



LANDASAN PROGRAM PERENCANAAN  
DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

# **EXTREME SKATEPARK CENTRE DI JAKARTA**

**Dengan Penekanan Desain Arsitektur Dekonstruksi**

Diajukan untuk memenuhi sebagian  
persyaratan guna memperoleh gelar  
Sarjana Teknik

Diajukan Oleh :  
**Gusti Rendy Wirawan**

**L2B 001 219**

**Periode 94**

**Januari 2006 – Juni 2006**

**JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2006**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan permainan skateboard di Indonesia berkembang pesat dalam beberapa tahun belakangan ini. Hal ini dapat dilihat sebagai fenomena yang menggejala di kalangan muda dan remaja maupun kalangan dewasa hampir di setiap kota besar di Indonesia. Sebagai buktinya semakin sering kita lihat *icon* skateboard yang tampil dalam iklan di berbagai media cetak maupun elektronik dan juga yang diperlihatkan pada gaya hidup terutama dalam fashion remaja sekarang ini. Bahkan perkembangan inipun dapat dilihat dari semakin maraknya penjualan pakaian yang bercirikan *skater look*, sebagai dampak semakin majunya dunia industri skateboard.

Ada beberapa hal yang menjadi factor cepatnya pertumbuhan permainan skateboard di Indonesia, diantaranya adalah bahwa permainan ini mengekspresikan kebebasan dari si pemain (skater). Skater bebas melakukan apa saja dalam bentuk gerakan ataupun *trik* dalam skateboard. Ini juga yang menjadi alasan mengapa hampir seluruh skater berasal dari golongan muda dan remaja. Hal tersebut dikarenakan remaja identik dengan kebebasan dan penuh semangat untuk mengekspresikan diri sendiri tanpa harus menjadi orang lain. Dengan kata lain skateboard mewakili kebebasan berpikir dan bertindak dalam sebagian sisi kehidupan kawula muda dan remaja.

Di Jakarta, perkembangan dan pertumbuhan permainan skateboard sangat terasa dan signifikan. Ini dapat dilihat dari munculnya beberapa komunitas skateboard di beberapa wilayah Jakarta, seperti : Senayan, Pulo Mas, Kemang, Puri Indah, Tanjung Duren, Kuningan, Trisakti dan di beberapa wilayah lainnya di Jakarta. Masing-masing dari komunitas tersebut mewakili masyarakat atau elemen skater didalamnya. Bahkan dari hasil survey lapangan dengan wawancara para skater disalah satu skatepark di Jakarta, memperlihatkan hampir di setiap wilayah kota Jakarta sudah mempunyai komunitas skateboard. Namun angka dan data yang didapat dari hasil wawancara tidak dapat menjelaskan dengan pasti berapa jumlah masing-masing komunitas tersebut. Ini di tambah dengan banyaknya komunitas skateboard *underground* yang tidak menampilkan kuantitas komunitas mereka seperti layaknya komunitas yang terbuka. Apapun itu,

keberadaan skater dan komunitas skateboard di Jakarta sudah menjadi salah satu bagian yang diperhitungkan dalam kehidupan remaja dan segala aktivitasnya.

Antusiasme para remaja dalam menggeluti permainan skateboard ini juga terlihat dari maraknya kompetisi skateboard yang diadakan di Jakarta. Kompetisi yang hampir ada dalam sebulan sekali ini diadakan di Jakarta. Kompetisi yang hampir ada dalam sebulan sekali ini diadakan oleh berbagai elemen sponsor organizer seperti ISA (Indonesia Skateboarding Assosiation), City Surf, Volcom, Spyderbilt, Quicksilver atau kompetisi yang diadakan oleh berbagai civitas universitas seperti : Trisakti, UI, UMB, Perbanas, Pancasila. Dan beberapa even besar bertaraf internasional dalam skateboard yaitu kompetisi Asian X Games di Lapangan Parkir Timur Gelora Bung Karno pada bulan November 2001 dan even Kuta Karnival di Pantai Kuta Bali yang diadakan setiap tahunnya. Kompetisi-kompetisi internasional tersebut mengikutsertakan para skater yang berasal dari berbagai Negara, seperti : Indonesia, Amerika, Denmark, Australia, Kanada, Singapura, Malaysia, Filipina, Thailand, Jepang, Korea, Vietnam, Selandia Baru dan skater dari negara-negara lainnya. Kompetisi internasional yang juga berkoordinasi dengan ISA sebagai asosiasi resmi skateboard Indonesia, mengundang banyak perhatian masyarakat skateboard dan umum, baik nasional maupun internasional.

