

## SKATEPARK DI KOTA TABANAN DENGAN KONSEP DASAR PERANCANGAN BRAVE AND DYNAMIC SOLIDARITY

**I Gusti Ngurah Agung Suardiarta**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ngurah Rai,  
[agungsuardiarta@gmail.com](mailto:agungsuardiarta@gmail.com)

**Made Mariada Rijasa**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ngurah Rai,  
[Mariada.rijasa@unr.ac.id](mailto:Mariada.rijasa@unr.ac.id)

**Ayu Putu Utari Parthami Lestari**

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ngurah Rai,  
[utari.parthami@unr.ac.id](mailto:utari.parthami@unr.ac.id)

### Abstrak

Kabupaten Tabanan memiliki peminat olahraga *Skateboard* yang cukup tinggi namun hal ini belum diimbangi dengan fasilitas yang layak untuk bermain *Skateboard* sehingga para *skater* Tabanan masih kesulitan mencari arena untuk berlatih dan bertanding. Hal ini dapat diamati dari banyaknya *skater* yang terpaksa memanfaatkan fasilitas umum sebagai arena bermain *skateboard* seperti area parkir, kantor – kantor pemerintah, jalanan, sekolah dan gedung – gedung olahraga yang tidak memiliki fasilitas yang sesuai. Hal ini juga dianggap akan mengganggu serta berbahaya bagi pengguna lainnya dan tentunya akan merusak fasilitas umum, sehingga kemudian memunculkan anggapan *skateboard* adalah kegiatan dengan citra negatif. Dengan adanya perancangan *skatepark* ini diharapkan dapat memwadahi serta memfasilitasi segala aktivitas para *skater* dan kebutuhan seperti *skatepark indoor- outdoor* yang berstandar internasional, *skateshop*, hingga tempat penyelenggaraan event yang menarik perhatian pengunjung. Konsep dasar yang dipilih yaitu *brave and dynamic solidarity* didukung dengan tema *dekonstruksi* akan memunculkan bentuk bangunan yang berbeda dan dinamis serta menggabungkan arsitektur lokal dengan material dan ukuran yang berbeda. Selain itu, dengan adanya *skatepark* ini juga diharapkan dapat memberikan sarana/ wadah yang nyaman dan aman bagi para *skater* untuk mengembangkan serta mengasah skill/ kemampuan mereka serta menjadi salah satu aspek dalam penyelesaian permasalahan kota yang ada di Kabupaten Tabanan, Bali.

**Kata Kunci:** *Skateboard, Skatepark, Tabanan, Dekonstruksi*

### Abstract

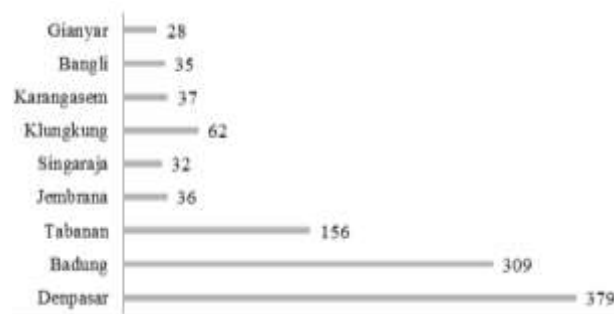
Tabanan has quite a high level of interest in Skateboarding, but this has not been balanced with adequate facilities for Skateboarding, so Tabanan's skaters still have difficulty finding arenas to practice and compete. This can be observed from the large number of skaters who are forced to use public facilities as a skateboarding areas such as parking areas, government offices, streets, schools and sports buildings that do not have suitable facilities. This is also considered to be annoying and dangerous for other users and of course will damage public facilities, thus giving rise to the opinion that Skateboarding is an activity with a negative image. With the design of this Skatepark, it is hoped that it can accommodate and facilitate all the activities of the skaters and their needs, such as an international standard indoor-outdoor skatepark, skate shop, and event venue that attracts the attention of visitors. The basic concept chosen is brave and dynamic solidarity, supported by the architectural theme Deconstruction, which will create different and dynamic building shapes and combine local architecture with different materials and sizes. Apart from that, with this Skatepark it is also hoped that it can provide comfortable and safe facilities/convenience for the skaters to develop and hone their skills/abilities and become one aspect in solving urban problems in Tabanan.

