

**PERANCANGAN INTERIOR
DONKEY SKATEPARKINDOOR - BALI**



PERANCANGAN

Widhika Adikara

NIM 1011741023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAI INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN INTERIOR
DONKEY SKATEPARK INDOOR
BALI**



KARYA DESAIN

Widhika Adikara
1011741023

**Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang Desain Interior
2015**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR DONKEY INDDOR SKATEPARK BALI.

Diajukan oleh Widhika adikara, NIM 1011741023, Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim penguji Tugas Akhir tanggal:.....

Pembimbing 1

Drs. Ismael Setiawan.MM
NIP: 196205281994031002

Pembimbing 2

Yayu Rubiyanti S.Sn, M.Sn
NIP: 198609242014042001

Cognate

Dony arsetyasmoro, S. Sn, M.Ds
NIP:197904072006041002

Ketua Program Studi Desain Interior

Martino Dwi Nugriho,S.Sn., MA
NIP: 197703152002121005

Mengetahui
Dekan Fakulats Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Ketua Jurusan Desain

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP: 195908021988031002

Drs. Baskoro Suryo Banindro, M.Sn
NIP: 196505221992031003



PERSEMBAHAN

*Dengan penuh rasa gigih dan semangat ...
Tugas Akhir Karya Desain ini
kupersembahkan kepada Almarhum Bapak tercinta
Ruswondho dan Ibuku Mugi Arti tersayang serta
satu-satunya kasihmu sepanjang masa dan Adikku
Hanesti dhaneswara tersayang.
Keluarga besarku
Almamaterku
Dan seluruh teman-temanku
Atas semua doa serta dukungan kalian yang tiada henti...*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan dari pihak.

Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. M. Sholahuddin, S.Sn.,M.T , Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Drs.Ismael Setiawan, M.M, sebagai Dosen Pembimbing I.
3. Ruby Sofyan, sebagai Dosen Pembimbing II.
4. Drs. Hartoto Indra S, M.Sn, Dosen Wali.
5. Seluruh Dosen serta Staf Program Studi Desain interior, dan seluruh staf akmawa dan perpustakaan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Orang Tuaku tercinta, Almarhum Bapak Ruswondho dan Ibuku Mugi Arti, Adikku Hanesti Dhaneswara, sahabat terdekat saya Ria Rahmawati, Paman saya Hendi Nugroho serta seluruh Keluarga Besarku.
7. Owner dan Staff Donkey Skatepark indoor ent, Bali.
8. Teman-teman sepermainan skateboard ISS Semarang, GP Yogyakarta, Madiun, Tegal, Salatiga, Solo, Depok, Bali, Jakarta, Jerman, dan Seluruh skateboarder di Indonesia
9. Teman-teman “Sangkar Labirin Desain Interior” 2010.
10. Teman –teman berbagi atap kemarau maupun penghujan Sofyan “Brojol” hidayat, Indra Arista, Zulchizar “kifrek” Arie, Ebenezer “Gondes” Kelso Lukas, Gilang “Vietchong” Suryaning, Samid gondes madiun.
11. Teman- teman seperjuangan Tugas Akhir 2014/2015.
12. Teman-teman seluruh Program Studi Desain Interior
13. Suasana yang terasa yang telah diciptakan Tuhan

14. Panic room time
15. Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai tempat berbagi ilmu
16. Seluruh pihak-pihak yang telah membantu baik secara tenaga, moral, maupun doa dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.

Yogyakarta, 16 Mei 2015

Penulis

Widhika adikara



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	xi
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR FOTO.....	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
BAB I.....	1
A. JUDUL	1
B. LATAR BELAKANG.....	1
BAB II.....	3
A. DESKRIPSI PROYEK.....	3
1. Tujuan dan Sasaran Perancangan interior Donkey <i>Indoor Skatepark</i>	3
2. Data Lapangan.....	3
B. PROGRAM PERANCANGAN.....	18
1. Pola Pikir Perancangan	18
2. Cakupan dan Arahan Tugas	18
3. Keinginan Klien.....	21
4. Kebutuhan Klien.....	25
5. Organisasi dan Hubungan Antar Ruang	27
6. Tinjauan Pustaka.....	27
7. Gaya.....	62
Modern.....	62
8. Perencanaan Bangunan Tropis	62
9. Standarisasi Perancangan Perabot	67
BAB III.....	74
A. PEMBENTUKAN KARAKTER RUANG DAN DESAIN.....	74

B. IDENTIFIKASI PERMASALAHAN RUANG	75
1. Area Skatepark dan tribun.....	75
2. Café.....	75
3. Skateshop	75
BAB IV	76
A. KONSEP DASAR.....	76
B. KONSEP PROGRAM PERANCANGAN RUANG	81
1. Area Skatepark	81
2. Tribun.....	81
3. Café and Lounge.....	82
4. Skateshop	82
5. Warehouse.....	83
6. Backoffice	83
C. KONSEP PERANCANGAN FISIK	84
BAB V.....	85
D. KESIMPULAN.....	85
E. SARAN.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87

