

BAB II
TINJAUAN TEORI DAN DATA
PERANCANGAN INTERIOR KOMUNITAS SKATE PUNK
DI BANDUNG MELALUI PENDEKATAN STREET ART

2.1 Komunitas Skate Punk

Menurut George Jr., komunitas adalah hal yang dibangun dengan kesamaan fisik atau lokasi geografis dan kesamaan ketertarikan/ *interest* serta tujuan. Menurut Doug Moody, *skate punk* adalah sekumpulan orang-orang yang menghabiskan keseharian dengan berdiskusi, bermusik dengan genre keras dan menggunakan skaterboard sebagai media hobi. Berdasarkan dua definisi tersebut, komunitas *skatepunk* diartikan sebagai bentuk akulturasi budaya skateboard, genre musik keras serta penerapan ideologi *punk* oleh sekelompok individu yang secara konsisten mencapai visi.

2.1.1 Sejarah Singkat Skate Punk

Menurut Doug Moogy, citra *skate punk* sudah muncul sejak tahun 1950'an namun mulai dikenal dan ramai diperbincangkan sekitar tahun 1980, khususnya di wilayah California. Berawal dari kelompok yang didominasi *skater* yang tidak sepakat dengan kehadiran budaya yang mendominasi wilayah California, maka para *skater* tersebut mulai mengekspresikan pikiran dan menuangkannya ke dalam beberapa media, salah satunya kandungan lirik lagu yang ditemani oleh musik bergenre keras. "Sebenarnya, kami tidak melabelkan diri sebagai *skatepunk*, kami hanya melakukan apa yg kami lakukan sejak lama yaitu kritis terhadap sesuatu yang tidak ideal, bermain skateboar dan musik keras. Cuma itu.", ujar Dr. Know selaku pendiri salah satu komunitas *skatepunk* di California. Berdasarkan pemahaman tersebut, *skatepunk* pada dasarnya menerapkan prinsip-prinsip seorang *punker*.

A. SkateBoard

Skateboarding adalah olahraga yang menggunakan papan beroda yang berjalan lurus kedepan dan selalu berusaha melewati rintangan yang ada. Dalam melewati rintangan skater menggunakan trik tertentu yang menjadi dasar dari trik berikutnya. Skateboard dapat digolongkan ke dalam Street Performing Sport, karena ada kecenderungan skater untuk selalu memperhatikan gaya yang akan menarik perhatian orang lain. Dengan kata lain, skater lebih suka diperhatikan oleh orang lain. Untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki tidak lepas dari alat yang digunakan untuk menunjukkan keterampilan yang dimiliki.

B. Punk

Definisi punk secara bahasa, punk adalah sumbu, seorang (pemuda) yang tidak berpengalaman, berarti buruk, rendah gregetan orang cceroboh, semberono, ugal-ugalan. Pemuda yang ikut gerakan masyarakat, dengan menyatakan lewat musik, gaya berpakaian, dan gaya rambut khas. Punk tidak dapat diartikan sesederhana itu, karena istilah punk sudah selama ini di Indonesia, masyarakat lebih banyak melihat punk sebagai gaya hidup dari pada musiknya.

Gaya hidup ideologi punk, Psikolog brilian asal Rusia, Pavel Semenov, menyimpulkan bahwa manusia memuaskan kelaparannya akan pengetahuan dengan dua cara. Pertama, melakukan penelitian terhadap lingkungannya dan mengatur hasil penelitian tersebut secara rasional (sains). Kedua, mengatur ulang lingkungan terdekatnya dengan tujuan membuat sesuatu yang baru (seni). Dengan definisi diatas, punk dapat dikategorikan sebagai bagian dari dunia kesenian. Gaya hidup dan pola pikir para pendahulu punk mirip dengan para pendahulu gerakan seni avant-garde, yaitu dandanan nyleneh, mengaburkan batas antara idealisme seni dan kenyataan hidup, memprovokasi audiens secara terang-terangan, menggunakan para penampil (performer) berkualitas rendah dan mereorganisasi (atau mendisorganisasi) secara drastis kemapanan gaya hidup. Para penganut awal kedua aliran tersebut juga meyakini satu hal, bahwa hebohnya penampilan (appearances)

harus disertai dengan hebohnya pemikiran (ideas). Kemudian seiring perkembangan zaman, punk terbagi menjadi beberapa jenis, seperti ,

1. Classic Punk Rock

Classic Punk Rock jenis musik ini sangat kental dengan nuansa rock n' rollnya. Lahir di Negara Inggris dan Amerika pada 1970-an sampai 1980- an terinspirasi oleh band The Beatles dan Elvis Presley yang mengubah sedikit tempo lagu yang cepat dan keras.



Gambar 2.1 Sex Pistols Band

Sumber: www.sexpistolsofficial.com

2. Raw Punk

Raw punk lahir pada akhir tahun 1970 dipelopori oleh band Exploited dan Chaos UK. Kelompok punk ini mampu mengangkat kelompok Indian dengan gaya rambut mohawk dan jaket kulit yang penuh dengan spike.



Gambar 2.2 The Exploited Band

(Sumber : <http://www.the-exploited.net/>)

3. Melodic Punk

Melodic Punk lahir pada pertengahan tahun 1980-an sampai 1990 dengan gabungan antara musik punk rock dan raw punk. Yang menghasilkan sebuah Gabungan nada yang harmonis dengan kecepatan permainan dan kekompakan.



Gambar 2.3 Nofx Band

(Sumber : <https://hai.grid.id/>)

4. Riot Grrrls

Riot Grrrls ini mulai terbentuk pada tahun 1991, anggotanya sendiri adalah wanita yang keluar dari Hard Core Punk. Anggota ini juga tidak mau bergaul selain dengan wanita.



Gambar 2.4 Riot Grrrls Band

(Sumber : <https://www.vogue.com/>)

5. Hardcore Punk

Hardcore Punk mulai berkembang pada tahun 1980 di Amerika Serikat di bagian utara. Musik dengan nuansa Punk Rock dengan tempo beat yang cepat menjadi musik yang mutlak bagi Hardcore Punk.

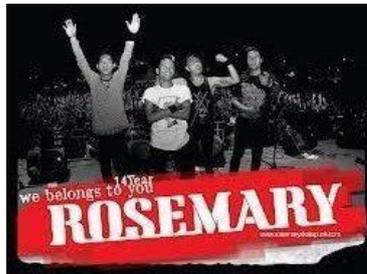


Gambar 2.5 Bad Religion Band

(Sumber : <https://www.brooklynvegan.com/>)

6. Skate Punk

Skate Punk masih mempunyai hubungan dengan Hardcore Punk dalam bermusik. kelompok ini berkembang pesat di daerah Venice Beach California. anggota komunitas ini sangat mencintai skate board dan surfing. salah satu contoh band dari Indonesia yang mengusung aliran musik skate punk adalah Rosemary.



