

1. PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

Judul karya desain ini: “Perancangan Interior *Skatepark Indoor* di Surabaya“. Pengertiannya adalah:

PERANCANGAN:

- Proses, cara, perbuatan merancang.
(Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III. Jakarta: Balai Pustaka. 2001 : 927)
- Proses pengenalan kepada permasalahan yang ada dan pembentukan sikap untuk mencari pemecahannya (Ching, Francis D.K. dan H.A, Ir Paulus. Asitektur : Bentuk, ruang, dan susunannya. Jakarata: Erlangga. 1999 : 10)

INTERIOR:

- Tatanan perabot (hiasan, dsb) di ruang dalam dari gedung.
(Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III. Jakarta: Balai Pustaka. 2001 : 1132)

SKATEPARK:

- Skate: sepatu luncur.
- Park: taman.
- Skatepark: tempat yang digunakan untuk bermain olahraga *skateboard*.
(www.EvilEds.com)

INDOOR:

- In : didalam.
- Door : pintu.
- Indoor : didalam gedung / ruang tertutup.
(Kamus Inggris – Indonesia. Jakarta: Gramedia. 1992 : 319)

SURABAYA:

- Nama sebuah kota di Indonesia tepatnya terletak di 07.12’- 07.21’ LS dan 112.36’-112.52’ BT, merupakan nama dari sebuah ibukota propinsi Jawa Timur. Kota ini merupakan daerah tingkat II dan letak dimana lokasi proyek itu berada.
(Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III. Jakarta Balai Pustaka. 2001 : 1047)

Kesimpulan:

”Perancangan Interior *Skatepark Indoor* di Surabaya“ adalah proses pemecahan masalah pengaturan ruang bagian dalam sebuah tempat yang akan digunakan sebagai tempat bermain skateboard beserta fasilitas penunjang lainnya di kota Surabaya.

1.2. Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang ini orang makin bersemangat dalam melakukan olahraga. Tetapi anak-anak remaja sekarang pada umumnya ingin melakukan sesuatu yang dapat menarik perhatian, sehingga mereka tidak begitu tertarik dengan olahraga yang monoton. Mereka tertarik dengan olahraga yang berbau tantangan dan sesuatu yang bersifat ekstrem. Salah satunya adalah permainan *skateboard*.

Skateboard bisa dikatakan olahraga juga bisa dikatakan sebagai permainan, sebab di dalam *skateboard* hampir tidak ada peraturan, yang ada hanya petunjuk cara memainkannya yang kemudian dikembangkan oleh masing-masing individu menjadi beberapa variasi yang atraktif dan sifatnya menghibur. Hal tersebut merupakan ciri khas dari permainan *skateboard* yang lebih kearah menghibur penonton. *Skateboard* semakin digemari oleh para kawula muda karena lebih bersifat atraktif dan lebih kaya akan variasi, hal tersebut sesuai dengan jiwa anak muda yang selalu ingin diperhatikan, tampil energik serta penuh percaya diri sehingga membuat permainan *Skateboard* mendapat banyak minat dari kalangan anak muda.

Skateboard berasal dari negara Amerika, tepatnya pada awal tahun 1900 permainan *skateboard* diciptakan dan mulai berkembang pada puncaknya tahun 1984 ketika nama Tony Hawk menjadi legenda di lingkungan *skateboards*. Permainan yang dulunya berasal dari pinggiran jalan raya kini menjadi olahraga dengan investasi jutaan dolar. Banyak sponsor yang mulai memberikan dukungan terhadap permainan ini, mis: *Rip Curl, NIKE, Bilabong*, dll.