LAMPIRAN

1. Transkrip Nilai
2. Lembar Asistensi
3. Bill of Quantity
4. Poster dan Katalog Pameran
5. Jurnal
6. Foto Skema Bahan
7. Preview Animasi
8. Aksonometri
9. Konsep Grafis
10. Gambar Perspektif&Gambar kerja

DAFTAR GAMBAR

11. Gambar 2.1 Denah <i>park</i> dan <i>cafe</i>	10
12. Gambar 2.2 Tampak Potongan <i>Café</i>	11
13. Gambar 2.3 Tampak Potongan <i>Cafe</i>	11
14. Gambar 2.4 Tampak Potongan <i>Café</i> dan <i>Skatepark</i>	12
15. Gambar 2.5 Tampak Potongan <i>Café</i> dan <i>Skatepark</i>	12
16. Gambar 2.6 Tampak Potongan <i>Café</i> dan <i>Skatepark</i>	13
17. Gambar 2.7 Logo <i>Donkey indoor skatepark</i>	15
18. Gambar 2.8 Bagan metodologi desain	18
19. Gambar 2.9 diagram matrix hubungan antar ruang	27
20. Gambar 2.10 <i>Quatre pipe</i>	28
21. Gambar 2.11 <i>Banks / Wedges</i>	29
22. Gambar 2.12 <i>Grind pole</i>	30
23. Gambar 2.13 <i>Pyramid</i>	31
24. Gambar 2.14 <i>Hipramp</i>	32
25. Gambar 2.15 <i>Manual pads</i>	33
26. Gambar 2.16 Pembentuk suasana <i>took/ritel</i>	42
27. Gambar 2.17 <i>Trik-trik pencahayaan</i>	44
28. Gambar 2.18 <i>CIBS</i>	57
29. Gambar 2.19 <i>CIBS</i>	58
30. Gambar 2.20 Standarisasi Ukuran Tempat duduk Berundak	68
31. Gambar 2.21 Standarisasi Ukuran Tempat duduk Berundak	69
32. Gambar 2.22 Standarisasi ukuran tempat penjualan	70
33. Gambar 2.23 Standarisasi Ukuran tempat display	71
34. Gambar 2.24 Standarisasi hubungan display visual	71
35. Gambar 2.25 Standarisasi Lebar lintasan <i>public retail</i>	72
36. Gambar 2.26 Standarisasi ukuran meja makan.....	73
37. Gambar 4.1 Diagram matrix hubungan antar ruang	79

DAFTAR FOTO

38. Foto 2.1 Letak Site Plan Google map Donkey Indoor skatepark	4
39. Foto 2.2 Fasad Donkey Indoor	5
40. Foto 2.3 Tampak fasad Donkey Indoor Skatepark	5
41. Foto 2.4 Tampak area park, tribun e dan cafe	6
42. Foto 2.5 Area park dan tribun e	6
43. Foto 2.6 Area park miniramp dan tribun e	7
44. Foto 2.7 Area kasir cafe	7
45. Foto 2.8 Area kasir	8
46. Foto 2.9 Area pantry dan cafe.....	8
47. Foto 2.10 Donkey skateshop	9
48. Foto 2.11 Area skatepark United obstacle	14
49. Foto 2.12 Buqiet skatepark, Bandung	21
50. Foto 2.13 Buqiet skatepark, Bandung	22
51. Foto 2.14 Linecolt skateshop, Bandung.....	22
52. Foto 2.15 Linecolt skatepark, Bandung.....	23
53. Foto 2.16 Motion skatepark, Bali	23
54. Foto 2.17 Motion skatepark, Bali	24
55. Foto 2.18 Predator skatepark, Jogja	24
56. Foto 2.19 Predator skatepark, Jogja	25

DAFTAR TABEL

57. Table 2.1 Daftar fungsi dan pemakai ruang	16
58. Table 2.2 Daftar KebutuhanDonkey <i>Indoor Skatepark</i>	26
59. Table 2.3 Perbandingan Ragam Tipe Bohlam.....	61
60. Table 4.1 Kebutuhan ruang.....	80



