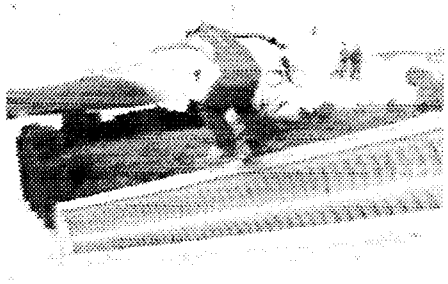
Permainan skateboard dijaman sekarang ini bukanlah suatu hal yang asing bagi para remaja dan anak-anak, akan tetapi permainan ini tidak boleh dianggap sepele, karena permainan skateboard adalah salah satu permainan yang dapat merubah gaya hidup serta kondisi psikologis seseorang, dimana mereka dapat menuangkan semua rasa suka dan segala rasa kekesalan yang dirasakan kedalam setiap trik yang dimainkan. Untuk memainkan sebuah trik, orang tersebut tentu saja tidak langsung bisa, karena untuk berdiri dan menjaga keseimbangan di atas papan beroda itu sendiri sangatlah sulit, apalagi untuk dapat menerbangkan papan skatenya hingga dapat menghasilkan suatu trik yang dapat menarik perhatian para penonton. Bagi seseorang yang sangat mendalami permainan skateboard ini, awalnya memang sekedar hobi akan tetapi apabila benar-benar mereka tekuni maka permainan ini juga dapat dijadikan sebagai karir.

Di California permainan skateboard adalah permainan yang mempunyai nilai jual yang sangat tinggi sehingga, semakin mahir board rider dalam memainkan trik-triknya maka dia akan semaikin banyak memperoleh penghasilan. Di negara Indonesia permainan skateboard masih dianggap sebagia permainan anak-anak dan dianggap sebagai permainan yang merusak fasilitas umum, hal ini di karenakan belum adanya wadah/tempat bagi para board rider untuk berlatih dan mengekspresikan diri.

1. Board Rider

Board rider adalah pemain skateboard, dan seorang board rider mempunyai sifat yang sangat ekstrim, yaitu mereka ingin selalu diperhatikan oleh masyarakat ketika dia sedang meluncur diatas papan skatenya. Sehingga dalam kenyataanya mereka lebih senang memainkan permainannya dan menunjukkan trik yang mereka bisa di trotoar jalan, taman-taman, hingga fasilitas umum yang mereka anggap bisa dijadikan sebagai alat bantu untuk melakukan sebuah trik.

Dengan demikian maka masyarakat dapat menyaksikan kebolehan mereka dalam melakukan trik-triknya, selain fasilitas menggunakan fasilitas umum seorang board rider juga menggunakan musik sebagai alat bantu untuk memberikan semangat, sehingga alunan musik juga mempengaruhi sebuah trik yang akan dihasilkan oleh seorang board rider.



GB.Board rider yang ingin diperhatikan. World industries video

Board rider yang bermain di jalanan kualitasnya akan berbeda dengan para board rider yang bermain di dalam skate park. Board rider yang bermain di dalam skate park, latihannya akan lebih tertata dan terarah, sehingga ketika mereka menghadapi suatu event kompetisi tertentu mereka sudah tidak kaget, karena alat yang mereka gunakan untuk berlatih adalah alat-alat yang standart untuk kompetisi. Walaupun mereka berlatih di dalam skate park, akan tetapi mereka kurang puas apabila trik mereka tidak diperhatikan oleh masyarakat, sehingga kadang-kandang mereka juga banyak yang kembali memilih untuk berlatih di jalanan.

Di kota Jogjakarta para board ridernya belum ada yang memasuki tingkat yang sama dengan para board rider yang berada di kota Bandung dan Jakarta, hal ini dikarenakan para board rider di kota Jogjakarta berlatih hanya menggunakan fasilitas umum yang dinilai bisa digunakan untuk mengembangkan trik sederhana yang mereka kuasai, sehingga latihan mereka menjadi kurang terarah dan terlihat sia-sia. Pada saat kompetisi ISA (Indonesia Skateboarding Asosiation) diadakan di Jogjakarta, board rider dari kota Jogjakarta tidak ada yang menduduki peringkat, hal ini dikarenakan mereka selalu kaget melihat tingkat kesulitan arena yang setiap event berganti.

Board rider yang berada di kota Jogjakarta menggunakan fasilitas umum sebagai tempat latihan mereka, tempat latihan yang mereka pilih terutama yang memiliki bidang alas yang datar dan halus serta tempat tersebut dinilai ramai dilewati oleh orang, seperti halaman selatan gedung pusat UGM, halaman timur masjid Ulil Albab, gudang setasiun lempuyangan, gedung balai kota Timoho, masjid Shu hada, dan parkir timur stadion Mandala Krida, hal ini menunjukkan bahwa para board rider memang benar-benar memerlukan perhatian.

2. Indonesia Skateboarding Asosiation (ISA)

ISA adalah suatu organisasi yang mewadahi kegiatan para board rider di Indonesia. Struktur organisasi ISA dibagi menjadi beberapa koordinator yang disebar disetiap daerah. Koordinator tersebut berfungsi sebagai pelaksana kegiatan rutin yang akan dilangsungkan didaerah masing-masing.

Di Jogjakarta perlombaan yang diadakan oleh ISA masih meminjam tempat di halaman parkir timur stadion Mandalakrida, hal ini dikarenakan Jogjakarta belum memiliki skatepark sendiri. Di kota Bandung dan Jakarta Kompetisi ISA selalu diadakan didalam skate park, yang fasilitasnya sudah tersedia dalam bangunan tersebut sehingga panitia tidak perlu repot untuk menyediakan sarana yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan. Apabila kegiatan tersebut dilaksanakan di Jogjakarta panitia harus mempersiapkan tempat, sehingga kegiatan tersebut berlangsung seperti didalam suatu skate park.

Dalam setiap tahunnya ISA selalu mengadakan kegiatan yang berskala nasional, yang diadakan dikota-kota besar seperti Jogjakarta, Bandung, Jakarta, Semarang, dan Surabaya. Kegiatan tersebut berlangsung setiap tiga bulan sekali dan dilakukan di kota-kota yang berbeda-beda.

Adapun jadwal kegiatan yang akan dilakukan pada tahun 2003 adalah sebagai berikut :

BULAN	TANGGAL	LOKASI	PENGUNJUNG
Januari		KOSONG	
Februari	16	ISASK8 Competition 1st Series Bandung Supermall, Parking lot	550 tiket
Maret	16	Volcom SK8 Jam First Series Surabaya	500 tiket
	23	City Surf Open 1st series, Buqiet Sk8 Park Bandung	550 tiket
April	20	ISASK8 Competition 2nd Series, Mandala Krida Parking Lot, Yogyakarta	700 tiket
Mei		KOSONG	
June	15	City Surf Open 2nd series, Surabaya	600 tiket
Juli	6	VOLCOM SK8JAM 2nd series, Bandung	750 tiket
	13	GOR Pajajaran Pemda No.4 BOGOR	500 tiket
September	21	City Surf Open 3rd series, Kelapa Gading Mal parking lot, Jakarta	
October	12	ISASK8 Competition 4th Series, Senayan South Parking Lot, Jakarta	
	19	VOLCOM SK8JAM, 3rd series, Yogyakarta	
November		kosong	
Desember	14	VOLCOM SK8JAM, 4th series	

Sumber : ISASK8.com

Adapun jumlah rata-rata peserta dalam setiap kejurnas yang diadakan oleh ISA adalah sebagai berikut :

Kelas	Jumlah
Pemula	50 Orang
Menengah	10 Orang
Amatir	20 Orang

Sumber : Koor ISA Jogjakarta (Denfarino Endo.T)

Arena bermain skateboard yang selama ini digunakan oleh board rider Jogja ada enam tempat, adapun tempat dan jumlah anggotanya :

Tempat	Jumlah
Gedung Pusat UGM	30 Orang
Kota Baru (depan Masjid Shu Hada)	20 Orang
Gudang barang stasiun Lempuyangan	15 Orang
Balai Kota	30 Orang
Halaman Masjid Ulil Albab UII	20 orang
Mandala Krida	35 orang

Dari kesekian banyak board rider yang mereka harapkan adalah menang dan menjadi juara dalam setiap pertandingan, sehingga mereka benar-benar membutuhkan suatu tempat untuk berlatih, dimana tempat tersebut memeiliki peralatan yang berstandartkan nasional sehingga mereka tidak kaget apabila mengikuti lomba yang alatnya menggunakan peralatan milik ISA yang selalu berganti setiap tahunnya.

Dari table yang terdapat diatas dapat diketahui bahwa antusias para penonton yang ingin melihat permainan dan aktifitas yang berada dalam skatepark.

3. Skate Park

Skate park adalah tempat yang digunakan para board rider sebagai tempat berlatih, didalam skate park tersebut terdapat bermacam-macam fasilitas yang mendukung kegiatan para board rider. Fasilitas-fasilitas tersebut antaralain adalah café, pangung pementasan, dan counter-counter. Seorang board rider membutuhkan alunan musik untuk menambah semangatnya dalam melakukan sebuah trik sehingga dalam hal ini sarana panggung pementasan sangat dibutuhkan oleh para board rider.

Setiap kometisi yang diadakan oleh ISA, selalu menggunakan skate park yang didalamnya sudah terdapat fasilitas yang lengkap sehingga panitia pelaksana tidak perlu lagi menyiapkan sarana yang lain. Di kota Jogjakarta belum ada skate park sehingga apabila kompetisi dilaksanakan di jogjakarta paniti harus menyediakan sarana yang dibutuhkan unuk kompetisi tersebut, dan jadilah sebuah skate park mini yang dibuat di halaman parkir timur stadion Mandala krida.

Fasilitas yang terdapat didalam skate park tersebut fungsinya juga sebagai penarik bagi pengunjung untuk melihat kegiatan yang berlangsung dalam skate park tersebut.

- **Café dan Counter Penjualan Merchandise**

Di sejumlah skate park yang berada di kota besar, disana selalu terdapat berbagai macam fasilitas yang kiranya dapat mendukung kegiatan yang berada dalam skate park tersebut. Dalam sebuah pertandingan skateboard di Jogjakarta selalu ada counter yang cukup luas, digunakan sebagai tempat untuk istirahat dan sekedar minum soft drink. Dalam setiap arena dan skate park selalu terdapat juga counter yang menjual beberapa merchandise dari band atau skate shop yang menjual peralatan skateboard.

Dalam hal ini kita harus dapat menciptakan fasilitas pendukung dalam skate park yang dapat digunakan sebagai tempat bersantai sekaligus sebagai tempat untuk menyaksikan band dan para board rider dalam melakukan triknya. Seperti di jalan Kemang Jakarta, disana terdapat arena Sport X skate park yang terdiri dari arena bermain skateboard, panggung pementasan, dan café. Café yang berada disana terdapat dalam berbagai macam suasana, sehingga pengunjung juga dapat memilih cafenya sesuai dengan selera, akan tetapi café yang terdapat disana tidak dapat digunakan untuk menyaksikan permainan skateboard. Dalam hal ini, café yang akan direncanakan adalah café yang dapat digunakan sebagai tempat istirahat dan dapat digunakan untuk menyaksikan para board rider beraksi, sehingga kegitan yang berada dalam skate park ini dapat diikuti oleh masyarakat dari berbagai kalangan.



Gb.café, ventura sk8park

Fasilitas pelengkap lain yang dapat digunakan untuk mendampingi skate park tersebut adalah counter yang menjual merchandise dan peralatan atau suku cadang skate board, sehingga dengan hal ini board rider tidak susah untuk

E. Solusi Permasalahan

Dalam strategi perancangan ini akan muncul beberapa obyek dan subyek yang akan saling bersinggungan, obyek dan subyek tersebut adalah :

1. **Board rider,** dengan karakteristik yang sangat kuat yaitu selalu ingin diperhatikan oleh orang lain, dalam melakukan aktivitasnya tidak bisa lepas dari lantunan irama musik.
2. **Pengunjung,** selaku penonton yang keberadaannya memunculkan problem tertentu.
3. **Arena bermain,** fasilitas bagi para board rider untuk berlatih dan bertanding dalam suatu skate park.
4. **Panggung pementasan,** bangunan ini berfungsi sebagai pemacu semangat sekaligus sebagai tontonan, dan sebagai penarik perhatian bagi masyarakat.
5. **Café,** fasilitas pendamping berfungsi melayani pengunjung dalam mendukung kenyamanan menonton.
6. **Hujan,** penghambat para board rider dalam berlatih, apabila hujan tiba arena bermain skate board tidak dapat digunakan karena bowl dalam skate park tidak boleh terdapat lobang untuk membuang air/floor drain.
7. **Ruang luar,** permainan skateboard adalah permainan yang dimainkan diruang luar, dan memanfaatkan segala sesuatu dari ruang luar.

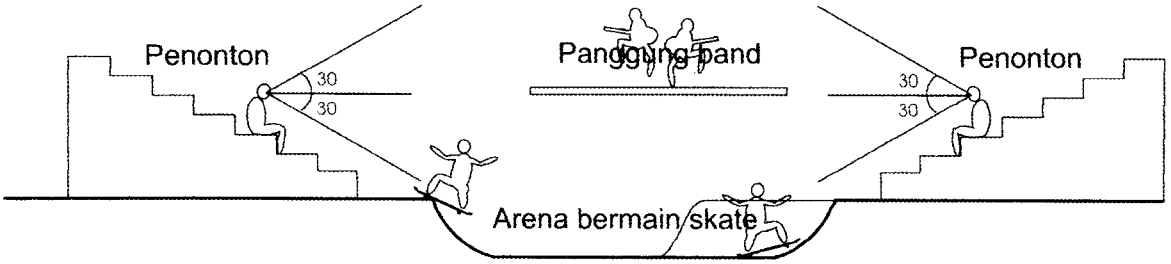
Dari ke tujuh obyek diatas akan dilakukan analisa hubungan dan interaksinya, yang dalam hal ini melibatkan penilaian-penilaian tentang kedekatannya dalam suatu penggabungan, sehingga memunculkan adanya beberapa sistem hubungan tertentu.

1. Board rider – pengunjung – artis band

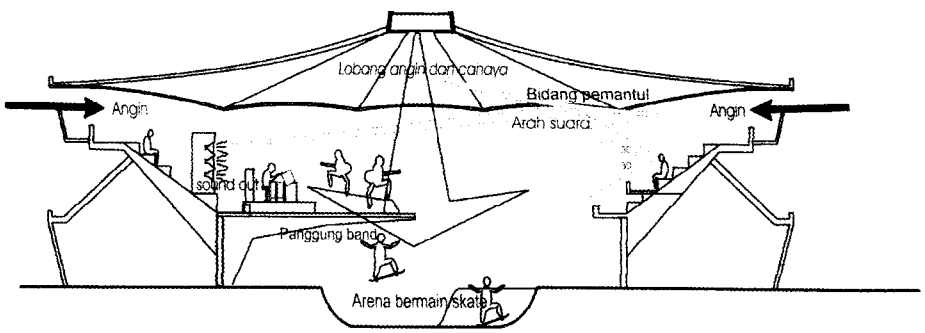
Selama ini dalam setiap event kompetisi skateboard yang diadakan oleh ISA atau oleh event organizer, arena bermaian skateboard selalu dilengkapi dengan panggung pementasan dan artis band yang merupakan idola dari para pengunjung dan board rider. Artis band dan panggung pementasan tujuannya untuk menarik pengunjung, sehingga kebutuhan para board rider untuk diperhatikan terpenuhi, akan tetapi yang terjadi selama ini, pengunjung

kebanyakan malah memperhatikan para artis bandnya sehingga para board rider kurang diperhatikan.

Permasalahan dalam hal ini timbul dari adanya artis band. Pengunjung kebanyakan menyaksikan artis band, sedang board rider menjadi kurang diperhatikan, padahal seorang board rider membutuhkan artis band tersebut untuk mengiringi para board rider yang sedang bertanding, sehingga dalam hal ini memerlukan pemecahan masalah yang ditimbulkan oleh artis band tersebut. bagaimana pengunjung dapat menyaksikan artis idola mereka tampil sekaligus dapat menyaksikan para board rider yang sedang bertanding, sehingga para board rider tetap merasa mendapat perhatian dari pengunjung.



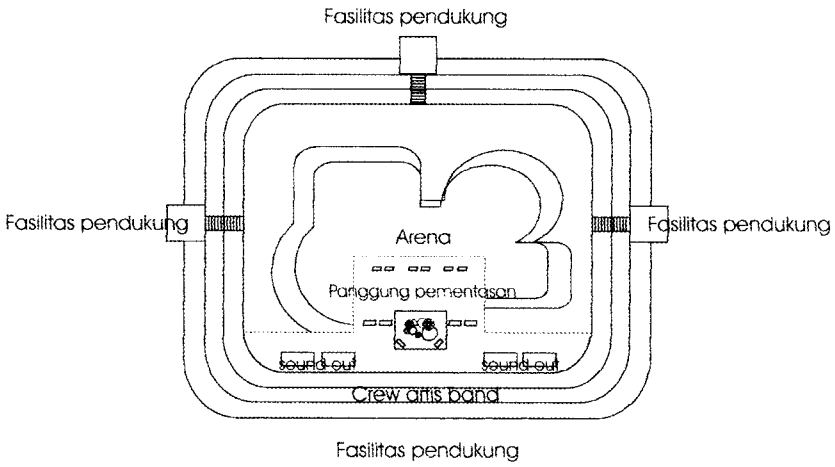
Untuk memenuhi kebutuhan diatas maka yang dibutuhkan adalah **fleksibilitas panggung** untuk melayani dua kebutuhan yang berbeda, disisi pengunjung, mereka butuh untuk menyaksikan artis idola mereka, sedang para board rider membutuhkan artis band tersebut untuk memberikan semangat dalam bertanding, sehingga dalam hal ini pengunjung dapat menyaksikan para board rider yang sedang bertanding sekaligus dapat menyaksikan artis idola mereka tampil. Selain itu para board rider juga mengharapkan bahwa kehadiran panggung tersebut tidak mengganggu para board rider yang sedang tampil dalam arena.



