

ABSTRAK

Ketidakpuasan manusia akan aktifitasnya sehari-hari membuat manusia mencari suatu kegiatan dan aktifitas yang baru. Dalam kasus ini olahraga termasuk salah satunya. Munculnya komunitas-komunitas olahraga ekstrim membantu untuk melengkapi ketidakpuasannya. Akan tetapi saat ini wahana dan tempat untuk olahraga ekstrim kurang memfasilitasi kebutuhan manusianya. Sehingga inilah yang mendorong munculnya pembuatan suatu wahana pusat olahraga ekstrim

Extreme Sport Center yang akan dirancang berada di kota Bandung, yaitu dibengkel cat oven mobil PIT STOP, yang berlokasi di Jalan Holis 246-248, Cirangrang, Babakan Ciparay, Bandung. PIT STOP akan dirancang menjadi pusat olahraga ekstrim yang diperuntukan untuk komunitas-komunitas ekstrim seperti BMX, skateboard, dan inline skate.

Strategi desain yang digunakan pada extreme sport center di gedung PIT STOP ini ingin menitik beratkan pada kegiatan zona aman dan zona bahaya. Kegiatan dalam olahraga ini menciptakan suasana kegembiraan dan bahaya dalam dua zona tersebut dengan mempertunjukan keterampilan dalam bermain sebagai pertunjukan. Tiga poin ini menjadi konsep dari desain.

Penerapan konsep *Exhilaration, skills, danger* ini diterapkan dengan bentuk penggabungan dinamis dan statis, dimana dinamis mewakili kegembiraan dan statis mewakili bahaya. Konsep bentuk ini diterapkan pada ceiling, pola lantai, dinding dan furniture, dengan desain yang simple tidak memakai ornament dan bentuk yang modern. Dengan penggabungan desain ini diharapkan pengunjung dapat merasakan suasana bahaya dalam suatu zona yang aman tetapi tetap merasa aman.

ABSTRACT

Discontent humans will operate daily activities and make a search for a new activities. In this case sports including one of them. The emergence of extreme sport communities help to complement the discontent. But this time the spacecraft and a place to facilitate human needs less extreme sports. So this is what encouraged the emergence of the space craft the manufacture of an extreme sport center.

Extreme sports center will be designed in the city of Bandung, namely in the workshops paint and oven car PIT STOP, located on holis 246-248, Cirangrang, Babakan Ciparay, Bandung. PIT STOP would be designed into extreme sports center devoted to extreme communities such as BMX, skateboarding, and inline skate.

Design strategy used in the extreme sport center in the building roof want to PIT STOP on the safe zone be emphasized and the danger zone. Activities in this sport creates and atmosphere of excitement and dangers in two the zone showing skill in play as performances. Three points this being the concept of design.

The application of the concept of Exhilaration, skills, danger is applied with the form of merger of the static and dynamic, where dynamic represent the excitement and stactic represent danger. The concept of this form is applied to the ceiling, the pattern of the floor, walls and furniture, with a simple design not wearing ornament and the form of modern. With the merger is expected to design visitor can feel the atmosphere of danger in a safe zone but still safe.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	li
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ide/Gagasan Perancangan.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Perancangan.....	3
1.5. Ruang Lingkup Perancangan.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II EXTREME SPORT CENTER	
2.1. Sport Center Untuk Komunitas Extreme Sport.....	7
2.1.1. Pengertian Sport Center.....	7
2.1.2. Pengerian Extreme Sport.....	8
2.2. Cabang-cabang Extreme Sport.....	9
2.2.1. Skateboard.....	10
A.Pengenalan Skateboard.....	10
B. Sejarah Papan Luncur di Indonesia.....	13
C. Pengertian Skateboard.....	13
2.2.2. BMX (Bicycle Motocross Extreme).....	
A.Pengenalan BMX.....	14
a.Race.....	15
b.Flatland.....	16
c.Street.....	18
d.Vert.....	19
e.Dirt Jump.....	20
B.Pengenalan BMX di Indonesia.....	21
C.Definisi BMX.....	22
2.2.3. Aggressive Inline Skate.....	22
A.Pengenalan Inline Skate.....	22
B.Sejarah In-line Skate di Indonesia.....	24
C.Defisini Inline Skate.....	25
2.3. Fasilitas dalam Sport Center.....	25
2.3.1. Skatepark.....	25
A.Dasar-Dasar Desain Tambahan Perancangan Skatepark.....	26
a.Permukaan Rata.....	27
b.Transitions.....	27
c.Lips, Edges dan Coping.....	27
d.Curbs, Blocks, Dinding dan Tangga.....	28
B.Standar Peralatan.....	28
a.Box.....	28