ABSTRAK

DonkeySkateparkIndoor, berlokasi di Jalan Sunset road No. 88 , Kuta, Badung. Merupakan area bermain *skateboard* dengan fasilitas diantaranya yaitu area *park*, *skateshop*, dan *Café*. Layaknya sebuah area publik lainnya, *Donkey Skatepark Indoor* berkeinginan untuk terus meningkatkan fasilitas pendukung yang ada sehingga dapat meningkatkan pula intensitas pengunjung yang datang ke area *skate* ini. Salah satu cara yang ditempuh adalah dengan meredesain area *skatepark* ini sebagai solusi dari keinginan-keinginan tersebut. Perancangan ini bertujuan untuk dapat menampung dan merefleksikan keinginan klien tersebut ke dalam desain interior area *Skate Shop*, *Warehouse Stock*, *Back Office*, *Café and Lounge*, *Skatepark*, dan *Tribun*. Maka terpilihlah tema Modern Tropis. Karya desain ini menggunakan metode perancangan proses desain yang terdiri dari analisa dan sintesa yang mengumpulkan keseluruhan data-data lalu mengolahnya menjadi alternatif desain yang dapat memberikan hasil solusi optimal. Penerapan desain yang optimal serta penggunaan tema “Modern tropis” diharapkan mampu merefleksikan pulau Bali sebagai pulau yang terkenal akan keeksotisannya di mancanegara. modern Tropis diharapkan pula dapat menampilkan kegunaan sebuah gedung olah raga yang merupakan wadah salah satu *lifestyle* anak muda, menerapkan kesan yang lebih ke-anak mudaan (*youth culture*) serta bersifat *homely*. Selain itu, mampu mengedukasi para pengunjung untuk memanfaatkan limbah dari *skateboard*. Sebuah treatment untuk mewadahi mereka di dalam satu tempat bermain dan belajar.

Kata Kunci : interior, skatepark, Modern tropis, reuse

BAB I PENDAHULUAN

A. JUDUL

PERANCANGAN INTERIOR *DONKEY SKATEPARKINDOOR*,
SUNSET ROAD – BALI

B. LATAR BELAKANG

Fasilitas tempatkeperluan olahraga untuk publik yang disadari sebagai penunjang kebutuhan jasmani semakin disadari oleh masyarakat. Beberapa dari golongan masyarakat sadar akan kebutuhan olah raga yang menyakini olah raga kini merupakan sebuah gaya hidup. Olah raga *extreme* dapat dikatakan sebuah gaya hidup yang sedang berkembang, salah satunya *skateboarding*.

Skateboard pertama kali ditemukan pada tahun 1959, Sekitar tahun-tahun awal ditemukan *skateboard*, olahraga *surfing* sedang mengalami masa kejayaan. *Surfing* hanya terbatas di laut dan harus mendapat ombak yang bagus sedangkan *skateboard* hanya membutuhkan jalanan yang bagus dan alat-alat yang standar. dikarenakan kaum urban dan anak muda Amerika ingin mencari permainan yang dapat dimainkan di mana saja khususnya jalanan (*street*). hanya membutuhkan jalanan yang bagus dan alat-alat yang standar. 20 tahun kemudian tepatnya pada tahun 1978 *skateboard* mulai masuk ke Indonesia di kota Bandung dan Jakarta. Tetapi perkembangannya sempat tenggelam dan mulai populer kembali pada tahun 1987. Perkembangan *skateboard* di tanah air tercinta Indonesia penuh dengan suka duka. Jika digambarkan dengan grafik, bergerak perlahan dari bawah dan sedikit menanjak untuk waktu yang cukup lama di tahun 1970-1990. Pergerakan yang lebih menanjak terjadi tahun di tahun 1997 ditandai dengan berdirinya skatepark baru di Senayan (Gelora Bung

Karno). Banyak pertandingan digelar di skatepark tersebut dan menghasilkan para calon *skateboarder* nasional.

Saat ini banyak anak-anak hingga remaja yang sangat antusias untuk bermain *skateboard*. Kebutuhan tempat bermain mereka ialah *skatepark*, sebuah tempat yang membutuhkan perlengkapan dan fasilitas peralatan yang berbeda dan cenderung berupa objek (*obstacle*) halang rintang. Di provinsi dan kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya dan beberapa provinsi di Kalimantan sudah mulai bermunculan *skatepark*. Namun hanya ada beberapa skatepark *indoor* diseluruh kota – kota besar di Indonesia, salah satunya di provinsi Bali yang mempunyai 2 *skatepark indoor* (Gedung olahraga) yaitu Motion *skatepark* dan Donkey *skatepark*. Fasilitas yang disediakan oleh Donkey *skatepark* antara lain area *park*, *skateshop*, dan *Café*. Letaknya yang strategis mudah diketahui oleh turis warga negara Indonesia dan mancanegara karena bertempat dengan objek-objek wisata di daerah pantai Kuta.

Bentuk bangunan yang memanjang dengan luas bangunan 1241,36 m². Donkey *indoor skatepark* memiliki (*obstacle*) halang rintang dengan beberapa tipe, diantaranya *United obstacle* dan *Loose obstacle*, tersedia juga *tribune* dalam area *park* untuk para penonton. Donkey *skatepark* merupakan *park* yang digunakan untuk para *skateboarder* mulai tingkat *grom* (anak – anak) sampai profesional.

Dalam merealisasikan perancangan interior *skatepark indoor* pada kota yang merupakan tempat tujuan wisata di Indonesia bagi para turis domestik maupun mancanegara adalah dengan cara meredesain interior park dengan desain yang merefleksikan keadaan tropis di pulau Bali melalui desain pada elemen pembentuk ruang. Sekaligus memberikan edukasi untuk memanfaatkan limbah peralatan pada *skateboard* sekaligus segi keamanan pada area *park* yang digunakan oleh pengguna.