Gambar 2.6 Rosemary Band

(Sumber : www.rosemaryskatepunk.com)

7. Hardcore school

Dipelopori oeh band Black Flag dan dilanjutkan oleh band Raykers dan Youth of Today yang membawakan paham Straight Edge Scene, yaitu paham yang mengajarkan hidup lurus. Harcore School berkembang menjadi sesuatu yang lebih berat, lebih lambat, lebih teknis, dan lebih intens.



Gambar 2.7 Black Flag Band

(Sumber : <https://www.deezer.com/>)

8. Gothic Punk

Musik gothic punk merupakan perpaduan antara musik punk dengan gothic. Musik gothic menyuarakan tentang misteri kematian, dunia mistik, dan hal-hal yang berbau horor. Gothic punk dikenal sebagai deathrockers atau death punks.



Gambar 2.8 The Misfits Band

(Sumber : <https://www.punknews.org/>)

9. Pop Punk

Pop punk adalah jenis musik yang menggabungkan unsur-unsur musik punk rock dengan musik pop, untuk derajat yang bervariasi. Semua musik menggambarkan aliran pop punk sebagai untaian rock alternatif, yang biasanya menggabungkan melodi pop dengan tempo lagu yang cepat yaitu tempo musik punk, perubahan akord dan gitar keras.



Gambar 2.9 Greenday Band

(Sumber : <https://www.greentodaytribute.com/>)

10. Crust Punk

Crust Punk dianggap oleh para komunitas punk yang lainnya sebagai komunitas punk yang paling brutal. Para penganut dari paham ini biasa disebut dengan crusties. Para crusties tersebut sering melakukan berbagai macam perlawanan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Musik yang mereka mainkan merupakan penggabungan dari musik anarcho punk dengan heavy metal.



Gambar 2.10 The Casualties Band

(Sumber : <https://cps\\static.rovicorp.com/>)

Pada perancangan ini fokus utama yang akan dibahas adalah mengenai komunitas skatepunk di Indonesia, khususnya di kota Bandung.

2.1.2 Sejarah Skate Punk di Indonesia

Jagar (2012) berpendapat bahwa: Lahirnya skatepunk di Indonesia tidak seperti yang terjadi di Amerika dan Inggris, tetapi cenderung muncul karena keinginan akan sesuatu yang baru sebagai wujud ekspresi sekelompok remaja. Masuknya punk ke Indonesia berawal dari pemberitaan media. Identitas punk dikenal pertama kali dalam bentuk musik dan gaya busananya. Pada tahun 1990an, sekelompok remaja di kota Bandung mencoba merealisasikan budaya asing itu dengan cara berbusana skatepunk, dengan gaya rambut mohawk, celana jeans ketat, jaket kulit yang dilengkapi dengan patch dan spike . Hal ini menjadikan kota Bandung menjadi salah satu kota yang perkembangan skatepunk-nya sangat pesat. Pada tahun 1997 Rosemary mencuri perhatian dengan membentuk band skatepunk di Bandung, para personil rosemary ini ternyata berasal dari sebuah komunitas skateboard yang ada di Bandung. Mereka memproduksi album pertama yang berjudul “Punk Rock Show” di tahun 2008. Karena punya latar belakang dari komunitas skateboard, mereka pernah mengikuti konser dengan tajuk “Ticket To Ride”. Konser tersebut punya tujuan buat menggalang dana untuk pembangunan skatepark di Bandung yang memadai.



Gambar 2.11 Rosemary Band

(Sumber : www.rosemaryskatepunk.com)

2.1.2 Komunitas skatepunk di Bandung

Di Bandung merupakan salah satu kota dalam perkembangan komunitas skatepunk di Indonesia, oleh karena itu kebutuhan akan fasilitas yang menunjang komunitas tersebut juga semakin meningkat. Berikut merupakan jumlah data komunitas skatepunk di Bandung.

NAMA TEMPAT	JUMLAH ANGGOTA
SKATEPARK PASUPATI	40
SKATEPARK LOOP STATION	32
SKATEPARK KARTINI	35
TIDAK DIKETAHUI	145
JUMLAH	252

Table 2.1 Jumlah Komunitas Skatepunk di Bandung

(Sumber: Dokumen pribadi)

Berdasarkan Table 2.1 di atas dapat disimpulkan bahwa mengenai hal tersebut diperlukannya standar program pengajaran dalam fasilitas yang dapat memahami karakter dan perilaku ketika komunitas skatepunk berkumpul, seperti :

- Mempraktekan materi tentang skateboard yang berupa trik-trik dalam bermain skateboard secara langsung dilapangan.
- Mengadakan kompetisi untuk meningkatkan skill bermain skateboard maupun bermain music secara terbuka untuk umum.

2.2 Skate Park

Pada olah raga *skateboard*, *skate park* menjadi salah satu elemen penting dalam meningkatkan kemampuan/ *skill* dan percaya diri seorang pemain. Oleh sebab itu, diperlukan perencanaan yang tepat dalam proses perancangan, baik sisi teknis, psikologi, maupun sisi seni dan estetika



Gambar 2.12 Skate Park

(Sumber : <https://seputarkota.com/jakarta/skatepark-di-jakarta/>)

2.2.1 Fungsi Skate park

Secara umum, skatepark berfungsi sebagai wadah bermain dan berlatih untuk mengembangkan kemampuan skateboard pada rintangan atau bias juga disebut sebagai obstacle yang berada dalam skatepark tersebut, skatepark juga digunakan untuk pertandingan atau kompetisi skateboard, selain itu dengan adanya komunitas skateboard dapat memicu komunitas lain untuk bergabung untuk sekedar berkumpul, menikmati suasana serta saling bersosialisasi antar komunitas lain.

2.2.2 Klasifikasi Skatepark

Menurut bentuk dan sifat ruangnya, skatepark dibagi ke dalam 3 jenis :

1. Indoor

Skatepark indoor merupakan skatepark yang mempunyai fasilitas bermain berada dalam sebuah ruangan, dan seluruh bangunan utama merupakan bangunan indoor.



Gambar 2.13 Skatepark Indoor

(Sumber : <https://www.youtube.com/@VERTESI1802>)

2. Outdoor

Skatepark dengan jenis outdoor merupakan skatepark yang memiliki fasilitas bermain diluar luar bangunan, skatepark outdoor ini tergolong dalam open space atau ruang terbuka hijau.



