

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Skateboard* adalah sebuah olahraga yang pertama kali ditemukan pada pertengahan tahun 1950, seiring dengan perkembangan olahraga ekstrem lain seperti surf di daerah California, Amerika Serikat. Pada tahun 1976 olahraga ini masuk Indonesia karena dibawa oleh pemuda-pemuda asal Amerika yang sedang menempuh studi di Indonesia. Akhirnya pada tahun 1999 dibentuklah ISA (*Indonesian Skateboarding Association*) dengan tujuan untuk mengembangkan olahraga ini. Dan pada tahun 2000 olahraga skateboard, serta olahraga ekstrem lain seperti bmx dan scooter mulai naik daun di Indonesia.

Pada mulanya, pemain skateboard mayoritas berasal dari daerah Jakarta dan Bandung, karena asal mula penyebaran olahraga ini berpusat dari Jakarta. Lalu lama kelamaan olahraga ini menyebar ke berbagai daerah di seluruh Indonesia. Kota Bandung merupakan salah satu kota dengan peminat olahraga skateboard yang komunitasnya aktif. Hal ini diketahui berdasarkan semakin banyak diadakannya kompetisi skateboard.

Tabel 1. 1 Daftar kompetisi skateboard dari tahun ke tahun di Bandung

No.	Tahun	Kegiatan
1.	2015	Go Skateboarding Day 2015 Indonesia Open X-sport Competition (IOXC) VII
2.	2016	Go Skateboarding Day 2016 Projam
3.	2017	Go Skateboarding Day 2017 Indonesia Muda National Skateboarding Championship Projam on the buzz
4.	2018	Go Skateboarding Day 2018 Seleknas Atlet SeaGames 2018 Buqiet Skatepark Skatejamp
5.	2019	Go Skateboarding Day 2019 Seleknas Atlet SeaGames 2019

	Buqiet Skatepark Skatejamp Beat Da TRixz
--	---

Sumber : Analisa Penulis

Dari data yang tertera, dapat dilihat dalam jangka waktu dari 2015 – 2019 kompetisi skateboard yang diadakan juga semakin banyak. Itupun belum terhitung kompetisi kecil yang diadakan brand lokal. Salah satu alasan majunya olahraga skateboard di kota Bandung disebabkan karena salah satu dari kantor ISA yang berada di kota ini. Sehingga ISA juga aktif melakukan kompetisi dan berbagai acara untuk memajukan komunitas dan mencari atlet muda yang berbakat.

Olahraga skateboard bukan hanya sebuah permainan, namun memiliki berbagai macam kegiatan di dalamnya. Kegiatan yang terdapat pada olahraga ini antara lain adalah *check spot* yaitu bermain skateboard pada tempat publik. Selanjutnya adalah bermain biasa di skatepark untuk sekedar hobi. Ada juga kegiatan kompetisi untuk ajang adu bakat antar pemain. Dan *skatedemo*, yaitu demonstrasi trik skateboard yang dilakukan oleh atlet profesional yang dilakukan untuk tujuan promosi suatu brand.

Di Bandung terdapat berbagai macam komunitas dengan jumlah anggota yang beragam. Komunitas adalah salah satu faktor penting dalam dunia skateboard karena mampu menghimpun dan memiliki struktur yang lebih tertata. Berikut daftar komunitas di Bandung dengan jumlah daftar anggotanya (Ridzkiadinata,2019).

Tabel 1. 2 Daftar Komunitas di Bandung

No.	Nama Komunitas	Jumlah Anggota
1.	Bandung Skateboard	97
2.	South Bandung Skateboarder	22
3.	SK8 Bandung	32
4.	BDG Skateboarder	125
5.	KBB_Skateboarder	84
6.	Bandung Skate Movement	86
7.	Street Skate Family	95
8.	GHOST Skateboarding	113
9.	Spider Skateboarder	76
10.	Belum Terdaftar (Asumsi)	143

Total	873
-------	-----

Sumber : Analisa Penulis

Dari tabel yang tertera, Bandung memiliki peminat olahraga skateboard sekurang kurangnya 873 orang. Namun jika dilihat pada acara tahunan yang bernama *GoSkateboarding Day* pada 21 Juni 2019, tercatat sekitar 1500 pemain skateboard mengikuti acara ini. Namun dengan banyaknya pemain skateboard di Bandung, fasilitas *skatepark* yang terdaftar di Bandung hanya berjumlah tujuh dan tersebar di seluruh Bandung. Sedangkan setiap *skatepark* diasumsikan mampu menampung sekitar 60-100 pemain skateboard. Sehingga masih diperlukannya penambahan arena *skatepark* untuk menunjang jumlah pemain skateboard yang banyak.

