

**REDESAIN INTERIOR
AMPLITUDE SKATE PARK
BALI**

Tifani Anggun Saraswati¹

Abstrak

Skateboarding merupakan salah satu dari olahraga ekstrem yang dapat dikatakan sebagai sebuah gaya hidup yang unik, inovatif, dan berorientasi pada kebebasan dan perkembangan, sehingga tidak heran jika penganut gaya hidup ini sebagian besar adalah kaum muda. Perkembangan permainan ini terus meningkat seiring dengan jumlah pemainnya. Perkembangan *skateboarding* di Indonesia yang paling pesat terjadi di Bali, budaya positif *skateboarding* dengan mudah diterima dan diadopsi oleh kaum muda di Bali. Melihat perkembangan tersebut terus terjadi, sehingga dibutuhkan arena bermain (*skate park*) untuk dapat menampung hobi dan kebebasan para *skater* dalam level yang aman untuk semua (*beginner, intermediate, dan advance*) *skater*. Sebuah lingkungan buatan *skate park* di daerah perkotaan dijadikan sebagai lahan komersial bagi para pebisnis, sehingga tidak jarang ditemukan fasilitas penunjang lain di dalam *skate park* seperti *café* dan *skate shop*. Dalam hal ini peran desain interior dapat berpengaruh sebagai daya tarik untuk mendukung perkembangan *skateboarding* di Bali, salah satunya melalui redesain Amplitude Skate Park menggunakan pendekatan desain rekreatif dan pendekatan desain interior ramah lingkungan. Metode desain yang digunakan adalah tujuh mode proses desain inovasi yang terdiri dari memahami tujuan, mengetahui konteks, mengenal masyarakat, menyusun gagasan, mengeksplorasi konsep, menyusun solusi dan merealisasikan penawaran.

Kata Kunci : skateboarding, skate park, rekreasi, desain interior ramah lingkungan, tujuh mode proses desain inovasi.

Abstract

Skateboarding is one of the extream sport that is unique, innovative, and oriented to freedom and development, it is not a surprise those who choose to engage in this lifestyle are mostly young generation. The development of this activity continues to increase along with the number of skaters. The most rapid development of skateboarding in Indonesia happens in Bali, the positive culture of skateboarding

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Telp: +6287845712917
Email : tifanianggun091@gmail.com

is easily accepted and adopted by the young generation in Bali. Because of this development continues to occur, a skate park needs to accommodate hobbies and freedom of skaters at a safety level for all (beginner, intermediate, and advanced) skaters. A built environment of skate park in an urban area commonly used as a commercial area for businessmen, a common thing to find other facilities at skate park such as cafe and skate shop. In this kind of case, the role of interior design could influence as an attraction to support the development of skateboarding in Bali, which is through the redesign of Amplitude Skate Park using a recreational and environmentally sustainable interior design approach. The design method is using seven modes of innovation design process which consist of sense intent, know context, know people, frame insights, explore concepts, frame solutions, and realize offerings.

Keywords : skateboarding, skate park, recreational, environmentally sustainable interior design, seven modes of innovation design.

I. Pendahuluan

Olahraga merupakan sebuah kegiatan menggerakkan badan yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan baik jasmani maupun rohani. Walaupun tujuan awalnya adalah untuk kesehatan, namun banyak juga yang menjadikan olahraga sebagai hobi seperti halnya *skateboarding*. *Skateboarding* merupakan salah satu olahraga yang juga dapat dikatakan sebagai sebuah gaya hidup yang unik, inovatif, dan berorientasi pada kebebasan dan perkembangan, tidak heran jika penganut gaya hidup ini sebagian besar adalah kaum muda. *Skateboard* masuk ke Indonesia pada tahun 1976 tepatnya di daerah Jakarta dan Bandung. Perkembangan permainan *skateboard* di Indonesia jika digambarkan menggunakan grafik, dapat menunjukkan peningkatan namun masih terbilang berjalan lambat. Bali menjadi daerah yang memiliki peningkatan terpesat dibandingkan dengan daerah lainnya di Indonesia. Kultur budaya di Bali yang cenderung mudah untuk menerima budaya baru menjadi salah satu alasannya. Dengan semakin bertambahnya jumlah pemula yang bermain *skateboard* sehingga fasilitas peralatan yang terdapat pada *skate park* harus dapat digunakan oleh semua level bermain (*beginner, intermediate* dan *advance*) skater.

