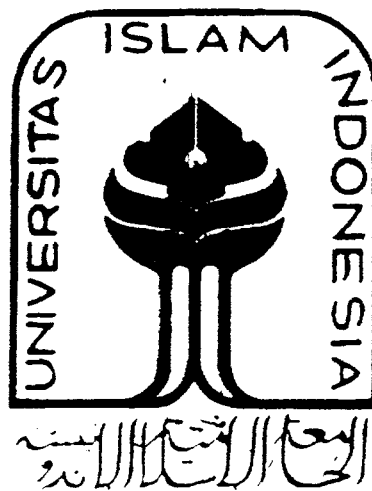
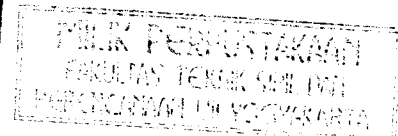


TUGAS AKHIR
ARENA SKATEBOARD DAN
PUSAT PERBELANJAAN
DENGAN PENEKANAN PADA
TRANSFORMASI GERAKAN JUMPING DAN ROLLING
KEDALAM BENTUK TATA RUANG ARENA DAN
PENAMPILAN BANGUNANAN



Disusun oleh:

IHSAN YUSTIAWAN
No. Mhs. : 93340075



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2002

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**ARENA SKATE BOARD DAN
PUSAT PERBELANJAAN**

DENGAN PENEKANAN PADA
TRANSFORMASI GERAKAN JUMPING DAN ROLLING KEDALAM
BENTUK TATA RUANG ARENA DAN PENAMPILAN BANGUNAN

OLEH :

IHSAN YUSTIAWAN

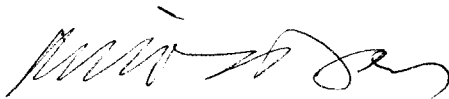
No. Mhs :93 340 075

NIRM : 930051013116120072

8 Januari 2002

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Utama



IR. AMIR ADENAN

Dosen Pembimbing Pendamping



IR. REVIANTO BUDI SANTOSA, M. ARCH

Mengetahui :

Ketua Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

IR. REVIANTO BUDI SANTOSA, M. ARCH



Karya tulis ini kupersembahkan pada:
Ayahanda yang tercinta Abdurrahman D. SH.
Ibunda yang tercinta Anitje, kakakku Ranti Fitri, SE.
yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil
Teman dekatku :Garif, Ipung , Moses di Pohruboh 15,
Serta yang paling spesial sayanku Jumrati
yang telah membantu dan memberikan dukungan atas tersusunnya karya tulis ini

KATA PENGANTAR

Assalamu' alikum Wr.Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT., yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Penulisan Tugas Akhir ini dengan judul “Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan” ini merupakan suatu kepedulian terhadap perkembangan olahraga skateboard di Yogyakarta dan diluar Yogya karta pada umumnya.

Adapun penulisan Tugas Akhir ini disusun berdasarkan dari pengamatan dilapangan, studi literatur dan analisis untuk memenuhi syarat penyelesaian pendidikan sarjana S-1, Jurusan Arsitektur-Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan-Universitas Islam Indonesia.

Penyusun menyadari bahwa karya Tuga Akhir ini masih jauh dari sempurna, tetapi harapan penyusun semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Selama menyusun jarya Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari rintangan dan hambatan, namun demikian dengan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak jarya tulis Tugas Akhir ini dapat diselesaikan pada waktunya,.

Untuk itu penyusun menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Ir. Widodo, MSCE. Ph.D, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan-Universitas Islam Indonesia.
2. Ir. Revianto Budi santosa, M. Arch., selaku ketua jurusan arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan-Universitas Islam Indonesia.
3. Ir. Amir Adenan dan Ir. Revianto Budi santosa, M. Arch., selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dosen Pembimbing Pendamping.
4. Ir. Amir Adenan selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Semua dosen dan karyawan FTSP-UII.

6. Semua rekan-rekan penyusun yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Akhirnya penyusun berharap semoga karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun maupun pembaca, walaupun dalam penulisan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca sangat diharapkan.

Billahi taufiq walhidayah

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 5 Januari 2002

Penyusun

Ihsan Yustiawan

SKATEBOARD ARENA AND SHOPPING CENTER

ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

ABSTRAKSI

Bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan ini adalah suatu sarana sosial ekonomi dalam suatu lingkungan atau kawasan komersial yang mewadahi aktifitas olah raga dan jual beli dan terletak di jalan Urip Sumoharjo tepatnya eks empire dan regent.

Yang menjadi sasaran dari olahraga skateboard adalah anak-anak muda (remaja) pada umumnya dan skater diYogya pada khususnya yang selalu mencari sesuatu tantangan permainan olahraga yang baru.

Olahraga skateboard termasuk olahraga street performing style karena para skater selalu mencari suatu tempat permainan yang ramai dilewati orang atau kawasan urban yang ramai. Sedangkan konsumen pada pusat perbelanjaan sebagian besar adalah anak muda yang menjadikan pusat perbelanjaan sebagai sarana bukan sekedar belanja tetapi mejeng dan jalan-jalan.

Dari uraian diatas dapat ditarik garis merah bahwa arean sakteboard dan pusat perbelanjaan dapat disatukan dan saling menguntungkan apabila ada arena skateboard maka pengunjung pusat pperbelanjaan akan nbertambah, ini berarti profit bagi pusat perbaelanjaan dan begitu pula apabila arena skateboard difasilitasi pusat perbelanjaan akan makin memacu perkembangan para skate rdan olahraga skaterboard pada umumnya , sehingga diharapkan akan muncul skter-skater yang memiliki skill tinggi agar dapat bersaing dengan skater lain dari manca negara.

Pemilihan lokasi dikawasan Urip Sumoharjo agar dapat mendukung keberadaan dan fungsi bangunan sehingga akan mendatangkan keuntungan bagi bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

I. Latar belakang.....	1
I.1. Skateboard di Yogyakarta.....	1
I.2. Pusat Perbelanjaan diYogya.....	3
I.3. Tinjauan Pustaka.....	3
I.3.1. Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan.....	3
I.3.2. Bangunan Fungsi Campuran.....	8
I.4. Bangunan Sebagai Identitas.....	9
II. Permasalahan.....	9
III. Tujuan dan Sasaran.....	10
IV. Lingkup Pembahasan.....	10
V. Metode pengumpulan data.....	11
VI. Sistematika Penulisan.....	14

BAB II TINJAUAN ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

II.1. Tinjauan Skateboard.....	15
II.1.1. Pengertian Skateboard.....	15

II.1.2. Tinjauan Ruang Arena.....	24
II.2.3. Kegiatan dan Pelaku.....	32
II.2. Tinjauan Pusat Perbelanjaan.....	34
II. 2.1. Pengertian Pusat Perbelanjaan.....	34
II.2.2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.....	34
II.2.3. Penentuan pusat perbelanjaan.....	36
II.2.4. Kegiatan dan Pelaku.....	38
II.3. Tinjauan Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan (bangunan fungsi campuran).....	40
II.4. Strategi Transformasi.....	41
II.4.1. Tinjauan gerakan jumping.....	41

BAB III ANALISA ARENA SKATE BOARD DAN PUSAT PEBELANJAAN

III.1. Misi dan Tujuan.....	43
III.2. Analisa Pelaku, Kegiatan dan Sirkulasi pada arena skateboard.....	44
III.2.1. View.....	48
III.2.2. Akustik.....	54
III.2.3. Pencahayaan.	54
III.2.4. Penghawaan.....	55
III.3. Analisa Bentuk Penyajian.....	56
III.3.1. Analisa alat permainan.....	59
III.4. Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang skateboard.....	64
III.5. Analisa Bentuk.....	65
III.5.1. Sebagai identitas keluar.....	65
III.5.2. Sebagai Identitas kedalam.....	68
III.6. Analisa Pusat Perbelanjaan.....	70
III.6.1. Analisa pelaku dan kegiatan pada pusat perbelanjaan.....	70
III.6.2. Penentuan Bentuk pusat perbelanjaan.....	72

III.6.3. Penentuan Pola Sirkulasi.....	74
III.6.4. Analisa Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.....	77
III.7. Analisa Penggabungan arena skate board dan pusat perbelanjaan.....	80
III.8. Analisa Lokasi dan Site.....	84
III.8.1. Analisa Lokasi.....	84
III.8.2. Analisa Pemilihan Site.....	87
III.8.3. Analisa kondisi site.....	91

BAB IV KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. Konsep Arena skateboard.....	94
IV.1.1. Konsep program kegiatan.....	94
IV.1.2. Konsep Bentuk Penyajian Arena.....	95
IV.1.3. Konsep orientasi pelaku.....	96
IV.1.4. Konsep Background.....	96
IV.1.4. Konsep Penataan Alat.....	97
IV.1.4. Konsep Bentuk Arena.....	97
IV.2. Konsep Pusat perbelanjaan.....	98
IV.2.1. Konsep Bentuk Ruang.....	98
IV.2.2. Konsep Pola Sirkulasi.....	98
IV.2.3. Konsep Materi yang di wadah.....	99
IV.2.4. Konsep Skala Pelayanan.....	100
IV.2.5. Konsep Sistem Pelayanan.....	100
IV.3. Konsep penggabungan arena skate board dan pusat perbelanjaan.....	100
IV.3.1. Pendekatan Konsep Tata Ruang Dalam.....	100
IV.3.2. Konsep Penggabungan Sirkulasi.....	102
IV.4. Konsep Bentuk.....	103
IV.4.1. Pendekatan Konsep Penampilan Bangunan sebagai Identitas ke luar.....	103
IV.4.2. Pendekatan konsep bentuk arena sebagai identitas kedalam.....	104

IV.5. Konsep Sistem Bangunan.....	104
IV.5.1. Konsep Sistem Struktur Bangunan.....	104
IV.5.2. Konsep Sistem Utilitas.....	105
IV.6. Konsep Pengolahan Site.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sirkulasi berurutan.....	17
Gambar 2.2. Sirkulasi menyebar.....	17
Gambar 2.3. Sirkulasi Vertikal.....	18
Gambar 2.4. Jarak speed pada bidang horizontal.....	19
Gambar 2.5. Jarak speed pada bidang miring.....	19
Gambar 2.6. Grid Rail.....	21
Gambar 2.7.Flat Fun Box.....	21
Gambar 2.8. Macam-macam Ramp.....	22
Gambar 2.9. Vert Ramp dan Quarter Ramp.....	23
Gambar 2.10. Pyramid.....	23
Gambar 2.11. Fun Box.....	23
Gambar 2.12. Grid Rail.....	24
Gambar 2.13. Pool Session.....	24
Gambar 2.14. Vert Ramp.....	24
Gambar 2.15. Kicker dan Transision Ramp.....	25
Gambar 2.16. Grid Rail.....	25
Gambar 2.17. Vert Ramp.....	26
Gambar 2.18. Vert Ramp.....	26
Gambar 2.19. Backgraund dengan latar polos.....	27
Gambar 2.20. Backgraund gambar	28
Gambar 2.21. Jarak pandang (tampak samping).....	28
Gambar 2.22. Jarak pandang (tampak atas).....	29
Gambar 2.23. jarak sudut pandang.....	29
Gambar 2.24. Sound system.....	30
Gambar 2.25. Suasana pada indoor arena.....	30

Gambar 3.1. Diagram kegiatan umum dan sirkulasi pada arena Skateboard.....	44
Gambar 3.2. Diagram kegiatan umum pengelolaan arena skateboard.....	46
Gambar 3.3. Kerumunan manusia.....	47
Gambar 3.4. View dari atas	49
Gambar 3.5. Dinding pada arena.....	50
Gambar 3.6. backgraund pad dinding dan lantai arena.....	51
Gambar 3.7. Head Rotation (horizontal plane).....	52
Gambar 3.8. Head rotation (vertical plane).....	53
Gambar 3.9. Penataan tempat duduk.....	54
Gambar 3.10. Pencahayaan langsung.....	55
Gambar 3.11. Penghawaan alami.....	56
Gambar 3.12. Penyajian satu arah.....	57
Gambar 3.13. Penyajian tiga arah.....	58
Gambar 3.14. Penyajian semua arah.....	59
Gambar 3.15. Alat menyatu dengan lantai (Colombias Skatepark).....	61
Gambar 3.16. Orange.....	61
Gambar 3.17. Kombinasi alat baru.....	62
Gambar 3.18. Transisi sudut.....	62
Gambar 3.19. Sketsa alat permainan.....	63
Gambar 3.20. Subordinasi P.P. terhadap arena yang lebih besar.....	68
Gambar 3. 21. Intensitas dalam bangunan.....	68
Gambar 3.22. Irama dalam bangunan.....	69
Gambar 3.23. Void.....	69
Gambar 3.24. Bentuk dinamis.....	70
Gambar 3.25. Diagram kegiatan penyewa dan penjaga toko.....	71
Gambar 3.26. Diagram umum kegiatan pengunjung pusat perbelanjaan.....	72
Gambar 3.27. Bentuk dasar ruang lingkaran.....	73
Gambar 3.28. Bentuk dasar segitiga.....	73

Gambar 3.29. Bantuk dasar segi empat.....	74
Gambar 3.30. Satu jalur sirkulasi dengan satu arah.....	75
Gambar 3.31. Satu jalur sirkulasi dengan dua arah.....	75
Gambar 3.32. Dua jalur sirkulasi dengan satu arah.....	75
Gambar 3.33. Pola sirkulasi dalam unit toko.....	76
Gambar 3.34. Penggunaan ruang selasar untuk sirkulasi.....	76
Gambar 3.35. Lebar jalur pelayanan restaurant.....	76
Gambar 3.36. Besaran ruang unit toko.....	78
Gambar 3.37. Diagram kegiatan dalam bangunan.....	81
Gambar 3.38. Diagram sirkulasi dalam bangunan.....	81
Gambar 3.39. Bentuk penggabungan.....	82
Gambar 3.40. Sketsa struktur lantai arena.....	83
Gambar 3.41. Peta pemilihan lokasi.....	85
Gambar 3.42. Tabel penilaian lokasi.....	87
Gambar 3.43. Site.....	88
Gambar 3.44. Tabel penilaian lokasi.....	90
Gambar 3.45. Site terpilih.....	91
Gambar 3.46. Analisa kondisi site	91
Gambar 3.47. Analisa view.....	92
Gambar 3.48. Analisa sirkulasi.....	93
Gambar 4.1. Konsep penyajian arena.....	95
Gambar 4.2. Sketsa konsep arena.....	98
Gambar 4.3. Konsep pola sirkulasi pada pusat perbelanjaan.....	98
Gambar 4.4. Konsep pola sirkulasi dalam unit toko.....	99
Gambar 4.5. Bentuk gabungan horizontal.....	102
Gambar 4.6. Bentuk gabungan Vertikal.....	102
Gambar 4.7. diagram sirkulasi dalam bangunan.....	102
Gambar 4.8. Sketsa konsep penampilan bangunan.....	103
Gambar 4.9. Sketsa konsep penampilan arena.....	104

Gambar 4.10. Sketsa struktur lantai arena.....	105
Gambar 4.11. Site.....	106
Gambar 4.12. Konsep Zonning.....	107
Gambar 4.13. Konsep orientasi bangunan.....	108
Gambar 4.14. Konsep orientasi dari bangunan.....	108
Gambar 4.15. Konsep sirkulasi dalam site.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar belakang

I.1. Skateboard di Yogyakarta

Olahraga skateboard lahir di Amerika dari lingkungan Urban dimana anak – anak di California tidak memiliki area bermain sehingga muncul sebuah permainan yang menggunakan papan beroda yang berkembang dan mulai dari trotoar, tangga – tangga fasilitas umum hingga arena skate board.¹

Di Indonesia sendiri olah raga skateboard sudah mulai digemari dan berkembang, terutama di pulau Jawa. Hal ini dapat dilihat dari rangkaian kegiatan perlombaan yang diadakan diberbagai kota besar, seperti : Jakarta, Bandung, Yogya, dan Surabaya dimana antusias peserta dan penonton sangat tinggi.

Di Yogya pada khususnya skateboard sudah mulai berkembang, terutama dalam kurun waktu tiga tahun terakhir. Hal ini dapat dilihat pada kejuaraan bertaraf nasional yang telah dilakukan di Yogyakarta pada 22 April 2001, antusias peserta dan masyarakat akan olahraga ini sangat besar, terutama dari kalangan muda yang haus akan sesuatu hal yang baru. Dari data yang didapat jumlah skater yang dulu kurang lebih 10 orang meningkat menjadi ± 200 orang.²

Di Yogya sendiri untuk pemain skateboard baru ada satu orang yang berprestasi dengan menjadi juara menengah. Hal ini dikarenakan belum adanya wadah dan sarana yang memadai bagi para skater untuk mengembangkan bakat.

¹Rosenberg, Urban Open Space.

²KR Minggu. 11 Februari 2001.

Untuk latihan biasanya mereka menggunakan lapangan parkir Mandala Krida, lapangan gedung pusat UGM, ISI, jalan depan pemda Yogya, sekitar stasiun lempuyangan, serta tempat – tempat yang mereka anggap menantang (memiliki alat yang memadai) dan dapat memamerkan kebolehan mereka.

Tempat – tempat tersebut mereka pilih karena memiliki berbagai faktor : ³

- a. Landasan (dasar) jalan yang halus dan rata.
- b. Luasan yang dianggap cukup untuk melakukan latihan skate board ($\pm 200\text{-}500\text{m}^2$).
- c. Memiliki rintangan yang baru untuk meningkatkan skill.
- d. Lokasi permainan dikawasan ramai dan banyak dilewati orang yang lalu lalang.

Dalam olah raga ini ada tingkatan skill yakni intermediate untuk pemula, dan menengah, serta advance untuk menengah, amatir dan Pro. Untuk membedakan para skater, akan dapat kita ketahui apabila skater telah menunjukkan kemampuan yang ia miliki. Biasanya para skater lebih memilih berlatih dengan sesama mereka yang memiliki skill yang hampir sama, karena dengan latihan bersama para skater yang memiliki skill yang lebih tinggi mereka menjadi tidak percaya diri dan cenderung menjadi penonton dan bukan menjadi partner dalam latihan bersama. Dengan kebiasaan ini para skater tidak akan mengalami perkembangan karena mereka tidak akan mengetahui bagaimana bermain skateboard yang baik dengan skill yang tinggi.

Untuk itu diperlukan suatu ruang arena sebagai tempat latihan, yang nantinya diharapkan akan dapat memacu (memberi motivasi), bagi skater yang belum mahir untuk lebih belajar dan berusaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki, dengan mendapatkan arahan langsung dari yang lebih mahir dengan cara berlatih bersama.

³Skateboarding. Com.

I.2. Pusat Perbelanjaan diYogya

Yogyakarta memiliki kegiatan perdagangan yang baik, hal ini dapat dilihat dari adanya pusat – pusat perbelanjaan, seperti Malioboro Mall, Galeria Mall, Alfa, Indo Grosir, Ramai Family Mall, dan lain sebagainya.

Awalnya pusat perbelanjaan berawal dari pedestrian (tempat orang lewat), yang selanjutnya digunakan sebagai tempat perdagangan. Sehingga muncullah pusat perbelanjaan yang berorientasi kedalam, karena kegiatan jual beli lebih ditujukan pada manusia yang berada didalam bangunan.⁴ Dalam perkembangannya pusat perbelanjaan saat ini bukan hanya sekedar sebagai tempat perbelanjaan, tetapi juga sebagai tempat berekreasi.⁵

Sektor perdagangan dikodya Yogya merupakan potensi perekonomian setelah sektor jasa yang mempunyai dampak pada perkembangan wilayah ini. Jika dilihat dari banyaknya pedagang diYogyakarta tampak bahwa Kodya Yogyakarta menempati posisi pertama dibandingkan kabupaten lain, dimana 43,89 % pedagang berada didaerah ini, 23,30 % diSleman dan selebihnya di kabupaten Gunungkidul, Kulonprogo dan Bantul.⁶

Hal ini menunjukkan bahwa wilayah Kodya Yogyakarta telah menjadi sentral bisnis dan akan terus berkembang seiring dengan meningkatnya pendapatan masyarakat, sehingga permintaan akan barang juga terus meningkat.

I.3. Tinjauan Pustaka

I.3.1. Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan

Terdapatnya tempat – tempat latihan skateboard diberbagai sudut kota dan berbagai fasilitas umum dapat mengganggu sirkulasi dan merusak fasilitas yang

⁴Konstruksi 169, 1992.

⁵Haryono, Wing, M.Ed, Drs Priwisata, rekreasi dan Entertainment, Ilmu Publishing, Bandung. 1978.

⁶Hamdan, TA UII, 1995

ada disekitar tempat latihan untuk itu diperlukan wadah yang dianggap tidak memerlukan lahan yang luas tetapi dapat memberikan hasrat yang kuat bagi skater untuk latihan dan bermain, sehingga dapat diwujudkan dalam suatu fasilitas komersial terpadu, yaitu tempat bermain skateboard yang dilengkapi fasilitas pusat perbelanjaan.

Sebagai salah satu pusat perdagangan dan keramaian :

- Mungkinkah manusia yang ada didalamnya diberikan hiburan yang berbeda dari aktivitas didalam pusat perbelanjaan ataupun mall.
- Mungkinkah menata perbelanjaan sehingga mendapat manfaat sebanyak – banyaknya dari skateboarding.
- Mungkinkah menampilkan skateboarding secara teatrikal.
- Mungkinkah menyimbolkan jumping dan rolling sebagai identitas keluar dan identitas kedalam.

Untuk beberapa pusat perbelanjaan yang ada diIndonesia telah memiliki fasilitas olah raga. Seperti sarana olah raga (Ice Skating) pada mall dapat kita jumpai pada Mall Taman Anggrek Jakarta dan Tunjungan Plaza Surabaya. Pada Mall Taman Anggrek arena terletak dilantai atas sehingga pengunjung dan pemain yang ingin mengaksesnya harus melewati deretan retail. Sedangkan diTunjungan Plaza arena terletak diPlaza utama dimana dapat langsung diakses oleh pengunjung dan pemain.⁷

Sedangkan yang akan direncanakan dan dirancang disini adalah arena skateboard dengan fasilitas pusat perbelanjaan.

A. Jenis Kegiatan

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat kegiatan yang ada pada arena skateboard dan pusat perbelanjaan, dimana yang menjadi obyek kegiatan adalah pengunjung.

⁷ pengamatan

Pusat perbelanjaan	Arena Skateboard
<ul style="list-style-type: none"> • Berbelanja • Jalan –jalan • Makan • Duduk sambil ngobrol • Berdiri dipinggir selasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain • Nonton • Istirahat

Sebagai contoh sifat dari pengunjung pusat perbelanjaan adalah belanja rekreasi, dimana aktivitas utama yang ada dalam pusat perbelanjaan adalah berbelanja, kegiatan berbelanja adalah kegiatan yang melelahkan, untuk itu diperlukan sarana yang dapat menyegarkan kembali, berupa :

- Rileksasi dan Rekreasi : tempat duduk, dan sebagainya
- Entertainment : menonton pertunjukan dan sebagainya.
- Amusement/kesenangan (menyalurkan hobi) : jalan – jalan, olahraga, main bilyard dan lain sebagainya.

Jadi kegiatan dalam arena skateboard dapat dikelompokkan pada :

- Entertainment : pertunjukan yang ditonton.
- Rekreasi dan Rileksasi : duduk ditaman, menonton TV, dan sebagainya.
- Amusement : penyaluran hobi dan kesenangan.

Jadi pengunjung yang datang kepusat perbelanjaan disamping dapat berbelanja pengantar (suami, anak, teman dan lain sebagainya) juga dapat menonton atau bermain skate board atau sebaliknya.

B. Manfaat Arena Skateboard pada Pusat Perbelanjaan

Dengan adanya arena skate board didalam bangunan maka akan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung, yang nantinya akan mendatangkan keuntungan baik dari konsumen skate board itu sendiri maupun dari konsumen yang ingin berbelanja dan berekreasi.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya arena skateboard pada pusat perbelanjaan akan memiliki keuntungan, antara lain :

- a. Menjadi daya tarik yang khas bagi pusat perbelanjaan sehingga terjadi hubungan timbal balik yang saling menguntungkan baik bagi skater, pengunjung maupun pusat perbelanjaan.
 - Bagi skater, merupakan tempat berlatih rutin atau tidak yang aman dan nyaman.
 - Bagi pengunjung, merupakan alternatif rekreasi, yang dapat menghilangkan kebosanan dalam pusat perbelanjaan.
 - Bagi penanam modal, memberikan tambahan income.
- b. Menjadi pusat keramaian yang akan menambah jumlah pengunjung yang datang sehingga dengan sendirinya pusat perbelanjaan menjadi ramai sehingga peluang bisnis semakin besar.

Sedangkan dari adanya arena skateboard pada pusat perbelanjaan akan menimbulkan konsekuensi sebagai berikut :

- a. Keamanan menjadi lebih ditingkatkan.
- b. Sirkulasi ditata dengan baik agar dapat dibedakan antara sirkulasi kearena dan pusat perbelanjaan.
- c. Besaran ruang yang dibutuhkan bertambah karena adanya ruang – ruang terbuka untuk menunjang kegiatan (penonton) pada arena skate board dan pusat perbelanjaan.

Untuk merencanakan bangunan arena skate board dan pusat perbelanjaan perlu diperhatikan hal – hal yang dapat mempengaruhi kegiatan pada arena skate board dan pusat perbelanjaan, adapun hal – hal yang perlu dipertimbangkan adalah :⁸

- a. Kejelasan (clarity).

Bertujuan untuk menarik perhatian orang, dan memberikan kejelasan bagi pengunjung mengenai bangunan yang ada.

- b. Kemencolokan (boldness).

Dari transformasi gerakan jumping dan rolling sehingga dapat dengan mudah dikenali pada penampilan fisik (ruang luar).

c. Keakraban (Intimacy).

Menciptakan ruang terbuka pada beberapa bagian pusat perbelanjaan dan arena untuk view kearena dan keakraban antara pengunjung sehingga dapat berinteraksi dengan nyaman sambil menonton skate board.

d. Kompleksitas (Complexity).

Penciptaan suasana ruang arena yang dinamis, dan tidak monoton dengan mentransformasikan dari jumping dan rolling.

e. Fleksibilitas (Flexibility).

Membuat ruang arena yang dapat dirubah dan dibentuk dengan karakter yang kuat.

f. Kebaharuan (Inventiveness).

Diperlukan tatanan ruang arena yang tidak membosankan pengunjung.

Dari uraian diatas maka perlu diperhatikan hal –hal yang dapat menunjang kegiatan dalam bangunan :

- Bentuk dan suasana ruang arena variatif namun jelas menurut gerakan jumping dan rolling.(Clarity).
- Kemenarikan dalam penyelesaian interior.(Kompleksitas).
- Menciptakan suasana yang berbeda antara arena dan pusat perbelanjaan dengan pengolahan unsur pembentukan ruang yang variatif.(Clarity).
- Pencahayaan dan penghawaan untuk mendukung aktivitas pada arena.(Intimacy)
- View yang berorientasi kearena guna mendukung kegiatan yang ada sebagai entertainment.(Intimacy)

⁸Hoyt, Charles K, More Places for People, Mc. Graw Hill Book Company-New York.1983.
Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan

- Membuat ruang arena dengan kombinasi alat yang menarik dan baru, dengan permainan naik turun bidang lantai yang menjadi kesatuan dengan alat. (Investeness).

