

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Subkultur Skateboard

Skateboard tentunya memiliki subkultur berbeda dengan komunitas atau olahraga ekstrim lainnya, sehingga mempunyai keunikan tersendiri bagi pengikutnya mulai dari perkembangan pusat hingga cabang dari setiap *kultur* yang berbeda disetiap negaranya.

2.1.1 Perkembangan Subkultur di Amerika

Sejarah *skateboard* pertama kali ditemukan pada tahun 1950-an. Pada awalnya *skateboard* lebih menyerupai sekuter dengan menggunakan ban *inline* yang dipasang pada sebuah papan memakai *pushbar*. Ketika *pushbar* patah, saat itulah terciptanya papan luncur atau *skateboard*.

A. 1950-an sampai 1970-an

Pada awal tahun 1950-an para *surfer* menggunakan papan luncur untuk meluncur di jalanan seperti saat meluncur di atas ombak. Sampai akhir tahun 1970-an *surfing* masih sangat mempengaruhi olahraga papan luncur mulai dari manuver, gaya, tempat, *fashion*, dan tingkah laku.

Pada tahun 1959 sampai awal tahun 1960-an perusahaan-perusahaan papan luncur mulai menjamur dan memproduksi papan luncur dengan bentuk yang masih kuno dan menyerupai papan *surfing*. *Pro-skater* pada masa ini memang benar-benar masih terinspirasi oleh *surfing*.

Pada tahun 1965 kelompok masyarakat yang tergabung dalam organisasi pemerhati keselamatan menyatakan bahwa papan luncur adalah olahraga berbahaya dan dilarang dimainkan.

Pada tahun 1970-an Larry Stevenson membuat *kick* dan *tail* sehingga tercipta papan luncur yang berdasar pada permainan trick dan gaya tidak hanya sekedar meluncur seperti *surfing*. Pada tahun 1973 ditemukan *wheels* dari bahan *polyurethane* yang membuat kendali yang lebih teratur, dikombinasikan dengan *trucks* yang lebih spesifik sehingga membuat *skater* masa ini masih berdasar pada manuver *surfing* yang dilakukan pada permukaan rata atau pada bidang miring. Pada saat ini pula kolam renang kosong kering dan pipa-pipa digunakan sebagai tempat bermain *skateboard*.

Pada tahun 1970-an inilah papan luncur menjalani perkembangan besar mulai dari menjamurnya *skatepark* semen, deretan *skater* profesional sampai film dan majalah tentang papan luncur. Dalam periode ini papan luncur berevolusi dari *slalon*, *downhill*, *freestyle* dan *long jump* ke arah *vert skating* dan *skateboard* modern. Bentuk papannya pun mengalami perkembangan dari ukuran lebarnya yang antara 6-7 inci menjadi 9 inci untuk arena *vert*.

B. 1980-an

Pada tahun 1980-an *ramp* dari *plywood* dan gaya permainan *freestyle* mengalami perkembangan. Gaya hidup dan kebiasaan masa itu yaitu *Underground Do It Yourself* membuat *skater* berusaha untuk membuat *skatepark* sendiri seperti *ramps* kayu di halaman rumah dan bahkan meluncur di jalanan dan menggunakan *street furniture* seperti bangku taman, dinding pagar dan pegangan tangga sebagai *obstacle*. Pada akhir tahun 1980-an, olahraga ini lebih terfokus pada *street skating* daripada *vert skating* dan pada masa inilah trik *ollie* telah menjadi dasar untuk bermain *skateboard*.

C. 1990-an

Olahraga ini mulai melakukan terobosan pada tahun 1995 yaitu ikut dipertandingkan dalam ESPN's First Extreme Game di Rhode Island. Hal ini membuka pandangan baru terhadap papan luncur dimana selama ini dianggap

sebagai olahraga yang cenderung memberontak karena resiko dna larangan yang ada menjadikan olahraga ini semakin populer dan dapat diterima. Pada tahun 1996 pertandingan *Extreme Game* kembali diadakan di Rhode Island dan tahun berikutnya papan luncur dipertandingkan lagi dalam acara *1997 Winter X Games* dimana kali ini turut dipertandingkan pula *in-line skating bicycle stunt* dan *snowboarding*.

Vert skating kembali populer seiring dengan bertambahnya jumlah *skatepark* baru yang dibangun. *Skatepark-skatepark* baru ini juga mendorong bertambahnya jumlah komunitas *skater* setempat atau biasa disebut *local scene/local skater*. Terjadi perubahan yang cukup signifikan pada ukuran papan dan *longboard* semakin populer terutama pada komunitas anak pantai yang hanya lebih senang meluncur dengan papan dan menggunakan papan luncurnya sebagai alat transportasi. *Downhill skateboarding* juga mengalami evolusi dalam beberapa tahun dan sekarang lebih dikenal dengan istilah *street ludge*.

2.1.2 Perkembangan Skateboard Indonesia

Pertama kali *skateboard* muncul di Indonesia dimainkan sejak tahun 1978 yang awalnya dimulai dari komunitas *bmx* dan *breakdance* yang ketika itu populer. Selain *bmxers* dan *breakers*, terdapat sekumpulan kecil kelompok yang menyukai papan luncur yang merupakan anggota dari komunitas *bmx* dan *breakdance* tadi.

Bandung bisa disebut sebagai kota yang paling terdengar gaungnya dalam sejarah perkembangan *skateboard* zaman dahulu, bahkan pada tahun 1978 itu sudah ada *pipe* yang terletak di rumah salah satu *skateboarder* masa itu.