Skateboard mulai berkembang pesat di Indonesia belakangan ini. Banyak anak-anak muda yang mulai menekuni olahraga permainan tersebut. *Skateboard* adalah permainan yang banyak dilakukan di pinggir jalan dan di sekitar rumah-rumah. Akan tetapi dikarenakan lahan yang ada di Surabaya semakin sempit dan terbatas serta kondisi jalan di Surabaya banyak yang rusak, tergenang air jika turun hujan serta kurang adanya kesadaran bagi para pemain *Skateboard* (*skaters*) untuk menggunakan peralatan dan perlengkapan yang memadai mengakibatkan banyak terjadinya kecelakaan. Peristiwa ini pernah terjadi di Amerika pada tahun 1965, dimana tingkat kesadaran untuk menggunakan perlengkapan keamanan kurang mengakibatkan kecelakaan yang menyebabkan kematian di kalangan *skaters*. Hal ini membuat minat para penggemar *Skateboard* menurun drastis. Saat ini di Amerika sudah dibentuk badan khusus untuk menangani hal-hal yang berhubungan dengan *skateboard*, khususnya dalam hal keamanan yang bernama USSA (*United States Skateboard Association*) dan WSA (*World Skateboard Association*) yang didirikan oleh Jim O'Mahoney (<http://kickme.to/iLLUSiON/>). Di Surabaya sendiri masih minim adanya organisasi khusus yang menangani hal-hal yang berkaitan dengan keselamatan dan keamanan bagi para *skaters*. Disamping itu para *skaters* mengalami kesulitan di dalam hal pembuatan arena bermain. Hal-hal tersebut bisa menghambat perkembangan permainan *skateboard* di Surabaya

Hingga saat ini permainan *skateboard* sudah memasuki dunia bisnis yang bernilai jutaan dolar. Dimana dulunya permainan ini hanya dilakukan di pinggir jalan dan di sekitar rumah yang kemudian berlanjut menggunakan fasilitas kolam renang yang kosong. Saat ini, tepatnya mulai tahun 1976 sudah tersedia *Park* (sebutan untuk tempat bermain *skateboard*) khusus untuk para pemain *skateboard* di Florida, yang kemudian berkembang hingga ke seluruh bagian utara Amerika. Banyak sponsor yang mulai memberikan dukungan terhadap permainan ini, mis: *Rip Curl*, *NIKE*, *Bilabong*, dll. ([www. SkateboardDirectory.com](http://www.SkateboardDirectory.com)) Permainan *skateboard* saat ini memiliki fungsi *fun and profit*, karena sudah berkembang menjadi olahraga dengan investasi jutaan dolar. Perabot wajib didalam sebuah *park* adalah ramps (rintangan/media untuk melakukan gaya atau *style* didalam permainan *skateboard*).

Sebuah area *skatepark indoor* mempunyai luasan yang lebih terbatas jika dibandingkan dengan area *skatepark outdoor*. Tetapi *skatepark indoor* memiliki faktor kenyamanan dan keamanan yang lebih baik jika dibandingkan dengan *skatepark outdoor*. Yang perlu diperhatikan adalah sirkulasi antar pemain, dimana pada *skatepark outdoor* mempunyai *space* yang luas untuk beraktivitas secara bebas dan tidak takut terjadi benturan antar pemain *skateboard*. Di dalam *skatepark indoor* harus memperhitungkan sirkulasi antar *Ramps* dan sirkulasi antar pemain untuk mencegah faktor kecelakaan sekecil mungkin demi menciptakan suasana dan nuansa yang nyaman bagi para skaters yang bermain didalamnya.

1.3. Rumusan Masalah

Permasalahan yang timbul dari proyek “Perancangan Interior *Skatepark Indoor* di Surabaya” adalah:

- Bagaimana mendesain *skatepark indoor* yang biasanya dibuat diluar ruangan dengan suasana jalanan.
- Bagaimana menciptakan suasana luar ruangan dalam ruang yang terbatas tapi efisien untuk melakukan aktifitas *skateboard*.

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan proyek “Perancangan Interior *Skatepark Indoor* di Surabaya” adalah:

- Mendesain interior *skatepark indoor* dengan menerapkan suasana dan nuansa khas *skateboard* yang berupa jalanan untuk dapat menunjang dari interior *skatepark indoor*.
- Mendesain fasilitas yang diperlukan oleh pemain *skateboards* didalam ruang yang mampu menciptakan suasana untuk bersosialisasi bagi pemainnya.
- Membuat *layout area skatepark indoor* yang disesuaikan dengan keadaan indoor yang terbatas.

