

**PERANCANGAN INTERIOR SKATEPARK
DENGAN FASILITAS *POPSICLE CLUB* DI KOTA
DENPASAR**

Putu Esa Naryadi Dharma Putra¹, I Wayan Yogik Adnyana Puatra², Ni Wayan Ardiarani Utami³

¹Mahasiswa Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

^{2,3}Program Studi Desain Interior, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: essandp@gmail.com¹, yogikadyana@std-bali.ac.id², ardiarani.utami@std-bali.ac.id³

Received : December, 2022

Accepted : December, 2022

Published : January, 2023

ABSTRACT

Entertainment and sports are very important needs in human life and become one of the ways humans to forget all the problems they face in everyday life. Entertainment activities such as refreshing or exercising have a big impact on development in the middle of major cities, and also have a major influence on the development of skatepark types based on club entertainment. It comes with facilities and only serves as a means of entertainment-based sports, characteristics that give rise to new innovations with different building forms. The purpose of this design is to realize development and present a new perspective in the type of skatepark building. The method used is to conduct a survey of 100 respondents and conduct interview activities on skateboard community actors, and skateboarders. The data is then analyzed descriptively by emphasizing the truth obtained. So that the emergence of data in the interior design of Skatepark and Club requires development to be a type of skatepark that is interesting and able to attract skateboarders who are packed with an easy track approach combined with an attractive tropical wave and dare to bring new innovations in terms of architecture, interior and supporting facilities of this building which becomes a characteristic and attractive for skateboarders.

Key words: Skatepark, Club, Tropical Wave, Easy Track

ABSTRAK

Hiburan dan olah raga merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia dan menjadi salah satu cara manusia untuk melupakan segala masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan hiburan seperti refreshing atau berolah raga mempunyai dampak yang besar terhadap pengembangan ditengah kota-kota besar, dan juga memberi pengaruh besar terhadap pengembangan jenis *skatepark* berbasis hiburan *club*. Hadir dengan fasilitas dan hanya berfungsi sebagai sarana olahraga berbasis hiburan, karakteristik yang memunculkan inovasi baru dengan bentuk bangunan yang berberbeda. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mewujudkan perkembangan dan menghadirkan perspektif baru dalam jenis bangunan *skatepark*. Adapun metode yang digunakan adalah dengan melakukan survei terhadap 100 responden dan melakukan kegiatan wawancara terhadap pelaku komunitas *skateboard*, dan pelaku pemain *skateboard*. Data kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menekankan kebenaran yang didapat. Sehingga munculah data dalam perancangan interior *Skatepark* dan *Club* membutuhkan pengembangan untuk dijadikan sebuah jenis *skatepark* yang menarik dan mampu menarik para pemain *skateboard* yang dikemas dengan pendekatan *easy track* yang dikombinasi dengan *tropical wave* yang menarik dan berani menghadirkan inovasi baru dari segi arsitektur, interior maupun fasilitas pendukung dari bangunan ini yang benjadi ciri khas dan daya tarik bagi para pemain *skateboard*.

Kata Kunci: *Skatepak, Club, Tropical wave, Easy Track*

PENDAHULUAN

Hiburan merupakan salah satu cara manusia untuk melupakan segala masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi dan peningkatan taraf hidup masyarakat maka makin bertambah pula tuntutan kebutuhan hidup manusia, terutama dalam bidang hiburan/rekreasi. Hiburan itu sendiri memiliki fungsi sesuai dengan fungsi kegiatannya Adapun hiburan yang dibedakan yaitu hiburan sebagai sarana pemulihan kejenuhan yang bertujuan sekedar mendapatkan kesenangan, kesegaran dan kepuasan jasmani dan rohani (Enrico, 2002 : 1).

Disaat pandemi Covid-19 masyarakat lebih banyak menghabiskan waktu dirumah, dikarenakan ada larangan dari pemerintah untuk membatasi kegiatan diluar rumah yang berlebihan, agar dapat mengurangi penyebaran virus. Kegiatan masyarakat yang menghabiskan waktu secara berlebihan dirumah dalam jangka waktu yang panjang akan menyebabkan perasaan jenuh dan berpotensi memicu pikiran negatif. Dikutip dari website (republika.co.id selasa 29 September 2020) Menurut psikoterapi Dr Laura Dabney Kecemasan dan depresi, keduanya meningkat ketika terkurung di dalam ruangan. Bahkan jika Anda sendiri yang memilih untuk tinggal di dalam disarankan tetaplah keluar rumah meski hanya sekedar olahraga atau menjalani kegiatan ringan lainnya (Gurnanti. A , 2020). Hal tersebut mendorong munculnya ide perancangan tempat hiburan dengan nama *Skatepark Club* yang dalam perancangannya mengangkat tema *skateboard* serta dilengkapi dengan tempat rekreasi lainnya seperti *beach club* dan *dance area* yang siap memenuhi kreativitas anak muda baik itu dibidang kesenian maupun bidang kreatif lainnya.

Skatepark Club adalah salah satu tempat hiburan bertemakan *Skateboard* dan *Club* yang akan dirancang dikawasan Denpasar. *Skateboard* adalah sebuah permainan ekstrim yang paling besar di Indonesia yang mulai masuk dan berkembang sejak tahun 1970-an (A Nurpramadya, 2012 : 17). *Skateboard* atau papan luncur merupakan alat yang digunakan dalam permainan *skateboarding* atau lebih sering disebut *skateboard*. *Skateboard* sendiri termasuk olahraga berkendaraan dengan menggunakan sebuah papan luncur untuk melakukan trik trik tertentu.

Sedangkan Klub malam adalah tempat hiburan yang menawarkan berbagai macam tempat hiburan seperti Café, Karaoke, Bar, Diskotik dan juga Lounge (Imam. J, 2020 : 9). (Menurut Imam. J dalam kutipan Ghazali, 2004 : 10) Istilah dugem (dunia gemerlap) di kehidupan malam menjadi sangat terkenal di Indonesia seiring dengan kebutuhan para eksmod (eksekutif muda) untuk menyeimbangkan diri dari tumpukan emosi dan rutinitas pekerjaan di kantor dan bisnis yang dikelolanya sendiri. *Club* malam mulai masuk dan berkembang di Indonesia pertama kali pada tahun 1960-an yang bernama *Miraca Sky Club* di lantai teratas gedung Sarinah, Jakarta yang dibangun oleh Usmar Ismail. Perancangan *skatepark* dengan fasilitas *club* malam bukan hanya sekedar mengaplikasikan 2 fasilitas berbeda kedalam 1 bangunan yang sama, tetapi sudah dilakukannya survei langsung terhadap para *skater* yang menyatakan bahwa mereka lebih menyukai nongkrong dari pada langsung pulang setelah selesai melakukan aktivitas bermain *skateboard*, maka dari itu mengapa konsep *skatepark* dan *beach club* digunakan agar dapat mengakomodir kegiatan setelah melakukan aktivitas bermain *skateboard*.

