

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

### 1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

Pada perkembangan jaman yang semakin pesat saat ini, olahraga menjadi salah satu kegiatan yang diperhatikan. Olahraga merupakan kebutuhan dasar manusia yang bertujuan untuk mengolah jasmani manusia agar bugar dan sehat. Olahraga dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari yang sederhana sampai dengan yang ekstrem. Olahraga-olahraga yang populer antara lain sepakbola, basket, bulutangkis, senam hingga olahraga ekstrem seperti *skateboarding*. Sebab sering kali mengalami kendala dan hambatan yaitu karena kurangnya fasilitas yang memadahi dalam melakukan kegiatan olahraga tersebut.

Olahraga ekstrem seperti *skateboarding* di Indonesia tertinggal dibandingkan dengan negara lain, dibuktikan dengan prestasi *skateboarding* tingkat internasional didominasi atlet-atlet dari negara Amerika Serikat, Kanada dan Brazil. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya fasilitas-fasilitas olahraga yang memadai dalam mewadahi kegiatan olahraga *skateboarding*, bahkan di beberapa daerah tidak ada fasilitas yang mewadahi olahraga *skateboarding*. Di Yogyakarta, tidak terdapat arena yang resmi serta layak untuk mewadahi olahraga ekstrem seperti *skateboarding*.

Kota Yogyakarta sebagai salah satu kota di Indonesia dan sebagai kota pelajar terus berkembang seturut bergantinya tahun. Para pelajar serta mahasiswa dari luar kota juga terus berdatangan tiap tahunnya untuk menuntut ilmu di kota Yogyakarta. Dibawah ini merupakan pertumbuhan jumlah pelajar SMP hingga SMA di Yogyakarta.

**Tabel 1. 1 Pertumbuhan Jumlah Pelajar di Yogyakarta**

Tingkat Pendidikan/Tahun	2010	2011	2012
SMP	127.214	122.368	123.933
SMA	49.145	49.063	49.514
SMK	77.077	78.712	78.712

*Sumber : BPS Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*

Para pelajar dan mahasiswa pasti memiliki hobi dan minat tertentu dalam bidang olahraga, salah satunya dalam bidang olahraga ekstrem yaitu *skateboarding*. Para penggemar olahraga *skateboarding* kesulitan dalam menyalurkan hobi serta minat mereka tersebut dikarenakan belum ada fasilitas yang layak dan memadai serta area resmi dalam bidang olahraga *skateboarding* di Yogyakarta. Para penggemar olahraga *skateboarding* menggunakan fasilitas umum yang bukan merupakan area khusus seperti area jalan raya, di bawah jembatan, bangunan umum dan halaman publik untuk berlatih serta menyalurkan hobi mereka tersebut.

Komunitas-komunitas penggemar olahraga *skateboarding* di Yogyakarta juga semakin banyak dan berkembang. Dibawah ini merupakan beberapa komunitas penggemar olahraga *skateboarding* di Yogyakarta.

**Tabel 1. 2 Komunitas *Skateboarding* di Yogyakarta**

<b>Nama Komunitas</b>	<b>Jumlah Anggota (2009)</b>	<b>Jumlah Anggota (2014)</b>
<i>Skateboarding</i> Mandala Krida	30	55
<i>Skateboarding</i> Balai Kota	30	64
<i>Skateboarding</i> UGM Boulevard	20	38
<i>Skateboarding</i> Kehutanan UGM	20	38
<i>Skateboarding</i> Nitikan	10	15
<i>Skateboarding</i> Wiratama	10	25
<i>Skateboarding</i> Pugeran	8	15
<i>Skateboarding</i> Jembatan Janti	10	24
<i>Skateboarding</i> Bintaran	11	18
<i>Skateboarding</i> Ngasem	12	26
<i>Skateboarding</i> Kotagede	15	28
<i>Skateboarding</i> STTA	10	35
<i>Skateboarding</i> Paseban	8	20
<i>Skateboarding</i> Diponegoro	10	20
<i>Skateboarding</i> Gebang	10	25
<i>Skateboarding</i> GOR UNY	18	32
<i>Skateboarding</i> Kotabaru	-	14
<b>Jumlah</b>	<b>232</b>	<b>492</b>

Sumber : Survei Penulis, 2015

Kegiatan-kegiatan yang berhubungan erat dengan olahraga *skateboarding* juga sering dilaksanakan di Yogyakarta setiap tahunnya seperti kompetisi maupun festival. Kegiatan-kegiatan ini dilaksanakan dengan melihat potensi olahraga *skateboarding* yang berkembang cukup pesat di Yogyakarta. Berikut ini

merupakan kompetisi maupun festival *skateboarding* yang pernah dilaksanakan di Yogyakarta.

