

## BAB 2

### TINJAUAN HAKIKAT OBYEK STUDI

#### 2.1. Tinjauan *skateboarding*

##### 2.1.1. Pengertian *skateboarding*

*Skateboard* dapat dikatakan olahraga dan juga bisa dikatakan sebagai permainan, karena dalam *skateboard* hampir tidak ada peraturan, yang ada hanya petunjuk cara memainkannya dan kemudian masing-masing individu mengembangkannya menjadi beberapa variasi yang atraktif. Hal tersebut merupakan ciri khas dari *skateboard* yang lebih kearah menghibur penonton.

1. *Skateboard* merupakan papan dengan desain spesial dan dikombinasikan dengan roda pola segi empat, desain “truck” ganda untuk memudahkan pergerakan dan atraksi, digunakan terutama untuk ktivitas *skateboarding* (wikipedia)
2. Papan luncur (bahasa inggris: *skateboard*) adalah sebuah papan yang memiliki empat roda dan digunakan untuk aktivitas meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dan menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu (wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas)
3. *Skateboarding* adalah kegiatan mengendarai dan melakukan trik-trik menggunakan papan luncur (*skateboard*). Orang yang sering melakukannya disebut *skateboarder* atau *skater* (wikipedia).

## 2.1.2. Sejarah perkembangan *skateboarding* di Dunia

### 2.1.2.1. Sejarah perkembangan *skateboarding* di Amerika

#### A. 1940-an sampai 1960-an

*Skateboard* pertama kali dimulai dari papan dengan roda *roller skate* yang melekat pada bagian bawah. *Skateboard* muncul pada akhir 1940-an atau awal 1950-an ketika peselancar di California ingin berselancar namun kondisi ombak datar. Dikarenakan kondisi tersebut maka para peselancar memiliki ide untuk membuat papan dengan roda *roller skate* dan mulai bermain di trotoar. Dengan demikian, *skateboard* awalnya disebut “selancar trotoar” dan para *skater* pemula meniru gaya dan manuver selancar, serta dilakukan tanpa alas kaki (Borden, 2019).

Pada tahun 1960-an *skateboard* menjadi permainan yang cukup populer di Amerika. Melihat celah tersebut, produsen selancar seperti Jack’s, Kips’, Hobie, Bing’s dan Makaha mulai memproduksi *skateboard*, sehingga para penikmat permainan ini tidak perlu bersusah payah membuat *skateboard*. Mereka dapat membeli langsung dan memainkannya (Smith, 2009)

Ketika olahraga *skateboard* mulai populer dan berkembang, majalah *skateboard* pertama, *The Quarterly Skateboarder* diterbitkan pada tahun 1964. Majalah ini menjadi media yang sangat membantu para *skateboarder* untuk lebih mengetahui secara lengkap mengenai *skateboard*. Makaha sebagai salah satu produsen pada waktu itu dapat mengeruk keuntungan yang luar biasa, yaitu sebanyak 4 juta dolar Amerika dalam waktu dua tahun saja (1963-1965) (Lannes, 2011).

## B. 1970-an

Awal tahun 1970-an, Frank Nasworthy memulai karirnya dengan merancang *skateboard* dari bahan *polyurethane* atau lebih dikenal dengan “Cadillac” (Cave, 2018). Olahraga *skateboard* semakin populer, sehingga perusahaan-perusahaan berlomba untuk menjadikan lahan ini sebagai ladang bisnis mereka. Salah satu perusahaannya ialah Tracker Trucks yang berdiri pada tahun 1976. Papan *Skateboard* yang dihasilkannya juga lebih bagus dari yang beredar di pasaran, *Banana Board* menjadi papan yang cukup populer saat itu, didukung dengan bentuknya yang ringkas serta permainan warna dan desain yang menarik membuat papan ini laris di pasaran.

Popularitas *skateboard* tidak bertahan lama, karena awal tahun 1980 *skateboard* mulai tidak terdengar lagi kabarnya. Hal ini dikarenakan para *skaters* terhalang biaya untuk membuat *skate park* yang membutuhkan biaya besar pada era tersebut. Namun memasuki pertengahan tahun 1980, *skateboard* mulai bangkit kembali. Pada era ini banyak *skaters* yang mulai kreatif dan memiliki dana cukup sehingga mereka mampu membuat *vert ramp* yang menjadi lahan untuk bermain *skateboard*.

Awalnya *skateboard* hanya dimainkan dengan cara meluncur saja, hingga seorang remaja bernama Alan Gelfand menemukan teknik Ollie. Setelah Alan Gelfand, kini giliran Rodney Mullen yang memberikan sentuhan baru pada dunia *skateboard*. Mullen menciptakan gaya yang cukup ekstrim yaitu *freestyle*

*skating* yang merupakan langkah awal dari *modern skateboard*. Setelah itu barulah gaya-gaya lainnya tercipta seperti *with short noses*, *slide rails* dan *large soft wheelz* (transworld, 2005).

Para *skateboarder* mulai bosan bermain di *skate park*, sehingga mereka mulai mencari sesuatu yang lebih menantang. Mereka mulai bermain di area perbelanjaan, trotoar, dan taman kota. Gaya permainan yang cukup ekstrim ini mendapat perhatian yang ekstra ketat dari pihak berwajib, dari teguran hingga sanksi yang berat menjadi hal yang harus diterima oleh para *skaters* yang tertangkap.

### **C. 1990-an**

Pada tahun 1990-an, papan *skateboard* mulai menunjukkan perubahannya kembali. Lebar papan berukuran 8 inci dengan panjang 30-32 inci dengan ban yang terbuat dari polyurethane dengan kekerasan 99A. Ukuran roda relatif kecil sehingga papan lebih ringan yang membuat trik lebih mudah diatur.

Selain bentuk papan, gaya para *skaters* juga terlihat lebih menarik dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Gaya berpakaian mereka secara tidak langsung terinspirasi dari musik-musik yang biasa didengarkan para *skaters*. Celana jeans yang dipadukan dengan t-shirt menjadi salah satu pilihan wajib.