Pada arena skateboard secara eksklusif hanya melayani kegiatan latihan rutin atau pertunjukan, klinik dan pengelola. Sedangkan kegiatan yang berhubungan dengan jual beli dilayani pada pusat perbelanjaan.

I.3.2. Bangunan Fungsi Campuran

Kota Yogyakarta saat ini tumbuh dan berkembang sebagaimana kota – kota lain di Indonesia. Perkembangan populasi penduduk kota semakin bertambah, kemacetan lalu lintas mulai terasa, kepadatan bangunan semakin tinggi, ruang terbuka semakin terbatas, polutif serta tuntutan kebutuhan semakin meningkat.⁹

Kota Yogya pada tahun 1996 memiliki jumlah penduduk 474.461 jiwa, dan tingkat kepadatan sebesar 14.599 jiwa/km².¹⁰

Ini termasuk dalam kategori sangat padat bahkan melebihi ambang batas yang diperkenankan untuk daerah perkotaan yaitu tidak boleh melebihi 14.000 jiwa/km².¹¹

Untuk wilayah Yogyakarta, semakin sulit dan mahalnya harga lokasi yang dianggap strategis dan potensial, memunculkan suatu gagasan untuk menggabungkan berbagai macam kegiatan yang tadinya terpisah diberbagai sudut kota kedalam suatu wadah supaya lahannya terpakai secara optimal, sehingga menjadi satu struktur yang kompleks dimana semua kegunaan dan fasilitas saling berkaitan dalam integrasi yang kuat.

⁹Tor Stupa 6.

¹⁰Kodya Yogya Dalam Angka 1996.

¹¹Pedoman Perencanaan Lingkungan-Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan.
Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan

I.4. Bangunan Sebagai Identitas

Dalam berbagai bidang olahraga telah memiliki wadah yang dapat dengan mudah kita kenali (khusus di Yogya), seperti : sepakbola (stadion Mandala krida), tennis lapangan (stadion dilembah UGM), dan juga bangunan lain dengan fungsi yang berbeda (selain olah raga) seperti museum Monumen Yogya Kembali, Universitas UPN, dan lain sebagainya. Bangunan – bangunan tersebut diatas merupakan identitas dari kegiatan itu sendiri dan dapat kita kenali dengan mudah karena memiliki perbedaan yang mencolok dengan lingkungan sekitarnya.

Untuk itu agar skater maupun pengunjung dapat dengan mudah mengenali bangunan arena skate board, maka alangkah baiknya apabila bangunan tersebut merupakan cerminan (simbol) dalam olahraga skate board itu sendiri dan memiliki bentuk yang berbeda dengan lingkungan sekitarnya, sehingga orang tahu akan identitas bangunan tersebut.

II. Permasalahan

II.1. Permasalahan Umum

- 1) Bagaimana merencanakan dan menggabungkan fungsi dalam merancang arena skateboard dan pusat perbelanjaan.

II.2. Permasalahan Khusus

- 1) Bagaimana merencanakan dan merancang arena skate board dan pusat perbelanjaan dengan memfokuskan pada arena skateboard.
- 2) Bagaimana merencanakan penampilan bangunan sebagai identitas sehingga orang dapat mengetahui ada aktivitas skateboarding didalamnya menurut gerakan jumping dan rolling dalam skateboard.
- 3) Bagaimana mentransformasikan gerakan jumping dan rolling dalam olahraga skateboard kedalam bentuk tata ruang arena sebagai identitas kedalam.

III. Tujuan dan Sasaran

III.1. Tujuan

- a. Merencanakan dan merancang suatu arena untuk kegiatan latihan skateboard dengan fasilitas bangunan pusat perbelanjaan yang memfokuskan pada arena skate board, dengan pendekatan penataan tata ruang arena sebagai identitas kedalam dan penampilan bangunan sebagai identitas yang ditransformasikan dari gerakan jumping dan rolling yang ada dalam olah raga skateboard.

III.2. Sasaran

- a. Merancang arena skateboard dan bangunan pusat perbelanjaan dengan memfokuskan pada arena skateboard..
- b. Menampilkan suatu gerakan jumping dan rolling yang ditransformasikan kedalam penampilan bangunan sebagai identitas sehingga mudah dikenali baik oleh skater maupun pengunjung.
- c. Menampilkan gerakan jumping dan rolling yang ditransformasikan kedalam penataan tata ruang arena sebagai identitas kedalam.

IV. Lingkup Pembahasan

Dalam lingkup pembahasan terdiri dari :

- a. Studi gerakan skateboard.
- b. Studi pusat perbelanjaan.
- c. Studi kebutuhan ruang, dimensi ruang, program ruang, sirkulasi, pelaku aktivitas, visual dan elemen arsitektural.
- d. Studi transformasi penampilan bangunan dan penataan tata ruang dalam (ruang arena skateboard) dengan pendekatan gerakan skate board sebagai dasar perancangan.

- e. Lingkup pembahasan dibatasi pada permasalahan arsitektural saja, sedangkan permasalahan ekonomi, dan lingkungan hanya akan dilakukan dengan dengan pendekatan asumsi logis.

V. Metode pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data penulis melakukan langkah – langkah yang akan ditempuh yang nantinya akan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Adapun metode pengumpulan data berisi tahapan pencarian data yang dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Observasi langsung,

Yaitu pengamatan yang dilakukan langsung dilapangan anantara lain dengan cara :

- a. Interview dengan para pemain skate board diYogya mengenai keinginan mereka bila aktivitasnya diwadahi dalam arena skateboard pada pusat perbelanjaan.
- b. Interview dengan pengunjung pusat perbelanjaan apabila ada arena skate board dengan failitas pusat perbelanjaan.
- c. Mengamati gerakan, speed dan alat yang digunakan oleh skater.

- b. Observasi tidak langsung,

Yaitu pengamatan yang dilakukan secara tidak langsung, yaitu dengan cara :

- a. Dengan mengumpulkan literatur mengenai alat dalam skateboard dan gerakan jumping dan rolling.
- b. Melakukan studi literatur tentang pusat perbelanjaan.
- d. Melakukan studi literatur untuk mendapatkan gambaran tentang arena skateboard dengan fasilitas pusat perbelanjaan.

- e. Melakukan studi literatur dalam startegi transformasi gerakan jumping dan roling.

Selanjutnya adalah menguraikan permasalahan kedalam pembahasan yang lebih mendalam

V.1. Tahap Identifikasi Masalah

Dalam tahapan ini akan diuraikan secara rinci untuk mendapat gambaran mengenai latar belakang dan pembahasannya yang meliputi :

- Mengidentifikasi kondisi olahraga skateboarding di Yogyakarta.
- Mengidentifikasi kondisi pusat perbelanjaan di Yogyakarta.
- Mengidentifikasi kebutuhan akan sarana skateboard dan pusat perbelanjaan.
- Mengidentifikasi bangunan sebagai identitas.

V.2. Tahap Identifikasi dan Spesifikasi Data

Pada tahap ini data-data teotrikal maupun data –data faktual yang diperoleh akan dibahas lebih lanjut sehingga diperoleh data yang relevan untuk pemecahan masalah.

- Mengkaji gerakan jumping dan rolling dalam permainan skateboard.
- Mengkaji sebuah arena skateboard sebagai sarana berlatih.
- Membahas aspek-aspek yang mempengaruhi penyajian ruang arena skateboard.
- Membahas lebih lanjut tentang pusat perbelanjaan.
- Membahas tentang penggabungan arena skateboard dan pusat perbelanjaan dan aspek – aspek yang ada.
- Membahas strategi transformasi.
- Meninjau lebih lanjut lokasi dan kondisi site yang mendukung keberadaan arena skateboard pada pusat perbelanjaan.

V.3. Tahap Analisis dan Sintesa

Analisa dipakai untuk mendapatkan pendekatan – pendekatan konsep perencanaan dan perancangan.

Dengan pendekatan ini diperoleh sintesis permasalahan berupa konsep perencanaan dan perancangan.

- Menganalisa gerakan jumping dan rolling yang akan ditransformasikan pada arena skateboard.
- Menganalisis lebih lanjut tentang aspek aspek perencanaan arena skateboard.
- Menganalisa penggabungan arena skateboard dan pusat perbelanjaan.
- Melakukan pendekatan – pendekatan konsep perencanaan dan perancangan dari analisa yang dilakukan.
- Merumuskan perencanaan dan perancangan dari hasil pendekatan konsep yang dilakukan.

VI. Keaslian Penulisan

Untuk membedakan penulisan ini dengan penulisan sebelumnya maka disini penulis akan menyampaikan beberapa perbedaan yang ada dengan penulisan yang sudah ada.

Permasalahan yang diangkat sebelumnya :

1. Bagaimana konsep komposisi alat standar ke arena didalam bangunan (indoor) untuk memunculkan skate park yang selalu baru.
2. Bagaimana konsep landscape ruang luar yang dapat mendukung hubungan antara yang menonton dan yang ditonton dalam sebuah taman rekreasi.
(Eka Biankartika Putra, Skate Park di Yogya sebagai sarana pengembangan bakat skater muda dan alternatif tempat rekreasi, 2001).

VII. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Merupakan tahap permulaan yang berisi tentang latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, metode pengumpulan data, keaslian penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

Berisi tentang data-data teotrikal dan faktual terhadap aspek-aspek pengertian dan penyajian arena, macam pusat perbelanjaan, kegiatan dan penampilan bangunan yang mengacu dari transformasi gerakan jumping dan rolling.

BAB III. ANALISA ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

Berisi tentang analisis data-data yang menyangkut aspek-aspek peruangan, dan penampilan bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan.

BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang konsep perncanaan dan perancangan, berupa pengumpulan item-item pokok yang diambil dari analisis pada bab sebelumnya dan diolah secara kuantitatif sehingga akan menghasilkan konsep sebagai paduan dalam merancang arena skateboard.

BAB II

TINJAUAN ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

Dalam bab ini akan dibahas :

1. Skateboard, pengertian dan aspek-aspek yang mempengaruhi penyajian dalam arena skateboard.
2. Pusat perbelanjaan, pengertian dan klasifikasi pusat perbelanjaan
3. Bentuk penampilan bangunan sebagai identitas keluar dan identitas kedalam dari transformasi gerakan jumping dan rollig.

II.1. Tinjauan Skateboard

II.1.1. Pengertian Skateboard

Skateboard adalah olahraga yang menggunakan papan beroda yang berjalan lurus kedepan dan selalu berusaha melewati rintangan yang ada. Dalam melewati rintangan skater menggunakan trik-trik tertentu yang menjadi dasar dari trik trik selanjutnya. Trik disini adalah cara untuk melakukan gerakan dasar yaitu melompat dan berputar. Adapun trik dasar yaitu ollie, nollie, boardslide, flips, 50-50 dan grap.

Skateboard dapat digolongkan kedalam *Street Performing Sport*, karena ada kecendrungan para skater selalu memperhatikan gaya yang akan menjadi perhatian orang lain. Dengan kata lain para skater lebih senang bila ditonton oleh

orang lain. Untuk memperlihatkan kemampuan yang dimiliki tidak lepas dari alat yang digunakan untuk menunjukkan skill yang dimiliki.¹²

A. Pola Permainan Skateboard

Permainan skate board memiliki kedinamisan gerak yang variatif dan berpola. Berpola disini adalah melakukan trik yang satu ketrik yang lain secara berurutan, dari pancapaian awal ketrik pertama dan memerlukan penambah kecepatan melalui bidang miring dan seterusnya.. Permainan skate board yang ada dijalanan memiliki ruang gerak terbatas sehingga dalam melakukan trik yang satu ke trik yang lain para skater harus berhenti, menyebabkan kekauan sehingga para skater tidak dapat meningkatkan skill.¹³

Sedangkan dalam indoor arena gerakan para skater bebas dan dapat melakukan trik yang satu ke trik yang lain dengan berurutan.

Secara garis besarnya ada dua pola dalam memainkan skateboard :

1. Horizontal (street).

Permainannya bersifat horizontal. Dalam melakukan permainan ini alat-alat diletakkan pada bidang horizontal. Adapun alat- alatnya antar lain Grid Rail, Pyramid, transision Ramp, Kicker Ramp dan Fun Box.

2. Vertikal.

a. Permainannya bersifat vertikal (bolak-balik), dalam melakukan permainan ini dibutuhkan alat yang disebut Ramp, antara lain mini Ramp, Quarter Ramp, Vert Ramp.

b. Permainan bersifat vertikal (menyebar), dalam melakukan permainan ini menggunakan kolam renang yang kering (Pool Session).

gerakan yang ada dalam skate board.

¹²Eka Biankartitika, TA UII. 2000

¹³pengamatan.

B. Sirkulasi Permainan

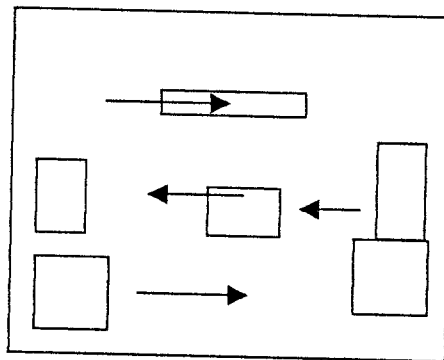
Disini akan dibahas pola sirkulasi dari permainan skateboard berdasarkan dari gerakan yang ada dalam skate board.

1. Horizontal

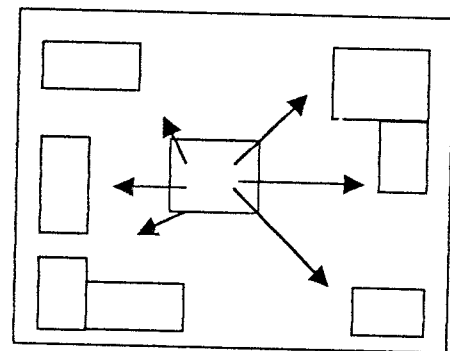
Ada dua jenis sirkulasi yang muncul dalam pola horizontal, yaitu :

a. Berurutan.

Dalam sirkulasi ini skater melakukan trik secara berurutan dari sudut yang satu kesudut yang lain dengan cara bolak-balik, dimana alat yang digunakan disusun berurutan. Biasanya alat-alat tersebut telah diletakkan bersaf-saf atau paralel. Dan untuk melakukan variasi permainan biasanya skater pindah ke saf berikutnya.



Gb.2.1. Sirkulasi berurutan.



Gb.2.2. Sirkulasi menyebar.

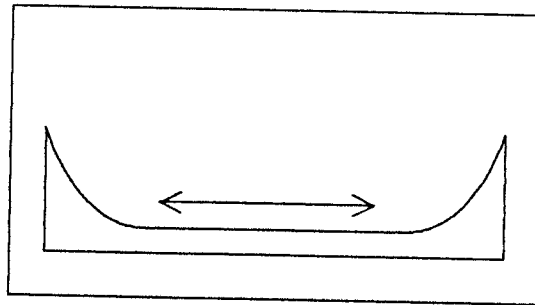
b. Menyebar.

Pada sirkulasi ini dalam melakukan trik pada satu alat ke alat lain skater selalu mencari jarak yang dianggap cukup untuk mencapai kecepatan yang diinginkan. Sedangkan dalam perletakan alat biasanya pada sudut-sudut, seperti dinding maupun sudut ruangan.

2. Vertikal.

Sirkulasi pada pola ini hanya satu arah bolak-balik, hal ini dikarenakan alat yang digunakan merupakan jalur sirkulasi yang dilewati skater. Alat ini berbentuk U (Vert) dimana skater melakukan trik pada ujung Vert baik pada

saat diujung maupun pada saat melayang. Trik pada Vert sama pada Pool Session hanya dalam sirkulasi pada Pool Session bisa menyebar.



Gb.2.3. Sirkulasi vertikal pada Vert Ramp.

Dari sirkulasi dan pola permainan dalam gerakan jumping dan rolling yang menjadi dasar bagi skater untuk melakukan trik memiliki tiga sifat yaitu sebagai berikut :

1. Mengalir seperti air, yaitu berjalan lurus kedepan dan mengikuti arah menuju tempat alat trik yang dituju.
2. Bergelombang, yaitu dalam setiap melakukan trik selalu melompat keatas dan pada saat melayang sesaat melakukan trik untuk kemudian kebawah dan kembali berjalan lurus untuk menuju trik berikutnya.
3. Menerjang, yaitu dalam melakukan trik skater akan membenturkan papan skateboard kesuatu benda (alat) kemudian berseluncur diatasnya.

C. Gerakan dalam Skateboard

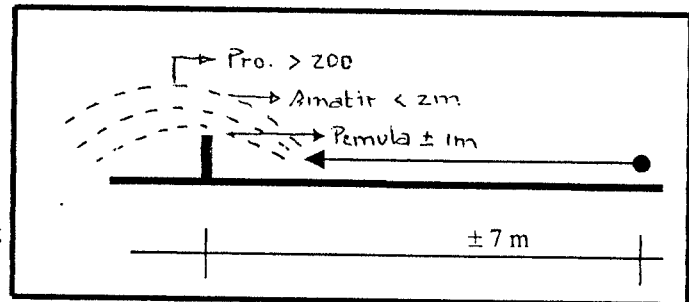
(1). Kecepatan (Speed)

Dalam permainan skate board kecepatan sangat menentukan untuk melakukan trik (atraksi). Para skater biasanya selalu mengambil ancang-ancang dengan jarak tertentu yang dianggap cukup untuk memacu kecepatan. Semakin cepat skater maka kemungkinan keberhasilan trik yang dilakukan semakin besar pula.

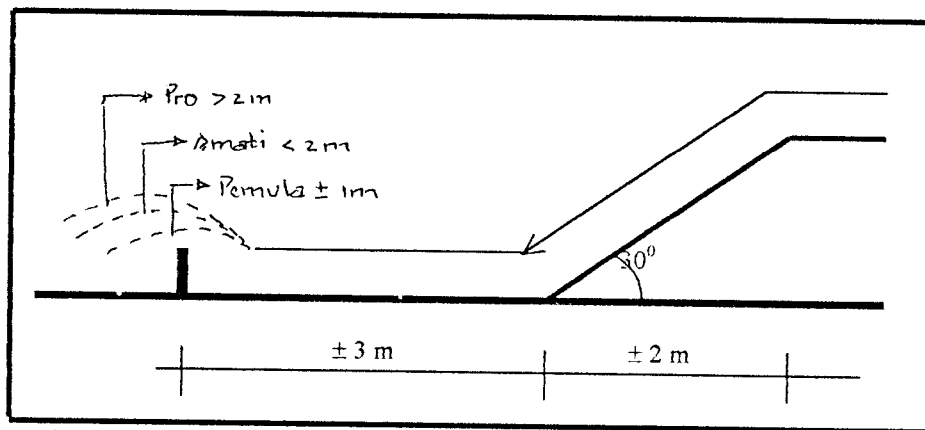
Pengambilan ancang-ancang untuk kecepatan biasanya dilakukan pada alat-alat yang memiliki pola horizontal. Sedangkan untuk trik dengan pola vertikal

tidak memerlukan jarak untuk melakukan kecepatan karena pada pola vertikal anchang-ancang cukup dilakukan pada bagian pinggir vert, dan kemudian meluncur kebawah sehingga batas kecepatan yang diinginkan oleh skater untuk melakukan trik dapat terpenuhi.

Sumber : pengamatan



Gb.2.4. Jarak speed pada bidang horizontal.



sumber : pengamatan

Gb.2.5. Jarak speed pada bidang miring.

(2). Beberapa Gerakan Atraksi (trik)

Olah raga ini mempunyai cara yang khas dalam memainkannya, yaitu dengan melompati rintangan yang ada dan berseluncur (diantara dua roda) diatas rintangan yang ada. Semakin jauh jarak atau tinggi rintangan yang dapat dilewati maka akan semakin hebat skill yang dimiliki oleh skater.

Ada dua macam perletakan kaki reguler (kaki kiri didepan) dan goofy (kaki kanan didepan). Sedangkan bagian depan dari papan disebut nose dan bagian belakang disebut tail.

Pada dasarnya gerakan skate board terbagi dalam dua macam gerakan, yaitu :

Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan

1. Jumping, yaitu bersifat melompati sesuatu yang ada didepannya.
 - a. Ollie : belakang papan ditekan sehingga bagian depan terangkat dan melayang sesaat. (Alan Geifand. 1979).
 - b. Grap : pada saat melompat bagian tengah papan dipegang.
 - c. Boardslides : kaki belakang dipop hingga melompat dan bagian tengah papan dibenturkan dan beseluncur.
2. Rolling, yaitu melakukan lompatan dan pada saat papan melayang sesaat dilakukan perputaran dengan menggunakan papan skateboard.
 - a. Back side pop shove it : bagian belakang papan disentak hingga papan terangkat dan ketika melayang papan diputar 180^0 .
 - b. Front side pop shove it : bagian depan papan disentak hingga papan terangkat dan ketika melayang papan diputar 180^0 .
 - c. Kick flips : kaki depan bagian sisi dalam menendang papan kearah belakang posisi badan sambil papan bagian belakang dipop /disentak hingga melompat dan melayang kemudian papan diputar 360^0 searah sumbu papan. (Rodney Mullen. 1983).
 - d. Hillflips : kaki depan bagian tumit menendang papan kearah depan posisi badan sambil papan bagian belakang dipop/disentak hingga melompat dan melayang sesaat kemudian papan diputar 360^0 searah sumbu papan.

Dalam skateboard ada dua macam tingkatan skill yaitu intermediate dan advance. Untuk intermediate (dasar) telah dibahas pada uraian diatas, sedangkan untuk advance selain telah menguasai gerakan dasar juga memiliki gerakan yang memerlukan teknik tinggi :

1. Nollie : bagian depan papan dipop(tekan) hingga bagian belakang terangkat dan melayang seaat.
2. Noseslides : bagian depan papan berseluncur sedangkan bagian belakang terangkat.
3. Tailslides : bagian belakang papan berseluncur sedangkan bagian depan terangkat.

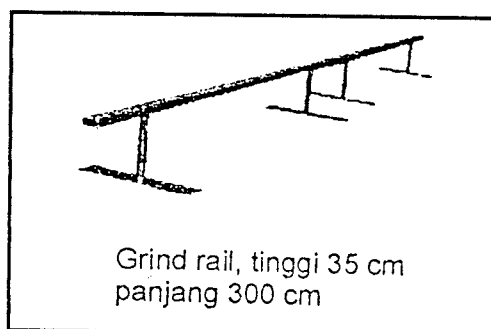
4. 360° flip : kaki depan dan belakang menyentak papan berlawanan arah hingga papan terangkat dan diputar 360°.
5. Lipsslide : posisi papan berbalik arah 180° (berputar) dan kemudian bagian tengah papan meluncur diatas Gridrail.
6. 50 –50 : posisi badan dan papan berputar 180° kemudian bagian tengah papan beseluncur diatas grid rail.
7. Blauntslides : perpaduan dari noseslide dan tail slide.
8. Drupping in : bagian belakang papan menempel pada ujung ram dan bagian depan disiapkan turun terlebih dahulu.
9. Back side kick turn : kaki belakang turun terlebih dahulu.
10. Front side kick turn : kaki depan (bagian depan papan) turun terlebih dahulu.
11. Rock to fokie : pertengahan papan ditahan pada ujung mini ram dan kemudian turun dari arah yang berlawanan.

(3). Dimensi dan Macam Alat

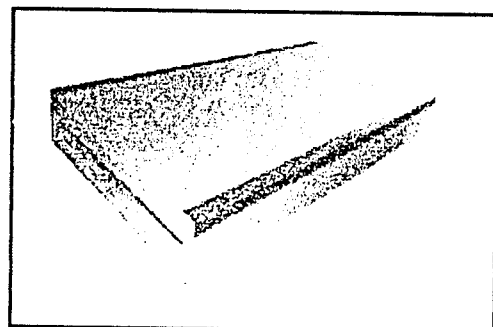
Dalam permainan skate board tidak lepas dari peran alat bantu sebagai rintangan yang harus dihadapi. Pada bagian ini akan diulas mengenai alat¹⁴.

a. Alat untuk tingkat dasar

1. Grid Rail, berupa besi memanjang yang memiliki perletakan horizontal dan miring, digunakan sejajar dari kedua sisi.



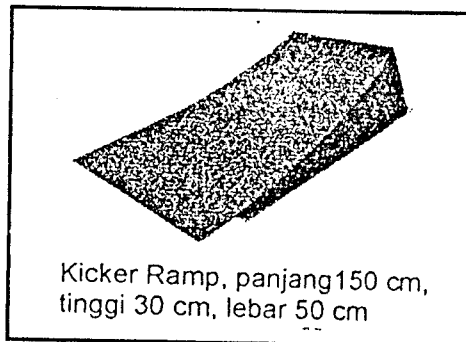
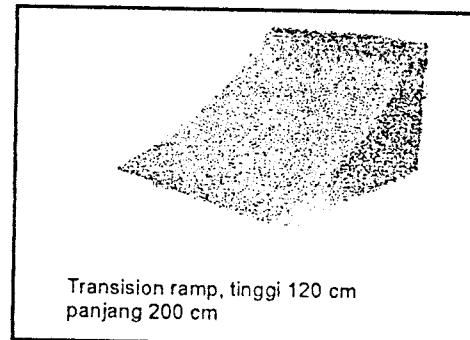
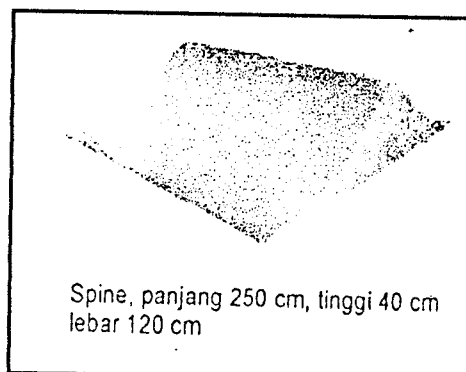
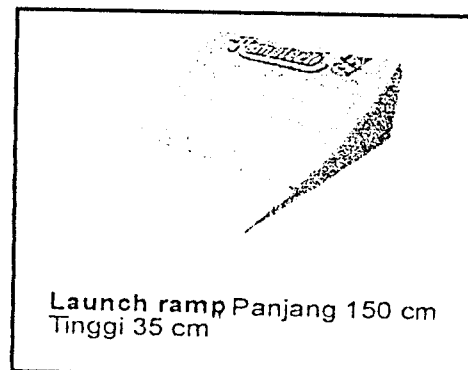
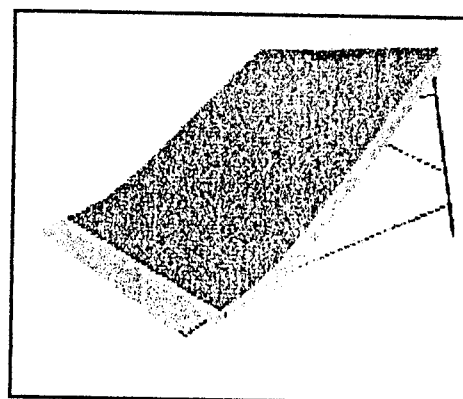
Gb.2.6. Grid Rail.



Gb.2.7. Flat Fun Box.

¹⁴ Skate Park / Ramptech. Comp.
Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan

2. Ledge (trotoar)/ Flat Fun Box, berupa perbedaan lantai yang memiliki sisi 90° (tegak lurus) atau melengkung, dimensi : panjang 260 cm tinggi 35cm, lebar 120cm, digunakan sejajar dari kedua sisi.
3. Ramp, hampir sama dengan Ledge hanya sisi pada perbedaan tinggi lantai lebih landai. Ramp terdiri dari berbagai jenis : Transision Ramp, Launch Ramp, Kicker Ramp, Spine, dan alat yang lebih lanjut Vert Ramp dan Quareter Ramp, ramp digunakan hanya dari satu sisi yang miring kelantai.