Di Indonesia jumlah pecinta olahraga *extreme skateboard* memiliki jumlah angka yang cukup besar di dunia, pemain *skateboard* pun dari berbagai umur, mulai anak-anak remaja hingga orang dewasa (Rienaldy, 2020: 1). Selain itu juga dari macam-macam kota besar di Indonesia seperti, Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan khususnya di Bali. Dikutip dari berita (jarrakpos.com jumat, 22 Maret 2019) *Skateboard* sebagai salah satu olah raga ekstrim peminatnya di Bali sendiri terbilang mulai cukup banyak. Bahkan atlet *skateboard* asal Bali, Putu Yogi Darmawan sempat ditahun 2007 pada *event x games* di macau berhasil merebut medali emas, sekaligus menjadi *skateboarder* di dunia, seperti yang diungkapkan pembina dan pembimbing skater Bali, Agung Jimmy (Jarakposh, 2019). Mengingat hal tersebut maka pihaknya sangat berharap pemerintah daerah bisa membangun lapangan skatepark di Bali.

Di Denpasar sendiri sudah ada 3 tempat *skatepark* yang biasa digunakan para *skater* untuk melakukan aktivitas *skateboard*. Hanya saja terdapat fenomena atau permasalahan yang ada ditempat tersebut. Dari hasil survei lapangan serta melakukan wawancara terhadap beberapa komunitas dan pemain *skateboard* dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada meliputi, kurangnya fasilitas pendukung seperti ruang kesehatan, ruang *skateshop* dan area bersantai untuk para *skater* atau peminat baru yang ingin belajar cara bermain *skateboard*, tidak terawatnya fasilitas *skatepark* yang ada di Denpasar dan dikawatirkan dapat membahayakan para *skater* saat menggunakan *skatepark* tersebut, akses dan lahan parkir yang minim dimana dapat mengganggu waktu berjalannya kegiatan skateboard bagi para *skater*.

Melihat fenomena dan fakta yang terjadi saat ini, maka perancang memutuskan untuk menciptakan Perancangan Interior *Skatepark Club* di Kota Denpasar dengan mempertimbangkan permasalahan *skatepark* yang ada di daerah Denpasar dengan menciptakan beberapa fasilitas pendukung lainnya dan diharapkan adanya perancangan ini dapat menyelesaikan permasalahan bagi para atlet *skater* maupun pemain biasa yang masih kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah serta menjadikan *skateboard* sebagai objek wisata, khususnya bagi pecinta *skateboard* lokal. Perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi tempat hiburan bagi kalangan *skatepark* dikota Denpasar

dan menurut hasil survei atau wawancara yang telah dilakukan ke berbagai komunitas dan pemain *skater* di kota Denpasar, sebanyak 80% dari komunitas *skateboard* masih menggunakan fasilitas *skatepark* diluar kota.

Kota Denpasar merupakan ibu kota Provinsi Bali dengan jumlah penduduk yang cukup padat dan memiliki kegiatan aktivitas malam di beberapa daerahnya yang menjadikan terpilihnya Kota Denpasar sebagai pusat perancangan atau Perancangan Interior *Skatepark Club* di Kota Denpasar dan pemilihan lokasi perancangan ini sudah dipertimbangkan dari segi beberapa faktor. Dikarenakan peminat pemain *skateboard* meningkat disetiap tahunnya khususnya di Bali serta terdapat beberapa faktor-faktor yang kurang pada fasilitas *skatepark* sebelumnya, yang menjadikan alasan mendukungnya perancangan ini di Kota Denpasar.

Metode Desain

Dalam Perancangan Interior *Skatepark* dan *Popsicle Club* di Kota Denpasar ini akan menggunakan salah satu metode desain yaitu metode *Glass Box*. Metode *Glass Box* merupakan metode yang menggunakan parameter-parameter yang terstruktur, sesuai dengan fakta dan telah dianalisis secara mendalam serta sistematis, sehingga desain yang menggunakan metode ini hasilnya diharapkan mampu membantu kelancaran dalam merancangan dan mengembangkan fasilitas bangunan *skatepark* dan *club* di kota Denpasar secara rasional sehingga memenuhi standar kenyamanan yang diperlukan. Terdapat tiga tahapan dalam proses perancangan dengan metode *Glass Box*, yaitu input, proses desain, dan output.

Metode Pengumpulan Data

Terdapat dua data pada metode pada perancangan ini, yaitu Data Primer yaitu dengan mengadakan survey atau wawancara, dengan bertanya secara langsung terhadap pihak terkait mengenai perancangan ini untuk memperoleh data fisik lokasi perancangan dan memperoleh data lapangan dengan pihak terkait. Sedangkan Data Sekunder yaitu dengan melakukan pengumpulan data untuk mendapatkan data sebagai landasan teori melalui literatur, buku, tabloid, internet baik berupa gambar maupun artikel, maupun media lain yang diperlukan dalam Perancangan Interior *Skatepark* dengan fasilitas *Popsicle Club* di kota Denpasar.

Metode Analisis Data

Metode analisis data dibagi menjadi dua, metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kuantitatif dilakukan apabila data empiris yang digunakan adalah data kualitatif yang berupa kata-kata dan tidak dapat dikategorisasikan. Menurut Miles dan Huberman dalam, kegiatan analisis kualitatif terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau klarifikasi. Sedangkan metode Analisa kuantitatif menggunakan data *statistic* yang dapat dilakukan dengan cepat. Metode kuantitatif menggunakan *statistic* sebagai alat analisis datanya. *Statistic* ini diartikan sebagai metode pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara penafsiran dan penarikan kesimpulan berdasarkan pengumpulan data yang telah diperoleh sebelumnya melalui observasi dan penganalisaan yang dilakukan melalui aturan-aturan dan prosedur-prosedur tertentu.

Proses Desain

Proses Desain Mencakup Input, Proses, dan output yang merupakan keseluruhan data yang diperoleh dan merupakan permasalahan yang terjadi pada kebutuhan Perancangan Interior *Skatepark* dan *Popsicle Club* di Kota Denpasar seperti permasalahan baik teknis maupun non teknis yang ada pada site yang didapatkan melalui survei ke lokasi terkait, serta melakukan wawancara kepada *para skater* di kota Denpasar, yang kemudian hasil wawancara akan di analisa kembali guna menemukan solusi terhadap masalah yang ada sehingga mampu menciptakan sebuah rancangan yang berkonsep.