#### **2.1.2.2. Sejarah perkembangan *skatbearding* di Indonesia**

*Skateboard* mulai masuk ke Indonesia pada tahun 1976. *Skater* di Indonesia mendapatkan informasi mengenai *skateboard* melalui tontonan video dan majalah dari luar

negeri. Untuk mendapatkan video dan majalah *skateboarding* tidaklah mudah, biasanya salah seorang teman, orang tua atau saudara yang bekerja di luar negeri membawa titipan oleh-oleh berupa video atau majalah *skateboarding*, bahkan ada yang membelikan *skateboard* lengkap yang masih tergolong sulit pula dibeli di Indonesia.

*Skateboard* mulai menunjukkan perkembangan yang positif. Beberapa *skateshop* mulai dibuka dan menjual peralatan *skateboard* secara lengkap walaupun tidak dengan *legal license*. Salah satunya ialah Mr. Craig Huddleston yang membuka toko perlengkapan *Surf, Skate, dan Street Apparel* dengan nama *City Surf* pada tahun 1996. Toko tersebut banyak menjual perlengkapan dan pernak-pernik *surfing* ataupun *skateboarding*. Seiring berjalannya waktu, *skateboard* mulai diterima dan disukai oleh para remaja di Indonesia. Melihat perkembangan itu, Mr. Craig berinisiatif menyelenggarakan *event* kejuaraan *skateboard* lokal pada tahun 1998 di Jakarta. Kelas yang dipertandingkan ialah *street course* dan *mini ramp*. Pertandingan ini terus diadakan dari tahun ke tahun sampai dengan tahun 2003 dimana *City Surf* menyelenggarakan di 3 kota besar yaitu Jakarta, Bandung, dan Surabaya.

### **2.1.2.3. Sejarah perkembangan *skateboarding* di Palembang**

Perkembangan *skateboard* yang semakin meluas di Indonesia, mulai masuk ke Kota Palembang. Komunitas *skateboard* yang menaungi *skateboarder* di Kota Palembang ialah Palembang *Street Imaginator* (PSI). Komunitas PSI mulai berdiri sejak tahun 2004 sampai sekarang. PSI yang menaungi *skateboarder* di Kota

Palembang telah banyak menyelenggarakan acara perlombaan dan *event-event* lainnya

Karena tidak memiliki tempat bermain yang tetap maka komunitas PSI sering berpindah-pindah tergantung dari situasi dan kondisi. Pada tahun 2004 komunitas PSI mulai bermain di halaman gedung DPRD selama 2 tahun. Setelah itu pada tahun 2006 komunitas PSI mencari tempat baru dan mulai bermain di halaman parkir kolam renang Lumban Tirta selama 5 tahun. Pada tahun 2011 komunitas PSI berpindah lagi ke taman kota Kambang Iwak. Di Kambang Iwak para pemain *skateboarder* cukup mendapatkan perhatian dari banyak orang yang sedang berekreasi disana. Namun karena dianggap merusak fasilitas taman seperti *jogging track* dan bangku-bangku taman yang digunakan sebagai *obstacle*, para pemain ini sering di razia oleh Pol PP yang sedang bertugas.

Selain bermain dan mengasah kemampuan anggota komunitas, Palembang *Street Imaginator* sendiri memiliki 3 agenda tahunan yaitu Blood for Blood yang diadakan setiap bulan Maret, Juni, dan September. *Skateday* yang rutin diadakan setiap tanggal 21 Juni dengan cara berkeliling kota menggunakan papan *skate*, dan Series PSI yang rutin diadakan setiap bulan November. Ke-tiga acara tersebut rutin diadakan setiap tahunnya dengan lokasi yang berbeda-beda karena Kota Palembang saat itu belum memiliki *skate park*.

Pada tahun 2018 olahraga *skateboard* mulai diperlombakan di ASEAN GAMES. Sejak saat itu Pemerintah Kota Palembang mulai memperhatikan Komunitas *skateboard* dan membuat *skate park* untuk memenuhi kebutuhan fasilitas dari olahraga *skateboard* itu

sendiri. *Skate park* dibangun dan diresmikan pada tanggal 3 Februari 2018 menggunakan dana CSR PDAM Tirta Musi. Namun *skate park* yang dibangun tidak sesuai standar sehingga jarang digunakan dan terbengkalai. Dikarenakan kondisi *skate park* yang tidak mendukung, komunitas PSI lebih memilih untuk bermain di trotoar dan fasilitas fasilitas kota lainnya.

### 2.1.3. Trik dalam olahraga *skateboard*

Dalam olahraga *skateboard*, para *skaters* memainkan beberapa *trik*. Beberapa trik yang sering dimainkan dan dipamerkan terdapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. 1 Trik Skateboard

No.	<i>Skateboard Trick</i>	No.	<i>Skateboard Trick</i>
1	<i>Ollie</i>	9	<i>No Comply</i>
2	<i>Freestyle Tricks</i>	10	<i>Pole Jam</i>
3	<i>Heelflip</i>	11	<i>Shove-it</i>
4	<i>Kickflip</i>	12	<i>50/50 Grinds</i>
5	<i>Backflip</i>	13	<i>Nose Grinds</i>
6	<i>Flip Tricks</i>	14	<i>Rock n' Rolls</i>
7	<i>Grabs</i>	15	<i>Benihana</i>
8	<i>Grinds</i>	16	<i>Lip Tricks</i>

Sumber: en.wikipedia.org (14 Okt 2020 14.32)

Beberapa trik yang digunakan dapat menyebabkan kerusakan *obstacle* sehingga perlu lebih diperhatikan dalam merancang *obstacle*. Berikut contoh-contoh trik yang berpotensi merusak *obstacle*:

### 1. 50/50 Grinds

Trik ini berpengaruh pada tingkat kerusakan yang tinggi terhadap *obstacle* karena *bushingnya* langsung bertemu dan bergesekan dengan tepi *obstacle*.