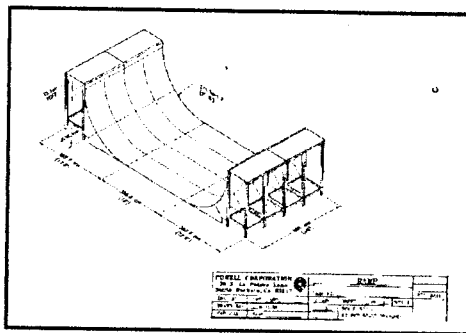
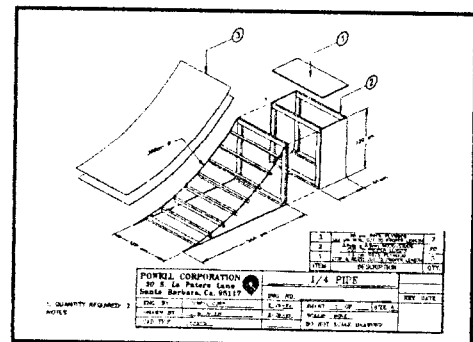


Gb.2.8. Macam-macam Ramp

b. Alat untuk tingkat lanjut.

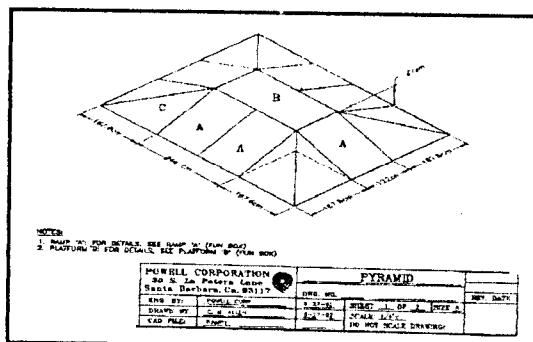
Alat untuk tingkat lanjut memiliki resiko dan kesulitan yang lebih besar dibanding dengan alat tingkat dasar. Alat untuk tingkat lanjut merupakan gabungan (kombinasi) dari alat pada tingkat dasar, seperti :

1. Vert Ramp (half pipe) merupakan pengembangan dari Quarter Ramp yang digabung menjadi satu dan memiliki ketinggian $\frac{1}{2}$ lingkaran, memiliki dimensi, panjang 11,692m, lebar 9,88m, tinggi 3,258m. Sedangkan. Quarter Ramp merupakan pengembangan dari ramp pada tingkat dasar dengan penambahan ketinggian, memiliki dimensi, panjang 2,6 m, lebar 2,4m, tinggi, 1,8m.

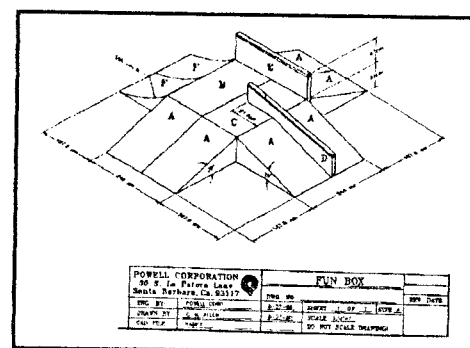


Gb.2.9 Vert Ramp dan Quarter Ramp

4. Pyramid, pengembangan dari launch ramp yang digabung menjadi satu. Memiliki dimensi panjang 5,8m, lebar 5,8m, dan tinggi 1,2m. Pyramid dapat digunakan dari berbagai sisi.



Gb.2.10. Pyramid.



Gb.2.11. Fun box.

5. Fun box.

Gabungan dari grid rail dan launch ramp. Memiliki dimensi, panjang 5,8m, lebar 5,8m, dan tinggi 1,2m. Fun box digunakan pada tiap sisi.

Dari alat yang telah dibahas diatas dapat diketahui bahwa alat untuk tingkat dasar tidak melebihi dari tinggi 150 m dan merupakan alat tunggal (tanpa kombinasi). Karena faktor resiko pada alat yang rendah ($\leq 150m$) lebih kecil daripada menggunakan alat yang memiliki ketinggian melebihi 150m.

II.1.2. Tinjauan Ruang Arena

A. Visual

Dari ragam trik yang telah dibahas diatas, trik-trik tersebut memiliki sesuatu yang dapat dijadikan orientasi view yang baik dari penonton ke arah skater (pada saat melakukan trik) sehingga dapat dilihat dan menimbulkan kepuasan pada penonton.

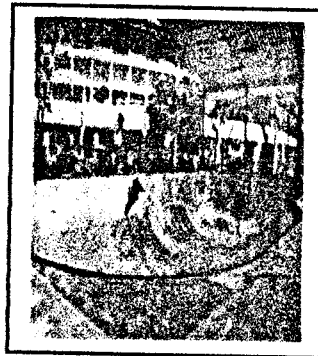
Adapun orientasi view adalah sebagai berikut :¹⁵

1. View dari atas.

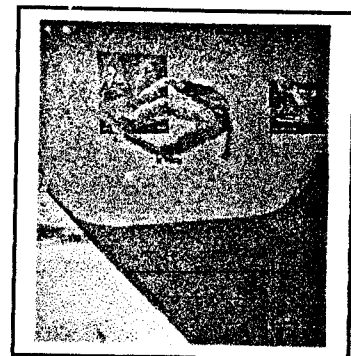
View dari atas sangat baik untuk trik-trik yang memiliki sifat bergerak keatas dan kebawah, misalnya pada alat grid rail, Vert Ramp atau Quarter Ramp, dan Pool session. View dari atas dapat dilihat dari segala arah.



Gb.2.12. Grid Rail.



Gb.2.13. Pool Session.



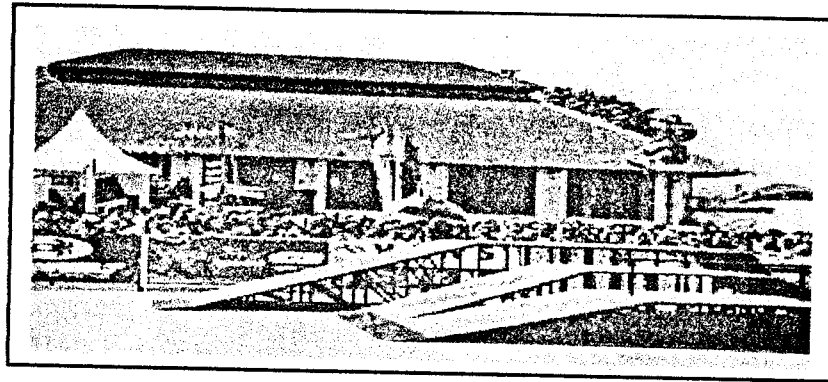
Gb.2.14. Vert Ramp.

¹⁵skateboarding. Comp.
Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan

Penambahan elemen-elemen arsitektural pada alat skateboard dapat memberikan view yang lebih variatif, seperti elemen tangga pada gridrail, elemen vegetasi pada Pool Sesion, dan lain-lain.

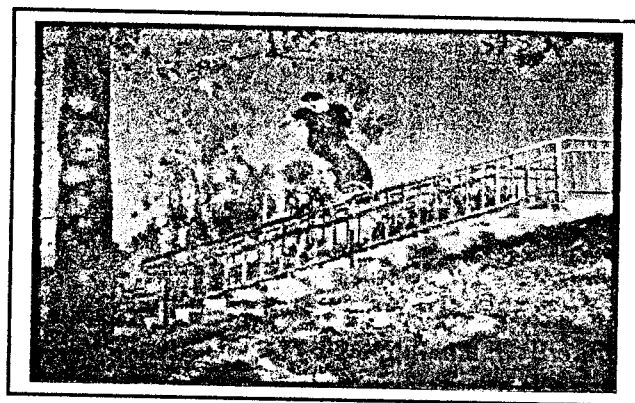
2. View sejajar.

View dari arah sejajar sudut pandang sangat baik untuk trik-trik yang memiliki sifat melompati sesuatu. Misalnya pada alat : Pyramid, Fun Box, Kicker Ramp, Transision Ramp, Vert dan Quarter Ramp, ledge dan Grid Rail.

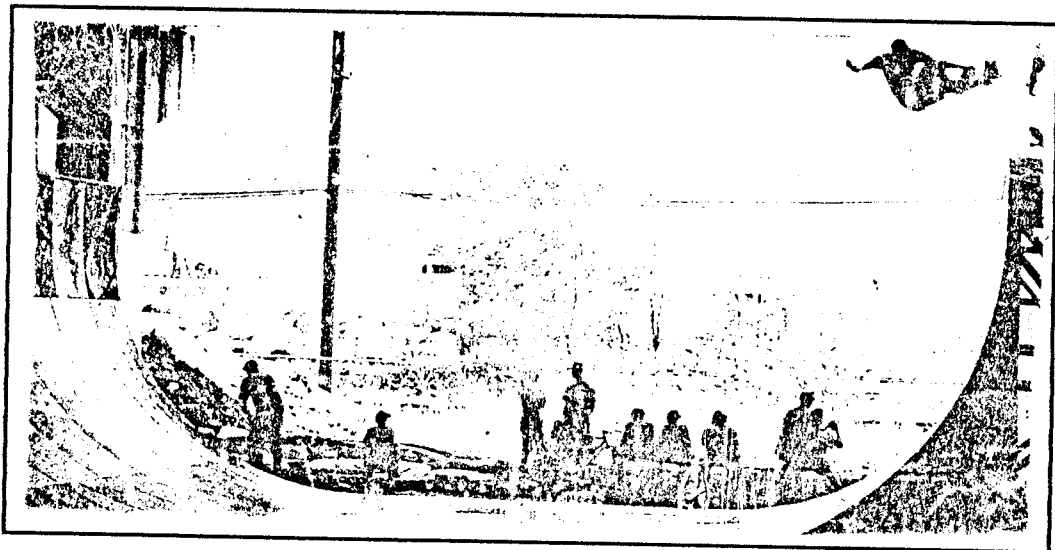


Gb.2.15. Kicker dan transision Ramp.

Untuk trik-trik dengan lompatan seperti pada Ramp dapat dilihat dengan lebih baik dari atas karena penonton dapat menyaksikan dengan lebih dekat atraksi (trik skater. sedangkan dari arah sejajar hanya baik untuk trik-trik dengan lompatan rendah misal pada ledge atau flat fun box. Selain dari atas trik pada gridrail juga dapat dilihat dengan baik dari arah sejajar.



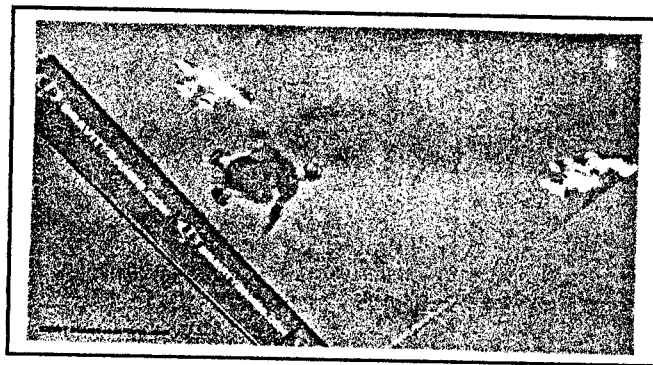
Gb.2.16. Grid Rail.



Gb.2.17. Vert Ramp.

3. View dari bawah.

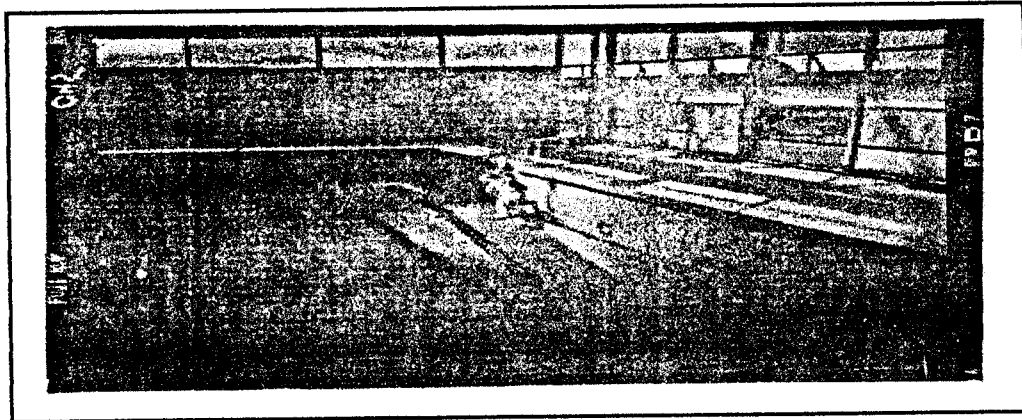
View dari arah ini tidak begitu mendukung visual yang baik karena penonton tidak dapat menyaksikan dengan cermat trik yang dilakukan. Dan view dari arah ini hanya baik untuk trik pada alat Vert Ramp.



Gb.2.18. Vert Ramp.

B. Background

Background sangat mendukung akan situasi dan penampilan skater, sehingga penonton yang melihat akan tertarik dan ingin terjun (ikut) didalam kegiatan yang ada pada arena skateboard.



Gb.2.19. Background dengan latar polos pada lantai dalam indoor arena.

Background dapat dikelompokkan menjadi dua :

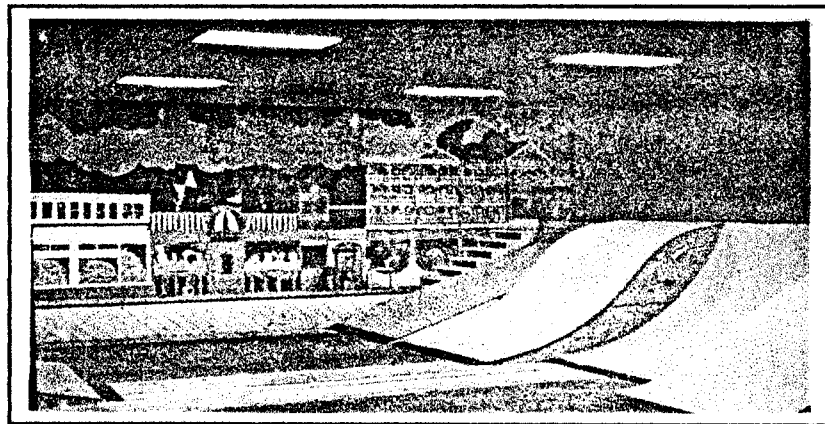
- a. Background pada lantai, sesuatu yang dilihat dari atas.
- b. Background pada dinding, sesuatu yang dilihat dari arah sejajar orang.

Background pada dinding dan lantai sebagai latar belakang dapat dibagi menjadi dua kelompok :²¹

- a. Dinding/lantai dengan latar gambar, bersifat sebagai obyek visual, orang akan melihat gambar dan tidak akan memperhatikan kegiatan dalam ruang, contoh lukisan yang terletak pada dinding.
- b. Dinding/lantai dengan latar polos (blank), bersifat sebagai non obyek visual, orang akan memperhatikan kegiatan dalam ruang, contoh : kegiatan olahraga dalam indoor arena.

Disamping itu tekstur dapat mempertegas, dan mengaburkan suasana ruang, kesan yang ditimbulkan :

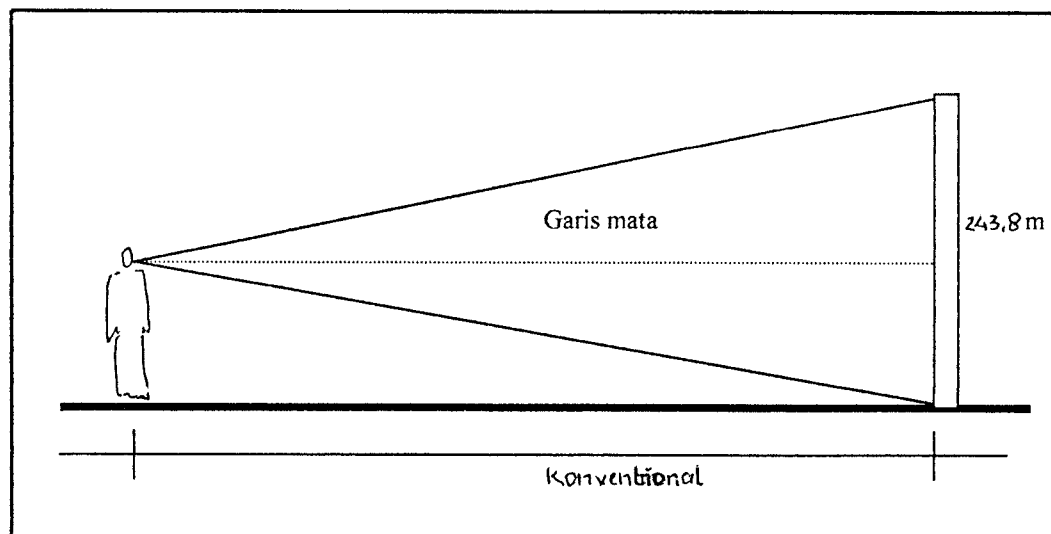
1. Halus (betuk datar) : menyenangkan, ketenangan, dan kelembutan, licin.
2. Kasar (bentuk tidak rata) : menarik perhatian, agresif, ancaman, dan kekuatan, hambatan.



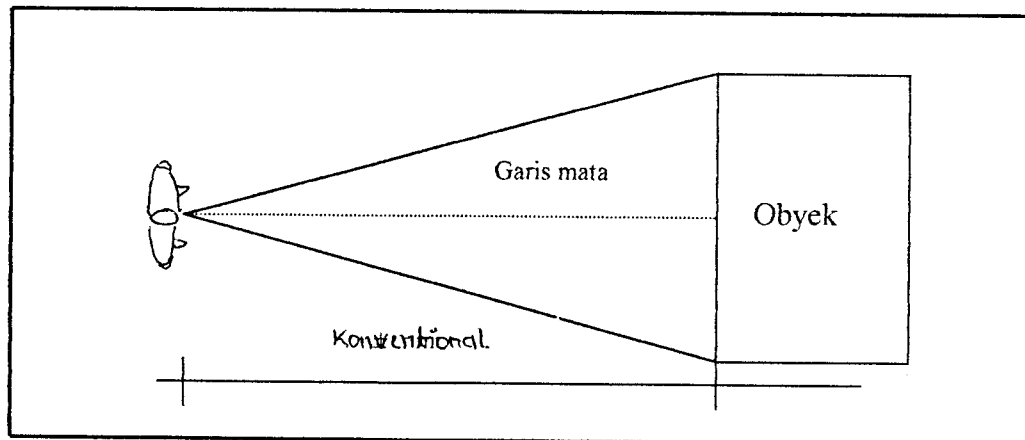
Gb.2.20. Background gambar pada dinding dalam indoor arena.

C. 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.



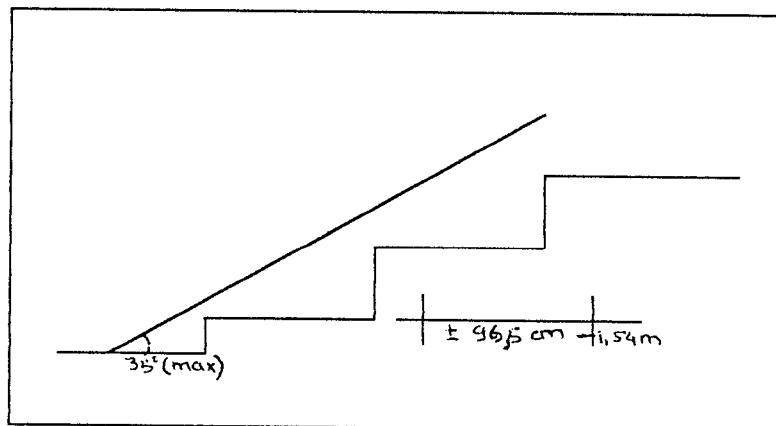
Sumber : Human and Dimension. Gb.2.21. jarak pandang.(tampak samping).



Sumber : Human and Dimension. Gb.2.22. Jarak pandang (tampak atas)

D. Tempat duduk

Untuk memberikan kenyamanan dalam menonton kegiatan skate board perlu direncanakan penempatan tempat duduk dengan pandangan yang leluasa dan nyaman (tidak terhalang).¹⁶



Gb.2.23. jarak sudut pandang antar penonton

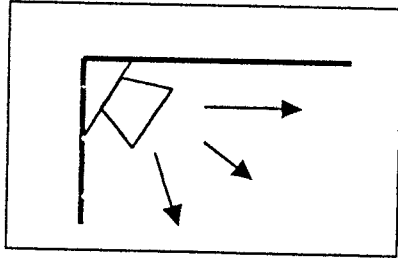
Tempat duduk dapat menjadi area komunikasi dan interaksi sosial dan perletakan sesuai dengan kebutuhan dalam arena dan pusat perbelanjaan, tetapi apabila terlalu nyaman pengunjung akan duduk terlalu lama. Oleh karena itu sebaiknya

¹⁶Architects Data

dipilih bentuk-bentuk bangku yang sederhana dan bertekstur keras, misalnya kayu, atau batu (semen).

E. Akustik

Akustik diperlukan dalam ruang arena sebagai pendukung kegiatan dalam arena sehingga skater semakin bersemangat untuk mempertunjukkan kemampuannya.

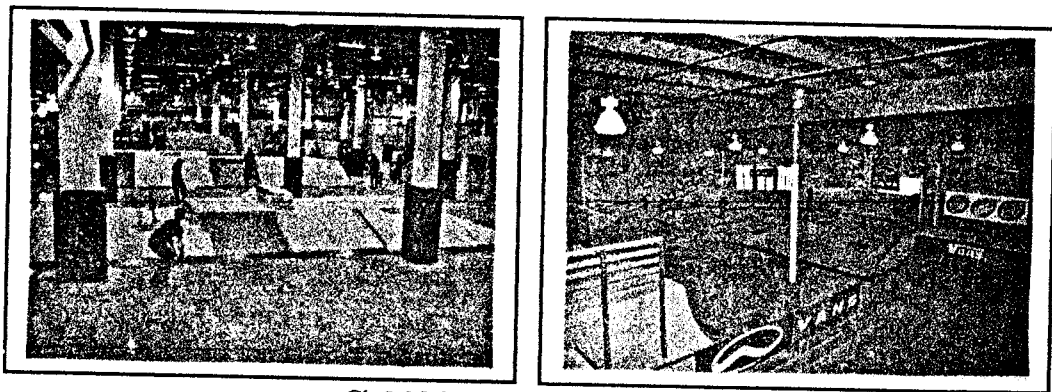


Gb.2.24. Sound System

F. Situasi pada Ruang Arena.

Ruang arena dimaksudkan agar skater dapat mempertontonkan skill yang dimiliki dan pengunjung dapat menonton aksi skater dengan nyaman. Ruang arena harus dapat dilihat dari pusat perbelanjaan baik secara langsung maupun tidak langsung (kaca).

Pada gambar dibawah dapat dilihat bahwa untuk view kealat berikutnya terbatas karena terhalang oleh alat yang ada didepannya. Penataan alat pada indoor arena terkesan hanya sebagai tumpukan barang dalam gudang sehingga menimbulkan kesan penat dan sesak.

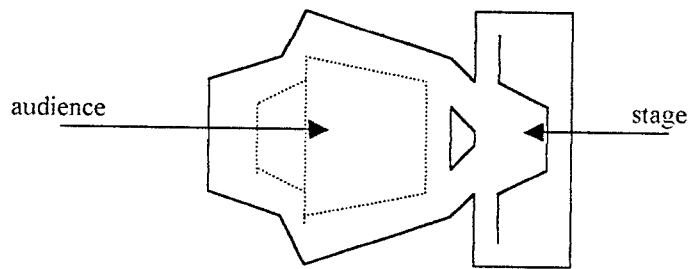


Gb.2.25 Suasana pada indoor arena

G. Bentuk Penyajian dan bentuk ruang arena.

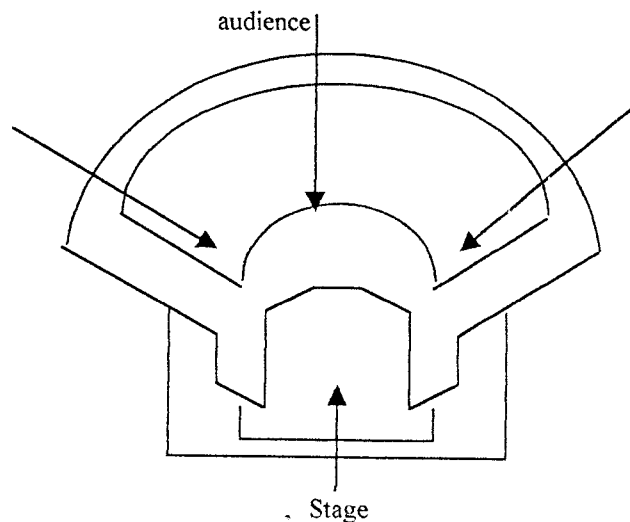
1. Satu arah

Penyajian satu arah hanya dapat dinikmati oleh penonton dari arah depan saja, penataan tempat duduk hanya pada satu arah yang terorientasi ke panggung. Bentuk panggung dengan sistem satu arah adalah : proscenium.



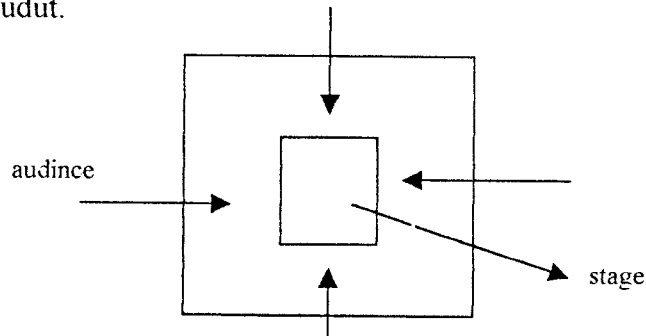
2. Tiga arah

Penyajian tiga arah dapat dilihat dari depan dan samping panggung, sehingga penonton dapat melihat gerak artis (atlet) dari depan dan samping. Untuk penyajian tiga arah menggunakan panggung terbuka.



3. Segala arah

Penyajian segala arah memungkinkan suatu panggung (arena), dapat dilihat dari berbagai sudut.



II.2.3. Kegiatan dan Pelaku pada Arena Skateboard

1. Kegiatan.

- Kegiatan latihan.

Dalam sebuah arena skateboard menyediakan program belajar dengan maksud memberi peluang bagi anggota baru atau lama untuk mempelajari dasar – dasar dan trik dalam skateboard. Dan dalam mempraktekannya langsung dalam wadah ini yang merupakan kegiatan utama sebagai praktek dari latihan teori yang telah diajarkan baik dalam fasilitas ini maupun diluar fasilitas ini. Kegiatan disini juga melibatkan pengunjung sebagai penonton yang akan memberi support bagi skater yang sedang berlatih. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Jenis kegiatan	Sifat kegiatan	Bentuk dan waktu keg.	Pelaku	Kebutuhan ruang
Teori dasar	Komunikatif	Belajar dan	Pelatih	Rg. Teori
Skill/Teknik	Konsentrasi	mengajar	Skater	Rg. praktek
Latihan praktek	Ramai	Gerak fisik	Pengelola	Rg. Pelatih
Pertandingan		Jadwal teratur	Penonton	Rg. Audio
Menonton				Rg. Pengelola

				Rg. Ganti Rg. Loker Gudang. Km/Wc
--	--	--	--	--

Sumber : pengamatan.

