

TUGAS AKHIR

COMBINED SKATEPARK

WITH ACTION INSIDE THE NATURE CONCEPT

IN BANDUNG

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan
Tugas Akhir (Strata – 1)



Diajukan oleh :

MUHAMMAD ALBIN RIFKY

17051010042

Dosen Pembimbing :

Ir. SYAIFUDDIN ZUHRI., M.T.

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2021

TUGAS AKHIR
COMBINED SKATEPARK
WITH ACTION INSIDE THE NATURE CONCEPT
IN BANDUNG


Diajukan oleh:
MUHAMMAD ALBIN RIFKY
17051010042

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

1. Ir. Muchlisiniyati Safeyah., M.T., NPT. 3 6706 94 0034
2. Adibah Nurul Yunisya S.T., B.Be.,M.Sc., NPT. 172 198906 0302 3

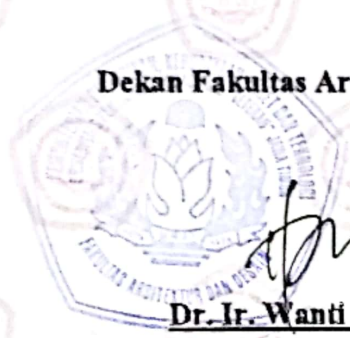
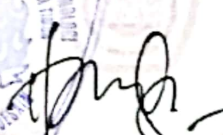
Pada tanggal: 02 September 2021

Pembimbing:


Ir. Syaifuddin Zuhri., M.T.
NIP. 19621019 199403 1 00 1

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar sarjana Arsitektur S-1

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti Mindari, M.P.
NIP. 19631280 199003 2 00 1

COMBINED SKATEPARK
WITH ACTION INSIDE THE NATURE CONCEPT
IN BANDUNG

Muhammad Albin Rifky

17051010042

ABSTRAK

Olahraga adalah salah satu aktivitas yang dilakukan manusia agar tubuh menjadi lebih sehat. *Skateboard* merupakan salah satu olahraga permainan yang cukup populer di Indonesia, dan Kota Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki jumlah peminat yang terhitung banyak. Namun fasilitas yang menaungi olahraga skateboard di Bandung lebih banyak bertipe outdoor dibandingkan bertipe indoor. Maka dari itu tujuan dari perancangan *Combined Skatepark with Action Inside the Nature Concept* in Bandung adalah untuk menghadirkan dua fasilitas yaitu outdoor dan Indoor Skatepark dalam satu tempat.

Perancangan berlokasi di Jalan Raya Lembang, Kabupaten Bandung Barat. Pendekatan yang dipakai adalah Desain Biofilik yang bertujuan untuk menunjang kenyamanan pengguna. Sedangkan metode yang diterapkan adalah metode Transformasi Geometri. Transformasi bertujuan bukan hanya untuk mendapatkan sebuah bentuk bangunan namun juga mendapatkan fungsi lain yang menyesuaikan kondisi alam. Hasil dari penerapan pendekatan dan metode dari perancangan ini adalah Bentuk bangunan yang menyesuaikan kontur yang ada di site serta dapat memberikan fungsi kenyamanan lebih terhadap penggunanya karena menerapkan desain biofilik.

Pada hasil perancangan, bukan hanya bentuk bangunan yang mengikuti kontur, namun juga pada lansekap site. Sedangkan biofilik tidak hanya ada pada bangunan namun juga pada beberapa aplikasi yang ada pada lansekap site untuk mencapai area outdoor skatepark.

Kata Kunci : *Skateboard, Skatepark, Bandung, Transformasi, Desain Biofilik.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Untuk menyelesaikan studi S-1 di Jurusan Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur ini semua mahasiswa diwajibkan untuk memenuhi persyaratan salah satunya adalah Tugas Akhir.

Terima kasih kepada Ir Syaifuddin Zuhri, MT. selaku dosen pembimbing yang telah membantu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada pihak yang ikut serta dalam membantu menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir.

Menyadari tulisan ini masih banyak kekurangan, maka penulis membuka diri untuk menerima kritik dan saran yang membangun terkait Laporan Tugas Akhir dari para pembaca guna adanya perbaikan yang nantinya dapat membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir.

Surabaya, 21 September 2021

Penulis

Muhammad Albin Rifky

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Sasaran.....	4
1.3 Batasan dan Asumsi.....	4
1.4 Tahapan Rancangan.....	5
1.5 Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN	8
2.1 Tinjauan Umum.....	8
2.1.1 Pengertian Judul.....	8
2.1.2 Studi Literatur	10
2.1.2.1 Tinjauan Olahraga Secara Umum	10
2.1.2.2 Tinjauan Olahraga Ekstrem.....	11
2.1.2.3 Tinjauan Olahraga Skateboard (Papan Luncur)	11
2.1.2.4 Tinjauan Olahraga Skateboard di Bandung.....	12
2.1.2.5 Tinjauan Perlengkapan Skateboard	12
2.1.2.6 Tinjauan Gaya Bermain Skateboard.....	14
2.1.2.7 Tinjauan Dasar –dasar <i>Obstacle Skateboard</i>	18
2.1.2.8 Tinjauan Sirkulasi dasar dalam <i>Skatepark</i>	25
2.1.2.9 Tinjauan Macam Aktivitas Olahraga <i>Skateboard</i>	26
2.1.2.10 Tinjauan Tipologi Skatepark.....	27
2.1.2.11 Tinjauan Penggunaan Material pada <i>Skatepark</i>	28
2.1.3 Studi Kasus Obyek.....	29
2.1.3.1 Kalijodo Skatepark, Jakarta, Indonesia.....	29