Untuk peletakan sound sistem supaya dapat didengar dan mendengar dengan jelas, maka perlu diatur perletakannya serta keberadaan bidang pemantul dan penyerap yang digunakan, sehingga sound sistem dalam bangunan dapat didengar dengan enak.

2. Pengunjung – Café

Café dalam hal ini adalah fasilitas pendukung yang memberikan pelayanan kepada para pengunjung. Fasilitas pendukung ini berfungsi untuk mendukung suasana menonton para pengunjung menjadi lebih nyaman. Sehingga dalam hal ini memerlukan pelayanan yang cepat, untuk mempercepat pelayanan dalam fasilitas ini maka letaknya dibuat menyebar, sehingga para pengunjung dapat mudah dicapai.

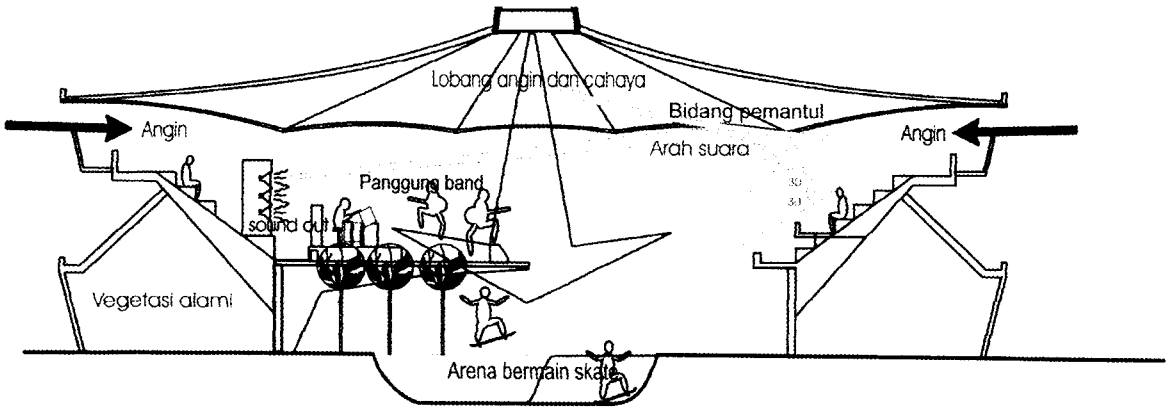


Untuk memenuhi kebutuhan diatas maka di perlukan penataan khusus dengan **komposisi** yang tepat sehingga pengunjung benar-benar dapat menikmati suasana menonton dengan memanfaatkan fasilitas pendukung tersebut.

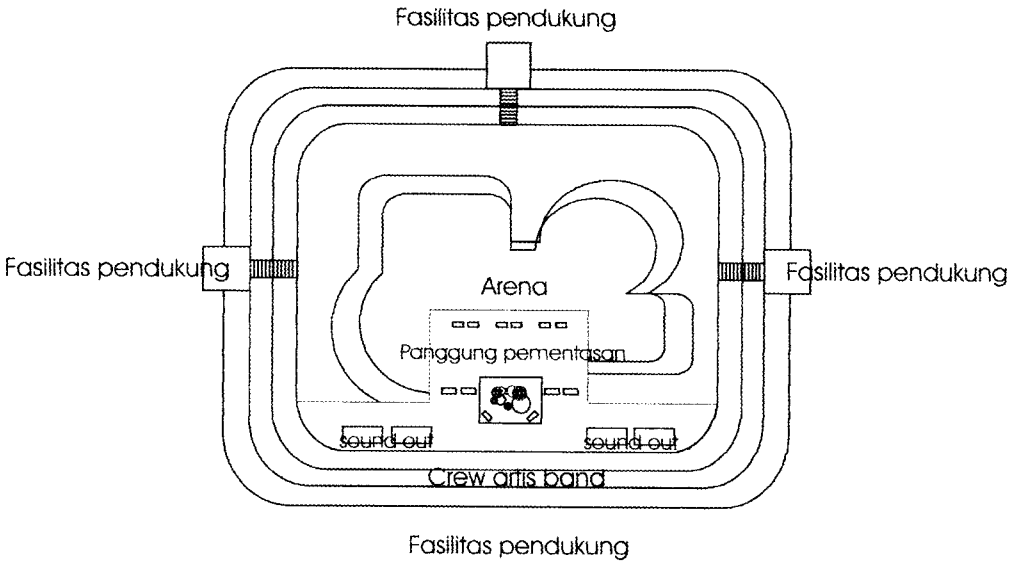
3. Hujan – Ruang luar - Pengunjung

Skateboard adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan, permainan tersebut juga memanfaatkan beberapa element yang berasal dari luar ruangan sepeti pohon, angin dan element alam yang lain yang terdapat disekitar arena permainan, akan tetapi arena bermain bowl skateboard tidak dapat digunakan ketika hujan tiba, hal ini disebabkan bowl tersebut tidak boleh terkena hujan, karena apabila terkena hujan arena tersebut akan tergenang air. Sehingga arena

Dari ke tiga hubungan diatas terdapat hubungan yang erat antara **komposisi perletakan fasilitas pendukung, dan fleksibilitas panggung, suasana ruang luar.** Ke tiga hal tersebut akan diturunkan kedalam suatu garis pedoman perancangan dan akan berakhir kedalam konsep perancangan.



potongan yang menunjukkan penggabungan dari solusi permasalahan



denah layout dari fasilitas pendukung berupa café dengan jarak pelayanan yang sama, sehingga pengunjung tidak menunggu terlalu lama dalam hal pelayanannya

F. Sistematika Penulisan

Bab I **Pendahuluan**

- Latarbelakang
- Rumusan Permasalahan
- Lingkup Pembahasan
- Tujuan dan Sasaran
- Solusi permasalahan
- Sistematika Penulisan

Bab II **Analisa**

- Analisis permasalahan khusus
- Analisis lokasi terpilih
- Konsep Perancangan

Bab III **Pedoman Perancangan**

- Komposisi Alat
- Setting Ruang
- Konsep pelingkup ruang
- Besaran Ruang

Skematik desain | Arena Skateboard di Jogjakarta

Skematik Desain

Resume Proposal

Bercerita tentang board rider yang memeiliki sifat selalu ingin diperhatikan oleh penonton dalam melakukan setiap triknya. Karena mereka ingin diperhatikan maka mereka bermain menggunkan fasilitas umum yang berada di jalanan, taman, dan tempat-tempat yang dinilai ramai. Akan tetapi permainanya tersebut menimbulkan dampak yang buruk bagi fasilitas umum dan bagi board rider itu sendiri, karena selain dapat merusak fasilitas umum juga berakibat fatal bagi board rider apabila terjatuh. Ketika ada sarana untuk bermain skateboard para board rider juga sedikit malas untuk bermain berlatih disana, karena kurang diperhatikan oleh penonton atau masyarakat umum, padahal dengan menggunakan fasilitas tersebut latihan seorang board rider akan menjadi lebih terarah karena peralatan yang berada disana semua serba sesuai dengan strandart yang telah ditetapkan oleh Indonesia Skateboarding Assosiation (ISA), serta dalam fasilitas tersebut juga terdapat jaminan kesehatan terutama pertolongan pertama apabila board rider mengalami cidera.

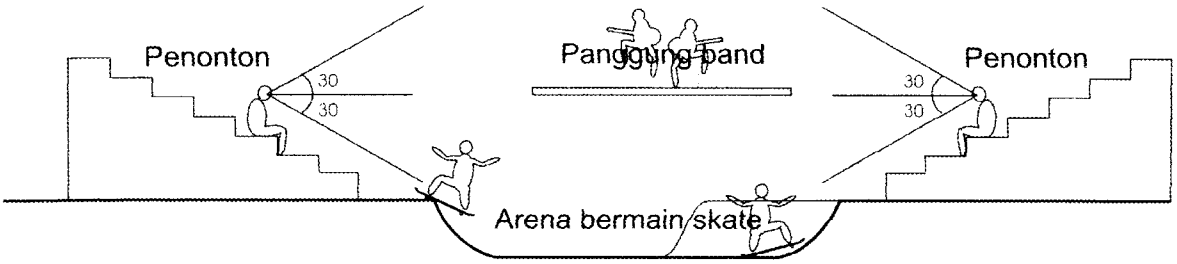
Cita – cita yang didambakan oleh para board rider adalah menjadi juara ketika kompetisi diadakan, maka dengan latihan didalam fasilitas yang telah disediakan oleh ISA mereka kemungkinan dapat meraih cita-citanya, karena mereka menggunakan fasilitas yang sesuai dengan peralatan pada saat kompetisi. Dalam setiap kompetisi yang diadakan oleh ISA maupun oleh suatu produk tertentu, didalamnya selalu terdapat stage, tribun penonton, counter penjualan, dan café. Dari fasilitas yang ada dalam kompetisi ini ternyata menimbulkan masalah, permasalahan tersebut diantaranya adalah :

1. Bagaimana membuat penonton dapat menyaksikan para board rider yang sedang beraksi sekaligus mereka dapat menyaksikan band idola mereka yang sedang tampil.
2. Bagaimana pengunjung dapat merasakan suasana menonton dengan memanfaatkan fasilitas pendukung.
3. Bagaimana membuat elemen aktifitas fisik ruang luar terhindar dari hujan.

Dari ketiga permasalahan tersebut dapat ditemukan alternatif solusinya yaitu dengan cara sebagai berikut :

Permasalahan pertama mengenai stage atau panggung pementasan

Permasalahan dalam hal ini timbul dari adanya artis band. Pengunjung kebanyakan menyaksikan artis band, sedang board rider menjadi kurang diperhatikan, padahal seorang board rider membutuhkan artis band tersebut untuk mengiringi para board rider yang sedang bertanding, sehingga dalam hal ini memerlukan pemecahan masalah yang ditimbulkan oleh artis band tersebut. bagaimana pengunjung dapat menyaksikan artis idola mereka tampil sekaligus dapat menyaksikan para board rider yang sedang bertanding, sehingga para board rider tetap merasa mendapat perhatian dari pengunjung.

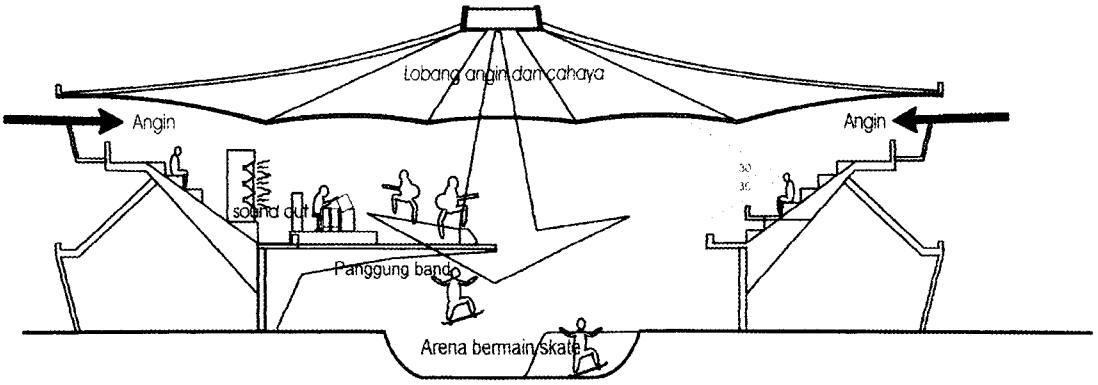


Untuk memnuhi kebutuhan diatas maka yang diperlukan adalah fleksibilitas panggung sehingga penonton dapat menyaksikan board rider yang sedang beraksil sekaligus menyaksikan artis band yang sedang tampil layaknya penyanyi dan penari latarnya.

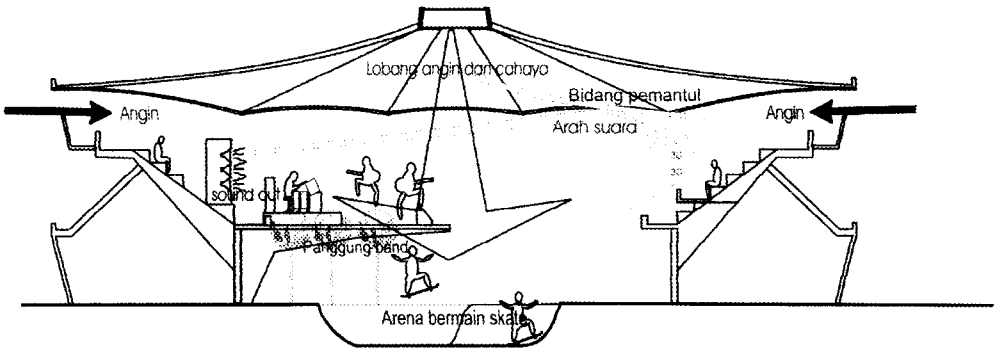
Permasalahan kedua mengenai suasana menonton dengan memanfaatkan fasilitas pendukung

Café dalam hal ini adalah fasilitas pendukung yang memberikan pelayanan kepada para pengunjung. Fasilitas pendukung ini berfungsi untuk mendukung suasana menonton para pengunjung menjadi lebih nyaman. Sehingga dalam hal ini memerlukan pelayanan yang cepat, untuk mempercepat pelayanan dalam fasilitas ini maka letaknya dibuat menyebar, sehingga para pengunjung dapat mudah dicapai.

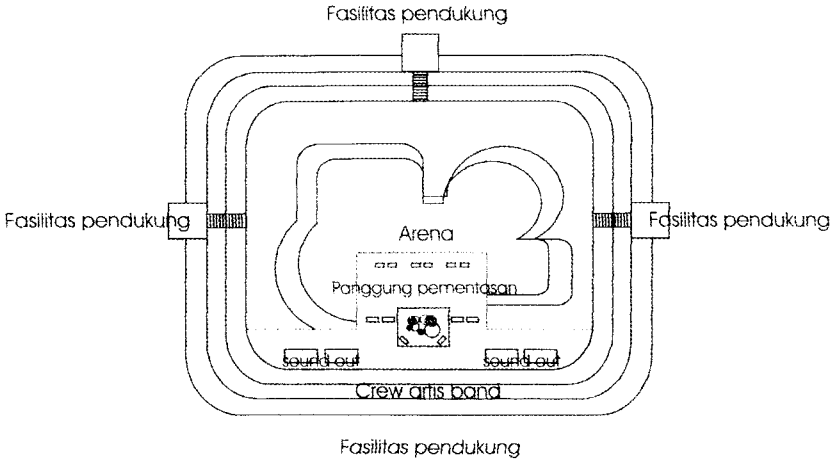
tersebut membutuhkan sesuatu yang dapat melindungi arena tersebut terhindar dari hujan. Pola pengunjung dalam menyaksikan permainan tersebut juga memusat artinya pengunjung dapat menyaksikan para board rdier dari berbagia titik, dan board rider tetap terlihat. Suasana ruang luar yang akan saya hadirkan dalam hal ini meliputi vegetasi buatan dan alami, serta angin dan matahari.



Untuk memenuhi kebutuhan arena tersebut maka arena tersebut harus memiliki penutup sehingga terhindar dari hujan. Akan tetapi ketika arena tersebut terhindar dari hujan, suasana ruang luar menjadi hilang, sehingga membutuhkan **suasana ruang luar** kedalam arena tersebut.



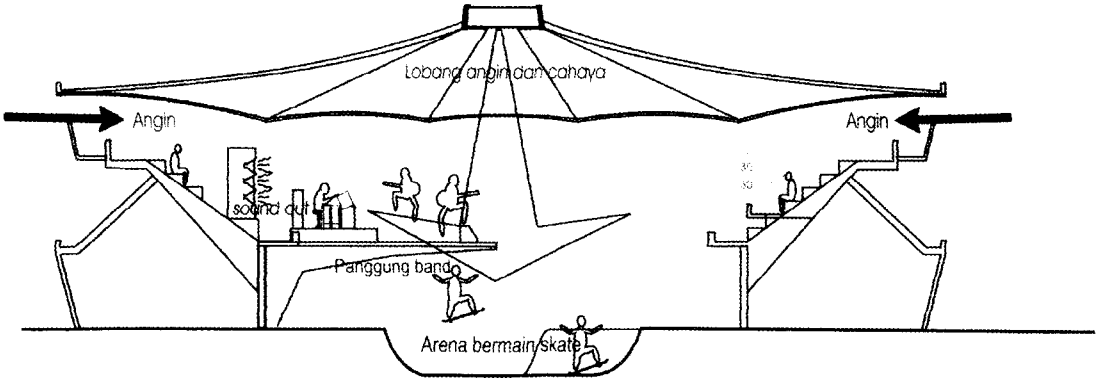
Penataan vegetasi buatan dan alamiah yang terdapat dalam pelingkup arena bermaian skateboard akan menambah kesan ruang luar yang terdapat dalam arena, sehingga kebutuhan para board rider akan suasana ruang luar terpenuhi.



Untuk memenuhi kebutuhan diatas maka di perlukan penataan khusus dengan **komposisi** yang tepat sehingga pengunjung benar-benar dapat menikmati suasana menonton dengan memanfaatkan fasilitas pendukung tersebut.

Permasalahan ketiga adalah bagaimana membuat elemen aktifitas fisik ruang luar terhindar dari hujan.