- Kegiatan kompetisi

Kompetisi yang diwadahi hanya menyangkut kompetisi dalam skateboard sebagai variasi dari kegiatan latihan dan hanya dilakukan pada saat – saat tertentu.

Dari data diatas untuk lebih mengefisienkan kebutuhan ruang maka beberapa kegiatan dapat dijadikan satu, seperti tempat latihan praktek dan pertandingan menjadi satu dalam arena. Untuk kegiatan non pertandingan menjadi satu dengan kegiatan dalam pusat perbelanjaan.

2. Pelaku

(1). Skater (pemain).

Terdiri dari skater, pelatih maupun pemain “spontan” yang bermain dalam waktu yang bebas tidak ditentukan dan biasanya lebih bersemangat bila ditonton oleh orang banyak. Kegiatan : ganti, main, istirahat (makan,minum), dll.

(2). Pengunjung (penonton).

Penonton biasanya selalu tertarik apabila disuguhkan suatu tontonan yang baru dan menantang. Penonton disini merupakan sasaran sekaligus pelaku yang dapat membuat dan mengembangkan kegiatan skateboard dan pusat perbelanjaan. Kegiatan : Belanja, jalan, nonton, main, istirahat (makan,minum), dll.

(3). Pengelola.

Pengelola sebagai penentu terhadap kelangsungan operasional arena skateboard. Dan sangat menentukan pada operasional arena sehingga diharapkan dapat mengambil keuntungan sebesar-besarnya dari skater sendiri maupun

pengunjung. Kegiatan : Kerja, mengawasi jalannya kegiatan dalam bangunan, istirahat (makan,minum,sholat),dll.

II.2. Tinjauan Pusat Perbelanjaan

II. 2.1. Pengertian Pusat Perbelanjaan

Pusat perbelanjaan adalah sekelompok kesatuan bangunan komersial yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (operating unit), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir yang dibuat dengan tipe dan ukuran total dari toko – toko.¹⁷ Dalam perkembangannya pusat perbelanjaan mempunyai pengertian selain sebagai tempat perdagangan juga sebagai tempat berekreasi dan rileks.¹⁸

II.2.2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.

A. Berdasarkan Bentuk Fisik. Pusat perbelanjaan dapat digolongkan dalam 7 bentuk, yaitu :

1. Shopping Street : toko yang berderet disepanjang jalan. Contoh :pertokoan sepanjang Malioboro.
4. Shopping Centre : kompleks pertokoan yang terdiri dari stan – stan toko yang disewakan atau dijual.
5. Shopping Precint : kompleks pertokoan yang pada bagian depan stand (toko) menghadap keruang terbuka yang bebas dari segala macam kendaraan.
6. Departement Store : merupakan suatu toko yang sangat besar, biasanya terdiri dari beberapa lantai, yang menjual macam – macam barang termasuk pakaian. Perletakan barang – barang memiliki tata letak yang khusus yang memudahkan sirkulasi dan memberikan kejelasan akses.

¹⁷Urban Land Institute, Shopping Centers Development Handbook, Community Builders Handbook Series, washington, 1977.

¹⁸Nadine Bendington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982.

Luas lantainya $\pm 10.000 - 20.000 \text{ m}^2$. Contoh : Matahari, Robinson.

7. Supermarket : merupakan toko yang menjual barang – barang kebutuhan sehari – hari dengan sistem pelayanan self-service dan area penjualan bahan makanan tidak melebihi 15% dari seluruh area penjualan. Luasannya $\pm 1000 - 2500 \text{ m}^2$. Contoh : Mirota kampus.
8. Departement Store dan Supermarket : merupakan gabungan dari kedua pusat perbelanjaan. Contoh : Malioboro Mall, Ramai Mall, Galeria Mall.
9. Superstore : merupakan toko satu lantai yang menjual macam – macam barang kebutuhan sandang dengan sistem self-service. Luasnya $\pm 5000 - 7000 \text{ m}^2$, dengan luas area penjualan minimum 2500 m^2 .

B. Berdasarkan Kuantitas Barang Yang Dijual.

1. Toko Grosir : toko yang menjual barang dalam jumlah besar atau secara partai, dimana barang – barang tersebut biasanya disimpan ditempat lain, dan yang terdapat ditoko-toko hanya sebagai contoh saja.
2. Toko Eceran (Retail) : toko yang menjual barang dalam jumlah yang relatif lebih sedikit atau persatuan barang. Lingkup sistem eceran ini lebih luas dan fleksibel daripada grosir, selain itu toko retail akan lebih banyak menarik pengunjung karena tingkat variasi barang yang tinggi.

C. Berdasarkan Skala Pelayanan.

1. Pusat Perbelanjaan Lokal (Neighbourhood Centre). Jangkauan pelayanan antara 5.000 - 40.000 orang (skala lingkungan). Luas area antara 30.000 - 100.000 sq.ft ($2.787 - 9.290 \text{ m}^2$). Unit terbesar berupa Supermarket.
2. Pusat Perbelanjaan Distrik (Community Centre).
Jangkauan layanan antara 40.000 - 150.000 orang (skala wilayah). Luas area antara 100.000 - 300.000 sq.ft ($9.290 - 27,870 \text{ m}^2$). Terdiri dari Departement Store kecil, Supermarket, dan toko-toko.

3. Pusat Perbelanjaan Regional (Main Centre).

Jangkauan pelayanan antara 150.000 - 400.000 orang. Luas area antara 300.000 - 1.000.000 sq.ft (27.870 - 92.990). terdiri dari Departement Store, Junior Departement Store dan berjenis-jenis toko.

II.2.3. Penentuan pusat perbelanjaan

A. Berdasarkan skala pelayanan

Dalam perencanaan diketahui golongan konsumen yang akan berbelanja dan yang akan berjualan. Oleh karena itu penentuan skala pelayanan dilakukan dengan pertimbangan :

1. Tingkat ekonomi masyarakat.
2. Tingkat kebutuhan yang dibedakan dalam demand goods, convenience goods, dan impuls goods.
3. Prosentase jumlah barang yang dijual menurut tingkat kebutuhan
4. Prosentase jumlah pedagang dan kelas pedagang yang akan berjualan.

Dari pertimbangan tersebut maka prosentase barang yang dijual dalam tiap perbelanjaan dalam pusat perbelanjaan adalah :

1. Supermarket, barang yang dijual adalah kebutuhan sehari-hari dan convenience goods, dengan perbandingan 75 % untuk demand dan 25 % untuk convenience.
2. Departement store : convenience goods dan impuls goods, pembeli cenderung ekonomi keatas.
3. unit-unit toko : impuls goods dan convenience goods, pembeli juga cenderung ekonomi keatas.

Dengan demikian dapat ditentukan skala pelayanan untuk pusat perbelanjaan. Dengan prosentase pelayanan 75 % ekonomi menengah kebawah dan 25 % untuk kalangan ekonomi menengah keatas.

Dari prosentase tersebut maka dapat ditentukan kelas pedagang yang akan benjualan. Untuk pedagang dengan modal kecil dan modal besar karena skala yang dilayani sedikit maka lebih sedikit. Untuk modal ekonomi menengah lebih banyak karena yang dilayani cenderung lebih banyak. Dengan prosentase 25 % untuk pedagang kecil, 50% untuk pedagang dengan modal sedang dan 25 % untuk pedagang besar.

B. Materi yang diwadahi

Pertimbangan materi barang yang akan dijual sebagai berikut :

1. Macam barang yang akan dijual disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dalam masyarakat.
2. Jumlah barang yang dijual dan kualitas dari barang harus diperhatikan.
3. Harga barang disesuaikan dengan kondisi ekonomi yang ada.
4. Skala pelayanan pada masyarakat akan mempengaruhi jumlah, jenis dan kualitas barang yang akan dijual.

Berdasarkan materi barang yang akan dijual dibedakan menurut tingkat kebutuhan yaitu demand goods, convenience goods, dan impuls goods. Kebutuhan tersebut akan dijual dalam ruang yang mewadahi :

– Supermarket.

Menjual barang kebutuhan sehari-hari (demand goods) dan juga barang-barang yang tidak dibutuhkan sehari-hari (convenience goods).

– Departement store

Barang yang akan dijual : Impuls goods seperti cosmetic, aksesoris, souvenir, parfum, jam, dll. Untuk convenience goods, seperti : kaset, barang elektronik dan sebagainya.

– Unit-unit toko

Toko pakaian, toko mainan, toko sepatu, optikal, toko furniture, kosmetik, jam dan lain-lain.

C. Sistem pelayanan

Sistem pelayanan dalam pusat perbelanjaan bersifat personal service, self service, dan self selection. Sistem pelayanan tersebut disesuaikan atau tergantung pada bentuk ruang yang mewadahnya.

Untuk supermarket sistem pelayanan dengan self service (pelayanan diri sendiri), untuk departement store pelayanan dengan self selection (memilih menurut keinginan). Sedangkan untuk unit-unit toko pelayanannya dengan personal service dan self selection tergantung dari barang yang dijual, jika barang berupa kebutuhan impuls goods maka pelayanannya dengan personal service, sedangkan untuk barang yang merupakan convenience goods maka pelayanannya berupa self selection.

D. Fasilitas rekreasi / hiburan

Pertimbangan yang dipakai terhadap materi rekreasi yang diwadahi adalah :

1. Berbagai macam kondisi ekonomi pengunjung yang akan datang ke pusat perbelanjaan
2. Pengunjung yang datang terdiri dari semua umur, sehingga fasilitas juga untuk semua umur.
3. dengan adanya fasilitas hiburan diharapkan pengunjung mempunyai alternatif kegiatan yang akan dilakukan di pusat perbelanjaan.
4. Untuk makan dan minum disediakan restaurant dan cafe.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka fasilitas rekreasi akan diwadahi adalah arena permainan, restaurant dan arena skateboard.

II.2.4. Kegiatan dan Pelaku

A. Kegiatan

Jenis kegiatan	Sifat kegiatan	Bentuk dan waktu keg.	Pelaku	Kebutuhan ruang
Membeli	Ramai	Berbelanja	Pengunjung	Retail
Menjual	Santai	Berjualan	Penyewa	Rg. Pengelola
Melayani	Konsentrasi	Waktu tidak teratur	Pelayan	Gudang
Bongkar muat			Pengelola	Km/Wc

Sumber : pengamatan

A. Pelaku

a. Penyewa.

Penyewa tentu saja mengharapkan ruangan yang efisien dan menghendaki lokasi yang strategis. Sehingga dapat menarik pengunjung semaksimal mungkin. Selain itu penyewa juga menghendaki tata ruang yang dapat menarik konsumen yang lewat dan mudah dicapai. Kegiatan : mengawasi pelayanan toko, istirahat.

b. Penjaga (pelayan) toko.

Penjaga merupakan penentu terhadap sedikit banyaknya pengunjung yang datang karena penjaga berhubungan langsung dengan pengunjung. Kegiatan : melayani pembeli, istirahat.

c. Pengunjung.

Pengunjung menjadi sasaran utama yang dapat menentukan maju tidaknya pusat perbelanjaan. Kegiatan pengunjung : belanja, jalan, makan, minum, nonton, dll.

d. Pengelola.

Kegiatan pengelola : mengawasi kelangsungan pekerjaan pada bangunan.

Pengelola merupakan gabungan dari pengelola arena dan pengelola pusat perbelanjaan.

Jenis kegiatan	Bentuk kegiatan	Pelaku	Kebutuhan ruang
Kegiatan administrasi	Kearsipan	Manager	Rg. Genar Manger
Koordinasi	Rapat diskusi	Staff	Rg. Manager S.B
Publikasi(pemasaran)	Publikasi(pemasaran)	Security	Rg. Manager P.B
dan dokumentasi	Perawatan	Teknisi	Rg. Karyawan
Maintenance			Rg. Rapat
Electrikal			Rg. Pemasaran
			Rg. Sekretariat
			Rg. Lavatory
			Rg. Maintenance

Sumber : pengamatan.

Keterangan : S.B : Skateboard.

P.B. : Pusat Perbelanjaan.

II.3. Tinjauan Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan (bangunan fungsi campuran).

Bangunan fungsi campuran merupakan pendekatan perencanaan yang berusaha mempersatukan kembali beberapa aktifitas yang terpisah menjadi satu untuk mengelimenasi ruang – ruang yang mati guna mendapatkan efisiensi dan efektifitas pencapaian

Pada saat ini bangunan fungsi campuran sangat diperlukan untuk memanfaatkan ruang kota yang semakin terbatas dan mengoptimalkan satu bangunan dengan berbagai kegiatan. Misalnya : pada pusat perbelanjaan pengunjung tidak hanya berbelanja, jalan- jalan dan kemudian pulang, tetapi juga dapat bermain dan nonton skate board. Contoh lain orang tua berbelanja dan anak bermain skate board, atau orang yang mengantar skater dapat berbelanja, setelah berbelanja pengunjung biasanya ingin beristirahat (duduk dicafe/ ditempat lain yang telah disediakan), disini pengunjung dapat menonton atraksi skate board

pada ruang terbuka yang disediakan untuk rileksasi dan rekreasi, sehingga dapat menghilangkan kelelahan dan kejenuhan sambil menonton skater.

Keberadaan bangunan fungsi campuran dapat membantu memecahkan persoalan lahan, menyatukan berbagai fungsi yang berbeda dalam satu bangunan akan memperpendek jarak pencapaian, dapat mengoptimalkan penggunaan lahan, mengeliminir ruang – ruang sisa, mengurangi beban transportasi perkotaan, meningkatkan nilai fungsi sarana dan prasarana.

II.4. Strategi Transformasi

Prinsip transformasi memungkinkan untuk memiliki model arsitektur untuk menanggapi kondisi – kondisi tertentu dan lingkup dari tugas yang ada. Melalui suatu seri perubahan – perubahan dan pertukaran, konsep perencanaan yang asli dapat dijelaskan, diperkuat dan dikembangkan bukannya dihancurkan.¹⁹

Dengan transformasi ini diharapkan nantinya akan menjadi :

1. Identitas keluar, sehingga orang yang lewat dapat mengetahui bahwa dalam bangunan ada aktivitas skateboard. Adapun yang perlu diperhatikan sebagai identitas keluar adalah facade bangunan
2. Identitas kedalam, sehingga orang yang ada didalam dapat mengetahui perbedaan antara pusat perbelanjaan dan arena skate board. Adapun yang perlu diperhatikan adalah bentuk arena yang terdiri dari lantai dan dinding.

II.4.1. Tinjauan gerakan jumping

Dalam beragam gerakan jumping yang ada dapat dibagi menjadi dua macam gerakan jumping menurut alat yang digunakan, yaitu :

1. Pada alat dengan pola permainan vertikal seperti vert ramp dan quarter ramp, gerakan jumping akan berbentuk hiperbola.

pada ruang terbuka yang disediakan untuk rileksasi dan rekreasi, sehingga dapat menghilangkan kelelahan dan kejenuhan sambil menonton skater.

Keberadaan bangunan fungsi campuran dapat membantu memecahkan persoalan lahan, menyatukan berbagai fungsi yang berbeda dalam satu bangunan akan memperpendek jarak pencapaian, dapat mengoptimalkan penggunaan lahan, mengeliminir ruang – ruang sisa, mengurangi beban transportasi perkotaan, meningkatkan nilai fungsi sarana dan prasarana.

II.4. Strategi Transformasi

Prinsip transformasi memungkinkan untuk memiliki model arsitektur untuk menanggapi kondisi – kondisi tertentu dan lingkup dari tugas yang ada. Melalui suatu seri perubahan – perubahan dan pertukaran, konsep perencanaan yang asli dapat dijelaskan, diperkuat dan dikembangkan bukannya dihancurkan.¹⁹

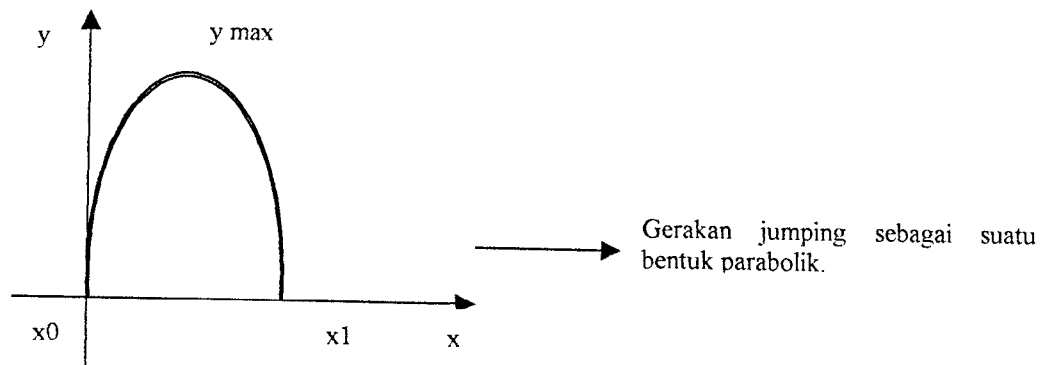
Dengan transformasi ini diharapkan nantinya akan menjadi :

1. Identitas keluar, sehingga orang yang lewat dapat mengetahui bahwa dalam bangunan ada aktivitas skateboard. Adapun yang perlu diperhatikan sebagai identitas keluar adalah facade bangunan
2. Identitas kedalam, sehingga orang yang ada didalam dapat mengetahui perbedaan antara pusat perbelanjaan dan arena skate board. Adapun yang perlu diperhatikan adalah bentuk arena yang terdiri dari lantai dan dinding.

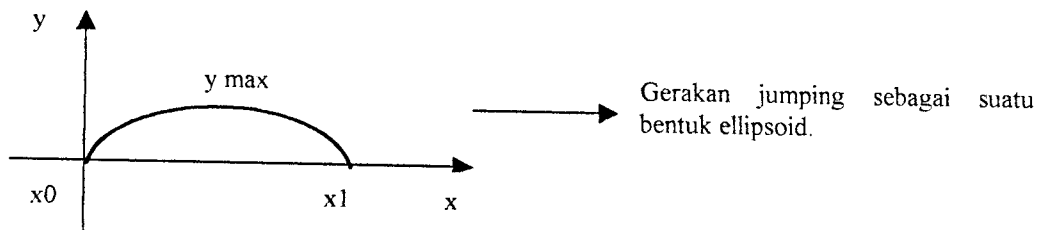
II.4.1. Tinjauan gerakan jumping

Dalam beragam gerakan jumping yang ada dapat dibagi menjadi dua macam gerakan jumping menurut alat yang digunakan, yaitu :

1. Pada alat dengan pola permainan vertikal seperti vert ramp dan quarter ramp, gerakan jumping akan berbentuk hiperbola.



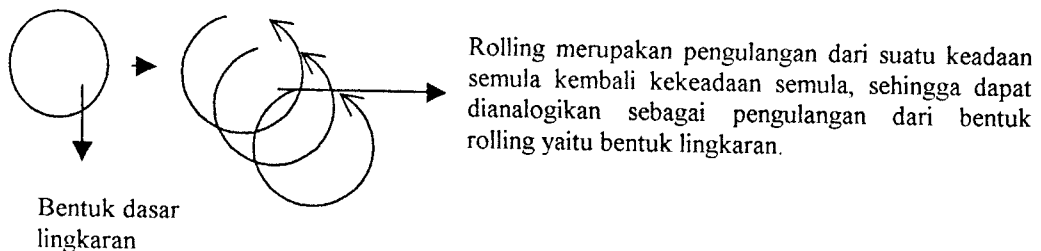
2. Pada alat dengan pola permainan horizontal seperti :kicker ramp, funbux, pyramid, grid rail dan sebagainya. gerakan jumping akan berbentuk lengkung.



Ket : y_{max} = sebagai titik maximum jumping.
 x_0 = sebagai titik awal melakukan jumping.
 x_1 = sebagai titik akhir gerakan jumping.

II.4.2. Tinjauan Gerakan Rolling

Sedangkan gerakan rolling merupakan pengulangan dari keadaan semula kembali kekeadaan semula.



BAB III

ANALISA ARENA SKATE BOARD DAN PUSAT PEBELANJAAN

III.1. Misi dan Tujuan

Misi dari penggabungan arena skate board dan pusat perbelanjaan adalah untuk efisiensi lahan kota yang semakin padat dan mahal serta untuk mendapatkan manfaat sebesar-besarnya dari kedua bangunan yang diharapkan dapat diambil keuntungan yang sebesar-besarnya, kedua bangunan adalah bangunan yang bersifat komersial dengan sasaran anak-anak, dan remaja yang konsumen utama daripada orang tua.

Skateboard memiliki sasaran konsumen anak-anak dan dewasa demikian pula halnya dengan pusat perbelanjaan yang sekarang cenderung bergeser menjadi tempat mejeng, jalan dan rekreasi anak-anak dan remaja. sehingga dapat ditarik keuntungan dari keduanya yang akan saling melengkapi.

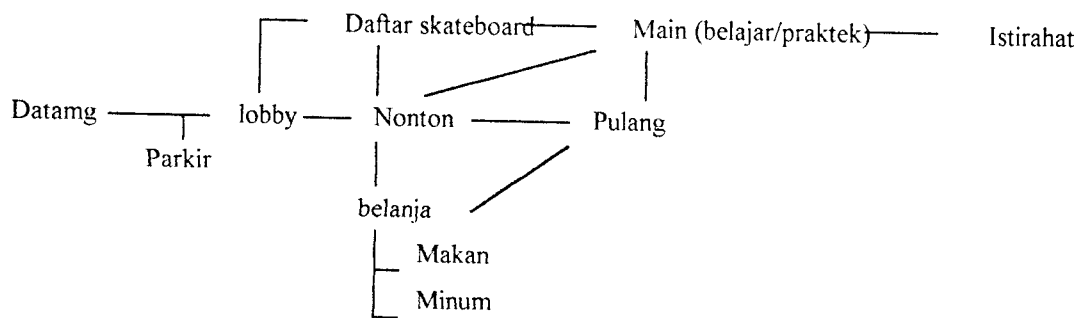
Tujuan pengadaan arena skateboard dan pusat perbelanjaan dalam satu bangunan adalah untuk memfasilitasi kebutuhan penduduk akan barang dan tempat olahraga.

Tujuan bagi pemilik adalah untuk mencari keuntungan sebesar-besarnya dari kedua fasilitas tersebut, sedangkan bagi penyewa pada pusat perbelanjaan untuk mencari keuntungan dari adanya arena skateboard.

III.2. Analisa Pelaku, Kegiatan dan Sirkulasi pada arena skateboard

Pelaku kegiatan dalam arena skateboard pada umumnya dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu pemain (skater), penonton.

a. Skater (pemain).



Gb.2.1. Diagram kegiatan umum dan sirkulasi skater pada arena skateboard.

Pada diagram diatas dapat dijelaskan bahwa skater dapat langsung bermain setelah mendaftar, sedangkan para penonton (pengunjung) baik yang ingin berbelanja akan melewati tempat menonton terlebih dahulu dengan maksud untuk menarik perhatian pengunjung agar menonton hingga akhirnya ikut aktif dalam permainan olahraga skateboard.

Ditinjau dari pengunjung dalam bangunan arena skateboard dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu :

- Pengunjung arena sketeboard (skater) yang khusus datang dan bermain.
- Pengunjung yang tidak terencana yang datang kepusat perbelanjaan, menonton permainan skate board dan kemudian secara spontan ikut bermain

Dalam permainan skateboard skater melakukan permainan dengan cara :

- Individu, yakni hanya dilakukan sendiri-sendiri, sehingga ketrampilan dan kemampuan hanya didapat dari diri sendiri, perkembangan skill lambat.
- Kelompok, yakni dilakukan berkelompok sehingga dapat saling memberikan pengetahuan tentang trik yang benar sehingga skill akan cepat berkembang.

Dengan adanya cara permainan dan tipe pelaku, dapat dikelompokkan program kegiatan menurut karakter yang ingin dicapai.

- Kegiatan latihan, merupakan kegiatan yang hanya menyalurkan hobi dan kesenangan, bersifat individu.
- Kegiatan kompetisi, kegiatan dari latihan yang kemudian berlanjut pada tingkat yang lebih tinggi, yaitu kompetisi untuk mendapatkan suatu penghargaan atas prestasi dan tingkatan skill yang dimiliki, bersifat kelompok.

Arena skateboard ini mempunyai sasaran masyarakat umum dan keluarga, dengan sasaran utama skater untuk meningkatkan skill guna meraih prestasi sehingga kegiatan untuk kompetisi lebih utama.

Dari sasaran, dan karakter program kegiatan tersebut kegiatan yang diwadahi dan merupakan jasa servis bagi pengguna adalah :

a). Kegiatan latihan teori.

Kegiatan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam skateboard sehingga skill akan meningkat.

Wujud kegiatan ini berupa penyampaian teori-teori, yaitu mengenai cara dan macam trik yang baik dalam skateboard pemanasan, penanggulangan apabila ada kecelakaan.



b). Kegiatan latihan praktek

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kelenturn dan ketrampilan skateboard, kegiatan ini berupa kegiatan latihan praktek cara dan teknik melakukan skateboard dengan baik dan benar.

c). Kegiatan kompetisi

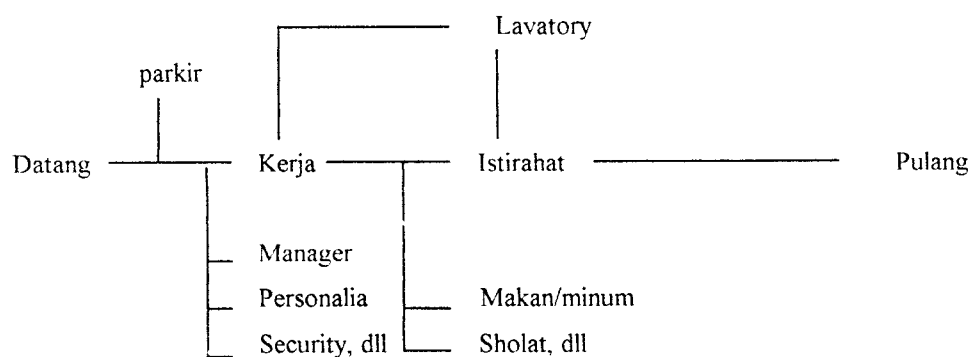
Kegiatan ini bertujuan meningkatkan skill individu supaya lebih kompetitif ditingkat nasional maupun internasional

Kompetisi disini berlaku bagi skater secara individu tidak berupa tim karena sistem dari penilaian yang ada, yaitu penilaian pada skill individu.

Kompetisi ini sifatnya sebagai variasi program kegiatan yang jarang dilakukan. Kompetisi ini dilakukan dalam arena yang dapat ditonton dengan tempat terbatas dengan maksud menarik minat masyarakat akan olahraga skateboard.

b. Pengunjung (penonton).

Penonton biasanya selalu tertarik apabila disuguhkan suatu tontonan yang baru dan menantang. Penonton disini merupakan sasaran sekaligus pelaku yang dapat membuat dan mengembangkan kegiatan skateboard dan pusat perbelanjaan.



