

ABSTRAK

Perancangan karya tugas akhir merupakan persyaratan wajib untuk mahasiswa tingkat akhir Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Marantha Bandung. Perancang melihat bahwa saat ini generasi muda terlena dengan permainan online yang membuat susah untuk sosialisasi, oleh karena itu dibutuhkannya aktifitas fisik seperti bermain skateboard yang melibatkan gerak motorik dan aktivitas fisik. Olahraga skateboard bukan sekedar hobi melainkan sebagai bentuk ekspresi diri para skater yang identik dengan gaya hidup (lifestyle).

Gaya hidup merupakan alat yang dipakai individu untuk menunjukkan karakteristik identitas perseorangan ataupun anggota kelompok tertentu. Komunitas skateboard yang merupakan kelompok sosial tertentu memiliki kekhasan dalam membentuk gaya hidupnya, yang dijadikan sarana interaksi antar anggota kelompok yang berbeda dengan membentuk persamaan makna dalam menjelaskan tentang identitas kelompoknya.

Solusi desain yang diajukan perancang pada Buqiet skatepark di Bandung dengan penerapan konsep Floated balancing speed melalui bentuk dan pemilihan warna kedalam perancangan interior sehingga dapat memicu kreativitas pemain skateboard untuk melakukan trik dalam permainan. Dengan penerapan tema street kedalam perancangan agar para pengunjung merasakan sedang bermain skateboard didalam ruangan meskipun hanya sebagai pengunjung.

Berdasarkan uraian diatas maka perancang melakukan perancangan untuk mewadahi tempat sosialisasi untuk para pemain skateboard. Perancang mendapatkan kesimpulan bahwa ada aspek gaya hidup yang berperan penting dalam pertumbuhan generasi muda untuk berada dijalur positif.

Kata kunci: generasi muda, tempat sosialisasi, komunitas, skateboard, gaya hidup

ABSTRACT

Final design work is a mandatory requirement for their final year of Interior Design Faculty of Art and Design Marantha Christian University, Bandung. Designers see that the current younger generation carried away with online games that make it hard to socialize, hence the need for physical activity like skateboarding involving motor movement and physical activity. Sport of skateboarding is not just a hobby but as a form of self-expression that is identical to the skater lifestyle (lifestyle).

Lifestyle is a tool that is used to indicate the characteristics of the individual identity of individuals or members of a particular group. Skateboard community which is a particular social group has its peculiarities in forming his lifestyle, which is used as a means of interaction between members of different groups to form the equation in explaining the meaning of group identity.

Solutions proposed design on Buqiet skatepark designer diBandung with the application of the concept of balancing speed floated through shape and color selection into the interior design so that it can spark creativity skateboarders to perform tricks in the game. With the implementation of street theme into the design so that the visitors feel were skateboarding in the room even if only as a visitor.

Based on the description above, the designers do the design to accommodate a place to socialize for the puz skateboard. The designer came to the conclusion that there are aspects of lifestyle play an important role in the growth of the younger generation to be positive dijalur.

Keywords: youth, a place of socialization, community, skateboard, lifestyle

DAFTAR ISI

SAMPUL LAPORAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR DIAGRAM	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Perancangan.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ide/ Gagasan Perancangan.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Manfaat Perancangan.....	4
1.6 Ruang Lingkup Perancangan.....	5
1.7 Sistematika Perancangan.....	6
BAB 2 TEORI TENTANG OLAHRAGA SKATEBOARD	
2.1 Perkembangan Manusia.....	8
2.2 Pengertian Arena Olahraga Papan Luncur (<i>Skateboard</i>).....	9
2.3 Pengenalan Papan Luncur(<i>Skateboard</i>).....	9
2.4 Standar Internasional Arena Olahraga Papan Luncur (<i>Skateboard</i>).....	15
2.5 <i>Skateboard</i>	18
2.6 Pembagian Kelas Pusat Olahraga Papan Luncur (<i>Skateboard</i>).....	29
2.7 Studi Banding.....	68
BAB 3 DESKRIPSI DAN PROGRAMMING PERANCANGAN INTERIOR	
3.1 Deskripsi Objek.....	76
3.2 Lokasi <i>Site</i>	77
3.3 Analisa Bangunan.....	82