1. Input

Untuk mendukung prosen perancangan ini harus melakukan beberapa tahapan seperti, mencari data – data yang relevan dan bisa diuji kebenarannya. Data – data yang diperlukan berupa pengembangan fasilitas *Skatepark* dan *Club* di Bali khususnya di kota Denpasar, menganalisis berbagai tempat *skatepark* yang ada di Denpasar dan mencatat kebutuhan yang diperlukan oleh masyarakat serta mengembangkan kembali, membutuhkan wadah/tempat yang mampu memberikan inovasi baru bagi para peminat *skateboard*.

2. Proses

Pada tahap proses selanjutnya, tahap ini terjadi pendekatan dan analisis, jenis pendekatan yang dilakukan adalah teoristis dan pendekatan lapangan, pendekatan teoristis pada perancangan ini berfokus pada *Skatepark*, *Club*, *Skateshop*, dan untuk pendekatan lapangan yang dilakukan di wilayah sekitar lokasi site adalah daerah perkotaan yang cukup padat aktivitas masyarakat pada malam hari.

3. Output

Pada tahap akhir ini, proses yang dilakukan adalah memunculkan landasan konseptual, Preliminary Desain, Desain Layout, Denah, Potongan, Tampak Bangunan, 3D Modeling Maket, Furnitur, Fasad Bangunan, Interior Bangunan.

Hasil Dan Pembahasan

Lokasi Site

Lokasi site yang terpilih merupakan sebuah bangunan swalayan buah *freshindo* yang berlokasi di Jl. Tukad Yeh Aya No.87, Panjer, Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Bali. Perancangan Interior *Sketpark* dan *Popsicle Club* membutuhkan pertimbangan terhadap lokasi dan lingkungan site, oleh karena itu lokasi site terpilih berdasarkan pertimbangan yang dilakukan dengan memilih berdasarkan fungsi bangunan yang dirancang dengan memperhatikan transportasi, aksesibilitas, lingkungan, pariwisata dan kependudukan. Dengan suasana kota pada malam hari yang cukup ramai serta berdekatan dengan lapangan puputan margarana Renon yang sering dijadikan tempat bermain *skateboard*, maka lokasi ini sangat mendukung dalam perancangan *Skatepark* dan *Club*.



Gambar 1. Peta Lokasi Site Terpilih
[Sumber : Google Earth,2022]

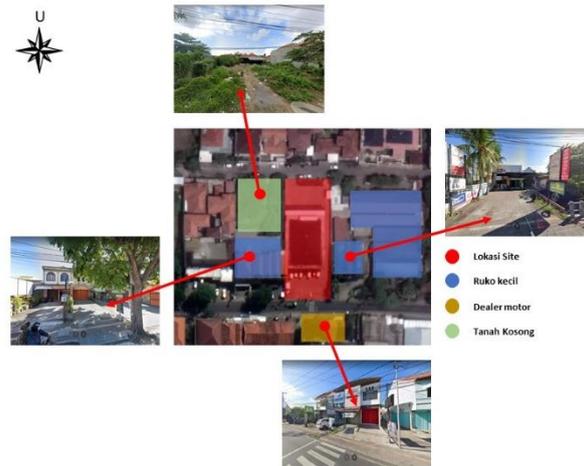
Analisa Lokasi Eksisting

Site terpilih selanjutnya dianalisis berdasarkan data yang sudah diperoleh. Analisis ini akan membahas mengenai data fisik dan non-fisik yang terkait dengan perancangan interior *skatepark* dengan fasilitas *popsicle club* di kota Denpasar.

Melalui hasil survey lapangan yang dilakukan sebelumnya, maka terdapat beberapa hasil dari kegiatan tersebut, yaitu:

1. Batas Wilayah

Bangunan yang digunakan menghadap arah selatan. Adapun batasan lokasi site, yaitu bagian utara bangunan terdapat akses jalan belakang dan beberapa pemukiman warga, untuk bagian barat bangunan terdapat pertokoan milik warga dan tanah kosong, untuk bagian timur bangunan terdapat pertokoan milik warga dan bengkel serta memiliki akses jalan kecil, dan untuk bagian selatan bangunan terdapat beberapa pertokoan milik warga serta dealer motor. Posisi rumah warga kondisinya terpisahkan oleh lahan hijau sehingga berpotensi menunjang kondisi site menjadi lebih baik dari aspek lingkungan. Berikut adalah contoh gambar kondisi batasan wilayah dan iklim pada sekitar site yang akan digunakan sebagai acuan perancangan *skatepark* dan *popsicle club* :



Gambar 2. Batas Wilayah Site Terpilih [Sumber : Penulis,2022]

2. Akses

Jalan utama menuju ke lokasi site adalah Jl. Tukad Yeh Aya yang merupakan jalan utama menuju lokasi site, selain itu dapat diakses melalui Jl. Tukad Musi lalu berbelok menuju Jl. Tukad Yeh Aya atau bisa menggunakan akses lain yaitu melewati Jl. Tukad Unda dan berbelok menuju Jl. Tukad Yeh Aya. Karena site terletak dibelakang rumah warga hingga diberi akses jalan khusus untuk mencapai lokasi site. Jalan tersebut merupakan sebuah Jl. Tukad Unda VIII yang bisa diakses untuk pengunjung yang dan warga sekitar site.



Gambar 3. Akses Site Terpilih [Sumber : Penulis,2022]

3. Kebisingan

Analisa: Lokasi site berada dekat dengan jalan raya sehingga pertimbangan lokasi site ini cukup dekat dengan keramaian. Ada beberapa Tingkat kebisingan yang ada dilokasi site ini, berikut keberadaan pusat kebisingan pada lokasi site :

- a. Selatan : Tingkat kebisingan sedang berada di Jl. Tukad Yeh Aya yang merupakan jalan utama menuju site sehingga banyak terdengar suara kendaraan bermotor.
- b. Timur : tingkat kebisingan sedang terdapat pada bengkel yang terletak pada bagian timur site, dan bengkel mulai beroperasi dari jam 8 pagi hingga 9 malam



Gambar 4. Tingkat Kebisingan Site Terpilih
[Sumber : Penulis,2022]

4. Tipografi, Hidrologi, Geologi

Analisa: melihat analisis diatas diketahui bahwa

- a. Topografi pada site memiliki lahan yang datar dengan posisi site menghadap pada bagian selatan dan utara
- b. Geologi pada tapak terdiri dari tanah yang subur terlihat pada vegetasi yang tumbuh di sekitar site yang merupakan area pepohonan dan lahan hijau yang luas.
- c. Sumber air pada site bersumber dari sumur bor yang ditampung ke dalam GWT (*Ground Water Tank*) berimplikasi pada pemilihan struktur yang sesuai dengan sistem penyediaan air bersih. Sistem pembuangan air kotor melalui *septic tank* yang kemudian limbahnya diolah ke dalam *biotech*, dimana hasil olahan limbah yang telah berupa air tersebut kemudian di buang melalui saluran drainase di pinggir jalan/ke riol kota.