2.1.3.2	Oslo Skatehall, Oslo, Norwegia	31
2.1.4	Analisa Hasil Studi	34
2.2	Tinjauan Khusus Perancangan.....	36
2.2.1	Penekanan Perancangan.....	36
2.2.2	Lingkup Pelayanan	37
2.2.3	Aktifitas dan Kebutuhan Ruang	37
2.2.4	Perhitungan Luasan Ruang	39
BAB III	TINJAUAN LOKASI PERANCANGAN.....	46
3.1	Latar Belakang Pemilihan Lokasi.....	46
3.2	Penetapan Lokasi Tapak.....	48
3.3	Kondisi Fisik Lokasi.....	50
3.3.1	Existing Site.....	50
3.3.2	Aksesibilitas.....	51
3.3.3	Potensi Lingkungan	51
3.3.4	Infrastruktur Kota	52
3.3.5	Peraturan Bangunan Setempat.....	52
BAB IV	ANALISA PERANCANGAN.....	53
4.1	Analisa Site.....	53
4.1.1	Aksesibilitas.....	53
4.1.2	Analisa Iklim	54
4.1.3	Analisa Lingkungan Sekitar	56
4.1.3.1	Analisa Terhadap Potensi View	56
4.1.3.2	Analisa Terhadap Bangunan Sekitar Site	57
4.1.3.3	Analisa Terhadap Kebisingan.....	59
4.1.3.4	Analisa Terhadap Kontur Tanah	59
4.1.4	Analisa Zoning	60
4.2	Analisa Ruang.....	61
4.2.1	Organisasi Ruang.....	61
4.2.2	Hubungan Antar Ruang	62
4.2.3	Diagram Abstrak.....	63
4.3	Analisa Bentuk dan Tampilan	63

4.3.1 Analisa Bentuk Massa Bangunan	63
4.3.2 Analisa Tampilan Bangunan	64
BAB V KONSEP RANCANGAN.....	65
5.1 Tema Rancangan	65
5.1.1 Pendekatan Tema.....	65
5.1.2 Penentuan Tema Rancangan.....	66
5.2 Pendekatan Rancangan	66
5.3 Metode Perancangan.....	68
5.4 Konsep Rancangan	69
5.4.1 Konsep Bentuk dan Massa Bangunan	69
5.4.2 Konsep Tampilan Bangunan	70
5.4.3 Konsep Ruang Dalam	70
5.4.4 Konsep Ruang Luar	72
5.4.5 Konsep Struktur dan Material.....	73
5.4.6 Konsep Utilitas	74
5.4.6.1 Utilitas Air Bersih.....	74
5.4.6.2 Utilitas Air Kotor.....	74
5.4.6.3 Drainase	75
5.4.6.4 Sistem Penghawaan	75
5.4.6.5 Sistem Pencahayaan	76
5.4.6.6 Sistem Jaringan Listrik	76
BAB VI APLIKASI RANCANGAN.....	77
6.1 Aplikasi Perancangan	77
6.1.1 Aplikasi Zoning	77
6.1.2 Aplikasi Perletakkan Massa.....	78
6.1.3 Aplikasi Sirkulasi	79
6.1.4 Pencapaian Tapak.....	79
6.2 Aplikasi Ruang Luar.....	80
6.3 Aplikasi Bentuk dan Tampilan	81
6.4 Aplikasi Modul dan Struktur Bangunan	81
6.5 Aplikasi Ruang Dalam.....	82

6.6 Aplikasi Penghawaan	83
6.7 Aplikasi Drainase	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Skema Tahapan Perancangan.....	6
Gambar 2. 1 <i>Skateboard variation</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Skateboard trucks</i>	13
Gambar 2. 3 ukuran <i>wheels</i>	14
Gambar 2. 4 Variasi Tingkat kekerasan <i>wheels</i>	14
Gambar 2. 5 <i>Transition Style</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Freestyle Skateboard</i>	15
Gambar 2. 7 <i>Streetstyle Skateboard</i>	16
Gambar 2. 8 <i>Parkstyle Skateboard</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Vert Skateboard</i>	17
Gambar 2. 10 <i>Big Air Skateboard</i>	17
Gambar 2. 11 <i>Flatground arena</i>	18
Gambar 2. 12 <i>pyramid skateboard obstacle</i>	19
Gambar 2. 13 Potongan dan tampak atas <i>pyramid</i>	19
Gambar 2. 14 <i>Halfpipe ramp</i>	20
Gambar 2. 15 Perspektif <i>Halfpipe ramp</i>	20
Gambar 2. 16 <i>Box/Ledge</i>	21
Gambar 2. 17 Perspektif <i>Box/Ledge</i>	21
Gambar 2. 18 <i>Launch Ramp</i>	22
Gambar 2. 19 <i>Bowl arena</i>	22
Gambar 2. 20 <i>Coping pada ledge/box</i>	23
Gambar 2. 21 <i>Coping pada Bowl</i>	23
Gambar 2. 22 <i>rail obstacle</i>	24
Gambar 2. 23 contoh potongan dan tampak <i>Hubba and stairs</i>	24
Gambar 2. 24 perspektif <i>Hubba and stairs</i>	25
Gambar 2. 25 standar sirkulasi skatepark.....	26
Gambar 2. 26 <i>Skatepark Size Typology</i>	27
Gambar 2. 27 Kalijodo Skatepark.....	29
Gambar 2. 28 Perencanaan 3d Kalijodo Skatepark.....	30

