

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul.

Djogja Freestyle Park, dari judul tersebut dapat diartikan perkata sebagai berikut :

Freestyle Secara Umum : Berarti gaya bebas.

Freestyle : Suatu kegiatan olahraga non mekanis atau aksi yang mengekspresikan kebebasan dalam bergaya atau beratraksi.

Park : Sebuah taman atau tempat yang memiliki ciri antara lain tidak terikat pada geografi tertentu, lingkungan yang terkontrol dan teramati, memberikan stimulasi tanpa henti dalam suatu lingkup satu area yang sama.

Arsitektur Kontemporer : Bentuk perlawanan dari bentuk – bentuk modern yang ada saat ini.

“*Djogja Freestyle Park* dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer ”

berarti : Sebuah taman atau tempat bertema sebagai fasilitas untuk permainan dan perlombaan olahraga ekstrim seperti *skateboard*, *inlineskate* (sepatu roda), dan sepeda *BMX* juga beberapa olahraga bebas lain yang berada di wilayah kota Yogyakarta dengan mengembangkan arsitektur kontemporer sebagai acuan bentuk desain site plan, tampak dan bangunan.

1.2 Latar Belakang

1.2.1 Ruang Terbuka Publik

Ruang terbuka publik merupakan suatu ruang terbuka milik bersama, tempat masyarakat melakukan aktifitas fungsional dan ritualnya dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perayaan berkala yang ditujukan untuk mengakomodasi berbagai kepentingan masyarakat. Ruang terbuka publik harus dapat digunakan untuk menampung berbagai kegiatan masyarakat dan harus dapat digunakan oleh

masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, budaya (Carr, 1992:19). Salah satu fungsi ruang publik adalah sebagai tempat bertemu, berinteraksi dan silaturahmi antarwarga. Ruang publik juga digunakan sebagai tempat rekreasi dengan bentuk kegiatan yang khusus, seperti berolahraga dan bersantai (Ahmad, 2002:32).

Beberapa ruang publik di kota Yogyakarta sendiri belum dapat mengakomodasi masyarakat, khususnya kaum muda yang sering menggunakan ruang-ruang terbuka publik di sekitaran wilayah kota Yogyakarta sebagai tempat bermain *skateboard*, sepeda *BMX*, *inlineskate*, karena itu perlu adanya sebuah tempat atau arena di kota Yogyakarta yang bisa mewadahi olahraga-olahraga tersebut, supaya aktifitas-aktifitas olahraga/permainan *freestyle* tidak mengganggu kegiatan yang ada di ruang – ruang publik yang sudah ada.

1.2.2 Perkembangan Olahraga Anak Muda

1) *Skateboard*

Perkembangan *skateboard* di Indonesia dimulai tahun 1970 namun sampai tahun 1990an perkembangan *skateboard* masih cenderung lambat. Perkembangan mulai pesat ketika pada tahun 1997 didirikan *skatepark* di Senayan. Perkembangan menjadi semakin pesat ketika ISA (*Indonesian Skateboarding Association*) terbentuk pada tahun 1998. ISA merupakan induk organisasi *skateboard* di Indonesia. Pertandingan *skateboard* nasional yang diadakan oleh ISA terus dilaksanakan sampai sekarang yang menandai semakin berkembangnya olahraga *skateboard*. Komunitas *skateboard* lokal muncul tidak hanya di kota besar seperti Jakarta, Bandung, Semarang dan Bali (Polli dalam Ace, 2006).

Beberapa kejuaraan *skateboard* internasional pernah diikuti oleh *skateboarder* Indonesia. Pada olimpiade olahraga indoor tingkat Asia di Suphan Buri, Thailand 2005, Indonesia mengirimkan wakilnya yaitu Reno Pratama dari team Rusty dan Agung HB dari team Syderbilt melalui ISA. Mereka adalah peringkat 1 dan 2 nasional. Reno menjadi juara 2 dan Agung juara 6 se-Asia pada X Games Asia 2006 di Kuala Lumpur Malaysia, Indonesia diwakili oleh

Reno yang mendapat urutan 11 dari 25 kontestan. Pemerintah mendukung keberangkatan mereka dengan adanya pemberian bebas fiskal, namun yang dibutuhkan *skateboarder* (pemain *skateboard*) bukan hanya itu, melainkan juga penyediaan publik *skatepark* (*taman bermain olahraga skateboard yang bersifat publik*) oleh pemerintah (Happen, 2006). *Skateboarder* memerlukan *skatepark* yang *publik facilities*, tidak seperti Kemang yang komersial. *Skatepark* sebagai *publik facilities* memungkinkan *skateboarder* dapat bermain kapan saja secara gratis.