Pertumbuhan komunitas skateboard di Indonesia semakin bermakna setelah adanya asosiasi resmi skateboard Indonesia atau ISA (Indonesia Skateboarding Assosiation). ISA didirikan pada akhir tahun 1999 dengan membuka dua pusat kantor regional di Jakarta dan Bandung. Kegiatan rutin ISA adalah mengadakan kompetisi skateboard di beberapa kota besar di Indonesia.

Dengan frekuensi dalam dua bulan sekali mengadakan kompetisi, para skater yang ingin menjadi peserta pada tiap kompetisinya menunjukkan antusiasme yang tinggi. Berdasarkan wawancara dengan **Ardi Polli** sebagai ketua ISA, beliau mengatakan bahwa pendaftar tiap kompetisi skateboard selalu mengalami kenaikan dari waktu dan selalu melebihi jumlah maksimum pendaftaran peserta. Begitu pula dengan jumlah para skater yang semakin bertambah dari hari ke hari. Namun karena keterbatasan jumlah skatepark yang ada, maka kompetisi hanya dibatasi 100 peserta dan karena arena skatepark yang kurang luas maka para skater dan penonton yang menonton pertandingan menjadi sangat berdesakan.

Kurangnya jumlah skatepark di Jakarta juga diakui oleh **Tony Sruntul**, seorang professional skateboard Indonesia yang berdomisili di Jakarta. Menurutnya sangat timpang jika melihat perbandingan jumlah komunitas skateboard beserta skaternya dengan luas wilayah Jakarta yang hanya memiliki satu skatepark saja. Lebih lanjut ia menyatakan adanya beberapa rencana untuk membangun sebuah skatepark lagi untuk kawasan Jakarta dan sekitarnya dalam waktu dekat ini. Diharapkan dari adanya penambahan jumlah skatepark baru, maka perkembangan skateboard di Jakarta khususnya, dan di Indonesia pada umumnya akan lebih signifikan.

Dan seperti yang dijelaskan oleh **Iain Borden**, dalam salah satu tulisannya, bahwa adanya skatepark dapat memberikan nilai positif terhadap lingkungan sekitar. Nilai positif yang diberikan adalah berupa dampak social terhadap komunitas lingkungan dan berkumpulnya masyarakat (para remaja) pada satu kegiatan yang bernilai positif.

Pada kesempatan lain ia mengemukakan adanya hubungan desain sebuah skatepark dengan penciptaan ruang terbuka kota. Disamping keberadaan skatepark indoor. Dalam makalahnya yang berjudul **Beneath The Pavement, The Beach : Skateboarding, Architecture and The Urban Realm**, ia menjelaskan bahwa dengan suatu desain skatepark yang terbuka dapat menciptakan sebuah *open space* pada kawasan tersebut. Open space tersebut dapat berupa plaza yang didalamnya orang dapat bertemu dan melakukan aktivitas, berkenalan, atau hanya sebatas menikmati suasana sekitar. Ruang terbuka yang dilengkapi dengan *sitting group* dan penanaman tanaman penghijau dan peneduh dapat memberikan suasana sejuk dan segar bagi kawasan kota dimana skatepark tersebut berada.

Dengan uraian diatas diharapkan menjadi jelas bahwa banyak sekali yang dapat masyarakat dapatkan dari adanya sebuah skatepark. Skatepark bukan hanya milik komunitas skateboard, tapi lebih jauh dapat membangun hubungan yang harmonis dengan sering berinteraksinya masyarakat di dalamnya. Dengan kata lain skatepark merupakan milik bersama sebuah komunitas kawasan tertentu maupun seluruhnya. Hubungan tersebut bisa berupa kegiatan social yang umum antara pemain dan masyarakat umum. Ini pun dapat diartikan sebagai promosi untuk lebih membuka skateboard melalui skatepark terhadap masyarakat awam.

Dengan semakin luasnya masyarakat umum mengetahui tentang skateboard, diharapkan akan menarik minat dan ketertarikan mereka pada permainan ini. Sehingga nantinya akan banyak lahir generasi baru dalam skateboard yang akan memberikan warna tersendiri bagi kehidupan generasi muda Indonesia.

