

Skripsi Arsitektur

**Pusat Olahraga Ekstrim di Kota Malang
dengan Tema Arsitektur Post-Modern**



Oleh :

**Arut Suradilaga Dharma Putra
0722035**

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2012**

Persetujuan Skripsi

Pusat Olahraga Ekstrim di Kota Malang dengan Tema Arsitektur Post-Modern

Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Arsitektur S-1
Institut Teknologi Nasional Malang

Disusun oleh :

Arut Suradilaga Dharma Putra
0722035

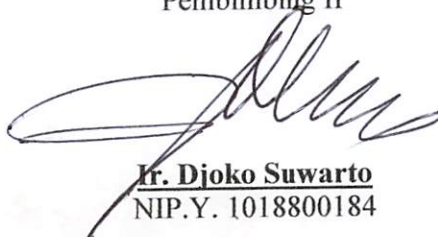
Menyetujui :

Pembimbing I



Ir. Didiek Suharjanto, MT
NIP.Y. 1039000215

Pembimbing II



Ir. Djoko Suwanto
NIP.Y. 1018800184

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur




Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 195603241984031002

Pengesahan Skripsi

Gedung Konser Musik Diatonis di Kota Malang dengan Tema Post-Modern

Skripsi dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Sidang Skripsi

Jenjang Strata Satu (S-1)

Pada hari : Senin

Tanggal : 30 juli 2012

Diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Teknik

Disusun oleh :

Arut Suradilaga Dharma Putra
0722035

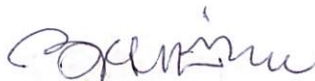
Disahkan oleh :

Penguji I



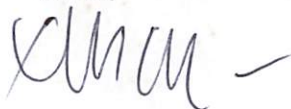
Ir. Adhi Widarthara, MT
NIP. 196012031988111002

Penguji II



Ir. Ertin Lestari, MT
NIP. 195612121986032010

Ketua,



Ir. Daim Triwahyono, MSA
NIP. 195603241984031002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Arut Suradilaga Dharma Putra**

NIM : **0722035**

Program Studi : **Teknik Arsitektur**

Fakultas : **Teknik Sipil dan Perencanaan**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa,

Skripsi saya dengan judul :

Pusat Olahraga Ekstrim di Kota Malang dengan Tema Arsitektur Post-Modern

Adalah hasil karya sendiri, bukan merupakan duplikasi serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain, kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 13 Agustus 2012
Yang membuat pernyataan


(Arut Suradilaga Dharma Putra)

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul “ **Pusat Olahraga Ekstrim di Kota Malang dengan Tema Arsitektur Post-Modern** ” ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ir. Soeparno Djiwo, MT selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Ir. A. Agus Santosa, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
3. Bapak Ir. Daim Triwahyono, MSA selaku selaku Ketua Jurusan Arsitektur Institut Teknologi Nasional.
4. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan serta dorongan demi terselesainya skripsi ini.
5. Bapak Ir. Djoko Suwanto selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
6. Bapak Ir. Adhi Widarthara, MT selaku dosen penguji I atas segala kritik dan saran yang diberikan saat sidang berlangsung serta bimbingan yang di berikan selama di studio skripsi.
7. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT selaku dosen penguji II dan selaku koordinator skripsi yang memberikan suasana begitu menyenangkan dan membuat rasa nyaman dalam kegiatan studio skripsi 2012.

8. Bapak dan Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Penulis juga tidak lupa untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam dalamnya khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta, Ibu Rachmawati, Paman Abdul Rahman dan Bibi Rosmawati serta Adik-adik ku (Ardit, Dewi, Dewo) yang telah mendoakanku dengan tulus serta memberikan seluruh perhatian, kasih sayang, motivasi dan dorongan selama ini.
2. Yang Terkasih, Indah Permatasari yang selalu memberikan semangat, nasehat dan dukungannya selama ini.
3. Teman-teman pasukan amphibi sarijan, Marion, Koko, Abisha, Kamil, Okto, Kiwi, Rudi dan Adi terima kasih atas kerjasama, dukungan dan kebersamaan selama ini. Sukses selalu untuk kita semua.
4. Teman-teman Mahasiswa Arsitektur 2007, Alphint, Echa, David. Terima kasih atas bantuan, dukungan, serta motivasi yang akhirnya skripsi ini terselesaikan.
5. Dan semua pihak yang tidak sempat saya sebutkan namanya satu-persatu yang telah membantu dan terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, baik dalam penyusunan, penyajian maupun informasi.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar skripsi ini dapat semakin sempurna. Untuk itu penulis sampaikan terima kasih.

Malang, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

| | |
|------------------------------------|----------|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| DAFTAR TABEL | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Tujuan dan Sasaran | 4 |
| 1.2.1 Tujuan | 4 |
| 1.2.2 Sasaran | 4 |
| 1.3 Permasalahan | 4 |
| 1.3.1 Identifikasi Masalah | 4 |
| 1.3.2 Rumusan Masalah | 5 |
| 1.4 Batasan | 5 |
| BAB II TINJAUAN OBYEK | 7 |
| 2.1 Pengertian Judul | 7 |
| 2.1.1 Definisi Olahraga | 8 |

| | |
|--|-----------|
| 2.1.2 Definisi Ekstrim | 11 |
| 2.1.3 Skateboard | 11 |
| 2.1.4 Inline Skate | 13 |
| 2.1.5 sepeda BMX | 14 |
| 2.1.6 Fasilitas yang disediakan | 17 |
| 2.1.7 Pola Aktivitas Pemakai | 22 |
| 2.1.8 Data Pengelola | 22 |
| 2.2 Pengertian Obyek | 24 |
| 2.2.1 Apakah Skatepark Itu | 24 |
| 2.2.2 Di Mana Seharusnya Membangun Skatepark | 27 |
| 2.2.3 Tipologi Skatepark | 29 |
| 2.2.4 Tahap Desain Skatepark..... | 30 |
| 2.3 Pengertian Olahraga Ekstrim | 33 |
| 2.4 Studi Banding Obyek | 35 |
| BAB III TINJAUAN LOKASI | 42 |
| 3.1 Tinajuan Umum Kota Malang | 42 |
| 3.2 Pemilihan Site | 44 |
| 3.3 Lokasi dan Batas – batas Site | 45 |
| 3.4 Data tapak | 47 |
| BAB IV KAJIAN TEMA | 54 |
| 4.1 Pengertian Tema | 54 |
| 4.1.1 Pengertian Post Modern | 54 |

| | | |
|---------------|---|-----------|
| 4.1.2 | Lahirnya Arsitektur Post Modern..... | 56 |
| 4.2 | Tinjauan Tema Arsitektur Postmodern menurut Tokoh | 61 |
| 4.2.1 | Robert Venturi..... | 61 |
| 4.2.2 | Charles Jenks | 62 |
| 4.2.3 | Michael Graves | 63 |
| 4.2.4 | Khiso Kurokawa | 65 |
| 4.4 | Batasan Tema | 68 |
| BAB V | METODOLOGI | 69 |
| 5.1 | Metodologi Pengumpulan Data | 71 |
| 5.1.1 | Data Primer | 71 |
| 5.1.2 | Data Sekunder | 71 |
| 5.2 | Metode Pengolahan Data | 72 |
| 5.3 | Metode Pembahasan | 73 |
| 5.5 | Metodologi | 74 |
| BAB VI | ANALISA DAN KONSEP ARSITEKTURAL..... | 75 |
| 6.1 | ANALISA DAN KONSEP BENTUK | 75 |
| 6.1.1 | Konsep Bentuk..... | 75 |
| 6.1.2 | Olah Ide Bentuk | 76 |
| 6.2 | ANALISA DAN KONSEP PERANCANAAN TAPAK | 78 |
| 6.2.1 | Analisa dan Konsep Tapak..... | 78 |
| 6.2.2 | Analisa dan Konsep Pola Sirkulasi Pada Tapak | 79 |
| 6.2.3 | Analisa dan Konsep View..... | 80 |



| | |
|---|-----|
| 6.2.4 Analisa dan Konsep Vegetasi | 82 |
| 6.2.5 Analisa dan Konsep Kebisingan | 83 |
| 6.2.6 Analisa dan Konsep Drainase Pada Site | 85 |
| 6.2.7 Analisa dan Konsep Pendaerahan Tapak | 86 |
| 6.3 ANALISA DAN KONSEP FUNGSIONAL | 88 |
| 6.3.1 Analisa Kegiatan/Aktivitas | 88 |
| 6.3.2 Studi Aktivitas | 90 |
| 6.3.3 Analisa Kebutuhan Ruang | 94 |
| 6.3.4 Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang | 96 |
| 6.4 ANALISA KONSEP STRUKTUR..... | 102 |
| 6.5 ANALISA DAN KONSEP UTILITAS | 105 |
| DAFTAR PUSTAKA | 115 |
| LAMPIRAN | 116 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Salah satu komunitas <i>Skateboard</i> di Malang | 12 |
| Gambar 2.2 | Salah satu contoh <i>Skateboard</i> | 12 |
| Gambar 2.3 | sepatu roda yang terdahulu | 14 |
| Gambar 2.4 | sepatu roda jaman sekarang | 14 |
| Gambar 2.5 | kompetisi sepeda BMX | 15 |
| Gambar 2.6 | sepeda BMX freestyle | 16 |
| Gambar 2.7 | sepeda BMX Cross | 16 |
| Gambar 2.8 | Rails | 17 |
| Gambar 2.9 | Half Pipe | 17 |
| Gambar 2.10 | Half pipe 2 | 18 |
| Gambar 2.11 | Vert Pipe | 18 |
| Gambar 2.12 | Fun Box | 19 |
| Gambar 2.13 | ¼ Pipe | 19 |
| Gambar 2.14 | Bowls | 20 |
| Gambar 2.15 | Banks | 20 |
| Gambar 2.16 | Skate Spots | 25 |
| Gambar 2.17 | Flow Course | 25 |
| Gambar 2.18 | Bowls | 26 |
| Gambar 2.19 | Tranny | 26 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.20 | Plaza | 27 |
| Gambar 2.21 | BASE skatepark | 35 |
| Gambar 2.22 | Suasana Ruang | 36 |
| Gambar 2.23 | Suasana Ruang | 36 |
| Gambar 2.24 | Suasana Ruang | 36 |
| Gambar 2.25 | Suasana Ruang | 37 |
| Gambar 2.26 | Taman Bungkul Skatepark | 37 |
| Gambar 2.27 | Taman Bungkul Half pipe | 38 |
| Gambar 2.28 | Taman Bungkul Fun Box | 38 |
| Gambar 2.29 | Taman Bungkul Rails | 38 |
| Gambar 2.30 | Taman Bungkul ¼ Pipe | 38 |
| Gambar 2.31 | Salah satu trik – trik yang di mainkan | 39 |
| Gambar 2.32 | Fasilitas utama berupa skatepark | 39 |
| Gambar 2.33 | Fasilitas penunjang playground area dan jogging track | 40 |
| Gambar 2.34 | Fasilitas penunjang amphitheater | 40 |
| Gambar 2.35 | Fasilitas penunjang food court | 40 |
| Gambar 3.1 | Peta Kota Malang | 43 |
| Gambar 3.2 | Peta Kota Malang | 45 |
| Gambar 3.3 | Data tapak | 47 |
| Gambar 3.4 | Batas Lokasi | 48 |
| Gambar 3.5 | Dimensi Site | 49 |
| Gambar 3.6 | Kondisi Eksisting Site | 50 |

| | | |
|-------------|--|-----|
| Gambar 3.7 | Fasilitas di Sekitar Site | 53 |
| Gambar 4.1 | Karya Michael Graves | 59 |
| Gambar 4.2 | Karya Michael Graves | 59 |
| Gambar 4.3 | Karya Michael Graves (perumahan di Kota Al Sarir) | 67 |
| Gambar 4.4 | Karya <i>Michael Graves</i> (perumahan di Kota Al Sarir) | 67 |
| Gambar 6.1 | ¼ Pipe | 75 |
| Gambar 6.2 | ide dasar bentuk (¼ Pipe ramp) | 76 |
| Gambar 6.3 | ide dasar bentuk terhadap site | 76 |
| Gambar 6.4 | Olah Bentuk | 77 |
| Gambar 6.5 | Olah Bentuk | 77 |
| Gambar 6.6 | Pondasi Foot Plat | 102 |
| Gambar 6.7 | Modul dengan pola grid | 103 |
| Gambar 6.8 | Modul dengan pola melingkar | 103 |
| Gambar 6.9 | Modul dengan pola Segi Tiga | 103 |
| Gambar 6.10 | Hubungan Antara Balok Dan Kolom | 104 |
| Gambar 6.11 | Sprinkler Head up right | 108 |
| Gambar 6.12 | Sprinkler Head pendent | 108 |
| Gambar 6.13 | Sprinkler Head Concealed | 109 |
| Gambar 6.14 | Sprinkler Head vertikal side wall | 109 |
| Gambar 6.15 | Indoor hydrant box | 110 |
| Gambar 6.16 | Outdoor hydrant box | 110 |
| Gambar 6.17 | Hydrant Pillar | 111 |

| | | |
|-------------|------------------------------------|-----|
| Gambar 6.18 | Siamase Connection | 111 |
| Gambar 6.19 | Tabung PAR | 112 |
| Gambar 6.20 | Perjalanan angin dalam ruang | 114 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 1.1 | Skatepark di Indonesia | 3 |
| Tabel 4.1 | Ideologi Modern dan Postmodern..... | 57 |
| Tabel 4.2 | Stylistic Modern dan Postmodern | 57 |
| Tabel 4.3 | Ide Desain Modern dan Postmodern | 58 |
| Tabel 6.1 | Analisa Tapak | 78 |
| Tabel 6.2 | Pola Sirkulasi Tapak | 80 |
| Tabel 6.3 | Analisa konsep view | 81 |
| Tabel 6.4 | Analisa konsep vegetasi | 83 |
| Tabel 6.5 | Analisa konsep kebisingan | 84 |
| Tabel 6.6 | Analisa konsep Drainase | 86 |
| Tabel 6.7 | Analisa pendaerahan tapak | 87 |
| Tabel 6.8 | Analisa penempatan massa | 87 |
| Tabel 6.9 | Kegiatan Cafe dan Restorasi | 91 |
| Tabel 6.10 | Kegiatan Skate shop | 91 |
| Tabel 6.11 | Kegiatan Galeri | 92 |
| Tabel 6.12 | Kegiatan Bengkel | 92 |
| Tabel 6.13 | Kegiatan Administrasi | 93 |
| Tabel 6.14 | Kegiatan Service | 93 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Olahraga kini semakin banyak ragamnya. Tujuannya pun tidak lagi sekedar menyehatkan tubuh tetapi juga pemenuhan kepuasan adrenalin. Olahraga demi pemenuhan kepuasan adrenalin ini biasanya disebut Olahraga penuh aksi atau Olahraga ekstrim (*Extreme Sport*). Aktivitas *Extreme Sport* biasanya menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya dan aksiantang diri yang luar biasa beraninya. Olahraga yang termasuk kategori ini banyak dan beragam. Antara lain, *BMX Stunt Riding*, *skateboard*, *inline skate (sepatu roda)*, dan banyak lainnya (www.base.co.id).

Extreme sport mulai menjadi *trend* sejak media saluran televisi olahraga ESPN mengadakan *Extreme Games (X-Games)*. *Extreme sport* akhirnya mulai digemari di belahan Asia. Sejak tahun 1998, *Extreme Games* diadakan pertama kali di Asia, tepatnya di Thailand. Negara-negara Asia selalu berebut untuk menjadi tuan rumah event tahunan ini karena dinilai mempunyai promosi bagi, turisme khususnya terhadap pangsa pasar anak muda. Malaysia contohnya menjadi tuan rumah pertama kali berlokasi dengan latar belakang Petronas Tower untuk memperlihatkan gedung tertinggi di dunia pada saat itu.

Sedangkan di Indonesia pertama kali diadakan pada awal desember tahun 2007 di Bali dengan sebutan Indonesia Open X-Sport Championship (IOXC) Sebanyak 82 atlet dari 10 negara beradu ketrampilan dan keunggulan lewat olahraga BMX Stunt Riding, dan Skateboard didukung oleh Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga (Kemenpora). Selain mengangkat pariwisata daerah, Kompetisi ini merupakan bagian dari misi Menpora untuk terus mengembangkan kegiatan anak muda Indonesia melalui aktifitas olahraga ini. Alasannya karena telah banyak atlet *Extreme Sport* yang sukses mengharumkan nama Indonesia. Diharapkan akan lebih banyak lagi atlet berbakat lahir dari ajang untuk mendapat pengakuan di dunia internasional sekaligus mengangkat nama bangsa. Menpora merencanakan untuk menjadikan event ini sebagai event tahunan (www.base.co.id).

Olahraga Ekstrim (Extreme Sports) biasanya menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya dan aksiantang diri yang luar biasa beresiko. Skateboard, inline skate, selancar, panjat tebing dan sepeda BMX merupakan cabang olahraga ekstrim sport yang mulai kondang di pentas dunia. Bahkan, olahraga ekstrim ini telah berkembang pesat dan menjelma menjadi budaya anak muda masa kini. Olahraga Ekstrim (Extreme Sports) merupakan olahraga yang cukup banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, terutama para kawula muda karena olahraga tersebut bersifat ekstrim, lebih menantang, bersifat atraktif dan bervariasi, dimana hal tersebut sesuai dengan gaya dan jiwa anak muda yang selalu ingin menjadi pusat perhatian, tampil enerjik, penuh percaya diri dan bebas.

Olahraga Ekstrim (*Extreme Sports*) ini juga bisa dikatakan sebagai permainan karena didalamnya hampir tidak ada peraturan, yang ada hanya petunjuk cara memainkannya yang kemudian dikembangkan oleh masing-masing individu menjadi beberapa variasi yang atraktif dan bersifat menghibur. Hal tersebut merupakan ciri khas dari permainan *BMX Stunt Riding*, *skateboard*, *inline skate (sepatu roda)*. Biasanya olahraga/permainan ini dilakukan di tempat terbuka, tetapi bisa juga dilakukan di dalam ruangan (Ruang tertutup).

Di Indonesia ada beberapa tempat yang digunakan untuk menampung kegiatan seperti ini, misalnya di Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Bali, dan Surabaya. Bahkan Indonesia mempunyai badan asosiasi yang bernama ASOSIASI BMX INDONESIA, ISA (Indonesian Skateboard Association) yang berada di Jakarta dan Bandung. Namun belum pernah ada tempat resmi untuk melakukan kegiatan ini apalagi untuk mengadakan pertandingan, khususnya di Malang. Yang ada hanyalah tempat non-permanen yang biasa dipakai oleh kalangan remaja Malang di depan masjid Universitas Brawijaya untuk bermain BMX, ada juga di pinggiran jalanan dalam kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang, untuk bermain skateboard yang menyebut diri mereka UMM Skateboarding.

Berikut ini adalah skatepark yang ada di Indonesia yaitu:

| No. | Skatepark | Lokasi | Status |
|-----|-----------------------------|------------|---------------|
| 1. | Skatepark Keong Mas (TMII) | Jakarta | Internasional |
| 2. | Buqiet Skatepark Bandung | Bandung | Internasional |
| 3. | BASE Skatepark | Bali | Internasional |
| 4. | Makassar Karebosi Skatepark | Makassar | Internasional |
| 5. | MONKASEL skatepark | Surabaya | Lokal |
| 6. | Taman Bungkul Skatepark | Surabaya | Lokal |
| 7. | PKK Skatepark Samarinda | Samarinda | Lokal |
| 8. | Bloodbath Skatepark | Yogyakarta | Lokal |
| 9. | Boulevard Skatepark | Manado | Lokal |

Tabel 1.1 Skatepark di Indonesia

Maka dari itu, timbul pemikiran untuk membuat suatu Bangunan yang akan menjadi suatu pusat hiburan dan olahraga "*extreme sports*" khususnya *BMX Stunt Riding, skateboard, inline skate (sepatu roda)*, yang dapat menampung semua aktifitas tersebut termasuk pertandingan, dimana didalamnya terdapat arena skating, galeri yang difungsikan sebagai tempat pameran dalam memperkenalkan olahraga/permainan *BMX Stunt Riding, skateboard, inline skate*, termasuk sejarah perkembangannya, klinik P3K, bengkel sebagai tempat memperbaiki peralatan permainan *BMX Stunt Riding, skateboard, inline skate (sepatu roda)*, yang rusak, serta fasilitas-fasilitas penunjang seperti: retail dan distro yang menjual pernak-pernik "*extreme sports*" (kaos, papan *skate*, sepatu *rollerblade*, helm, dll sampai suku cadang peralatan permainan-permainan tersebut), cafetaria, kantor pengelola, fasilitas servis dan area parkir yang cukup luas. Dengan adanya fasilitas tersebut yang unik secara arsitektural dan memadai secara fungsional diharapkan minat publik yang besar terhadap olahraga *BMX Stunt Riding, skateboard, inline skate*, dapat tersalurkan.

1.2 TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1 Tujuan

Tujuan yang ingin di capai:

- Sebagai sarana dan wadah bagi masyarakat penggemar olahraga ekstrim.
- Sarana pengenalan, pembinaan dan pelatihan olahraga ekstrim.
- Dengan adanya Pusat Olahraga Ekstrim Malang akan mampu meningkatkan prestasi atlit olahraga ekstrim.
- Sebagai tempat olahraga alternatif bagi masyarakat awam yang menyukai tantangan.
- Menyediakan sarana dan wadah olahraga ekstrim indoor sehingga terlindung dari cuaca panas dan hujan di kota Malang.
- Sebagai tempat ajang kompetisi olahraga ekstrim tingkat nasional - internasional
- Sebagai media Bisnis bagi penyedia peralatan olahraga ekstrim.

1.2.2 Sasaran

Sasaran yang ingin di capai:

- Memperkenalkan dunia "extreme sports" bagi masyarakat umum dan pemain *BMX Stunt Riding, skateboard, inline skate*, di Malang, domestik dan mancanegara.

1.3 PERMASALAHAN

1.3.1 Identifikasi Masalah

Arsitektur Modern yang banyak diterapkan pada perancangan bangunan *skatepark* seringkali menyebut dirinya sebagai arsitektur yang paling rasional, arsitektur yang paling memiliki teknologi tinggi, dan arsitektur yang memiliki sistem fungsional yang sempurna sehingga pada waktu itu tidak ada alternatif pemikiran lain di dalam arsitektur selain "berpikir monoton" seperti halnya faham fungsional yang dimiliki oleh arsitektur modern. Pengaruh dari suatu fenomena dari fungsi-

fungsi yang dijanjikan dapat dirasakan pada bentukan yang terjadi, sehingga menghasilkan bentukan-bentukan yang tidak berkembang, seperti desain yang penuh dengan kotak-kotak sederhana. Makin lama keadan ini menimbulkan kejenuhan, sehingga mulai timbul penyangkalan dan usaha-usaha untuk keluar dari jalur yang ada.

1.3.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana cara merancang suatu wadah olahraga ekstrim yang menyediakan pelayanan fasilitasnya dengan tingkat keamanan dan kenyamanan yang terjamin.
- Merancang suatu wadah kegiatan dan menciptakan ruang-ruang sesuai dengan keterkaitan ruang tersebut dengan yang lainnya dan mewujudkan sebuah Pusat *Olahraga Ekstrim* yang dapat memberikan kenyamanan baik bagi pengunjung/pemain maupun karyawan.
- Bagaimana sebuah wadah fasilitas olahraga ekstrim yang tidak terkendala waktu dan cuaca, karena selama ini pelaksanaan olahraga ini hampir seluruhnya berada di area Outdoor, sehingga waktu dan cuaca memegang pengaruh penting dalam pelaksanaan kegiatan olahraga.
- Bagaimana sebuah fasilitas terpadu yang menyediakan beberapa cabang olahraga ekstrim beserta perlengkapannya dalam satu bangunan. Karena selama ini antara olahraga ekstrim satu dengan yang lain letaknya terpisah pisah.

1.4 BATASAN

Pusat Olahraga Ekstrim Malang ini nantinya diharapkan dapat memberikan fasilitas Olahraga komersial yang dikhususkan pada olahraga Ekstrim, yang ditujukan bagi kegiatan olahraga perorangan, kelompok, Pendidikan, pelatihan ataupun juga juga penyelenggaraan kompetisi olahraga Ekstrim.

Batasan Obyek antara lain:

- *Pusat Olah Raga Ekstrem Di Malang* merupakan bangunan komersial dan suatu wadah untuk para pemain *sepeda BMX, skateboard, dan Roller Blade (sepatu roda)* dimana mereka dapat menyalurkan bakat mereka di jalur olahraga ini.
- Lingkup pelayanan *Pusat Olah Raga Ekstrem Di Malang* meliputi olahraga dan rekreasi.
- Pengunjung yang datang ke *skatepark* ini bersifat umum (semua golongan), seperti:
 - Anak – anak umur 6 tahun sampai 13 tahun
 - Remaja umur 14 sampai 20 tahun
 - Dewasa 20 tahun keatas

BAB II

TINJAUAN OBYEK

2.1 PENGERTIAN JUDUL

Pusat Olah Raga Ekstrim di Malang adalah sebuah tempat olahraga ekstrim, dan merupakan tempat pusat bermain skateboard dan sejenis olahraga ekstrim lainnya seperti sepeda BMX, Inline Skate (sepatu roda), dan beserta fasilitas penunjang yang berada di kota Malang.

Olahraga ini termasuk olahraga yang tidak banyak memiliki peraturan didalamnya. Setiap pemain dapat benar – benar mengekspresikan kekreatifitasnya. Tempat ini ditujukan bagi para penggemar skateboard, sepeda BMX, Inline Skate dan baik untuk sekedar hobi, sebagai tempat berlatih, ataupun tempat mengadakan event – event (perlombaan) yang skala regional atau skala internasional.

Tempat ini juga dapat menjadi tempat berkumpul bagi orang-orang yang ingin sekedar untuk melihat atraksi yang diperagakan oleh pemain, sambil menikmati beberapa fasilitas yang telah disediakan seperti food court dan skate shop.

Dalam mendesain tempat ini nantinya juga memiliki taman. Taman pasir hanya dapat dilihat tidak ada kegiatan yang berlangsung didalamnya. Berfungsi sebagai resapan air. Juga akan dibangun skatepark indoor, dimana digunakan sebagai tempat latihan dan digunakan untuk event – event turnamen tertentu. Tempat ini juga menyediakan fasilitas pendukung bagi penggemar olahraga skateboard, BMX, Inline Skate dan seperti bengkel, modifikasi, galeri, retail – retail yang menjual peralatan skateboard dan aksesorisnya.

Yang perlu diperhatikan adalah sirkulasi antar pemain, didalam skatepark indoor harus memperhitungkan sirkulasi antar ramps dan sirkulasi antar pemain untuk mencegah faktor kecelakaan sekecil mungkin demi menciptakan suasana dan nuansa yang nyaman bagi para skaters yang bermain didalamnya.

2.1.1 Definisi Olahraga

Dalam kamus Indonesia disebutkan kata olahraga jika dipisahkan dan diambil pengertiannya yaitu olah = mengolah/mengelola, sedangkan kata raga = badan/tubuh. Apabila digabungkan dan di ambil pengertiannya dari kamus tersebut olahraga = gerak badan atau mengolah tubuh/badan. (Iryanto & Suharto. 1996)

Secara umum, olahraga adalah aktivitas yang sengaja dilakukan seseorang yang meluangkan waktu untuk melatih tubuhnya, tidak hanya secara jasmani seperti melatih kekuatan otot dan tubuh tetapi juga kerohanian yang difokuskan untuk menjaga keseimbangan pikiran pelaku. Maka dengan berolahraga, dapat mempersehat kondisi fisik sekaligus mendapat ketenangan psikis. (Dunia olahraga. 2011)

Menurut kamus lengkap bahasa Indonesia, penerbit Gramedia Press, kata olahraga merupakan kata kerja yang diartikan gerak badan agar sehat. Sedangkan menurut para pakar olahraga, adalah sebuah aktivitas manusia yang bertujuan untuk mencapai kesejahteraan (sejahtera jasmani dan sejahtera rohani) manusia itu sendiri

Makna olahraga menurut ensiklopedia Indonesia adalah gerak badan yang dilakukan oleh satu orang atau lebih yang merupakan regu atau rombongan. Sedangkan dalam Webster's New Collegiate Dictionary (1980) yaitu ikut serta dalam aktivitas fisik untuk mendapatkan kesenangan, dan aktivitas khusus seperti berburu atau dalam olahraga pertandingan (athletic games di Amerika Serikat).

Menurut Cholik Mutohir olahraga adalah proses sistematis yang berupa segala kegiatan atau usaha yang dapat mendorong, mengembangkan dan membina potensi-potensi jasmaniah dan rohaniah seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat dalam bentuk permainan, perlombaan/pertandingan, dan prestasi puncak dalam pembentukan manusia Indonesia seutuhnya yang berkualitas berdasarkan Pancasila. Untuk penjelasan pengertian olahraga menurut Edward (1973) olahraga harus bergerak dari konsep bermain, games, dan sport. Arti olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani, dan bertujuan untuk mencapai prestasi yang setinggi-tingginya.

2.1.1.1 Ruang Lingkup Olahraga

Dalam olahraga terdapat ruang lingkup yang memberikan sebuah batasan atau pengelompokan tersendiri dalam aktivitasnya, ruang lingkup tersebut ada tiga macam, yaitu: bermain, games dan sport.

1. Ruang lingkup bermain mempunyai karakteristik antara lain:

- a) Terpisah dari rutinitas,
- b) Bebas,
- c) Tidak produktif,
- d) Menggunakan peraturan yang tidak baku.

2. Ruang lingkup pada *games* mempunyai karakteristik:

- a) Ada kompetisi,
- b) Hasil ditentukan oleh keterampilan fisik, strategi dan kesempatan.