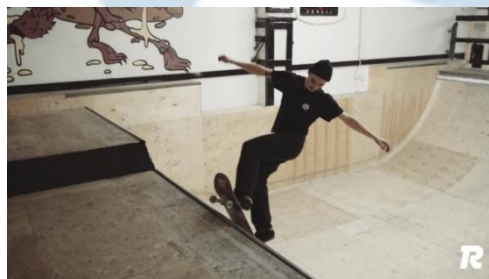


Gambar 2. 150/50 Grinds

Sumber: (skatedeluxe.com, 2020) (14 Okt 2020 14:37)

### 2. Rock n' Rolls

Pada trik *Rock n' Rolls*, pemain akan meluncur dengan kecepatan tinggi lalu berhenti pada ujung *bowl*. Saat berhenti inilah *bowl* akan menerima hentakan keras dari papan luncurnya. Sehingga ketahanan *bowl* harus tinggi dan material yang digunakan harus tinggi.



Gambar 2. 2Rock n' Rolls Trick



Sumber: <https://riders.co/en/skate/ramp> (14 Okt 2020 14:38)


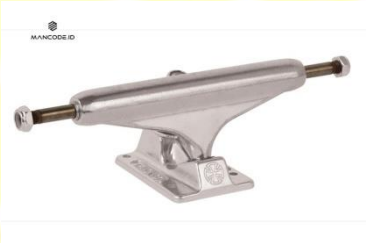



#### 2.1.4. Perlengkapan dan peralatan *skateboard*

Dalam olahraga *skateboard*, dibutuhkan papan luncur untuk bermain. Berikut penjelasan mengenai bagian-bagian dari papan luncur.

**Tabel 2. 2 Perlengkapan dan peralatan *skateboard***

No.	Nama	Gambar	Keterangan
1	<i>Deck</i>	 <p>Gambar 2. 3 <i>Deck</i> Sumber: (mancode) <a href="https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/">https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/</a> (17 Okt 2020 17:54)</p>	<i>Deck</i> atau papan <i>skate</i> merupakan komponen utama pada <i>skateboard</i> . <i>Deck</i> berfungsi sebagai pijakan kaki pemain. Umumnya, <i>deck</i> memiliki berbagai ukuran.
2	<i>Deck pad</i>	 <p>Gambar 2. 4 <i>Deck Pad</i> Sumber: <a href="https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/">https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/</a> (17 Okt 2020 17:54)</p>	<i>Deck pad</i> berfungsi untuk meredam tekanan antara trucks dan papan, sehingga tidak menimbulkan kerusakan pada papan. Komponen cukup penting bagi pemula agar ketika terjatuh papan tetap aman.

3	Griptape	 <p>Gambar 2. 5 Griptape Sumber: <a href="https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/">https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/</a> (17 Okt 2020 17:55)</p>	<p><i>Griptape</i> berfungsi untuk melapisi deck agar tidak licin saat bermain <i>skateboard</i>. Komponen ini juga dapat merekatkan papan <i>skateboard</i> dengan sepatu pemain untuk melakukan <i>trik</i>. <i>Griptape</i> memiliki permukaan yang kasar agar pemain tidak mudah jatuh saat bermain.</p>
4	Trucks	 <p>Gambar 2. 6 Trucks Sumber: <a href="https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/">https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/</a> (17 Okt 2020 17:56)</p>	<p><i>Trucks</i> merupakan komponen utama pada bagian penggerak <i>skateboard</i>. Komponen ini berfungsi sebagai besi penyangga papan <i>skate</i> dan sebagai poros dari putaran roda. Semakin baik kualitas <i>trucks</i>, maka <i>skaters</i> dapat memainkan triknya dengan lancar.</p>
5	Wheels/ Roda	 <p>Gambar 2. 7 Wheels Sumber: <a href="https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/">https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/</a> (17 Okt 2020 17:57)</p>	<p><i>Wheels</i> berfungsi untuk membantu <i>skateboard</i> berjalan. Pada papan <i>skateboard</i>, terdapat empat <i>wheels</i> membantunya menopang dan berjalan.</p>

6	<i>Bearings</i>	 <p>Gambar 2. 8 <i>Bearings</i> Sumber: <a href="https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/">https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/</a> (17 Okt 2020 17:58)</p>	<p><i>Bearings</i> berfungsi sebagai pemutar roda. Komponen ini memiliki tingkatan kecepatan, mulai dari abec 3 hingga abec 7. Semakin tinggi angka <i>bearings</i> maka semakin licin sehingga roda berputar lebih cepat.</p>
7	<i>Bushing</i>	 <p>Gambar 2. 9 <i>Bushing</i> Sumber: <a href="https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/">https://mancode.id/berita/bagian-bagian-skateboard-yang-wajib-diketahui/</a> (17 Okt 2020 17:58)</p>	<p><i>Bushing</i> adalah karet keras yang berfungsi sebagai penopang serta peredam tekanan pada trucks sehingga tidak cepat rusak. Bentuk <i>bushing</i> mengikuti bentuk <i>trucks</i>.</p>

## 2.2. Tinjauan *skate park*

### 2.2.1. Pengertian *skate park*

*Skatepark*, atau *skate park* adalah sebuah arena rekreasi yang digunakan untuk papan seluncur, BMX, skuter, dan *aggressive inline skating*. *Skate park* pertama di dunia berada di 2169 E. Speedway, Tucson, Arizona yang dibuka untuk bisnis pada tanggal 3 September 1965. *Skate park* memiliki beberapa rintangan diantaranya *half-pipes*, *quarter pipes*, *spine transfers*, *handrails*, *funboxes*, *vert `ramps*, *pyramids*, *banked ramps*, *full pipes*, *pools*, *bowl*, *snake runs*, *stairsets*, dan beberapa objek lainnya (mcalister, 2020).

