

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Skateboard merupakan salah satu olahraga yang masuk dalam kategori olahraga ekstrim. Olahraga ekstrim yang dimaksud adalah olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin. Aktivitas olahraga ekstrim lazimnya cenderung menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya, dan aksi tantang diri yang membutuhkan keberanian. (Crossingham dan Kalman, 2004 : 6)

Bandung merupakan salah satu kota yang ikut serta dalam perkembangan olahraga skateboard di Indonesia. Oleh karena itu, kebutuhan akan fasilitas yang menunjang olahraga skateboard juga semakin meningkat. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengurus komunitas skateboard di Bandung, peminat olahraga skateboard cukup beragam dimulai dari usia 4 tahun – 35 tahun. Selain itu, perkembangan olahraga skateboard juga ditunjukkan dengan munculnya komunitas skateboard. Beberapa komunitas skateboard di Bandung diantaranya yaitu Bandung Skateboard dengan anggota 97 orang, BDG Skateboarder terdiri dari 125 orang, KBB Skateboarder terdiri dari 84 orang, Bandung Skate Movement terdiri dari 86 orang, dan Street Skate Family terdiri dari 95 orang. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 19 September 2019 dengan Tony Sruntul (skateboarder senior), anggota komunitas skateboard terdiri dari remaja dan dewasa dengan rentang usia 15 – 25 tahun.

Para skateboarder dikelompokkan berdasarkan *skill* yang dikuasai menjadi 3 bagian yaitu *basic*, *advance* dan *professional* (isask8.com). Skateboarder yang termasuk pada kelompok *advance* dan *professional* dapat melakukan latihan skateboard di tempat-tempat yang memungkinkan seperti trotoar jalan untuk mengasah kemampuannya dalam bermain skateboard. Namun, para skateboarder yang termasuk pada kelompok *basic* dan *professional* memiliki hambatan untuk melakukan latihan dan mengasah kemampuannya. Skateboarder tersebut membutuhkan adanya fasilitas dan sarana yang tepat untuk menyalurkan minat dan mengasah kemampuannya dalam bermain skateboard. Kegiatan yang biasa dilakukan oleh para skateboarder di Bandung meliputi latihan atau belajar bermain skateboard, *gathering*, *sharing*, kompetisi, *event*, dan promosi.

Seiring dengan berkembangnya olahraga skateboard, peminat olahraga tersebut juga semakin meningkat. Banyak para orang tua yang mengikutsertakan anak-anaknya mengikuti *skateschool* atau kelas khusus untuk mengisi waktu luang dan belajar bermain skateboard. Bermain skateboard dipercaya membawa dampak positif untuk tumbuh kembang anak, tidak hanya melatih otot namun olahraga skateboard juga dapat melatih konsentrasi dan daya fokus pada anak [1]. Terdapat 2 *skateschool* di Indonesia yaitu Green Skateboard Lesson yang terletak di Jakarta, dan Amplitude Skate School yang terletak di Bali. Untuk di kota Bandung sendiri belum terdapat *skateschool* yang dapat menunjang kegiatan anak-anak yang ingin belajar skateboard.

Olahraga skateboard di Indonesia memiliki asosiasi yang bernama *Indonesia*

Skateboarding Association (ISA) yang didedikasikan untuk pertumbuhan, perkembangan, persatuan, dan perluasan olahraga skateboard di Indonesia. Dengan berdirinya asosiasi ini, para skateboarder dapat mengembangkan bakat dan hobinya dalam olahraga skateboard untuk menjadi atlet yang dapat mengharumkan nama Indonesia (isask8.com). Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 6 Oktober 2019 dengan ketua *Indonesia Skateboarding Association (ISA)* yaitu Charlie Hobbies, untuk melahirkan atlet-atlet yang berbakat di Bandung mengalami kesulitan tersendiri. Pesatnya pertumbuhan peminat olahraga skateboard di Bandung tidak diimbangi dengan fasilitas dan sarana yang dapat membantu melatih dan mengasah kemampuan para skateboarder dalam bermain skateboard. Para skateboarder pemula tidak dapat melatih kemampuannya bermain skateboard karena mereka tidak memiliki sarana dan fasilitas yang tepat. Banyak skatepark yang didirikan oleh pemerintah untuk memfasilitasi para skateboarder di Bandung seperti skatepark di bawah jembatan layang pasupati, taman cicendo, dan taman pramuka. Tetapi, dalam pembangunannya pemerintah tidak mengikutsertakan para skateboarder untuk ikut serta mendemonstrasikan standard *obstacle* yang dibangun, sehingga skatepark yang telah dibangun oleh pemerintah tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para skateboarder dalam melatih dan mengasah kemampuannya dalam bermain skateboard. Selain itu, fasilitas-fasilitas yang ada juga belum memiliki luasan yang cukup untuk memenuhi semua kebutuhan dalam interaksi para skateboarder di Bandung. Permasalahan seperti material, penghawaan, dan sirkulasi sering ditemukan pada fasilitas olahraga skateboard yang telah tersedia.

