

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTURAL

**REVITALISASI AMPERA SKATE PARK DI KOTA
PALEMBANG DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR KONTEMPORER**



DISUSUN OLEH:

FLAVIA ENGGAL PUTRI ANTYARI

160116550

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2020

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

REVITALISASI AMPERA *SKATE PARK* DI KOTA PALEMBANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

FLAVIA ENGGAL PUTRI ANTYARI

NPM: 16 01 16550

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yogyakarta, 17/02/2021.....

Dosen Pembimbing



Sidhi Pramudito, ST., M.Sc.

Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta,



Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Flavia Enggal Putri Antyari

NPM : 16 01 16550

Dengan sesungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa :

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur yang berjudul:

**REVITALISASI AMPERA *SKATE PARK* DI KOTA PALEMBANG DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER**

Benar-benar hasil karya sendiri.

Penyataan, gagasa, mauputn Pernyataan, gagasan, maupun kutipan-baik langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan batang tubuh atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Arsitektur - Fakultas Teknik - Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, Desember 2020

Yang menyatakan

Flavia Enggal Putri Antyari

KATA HANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang maha Esa, yang telah melimpahkan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur yang berjudul “Revitalisasi Ampera *Skate Park* di Kota Palembang dengan pendekatan Arsitektur Kontemporer” sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Proses pengerjaan skripsi ini dapat berlangsung dengan lancar karena didukung oleh banyak pihak. Maka pada kesempatan ini penulis akan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan berkat, kesehatan dan keselamatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
2. Bapak Sidhi Pramudito, ST., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta
4. Ketua Komunitas *Skateboard* Palembang *Street Imaginator* yang telah bersedia meluangkan waktu dan membantu dalam pengumpulan data yang diperlukan
5. Kedua orang tua saya, saudara-saudara serta nenek saya yang telah memenuhi segala kebutuhan dan memberikan semangat serta dukungan selama proses penulisan LKPPA ini.
6. Teman-teman saya tercinta Fransiska Mora, Virginia Florencia, Odillia Emillie, Josephine Ciona, Melisa Andriany, FX Destya Ananta, Valentino Lionel, Andreas Abisha, Deo Pienathan dan Nicholas Andreanus yang telah menjadi *support system* dan memberikan semangat.
7. Teman-teman Arsitektur angkatan 2016

8. Serta teman teman sepermainan yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis menerima kritik dan saran untuk menyempurnakan laporan ini ke depannya. Penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak lain yang membutuhkan informasi yang berkaitan dengan muatan serupa.

Yogyakarta, Desember 2020

Flavia Enggal Putri Antyari



ABSTRAK

Ampera *Skate park* adalah arena bermain papan seluncur / skateboarding bagi para *Skateboarder* di kota Palembang, Ampera *Skate park* diresmikan pada tahun 2018 lalu. Akan tetapi, Pada tahun 2019 kondisi Ampera *Skate park* mulai terbengkalai karena *skate park* tersebut tidak memiliki sarana yang representative dan memenuhi standar, baik kualitas maupun keamanan. Dikarenakan kondisi Ampera *Skate park* yang terbengkalai, Pemerintah berencana melakukan revitalisasi terhadap Ampera *Skate park* agar lebih layak digunakan untuk pemain *skateboarding*. Revitalisasi Ampera *Skate* dilakukan karna peminat olahraga *skateboarding* di Kota Palembang setiap tahunnya meningkat khususnya anak muda. Namun dengan memperhatikan standar fasilitas yang memadai, meningkatkan keamanan dan dapat membantu perekonomian masyarakat sekitar serta bertujuan dapat lebih menarik minat pengunjung dan wisatawan dengan menghadirkan kesan rekreatif dengan mengguankan pendekatan arsitektur kontemporer. Pendekatan arsitektur kontemporer digunakan sebagai wujud terciptanya gagasan baru bagi Ampera *skate park* agar memiliki daya tarik sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung khususnya anak muda.

Kata kunci: *Skate park*, Palembang, *Revitalisasi*, Rekreatif, Arsitektur Kontemporer

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGABSAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA HANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.2. Latar Belakang Penekanan Studi.....	6
1.3. Rumusan Permasalahan.....	8
1.4. Tujuan dan Sasaran.....	9
1.4.1. Tujuan.....	9
1.4.2. Sasaran.....	9
1.5. Lingkup Studi.....	9
1.5.1. Materi Studi.....	9
1.5.2. Pendekatan Studi	10
1.6. Metode Studi.....	10
1.6.1. Pola Prosedural	10
1.6.2. Tata Langkah	11
1.7. Sistematika Pembahasan.....	12
1.8. Keaslian Proyek	14
BAB 2	16
TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI	16
2.1. Tinjauan <i>skateboarding</i>	16
2.1.1. Pengertian <i>skateboarding</i>	16
2.1.2. Sejarah perkembangan <i>skateboarding</i> di Dunia.....	17
2.1.2.1. Sejarah perkembangan <i>skateboarding</i> di Amerika.....	17