Selain itu dari ketujuh *skatepark* tersebut lima diantaranya adalah *outdoor skatepark*, sedang dua lainnya adalah *indoor skatepark*. Perlu diketahui bahwa Bandung merupakan salah satu kota dengan intensitas hujan yang cukup tinggi. Sehingga ketika musim hujan, pemain skateboard tidak bisa bermain di fasilitas *skatepark outdoor*. Sehingga Bandung kekurangan fasilitas *skatepark* bertipe *indoor*.

Ketika bermain, para pemain ataupun atlet skateboard juga membutuhkan sebuah hal yang mampu me-*refresh* pikiran mereka setelah lelah berlatih. (Kellert, 1993) mengatakan bahwa menghubungkan manusia dengan alam penting untuk pembangunan akal sehat, termasuk manusia yang menggunakan ruang. Dari kata tersebut, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya desain yang berhubungan dengan alam, maka mampu menjernihkan kembali pikiran dan menyegarkan tubuh yang telah lelah.

Maka dari itu dibutuhkan sebuah desain skatepark yang mampu mawadahi para pemain skateboard baik secara indoor ataupun outdoor. Selain itu juga memiliki fungsi yang mampu me-*refresh* tubuh dan pikiran setelah lelah bermain skateboard. Yaitu berupa bangunan dengan konsep yang memasukkan unsur alami dengan keadaan sekitar yang menyegarkan.

## **1.2 Tujuan dan Sasaran**

Tujuan perancangan *Combined Skatepark With Action Inside The Nature In Bandung Concept* adalah sebagai berikut :

1. Penambah fasilitas dalam bidang olahraga permainan skateboard di Bandung.
2. Merancang tidak hanya fasilitas skatepark namun dilengkapi toko peralatan, cafe, dan tribun penonton untuk lomba.
3. Merancang fasilitas arena bermain skateboard dengan taraf nasional.

Sasaran perancangan *Combined Skatepark With Action Inside The Nature In Bandung Concept* adalah sebagai berikut :

1. Merancang Skatepark dengan Konsep alami mampu menyegarkan mental dan pikiran para pemain skateboard dengan cara menerapkan pendekatan desain biofilik.
2. Merancang sebuah desain bangunan yang mampu mewadahi fasilitas skatepark indoor dan outdoor serta dilengkapi berbagai fasilitas yang mampu menunjang pengunjung.

## **1.3 Batasan dan Asumsi**

Batasan dari perancangan *Combined Skatepark With Action Inside The Nature Concept In Bandung* adalah sebagai berikut:

1. Proyek ini dimiliki oleh pihak swasta, karena butuh perawatan dan pemeliharaan secara intens baik pada bagian skatepark.
2. *Skatepark* ini boleh di datangi oleh siapa saja yang ingin belajar ataupun bermain, baik dari pemula hingga profesional.
3. Batasan usia untuk memasuki area ini adalah untuk anak dibawah 10 tahun harus didampingi, karena dibawah umur tersebut beresiko untuk diri maupun orang lain yang sedang beraktivitas. Sedangkan umur maksimal untuk bermain adalah sekitar 40 tahun, karena fisik yang lebih tua memiliki resiko cedera lebih tinggi.
4. Lingkup pelayanan terbuka untuk semua kalangan.

5. Aktivitas pengelolaan untuk bagian skatepark mulai dari jam 8 pagi hingga jam 9 malam.

Asumsi dari perancangan *Combined Skatepark With Action Inside The Nature Concept In Bandung* adalah sebagai berikut :

1. Diasumsikan perancangan ini merupakan *Single Building* dikarenakan membutuhkan sebuah ruang luas untuk *indoor skatepark*.
2. Asumsi kapasitas pengguna skatepark untuk bermain skateboard sekitar 200 orang, hal ini didasari dari jumlah pemain skateboard yang ada di Bandung..

#### **1.4 Tahapan Rancangan**

Untuk merealisasikan gagasan tersebut menjadi sebuah rencana dan rancangan fisik yang baik, maka penyusunannya dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu :

1. Interpretasi Judul  
Pemilihan judul "*Combined Skatepark With Action Inside The Nature Concept In Bandung*" didasari oleh fakta dan kebutuhan dari pemain skateboard di kota Bandung.
2. Pengumpulan Data  
Mengumpulkan data yang berkaitan dengan standar pembangunan skatepark bertaraf nasional dan standar penginapan di dataran tinggi baik dengan data Primer ataupun data sekunder.
3. Analisa dan Kompilasi Data  
Mengelompokkan sesuai data yang terkait, untuk nantinya dapat dipertimbangkan dan digunakan dalam perencanaan dan perancangan. Lalu menganalisis permasalahan dan potensi yang dimiliki.
4. Menyusun Azas dan Metode Perancangan  
Pengumpulan data dari berbagai macam literatur yang menunjang teori dan konsep rancangan.
5. Konsep Perancangan