**Tabel 1. 3 Kompetisi dan Kegiatan *Skateboarding* di Yogyakarta**

Tahun	Kegiatan	Tempat
1999	<i>ISA Series Event</i>	Mandala Krida
2000	<i>ISA Series Event</i>	Mandala Krida
2001	<i>ISA Series Event</i>	Mandala Krida
2002	<i>ISA Series Event</i>	Mandala Krida
2002	<i>Volcom Competition</i>	-
2003	<i>ISA Series Event</i>	Mandala Krida
2003	<i>Volcom Competition</i>	-
2004	<i>Volcom Competition</i>	-
2005	<i>ISA Series Event</i>	<i>Jogja Expo Center</i>
2005	<i>Volcom Competition</i>	-
2006	<i>VIVA LA BALKOT</i>	-
2007	<i>VIVA LA BALKOT</i>	<i>Sporthall Kridosono</i>
2008	<i>VIVA LA BALKOT</i>	<i>Sporthall Kridosono</i>
2009	<i>VIVA LA BALKOT</i>	Balai Kota
2010	<i>VIVA LA BALKOT</i>	Bloodbath
2011	<i>VIVA LA BALKOT</i>	<i>Jogja Expo Center</i>
2011	<i>Go Skateboarding Day</i>	Balai Kota
2012	<i>VIVA LA BALKOT</i>	-
2012	<i>Go Skateboarding Day</i>	Balai Kota
2013	<i>VIVA LA BALKOT</i>	<i>Sporthall Kridosono</i>
2013	<i>Go Skateboarding Day</i>	Balai Kota
2014	<i>Go Skateboarding Day</i>	<i>Mc'D Sudirman</i>
2014	<i>VIVA LA BALKOT</i>	<i>Sporthall Kridosono</i>
2014	<i>Starcross</i>	<i>Jogja City Mall</i>

Sumber : Survei Penulis, 2015

Melihat komunitas serta kegiatan-kegiatan seperti kompetisi maupun festival yang berhubungan dengan olahraga *Skateboarding*, cukup banyak atlet-atlet yang berprestasi dan memiliki bakat yang dapat dikembangkan. Atlet-atlet *Skateboarding* yang telah berprestasi antara lain Radja (Juara 1 *under 15 VIVA LA BALKOT* 2013), Elvis Estrada (Juara 1 *under 17 VIVA LA BALKOT* 2014) dan Ijong Partogi (Juara 1 *Starcross Competition* 2014). Walaupun dari Yogyakarta belum banyak atlet *skateboarding* yang berprestasi pada tingkat nasional maupun internasional, dengan adanya kompetisi dan festival yang diadakan dapat dilihat serta diwadahi atlet-atlet yang memiliki potensi dan siap bersaing pada tingkat nasional maupun internasional.

Melihat faktor-faktor banyaknya komunitas, event, festival dan tidak adanya wadah yang layak dalam olahraga *skateboarding* maka perlu direncanakan dan dirancang sebuah wadah berupa pusat olahraga papan luncur agar dapat mewadahi potensi dan minat terhadap olahraga *skateboarding* di Yogyakarta, menjadi area dalam pelaksanaan kompetisi dan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan olahraga *skateboarding* serta menjadi wadah rekreasi dan penyalur hobi penggemar olahraga *skateboarding*.

### **1.1.2 Latar Belakang Permasalahan**

Tidak adanya wadah atau area khusus dalam bidang olahraga *skateboarding* merupakan salah satu hambatan dalam menyalurkan kegiatan dalam bidang olahraga *skateboarding* di Indonesia, khususnya di Yogyakarta. Untuk mewadahi karakter edukatif dan rekreatif dalam bidang olahraga *skateboarding*, maka perlu diciptakan wadah khusus serta pengadaan sarana dan fasilitas bagi olahraga *skateboarding* berupa pusat olahraga papan luncur.