Amplitude Skate Park berlokasi di Kerobokan, Kuta Utara, Bali dibangun di atas tanah seluas 2,688 m² ini menawarkan kursus *skateboarding* untuk semua kalangan dan semua umur. Fasilitas penunjang yang ditawarkan adalah *café, skateshop*, serta dua macam gaya arena *skatepark* yaitu *pump track* dan *flow/hybrid park style*. Berlokasi di salah satu pusat destinasi

wisata, menjadikan Amplitude Skate Park berpotensi sebagai tempat tujuan bermain skateboard bagi *skateboarder* lokal maupun asing yang datang ke Bali. Adapun visi dan misi dari Amplitude Skate Park untuk menjadi *trendsetter skate park* yang memiliki citra ekspresif di dalam lingkungan rekreasi yang aman dan nyaman. Sehingga peran desain interior pada redesain Amplitude Skate Park ini adalah dalam mewujudkan visi dan misi dari perusahaan.

Solusi yang didapat dari perancangan ini dengan berfokus pada dua pendekatan desain, yaitu pendekatan desain rekreatif dan pendekatan desain interior ramah lingkungan. Pendekatan desain rekreatif diwujudkan melalui budaya “kebebasan berekspresi” dari gaya hidup *skateboarding* yang diterjemahkan melalui pengolahan bentuk geometris dan organik dalam gaya dekonstruksi yang diterapkan pada elemen interior, area bermain *skateboard* dan fasad bangunan untuk dapat menciptakan suasana rekreasi yang mengandung muatan kegembiraan dan kenyamanan pada ruang. Pendekatan desain interior ramah lingkungan dipilih karena terinspirasi dari masyarakat Bali yang memiliki prinsip hidup seimbang “Tri Hita Karana” antara manusia dengan lingkungan, sesama manusia dan dengan Pencipta. Prinsip hidup tersebut sama halnya dengan prinsip yang terdapat pada desain berkelanjutan, dimana kita sebagai manusia harus sadar bahwa semua hal saling terhubung dan dampak positif maupun negatif dapat sama-sama dirasakan baik bagi manusia maupun alam.

Redesain Amplitude Skate Park mencakup area *café*, *flow park*, *skate shop*, loket tiket, dapur, *storage room*, kantor direktur, kantor pegawai, toilet dan *rooftop*. Terdapat beberapa permasalahan pada area-area tersebut, seperti pada area loket tiket, skate shop dan kantor pegawai yang berada pada bangunan kontainer, bangunan kontainer yang tidak menggunakan insulasi tambahan pada dinding maupun plafon, mengakibatkan terjadinya *over heating* pada ruang sepanjang hari. Pada area toilet, permasalahan yang didapat adalah digabungnya toilet pria dan wanita. Area makan pada *café* masih kurang mencukupi serta sirkulasi antar meja makan masih belum memenuhi standar ergonomi. Dapur yang terbilang sempit dengan sirkulasi dan penempatan peralatan yang masih belum memenuhi standar ergonomi dapur. Pada area *flow park*, *obstacle* yang tersedia sama halnya seperti yang terdapat pada *public skate park*, belum adanya sentuhan estetika yang membuat *skateboarder* merasa tertarik saat melihatnya dan ingin langsung memainkannya. Area rooftop hanya dapat difungsikan pada sore hari karena pada siang hari terasa sangat panas dan menyilaukan.

