

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Setelah ditemukannya *skateboard* pada pertengahan tahun 1950-an di California Amerika Serikat, hobi olahraga ekstrim ini mulai diminati terutama oleh anak-anak muda di seluruh dunia. *Skateboarding* yang merupakan salah satu bagian dari olahraga ekstrim ini menjadi olahraga yang berkembang pesat sampai saat ini. Popularitas X-Game dan prevelensi dari seluruh jajaran olahraga ekstrim lain, menjadikan *skateboarding* telah kegiatan yang dicari orang untuk belajar, apakah sebagai hobi atau sebagai karir masa depan yaitu menjadi professional *skateboarder*.

Di Indonesia, sampai saat ini sudah mulai mengikuti perkembangan olahraga ekstrim *skateboard*. hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak muda di Indonesia yang sudah menjadi *skateboarder*, baik itu sebagai hobi maupun *skateboarder* amatir dan *skateboarder* profesional. Sama halnya bagi anak-anak dari umur di atas 10 tahun sampai remaja yang baru akan memulai hobi ini. Tidak diragukan lagi bahwa perkembangan dunia olahraga ekstrim ini sangat pesat sekali, di tambah lagi dengan adanya tren *fashion* para *skateboarder* yang mempengaruhi banyak anak muda di Indonesia. *Poser* atau *skater look*, merupakan sebutan bagi mereka yang hanya mengikuti gaya seorang *skateboarder* tetapi tidak menggeluti hobi ini.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Indonesian Skateboarder Association* (ISA), beberapa *skateboarder* Indonesia sudah membuahkan hasil dalam level internasional, diantaranya ada Ardi Poli yang menjadi juara X-Games china *Vert Skateboarding Class*, Reno Pratama sebagai juara ke-3 *street skateboarding* ESPN X-Games di Thailand, Pevi Permana menjadi juara ke-3 Tampa AM kelas *street skateboard* di Amerika Serikat dan masih banyak lagi *skateboarder* Indonesia yang mengharumkan nama negara di kelas *International Skateboarding*. Prestasi internasional yang diraih menjadi sebuah tolak ukur keberhasilan dan dengan adanya kompetisi-kompetisi dan fasilitas yang memadai sangat berperan penting dalam perkembangan olah raga ini.

Hal ini berbanding terbalik dengan kondisi yang ada sekarang ini. Fasilitas untuk bermain *skateboard* masih sangat kurang di kota Solo bahkan dapat dikatakan kota Solo

tidak mempunyai *skatepark*. Satu-satunya *skatepark* terdekat dari kota Solo yaitu Dextor *Skatepark* di Kartasura dengan kondisi yang sangat buruk dan tidak sesuai dengan standar yang ada. Berhubungan dengan tidak adanya fasilitas yang memadai membuat *skateboarder* di kota semarang banyak bermain di jalanan dan terpaksa mengadakan kegiatan tahunan *Go Skate Day* dengan fasilitas seadanya dan di tempat yang dapat menampung banyaknya skateboarder di kota Solo.

## **B. BATASAN MASALAH**

Merancang sebuah bangunan publik yang difungsikan sebagai pusat *skateboarding* dengan luas 800 – 1200 m<sup>2</sup>.

## **C. RUMUSAN MASALAH**

1. Bagaimana mendesain interior sebuah *Skate Center*?
2. Konsep apa yang akan digunakan untuk mendesain sebuah *Skate Center*?

## **D. TUJUAN PERANCANGAN**

1. Mendesain interior sebuah *Skate Center* dengan menyesuaikan pada kebutuhan para penggunanya.
2. Untuk mendesain *Skate Center* tersebut akan menerapkan konsep “*Street Urban*” karena sesuai dengan sejarah *Skateboard* yang lahir di jalanan.

## **E. SASARAN PERANCANGAN**

### **1. Sasaran Desain**

- a. Merancang interior dengan memperhitungkan keamanan dan kenyamanan baik dari segi bentuk dan material.
- b. Menciptakan suatu susunan atau pola suasana ruang untuk menunjang aktivitas di dalamnya.

### **2. Sasarann Pengunjung**

- a. Skateboarder pemula
- b. Skateboarder professional

## F. MANFAAT PERANCANGAN

### 1. Bagi Desainer

- a. Dapat lebih mengembangkan ide dalam mendesain sebuah bangunan
- b. Menambah pengalaman dengan merancang sesuatu yang belum pernah dirancang sebelumnya.