Perencanaan pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta bertujuan untuk mewadahi kegiatan olahraga *skateboarding* yang memiliki karakter edukatif berupa pengembangan potensi dan minat serta nilai rekreasi sebagai salah satu hiburan dalam bidang olahraga ekstrem bagi para penggemar olahraga *skateboarding*. Sebagai sarana dan fasilitas olahraga, pusat olahraga papan luncur merupakan tempat berlatih, tempat penyelenggaraan kompetisi dan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan *skateboarding*, tempat penyedia maupun penjualan alat-alat atau perlengkapan *skateboard*, tempat berkumpul komunitas *skateboarding* serta sebagai sarana rekreasi bagi para penggemar olahraga *skateboarding*.

Sebagai sarana olahraga *skateboarding*, pusat olahraga papan luncur harus dapat menjawab permasalahan-permasalahan tersebut. Pusat olahraga papan luncur harus mampu menyediakan sarana dan fasilitas sesuai dengan standar, menciptakan suasana dan keadaan yang mampu mewadahi kegiatan olahraga *skateboarding* dengan mengacu pada karakter edukatif dan rekreatif yang mampu memberikan wadah berbagai kegiatan olahraga *skateboarding* dan meningkatkan nilai hiburan olahraga *skateboarding* yang menantang.

Pendekatan konsep desain perlu diterapkan pada perencanaan dan perancangan pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta. Pengolahan tata ruang dalam dan ruang luar serta penampilan bangunan dengan pendekatan konsep arsitektur modern tepat untuk diterapkan.

Arsitektur modern merupakan sebuah aliran arsitektur yang menekankan pada bentuk yang mengikuti fungsi sesuai dengan semboyan "*form follow function*".(Wahid & Alamsyah, 2013) Keseimbangan antara fungsi di dalam sebuah ruang harus dapat ditopang oleh bentuk yang tepat. Arsitektur modern melepas nilai arsitektur yang kompleks dan rumit. Bentuk-bentuk geometri ditampilkan apa adanya yang menunjukkan nilai kejujuran berdasarkan konsep arsitektur modern. Tata ruang dalam dan luar tidak terbatas meluas ke segala arah dan memiliki hubungan erat dengan pengamat. Penampilan bangunan menggunakan bentuk-bentuk yang diulang.(Tanudjaja, 1997) Tampilan bangunan serta penggunaan elemen-elemen horizontal akan dikomposisikan sebagai konsep arsitektur modern.

Olahraga *skateboarding* merupakan salah satu olahraga yang dapat dikatakan modern. Olahraga *skateboarding* menampilkan gerakan-gerakan yang ekstrem sehingga perlu didukung oleh sarana serta fasilitas yang sesuai dengan standar.

Ruang-ruang pada arsitektur modern yang tidak terbatas meluas ke segala arah akan diaplikasikan melalui dinding-dinding yang bersifat transparan dan ruang yang berdimensi luas. Hubungan erat dengan pengamat akan memberikan nilai positif atau daya tarik bagi pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta. Bentuk ruang harus mengikuti fungsi olahraga *skateboarding* yang membutuhkan keleluasaan serta hubungan langsung dengan para pengamat. Penataan ruang secara paralel yang saling berkaitan dan mendukung juga diaplikasikan sehingga mampu mewadahi kegiatan olahraga *skateboarding* yang berlangsung serta memberi karakter edukatif karena proses pembelajaran akan terwujud melalui komunikasi visual dan praktek langsung.

Penampilan bangunan akan mengaplikasikan bentuk yang sederhana dan dikomposisi dengan elemen pendukung yang membentuk tampilan tersebut.

Elemen-elemen horizontal memberikan penekanan lebih pada tampilan bangunan. Tampilan yang lebih bersifat *slab* atau memanjang akan memberikan representasi terhadap gerakan-gerakan *skateboarding* yang meluncur horizontal.

Dengan demikian pusat olahraga *skateboarding* dapat mewadahi kegiatan olahraga *skateboarding* bagi para penggemar olahraga *skateboarding* serta menciptakan sebuah sarana rekreasi baru sehingga mengangkat nilai hiburan dari olahraga *skateboarding* yang menantang di Yogyakarta.

## **1.2 Rumusan Permasalahan**

Bagaimana landasan konseptual pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta yang dapat menjadi wadah berkarakter edukatif dan rekreatif dalam bidang olahraga *skateboarding* melalui pengolahan tata ruang dan penampilan bangunan berdasarkan konsep arsitektur modern?