Selain itu keberadaan skatepark dapat membuka ruang terbuka umum kota baru yang dapat memberikan penyegaran terhadap kawasan lingkungan. Kontribusi yang dapat diberikan oleh ruang terbuka ini adalah sebuah plaza, sitting group dan penambahan penghijauan yang dapat berfungsi sebagai penghasil oksigen bagi lingkungan sekitar. Dan karena sifatnya yang umum, maka areal tertentu dari skatepark terbuka untuk umum, dimana semua orang dapat masuk, duduk, beraktivitas, atau hanya sebatas menikmati suasana yang ada saja. Usaha untuk membuka skatepark ke ruang luar dan menyatukannya, menjadikan hasil dari desain merupakan sebuah desain (menyatu) dengan lingkungan kawasan tersebut. Skatepark di Jakarta jelas merupakan sebuah kebutuhan bagi para skater di Jakarta, mengingat pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dari permainan skateboard. Tanpa skatepark yang memadai dan sesuai kebutuhan mustahil permainan skateboard akan berkembang dan tumbuh dengan pesat. Karena di skateparklah berkumpulnya dan bermulainya sebuah komunitas skateboard. Diharapkan adanya penambahan jumlah skatepark akan menjadi salah satu sarana dan media untuk terus meningkatkan kualitas dan kuantitas komunitas skateboard di Jakarta khususnya, dan di Indonesia umumnya.

## **B. Tujuan, Sasaran dan Manfaat**

### **1. Tujuan**

Tujuan pembahasan adalah merencanakan dan merancang Extreme Skate Park Centre di Jakarta yang representative dan akomodatif :

- Mampu mewadahi segala bentuk aktivitas komunitas skateboard
- Menambah jumlah fasilitas permainan dan luas arena skatepark dengan jumlah dan ukuran standar internasional.
- Membuka skate park kepada public open space, sehingga terjadinya kesatuan antara kebutuhan komunitas skateboard dengan komunitas masyarakat luas

- Dapat mentransformasikan esensi dan kaidah-kaidah skateboard dalam eksplorasi desain yang dilakukan untuk mencari pemecahan arsitektur yang terbaik

## **2. Sasaran**

Sasaran yang ingin dicapai adalah tersusunnya Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) sebagai acuan dari pedoman dalam Desain Grafis Arsitektur untuk merancang Extreme Skate Park Centre di Jakarta.

## **3. Manfaat**

### **a. Secara Subjektif**

Untuk memenuhi salah satu persyaratan mengikuti Tugas Akhir dan jenjang Strata 1 (S1) di Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Diponegoro.

### **b. Secara Objektif**

Dapat bermanfaat sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan bagi mahasiswa yang akan mengajukan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) Tugas Akhir.

## **C. Ruang Lingkup Pembahasan**

Pembahasan ditekankan pada aspek-aspek perencanaan dan perancangan arsitektur untuk Extreme Skate Park Centre di Jakarta pembahasan dalam bidang ilmu non arsitektur dimaksudkan untuk melengkapi dan mempertajam pembahasan utama.

## **D. Metode Pembahasan**

Metode pembahasan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah pembuatan LP3A adalah survey ke obyek studi banding, studi pustaka melalui studi literature dan situs internet, serta wawancara langsung dengan beberapa pihak terkait. Hasilnya dipaparkan dan dianalisa sesuai dengan kaidah arsitektur untuk mendapatkan kesimpulan, batasan dan anggapan yang digunakan sebagai dasar dari perencanaan dan perancangan Extreme Skate Park Centre di Jakarta.

## **E. Sistematika Pembahasan**

Secara garis besar, sistematika penulisan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Merupakan urgensi pemilihan judul Extreme Skate Park Centre di Jakarta yang mengungkapkan latar belakang, tujuan, sasaran dan manfaat, ruang lingkup, metode dan sistematika pembahasan serta alur pikir pembahasan.

**BAB II TINJAUAN SKATEPARK**

Berisikan tinjauan dan perumusan permasalahan tentang skatepark. Tinjauan yang dilakukan meliputi tinjauan umum skateboard dan tinjauan skatepark dari beberapa sumber literature.

**BAB III KONDISI SKATEPARK DI JAKARTA**

Berisi mengenai gambaran umum kondisi kota Jakarta dan Kondisi Skatepark di Jakarta.

**BAB IV KESIMPULAN, BATASAN DAN ANGGAPAN**

Berisi kesimpulan, batasan dan anggapan yang ditarik dari pembahasan sebelumnya untuk digunakan sebagai dasar bagi pendekatan dan penentuan landasan program selanjutnya.

**BAB V PENDEKATAN PROGRAM PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR**

Berisikan tentang dasar pendekatan, analisa pendekatan secara fungsional, kontekstual, arsitektural dan analisa pendekatan konsep perancangan serta menjelaskan segala hal yang berhubungan dengan perencanaan dan perancangan yang akan diterapkan pada desain grafis.

**BAB VI KONSEP DAN PROGRAM DASAR PERANCANGAN**

Berisikan tentang konsep dan dasar perancangan yang berisi rekapitulasi program ruang dan besaran tapak.