II. Metode Perancangan

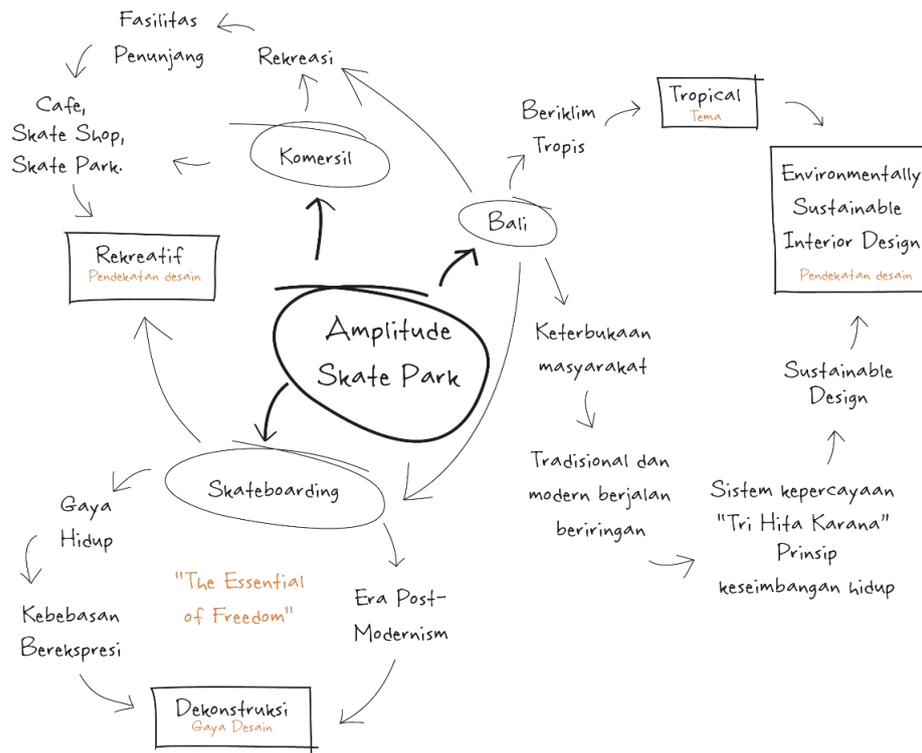
Metode perancangan berasal dari ketujuh mode proses desain inovasi yang digagas oleh Vijay Kumar, disusun secara berurutan sehingga menghasilkan hasil akhir yang memiliki nilai, dasar, dan struktur yang jelas.

- a. Metode Pengumpulan Data/Informasi dan Penelusuran Masalah
 - 1) Metode Pengumpulan Data atau Informasi
 - a) Fakta-Fakta Kunci: mencari dan mengumpulkan informasi penting melalui internet berupa data maupun pendapat para desainer *skate park*.
 - b) Wawancara Pakar Subjek: melakukan wawancara kepada staf dan pengajar di Amplitude Skate Park serta pemain *skateboard*.
 - 2) Metode Penelusuran Masalah
 - a) Kunjungan Lapangan: Melakukan survei lokasi Amplitude Park secara langsung, sehingga memungkinkan penulis untuk dapat merasakan atmosfer dan mencoba fasilitas yang tersedia.
 - b) Simulasi pengalaman: Melakukan komunikasi ringan dengan pengunjung dan pemain *skateboard* yang telah mencoba menggunakan fasilitas di Amplitude Skate Park.
 - c) Jaringan Aktivitas: Membuat daftar aktivitas dari pengguna dan pemegang kepentingan pada setiap area di Amplitude Skate Park.
- b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain
 - 1) 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 Amplitude Skate Park.
 - 2) 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

Evaluasi Solusi: Menilai solusi-solusi yang didapat berdasarkan nilai mereka bagi pengguna, penyedia, dan pemegang kepentingan lainnya untuk dapat menghasilkan desain terbaik dan didiskusikan dengan bantuan dosen pembimbing.



Gambar 1. Mind map

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Dalam redesain Amplitude Skate Park, menggunakan dua pendekatan desain, yaitu pendekatan rekreatif dan pendekatan desain interior ramah lingkungan. 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 Amplitude Skate Park untuk dapat menjadi tempat yang ramah untuk berkumpul dan berbagi cerita bagi sesama *skateboarder*. “*The Essential of Freedom*” pun diambil sebagai konsep dalam perancangan ini.