### 2.2.2. Fungsi *skate park*

Secara umum, *skate park* berfungsi untuk bermain dan berlatih mengembangkan kemampuan dan *skill* pada rintangan atau *obstacle* yang ada dalam *skate park* tersebut. *Skate park* juga dapat digunakan untuk penyelenggaraan pertandingan atau kompetisi *skateboard*. Selain itu *skate park* dapat menjadi wadah untuk bersosialisasi antar komunitas, berbagi informasi, atau sekedar duduk bercengkrama antar komunitas yang lain.

*Skate park* terbagi menjadi tiga fungsi, diantaranya ialah:

#### 1. Fungsi untuk berolahraga

##### a. Olahraga prestasi

Olahraga ini dilakukan secara terjadwal dan menggunakan metode tertentu untuk mencapai prestasi.

##### b. Olahraga rekreasi

Olahraga dilakukan secara berkala dengan tujuan meningkatkan kebugaran tubuh tanpa target untuk meraih prestasi.

#### 2. Fungsi rekreasi

##### a. Aktif

Pengguna terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan olahraga dengan tujuan berekreasi.

##### b. Pasif

Pemakai hanya datang untuk menyaksikan kegiatan olahraga yang sedang berlangsung dan tidak terlibat secara langsung terhadap kegiatan olahraga.

### 3. Fungsi sosial

*Skate park* mempunyai fungsi sosial sebagai sarana komunikasi tentang dunia *skateboard*, baik antara individu dengan individu maupun komunitas dengan komunitas.

#### 2.2.3. Tipologi *skate park*

Berdasarkan sifat dan bentuk ruangnya, *skate park* terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

##### 1. *Indoor*

*Skate park indoor* yaitu tempat bermain yang berada dalam sebuah ruangan lengkap dengan *obstacle* dan seluruh bangunan utama merupakan bangunan indoor. *Skate park indoor* menggunakan struktur bentang lebar. Hal ini dikarenakan arena bermain yang digunakan harus luas dan tanpa halangan kolom pada tengah bangunan sehingga manuver pemain tidak terganggu.

##### 2. *Outdoor*

*Skate park outdoor* berada pada luar bangunan atau ruang terbuka yang lengkap dengan fasilitas bermain. *Skate park outdoor* tergolong dalam *open space* atau ruang terbuka hijau, sehingga tidak terdapat bangunan yang menaungi *skate park outdoor*.

##### 3. *Indoor dan Outdoor*

*Skate park indoor* dan *outdoor* merupakan gabungan antara fasilitas *skate park indoor* dan *outdoor*. Bangunan utamanya merupakan dua buah *skate park* dengan luasan yang berbeda tergantung banyaknya *obstacle* di dalamnya. *Skate park* ini biasanya memiliki salah satu bagian yang dominan, antara lebih dominan *indoor* atau lebih dominan *outdoor*.

## 2.2.4. Persyaratan, kebutuhan, dan standar *skate park*

### 2.2.4.1. Dasar perancangan *skate park*

Pada dasarnya, semua *skate park* harus memiliki area untuk pemula. Area pemula digunakan oleh seseorang yang belum bisa atau belum berpengalaman bermain papan luncur agar dapat berlatih dalam lingkungan yang terkontrol. Area pemula perlu dipisahkan dengan area kelas menengah dan mahir demi keselamatan bersama. Untuk ukuran area pemula memiliki luas 464.51 – 743.22 m<sup>2</sup> dengan lereng landai yang memiliki *hips* kecil, *curbs*, *moguls*, *rail slides*, dan *banks* dengan ukuran mulai 8 inch-2.43 m.

Semua *skate park* harus memiliki elemen-elemen jalan yang membentuk *street course*. *Street course* dibuat menyerupai *obstacle* dan elemen yang biasa terdapat di jalanan. Elemen-elemen tersebut antara lain tangga dan *rail* yang berupa pagar atau pegangan tangga. Ukuran *street course* berkisar 929.03 – 1858.06 m<sup>2</sup>. *Street course* yang baik dirancang dengan beberapa bagian yang memiliki range kecepatan dari lambat hingga sangat cepat. Bagian ini terdiri dari *vert walls*, *transition*, *banks* dan *large banks* dengan permukaan rata yang memiliki tangga, *ledge*, *curbs*, dan *rails*. Desain *skate park* harus memiliki ruang yang cukup agar *skaters* dapat leluasa untuk melakukan *manuver*. Kesalahan yang umum terjadi dalam merancang *skate park* ialah membuat terlalu banyak *obstacle* dalam luasan yang terlalu kecil.

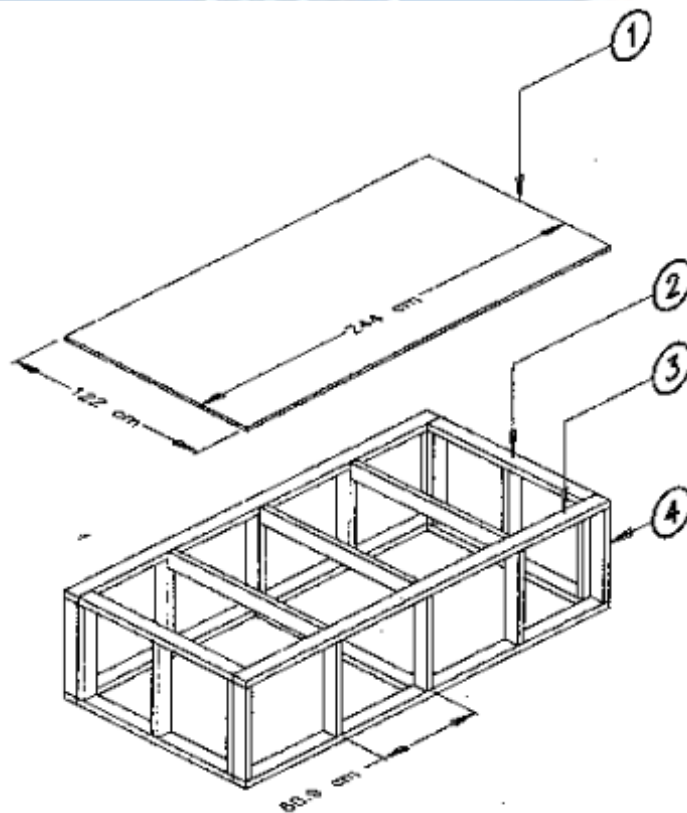


Gambar 2. 10 Dasar perancangan *skate park*  
 Sumber: analisis penulis (2020)