3.4 Analisa <i>User</i>	87
3.5 Analisa Fungsi.....	98
3.6 Tema <i>Street</i>	98
3.6 Konsep <i>Floated Balancing Speed</i>	99
3.7 <i>Zoning Blocking</i>	106
3.8 Sketsa Ruang.....	108

BAB 4 KONSEP FLOATED BALANCING SPEED

4.1 Penerapan Dalam Desain Interior.....	109
4.2 Tema Perancangan.....	110
4.3 Konsep Desain.....	112
4.4 Konsep Ruang dan Bentuk.....	114
4.5 Konsep Furnitur.....	115
4.6 Gambar Perspektif Denah Khusus Lobby.....	116
4.7 Gambar Perspektif Denah Khusus Coffe shop.....	117
4.8 Gambar Perspektif Denah Khusus Skateshop.....	118
4.9 Gambar Perspektif Denah Indoor <i>Skatepark</i>	119

BAB 5 KESIMPULAN	120
-------------------------------	-----

DAFTAR PUSTAKA	xiii
-----------------------------	------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Early skateboarding</i>	11
Gambar 2.2 <i>Ollie</i> (trik dasar).....	11
Gambar 2.3 <i>Longboard</i>	12
Gambar 2.4 <i>Street Course League, Los Angeles Course Preview</i>	16
Gambar 2.5 <i>Deck</i>	19
Gambar 2.6 <i>Nose</i>	19
Gambar 2.7 <i>Tails</i>	20
Gambar 2.8 <i>Mounting Holes</i>	20
Gambar 2.9 <i>Griptape</i>	21
Gambar 2.10 <i>Trucks</i>	21
Gambar 2.11 <i>Axle</i>	21
Gambar 2.12 <i>Axle Nuts</i>	22
Gambar 2.13 <i>Bushing</i>	22
Gambar 2.14 <i>Baseplate</i>	23
Gambar 2.15 <i>Hanger</i>	23
Gambar 2.16 <i>Kingpin</i>	24
Gambar 2.17 <i>Riser</i>	24
Gambar 2.18 <i>Whells</i>	24
Gambar 2.19 <i>Bearing</i>	25
Gambar 2.20 <i>Delrin Crown</i>	25
Gambar 2.21 <i>Deck Pad</i>	26
Gambar 2.22 <i>Knee Pads</i>	26
Gambar 2.23 <i>Helmet Skateboard</i>	27
Gambar 2.24 <i>Skateboarding Shoes</i>	27
Gambar 2.25 <i>Wirst Guard</i>	28
Gambar 2.26 <i>Arm Protection/ Elbow Pad</i>	28
Gambar 2.27 <i>Mouth Guard</i>	29
Gambar 2.28 <i>Anthopometri Pada Lounge</i>	31
Gambar 2.29 <i>Standar penglihatan diplay pada hall of fame</i>	32
Gambar 2.30 <i>Standar Meja Kantor</i>	35