**Keywords:** Skateboarding, Skatepark, Tabanan, Deconstruction

## 1. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang membuat tubuh menjadi sehat secara jasmani. Ada berbagai jenis olahraga mulai dari olahraga yang ringan sampai jenis olahraga berat yang tergolong jenis olahraga ekstrim seperti salah satunya olahraga *skateboard* yang menampilkan kecepatan, ketinggian, dan aksi tantangan diri yang membutuhkan keberanian. Menurut Suprianto (2017) olahraga *skateboard* sedang menjadi tren di kalangan anak muda maupun dewasa. Masa kini peran *skateboard* sudah bertambah bukan hanya sebagai permainan belaka tetapi juga sudah menjadi ajang olahraga go international. Melalui olahraga ini para pemain dapat mengekspresikan diri mereka melalui keterampilan skill yang dimiliki serta keberanian dalam melakukan olahraga ekstrim (Nugroho, 2015).

Bali merupakan salah satu provinsi yang memiliki banyak penggemar *skateboard* yang didominasi oleh anak muda. Tingginya minat anak muda Bali terhadap olahraga *skateboard* ini melahirkan komunitas Persatuan *Skateboarder* (Bali PSB). Pada tahun 2023 anggota resmi PSB saat ini sudah mencapai 1.074 orang, dengan jumlah tersebut belum termasuk dari komunitas yang berada di luar naungan PSB. Hal ini sesuai dengan grafik di bawah ini.



Gambar 1. Data Jumlah *Skatepark* di Bali  
 Sumber : Persatuan *Skateboard* Bali, 2023

Sebagai salah satu kabupaten di Bali, di Kabupaten Tabanan peminat olahraga ekstrim ini juga melahirkan Persatuan *Skateboarder* Bali (PSB) cabang Tabanan yang saat ini sudah memiliki anggota resmi sebanyak 156 orang. Kabupaten Tabanan menempati peringkat ketiga dari seluruh kabupaten yang ada di Bali untuk peminat terbanyak setelah Denpasar 379 orang dan Badung 309 orang (Prasuta, 2023). Jumlah tersebut diperkirakan akan terus meningkat dikarenakan jumlah anak muda di Tabanan juga cukup banyak yaitu berjumlah 52,60 juta jiwa yang berumur 15-24 tahun (Kabupaten Tabanan dalam angka, 2019).

Namun banyaknya peminat *skateboarding* yang ada di Tabanan belum diimbangi dengan fasilitas yang memadai. Dengan minimnya fasilitas yang ada, para *skater* Tabanan kesulitan mencari arena untuk bermain dan berlatih. Dapat dilihat dari banyaknya *skater* yang menggunakan fasilitas umum sebagai arena bermain *skateboard* seperti area parkir umum, kantor – kantor pemerintah, jalanan umum, sekolah dan gedung – gedung olahraga yang tidak seharusnya digunakan. Bahkan lapangan olahraga secara umum, seperti lapangan basket, lapangan tenis maupun bulu tangkis, juga tidak tepat dimanfaatkan sebagai arena bermain *skateboard*. Karena tidak sesuai dengan

kebutuhan bermain *skateboard*, berbahaya bagi pengguna lainnya dan dapat merusak fasilitas yang telah tersedia.

Melihat berbagai potensi serta permasalahan yang dimiliki maka dirasa perlu satu tempat yang memfasilitasi segala kegiatan *skateboard* mulai dari arena *skatepark*, *skate shop* serta tempat penyelenggaraan event – event *skateboard* yang akan berlangsung di masa depan. Perancangan *Skatepark* di Kota Tabanan ini bertujuan untuk memberikan sarana/ wadah yang nyaman dan aman bagi para *skater* untuk mengembangkan serta mengasah *skill* atau kemampuan, serta untuk mendukung lahirnya bibit – bibit atlet *skater* dari Tabanan. Dengan adanya fasilitas tersebut juga dapat mengurangi anggapan masyarakat bahwa *Skateboard* adalah olahraga yang mengganggu kenyamanan masyarakat, namun merupakan olahraga yang menghibur. Dari latar belakang di atas, ditentukan rumusan masalah perancangan adalah: Bagaimana konsep perancangan *skatepark* di Kota Tabanan yang sesuai dengan kebutuhan para *skater*?

## 2. METODE

Dalam perancangan *skatepark* ini, langkah awal yang diambil adalah memunculkan permasalahan-permasalahan yang melatarbelakangi munculnya gagasan awal. Metode yang digunakan yaitu metode analisis deskriptif. Adapun beberapa analisa tersebut yaitu : analisa ruang, analisa tapak, dan analisa dalam konsep perancangan.