3. Sedangkan ruang lingkup *sport* adalah permainan yang dilembagakan

2.1.1.2 Cabang Olahraga

Sesuai dengan informasi yang didapatkan dari KONI pusat, dalam olahraga memiliki dua kategori percabangan, yaitu olahraga jenis olimpiade dan non olimpiade dengan rincian sebagai berikut:

a. Jenis olahraga pada cabang olimpiade

- | | |
|-----------------|-------------------|
| • Olahraga air | • Olahraga Sepeda |
| • Atletik | • Berkuda |
| • Panahan | • Anggar |
| • Bulu Tangkis | • Sepakbola |
| • Bola Basket | • Senam |
| • Tinju | • Bola Tangan |
| • Canoe / kayak | • Hoki |

- Judo
- Pancalomba
- Dayung
- Berlayar
- Menembak
- Tenis Meja
- Taekwondo
- Tenis
- Triathlon
- Bola Voli
- Angkat Besi
- Gulat

b. Jenis olahraga pada cabang non olimpiade

- Baseball
- Softball
- Binaraga
- Catur
- Futsal
- *Skateboard*
- Sepak Takraw
- Panjat Tebing
- Sport Dance
- Motor
- Squash
- Ski Air
- Drum Band
- Sepatu Roda
- Selam
- Biliar
- Karate
- Boling
- Biliar
- Golf
- Kempo
- Wartawan
- Aero Sport
- Kartu
- Pencak Silat
- wushu
- Olahraga Mahasiswa
- Tarung Derajat
- Olahraga Pelajar
- Olahraga Cacat
- Olahraga Wanita
- Kesehatan Olahraga
- Olahraga KORPRI
- Liong & Barongsai
- Angkat Berat
- Selancar

2.1.2 Definisi Ekstrim

Pada beberapa kamus terdapat pengertian mengenai kata ekstrim secara harfiah, diantaranya adalah:

- *Extreme* adalah luar biasa atau bukan main. Wojowasito & Wasito (1980)
- Ekstrim adalah paling ujung atau paling keras. Suharto & Iryanto (1996)
- Ekstrim adalah perbedaan yang besar, paling ujung, sangat, keras, radikal, fanatik (yang berlebihan). Partanto & Dahlan (2001)

Dari beberapa keterangan tersebut diatas, maka dapat disimpulkan pengertian dari ekstrim adalah suatu paling berbeda atau luar biasa, keras, berlebihan dan sangat. Jika dimasukkan ke dalam suatu pemahaman permainan olahraga, ekstrim merupakan olahraga yang keras, paling berbeda dan memiliki tingkat bahaya tinggi.

2.1.3 Skateboard (Papan Luncur)

Menurut Ernst Neufert dalam bukunya BAUNTWURFSLEHRE (Data Arsitek), *Skateboard* berasal dari Amerika dan sejak tahun 1975 terkenal juga di Jerman. *Skateboard* mirip dengan sepatu roda sehingga lintasan sepatu roda cocok juga untuk lintasan *Skateboard*. Situs Wikipedia menyebut *Skateboard* merupakan kata dari bahasa Inggris yang berarti "papan luncur". Lebih jelasnya, papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk meluncur (Dwi As Setianingsih, Kompas 2008). Disebutkan pula dalam artikelnya, di Indonesia cikal bakal *Skateboarding* tumbuh sekitar tahun 1975 di Bandung. Demam *Skateboarding* ini kemudian menyerang kota-kota lain, termasuk Jakarta. Aksi para *skater* yang funky dan gaya rupanya jadi magnet ampuh menarik peminat. Meski mengalami pasang surut, penggiat *Skateboard* faktanya makin banyak. Pendiri Indonesia *Skateboarding* Association (ISA), Charlie Hobbies, memperkirakan, jumlah anak muda penggiat *Skateboarding* di Tanah Air mencapai 40.000 orang, 5.000 di antaranya termasuk penggiat aktif. Mereka terpencar di kota-kota besar, seperti Jakarta, Bandung, Denpasar, Kuta, Semarang, hingga Makassar. Diketahui juga komunitas *Skateboard* telah berkembang di Malang sejak tahun 1997 lalu. Kini ada sedikitnya lima komunitas *skater* yang diberi nama sesuai dengan tempat berlatih mereka. Seperti

komunitas Pangung, Velodrome, Unmuh, Trunojoyo (Moscow) dan Delima. Anggota komunitas mereka beragam. *Skater* yang kebanyakan berasal dari usia remaja menyebabkan isi komunitas *skater* pun para mahasiswa, siswa SMA dan sedikit para pekerja muda di Malang (<http://malangraya.web.id/2011/06/30/malang-punya-lima-komunitas-skateboard/>. 2011).



Gambar 2.1 Salah satu komunitas *Skateboard* di Malang
(Sumber: www.malangraya.web.id. 2011)

Skateboard mirip dengan sepatu roda. Lintasan sepatu roda cocok juga untuk lintasan *Skateboard*. Secara harfiah *Skateboard* dapat diartikan menjadi olahraga ekstrim yang menggunakan papan dengan menggunakan roda kecil-kecil berjumlah 4 buah yang dalam penyusunannya 2 berbanjar dan 2 shaf.



Gambar 2.2 Salah satu contoh *Skateboard*
(Sumber: www.besportier.com. 2011)

2.1.4 *Inline skate* (Sepatu Roda)

Olahraga sepatu roda berasal dari negeri Belanda, diciptakan sekitar abad ke 17 oleh seorang penggemar *ice skating*. Dia ingin mengubah permainan ice skating menjadi permainan yang dapat bergerak di atas tanah atau jalan keras. Tahun 1763 Joseph Marlin seorang teknisi Belgia dan pembuat alat-alat musik mencoba berlari dengan peralatan ice skating yang dilengkapi dengan roda kecil dari besi, tapi tidak bisa berkembang pada waktu itu karena ada larangan pemerintah Belanda bermain sepatu roda di jalan raya. Tahun 1863 seorang bernama James Leonard Plimton"s pencipta "*rocking Skate* yang kemudian ia patenkan menjadi sangat populer, ia kemudian dijuluki "Bapak Pencipta Sepatu Roda".

Olahraga itu kemudian populer di Amerika, Inggris dan Austria. Tahun 1876 terbentuk organisasi sepatu roda di Inggris yang bernama NSA (*The National Skating Association*). Tahun 1924 berdiri organisasi sepatu roda Internasional dengan nama *Federasi Internationale de Roller Skating* (FIRS). Sekarang sudah menyebar di 5 benua dengan 42 anggota federasi nasional. Kejuaraan dunia diadakan setiap dua tahun sekali dalam nomer *Roller Speed Track*, *Artistic Roller Skating* dan *Roller Hockey*, untuk Speed Roller Skating direncanakan diadakan kejuaraan setiap tahun di Indonesia. Masuknya sepatu roda di Indonesia ketika masa penjajahan Belanda yang membawa permainan itu ke Indonesia, kemudian menjalar pada anak-anak orang Indonesia yang kebetulan orang tuanya bekerja pada Belanda. Tahun 1978 muncul perkumpulan sepatu roda yang diselenggarakan Ikatan Mahasiswa Djakarta (Imada), dan pada tanggal 7 Oktober 1979 terbentuk Pengda Perserosi DKI Jakarta. Pada tanggal 24 – 26 April 1981 dilaksanakan Munas Perserosi I, diikuti oleh 10 utusan Pengda Perserosi. Dan dalam Munas Perserosi I resmi terbentuk PB. Perserosi dengan 14 anggota Pengda yaitu Aceh, Sumut, Sumbar, Sumsel, Jabar, Jateng, Jatim, Kaltim, Sulsel, Sulut, Sulteng, Riau, Bengkulu, dan DKI Jakarta (KONI. 2011). Jadi sepatu roda merupakan sepasang sepatu beroda. Jika dulu rodanya disusun 2 berbanjar dan 2 shaf, kalau di jaman yang sekarang rodanya disusun 1 berbanjar dan 4 shaf.



Gambar 2.3 sepatu roda yang terdahulu
(Sumber: www.sepaturoda.com. 2011)



Gambar 2.4 sepatu roda jaman sekarang
(Sumber: www.inlineskates.us. 2011)

2.1.5 Sepeda BMX

Dengan bentukan dasar sepeda yang pengertiannya salah satu alat yang bergerak lurus. Sepeda dapat bergerak dengan bantuan tenaga (kayuhan) manusia. Sepeda juga merupakan salah satu pesawat sederhana yang dipakai manusia (Daniel,2007).

Seperti yang diperoleh informasi dari Asosiasi BMX Indonesia, olahraga sepeda adalah merupakan salah satu olahraga yang dinamis, kreatif dan selalu berkembang dari tahun ke tahun. Ini terlihat terutama pada sepeda BMX, dimana para kawula muda selalu berusaha mencari bentuk-bentuk baru yang berbeda, menantang dan butuh keberanian, serta memberikan kepuasan.

Perkembangan sepeda yang selalu inovatif dari tahun ke tahun dan diikuti pula dengan meningkatnya keterampilan penggunanya dalam memanfaatkan sepeda

yang dimilikinya sudah selayaknya para penggemar sepeda BMX yang ada di Indonesia mendirikan suatu wadah atau perkumpulan untuk mengembangkan kemajuan dan memasyarakatkan sepeda BMX khususnya kawula muda dan umumnya masyarakat luas. Untuk menampung penggemar sepeda BMX di Indonesia, maka pada tanggal 1 April 2001 didirikanlah suatu perkumpulan penggemar sepeda BMX dengan nama ASOSIASI BMX INDONESIA. Asosiasi ini merupakan suatu wadah atau perkumpulan yang dibentuk oleh sekelompok pemerhati sepeda BMX, disahkan oleh Akte Notaris pada tanggal 9 Januari 2003 dan diketahui oleh Ikatan Sport Sepeda Indonesia (ISSI) pada tanggal 24 Februari 2003. Ide pendirian asosiasi ini diharapkan agar dapat menjalin komunikasi dan mendapatkan informasi dalam hal pengembangan bakat, keterampilan penggemar dan pengguna sepeda BMX di seluruh Indonesia pada umumnya.



Gambar 2.5 kompetisi sepeda BMX
(Sumber: Denny. 2011)

Pertama kali muncul pada awal tahun 1970-an ketika anak-anak di daerah California selatan ini memulai membalap sepeda mereka di lintasan tanah, menginspirasi dari bintang motocros pada saat itu. Ukuran dan ketersediaan model design oleh Schwinn yang dinamai Schwinn Sting Ray membuatnya dijadikan pilihan sepeda yang sesuai, hanya karena didesain mudah untuk dipakai dan kesesuaian penampilan dan kemampuan sebagai Sepeda BMX. Pada pertengahan dekade, olahraga ini mulai dikenal dan banyak produsen yang tertarik untuk mulai

memproduksinya. *BMX Freestyle* adalah ajang kompetisi tahunan di *Summer X Games Extreme* dan *Etnies*, diselenggarakan besar-besaran di dua negara bagian Amerika Serikat. Popularitas olahraga tersebut kini meningkat mengacu dari kemudahan dan ketersediaan tempat dan trik dari olahraga tersebut yang cukup menarik. Pada tahun 2003, the Komite Olimpiade International menetapkan BMX sebagai olahraga Olimpiade pada tahun 2008 di Beijing, China. Adalah Maris Stromberg (pemuda dari Latvia) dan Anne-Caroline Chausson (gadis asal Perancis) telah dinobatkan sebagai Juara Olimpiade pertama (Denny.2011).

Jadi olahraga sepeda BMX sudah tidak lagi menjadi cabang olahraga non olimpiade lagi semenjak Komite Olimpiade Internasional menetapkan BMX sebagai olahraga Olimpiade pada tahun 2008 di Beijing, China.



Gambar 2.6 sepeda BMX freestyle
(Sumber: www.ganesbmx.com. 2011)



Gambar 2.7 sepeda BMX Cross
(Sumber: Denny. 2011)

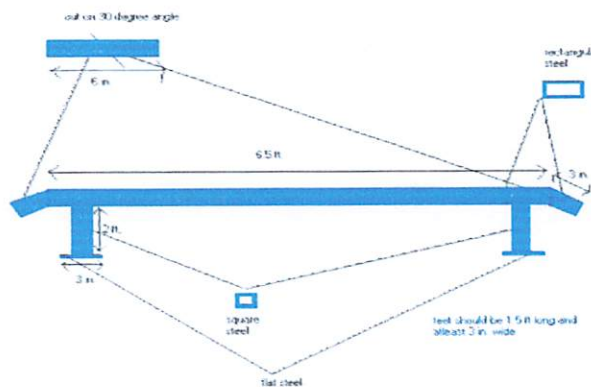
Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa taman olahraga ekstrim merupakan segala sesuatu yang di peruntukkan kegiatan berolahraga ekstrim seperti area *Skateboard*, BMX dan sepatu roda dalam ruangan dan luar ruangan.

2.1.6 Fasilitas yang di sediakan

✓ Park Indoor

Fasilitas ini digunakan di area indoor untuk bermain Skateboard, BMX Stunt Riding, dan Inline Skate (sepatu roda), dilengkapi dengan berbagai macam Ramps, ramps merupakan media untuk meiakukan gaya / style di aaiam permainan skateboard, ramps yang terdiri dari :

- Rails

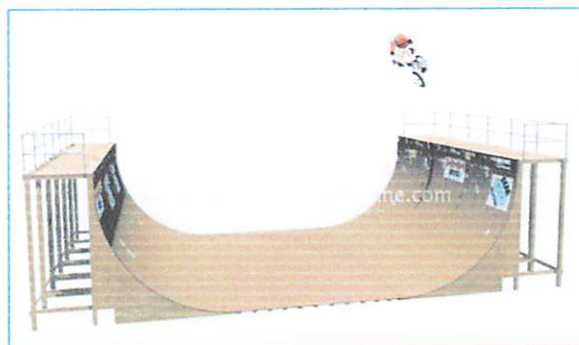


Gambar 2.8 Rails

(Sumber: www.skateparkramps.com)

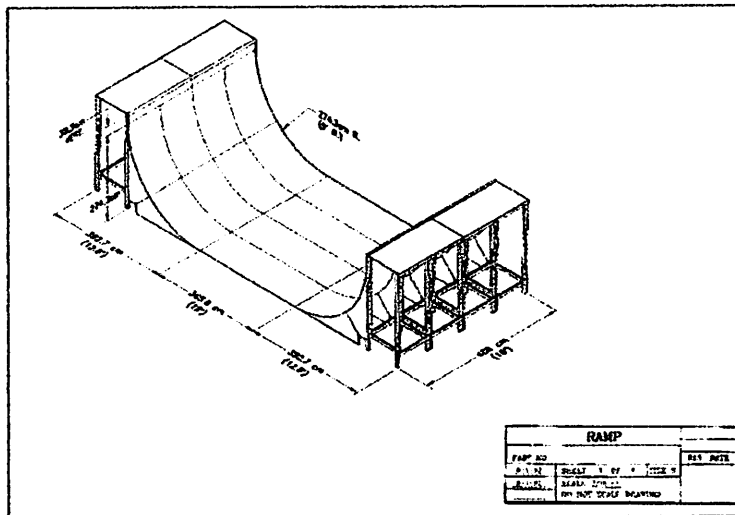
Ramps yang berupa tangga atau bisa juga yang digunakan hanya berupa pegangan saja.

- Half Pipe



Gambar 2.9 Half Pipe

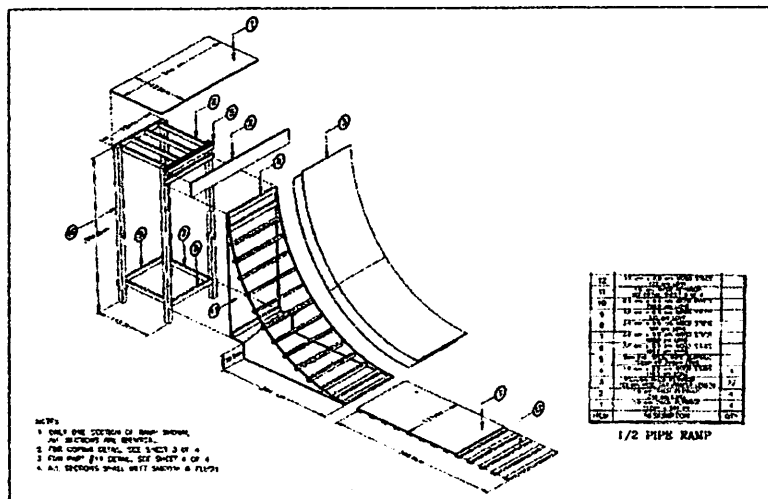
(Sumber: www.skateparkramps.com)



Gambar 2.10 Half pipe 2
(Sumber: www.skateparkramps.com)

Ramps yang berbentuk huruf U biasa juga disebut setengah lingkaran.

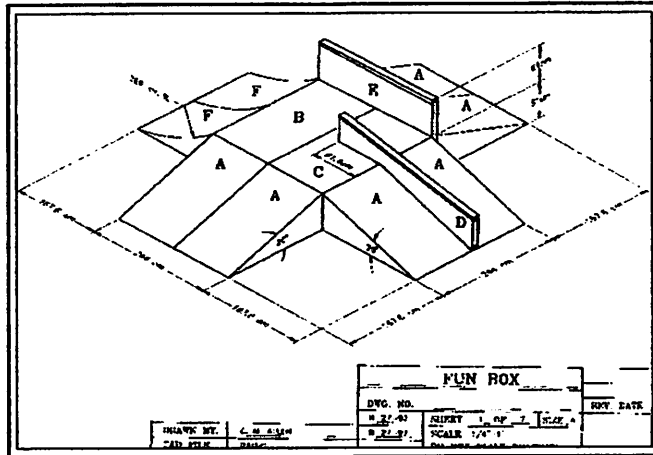
- Vert Pipe



Gambar 2.11 Vert Pipe
(Sumber: www.skateparkramps.com)

Ramps yang berbentuk huruf U (hampir sama dengan setengah lingkaran) yang membedakan adalah salah satu sisinya tegak lurus

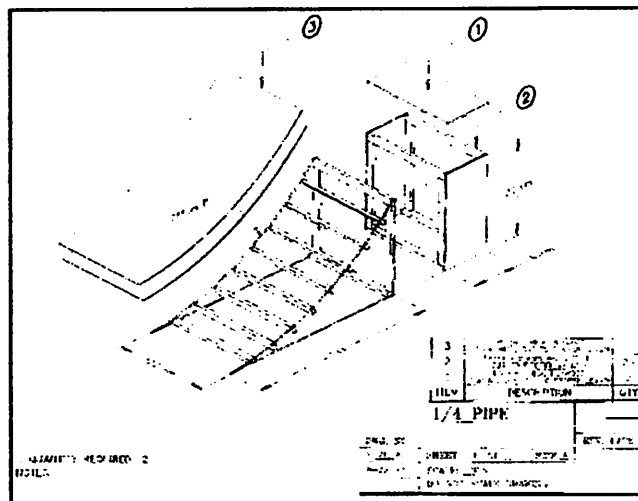
- Fun Box



Gambar 2.12 Fun Box
(Sumber: www.skateparkramps.com)

Ramps yang terdiri dari beberapa perlengkapan seperti box / kotak dan triangle Segitiga.

- 1/4 Pipe



Gambar 2.13 1/4 Pipe
(Sumber: www.skateparkramps.com)

Ramps yang berupa lengkungan besar seperempat lingkaran.

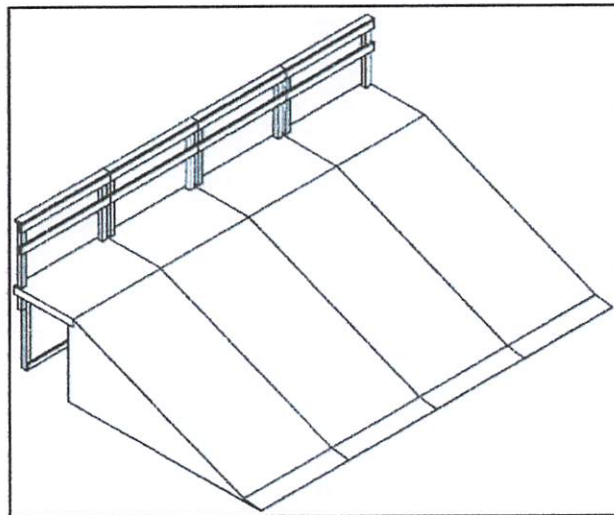
- Bows



Gambar 2.14 Bows
(Sumber: www.carrampworks.com)

Ramps yang berbbentuk seperti replika kolam renang (berdiameter 8 m atau lebih besar tergantung jenis skala skatepark).

- Bank



Gambar 2.15 Banks
(Sumber: www.carrampworks.com)

Ramps yang berbentuk segitiga siku – siku seperti jalan menanjak. Ini meaggunakan tambahan rails (pegangan pada sisinya).

✓ **Resepsionist**

Fasilitas ini menyediakan informasi bagi mereka yang hendak bergabung menjadi anggota klub misalnya mengikuti sekolah skateboard. Fasilitas ini dilengkapi dengan ruang tunggu.

✓ **Kantor**

Mengatur dan mengontrol jalannya oprasional dari skatepark indoor, terdiri dari:

- Ruang General Manager
- Ruang Manager
- Ruang Sekreteraris
- Ruang Staff\
-

✓ **Area Food Court dan Café**

Fasilitas ini merupakan fasilitas penunjang bagi pengunjung dan para skater, terdiri dari :

- Display makanan dan minuman ringan
- Area makan dan minum
- Meja kasir

✓ **Skate shop**

Fasilitas ini menyediakan berbagai kebutuhan tentang peralatan dan perlengkapan skateboard, BMX, ataupun Roller Blade, terdiri dari :

- Display casual wear khas skateboard
- Display perlengkapan skateboard
- Display aksesoris skateboard
- Ruang ganti (Fitting Room)
- Meja kasir

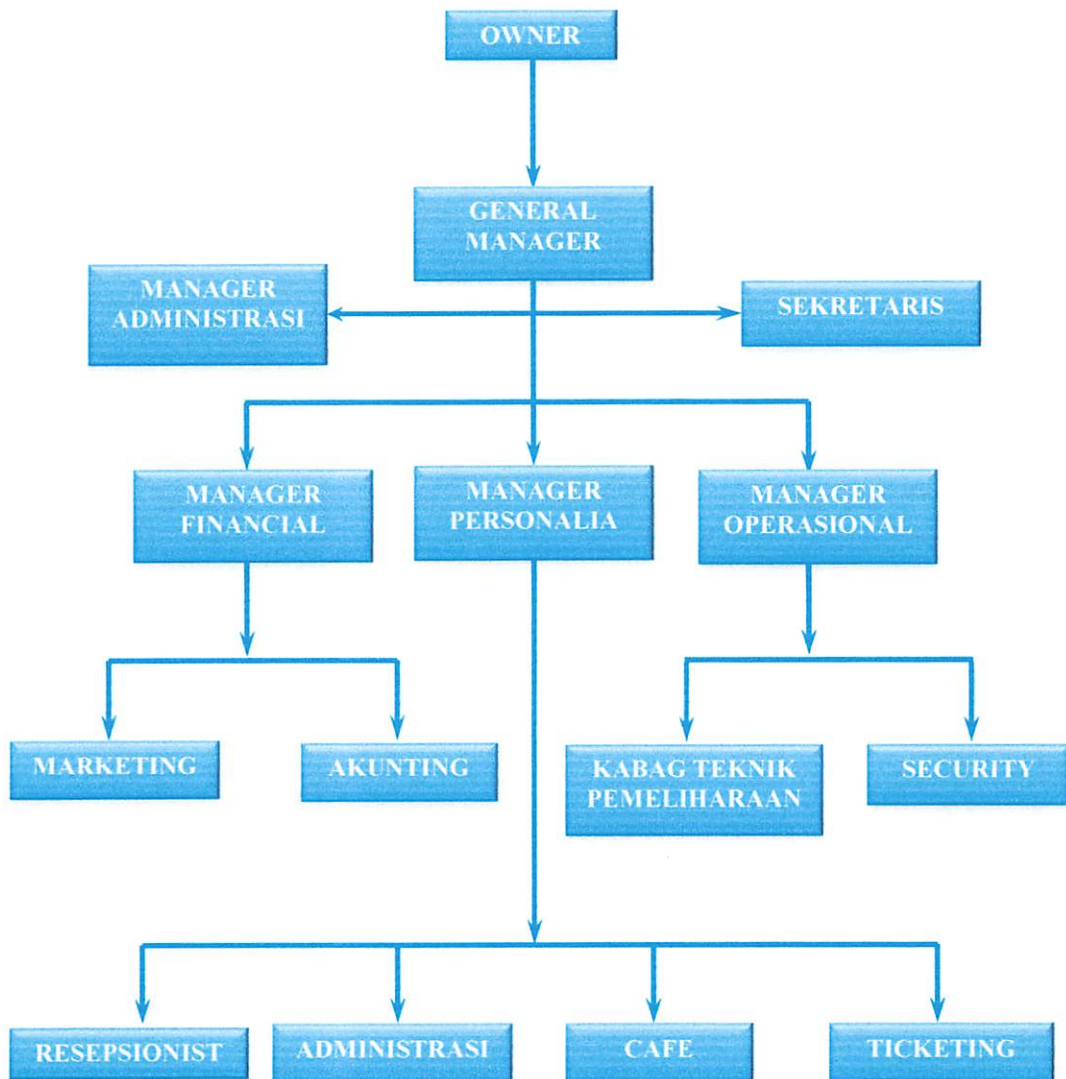
2.1.7 Pola Aktivitas Pemakai

Pola pemakai dari skatepark ini dibedakan menjadi 4, yaitu para staff karyawan kantor, pengunjung yang datang ke skatepark, karyawan aktivitas pelengkap, dan karyawan servis yang bertugas di skatepark. Dengan demikian ada empat pola aktivitas yang terjadi di area skatepark. Para pengunjung yang datang bisa menikmati fasilitas - fasilitas yang ada didalam area skatepark . misalnya skatepark, food court, café, skate shop yang lengkap.

2.1.8 Data Pengelola

- Struktur Organisasi Pengelola

Struktur yang dimiliki oleh sebuah skatepark adalah sebagai berikut:



- **Job Discription**

- ✓ **Owner**

Pemilik fasilitas skatepark mengawasi sera meminta laporan pertanggungjawaban general manager.

- ✓ **General Manager**

Mengawasi pengelola yang ada dibawahnya dan bertanggung jawab.penuh atas operasional gedung.

- ✓ **Sekretaris**

Membuat surat dan laporan untuk keperluan kantor serta menata dan menyimpan file perusahaan.

- ✓ **Manager Administrasi**

Menyediakan segala keperluan kantor pengelola dan membuat laporan pertanggungjawaban kepada general manager.

- ✓ **Manager Financial**

Bertanggung jawab dibidang keuangan.

- ✓ **Manager Personalia**

Bertanggung jawab dibidang personalia dan keuangan.

- ✓ **Marketing**

Bertanggung jawab penuh dibidang pemasaran dan promosi.

- ✓ **Akunting**

Bertanggung jawab atas pembukuan

- ✓ **Resepsionist**

Memberikan informasi dan sebagai oprator telepon

- ✓ **Administrasi**

Mengurus masalah pembayaran dan pengeluaran

- ✓ **Cafetaria**

Mengawasi dan bertanggung jawab atas café

- ✓ **Ticketing**

Bertanggung jawab atas penjualan ticket bila ada event - event tertentu di skatepark.

- ✓ **Kabag. Teknik Pemeliharaan**

Bertanggung jawab penuh atas maintenance seluruh area

- ✓ Seksi Keamanan
Menjaga stabilitas keamanan di dalam maupun di luar lingkungan gedung.
- ✓ Cleaning Service
Menjaga kebersihan seluruh area di dalam gedung.

2.2 PENGERTIAN JUDUL

A. SKATEPARK

2.2.1 APAKAH SKATEPARK ITU?

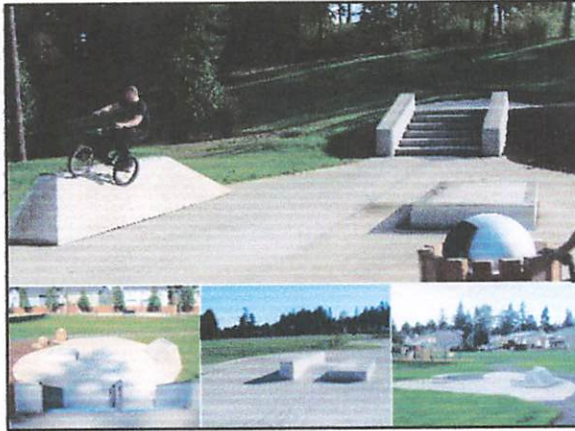
Skatepark adalah sudah termasuk kedalam lingkungan urban. Ada yang berbentuk geometri dan kotak. Skatepark seringkali terbuat dari beton, tetapi dapat juga dibuat dari kayu atau metal. Skatepark mungkin bercirikan material premium seperti granite, bata, marble, atau bahkan memasukkan batu besar. Beberapa merupakan pemandangan indah dan lingkungan reflektif. Seringkali dirancang lebih seperti arena olahraga dengan lampu dan tempat duduk terbuka. Beberapa mempunyai struktur teduh atau bahkan sepenuhnya ditutupi untuk memungkinkan mereka digunakan dalam cuaca buruk. Banyak Skatepark di luar beberapa standar keamanan yang memadai, sementara lainnya dijaga secara hati-hati dan diharapkan bertahan satu dekade atau lebih.

Banyak *Skatepark* aslinya tidak pernah dimaksudkan untuk skateboarder, tetapi beton halus dan bertuk yang menarik dapat menarik aktivitas para skateboarder, dan setiap kota ada yang merespon dengan membolehkan dan ada juga yang melarangnya.

Skatepark dirancang untuk fasilitas skateboarding, mempunyai bermacam-macam ukuran. Masing-masing tipe Skatepark mempunyai kekuatan dan keunikan unik dan pendukung Skatepark membantu menyelidiki mana ukuran dan gaya yang tepat untuk komunitas.

a. Skate spot:

Skate spot merupakan bentuk Skatepark kecil. Skate spot dapat juga merupakan struktur unik yang secara jelas dirancang untuk menarik skateboarder. Skate spot mempunyai daya tarik khusus bagi masyarakat yang ingin membawa sejumlah kecil aktivitas skateboarding ke area tersebut.



Gambar 2.16 Skate Spots

b. Flow Course

Flow course merupakan gaya desain yang menggunakan bentuk yang ditemukan dalam transisi replika kolam renang, tidak pernah mencapai kedalaman dramatis. Area ini kadang-kadang disebut sebagai 'area pemula'. Walaupun skater dari level sangat berpengalaman dapat menemukan cara menantang untuk bentuk skatepark yang lebih kecil. Flow course dapat menjadi rancangan ruang yang rumit karena area tersebut dapat menarik bermacam-macam pengguna secara simultan. Pengendalian lalu lintas dan jarak pandang seringkali menjadi hal penting.