Sedangkan pendekatan desain interior ramah lingkungan terinspirasi dari kepercayaan masyarakat Bali akan kehidupan yang seimbang “*Tri Hita Karana*”; antara manusia dengan alam, manusia dengan sesama manusia, serta manusia dengan Sang Pencipta.

Prinsip desain interior ramah lingkungan didefinisikan sebagai desain interior yang dalam sistem dan materialnya dirancang dengan tujuan meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan dan penghuninya. Prinsip pada desain interior ramah lingkungan sama halnya dengan prinsip desain berkelanjutan yang dikemukakan oleh William McDonough pada poin pertama dan kedua, yaitu: bersikeras pada hak asasi manusia dan alam untuk hidup berdampingan dalam kondisi sehat, mendukung, beragam, dan berkelanjutan. Serta kenali Interdependensi. Unsur-unsur desain berinteraksi dan bergantung pada alam, dengan mempertimbangkan efek jangka panjang. Melihat akan hal tersebut tema “*Tropical*” digunakan untuk dapat membantu menciptakan hubungan seimbang antara manusia dengan lingkungan.

Praktik desain interior ramah lingkungan memiliki beberapa aspek, meliputi, meningkatkan kualitas udara dalam ruangan terutama merupakan kegiatan mengurangi indoor polutan, meningkatkan kenyamanan dan kualitas termal serta menggunakan material yang dapat memiliki kemungkinan daur ulang bebas VOC dan folmaldehid. Dalam pertimbangan aspek-aspek ini, interior ramah lingkungan dapat diwujudkan dengan berfokus pada pemilihan dan perancangan elemen interior seperti kontrol energi, pencahayaan, penghawaan serta pemilihan material. (Sheffer, *Sustainable Commercial Interiors*)

Gaya desain dalam 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).



Gambar 2. Gaya Desain

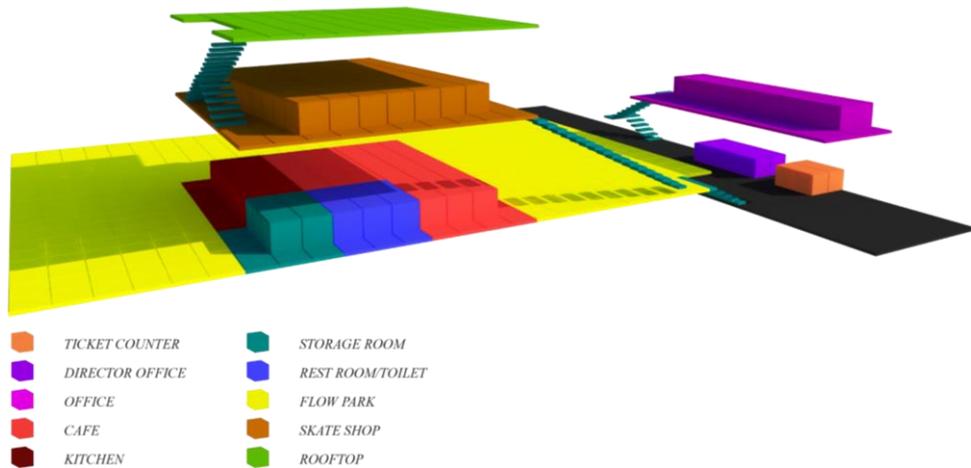
Komposisi warna berasal dari material yang digunakan seperti abu-abu concrete, kayu dengan finishing natural menghasilkan warna coklat hangat dan finishing bakar yang menghasilkan warna coklat kehitaman, serta warna alam tropis dari *terrazzo*. Percampuran material dingin dan hangat diimbangi dengan vegetasi sehingga dapat memberikan suasana kegembiraan dan kenyamanan.

Material yang digunakan pada perancangan ini adalah *concrete*, *terrazzo*, *earthen*, *reused metal*, *ceramic* dan *porcelain*. Dimana material tersebut termasuk dalam kategori berkelanjutan (tidak membahayakan lingkungan maupun penghuni, perawatan yang sangat mudah dan tahan lama serta dapat didaur ulang). *Concrete* terbuat dari bahan alam yaitu semen, pasir, batu dan kerikil. Material *terrazzo* terbuat dari batu yang dihancurkan, kaca, kuarsa, semen atau epoksi. Material *earthen* terbuat dari tanah liat, pasir dan serat alami. Material *ceramic* dan *porcelain* terbuat dari tanah liat, pasir, kuarsa dan *feldspar*.