Gambar 2.14 Skatepark Outdoor Kalijodo

(Sumber : instagram @peniti_ruang)

3. Indoor dan outdoor

Skatepark indoor dan outdoor gabungan dari 2 fasilitas yang menjadi 1 area. Selain itu biasanya, skatepark berjenis ini memiliki salah satu bagian dominan, mungkin lebih dominan indoor atau lebih dominan outdoor.



Gambar 2.15 Skatepark indoor dan Outdoor

(Sumber : <https://properti.kompas.com/>)

Penggunaan bentuk dan sifat ruang pada perancangan ini menggunakan skatepark indoor, dikarenakan untuk menampung beberapa komunitas skatepunk dibandung, memperwadah dengan menyediakan fasilitas indoor yang nyaman agar produktivitas komunitas skatepunk berjalan lancar.

2.2.3 Kategori Utama Skatepark

Skatepark memiliki 3 kategori utama sebagai acuan dalam membuat sebuah skatepark, berikut :

1. Bowl

Bowl atau biasa disebut pool park merupakan sebuah arena bermain skateboard yang dibuat untuk menambah dan meniru pengalaman untuk bermain di kolam, untuk kedalaman sebuah bowl biasanya berukuran 9 kaki atau 2,75 meter.



Gambar 2.16 Skatepark Pool

(Sumber : <https://teampain.com/>)

2. Street Plaza

Street plaza merupakan sebuah skatepark yang dibuat menyerupai bentuk obstacle yang berada di jalanan, sehingga membuat skaters dalam melakukan trik merasakan pengalaman bermain skateboard seperti di jalanan.



Gambar 2.17 Skatepark Street Plaza

(Sumber : <https://www.archdaily.com/>)

3. Flow Park

Kategori flow park merupakan gabungan antara bowl dan street plaza.



Gambar 2.18 Skatepark Flow

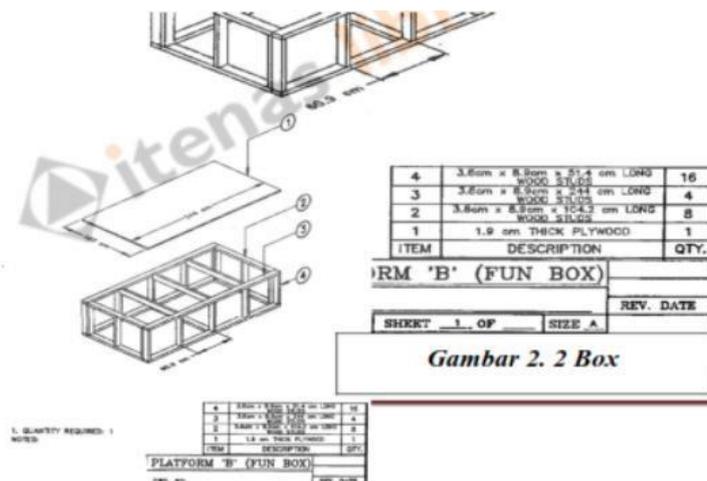
(Sumber : <https://www.facebook.com/ConcreteFlowSkateparks/>)

2.2.4 Standar Media Rintangan

Dalam permainan, olahraga skateboard membutuhkan rintangan dan medan khusus untuk melakukan triknya, diperlukan keseimbangan, ketangkasan dan tentunya kecepatan yang terbuat dari material kayu, besi ataupun beton, berikut merupakan rintangan/ medan khusus yang diperlukan :

a) Box

Box merupakan salah satu alat bermain skateboard paling utama, ukuran tinggi box sangat beragam mulai dari 20cm, 30cm sampai 50cm. Fungsi dari box sebagai alat utama karena pengguna skateboard dapat melakukan berbagai macam trik. Box juga digabungkan dengan obstacle lain seperti rail, pol jam dan ramps sehingga membentuk sebuah obstacle baru.



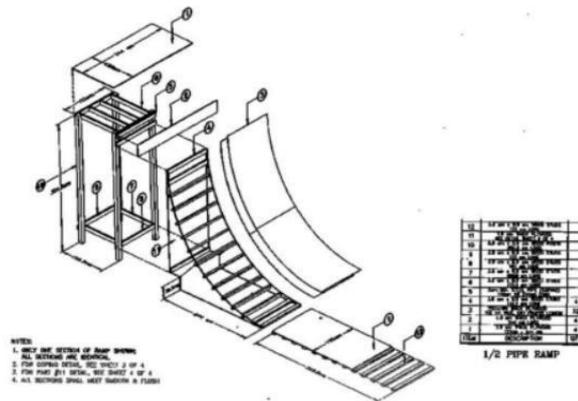
Gambar 2. 2 Box

Gambar 2.19 Rintangan Box

(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

b) Launch Ramp

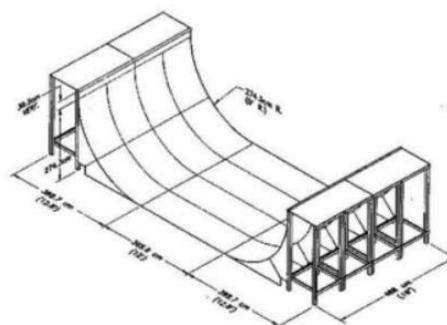
Half pipe ramp digunakan dalam suatu skatepark terdapat di pinggiran area skatepark atau sudut skatepark. Bagi pengguna skateboard biasanya rintangan ini digunakan sebagai awalan dalam bermain skateboard sebelum menuju rintangan lainnya. Tinggi half pipe ramp kurang lebih 3meter dengan lebar luasan 1,5meter dengan adanya pinggiran coping yang menonjol keluar untuk melakukan grind atau slide trick bagi pengguna skateboard.



Gambar 2.22 Rintangan Half Pipe Ramp
(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

e) Vert Ramp

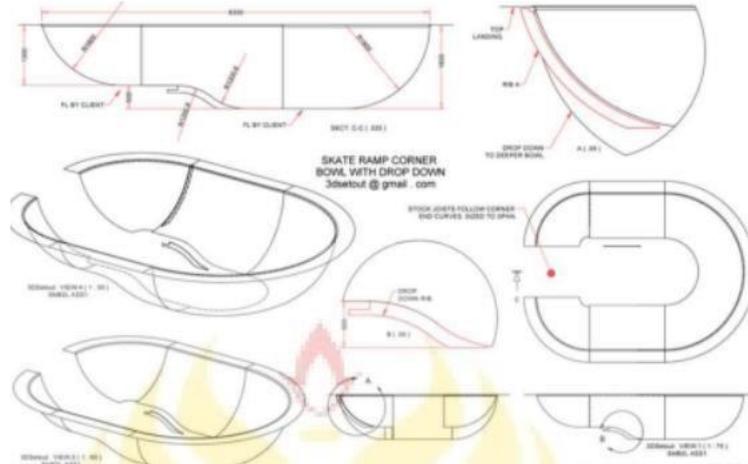
Vert ramp merupakan arena pengguna skateboard dalam bermain dengan lingkup yang terbatas diluar area street course utama. Bentuk rintangan ini memiliki bentuk seperti huruf U dengan kedua sisi yang tersedia ramp kecil untuk melakukan transisi dari satu sisi ke sisi lainnya, sama halnya dengan halfpipe ramp namun tersedia 2 buah dengan saling berhadapan.