Gambar 2. 29 pembangunan Kalijodo Skatepark	30
Gambar 2. 30 Perspektif mata manusia Oslo Skatehall	31
Gambar 2. 31 layout plan Oslo SkateHall.....	32
Gambar 2. 32 Café pada Oslo Skatehall	32
Gambar 2. 33 Gambar 2.32 Perspektif Oslo SkateHall	33
Gambar 2. 34 <i>Indoor skatepark</i> Oslo SkateHall	33
Gambar 2. 35 Gambar Potongan Bangunan.....	34
Gambar 2. 36 Gambar Potongan Bangunan.....	34
Gambar 3. 1 Alternatif di Jl. Sor GBLA	46
Gambar 3. 2 Alternatif di Jl. Raya Lembang	47
Gambar 3. 3 Alternatif di Jl. Sukagalih.....	47
Gambar 3. 4 Batas Sekitar site	50
Gambar 3. 5 Jl. Raya lembang melalui foto gmaps	51
Gambar 4. 1 Aksesibilitas Site	53
Gambar 4. 2 Perletakkan Entrance dan Bangunan.....	54
Gambar 4. 3 analisa matahari.....	55
Gambar 4. 4 Arah datang Angin	56
Gambar 4. 5 View Sekitar Site.....	57
Gambar 4. 6 Solusi Desain terhadap Potensi View.....	57
Gambar 4. 7 Banguan Sekitar	58
Gambar 4. 8 Analisa kebisingan pada site	59
Gambar 4. 9 Level pada kontur.....	60
Gambar 4. 10 Zoning pada site	61
Gambar 4. 11 Organisasi Ruang	62
Gambar 4. 12 Hubungan Antar Ruang.....	63
Gambar 4. 13 Diagram Abstrak	63
Gambar 4. 14 Bentuk mengikuti kontur.....	64
Gambar 4. 15 Gambaran ide tampilan	64
Gambar 5. 1 Ide bentuk awal	69
Gambar 5. 2 Contoh Konsep Tampilan.....	70
Gambar 5. 3 Konsep alur sirkulasi dalam bangunan.....	71

Gambar 5. 4 Gambaran arena Indoor Skatepark	72
Gambar 5. 5 Konsep tangga dan ram pada outdoor	72
Gambar 5. 6 Contoh Bowl Arena yang akan diterapkan pada outdoor	73
Gambar 5. 7 Konsep Struktur atap bentang lebar	73
Gambar 5. 8 Skema utilitas air bersih	74
Gambar 5. 9 Skema utilitas air kotor	74
Gambar 5. 10 Penghawaan pada bangunan.....	75
Gambar 5. 11 Pencahayaan Alami Bangunan.....	76
Gambar 6. 1 Pembagian Zoning.....	78
Gambar 6. 2 Perletakkan Massa.....	78
Gambar 6. 3 Sirkulasi pada site.....	79
Gambar 6. 4 Layout Plan	80
Gambar 6. 5 Ruang Luar.....	80
Gambar 6. 6 Tampak utara bangunan	81
Gambar 6. 7 Modul Kolom pada denah.....	81
Gambar 6. 8 Gambar kiri (koridor; Gambar kanan (Lobby).....	82
Gambar 6. 9 Gambar kiri (Café Indoor) ; Gambar kanan (Café outdoor)	82
Gambar 6. 10 Gambar kiri (Indoor skatepark) ; Gambar kanan (Ruang tunggu) .	83
Gambar 6. 11 Posisi Ruang AHU di denah.....	84
Gambar 6. 12 Penghawaan pada indoor skatepark	84
Gambar 6. 13 Tampak bangunan menunjukkan drainase	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar kompetisi skateboard dari tahun ke tahun di Bandung	1
Tabel 1. 2 Daftar Komunitas di Bandung	2
Tabel 2. 1 Komparasi hasil studi obyek	34
Tabel 2. 2 Kebutuhan Ruang.....	37
Tabel 2. 3 Luasan Ruang.....	39
Tabel 2. 4 Program Ruang	44
Tabel 3. 1 Kriteria pemilihan tapak.....	48

LAMPIRAN

Berita Acara Sidang	
Berita Acara Notulen Sidang	
Lampiran Gambar	
Poster.....	
Maket.....	