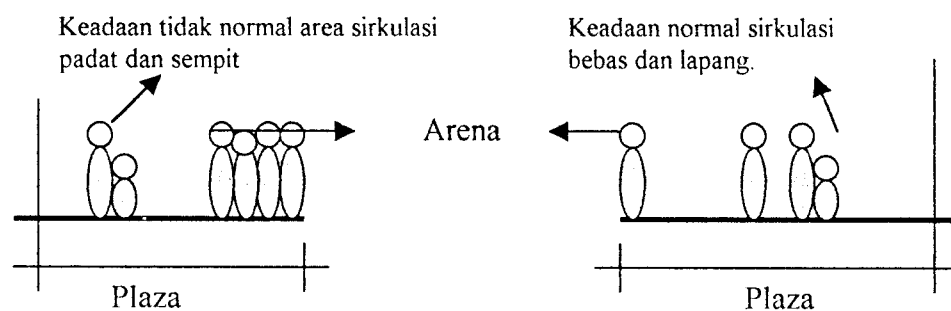
Gb.3.2. Diagram kegiatan umum pengelola arena skateboard.

c. Pengelola.

Pengelola sebagai penentu terhadap kelangsungan operasional arena skateboard. Dan sangat menentukan pada operasional arena sehingga diharapkan dapat mengambil keuntungan sebesar-besarnya dari skater sendiri maupun pengunjung. (Gb.3.2)

Dari analisa pelaku diatas terlihat bahwa kegiatan bersifat publik akan menjadi tontonan baru bagi masyarakat. Sebagaimana sesuatu hal yang akan menarik minat dari masyarakat untuk melihat.

Sehingga permasalahan yang akan timbul dari penggabungan arena skateboard dan pusat perbelanjaan adalah terletak pada sarana untuk menonton kegiatan dalam arena. Karena ditempat itu merupakan jalur sirkulasi yang nantinya akan menjadi penumpukan penonton sehingga akan mengganggu jalur sirkulasi dan perlu dibuat wadah yang tepat untuk sarana menonton arena sesuai dengan kegiatan yang ada didalam arena.



Gb.3.3. Kerumunan manusia

Pada sarana sirkulasi, untuk menonton terjadi kerumunan yang tinggi dan dapat mengurangi kenyamanan dalam sirkulasi dan menonton..

Dengan keadaan tersebut maka pengunjung dalam bangunan akan semakin padat sehingga akan dikhawatirkan terjadinya kerumunan pengunjung yang menonton skateboard dan yang hendak berbelanja yang dapat menyebabkan area sirkulasi menjadi sempit.

Untuk itu diperlukan pemecahan yang dianggap dapat mencegah kerumunan pengunjung, yaitu dengan :

1. Penyediaan wadah secara eksklusif untuk menonton dan hanya dapat diakses dari lantai 2 sehingga pengunjung yang hendak menonton akan melewati deretan pertokoan.
2. Sarana pada ruang terbuka (antara) dimanfaatkan untuk menonton dengan fasilitas cafe atau restoran sehingga terbatas hanya untuk penonton yang hendak ke restoran atau cafe sambil menonton, misalnya : ruang diujung koridor atau sudut plaza diantara pusat perbelanjaan dan arena difasilitasi dengan cafe.

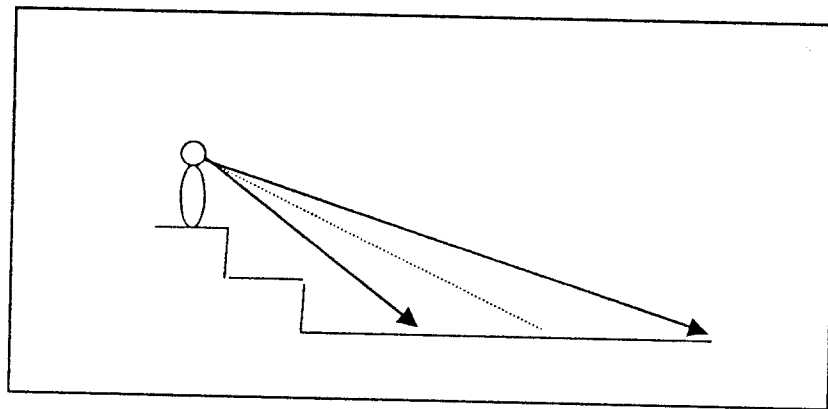
Sedangkan dalam perencanaan ruang arena untuk mendukung kegiatan dalam arena perlu diperhatikan aspek-aspek yang dapat memberikan kenyamanan dalam ruang arena, antara lain :

III.2.1. View

Untuk view yang ada pada arena skateboard, yaitu penonton diharapkan dapat melihat ruang arena secara keseluruhan dengan leluasa sehingga kegiatan permainan skateboard dalam arena dapat dilihat secara keseluruhan dan leluasa.

Dari data yang ada seluruh permainan (trik) dengan penggunaan alat dalam skateboard hampir keseluruhannya merupakan trik yang baik dilihat karena dari arah ini bagaimana skater melompati atau menguasai keseluruhan sisi-sisi alat yang dilompati atau digunakan untuk melakukan trik oleh skater dapat terlihat secara keseluruhan dari atas.

Untuk view dari arah sejajar baik untuk semua alat yang ada seperti halnya dari arah atas tetapi dari arah ini penonton hanya dapat melihat trik yang dilakukan skater dari satu sisi yang ada didekatnya tanpa dapat melihat sisi lainnya, dan untuk melihat trik yang dilakukan skater dari sisi lain tidak dapat terlihat dengan baik dan menyeluruh karena terhalang oleh skater yang ada didepannya.



Gb.3.4. View dari arah atas.

Sedangkan view dari bawah tidak terlalu baik karena view dari arah ini hanya baik penonton hanya akan melihat gerakan yang melambung ketas, seperti Vert ramp, dan untuk view dari arah ini hanya baik untuk alat yang bersifat tunggal seperti vert ramp.

Dari analisa diatas maka sebaiknya penonton dapat melihat trik dan alat secara keseluruhan tanpa halangan, dan arah yang baik untuk dapat melihat keseluruhan trik dan alat adalah dari arah atas (Gb.3.2)

A. Background

Background sangat diperlukan untuk menggambarkan suatu keadaan pada suatu ruang. Elemen pembentuk ruang adalah atap, dinding dan lantai.

Orientasi Background pada indoor arena adalah sesuatu yang dilihat dari atas dan dari arah sejajar karena view penonton dari atas dan dari arah sejajar. Maka

yang akan menjadi orintasi background adalah dinding dan lantai. Sedangkan atap hanya akan mengikuti bentuk dari ruang pada indoor arena.

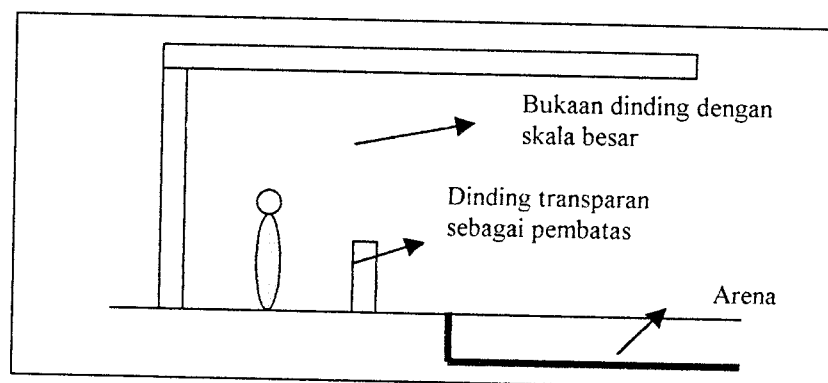
1. Dinding

Dinding merupakan background yang dilihat sejajar penonton. Dinding merupakan bagian dari interior yang dapat memperindah suasana interior dan mempertegas karakter dalam ruang.

Skate board merupakan permainan yang selalu dilihat oleh penonton, maka itu diberikan bukaan pada dinding dengan skala besar agar dapat berhubungan dengan arena diluar bangunan sehingga dapat dilihat dari pusat perbelanjaan bangunan. Karena apabila ditinjau dari segi fungsional arena indoor sebagai ruang publik yang memerlukan keterbukaan karena ada kebutuhan untuk dilihat.

Dari tinjauan tersebut dapat dijadikan acuan untuk membentuk kesan terbuka pada dinding ruang arena dimana kesan terbuka dapat diterjemahkan dengan sesuatu yang transparan, atau tanpa dinding.

Pada ruang arena dinding hanya bersifat sebagai pembatas antara ruang arena dan jalur sirkulasi /penonton, dengan ketinggian direncanakan tidak mengganggu view penonton yaitu $\pm 1\text{m}$, sehingga tetap dapat dilihat dan terbuat dari bidang transparan dengan latar polos berwarna biru muda agar memiliki kesan lompatan yang melambung keangkasa, terang dan luas.



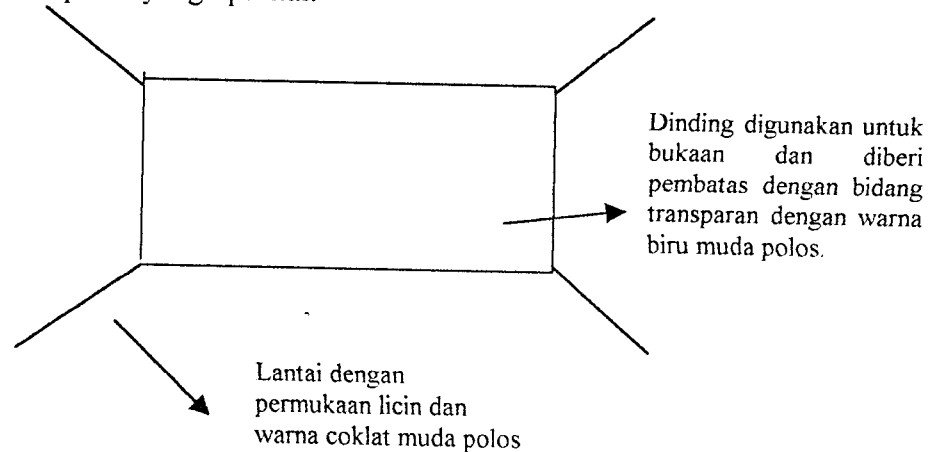
Gb.3.5. Dinding pada arena

2 Lantai

Permukaan lantai merupakan view yang dilihat dari atas. Permainan skateboard dalam arena dilihat dari atas sehingga permukaan lantai perlu diperhatikan agar penonton hanya akan terkonsentrasi untuk melihat skater bukan lantai sebagai latar belakang. Permukaan dengan latar polos (blank) akan memberikan arahan agar penonton melihat obyek dalam ruang (skater).

Permainan skateboard biasanya dilakukan di dalam ruangan terbuka, sehingga dalam menentukan warna akan mempertimbangkan unsur warna alam yaitu : hijau, biru dan coklat. Permainan dalam indoor arena adalah permainan yang dominan dilihat dari atas karena view dari arah atas penonton dapat melihat keseluruhan arena, maka akan diambil warna alam yang dominan dilihat dari atas, warna tersebut adalah warna elemen tanah (coklat muda, agar terkesan terang, semangat, dan dinamis). Warna tersebut akan melapisi seluruh permukaan arena agar terkesan polos sehingga penonton akan terkonsentrasi untuk melihat skater.

Dalam sirkulasi permainan jalan yang digunakan biasanya jalan yang bertekstur halus licin sehingga kecepatan semakin dapat dipacu. Dari keadaan tersebut maka tekstur lantai dalam indoor arena sebaiknya halus (licin) agar dapat dicapai kecepatan yang optimal.



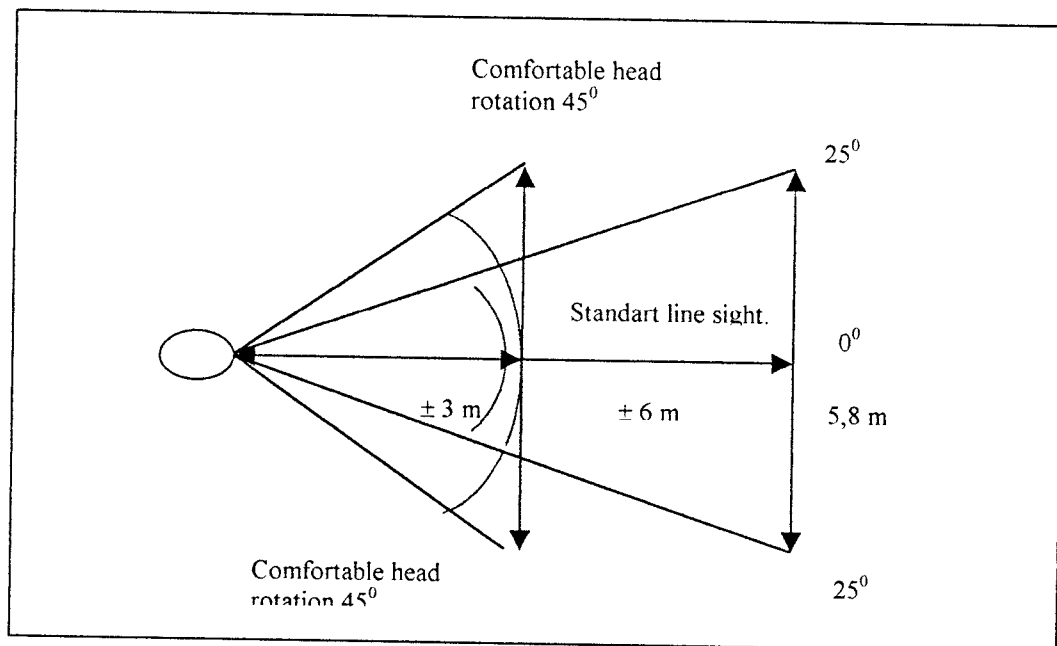
Gb.5.6. Background pada dinding dan lantai arena.

B. Jarak pandang

Kemampuan mata normal mampu melihat detail dalam jarak ± 6 m, dalam jarak ini manusia dapat melihat jari yang meregang dan obyek yang bergerak atau berjalan, seperti orang atau kendaraan dengan jelas. (bahan kuliah oftalmologi-refleksi, Dr. A.Djunaedi, Fakultas Kedokteran UGM).

Untuk benda yang bergerak seperti lambaian tangan masih dapat dilihat dari jarak 300 m. (bahan kuliah oftalmologi-refleksi, Dr.A.Djunaedi, fakultas Kedokteran UGM)

Dalam kasus ini jarak pandang yang nyaman dari penonton terdekat ke arah pergerakan skater yang bergerak merupakan kebiasaan dari seseorang memandang suatu dimensi obyek, yang secara keseluruhan jarak pandang yang nyaman adalah ± 6 m dan dibawah 300 m.

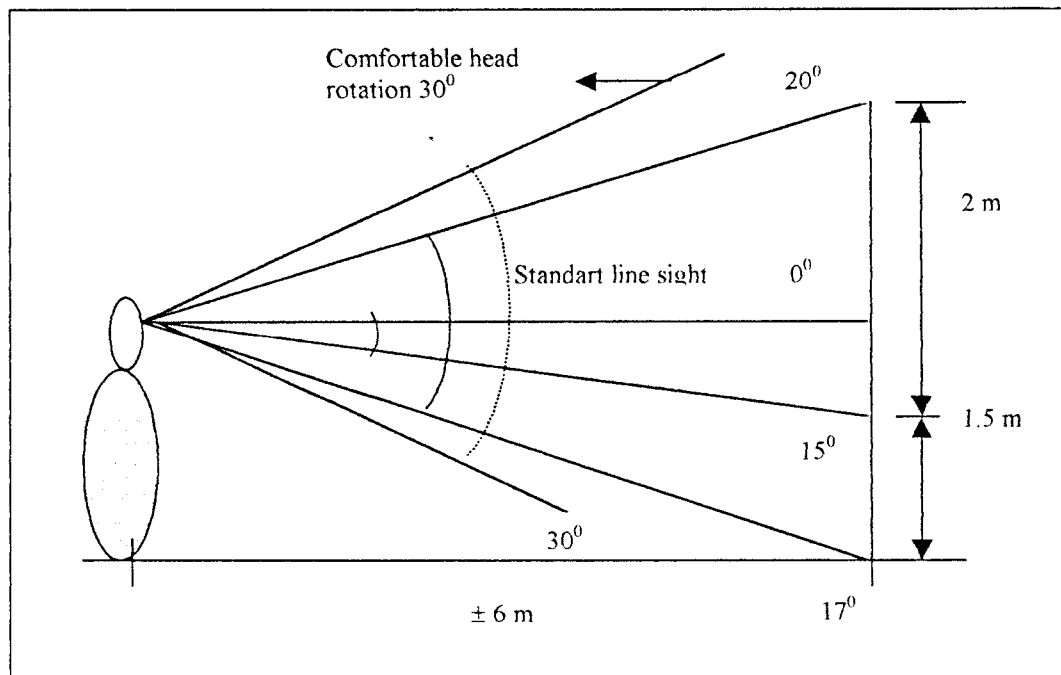


Sumber : pemikiran

Gb.3.7. Head rotation (horizontal plane).

Keterangan : Jarak 6 m adalah jarak kemampuan mata normal. 3 m jarak terdekat ke dimensi obyek.

Jarak 5,8 m adalah jarak alat untuk jumping yang terpanjang (fun box dan pyramid)



Sumber : Pemikiran Gb. 3.8. Head rotation (vertical plane)

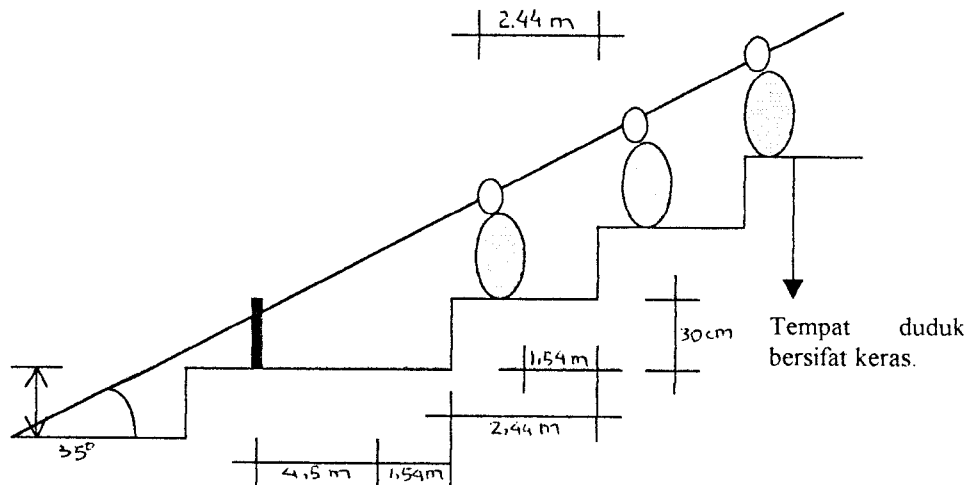
Keterangan : Jarak 2 m sebagai asumsi lompatan, dimana lompatan skater rata-rata 2 m (lihat Bab II).

Jarak 1.5 m sebagai tinggi alat yang aman bagi skater.

Dari analisa diatas dapat dilihat dari jarak ± 6 m jarak view masih dalam batas kenyamanan sehingga dalam penentuan jarak yang nyaman dari penonton terdepan ke arena yaitu ± 6 m.

C. Tempat duduk

Tempat duduk ditata dengan kemiringan $35-40^\circ$ sehingga penonton dapat melihat kearena dengan bebas tanpa halangan. Sedangkan bahan yang digunakan untuk tempat duduk terbuat dari kayu dengan permukaan keras sehingga pengunjung yang menonton tidak akan lama duduk.



Gb.3.9. penataan tempat duduk.

III.2.2. Akustik

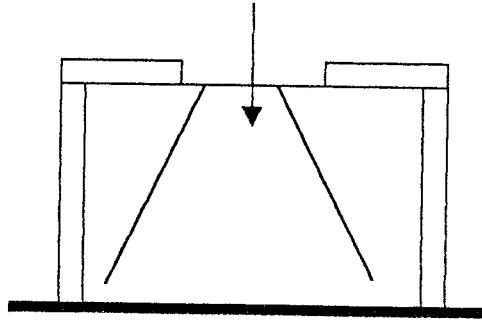
Akustik ruang perlu diperhatikan karena penggunaan ruang seperti arena skateboard memerlukan audio yang baik dibandingkan pusat perbelanjaan. Untuk itu perlu penataan dan perletakan yang baik, yaitu :

- Perletakan soundsystem pada ruang arena menyebar dan terletak pada tepi plafond agar pantulan suara berkurang,
- Perletakan mengarah keruang arena agar suara terkonsentrasi kedalam arena, selain itu juga sebagai hiburan bagi pengunjung pada pusat perbelanjaan, sehingga tidak diperlukan peredam suara.

III.2.3. Pencahayaan

A. Pencahayaan alami

Pada ruang indoor arena yang menerus (continuos space) dan sebagai ruang yang menerus pada pusat perbelanjaan digunakan skylight agar unsur luar seperti cahaya alami dapat menjadi penerang pada siang hari.



Gb.3.10. Pencahayaannya langsung.

B. Pencahayaannya buatan

Cahaya yang didapat terutama pada arena diasumsikan tidak merata sehingga dibutuhkan cahaya buatan untuk memberikan cahaya yang merata.

Pencahayaannya buatan dapat digunakan sebagai :

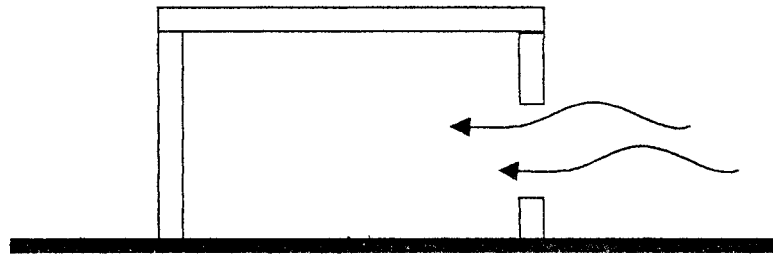
1. Penerangan umum.
2. Daya tarik pengunjung.
3. Membentuk suasana yang diinginkan
4. Memamerkan barang.
5. Iklan / promosi, dll.

Perletakan lampu pada arena dan pusat perbelanjaan disesuaikan dengan kebutuhan dan fungsi lampu tersebut.

III.2.4. Penghawaan

A. Penghawaan alami

Penghawaan alami biasanya digunakan untuk ruang dengan polusi , misalnya asap. Pada bangunan dengan fasilitas pusat perbelanjaan dan arena skateboard penghawaan alami digunakan pada ruang dapur, service dan ME. Karena ruang yang digunakan terpolusi asap, untuk pengontrolan mesin, menghemat listrik, tidak banyak melakukan gerak.



Gb.3.11. Penghawaan alami

B. Penghawaan buatan

Penghawaan buatan sangat diperlukan pada pusat perbelanjaan karena dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung.

Penghawaan buatan digunakan pada plaza, restaurant, pengelola, retail, dan ruang arena karena karena pada ruang tersebut banyak melakukan gerak, sifat ruang tertutup, berhubungan dengan pemain dan penonton (pengunjung) yang banyak pemakainya.

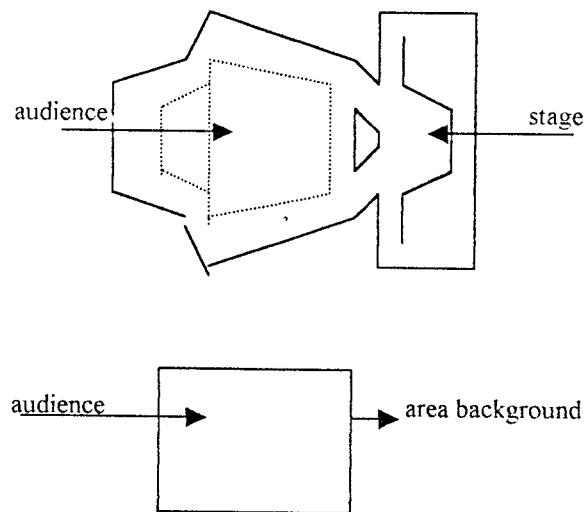
III.3. Analisa Bentuk Penyajian

A. Satu Arah

Pada procenium penyajian memiliki kesan formal karena pengunjung datang, duduk menyaksikan kegiatan diatas panggung dalam keheningan, penonton bersifat pasif. Sedangkan permainan sekteboard merupakan kegiatan yang dilakukan oleh ketrampilan gerak tanpa suara sehingga tidak diperlukan suasana yang hening, permainan ini juga memerlukan support dari penonton, misalnya suara atau gerakan penonton untuk memberikan semangat, penonton diharapkan ikut aktif sehingga terjadi kekaraban antara penonton dan skater.

Penyajian satu arah hanya dapat dinikmati oleh penonton dari arah depan saja. Sehingga penonton hanya melihat satu sisi dari kegiatan skater dan satu sisi alat (trik) saja yang dilakukan oleh skater. Sisi kanan kiri dan belakang dari alat yang

digunakan skater untuk melakukan trik tidak dapat dilihat, dan alat yang terletak dibelakang suatu tidak akan terlihat oleh penonton. Bentuk panggung dengan sistem satu arah adalah : proscenium.

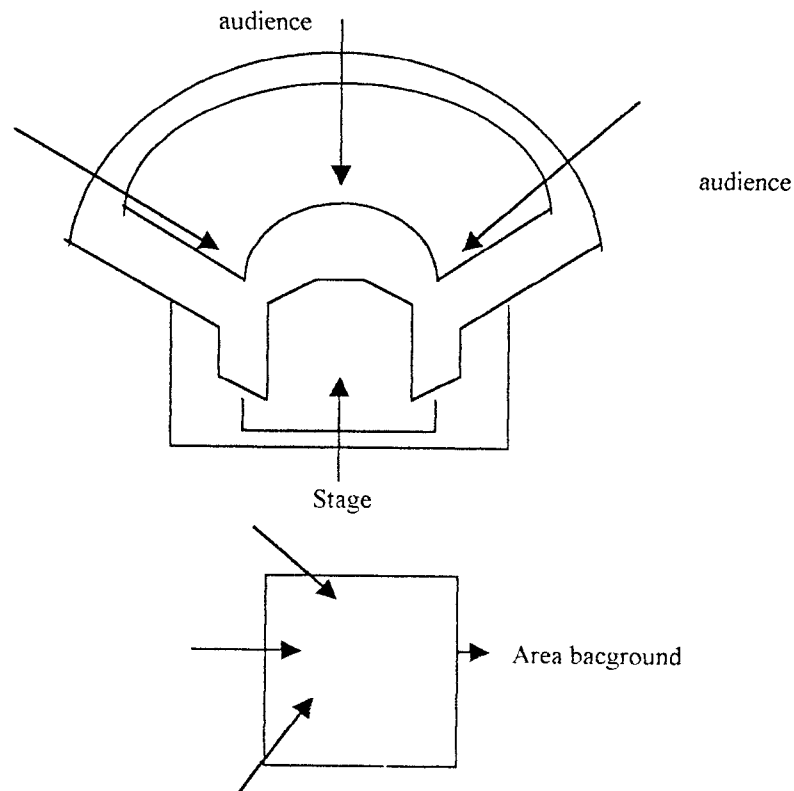


Gb. 3.12. Penyajian satu arah.

B. Tiga Arah

Pada penyajian tiga arah penyajian memiliki kesan formal seperti halnya penyajian satu arah karena pengunjung datang, duduk menyaksikan kegiatan diatas panggung dalam keheningan untuk mendengarkan dan melihat kegiatan diatas panggung. Sedangkan permainan skateboard merupakan kegiatan yang dilakukan oleh ketrampilan gerak yang memerlukan support dari penonton, misalnya suara atau gerakan penonton untuk memberikan semangat.