Gambar 2. 23 Rintangan Vert Ramp
(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

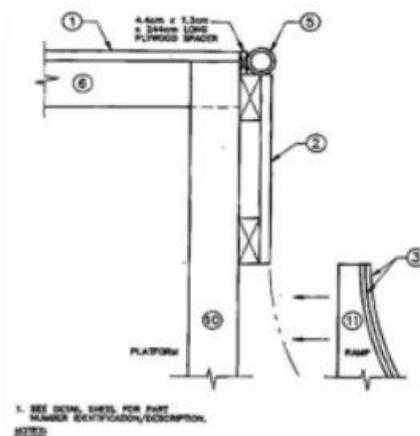
f) Pool Bowl

Pool atau Bowl merupakan rintangan yang berbentuk kolam renang dengan dasar berbentuk mangkuk dan bukan kolam renang yang dasarnya berbentuk persegi. Ukuran standar pool/ bowl bervariasi sesuai ukuran standar kolam renang yang sebenarnya. Pada pinggiran permukaan kolam dipasang besi profil berdiameter 2inch yang disebut coping untuk melindungi sudut permukaan kolam saat maneuver.



Gambar 2.24 Dimensi Bowl

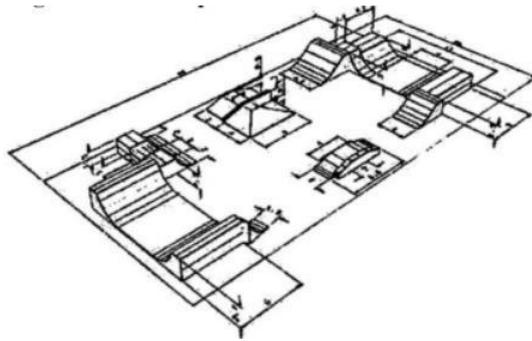
(Sumber : Institut Teknologi Nasional)



Gambar 2 25 Detail Coping

(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

g) Pool Bowl



Gambar 2.26 Zoning Standar Skatepark

(Sumber : Institut Teknologi Nasional)

Zoning standar skatepark biasanya bervariasi dalam bentuk ukuran obstacle dan rintangan baik ukuran skala kecil dan besar. Namun tetap mengikuti standar, zoning standar skatepark yang bermain di skatepark tersebut dapat memaksimalkan pengguna dalam bermain skateboard.

Penerapan rintangan dan medan khusus pada perancangan ini menggunakan berbagai macam jenis, dikarenakan untuk menyesuaikan dengan standar dan juga prosedur dalam pembuatan arena skatepark.

2.3 Skateboard

Skateboard merupakan salah satu olahraga yang masuk dalam kategori olahraga ekstrim dan memacu adrenalin. Cenderung menampilkan kecepatan, ketinggian, bahaya, aksi yang membutuhkan keberanian.

Di Bandung merupakan salah satu kota dalam perkembangan olahraga skateboard di Indonesia, oleh karena itu kebutuhan akan fasilitas yang menunjang olahraga skateboard juga semakin meningkat. Berikut merupakan jumlah data komunitas skateboard di Bandung sampai tahun 2019.

Nama Komunitas	Jumlah Anggota
Bandung Skateboard	97
South Bandung Skateboarder	22
SK8 Bandung	32
BDG Skateboarder	125
KBB_Skateboarder	84
Bandung Skate Movement	86
Street Skate Family	95
GHOST Skateboarding	113
Spider Skateboarder	76
Tidak diketahui/Belum bergabung komunitas	143
Jumlah	873 orang

Table 2.2 Jumlah Komunitas Skate di Bandung (2019)

(Sumber: jurnal fakultas industry kreatif, desain interior, Telkom university)

Berdasarkan Table 2.2 diatas dapat disimpulkan bahwa para skateboarder di Kota Bandung ikut serta dalam pesatnya perkembangan skateboard di Indonesia yang ditandai dengan banyaknya skateboarder yang bermain di Kota Bandung. Mengenai hal tersebut diperlukannya standar program pengajaran dalam fasilitas tersebut, berikut merupakan standar program skateschool yang diterapkan di Indonesia :

Basic	Advance
Teori terkait pengenalan papan skateboard, dan trik- trik <i>basic</i> dalam bermain skateboard	Teori terkait pengenalan <i>obstacle</i> dan trik-trik <i>advance</i> dalam bermain skateboard
Mempraktekkan materi trik- trik bermain skateboard yang telah dipelajari di kelas teori secara langsung di lapangan (Latihan)	Mempraktekkan materi trik- trik bermain skateboard yang telah dipelajari di kelas teori secara langsung di lapangan dengan menggunakan <i>obstacle</i>
Kompetisi untuk tingkatan basic	Kompetisi untuk tingkatan <i>advance</i>

Table 2.3 Standar Pogram Skateschool di Indonesia

(Sumber: jurnal fakultas industry kreatif, desain interior, Telkom university)

2.4 Auditorium

Auditorium merupakan bagian ruang pada bangunan yang difungsikan sebagai tempat penyelenggaraan kegiatan (acara) yang bersifat publik. Pada dasarnya, auditorium dengan berbagai fungsi sesuai dengan jenis acara yang diselenggarakan.

2.4.1 Jenis Auditorium

Berdasarkan jenis aktivitas maka, auditorium terbagi ke dalam beberapa kategori diantaranya:

1. Auditorium Pertemuan

Berfungsi sebagai tempat pertemuan antar kelompok yang mengadakan seminar, konferensi maupun rapat.

2. Auditorium Seni

Berfungsi sebagai tempat pertemuan antar kelompok seniman dan penikmat seni seperti pertunjukan seni musik dan tari.

3. Auditorium Multifungsi

Berfungsi sebagai tempat diselenggarakannya acara-acara yang bersifat general.