Gambar 2.31 Standar Kursi Kantor.....	36
Gambar 2.32 Standar Meja Meeting.....	37
Gambar 2.33 Standar Sirkulasi dalam Cafe.....	45
Gambar 2.34 Standar Zona Jarak.....	46
Gambar 2.35 Dimensi Tubuh Manusia Saat Duduk.....	48
Gambar 2.36 Peraturan Meja Pada Cafe Secara Paralel.....	49
Gambar 2.37 Dimensi Ergonomi Pada Meja Makan.....	50
Gambar 2.38 Standar Tinggi Rak Penyimpanan Barang.....	54
Gambar 2.39 Standar Jarak Rak Penyimpanan.....	55
Gambar 2.40 Detail Rangka <i>Box</i>	58
Gambar 2.41 Detail Rangka <i>Launch Ramp</i>	58
Gambar 2.42 Detail Rangka <i>Pyramid</i>	59
Gambar 2.43 Detail Rangka <i>Fun Box</i>	60
Gambar 2.44 Detail Rangka <i>Rail Slide</i>	60
Gambar 2.45 Detail Rangka <i>Kink Rail</i>	61
Gambar 2.46 Detail <i>Half Pipe Ramps</i>	62
Gambar 2.47 Detail Rangka <i>Vert Ramp</i>	63
Gambar 2.48 Detail Rangka <i>Skate Ramp Pool / Bowl with Step Down</i>	63
Gambar 2.49 Detail Rangka <i>Coping</i>	64
Gambar 2.50 Tampak Bagian Depan <i>Buqiet skatepark</i> di Bandung.....	70
Gambar 2.51 Tampak Bagian Tengah Arena <i>Buqiet skatepark</i>	70
Gambar 2.52 Tampak Bagian Samping Arena <i>Buqiet skatepark</i>	71
Gambar 2.53 Pencahayaan Siang Hari Arena <i>Buqiet skatepark</i>	71
Gambar 2.54 Pencahayaan Malam Hari Arena <i>Buqiet skatepark</i>	71
Gambar 2.55 Tampak Bagian Depan Arena <i>Puink Skatepark</i>	73
Gambar 2.56 Tampak Bagian Tengah Arena <i>Puink Skatepark</i>	73
Gambar 2.57 Tampak Bagian Samping Arena <i>Puink Skatepark</i>	73
Gambar 2.58 Bagian Arena Kelas <i>Amateur Puink Skatepark</i>	74
Gambar 2.59 Tampak Bagian Depan <i>Puink Skateshop</i>	74
Gambar 2.60 Tampak Bagian Samping <i>Puink Skateshop</i>	74
Gambar 2.61 Tampak Bagian Belakang <i>Puink Skateshop</i>	75
Gambar 2.62 Rak Display <i>Skateboard & Topi</i> pada <i>Puink Skateshop</i>	75

Gambar 2.63 Rak Display Baju, Celana, Sepatu pada <i>Puink Skateshop</i>	75
Gambar 3.1 <i>Lokasi NuArt Sculpture Park</i>	77
Gambar 3.2 Tampak Utara <i>NuArt Sculpture Park</i>	78
Gambar 3.3 Tampak Selatan <i>NuArt Sculpture Park</i>	79
Gambar 3.4 Tampak Timur <i>NuArt Sculpture Park</i>	79
Gambar 3.5 Tampak Barat Bangunan <i>NuArt Sculpture Park</i>	79
Gambar 3.6 Arah Matahari Lokasi Bangunan.....	80
Gambar 3.7 Lingkungan Sekitar Lokasi <i>Site</i>	81
Gambar 3.8 Kebersihan disekitar Lokasi <i>Site</i>	81
Gambar 3.9 Denah <i>Site Plan NuArt Sculpture Park</i>	82
Gambar 3.10 Tampak Depan <i>NuArt Sculpture Park</i>	83
Gambar 3.11 Kolom Gedung Kuning <i>NuArt Sculpture Park</i>	83
Gambar 3.12 Kolom Ncafe <i>NuArt Sculpture Park</i>	84
Gambar 3.13 Kolom Persegi Berukuran 30/50cm.....	84
Gambar 3.14 Kolom Persegi Berukuran 50/50cm.....	84
Gambar 3.15 Sirkulasi Horizontal Gedung Kuning.....	85
Gambar 3.16 Sirkulasi Horizontal Ncafe <i>NuArt Sculpture Park</i>	85
Gambar 3.17 Sirkulasi Vertikal Gedung Kuning.....	86
Gambar 3.18 Sirkulasi Vertikal Ncafe <i>NuArt Sculpture Park</i>	86
Gambar 3.19 Bentuk Geometris.....	99
Gambar 3.20 Pola <i>Speed Light Road</i>	100
Gambar 3.21 Studi Warna.....	100
Gambar 3.22 <i>Pattern Floor Concrete</i>	101
Gambar 3.23 <i>Black Granite</i>	101
Gambar 3.24 Dinding <i>Ekspose</i>	102
Gambar 3.25 Ceiling <i>Ekspose</i>	102
Gambar 3.26 Tekstur <i>Concrete</i>	103
Gambar 3.27 <i>Loose Furniture</i>	104
Gambar 3.28 Furniture Dinamis.....	105
Gambar 3.29 <i>Zoning Denah Gedung Kuning Nuart Sculpture Park</i>	106
Gambar 3.30 <i>Zoning Denah Ncafe Nuart Sculpture Park</i>	106
Gambar 3.31 <i>Blocking Denah Gedung Kuning</i>	107