Melihat fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa saat ini sarana dan fasilitas untuk melatih dan mengasah kemampuan bermain skateboard juga untuk menunjang kegiatan para skateboarder belum terwadahi dengan baik. Sarana dan fasilitas yang ada di *skateboard center* terdiri dari *skatepark, skateshop, gallery, office room, cafeteria, service room*, dan wisma. Selain itu, banyak skateboarder yang membutuhkan tempat untuk mengembangkan potensi/ bakatnya karena dengan ketidaktersediaannya tempat yang tepat untuk para skateboarder melakukan latihan skateboard, menyebabkan para skateboarder dianggap merusak fasilitas umum oleh masyarakat apabila mereka berlatih skateboard di tempat yang tidak seharusnya seperti trotoar jalan. Kondisi inilah yang menjadi peluang untuk dibuatnya *Skateboard Center* dengan bangunan interior yang dapat mewadahi dengan baik sarana dan fasilitas untuk mengembangkan minat dan bakat para skateboarder, juga melatih dan mengasah kemampuannya dalam bermain skateboard sehingga para skateboarder dapat berkumpul untuk saling berbagi ilmu dan bertukar pikiran tentang olahraga skateboard sesuai dengan apa yang telah di diskusikan oleh *Indonesia Skateboarding Association (ISA)*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka dapat ditemukan identifikasi

masalah sebagai berikut :

1. Belum ada fasilitas yang dapat mewadahi seluruh kegiatan para skateboarder dalam melakukan latihan dan belajar bermain skateboard.
2. Tidak terpusatnya fasilitas penunjang aktivitas para skateboarder
3. Minimnya luasan skatepark dan kenyamanan pada setiap fasilitas kebutuhan pengguna.
4. Faktor pemilihan material skatepark *indoor* ataupun skatepark yang telah dibangun oleh pemerintah di Bandung belum tepat sehingga menimbulkan dampak ketidaknyamanan ketika sudah dipakai untuk berkegiatan dalam waktu lama dan tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para skateboarder dalam melatih dan mengasah kemampuannya dalam bermain skateboard.
5. Skatepark yang terdapat di kota Bandung belum dapat mengakomodasi kebutuhan para skateboarder rentang usia 4-35 tahun.
6. Jumlah skatepark di Bandung yang terbatas tidak dapat menampung skateboarder dalam melakukan kegiatannya seperti *event* “Skate Day”, sehingga kegiatan tersebut dilakukan di jalanan.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat yaitu :

1. Bagaimana mewujudkan skatepark yang terpusat dan dapat mewadahi kegiatan para skateboarder dalam melakukan latihan bermain skateboard?
2. Bagaimana merancang sebuah ruang yang dapat menjawab kebutuhan fasilitas dari pengguna atau para skateboarder?
3. Bagaimana menciptakan fasilitas yang efektif dan efisien dari segi zonasi ruang, sirkulasi, dan pengolahan elemen interior sehingga dapat berpengaruh dalam setiap kegiatan yang dilakukan para skateboarder?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Tujuan utama dari sebuah perancangan *skateboard center* yakni perancangan yang dapat menjawab kebutuhan pengguna skatepark sesuai dengan standar sebuah fasilitas yang diperlukan dan dapat mendukung aktifitas maupun interaksi dari para skateboarder. Sasaran pada perancangan ini yaitu :

1. Dapat memperluas daya tampung kegiatan para skateboarder sebagai tempat latihan dan *sharing* antar sesama skateboarder.
2. Merancang sebuah tempat yang dapat mewadahi fasilitas untuk melakukan kegiatan para skateboarder.
3. Merancang sistem organisasi ruang dan sirkulasi dengan diterapkannya fasilitas yang ergonomis, nyaman, aman dan efisien bagi para skateboarder
4. Menjaga eksistensi olahraga skateboard.

1.5 Batasan Perancangan

Dalam perancangan ini terdapat batasan perancangan yang dijabarkan sebagai berikut :

- a. Nama Proyek : Perancangan Interior Bandung Skateboard Center
- b. Status Proyek : Fiktif (tidak nyata)
- c. Data Proyek : Pusat kegiatan olahraga skateboard
- d. Lokasi : Jl. Lombok No.10, Merdeka, Sumur Bandung,
Kota Bandung, Jawa Barat.
- e. Luasan : 2058.17m²
- f. Area Perancangan :
 - a. Fasilitas utama : Indoor Skatepark
 - b. Fasilitas Penunjang : Gallery, retail, cafeteria, office, lounge

1.6 Metode Perancangan

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Data Primer

- Observasi

Pengamatan dengan melakukan survei ke skatepark pasupati yang terletak dibawah jembatan flyover Pasupati, selain itu Buquiet Skatepark berada di Jalan Sariwangi Gegerkalong, dan Luckyline Skatepark Bandung. Observasi dilakukan untuk mendapatkan data yang dapat membantu dalam proses perancangan dengan cara observasi lingkungan pada beberapa skatepark yang terdapat di Bandung.