## 2.2.4.2. Standar-standar peralatan

### A. Box

*Box* merupakan salah satu *obstacle* standar dengan ukuran tinggi 20cm-50cm. *Box* digunakan untuk berbagai macam trik seperti *flip up* dan *out*, *ollie up* dan *drop*, *shove-it up* dan *out*, berbagai trik *manual*, *slide in* dan *out* sampai *grind in* dan *out*.



1. QUANTITY REQUIRED: 1  
NOTES:

4	3.8cm x 8.9cm x 51.4 cm LONG WOOD STUDS	16
3	3.8cm x 8.9cm x 244 cm LONG WOOD STUDS	4
2	3.8cm x 8.9cm x 104.2 cm LONG WOOD STUDS	8
1	1.9 cm THICK FLYWOOD	:
ITEM	DESCRIPTION	QTY.

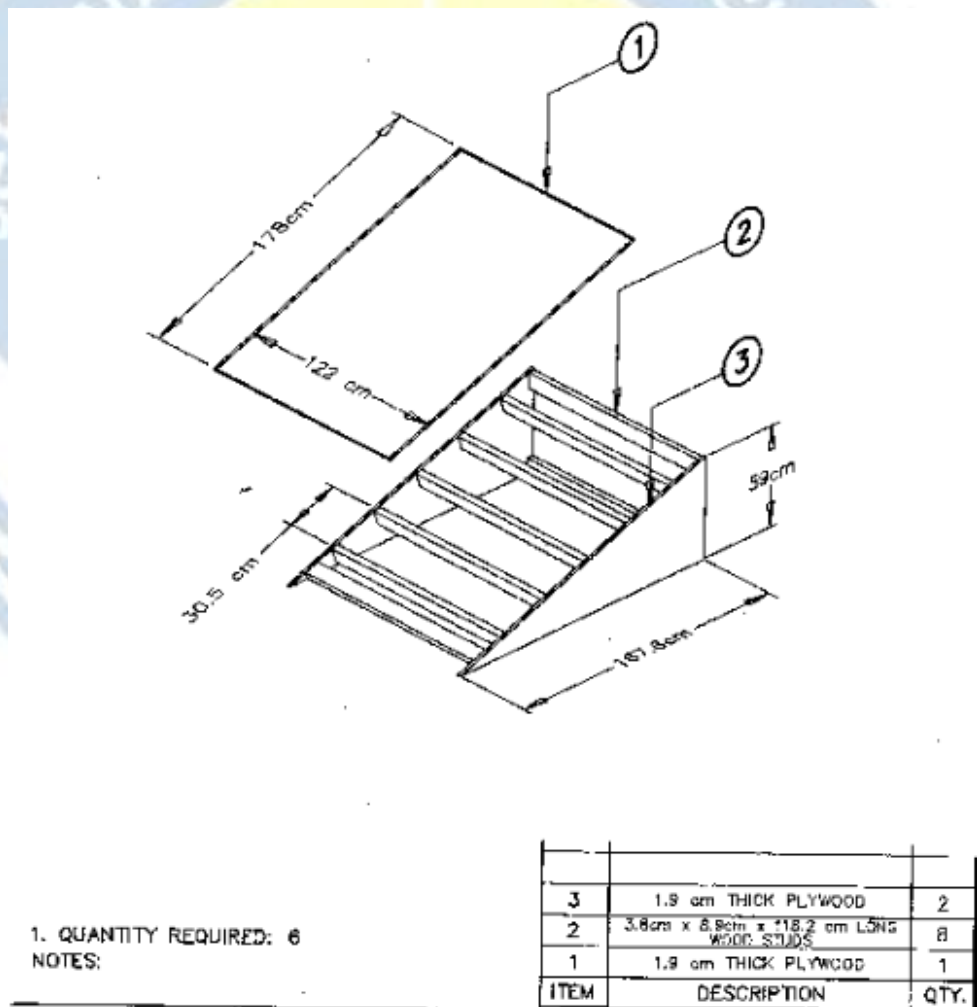
Gambar 2. 11 ukuran standar *box*

Sumber: <http://gskateboarding.tripod.com/plans/id2.html> (18 Okt 2020 3:32)



## B. Launch Ramp

*Launch ramp* memiliki bentuk bidang miring dengan fungsi sebagai peluncur sehingga pemain dapat melewati *obstacle* yang lebih jauh atau lebih tinggi. Tinggi standar dari *launch ramp* ialah 60cm dengan panjang sisi miring kurang lebih 175cm atau disesuaikan dengan kemiringan sudut yang tidak lebih dari 50°. Kemiringan sudut tidak boleh terlalu curam dan bidang yang miring tidak boleh terlalu panjang agar tidak kehilangan momen saat akan meluncur di atasnya.