2) *Inlineskate* (Sepatu Roda)

Masuknya olahraga sepatu roda ke Indonesia awalnya dari kalangan orang-orang Belanda dan anak-anak *elite* Indonesia yang bekerja pada Belanda. Pada tahun 60-an, anak-anak muda di beberapa kota besar seperti Jakarta, Surabaya dan Makassar (dahulu Ujung Pandang) demam olahraga sepatu roda. Di Jakarta sendiri, khususnya kalangan mahasiswa, yang tergabung dalam *Ikatan Mahasiswa Djakarta* (IMADA) mengadakan perkumpulan sepatu roda pada 1978. Pada tahun berikutnya, 7 Oktober 1979 terbentuk pengurus daerah Perserosi DKI Jakarta. Mulai menyelenggarakan berbagai even sepatu roda diikuti dengan pelaksanaan munas Perserosi pertama pada 1981. Dalam munas tersebut terbentuk kepengurusan untuk satu periode 1981-1985, kemudian dikukuhkan oleh ketua KONI pusat, Sri Sultan Hamengkubuwono.

Melalui wadah *Perserosi* (Persatuan Olahraga Sepatu Roda Seluruh Indonesia), olahraga sepatu roda semakin menyebar luas ke seluruh Indonesia. Perserosi menginduk ke KONI sebagai salah satu cabang yang diperlombakandalam berbagai even, daerah (seperti PORDA dan Kejurda) maupun nasional (PON dan Kejurnas) bahkan ke tingkat internasional (SEA Games, Asian Games dan Olimpiade).

Klub-klub sepatu roda berkembang di mana-mana, termasuk di kota Yogyakarta dengan komunitasnya tersendiri. Hampir di tiap kampus besar dan tiap kota maupun kabupaten, penggemar olahraga sepatu roda di Yogyakarta sendiri dinaungi oleh Perserosi Yogyakarta.

3) Sepeda *BMX*

Sepeda *BMX* merupakan sepeda yang difungsikan tidak hanya sebagai alat transportasi. Tetapi juga sebagai alat olahraga. Salah satunya olahraga *freestyle*. Aktivitas ini menjadi tantangan tersendiri bagi anak-anak remaja di kota Yogyakarta saat ini. Seperti komunitas *BMX* yang sering berkumpul di area terbuka *Jogja* seperti *alkid* Yogyakarta. Di tempat ini mereka memperlihatkan aksinya dengan sepeda *BMX*. Mereka memulai kegiatan dengan saling bertemu dan berkumpul di sepanjang jalan *Malioboro*. Mereka kemudian meneruskan berkumpul di kampus – kampus di Yogyakarta. Selama perjalanan ke venue tersebut, anggota *BMX* kampus beraksi. Tentu tidak di jalan, tetapi di spot-spot yang dianggap tepat melakukan aksi *freestyle*. Trik-trik yang sering dilakukan antara lain *back flip*, *front flip*, *look down*, dan *table top*. Komunitas ini juga sering mengikuti event-event *BMX* di dalam kota maupun luar kota Yogyakarta. Setiap Minggu atau jika ada even di Yogyakarta kegiatan tersebut biasanya dilakukan di kompleks Mall atau *Convention Center*, juga kawasan kampus/sekolah.