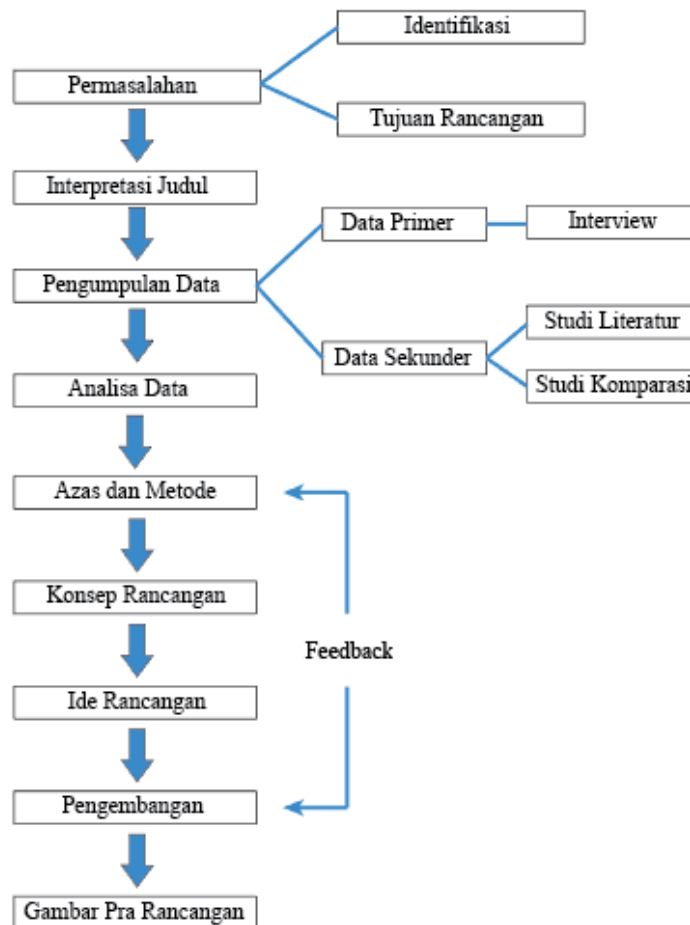
Tema dan konsep sebagai ide awal diterapkan pada objek rancang sehingga hasil dari rancangan tersebut memiliki dasar dan tidak melenceng dengan maksud dan tujuan rancangan.

6. Gagasan Ide

Gagasan ide merupakan olah pikir dari suatu hal sehingga dapat menimbulkan suatu bentuk yang sesuai konsep dan tema perancangan yang akan digunakan pada objek rancangan.

7. Pengembangan Rancangan

Proses rancangan sesuai dengan konsep dan tema yang sudah ditentukan sebelumnya sehingga proses rancang hanya merupakan pengembangan ide awal sebagai dasar pemikiran perancangan.



Gambar 1. 1 Skema Tahapan Perancangan  
Sumber : Analisa Penulis

## **1.5 Sistematika Pembahasan**

Sistematika penyusunan laporan ini disusun dalam beberapa bab pokok bahasan menguraikan antara lain :

### **Bab 1 : Pendahuluan**

Berisi tahapan-tahapan mulai dari latar belakang perancangan *Combined Skatepark With Action Inside The Nature Concept In Bandung*, tujuan dan sasaran perancangan, batasan dan asumsi rancangan dan tahapan perancangan beserta sistematika pembahasan.

### **Bab II : Tinjauan Objek Perancangan**

Menjelaskan mengenai gambaran *Combined Skatepark With Action Inside The Nature Concept In Bandung* ini secara umum seperti pengertian, standar-standar terminal, kondisi site. Serta membahas tinjauan khusus seperti batasan dan asumsi, tujuan, aktifitas dan kebutuhan ruang, perhitungan luas, serta pengelompokan ruang.

### **Bab III : Tinjauan Lokasi Perancangan**

Pada bab ini menjelaskan tentang kondisi fisik site yang digunakan untuk membangun *Combined Skatepark With Action Inside The Nature Concept In Bandung*. Serta aksesibilitas, potensi bangunan sekitar, dan infrastruktur di Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat.

### **Bab IV : Analisa Perancangan**

Pada bab ini yaitu analisa terhadap site, ruang, serta bentuk dan tampilan pada bangunan.

### **Bab V : Konsep Rancangan**

Berisi rumusan fakta, isu dan goal, penentuan tema rancangan, metode rancangan yang meliputi tatanan massa, bentuk tampilan, ruang luar, ruang dalam, konsep struktur, utilitas, pencahayaan, penghawaan, akustik dan lainnya.