Penyajian tiga arah dapat dilihat dari depan dan samping panggung, sehingga penonton dapat melihat gerak skater dari depan dan samping. Untuk alat- alat dengan dua sisi seperti Vert Ramp tidak dapat dilihat dari sisi sejajar dan belakang alat sehingga hanya terbatas untuk alat alat, seperti grid rail dan plat Fun Box. Bentuk penyajian tiga arah menggunakan panggung terbuka.



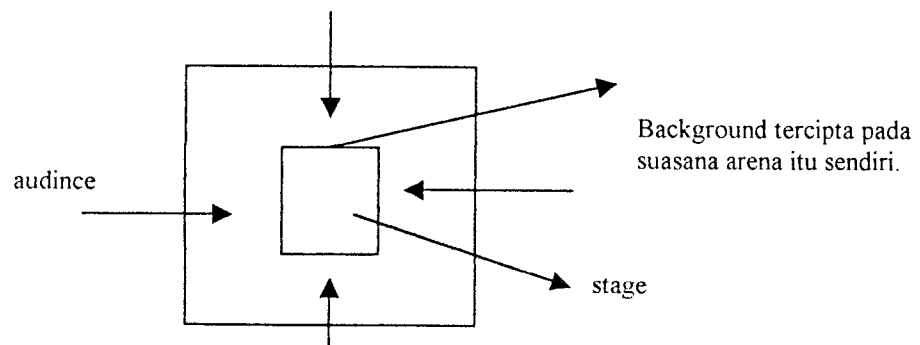
Gb. 3.13. Penyajian tiga arah.

C. Segala Arah

Penyajian segala arah terkesan informal, santai dan akrab, penonton dapat memberikan dukungan dengan berbagai cara dan dapat melakukan interaksi sosial. Permainan skate board yang memerlukan suasana yang ramai dan akrab tanpa batas dengan penonton, semakin dekat penonton skater akan semakin berani melakukan trik-trik yang sulit.

Penyajian segala arah memungkinkan suatu panggung (arena), dapat dilihat dari berbagai sudut / sisi. Perletakan alat lebih mudah dan dapat dilihat dari berbagai sisi menurut keinginan penonton (pengunjung). Trik yang dilakukan

skater dapat dilihat sesuai keinginan penonton dari sisi yang baik menurut penonton.



Gb. 3.14. Penyajian semua arah.

D. Pemilihan Bentuk Penyajian

Dari bentuk penyajian tersebut diatas, bentuk penyajian segala arah memungkinkan penonton untuk ikut serta dalam kegiatan skateboard karena tidak ada batas antara skater dan penonton. Dalam penyajian segala arah juga akan diberikan fasilitas menonton dari arah dekat agar penonton yang ingin melihat dari gerakan skateboard dapat dipenuhi.

Penyajian segala arah menyebabkan penonton dapat melihat alat dan trik yang dilakukan skater dari berbagai sudut / sisi sehingga penonton merasa puas dan dapat melihat trik skater dengan baik. Sedangkan penyajian dari satu arah dan tiga arah para penonton hanya terbatas pada melihat saja tetapi tidak bisa ikut melakukan aktivitas didalam arena (panggung), dan terkesan formal.

III.3.1. Analisa alat permainan

Alat permainan yang ada di Indonesia masih berupa alat-alat standart, seperti yang telah dijelaskan pada bab II, yang dikhawatirkan akan membuat

perkembangan skateboard diyogya khususnya akan berjalan lambat, dan membosankan. Dengan adanya alat baru permainan akan lebih variatif dan dalam jenis-jenis alat yang menjadi standart internasional dapat menjadi patokan untuk mengembangkan pola permainan skateboard.

Sebelum itu perlu diketahui bahwa trik-trik pada skateboard dilakukan pada dua bidang, yaitu bidang datar dan bidang miring untuk bidang datar trik dilakukan dengan menggunakan alat-alat seperti grid rail, plat fun box dan seterusnya seperti yang telah dijelaskan pada bab II, sedangkan untuk bidang miring trik dilakukan dengan menggunakan alat quarter ramp dan vert ramp.

Dari pola sirkulasi permainan yang sudah ada, dalam melakukan suatu trik (dengan menggunakan alat) baik berurutan maupun menyebar, dapat dilihat apabila skater hendak melakukan trik harus mengayuh dalam jarak tertentu, dan terus berulang-ulang, sehingga skater akan cepat lelah dan mudah kehilangan keseimbangan, dimana keseimbangan dan kecepatan merupakan hal penting dalam keberhasilan suatu trik yang dilakukan skater. Untuk itu diperlukan suatu bentuk alat permainan yang dapat mempertahankan kecepatan skater sehingga skater dapat mencapai kecepatan yang diinginkan, dan keseimbangan dapat dijaga.

Bentuk alat tersebut diadaptasi dari bentuk alat seperti pada vert ramp ($1/2$ lingkaran atau quarter ramp ($1/4$ lingkaran) dimana skater tidak perlu mengayuh karena kecepatan akan muncul pada saat skater melakukan dropping in dari atas kebawah, maupun sebaliknya dari bawah keatas dengan perlahan-lahan melakukan gerakan naik turun yang semakin lama semakin cepat.

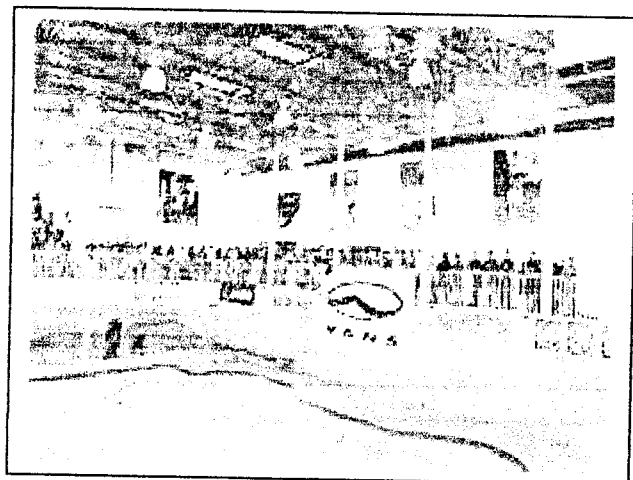
Quarter ramp dan vert ramp merupakan dasar penguasaan tubuh untuk membuat dinamika permainan menjadi hidup mengalir tiada henti. Pada alat tersebut skater juga dapat melakukan berbagai trik, misalnya trik rolling pada saat melambung keatas atau trik berbelok pada bidang naik turun.

Dari analisa diatas bentuk alat akan merupakan permainan naik turun (cekung cembung) yang tidak terputus sehingga skater akan selalu bergerak mengikuti aliran tersebut. Untuk bidang cekung ketinggian transisi sudut 244 cm (lihat gambar 3.16) yang nantinya akan mengelilingi seluruh arena.

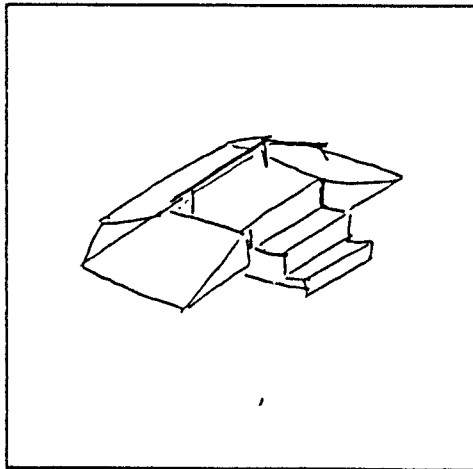
Alat-alat tersebut akan menyatu dengan lantai menjadi permanen dengan permainan bidang cekung cembung yang diambil dari pola permainan pada pool session, street dan vert. Alat bersifat permanen untuk memberikan identitas dari pola permainan yang ada pada pusat perbelanjaan dan arena skateboard sehingga akan mudah diingat oleh skater, seperti halnya pada colombiaskatepark, dan orange.



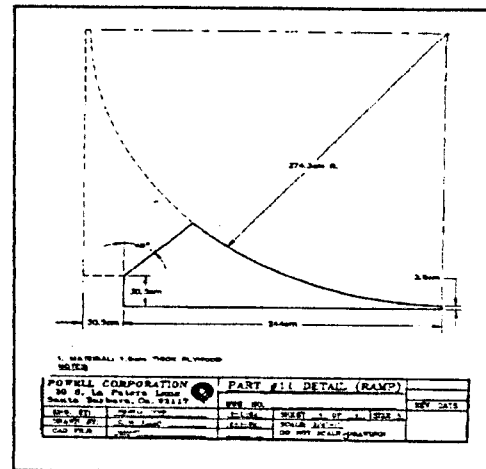
Gb.3.15. Alat menyatu dengan lantai (colombias skatepark).



Gb.3.16. orange



Gb.3.17. Kombinasi alat baru

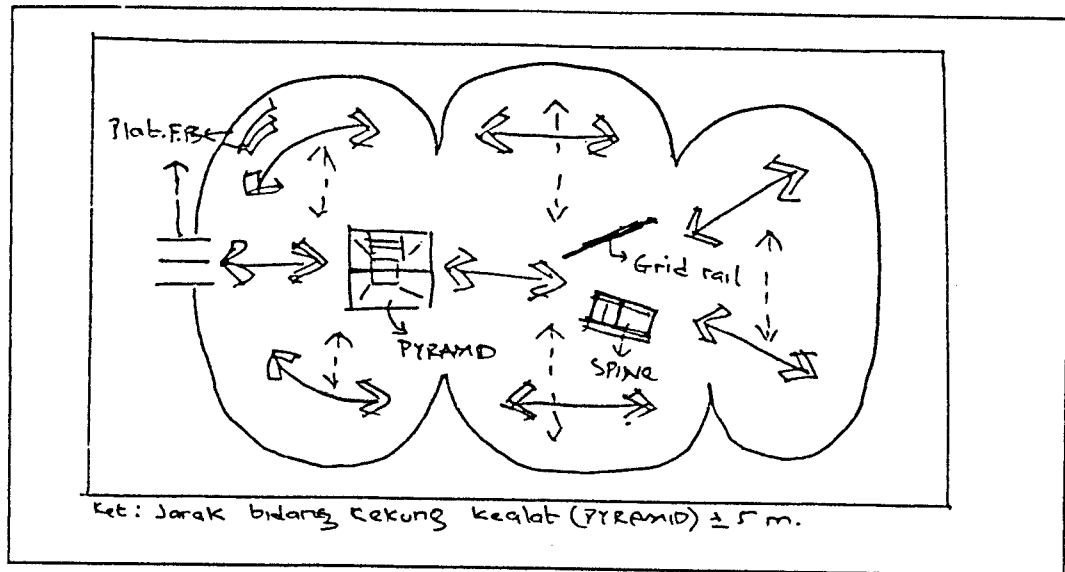


Gb.3.18. Transisi sudut

Untuk memberikan pola permainan yang ada sehingga lebih bervariasi akan ditambahkan permainan pada bidang datar dengan alat yang tentunya alat yang digunakan pada bidang datar. Alat pada bidang datar tersebut akan diberikan sesuatu yang menarik yang, seperti elemen tangga agar permainan menjadi lebih menarik dan menantang. Agar tidak membosankan alat-alat pada bidang horizontal akan direkayasa dengan penambahan atau penggabungan dengan alat lain.

Alat-alat yang akan direkayasa menjadi suatu bentuk baru harus memiliki sifat menyebar, terpusat dan dapat digunakan (dituju) dari berbagai sudut arena, misalnya Fun Box dan Pyramid (lihat penjelasan alat pada bab II), disamping telah merupakan gabungan dari berbagai alat juga memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi daripada pada alat-alat dasar sehingga memudahkan untuk menambah atau mengurangi (merekayasa) alat menjadi sesuatu yang baru. Dengan adanya alat-alat baru akan menjadi daya tarik bagi skater dan pengunjung, sehingga akan bertahan lebih lama dari alat yang sudah ada (lihat gb.3.15).

Untuk alat-alat seperti vert ramp dan quarter ramp tidak diperlukan karena bentuk pola permainan dari arena diadaptasi dari bentuk pola permainan pada vert ramp dan quarter ramp.



Gb.3.19. Sketsa alat permainan.

Ada dua skill dengan penggunaan alat yang utama dalam dinamika permainan skateboard yaitu skill tingkat dasar (pemula) dan tingkat lanjut (amatir dan pro). Dengan adanya dua perbedaan skill tersebut maka untuk penataan alat terdiri dari alat untuk skill keduanya, dengan lebih banyak alat untuk skill pemula karena pada dasarnya olahraga permainan skateboard di Indonesia masih merupakan olahraga baru, dan skater yang ada sebagian besar masih dalam tahap pemula.

Untuk alur permainan dalam penataan alat skater akan memasuki arena melewati alat dasar berupa Plat Fun Box yang kemudian akan melewati pyramid (merupakan gabungan launch ramp, dan alat untuk melatih skill sebelum ke alat tingkat lanjut / seperti halnya quarter ramp). Alat Pyramid dibagi dua dengan satu bagian (sisi) untuk skater pemula dan sisi lainnya untuk skater amatir / pro (tambahan alat Grid rail dan Plat Fun Box bertingkat).

Dari Pyramid skater akan memasuki zone untuk skill pemula yaitu berupa alat Grid rail untuk latihan keseimbangan dan Spine untuk loncatan, serta bidang cekung untuk latihan kecepatan.

Kemudian skater akan kembali dengan melompati bidang cekung untuk kezone amatir dan pro dimana terdapat alat plat fun box melengkung yang lebih

sulit dari Plat Fun Box persegi dari alat ini skater akan memutar kembali kepyramid dengan tentunya akan melewati alat Gridrail dan Plat Fun Box bertingkat pada satu sisi Pyramid untuk amatir dan pro, dan seterusnya sehingga skater semakin mahir.

III.4. Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang skateboard

A. Kebutuhan Ruang

Pengelompokkan program kegiatan seperti yang telah dijelaskan terdahulu berguna sebagai acuan untuk perwujudan kebutuhan ruang yang akan diwadahi.

1. Kebutuhan ruang untuk kegiatan olah raga

- Ruang untuk kegiatan latihan teori.

Ruang untuk latihan teori terpisah dari ruang untuk latihan praktek, disini skater atau calon skater mendapat teori tentang permainan skateboard dengan baik.

- Ruang untuk kegiatan latihan praktek dan kompetisi.

Ruang untuk latihan dan kompetisi merupakan ruang publik yang akan menjadi tempat praktek para skater.

2. Kebutuhan ruang untuk kegiatan non olah raga

Kebutuhan ruang pengelola untuk skateboard akan diastukan dengan pengelola pada pusat perbelanjaan agar pengawasan terhadap kegiatan dalam arena dan pusat perbelanjaan dapat lebih baik.

- Ruang pengelola

Ruang pengelola akan menjadi satu dengan ruang pengelola pada pusat perbelanjaan untuk memudahkan dalam manajemen bangunan dan efisiensi ruang,

- Ruang pelatih.

- Ruang locker, ruang information.

B. Besaran ruang

Besaran ruang merupakan pewadahan fisik kegiatan skateboard yang didasarkan pada :

- Kapasitas daya tampung
- Ukuran standart penentuan luas ruang yang dipakai

Sesuai dengan aktifitas didalam arena skateboard maka yang paling dominan adalah aktifitas dalam arena sehingga unutm sasaran didasarkan pada arena skateboard.

1. Ruang arena

Daya tampung 25 orang, jumlah 1buah, luas $26,6 \times 30,6 = 973,6 \text{ m}^2$, 1orang $\pm 38,94 \text{ m}^2$.

2. R. Duduk (penonton)

Daya tampung 65 orang, jumlah 1buah, luas $6 \times 26,6 = 159,6 \text{ m}^2$. 1orang $90 \text{ cm} \times 244 \text{ cm} = 2,2 \text{ m}^2$. sirkulasi $15 \text{ m}^2 (7,5 \times 2)$.

3. R. Ganti

Daya tampung 15 orang, jumlah 15 buah, luas $1 \times 1 = 15 \text{ m}^2$, luas total $15 + 15 \text{ m}^2$ (sirkulasi) $= 30 \text{ m}^2$.

4. R. Pelatih

Daya tampung 3 orang jumlah 1 buah luas $7 \times 5 = 35 \text{ m}^2$

5. R. Latihan teori

Daya tampung 15 orang, jumlah 1buah, luas $7 \times 5 = 35 \text{ m}^2$

6. R. Locker

Daya tampung 25 orang, jumlah 1buah, luas $6 \times 3 = 18 \text{ m}^2$

7. R. Information

Daya tampung 4 orang, jumlah 1 buah, luas $4 \times 4 = 16 \text{ m}^2$

8. R. Audio

Daya tampung 3 orang, jumlah 1 buah, luas $7 \times 5 = 35 \text{ m}^2$

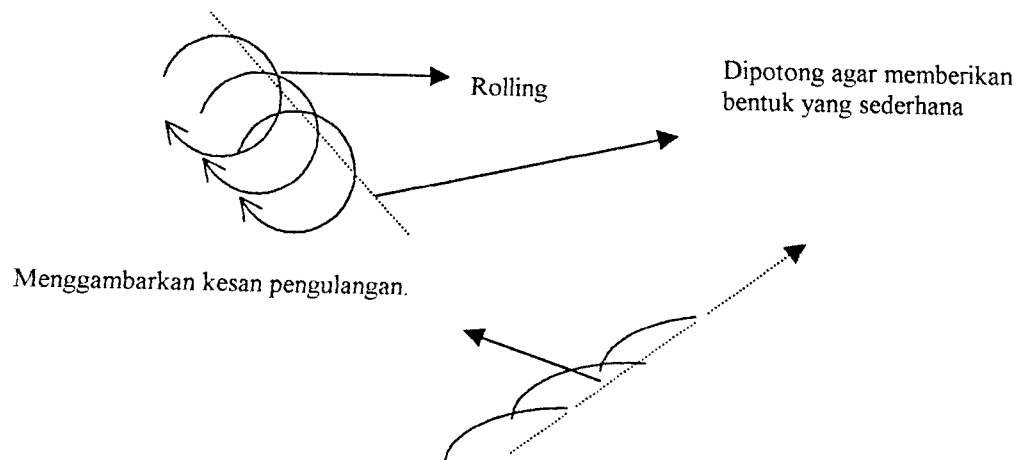
III.5. Analisa Bentuk

III.5.1. Sebagai identitas keluar.

A. Analogi Gerakan jumping.

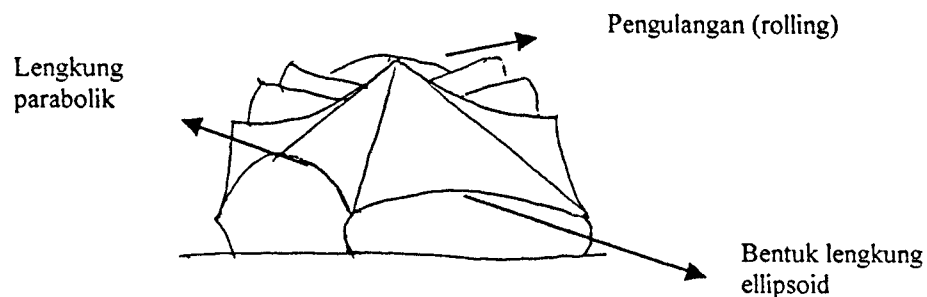
Gerakan jumping terdiri dari dua gerakan yaitu hiperbola dan lengkung memiliki kesan :

1. Lengkung : keagungan, senang, keindahan, selaras dan seimbang. Biasanya merupakan bentuk yang diambil dari alam, seperti : ombak, garis pegunungan yang naik turun.
 2. oval, ellips hiperbola : kewanitaan, kuat terkurung, tenang bersatu, dinamika, labil dan tuntas. Merupakan bentuk yang diadaptasi dari alam / gerak sama dengan bentuk lengkung. (Ishar.H.K. Pedoman Merancang Bangunan)
- B. Analogi gerakan rolling merupakan pengulangan gerak dari awal keadaan kembali ke keadaan semula yang dilakukan berulang-ulang, sehingga dapat menimbulkan kesan pengulangan dari gerakan dasar dan pencampuran atau pengkombinasian menjadi trik yang lebih sulit.



Bentuk-bentuk gerakan tersebut akan diolah untuk mencari penampilan yang akan ditempelkan pada facade bangunan, yaitu bidang dinding, secara keseluruhan diolah dengan cara pengkomposisian bentuk : (Durand, 1809)

- Komposisi bentuk yang teratur dan sederhana merupakan hal yang mudah dalam suatu perancangan.



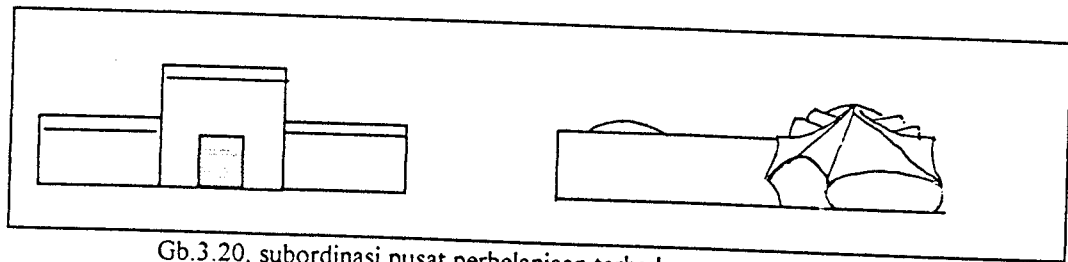
Arena pada pusat perbelanjaan terletak di tengah/di dalam sehingga diperlukan suatu kesan yang dapat memberikan kesan bahwa ada gerakan skateboard didalamnya, yaitu dengan pertimbangan :

1. Keterpaduan.

Keterpaduan berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi. Pada bangunan pusat perbelanjaan dan arena skateboard terdiri dari dua fungsi yang berbeda, dengan arena skaterboard sebagai fungsi utama dan pusat perbelanjaan sebagai fungsi pendukung.

Dalam pencapaian keterpaduan digunakan dengan pendekatan subordinasi dimana pusat perbelanjaan sebagai unsur minor skalanya dipekecil untuk menonjolkan unsur yang lebih penting (arena skateboard)

Untuk menentukan suborordinasi dilakukan dengan perbedaan ukuran besarnya dimana untuk arena skateboard ukuran lebih besar dari pusat perbelanjaan.



Gb.3.20. subordinasi pusat perbelanjaan terhadap arena yang lebih besar.

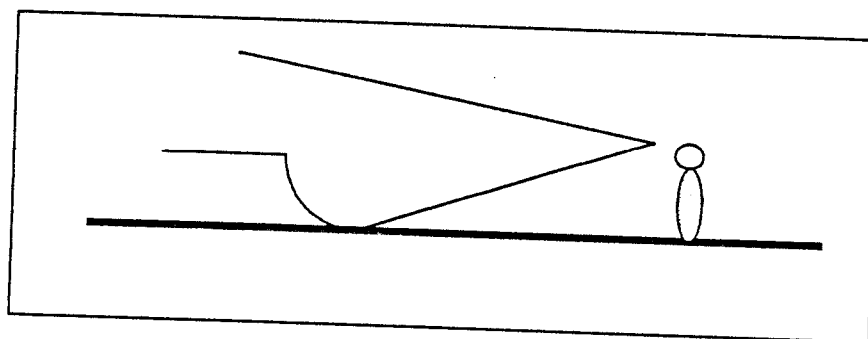
III.5.2. Sebagai Identitas kedalam

Bentuk dasar adalah bentuk persegi / bujursangkar karena memiliki sifat netral dan rasional, sehingga mudah diolah dengan penambahan atau pengurangan bentuk. Perwujudan bentuk arena (permukaan lantai) sebagai identitas kedalam ditampilkan dari filosofi karakteristik gerakan jumping dan rolling kemudian melalui proses filosofis dilakukan penganalogikan antara gerak jumping dan rolling dan bentuk bangunan secara fisik.

A. Intensitas

Adalah tingkatan atau kualitas gerak seperti kecepatan dan kekuatan untuk melakukan jumping dan rolling dengan baik. Semakin cepat dan kuat (kekuatan diperlukan pada saat akan melompat dan mendarat) maka gerakan jumping dan rolling semakin baik.

Secara arsitektural dapat digambarkan sebagai suatu tingkatan pergerakan yang dapat diinterpretasikan sebagai ruang yang mempunyai tingkatan, misalnya : tingkat lantai bangunan.



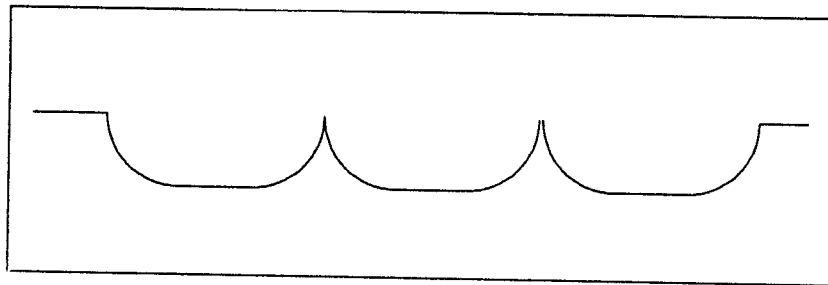
Sumber : Pemikiran

Gb.3.21. Intensitas dalam bangunan

Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan

B. Irama

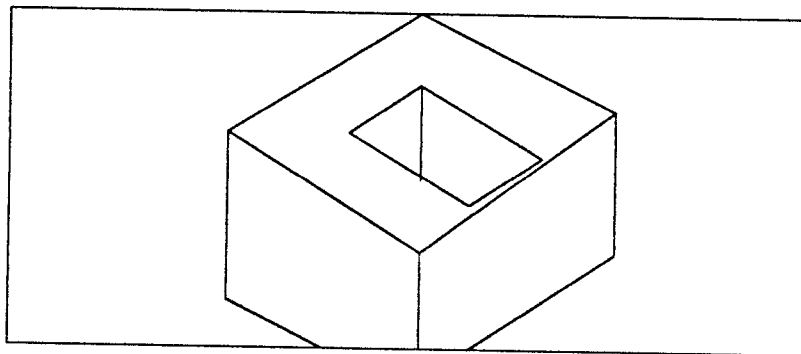
Adalah pergerakan secara kontinyu yang membentuk suatu keteraturan gerak skateboard yang mempunyai sifat mengalir, bergelombang dan menerjang., yang dalam arsitektural dapat diungkapkan dengan permainan cekung cembung (lengkung) yang menimbulkan irama baris cepat dibandingkan dengan permukaan datar.



Sumber : pemikiran. Gb.3.22. irama dalam bangunan

C. Density

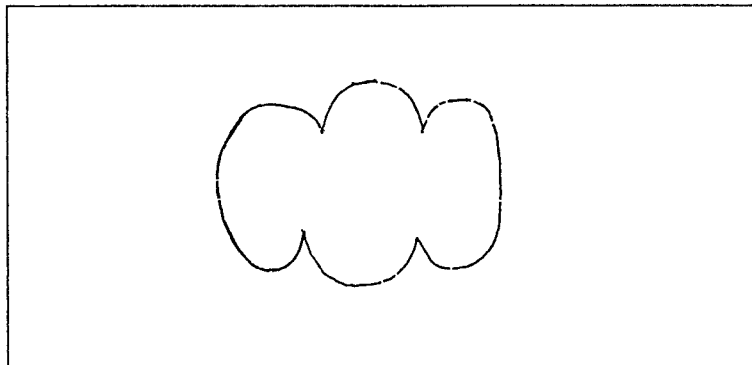
Adalah kemenerusan dalam melakukan suatu gerakan, dalam permainan skateboard gerakan jumping dan rolling adalah gerakan yang terus-menerus dilakukan, sehingga menjadi suatu aliran gerak yang tiada henti. Density juga dapat diartikan kepadatan. Dalam arsitektur dapat diungkapkan dengan ruang kosong atau lobang (void). Sehingga dapat diterapkan sebagai penempatan void dalam bangunan.