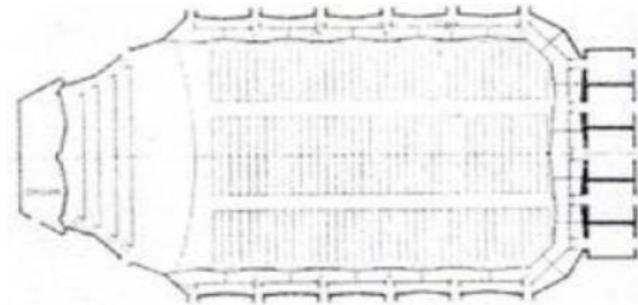
Berdasarkan klasifikasi jenis aktivitasnya yang diuraikan, penulis memilih auditorium seni. Hal tersebut ditetapkan berdasarkan penyesuaian terhadap kebutuhan komunitas *skatepunk* dalam mengadakan pentas musik.

2.4.2 Bentuk Ruang Auditorium

Menurut Leslie L. Doelle (1993), bentuk (pola) gubahan pada ruang auditorium dapat memaksimalkan aktivitas di dalamnya sesuai dengan jenis kegiatannya. Oleh sebab itu, terdapat beberapa bentuk gubahan auditorium yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Segi Empat

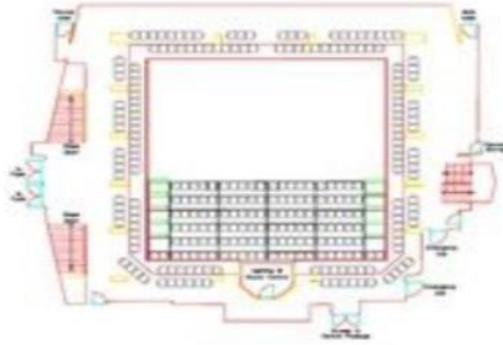
Bentuk segi empat umumnya menjadi jenis gubahan dasar yang terbilang sederhana. Umumnya terdapat dua jenis tata letak area pada auditorium segi empat. Jenis segi empat pertama, area panggung yang diletakan secara berhadapan dengan kursi penonton. Jenis segi empat kedua, area panggung yang diletakan di tengah-tengah kursi penonton dengan konfigurasi letak mengelilingi area panggung.



Gambar 2.27 Auditorium Bentuk Segi Empat

(Sumber : <http://3.bp.blogspot.com>)

Bentuk lain dari gambar 2.27, berupa bentuk panggung pertunjukan berada di tengah-tengah ruang penonton. Kondisi ini dapat menampung lebih banyak penonton, namun yang berada di area samping tetap akan kesulitan ketika menikmati pertunjukan tersebut.



Gambar 2.28 Panggung ditengah penonton

(Sumber : <http://3.bp.blogspot.com>)

2. Kipas (Melingkar)

Bentuk kipas menjadi jenis yang dianggap lebih efektif dari jenis segi empat. Area panggung berada di salah satu sisi dinding ruangan. Sedangkan, kursi penonton disusun setengah lingkaran menghadap panggung. Hal tersebut membuat jangkauan visual yang dihasilkan lebih luas terhadap area panggung.



Gambar 2.29 Auditorium bentuk kipas

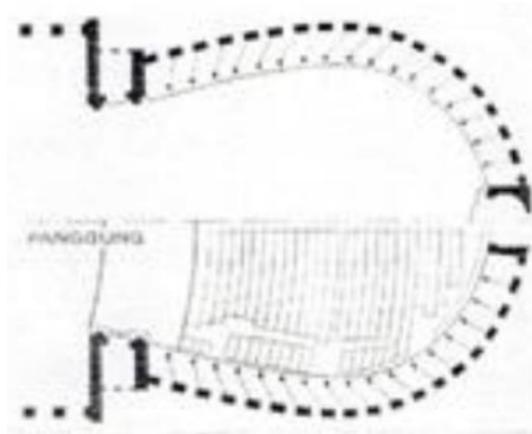
(Sumber : <http://3.bp.blogspot.com>)

Menurut Doelle, auditorium dengan bentuk kipas lebih cocok untuk digunakan sebagai ruang pertunjukan dengan kapasitas jumlah penonton banyak (Doelle, Leslie L dalam Akustik Lingkungan, 1990). Hal tersebut dapat mengurangi gangguan visual dari ruang penonton dibanding dengan auditorium berbentuk segi empat.

3. Bentuk Tapal Kuda

Seusai dengan penamaannya, gubahan dari auditorium dibentuk menyerupai tapal kuda untuk area penonton. Sedangkan, area panggung umumnya diletakan di tengah-tengah kursi penonton. Selain memberikan efek visual yang baik, sistem akustik pada auditorium tapal kuda juga dinilai lebih baik dibandingkan jenis gubahan auditorium lainnya.

Berdasarkan jenis gubahan bentuk yang diuraikan, penulis memilih jenis auditorium segi empat. Hal tersebut ditetapkan berdasarkan penyesuaian penulis terhadap pola aktivitas yang umum dijumpai saat pertunjukan musik *skate punk* diselenggarakan.



Gambar 2. 30 Auditorium bentuk tapal kuda

(Sumber : <http://3.bp.blogspot.com>)

4. Bentuk tidak beraturan

Bentuk ini tercipta karena untuk memenuhi aspek kenyamanan visual, pencahayaan dan akustik. Dinding dibuat tidak beraturan (cekung dan cembung dengan perhitungan sistematis) agar dapat menyerap bunyi (bunyi cacat akustik). Bentuk ruang auditorium yang dipilih oleh penulis berupa bentuk segi empat, dikarenakan dapat menampung lebih banyak penonton dan juga menyesuaikan dengan denah yang digunakan.

2.4.3 Bentuk Panggung Auditorium

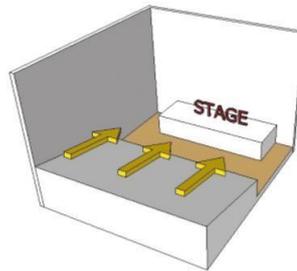
Panggung merupakan ruang yang menjadi orientasi utama pada sebuah auditorium.

Panggung merupakan tempat mengekspresikan sesuatu kepada penonton.

Panggung dibedakan menjadi 4 jenis (sumber : Ibid. Hal:746) :

1. Panggung Proscenium

Bentuk panggung proscenium (peletakan konvensional), yaitu penonton hanya melihat dari bagian depan saja.