Gambar 2.17 Flow Course

c. Bowls, Vert dan transisi:

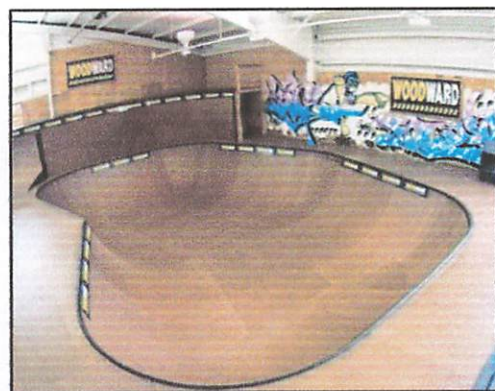
ini adalah replika kolam renang seperti yang banyak diasumsikan orang ketika Skatepark disebut. Ada banyak bentuk bowl berbeda, dan skateboarder musiman seringkali mengklaim bahwa setiap bowl mempunyai karakteristik unik. Sementara bowl sering kali menjadi tipe daerah paling populer. skateboarder sekarang pada umumnya lebih suka bentuk arsitektural geometris yang ditemukan di jalan dan dalam area publik lainnya.

Beberapa porsi transisi (atau lengkungan) permukaan skating mungkin mencapai sudut vertikal. Ini yang disebut dengan vert. ini umumnya pada skatepark gaya transisi modern di mana mempunyai sejumlah kecil permukaan yang dapat digunakan skate dalam bentuk overhanging, atau di luar vertikal, sehingga satu-satunya hal yang menahan skater adalah kekuatan sentrifugal dan keberanian murni.

Transisi adalah istilah luas yang mengacu pada kebalikan dan jalan. Beberapa taman mungkin terutama transisi, atau tranny', sementara lainnya mungkin hanya mempunyai beberapa elemen transisi dan berbeda dengan jalan. Sama seperti area flow course, area transisi juga harus dirancang dengan memperhatikan jarak pandang dan keamanan. Sementara ukuran dan kedalaman jarang menjadi perhatian, kecepatan dan arah dari perjalanan yang dimaksudkan khususnya jika pengendara BMX diharapkan menggunakan fasilitas tersebut.



Gambar 2.18 Bowls



Gambar 2.19 Tranny

d. jalan Plaza:

Ruang ini cenderung bercirikan atraksi gaya jalan eksklusif. Karena mereka meniru tipe arsitektur yang umum bagi banyak ruang publik urban, plaza adalah tempat menarik bagi skater dan masyarakat luas. Bagi non skater dan skater baru, jalan plaza tidak tampak eksklusif atau agak menantang karena kedalamannya mirip dengan taman gaya-transisi. Jalan plaza pada umumnya tidak bercirikan beberapa bentuk elemen-elemen transisi.



Gambar 2.20 Plaza

2.2.2 Di Mana Seharusnya Membangun Skatepark ?

Menemukan titik benar untuk membangun sebuah skatepark baru seringkali rumit dan merupakan pekerjaan sulit. Prioritas masyarakat seringkali bertentangan dengan keinginan lain. Skatepark seringkali menghadapi perlawanan masyarakat lokal jika menemukan tempat terbaik. karena takut bahwa fasilitas tersebut akan menjadi surga bagi remaja yang kurang baik. dalam beberapa kasus ini mungkin benar, ketika Skatepark ditempatkan sangat jauh dari aktivitas-aktivitas sehat lainnya ini menjadi inkubator bagi aktivitas yang diinginkan tersebut.

Yang paling menarik, skatepark dapat dipertahankan secara sosial jika seluruh masyarakat dapat menikmatinya. Sama seperti ruang berkumpul publik. Hal yang utama dalam merancang skatepark adalah sebagai berikut

a. Akses

Skatepark harus dapat diakses oleh masyarakat luas. Skatepark yang tempatnya jauh hanya akan menarik orang-orang yang mempunyai sarana untuk menjangkaunya. Skatepark harus ditempatkan pada area yang mudah ditemukan dan didatangi.

b. Sosiabilitas

Skateboarder pada umumnya individual yang komitmen dan bersemangat. Sama seperti sebagian besar orang, skater lebih suka berekreasi dengan orang lain daripada sendiri. Non skater yang ada di dekatnya dapat menambah rasa keterlibatan masyarakat dalam skatepark, fasilitas harus dirancang untuk bermacam-macam masyarakat.

c. Aktivitas

Area seputar skatepark harus aktif dengan pengguna lain. keragaman ini menjaga lingkungan tetap menarik, tanpa ini, maka ruang akan terasa menjadi tempat homogen atau hanya untuk skater saja.

d. Kenyamanan

Seringkali dilupakan, kenyamanan adalah cara untuk mengekspresikan bahwa pengguna adalah bagian penting dan dihargai dalam masyarakat. Sebuah lingkungan nyaman memungkinkan orang-orang untuk menentukan harapan yang tepat tentang area tersebut, menggunakan area dalam cara yang natural dan sesuai harapan, dan akhirnya mendapatkan kebanggaan dan sebagai tempat ketiga. Bagi banyak skater, skatepark akan menjadi titik berkumpul utama selama bertahun-tahun. Sebuah ruang tidak nyaman akan dirasakan sebagai tidak aman dan menarik elemen-elemen salah.

2.2.3 Tipologi Primer Skatepark

Tipologi skatepark menjelaskan tipe-tipe skatepark, seperti yang dijelaskan dibawah ini :

1. Skate Dot :

Merupakan skatepark yang kecil dan dapat digunakan untuk skate, yang di desain tunggal atau minimal yang dirancang untuk skatepark. bisa juga menjadi tempat bersantai termasuk.

2. Skate spot :

Kira – kira 300 – 500 meter persegi dengan beberapa fasilitas seperti air dan tempat duduk. Fitur skate spot adalah susunan kecil dari rintangan skate plus tempat duduk, air dan fasilitas lain. skate spot biasanya dibuat di dalam area publik lebih besar.

3. Skatepark Lingkungan Kecil :

500 – 1000 meter persegi dengan fasilitas ruang istirahat, kursi tempat duduk, dan parkir. Skatepark lingkungan bercirikan keragaman daerah dan diatur untuk bermacam-macam tingkat pengalaman.

4. Skatepark Lingkungan Besar :

1000 – 2500 meter persegi dengan tempat fasilitas sama seperti skatepark lingkungan kecil plus lampu, tempat duduk, dan 16 ruang parkir.

5. Skatepark sektor :

Di atas 2500 meter persegi, termasuk lokasi ruang untuk sepeda dan climbing. Fasilitas meliputi yang ada dalam skatepark lingkungan besar plus konsesi dan 30 ruang parkir.

6. Skatepark regional/kota :

4000 kaki persegi dan lebih besar, termasuk fasilitas yang tepat untuk event profesional, meliputi skatepark sektor dan 50+ ruang parkir.

2.2.4 Tahap Desain Skatepark

a. SITING (lokasi) :

Lokasi dari skatepark mempunyai dampak besar terhadap kesehatan juga fasilitas rekreasional lainnya. sama seperti seluruh taman, rancangan harus sensitif terhadap lokasi dan tempat di dalam masyarakat. skatepark adalah unik di mana mereka menarik kelompok pengguna muda. Tidak dikatakan bahwa skatepark harus digunakan secara eksklusif oleh skater. Bagi, banyak orang skatepark harus menyenangkan. Struktur menarik mata dan menyenangkan untuk dimainkan.

Lokasi skatepark akan selalu mempunyai hal umum. Skatepark harus dapat mempunyai keragaman dan desain. Beberapa dirancang untuk menarik dan mempertahankan banyak pengguna serta untuk terus digunakan.

1. Akses

- Akses harus nyaman dan tidak berbahaya.
- Skatepark regional, atau Skatepark yang dimaksudkan untuk menarik pengguna dari area lebih besar, seharusnya ditempatkan di mana pola lalu lintas tidak terganggu.
- Tempat yang dapat diakses memungkinkan pengguna untuk mencapai area ini dengan mudah.
- Skatepark regional harus bertempat cukup dekat dengan layanan yang dibutuhkan oleh atlet, seperti toko atau tempat penyegaran, transit publik, area tempat tinggal di mana skater mungkin tinggal.

2. Jarak pandang (Visibilitas) dan sosiabilitas

- Skatepark harus mudah terlihat karena skateboarder adalah muda.
- Beberapa fasilitas yang dimaksudkan untuk menarik remaja harus mudah terlihat.
- Visibilitas membantu seluruh pengunjung membaca lingkungan dan meningkatkan kenyamanan mereka.

- Tempatkan skatepark di mana masyarakat dapat melihat kegiatan ini dan mengatakan bahwa skatepark dan penggunaannya adalah penting bagi masyarakat.
- Visibilitas juga membantu pengunjung untuk memahami aktivitas tersebut.

3. Kenyamanan (Comfort)

- Sebuah tempat prospektif yang mudah mendapatkan air bersih adalah tempat yang baik. Terlepas dari iklim yang ada, air adalah penting bagi kesehatan aktivitas atletik.
- Lingkungan skatepark harus Menarik skater dan menarik non pengguna skating lainnya.
- Kenyamanan sulit dikuantitaskan tetapi mungkin dapat diukur dengan mengutamakan faktor-faktor indikasi seperti laporan aktivitas kejahatan, data lingkungan, dan fasilitas sanitasi.

4. Aktifitas-Aktifitas Lain

- Skatepark dapat dan seharusnya menjadi komponen penting bagi masyarakat untuk berkumpul karena skater merupakan komponen penting bagi masyarakat lebih besar.
- Sebuah area aktivitas yang mempunyai hubungan langsung dengan komunitass di sekitarnya.
- Dengan pengelompokan pembagian ruang yang memadai, area ini sendiri menggunakan identitas didasarkan pada keragaman dan penerimaan – sebuah ciri yang menguntungkan bagi perencana urban.
- Skatepark harus memberikan interaksi sosial pada pengguna selain skating.

b. Rancangan Skatepark

Sama seperti tempat esoteric dan khusus, rancangan skatepark membuka seluruh realisme baru. Desainer harus memiliki pemahaman kuat tentang aktivitas skateboarding, keinginan skateboarder, dan budaya skateboarding. Pengetahuan ini

akan mewujudkan bagaimana bentuk dan ruang ditangani. Standar yang dibutuhkan oleh skateboard mudah diperhatikan. Roda kecil membutuhkan permukaan sangat halus untuk berfungsi sesuai keinginan. Spesifikasi tepat untuk permukaan skatepark disebutkan dalam Publikasi F2480-06 dari Masyarakat Amerika untuk Pengujian dan Material (ASTM), di mana menentukan pedoman konstruksi bagi beton skatepark. Kondisi dibutuhkan untuk memungkinkan aktivitas skateboarding.

Keinginan skateboarder sedikit lebih elusive. Fasilitas harus menunjukkan garis tegas perjalanan di seluruh area dengan rintangan pelengkap diposisikan dalam pola yang mengantisipasi kecepatan dan arah pengguna. Jarak antara atau rintangan sekelilingnya akan mempunyai dampak besar terhadap fungsionalitasnya.

Dengan cara yang sama, pemahaman dari bagaimana desain akan mempengaruhi penggunaan yang akan mengarahkan berapa banyak pengguna simultan. Sejalan dengan keinginan rata-rata skater adalah keinginan dari skater khusus Kurva bentuk bell dari kemampuan skateboarding dimulai dengan pemula yang mungkin membutuhkan area halus, terbuka. Pada sisi yang lain adalah skateboarder sangat berpengalaman yang dapat melakukan trik paling sulit dan mungkin mempunyai kebutuhan besar terhadap terrain (daerah).

Terakhir, kenyamanan dengan kultur skateboarding adalah berharga di mana akan membantu membentuk apa yang sangat menantang dan apa yang tidak cukup menantang. Menjadi nyaman dengan sekitarnya memungkinkan skater melakukan dialog lebih bermakna ketika sampai kepada penyelesaian tempat. Bagi banyak skater, skatepark menjadi rumah ketiga pergi ke skate spot untuk bertemu teman dan rekreasi. Bagi banyak pengguna ini lebih dari sekedar fasilitas yang dirancang untuk aktivitas skateboarding, tetapi sebuah tempat yang mencerminkan siapa dan apa mereka sebagai sebuah kelompok.

2.3 PENGERTIAN OLAHRAGA EKSTRIM

(Extreme Sport)

Olah Raga Ekstrim (extreme Sport) merupakan kegiatan olah raga atau kegiatan yang ditandai dengan kecepatan tinggi dan berisiko tinggi. Olahraga yang termasuk kategori ini banyak dan beragam. Antara lain, skateboard, inline skate (roller blade), selancar, panjat tebing dan sepeda BMX. Olah raga ini juga dianggap sebagai olah raga alternatif karena terlihat sebagai alternatif dari olah raga – olah raga yang sudah ada.

Olah Raga Ekstrim (Extreme Sport) awalnya ditemukan secara tidak sengaja oleh salah satu stasiun televisi olah raga internasional yaitu ESPN, saat mereka merencanakan "extreme games" (sekarang disebut X-GAMES) yang diadakan pada tahun 1995. Pihak dari stasiun televisi tersebut yang mengelompokkan olah raga – olah raga ekstrim tersebut menjadi sebuah extreme games. Sampai saat ini X-GAMES menjadi acara tahunan di komunitas Olah Raga Ekstrem (Extreme Sport).

Olah raga ini semakin populer Olah raga eksfeal dunia - yang biasa disebut X-Games - diadakan di dua musim, Winter X-Games dan X-Games (musim panas). Winter X-Games biasanya diadakan di awal tahun, sekitar januari atau Februari dan mengambil lokasi di Aspen, Colorado. Sedangkan X-Games, sekitar Agustus, bertempat di Los Angeles. Apa yang dikompetisikan dan dipamerkan dalam kedua kompetisi internasional ini selalu bervariasi setiap tahunnya.

Demam X-Games ini kemudian tidak hanya milik Amerika ataupun Eropa. Berkat media seperti saluran televisi olahraga ESPN, Olahraga ekstrim akhirnya digemari juga di belahain Asia. Sejak tahun 1998, X-Games diadakan pertama kali di Asia, tepatnya di Thailand. Pada setiap tahun X-Games Asia diselenggarakan negara-negara Asia selalu berebut untuk menjadi tuan rumah event ini karena dinilai

mempunyai nilai promosi tinggi bagi turisme khususnya terhadap pangsa pasar anak muda. Malaysia contohnya menjadi tuan rumah pertama kali berlokasi dengan latar belakang Petronas Tower untuk memperlihatkan gedung tertinggi di dunia pada saat itu. Mei lalu, perhelatan X-Games Asia diadakan di Shanghai. Wilda Baco, pemanjat tebing dari Indonesia, meraih medali emas, mengalahkan Huang Liping (Cina) dan juara sebelumnya, Tomoko Ogawa (Jepang).

Sekarang anak-anak muda sudah pasti kenal Tony Hawk (skateboard), Dave Mirra (BMX), Travis Pastrana (FMX) dimana para atlit ekstrim ini sudah menjadi Michael Jordan atau Tiger Woods pada masing-masing disiplin olah raganya.

Dan, kini demam X Games ini sudah masuk ke Indonesia. Didukung oleh Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga (KEMENPORA), kompetisi Olahraga ekstrem intemasional - INDONESIA OPEN X-SPORTS CHAMPIONSHIPS (IOXC) – telah diadakan awal Desember 2007 lalu di Bali. Selain mempromosikan Bali sebagai daerah aman untuk tempat tujuan wisata, kompetisi ini merupakan bagian dari misi Menpora untuk terus mengembangkan kegiatan anak muda Indonesia melalui aktivitas olahraga ini. Apalagi, kini telah banyak atlet ekstrem sport yang sukses mengharumkan nama Indonesia. Diharapkan akan lebih banyak lagi atlet berbakat lahir dari ajang ini untuk mendapat pengakuan di dunia internasional sekaligus mengangkat nama bangsa. Menpora merencanakan untuk menjadikan event ini sebagai event tahunan.

Kompetisi yang diorganisir oleh Indonesian Extreme Sports Federation (IXF) yang bekerjasama dengan Asian Extreme Sports Federation (AXF) ini menampilkan peserta dari sekitar 15 negara diseluruh dunia seperti Australia, Malaysia, Singapura, Thailand, Filipina, Amerika, Perancis, Korea dan Taiwan. Sekitar seratus lima puluh peserta dengan komposisi 80 orang atlet Indonesia dan sisanya dari berbagai penjuru dunia.

Kompetisi ini terbagi dalam beberapa jenis perlombaan Urban Extreme Sports, yaitu: Skateboard - Park (Street), inline Skate - Park (Street), dan BMX - Dirt jump. Selain itu ada juga, piala-piala lain yang bisa dimenangkan seperti highest air, BMX Flat land, Bunny Hop, dan Skateboard Best Trick.

Keseluruhan pertandingan Olah raga ekstrim ini dilaksanakan di BASE Skatepark, yang merupakan lapangan bermain skate terbesar di Asia Tenggara yang baru saja dibangun agar dapat menyalurkan bakat-bakat atlet skateboard, inline dan BMX. Dibuat dengan kualitas internasional, BASE Skatepark ini sengaja dibuat di Bali untuk menjadikan Bali sebagai tujuan para penggemar olah raga ekstrem seperti skateboard, inline skate dan BMX.

2.4 STUDI BANDING OBYEK

✓ Bali Action Sport Extreme Skatepark



Gambar 2.21 BASE Skatepark

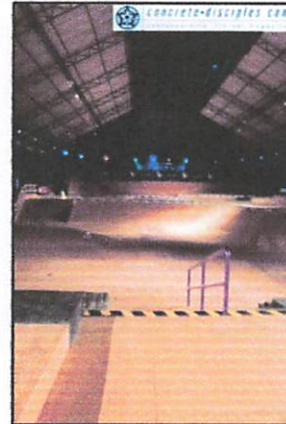
Lokasi : Jl. Raya Canggu No.888 Kuta Utara, Bali, Indonesia
Jam operasional : buka setiap hari Pukul 14.00 — 22.00
Jenis Track : bowl, handrail, euro gap, marble ledge, hubba ledge, big four, fat one, piramid.

Area sebesar 5000 m2 menjadi area rekreasional yang didalamnya terdapat

- vert skatepark indoor dan outdoor
- Istana Kuta Gallery
- street area untuk para street skater
- bar
- hotspot dan
- skate shop



Gambar 2.22 Suasana Ruang



Gambar 2.23 Suasana Ruang



Gambar 2.24 Suasana Ruang

Analisa Ruang

- **Pencahayaan**

Kualitas pencahayaan di dalam skatepark indoor ini sangat menonjolkan kualitas ruang dalamnya. Skatepark Base ini mengekspos pencahayaan sebagai elemen dekoratif yang dominan. Cahaya dengan pola gelap terang yang ditimbulkan dapat menarik perhatian pada salah satu sudut ruang, khususnya pada area park untuk mengurangi tekanan dari bagian lain.

- **Lantai**

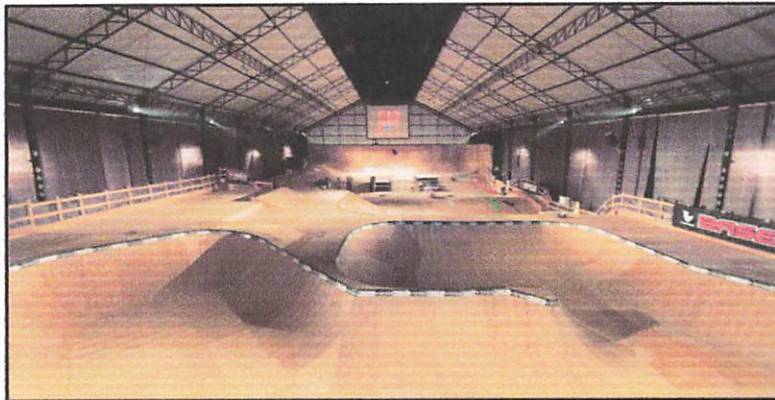
Lantai membentuk dasar ruang dengan batas — batas teritorialnya. Sehingga menciptakan pembagian area ruang. Lantai terbuat dari bahan sejenis kayu.

- Dinding

Untuk memperjelas sirkulasi dan pemetakan ruangan pada skatepark ini menggunakan pembatas dari lantai sampai plafond yang memisahkan satu ruangan dengan ruangan yang lainnya. Tetapi pada bangunan skatepark indoor ini tidak menggunakan plafond.

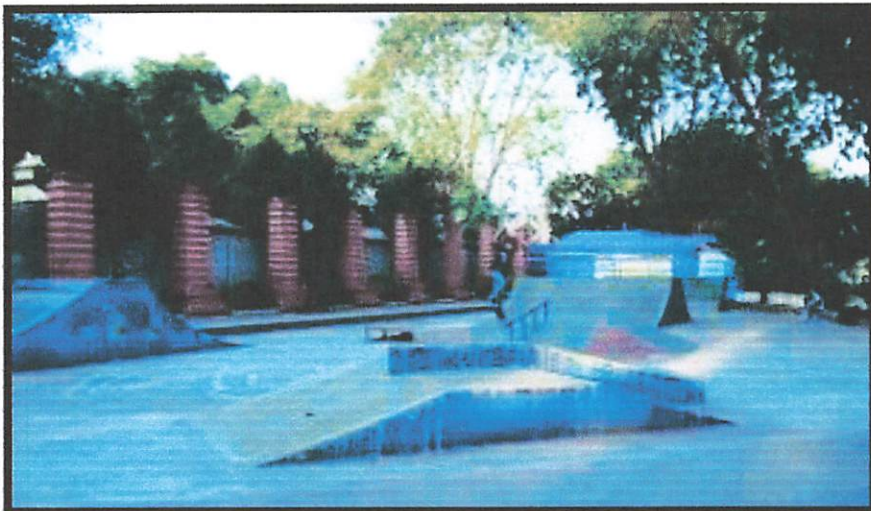
- Atap

Dikarenakan pada bangunan skatepark indoor Base ini tidak menggunakan plafond main struktur atap yang digunakan adalah struktur rangka batang.



Gambar 2.25 Suasana Ruang

✓ **Skatepark Taman Bungkul Surabaya**



Gambar 2.26 Taman Bungkul Skatepark

Skatepark Taman Bungkul tertetak di taman kota yang berada di jalan Raya Darmo. Seluruh area skatepark terbuat dari beton permanen. Ada beberapa ramps di area skatepark Taman Bungkul yaitu, :



Gambar 2.27 Taman Bungkul Half pipe



Gambar 2.28 Taman Bungkul Fun Box



Gambar 2.29 Taman Bungkul Rails



Gambar 2.30 Taman Bungkul 1/4 Pipe

Jarak antar ramps adalah tiga meter untuk menghindari kecelakaan yang tidak perlu antar skater. Sirkulasi antar pemain harus diperhatikan agar jangan sampai terjadi kecelakaan antar pemain. Sirkulasi standar antar pemain adalah tiga meter sekaligus sebagai ruang untuk mengambil ancang - ancang saat melakukan style/gaya.

Gaya dalam olahraga skateboard dibedakan menjadi dua :

- Independent, tanpa media ramps
- Menggunakan media ramps



Gambar 2.31 Salah satu trik – trik yang di dimainkan oleh para pemain BMX dan Skateboard

Aktivitas bermain skateboard ini bisa dijumpai setelah jam sekolah hingga malam hari. Tapi bukan berarti bahwa selama jam itu orangnya adalah sama. Mereka datang silih berganti, sambung menyambung. Usia mereka rata-rata 14-21 tahunan. Usia yang relatif muda dan sedang suka-sukanya mencari aktivitas sebagai bentuk aktualisasi diri. Olahraga ini pun menjadi pilihan tepat bagi mereka

Beberapa ruang – ruang aktifitas di Taman Bungkul :



Gambar 2.32 Fasilitas utama berupa Skatepark Merupakan area bermain



Gambar 2.33 Fasilitas penunjang playground area dan jogging track



Gambar 2.34 Fasilitas penunjang amphitheater



Gambar 2.35 Fasilitas penunjang food court

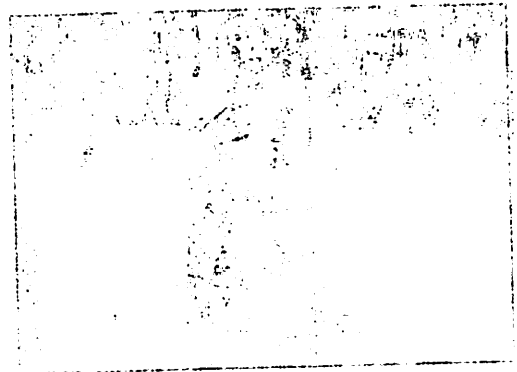
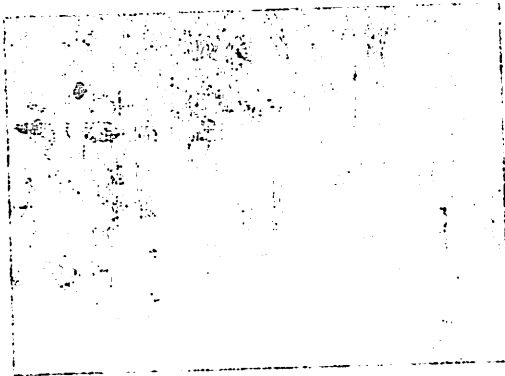


Figure 1. Micrograph showing the morphology of the particles.

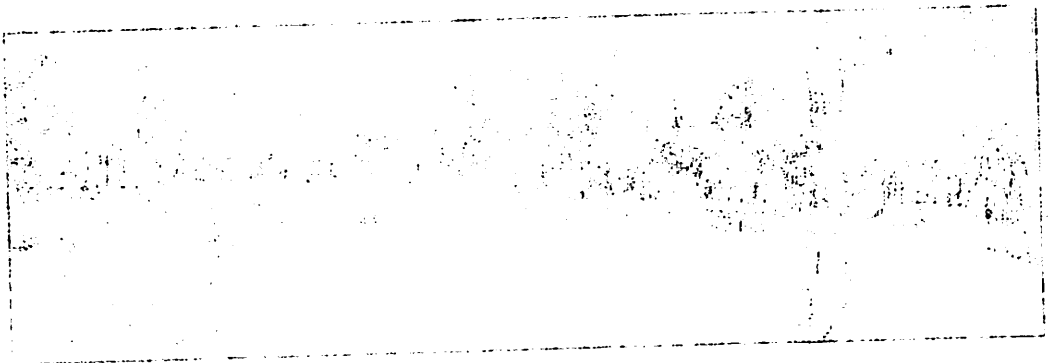


Figure 2. Micrograph showing the morphology of the particles.

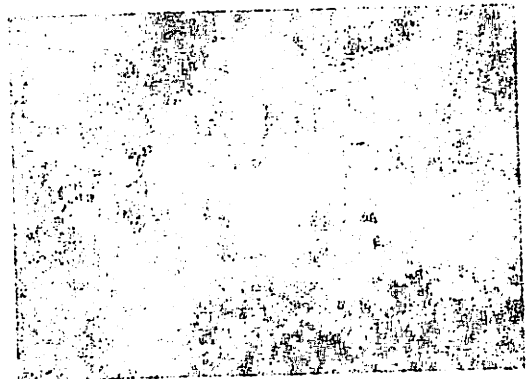
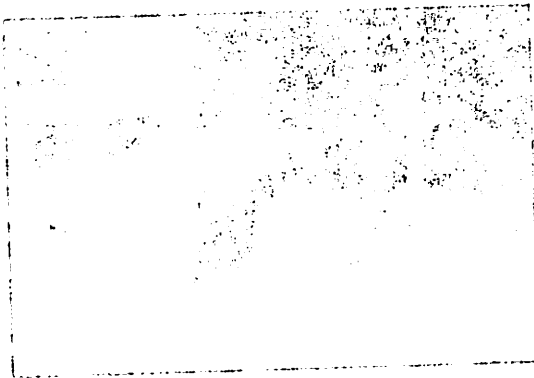
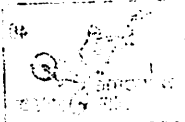
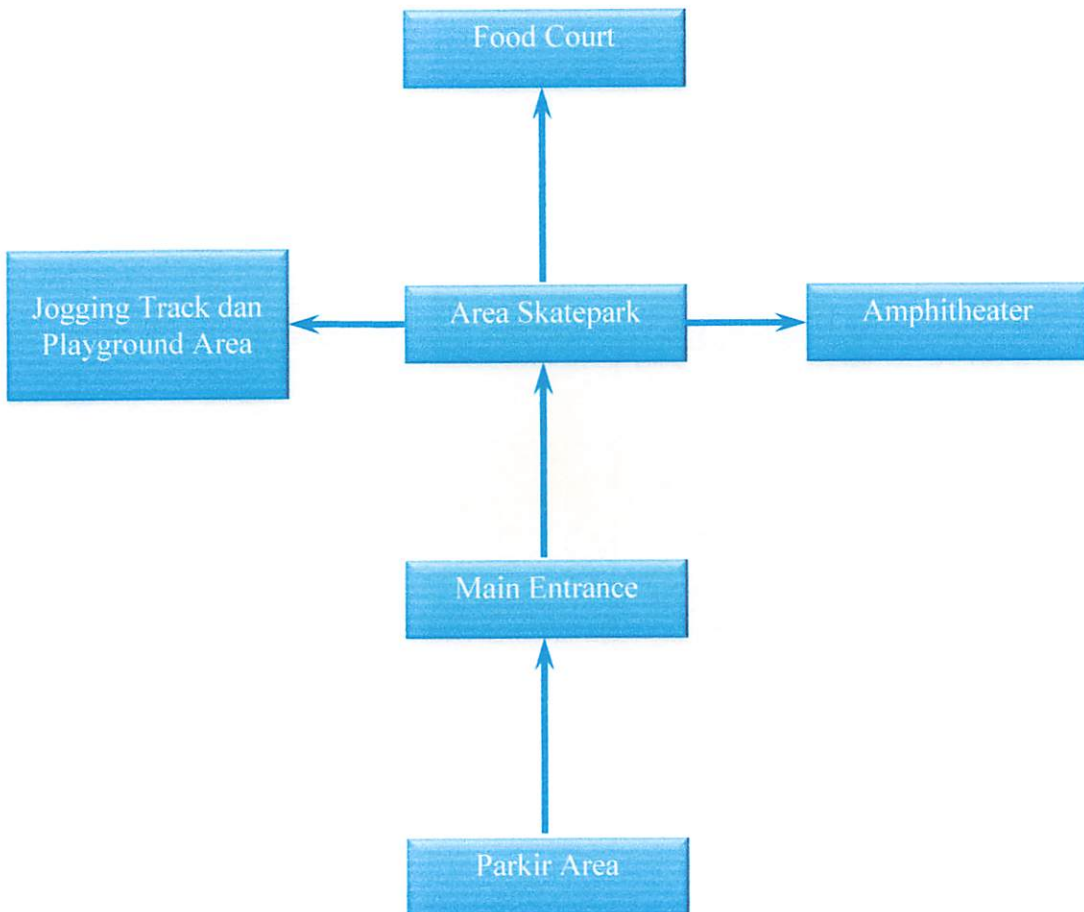


Figure 3. Micrograph showing the morphology of the particles.