Pada sekitar tahun 1980-an *skateboard* semakin berkembang seiring dengan *bmx* dan *breakdance* karena di negara aslinya di Amerika, ketiganya merupakan satu kesatuan yang berkembang bersama – sama. Pada era ini sudah dikenal papan ikan yaitu papan yang potongan *tail*-nya lurus dengan permukaan terangkap sedangkan *nose*-nya oval dengan permukaan rata sehingga dilihat sepintas dengan ikan dan sekarang lebih terkenal dengan sebutan *longboard*.

Lokasi awal tempat main *skateboard* di Kota Bandung ketika itu berada di daerah Ciliwung dan Surapati. Era ini banyak dipengaruhi oleh *film - film skate* luar negeri seperti Powell, Bones Brigade dan Z-boys sehingga perkembangan *skateboard* di Kota Bandung sangat pesat. Hal ini terbukti dengan bertambahnya *obstacle* seperti *launch ramps* dan *banks* selain itu juga memanfaatkan fasilitas yang memang telah ada seperti trotoar untuk *trick* seperti *boardslide*.

Pada sekitar tahun 1984 mulai diselenggarakan kompetisi pertama yaitu di Surapati yang dinamakan Surapati *Street Style Contest*. Selain di Surapati, pada tahun 1982-an berkat bantuan dari bapak Abdurrachman salah seorang pengurus taman lalu lintas saat itu mulailah ada *skatepark* pertama di Indonesia yaitu TTL (Taman Lalu Lintas) *Sk8Park*. *Skatepark* ini sempat menjadi legenda karena merupakan *the best skatepark ever in Indonesia*.

Sekitar tahun 1998 *skateboarder* Jakarta mulai bangkit dengan adanya *Senayan SK8park* di kawasan Senayan, tetapi tidak bertahan lama karena berbagai faktor. Zaman – Zaman keemasan *skateboard* di Bandung mulai redup sekitar tahun 1998 – 2001, karena sejak TTL ditutup pada tahun 1998-an, komunitas *skateboard* pindah dan tersebar, komunitas terbanyak terdapat di Tera *Skatepark* milik *Hobbies Skateshop*, tempat ini bertahan sampai tahun 2001. Sempat vakum tidak ada *skatepark* kemudian sekitar tahun 2003 Charlie Hobbies menemukan tempat baru untuk *skatepark* di daerah Ciwaruga yang sekarang dikenal dengan nama *Buqiet Skatepark House*.

Menurut Charlie sebenarnya permasalahan utama *skateboard* yaitu kurangnya dukungan dari pihak pemerintah setempat untuk kemajuan olahraga tersebut, mereka masih menganggap *skateboard* hanyalah sebuah permainan anak – anak. Padahal dalam catatan *World Cup Skateboarding*, Reno Pratama menduduki peringkat 27 dunia, sedangkan peringkat satu diperoleh Brazil dan peringkat dua dari USA.

2.2 Penjelasan dan Standar Perancangan Skatepark

Skatepark merupakan suatu tempat yang dibuat sangat menyerupai dengan fasilitas – fasilitas kota yang sebelumnya lebih banyak dimainkan oleh *street skateboard*. Dalam penentuan alat yang digunakan di *skatepark* lebih menyerupai dengan fasilitas kota seperti adanya taman, tempat duduk, pegangan besi dan lainnya. Sehingga para pengguna *skateboard* dapat leluasa bermain seperti pada umumnya di jalanan atau fasilitas kota.

2.2.1 Jenis Jenis Skatepark

- a) *Private skatepark* biasanya dimiliki pihak pribadi atau pihak swasta. Kebanyakan *private skatepark* lebih banyak untuk dikomersilkan dengan cara pengguna *skateboard* membayar tiket masuk untuk satu hari full dan dapat bermain sepantasnya. *Private skatepark* lebih banyak menggunakan bentuk *indoor* dan *semiindoor* karena dapat meminimalisir faktor hujan dan dapat digunakan juga setiap saat baik sehari – hari atau jika adanya sebuah kompetisi.
- b) *Public skatepark* biasanya dimiliki oleh pemerintah atau instansi yang dibuat untuk mewadahi siapa saja yang ingin bermain dan berlatih di *skatepark* tersebut tanpa adanya pungutan biaya, biasanya *public skatepark* terbangun pada ruangan terbuka atau *outdoor* seperti taman kota dan lainnya.

2.2.2 Standar Perancangan Skatepark

Pengguna *skateboard* untuk dapat menunjang dalam hal bermain *skateboard* tentunya harus diwadahi dengan jenis ruang yang ada yaitu *skatepark*. Dalam hal perancangan *skatepark* tentunya harus memiliki standar untuk dapat berkembangnya permainan *skateboard* yang telah diliris oleh *California Skatepark* pada tahun 1998 sebagai pemegang lisensi pertama dalam hal vendor perancangan *skatepark*. Standar yang digunakan dalam perancangan *skatepark* mengacu pada standar yang dibuat oleh *California Skatepark License 1998* yang menjadi vendor internasional dalam perancangan *skatepark* yang sudah dalam tahap professional. Pihak *California Skatepark* sudah banyak dalam hal

perancangan *skatepark* di seluruh dunia baik *private skatepark*, *backyard skatepark*, dan *public skatepark* terutama di Amerika Serikat yang menjadi tolak ukur perkembangan *skateboard* seluruh dunia, bahkan sampai menjadi vendor utama dalam *World Premier Skateboarding Event* yaitu *Street League Skateboard* yang diadakan satu tahun sekali dengan berbagai jenis perancangan dan tuan rumah yang berbeda – beda.

Gambar 2. 1 Stret League Skatepark



1) Dasar Perancangan Skatepark

Dasar dari perancangan *skatepark* yang seharusnya diterapkan yaitu adanya tempat bagi pengguna *skateboard* yang baru belajar bermain *skateboard* dan terpisah dari area *amateur* dan *professional* sehingga dapat leluasa berlatih tanpa menghalangi *amateur* dan *professional skateboard* yang bermain. Bentuk alat – alat yang digunakan oleh pengguna *skateboard* yang masih belajar pun berbeda yaitu *obstacle* dengan dimensi yang lebih kecil dari *obstacle amateur* dan *professional skateboard*, sehingga pemula dapat belajar dan jika sudah menguasai permainan dapat berpindah menuju *obstacle* yang lebih besar.