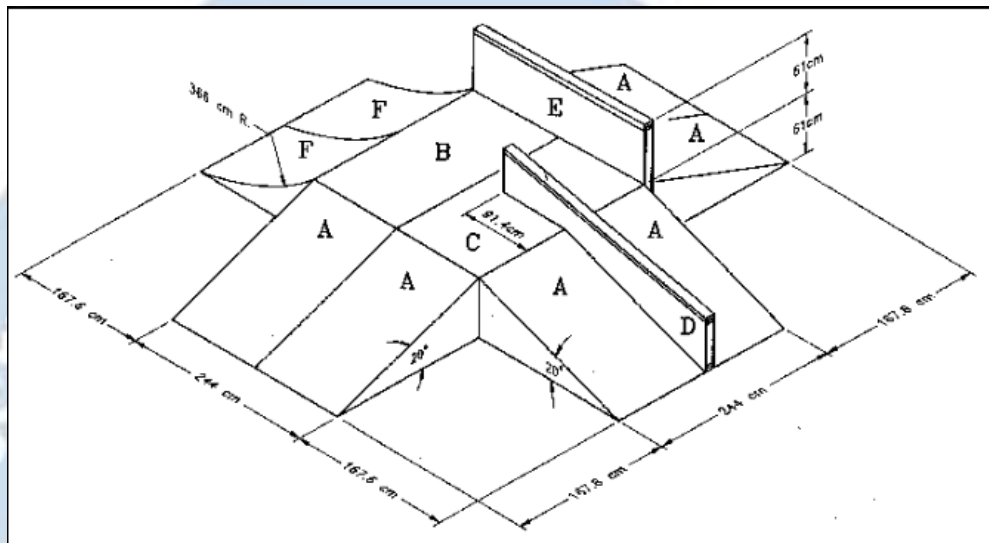


Gambar 2. 12 Ukuran standar *Launch Ramp*

Sumber: <http://gskateboarding.tripod.com/plans/id2.html> (18 Okt 2020 3:32)

### C. Fun Box

*Fun box* pada umumnya terdiri dari 2 buah *box*, 1 buah *flat bar* atau *rail*, 1 buah *kink rail* dan 8 buah *launch ramp*. Secara sederhana bentuk pelekannya seperti yang ada pada gambar rangka *fun box* di bawah.



Gambar 2. 13 ukuran standar *fun box*

Sumber: Sumber: <http://gskateboarding.tripod.com/plans/id2.html> (18 Okt 2020 3:44)

Selain itu bentuk *fun box* juga dapat di kombinasikan seperti pada gambar di bawah ini;



Gambar 2. 14 variasi kombinasi *fun box*

Sumber: <https://www.archiexpo.com/prod/world-skate-parks/html> (18 Okt 2020 3.59)

#### **D. Pool/ Bowl**

*Pool* atau *bowl* adalah *obstacle* dengan bentuk yang menyerupai kolam renang sehingga bentuk dasarnya ialah mangkuk. Penggunaan kolam renang sebagai *obstacle* sudah ada sejak tahun 1977. Ukuran standar yang digunakan untuk *pool / bowl* bervariasi tergantung dengan ukuran standar kolam renang yang sebenarnya. Pinggiran permukaan kolam dipasang besi profil dengan diameter 2 inch yang disebut coping untuk melindungi sudut permukaan kolam dari *manuver* seperti *slide* dan *grind*.



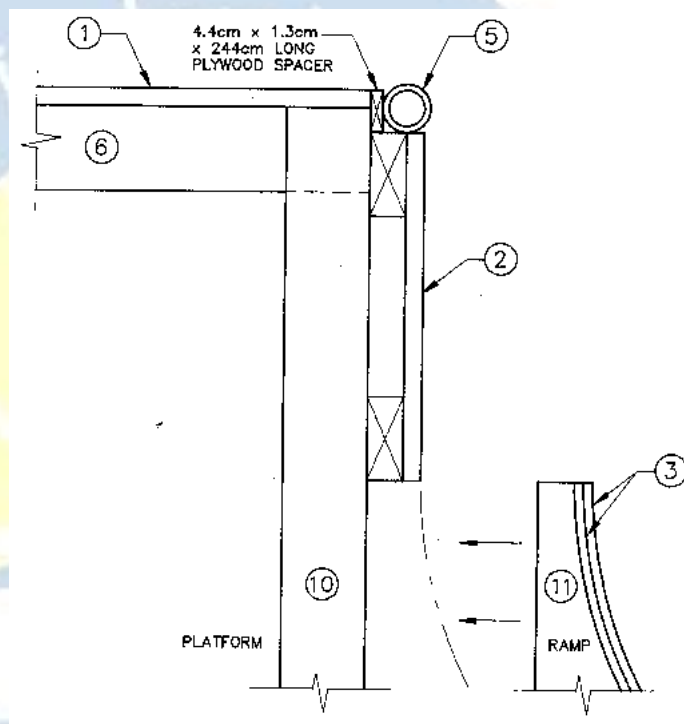
Gambar 2. 15 *Pool / bowl*

Sumber <https://www.northwestskater.com/backyardbowl.html> (18

Okt 2020 4:07)

### E. Detail Coping

*Coping* terletak pada pinggiran ujung *ramps* atau *edge* yang terbuat dari besi profil berdiameter 2 inci. *Coping* berfungsi sebagai tempat *slide* atau *grind* sebagai pelindung material *ramps*.

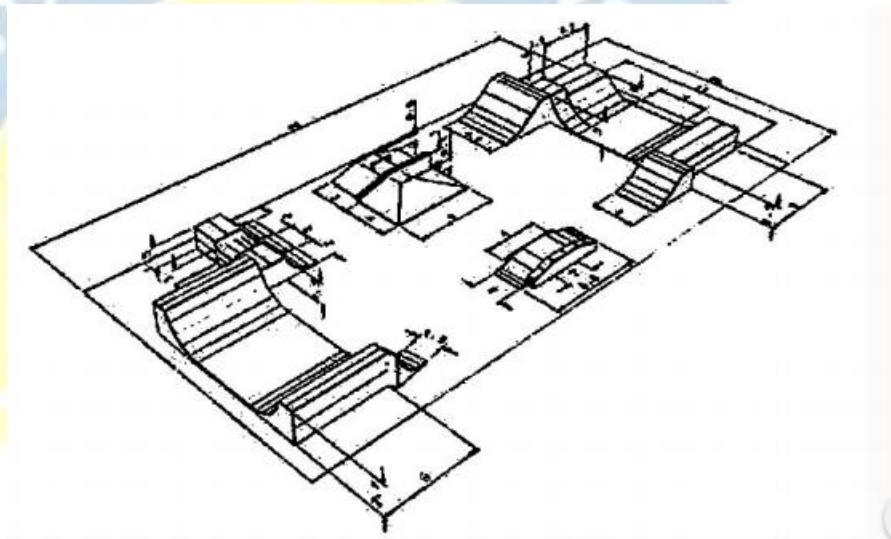


Gambar 2. 16 Detail *Coping*

Sumber: <http://gskateboarding.tripod.com/plans/id2.html> (18 Okt 2020 4:12)