Journal of Applied Chemistry
Volume 10, Number 1, 2018
www.ajchem.com

Struktur Organisasi Obyek



BAB III

TINJAUAN LOKASI

3.1 Tinjauan Umum Kota Malang

Daerah dimana proyek akan dibangun menjadi pertimbangan awal dalam perancangan. Pada proyek ini dipilih blahan di Kota Malang dengan pertimbangan bahwa Malang berpotensi untuk berkembang (baik dari segi pembangunan, perekonomian, maupun dalam bidang – bidang yang lain seperti prestasi dalam bidang olahraga).

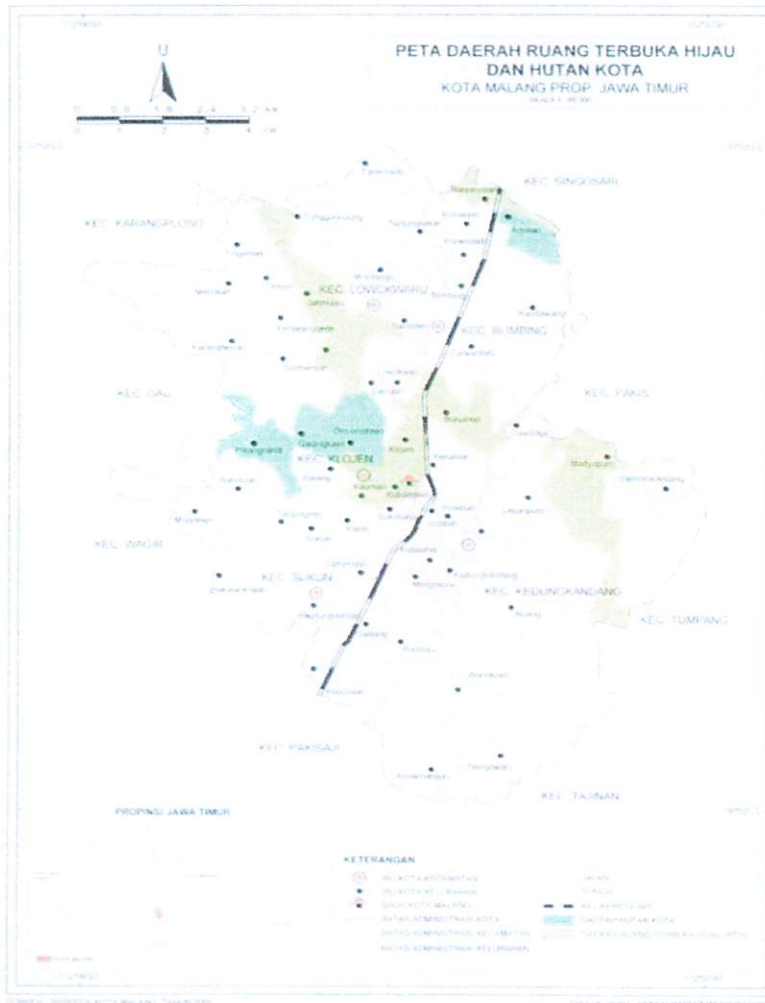
Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di propinsi Jawa Timur baik dari segi luas wilayah maupun jumlah penduduknya. Luas wilayahnya mencapai 110,06 km² dengan jumlah penduduk kurang lebih 772.642 jiwa, kepadatan penduduk sekitar 7.020 jiwa/km². Tingkat pertumbuhan rata-rata 0,86% per tahun.

Kota Malang berada pada ketinggian 440 m - 667 m di atas permukaan air laut. Secara astronomi terletak pada 112,06° -112,07° Bujur Timur dan 7,06° - 8,02° Lintang Selatan. Iklimnya sedang dengan temperatur rata-rata 24,13° C, dan kondisi geografis di sekitarnya dikelilingi gunung berapi dengan gugusan pegunungan yang indah. Dalam bulan Juli-Agustus dan November pada siang hari temperatur rata-rata 32,2 ° C. Curah hujan rata-rata tiap tahun 1.833 milimeter dan kelembaban udara rata-rata 72%.

Kota Malang juga kaya dengan ragam budaya dan tempat-tempat (petilasan) yang bernilai sejarah. Dengan "Tri Bina Cita" yang menjadi misinya, Malang berupaya menjadi kota pendidikan, kota industri dan kota pariwisata. **Malang Kota Pendidikan:** Lingkungan yang ramah, tenang, biaya hidup relatif murah merupakan tempat yang ideal untuk belajar dan menimba ilmu. Ketersediaan sarana pendidikan yang lengkap baik formal maupun non formal berikut fasilitas yang memadai dengan standar mutu nasional menjadikan Malang sebagai Kota Pendidikan yang dapat dibanggakan. **Malang Kota Industri:** Letak geografis di pusat Jawa Timur sangat strategis bagi pengembangan industri, perdagangan dan jasa. Mobilitas masyarakat yang tinggi, kemudahan transportasi, sarana dan prasarana yang lengkap serta

kegiatan ekonomi lokal yang terus meningkat menjadikan Malang sebagai kota terbesar kedua di Jawa Timur dan merupakan pasar industri yang sangat menjanjikan. Pabrik rokok merupakan ujung tombak Malang sebagai kota industri, juga kerajinan rakyat termasuk di dalamnya kerajinan rotan, perusahaan tempe, konveksi pakaian jadi, karoseri mobil/minibus, keramik, sepatu, onix dan logam.

Malang Kota Pariwisata: Sebagai dataran tinggi dengan panorama yang indah, sejak jaman kolonial Malang telah dikenal sebagai tempat peristirahatan dengan julukan *Switzerland of Indonesia* dan *Paris of East Java*. Terbukti dengan banyaknya taman yang asri dan bangunan arsitektur Eropa yang sampai kini masih tetap dipertahankan. Banyaknya objek wisata menarik dengan dukungan fasilitas yang lengkap seperti Hotel, Travel, Pusat Perbelanjaan, Bank, Toko Souvenir dan Kerajinan menjadikan Malang sebagai Kota Pariwisata yang siap melayani aktivitas turisme domestik dan mancanegara.



Gambar 3.1 Peta Kota Malang

Di dalam dokumen Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Malang, deskripsi mengenai fungsi dan peranan Kota Malang ditetapkan sebagai berikut :¹

- Sebagai pusat pemerintahan tingkat kota dan Pembantu Gubernur
- Sebagai pusat perdagangan skala regional
- Sebagai pusat pelayanan umum skala regional
- Sebagai pusat pendidikan skala nasional
- Sebagai pusat pengolahan bahan baku dan kegiatan industri
- Sebagai pusat pertumbuhan bagi wilayah sekitarnya.
- Sebagai pusat pelayanan kesehatan skala regional
- Sebagai pusat transmigrasi dalam skala regional
- Sebagai pusat kegiatan militer
- Sebagai pusat pelayanan pariwisata

3.2 PEMILIHAN SITE

Ada banyak kriteria yang ditetapkan dalam pemilihan site, yaitu :

- Lokasi berdekatan dengan komunitas para pemain skateboard. Di Malang cukup banyak komunitas penggemar olahraga ini. Mereka berkelompok dan berkumpul di tempat — tempat tertentu di Malang. Seperti di depan Malang town Square (Matos), kampus UM (Universitas Negeri Malang).
- Pencapaian ke area skatepark mudah ditemukan. Malang merupakan kota kedua terbesar di Jawa Timur. Dimana daerah yang dicakup cukup luas. Untuk akses ke lokasi harus sangatlah terbuka dan dapat dituju dari berbagai tempat.
- Didukung oleh fasilitas umum yang memadai (air, telepon, listrik) Fasilitas umum jelas sangat berpengaruh dalam skatepark. terutama lampu penerangan. Dimana selama ini kebanyakan anak-anak skater bermain saat malam hari. Selain ada yang masih sekolah, juga cuaca yang panas kurang disenangi.

¹ Anonim, 1998/1999. *Evaluasi/Revisi Rencana Detail Tata Ruang kota Kecamatan Klojen Kotamadya Daerah Tingkat II Malang Tahun 1998/1999-2008/2009*. Malang. Dinas Kimpraswil

Dari beberapa kriteria-kriteria diatas maka ditetapkan pemilihan site berada di daerah Jalan Veteran. Ada beberapa alasan yang mendukungnya lokasi tersebut, yaitu:

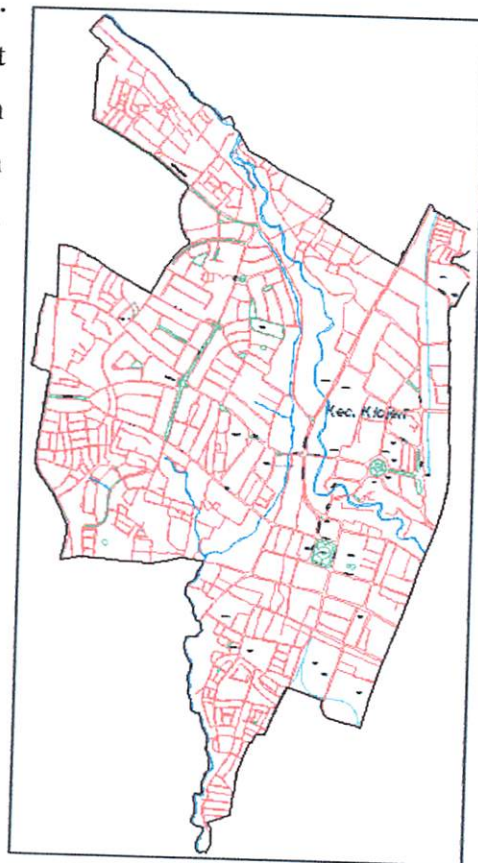
1. Site berada di tengah kota, dimana dapat dicapai dengan mudah,
2. Merupakan daerah komersial
3. Site juga berdekatan dengan Malang town Square (Matos), UM (Universitas Negeri Malang).
4. Site telah memiliki fasilitas umum dan dapat dicapai oleh kendaraan umum (bus atau angkutan umum).

3.3 Lokasi dan Batas-batas Site

Site berada di Kecamatan Klojen. Dimana termasuk didalam kawasan pusat kota, keadaan Kecamatan Klojen merupakan daerah dataran yang berada pada ketinggian antara 898 – 662,5 dari permukaan laut. Secara fisiologi kawasan perencanaan merupakan daerah yang relatif datar dengan kemiringan 0 -15 % dan dibagian barat kemiringan 15 – 40 %.

Batas Wilayah

- Utara : Kecamatan Lowokwaru dan Kecamatan Blimbing
- Timur : Kecamatan Kedungkandang
- Barat : Kecamatan Sukun dan Kecamatan lowokwaru
- Selatan : Kecamatan Sukun



Gambar 3.2 Peta Kota Malang

Geografis

- Luas Wilayah : 8,83 Km²
- Letak Geografis : 112 36.14 -112 40.42 BT & 077 36.38 - 008 01.57 LS

Kecamatan Klojen memiliki perkembangan fisik yang sangat cepat sehingga hampir 95,02 % dari luas wilayah keseluruhan berupa area terbangun. Selain itu Kecamatan Klojen memiliki keadaan Geologi, Hidrologi, Klimatologi dan kemampuan lahan yang memadai antara lain :

- Kecamatan Klojen sangat bagus jika dikembangkan sebagai kawasan perkotaan sebab mempunyai sifat fisik yang relatif bagus dan tahan terhadap erosi. Sehingga dalam perencanaan perlu ada penanganan khususnya di daerah bantam sungai agar tidak menimbulkan erosi dan memerlukan saluran drainase yang memadai yang pada akhirnya tidak terjadi pengendapan air hujan.
- Kecamatan Klojen yang dilewati oleh 4 sungai yaitu : sungai Brantas, Sungai Metro, Sungai Kasin dan Sungai Sukun, dimana merupakan daerah secara fisik perkembangan dibatasi oleh adanya sungai –sungai tersebut. Sehingga secara tidak langsung memiliki kecenderungan memusat di pusat – pusat kota.
- Kondisi klimatologi Kecamatan Klojen dengan temperatur rata - rata 24.4 dan curah hujan rata-rata setahun 82 mm, merupakan daerah yang cukup sejuk terutama di bulan September - November dan bulan Desember – Mei. Oleh karena itu kawasan tersebut cukup diminati oleh para pendatang yang bertujuan untuk mencari pekerjaan ataupun hanya berkunjung. Namun akhir ini temperatur udara semakin naik karena banyaknya ruang terbuka hijau beralih fungsi sebagai bangunan.

3.4 DATA TAPAK

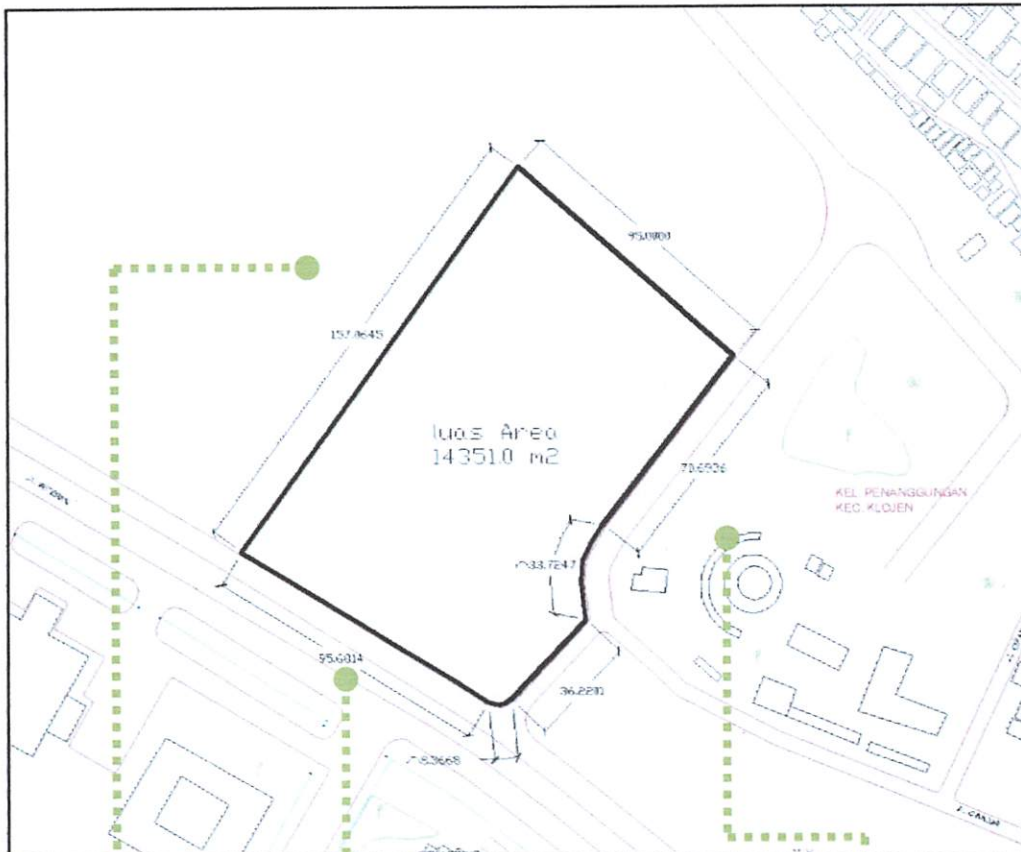
Berdasarkan kriteria pemilihan tapak, maka berikut data dan tapak yang terpilih :



Gambar 3.3 Data Tapak

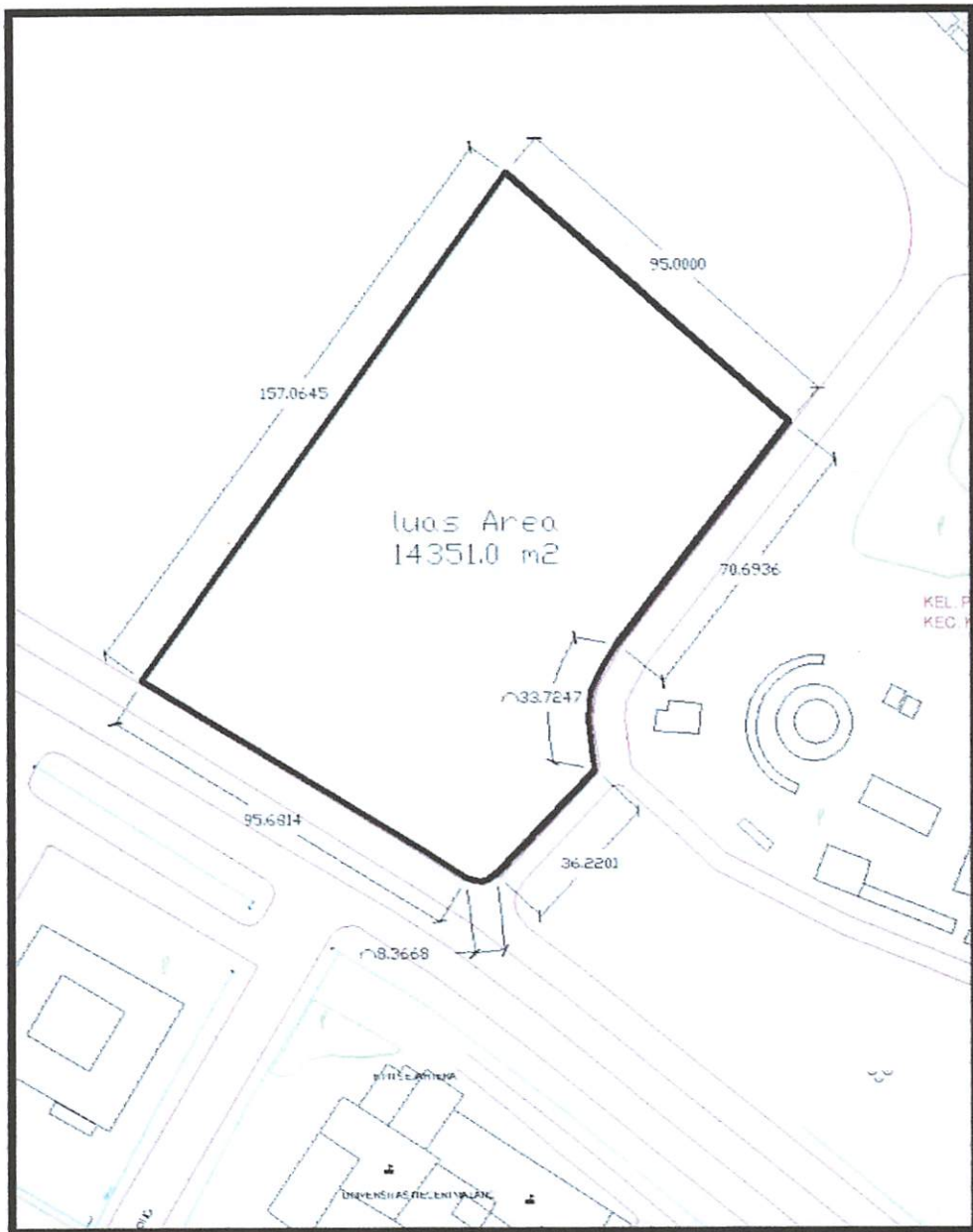
1. Batas lokasi

- Utara : perumahan De Rumah
- Timur : De Rumah Playground
- Selatan : Jl. Veteran
- Barat : Malang Town Square



Gambar 3.4 Batas Lokasi

2. Dimensi Site

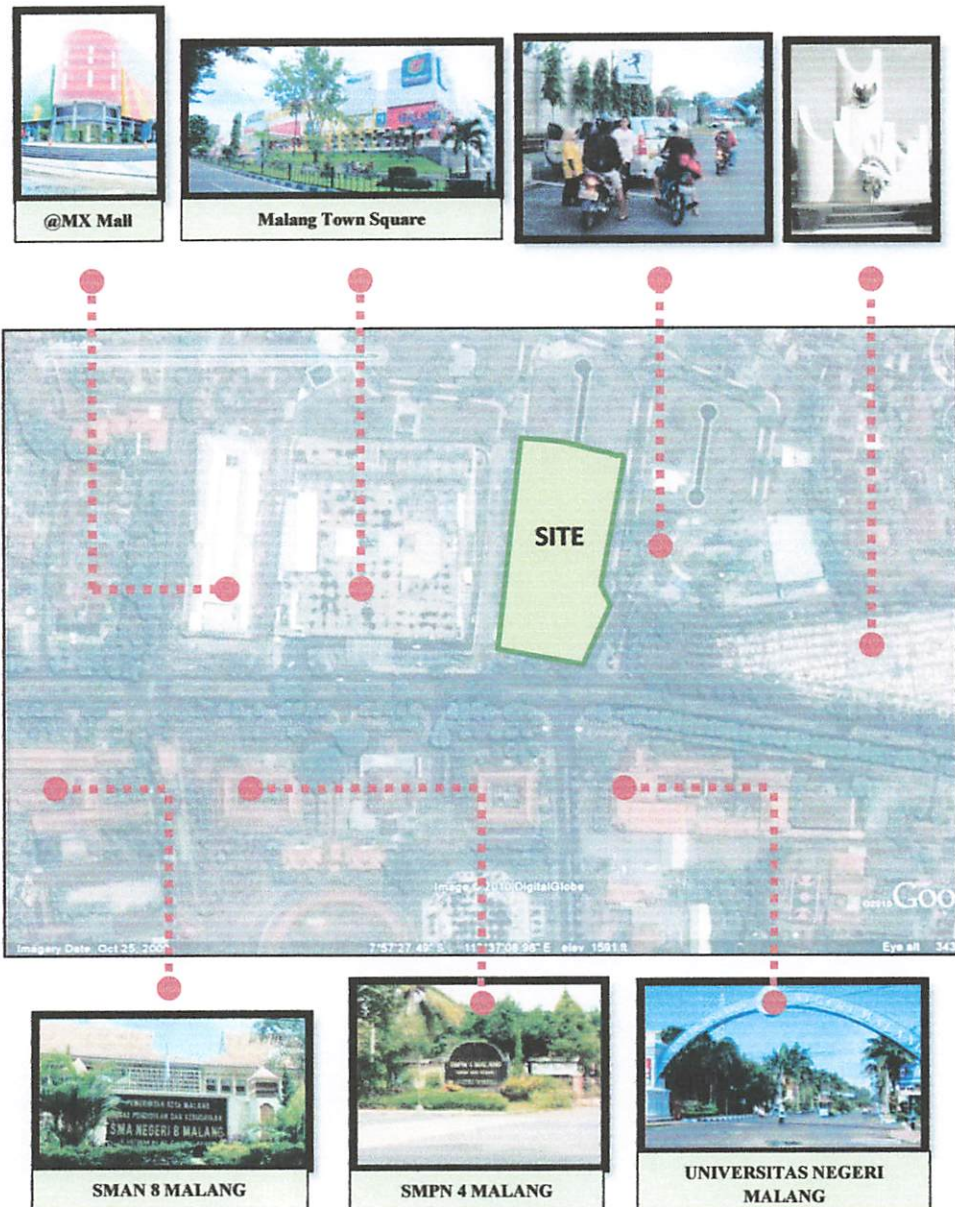


Gambar 3.5 Dimesi Site

3. Tata Guna Lahan

- Land Use : Fasilitas Umum
- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 40% - 60%
- Tinggi Lantai Bangunan (TLB) : 1 – 8 Lantai
- Luas Tapak : 14351 m²

4. Kondisi eksisting site

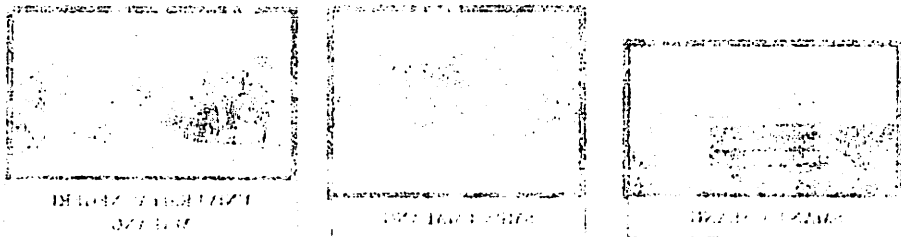
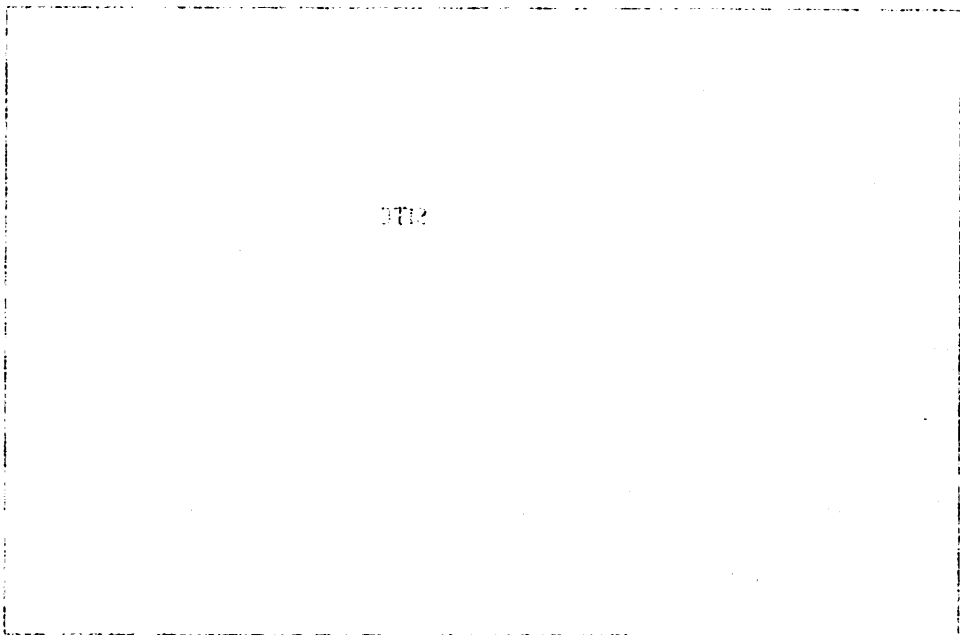
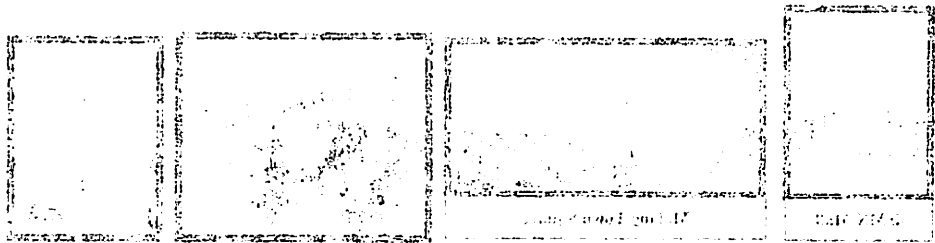


Gambar 3.6 Kondisi Eksisting Site

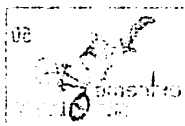
3. Taha Qura'atun

- Taha (100)
- Al-Furqan (25)
- Al-Ja'atir (10)
- Al-Ahzab (73)
- Al-Mumtahanah (60)
- Al-Munafiqun (60)
- Al-Maidah (113)
- Al-An'am (165)
- Al-Araf (207)
- Al-Asr (3)
- Al-Hajj (28)
- Al-Zumar (79)
- Al-Muhammad (23)
- Al-Fath (28)
- Al-Ma'idah (60)
- Al-Ahzab (73)
- Al-Mumtahanah (60)
- Al-Munafiqun (60)
- Al-Maidah (113)
- Al-An'am (165)
- Al-Araf (207)
- Al-Asr (3)
- Al-Hajj (28)
- Al-Zumar (79)
- Al-Muhammad (23)
- Al-Fath (28)

4. Khotibah al-Madaniyah



Gambar 2.1. Khotibah al-Madaniyah



5. Potensi identitas kawasan

- **Jalur Sirkulasi (Patnway)**
merupakan penghubung (chapel) dimana seseorang biasanya melalui jaiur tersebut. Pathway disini berupa Jalan Veteran.
- **Pembatas Lingkungan (Edges)**
Edges disini dapat berupa antar bangunan dengan ruang terbuka, antar kegiatan yang sangat terlihat perbedaannya. Pembatas lingkungan di tapak adalah kawasan Malang Town Square (MATOS), Taman Makam Pahlawan, Jalan Veteran.
- **Tanda Kota (Landmark)**
Landmark dapat berupa bangunan, tanda tertentu, guung dan lain-lain. Di kawasan ini yang dapat dijadikan sebagai tanda kota adalah bangunan Taman Makan Pahlawan
- **Pusat Aktivitas (Nodes)**
Merupakan titik atau lokasi yang strategis. Beberapa titik titik aktivitas di daerah ini adalah Malang Town Square (MATOS), Universitas Negeri Malang, @MX Mall, SMA Negeri 8, SMP Negeri 4.
- **Distrik**
Merupakan kawasan yang berbeda bentuk dan besarnya dibandingkan kawasan lain. Distrik Malang Town Square (MATOS), Taman Makam Pahlawan.

6. Jaringan Utilitas Site

- **Sistem jaringan air bersih**

Penyediaan air bersih untuk kebutuhan sehari – hari di Kecamatan Klojen berasal dari PDAM dan air sumur. baik pompa maupun sumur timba. Dapat dilihat bahwa pelayanan PDAM di Kecamatan Klojen telah dapat mencakup hampir seluruh daerah di kecamatan.