Sebuah *skatepark* seharusnya memiliki alat – alat *street course* atau elemen fasilitas kota yang biasanya tersedia. Elemen-elemen tersebut berupa tangga, rails dan ledge. Luas *street course* yang ideal seharusnya antara 929.05-1858.16 m². Sebuah *street course* seharusnya memiliki kelengkapan fasilitas untuk dapat menuju pengguna *skateboard*. Bagian-bagian ini dapat terdiri dari *ramp*, *kicker*, *volcano hand rails* dan *banks* dengan permukaan rata yang memiliki *box*, *tangga*, *rails* dan *curbs*.

2) Dasar Tambahan Perancangan Skatepark

a) Permukaan Rata

Semua *skatepark* seharusnya mempunyai minimal 4meter permukaan yang rata antara satu alat dengan alat lainnya. Sehingga permukaan rata yang cukup membuat seorang pengguna *skateboard* dapat bermain sepantasnya tanpa adanya gangguan dari pengguna *skateboard* lainnya. Pengguna *skateboard* dapat lebih leluasa melakukan sebuah trick dan ketika berhasil dapat melakukan tricknya kembali di alat yang berbeda jika mempunyai rancangan yang baik.

b) Transitions

Bidang transisi merupakan pertemuan antara bidang miring cekungan dan permukaan rata untuk mendapatkan kecepatan bagi pengguna *skateboard*. Tinggi bidang miring dari permukaan rata hingga ke puncak cekungan mempengaruhi ukuran transisi namun ukuran kemiringan tidak boleh melebihi 55 meter. Sebuah *transition* kecil dengan tinggi 1.2 m setidaknya memiliki bidang miring sepanjang 1.5m sampai 2m.

c) Pinggiran Dinding

Pinggiran dinding, *transition* dan *bowl* harus sesuai dan memungkinkan untuk di grind karena saat berada di puncak transisi, pengguna *skateboard* akan melakukan trik seperti *grind*, *air* atau *slide*. Pinggiran besi menonjol keluar akan membuat pengguna *skateboard* dapat menempatkan posisi yang baik dan aman.

d) Curbs, Blocks, Dinding dan Tangga

Obstacle diatas sudah menjadi alat utama dalam bermain *skateboard* di *skatepark*. Penggabungan antara beberapa alat seperti tangga dan besi untuk

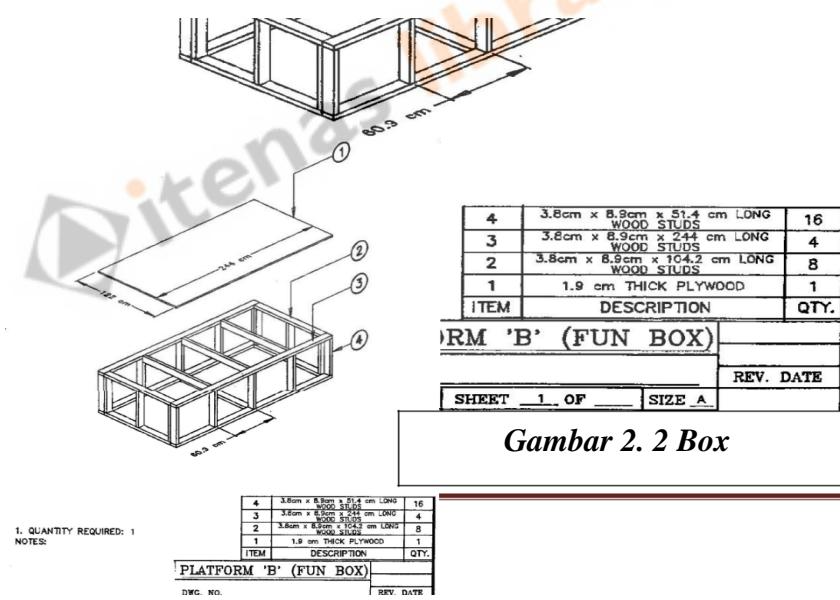
menjadi *obstacle* untuk melompat dan melakukan *trick grind* atau *slide* merupakan penggabungan kedua unsur alat yang dapat di manfaatkan atau seperti *curbs* dan *blocks* pada *box*.

3) Standar Peralatan

a) Box

Box adalah merupakan salah satu alat bermain *skateboard* paling utama.

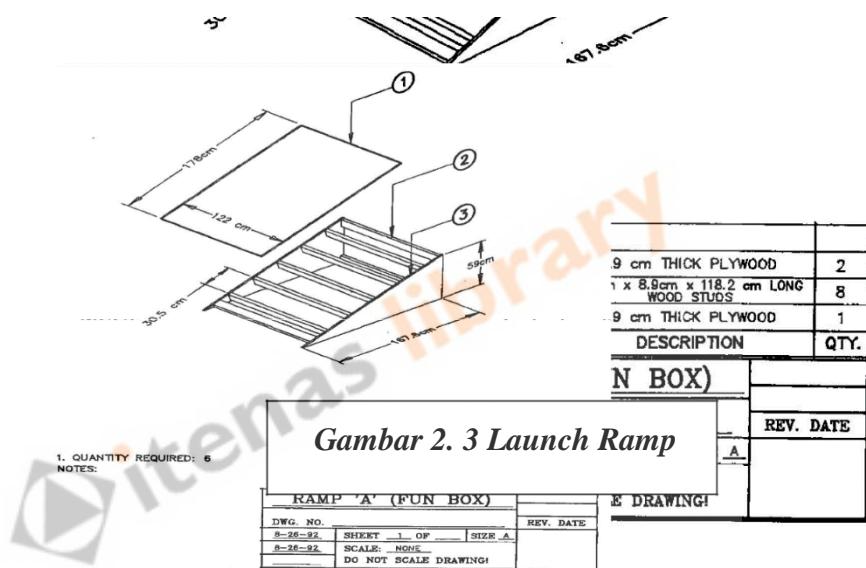
Ukuran tinggi box sangat beragam mulai dari 20cm, 30cm hingga 50cm. Fungsi dari Box sebagai alat utama karena pengguna *skateboard* dapat melakukan trik dengan berbagai macam seperti *Ollie up*, *grind*, *Slide*, *Manual*, *Nose Manual* dan lainnya. Box juga dapat digabung dengan *obstacle* lain seperti *rail*, *pol jam* dan *ramps* sehingga membentuk sebuah *obstacle* baru dengan kemungkinan trik dan tingkat kesulitan yang bervariasi.