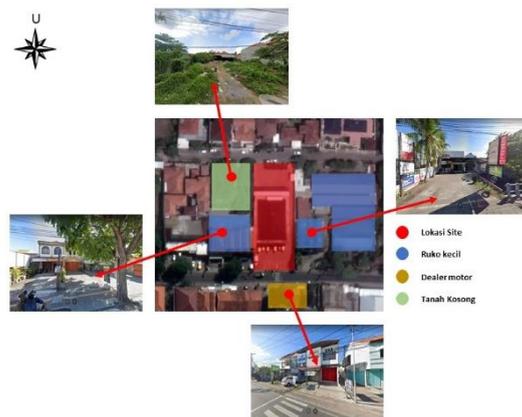


1. Pada site memiliki tanah yang datar, dengan bentuk persegi panjang
2. lokasi site dekat dengan jalan raya, dan memiliki akses jalan dibelakang di area site serta berdekatan dengan pemukiman warga
3. Kondisi tanah pada lokasi site merupakan lapisan tanah yang cukup padat. Lokasi site merupakan lokasi lahan yang padat penduduk, dapat dilihat pada area sekitar site yang berdampingan dengan bangunan-bangunan milik warga

Gambar 5. Tipografi, Hidrologi, Geologi Site Terpilih [Sumber : Penulis,2022]

5. Vegetasi

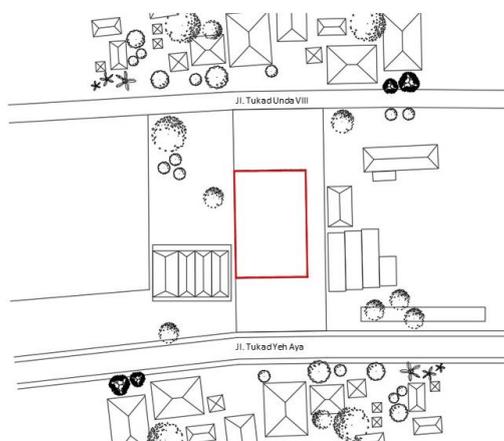
Analisa: lokasi Site pada daerah ini dikelilingi oleh beberapa pertokoan milik warga seperti, warung makan, bengkel, salon, perumahan warga serta terdapat beberapa vegetasi dilingkungan sekitarnya. Untuk bagian depan dan samping bangunan site terdapat beberapa pepohonan dan lahan hijau yang luas dan untuk bagian belakang site bangunan terdapat beberapa rumah warga dengan beberapa pepohonan hijau.



Gambar 6. Vegetasi Site Terpilih
[Sumber : Penulis,2022]

Analisis Kondisi Eksisting

Bangunan eksisting memiliki 1 ruangan publik yang luas dimana ruangan ini menampilkan berbagai jenis kebutuhan primer mulai dari bahan mentah hingga makanan siap konsumsi. Bangunan *freshindo* juga dilengkapi dengan ruang gudang hingga *staff office*. Pada perancangan *skatepark* dan *club* di kota Denpasar akan menggunakan semua ruangan yang ada dalam bangunan *freshindo*. Untuk ruang publik utama memiliki luas bangunan 600 m² yang akan dilakukan pengembangan perancangan *skatepark* dan *club*, sedangkan untuk ruang office yang memiliki luas bangunan 25 m² dan ruang gudang yang memiliki luas bangunan 12 m² akan digunakan sebagai ruang pendukung dalam perancangan pengembangan bangunan swalayan menjadi sebuah bangunan *skatepark* dan *club* di kota Denpasar.



Gambar 7. Site Eksisting
[Sumber : Penulis,2022]

1. Area Publik 1

Area publik 1 pada bangunan *freshindo* menampilkan ruang publik dengan suasana bersih yang bertujuan memberikan kesan sederhana bagi para pengunjung tanpa penambahan dekorasi yang berlebihan. Untuk area publik 1 ini terletak pada bagian samping ruangan dengan elemen interior berupa lantai yang menggunakan keramik berwarna cream, *plafond* berjenis *flat* material gypsum serta dinding bata *finishing* cat putih.



Gambar 8. Area Publik 1
[Sumber : Penulis,2022]

Sedangkan untuk *furniture* bangunan ini lebih banyak menggunakan *furniture* berjenis rak dan meja *display* bermaterialkan besi dan aluminium yang berfungsi memudahkan para pengunjung swalayan untuk melihat atau mengambil barang sesuai kebutuhan.

2. Area Publik 2



Gambar 9. Area Publik 2
[Sumber : Penulis,2022]

Area publik 2 pada bangunan *freshindo* menampilkan ruang publik dengan suasana yang sedikit ramai dimana pada area ini dilengkapi dengan *furniture* berjenis rak barang yang berfungsi sebagai tempat *display* barang-barang. Untuk area publik 2 ini terletak pada bagian tengah ruangan dengan elemen interior yang masih sama hanya saja ada beberapa elemen yang berbeda berupa lantai yang menggunakan keramik berwarna putih dengan tambahan *pattern*, plafond berjenis *flat* material gypsum tanpa adanya skat atau pembatas ruang pada sekitar area ini, yang bertujuan menampilkan suasana yang luas agar para pengunjung dapat lebih leluasa memilih barang yang akan dibeli.

3. Area Publik 3

Area publik 3 pada bangunan *freshindo* menampilkan ruang publik pada bagian depan bangunan yang sejajar dengan arah pintu masuk kedalam dalam ruangan. Dari arah ini dapat dilihat suasana ruangan yang begitu luas tanpa penambahan skat dinding dan aksesoris yang berlebihan dengan desain yang sederhana namun tetap mengedepankan fungsinya sebagai bangunan berkebutuhan publik dan mengutamakan kepentingan pengunjung.