Skateboard adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan, permainan tersebut juga memanfaatkan beberapa element yang berasal dari luar ruangan sepeti pohon, angin dan element alam yang lain yang terdapat disekitar arena permainan, akan tetapi arena bermain bowl skateboard tidak dapat digunakan ketika hujan tiba, hal ini disebabkan bowl tersebut tidak boleh terkena hujan, karena apabila terkena hujan arena tersebut akan tergenang air. Sehingga arena tersebut membutuhkan sesuatu yang dapat melindungi arena tersebut terhindar dari hujan. Pola pengunjung dalam menyaksikan permainan tersebut juga memusat artinya pengunjung dapat menyaksikan para board rdier dari berbagia titik, dan board rider tetap terlihat. Suasana ruang luar yang akan saya hadirkan dalam hal ini meliputi vegetasi buatan dan alami, serta angin dan matahari.



Untuk memenuhi kebutuhan arena tersebut maka arena tersebut harus memiliki penutup sehingga terhindar dari hujan. Akan tetapi ketika arena tersebut terhindar dari hujan, suasana ruang luar menjadi hilang, sehingga membutuhkan **suasana ruang luar** kedalam arena tersebut.

A. Analisa Permasalahan Khusus

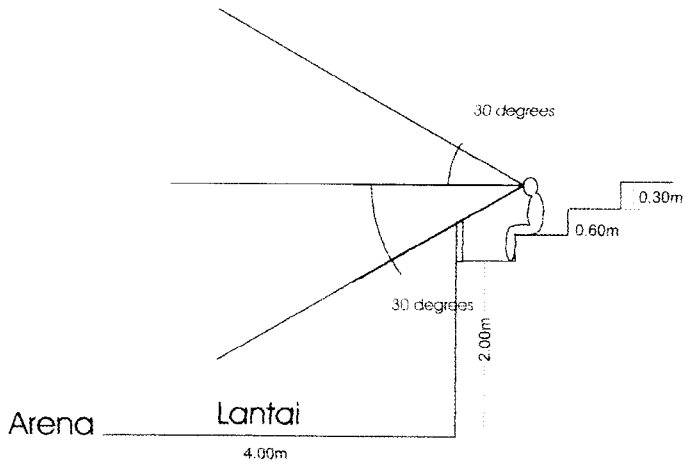
I. Fleksibilitas Panggung

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

Persyaratan tersebut kemudian akan saya uraikan sebagai berikut :

- **Mudah dilihat dan melihat, nyaman menonton dan ditonton**

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



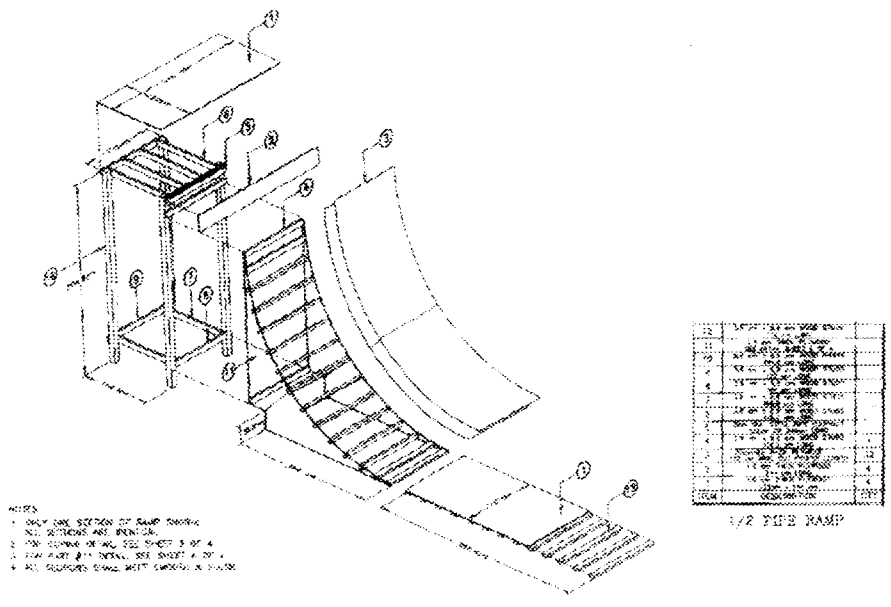
contoh perhitungan lantai dan tempat duduk dengan susut pandang 30 derajat

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

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

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

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

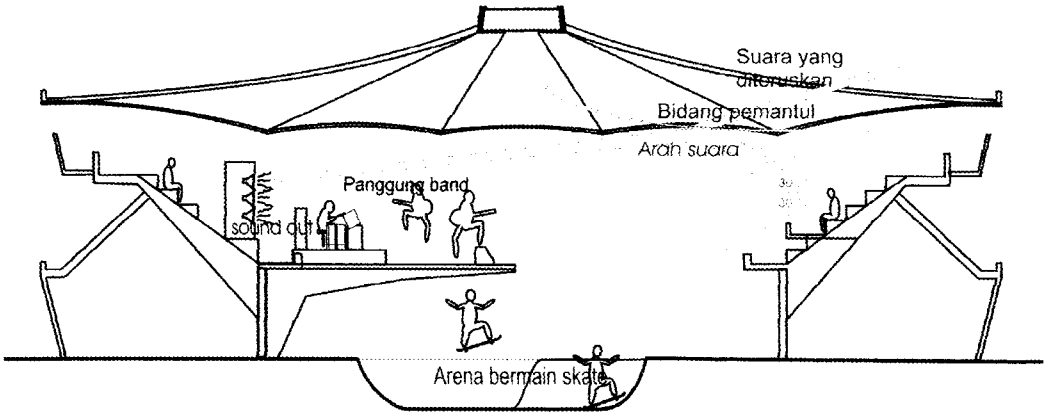


gambar peralatan quarter ramp yang digunakan sebagai permainan vert skateboard

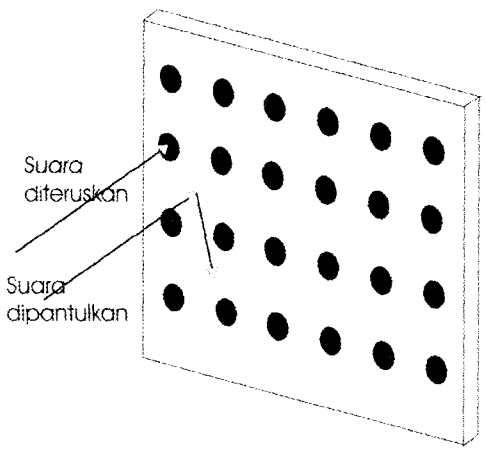
- **Keadaan panggung yang membuat penonton mudah mendengar dan didengar**

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

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



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



gambar model arbsorber yang dapat memantulkan sebagian suara dan meneruskan suara

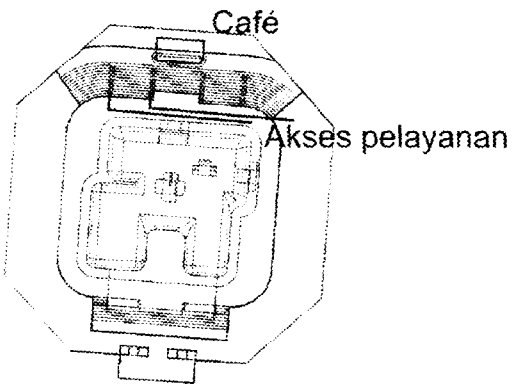
Dengan arbsorber diatas maka suara ada yang dipantulkan dan dapat diteruskan sehingga mengurangi kemungkinan adanya gaung dalam bangunan.

II. Lay out fasilitas pendukung

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

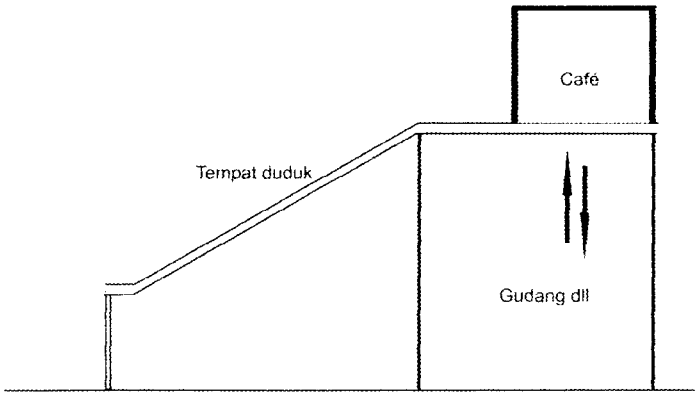
- **Mudah dicapai**

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



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

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



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

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

III. Suasana Ruang Luar

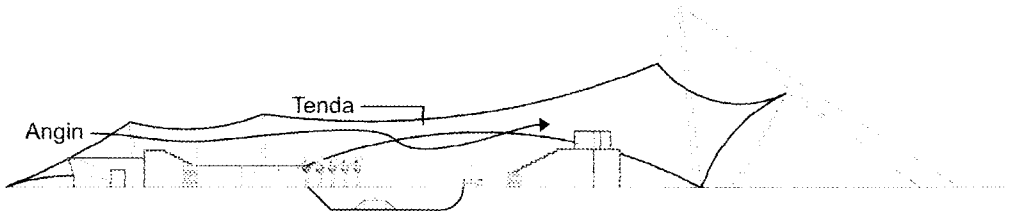
Permainan skateboard sebenarnya adalah permainan yang dilakukan diluar ruangan, hal ini turun dari sifat seorang board rider yang selalu ingin merasa diperhatikan. Akan tetapi apabila hujan turun arena bermain tidak bias digunakan karena pada bowl skateboard tidak boleh terdapat lubang.

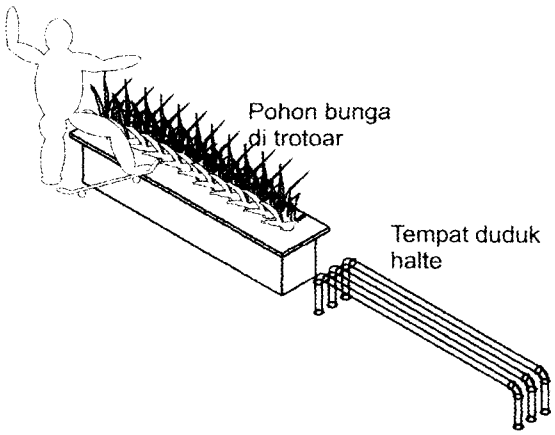
Dalam bowl skatreboard tidak boleh terdapat lobang karena dapat membahayakan para board rider tersebut. Lobang tersebut dapat menghentikan laju roda skateboard dan mengakibatkan board rider terjatuh, apabila board rider terjatuh dalam bowl tersebut akibatnya sangat fatal karena kecepatan dalam bowl tersebut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

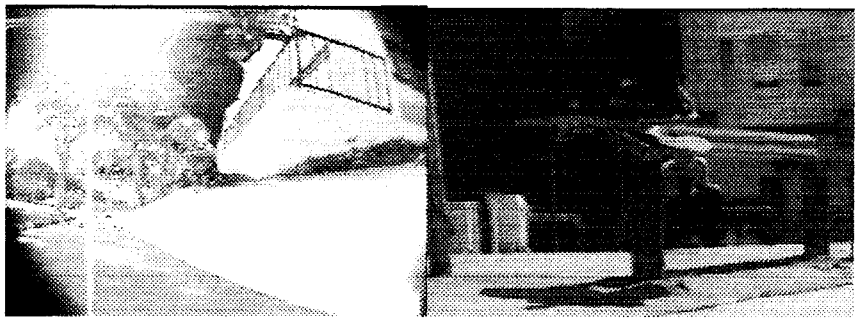
Suasana-suasana ruang luar yang dibutuhkan oleh para board rider adalah :

- **Suasana teduh dan berangin**

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



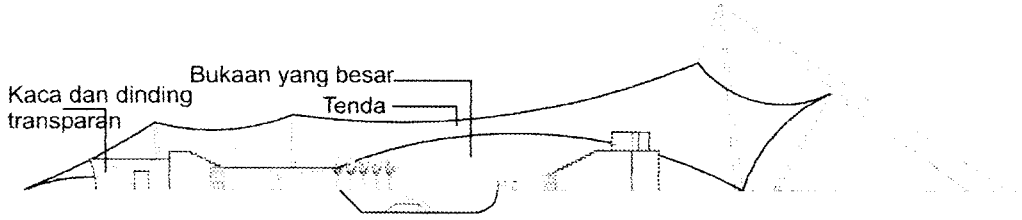




gambar ketika board rider sedang bermain dijalanan menggunakan fasilitas umum

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

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

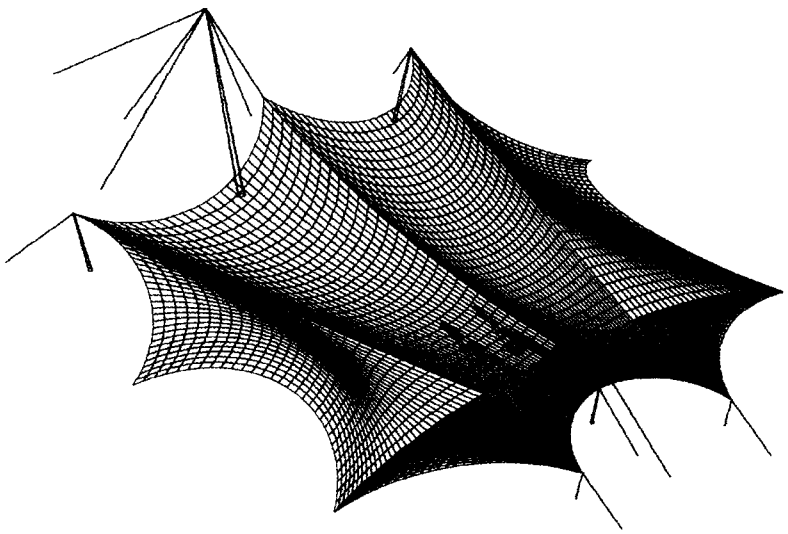


gambar sasana dalam arena yang dapat menyaksiakn suasana ruang luar melalui bukaan yang besar

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

- **Terhindar dari Hujan**

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



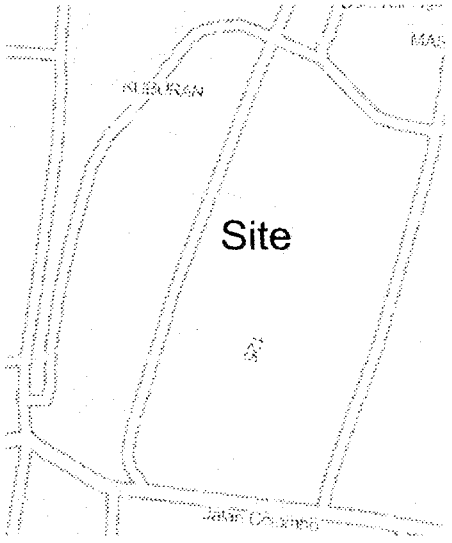
Struktur tenda adalah struktur atap yang paling cocok untuk menciptakan suasana dalam ruang menjadi teduh berangin hal ini dikarenakan, pada struktur atapnya akan banyak terdapat perlobangan sehingga anginnya dapat dengan lebih leluasa masuk.

B. Lokasi Terpilih

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

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

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



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

- **Penilaian Site / Lokasi**

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

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

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

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

C. Konsep Perancangan

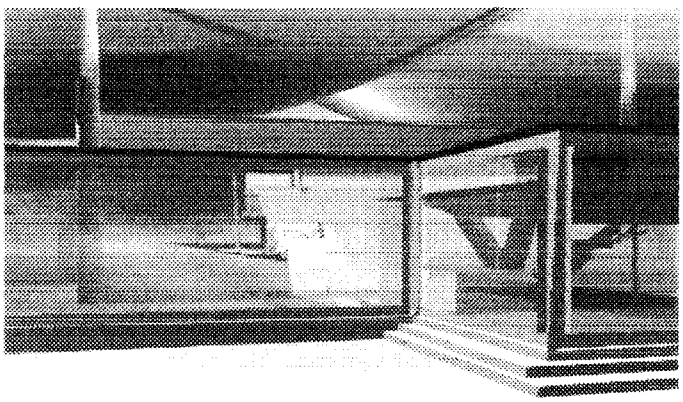
Konsep dari bangunan yang direncanakan ini secara keseluruhan adalah menggunakan konsep transparan dan balance, kedua hal ini akan dijadikan patokan dalam bangunan yang akan direncanakan karena dianggap mampu mengatasi permasalahan yang terdapat bangunan yang di rencanakan.

- **Konsep Transparan**

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

Bagian transparan tersebut anatara lain :

- Bukaan yang besar

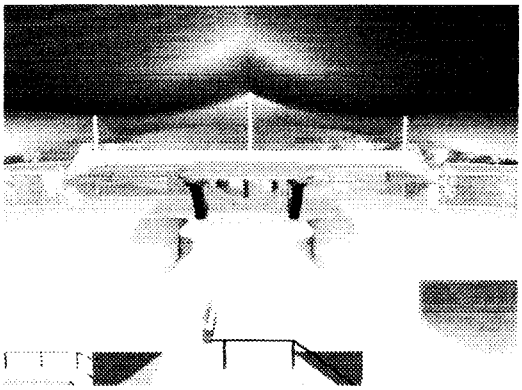


bukaan yang besar membuktikan bahwa orang dari luar bsa melihat aktifitas yang berada didalam

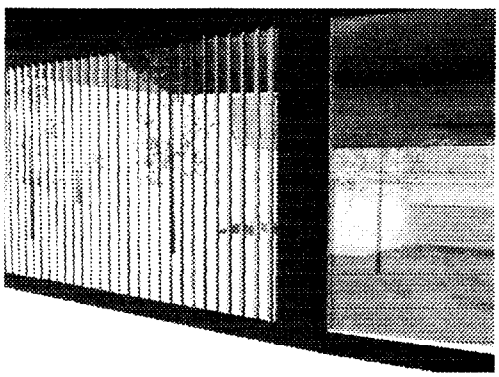
Bagian –bagian yang transparan terdapat pada sisi kanan kiri dan depan bangunan, sehingga orang yang berada diluar dapat melihat masuk kedalam, dengan jelas dan tertarik untuk menyaksikan kegiatan yang berlangsung didalam bangunan.