Pada tahap akhir dari pengolahan data/ analisa ini yaitu menghasilkan suatu konsep perancangan berdasarkan konsep pendekatan terhadap perencanaan, yang selanjutnya ditrasformasikan ke dalam desain, Adapun proses analisa yaitu :

- a. Pengelolaan data baik kuantitatif maupun kualitatif untuk diselesaikan terhadap kesesuaian dengan pemecahan permasalahan.
- b. Program terhadap analisa untuk mendapatkan kesimpulan sementara berupa konsep secara verbal
- c. Hasil pemrograman analisa tersebut dijadikan sebagai parameter dalam perancangan.

## 3. TINJAUAN TEORI

### Pengertian *Skateboard*

Papan luncur atau *skateboard* merupakan sebuah papan yang memiliki tiga elemen dasar yaitu satu *deck* (papan), dua *trucks* dan empat *wheels* (roda) yang digunakan untuk meluncur. Papan ini memiliki tenaga yang dipacu dengan mendorong menggunakan satu kaki sementara kaki yang satunya berada di atas papan. Bisa juga sang pengguna berdiri di atasnya sementara papan ini meluncur ke bawah pada sebuah turunan yang curam dengan ini menggunakan gaya gravitasi sebagai pemacu.

### Tinjauan *Skatepark*

*Skatepark* adalah suatu wadah yang dibuat untuk permainan *Skateboard*, atau juga yang berarti taman bermain untuk *Skateboard* sebagai wadah untuk memainkan *Skateboard* menggunakan media menyerupai taman sebagai arena bermain. Dan rintang *skatepark* ditata agar terlihat seperti medan jalan dan taman yang berisi tangga, pagar, bangku, kebun mini. Sebuah *skatepark* juga berisi rintangan-rintangan seperti *half-pipes*, *quarter pipes*, *spine transfers*, *handrails*, *stairsets*, dan beberapa objek lain. *Skatepark*

adalah tempat untuk mewadahi kegiatan yaitu permainan *skateboard* atau bisa disebut dengan taman bermain, permainan *skateboard* sebagai media bermain dengan rintangannya ditata agar terlihat seperti taman yang mirip dengan medan jalanan meliputi tangga, pagar, bangku dan peralatan lain dengan kebun mini (Aisyah, A., Astuti, D. W., & Raidi, S., 2023).

### **Klasifikasi Skatepark**

Menurut Perkasa (2015) dilihat dari bentuk dan sifat ruangnya, maka *skatepark* terbagi ke dalam tiga jenis yaitu :

- a. *Indoor Skatepark* merupakan *skatepark* dengan fasilitas bermain berada dalam sebuah ruangan, dan seluruh bangunan utama merupakan bangunan indoor.
- b. *Outdoor Skatepark* dengan jenis outdoor merupakan *skatepark* dengan fasilitas bermain yang berada pada luar bangunan, atau bangunan utama yang terdapat pada jenis *skatepark outdoor* ini adalah ruang terbuka.
- c. *Skatepark* indoor dan outdoor merupakan gabungan antara *skatepark* dengan fasilitas *outdoor*. Pada *skatepark* ini bangunan utamanya merupakan dua buah *skatepark* dengan luasan masing – masing tergantung banyak obstacle yang berada di dalamnya. Selain itu biasanya *skatepark* yang berjenis ini memiliki salah satu bagian dominan dari dua fasilitas yang ada, baik lebih dominan *indoor* atau *outdoor*.

### **Prinsip-Prinsip Arsitektur Dekonstruksi**

Arsitektur dekonstruksi adalah pendekatan desain bangunan yang mencoba melihat dari sisi lain, dengan konsep-konsep dasar yang tidak teratur, dan berbeda dengan arsitektur pada umumnya yang tergolong kaku (Mantri, 2011). Arsitektur dekonstruksi memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Penampilan bidang-bidang berserakan
- b. Garis-garis yang tidak beraturan
- c. Keseluruhan struktur seperti runtuh
- d. Dekonstruksi membawa bentuk-bentuk geometri yang cenderung aneh
- e. Tidak ada sebuah ikatan antara bentuk dan ruang bangunan
- f. Menimbulkan rasa risih dan antipasti, bersifat alienasi, mencekam, menakutkan, distorsi dan deviasi.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Studi Pengadaan**

Adapun beberapa analisis yang digunakan untuk studi pengadaan sebagai berikut:

## 1. Konsep Dasar



Gambar 2. Perumusan Konsep Dasar  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

Berdasarkan penentuan tersebut maka konsep dasar yang dipilih adalah Brave and Dynamic Solidarity. *Brave* yang akan dimunculkan dalam wujud arsitektur pada bangunan *skatepark* yaitu berani yang diwujudkan pada struktur bangunan yang kuat, tegas dan kokoh serta ditunjukkan dalam bangunan *skatepark* ini. Sedangkan *dynamic solidarity* merupakan sifat kekompakan yang ditunjukkan dengan bersatunya antar ruang dan fungsi melalui bentuk arsitektur.

## 2. Tema Rancangan



Gambar 3. Perumusan Tema Rancangan  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## Program Perancangan

Program perancangan akan membahas tentang program kegiatan dan program ruang sebagai berikut :

### 1. Pelaku Kegiatan

Pelaku kegiatan di dalam *skatepark* ini dibagi menjadi tiga yaitu pelaku utama, pelaku penunjang dan pelaku servis.

Tabel 1. 1 Pelaku Kegiatan

Pelaku Utama	Pelaku Pendukung	Pelaku service
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atlet Skateboard</li> <li>- Pelatih</li> <li>- Tim Medis</li> <li>- Dewan Juri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penonton VVIP</li> <li>- Penonton VIP</li> <li>- Penonton</li> <li>- Penonton Disabilitas</li> <li>- Pengunjung Umum</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Satpam</li> <li>- Petugas Kebersihan</li> <li>- Petugas Teknis</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengelola</li> <li>- Delegasi PSB</li> <li>- Delegasi ISA</li> <li>- Komentator</li> <li>- Awak Media</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Petugas Perawatan</li> </ul>
--	---	---

Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## 2. Besaran Ruang

Rekapan ruangan pada perancangan *skatepark* sebagai berikut :

Tabel 1. 2 Kebutuhan Ruang

No	Nama Ruang	Besaran Ruang (m <sup>2</sup> )
1	Ruang Utama	5.870,06
2	Ruang Penunjang	1.810,62
3	Ruang Servis	2.466
Total Luasan		10.146,5

Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## 3. Analisis Tapak

Tapak ini berada di Jalan Mawar, Delod Peken. Kec. Tabanan Kabupaten Tabanan, dengan luasan tapak 12488 Area/ 12.488m<sup>2</sup>. Tapak ini memiliki kontur yang cukup curam antara 80-200 cm dan akses jalan menuju tapak memiliki lebar 10 meter



Gambar 4. Karakteristik Tapak

Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## Konsep Perancangan

### A. Konsep Perancangan Site

Ada beberapa hal yang akan dibahas pada konsep perancangan tapak ini diantaranya konsep *entrance*, sirkulasi serta pola dan ruang parkir.

#### 1. Konsep Entrance

Berdasarkan konsep dasar dan tema rancangan yang digunakan, maka pada entrance *skatepark* ini menerapkan tiga bentuk dasar yang diambil dari budaya sekitar dan permainan *skateboard* itu sendiri seperti ditunjukkan pada gambar:

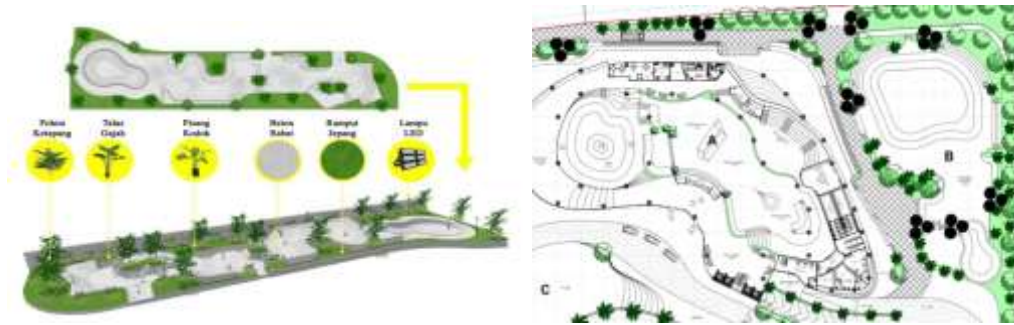


Gambar 5. Fasede Entrance  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

#### 2. Konsep Ruang Luar

- a. Ruang luar yang nantinya akan direncanakan mampu memberikan suasana yang nyaman dan aman bagi para pengunjung
- b. Ruang luar mampu mempertegas dari orientasi penataan massa sehingga terciptanya suatu kesatuan
- c. Ruang luar dalam penataannya disesuaikan dengan keadaan tapak
- d. Penggunaan perbedaan warna dalam penataan *landscape* diharapkan mampu menunjukkan kesan yang kreatif
- e. Pemilihan elemen *landscape* dan bentuk
- f. Adapun konsep elemen-elemen ruang yang akan dijabarkan yaitu diantaranya jenis *softscape* dan *hardscape*.