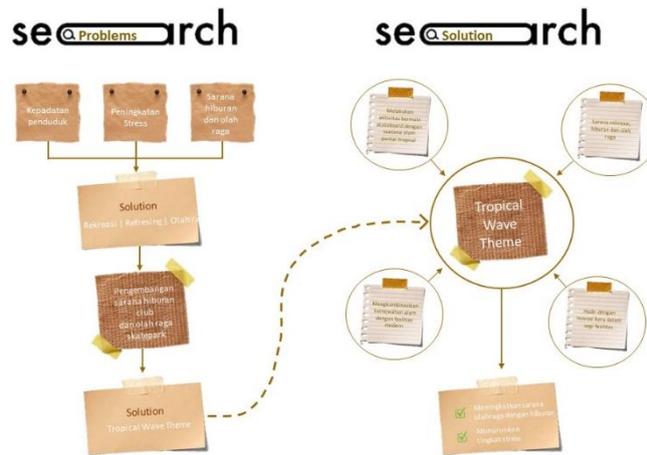
Gambar 10. Area Publik 3
[Sumber : Penulis,2022]

Konsep *open space* yang digunakan bertujuan menjadikan runagan lebih terbuka dan bersih yang dapat memberikan kesan sederhana bagi para pengunjung tanpa penambahan dekorasi yang berlebihan. Untuk area publik 3 ini di lengkapi dengan elemen interior yang sama berupa lantai yang menggunakan keramik berwarna cream, *plafond* berjenis *flat* metarial gypsum serta dinding bata *finishing* cat putih. Sedangkan untuk *furniture* bangunan ini lebih banyak menggunakan *furniture* berjenis rak dan meja *display* bermaterialkan besi dan alumunium yang berfungsi memudahkan para pengunjung swalayan untuk melihat barang.

Tema dan Konsep Desain

1. Latar Belakang Tema

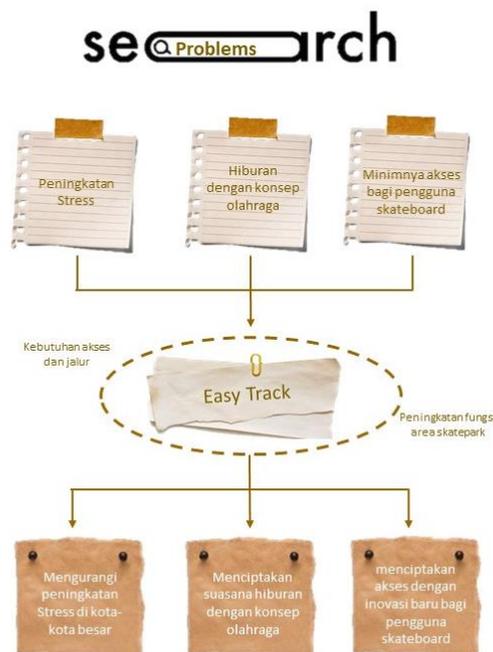
Kota merupakan kawasan pemukiman dengan jumlah penduduk yang relatif besar dan kepadatan penduduk yang tinggi. Pembangunan wilayah perkotaan terus meningkat, bertambahnya jumlah penduduk dan kebutuhan akan sarana dan prasarana kota. Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi dan peningkatan taraf hidup masyarakat maka makin bertambah pula tuntutan kebutuhan hidup manusia, terutama dalam bidang hiburan/rekreasi. Kegiatan hiburan seperti melakukan kegiatan berolahraga maupun hanya sekedar *resfresing*. Hiburan merupakan salah satu cara manusia untuk melupakan segala masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Hiburan itu sendiri memiliki fungsi sesuai dengan fungsi kegiatannya Adapun hiburan yang dibedakan yaitu hiburan sebagai sarana pemulihan kejenuhan yang bertujuan sekedar mendapatkan kesenangan, kesegaran dan kepuasan jasmani dan rohani. Kegiatan hiburan seperti *refreshing* atau berolah raga mempunyai dampak yang besar terhadap pengembangan ditengah kota-kota besar, salah satu jenis kegiatan hiburan ditengah kota besar adalah melakukan kegitan bermain *skateboard* atau sekedar bersantai disebuah *Club* yang semakin lama menjadi sebuah hobi atau kebiasaan yang sering di lakukan oleh masyarakat dikota-kota besar. *Skateboard* kini menjadi sebuah tren baru yang sering dilakukan ditengah kota-kota besar. Aktivitas *outdoor* berjenis olahraga yang mengkombinasikan dengan konsep hiburan kemewahan dan alam, dan juga menghadirkan jenis *skatepark* yang tidak biasa, baik dari segi karakteristik dan juga bentukan arsitekturnya Sehingga mengangkat tema *tropical wave* dengan menerapkan bentuk ciri khas yang dapat mengangambarkan suasana pantai pada perancangan arsitekturnya, beberapa elemen interior tampil dengan bentuk *curve*, *arc*, dan *circle*.



Gambar 11. Bagan Tema
[Sumber : Penulis,2022]