Sumber : pemikiran Gb.3.23. Void

D. Dinamis

Adalah kebebasan gerak dalam permainan skateboard. Dalam arsitektur dapat diungkapkan dengan bentuk lengkung dan ellips. Bentuk lengkung dan ellips memiliki dinamika yang tinggi. Dinamis sangat berpengaruh pada bentuk tampilan arena.



Sumber :
pemikiran.

Gb.3.24.
Bentuk
dinamis

Pengungkapan *kinesiologis* karakteristik gerak tersebut dapat membantu memunculkan bentuk-bentuk arsitektural yang nantinya menjadi dasar perancangan bentuk arena (permukaan lantai).

III.6. Analisa Pusat Perbelanjaan.

III.6.1. Analisa pelaku dan kegiatan pada pusat perbelanjaan.

Pada umumnya kegiatan dalam pusat perbelanjaan dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu penyewa, pengunjung dan pengelola.

Pada pusat perbelanjaan pelaku terdiri dari pelaku utama (penyewa, pengunjung dan pengelola), dan pelaku pendukung yaitu pelayan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan berikut :

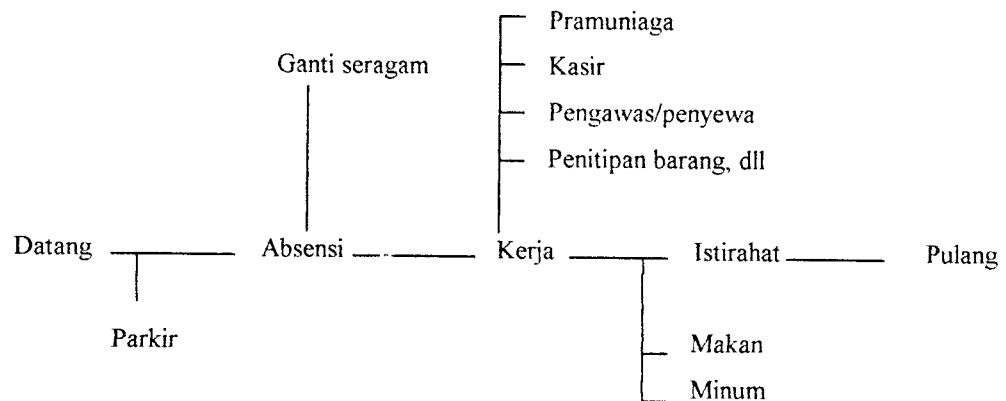
a. Penyewa.

Penyewa tentu saja mengharapkan ruangan yang efisien dan menghendaki lokasi yang strategis. Sehingga dapat menarik pengunjung semaksimal

mungkin. Selain itu penyewa juga menghendaki tat ruang yang dapat menarik konsumen yang lewat dan mudah dicapai.

b. Penjaga (pelayan) toko.

Penjaga merupakan penentu terhadap sedikit banyaknya pengunjung yang datang karena penjaga berhubungan langsung dengan pengunjung. Maka dari itu perlu diperhatikan fasilitas bagi penjaga agar dapat bekerja dengan maksimal.



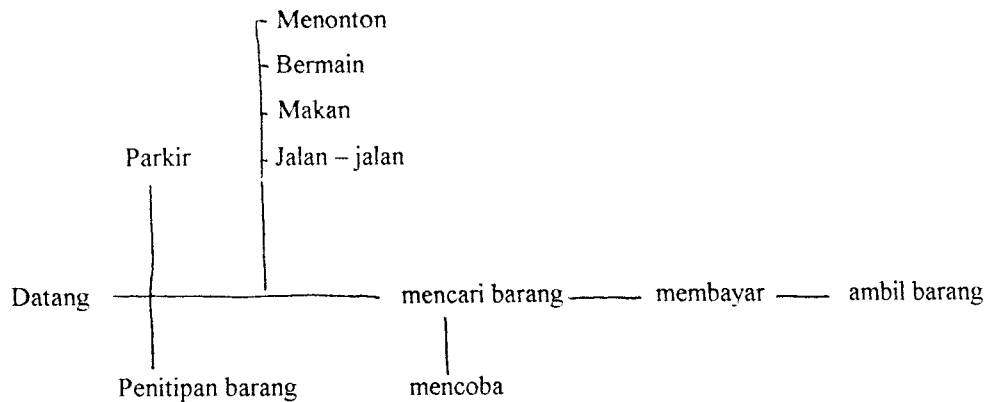
Gb.3.25. Diagram kegiatan penyewa dan penjaga toko.

c. Pengunjung.

Pengunjung menjadi sasaran utama yang dapat menentukan maju tidaknya pusat perbelanjaan. Oleh karena itu perlu diperhatikan keinginan pengunjung seperti kualitas barang yang dijual, kemudahan pencapaian, pelayanan yang baik dan fasilitas rekreasi, seperti tempat makan, duduk, dan lain-lain. (Gb.3.26)

d. Pengelola.

Pengelola sangat menentukan bagi kelangsungan hidup pusat perbelanjaan sehingga dalam pengelolaan harus baik dan stabil.



Gb.3.26. Diagram umum kegiatan pengunjung pusat perbelanjaan.

III.6.2. Penentuan Bentuk pusat perbelanjaan.

Bentuk pusat perbelanjaan yang akan digunakan harus dapat menampung kegiatan perbelanjaan dan memudahkan pengunjung dalam mengakses tempat yang ditujunya. untuk itu perlu diperhatikan kesederhanaan dan keteraturan bentuk agar lebih mudah diterima dan dimengerti.

Kesederhanaan dan keteraturan bentuk, akan memberikan kemudahan dan keefisienan dalam perletakan perabot, yang berkaitan erat dengan sirkulasi kegiatan yang terjadi di dalam ruang.

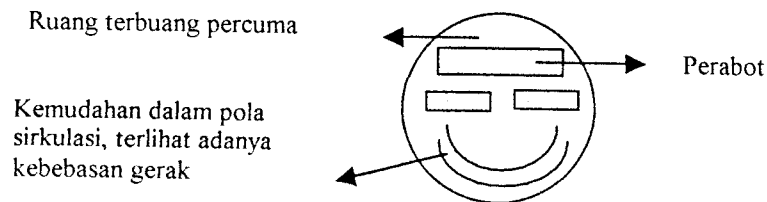
Dasar pertimbangan penentuan bentuk dasar :

- Dalam penataan ruang diperlukan adanya ruang yang statis dan dinamis karena aliran kegiatannya tidak banyak, lebih terarah dan efisien.
- Penataan perabot dalam ruang lebih dinamis dan mudah sehingga tidak membuang ruang percuma.
- Diperlukan adanya pola sirkulasi yang efisien, dan mudsh dalam pencapaian keletak perabot.

Bentuk dasar dapat dibagi menjadi 3 macam, yaitu :

1. Lingkaran

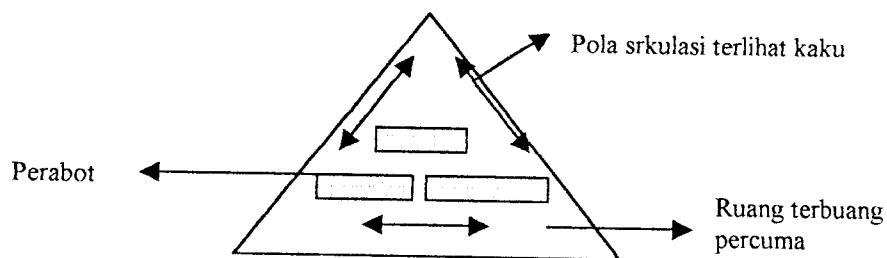
Lingkaran merupakan suatu bentuk yang mempunyai pusat, berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil. Apabila diambil bentuk dasar lingkaran, maka dalam penataan perabotnya akan banyak ruang yang terbuang percuma. Tetapi dari pola sirkulasi kegiatan pada bentuk lingkaran, maka bentuk ini lebih efisien dalam sirkulasi, karena tidak adanya sudut ruangan.



Gb.3.27. Bentuk dasar ruang lingkaran.

2. Segitiga

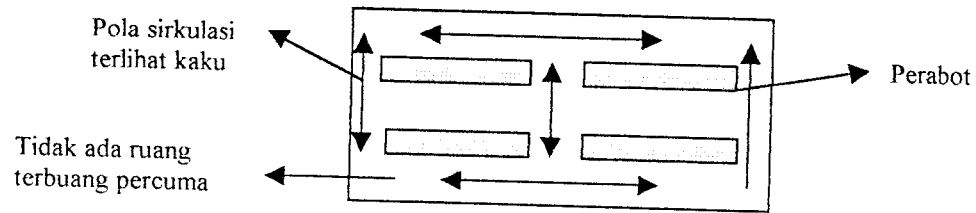
Segitiga menunjukkan kesetabilan bentuk. Pengambilan bentuk segitiga sebagai dasar ruang, akan mengakibatkan banyak ruang yang terbuang percuma dalam penataan ruangnya, pola sirkulasi kaku.



Gb.3.28. Bentuk dasar segitiga

3. Bujur sangkar

Bujur sangkar atau persegi panjang merupakan bentuk yang netral dan rasional. Pengambilan bentuk bujur sangkar sebagai bentuk dasar ruang akan menjadikan keefisienan ruang dalam penataan perabotnya, karena perabot dapat disusun pada sisi ruang dengan baik. Pola sirkulasi lebih teratur mengikuti tata perabotnya sehingga mudah menuju tempat yang dituju.



Gb.3.29. Bentuk dasar segi empat.

Dari analisa diatas maka bentuk segi empat diambil sebagai bentuk dasar ruang, karena akan memudahkan dalam pengaturan hubungan ruang-ruang pusat perbelanjaan. Sedangkan untuk pengaturan dalam satu ruang akan lebih mudah dalam penataan perabot dan pengaturan pola sirkulasi, sehingga penggunaan ruang lebih efisien.

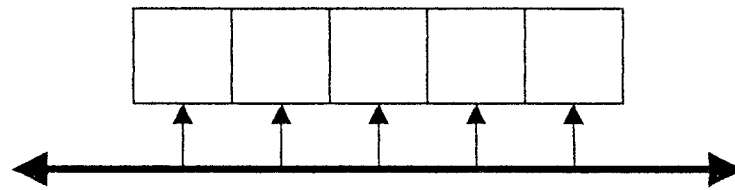
III.6.3. Penentuan Pola Sirkulasi.

Sirkulasi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan dalam pengorganisasian ruang fasilitas perbelanjaan. Oleh karena itu perlu diperhatikan hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam pengaturan pola pergerakan dalam pusat perbelanjaan, yaitu :

1. Dalam penataan pola sirkulasi digunakan harus memberi kemudahan dalam pencapaian dan penggunaan ruang.
2. Pola sirkulasi yang digunakan terarah sehingga dapat memberikan arahan kemana pengunjung akan bergerak.
3. Membuat pola perpindahan yang jelas, terarah dan teratur serta penyediaan ruang yang cukup.

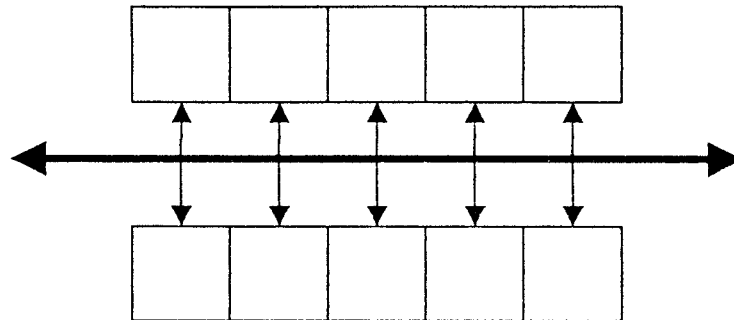
Dengan adanya pertimbangan diatas maka pola sirkulasi yang sesuai untuk pusat perbelanjaan adalah yang bersifat linier. Adapun bentuk sirkulasi linier yang mungkin terjadi adalah sebagai berikut :

1. Satu jalur sirkulasi yang menghubungkan pada satu arah unit toko.



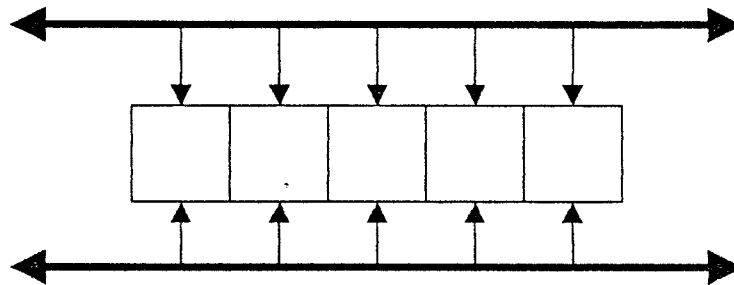
Gb.3.30. Satu jalur sirkulasi dengan satu arah

2. Satu jalur sirkulasi yang menghubungkan pada dua arah unit toko sekaligus.



Gb.3.31. satu jalur sirkulasi dengan dua arah.

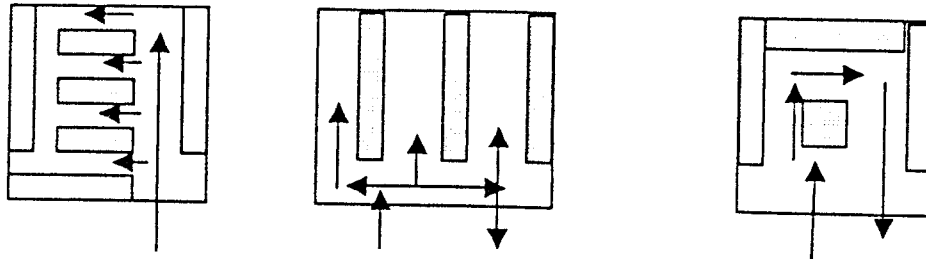
3. Dua jalur sirkulasi yang menghubungkan pada satu arah unit toko.



Gb.3.32. Dua jalur sirkulasi dengan satu arah

Dengan pertimbangan adanya ruang arena ditengah pusat perbelanjaan maka pola sirkulasi yang baik adalah bentuk yang pertama yang akan mengelilingi seluruh arena sedangkan bentuk kedua dan ketiga tidak dimungkinkan karena ruang arena adalah sebagai pusat visual yang akan dilihat dari seluruh pusat Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan

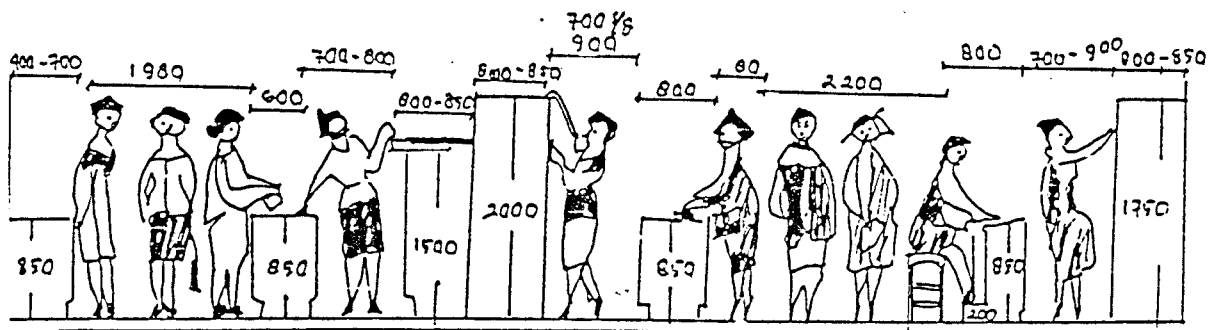
perbelanjaan. Dari analisa diatas maka pola sirkulasi dalam tiap unit tokonya, adalah :



Gb.3.33. Pola sirkulasi dalam unit toko.

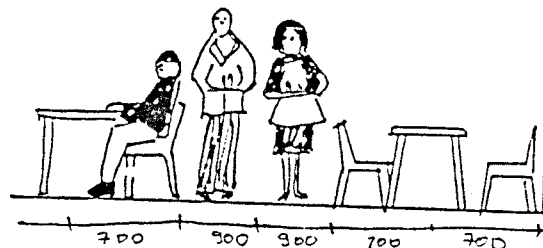
Dalam penggunaan ruang agar nyaman dapat digunakan standart penggunaan besaran ruang yang digunakan unutk sirkulasi sebagai acuan, yaitu :

- a. Ukuran penggunaan ruang untuk selasar bagi pengunjung dan pramuniaga.



Gb.3.34. penggunaan ruang selasar untuk sirkulasi

- b. Lebar jalur pada restaurant.



Gb. 3.35. lebar jalur pelayanan restaurant.

III.6.4. Analisa Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.

a. Analisa kebutuhan ruang

Pusat perbelanjaan yang direncanakan adalah yang mewadahi dua fungsi sekaligus yaitu sebagai tempat perbelanjaan dan juga sebagai tempat untuk mendapatkan hiburan/rekreasi (arena skateboard). Berdasarkan fungsi yang diwadahi dan analisa diatas maka dapat diketahui kebutuhan ruang dan besaran ruang yang diperlukan, yaitu :

Fasilitas perbelanjaan terdiri dari

- Supermarket
- Departement Store
- R. stock barang
- Unit pertokoan
- Cafetaria dan restaurant
- Lobby

Fasilitas rekreasi yang terdiri dari :

- Lihat analisa kebutuhan ruang pada arena skateboard.

Fasilitas penunjang yang terdiri dari :

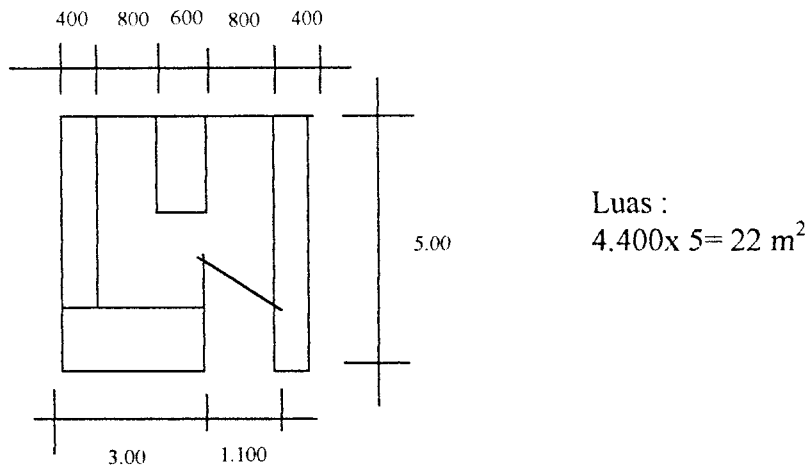
- R. Pengelola
- R. Mekanikal dan elektrikal
- Parkir
- Gudang
- R. Keamanan

b. Analisa besaran ruang

Dari analisa pada bab II dimana terdapat tiga macam penyewa dengan perbandinagn 25 % investor modal kecil, 50 % investor modal sedang, dan 25 % investor modal besar maka penentuan besaran ruang pada bangunan pusat perbelanjaan adalah sebagai berikut :

Besaran ruang untuk unit toko :

- Pedagang dengan modal kecil yang direncanakan.



Gb.3.36. Besaran ruang unit toko

- Besaran ruang untuk pedagang modal menengah direncanakan 35 m^2
- Pedagang dengan modal besar diasumsikan menanamkan modal pada supermarket dan departement store yang direncanakan memiliki besaran ruang. Supermarket 1042 m^2 , dan departement store memiliki luas 2084 m^2 yang terdiri dari dua lantai pada tiap lantai memiliki luas 1042 m^2 .

Untuk besaran lantai memiliki lebar $44,6 \text{ m}$ x panjang $75,8 \text{ m} = 3350 \text{ m}^2$.

Adapun besaran tiap lantainya adalah sebagai berikut :

Untuk besaran lantai memiliki lebar $44,6 \text{ m}$ x panjang $75,8 \text{ m} = 3350 \text{ m}^2$.

1. Lantai dasar (dalam satuan m^2).	3350
– Lobby	75
– Ruang arena $26,6 \times 30,6$	814
– R. duduk $6 \times 26,6$	159,6
– R. Pelatih	35
– R. Latihan teori	35
– R. Ganti	159,8

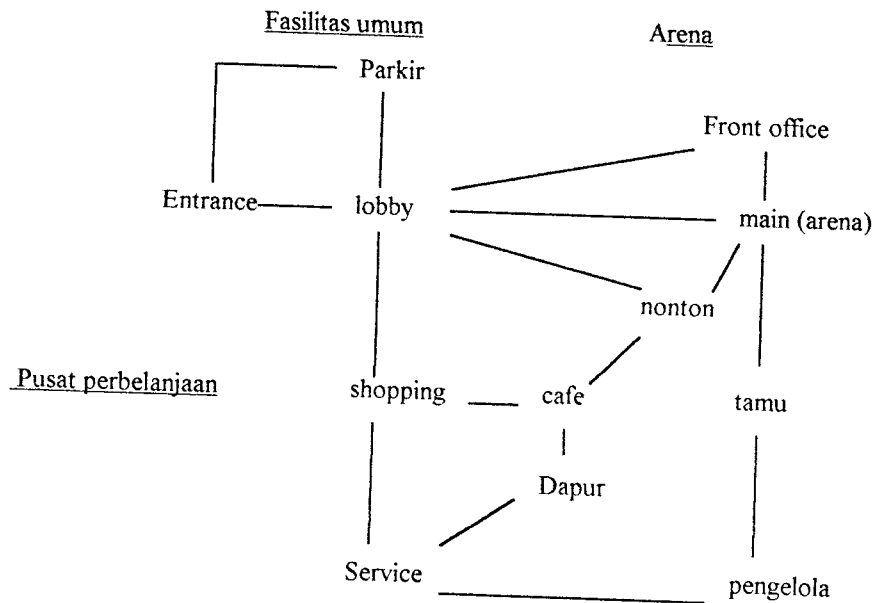
– R. Locker	18
– R. Information	16
– R. Audio	35
– Supermarket	1225
– R. service	75
– Restaurant dan cafe	133
– Zone sirkulasi	569,6
2. Lantai satu (dalam m ²).	3350
– Void 819 (arena) + 159,6 (penonton)	973,6
– Departement store	1042
– Pertokoan	22 (5 bh), 35 (13 bh)
– R. Service	75
– Restaurant/cafetaria	124,8
– Zone sirkulasi	569,6
3. Lantai dua (dalam m ²).	3350
– Void	973,6
– Departement store	1042
– Pertokoan	22 (5 bh), 35 (13 bh)
– R. Service	75
– Restaurant/cafetaria	124,8
– Zone sirkulasi	569,6
4. Lantai tiga (dalam m ²)	3350
– Void	973,6
– Pertokoan	22 (5 bh), 35 (13 bh)
– R. Service	75
– Restaurant/cafetaria	124,8
– Zone sirkulasi	569,6

5. Lantai Basement 1 (satuan dalam m ²)	3350
– Arena	973,6
– Ruang parkir	1451,4
– Ruang MEE	700
– Ruang service	75
– Ruang stock barang	75
– Gudang	35(2bh)
6. Ruang pengelola (satuan m ²)	183
– R. Manager	24
– R. Sekretaris	9
– R. Staff	70
– R. Tamu	20
– R. Rapat	20
– R. Arsip	20
– R. keamanan	20
Jumlah total	13583 m ² .

III.7. Analisa Penggabungan arena skate board dan pusat perbelanjaan.

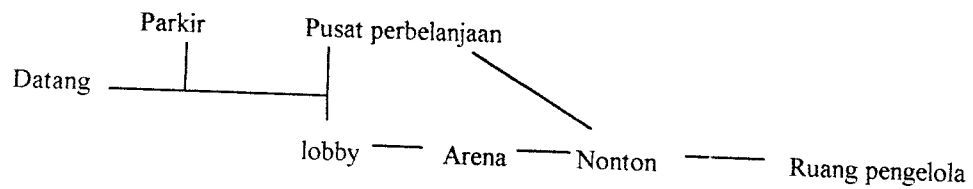
A. Penggabungan pelaku kegiatan.

Dari penggabungan ini diharapkan akan memberi kemudahan bagi pelaku kegiatan pada arena skateboard dan pusat perbelanjaan sehingga dapat mengikuti alur kegiatan yang ada dengan baik, sehingga tidak terjadi cross kegiatan.



Gb.3.37. Diagram kegiatan dalam bangunan.

2) Penggabungan sirkulasi



Gb.3.38. Diagram sirkulasi dalam bangunan

Dari pola sirkulasi diatas penggabungan beberapa beberapa ruang yang berfungsi sama, misalnya parkir, plaza, lobby dan ruang pengelola akan menghemat ruang dan lahan, lebih ekonomis dalam pembangunannya.

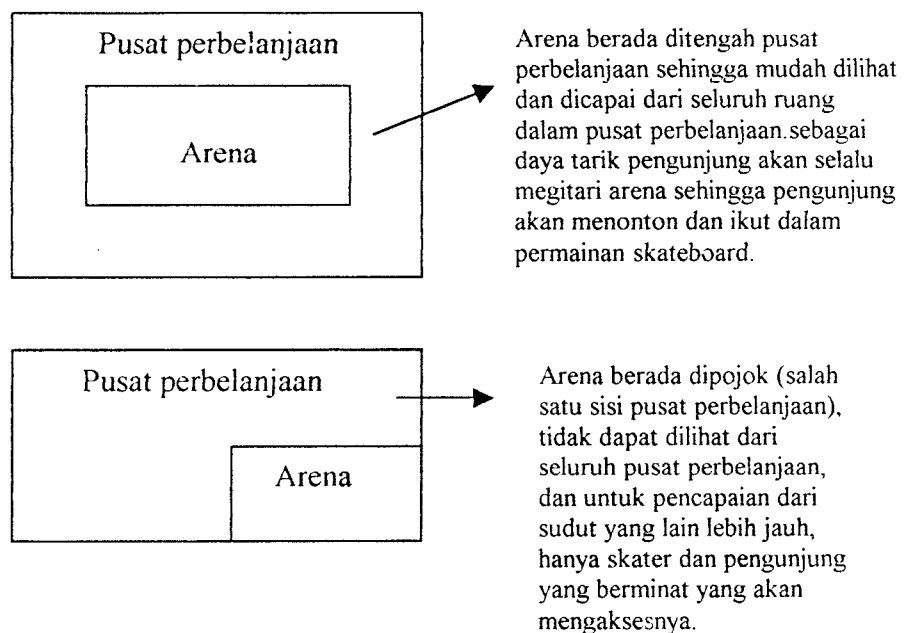
3) Analisa Penggabungan Bentuk

Penggabungan bentuk arena dan skateboard dilakukan dengan pertimbangan :

Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan

1. Arena mudah dilihat dari segala sudut ruang dalam pusat perbelanjaan karena fungsi arena sebagai rekreasi /hiburan dalam bangunan.
2. Arena sebagai publik oriented memerlukan ruang terbuka untuk dilihat karena semakin banyak penonton akan memacu skater untuk semakin meningkatkan kemampuan.
3. Arena sebagai magnet yang perlu perletakan yang baik dan mudah dijangkau, yang akan menarik pengunjung untuk ikut aktif dalam permainan olahraga skateboard.