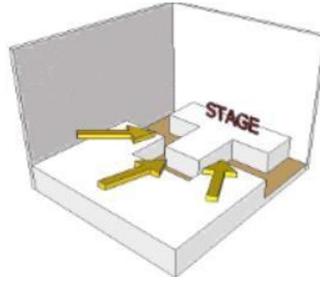


Gambar 2.31 Contoh Panggung Proscenium

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

2. Panggung Terbuka

Panggung yang memiliki sebagian area panggung menjorok ke arah depan penonton, sehingga memungkinkan penonton bagian depan untuk menyaksikan penyaji dari samping.

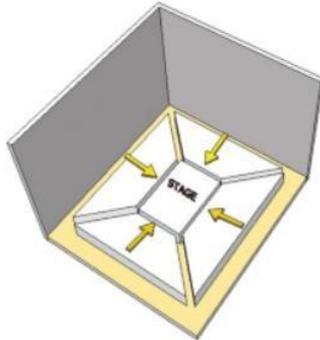


Gambar 2.32 Contoh Panggung Terbuka

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

3. Panggung Arena

Panggung yang terletak di tengah-tengah penonton, sehingga penonton dapat melihat pertunjukan dari segala sisi panggung, biasanya panggung ini dibuat semi permanen di dalam auditorium (multifungsi).

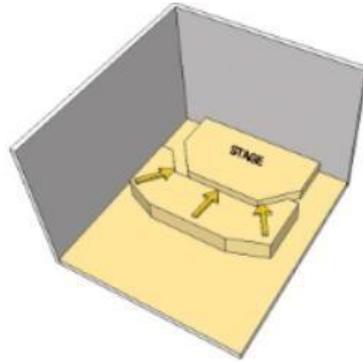


Gambar 2.33 Contoh Panggung Arena

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

4. Panggung Extended

Panggung dengan bentuk melebar ke arah samping kiri dan kanan, bentuk panggung seperti ini cocok digunakan untuk sajian berbagai macam acara pertunjukan.



Gambar 2.34 Contoh Panggung Extended

(Sumber :Skripsi Fakultas Teknik Sipil-Institut Teknologi Nasional Malang 2014)

Bentuk panggung auditorium yang dipilih oleh penulis berupa bentuk extended, dikarenakan memiliki bentuk yang sesuai dengan aktivitas yang akan berlangsung, yang dimana penonton dapat melihat pertunjukan dengan leluasa dari segala sisi panggung.

2.4.4 Fasilitas penunjang ruang auditorium

Dalam perancangan ruang auditorium memiliki aspek yang serupa dengan ruang hiburan lainnya, seperti kebutuhan akan backstage, gudang dan lain-lain. Berikut fasilitas pendukung dalam memenuhi kebutuhan ruang auditorium:

1. Backstage, merupakan fasilitas pendukung agar acara pementasan berjalan lancar. Ruang backstage digunakan oleh pengisi acara untuk mempersiapkan acara dan juga relaksasi. Fasilitas dari backstage sebagai berikut :
 - a) Single Room : Single room adalah ruang ganti tunggal yang biasanya digunakan oleh artis utama dalam sebuah gedung pertunjukkan. Memiliki kapasitas kecil (1 – 2 orang) dengan fasilitas relaksasi, TV, kamar mandi dalam, dan make up. Luasan dari ruang ini minimal 15 m².

- b) Shared Room : Jumlah maksimal pengguna ruang ini adalah 4 orang. Didalamnya terdapat meja, kursi, lemari pakaian, dan lain – lain. selain itu, juga terdapat kamar mandi untuk tiap orang yang ada didalamnya. Luasan Ruang termasuk Shower mencapai 18 m²
 - c) Communal Room : Jumlah pengguna ruang ini tidak lebih dari 20 orang. Didalamnya terdapat meja, kursi, lemari pakaian, dan lain – lain. Dengan kapasitas kamar mandi adalah 1 kamar mandi untuk 4 orang. Ruang gerak 1.5 – 3m² per orang. Kombinasi antara 2 communal room dapat membuat ruang yang lebih besar untuk ruang pemanasan dan ruang meeting.
2. Ruang Property, merupakan fasilitas pendukung untuk menyimpan alat-alat music atau tempat berlatih bagi pengguna sebelum tampil.
 3. Ruang Pengatur cahaya dan suara, Perletakan yang tepat bagi pengatur cahaya ke panggung pada saat pertunjukan berlangsung, biasanya letaknya dibelakang auditorium (di atas balkon).
 4. Fasilitas Pelatihan Alat Musik

Fasilitas ini berfungsi untuk mewadahi pengunjung/tamu yang ingin berlatih alat music secara bersama-sama. Untuk alat musik yang terdapat pada musik rock/punk, meliputi :

- a) Gitar listrik
- b) Bass akustik
- c) Gitar Bass
- d) Drum
- e) Piano

2.5 Street Art

Menurut Renee Conklin dalam tesisnya *Street Art, Ideology, and Public Space* mengungkapkan bahwa *street art* adalah aksi spontan dalam menjalankan hak kolektif

atas sebuah kota. Sedangkan, Syamsul Barry mengungkapkan bahwa seni jalanan/ *street art* merupakan kecenderungan dalam menciptakan sebuah karya seni di jalanan. Berdasarkan dua pengertian tersebut, *street art* dapat diartikan sebagai sebuah ekspresi natural seorang seniman urban dalam menginterpretasikan fenomena lingkungan melalui karya yang ditampilkan pada ruang publik, salah satunya grafiti.

Sebagai media ekspresi, *street art* dapat menginformasikan, merefleksikan atau menggambarkan suatu keadaan, baik sosial, budaya hingga ekonomi yang sedang berlangsung di lingkungan tempat tinggal. Di samping itu, *street art* memiliki potensi untuk melatih kerangka konseptual individu awam melalui respon (penafsiran) makna dari karya *street art* yang ditampilkan.

2.5.1 Sejarah Singkat Street Art

Istilah *Street Art* mulai dikenal pada tahun 1960'an, tepatnya di kota New York, Amerika. Seorang *street artist* kerap menuliskan kata "*Taki183*" menggunakan spidol pada beberapa area kereta bawah tanah/ *subway* di wilayah New York, Amerika. Setelah ditelusuri, kata "Taki" adalah inisial nama dari sang *street artist*, sedangkan "183" adalah nomor huni dimana Taki menetap. Hal tersebut dilakukan hanya sebagai wujud eksistensi identitas dari Taki. Sejak saat itu, banyak individu yang melakukan hal serupa dan berkembang ke dalam beberapa bentuk ekspresi yang dikenal dengan *street art*.