b.Launch Ramp.....	29
c.Fun Box.....	30
d.Half Pipe Ramp.....	31
e.Vert Ramp.....	32
f.Detail Coping.....	33
2.3.2 Retail.....	34
A.Defisini Retail.....	34
B.Standar Retail.....	35
C.Ergonomi.....	36
2.3.3.Bengkel/Workshop.....	37
A.Defisini Bengkel/Workshop.....	37
B.Standar Workshop.....	37
C.Ergonomi.....	38
2.3.4. Cafe.....	39
A.Definisi Cafe.....	39
2.3.5.First Aid atau Medical Room.....	39
A.Definisi First Aid atau Medical Room.....	39
B.Standar Medical Room.....	40
C.Ergonomi.....	41
2.3.6.Galeri.....	42
A.Definisi Galeri.....	42
B.Ergonomi.....	43
BAB III DESKRIPSI OBJEK STUDI	
3.1. Pengertian Proyek.....	45
A.Perancangan Interior.....	45
B.Extreme Sport Center.....	46
3.2 Deskripsi Site.....	46
3.2.1.Analisa Site & Building.....	46
3.3. Analisis Fungsional.....	52
3.3.1. Arahkan Pengguna Fasilitas.....	52
3.3.2. Program Ruang dan Aktivitas Ruang.....	54
3.3.3. Identifikasi User.....	55
1.Data User.....	55
A.Internal.....	55
B.External.....	55
2. Aktivitas User.....	56
A.Aktivitas Pengunjung.....	56
a. Pengunjung dengan kepentingan membeli dan memperbaiki..	56
b. Pengunjung dengan kepentingan menikmati fasilitas.....	56
c. Pengunjung dengan kepentingan riset.....	56
B.Aktivitas Pengguna.....	57
C.Aktivitas Pengelola.....	57
3.4. Ide Implementasi Perancangan Objek Studi.....	58
3.4.1. Tema Perancangan.....	58
3.4.2. Konsep Perancangan.....	59