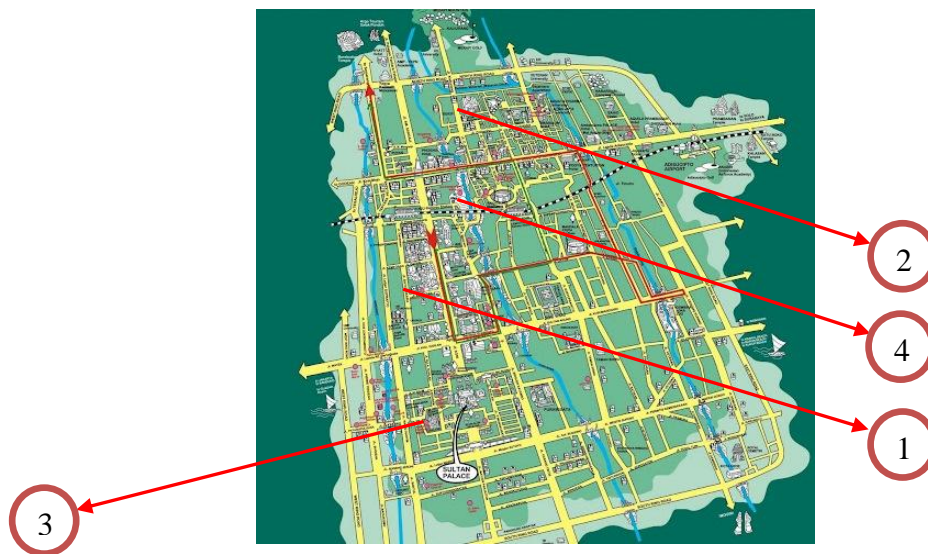
1.2.3 Kebutuhan *Freestylepark* di Ruang Terbuka Publik kota Yogyakarta

Kebutuhan *freestyle park* di ruang terbuka publik kota Yogyakarta disebabkan adanya fenomena perkembangan *skateboard*, *inlineskate*, sepeda *BMX* di kota Yogyakarta, olahraga-olahraga tersebut mulai digemari para kawula muda di pusat kota Yogyakarta. Puluhan anak muda sering memainkannya di pelataran kampus dan sekolah-sekolah yang ada di Yogyakarta. Sekelompok anak muda penggemar olahraga *freestyle* ini merupakan akar dari perkembangan komunitas olahraga *freestyle* di kota Yogyakarta. Sebagaimana dari mereka ada yang menggunakan badan jalan sebagai tempat bermain, sehingga sering mengganggu lalu lintas, karena sering mengganggu aktifitas lalu lintas para penggemar olahraga *freestyle* beralih tempat bermain di kawasan parkir dan taman kampus – kampus Yogyakarta. Keberadaan penggemar olahraga *freestyle* dianggap juga mengganggu kegiatan perkuliahan sehingga dilarang. Seperti telah diuraikan mengenai fenomena

perkembangan olahraga *freestyle* di Yogyakarta, dapat ditarik benang merah bahwa keberadaan *freestyle park* sebagian besar menggunakan ruang terbuka publik. Maka itu keberadaan ruang terbuka publik yang ada harus *aksesibel* terhadap masyarakat kota Yogyakarta dan dapat mewadahi aktifitas-aktifitas masyarakat khususnya kaum muda.

1.2.4 Pemetaan Kegiatan Olahraga *Freestyle* di kota Yogyakarta

Kegiatan olahraga *freestyle* di kota Yogyakarta tersebar hanya di sebagian wilayah, rata-rata pengemar olahraga *freestyle* tersebar di daerah kampus, sekolah dan tempat-tempat publik yang ada di wilayah Yogyakarta.



Gambar 1.1 : Peta Pemetaan Kegiatan olahraga Freestyle

Sumber : www.google.com, 2012

Beberapa lokasi yang telah ada

1. Sepanjang Malioboro Jogja
2. Area kampus Jogja
3. Alun – alun selatan Jogja
4. Area Stadion di Jogja

1.2.5 Alasan Penyelesaian desain dengan Arsitektur Kontemporer

- Karena Arsitektur Kontemporer mempunyai konsep kebebasan dalam desain bentuk seperti juga olahraga freestyle yang mengekspresikan kebebasan dalam beraksi tanpa terikat oleh aturan yang baku.
- Desain Arsitektur Kontemporer lebih menyatu dengan konsep olahraga freestyle, karena desain bentuk tapak atau arena bermain skateboard terlihat berbentuk atraktif atau tak beraturan



Gambar 1.2 : Contoh desain tapak atau lintasan bermain skateboard yang atraktif/tidak beraturan

Sumber : www.google.com, 2012



Gambar 1.3 : Contoh desain bangunan bergaya arsitektur kontemporer

Sumber : www.google.com, 2012

- Lebih mengekspresikan gelora kaum muda yang suka akan hal-hal menarik atau ekstrim karena desain *arsitektur kontemporer* mempunyai desain bentuk yang atraktif.