Setelah pemilihan material *softscape* dan *hardscape* yang akan digunakan, maka berikut penerapan masing – masing elemen tersebut antara lain :



Gambar 6 Ruang Luar *Skatepark* di Kota Tabanan  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## B. Konsep Perancangan Bangunan

Dalam konsep perancangan bangunan akan membahas tentang konsep pola massa, gubahan massa, dan tampilan bangunan.

### 1. Konsep Gubahan Massa

Bentukan massa bangunan yang akan digunakan yaitu berbentuk taman seluncur dalam menciptakan bentuk bangunan yang memiliki kesinambungan antara kulit dan ruang luarnya, yang kemudian disesuaikan dengan konsep dasar dan tema rancangan yang diambil.

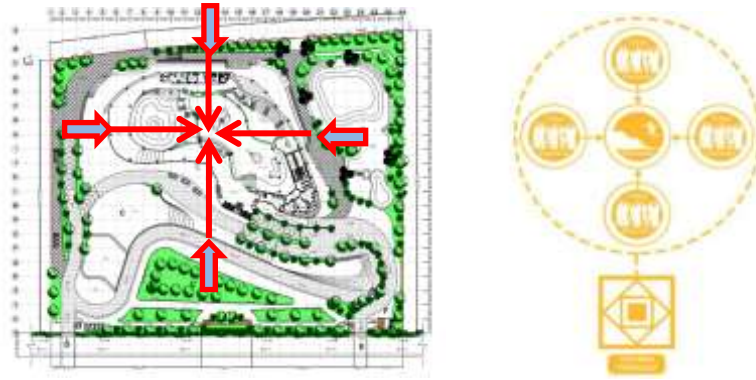


Gambar 7. Gubahan Massa  
 Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### 2. Konsep Pola Massa

Berdasarkan analisa yang dilakukan, maka pola massa yang digunakan adalah pola massa terpusat. Dalam penentuan pola massa ini menggunakan modul struktur setiap 360 cm dengan dasar pertimbangan efisiensi penggunaan bahan dan material.

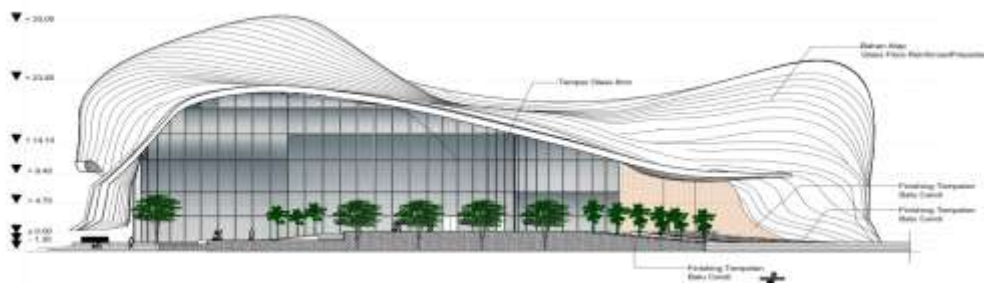




Gambar 8. Pola Massa  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### 3. Konsep Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan akan memperlihatkan bentuk – bentuk yang dinamis dan menggabungkannya dengan arsitektur lokal dengan material dan ukuran yang berbeda. Kemudian dari konsep bangunan nantinya akan memperlihatkan bentuk dasar bangunan yang menampilkan unsur *solidarity* atau kekompakan.