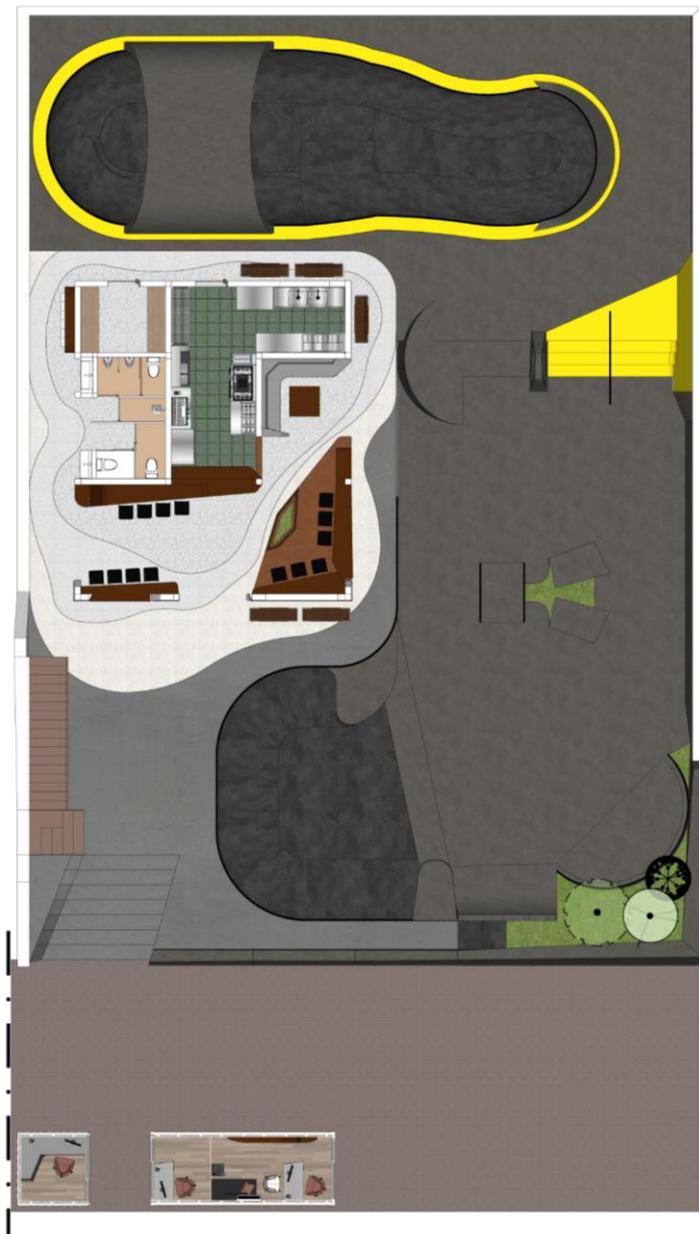


Gambar 3. Komposisi Warna dan Material

Alur sirkulasi aktivitas pengunjung bermula dari jalan masuk yaitu gg. Nata menuju ke loket tiket kemudian dapat memecah ke area *café*, *flow park*, *toilet*, *skate shop* maupun *rooftop*.