- Wawancara

Untuk memperkuat landasan teori, penulis juga melakukan wawancara dengan orang-orang yang bersangkutan seperti pengelola Buquiet Skatepark, pengelola Luckyline Skatepark, dan para skateboarder.

- Dokumentasi

Dokumentasi dengan melakukan pengambilan foto maupun video sebagai media pengumpulan dan penyimpanan informasi.

b. Data Sekunder

Pengumpulan data berupa data literatur yang berhubungan dengan perancangan skatepark atau skateboard center baik dari literatur yang memiliki fungsi sejenis lainnya di dalam maupun di luar negeri. Data literatur dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, laporan, website yang dapat dipertanggung jawabkan datanya.

1.6.2 Analisa Data

a. Data Primer

Analisa data primer berdasarkan apa yang sudah didapatkan dari pengumpulan data primer dan data sekunder. Tujuan melakukan analisa yaitu untuk menemukan suatu permasalahan desain pada skatepark di Bandung. Analisa data yaitu dengan cara mengomparasikan permasalahan (studi kasus), lokasi, arsitektur/lingkungan, fungsi/aktivitas, organisasi ruang/hirarki ruang, layout, sirkulasi, tata letak furniture, dimensi, bentuk ruang, bentuk *furniture*, konstruksi ruang dan konstruksi *furniture*, material, warna, penghawaan, pencahayaan, utilitas, keamanan, dan suasana.

b. Data Sekunder

Analisa data sekunder yaitu sebagai pendukung data dari analisa data primer yakni dengan cara mengkomparasikan, apakah objek yang dianalisa benar-benar mempunyai permasalahan dan tidak sesuai dengan kajian teori yang telah ditetapkan.

1.6.3 Sintesa (Programming)

Hasil keluaran dari menganalisa data berupa kebutuhan ruang, kedekatan ruang, zoning blocking, dan konsep :

a. Zoning dan Blocking

Keluaran dari Analisa memunculkan sebuah gagasan dasar pembagian ruang pada denah site yang digunakan sebagai skatepark/ skateboard center. Pembagian ruang ini diperoleh berdasarkan seberapa besar ruang yang dibutuhkan tetapi masih dalam gagasan awal sebuah desain.

b. Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang meliputi fasilitas apa saja yang dibutuhkan pada sebuah skatepark agar dapat memenuhi kebutuhan skateboarder, pengunjung dan pengelola. Keluaran dari kebutuhan ruang berupa aktivitas, fasilitas, kapasitas ruang, besaran ruang, besaran furniture, besaran sirkulasi serta luasan.

c. Kedekatan Ruang

Kedekatan ruang salah satu yang menjadi keluaran dari sebuah analisa, dengan tujuan untuk mengetahui kedekatan antar ruang yang digunakan sebagai acuan penataan ruang pada sebuah skatepark/ skateboard center. Selain itu juga untuk mengetahui apakah pembagian ruang benar-benar efektif dan efisien dalam memenuhi kegiatan skateboarder, pengunjung dan pengelola.

d. Konsep

Konsep adalah sebuah titik awal penting yang akan menunjukkan arah dalam desain perancang skateboard center. Konsep merupakan peta jalan tempat kembali dan kembali lagi untuk menentukan arah proses desain perancangan. Konsep bersifat representatif dan sebagai solusi ide awal dari sebuah perancangan.