- **Sistem jaringan listrik**

Listrik merupakan salah satu unsur penunjang yang penting bagi berjalannya proses kegiatan aktivitas manusia. Pemenuhan kebutuhan akan listrik diperoleh dari gardu sumber yang lama untuk Kecamatan Klojen yang secara keseluruhan yang terdapat Gardu Induk Kota yang didistribusikan melalui Saluran Listrik Teganga Menengah (SUTM). Kebutuhan daya listrik di Kecamatan Klojen diperkirakan berdasarkan jumlah kebutuhan rumah dan kebutuhan fasilitas.

- **Sistem jaringan telepon**

Secara umum pelayanan telepon yang ada di Kecamatan Klojen sudah berkembang pesat khususnya untuk pelayanan kebutuhan fasilitas umum dan perkantoran kota serta perdagangan dan jasa.

- **Jaringan sistem drainase**

Ditinjau dari kondisi topografi di Kecamatan Klojen yang terletak pada ketinggian 444 meter dengan kemiringan 0 -2 % sehingga termasuk dalam klasifikasi datar, masalah saluran drainase relatif tidak ada.

7. Fasilitas di sekitar Site



Gambar 3.7 Fasilitas di Sekitar Site

site yang telah dipilih telah memiliki beberapa fasilitas yang baik, seperti listrik, saluran pembuangan, tempat sampah, sambungan telepon, Malang Town Squaer (MATOS), @MX mall, Sarana Pendidikan.

BAB IV

KAJIAN TEMA

4.1 Pengertian Tema

Sebenarnya Postmodernisme telah mengalami masa-masa inkubasi yang cukup lama. Meskipun para ahli saling berdebat mengenai siapakah yang pertama kali menggunakan istilah tersebut, terdapat kesepakatan bahwa istilah tersebut muncul pada suatu waktu pada tahun 1930-an. Salah satu pemikir postmodernisme, Charles Jencks, menegaskan bahwa lahirnya konsep postmodernisme adalah dari tulisan seorang Spanyol Federico de Onis. Dalam tulisannya "Antologia de la poesia espanola e hispanoamericana" (1934), de Onis memperkenalkan istilah tersebut untuk menggambarkan reaksi dalam lingkup modernisme.

Yang lebih sering dianggap sebagai pencetus istilah tersebut adalah Arnold Toynbee, dengan bukunya yang terkenal berjudul "Study of History". Toynbee yakin benar bahwa sebuah era sejarah baru telah dimulai, meskipun sendiri berubah pikirannya mengenai awal munculnya, entah pada saat Perang Dunia I berlangsung atau semenjak tahun 1870-an. Menurut analisa Toynbee, era postmodern ditandai dengan berakhirnya dominasi Barat dan semakin merosotnya individualisme, kapitalisme, dan Kekristenan. Ia mengatakan bahwa transisi ini terjadi ketika peradaban Barat bergeser ke arah irasionalitas dan relativisme. Ketika hal ini terjadi, kekuasaan berpindah dari kebudayaan Barat ke kebudayaan non - Barat dan muncullah kebudayaan dunia pluralis yang baru.

4.1.1 Pengertian Post Modern

- Arsitektur yang sudah melepaskan diri dari aturan-aturan modernisme. Tapi kedua-duanya masih eksis.
- Anak dari Arsitektur Modern. Keduanya masih memiliki sifat / karakter yang sama.
- Koreksi terhadap kesalahan Arsitektur Modern. Jadi hal-hal yang benar dari Arsitektur Modern tetap dipakai.

- Merupakan pengulangan periode 1890-1930.
- Arsitektur yang menyatu-padukan Art dan Science, Craft dan Technology, Internasional dan Lokal Mengakomodasikan kondisi-kondisi paradoksal dalam arsitektur.
- Tidak memiliki hubungan sama sekali dengan Arsitektur Modern. .

Perubahan mendasar dalam sejarah dunia arsitektur adalah saat hadirnya arsitektur modern. Arsitektur sampai abad ke-19 dianggap sebagai seni bangunan. Reformasi pemikiran Arsitektur Modern ini mulai muncul pada abad ke-18, dimana yang dimaksud Arsitektur Modern bukan karya arsitektur, melainkan ide, gagasan, pikiran atau pengetahuan dasar tentang arsitektur. Pemikiran tersebut baru dapat direalisasikan pada pertengahan abad ke-19 dikarenakan pendidikan Arsitektur yang dibagi menjadi dua, sebagai kesenian dan sebagai ilmu teknik sipil, dan munculnya industri bahan bangunan.

Antara tahun 1890-1930 muncul berbagai macam pergerakan, antara lain : Art and Craft, Art Nouveau, Ekspresionisme, Bauhaus, Amsterdam School, Rotterdam School, dll. Periode tersebut merupakan puncak sekaligus titik awal dari arsitektur modern.

Pada tahun 1950-1960, terdapat 2 pihak yang berlawanan :

1. Kelompok yang berpihak pada teknologi dan industrialisasi; tahun 1950 dikatakan sebagai titik puncak kejayaan Arsitektur Modern.
2. Kelompok yang memuja estetika dan artistik; tahun 1950-an dilihat sebagai titik awal kemerosotan Arsitektur Modern.

Sekitar tahun 1960-an, pertentangan antara kedua pihak itu terjadi lagi dikarenakan adanya perbedaan pendapat tentang 'untuk siapa arsitektur itu diciptakan?'. Hal tersebut yang menjadi titik awal lahirnya Post Modernisme yang melawan Modernisme dengan pernyataan: Less Is Bore. Media massa juga ikut berperan dalam memicu timbulnya pluralisme yang menjadi bahan dasar post modernisme.

Perbedaan karakter Modernisme dan Post Modernisme :

- Modernisme : singular, seragam, tunggal.
- Post Modernisme : plural, beraneka ragam, bhinneka.

4.1.2 Lahirnya Arsitektur Postmodern

Arsitektur Post Modern lahir karena beberapa hal antara lain Arsitektur Modern dipermalukan karena tidak begitu menghargai sejarah ,kemudian terjadinya Gerakan Internasional Mahasiswa di berbagai negara dengan tujuan secara umum yang sama yaitu menuntut kebebasan karena sebelum masa pemberontakan tersebut pada umumnya pusat-pusat intelektual/sekolah-sekolah secara politik dikuasai pemerintah sehingga melalui gerakan mahasiswa ini kemandirian mahasiswa dihargai. Kemudian tumbuhnya peristiwa kebudayaan dalam gaya hidup dan munculnya demonstrasi orang tua yang menurut mereka orang-orang modern biasaya cuma merusak bukan memelihara.

Aliran Late Modern itu sendiri merupakan aliran Modern karena pada dasarnya hanya mengolah segi bahan , tampak dan struktur bangunan, sedangkan Post Modern sautu mutasi karena mencoba memasukkan kembali nilai-nilai sejarah dan tradisional dalam arsitektur ,suatu hal yang sebelumnya sangat ditentang Modernisme.

Post Modern timbul pada saat aliran Modern sudah mencapai klimaks pertumbuhannya dan sebagai suatu aliran baru yang merupakan perubahan dramatis arsitektur Modern dan Internasional Style .

Beberapa pandangan yang mendasari arsitektur Post Modern adalah bahwa Arsitektur Post Modem merupakan penolakan, penyempurnaan, dan koreksi terhadap kesalahan yang telah terjadi pada Arsitektur Modern.

Ideologi

| Modern | Postmodern |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Satu gaya internasional • Berupa khayalan, idealis • Fungsional • Arsitek sebagai nabi • Elitis untuk setiap manusia • Zeitgeist • Bersifat menyeluruh, luas | <ul style="list-style-type: none"> • Gaya dengan dua makna • Bentuk semiotic • Tradisi dan pilihan • Arsitek sebagai wakil dan aktifis • Flitis dan partisipatif • Ornamen, klien • Sifat berbeda-beda |

Tabel 4.1 Ideologi Modern dan Postmodern

Stylistic

| Modern | Postmodern |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Bersifat lurus ke depan • Sederhana • Bentuk abstrak • Mempertahankan kemurnian • Estetika mesin, logika, sirkulasi, teknologi, mekanikal • Anti ornamen • Anti historis • Anti humor • Anti simbol | <ul style="list-style-type: none"> • Ekspresi campuran • Kerumitan • Ruang yang berubah-ubah dan dengan kejutan • Konvensional dan bentuk abstrak Artikulasi semiotic • Berbagai-macam estetika yang berubah berdasarkan keadaan, pengungkapan isi Pro organik, pemakai ornamen • Pro metaphor • Pro simbol • Pro referensi historis |

Tabel 4.2 Stylistic Modern dan Postmodern

Ide Desain

| Modern | Postmodern |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Kota di taman• Pemisahan fungsi• "Kulit dan tulang"• Volume bukan massa• Papan, ujung balok• Transparan | <ul style="list-style-type: none">• Keadaan kota dan perbaikan• Pencampuran fungsi• Arti yang langsung dimengerti• Ruang tidak simetris dan perluasan• Street building• Kedwitarian• Cenderung asimetri/simetri |

Tabel 4.3 Ide Desain Modern dan Postmodern

Berdasarkan perbandingan ciri-ciri tersebut dapat terlihat kelemahan-kelemahan arsitektur modern yang nantinya dilengkapi oleh keberadaan arsitektur postmodern.

Metaphor dan Simbolisasi

Metaphor adalah metode untuk menyamapaikan sesuatu dengan menggunakan kiasan atau ibarat bahasa komunikasi. Metafor digunakan dalam arsitektur, ketika arsitektur dipandang sebagai bagian dari metode komunikasi.

Metaphor dapat membantu melihat bangunan sebagai sesuatu yang lain dan melihat bangunan atau desain secara 'baru'. Metafor juga menciptakan konsep baru yang otentik path suatu bangunan.

Metafor dapat digunakan dengan cara-cara berikut:

1. Mentransfer referensi dan subjek (konsep atau objek) kepada subyek lain. Metafor membantu menciptakan konsep baru yang hakiki (substansial) yang besar sekali jumlahnya secara otentik, cars ini disebut dengan *Metaphor Transfer*.
2. Melihat subyek (kosep atau obyek) sebagai sesuatu yang lain, misalnya melihat rumah sebagai suatu kota dan demikian bentuk bangunan mungkin dilihat baru oleh pengamat, memiliki makna yang ekspresif atau mirip tipe

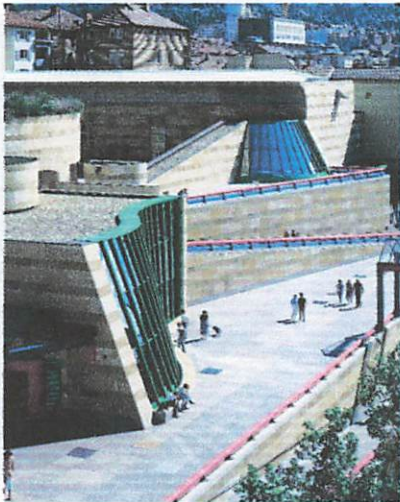
bangunan tertentu, cara ini disebut dengan *Metaphor as if*

3. Memindahkan fokus penelitian dari satu area konsentrasi lainnya, misalnya: *Architecture as Dance*, metaphor ini digunakan dengan menerapkan pengetahuan dan interpretasi yang sudah dipahami seperti subyek, obyek, situasi dan kejadian, sebagai contoh *tari balet klasik* dianalogikan dengan *simetri* dan *tari balet modern* dianalogikan sebagai *asimetri*

Karakteristik Arsitektur postmodern menurut *Michael Graves*:

1. Banyak diperbaharui bentuk-bentuk dari arsitektur klasik.
2. Bersifat natural dan serasi dengan alam.
3. Memiliki inti bangunan
4. Memasukkan unsur-unsur simbolis yang diambil dari culture masyarakat dan diterapkan pada sebagian rancangannya.
5. Menggunakan warna-warna yang dalam (deep colours)

Seperti telah diungkapkan, diketahui bahwa *Michael Graves* menitikberatkan sejarah dalam setiap desainnya. Berikut ini contoh dari karya *Michael Graves* yang mengusung unsur sejarah dalam rancangannya.



Gambar 4.1 Karya *Michael Graves*



Gambar 4.2 Karya *Michael Graves*

Simbolisasi berasal dari kata simbol. Simbol adalah sesuatu yang berdiri atau mempresentasikan sesuatu yang lain dengan cara asosiasi, kemiripan, atau konvensi yang diturunkan maknanya terutama dari struktur yang tampak.

Metode Metaphor dan Simbolisasi pada bangunan 'New Staatsgalerie Museum'

Kajian intelektual terhadap kasus ini berdasarkan analisis dan *Peter Arnell, Ted Bickford, Charles Jenks, dan Heinrich Klotz*. Menurut *Charles Jenks* bangunan tambahan museum ini merupakan contoh terbaik penggunaan double coding. Seseorang akan melihat struktur kota dan eksisting museum diperluas secara membingungkan dan ironis. Bentuk palazzo 'u' pada bangunan lama digabungkan kembali dan ditempatkan pada tempat yang tinggi. Disini orang akan melihat batu-batu jatuh seperti runtuh diatas tanah. *Stirling* ingin mengkomunikasikan sesuatu yang berbeda untuk menunjukkan sifat museum. Dia menggunakan pola rustic tradisional dan bentuk-bentuk klasik, seperti Cornice Mezir, Pantheon terbuka dan Segmental Arch.

Dari analisis Jenks, Arnell dan Bickford setidaknya ada beberapa metafor yang diangkat untuk menciptakan fiksi pada bangunan ini, yaitu bukit Antropolis, Pantheon. Dan mungkin Benteng. Fiksi Alcropdlis pada Staatsgaleriein diciptakan dengan elemen-elemen tersebut ditata sedemikian rupa sehingga seseorang yang berada di depan gerbang museum atau sedang menaiki tangga serasa sedang menaiki punggung. Bukit melalui jalan berkelok-kelok kesan ini diperkuat oleh batu-batu berserakan yang terletak di lantai bawah (basement) yang seolahb jatuh dari puncak. Bentuk silinder yang besar dan berdinding tebal ini mengingatkan pada bentuk bangunan monumental, yaitu kuil Pantheon di Yunani yang memiliki bentuk dominan silinder dengan atap dome diatas. Bangunan ini telah menciptakan fiksi tentang benteng-benteng di Inggris, elemen-elemen yang membangun fiksi benteng mungkin adalah struktur dinding batu alam yang tebal, tekstur kasar, pola dinding rustik dan berbentuk massa solid jika digabung dengan fiksi diatas bukit fiksi yang tercipta benteng diatas bukit, mengindikasikan penggunaan metafor dalam desainnya.

4.2 Tinjauan Tema Arsitektur Posmo menurut Tokoh

4.2.1 Robert Venturi

Robert Venturi dalam bukunya *Complexity and Contradiction in Architecture* (1966) menjelaskan hasil studi yang dilakukannya dengan metode *fenomenologi* (menurut *Vincent Scully*) dengan cara menganalisis karya-karya arsitektur masa lalu, khususnya arsitektur dari obyek studi Venturi. Di sisi lain, hasil studi Venturi ini kemudian menjadi inspirasi munculnya gerakan arsitektur *Postmodern*, sekaligus menjadi prinsip dan karakter Arsitektur Postmodern.

Menurut Venturi, Arsitektur Postmodern memiliki karakter berikut:

- Hybrid bukan pure
- Kompromi bukan clean
- Distorsi bukan Straight Forward
- Ambiguitas bukan artikulasi
- Perverse Melawan
- Impersonal
- Membosankan sekaligus menarik
- Non Sequiter
- Both and daripada either or
- Kaya makna
- Konvensional bukan di desain
- Akomodatif bukan peniadaan
- Samar bukan simple
- Vestigial (bekas)
- Inovatif (baru)
- Tidak konsisten dan samar
- dualitas
- Vitalitas berantakan bukan unity yang jelas
- Difficult whole bukan easy whole
- Fungsi ganda elemen bukan tunggal

Garis besar pemikiran postmodern Venturi berkaitan dengan ideologi konsep dan metode perancangan Arsitektur. Teori-teori Postmodernisme Venturi tampaknya merupakan hasil kritik tajam dan amitesis pemikiran dan konsep-konsep modernisme, dan dikembangkan dari kajian dalam bidang seni puisi dan lukis pada masa modern, yang menggunakan prinsip kontradiksi, paradoks dan ambiguity.

4.2.2 Charles Jencks

Sedangkan menurut *Charles Jencks* , Post Modern berusaha menghadirkan yang lama dalam bentuk universal (1972) . Menurutnya arsitektur identik dengan bahasa yang terdiri dari kata-kata, maka arsitektur dengan elemen- elemen dinding, kolom, jendela, atap, dan lain-lain . Oleh karena itu arsitektur harus komunikatif.

Elemen-elemen yang menyebabkan bangunan bersifat komunikatif adalah :

- a. Sintaks , berarti cara/teknik penyusunan kata-kata hingga bermakna dalam semiologi. Demikian juga dalam arsitektur, penyusunan komponen bangunan secara tepat akan menghasilkan penampilan visual yang bermakna.
- b. Sematlic, dalam semiologi elemen ini menentukan gambaran keseluruhan yang tercipta dalam ingatan seseorang manakala mendengar serangkaian kata atau kalimat yang diucapkan oleh orang lain. Mengikuti pandangan tersebut, Jencks berpendapat bahwa sejak dulu masyarakat sudah mempunyai prototype bangunan yang berkaitan dengan penggunaannya.
- c. Metaphor, dalam semiologi berarti suatu kiasan yang dihasilkan setelah kata-kata dirangkaikan. Dalam Arsitektur mengambii bentuk-bentuk alam yang fungsional dan mempunyai tanda-tanda atau simbol-simbol tertentu Berdasarkan analogi itu, Jencks menguraikan perkembangan Arsitektur yang menyimpang dari arus utama fungsionalisme Ada 6 prinsip yang diajukan oleh Jencks yaitu :
 - **Historicism** , merupakan aliran yang paling awal munculnya. Penganut aliran ini ingin tetap menampilkan komponen-komponen bangunan yang berasal dari komponen-komponen klaesik, misalnya bentuk kayu diganti dengan bahan beton tetapi tetap diberi oramen-ornamen. Produk aliran ini paling berhasil terdapat di Jepang dan Itali.
 - **Straight Revivalism**, pengikut aliran ini sulit menghilangkan langgam-langgam yang sudah mendarah daging di masyarakat,

misalnya Renaissance, Gothic, Roman, Islamic. Produk-produk aliran ini memiliki tingkat yang tinggi.

- **Neo Vernacular**, produk-produk pada bangunan ini tidak murni menerapkan prinsip-prinsip bangunan vernacular, melainkan menampilkan karya baru (mengutamakan penampilan visualnya).

- **Urbanist**, mempunyai 2 ciri khusus yaitu :

Ad — Hoc, penambahan komponen-komponen baru pada suatu perancangan yang sedang dalam proses pengembangannya tanpaa memikirkan posisi dan lokasi yang tepat.

Kontekstual, berusaha melayani aspirasi ideal masyarakat, desainnya mengikuti lingkungan sekitar.

- **Metaphor/Metaphysics**, desainnya mengambil bentuk-bentuk alam yang fungsional dan mempunyai tanda atau simbol tertentu. Untuk itu pilihan mereka umumnya berupa referensi yang tersamar sehingga tidak terlihat kejanggalannya.

- **Post Modern Space**, difokuskan pada rancangan spatial interpenetration, dimana dua atau lebih ruang yang berlainan dapat digabung secara overlap dan saling bertemu sehingga menghasilkan aliran ruang yang menerus. Pendukung aliran ini mencoba untuk mendefniisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keanekaragaman dan kejutan .

4.2.3 *Michael Graves*

Pada masa Arsitektur Postmodern mulai diakui eksistensinya oleh dunia luas, banyak muncul tokoh-tokoh arsitektur yang berupaya menciptakan suatu bentuk bangunan yang dapat dikatakan memperbarui atau memperkaya khasanah arsitektur modern. Dalam jajaran arsitektur kontemporer yang berkembang sejak surutnya arsitektur modern, nama *Michael Graves* semakin diperhitungkan.

Pengaruh gaya klasik selama di Italy banyak diserap olehnya dan terekspresikan lewat karya-karyanya. Gaya klasik yang diterapkan dalam karya arsitektur dan hasil desainnya merupakan penyebab karyanya dapat diterima dengan mudah. Pada pertengahan 1970an, Graves tidak peduli lagi dengan akar-akar modernisme dan mulai mengembangkan secara luas bermacam-macam, menafsirkan kembali tentang gaya rasional yang pertama kali diperkenalkan oleh *Le Corbusier* pada tahun 1920an menjadi gaya neo classical, disini Graves menggabungkan bentuk-bentuk lama secara abstrak dan menegaskan menggunakan warna.

Michael Graves mampu membangkitkan ironi, pandangan dari aliran klasik dimana menjadi bersifat klasik dalam bentuk dan kegunaan meskipun berpengaruh pada perkembangan bahasa arsitektur, Graves menjadi bagian dari modernisasi dimana Graves merupakan pengguna unsur humor sebagai bagian yang integral dari karya arsitekturnya.

Dalam perancangannya, Graves menggunakan prinsip-prinsip dan konsep sebagai berikut:

- a. Graves mengabstrakkan bentuk-bentuk yang historical, yang berbau atau berhubungan dengan sejarah yang telah ada, tapi tidak sekedar menirukan.
- b. Graves menekankan penggunaan warna, misalnya warna-warna cerah (warna value atau sekunder, orange), warna kontemporer juga merupakan bagian dari perancangan Graves, diantaranya adalah merah maroon.
- c. Graves tetap tidak meninggalkan unsur-unsur geometris seperti bentuk silinder $\frac{1}{2}$ lingkaran atau perpaduan dari bentuk-bentuk geometris.
- d. Bangunan hasil rancangan Graves memiliki identitas atau jati diri yang jelas dan mudah dikenali.
- e. Bangunan mudah dikenali dan diingat karena adanya penerapan unsur-unsur sejarah dan kenangan masa lalu yang telah ada, sehingga masyarakat mempunyai kenangan dalam dirinya tentang masa lalu tersebut.
- f. Bangunan-bangunannya hanya menjadi klasik dalam hal massa dan susunan. Dengan kata lain dalam hal ruangnya tidak menyangkut dengan arsitektur klasik.

- g. Adanya permainan bentuk pada kolom-kolom yang ada, misalnya kolom-kolom vertikal, baik mencampurkan dengan unsur humor, unsur estetika (prinsip pewarnaan bangunan tidak meninggalkan unsur geometris, penerapan umur masa lalu atau peninggalan, permainan pada kolom vertikal dan penyusunan massa secara klasik, yang dijadikan sebagai variabel penilaian pada obyek kasus dalam penelitian ini).

4.2.4 *Kisho Kurokawa*

Kisho Kurokawa dalam *Intercultural Architecture* (1991) mencoba mendefinisikan postmodernisme arsitektur dengan menggunakan pendekatan analisis filsafah-kebudayaan. Kurokawa menganjurkan konsep “simbiosis” sebagai dasar pemikiran postmodernismenya. Pengertian postmodern juga berubah mengikuti arah transformasi besar nilai-nilai di dalam masyarakat secara keseluruhan (Kurokawa 1991).

Menurut Kurokawa (1991:163), filsafah simbiosis adalah sebuah teks untuk mendekonstruksikan metafisika, logos, dan budaya. Filsafah ini mencakup simbiosis budaya yang bermacam-macam (heterogen), manusia dan teknologi, interior dan eksterior, whole dan part, sejarah dan masa depan, agama dan ilmu, serta manusia dan alam. Dalam era postmodern, material dan mental, fungsi dan emosi, keindahan dan ketakutan, pemikiran analitik dan sintetik akan ada (eksis) dalam simbiosis.

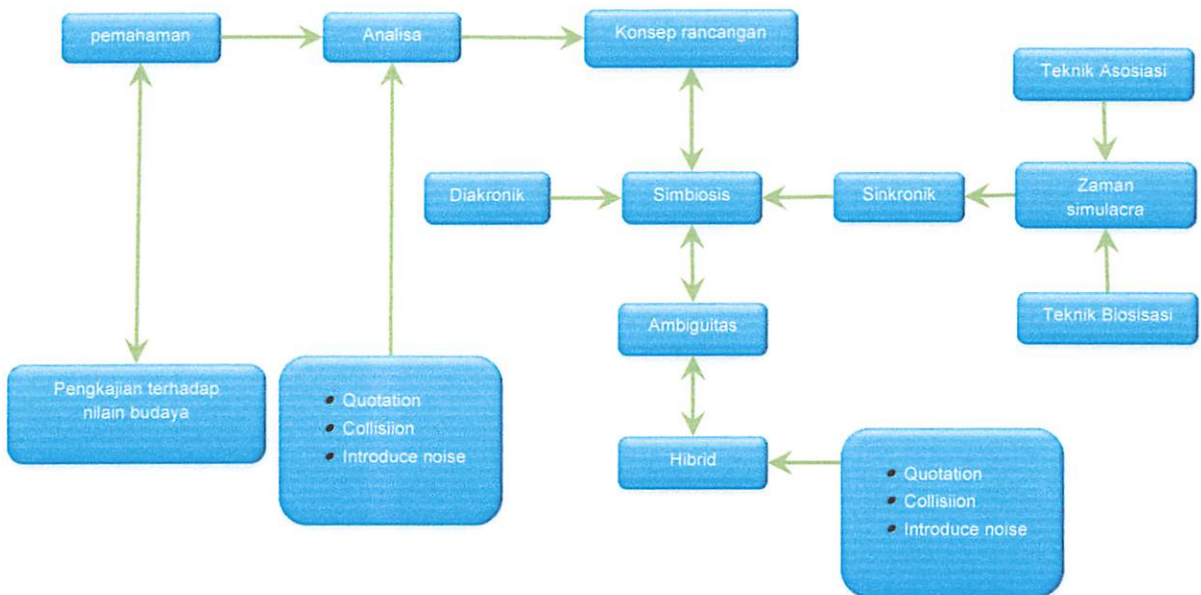
Arsitektur berdasarkan filsafah simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya secara mendalam, dan pada saat yang sama berusaha menggabungkan (unification) elemen-elemen dari budaya lain didalam karyanya. Tidak ada satupun ikon arsitektur ideal yang unifersal. Arsitek harus meng-ekspresikan budayanya, padasaat yang sama “menabrakkan” (collision) dengan budaya lain, menyesuaikan dengan imaginasi (dialog), dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru (Kurokawa 1991).

Ciri-Ciri Arsitektur Postmodern (Kisho Kurokawa).

Menurut Kisho Kurokawa, terdapat 9 ciri Arsitektur postmodern:

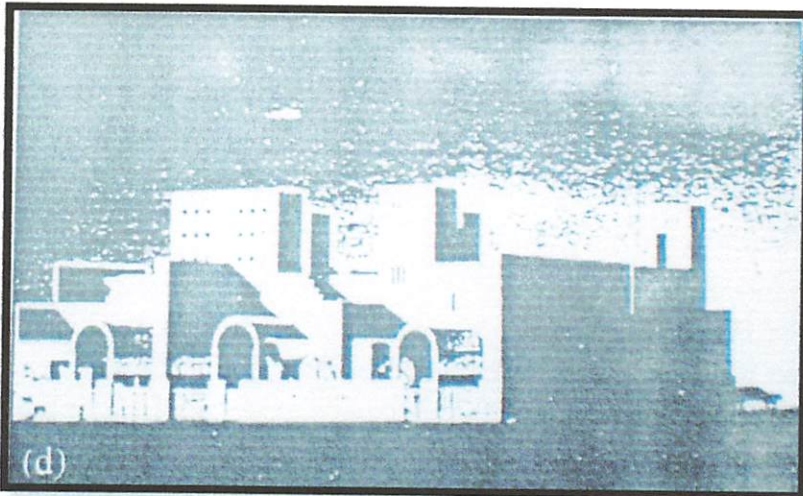
- Ditinggalkannya pemikiran humanisme.
- Zaman (the third class).
- Menghargai pluralitas.
- Penghargaan atas sejarah (respect to history).
- Pleasure (intermediate zone).
- Simbiosis whole and part.
- Hybrid style.
- Simulacra dalam zaman pertukaran simbol.
- Ambiguitas

Cara Ber-Arsitektur Post-Modern (Pola Pikir) Menurut Kisho Kurokawa.



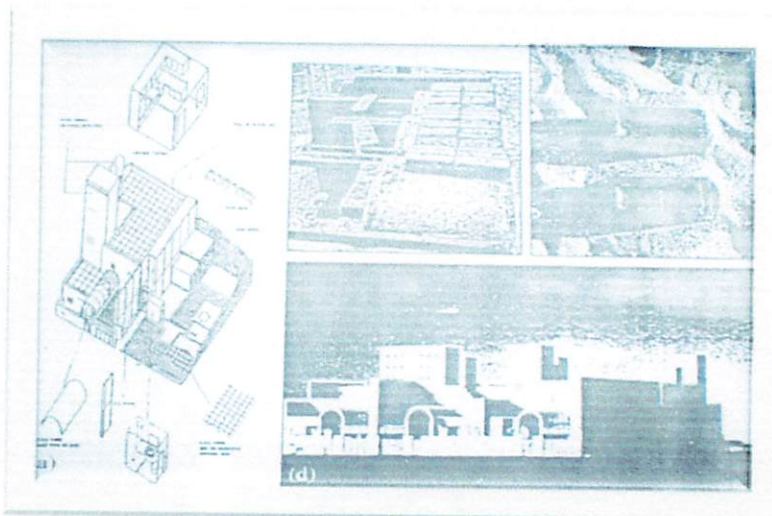
Contoh Kasus.

Satu-satunya contoh penggunaan metode desain yang dijlaskan Kisho Kurokawa sebagai metode desain postmodern dengan konsep simbiosisnya adalah proyek perumahan di Kota Al Sarir, Libya.



Gambar 4.3 Karya *Michael Graves* (perumahan di Kota Al Sarir)

Dalam karyanya pemukiman di Al-Sarir, Libya 1979 – 84 (1991, 93 -94) Kurokawa memadukan teknologi baru dengan alam padang pasir, antara lain dengan memanfaatkan bahan dasar bangunan sand-bricks, dipadukan dengan materi prefabrikasi untuk bahan atap, juga pengaturan sirkulasi udara, dll. Tiap lay out dan desain diupayakan memenuhi keinginan tiap penghuni sehingga tiap rumah memiliki bentuk yang berbeda walau dengan bahan dan struktur yang sama.