b) Launch Ramp

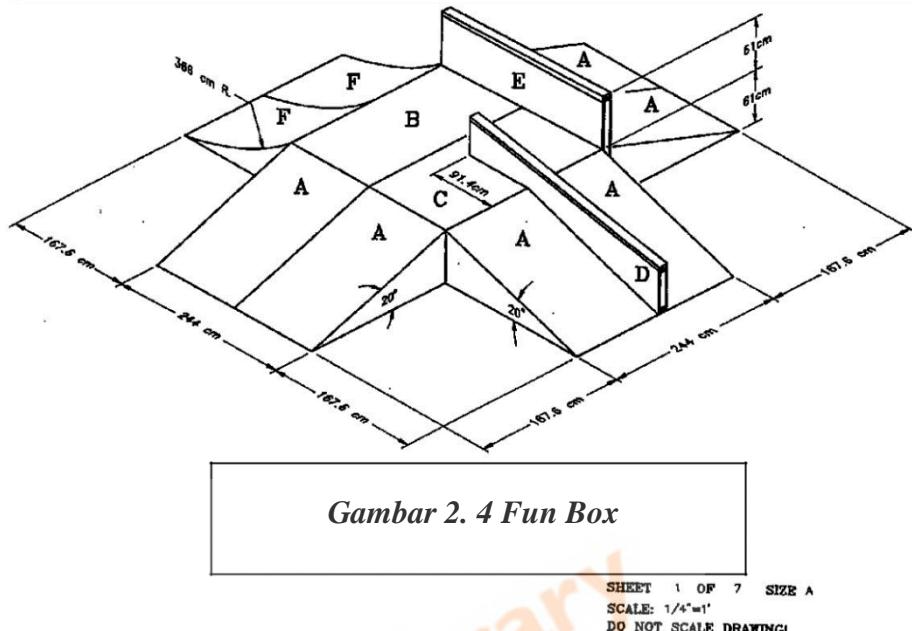
Launch ramp adalah *obstacle* bidang miring yang digunakan oleh pengguna *skateboard* untuk meloncati suatu objek yang lebih tinggi atau untuk perawalan dalam pengambilan kecepatan sebelum melakukan trik. Tinggi standar *launch ramp* yaitu 60 cm – 80cm dengan

panjang sisi miringnya kurang lebih 150cm - 175 cm atau tidak melebihi 50° . Ukuran ini disesuaikan karena untuk memudahkan pengguna *skateboard* dalam pengambilan kecepatan dan juga momentum untuk melakukan trik. Selain digunakan sebagai peluncur untuk melewati *obstacle* dan pengambilan kecepatan, *launch ramp* juga dapat disatukan dengan *obstacle* yang lainnya.



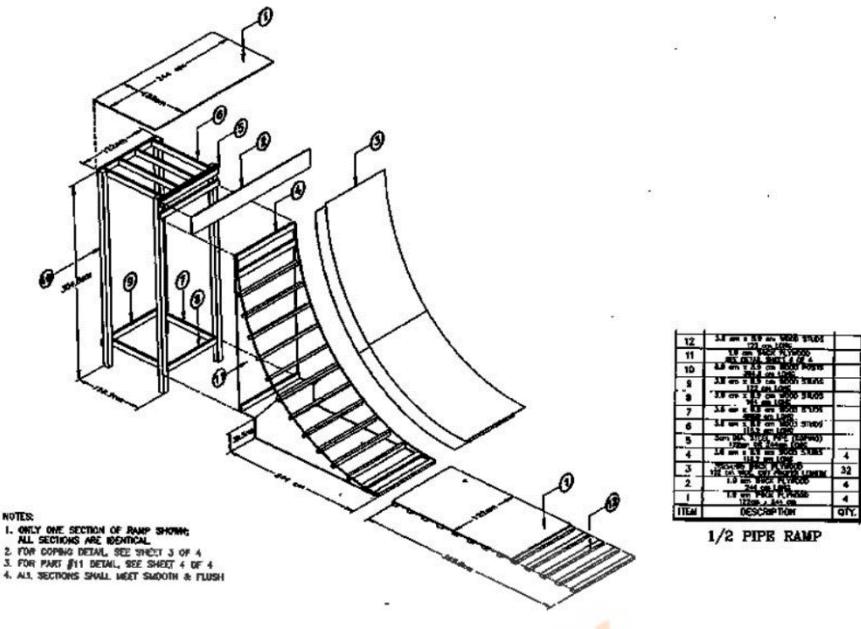
c) Fun Box

Fun box standar terdiri dari 2 buah box, 2 buah *handrail* atau *flat bar*, 1 buah *kinky rail* dan 4 buah *launch ramp*. Bentuk peletakannya secara sederhana seperti yang tampak pada gambar rangka *fun box* di atas sedangkan contoh variasi kombinasi yang lain seperti pada gambar dibawah ini.