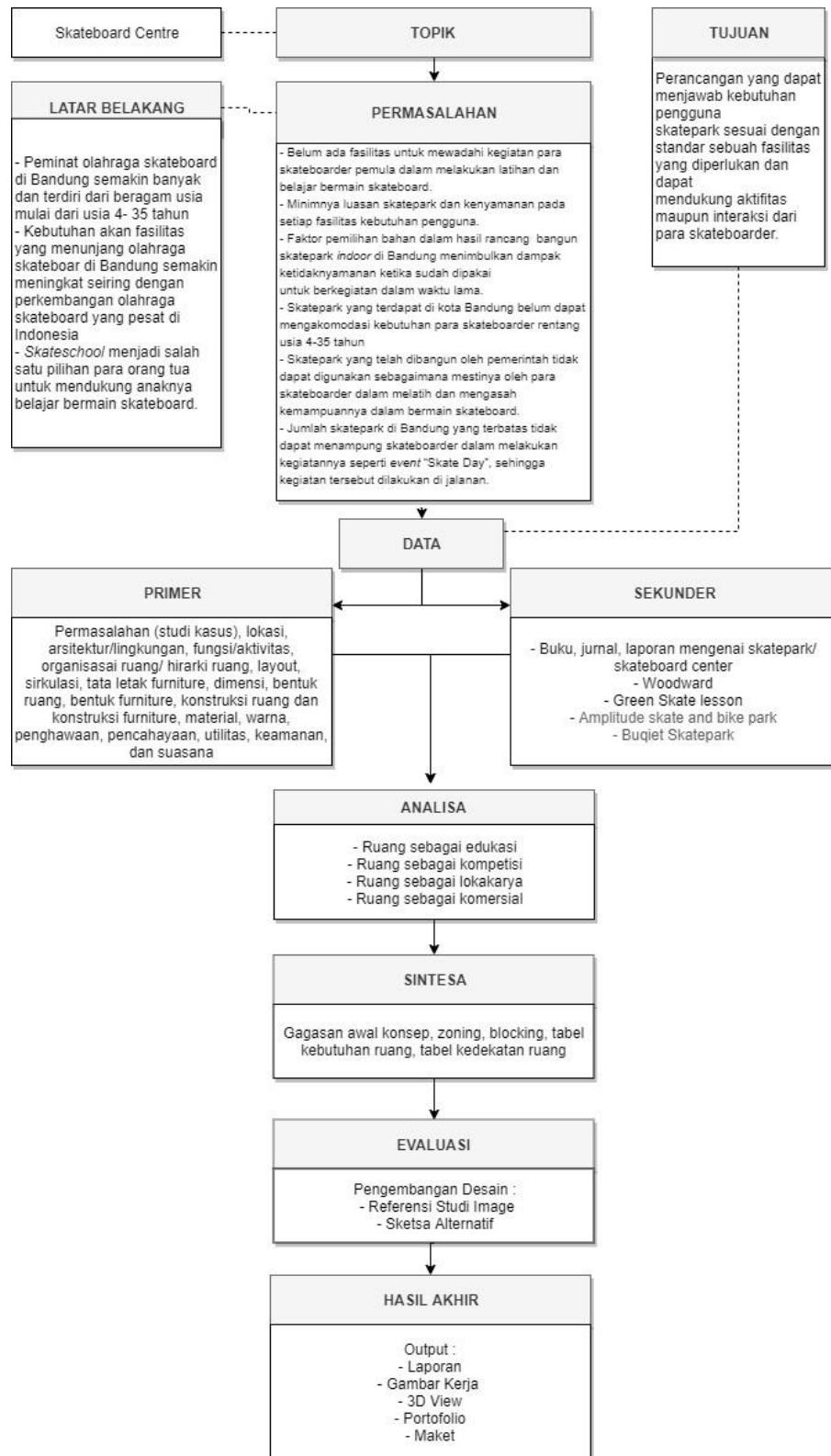
1.6.4 Pengembangan Desain

Pengembangan desain yaitu dengan cara mencari banyak referensi-referensi bangunan maupun desain yang mempunyai fungsi sama yaitu sebagai skatepark/skateboard center. Dengan menambah referensi juga menambah alternatif desain agar desain berkembang. Pengembangan desain ini diterapkan pada sebuah perancangan yang terimplementasikan pada gambar kerja yang dirancang.

1.6.5 Hasil Akhir

Hasil akhir sebuah perancangan yaitu berupa desain yang telah matang. Outputnya dapat berupa laporan, gambar kerja, portofolio, 3d view, dan maket yang menggambarkan suasana sesuai dengan tahap-tahap dalam sebuah perancangan skatepark / skateboard center.

1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

(Sumber :Dokumen Pribadi)

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Batasan Masalah, Metode Perancangan, Kerangka Berfikir dan Sistematika Penulisan

Bab II Kajian Literatur dan Data Perancangan

Dalam bab ini diuraikan Kajian Literatur yang berupa dasar pemikiran dari teori-teori sebagai pijakan untuk merancang dan Data Perancangan yang berupa analisa studi banding maupun analisan konsep interior yang dijadikan objek studi banding.

Bab III Konsep Perancangan Desain Interior

Dalam bab ini diuraikan Data Proyek, Konsep Perancangan yang berupa tema dan susasana yang diharapkan, Organisasi ruang, Konsep visual dan Persyaratan umum ruang ruang.

Bab IV Konsep Perancangan Visual Denah Khusus

Dalam bab ini diuraikan Pemilihan Denah Khusus, Konsep Tata Ruang, Persyaratan Teknis serta Penyelesaian Elemen Interior.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini berisikan Kesimpulan dan Saran pada saat sidang.