2.1.2.2.	Sejarah perkembangan <i>skatbearding</i> di Indonesia	19
2.1.2.3.	Sejarah perkembangan <i>skateboarding</i> di Palembang	20
2.1.3.	Trik dalam olahraga <i>skateboard</i>	22
2.1.4.	Perlengkapan dan peralatan <i>skateboard</i>	24
2.2.	Tinjauan <i>skate park</i>	26
2.2.1.	Pengertian <i>skate park</i>	26
2.2.2.	Fungsi <i>skate park</i>	27
2.2.3.	Tipologi <i>skate park</i>	28
2.2.4.	Persyaratan, kebutuhan, dan standar <i>skate park</i>	29
2.2.4.1.	Dasar perancangan <i>skate park</i>	29
2.2.4.2.	Standar-standar peralatan	31
2.3.	Tinjauan terhadap obyek sejenis	37
2.3.1.	<i>Donkey Skate park Bali</i>	37
2.3.2.	<i>Motion Skate park</i>	42
BAB 3	44
TINJAUAN WILAYAH	44
3.1.	Kondisi Administratif Kota Palembang.....	44
3.1.1.	Sejarah	44
3.1.2.	Geografis Kota Palembang	45
3.1.3.	Kependudukan	47
3.2.	Tinjauan Kawasan Kota Palembang.....	47
3.2.1.	Gambaran umum Kota Palembang	47
3.2.2.	Kondisi Demografis Kota Palembang	49
3.3.	Tinjauan Lokasi dan Tapak.....	52
3.3.1.	Ketentuan, Letak dan Batas lokasi Ampera <i>Skate park</i>	52
3.3.2.	Aspek fisik Ampera <i>Skate park</i>	53
BAB 4	56
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEOROTIKAL	56
4.1.	Tinjauan Rekreatif.....	56
4.1.1.	Pengertian Rekreatif	56
4.1.2.	Karakteristik Kegiatan Rekreatif.....	56
4.1.3.	Transformasi Rekreatif Dalam Bentuk Arsitektural	57

4.2.	Tinjauan Tata Ruang Dalam dan Luar	58
4.2.1.	Tinjauan Tata Ruang Dalam	58
4.2.2.	Tinjauan Tata Ruang Luar	59
4.3.	Tinjauan Arsitektur Kontemporer.....	61
4.3.1.	Pengertian Arsitektur Kontemporer	61
4.3.2.	Sejarah Arsitektur Kontemporer	62
4.3.3.	Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer.....	62
4.3.4.	Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer	63
4.3.5.	Preseden dalam Arsitektur Kontemporer	64
BAB 5	70
ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	70
5.1.	Analisis Perencanaan.....	70
5.1.1.	Analisis Sistem Lingkungan.....	70
5.1.1.1.	Analisis Sistem Lingkungan.....	70
5.1.1.2.	Analisis Sistem Manusia	71
5.1.1.3.	Analisis Perencanaan Tapak.....	77
5.1.1.4.	Analisis Perencanaan Tata Bangunan dan Ruang.....	84
5.1.2.	Analisis Penekanan Studi	85
5.2.	Analisis Perancangan.....	89
5.2.1.	Analisis Programatik	89
5.2.1.1.	Analisis Fungsional	89
5.2.1.2.	Analisis Perancangan Aklimatisasi Ruang	93
5.2.1.3.	Analisis Perancangan Struktur dan Konstruksi	96
5.2.1.4.	Analisis Perancangan Perlengkapan dan Kelengkapan Bangunan 97	
BAB 6	102
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN	102
6.1.	Konsep Perencanaan	102
6.1.1.	Persyaratan-persyaratan Perencanaan.....	102
6.1.1.1.	Persyaratan Perencanaan atas Dasar Sistem Lingkungan	102
6.1.1.2.	Persyaratan Perencanaan atas Dasar Sistem Manusia	102
6.1.2.	Konsep Perencanaan Tapak	108