2. Latar Belakang Konsep

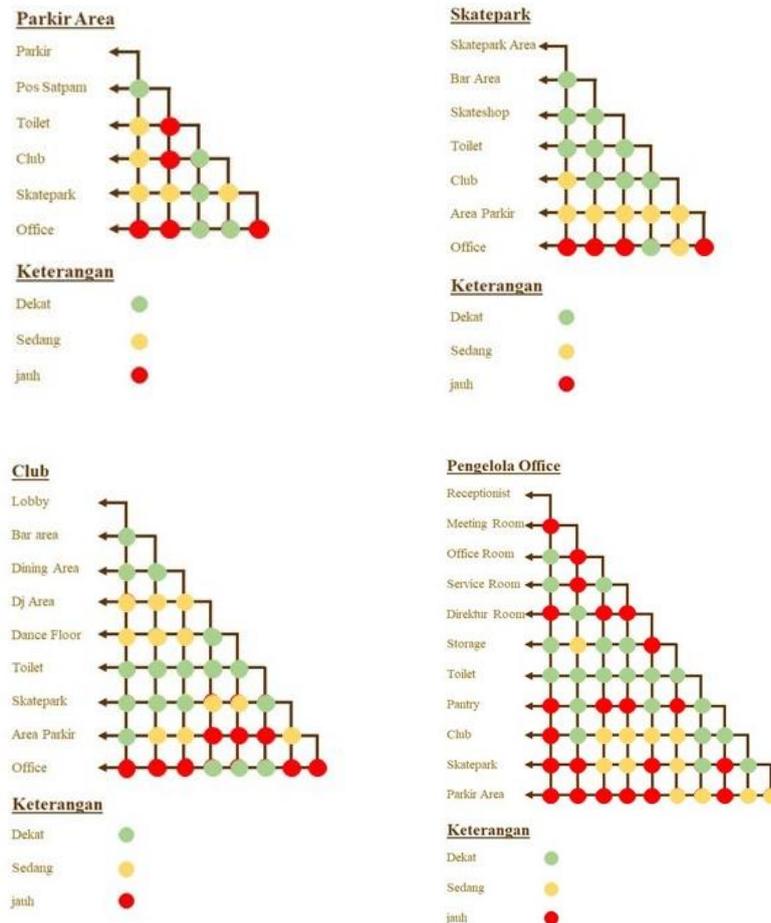
keadaan lingkungan sekitar perkotaan yang padat menyebabkan permasalahan stress yang meningkat. Kehadiran tempat hiburan menjadi salah satu solusi dari permasalahan tingkat stress yang dialami oleh masyarakat perkotaan. *skateboard* menjadi salah satu hiburan sekaligus olahraga yang sering dilakukan oleh masyarakat dikota besar, *skateboard* hadir hampir disetiap kota menggunakan fasilitas *skatepark* dengan konsep *track* atau rintangan yang berbeda-beda. Setiap *skatepark* lebih memfokuskan pada jalur atau rintangan ekstrim yang dapat memacu adrenalin para pemain. Dari kondisi ini menyebabkan timbulnya permasalahan yang terjadi dalam kegiatan tersebut salah satunya tidak terawatnya fasilitas *skatepark* serta kurangnya fasilitas jalur akses yang memudahkan para pemain *skater*. *Easy Track* adalah desain yang mengusahakan meminimalisir kekurangan pada fasilitas *skatepark* yang ada diarea perkotaan meningkatkan kenyamanan bagi para pemain *skater* saat melakukan aktivitas bermain *skateboard*. *Easy Track* desain adalah konsep yang menciptakan track atau jalur dengan bentuk yang mengikuti ukuran serta luasan bangunan tertentu. Konsep ini dapat menciptakan suasana atau kesan yang berbeda pada bangunan yang menggunakan konsep ini.



Gambar 12. Bagan Konsep
[Sumber : Penulis,2022]

Hubungan Ruang

Berdasarkan analisa kebutuhan ruang berdasarkan analisa terhadap kebutuhan masing-masing ruang yang dikhususkan untuk civitas, dalam hubungan ruang ini dibedakan menjadi tiga untuk mengetahui susunan hubungan ruang sehingga dapat menjadi acuan dalam perancangan interior *skatepark* dan *popsicle club*, meliputi; dekat, sedang, dan jauh. Berikut adalah gambar struktur hubungan ruang yang akan digunakan sebagai acuan dalam pengembangan perancangan *skatepark* dan *popsicle club* :

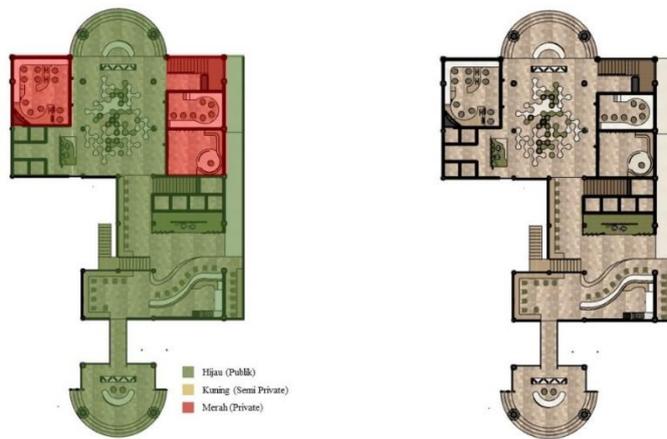


Gambar 14. Hubungan Ruang
[Sumber : Penulis,2022]

Zonasi Ruang

Zonasi pada perancangan interior *skatepark* dan *popsicle club* terdapat beberapa sifat ruang, yaitu; privat, semi privat, dan publik. Sifat ruang ini berdasarkan dengan kebutuhan ruang yang dibutuhkan oleh pengunjung, pemain *skateboard* dan pengelola bangunan untuk menunjang segala kebutuhan dan aktivitas. Untuk memfokuskan dan memberi privasi dari masing-masing ruang maka zonasi ruang pada bangunan *skatepark* dan *club* dengan fasilitas (*lobby, bar, dance floor, toilet, dining room, skatepark, skateshop*) difokuskan dengan zonasi publik untuk menunjang kenyamanan dari pengunjung dan pemain *skateboard*. Sedangkan untuk memberikan privasi pada pengelola, ruang pengelola meliputi ruang *staff, ruang meeting, kitchen, loker, dan toilet* pengelola. Pembagian sifat ruang dapat dilihat pada gambar berikut :

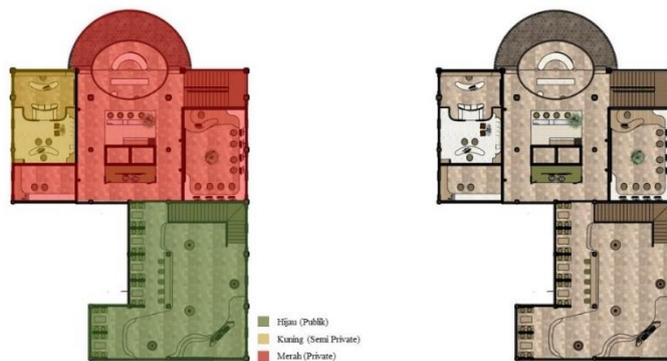
1. Zonasi Area Office



Gambar 15. Zonasi Area Office

[Sumber : Penulis,2022]

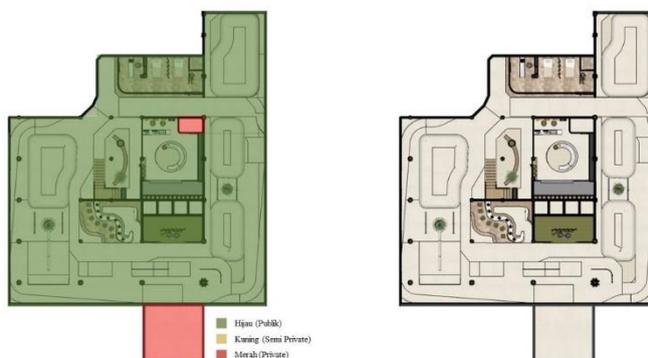
2. Zonasi Area Club



Gambar 16. Zonasi Area Club

[Sumber : Penulis,2022]