d) Half Pipe Ramp

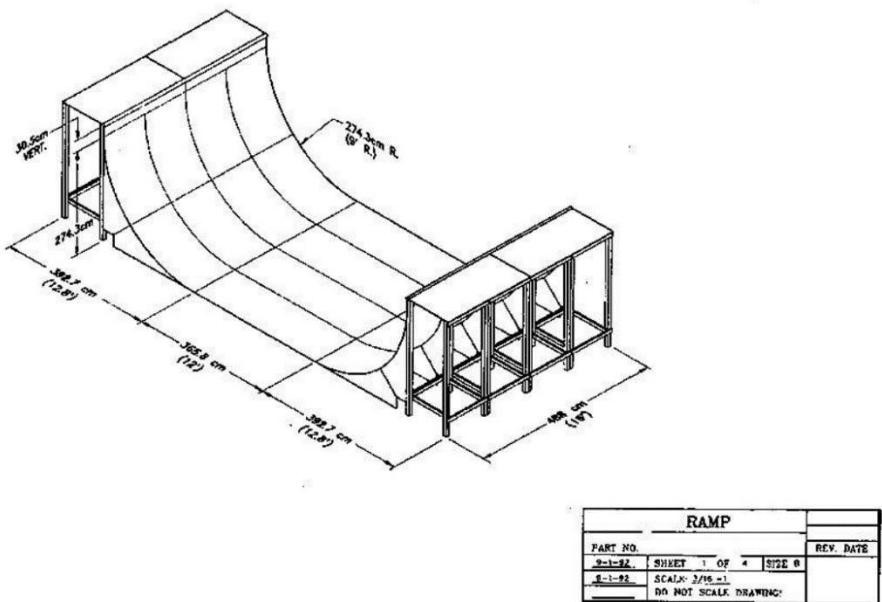
Half pipe ramp biasanya dalam suatu *skatepark* terdapat di pinggiran area *skatepark* atau sudut *skatepark*. Bagi pengguna *skateboard* biasanya *halfpipe ramp* digunakan sebagai awalan dalam bermain *skateboard* sebelum menuju *obstacle* lainnya dalam melakukan trik. Namun bagi pengguna *skateboard* yang biasanya bermain dalam transisi biasanya digunakan untuk melakukan *air trick*. Tinggi *halfpipe ramp* kurang lebih 3meter dengan lebar luasan di atas 1,5meter dengan adanya pinggiran *coping* yang menonjol keluar untuk melakukan *grind* atau *slide trick* bagi pengguna *skateboard*. *Halfpipe ramp* merupakan elemen alat penting bagi pengguna *skateboard* dan pasti selalu ada disetiap *street course* yang tersedia.



Gambar 2. 5 Halfpipe

e) Vert Ramp

Vert ramp adalah arena untuk pengguna *skateboard* dalam bermain *skateboard* dengan lingkup yang lebih terbatas diluar area *street course* utama. Bentuk *vert ramp* secara umum memiliki bentuk seperti huruf U dengan kedua sisi yang tersedia *ramp* kecil untuk melakukan transisi dari satu sisi ke sisi lainnya. Sama halnya dengan *halfpipe ramp* namun tersedia 2 buah dengan saling berhadapan. Biasanya pengguna *skateboard* melakukan *trick grind* dan *slide* di kedua sisi *halfpipe ramp* yang tersedia atau melakukan *air trick*. Secara umum biasanya *vert ramp* disebut juga *Mini ramp* atau *double halfpipe ramp*.

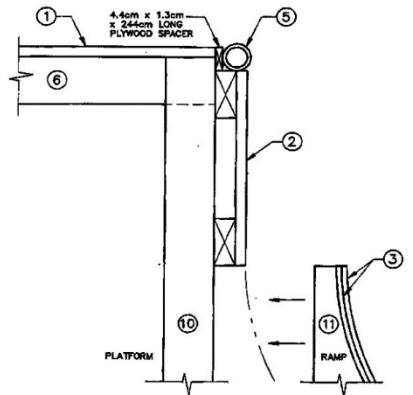


Gambar 2. 6 Vert Ramp

f) Pool Bowl

Pool atau *Bowl* adalah *obstacle* yang berbentuk kolam renang dengan dasar berbentuk mangkuk dan bukan kolam yang dasarnya berbentuk peregi. Penggunaan kolam renang sebagai *obstacle* sebenarnya sudah dimulai sejak tahun 1977. Pada waktu itu permainan papan luncur masih menggunakan maneuver *surfing* sehingga skater saat itu terpikir untuk main di kolam renang rumahan yang dikeringkan karena permukaan kolam yang menyerupai mangkuk dapat menghasilkan suasana seperti ombak. Ukuran standar untuk *pool* / *bowl* bervariasi sesuai ukuran standar kolam renang yang sebenarnya. Pada pinggiran permukaan kolam dipasang besi profil berdiameter 2 inc yang disebut *coping* untuk melindungi sudut permukaan kolam dari manuver seperti *slide* dan *grind*.

g) Detail Coping



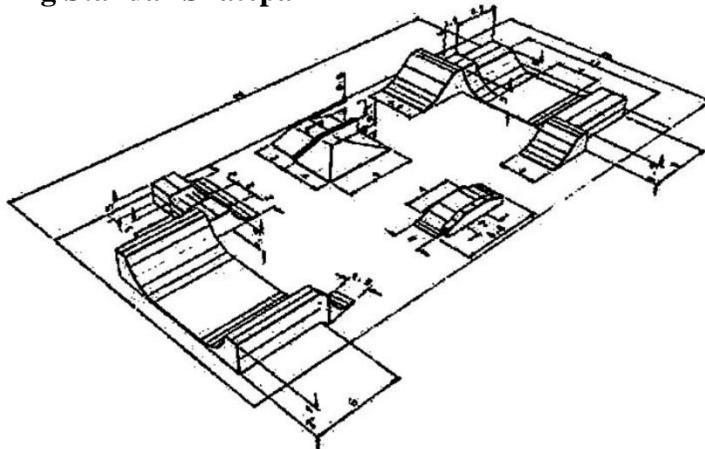
1. SEE DETAIL SHEET FOR PART NUMBER IDENTIFICATION/DESCRIPTION.
NOTES:

RAMP COPING DETAIL		REV. DATE
DWG. NO.	SHEET	
8-1-92	3 OF 4	SIZE A.
8-1-92	SCALE: 1:4	DO NOT SCALE DRAWING

Gambar 2.7 Pool Bowl

Coping biasanya diletakkan pada pinggiran di ujung *ramps* atau *edge*. *Coping* terbuat dari besi profil berdiameter mulai dari 2 inci dan berfungsi ganda yaitu sebagai tempat *slide* atau *grind* dan sebagai pelindung material *ramps* atau *edge*. Selain itu dengan adanya *coping* maka ketika seorang rider sedang meluncur di atas *ramps* atau *edge* dia akan mengetahui batas atau ujung *ramps* atau *edge* tersebut saat papan, *wheels* atau *truck*-nya menyentuh *coping*.

h) Zoning Standar Skatepark



Gambar 2. 8 Zoning Standar Skatepark

Zoning standar skatepark biasanya memiliki berbagai macam variasi dalam bentuk ukuran *street course* dan *obstacle* yang tersedia baik itu ukuran skala kecil dan besar. Namun tetap dalam penentuan *obstacle* dan ukuran tetap mengikuti standar yang sebelumnya dibahas. Seperti pada ukuran *Streetcourse* skala besar dalam penempatan *bowl* dan *vert ramp* menyatu dengan *streetcourse* ada juga yang terpisah dari area *streetcourse*. *Zoning standar skatepark* pun dapat ditentukan sesuai kebutuhan pengguna *skateboard* yang bermain di *skatepark* tersebut untuk dapat memaksimalkan pengguna dalam bermain *skateboard*. Rancangan anggaran biaya atau RAB pun dapat menjadi penentuan dalam rancangan *zoning skatepark* yang ingin dibangun namun tetap dalam penentuannya harus mengikuti aturan dan standar yang sudah dibahas sebelumnya.

4) Fasilitas - Fasilitas Penunjang Skatepark

Selain fasilitas utama atau *obstacle* pokok yang tersedia, tentunya *skatepark* harus mempunyai fasilitas penunjang yang nantinya dapat menunjang pengguna *skateboard* ketika bermain *skateboard*. Karena secara tidak langsung fasilitas-fasilitas tersebut sangat dibutuhkan oleh para pengguna fasilitas *skatepark*.

Adapun fasilitas penunjang primernya antara lain:

- *Loker*
- *Toilet*
- *Area Parkir*
- *Tempat pemain pemula*
- *Tempat perawatan pemain*
- *Kantor pengelola*
- *Ruang Ganti*

Fasilitas sekundernya antara lain:

- *Foodcourt*
- *Skateshop*
- *Wifi*
- *Event center*

2.3 Tingkat Kepuasan

Kepuasan pengguna adalah tingkat perasaan seseorang setelah membandingkan kinerja atau *outcome* yang dirasakan dengan harapannya terhadap produk tersebut. Tingkat kepuasan pengguna merupakan perbedaan daya guna yang dirasakan dan harapan yang ada (Suryantoro, 2007). Pengguna dapat mengalami salah satu dari tiga macam keadaan berikut:

- a) Jika produk di bawah harapan pengguna maka pengguna tidak puas.
- b) Jika produk sesuai dengan yang diharapkan oleh pengguna, maka pengguna memperoleh kepuasan.
- c) Jika produk melebihi apa yang diharapkan oleh pengguna, maka pengguna sangat puas dan gembira (delighted).

Menurut Lovelock dan Wirtz (2011:74) “Kepuasan adalah suatu sikap yang diputuskan berdasarkan pengalaman yang didapatkan. Kepuasan merupakan penilaian mengenai ciri atau keistimewaan jasa atau produk itu sendiri, yang

menyediakan tingkat kesenangan pengguna berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan pengguna. Kepuasan pengguna dapat diciptakan melalui kualitas, pelayanan dan nilai. Kunci untuk menghasilkan kepuasan pengguna adalah memberikan nilai kepuasan yang tinggi.

Menurut Tse dan Wilton (1988) dalam Lupiyoadi (2001: 349) Kepuasan atau ketidakpuasan pengguna adalah respon pengguna terhadap evaluasi ketidaksesuaian yang dirasakan antara harapan sebelumnya dan kinerja aktual produk yang dirasakan setelah pemakaiannya. Kepuasan biasa diartikan sebagai upaya pemenuhan sesuatu atau membuat sesuatu mewadahi (Tjiptono dan Chandra, 2005: 195).

2.4 Prinsip Perancangan

Prinsip perancangan berasal dari ketujuh mode proses desain inovasi yang digagas oleh Vijay Kumar, disusun secara berurutan sehingga menghasilkan hasil akhir yang memiliki nilai, dasar, dan struktur yang jelas.

- 1) Metode Pengumpulan Data/Informasi dan Penelusuran Masalah
 - a) Metode Pengumpulan Data atau Informasi
 - ❖ Fakta-Fakta Kunci: mencari dan mengumpulkan informasi penting melalui internet berupa data maupun pendapat para desainer *skate park*.
 - ❖ Kuesioner pengunjung: melakukan kuesioner kepada pemain *skateboard* di *skatepark pasopati*.
 - b) Metode Penelusuran Masalah
 - ❖ Kunjungan Lapangan: Melakukan survei lokasi *skatepark pasopati* secara langsung, sehingga memungkinkan penulis untuk dapat merasakan atmosfir dan mencoba fasilitas yang tersedia.
 - ❖ Simulasi pengalaman: Melakukan komunikasi ringan dengan pengunjung dan pemain *skateboard* yang telah mencoba menggunakan fasilitas di *skatepark pasopati*.