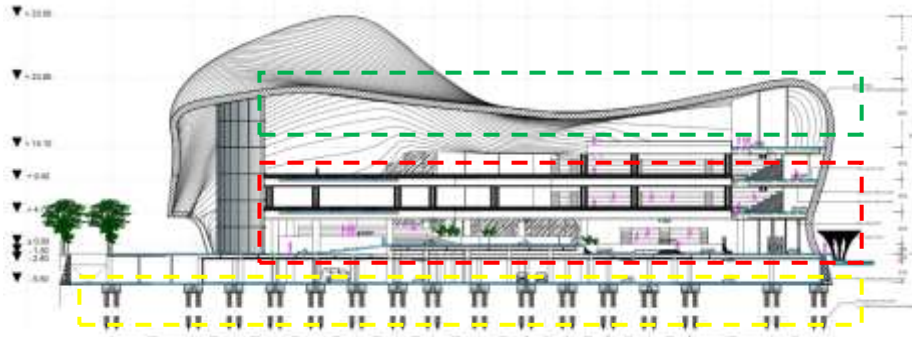
Gambar 9. Tampilan Bangunan 2D  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024



Gambar 10. Tampilan Bangunan 3D  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### C. Konsep Struktur dan Bahan

Sub struktur menggunakan kombinasi pondasi batu kali, pondasi telapak, dan pondasi bore pile. Sedangkan puper struktur beton bertulang dan composit. Sementara *upper* struktur menggunakan space frame.



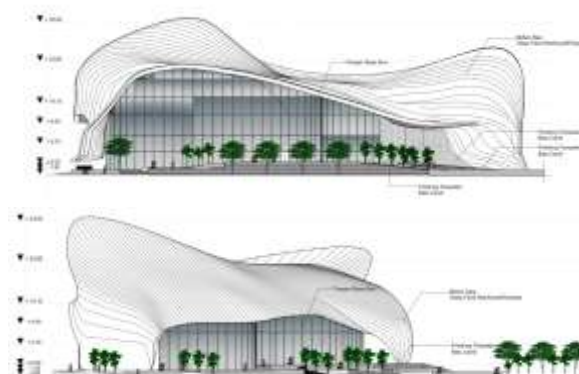
Gambar 11. Konsep Struktur  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

### D. Hasil Rancangan

Berikut adalah hasil rancangan yang dimaksud



Gambar 12. Site Plan dan Layout Plan  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024



Gambar 13. Tampak Depan dan Tampak Samping  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024



Gambar 14. Perspektif Eksterior  
Sumber: Analisis Pribadi, 2024

## 5. KESIMPULAN

Gubahan massa bangunan memiliki bentuk yang dinamis merupakan wujudan konsep *brave and dynamic solidarity*. Dalam perancangan *skatepark* di Kota Tabanan ini. Gubahan masa bangunan mengambil bentukan massa bangunan yang akan digunakan yaitu berbentuk taman seluncur dalam menciptakan bentuk bangunan yang memiliki kesinambungan antara kulit dan ruang luarnya. Perancangan juga memanfaatkan beberapa elemen-elemen ruang luar seperti elemen vegetasi *softcape*, vegetasi *hardcape*. Tampilan bangunan menonjolkan bentuk atap dinamis yang menggunakan struktur *Space Frame* atau struktur bentang lebar yang akan didukung menggunakan bahan atap *Glass Fibre Reinfrince Polyester (GFRP)*. Konsep struktur yang digunakan pada perancangan *skatepark* di Kota Tabanan ini seperti sub struktur, menggunakan pondasi menerus dan pondasi bore pile, pada super struktur menggunakan kolom struktur bulat, dan kolom komposit dan ring balok, pada *upper struktur* menggunakan struktur *space frame* atau bentang lebar.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, A., Astuti, D. W., & Raidi, S. (2023, July). Fasilitas Skatepark di Taman Brantas terhadap Kebutuhan dan Standar Perancangan. In Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur (pp. 803-812).
- Mantri, H., J., dan Makainas, L (2011) Eksplorasi Terhadap Arsitektur Dekonstruksi. Media Matrasan, Vol. 8, No. 2, hlm. 68-81
- Nugroho, J. (2015). Praktik Sosial Komunitas *Skateboard* di Kota Madiun. Paradigma, vol 03,01.
- Perkasa, R. (2015). *Skatepark Arena Indoor dan Outdoor* di Kota Semarang. IMAJI. Vol 04 (01).
- Prasuta, I.B (2022). *Skateboarding Data PSB*, Denpasar: Persatuan Skateboard Bali (Tidak Diterbitkan )
- Supriyanto. (2017). Perencanaan Tapak pada Gedung Olahraga di Tanjungpinang. Jurnal Dimensi. Vol. 6 No. 3
- Statistik Daerah Kabupaten Tabanan 2019. Tabanan: Pemerintah Kabupaten Tabanan.