



1.1 Latar Belakang Perancangan

Fenomena kehadiran permainan berteknologi tinggi menggeser permainan konvensional. Kaum muda sekarang tetap perlu mengenal permainan berteknologi dalam batasan tertentu. Namun alangkah baiknya jika kaum muda sekarang mengenal permainan yang melibatkan gerak motorik dan aktifitas fisik. Olahraga *skateboard* bukan sekedar hobi dan tidak hanya digemari sebagai olahraga yang dapat memacu adrenalin, tetapi sebagai sebuah bentuk ekspresi diri yang unik. Ekspresi diri para *skaters* adalah sebagai olahraga yang identik dengan gaya hidup remaja yang kreatif dan punya reputasi sebagai olahraga yang populer di kalangan remaja. (Koran Sindo, 2015)

Di kalangan remaja, tidak heran banyak yang memilih *skateboarding* sebagai pengisi waktu luang untuk berolahraga. Keingintahuan remaja sekarang berawal dari penasaran dengan aktifitas fisik yang memacu adrenalin yaitu *skateboarding* sehingga ketertarikan untuk bermain *skateboard*. Di Indonesia sendiri *skateboard* merupakan permainan yang cukup populer hal ini ditandai dengan banyaknya kelompok atau perkumpulan para remaja pecinta *skateboard* atau yang lebih di kenal dengan skater.

Fenomena perkembangan olahraga papan luncur yang sering disebut *skateboard* di Indonesia, khususnya di Bandung memberikan banyak kontribusi sangat penting bagi pertumbuhan muda-mudi untuk tetap berada di jalur positif. Contoh perkembangan terlihat pada banyaknya event-event perlombaan *Skateboard* dan sudah ada dukungan dari pemerintah daerah dengan membuat sarana bermain untuk komunitas *Skateboard* itu sendiri. Hanya untuk saat ini sarana dan prasarana yang sudah ada kurang dapat memenuhi kebutuhan dan fasilitas untuk komunitas pencinta *Skateboard*. Dengan studi banding sarana dan prasarana yang telah ada di kota Bandung tersebut adalah gedung yang berada pada jalan Sariwangi Blok 88, Sariwangi, Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat yang bernama Buqiet *Skatepark*.

Buqiet *Skatepark* ini adalah gedung yang sengaja dibangun untuk pencinta olahraga *skateboard* ini. Gedung ini meski sudah memenuhi standar dalam jalur sirkuitnya tetapi banyak kendala-kendala yang terjadi pada interior bangunannya seperti ceiling yang terlalu pendek, tempat yang kurang terdesain dan fasilitas yang apa adanya untuk sebagai tempat berkumpul dan bersosialisasi.

Dengan adanya latar belakang diatas perancang melihat *skateboard* dikalangan remaja bukan lagi sekedar hobi ataupun menghamburkan uang untuk hal yang tidak perlu, karena sudah adanya kejuaraan internasional *skateboarding* yang mendorong perancang membuat sebuah *skatepark*. Perancang ingin membuat perancangan interior *buqiet skatepark* dengan adanya *cafe* dan *skateshop* sebagai penunjang kebutuhan aktifitas fisik

kaum muda untuk bermain skateboard yang meninggalkan kesan *familiar* untuk para pemain *skateboard*. Serta sebagai tempat untuk bersosialisasi dalam dunia nyata serta sebagai wadah untuk mengembangkan aktifitas fisik di kalangan remaja, karena di sebuah *skatepark* berkumpulnya dan bermulainya sebuah komunitas *skateboard*. Merelokasi dan mendesain *buqiet skatepark* akan menjadi media untuk terus meningkatkan kualitas dan kuantitas *skateboard* di Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang perancangan, terdapat masalah bertujuan untuk perancang supaya terarah baik dan benar untuk merancang area *skatepark*, *cafe*, *skateshop* di Kota Bandung. Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana visualisasi konsep perancangan yang dapat memicu kreativitas *skaters* & mencerminkan identitas sebuah komunitas?
2. Bagaimana merancang sistem organisasi ruang dan sirkulasi sehingga dapat mengakomodasi kebutuhan untuk rentang pemain *skaters* mulai usia 7 tahun sampai dengan usia 22 tahun?

1.3 Ide / Gagasan Perancangan

Pada Tugas Akhir ini perancang akan membuat desain interior dengan kesan ruang ringan, melayang, seimbang dan sehingga dapat memicu kreativitas para *skaters* dan mencerminkan identias sebuah komunitas para pemain *skateboarding*. Pada *lobby* dibuat yang terkesan memicu kreativitas kaum muda khususnya agar disukai dan menarik dengan permainan pada dunia nyata. *Lounge* yang dibuat untuk para komunitas *skater* bandung untuk berkomunikasi dan berkumpul bersama. Pada *hall of fame* untuk para pengunjung umum maupun para pemain untuk mengetahui sejarah awal mula bermain *skateboard* hingga pada zaman modern sekarang. Pada *office* untuk pegawai untuk berkerja pada kantor dibuat dengan kesan formal namun sama dengan ruangan yang sebelumnya dengan desain interior yang terkesan ringan. Pada *coffe shop*

terkesan *balance* membuat kaum muda tidak membedakan satu sama lainnya sehingga mudah untuk bersosialisasi di dunia nyata, sebuah *skatepark* dan *skateshop* yang berkesan *speed* dengan merasakan permainan *skateboard* memerlukan kecepatan dengan setiap melakukan trik tertentu pada arena bermain.