Gambar 4.4 Karya *Michael Graves* (perumahan di Kota Al Sarir)

Desain yang mengeksploitasi pola pergerakan udara alami (natural air movement) paadang pasir ini meniru kecerdikan suku badui dalam menyikapi iklim gurun. Disain ini merupakan contoh simbiosis antara teknologi maju dan budaya gurun arab. Simbiosis terjalin antara kemampuan ilmu dan teknologi maju untuk membuat pasir bata keras dengan kebijakan orang badui menyikapi iklim gurun.

4.3 Batasan Tema

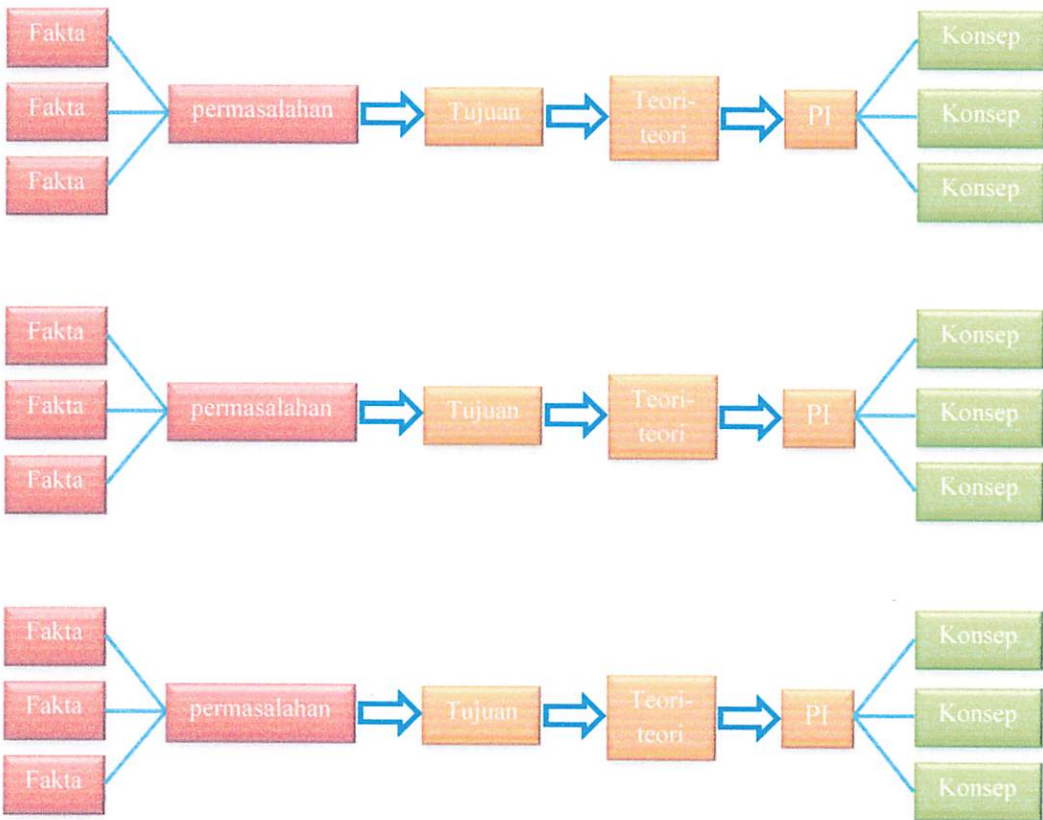
Dalam proses perancangan arsitektur kehadiran sebuah tema sangat penting untuk membantu si perancang menentukan konsep rancangannya. Tujuannya adalah untuk memperjelas koridor design yang akan dipakai sebagai batasan atau acuan agar sebuah rancangan bisa fokus untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan secara arsitektural.

Dari penjelasan diatas tentang teori arsitektur postmodern kurokawa dapat disimpulkan bahwa metode dalam proses perancangannya adalah metode simbiosis. simbiosis diciptakan dengan menelusuri akar sejarah dan budaya, dan pada saat yang sama berusaha menggabungkan (unification) elemen-elemen dari budaya, material dan mental, fungsi dan emosi, keindahan dan ketakutan, pemikiran analitik dan sintetik akan ada (eksis) dalam simbiosis. Arsitektur harus meng-ekspresi-kan budayanya, dan melalui simbiosis menciptakan arsitektur baru.

BAB V METODOLOGI

5.1 METODOLOGI PERANCANGAN

Pusat Olahraga Ekstrim di kota Malang dengan tema arsitektur Post Modern mengarahkan perancangan pada usaha penerapan arsitektur post modern pada sebuah bangunan pusat olahraga ekstrim sesuai dengan teori-teori serta peraturan yang ada. Dalam hal ini adalah teori tentang arsitektur post modern sehingga perancangan ini membutuhkan observasi dan pemahaman literatur.



Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan “Pusat Olahraga Ekstim Malang” adalah sebagai berikut :

a. identifikasi permasalahan

Identifikasi permasalahan dilakukan untuk mendapatkan berbagai indikator yang dapat digunakan sebagai variabel dalam memecahkan permasalahan.

b. hipotesa

Pengambilan suatu kesimpulan sementara dan metode untuk mewujudkan sebuah rancangan “Pusat Olahraga Ekstim Malang”.

c. analisa

Pengujian kebenaran dari hipotesa dengan membandingkan antara hasil studi dan data dengan kajian teori. Dari analisa dapat dihasilkan suatu pemecahan masalah yang ada :

- **analisa lingkungan**

Merupakan analisa terhadap faktor-faktor dan potensi tapak dan lingkungan serta aspek-aspek yang mencakup di dalamnya, meliputi :

- kondisi eksisting.
- pemilihan site.
- tapak dan lingkungan.

- **analisa manusia**

Hubungan manusia sebagai pengguna bangunan dan obyek bangunan serta berbagai fasilitas yang ditampung, meliputi :

- pelaku, aktivitas, dan fasilitas (peralatan).
- Organisasi ruang.
- pengelompokan dan hubungan antar aktivitas.
- pengelompokan ruang.
- studi besaran ruang.

- **analisa fisik bangunan**

Analisa terhadap faktor-faktor fisik bangunan dalam perancangan “Pusat Olahraga Ekstrim Malang”, meliputi :

- Bentuk bangunan.
- Tampilan bangunan.
- Tata masa bangunan
- Tata ruang dalam dan ruang luar (karakter, suasana ruang dan spasial ruang).
- Struktur dan bahan.
- Sistem utilitas bangunan.

d. konsep

konsep disebut juga sebagai konsep diskriptif yang merupakan suatu susunan gagasan yang sistematis. “Pusat Olahraga Ekstim Malang” didalamnya terdapat konsep bentuk, konsep tapak, konsep ruang, Konsep Utilitas dan konsep struktur bangunan.

5.1 Metode Pengumpulan Data.

5.1.1 Data Primer.

Pengambilan data ini dilakukan secara langsung ke lapangan untuk mengadakan pengamatan dan pengambilan data terhadap obyek perancangan. Pengamatan dilakukan dengan survey langsung ke lapangan dan mendokumentasikan kondisi lapangan dalam bentuk foto yang kemudian akan dianalisa sesuai dengan teori-teori dan kajian-kajian literatur.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Untuk mengumpulkan data primer dapat digunakan metode survey dan metode observasi.

Pengumpulan data pada proses perancangan ini dilakukan dengan cara, yaitu:

1. **Survey lapangan (observasi).**

Melakukan pengamatan langsung ke lapangan sesuai dengan data yang diperlukan dalam perancangan kawasan.

2. **Dokumentasi.**

Pengumpulan data baik tertulis maupun tidak, gambar/photo tentang site/lokasi perancangan guna mengetahui kondisi fisik eksisting, potensi, ataupun kendala yang ada di lokasi perencanaan sehingga dapat memperjelas gambaran obyek perancangan.

5.1.2 Data Skunder.

mengumpulkan data-data dari literatur yang bersifat teori, peraturan daerah, dan program pemerintah yang berhubungan dengan

pengendalian citra kawasan serta program-program, yang terkait langsung dengan judul perencanaan, namun tetap mendukung langkah-langkah perancangan selanjutnya, yang meliputi :

b. Studi literatur.

- **Teori arsitektur.**

Studi tentang teori-teori dalam berarsitektur yang dikemukakan oleh tokoh serta pengaplikasiannya terhadap bangunan.

- **Lokasi.**

Studi tentang lokasi dengan kriteria yang ditetapkan seperti letak geografisnya, peraturan-peraturan yang ada dan lainnya.

- **objek**

Studi tentang objek serta tinjauan fasilitas dan sarana yang dibutuhkan dengan kriteria yang ditetapkan seperti kriteria lokasi, ruang-ruang, dan faktor-faktor pendukung lainnya.

c. studi banding.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang obyek perancangan, diperlukan studi banding sebagai bahan perbandingan dalam pengolahan bangunan dan tapak yang akan dirancang dan untuk mengetahui lebih jelas aktivitas dan fasilitasnya.

5.2 Metode Pengolahan Data.

Proses yang digunakan dalam pengolahan data adalah analisis dan sintesis. Proses pengolahan data akan menghasilkan beberapa alternatif-alternatif pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi untuk mendapatkan konsep perancangan, yang dijelaskan sebagai berikut :

1) Analisis

Tahapan pertama adalah analisis yang meliputi analisis bentuk, tapak, ruang, bangunan, tatanan massa, ruang luar dan sistem struktur serta utilitas, sehingga akan dapat dipergunakan sebagai pemecahan masalah yang telah dirumuskan.

2) *Konsep*

Tahapan kedua adalah konsep yang berisi kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan menghasilkan sebuah konsep programmatik yang kemudian dituangkan ke dalam konsep desain yang selanjutnya menjadi gagasan utama dalam proses perancangan.

5.3 Metode Pembahasan.

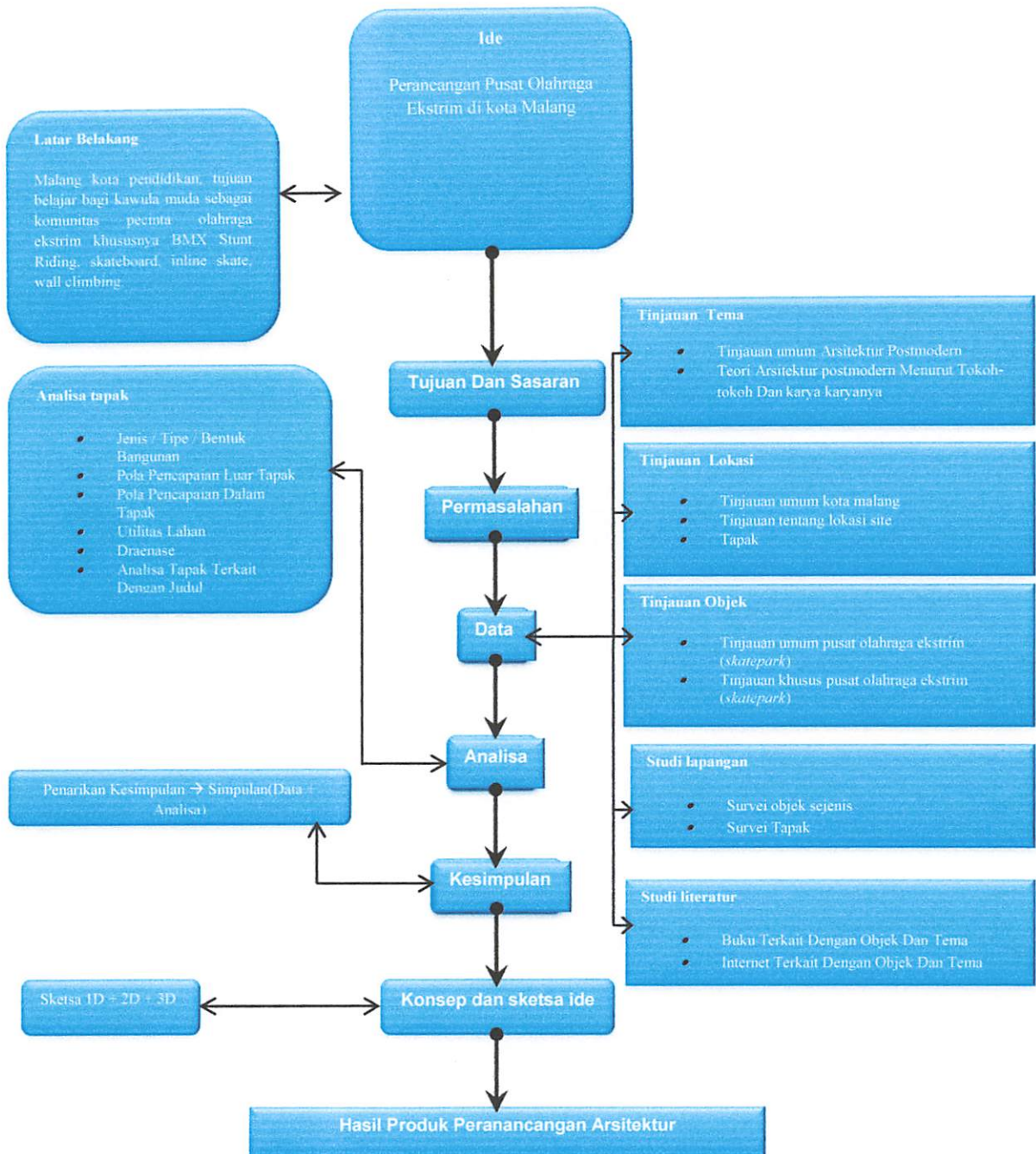
Langkah-langkah yang digunakan dalam merumuskan permasalahan sampai dengan tahap pemecahan masalah menggunakan sistem *Problem Solving Steps*, tahapan yang diambil adalah sebagai berikut :

- a) mendefinisikan permasalahan.
- b) penentuan sasaran atau obyek.
- c) Batasan-batasan.
- d) pengumpulan data.
- e) analisa data.
- f) alternatif pemecahan (solusi).
- g) Penyelesaian / pemecahan masalah.

Pembahasan didasarkan pada cara berpikir, yaitu dimulai dari teori menggunakan metode analisa dan konsep untuk mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan yang kualitatif. Langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut :

- Mencari dan mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam perencanaan dan perancangan.
- Menyeleksi data yang disesuaikan dengan kebutuhan dan masalah yang dihadapi, selanjutnya dianalisa untuk mendapatkan alternatif pemecahan masalah.
- Mengambil alternatif pemecahan masalah sebagai dasar penentuan konsep terpilih. alternatif-alternatif tersebut dianalisa dengan menggunakan kriteria-kriteria yang telah disusun dengan jelas, untuk mendapatkan keputusan rancangan.
-

5.4 Metodologi



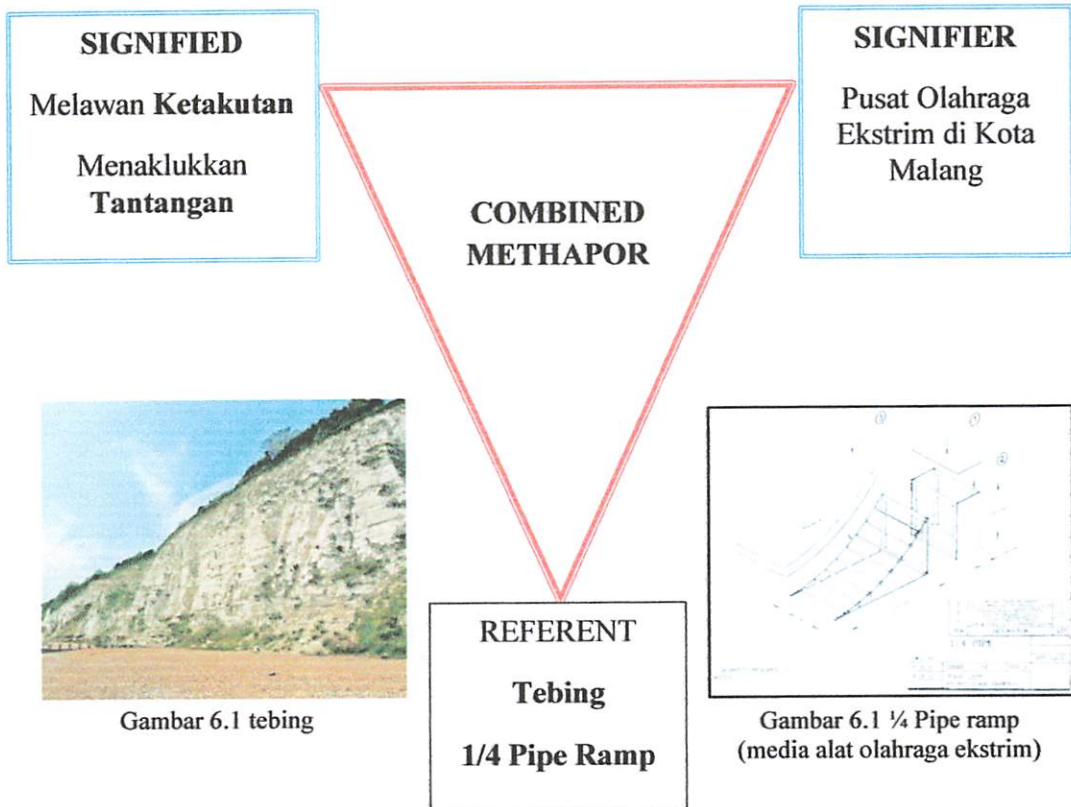
BAB VI
ANALISA DAN KONSEP
ARSITEKTURAL

6.1 ANALISA DAN KONSEP BENTUK

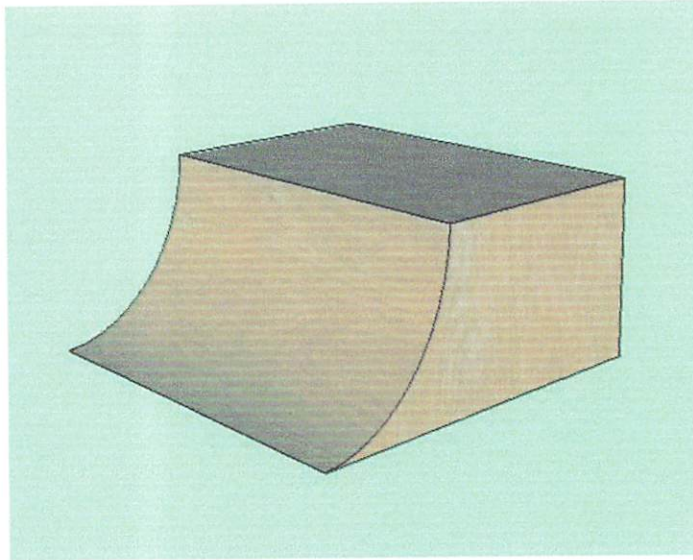
6.1.1 Analisa Dan Konsep Bentuk

Pusat Olahraga Ekstrim ini merupakan suatu wadah bagi pecinta olahraga ekstrim atau olahraga alternatif bagi orang awam yang menyukai tantangan demi pemenuhan kepuasan adrenalin.

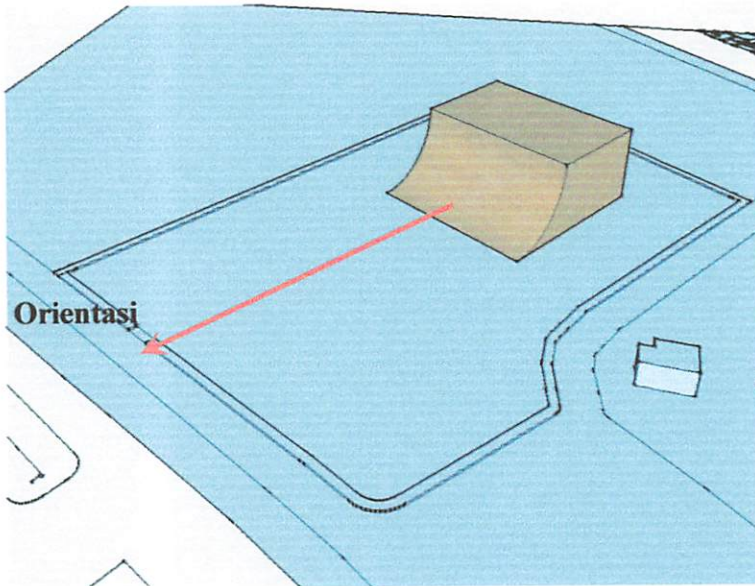
Berdasarkan penjelasan di atas konsep dasar *filosophy* atau landasan konseptual yaitu melawan ketakutan dan menaklukkan tantangan. Dalam olahraga ini tantangan diartikan sebagai alat atau media *ramp* dari skatepark itu sendiri.



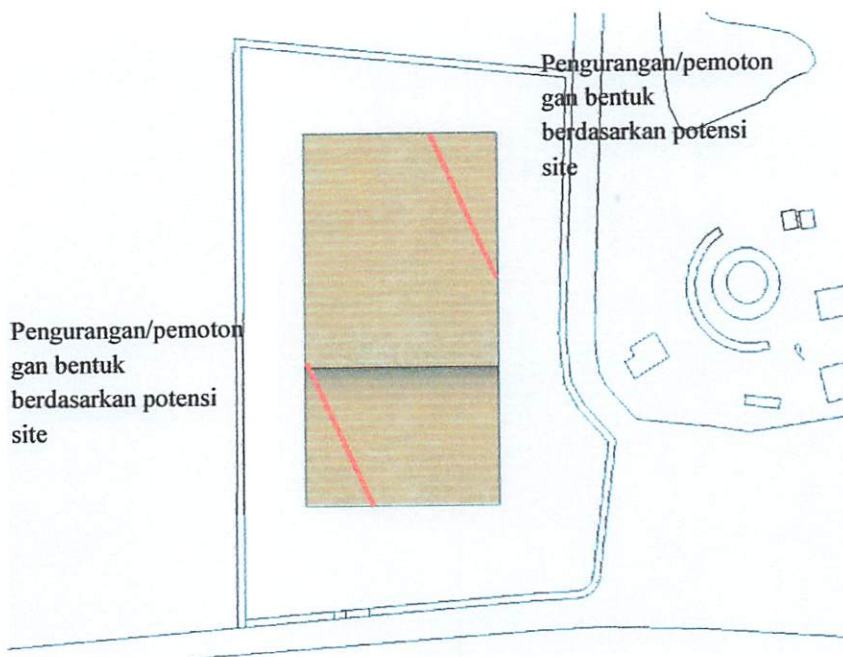
6.1.2 Olah ide Bentuk



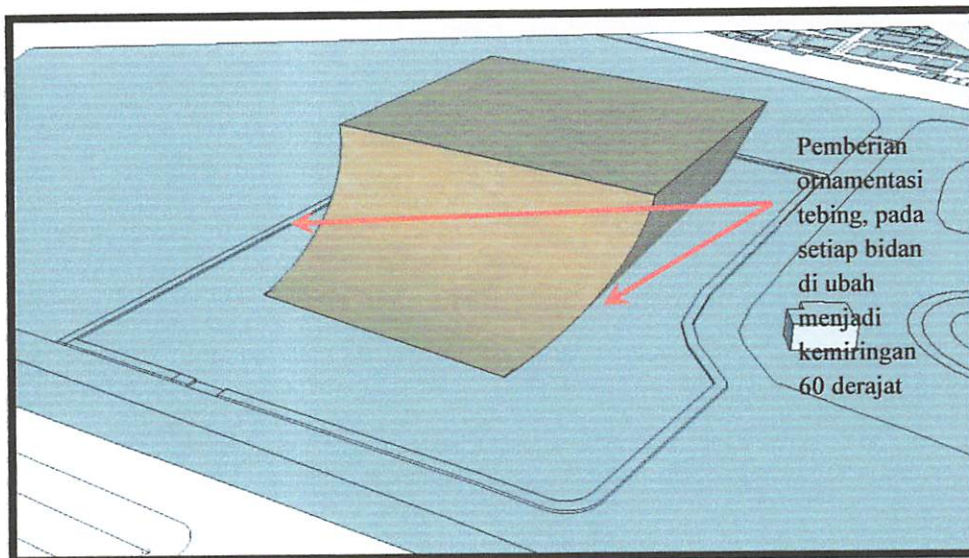
Gambar 6.2 ide dasar bentuk (¼ Pipe ramp)



Gambar 6.3 ide dasar bentuk terhadap site



Gambar 6.3 Olah bentuk



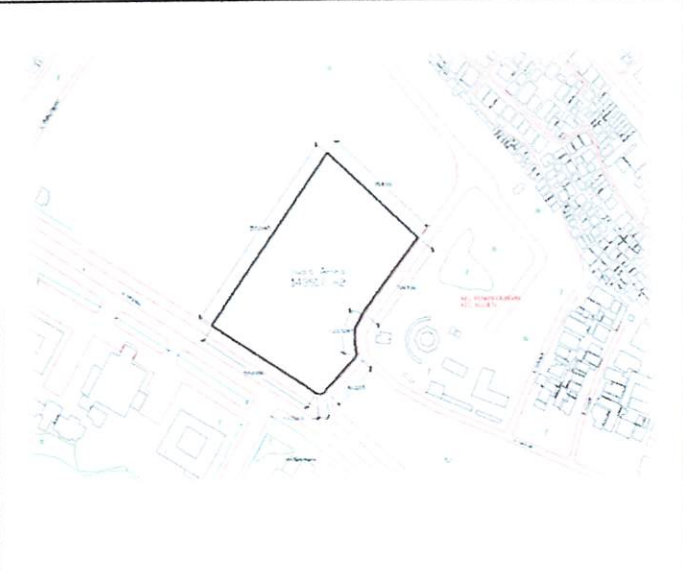
Gambar 6.4 Olah bentuk

6.2. Analisa dan Konsep Perencanaan Tapak

Dalam menganalisa kondisi tapak dan lingkungan sekitar site, dilakukan pengkajian Analisa Tapak, pola sirkulasi, view, vegetasi, dan kebisingan terhadap lokasi site.

6.2.1. Analisa dan Konsep Tapak

Tapak yang direncanakan sebagai perencanaan pusat olahraga ekstrim terletak di jalan Veteran Malang. Berada didekat pusat perbelanjaan dan pendidikan. Adapun beberapa aspek perancangan tapak yang perlu dianalisa yaitu:

| ANALISA TAPAK | |
|---|--|
|  | Analisa kondisi Site dari lahan perancangan: <ul style="list-style-type: none">• Lokasi : Jl. Veteran Malang.• Luas site : ± 1.43 ha• Kondisi site : Datar• KDB : 30-90% |
| Faktor-faktor yang perlu dianalisa pada site: | |
| <ul style="list-style-type: none">* Analisa Pola Sirkulasi Tapak: Yaitu sirkulasi pejalan kaki dan kendaraan pada site untuk menentukan Main Entrance. Dan perletakan masa bangunan yang baik.* Analisa View: Untuk menentukan titik tangkap (Vocal Point). Dan orientasi bangunan* Analisa Vegetasi: bertujuan untuk meredup panas matahari, kebisingan dan di manfaatkan sebagai estetika tapak.* Analisa Kebisingan: Bertujuan untuk menentukan penempatan penezoninggan daerah yang tenang.* Analisa Topografi dan Drainase: Untuk menentukan daerah yang perlu diolah agar tidak terjadi genangan air pada site | |

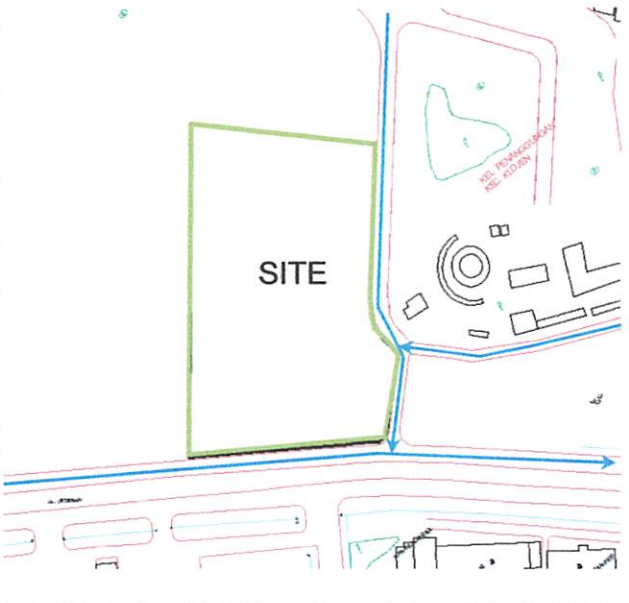
Tabel 6.1 Skatepark di Indonesia

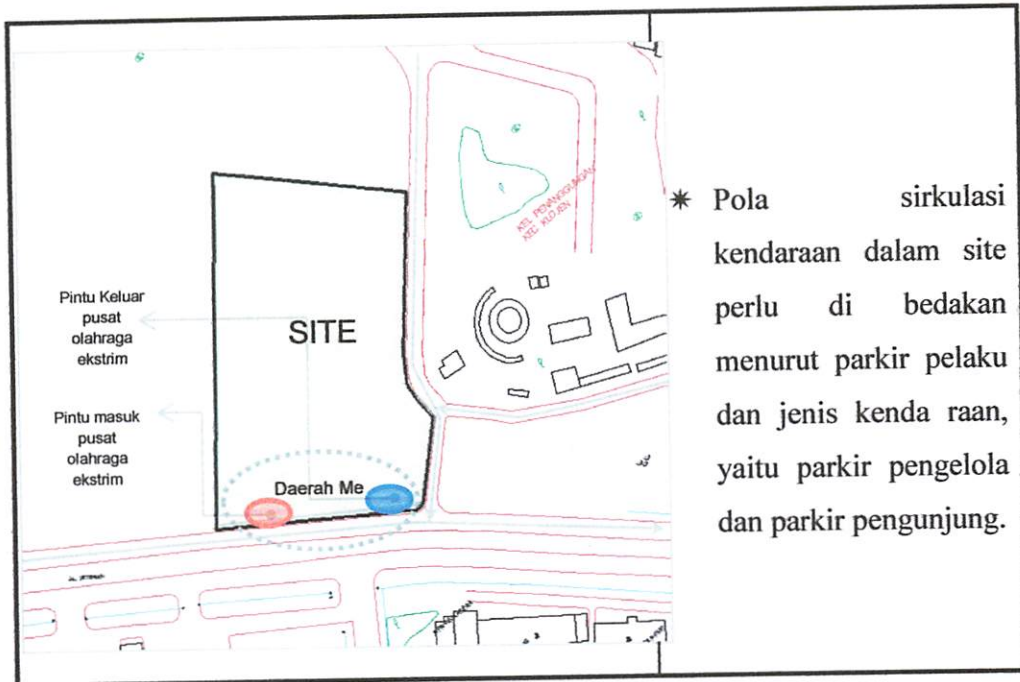
6.2.2. Analisa Dan Konsep Pola Sirkulasi Pada Tapak

Sirkulasi menuju site dapat dicapai dari berbagai arah, untuk itu sirkulasi pencapaian menuju site merupakan dasar pertimbangan guna menentukan *Entrance*, agar menciptakan kelancaran dan ketertiban lalu lintas keluar masuk site.