I.3 Rumusan Permasalahan

Bagaimana merancang sebuah kawasan olahraga *freestyle park* di kota Yogyakarta yang memiliki standar fasilitas yang memadai dan lengkap sebagai penunjang olahraga yang berkaiatan.

I.4 Persoalan

- a) Bagaimana mencari dan menganalisa lokasi yang sesuai dengan proyek *Freestyle Park*?
- b) Bagaimana menganalisa dan menentukan program ruang untuk mendukung proyek *Freestyle Park*?
- c) Bagaimana menciptakan konsep arsitektur kontemporer pada desain arena permainan dan tampak bangunan *Freestyle Park* sebagai fasilitas olahraga multifungsi.
- d) Bagaimana mendesain sebuah kawasan *Freestyle Park* dengan estetika yang menarik dan memberikan ciri pada bangunan sehingga dapat dijadikan *point of interest*.

I.5 Tujuan dan sasaran

I.5.1 Tujuan

Menyusun dan mendapatkan konsep perencanaan dan perancangan *Freestyle Park*, khusus pada citra dan bentuk bangunan agar tercipta sebuah visualisasi bangunan yang menarik sehingga dapat menjadi *Point of interest* tersendiri bagi lingkungan sekitarnya dan memiliki filosofi arsitektur kontemporer. Dimana tujuan tersebut meliputi :

1. memberikan wadah bagi para penggemar olahraga *freestyle* seperti *skateboard*, sepeda BMX, dan *inlineskate* di wilayah Yogyakarta.
2. menjadikan *Freestyle Park* menjadi sebuah kawasan olahraga *freestyle* dan juga bisa di fungsikan sebagai taman kota.

I.5.2 Sasaran

Menghasilkan sebuah kawasan *Freestyle Park* yang dapat memwadahi kebebasan aktifitas yang berhubungan dengan olahraga *freestyle* dan menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan fisik yang mencerminkan suatu kegiatan olahraga *freestyle* yang ada didalamnya.

1.6 Lingkup Pembahasan

Pembahasan ditekankan pada citra dan bentuk bangunan, dimana penampilan dan bentuk bangunan diarahkan menjadi sebuah bentuk bangunan yang memiliki daya tarik tersendiri bagi lingkungan di sekitarnya, serta pengolahan bentuk dan citra bangunan menjadi ciri yang dapat memaknai kegiatan yang terjadi di dalamnya. Untuk memperoleh kedalaman pembahasan, berusaha diungkapkan spesifikasi kegiatan khas yang menuntut ungkapan arsitektural.

1.7 Keluaran

- a) Mendapatkan jawaban konsep analisa tentang site dan bangunan.
- b) Mendapatkan jawaban konsep desain sebagai dasar perancangan *freestyle park*.
- c) Mendapatkan konsep tata masa dan tata ruang.

1.8 Metodologi Pembahasan

1.8.1 Pengumpulan data

a. Data Primer

➤ Observasi

Yaitu mengadakan studi lapangan melalui pengamatan langsung untuk mengetahui kondisi fisik lokasi dan tata existing, sarana prasarana yang tersedia serta faktor penunjang dan potensi lainnya