1.5. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan proyek ”Perancangan Interior *Skatepark Indoor* di Surabaya“ adalah:

Untuk masyarakat umum:

- Merangsang pola pikir individu untuk mendesain interior yang sifatnya *up to date* dan sesuai dengan kebutuhan ruangan yang akan didesain.
- Memperoleh pengetahuan dan pengalaman didalam membandingkan data lapangan (desain awal) dan data literatur, yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah desain baru.

Untuk para *skaters*:

- Merangsang perkembangan olahraga *skateboard* di Indonesia.
- Membuka wawasan dan alternatif desain bagi permainan *skateboards* didalam ruang yang biasanya dilakukan di luar ruangan.

1.6. Ruang Lingkup Perancangan

1.6.1. Luasan Lingkup Perancangan

Skatepark indoor terletak di dalam Gedung Pusat Rekreasi Sport dan Kebugaran Raya didaerah komplek perumahan Citra Land. Adapun luasan dari *skatepark indoor* ini adalah 1200 M².

Skatepark indoor mempunyai kriteria pengunjung:

- Usia : 12- 30 tahun.
- Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan.
- Status ekonomi : menengah ke atas.

Untuk jam operasional:

- Senin – Sabtu : pk 10.00 – 22.00 WIB.
- Minggu : pk 09.00 – 22.00 WIB.

1.6.2. Fasilitas-Fasilitas Yang Disediakan

Fasilitas-fasilitas yang ada di dalam proyek “Perancangan Interior *skatepark Indoor* di Surabaya“. antara lain:

- *Park*

Fasilitas ini digunakan sebagai area untuk bermain *skateboard*, dilengkapi dengan berbagai macam *Ramps*, terdiri dari:

- *Fun Box.*
- *Rails.*
- *Half Pipe.*
- *¼ Pipe.*
- *Vert Pipe.*

- Resepsionis/Informasi

Fasilitas ini menyediakan informasi bagi mereka yang hendak bergabung menjadi anggota klub, fasilitas ini dilengkapi dengan ruang tunggu.

- Kantor

Mengatur dan mengontrol jalannya operasional dari *skatepark indoor*, terdiri dari:

- Ruang direktur.
- Ruang sekretaris.
- Ruang staff.

- Cafe

Fasilitas cafe ini merupakan fasilitas penunjang bagi mereka yang ingin bersantai setelah berolahraga, terdiri dari:

- Display makanan dan minuman ringan.
- Area makan dan minum.
- Meja kasir.

- Toko

Fasilitas ini menyediakan berbagai kebutuhan tentang peralatan dan perlengkapan *Skateboard* yang dapat dibeli oleh para pengunjung, terdiri dari :

- Display *casual wear* khas *skateboard*.
- Display perlengkapan *skateboard*.
- Display asesoris *skateboard*.

- Ruang ganti (Fitting Room).
- Meja kasir.

1.7. Metode Perancangan

1.7.1. Metode Pengumpulan Data

Didalam pengerjaan proyek ini metode pengumpulan data dilakukan melalui pelaksanaan survey lapangan untuk pengambilan foto, wawancara, pengukuran perabot dan meminta salinan denah ruang dari tempat proyek yang disurvei.

- Data literatur

Data ini diperlukan untuk mencari informasi mengenai ukuran perabot, sirkulasi ruang, pencahayaan, penghawaan, dan efek warna.

- Data lapangan atau survey

Data ini diperlukan sebagai data pembanding dari data literatur dan menjadi acuan sebagai data yang sesungguhnya.

- Data internet

Data ini diperlukan untuk mencari informasi mengenai sejarah, latar belakang, kebiasaan dan perilaku dari obyek yang akan menjadi topik desain.

1.7.2. Metode Pengolahan Data

Setelah melalui proses pengumpulan data, data dari literatur dan data dari lapangan serta dari studi pembanding dibedakan dan diberi kode (pengkodean) yang kemudian dijadikan satu untuk dibandingkan dan diolah sampai menjadi suatu desain yang baru.

1.7.3. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode yang bersifat deskriptif – komparatif.

Metode ini dipakai karena data diperoleh melalui perbandingan berdasarkan data lapangan dan literatur.