Tujuan : Untuk mengenali area sekitar site (jalan) dan membuat alternatif entrance (*main* dan *side entrance*) ke site.

Sasaran : Mendapatkan entrance yang mendukung fungsi bangunan.

| Data | Solusi |
|--|--|
|  <p>ANALISA DAN KONSEP</p> | <p>* Membuat bukaan (pintu masuk) maksimal seba-gai main entrance dan Membuat bukaan tamba-han (pintu keluar) diran-cang sedemikian rupa agar tidak terjadi kema-cetan antara kendaraan dengan pejalan kaki pada area M.E.</p> |



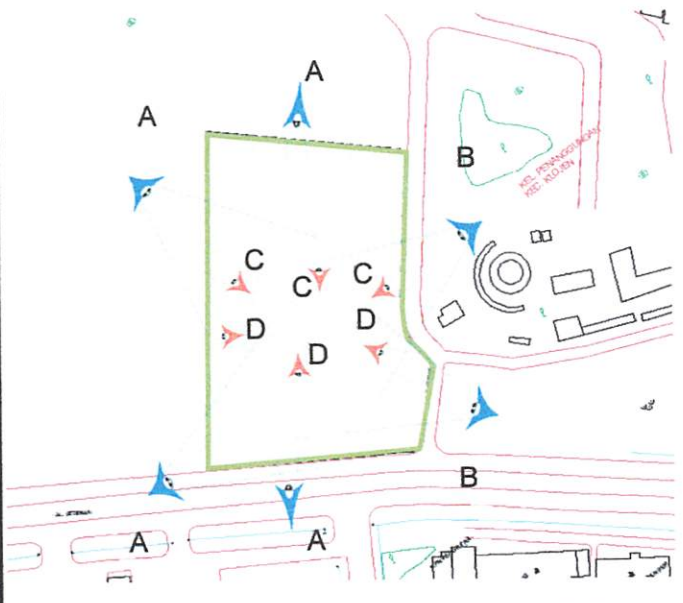
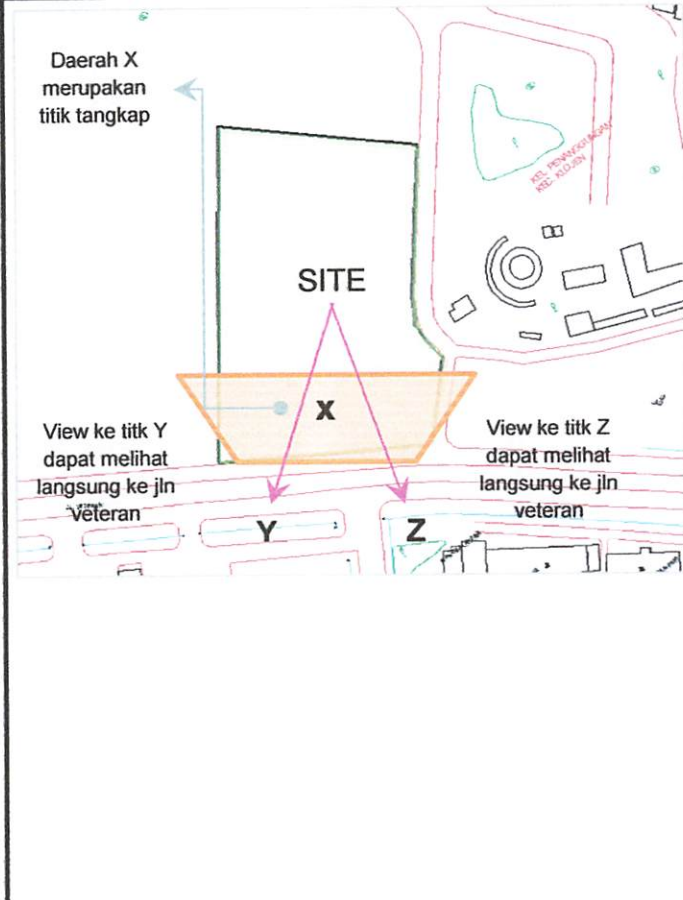
Tabel 6.2 Pola Sirkulasi Tapak

6.2.3. Analisa Dan Konsep View

Analisa view terdiri dua pemandangan yaitu view kedalam (*view to site*) dan view keluar site (*view from site*).

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang memiliki arah view yang indah (Titik Tangkap/Vocal Point) maupun view yang tidak indah.

Sasaran : Memaksimalkan pemanfaatan view yang indah dan meminimalkan view yang tidak indah.

| Data | Solusi |
|--|---|
|  | <p>1. View ke Dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daerah bagian depan (titik X) merupakan titik tangkap (vocal Point) utama pada site. Sehingga nantinya fasad bangunan yang berorientasi pada bagian ini diupayakan dapat mewujudkan image bangunan terutama shopping center |
| <p style="text-align: center;">Analisa dan Konsep</p> | |
|  | <ul style="list-style-type: none"> * Untuk menentukan peletakan masa bangunan yang baik pada site <p>2. View ke Luar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk pemandangan dari dalam keluar site ke titik Y dan Z mempunyai potensi view yang indah, oleh karena itu pada ruang-ruang di buatkan bukaan kearah tersebut untuk meman-faatkan view yang baik. |

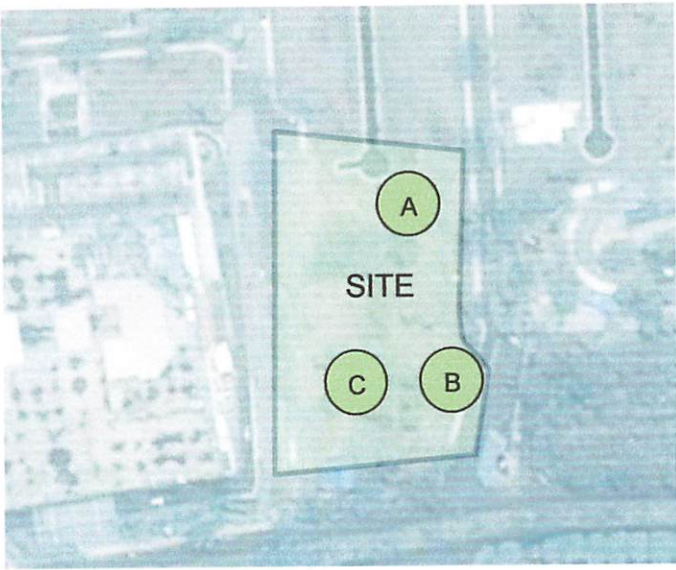
Tabel 6.3 Analisa konsep view

6.2.4. Analisa dan Konsep Vegetasi

Berdasarkan data/fakta dari lapangan vegetasi yang terdapat pada site tidak mendukung keberadaan bangunan. Selain itu vegetasi yang terdapat pada site minim dan tidak teratur.

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang terdapat vegetasi baik pepohonan maupun rumput.

Sasaran : Memanfaatkan vegetasi yang mendukung keberadaan bangunan untuk menciptakan estetika ruang luar.

| Data | Solusi |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none">• Penataan vegetasi akan dimaksimalkan untuk iklim makro, dan memberikan kenyamanan kepada pejalan kaki.• Faktor yang harus diperhatikan pemilihan jenis vegetasi yang cocok serta jarak antar tajuk. |
| Analisa dan Konsep | |

| | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi di manfaatkan sebagai peneduh, pengarah, mengurangi panas matahari dan kebisingan. • Sekaligus dimanfaatkan sebagai estetika ruang luar. |
|--|--|

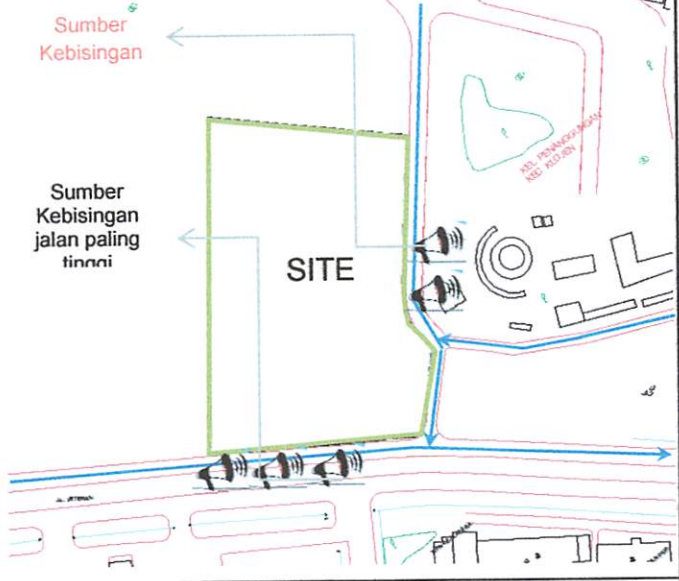
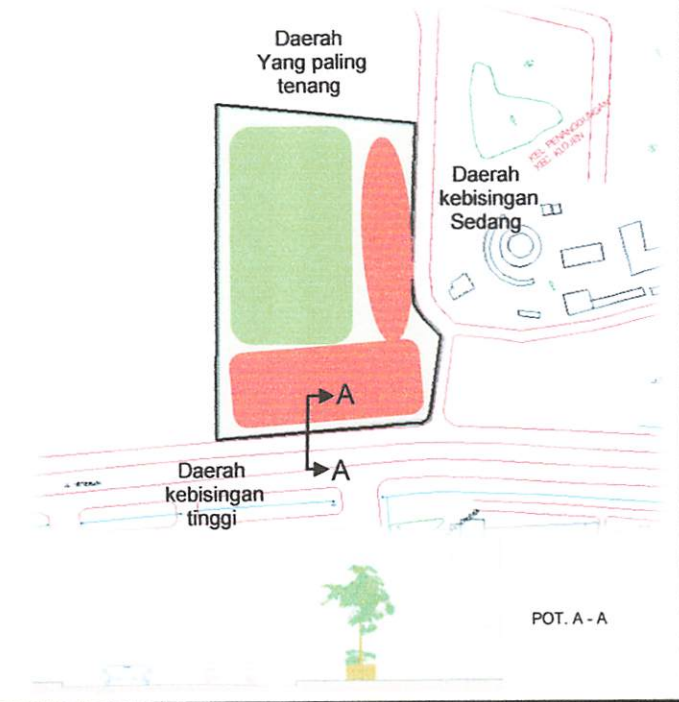
Tabel 6.4 Analisa konsep vegetasi

6.2.5 Analisa dan Konsep Kebisingan

Lokasi perencanaan dikelilingi jalan sehingga kebisingan yang terjadi pun tinggi, tetapi sumber kebisingan berasal dari jalan Presiden Nicolão Lobato merupakan sumber kebisingan yang paling tinggi disebabkan intensitas kendaraan paling ramai:

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang berpotensi terkena kebisingan tinggi.

Sasaran : Meminimalisasi kebisingan dalam site

| Data | Solusi |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"> • Diusahakan bagian penzoningan ruang yang tidak memerlukan ketenangan menghadap pada jalan yang kebisingan tinggi. |
| Analisa dan Konsep | <ul style="list-style-type: none"> • Perlu ada buffer berupa (vegetasi) diantara jalan dan bangunan, sehingga dapat meredup tingkat kebisingan. |
|  | |

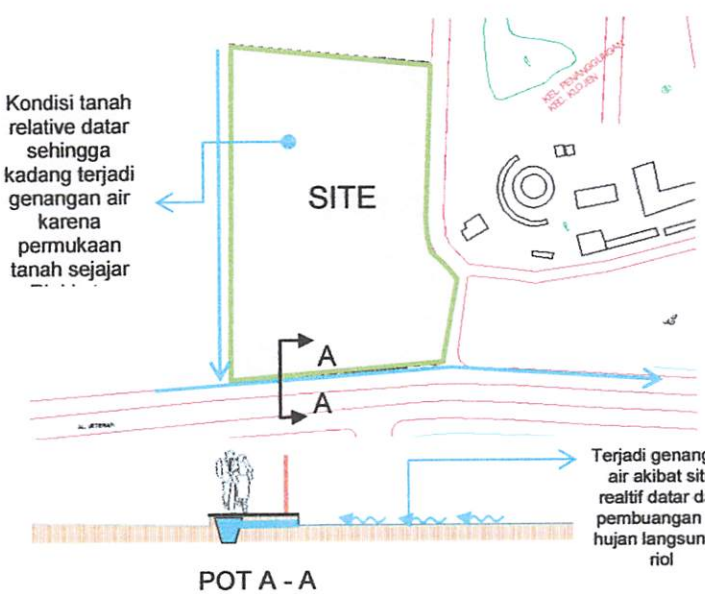
Tabel 6.5 Analisa konsep kebisingan

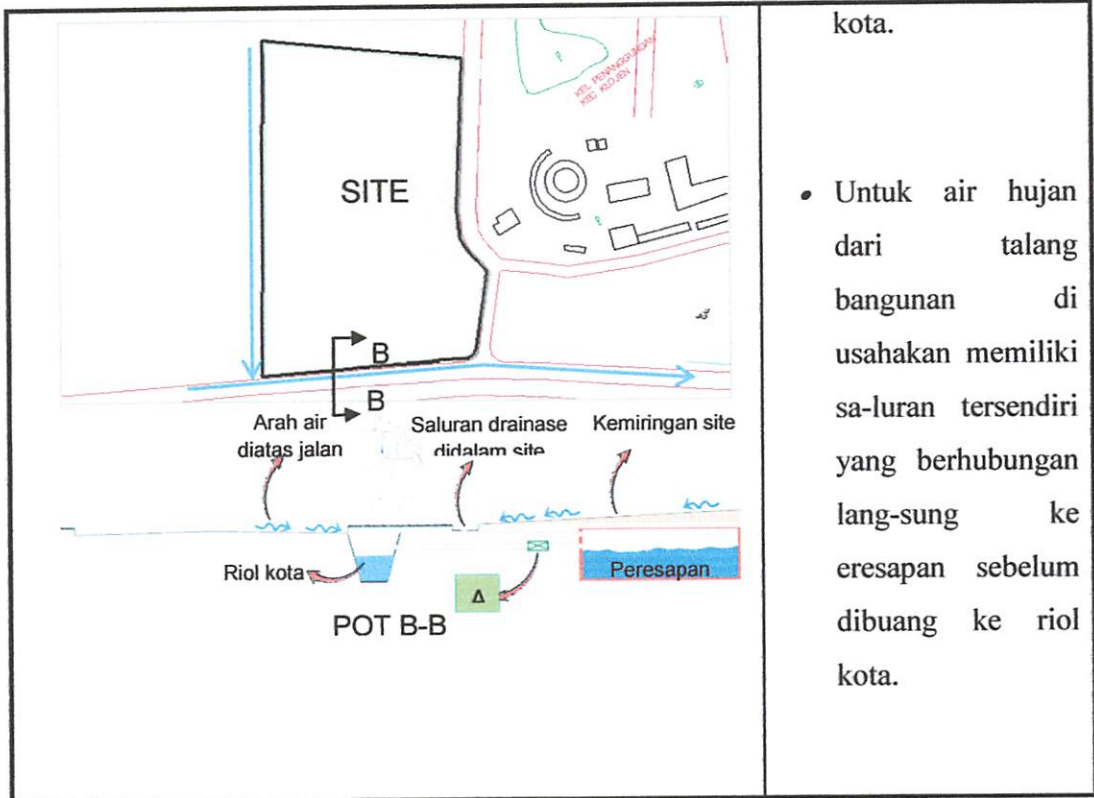
2.2.6. Analisa dan Konsep Drainase pada site

Data lapangan menunjukkan bahwa site yang dipilih merupakan daerah yang relatif datar (tidak bekontur), maka sering terjadi genangan air pada site.

Tujuan : Untuk mengenali area dalam site yang sering terjadi genangan air.

Sasaran : Meminimalisasi genangan air dalam site

| Data | Solusi |
|---|--|
| <p>Kondisi tanah relative datar sehingga kadang terjadi genangan air karena permukaan tanah sejajar</p>  <p>SITE</p> <p>POT A - A</p> <p>Terjadi genangan air akibat site relatif datar dan pembuangan air hujan langsung ke riol</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Bagian ruang luar dibuat miring agar tidak terjadi genangan air dengan kemiringan 1^0-10^0. • Saluran drainase di dalam site disalurkan ke peresapan sebelum dialirkan ke riol |
| <p>Analisa dan Konsep</p> | |



Tabel 6.6 Analisa konsep Drainase

6.2.7. Analisa dan Konsep Pendaerahan Tapak dan penempatan masa.

Berdasarkan beberapa pertimbangan analisa dan konsep tapak diatas serta data/potensi lokasi, maka pendaerahan dan penempatan masa bangunan dapat dizoningkan,

A. Analisa Pendaerahan Tapak/Zoning



Tabel 6.7 Analisa pendaerahan tapak

B. Penempatan Masa



Tabel 6.8 Analisa penempatan massa

6.3 ANALISA DAN KONSEP FUNSIONAL

Analisa fungsional yang dilakukan yaitu analisa tentang Pola kegiatan dan besaran ruang yang terjadi pada Pusat Olahraga Ekstrim adalah sebagai berikut:

6.3.1. Analisa Kegiatan / Aktivitas

Sebuah Skatepark memiliki aktivitas utama yaitu sebagai tempat kompetisi, latihan, dan hiburan :

➤ **Turnament, Latihan, dan Hiburan**

- **Skateboard :**
 - Skateboard Park
 - Skateboard Street
 - Best Trick
- **BMX :**
 - BMX Dirt Jump
 - BMX Flat Land
 - BMX Park
 - BMX Street
- **Inline Skate**
 - Inline Skate Park
 - Inline Skate Street
 - Best Trick

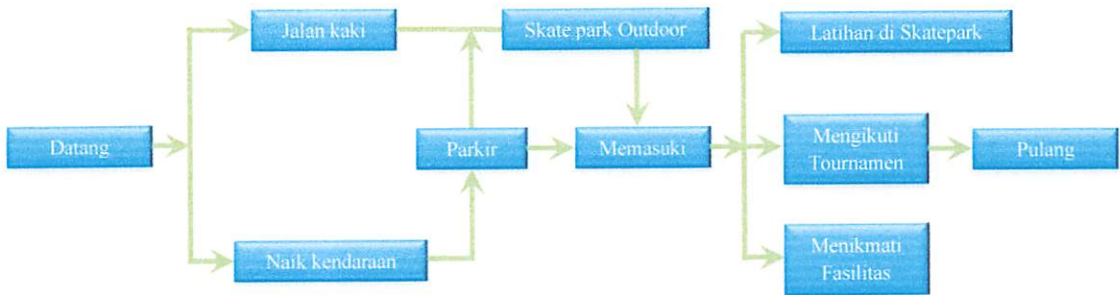
Karena aktivitas ini merupakan kegiatan pokok dari sebuah Pusat Olahraga Ekstrem Di Malang maka aktivitas tersebut memerlukan wadah agar semua aktivitas yang ada dapat berlangsung. Obyek yang akan dirancang adalah sebuah Pusat Olahraga Ekstrim Di Kota Malang yang menekankan kepada kompetisi, Latihan, Hiburan dengan diwadahi bangunan yang memiliki aliran arsitektur post modern, maka bagaimana semua fasilitas tersebut dapat terpenuhi dengan aliran arsitektur post modern.

Dari aktivitas utama Pusat Olahraga Ekstrem Di Malang, adapun aktivitas lain yang mendukung aktivitas utama. Aktivitas ini terbagi menjadi 3 berdasarkan pengguna Pusat Olahraga Ekstrem Di Malang antara lain:

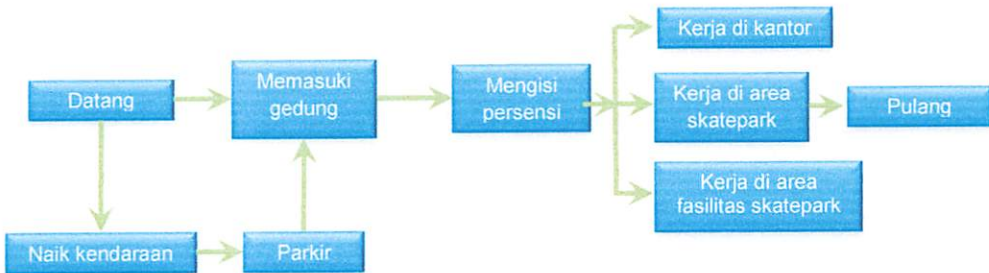
- Pengunjung
 - Turnament
 - Latihan
 - Hiburan
- Pengelola
- Karyawan
 - Pelengkap
 - Servis

Dari ketiga pengguna Pusat Olahraga Ekstrem Di Malang masing-masing memiliki aktivitas berbeda yang perlu di wadahi, berikut diagram aktivitas para pengguna Pusat Olahraga Ekstrem Di Malang :

✓ Pola aktivitas pengunjung (Skatepark Indoor)



✓ Pola aktivitas karyawan atau staff pengelola



✓ Pola aktivitas Karyawan pelengkap



✓ Pola aktivitas karyawan service



6.3.2. STUDI AKTIVITAS

Kebutuhan ruang di diketahui berdasarkan kegiatan yang berlangsung di dalam bangunan / obyek yang dirancang. Kegiatan — kegiatan tersebut antara lain :

KEGIATAN SKATE INDOOR

| PELAKU | AKTIVITAS | PERALATAN | KARAKTER KEBUTUHAN |
|------------|---|---|--|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> •Mengganti pakaian •Latihan <i>Skateboard, BMX, Inline skate</i> | <ul style="list-style-type: none"> •Lemari •Skateboard •BMX •Inline Skate (Sepatu Roda) •Media Ramps | <p>Membutuhkan ruang ganti pakaian.</p> <p>Sirkulasi antar ramps dan sirkulasi antar pemain perlu di perhatikan.</p> |
| Karyawan | <ul style="list-style-type: none"> •Mengganti pakaian | <ul style="list-style-type: none"> •Lemari | Melayani Costumer |

| | | | |
|---|---|---|----------------------------------|
| n | <ul style="list-style-type: none"> • Memberi informasi • Bekerja di are skatepark | <ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi • Komputer | membutuhkan ruang ganti pakaian. |
|---|---|---|----------------------------------|

Tabel 6.8 Kegiatan Skate Indoor

KEGIATAN CAFÉ DAN RESTORASI

| PELAKU | AKTIVITAS | PERALATAN | KARAKTER KEBUTUHAN |
|------------|--|---|--|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> • Istirahat • Makan dan minum | <ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi | Suasana ruang yang nyaman dan rileks. |
| Karyawan | <ul style="list-style-type: none"> • Melayani customer | <ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi | Sifat kegiatan statis atau tidak berubah – ubah. |

Tabel 6.9 Kegiatan Cafe dan Restorasi

KEGIATAN PENJUALAN / SKATE SHOP

| PELAKU | AKTIVITAS | PERALATAN | KARAKTER KEBUTUHAN |
|------------|--|--|---|
| Pengunjung | <ul style="list-style-type: none"> • Pengamatan terhadap materi yang dijual | <ul style="list-style-type: none"> • Etalase • Rak pakaian • Rak sepatu • Lemari | Memerlukan sirkulasi untuk ruang gerak yang dapat menunjang kegiatan jual beli. |
| Sales | <ul style="list-style-type: none"> • Melayani transaksi jual beli | <ul style="list-style-type: none"> • Meja • Kursi | Sirkulasi interaksi antara penjual dan |

| | | | |
|--|--------------------|----------------------|----------|
| | •Melayani costumer | •Lemari •Komputer | pembeli. |
|--|--------------------|----------------------|----------|

Tabel 6.10 Kegiatan Skate shop

KEGIATAN GALERI

| PELAKU | AKTIVITAS | PERALATAN | KARAKTER KEBUTUHAN |
|------------|---|---|--|
| Pengunjung | •Pengamatan terhadap materi yang dijual | •Etalase •Rak barang •Lemari | Memerlukan sirkulasi untuk ruang gerak pengunjung |
| Sales | •Melayani costumer | •Meja •Kursi •Lemari •Komputer | Sirkulasi interaksi antara penjual dan pengunjung. |

Tabel 6.11 Kegiatan Galeri

KEGIATAN BENGKEL & MODIFIKASI

| PELAKU | AKTIVITAS | PERALATAN | KARAKTER KEBUTUHAN |
|------------|---|---|---|
| Pengunjung | •Menyerahkan <i>Skate board, BMX, Inline skate</i> (sepatu roda) yang rusak •Menunggu di coba •Membayar •Memilih variasi | •Skateboard •BMX •Inline Skate (Sepatu Roda) •Etalase •Rak aksesoris •Kursi •Meja | Membutuhkan ruang gerak agar sirkulasi lancar |
| Karyawan | •Melayani costumer | •Lemari | Melayani Costumer |

| | | | |
|--------------|----------------------|---|----------------------------------|
| & Mekanik | •Melakukan perbaikan | •Meja •Kursi •Komputer •Peralatan bengkel dan modifikasi | membutuhkan ruang ganti pakaian. |
|--------------|----------------------|---|----------------------------------|

Tabel 6.12 Kegiatan Bengkel

KEGIATAN ADMINISTRASI/KANTOR

| PELAKU | AKTIVITAS | PERALATAN | KARAKTER KEBUTUHAN |
|-----------------|--------------------------------|---|---|
| Karyawan kantor | •Melakukan aktivitas di kantor | •Lemari •Meja •Kursi •Komputer | Memerlukan sirkulasi untuk ruang gerak antar karyawan. Sifat kegiatan statis tidak berubah – ubah. |

Tabel 6.13 Kegiatan Administrasi

KEGIATAN SERVIS

| PELAKU | AKTIVITAS | PERALATAN | KARAKTER KEBUTUHAN |
|----------|---|---|---|
| Karyawan | •Melakukan perawatan pada bangunan dan skatepark. | •Alat perawatan skatepark, mesin dan alat pembersih | Skatepark membutuhkan perawatan berkala agar bertahan dalam jangka panjang. |

Tabel 6.14 Kegiatan Servis

6.3.3. ANALISA KEBUTUHAN RUANG

Dari analisa aktivitas didapat kebutuhan ruang berdasarkan perilaku kegiatan di dalamnya, Antara lain :

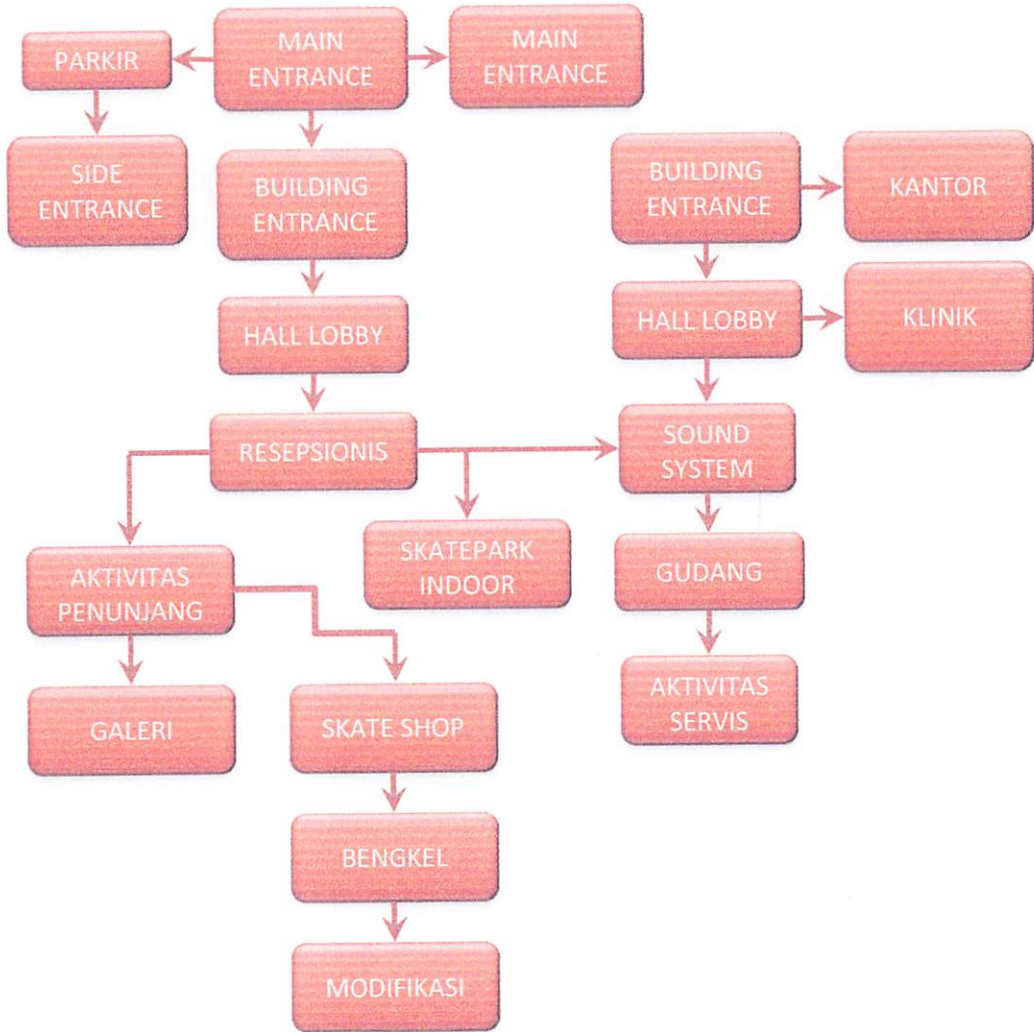
| AKTIVITAS UTAMA |
|--|
| SKATEPARK & WALL CLIMBING |
| <ul style="list-style-type: none">• HALL• LOBBY• RESEPSIONIS• SKATEPARK INDOOR• LOCKER ROOM• SOUND SYSTEM• GUDANG• KLINIK |

| AKTIVITAS PENGELOLA |
|---|
| KANTOR |
| <ul style="list-style-type: none">• RUANG OWNER• RUANG GENERAL MANAGER• RUANG MANAGER ADMINISTRASI• RUANG SEKRETARIS• RUANG GENERAL MANAGER FINANCIAL• RUANG MANAGER PERSONALIA• RUANG MANAGER OPERASIONAL• RUANG STAFF• RUANG TAMU• RUANG RAPAT |

| AKTIVITAS PENUNJANG |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• SKATE SHOP• BENGKEL & MODIFIKASI• GALERI• CAFÉ DAN RESTORASI |

| AKTIVITAS SERVIS |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">• RUANG TRANSFORMATOR• RUANG GENERATOR SET• RUANG POMPA• RUANG KARYAWAN• LOCKER ROOM RUANG• CONTROL PANEL• RUANG MESIN AC• RUANG SECURITY |