Selain itu perancang membuat eksisting *skateshop* dan *coffee shop* yang digabungkan supaya para pengunjung maupun para pengunjung tidak bosan dengan arena permainan dengan di adakan *skateshop* dan *coffee shop* dapat menarik para pemain dan pengunjung untuk merasakan ketika berada didalam ruangan.

1.4 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, adapun tujuan dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Identitas skaters yang kreatif dengan penerapan desain interior pada ruangan yang dapat memicu kreatifitas *skaters* yang mencerminkan seorang *skaters*.
2. Dalam merancang sistem organisasi ruang dan sirkulasi sehingga akan dibuat dengan fasilitas yang ergonomis, nyaman, aman dan efisien bagi para skaters.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat yang diharapkan dalam perancangan *skatepark* ini adalah sebagai berikut:

1. Menjadi salah satu tempat sosialisasi untuk para generasi muda pencinta pemain *skateboard* maupun pemain pemula *skateboard*.
2. Menjadi wadah atau arena bermain bagi penggemar *Skateboarding*, khususnya di kota Bandung.
3. Sebagai tempat pelaksanaan event-event yang berkaitan dengan olahraga *Skateboarding* seperti kompetisi dan festival.

4. Sebagai tempat membina para anggota sehingga tercapainya regenerasi *skater* dari masa ke masa.
5. Sebagai tempat penggemar olahraga papan luncur (*skateboard*) untuk mengembangkan aktivitas fisik karena telah didukung dengan sarana serta fasilitas yang lengkap dan sesuai dengan standar.

1.6 Ruang Lingkup Perancangan

Dalam perancangan Tugas Akhir ini terdapat batasan perancangan yang akan dibuat dalam proyek ini dan akan digambarkan secara khusus pada lembar kerja. Batasan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

a. *Lobby*

Lobby sebagai ruang tunggu pengunjung diutamakan bagi muda-mudi yang sedang menunggu teman untuk bermain di area *skatepark*.

b. *Lounge*

Lounge sebagai ruang untuk memfasilitasi untuk para pengunjung dan para komunitas untuk berkumpul dan bersosialisasi

c. *Hall of fame*

Hall of fame sebagai area untuk mengenal sejarah pemain *skateboard* untuk para pengunjung umum maupun pemain *skaters*.

d. *Office*

Office digunakan untuk perusahaan *budget skatepark* sebagai tempat pegawai bekerja.

e. *Coffee shop*

Coffee shop sebagai area tempat berkumpul antara pemain *skateboard* maupun yang tidak bermain *skateboard*.

f. *Skateshop*

Skateshop sebagai tempat untuk menjual alat-alat maupun *souvenir* dan *mar* untuk bermain *skateboard*.

g. *Skatepark*

Skatepark adalah area bermain skateboard untuk muda-mudi.

h. *First Aid atau Medical Room*

First Aid atau Medical Room adalah sebuah tempat yang disediakan untuk keadaan darurat bila terjadi kecelakaan pada pemain skateboard di area *skatepark*.

1.7 Sistematika Perancangan

Adapun susunan dalam sistematika perancangan proyek *skatepark* di Bandung, bertujuan supaya perancangan laporan dapat terarah, sistem perancangan laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan perancangan desain interior mengenai Latar Belakang Perancangan, Rumusan Masalah, Ide / Gagasan Perancangan, Tujuan perancangan, Manfaat Perancangan, Ruang Lingkup Perancangan dan Sistematika Perancangan.

BAB II TEORI TENTANG OLAHRAGA SKATEBOARD

Bab ini berisikan teori-teori yang mendasari, yang terkait dengan perkembangan manusia, pengertian olahraga papan luncur (*skateboard*), pengenalan olahraga papan luncur (*skateboard*), Standar internasional arena olahraga Papan Luncur (*Skateboard*), Pengertian papan luncur (*skateboard*), Pembagian kelas pusat olahraga papan luncur (*skateboard*) studi literatur tentang standar ruangan *skatepark*, studi literatur tentang *skateboard, lobby, lounge, hall of fame, retail, cafe, first aid* atau *medical room* dan studi banding.

BAB III DESKRIPSI DESKRIPSI DAN PROGRAMMING

PERANCANGAN INTERIOR

Bab ini menjelaskan tentang deskripsi objek studi Analisa Objek, Analisa *Site*, Analisa Bangunan, Analisa *User, Flow Activity*, Konsep, dan *Zoning Blocking*.

BAB IV KONSEP FLOATED BALANCING SPEED

Bab ini berisikan penjelasan mengenai konsep perancangan pembahasan proyek dan visualisasi desain yang berupa lembar kerja.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisikan hasil analisa yang menjawab masalah perancangan interior pada sebuah *buqiet skatepark* di Bandung dengan konsep *floated balancing speed*.