- Tribun penonton dengan ruang artis

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



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



Gambar tentang bidang transparan yang dengan bentuk lain

- Ruang perbaikan alat

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



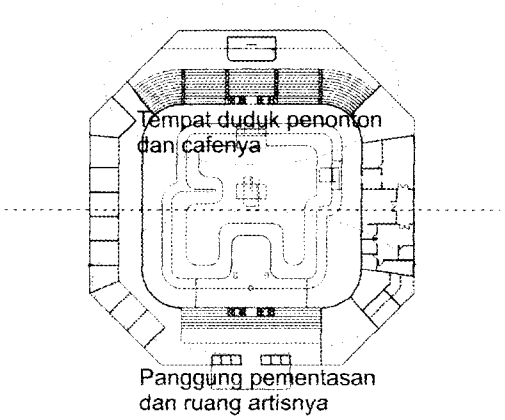
contoh bidang transparan yang akan diterapkan dalam bangunan

- **Konsep Balance**

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

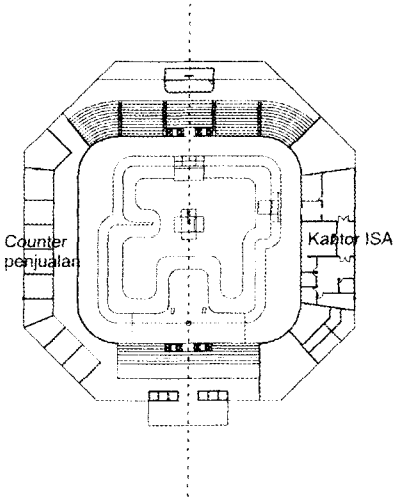
Bagian balance yang terdapat pada bangunan yaitu :

- Antara tribun penonton dan ruang artis lengkap dengan panggung pementasan



gambar yang menunjukkan keseimbangan antara ruang penonton dengan panggung artis

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

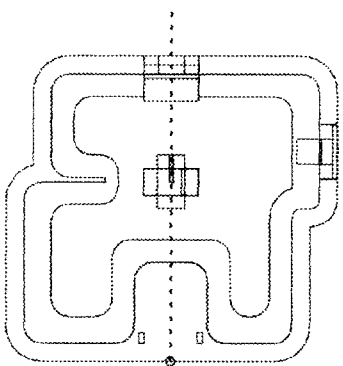


Konsep balance terlihat dari denah

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

- *Konsep balance dalam arena bermain skateboard*

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



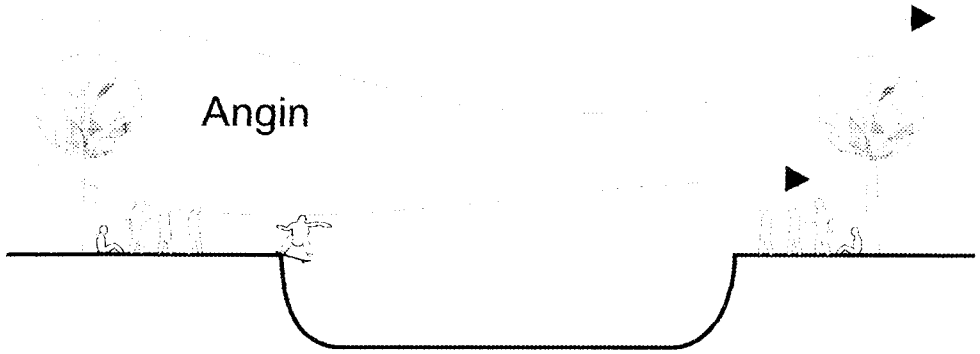
Arena bermain
yang balance

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

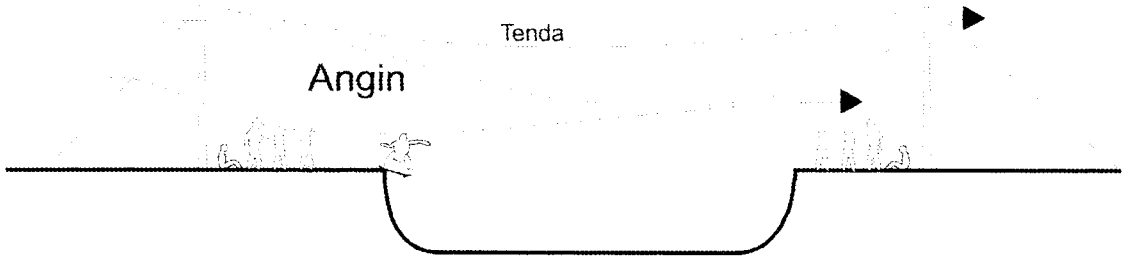
Dari uraian diatas maka terbukti bahwa konsep balance ini dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam bangunan sehingga pelingkupnyapun mengikuti bentuk yang berada didalam bangunan.

C. Konsep Pelingkup Bangunan

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



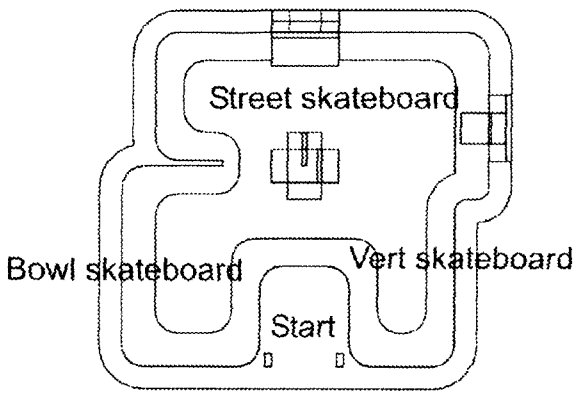
untuk menciptakan suasana teduh berangin sekaligus untuk memasukkan unsur ruang luar kedalam ruangan memerlukan pelingkup bangunan yang mudah dimasuki angin dan bergerak apabila tertiup angin, sehingga suasana didalam ruang benar-benar terasa berangin.



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

A. Komposisi Alat

Komposisi peralatan antara street skateboard, bowl skateboard, dan vert skateboard, disusun dengan susunan balance sehingga arah dari pergerakan board rider tersebut menjadi terarah sesuai dengan kemampuan mereka dan trik yang kan dihasilkan oleh para board rider tersebut.

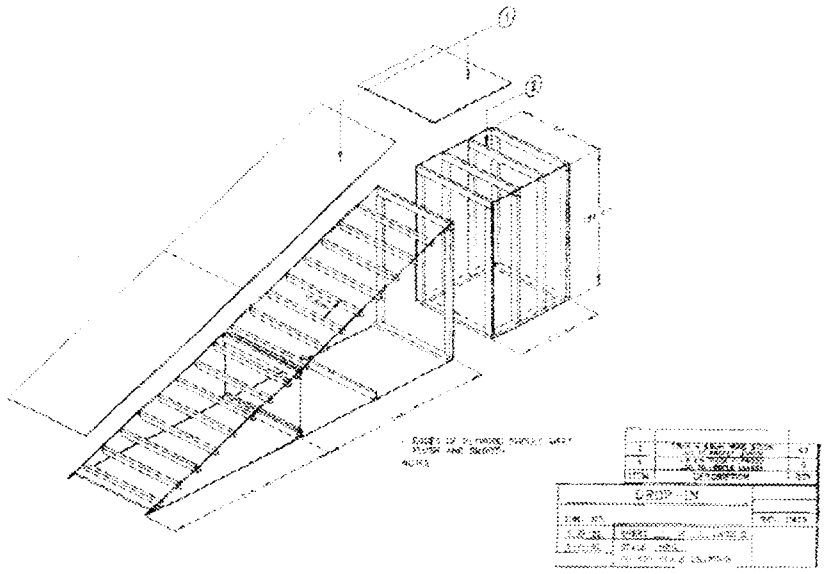


arena yang tersusun secara balance

board rider akan meluncur atau start dari bawah panggung sehingga dia bisa memilih jalan, kemana atau trik apa yang akan dia sajikan kepada para penonton. Arena bermain skateboard ini cukup luas sehingga kemampuan para board rider dalam melakukan trik dapat terlihat dari sudut pandang atau posisi dimanapun penonton berada.

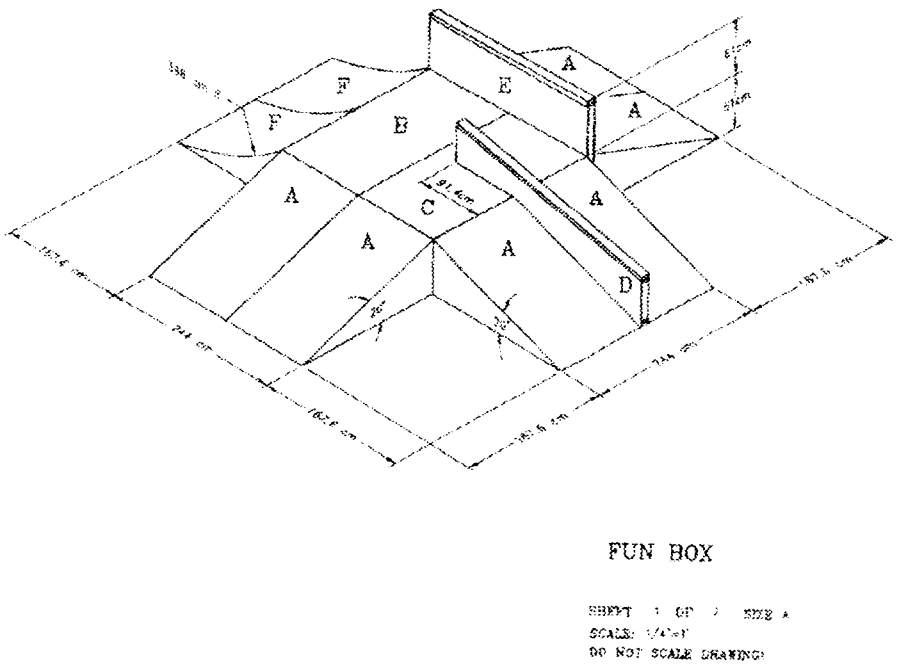
- Detail dari arena bermain skateboard

Bank ramp



Peralatan ini berada dalam arena street skateboard, yang berfungsi sebagai loncatan dan melakukan trik drop-in.

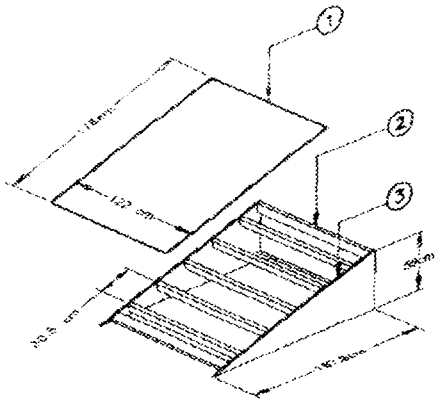
Fun box

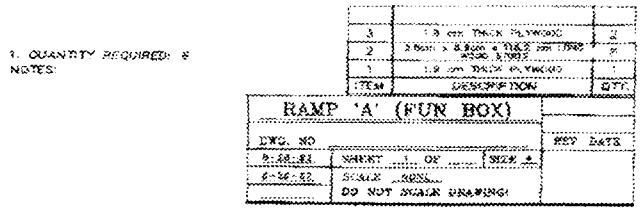


FUN BOX

Perlatan ini masih termasuk peralatan dalam street skateboard, yang berfungsi untuk melakukan gerakan trik parallel.

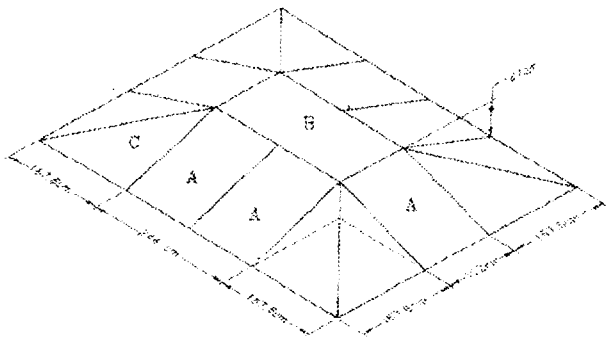
Jump ramp

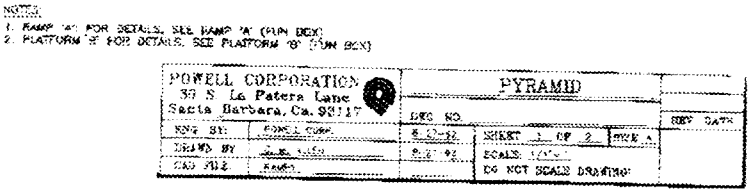




Jum ramp adalah bagian dari funbox, berfungsi sebagai alat untuk menciptakan trik yang akan ditransfer ke dalam rail.

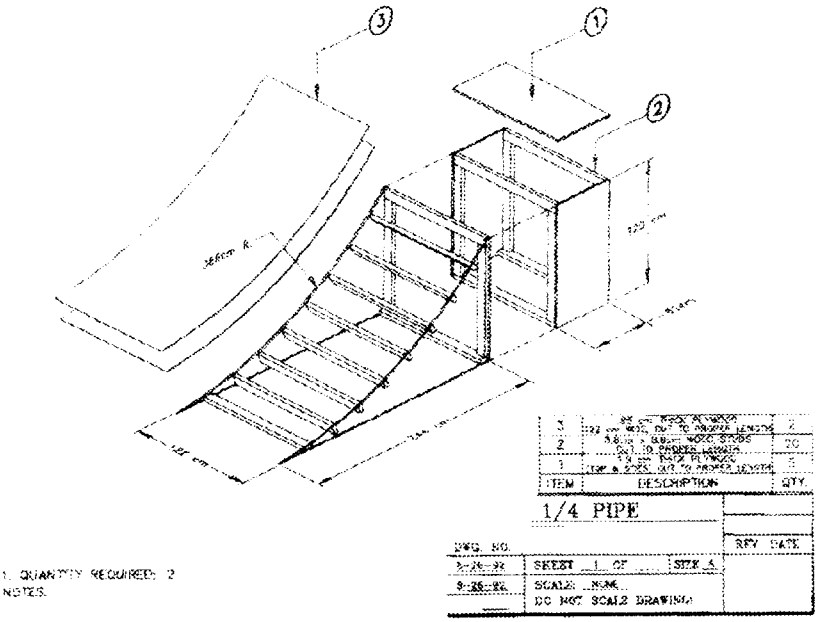
Pyramid





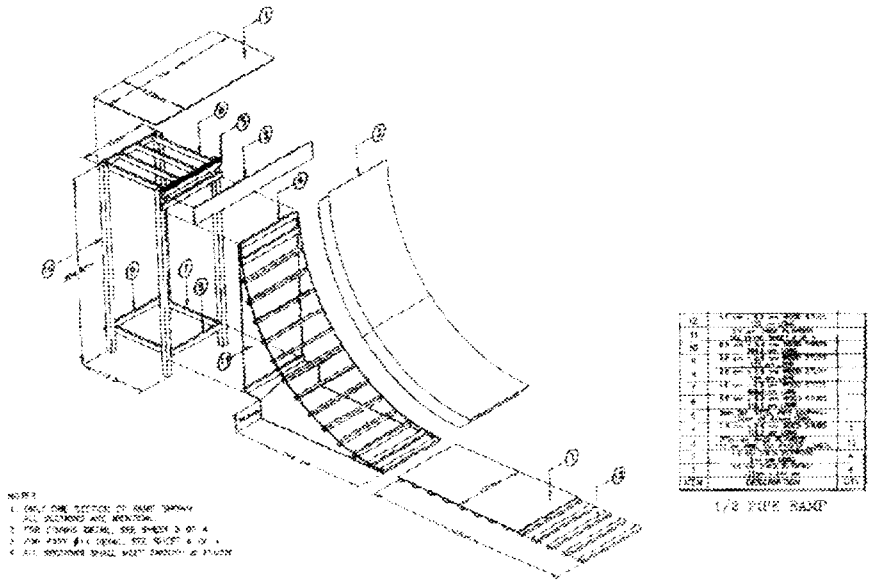
Peralatan ini juga digunakan untuk melakukan trik lompatan dan melakukan gerakan gerakan ollie over pyramid (lompatan melewati pyramid).

Launch ramp



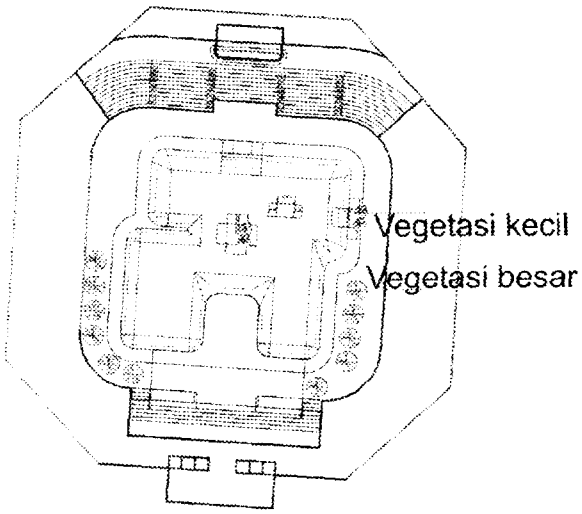
Launch ramp adalah peralatan yang berada pada arena bowl skateboard atau biasa digunakan untuk permulaan pada permainan street skateboard untuk mendapatkan kecepatan yang tinggi.