3. Zonasi Area Skatepark



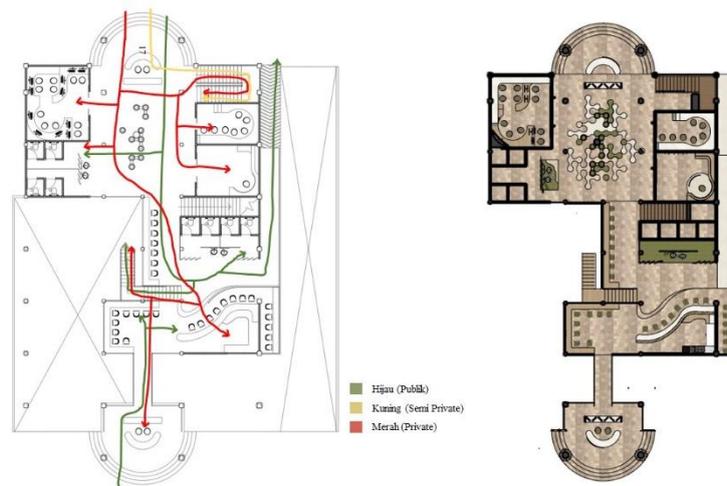
Gambar 17. Zonasi Area Skatepark

[Sumber : Penulis,2022]

Sirkulasi Ruang

Sirkulasi pada perancangan interior *skatepark* dan *popsicle club* terdapat beberapa sifat aktivitas, yaitu; privat, semi privat, dan publik. Sifat pengguna ini ditentukan berdasarkan dari kebutuhan ruang yang dibutuhkan sebagai civitas aktivitas, seperti pemain *skateboard* dan pengelola bangunan untuk menunjang segala kebutuhan dan aktivitas. Untuk memfokuskan dan memberi privasi dari masing-masing ruang sirkulasi pada bangunan *skatepark* dan *club* dengan fasilitas (*lobby, bar, dance floor, toilet, dining room, skatepark, skateshop*) difokuskan dengan sirkulasi publik untuk menunjang kenyamanan dari pengunjung dan pemain *skateboard*. Sedangkan untuk memberikan sirkulasi privasi pada pengelola, ruang pengelola meliputi ruang *staff, ruang meeting, kitchen, loker, dan toilet* pengelola. Pembagian sifat ruang dapat dilihat pada gambar berikut :

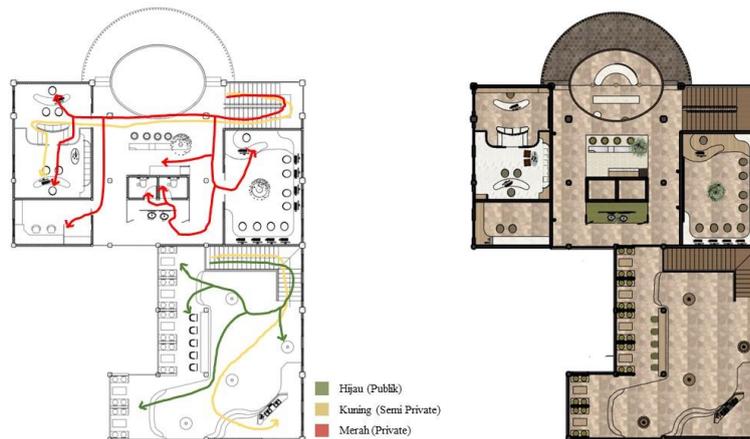
1. Sirkulasi Area Office



Gambar 18. Sirkulasi Area *Office*

[Sumber : Penulis,2022]

2. Sirkulasi Area Club



Gambar 19. Sirkulasi Area *Club*

[Sumber : Penulis,2022]

3. Sirkulasi Area Skatepark



Gambar 20. Sirkulasi Area *Skatepark*

[Sumber : Penulis,2022]

Visualisasi Desain

1. Layout



Gambar 21. Layout

[Sumber : Penulis,2022]

Layout desain memiliki luasan lahan 17 are dengan luas bangunan total 7,5 are, bangunan ini terdiri dari post satpam, parkir, *lobby*, *receptionist*, *bar area*, *dining area*, gudang penyimpanan, *office room*, *service room*, toilet umum dan *staff*, *skateshop*, ruang kesehatan, *skatepark*, *dance area*, *meeting room*, ruang direktur, ruang sekretaris, *pantry* serta area balkon.

2. Fasad



Gambar 22. Fasad Bangunan

[Sumber : Penulis,2022]

Fasad merupakan bagian luar yang pertama kali dilihat sebagai karakter bangunan yang mengekspresikan kegunaan dari bangunan tersebut, serta merupakan salah satu elemen penting yang dapat menarik minat pengunjung. Fasad pada bangunan ini menggunakan gaya desain *tropical* dengan kombinasi bentuk garis tegas dan lengkung sebagai ciri khas dari bangunan tersebut, dimana pengaplikasian material kayu lebih mendominasi sebagai material utama untuk menekankan konsep *tropical wave*.

3. Area Lobby & Receptionist



Gambar 23. Lobby & Receptionist

[Sumber : Penulis,2022]

Pada area *lobby* dan *receptionist* memperlihatkan gaya interior *tropical* pantai dengan penggunaan warna hangat seperti coklat, cream dan hijau sebagai pendukung dari konsep tersebut, yang dipadukan dengan bentuk lengkung dan garis tegas yang bertujuan menciptakan karakter bangunan dengan ciri khas kegunaan bangunan tersebut yaitu *skatepark*.

4. Area Koridor



Gambar 24. Area Koridor

[Sumber : Penulis,2022]

Sama halnya dengan *lobby*, pada bagian area koridor juga menampilkan gaya *tropical* dengan bentuk lengkung serta garis tegas yang menyesuaikan dengan proporsi ruang agar tetap seimbang dengan penerapan konsep yang digunakan, serta tidak lupa menambahkan tanaman sintesis sebagai aksesoris ruang agar lebih terlihat natural.

5. Area Bar



Gambar 25. Area Bar
[Sumber : Penulis,2022]

Pada area *bar* penggunaan warna coklat dengan material kayu lebih terasa, yang diaplikasikan pada setiap element interior seperti lantai, plafon hingga dinding partisi, yang bertujuan memberikan kesan hangat dan nyaman pada pengguna saat menggunakan area ini sebagai tempat bersantai atau sekedar melihat permainan *skateboard*.