DIAGRAM SIRKULASI RUANG



6.3.4 ANALISA KEBUTUHAN DAN BESARAN RUANG

Berdasarkan analisa kebutuhan ruang didapat kapasitas besaran ruang:

AKTIVITAS UTAMA ► SKATE INDOOR

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | STANDAR | TOTAL | SUMBER |
|--------------------------|-----------|----------------------------|-----------------------------|-------------|
| Lobby | 100 orang | 0,9 m ² | 90 m ² | NAD |
| Resepsionis dan Security | 5 orang | - | 20 m ² | Studi Ruang |
| Area Latihan | 100 orang | - | 1500 m ² | Studi Ruang |
| Area pertandingan | 100 orang | - | 1500 m ² | Studi Ruang |
| Area Penonton | 500 orang | 1 m ² /orang | 500 m ² | NAD |
| Ruang Ganti | 50 orang | 0,5 m ² /orang | 15 m ² | NAD |
| • Loker | 50 orang | 2 m ² /orang | 60 m ² | NAD |
| • Shower | | | | |
| Toilet Pria | 4 orang | 1,8 m ² /orang | 7,2 m ² | NAD |
| • Wastafel | 5 orang | 2,16 m ² /orang | 10,8 m ² | NAD |
| • Kloset | 5 orang | 1,8 m ² /orang | 9 m ² | NAD |
| • Urinoir | | | | |
| Toilet Wanita | 4 orang | 1,8 m ² /orang | 7,2 m ² | NAD |
| • Wastafel | 5 orang | 2,16 m ² /orang | 10,8 m ² | NAD |
| • Kloset | | | | |
| Ruang Sound System | 6 orang | - | 20 m ² | Studi Ruang |
| Gudang | - | - | 12 m ² | Studi Ruang |
| Klinik | 6 orang | 11 m ² /orang | 66 m ² | BFHW |
| | | Sub Total | 3828 m ² | |
| | | Sirkulasi 30 % | 1148,4 m ² | |
| | | Total | 4976,4 m² | |

AKTIVITAS PENUNJANG ► SKATE SHOP

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | STANDAR | TOTAL | SUMBER |
|--------------------------------|------------------|-----------------------|---------------------------|---------------|
| Retail Casual | - | - | 800 m ² | Studi Ruang |
| Retail Aksesoris dan Peralatan | - | - | 800 m ² | Studi Ruang |
| Galeri | - | - | 500 m ² | Studi Ruang |
| | | Sub Total | 1900 m² | |
| | | Sirkulasi 30 % | 570 m² | |
| | | Total | 2470 m² | |

► BENGKEL & MODIFIKASI

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | STANDAR | TOTAL | SUMBER |
|------------------------|------------------|-----------------------|----------------------------|---------------|
| Ruang Bengkel | - | - | 100 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Modifikasi | - | - | 25 m ² | Studi Ruang |
| Toilet | 1 | - | 5 m ² | Studi Ruang |
| Gudang | - | - | 12 m ² | Studi Ruang |
| | | Sub Total | 142 m² | |
| | | Sirkulasi 30 % | 42,6 m² | |
| | | Total | 184,6 m² | |
| | | | | |

► CAFÉ & RESTORASI

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | STANDAR | TOTAL | SUMBER |
|---------------------|-----------|----------------------------|----------------------------|-------------|
| Area Makan | 100 orang | 2,14 m ² /orang | 214 m ² | NAD |
| Stan Café dan Resto | - | 10 m ² /stan | 50 m ² | Studi Ruang |
| Gudang Kering | - | - | 15 m ² | Studi Ruang |
| Gudang Basah | - | - | 15 m ² | Studi Ruang |
| Toilet Pria | | | | |
| • Wastafel | 4 orang | 1,8 m ² /orang | 7,2 m ² | NAD |
| • Kloset | 5 orang | 2,16 m ² /orang | 10,8 m ² | NAD |
| • Urinoir | 5 orang | 1,8 m ² /orang | 9 m ² | NAD |
| Toilet Wanita | | | | |
| • Wastafel | 4 orang | 1,8 m ² /orang | 7,2 m ² | NAD |
| • Kloset | 5 orang | 2,16 m ² /orang | 10,8 m ² | NAD |
| | | Sub Total | 379 m ² | |
| | | Sirkulasi 30 % | 113,7 m ² | |
| | | Total | 492,7 m² | |

AKTIVITAS PENGELOLA ► KANTOR

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | STANDAR | TOTAL | SUMBER |
|----------------------------|-----------|----------------------------|---------------------|-------------|
| Ruang Owner | 1 orang | - | 25 m ² | Studi Ruang |
| Ruang General Manager | 1 orang | - | 20 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Manager administrasi | 1 orang | - | 15 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Sekretaris | 1 orang | - | 15 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Manager Financial | 1 orang | - | 15 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Manager Operasional | 1 orang | - | 15 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Manager Personalia | 1 orang | - | 15m ² | Studi Ruang |
| Ruang Staff | 10 orang | - | 64 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Tamu | 10 orang | - | 20 m ² | NAD |
| Ruang Rapat | - | 1,5 m ² /orang | 15 m ² | NAD |
| Pantry & Servis | 6 orang | - | 20 m ² | Studi Ruang |
| Gudang | - | - | 12 m ² | Studi Ruang |
| Toilet Pria | | | | |
| • Wastafel | 4 orang | 1,8 m ² /orang | 7,2 m ² | NAD |
| • Kloset | 5 orang | 2,16 m ² /orang | 10,8 m ² | NAD |
| • Urinoir | 5 orang | 1,8 m ² /orang | 9 m ² | NAD |
| Toilet Wanita | | | | |
| • Wastafel | 4 orang | 1,8 m ² /orang | 7,2 m ² | NAD |
| | 5 orang | 2,16 m ² /orang | 10,8 m ² | NAD |

| | | | |
|----------|--|-----------------------|--------------------------|
| • Kloset | | | |
| | | Sub Total | 272,36 m ² |
| | | Sirkulasi 30 % | 81,70 m ² |
| | | Total | 354,06 m ² |

AKTIVITAS SERVIS

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | STANDAR | TOTAL | SUMBER |
|---------------------|-----------|-------------------------|----------------------|-------------|
| Ruang Generator Set | - | - | 20 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Transformator | - | - | 20 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Pompa | - | - | 25 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Karyawan | 1 orang | - | 40 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Locker | 1 orang | - | 10 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Panel Kontrol | 1 orang | - | 10 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Mesin AC | 1 orang | - | 122 m ² | Studi Ruang |
| Ruang Security | 5 orang | - | 20 m ² | Studi Ruang |
| Kamar Mandi / WC | 5 orang | 5 m ² /orang | 25 m ² | NAD |
| | | Sub Total | 292 m ² | |
| | | Sirkulasi 30 % | 87,6 m ² | |
| | | Total | 379,6 m ² | |

FASILITAS PARKIR

| KEBUTUHAN RUANG | KAPASITAS | STANDAR | TOTAL | SUMBER |
|---------------------|-----------|---------------------------|--------------------|--------|
| Parkir Mobil | 10 Unit | 12,5 m ² /unit | 125 m ² | NAD |
| Parkir Sepeda Motor | 200 Unit | 1,6 m ² /unit | 320 m ² | NAD |
| Sub Total | | | 445 m ² | |
| Sirkulasi 100 % | | | 445 m ² | |
| Total | | | 890 m ² | |

TOTAL LUAS BESARAN RUANG

| KELOMPOK AKTIVITAS | BESARAN RUANG |
|------------------------|------------------------------|
| Aktivitas Utama | 4976,4 m ² |
| Aktivitas Penunjang | |
| • Skate Shop | 2470 m ² |
| • Bengkel & Modifikasi | 184,6 m ² |
| • Café & Restorasi | 492,7 m ² |
| Aktivitas Pengelola | 354,06 m ² |
| Aktivitas Servis | 379,6 m ² |
| Fasilitas Parkir | 890 m ² |
| Total | 9747,36 m ² |
| TOTAL | 8857,36 m² |
| LUAS BANGUNAN | 8900 m² |

6.4. ANALISA KONSEP STRUKTUR

Pertimbangan struktur bangunan antara lain :

- Kondisi tanah
- Peruntukan bangunan
- Estetika dan ekonomis
- Kekuatan dan kemampuan serta kecepatan pelaksanaan pemasangan

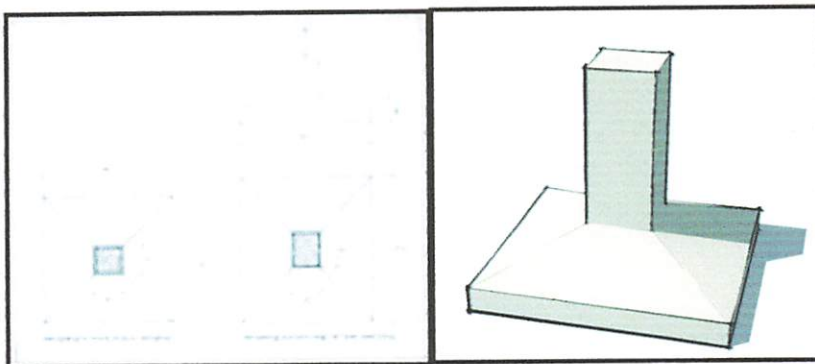
Struktur yang dipilih harus dapat memenuhi syarat :

- Kuat terhadap gaya-gaya yang bekerja
- Dapat menahan beban mati maupun benda hidup (bergerak)
- Stabil

Dengan pertimbangan di atas, maka sistem struktur yang digunakan adalah:

- **Struktur Pondasi (Sub Structure)**

Sub structure pada obyek yang dirancang menggunakan pondasi setempat (*footplat*). Pondasi setempat (*footplat*) adalah pondasi beton bertulang yang dibuat setempat hanya dibawah kolom struktur. Pondasi setempat dipakai pada tanah keras dangkal dan beban bangunan tidak terlalu berat. Sistem pondasi setempat dianggap sesuai dengan obyek karena jumlah lantai yang dirancang hanya berjumlah 1-3 lantai.

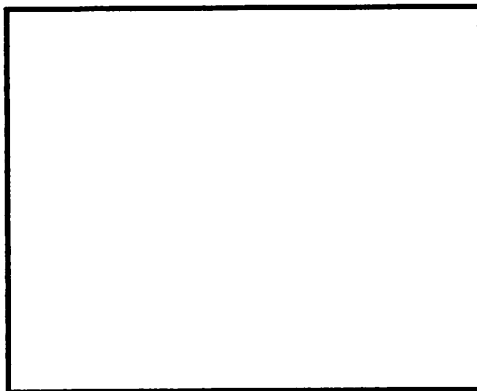


Gambar 6.6 Pondasi Foot Plat

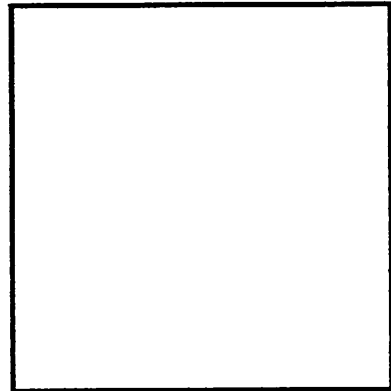
- **Struktur Dinding (Main Structure)**

Fungsi dinding sebagai pembatas ruang baik secara visual maupun akustik, dan menahan pengaruh dari luar ruangan (penghalau radiasi dan sinar matahari, pelindung dari angin dan hujan, dan melindungi dari serangan binatang dari luar). Sistem Main Structure yang digunakan adalah sistem rangka yang terdiri dari rangkaian balok dan kolom.

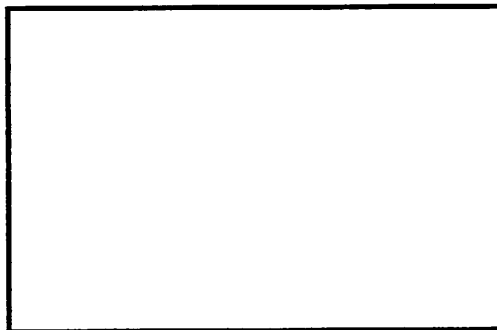
Modul adalah ukuran dasar yang digunakan untuk menentukan dimensi bangunan dan bagian-bagiannya untuk memudahkan perancangan dan fleksibilitas ruang menjadi lebih tinggi. Modul yang digunakan disesuaikan dengan bentuk bangunan . Dibawah ini adalah beberapa pola penataan modul antara lain:



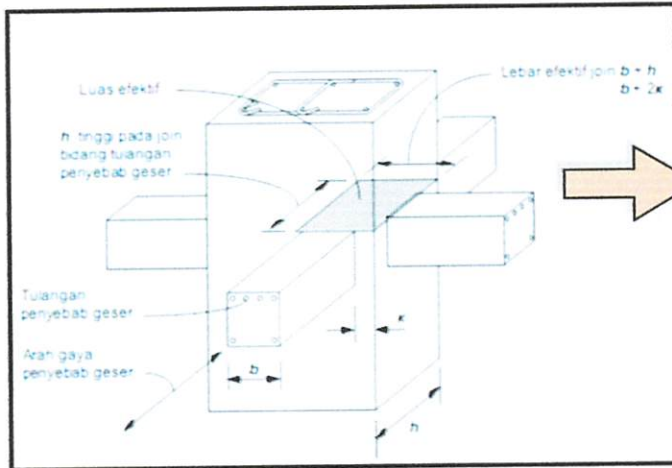
Gambar 6.7
Modul Dengan Pola Grid



Gambar 6.8
Modul Dengan Pola Melingkar



Gambar 6.9
Modul Dengan Pola Segi Tiga



Gambar di samping menjelaskan hubungan antara balok dan kolom pada struktur rangka bangunan.

Gambar 6.10
Hubungan Antara Balok Dan Kolom

- **Struktur Atap (Upper Structure)**

Fungsi atap sebagai pelindung panas dan kesilauan cahaya matahari secara langsung memiliki peran penting untuk menjaga temperatur terhadap interior ruangan dan sebagai penghalau angin atau tempat sirkulasi udara. Pada material atap disesuaikan dengan bentuk ruang maupun fungsi di dalamnya serta sebagai struktur penopang atap ditentukan oleh beban (material atap, pengaruh angin, dan bentang). Sistem upper struktur yang digunakan adalah kuda-kuda baja karena bentangan yang lebar pada ruang-ruang yang ada pada obyek.

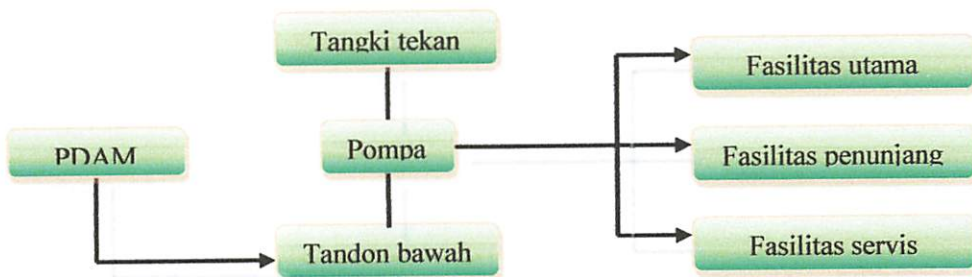
6.5 . ANALISA DAN KONSEP UTILITAS BANGUNAN

Dalam analisa dan konsep utilitas bangunan dilakukan pengkajian mengenai perancangan utilitas terhadap bangunan Pusat Olahraga Ekstrim meliputi:

A. Sistem Sanitasi

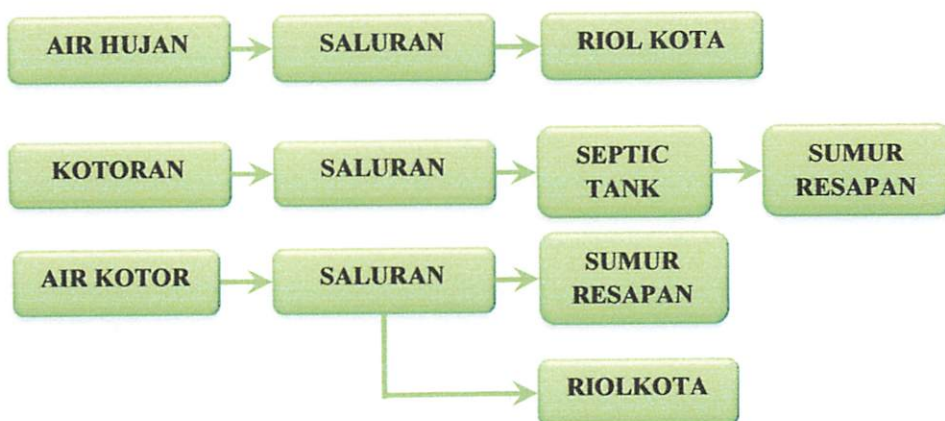
Sanitasi yang dimaksud dari pengkajian analisa Utilitas Bangunan ini, terdiri dari Jaringan air bersih, Jaringan air kotor, Sistem pembuangan sampah, Sistem energi listrik.

1. Jaringan Air Bersih



Penyediaan air bersih untuk bangunan Pusat Olahraga Ekstrim ini terdiri dari air dingin dan air panas, yaitu air yang digunakan untuk kebutuhan - kebutuhan lain. Untuk sumber air pada lokasi perencanaan terdiri dari PDAM dan air dari dalam tanah (sumur pompa). Oleh karena itu penyediaan air bersih pada bangunan ini sepenuhnya diperoleh dari PDAM.

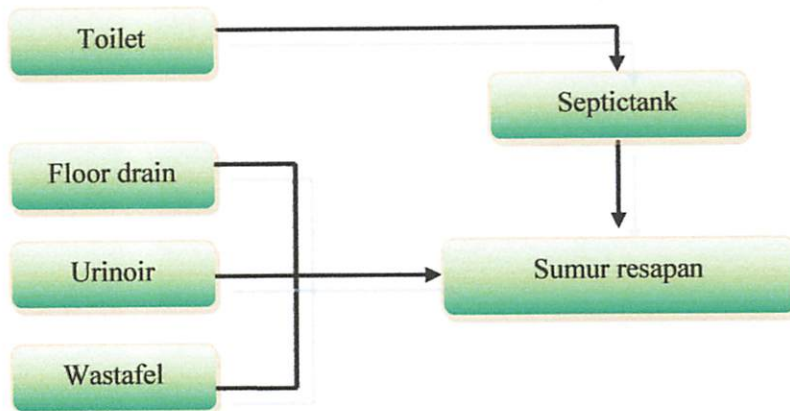
2. Jaringan Air Kotor



3. Sistem Pembuangan

Untuk sistem pembuangan air kotor, kotoran dari toilet diuraikan menjadi *black water* sedangkan dari urinoir, wastafel dan floor drain diuraikan menjadi *grey water*. Untuk *black water* sendiri disalurkan menuju ke septictank dan jarak maksimum pipa \pm 15 m. Dari septictank *black water* kotor langsung di buang menuju sumur resapan atau unit pengolahan limbah.

Skema Pembuangan Air Kotor



Skema Pembuangan Air Hujan



4. Sistem Energi Listrik

Sistem distribusi energi listrik bersal dari PLTN maupun Generator Set (Genset). Yaitu daya listrik yang diperlukan untuk penerangan dan daya listrik untuk perlengkapan/peralatan bangunan (pemanas air, lemari es, mesin lift, pompa air dan lain-lain).

Daya listrik dari PLTN dipasok ke dalam bangunan yang disalurkan melalui kabel bawah tanah. Untuk distribusi dalam bangunan dapat dilakukan dengan:

- Diletakkan pada ruang di plafon
- Diletakkan pada pelat lantai.
- Diletakkan pada rak kabel.

Jadi sumber energi listrik pada bangunan ini menggunakan daya listrik dari PLTN dan Generator Set, untuk generator set digunakan Jika aliran listrik PLN terhenti, Genset diletakkan dalam ruangan yang kedap suara, agar suara yang ditimbulkan oleh mesin diesel tidak mengganggu aktivitas dalam bangunan. Sedangkan dalam bangunan/ruang-ruang diletakkan pada ruang di plafon.

B. Sistem Perlindungan Bangunan

Sistem pengamanan bertujuan melindungi atau mencegah bangunan terhadap bahaya kebakaran (fire Safety) dan penangkal petir

1. Sistem Pencegahan Kebakaran

Sistem penanggulangan dan pencegahan kebakaran pada bangunan gedung bertujuan untuk melindungi jiwa dan harta benda terhadap kebakaran. Sistem ini merupakan satu kesatuan dengan alarm kebakaran, sehingga adanya nyala api dapat membunyikan alarm dan daerah sumber api (zone) dapat dimonitor melalui panel alarm kebakaran. Instalasi yang diperlukan untuk penanggulangan dan pencegahan kebakaran dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:

a) Kepala Sprinkler (*Sprinkler Head*)

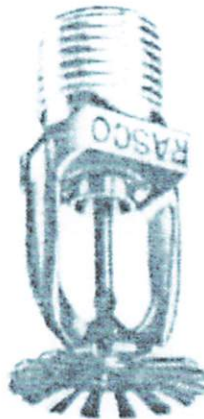
Head sprinkler berfungsi memercikkan air bila terjadi kebakaran dan temperatur ruangan sudah mencapai temperatur maksimum. Berikut merupakan beberapa tipe sprinkler yang sering digunakan, yaitu:

- Tipe *up right* yang peruntukkannya dipakai di ruangan tanpa langit-langit, misalnya: area basemant, ruang parkir, dll.



Gambar 6.11
Sprinkler Head up right

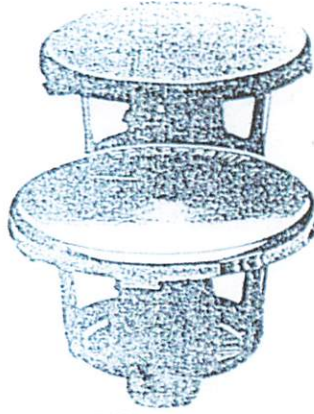
- Tipe *pendent* yang peruntukkannya dipakai di ruangan yang menggunakan langit-langit, misalnya: ruang kantor, ruang rapat, dll.



Gambar 6.12
Sprinkler Head pendent

- Tipe *concealed* yang peruntukkannya dipakai di ruangan-ruangan tertentu yang diinginkan permukaan *sprinkler head* rata dengan langit-langit. Pemasangan *concealed sprinkler*

biasanya dipasang untuk keindahan interior ruangan atau pada ruangan yang elevasi langit-langitnya rendah.



Gambar 6.13
Sprinkler Head Concealed

- Tipe *vertikal side wall* yang peruntukkannya dipakai di ruangan-ruangan yang diinginkan pemasangannya di dinding, misalnya: kamar hotel (*guest room*).



Gambar 6.14
Sprinkler Head Vertikal Side Wall

Tempertur pecah sprinkler head ditentukan oleh spesifikasi teknis, biasanya 68°C untuk ruangan dengan temperatur ruang yang rendah, misalnya: kamar, lobby, ruang kantor, dll. Sedangkan untuk ruangan dengan temperatur ruang yang agak tinggi, misalnya dapur menggunakan sprinkler head dengan titik pecah 140°C .

b) Hidrant

Fungsi utama *hydrant* adalah sebagai salah satu sumber air apabila terjadi kebakaran. Bentuknya sendiri macam-macam, berikut merupakan jenis hidran yang sering digunakan:

- Kotak hidran

Berdasarkan pemasangannya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- Kotak hidran pemasangan dalam (*indoor hydrant box*).



Gambar 6.15
Indoor hydrant box

- Kotak hidran pemasangan luar (*outdoor hydrant box*).



Gambar 6.16
Outdoor hydrant box

- *Hydrant Pillar*



Gambar 6.17
Hydrant Pillar

- *Siamase Connection*



Gambar 6.18
Siamase Connection

c) Pemadam Api Ringan (PAR)

PAR adalah alat untuk memadamkan api sebelum menyebar luas ke ruangan-ruangan lain. Jenis pemadam api (PAR) dapat digolongkan berdasar jenis bahan yang menjadi sumber atau awal mula kebakaran, yaitu:

- Golongan A adalah kebakaran bahan padat kecuali logam.
- Golongan B adalah kebakaran bahan cair dan gas.
- Golongan C adalah kebakaran instalasi listrik bertegangan.
- Golongan D adalah kebakaran logam.
- Golongan K adalah kebakaran media dapur (sayuran, minyak atau lemak hewan)



Gambar 6.19
Tabung PAR

2. Sistem Penangkal Petir

Untuk penganan bangunan gedung bertingkat minimum 2 lantai perlu dilakukan pemasangan pengkal petir pada puncak bangunan untuk mengatasi bahaya sambaran petir. Adapun bembagian sistem instasi penangkal petir yaitu:

- Sistem Konvensional/Franklin
Batang yang runcing dari bahan Copper split dipasang paling atas dan dihubungkan dengan batang tembaga menuju elektroda yang ditanahkan. Sistem ini cukup praktjis dan biayanya murah, tetapi jangkauannya terbatas
- Sistem Sangkar Faraday
Hampir sama dengan sistem Franklin, tetapi dapat dibuat memanjangg sehingga jangkauannya laus. Biayanya sedikit mahal dan agak menganggu keindahan bangunan

- **Sistem Radio Aktif/Sistem Thomas**

Sistem ini baik sekali untuk bangunan tinggi dan besar. Pemasam sistem ini merupakan sistem payun dengan bentangan perlindungan cukup besar sehingga dalam satu bangunan cukup menggunakan satu tempat penangkal petir

Jadi sistem penangkal petir yang digunakan pada perancangan yaitu sistem sangkar Faraday. Karena dengan prinsip kerja tiang yang dipasang di puncak atap dan dihubungkan dengan kawat menuju ground.

C. Sistem Transportasi Vertikal

Adapun sistem pengangkutan vertikal yang digunakan pada bangunan ini, yaitu alat angkutan orang atau barang dari lantai bawah kelantai di atasnya :

1. Tangga

Berbagai tingkat dalam sebuah bangunan pada umumnya dihubungkan satu sama lain dengan bantuan tangga. Karena tangga berfungsi sebagai penghubung pada bangunan bertingkat maka, disyaratkan tangga harus memperhatikan hal-hal seperti:

- Mudah dicapai dari atas atau dari bawah
- Harus terang
- Mudah dilewati (lebar cukup, injakan dan pijakan sesuai dengan langkah manusia)

Adapun bahan-bahan yang sering digunakan dalam pembuatan tangga yaitu bahan alam dan bahan buatan sesuai dengan bentuk tangga. Berikut adalah berbagai bentuk/tipe tangga:

D. Sistem Kenyamanan.

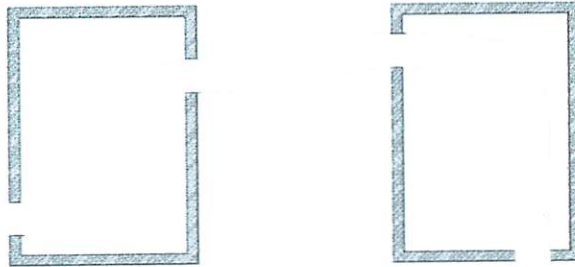
Untuk mencapai kenyamanan dalam bangunan, maka diperlukan usaha untuk mendapatkan udara segar dari aliran udara alam atau sering disebut Penghawaan Alami (*Ventilasi Alami*) dan aliran udara buatan (*Ventilasi Buatan*).

1. Penghawaan Alami

Untuk menciptakan kenyamanan dan kesejukan dalam ruangan, diperlukan penataan ruang dengan penataan lubang anging yang berseberangan dan bukaan dibagian atas supaya perjalanan angin menjadi lancar.

Berikut adalah cara yang nantinya digunakan pada perancangan terutama pada Pusat Olahraga Ekstrim yaitu:

- Memberikan bukaan pada daerah-daerah yang diinginkan
- Memberikan ventilasi yang sifatnya bersilangan (*cross ventilation*)



Gambar 6.20
Perjalanan Angin Dalam Ruangan

2. Penghawaan Buatan

Penghawaan buatan atau sering disebut pengkondisian udara (*air conditioner*) yaitu penghawaan yang melibatkan peralatan mekanik untuk menciptakan pengkondisian udara dalam ruangan baik menurunkan suhu dan juga menaikkan suhu.

Sistem penyegaran udara yang digunakan pada hotel dan Shopping Center yaitu sistem saluran Udara Sentral (*Central AC*)

DAFTAR PUSTAKA

Brown, GZ. 1987. *Sun, Wind & Light*, Matahari, Angin & Cahaya. Onggodiputro, K. Aris. Ir, Bandung : Intermatra.

Darmaprawira W.A, Sulasmi. 2002. *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.

Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Edisi Kedua.

Ikhwanudin, *Menggali Pemikiran Postmodernisme Dalam Arsitektur*, Gajah Mada University press.

Ir. Rustam Hakim MT.IALI & Ir. Hardi Utomo, MS.IAI., *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, Jakarta : Bumi Aksara, 2002.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Depdikbud, Balai Pustaka, 1996.

Neufert, Ernst, *Data Arsitek*. Jilid 1, 2 Dan 3. Sunarto Tjahjadi.

Poedjo Boedjo dkk, *Arsitektur, Manusia dan Pengamatnya*, Jakarta: Penerbit Djambatan, 1983.

RDTRK Malang.

Sugeng Gunadi Ir. MA. 1988. *Pedoman Perencanaan Tapak dan Lingkungan*. Surabaya: Utama Press

<http://www.base.co.id>

<http://www.rampworks.com>

<http://www.skateparkramps.com>

www.google.com