Quarter Ramp



Peralatan ini berfungsi dalam permainan vert skate board, sehingga peralatan ini memiliki ketinggian lebih tinggi dibanding

Untuk memasukkan unsur vegetasi yang berada dalam ruangan akan dipilih vegetasi besar dan vegetasi kecil. Vegetasi yang berada dalam arena yaitu bentuk vegetasi yang berupa pepohonan dan memiliki ketinggian maksimal 3 meter, hal ini dikarenakan supaya pandangan penonton tidak tertutupi oleh pohon tersebut. Pohon yang tinggi tersebut dipasang untuk membuat suasana ruang luar lebih terasa dalam arena, apabila ketinggian pohon tersebut sudah melebihi 3meter maka akan diganti dengan pohon yang baru sehingga pandangan penonton tidak terhalangi oleh pohon tersebut.



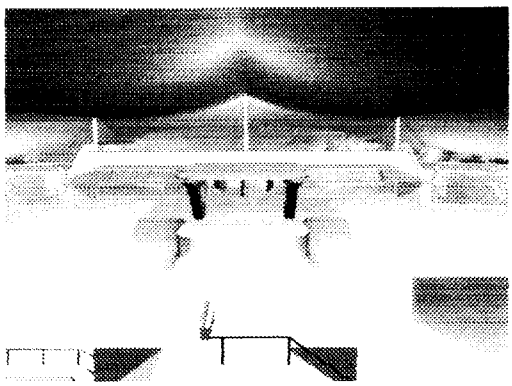
Dari gambar tersebut dapat kita lihat penataan vegetasi besar yang diletakkan disebelah kiri arena guna mendukung suasana ruang luar yang terdapat dalam arena bermain, serta perletakannya tidak menutupi pandangan penonton dari berbagai sudut.

Untuk penataan vegetasi kecil akan digunakan pohon-pohon perdu yang dipasang pada rail box sehingga terkesan sperti pot bunga yang berada ditepi trotoar jalan.

B. Setting Ruang

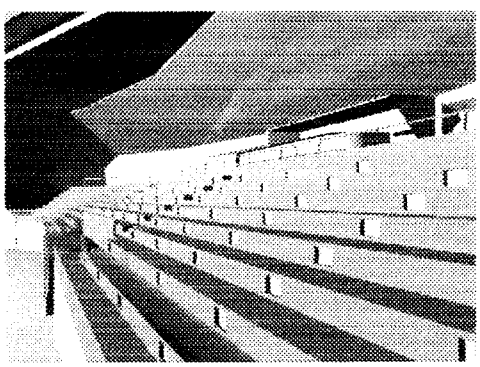
- Ruang duduk penonton

Ruang duduk penonton disetting untuk dapat melihat segala aktifitas yang berada didalam arena maupun yang berada diruang artis, sehingga konsep ruang yang transparan dapat terpenuhi serta keingin tahuan penonton tentang permainan skateboard terpenuhi.



pandangan penonton dari tempat duduk

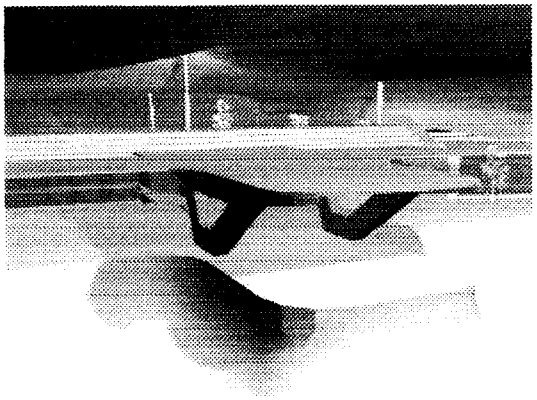
Ruang duduk penonton juga dibuat dengan bangku yang memanjang sehingga lebih fleksibel apabila digunakan untuk menyaksikan kompetisi yang sedang berlangsung.



gambar tempat duduk yang memanjang supaya lebih fleksibel dalam penggunaannya

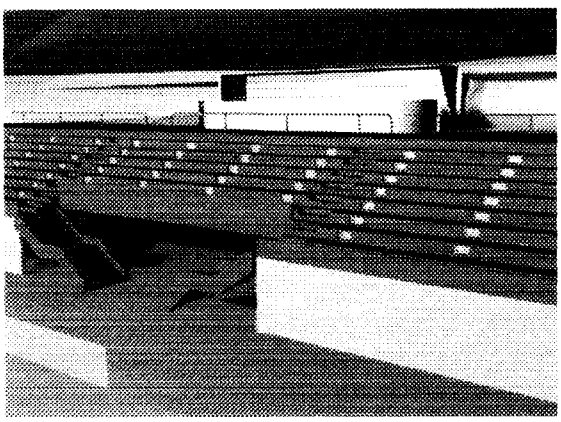
- Panggung pementasan

  Dalam panggung pementasan setting ruangnya dibuat berada diatas arena akan tetapi ketinggiannya juga diperhitungkan sehingga pada saat board rider melakukan trik kepalanya tidak terbentur oleh dinding panggung.



seting panggung yang berada diatas arena bermain skateboard

- Fasilitas pendukung

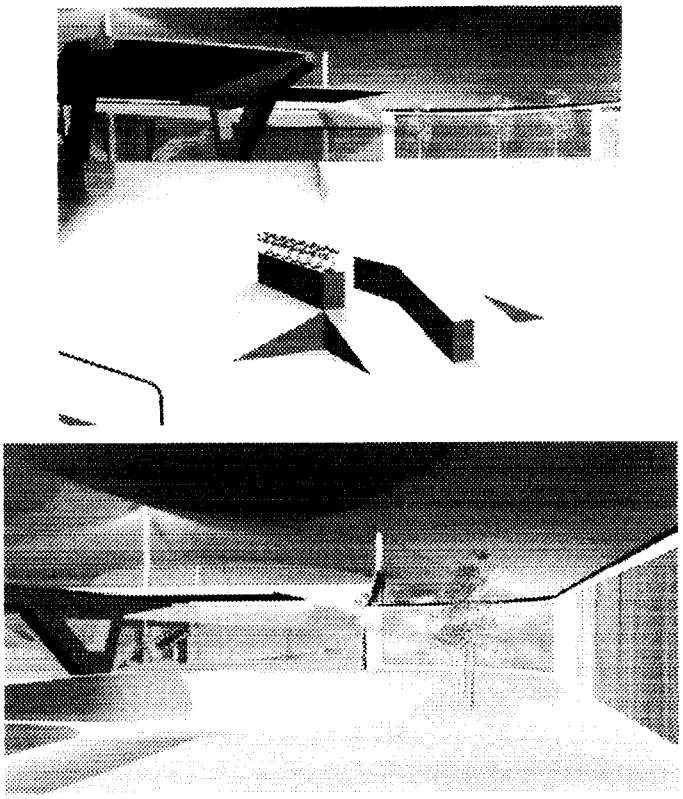


gambar setting fasilitas pendukung yang berada diatas tribun penonton

setting dari fasilitas pendukung dibuat diatas tribun penonton dengan maksud supaya pelayanannya cepat dan mudah dicapai oleh penonton yang membutuhkan pelayanan dari fasilitas pendukung.

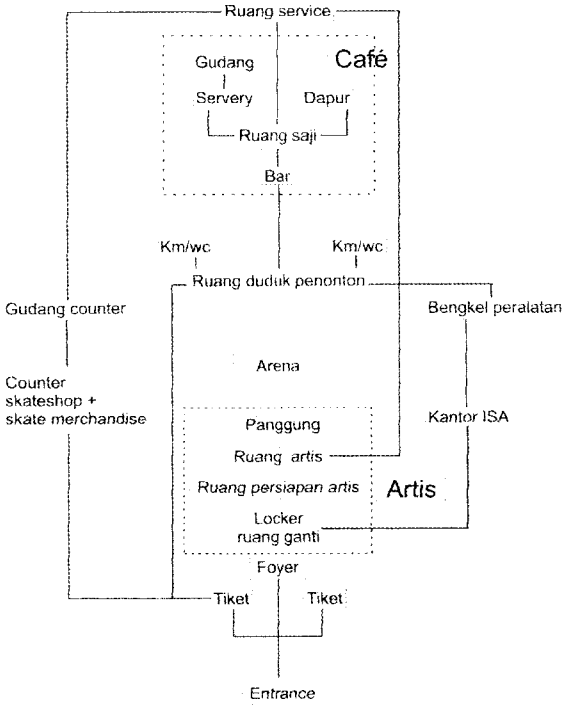
- Suasana ruang luar

  Setting suasana ruang luar yang dihadirkan kedalam arena yaitu dengan memasukkan unsur vegetasi kedalam arena.



gambar vegetasi yang dimasukkan dalam ruang

- Diagram pola setting ruang keseluruhan



gambar diagram pola ruang secara keseluruhan yang telah dikelompokkan sesuai dengan fungsinya.

D. Besaran Ruang

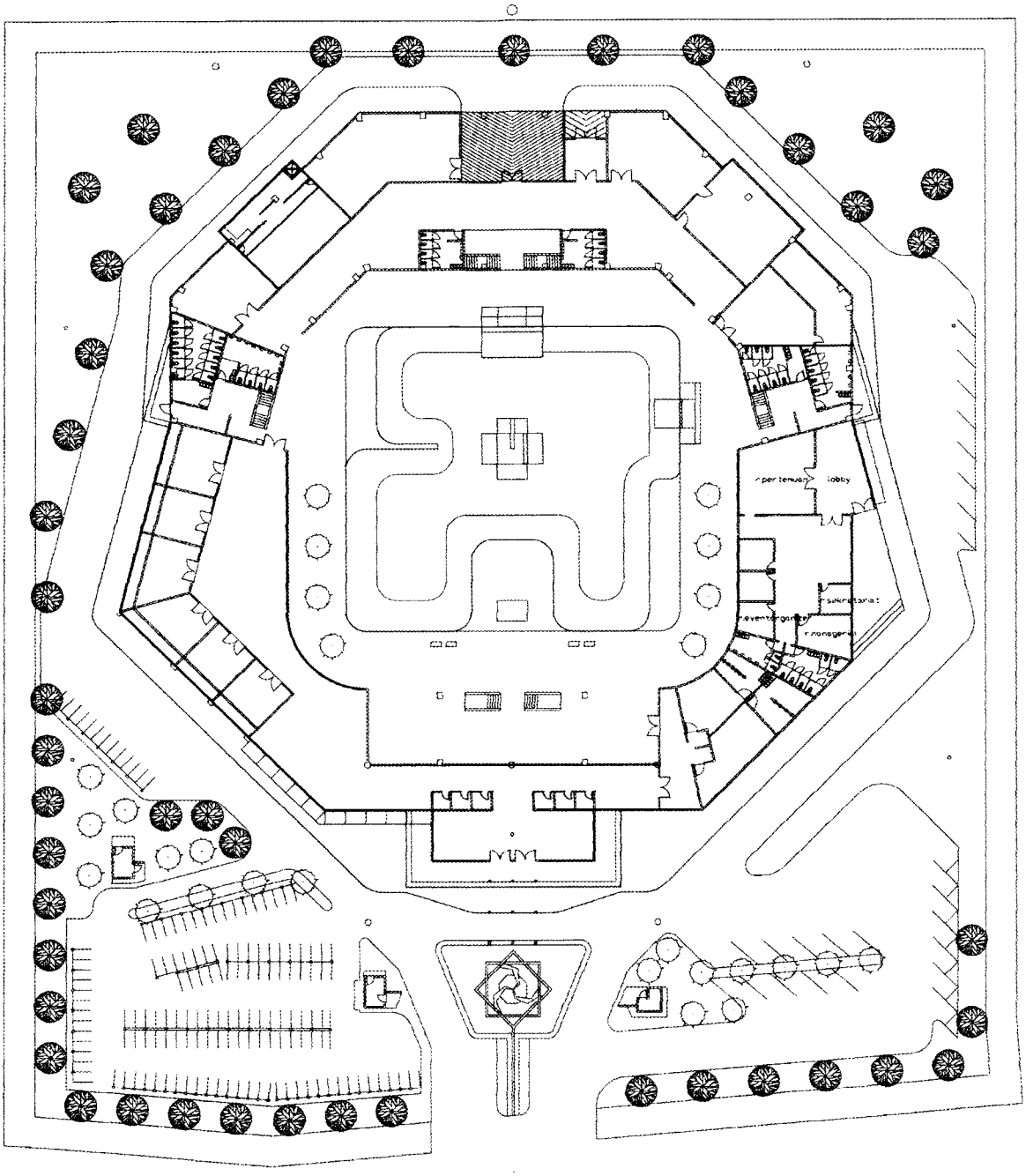
Kebutuhan Ruang	Kapasitas	standart	luasan	Total
Arena Bermain :				
Skateboard street	1 buah	250 m^2	940 m^2	
Skateboard Vert/bowl	2 buah	320 m^2	640 m^2	
Skateboard Half Pipe	2 buah	60 m^2	120 m^2	
Arena				**1700m^2**
Artis :				
Satge/panggung	1 buah	88 m^2	88 m^2	
Ruang ganti + locker	2 buah	36 m^2	72 m^2	
				160m^2
Audience :				
Tempat duduk penonton	1000 orang	0,65 m^2	650 m^2	
Toilet	2 buah	27 m^2	54 m^2	
ruang pemeriksaan + antri	1 buah	105,8 m^2	105,8 m^2	
				809,8 m^2
Area Pendukung				
Skate Shop :				
Suku cadang	5 buah	30 m^2	150 m^2	
Clothing & merchandise	5 buah	30 m^2	150 m^2	
Gudang	2 buah	9 m^2	38,4 m^2	
				338,4m^2
Assosiasi Skateboard Indonesia :				
Pertemuan	20 orang	2,8 m^2	56 m^2	
Manajerial	1 orang	21 m^2	21 m^2	
Sekretaris	1 orang	9 m^2	9 m^2	
Equipment	1 orang	9 m^2	9 m^2	
Event Organizer	1 orang	9 m^2	9 m^2	
Lobby	1 buah	40 m^2	40 m^2	

Ruang perbaikan alat	1 buah	96 m^2	96 m^2	
Parkir	1 buah	1212 m^2	1212 m^2	
Klinik	1 buah	16 m^2	16 m^2	
				1468 m^2
Café :				
Ruang duduk	4 orang	305 m^2	305 m^2	
Bar	2 buah	10 m^2	20 m^2	
Dapur	2 buah	9 m^2	18 m^2	
Suplier / gudang	2 buah	28 m^2	56 m^2	
Servery	2 buah	33 m^2	66 m^2	
Km/Wc	2 buah	101,5 m^2	203 m^2	
				668 m^2
Service Area				
Generator	1 buah		20 m^2	
AHU	1 buah		30 m^2	
ME	1 buah		30 m^2	
Loading	2 truk		60 m^2	
				140 m^2
Sub total				**5284,2 m^2**
Sirkulasi 30%				**1585,3 m^2**
Total				**6869,5 m^2**
Building Coverage				**68,69 %**