- ❖ Jaringan Aktivitas: Membuat daftar aktivitas dari pengguna dan pemegang kepentingan pada setiap area di *skatepark pasopati*.

2) Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

- a) Metode Pencarian Ide Peta Pikiran Peluang:
Membuat peta pikiran atau biasa disebut dengan *mind mapping*, berupa rangkaian peluang-peluang yang berhubungan dengan topik utama yaitu *skatepark pasopati*.
- b) Metode Pengembangan Desain Sketsa Konsep:
Memvisualisasikan konsep atau ide solusi desain dalam bentuk sketsa dan moodboard untuk membantu ide-ide dapat dikomunikasikan dengan lebih jelas.
- c) Metode Evaluasi Pemilihan Desain:
Menilai solusi-solusi yang didapat berdasarkan nilai mereka bagi pengguna, penyedia, dan pemegang kepentingan lainnya untuk dapat menghasilkan desain terbaik.

Gambar 2. 9 Mind Map Prinsip Perancangan



Untuk menciptakan rekomendasi desain *skatepark pasopati* penulis menggunakan pendekatan rekreatif. Pendekatan desain secara rekreatif merupakan respon dari perancangan yang mengandung muatan rekreasi (menciptakan suasana nyaman dan gembira) yang dapat dicapai melalui penataan zoning, bentuk elemen interior dan eksterior, serta pemanfaatan potensi alam atau lingkungan disekitar objek. Pendekatan desain rekreatif diterjemahkan ke dalam konsep yang diambil dari gaya hidup *skateboarding* yang memiliki nilai kebebasan berekspresi karena tidak adanya aturan yang mengikat dalam permainan ini. Dengan tidak adanya aturan yang mengikat, membuat *skateboarder* menjadi saling memahami antar sesama,

rasa kekeluargaan yang tinggi selalu ada di dalam diri para *skateboarder*. Gaya hidup inilah salah satunya yang menjadi landasan konsep dalam perancangan lingkungan *skatepark pasopati* untuk dapat menjadi tempat yang ramah untuk berkumpul dan berbagi cerita bagi sesama *skateboarder*. “The Essential of Freedom” pun diambil sebagai konsep dalam rekomendasi perancangan ini nantinya.

Gaya desain dalam rekomendasi perancangan ini menerjemahkan unsur “kebebasan” pada konsep. Gaya yang dapat merepresentasikan “kebebasan” dengan pengolahan bentuk ke dalam sebuah perspektif baru yang tidak terikat dan memiliki makna yang luwes. Maka dari itu gaya dekonstruksi sangat cocok untuk merepresentasikannya. Gaya yang tumbuh pada era arsitektur post modern yang dapat dikatakan sebagai cerminan dari rasa kebosanan terhadap prinsip-prinsip desain modern seperti *purity of form* dan *form follow function* yang kaku dan monoton karena diikat oleh aturan - aturan tertentu. Kebalikan dari gaya modern, gaya dekonstruksi memiliki slogan *form follow fantasy*. Dimana gaya ini menghadirkan bentuk dengan massa yang mengandung unsur sudut dan garis asimetris sehingga menghasilkan dimensi bentuk baru yang kompleks dan terkesan hidup. gaya dekonstruksi dapat diidentifikasi melalui penampilan visualnya yang mencerminkan tampilan tidak terduga dan kekacauan yang terkendali (contemporary architecture, 2014).

2.5 Studi Terdahulu

Studi terdahulu merupakan studi yang dilakukan untuk mempertajam arah studi utama dan salah satu kegiatan persiapan yang dilakukan oleh seorang peneliti dengan tujuan untuk menentukan objek dan subjek penelitian yang tepat, sesuai dengan tema penelitian serta menjadi fokus kajian peneliti.

Berdasarkan tabel studi terdahulu dapat diketahui bahwa peranan ruang terbuka publik dapat menjadi suatu manfaat tersendiri bagi solidaritas dan kepedulian terhadap suatu kawasan terutama perumahan menurut Atie, E. (2015). Menurut Freska, F. (2014) Perkembangan ruang terbuka menjadi kekuatan kolaboratif komunitas dalam pengembangan suatu kota yang menuju kreatif. Menurut Permanasari, E. (2019) Transformasi fungsi ruang terbuka tentunya dapat menciptakan suatu citra kota itu menjadi mempunyai karakteristik dengan pemilihan kontruksi dan desain yang tepat dan sesuai. Menurut Daskolov, T (2015) Keberhasilan dalam menciptakan *skatepark* yang sesuai standar dengan desain yang sesuai harus memperhatikan kontruksi dengan cara pendekatan secara kontruksi sesuai pengguna aktivitas. Pada pembangun *skatepark* tentunya faktor luas ruang dan aksesibilitas sangat harus diperhatikan untuk menjadi pembanding dengan *skatepark* yang sudah sesuai dengan standar yang digunakan berdasarkan penjelasan Perkasa, R. (2015). Menurut Santner, Z. (2008) Untuk menciptakan *skatepark* yang sesuai dengan sistem perencanaanya, potensi dan permasalahan terhadap kawasan harus diperhatikan dengan legalisasi konsep dan rencana. Menurut Juwita, E. S. (2012) Komunitas *skateboard* masuk dalam komunitas *subkulture* menciptakan ruang aktivitasnya dapat dilihat dari karakteristiknya.