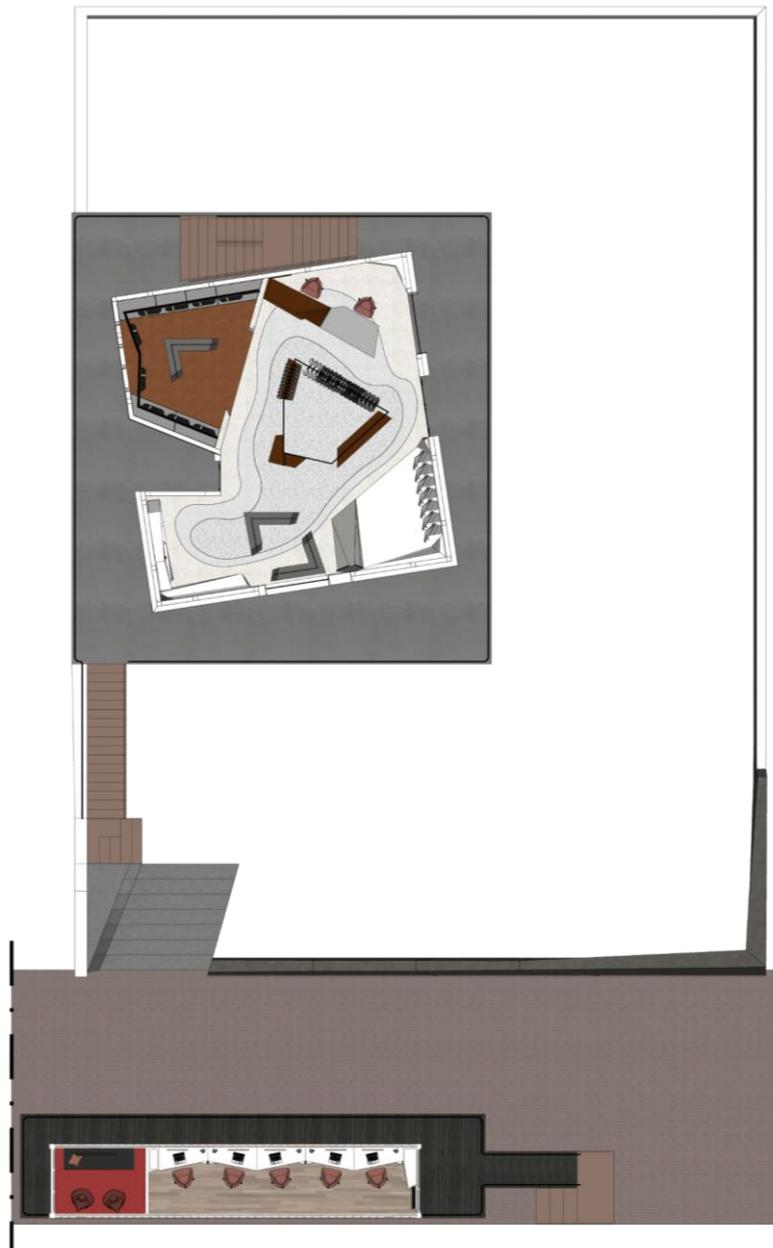
Gambar 4. Stacking Diagram



Gambar 5. Layout Lantai 1

Peletakan layout pada area *flow park* berdasarkan dengan tingkat bermain *skater* (*beginner, intermediate* dan *advance*). *Obstacle* yang mudah di letakkan pada *slow zone* sehingga dapat digunakan oleh *beginner skater* dan anak-anak dapat diawasi oleh orang tuanya dari area *café*.

Layout dapur dibagi menjadi area *pre-prep, dish wash, refrigeration, beverage, main cook* dan *wait station*. Konsep desain dapur dibuat terbuka untuk meningkatkan penghawaan alami dan menyatukan area makan dengan area dapur sehingga suasana yang diciptakan lebih santai dan intim.



Gambar 5. Layout Lantai 2

Layout pada *skate shop* dibuat berdasarkan dengan jenis produk yang dijual, display produk berdasarkan dari ukuran dan sudut pandang pengunjung dari sirkulasi utama di dalam ruang. Stok produk berada di area yang sama dengan produk yang didisplay yaitu pada *storage* di bawah rak display untuk efektifitas. Area kerja pada layout kantor dibuat memanjang pada satu sisi menghadap ke utara untuk menghindari bayangan dari matahari yang dapat mengganggu pengelihatn dan menciptakan sirkulasi yang efektif dan nyaman.