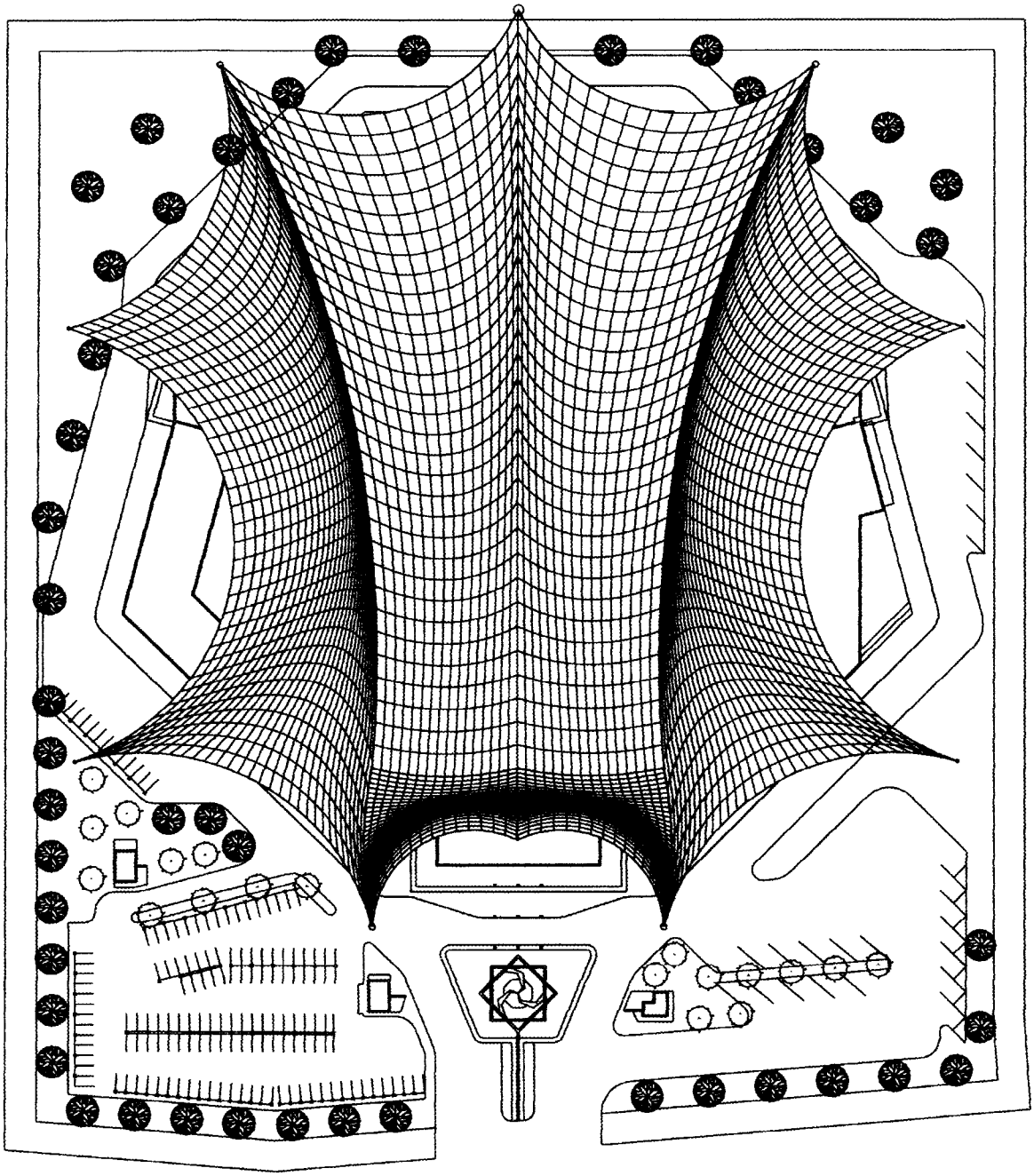
Lampiran

Gambar Skematik Desain

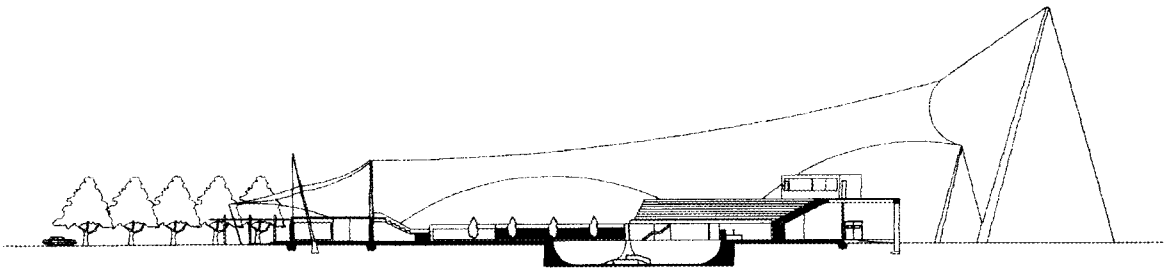
I. Denah

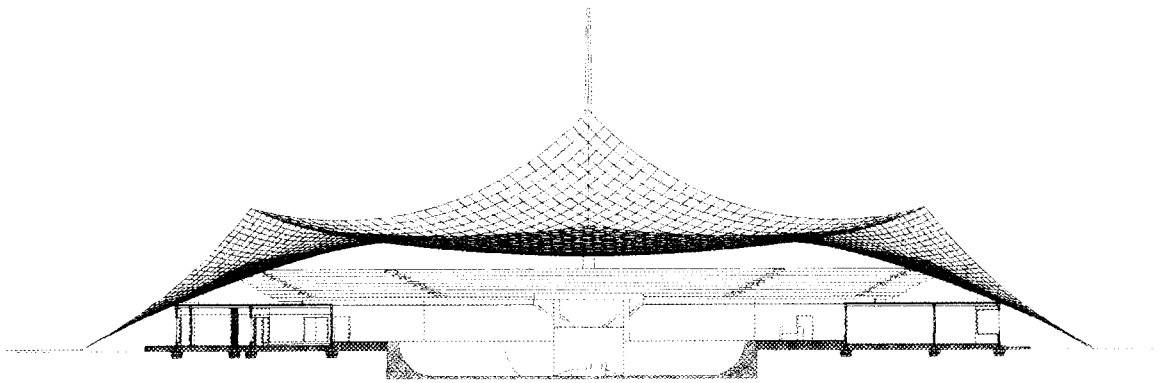


II. Situasi

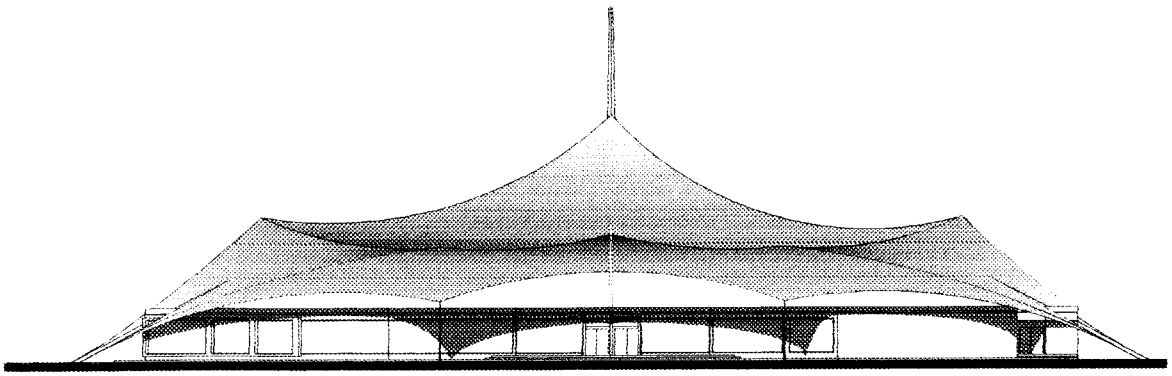


III. Potongan

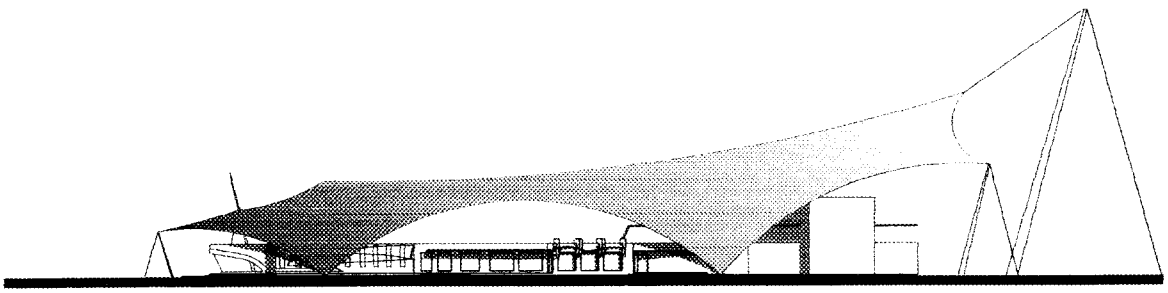




IV. Tampak



Tampak depan



Tampak Kanan

Laporan Perancangan | Arena Skateboard di Jogjakarta

Pengembangan Desain

Arena Skateboard

Dalam pengembangan desain ini permasalahan yang akan diatasi mengenai fleksibilitas panggung, komposisi lay out fasilitas pendukung, dan suasana ruang luar yang diinginkan oleh para board rider.

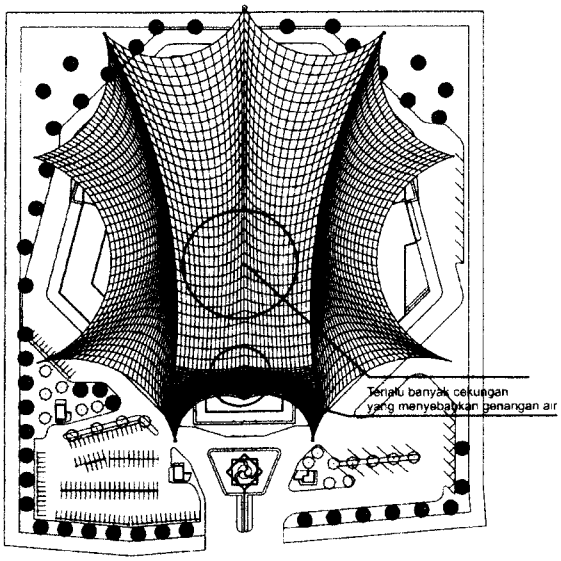
Fleksibilitas panggung adalah penyelesaian dari permasalahan ketika sebuah stage berada ditengah-tengah arena bermain skateboard, dimana seorang board rider membutuhkan artis band sebagai pemacu semangat, sekaligus penonton dapat menyaksikan artis band tersebut sebagai hiburan mereka. Akan tetapi bagaimana membuat panggung tersebut benar-benar fleksibel sesuai yang diharapkan sehingga pandangan penonton tidak terpecah menjdai dua, yang diharapkan adalah penonton dapat menyaksikan dua pertunjukan sekaligus layaknya menonton penyanyi dan penari latarnya.

Komposisi lay out fasilitas pendukung adalah penyelesaian dari permasalahan yang timbul dari keinginan penonton yang ingin dilayani untuk mendukung suasana menonton, sehingga perletakan fasilitas pendukung ini sangat berpengaruh pada kecepatan dan kemudahan pelayanan.

Suasana ruang luar adalah penyelesaian dari permasalahan dimana sebuah bowl skateboard yang berada diluar ruangan tidak dapat digunakan ketika tergenang oleh air hujan, hal ini dikarenakan dalam bowl skateboard tidak boleh terdapat lobang pembuangan, lobang tersebut dapat membuat roda skateboard berhenti ditengan jalan dan mengakibatkan board rider cidera, sedangkan suasana ruang luar tersebut sangat berarti bagi para board rider seperti semilir hembusan angin, pepohonan yang rindang, dan perhatian dari penonton yang sekedar lewat dan penasaran untuk menyaksikan aksi seorang board rider.

Laporan pengembangan desain ini akan membahs mulai dari hal yang makro seperti situasi,siteplan, dll, hingga menuju hal yang mikro sebagai penyelesaian masalah seperti detail – detail.

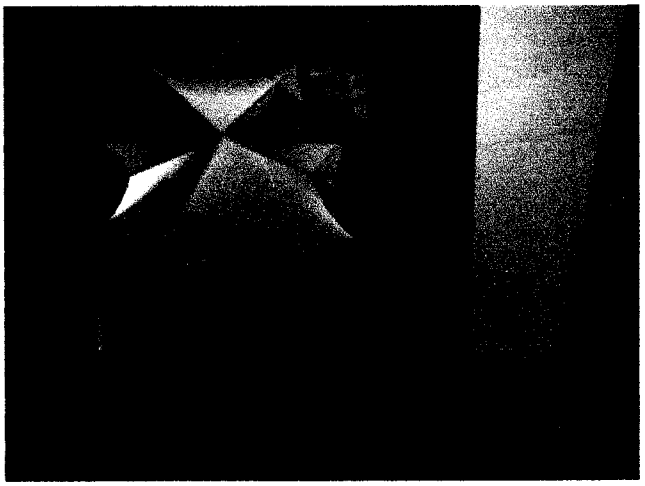
A. Situasi



Gambar situasi pada skematik desain

Pada skematik desain memberan tenda yang direncanakan seperti gambar terlihat diatas, dengan titik penyangga dan penumpu yang terbentuk dai susunan yang balance, akan tetapi pada bagian tengah terdapat cekungan sehingga apabila hujan tiba, bagian tersebut akan menyebabkan genangan air.

Kekurangan struktur memberan pada skematik ini juga terdapat pada bagian sistem penarik dan penyangga yang kurang kuat dalam mengatasi kekuatan desak dan isap angin, karena jarak antara penarik dan penyangga berikutnya terlalu jauh.



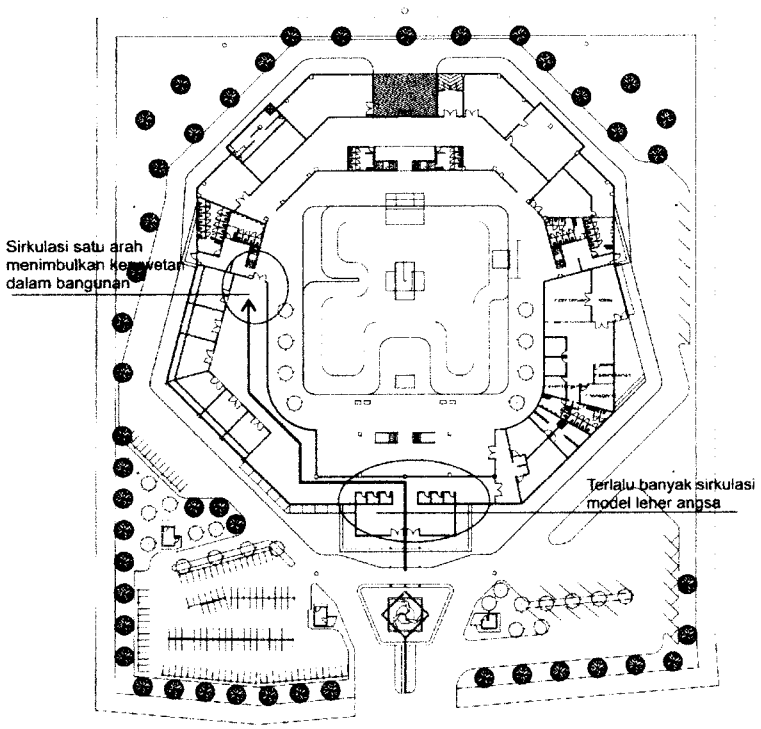
Gambar situasi pengembangan desain

Struktur pelingkup bangunan, yang berbentuk tenda terbentuk dari susunan tiang penyangga dan penarik dengan menganut prinsip penataan ruang yang balance, dengan sumbu prinsip balance terletak di tengah-tengah struktur tenda, sehingga terbentuklah atap atau pelingkup bangunan yang balance.

Gambar situasi pada pengembangan desain dinilai lebih baik karena lebih diperhitungkan, jarak antara penyangga dan penarikpun tidak terlalu jauh (6M), sehingga masih dapat mengatasi daya tekan dan isap angin yang berhembus.

Pada gambar pengembangan desain lendutan yang terjadi juga telah diperhitungkan sehingga air hujan dapat mengalir dengan lancer dan tidak menimbulkan genangan pada memberan tenda.

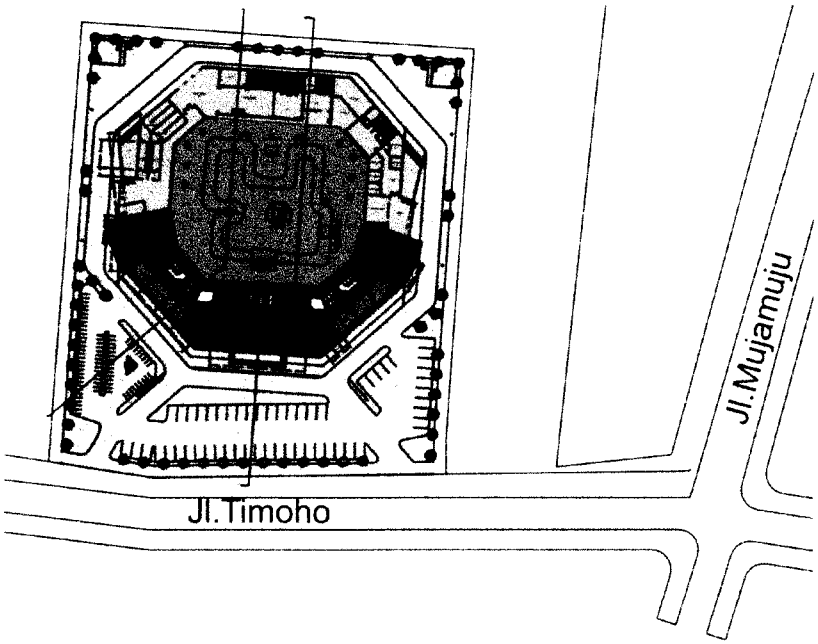
B.Siteplan



gambar siteplan skematik desain

Konsep dalam bangunan ini masih sesuai yaitu menggunakan konsep balance, hal ini adalah penyesuaian dari kebutuhan arena skateboard, pada saat kita melihat kedalam kita dapat melihat keseimbangan antara fungsi aktifitas antara tempat duduk penonton dengan aktifitas panggung yang dilengkapi dengan ruang artis.

Sedangkan untuk sirkulasi dalam bangunan ini masih sangat kacau dimana dalam bangunan tersebut masih banyak terdapat sirkulasi system leher angsa yang membuat alur perjalanan pengunjung menuju kedalam bangunan menjadi banyak hambatan.



gambar siteplan

Luas site	: 10.000 m²
Rencana awal site terbangun	: 6.869,5 m²
Luas site yang terbangun	: 7.162,5 m²

Massa Bangunan

Sesuai dengan tuntutan konsep, bangunan terdiri dari dua bagian yang balance yaitu antara tata ruang yang berwarna merah dengan tata ruang yang berwarna ungu muda. Tata ruang yang berwarna merah berfungsi sebagai ruang tunggu, retail-retail, dan pada lantai kedua berfungsi sebagai tribun penonton, serta fasilitas pendukung yang berfungsi sebagai café yang akan melayani kebutuhan penonton dalam mendukung suasana menonton.