2.5.2 Jenis Street Art

Street artist dengan latar belakang kehidupan berbeda tentu memiliki bentuk ekspresi yang berbeda. Oleh sebab itu, muncul beberapa wujud *street art* yang umum dijumpai seperti yang akan diuraikan berikut:

1. Grafiti merupakan seni menulis menggunakan cat yang terdiri dari komposisi simbol, garis, bentuk, volum dan warna. Alat yang digunakan pada masa kini berupa

cat semprot kaleng, meskipun graffiti pada umumnya bersifat merusak lingkungan, namun seni ini merupakan ekspresi yang harus dihargai karena mempunyai arti tersendiri pada setiap karyanya.



Gambar 2.35 Karya Graffiti dalam Event City Supreme 2018

(Sumber : news.propanraya.com)

2. Mural dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti sebagai seni menggambar menggunakan media dinding dalam bentuk besar yang menyesuaikan ruang arsitektur. Dimasa sekarang mural telah menjadi sarana untuk menyampaikan ekspresi sosial. Mural memiliki beberapa makna dan fungsi, diantaranya :

a) Politik



Gambar 2.36 Foto Mural di dinding di Kecamatan Bangil Kabupaten Pasuruan

(Sumber : <https://www.kompas.com/>)

Mural yang mempunyai makna tentang politik ini dijadikan sebagai salah satu media mengepresikan aspirasi rakyat, dengan bertujuan untuk melawan pemerintah.

b) Abstrak



Gambar 2.37 Mural Abstrak

(Sumber : <https://www.dekoruma.com/>)



Gambar 2.38 Mural Doodle

(Sumber : <https://www.igomural.com/>)

Mural abstrak merupakan hasil karya seni yang tidak lebih hanya untuk mempercantik sebuah ruangan, yang diaplikasikan dari permukaan dinding atau langit-langit.

c) Sosial dan Budaya



Gambar 2.39 Mural Sosial dan Budaya

(Sumber : <https://www.localguidesconnect.com/>)

Mural sosial dan budaya mempunyai makna untuk memunculkan kultur khas dari suatu daerah, sehingga mural tidak hanya sekedar menjadi media seni tetapi juga mampu memunculkan identitas suatu daerah.

Pada perancangan ini penggunaan konsep street art yang diterapkan menggunakan konsep mural politik, karena ada keterkaitannya dengan perancangan

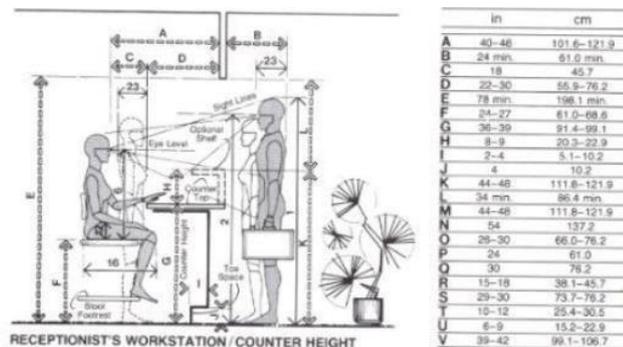
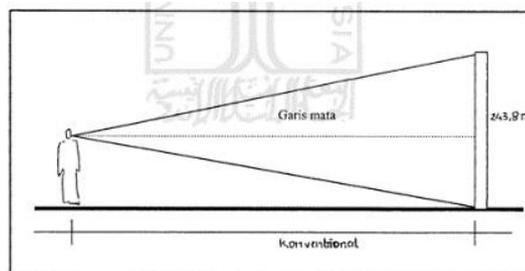
skatepunk dan juga mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk mengepresikan aspirasi rakyat untuk melawan pemerintah.

2.6 Studi Antropometri

Pada “Perancangan Interior Komunitas Skate Punk di Bandung” ini terdapat syarat yang harus dipenuhi yaitu tentang studi antropometri, hal tersebut bertujuan agar para pengunjung dapat menyerap informasi secara maksimal dan menikmati sarana galeri dengan nyaman. Berikut ini beberapa data studi antropometri yang dijadikan sebagai patokan perancangan, diantaranya :

- Area Resepsionis

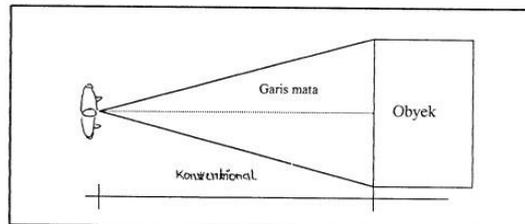
Pada *Gambar 2.40* dibawah ini dibutuhkan untuk acuan ukuran manusia di area resepsionis terhadap bidang kerja. Seperti ukuran kursi kerja dan meja resepsionis, supaya mengurangi kelelahan saat digunakan, dan digunakan dengan nyaman sesuai standar yang sudah ditetapkan.



(Sumber : Panero, 1979)

- Area Skatepark

Pada *Gambar 41* dibawah ini, standar ukuran jarak pandang Jarak pandang untuk melihat suatu obyek bergerak secara keseluruhan harus dapat memberikan kenyamanan bagi subyek yang melihat. Pada kegiatan skateboard kegiatan selalu bergerak dengan kecepatan yang berubah-ubah sehingga perlu jarak pandang yang dapat melihat seluruh gerakan dengan jarak normal.

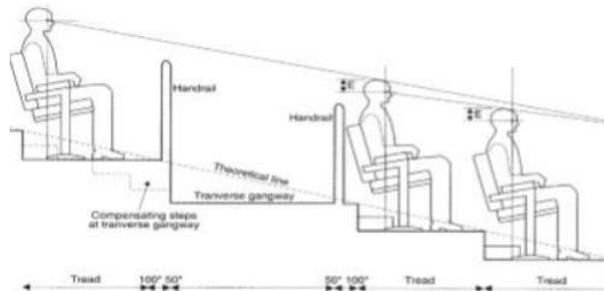


Gambar 2.41 Jarak Pandang

(Sumber: <https://dspace.uii.ac.id/>)

- Area Penonton Skate Park dan Ruang Auditorium

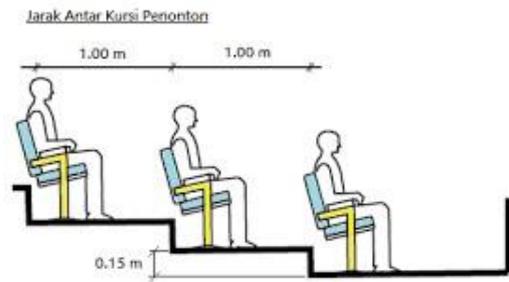
Pada *Gambar 2.42* dibawah ini, standar ukuran standar antar jarak kursi penonton satu dengan yang lain secara keseluruhan untuk dapat memberikan kenyamanan bagi subyek yang melakukan aktivitas minimum 300mm, tidak kurang dari 400mm dan tidak lebih dari 500mm.