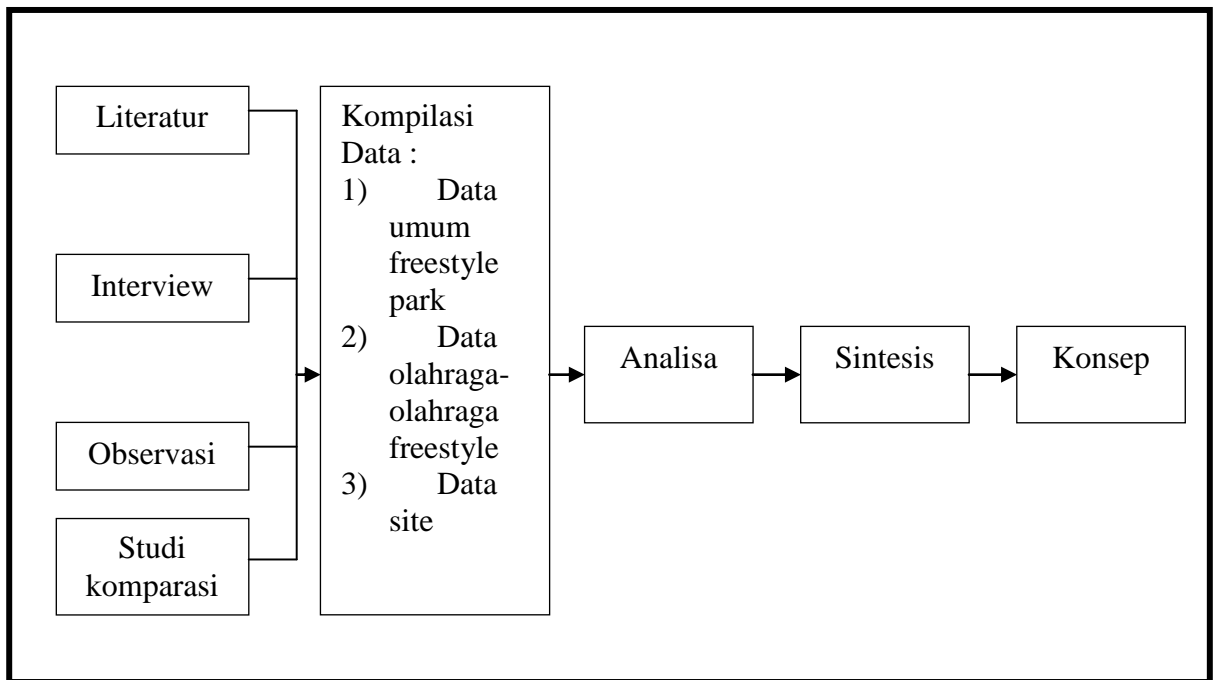


Diagram 1.1 Bagan Metode Pembahasan
Sumber : Penulis, 2011

b. Data Sekunder

➤ Studi literatur

Yaitu mengkaji dan menelaah berbagai literatur yang terkait dengan pembahasan yang akan dilaksanakan.

➤ Interview

Yaitu Penulis melakukan tanya jawab dengan narasumber di lapangan dan dosen pembimbing secara langsung.

➤ Studi komparasi

Yaitu mengadakan studi banding pada sebuah obyek yang memiliki kesamaan fungsi untuk mendapatkan referensi dan penalaran atau gambaran terhadap desain perancangan.

I.8.2 Analisis

Merupakan penguraian dan penjelasan terhadap permasalahan berdasarkan data-data yang diperoleh, diolah dan dianalisa berdasarkan landasan teori-teori yang terkait dengan permasalahan kemudian ditarik kesimpulan.

1.8.3 Sintesis

Menerapkan tahap penyusunan hasil analisa dalam bentuk kerangka yang terarah dan terpadu yang berupa deskripsi konsep perancangan sebagai pemecahan permasalahan.

1.9 Sistematika Pembahasan

Bab I : Pendahuluan

Pada tahap pertama mengungkap tentang latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran menekankan pada issue tentang *Djogja Freestyle Park* dengan konsep penekanan arsitektur kontemporer, batasan dan lingkup pembahasan, keluaran, metodologi pembahasan serta sistematika pembahasan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Tahap kedua berisi tentang tinjauan pustaka untuk proses Dasar Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur berupa tinjauan tentang *Djogja Freestyle Park*.

Bab III : Tinjauan Kota Yogyakarta

Pendekatan konsep perencanaan dan perancangan *Djogja Freestyle Park* yang memuat konsep, gambaran umum, aspek pemilihan, sistem lingkungan dan kondisi site serta pendekatan ekspresi arsitektural yang dapat mendukung perencanaan dan perancangan *Djogja Freestyle Park*.

Bab IV : Analisa Pendekatan dan Konsep Perencanaan dan Perancangan

Membahas tentang penyusunan konsep desain perencanaan fisik bangunan *Djogja Freestyle Park* yang meliputi konsep kebutuhan ruang, konsep besaran ruang, konsep persyaratan ruang, konsep organisasi ruang, dan zonafikasi area, konsep sistem konstruksi, konsep bentuk bangunan serta analisa site sebagai landasan penyusunan desain.

Daftar Pustaka