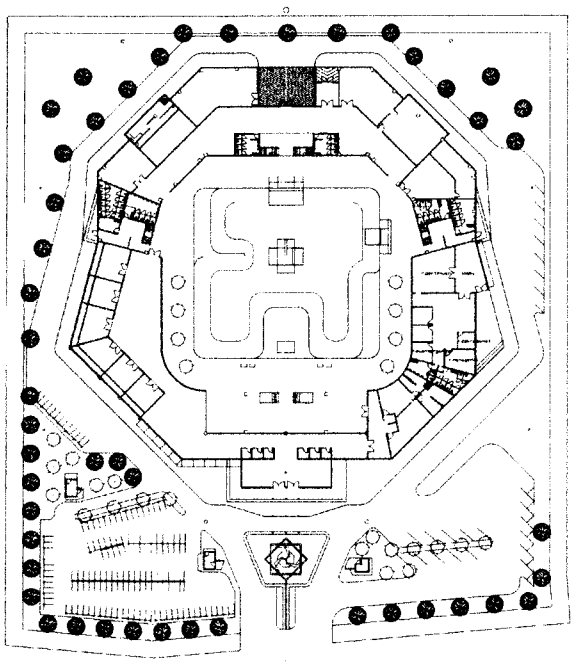
Sedangkan yang berwarna ungu muda pada sisi sebelah kiri berfungsi sebagai, locker, dan ruang persiapan, sedang pada lantai dua berfungsi sebagai ruang artis, kemudian pada sisi sebelah kanan berfungsi sebagai kantor

Indonesia Skateboarding Asosiation (ISA) yang berisi ruang pertemuan,ruang managerial, dan fungsi kantor lainnya. Kedua massa tersebut disatukan oleh arena bermain skateboard yang prinsip penataannya secara balance juga.

Keunggulan dalam gambar pengembangan desain ini adalah perbaikan dari system sirkulasi yang lebih baik dimana dalam gambar tersebut tidak terdapat sistem sirkulasi leher angsa lagi, namun luasan bangunan menjadi sedikit bertambah besar.

C. Denah

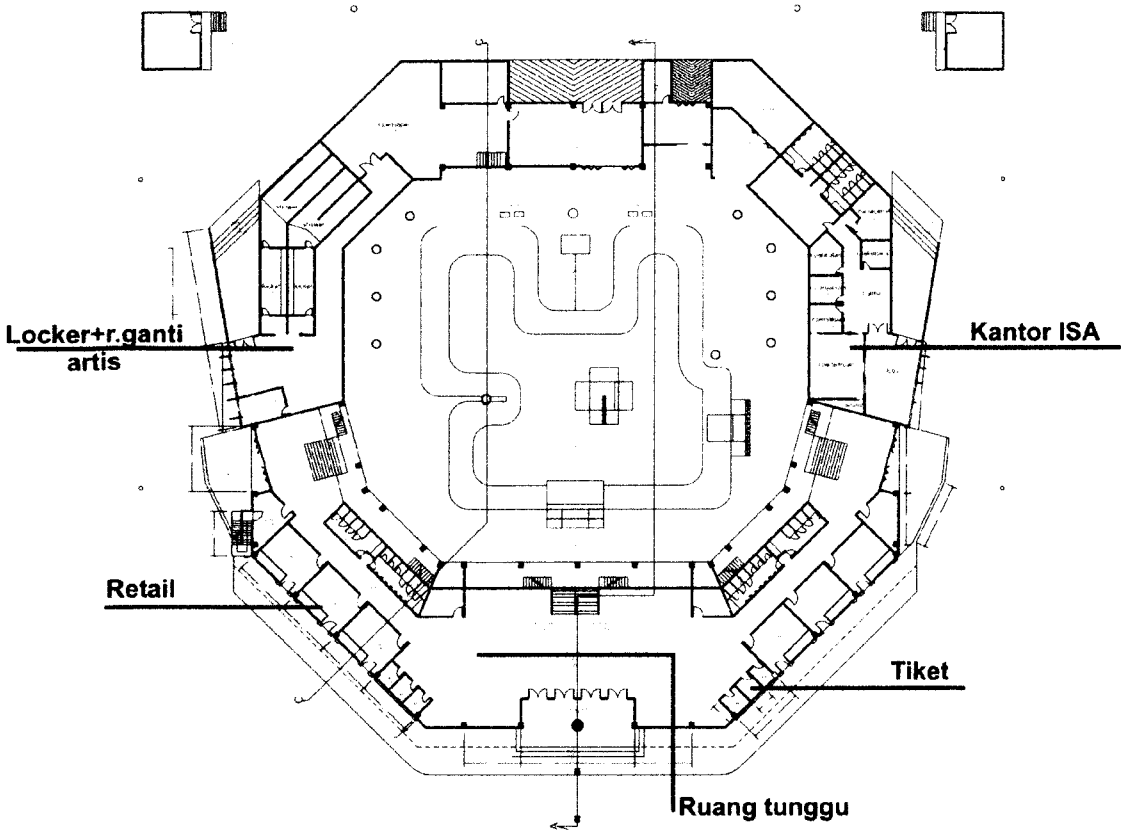
Lantai 1



denah lantai 1 skematik desain

Pada lantai satu ini tiketing berada dalam loby main entrance kemudian terdapat lorong yang membagi dua yaitu pintu artis dan lorong yang menuju tirbun penonton, sepanjang lorong tersebut terdapat retail penjualan merchandise yang hanya dapat diakses dari dalam setelah membeli tiket sehingga dinilai kurang menguntujngkan bagi pemilik retail tersebut, sedang kan sirkulasi bagi artis sangat terganggu oleh jubalnya penonton yang antri ingin masuk, karena arah masuk artis dan penonton berada dalam satu lorong.

Lantai 1

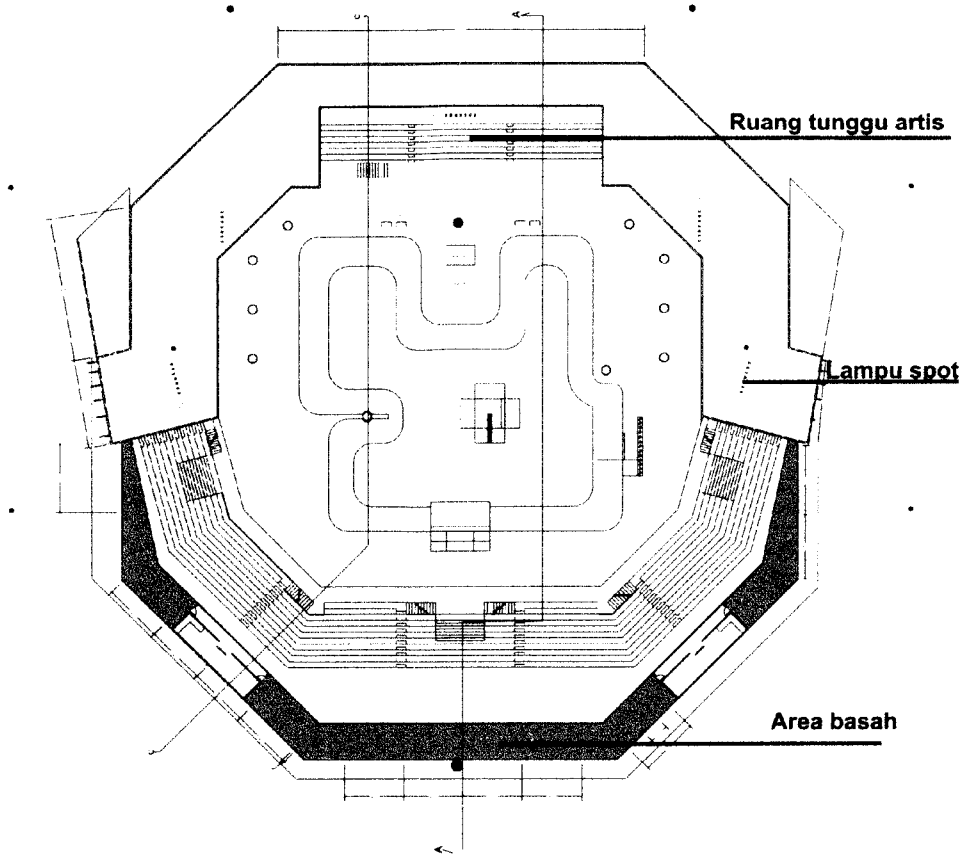


gambar denah lantai 1

lantai satu digunakan sebagai tempat untuk arena bermain skateboard, retail/counter penjualan, tiketing, locker para artis, dan juga kantor Indonesia Skateboarding Assosiation (ISA), selain itu juga sebagai tempat persiapan untuk fasilitas pendukung yang berada di lantai dua, seperti gudang barang,dll.

Pada pengembangan desain ini penjualan tiket berada diluar sehingga antrian pajang tetap dapat diatasi, kemudian untuk sirkulasi untuk menuju retail dapat diakses melalui dua arah yaitu dari luar dan dari dalam ruang tunggu, karena ruang pemerikasaan tiket berada didepan pintu masuk kedalam tribun penonton. Sedangkan pintu artis terdapat di sisi bagian belakang bangunan, sehingga artis tidak kesulitan untuk masuk kedalam stage.

Lantai 2



Gambar denah lantai 2

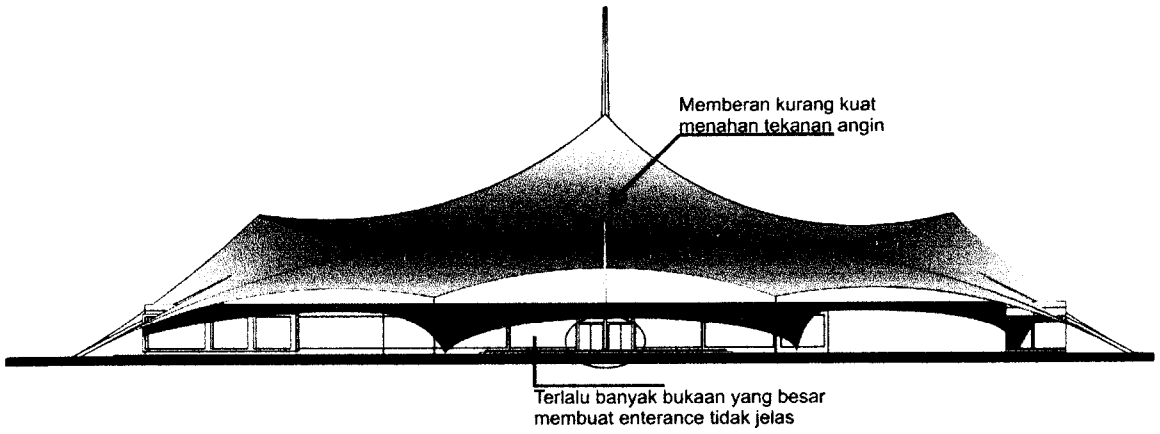
Pada lantai dua terdiri dari tribun penonton, tempat meletekkan lampu spot pada panggung, speaker out, ruang tunggu artis, fasilitas pendukung (café). Ruang tunggu artis dibuat hamper menyamai tribun penonton, supaya penonton dapat juga melihat gerak artis idola mereka, ketika sedang menunggu gilirannya main atau sesudah main.

Area basah dengan ketinggian lantai yang berbeda digunakan untuk mengatasi tampias yang terjadi apabila hujan tiba, kemudian air hujan akan disalurkan melalui bagian bawah tribun penonton.

Fasilitas pendukung lainnya yang berupa café akan melayani penonton guna mendukung suasana menonton, untuk itu café memerlukan jalur sirkulasi yang berupa anak tangga dengan jarak dan raidus pelayanan yang sama, supaya pelayanannya cepat, dan penonotn yang membutuhkan mudah dicapai.

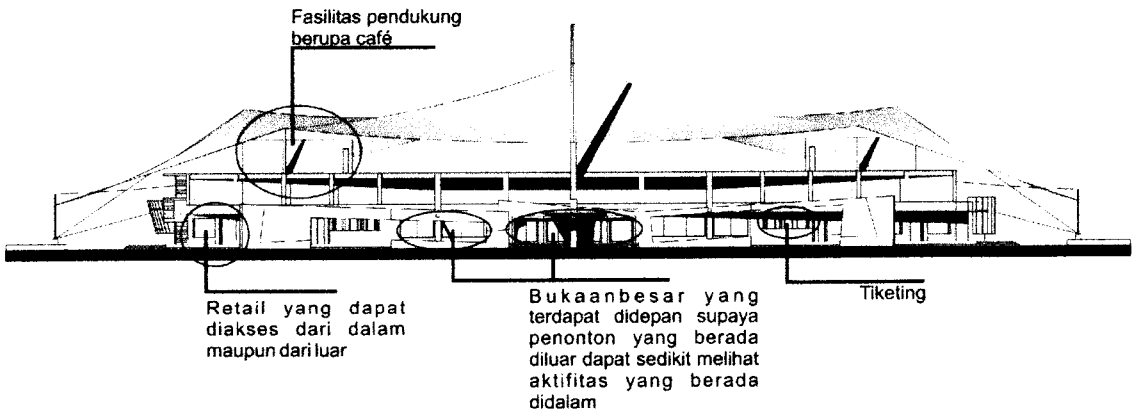
D. Tampak

Sesuai dengan konsep awal bahwa konsep dari pelingkup bangunan ini adalah teduh dan berangin, dan bidang transparan yang memperlihatkan adanya ketidak terbatasan antara ruang dalam dan ruang luar, sehingga segala aktifitas yang dilakukan diluar arena dapat dirasakan didalam arena bermain dan tempat duduk penonton. Kekuatan yang menjadikan massa bangunan adalah sifat dari seorang board rider yang selalu merasa ingin diperhatikan, karena dia ingin setiap aksinya diperhatikan.



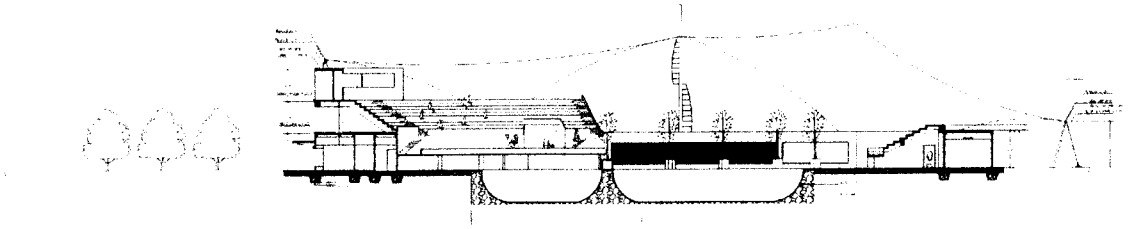
tampak depan skematik desain

Bukaan besar yang terlalu banyak membuat main entrance dalam bangunan tidak begitu jelas sehingga memerlukan penanda khusus atau bidang pembeda tanpa harus mengurangi kesan transparan dalam bangunan.



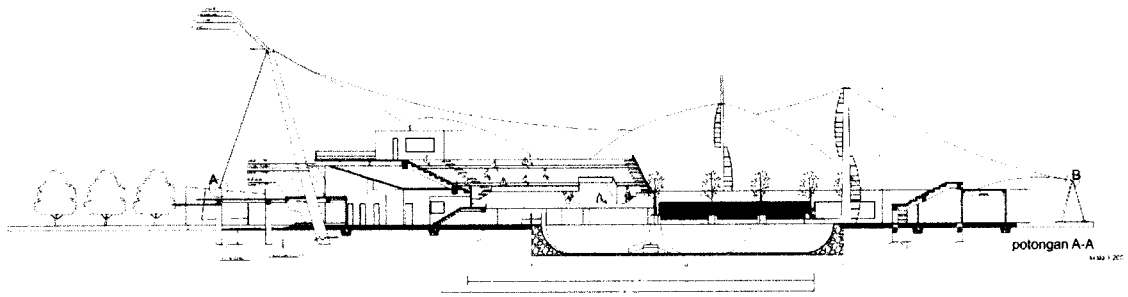
gambar tampak depan

memperlihatkan sirkulasi pelayanan dari fasilitas pendukung dengan radius dan jarak pelayanan yang sama.



Potongan C-C'

Potongan C – C' di atas memperlihatkan perletakan vegetasi yang berada dalam arena bermain skateboard, serta bukaan yang menyerupai krepyak sebagai bidang transparan yang dapat dilihat tribun penonton, hal ini sesuai dengan konsep awal bangunan yang banyak menggunakan bidang transparan.



gambar potongan A – A'

Perhitungan jarak pandang maksimal

Tempat duduk penonton baris pertama (D1) :

$$D1 = \frac{T}{R - C} [E1+(N - 1)C]$$

$$D1 = \frac{60}{30 - 20} [390 + (11 - 1) 20]$$

D1 = 3580 Cm D1 = 35,8 M

Tempat duduk penonton baris pertama (D1) :

$$D1 = \frac{T}{R - C} [E11+(N - 1)C]$$

$$D1 = \frac{60}{30 - 20} [720 + (11 - 1) 20]$$

D1 = 5520 Cm D1 = 55,2 M

keterangan :

D1 : Jarak pandang maksimal

T : lebar tempat duduk

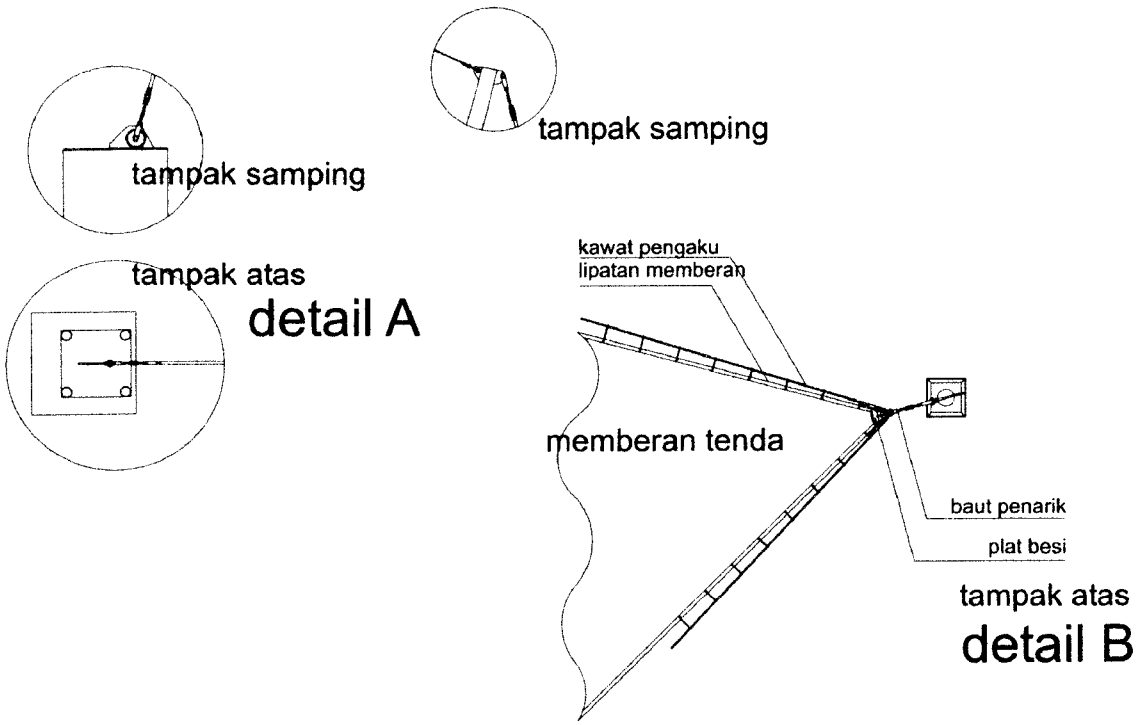
R : tinggi tempat duduk

C : Jarak tinggi antara mata dengan kepala orang didepannya

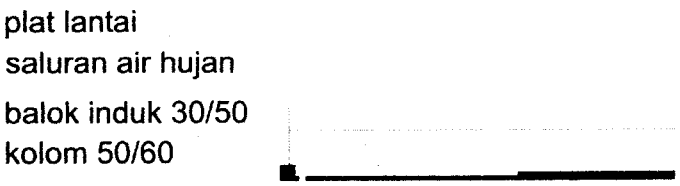
E1 : tinggi mata penonton baris pertama

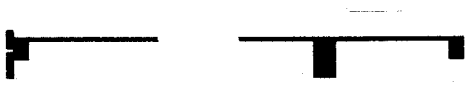
N : jumlah baris tempat duduk

Potongan A-A' memperlihatkan jarak pandang penonton disertai dengan perhitungan jarak pandang maksimal penonton untuk dapat melihat gerak para artis band pada tiik terjauh. Potongan diatas juga memperlihatkan adanya detail penyangga dan penarik memberan tenda, yaitu pada detail A dan B.