A. Konsep Bentuk & Pola.....	59
B. Konsep Warna.....	60
C. Konsep Material.....	61
D. Konsep Tekstur.....	62
E. Konsep Pencahayaan.....	62
F. Konsep Penghawaan.....	63
G. Konsep Pengamanan.....	63
H. Konsep Furniture.....	63
3.4.3. Strategi Perancangan.....	64
BAB IV PERANGANCAN EXTREME SPORT CENTER	
4.1. Penerapan Konsep Pada Desain.....	68
4.1.1. Karakteristik Konsep.....	68
4.2. Gambar Kerja.....	69
4.2.1. Denah General.....	69
4.2.2. Denah Khusus.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Simpulan.....	75
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skateboard.....	14
Gambar 2.2 BMX race.....	15
Gambar 2.3 Standar Manchester.....	16
Gambar 2.4 BMX Flatland.....	16
Gambar 2.5 BMX Street.....	18
Gambar 2.6 BMX Vert.....	19
Gambar 2.7 BMX Dirt.....	20
Gambar 2.8 BMX.....	22
Gambar 2.9 Roller Skate.....	23
Gambar 2.10 Inline Skate.....	23
Gambar 2.11 Aggressive Inline Skate.....	25
Gambar 2.12 Box Plan.....	28
Gambar 2.13 Rail Slide.....	29
Gambar 2.14 Rail Slide.....	29
Gambar 2.15 Launch Ramp.....	30
Gambar 2.16 Fun Box.....	31
Gambar 2.17 Half Pipe Ramp.....	31
Gambar 2.18 Vert Ramp.....	32
Gambar 2.19 Detail Coping.....	33
Gambar 2.20 Retail.....	35
Gambar 2.21 Ergonomi Jarak Pandang Optimal.....	36
Gambar 2.22 Ergonomi Sirkulasi.....	36
Gambar 2.23 Workshop	37
Gambar 2.24 Ergonomi Draft Cubicle.....	38
Gambar 2.25 Ergonomi High and Low Workbench.....	38
Gambar 2.26 Café.....	39
Gambar 2.27 First Aid Room.....	40
Gambar 2.28 Clearance Medical Room.....	41
Gambar 2.29 Ergonomi Jangkauan Tangan	42
Gambar 2.30 Ergonomi Jarak Jangkauan Tangan pada	42
Gambar 2.31 Galeri.....	43
Gambar 2.32 Ergonomi Jarak Pandang.....	43

Gambar 2.33 Ergonomi Jarak Pandang.....	44
Gambar 3.1 Letak Bengkel Pitstop.....	47
Gambar 3.2 Letak Bengkel Pitstop	47
Gambar 3.3 Letak Bengkel Pitstop.....	47
Gambar 3.4 Situasi keadaan sekitar Bengkel Pitstop.....	48
Gambar 3.5 Tampak Bagian kanan Bengkel Pitstop.....	48
Gambar 3.6 Tampak bagian kiri Bengkel Pitstop.....	49
Gambar 3.7 Tampak bagian jalan ke arah Tol Pasirkoja.....	49
Gambar 3.8 Tampak bagian jalan ke arah Soekarno Hatta.....	50
Gambar 3.9 Tampak luasan Parkir Bengkel Pitstop.....	50
Gambar 3.10 Contoh Gambar.....	56
Gambar 3. 11 Contoh dari bentuk organik yang akan dipakai.....	57
Gambar 3.12 Contoh dari bentuk organik yang akan dipakai.....	58
Gambar 3.13 Contoh dari bentuk organik yang akan dipakai.....	58
Gambar 3.14 Studi Warna.....	59
Gambar 3.15 Sketsa Track.....	62
Gambar 3.16 Strategi Penempatan Area Aman dan Area Extreme serta safety tools.....	63
Gambar 3.17 Strategi Penempatan Area Aman dan Area Extreme serta safety tools.....	63
Gambar 3.18 Strategi Penempatan Area Aman dan Area Extreme serta safety tools.....	64
Gambar 3.19 Strategi Penempatan Area Aman dan Area Extreme serta safety tools.....	64
Gambar 3.20 Strategi Penempatan Area Aman dan Area Extreme serta safety tools.....	65
Gambar 3.21 Strategi Penempatan Area Aman dan Area Extreme serta safety tools.....	65
Gambar 4.1 Denah General Lantai 1.....	67
Gambar 4.2 Denah General Lantai 1.....	68
Gambar 4.3 Perspektif Denah Khusus.....	69
Gambar 4.4 Perspektif Track Di atas Cafe.....	70
Gambar 4.5 Perspektif Rider Pengguna Track.....	70
Gambar 4.6 Perspektif Rider Pengguna Track Saat Turun.....	71
Gambar 4.7 Perspektif Rider Pengguna Track Saat Melalui Rintangan.	71
Gambar 4.8 Fasilitas Street Plaza.....	72
Gambar 4.9 Fasilitas Vert track.....	72