#### **F. Zoning Standard Obstacle**

*Skate park* dengan tipe *street course* menggunakan semua *obstacle* yang telah dibahas sebelumnya. *Obstacle* tersebut bervariasi dalam bentuk dan ukuran namun masih dalam standar yang ada. Sebagai contoh perletakan *obstacle* untuk *skate park* adalah seperti pada gambar di bawah ini. Perletakan *obstacle* yang sederhana namun mampu mengakomodasi *obstacle* utama untuk *street course*.



Gambar 2. 17 Zoning standard Obstacle

Sumber: <http://gskateboarding.tripod.com/plans/id2.html> (18 Okt 2020 4:32)

## 2.3. Tinjauan terhadap obyek sejenis

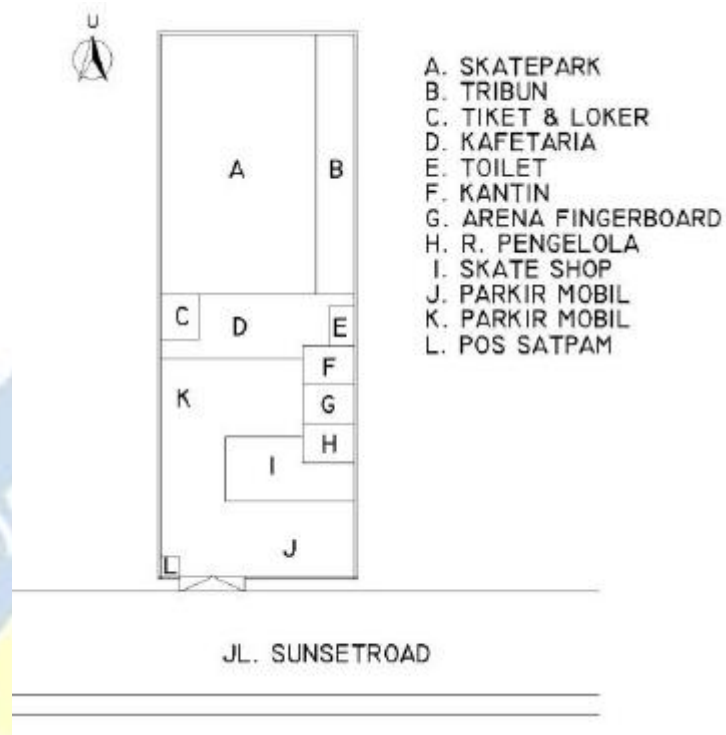
### 2.3.1. *Donkey Skate park Bali*



Gambar 2. 18 *Donkey Skate park Bali*

Sumber: [http://skatin.it/donkey-skate park-bali/](http://skatin.it/donkey-skate-park-bali/) (18 Okt 2020 5:12)

*Donkey Skateboarding* merupakan *skate park* yang ada di Badung, Bali. Tujuan dari berdirinya *skatperk* ini untuk mengembangkan minat dan bakat serta hobby masyarakat akan kecintaannya terhadap *skateboard*. Olahraga *skateboard* dapat memberikan dampak yang positif bagi para *skaters* karena memberikan kesempatan terhadap minat dan hobby seseorang sehingga terjauh dari hal negatif seperti obat-obatan terlarang. Secara tidak langsung dalam lingkungan ini seseorang pasti akan mendapatkan teman dan saling belajar satu sama lain terhadap trik yang akan dipelajari.



Gambar 2. 19 Layout Donkey Skate park

Sumber: analisis pribadi, 2020

### A. Luas Lahan

Luas area keseluruhan dari *Donkey Skate park* ini ialah  $750\text{m}^2$  yang meliputi:

- *Skate park*  
Bangunan dengan kapasitas pemain 50 orang di dalam arena
- *Skateshop*  
Arena penjualan tiket dan peralatan yang dibutuhkan oleh *skater*.
- Kantin  
Kios yang menjual makanan dan minuman untuk pengunjung dan pemain dengan luas  $15\text{ M}^2$ .
- Toilet  
Memiliki luas  $6\text{M}^2$

- Gudang
- Area parkir dengan kapasitas 10 mobil dan 30 sepeda motor.

## B. Peralatan dan saran utama kegiatan

- *Half Pipe*

Bentuk arena ini adalah setengah pipa dimana pada bagian sisi kanan dan kiri melengkung, pada bagian tengah terdapat lintasan lurus.



Gambar 2. 20 *Half Pipe*

Sumber: Putra, 2015

- *Ramp*

Arena ini berbentuk lengkungan dan digunakan untuk meluncur dari atas sehingga mendapatkan kecepatan yang maksimal.



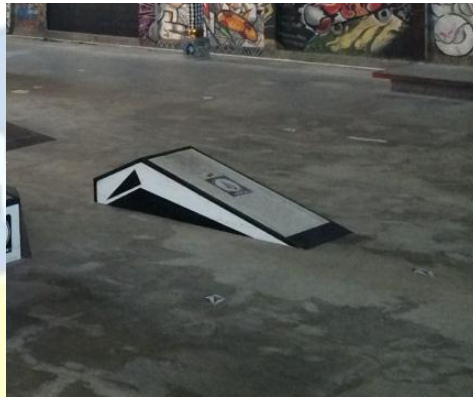
Gambar 2. 21 *Ramp*

Sumber: Putra, 2015



- *Kicker Ramp*

*Kicker ramp* adalah alat bantu yang digunakan *skaters* untuk membantunya melompati suatu benda yang tinggi, yaitu ketinggian lebih dari 1 meter.