Tabel 2. 1 Studi Terdahulu

No.	Nama/Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Lingkup Materi	Variabel	Metodelogi	Output
1	Teodor Daskolov 2015	<i>Concrete Skatepark Design And Construction Of A Skateboarding Recreational Facility</i>	Kajian dalam pembangunan <i>skatepark</i> yang sesuai dengan standar ruang aktivitas	1. Kontruksi 2. Pembiayaan 3. Standar Ruang	1. Pendekatan secara kontruksi dengan pengguna aktivitas. 2. Perencanaan secara pembiayaan dalam pembangunan <i>skatepark</i>	Terciptanya <i>skatepark</i> yang sesuai dengan standar dan kebutuhan pengguna
2	Reangga Perkasa, R. Siti Rukayah, Titien Woro Murtini 2015	<i>Skatepark Arena Indoor Dan Outdoor Di Kota Semarang</i>	Perencanaan dan konsep dalam pembangunan <i>skatepark</i> berdasarkan jenis yaitu <i>indoor</i> dan <i>outdoor</i>	1. Luas Ruang 2. Ketersediaan fasilitas 3. Aksesibilitas 4. Aktivitas	1. Deskriptif analisis (Data literatur, Data Lapangan, Wawancara) 2. Studi Banding <i>Skatepark</i> lainnya	Terciptanya desain dan kontruksi dalam pembangunan <i>skatepark</i>

No.	Nama/Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Lingkup Materi	Variabel	Metodelogi	Output
3	Eka Permanasari & Thomas Lientino 2019	Transformasi Makna Dan Fungsi Ruang Di Rptra Kalijodo Dalam Pergulatan Citra Kota Jakarta	Perubahan fungsi ruang yang kontra menjadi fungsi ruang yang dapat menciptakan citra kota yang baik	1. Kontruksi 2. Desain 3. Ketersediaan fasilitas 4. Karakteristik & Keberagaman Pengguna Aktivitas	1. Metode Kualitatif (Jumlah) 2. Metode Kuantitatif	Ruang terbuka yang tercipta lebih bermanfaat dan berguna bagi perkembangan kota
4	Zari Santner 2008	<i>Skatepark System Plan</i>	Kajian tentang potensi dan permasalahan dalam pembangunan <i>skatepark</i> .	1. Legalisasi 2. Aktivitas 3. Jenis Ruang 4. Standar Ruang	<i>Manage and Operation Potential neighborhood impacts Distance from residences Visibility/cpted</i>	Teridentifikasinya potensi dan masalah dalam pembangunan <i>skatepark</i>
5	Evi Saifiyah Juwita 2012	Identifikasi Karakteristik Dan Ketersediaan Ruang Komunitas <i>Skateboard</i> Di Kota Bandung	Pengaruh karakteristik komunitas terhadap ketersediaan ruang aktivitas	1. Subkultur 2. Stratifikasi Sosial 3. Jenis Ruang 4. Aktivitas Penunjang 5. Aktivitas Utama	1. Metode kualitatif komparatif 2. Metode kuantitatif komparatif	Teridentifikasinya karakteristik komunitas <i>skateboard</i> dalam hal kebutuhan ruang aktivitas

No.	Nama/Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Lingkup Materi	Variabel	Metodelogi	Output
6	Stefanus Ernomo Aji 2012	Persepsi Skater Tentang Functional Brand	Pengaruh perkembangan <i>skateboard</i> terhadap <i>branding</i> suatu produk	1. Pendapatan 2. <i>Branding</i>	1. Studi <i>Netnography</i> 2. Studi <i>Ethnography</i>	Pengaruh perkembangan <i>skateboard</i> dengan <i>branding</i> suatu produk dalam pemasaran
7	Wimba Prashida 2013	Konsep Perencanaan Dan Perancangan Solo Skatepark	Kajian tentang rencana dan desain pembangunan <i>skatepark</i>	1. Sarana dan Prasarana 2. Aktivitas Utama 3. Aktivitas Pendukung	1. Pendekatan Metafora 2. Observasi 3. Pemprograman Fungsional 4. Pemprograman Tapak (<i>sketchup</i>) 5. Pemrograman Performasi	Terciptanya desain dan rencana <i>skatepark</i> yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas pengguna

No.	Nama/Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Lingkup Materi	Variabel	Metodelogi	Output
8	Freska Fitriyana 2014	Pengembangan Bandung Kota Kreatif Melalui Kekuatan Kolaboratif Komunitas	Pengaruh kolaboratif komunitas terhadap pengembangan kota kreatif	1. Aktivitas Jejaring 2. Jenis Ruang	1. Identifikasi Sistem Jejaring 2. Identifikasi Faktor Kolablatif 3. Identifikasi Strategi Proses Komunikasi	Teridentifikasi kekuatan kolaboratif dalam pengembangan suatu kota menuju kreatif
9	Atie Ernawati, Fandy Puspita Dewi & Karya Widyawati 2015	Peranan Ruang Terbuka Publik Terhadap Tingkat Solidaritas Dan Kepedulian Penghuni Kawasan Perumahan Di Jakarta	Kajian tentang peran dan fungsi ruang terbuka publik sebagai pemanfaatan ruang	1. Pergerakan 2. Kerapian, Keamanan dan Kenyamanan 3. Kekayaan Visual	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi Visual	Teridentifikasi peranan ruang terbuka terhadap solidaritas dan kepedulian suatu kawasan
10	David Buckingham 2009	Skate Perception: Self-Representation, Identity and Visual Style In A Youth Subculture	Sejarah terbentuknya komunitas <i>subculture skateboard</i>	1. <i>Subkulture</i> 2. Aktivitas Utama 3. Aktivitas Pendukung	1. Representasi visual 2. Observasi	Pemaparan secara deskripsi mengenai karakteristik komunitas <i>subculture</i>