### 2. Bagi Customer

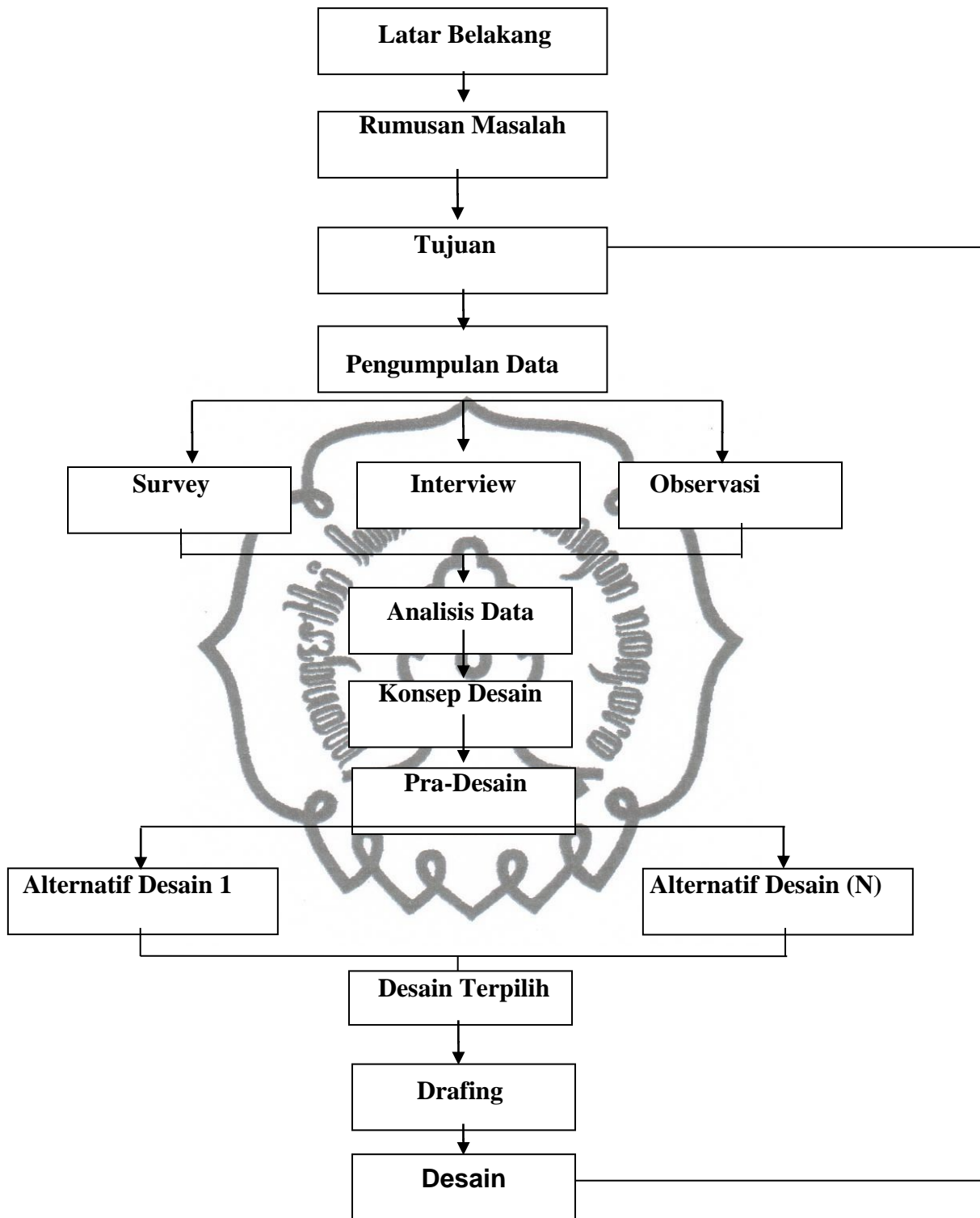
- a. Tersalurkannya hobi skateboarding
- b. Mendapat tempat skateboarding yang lebih aman dan nyaman

### 3. Bagi Pengelola

- a. Mempermudah dalam mengelola sebuah Skate Center
- b. Mendapat ruangan yang lebih nyaman sesuai dengan kebutuhannya

## G. METODE DESAIN

Metode perancangan dengan peninjauan langsung ke lokasi dan melihat langsung aktifitas pengunjung dan pengelola. Selain itu, metode lainnya adalah dengan mengambil referensi informasi dan studi dari beberapa sumber ilmu seperti buku dan internet. Dengan hal tersebut diharapkan mampu menciptakan perancangan yang benar-benar sesuai dengan standar kebutuhan serta keamanan dan kenyamanan bagi semua pengguna sehingga tujuan perancangan *coworking space* tersebut dapat terpenuhi.



Bagan 1.1 Metode Desain

Sumber: Penulis

## **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

### **1. Bab I. Pendahuluan**

Terdiri atas latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode desain dan sistematika penulisan.

### **2. Bab II. Kajian Literatur**

Berisi tentang uraian kajian teori dan pendekatan desain yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan. Kajian teori meliputi pengertian judul, tinjauan panti asuhan, tinjauan aktifitas didalam panti asuhan, tinjauan agama Katolik, tinjauan ruang ibadah, tinjauan fasilitas-fasilitas panti asuhan. Pendekatan desain meliputi hubungan antar ruang, organisasi ruang, pola sirkulasi, furniture, warna, elemen pembentuk ruang.

### **3. Bab III. Kajian Lapangan**

Meliputi pembahasan tentang kondisi lapangan serta pembahasan tentang hasil-hasil survey lapangan yang berisi data penelitian yang diperlukan dalam proses perancangan.

### **4. Bab IV. Pembahasan**

Berisi tentang programming yaitu uraian tentang program kegiatan dan program ruang yang melatar belakangi suatu proses perancangan. Selain programming dalam pembahasan juga akan membahas tentang konsep desain yang berisi tentang ide gagasan, tema, suasana ruang, interior sistem, pola penataan ruang, keamanan, pengisi ruang yang membentuk suatu desain interior.

### **5. Bab V. Penutup**

#### **a. Kesimpulan**

Merupakan kesimpulan dari proses analisis yang sekaligus merupakan konsep Desain Interior Coworking Space di Surakarta.

#### **b. Saran**

### **6. Daftar Pustaka**