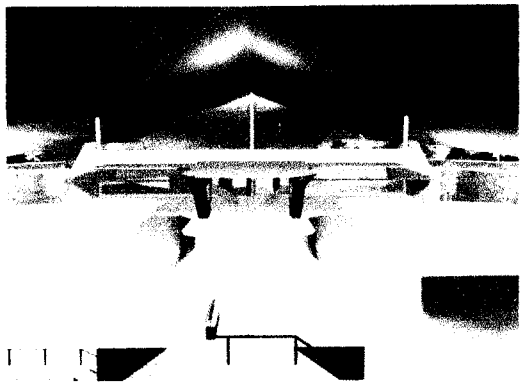
Potongan diatas juga memperlihatkan detail saluran air hujan yang dialirkan melalui bagian bawah tribun penonton.





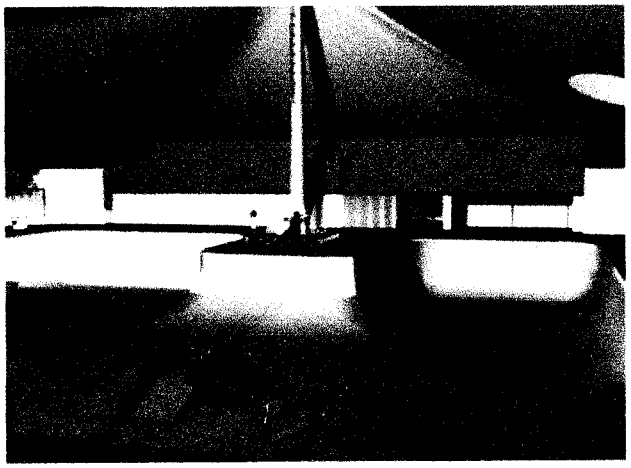
Gambar detail saluran air hujan

F. Fleksibilitas panggung



Gambar fleksibilitas panggung pada skematik desain

Pada gambar skematik diatas keberadaan panggung memang diniliai fleksibel. Dengan perhitungan mengenai ketinggian panggung dimana seorang board rider tidak terbentur kepalanya, sehingga masuk kedalam kriteria tidak saling mengganggu, akan tetapi dengan letak panggung seperti diatas maka pandangan penonton akan terbelah menjadi dua, sehingga maksud dari panggung yang fleksibel tersebut tidak tercapai.



Jarak pandang penonton yang masih dapat melihat jelas gerak para artis yang sedang tampil pada panggung, sekaligus tidak mengganggu gerakan board rider yang sedang tampil.

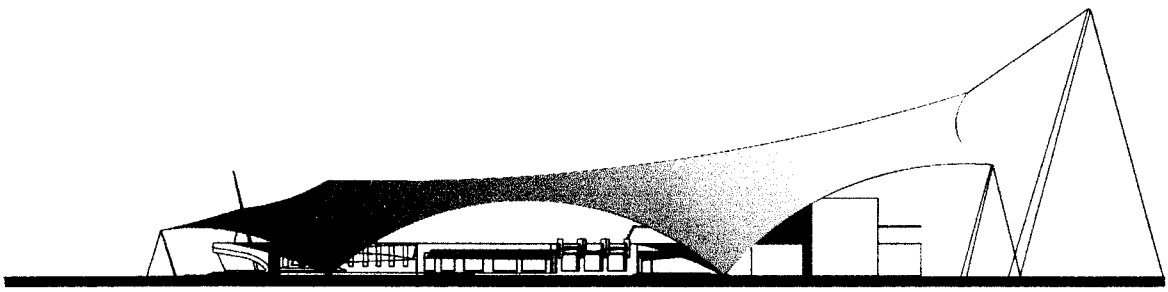
Jarak yang dekat antara board rider dengan artis band membuat penonton pandangannya tidak terbelah menjadi dua, sehingga pertunjukan tersebut seolah-olah seperti penyanyi dan penari latarnya.

Daftar Pustaka

1. Transworld skateboarding, Agustus 2003, Eric Koston edition
2. Tony Hawk, Profesional Skateboarder Regan Books
3. Video movie, Debbie Does Blockhead.
4. Video Movie, Splendid eye tortue, junk skating at its finest.
5. Skateboarding Magazine, edisi: In Bloom, Feedback/The Reason, trickstips/starting point, sight unseen, modus operandi, anthology.
6. Transworl skateboarding, Subcribe.
7. Freaks Skate core magazine, semua edisi.
8. Board rider magazine.
9. Time After Time Video Movie, Edisi I & II.
10. ISASK8.com, tabel kejuaraan dan agenda skateboarding Indonesia.
11. Tony Hawk.com, bentuk dan referensi Skatepark.
12. Skatepark.com, ukuran dan bentuk model skatepark.
13. Skateboarding.com, model skatepark seluruh dunia.
14. Ken yeang & T.R. Hamza, buku bangunan bioklimatis di malaisya, dan singa pura.
15. Renzo piano, bangunan tenda di tepi pantai.
16. Santiago Calatrava, museum di melwaukee.

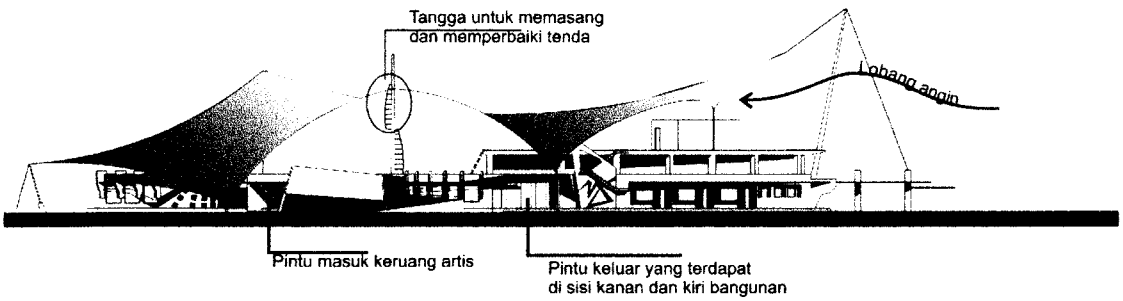
bukaan yang besar banyak terdapat dibagian depan bangunan yang berfungsi sebagai penarik bagi pengunjung, yang merasa penasaran dengan aktifitas yang berada dalam bangunan, disamping itu bukaan tersebut juga berfungsi penyatu antara ruang dalam dengan ruang luar, seperti telah disebutkan dalam konsep awal.

Dalam gambar pengembangan desain terdapat bidang pembeda yang berada didepan bangunan sebelum mencapai main entrance, sehingga pintu masuk dalam bangunan menjadi terlihat jelas tanpa harus mengurangi kesan transparan dalam bangunan.



Gambar tampak samping kanan skematik desain

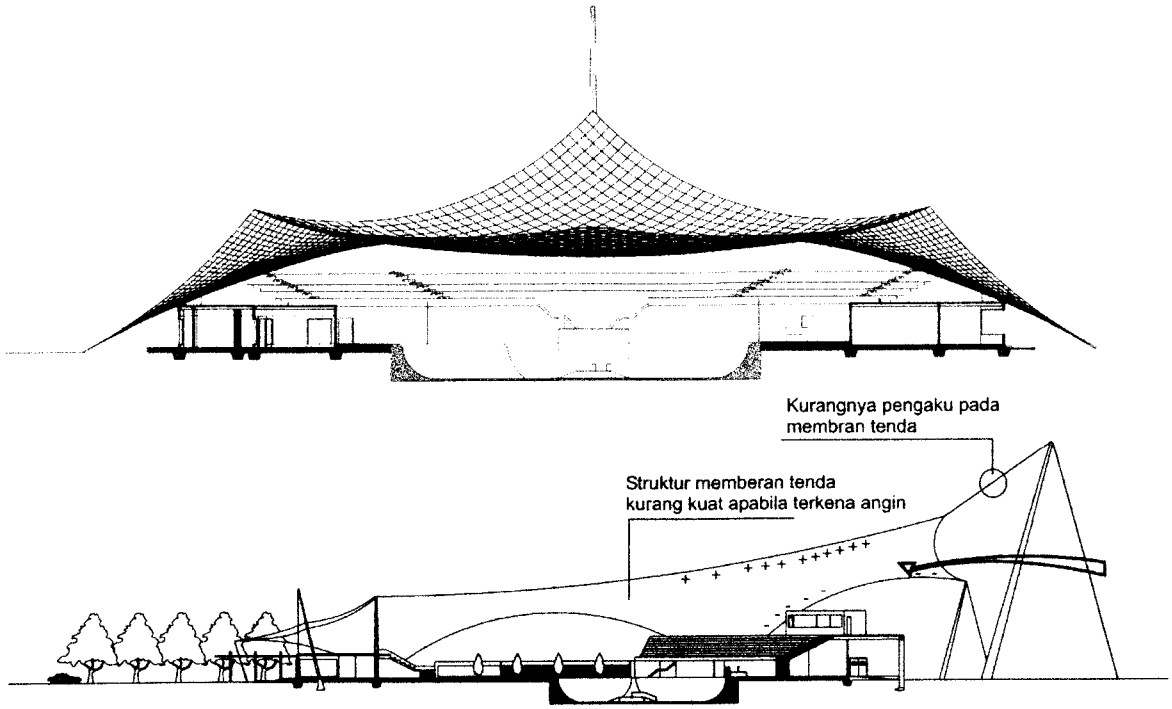
Gambar tampak dari skematik desain ini menujukkan bahwa memberan tenda kyrang dapat menahan daya desak dan hisap angina yang berhembus.



Dari gambar tampak samping kiri diatas dapat terlihat konsep dari pelingkup bangunan yang teduh dan berangin, dari tampak kiri ini dapat dilihat arah pergerakan angin ketika memasuki bangunan.

Daya desak dan hisap angin yang berhembus masih dapat diatasi dengan cara menambahkan tiang penarik dan pengaku memberan tenda, sehingga posisi tenda tidak terlalu banyak menahan tekanan angin.

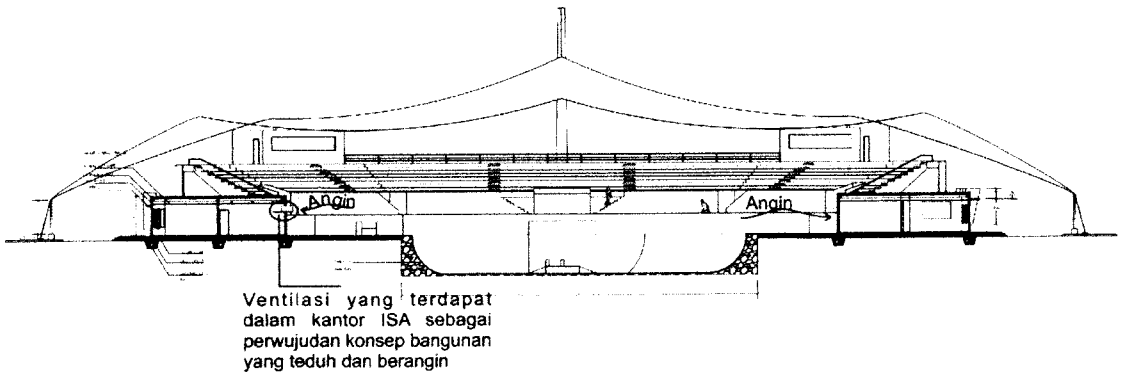
E. Potongan



Potongan pada skematik desain

Pada gambar potongan skematik desain ini menunjukkan bahwa struktur memberan tenda kurang dapt menhan daya desak dan hisap angina. Sedangkan untuk letak vegetasi dalam bangunan, diletakkan dipinggir arena bermain skateboard sehingga tidak mengganggu pandangan penonton.

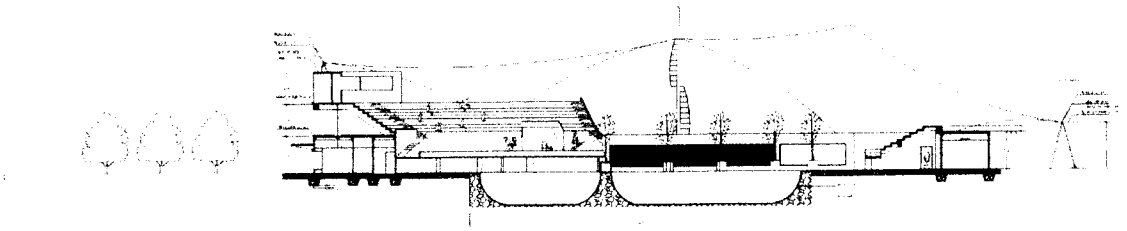
Dalam gambar skematik desain juga belum terlihat arah masuknya angina kedalam bangunan sehingga konsep teduh dan berangin masih kurang jelas.



Potongan B – B' pengembangan desain

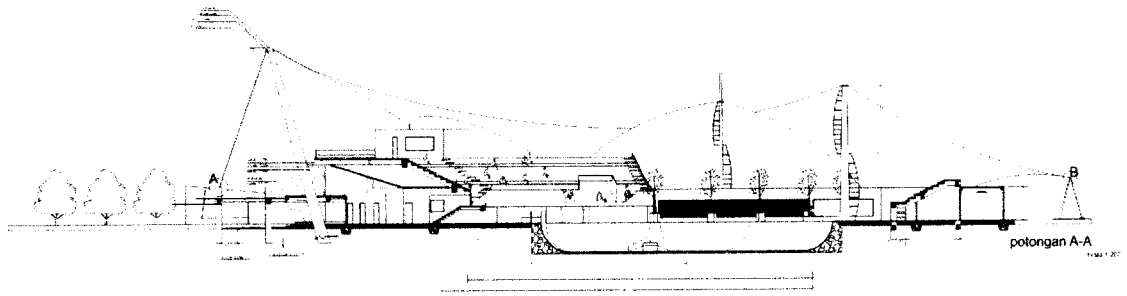
Potongan diatas memperlihatkan adanya lobang angin yang masuk melewati ventilasi yang berada di dalam kantor ISA, dan lobang angin yang masuk melalui bukaan yang terdapat di dalam ruang artis. Potongan diatas juga

memperlihatkan sirkulasi pelayanan dari fasilitas pendukung dengan radius dan jarak pelayanan yang sama.



Potongan C-C'

Potongan C – C' di atas memperlihatkan perletakan vegetasi yang berada dalam arena bermain skateboard, serta bukaan yang menyerupai krepyak sebagai bidang transparan yang dapat dilihat tribun penonton, hal ini sesuai dengan konsep awal bangunan yang banyak menggunakan bidang transparan.



gambar potongan A – A'

Perhitungan jarak pandang maksimal

Tempat duduk penonton baris pertama (D1) :

$$D1 = \frac{T}{R - C} [E1+(N - 1)C]$$

$$D1 = \frac{60}{30 - 20} [390 + (11 - 1)\,20]$$

D1 = 3580 Cm D1 = 35,8 M

Tempat duduk penonton baris pertama (D1) :

$$D1 = \frac{T}{R - C} [E11+(N - 1)C]$$

$$D1 = \frac{60}{30 - 20} [720 + (11 - 1)\,20]$$

D1 = 5520 Cm D1 = 55,2 M

keterangan :

D1 : Jarak pandang maksimal

T : lebar tempat duduk

R : tinggi tempat duduk

C : Jarak tinggi antara mata dengan kepala orang didepannya

E1 : tinggi mata penonton baris pertama

N : jumlah baris tempat duduk