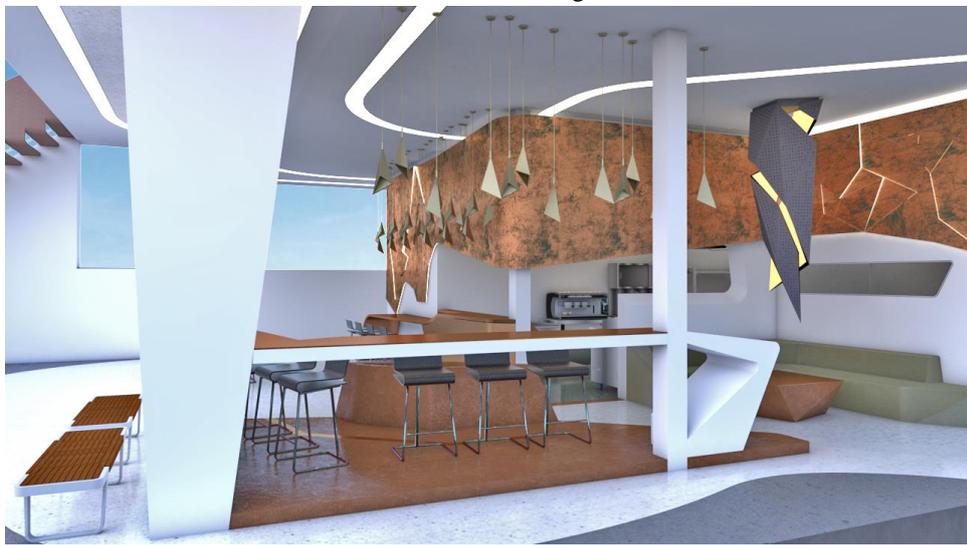
Terjadi perubahan letak *skate shop* yang awalnya berada pada bangunan kontainer di samping loket tiket, dipindah ke ruang kosong di lantai 2 pada bangunan permanen, sehingga bangunan kontainer tersebut digunakan sebagai kantor direktur untuk memberikan privasi bagi direktur dan karyawan. Penambahan insulasi jenis *batt* pada dinding dan juga plafon bangunan kontainer dapat memecahkan masalah ruang yang panas dan penghematan energi untuk pendingin ruangan. Penerapan sistem ventilasi silang (*cross ventilation*) pada bangunan kontainer maupun bangunan permanen berdasarkan atas keadaan iklim setempat, yaitu iklim tropis basah, dimana arah angin dipengaruhi oleh iklim secara makro yang berhembus dari arah tenggara ke barat daya. Dengan begitu bukaan pada ruangan dapat ditempatkan pada posisi tersebut.

Area *café* yang merupakan tempat untuk beristirahat dibuat dengan konsep “*table sharing*” dan terbuka, terinspirasi dari gaya hidup *skateboarder* yang memiliki sifat kekeluargaan. Dengan begitu suasana yang terbentuk memungkinkan bagi pengguna ruang untuk saling berinteraksi. Penghawaan memanfaatkan dari alam sepenuhnya, dan pencahayaan buatan menggunakan sistem pencahayaan terfokus dan general.