6. Ruang Office



Gambar 26. Ruang Office
[Sumber : Penulis,2022]

Untuk ruang *office* di desain dengan sederhana namun tidak mengurangi nilai dari konsep yang di terapkan. Hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan kebutuhan para anggota *staff* agar lebih fokus dalam bekerja dan memberikan rasa nyaman saat menggunakan ruang tersebut.

7. Area Skatepark



Gambar 27. Area Skatepark
[Sumber : Penulis,2022]

Area *skatepark* adalah area utama dalam perancangan ini yang didesain dengan memaksimalkan fungsi namun tidak menghilangkan nilai dari konsep desain yang digunakan, dengan tetap menggunakan garis lengkung dan warna hangat namun pengaplikasiannya dibatasi, dengan harapan agar para pemain *skateboard* tetap merasa nyaman saat melakukan kegiatan mereka baik itu saat melakukan atraksi maupun sekedar berkeliling menikmati suasana *skatepark* dengan konsep desain *tropical wave*.

8. Ruang Skateshop



Gambar 28. Ruang *SkateShop*

[Sumber : Penulis,2022]

Skateshop adalah salah satu fasilitas penting dalam perancangan ini, dimana ruang ini berfungsi sebagai area jual beli kebutuhan para pemain *skater* seperti *skateboard*, pelindung siku & lutut, helm, baju hingga aksesoris lainnya sebagai kebutuhan tambahan. Ruang ini juga dilengkapi loker penyimpanan barang yang berguna bagi para pemain saat ingin menitipkan barang mereka.

9. Dining Area



Gambar 29. Desain *Lobby*

[Sumber : Penulis,2022]

Dining area adalah salah satu fasilitas penting dalam perancangan ini yang berguna sebagai tempat menonton atau melihat permainan *skateboard* yang menjadi salah satu kelebihan dalam perancangan ini, dengan desain *reling* yang bisa diputar yang dapat memudahkan para pengunjung melihat permainan *skateboard* dari atas.

10. Ruang Kesehatan



Gambar 30. Ruang Kesehatan

[Sumber : Penulis,2022]

Ruang Kesehatan adalah salah satu kelebihan dalam perancangan ini, yang berfungsi sebagai ruang pengobatan bagi para pemain *skater* yang mengalami kecelakaan ringan saat melakukan kegiatannya di area *skatepark*.

11. Area Club



Gambar 31. Area Club

[Sumber : Penulis,2022]

Area *club* adalah fasilitas tambahan yang digunakan sebagai ruang hiburan yang dapat akses oleh para pengunjung, yang dilengkapi dengan *DJ area*, *dance area*, *bar* dan *dining area* sebagai kebutuhan pelengkap bagi para pengunjung.

12. Meeting Room



Gambar 32. Meeting Room

[Sumber : Penulis,2022]

Sama halnya dengan ruang *office*, ruang *meeting* di desain dengan sederhana namun tidak mengurangi nilai dari konsep yang di terapkan. Hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan kebutuhan para anggota *staff* agar lebih fokus dalam melakukan kegiatan *meeting* dan memberikan rasa nyaman saat menggunakan ruang tersebut.

13. DJ Area



Gambar 33. DJ Area

[Sumber : Penulis,2022]

DJ area adalah fasilitas yang berada pada area *club* sebagai fasilitas hiburan yang menjadi daya tarik dalam perancangan bangunan ini. Area *DJ* pada ruang ini diaplikasikan penghadap para pengunjung agar dapat lebih memaksimalkan kebutuhan dari seorang *DJ* saat melakukan kegiatan memutar lagu sesuai kebutuhan yang diperlukan.

14. Service Room



Gambar 34. Service Room

[Sumber : Penulis,2022]

Sama halnya dengan ruang kerja lainnya, ruang *service* di desain dengan sederhana namun tidak mengurangi nilai dari konsep yang di terapkan. Hal tersebut bertujuan untuk memaksimalkan kebutuhan para anggota *staff* agar lebih fokus dalam melakukan kegiatan bekerja dan memberikan rasa nyaman saat menggunakan ruang tersebut.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa Perancangan Interior *Skatepark* dan *Popsicle Club* di Kota Denpasar maka dapat ditarik dua kesimpulan yaitu:

1. Pertimbangan dalam merancang sebuah interior *skatepark* dan *club*, perancangan interior *skatepark* sesuai dengan kebutuhan para pemain *skater* dengan menambahkan fasilitas - fasilitas *skatepark* yang dapat memberikan perubahan dalam pengembangan jenis olah raga *skatepark* yang kemudian dikemas dengan

tampilan *tropical* dalam desain interior arsitektur, mencakup fasilitas perancangan dan saling melengkapi untuk memberikan pengalaman yang unik bagi pengguna yang berkunjung.

2. Perancangan dengan konsep *easy track* desain mewujudkan tampilan wajah baru dalam dunia olah raga *skatepark* berbasis hiburan, dengan menggabungkan 2 fasilitas berbeda ke dalam 1 bangunan yang sama, serta mempertimbangkan konsep yang memanfaatkan kondisi sirkulasi dan menciptakan akses penunjang kebutuhan para *skater* didalam bangunan *skatepark club*, yang dibawa kedalam sebuah perancangan dalam desain *tropical*, yang dapat memicu kenyamanan dalam mengakses ruang dan fasilitas, serta membawa pengunjung merasakan kembali unsur-unsur alam pantai *tropical* yang dikemas ke dalam konsep *easy track*.

Daftar Pustaka

- A. Nurpramadya and H. Irawan, "Perancangan Buku Visual Skateboard Untuk Remaja Indonesia," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2012.
- A. Nugraha, "Subkultur Skateboard," 2020.
- Edison and S. M. Odang, "Aula Skate," *J. Sains, Teknol. Urban, Perancangan, Arsit.*, vol. 1, no. 1, p. 254, 2019, doi: 10.24912/stupa.v1i1.3974.
- G. et al. (2017:104). Francis D.K. Ching (2000:176), "No Title."
- Olahraga and P. Luncur, "BAB II TINJAUAN ARENA OLAHRAGA PAPAN LUNCUR , BMX , dan IN-LINE SKATE serta," pp. 17–73, 2016.
- novi yulia Budiarti, , *Sustain.* "Perancangan Vidio Promosi Noon Boardhsop Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awarness, vol. 4, no. 1, pp. 1–9, 2020, [Online]. Available: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>.
- Suptandar (1999:212), "No Title."
- <https://adoc.pub/pemahaman-tentang-bali-skatepark.html>, "No Title."
- https://www.researchgate.net/publication/342_660263_AULA_SKATE, "No Title."