Gambar 2. 22 *Kicker Ramp*

Sumber: Putra, 2015

- *Box of grind ledge*

*Skaters* menggunakan *Box* atau *Grind ledge* untuk mempertunjukkan aksi meluncur menggunakan *skateboard* di atas *box*.



Gambar 2. 23 *Box of Grind Ledge*

Sumber: Putra, 2015

- *Pyramids*

Piramida memungkinkan *skaters* untuk mengubah arah aliran saat melakukan trik dan menghasilkan kecepatan.



Gambar 2. 24 *Pyramids*

Sumber: Putra, 2015

- *Stair Grind*

Rintangan ini meluncur di atas besi atau *railing* tangga, diperlukan keberanian ekstra untuk meluncur di atas rintangan ini. Rintangan ini biasa dimainkan oleh *skater* yang sudah mahir, bagi pemula biasa menggunakan rintangan *Box* atau *Grind Ledge*.

### C. Spesifikasi gedung

Bangunan ini menggunakan struktur rangka ruang dengan bentang 25 meter dan jarak antar tiang 4 meter, panjang dari bangunan ini ialah 40 meter dan ketinggiannya 15 meter. Penerangan pada bangunan ini menggunakan pencahayaan alami pada siang hari karena memanfaatkan bukaan di setiap sisi, pada malam hari pencahayaan menggunakan lampu TL. Penghawaan bangunan ini menggunakan penghawaan alami dengan memanfaatkan bukaan pada tiap sisi, selain itu terdapat *exhouse* di bagian atas sehingga udara yang keluar masuk maksimal.

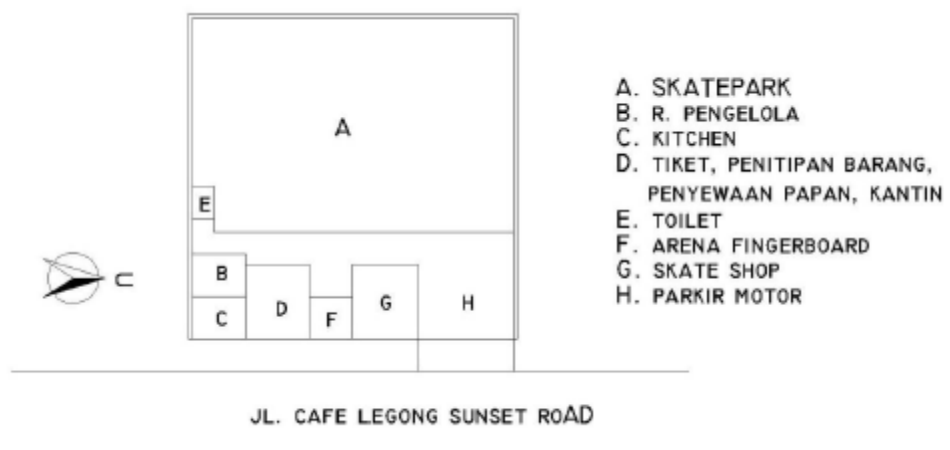
### 2.3.2. Motion Skate park

*Motion Skate park* beralamat di Jalan *Cafe Legong Sunset Road* dan dibuka pada tahun 2009. Luas *skate park* ini ialah 150m<sup>2</sup> (15x10) dengan kapasitas pemain sebanyak 40 orang. *Motion Skate park* beroperasi setiap hari dengan jam operasional mulai pukul 09.00-22.00. *Skate park* ini sering mengadakan *event-event* seperti *Go Skateay*, *walikota cup*, dan pernah juga mengadakan *event* besar seperti FORNAS (Festival Olahraga Rekreasi Nasional).



Gambar 2. 25 *Motion Skate park*

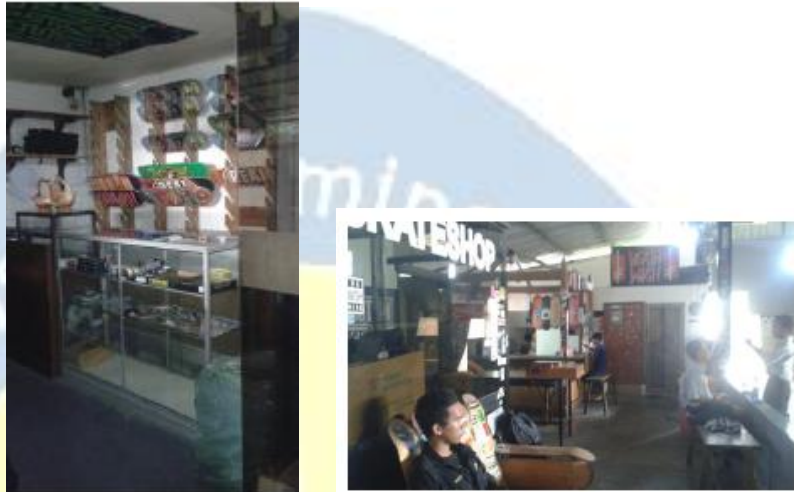
Sumber: <https://www.thebible.com/details/motion-skate-park-14248> (18 Okt 5:17)



Gambar 2. 26 *Layout Motion Skate park*

Sumber: analisis pribadi, 2020

Fasilitas *obstacle* yang ada pada arena *skate park* ini berupa *Quarter, Bank, Ramp, Down Ramp, Pyramid, Box*. Sedangkan fasilitas penunjang berupa toilet, tiketing, *cafetaria, skateshop*, ruang pengelola.



Gambar 2. 27 *cafetaria* dan *skateshop*

Sumber: Putra, 2015