## **1.3 Tujuan dan sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

Mewujudkan landasan konseptual pusat olahraga papan luncur yang dapat menjadi wadah atau area berkarakter edukatif serta rekreatif dalam bidang olahraga *skateboarding* melalui pengolahan tata ruang dan penampilan bangunan berdasarkan konsep arsitektur modern.

### **1.3.2 Sasaran**

Sasaran yang ingin dituju adalah sebagai berikut;

1. Memanfaatkan tata ruang dengan pendekatan arsitektur modern untuk mengelompokkan tingkat kemampuan para *skaters*, baik pemula hingga profesional.
2. Memanfaatkan tata ruang dengan pendekatan arsitektur modern untuk menciptakan karakter edukatif bagi *skaters*.
3. Memanfaatkan tata ruang dan penampilan bangunan yang komunikatif secara visual dengan pendekatan arsitektur modern untuk mewujudkan karakter edukatif.



4. Memanfaatkan tata ruang luar dengan pendekatan arsitektur modern (arena *skateboarding outdoor*) yang dipadukan dengan taman sebagai karakter rekreatif.

## **1.4 Lingkup Studi**

### **1.4.1 Materi Studi**

1. Lingkup Spatial  
Elemen-elemen dari pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta yang akan diolah sebagai penekanan studi adalah susunan tata ruang dan penampilan bangunan dengan pendekatan arsitektur modern.
2. Lingkup Substansial  
Perencanaan dan perancangan pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta dibatasi oleh elemen pembatas ruang, pengisi ruang dan elemen pelengkap ruang.
3. Lingkup Temporal  
Rancangan pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta memiliki masa pemakaian 20 tahun terhitung setelah selesainya masa pembangunan.

### **1.4.2 Pendekatan Studi**

Penyelesaian penekanan studi pada pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta dilakukan melalui pengolahan tata ruang dan penampilan bangunan dengan pendekatan arsitektur modern.

## **1.5 Metode Studi**

### **1.5.1 Pola Prosedural**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Observasi Lapangan  
Menggunakan hasil pengamatan langsung dilapangan untuk melihat potensi dan minat dalam bidang olahraga *skateboarding* disertai dokumentasi dengan media foto.

2. Wawancara

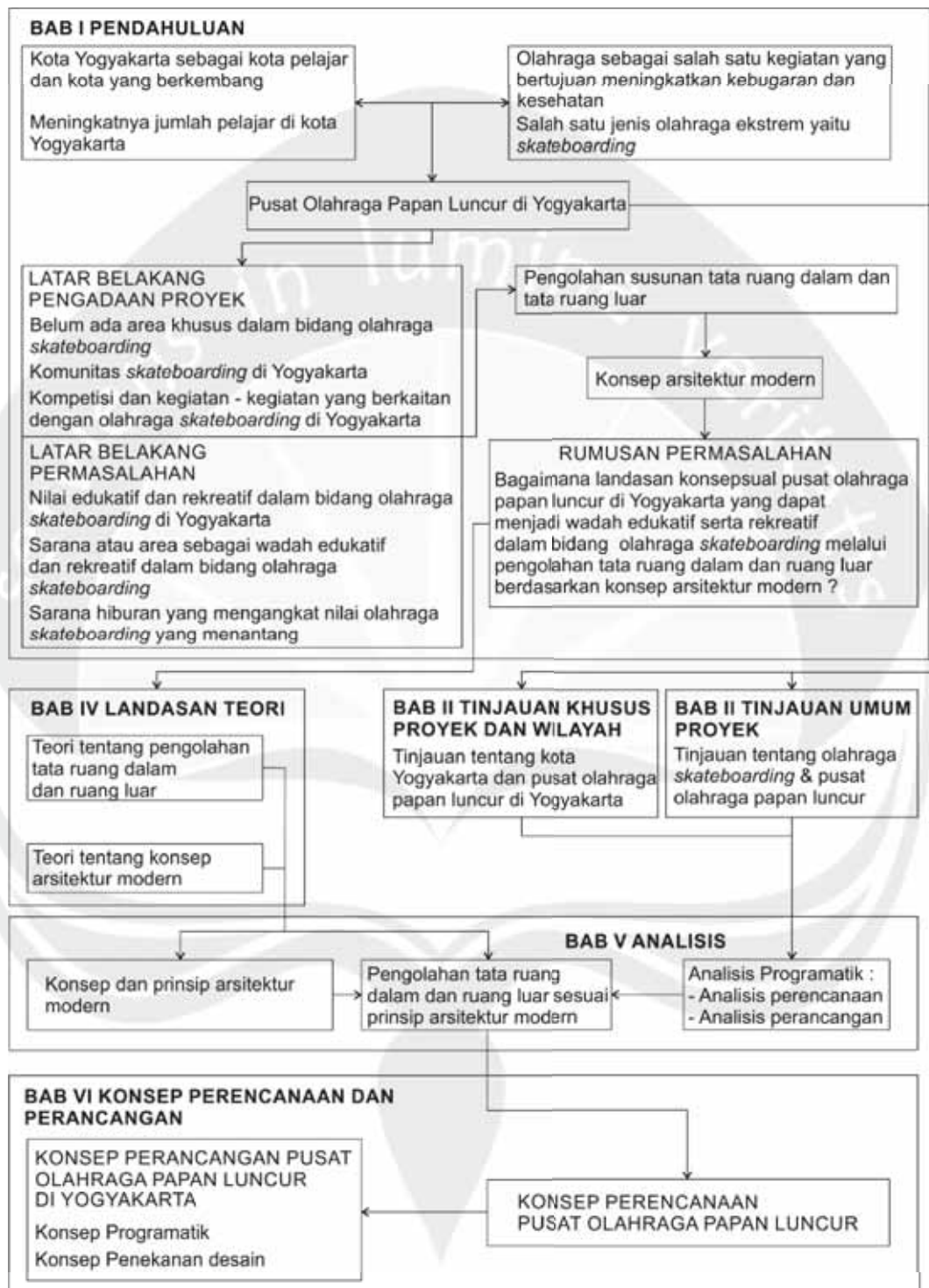
Mengumpulkan data dan informasi melalui tanya jawab langsung dengan para penggemar olahraga *skateboarding* yang tergabung dalam komunitas-komunitas *skateboarding* di Yogyakarta.