Gambar 3.31 Ncafe <i>NuArt Sculpture Park</i>	107
Gambar 3.32 Sketsa Ruang <i>Coffee shop</i>	108
Gambar 3.33 Sketsa Ruang <i>Skateshop</i>	109
Gambar 4.1 Site Plan.....	110
Gambar 4.2 Denah General Lantai Dasar Gedung N.....	111
Gambar 4.3 Denah General Lantai 1 Gedung N.....	112
Gambar 4.4 Denah General Lantai 2 Gedung N.....	113
Gambar 4.5 Denah General Lantai 3 Gedung N.....	114
Gambar 4.6 Potongan General Gedung N <i>Section A – A’</i>	115
Gambar 4.7 Potongan General Gedung N <i>Section B – B’</i>	116
Gambar 4.8 Denah General Gedung N Cafe.....	117
Gambar 4.9 Potongan General Gedung N Cafe <i>Section A – A’</i>	117
Gambar 4.9 Potongan General Gedung N Cafe <i>Section B - B’</i>	118
Gambar 4.10 Denah General Gedung Kuning.....	119
Gambar 4.11 Potongan General Gedung Kuning <i>Section A – A’</i>	120
Gambar 4.11 Potongan General Gedung Kuning <i>Section B – B’</i>	120
Gambar 4.12 Denah Khusus Layout Lobby.....	122
Gambar 4.13 Denah Khusus Layout Skateshop.....	123
Gambar 4.14 Denah Khusus Layout Coffe Shop.....	124
Gambar 4.15 Denah Khusus Layout <i>Indoor Skatepark</i>	125
Gambar 4.16 Potongan Denah Layout Lobby.....	126
Gambar 4.17 Potongan Denah Layout Skateshop.....	127
Gambar 4.18 Potongan Denah Layout Coffe Shop.....	128
Gambar 4.19 Potongan Denah Layout <i>Indoor Skatepark</i>	129
Gambar 4.20 Perspektif Denah Khusus Lobby.....	131
Gambar 4.21 Perspektif Denah <i>Coffee Shop</i>	132
Gambar 4.22 Perspektif Denah Khusus SkateShop.....	133
Gambar 4.23 Perspektif Denah Khusus <i>Indoor Skatepark</i>	134

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Klasifikasi Bahan Dasar Material Skatepark.....	65
Tabel 3.1 Tabel <i>Job Description</i>	89
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Ruang.....	91



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Hubungan Fungsional Lobby dan Ruang Publik lainnya.....	30
Diagram 3.1 Diagram Struktur Organisasi <i>Buqiet Skatepark</i>	88
Diagram 3.2 <i>Staff Lobby Flow Activity</i>	94
Diagram 3.3 Pengunjung <i>skatepark Flow Activity</i>	94
Diagram 3.4 <i>Chef Flow Activity</i>	94
Diagram 3.5 <i>Staff Cafe Flow Activity</i>	95
Diagram 3.6 Pengunjung <i>Cafe Flow Activity</i>	95
Diagram 3.7 <i>Staff Retail Flow Activity</i>	95
Diagram 3.8 Pengunjung <i>Retail Flow Activity</i>	95
Diagram 3.9 Personil <i>Medicine Flow Activity</i>	96
Diagram 3.10 Penonton <i>Flow Activity</i>	96
Diagram 3.11 Pengunjung menemani/menunggu <i>Flow Activity</i>	96
Diagram 3.12 Pengunjung mengantar <i>Flow Activity</i>	97
Diagram 3.10 <i>Security Flow Activity</i>	97
Diagram 3.11 <i>Cleaning Service Flow Activity</i>	97