6.2.	Konsep Perancangan	109
6.2.1.	Konsep Perancangan Programatik	109
6.2.1.1.	Konsep Perancangan Tata Bangunan dan Ruang	109
6.2.1.2.	Konsep Perancangan Aklimatisasi Ruang	111
6.2.1.3.	Konsep Perancangan Struktur dan Konstruksi	113
6.2.1.4.	Konsep Perancangan Perlengkapan Bangunan	114
6.2.2.	Konsep Penekanan Studi	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kondisi Ampera <i>Skate park</i> saat ini.....	4
Gambar 1. 2 Berita Gojek Revitalisasi Ampera <i>Skate park</i>	5
Gambar 1. 3 Berita Gojek Revitalisasi Ampera <i>Skate park</i>	5
Gambar 2. 150/50 Grinds.....	23
Gambar 2. 2 Rock n' Rolls Trick.....	23
Gambar 2. 3 <i>Deck</i>	24
Gambar 2. 4 <i>Deck Pad</i>	24
Gambar 2. 5 <i>Griptape</i>	25
Gambar 2. 6 <i>Trucks</i>	25
Gambar 2. 7 <i>Wheels</i>	25
Gambar 2. 8 <i>Bearings</i>	26
Gambar 2. 9 <i>Bushing</i>	26
Gambar 2. 10 Dasar perancangan <i>skate park</i>	30
Gambar 2. 11 ukuran standar <i>box</i>	31
Gambar 2. 12 Ukuran standar <i>Launch Ramp</i>	32
Gambar 2. 13 ukuran standar <i>fun box</i>	33
Gambar 2. 14 variasi kombinasi <i>fun box</i>	33
Gambar 2. 15 <i>Pool / bowl</i>	34
Gambar 2. 16 Detail <i>Coping</i>	35
Gambar 2. 17 <i>Zonning standard Obstacle</i>	36
Gambar 2. 18 <i>Donkey Skate park Bali</i>	37
Gambar 2. 19 Layout <i>Donkey Skate park</i>	38
Gambar 2. 20 <i>Half Pipe</i>	39
Gambar 2. 21 <i>Ramp</i>	39
Gambar 2. 22 <i>Kicker Ramp</i>	40
Gambar 2. 23 <i>Box of Grind Ledge</i>	40
Gambar 2. 24 <i>Pyramids</i>	41
Gambar 2. 25 <i>Motion Skate park</i>	42
Gambar 2. 26 <i>Layout Motion Skate park</i>	42
Gambar 2. 27 <i>cafetaria dan skateshop</i>	43
Gambar 3. 1 Prasasti Kedudukan Bukit.....	44
Gambar 3. 2 Luas wilayah menurut Kecamatan di Kota Palembang.....	49
Gambar 3. 3 Peta Lokasi Ampera <i>Skate park</i>	52
Gambar 3. 4 Tempat parkir motor.....	53

Gambar 3. 5 tempat parkir mobil	53
Gambar 3. 6 Papan nama Ampera <i>Skate park</i>	54
Gambar 3. 7 situasi Ampera <i>Skate park</i>	54
Gambar 3. 8 Kondisi Bangku di Ampera <i>Skate park</i>	54
Gambar 3. 9 Kondisi <i>Obstacle</i> yang rusak.....	55
Gambar 4. 1 Rupa bentuk lingkaran, segitiga, bujur sangkar	58
Gambar 4. 2 Ruang hidup dan Ruang mati	60
Gambar 4. 1 Museum Gunung Api Merapi Yogyakarta.....	64
Gambar 4. 2 Ruang Replika Gunung Api Merapi.....	65
Gambar 4. 3 Ruang Display sisa letusan.....	65
Gambar 4. 4 Museum Tsunami Aceh	67
Gambar 5. 1 Analisis hubungan ruang.....	77
Gambar 5. 2 Lokasi Ampera <i>Skate Park</i>	78
Gambar 5. 3 Hasil analisis tapak dalam tatanan massa bangunan	85
Gambar 5. 4 Gubahan massa arsitektur kontemporer	86
Gambar 6. 1 Analisis kebutuhan <i>obstacle</i> dan ukuran nya	107
Gambar 6. 2 Sintesis Site	108
Gambar 6. 3 Struktur <i>space frame</i>	114
Gambar 6. 4 gubahan massa yang ekspresif dan penggunaan material kaca. Error!	
Bookmark not defined.	
Gambar 6. 5 Permainan tinggi rendahnya lantai dalam <i>obstacle</i>	117
Gambar 6. 6 Penggunaan material kaca pada dinding	117

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jumlah anggota komunitas Palembang <i>Street Imaginator</i>	2
Tabel 2. 1 Trik Skateboard.....	22
Tabel 2. 2 Perlengkapan dan peralatan <i>skateboard</i>	24
Tabel 3. 1 Rata-rata Suhu dan Kelembaban Udara menurut Bulan di Kota Palembang	48
Tabel 3. 2 jumlah penduduk menurut jenis kelamin dan kecamatan di Kota Palembang, 2018	51
Tabel 3. 3 Kondisi eksisting Ampera <i>Skate Park</i>	53
Tabel 4. 1 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer dalam desain	63
Tabel 4. 2 Kajian Arsitektur Kontemporer Museum merapi	66
Tabel 4. 3 Kajian Museum Tsunami Aceh.....	68
Tabel 5. 1 Visi dan Misi Ampera <i>Skatepark</i>	72
Tabel 5. 2 Kelompok aktivitas, pengguna aktivitas, dan kebutuhan ruang.....	74
Tabel 5. 3 Kesimpulan kebutuhan ruang Ampera <i>Skate Park</i>	76
Tabel 5. 4 Persepsi warna.....	87
Tabel 6. 1 Analisis besaran kebutuhan ruang.....	103
Tabel 6. 2 Jenis Penghawaan Ruang	112
Tabel 6. 3 Jenis pencahayaan ruang	112