Gambar 2.42 Spasi antar Baris Kursi

(Sumber: Appleton, 2008:120)

Pada *Gambar 2.43* dibawah ini, standar ukuran antar dimensi lebar dari gang di dalam layout tempat duduk dalam tiap tingkat ditentukan oleh fungsi sebagai jalur evakuasi dan jumlah tempat duduk yang disediakan. Lebar minimum adalah 1 : 100mm dan dalam 1300mm apabila ada dikondisikan untuk kursi roda.

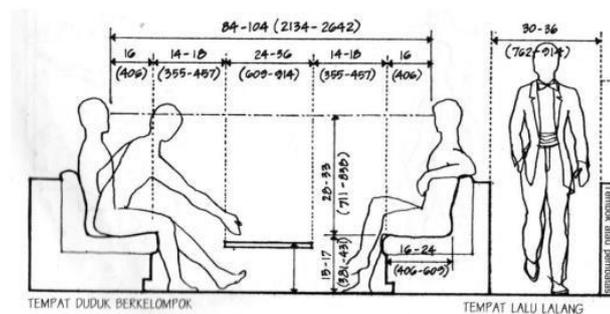


Gambar 2.43 Penempatan Gangway pada Baris Kursi

(Sumber: Appleton, 2008:12)

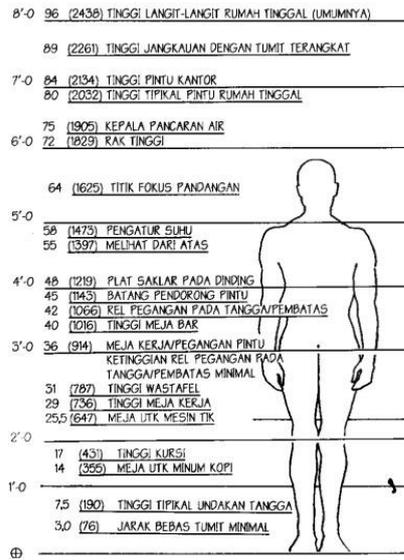
- Area Dimensi Tubuh Manusia pada Sirkulasi Ruang

Pada Gambar 2.44 dibawah ini, standar ukuran dimensi tubuh dan cara tubuh melintas dan merasakan ruang, merupakan hal-hal pokok yang menentukan desain arsitektur dan interior. Dalam bagian berikut akan digambarkan dimensi-dimensi utama tubuh manusia secara umum atau rata-ratanya mungkin harus dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan spesifik dalam penggunaannya.



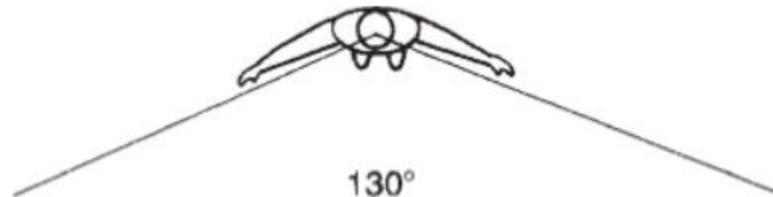
Gambar 2.44 Dimensi Manusia pada tempat duduk berkelompok

(Sumber: Ching, Francis. D. K. (1996:66))



Gambar 2.45 Ketinggian Perabot Secara Umum

(Sumber: Ching, Francis. D. K. (1996:66))



Gambar 2.46 Garis Pandang Artis/Pengisi acara

(Sumber: Appleton, 2008:131)

Pada Gambar 2.46, standar ukuran untuk garis pandang artis/pengisi acara diatas panggung disaat keberlangsungannya secara nyaman agar dapat melakukan aktifitas dengan lancar, begitupun dari pandangan penonton sebagai penikmat acara berlangsung.

2.7 Analisa Studi Banding Fasilitas Sejenis

Sebelum melakukan suatu perancangan, terdapat beberapa data pendukung mengenai perbandingan yang bertujuan untuk menyesuaikan kebutuhan dalam suatu

perancangan. Berikut merupakan data studi banding yang dilakukan di beberapa jenis lokasi, dikarenakan perancangan ini terdiri dari beberapa aspek yang berbeda.

1. Fasilitas Gedung Auditorium

a) Analisa Tapak

Gedung ini terletak di Pusat Bisnis Universitas Negeri Malang, Jl. Cakrawala, Sumber Sari, Lowokwaru, Malang City, East Java 65145. Pada *Gambar 2.47* dibawah ini, menampilkan lokasi fasilitas yang terletak disamping jalan raya, dikelilingin oleh bangunan kampus dan juga perumahan.



Gambar 2.47 Lokasi Gedung Cakrawala Universitas Negeri Malang

(Sumber: google maps)

b) Analisa Bangunan

Berdasarkan pengamatan penulis, keseluruhan bangunan pada gedung Graha Cakrawala menerapkan gaya desain *vintage*. Hal tersebut dapat dilihat dari atap berwarna merah dengan bentuk kombinasi antara atap perisai dengan limas. Jenis atap tersebut umum dijumpai di rumah-rumah adat yang berada di pulau Jawa yaitu rumah joglo. Di samping itu, dominasi warna putih pada bangunan dikombinasikan dengan aksent vertikal dari kolom-kolom penopang memperkuat kesan *vintage* pada fasad bangunan tersebut. Secara umum, gedung cakrawala difungsikan sebagai auditorium multifungsi dalam memenuhi kebutuhan acara yang diadakan oleh pihak UM (Universitas Negeri Malang).

terletak disamping jalan raya, yang dikelilingi oleh bangunan perumahan dan juga penghijauan.



Gambar 2.50 Lokasi Apocalypse Skatepark Kabupaten Malang, Jawa Timur

(Sumber: google maps)

b) Analisa Bangunan

Fasilitas ini dibangun di lahan dengan luas 1600meter persegi, dibagi menjadi 1000meter persegi untuk area skatepark, sisanya dibangun untuk fasilitas penunjang lain, seperti area tiket masuk, toko skate, mushola, kantin, sekaligus menjadi area untuk beristirahat penonton. Skate park ini di desain untuk seluruh kalangan yang sudah disesuaikan dengan tingkat kemahiran bermain skateboard, terdapat jalur dengan tiga tahapan kemampuan mulai dari, professional, middle dan juga beginner.



Gambar 2.51 Bangunan Apocalypse Skatepark Kabupaten Malabg, Jawa Timur

(Sumber: <https://www.pramborsfm.com/lifestyle/skateboard-park-terbesar-se-indonesia-hadir-dimalang>)