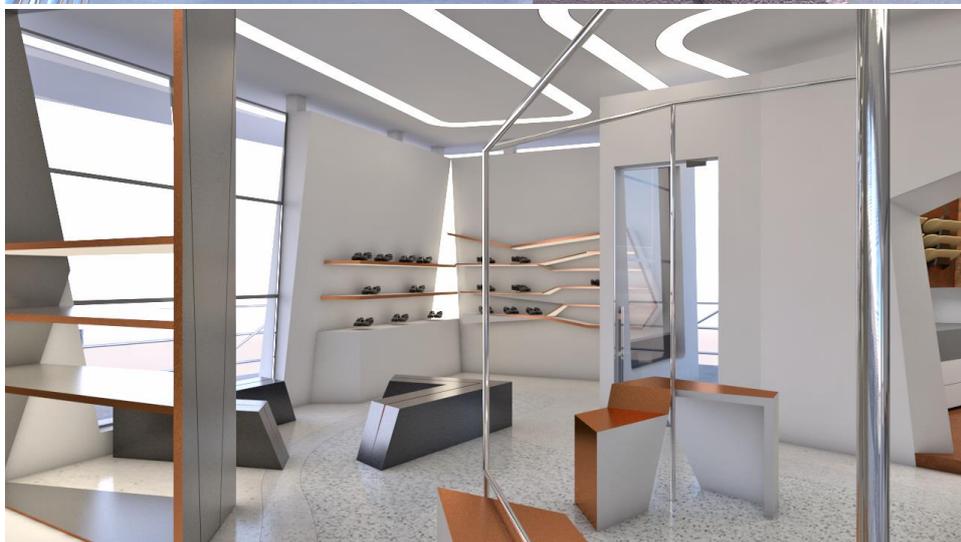




Gambar 5. Fasad Bangunan



Gambar 6. *Café*



Gambar 7. Skate Shop



Gambar 8. Kantor

IV. Kesimpulan

Olahraga *skateboarding* dewasa ini sudah semakin banyak dikenal dan diikuti oleh kaum muda Bali, bahkan *skateboarding* dapat dikatakan sebagai sebuah gaya hidup yang dapat merepresentasikan kebebasan berekspresi. Gaya hidup *skateboarding* yang inovatif dan unik dapat dengan mudahnya berkembang seiring dengan bertambahnya pengikut gaya hidup ini. Dengan semakin bertambahnya pengikut *skateboarding* maka semakin bertambah pula kebutuhan akan ruang untuk menampung aktivitas *skateboarding* (*skate park*) di dalam lingkungan yang aman dan nyaman. *Skate park* di Bali sebagian besar merupakan *skate park* komersil, sehingga *skate park* komersil berlomba untuk dapat memberikan lingkungan yang nyaman dan aman bagi pemain *skateboard* (*skater*). Tidak jarang di dalam lingkungan *skate park* komersil dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti *skate shop* dan *café*.

Amplitude Skate Park memiliki visi misi menjadi *trendsetter skate park* yang memiliki citra atraktif sehingga dapat menjadi tempat bagi para *skater* untuk mengekspresikan diri. Redesain interior Amplitude Skate Park menggunakan konsep "*The Essential of Freedom*", terinspirasi dari gaya hidup skater yang bebas untuk dapat mengekspresikan diri mereka. Serta berfokus pada dua pendekatan desain yaitu pendekatan rekreatif dan pendekatan desain interior ramah lingkungan. Pendekatan desain rekreatif dicapai melalui unsur "kebebasan" pada konsep yang diterjemahkan ke dalam gaya desain. Gaya desain 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.

Desain interior ramah lingkungan didefinisikan sebagai desain interior yang dalam sistem dan materialnya dirancang dengan tujuan meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan dan penghuninya. Prinsip pada desain interior ramah lingkungan memiliki beberapa aspek, meliputi, meningkatkan kualitas udara dalam ruangan terutama merupakan kegiatan mengurangi indoor polutan, meningkatkan kenyamanan dan kualitas termal serta menggunakan material yang dapat memiliki kemungkinan daur ulang bebas VOC dan folmaldehid. Dalam pertimbangan aspek-aspek ini, desain interior ramah lingkungan dapat diwujudkan dengan berfokus pada pemilihan dan perancangan elemen interior seperti kontrol energi, pencahayaan, penghawaan serta pemilihan material.

V. Daftar Pustaka

- Çekmegelioğlu, Mehmet Emre. (2014). *Investigating Lighting in Deconstructivist Spaces*. Tesis Master of Science in Interior Architecture, Eastern Mediterranean University, Gazimağusa, North Cyprus.
- Daskalov, Teodor. (2015). *Concrete Skateparks: Design and construction of a skateboarding recreational facility*. Tesis Bachelor Construction Engineering, Hameen Ammstikorkeakoulu Hame University of Applied Sciences, Visamäki, Finland.
- Hayles, Carolyn S. (2015). *International Journal of Sustainable Built Environment: Environmentally Sustainable Interior Design*. Institute of Sustainable Practice, Innovation and Resource Effectiveness (INSPIRE), University of Wales Trinity Saint David, Mount Pleasant Campus, Swansea SA1 6ED, UK.