3. Studi Literatur

Mempelajari sumber-sumber tertulis mengenai olahraga *skateboarding* serta pusat olahraga atau area bermain papan luncur sebagai wadah edukatif dan rekreatif dalam bidang olahraga *skateboarding*. Mempelajari referensi mengenai pengolahan tata ruang dan penampilan bangunan melalui pendekatan arsitektur modern dari literatur.



## 1.5.2 Pola Pikir Perancangan



## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi Latar Belakang Pengadaan Proyek, Latar Belakang Permasalahan, Rumusan Permasalahan, Tujuan, Sasaran, Lingkup Pembahasan yang meliputi Materi Studi dan Pendekatan Studi, Metode Pembahasan.

### **BAB II TINJAUAN UMUM PUSAT OLAHRAGA PAPAN LUNCUR YANG EDUKATIF DAN REKREATIF**

Berisi mengenai tinjauan pusat olahraga papan luncur secara umum serta tinjauan mengenai karakteristik karakter edukatif dan rekreatif.

### **BAB III TINJAUAN UMUM PUSAT OLAHRAGA PAPAN LUNCUR YANG EDUKATIF DAN REKREATIF DI YOGYAKARTA**

Memuat kondisi wilayah Yogyakarta yang kaitannya dengan perencanaan dan perancangan pusat olahraga papan luncur di Yogyakarta serta pemiliha lokasi dan site yang akan digunakan.

### **BAB IV LANDASAN TEORI ARSITEKTURAL**

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang membahas tentang pengolahan susunan ruang dan penampilan bangunan berdasarkan konsep arsitektur modern.

### **BAB V ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang analisis pelaku kegiatan, alur kegiatan, pola hubungan ruang, analisis kebutuhan ruang, analisis pemilihan tapak, analisis tapak, analisis permasalahan yaitu analisis ruang berdasarkan perilaku dan kebutuhan pengguna, analisis pengolahan tata ruang dalam dan ruang luar, analisis penampilan bangunan, analisis sirkulasi, analisis vegetasi, analisis pencahayaan, analisis view serta analisis penanggulangan keadaan darurat.

## **BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**

Berisi tentang konsep dasar perencanaan dan perancangan, konsep pelaku dan ruang, konsep tata ruang luar dan tata ruang dalam, konsep penampilan bangunan, konsep sirkulasi, konsep vegetasi, konsep pencahayaan, dan konsep sistem struktur serta konsep penanggulangan keadaan darurat.