Adapun macam penggabungan arena skateboard dan pusat perbelanjaan, yaitu :



Gb.3.39. Bentuk penggabungan.

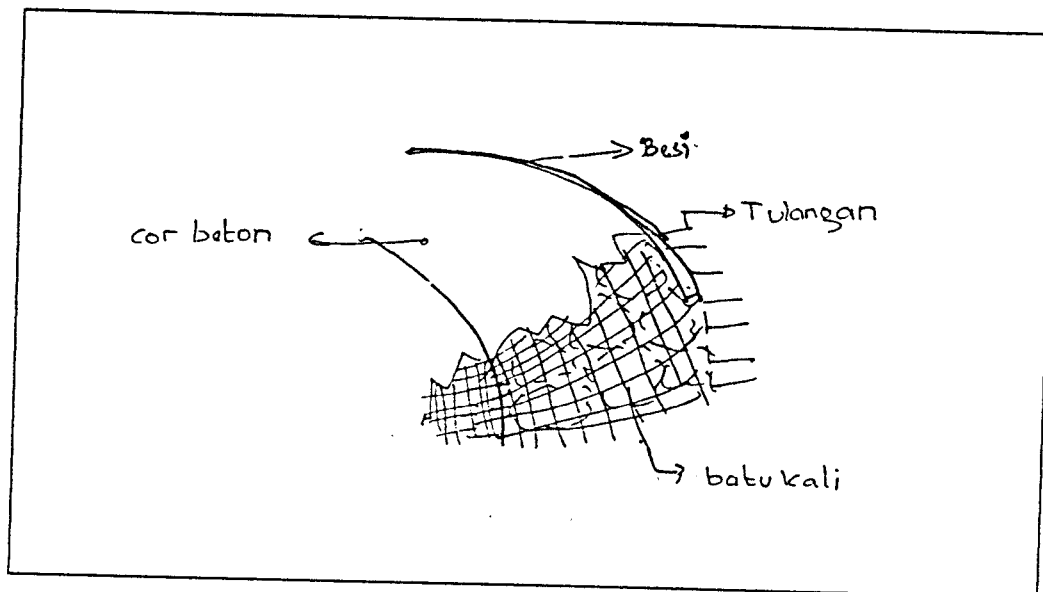
Dari pertimbangan diatas maka dapat ditentukan bentuk penggabungan arena skateboard dan pusat perbelanjaan, yaitu arena berada ditengah/ pusat pusat perbelanjaan sehingga dapat dilihat dari seluruh pusat perbelanjaan.

D. Analisa struktur.

Pada ruang arena yang menerus keatas tidak mendapat beban dari struktur diatasnya selain dari strutur atap. Sedangkan pada pusat perbelanjaan terdiri dari beberapa lantai maka untuk bahan struktur yang digunakan yaitu bahan beton bertulang dengan dasar pertimbangan berat beban yang ditimbulkan dimana beton bertulang cocok untuk bangunan dengan jumlah lantai menengah (< 20 m), untuk bangunan lebih dari 20 lantai cocok menggunakan rangka baja karena beban struktur bahan baja lebih ringan dari bahan bahan beton.

Pertimbangan kedua adalah segi ekonomis beton bertulang relatif lebih murah daripada struktur dengan bahan baja. (Sunggono, 1994)

Struktur pada lantai arena menggunakan strutur perkerasan beton bertulang yang disesuaikan dengan macam pembebanan yang ada pada permainan lengkung naik turun lantai (cekung-cembung). Pembebanan pada lantai arena berupa hentakan-hentakan yang dilakukan oleh skater. Perkerasan beton bertulang yang dimaksud adalah perkerasan dengan batu kali dan yang diberikan tulangan dengan bentuk sesuai lantai kemudian dicor dan dihaluskan dengan semen.



Gb.3.40. sketsa struktur lantai arena skateboard

III.8. Analisa Lokasi dan Site.

Analisa lokasi dan site diharapkan akan mendapatkan site yang cocok untuk bangunan yang akan didirikan.

III.8.1. Analisa Lokasi

Pemilihan lokasi site bangunan mengikuti pada peruntukan lahan, dan sesuai dengan tema bangunan arena skate board dan pusat perbelanjaan merupakan serana perdagangan dan olahraga maka site yang dipilih sebaiknya diarea kawasan untuk perdagangan dan olahraga. Selain itu sasaran dari arena skateboard adalah para remaja, anak-anak dan mahasiswa, dimana mereka menyenangi keramaian terutama dipusat kota sehingga lokasi sebaiknya terletak dipusat kota.

A. Kriteria pemilihan lokasi

Dalam menentukan lokasi yang tepat untuk pusat perbelanjaan dan arena skateboard, ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan yaitu :

a. Segi pencapaian

- Kemudahan pencapaian dari beberapa area latihan skateboard yang sudah ada {UGM, Mandala Krida, Lempuyangan (sering dijadikan tempat berlatih)}.
- Kemudahan pencapaian yang aksesnya didukung oleh jalur transportasi angkutan kota.

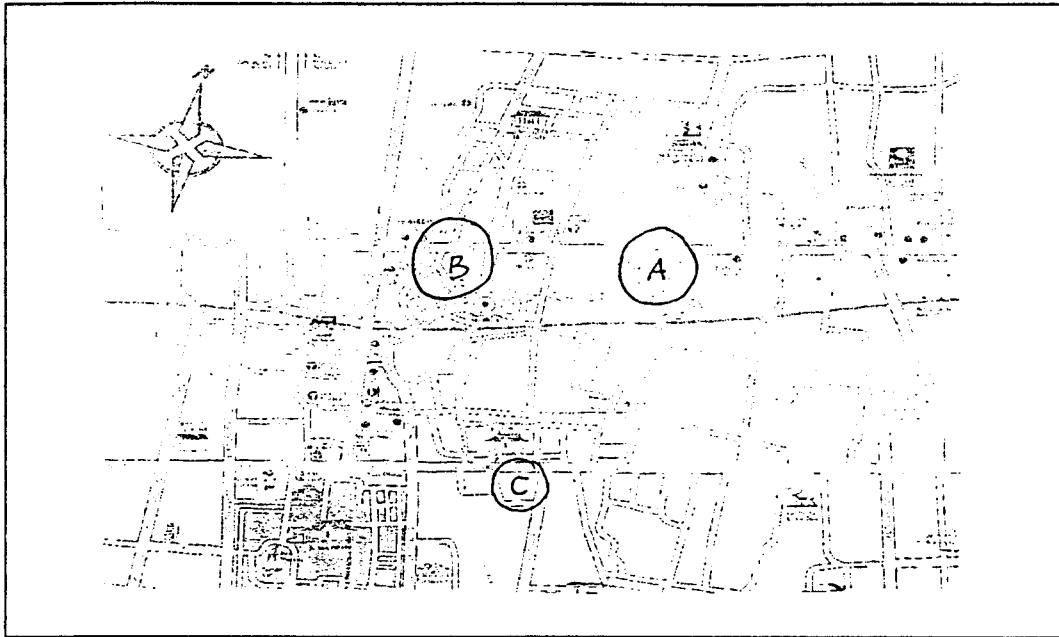
b. Segi interelasi dengan potensi kegiatan perdagangan.

Kaitannya dengan potensi lokasi terhadap sarana arena skateboard dan pusat perbelanjaan, seperti : pertokoan dan jasa.

c. Segi sarana dan prasarana

Lokasi sebaiknya telah didukung dengan sarana dan prasarana yang baik untuk menunjang kegiatan, seperti jaringan utilitas, drainase dan sumber air bersih.

B. Alternatif pemilihan lokasi.



Sumber : peta pariwisata Yogyakarta. Gb.3.41. peta pemilihan lokasi

Alternatif pemilihan lokasi ini berada di daerah kotamadya Yogyakarta, dengan beberapa alternatif lokasi yaitu :

- a. Lokasi di kawasan Jalan Urip Sumoharjo (A)
- b. Lokasi di kawasan Jalan Jenderal Sudirman (B)
- c. Lokasi di kawasan Jalan Sultan Agung (C)

Kriteria alternatif lokasi yang akan dipilih :

- c. Lokasi kawasan Jalan Urip Sumoharjo
 - Segi accessibility : dilewati oleh banyak kendaraan angkutan kota. ± 6 menit dari UGM, Lempuyangan dan Mandala Krida, tingkat kemacetan rendah karena terdiri dari 1 jalur yang besar.
 - Segi interelasi dengan potensi kegiatan perdagangan : sangat mendukung kegiatan yang berkaitan, misalnya : Galeria Mall, Gardena, hotel, bank dan deretan pertokoan sepanjang jalan.

- Segi sarana dan prasarana : kondisi jalan baik dan lebar, satu jalur utama, tidak terjadi kemacetan, riol kota sepanjang jalan dengan kondisi baik, jaringan telephone, listrik dan penyediaan air bersih baik.
- d. Lokasi dikawasan Jalan Jendral Soedirman.
- Segi accesibility : dilewati oleh cukup kendaraan angkutan kota, ± 6 menit dari lempuyangan dan Mandala Krida, dan UGM. Tingkat kemacetan sedang, terjadi pada jam-jam tertentu, terdiri dari dua jalur yang padat.
 - Segi interelasi dengan potensi kegiatan perdagangan : cukup mendukung kegiatan yang berhubungan.
 - Segi sarana dan prasarana : kondisi jalan bagus, dua jalur kendaraan tidak terjadi kemacetan, riol kota sepanjang jalan dengan kondisi baik, jaringan telephone, listrik dan penyediaan air bersih baik.
- e. Lokasi dikawasan Jalan Sultan Agung
- Segi accesibility : dilewati oleh banyak kendaraan angkutan kota, ± 6 menit dari lempuyangan dan Mandala Krida, ± 15 menit dari UGM.
 - Segi interelasi dengan potensi kegiatan perdagangan : cukup mendukung kegiatan yang berhubungan.
 - Segi sarana dan prasarana : kondisi jalan bagus, dua jalur kendaraan, jarang terjadi kemacetan, riol kota sepanjang jalan dengan kondisi baik, jaringan telephone, listrik dan penyediaan air bersih baik.

Bobot penilaian :

- Interelasi bobot 0.3 : sangat menentukan.
- Accesibility bobot 0.2 : menentukan.
- Sarana dan prasarana bobot 0.1 : cukup menentukan.

Kriteria	Bobot	A		B		C	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Interelasi dengan kegiatan perdagangan	0.3	5	1.5	5	1,5	4	1.2
Accessibility	0.2	5	1.0	3	0.6	3	0.6
Sarana dan prasarana	0.1	4	0.4	4	0.4	4	0.4
Total	0.6		2.9		2.9		2.2

Sumber : analisis.

Gb. 3.42. Tabel penilaian lokasi

Keterangan :

5 : Baik sekali

3 : cukup

1: Kurang sekali

4 : Baik

2 : Kurang

f. Lokasi terpilih

Berdasarkan pertimbangan dan kriteria lokasi maka lokasi yang dipilih berada didaerah jalan Urip Sumoharjo. Kawasan Jl. Urip Sumoharjo yang termasuk area pengembangan pusat perdagangan (komersial) sesuai rencana Pemda kodya Yogyakarta dan merupakan kawasan yang ramai dikunjungi selain Jl. Malioboro.

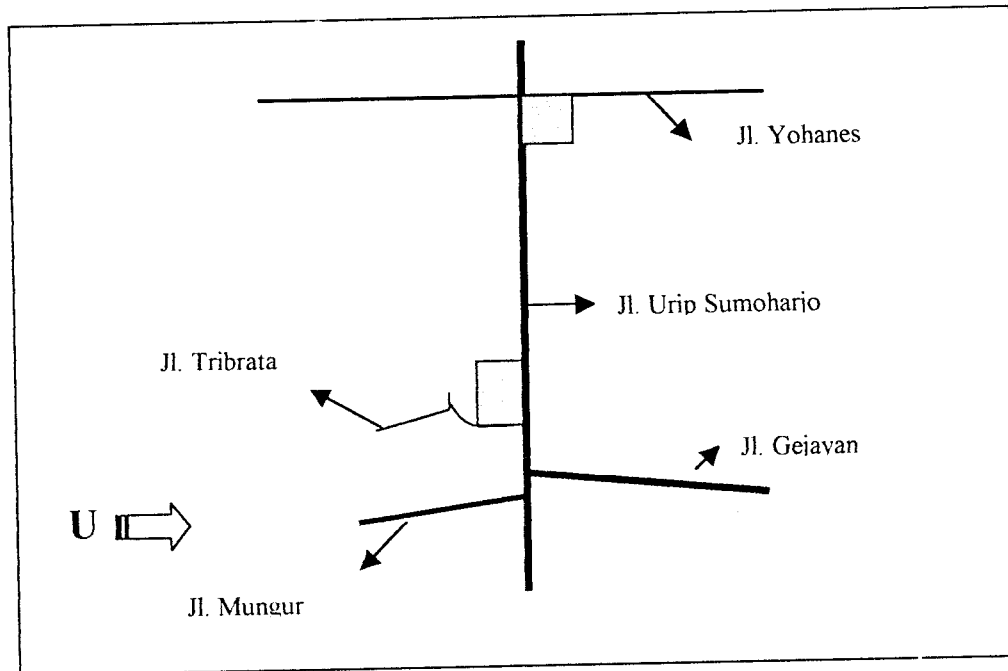
Kawasan Jl. Urip Sumoharjo pada saat ini sudah terdapat fasilitas perdagangan, bank dan hotel serta pemukiman yang cukup padat dengan jarak radius ± 2 Km sehingga kemungkinan untuk dikunjungi konsumen lebih besar.

III.8.2. Analisa Pemilihan Site

Pemilihan site bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan (shooping center) didasarkan atas kriteria-kriteria sebagai berikut :

1. Luas tanah yang cukup serta mampu menampung bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan serta fasilitas pendukungnya.

2. Site mudah dicapai dengan kendaraan umum dan pribadi terutama dari lokasi skateboard yang telah ada (UGM, Mandala Krida dan Lempuyangan).
3. Kesesuaian fungsi dan kegiatan skateboard dan shopping center dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat memberi daya tarik tersendiri.



Gb.3.43. Site

Dari kriteria diatas dan pemilihan lokasi yang telah ditetapkan maka untuk pemilihan site tedapat dua alternatif, yaitu :

1. Site terletak di perempatan Jalan Yohanes dan Urip Sumoharjo.
1. Site terletak dibekas bangunan Hero, Empire dan Regent.

A. Kriteria penilaian site :

1. Interelasi dengan potensi kegiatan perdagangan
 - site 1 : kegiatan perdagangan sangat mendukung
 - site 2 : sangat mendukung kegiatan yang berhubungan kegiatan bangunan yang akan dibangun.

2. Accessibility

- site 1 : dilewati banyak angkutan kendaraan kota. Dan mudah dicapai dari tempat latihan slate board yang lama.
- site 2 : dilewati banyak angkutan kendaraan kota. Dan mudah dicapai dari tempat latihan slate board yang lama.

2. View dalam hubungannya dengan orientasi

- site 1 : view baik karena terletak diperempatan jalan.
- site 2 : view sangat baik karena terletak dipertigaan jalan kecil dan dekat perempatan Jl. gejayan dan Jl Solo yang ramai.

3. Minimalisasi crossing

- site 1 : crossing tinggi, dua jalur badan jalan. tingkat kemacetan tinggi ditambah adanya parkir kendaraan di badan jalan.
- site 2 : tingkat crossing rendah, satu jalur tingkat kemacetan rendah.

4. Sarana dan prasarana

- site 1 : kondisi jalan bagus, dua jalur kendaraan tidak terjadi kemacetan, riol kota sepanjang jalan dengan kondisi baik, jaringan telephone, listrik dan penyediaan air bersih baik.
- site 2 : kondisi jalan bagus, dua jalur kendaraan tidak terjadi kemacetan, riol kota sepanjang jalan dengan kondisi baik, jaringan telephone, listrik dan penyediaan air bersih baik.

5. Luas tanah dan pengembangan

- site 1 : luas tanah dan pengembangan kearah perluasan bangunan jangka panjang cukup.

- site 2 : luas tanah dan pengembangan kearah perluasan bangunan jangka panjang baik.

Bobot penilaian :

- Interelasi bobot 0.3
- Accesibility bobot 0.2
- View bobot 0.15
- Minimalisasi crossing bobot 0.25
- Sarana dan prasarana bobot 0.1
- Luas lahan dan pengembangan bobot 0.05

Kriteria	Bobot	A		B	
		Nilai	Jumlah	Nilai	Jumlah
Interelasi dengan kegiatan perdagangan	0.3	5	1.5	5	1.5
Accesibility	0.2	5	1.0	5	1.0
View	0.15	4	0.6	5	0.75
Minimalisasi crossing	0.25	2	0.5	4	1
Sarana dan prasarana	0.1	4	0.4	4	0.4
Luas tanah dan pengembangan	0.05	3	0.15	4	0.2
Total	0.6		4.15		6.75

Sumber : analisis.

Gb. 3.44. Tabel penilaian lokasi

Keterangan :

5 : Baik sekali

3 : cukup

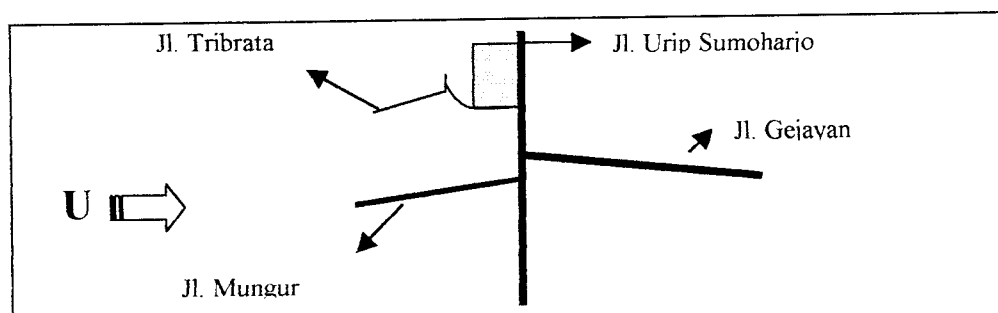
1 : Kurang sekali

4 : Baik

2 : Kurang

B. Site terpilih

Berdasarkan penilaian site, maka site yang tepat untuk arena skateboard dan pusat perbelanjaan terletak di area bekas hero dan regent.
Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan



Gb.3.45. Site

Keadaan site dapat diterangkan secara aktual sebagai berikut :

Site memiliki luas persil $\pm 18000 \text{ m}^2$,

Koefisien Dasar Bangunan 70 %, luas bangunan yang diperbolehkan 4550 m^2

KLB maks 3 lantai, ketinggian maks. 24 m.

Sebelah Barat berbatasan : LPP

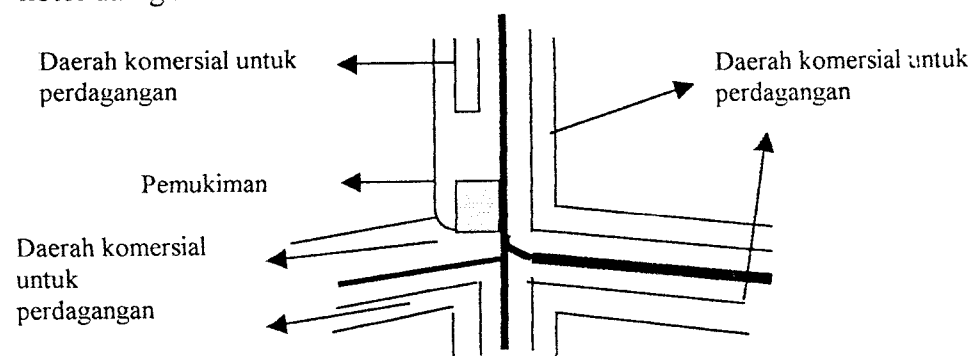
Sebelah timur berbatasan : Jl. Tribrata

Sebelah Selatan berbatasan : Pemukiman

Sebelah Utara berbatasan : Jl. Urip Sumoharjo

III.8.3. Analisa kondisi site.

Site terletak pada daerah perdagangan yang ramai setelah Jl. malioboro. Hal ini ditandai dengan adanya deretan pertokoan yang besar sepanjang jalan, bank hotel dan galeria mall.



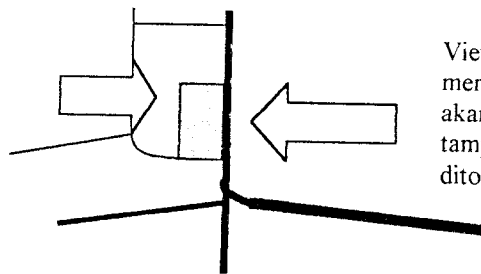
Gb.3.46. Site

A. Analisa orientasi

Site terletak diantara pertigaan Jl. Urip Sumoharjo dan Jl. Tribrata dimana Jl Urip Sumoharjo merupakan jalan dengan arus lalu lintas searah yang cukup padat, dan jalan Tribrata dua arah yang menjadi alternatif jalan dari dan ke jalan Mungur. orientasi dari arah frontal (Jl. Urip Sumoharjo) hanya akan mendukung tampak bangunan pada sisi yang terlihat.

Dan begitu pula pada bagian jalan Tribrata hanya akan terlihat pada sisi tersebut, sehingga kurang dapat dioptimalkan sebagai tampak pada bagian bangunan yang akan ditonjolkan. Pada bagian pertigaan orientasi akan dibebaskan sehingga langsung kearah site dan pada ujung site yang menjadi bagian sisi dari jalur utama akan ditonjolkan sehingga orang yang lewat akan terorientasi ke bangunan dalam site.

View dari jl. tidak begitu baik karena aktivitas jalan sepi



View dari jalan solo, merupakan bagian sisi ite yang akan sering dilihat sehingga tampak bangunan perlu ditonjolkan pada sisi ini

Gb.3.47. Analisa View.

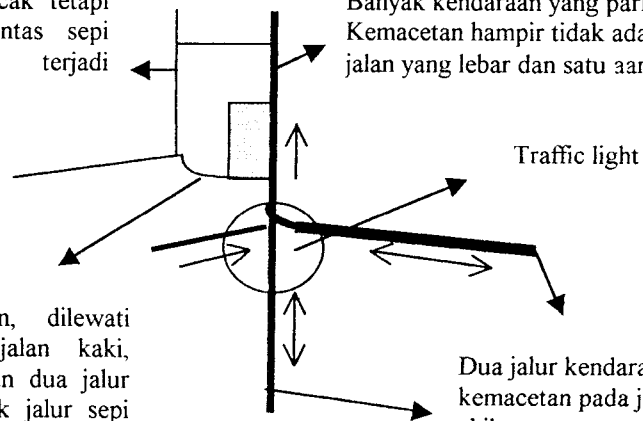
B. Analisa sirkulasi

Sirkulasi pada lokasi sekitar site termasuk sirkulasi yang padat, selain kendaraan, banyak juga dilewati pajalan kaki. Hal ini dikarenakan disekitar site terdapat pemukiman penduduk yang padat.

Jalan lingkungan dua jalur, dilewati kendaraan bermesin dan nonmesin, pejalan kaki, becak tetapi aktivitas lalu lintas sepi sehingga tidak terjadi kemacetan

Lalu lintas utama kota, kendaraan bermesin dan non mesin berbaur menjadi satu, merupakan satu jalur yang cukup padat. Banyak kendaraan yang parkir di jalan. Kemacetan hampir tidak ada karena badan jalan yang lebar dan satu arah

Jalan lingkungan, dilewati kendaraan pejalan kaki, becak. Merupakan dua jalur jalur ini termasuk jalur sepi kendaraan sehingga tidak terdapat kemacetan.



Dua jalur kendaraan , rawan kemacetan pada jam-jam tertentu akibat pengaturan pada traffic light.

Gb.3.48. Analisa sirkulasi

BAB IV

KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

IV.1. Konsep Arena skateboard

IV.1.1. Konsep program kegiatan

Arena skateboard adalah suatu wadah bagi orang-orang yang mempunyai tujuan sama dalam bidang skateboard, baik secara individual maupun yang tergabung dalam kelompok olahraga skateboard yang ada di Yogyakarta.

A. Konsep Kegiatan bagi pengguna arena skateboard

Kegiatan pengguna skateboard menyangkut kegiatan teori, praktek dan kompetisi.

Kegiatan latihan teori dengan metode belajar mengajar dalam kelas dengan sistem praktek (peragaan gerakan) oleh pelatih. Sifat latihan teori hanya bila sekiranya diperlukan.

Kegiatan latihan praktek dilakukan secara rutin dan berkala. Kegiatan menuntut penjadwalan penggunaan arena latihan skateboard karena tiap skater baik individu maupun kelompok akan menggunakan arena yang sama.

Kegiatan kompetisi adalah bersifat *insidentil* artinya dilakukan pada saat-saat tertentu apabila diperlukan atau apabila ada even tertentu.

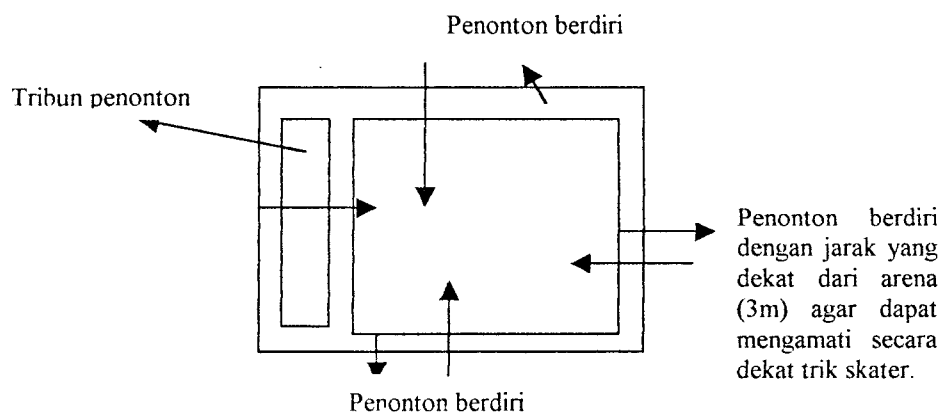
B. Konsep program kegiatan bagi pengelola

Kegiatan pengelola menyangkut pengaturan dan pengelolaan jalannya usaha dalam hal ini adalah maju mundurnya kegiatan dalam arena skateboard.

Pengelola pada arena skateboard dijadikan satu dengan pengelola pada pusat perbelanjaan agar lebih memudahkan dalam pengelolaan dan pengaturan jalannya usaha.

IV.1.2. Konsep Bentuk Penyajian Arena

Kegiatan dan gerak skater yang dinamis dan agresif memerlukan penyajian dari semua arah sehingga dapat dinikmati tanpa batas. Penyajian dari segala arah memungkinkan penonton untuk turut serta dalam kegiatan didalam arena.



Gb.4.1. Konsep penyajian arena.

Tribun penonton diletakkan pada satu sisi melintang arena dengan jarak kearena 6 m agar dapat melihat atraksi skater dengan lebih baik daripada view dari arah sejajar, Pada sisi kanan kiri dan depan tribun penonton fasilitas penonton berdiri karena ini dikhususkan bagi para peminat, maupun skater yang ingin lebih banyak belajar mengenai skateboard secara langsung dengan mengamati dari dekat aksi para skater yang sedang bermain secara langsung. Jarak kearena dari tempat menonton berdiri ± 3 m agar penonton dapat mengamati trik skater dari dekat.

Pada zone penonton akan diberi pembatas berupa dinding tetapi tetap dapat dilihat dengan baik oleh pengunjung/penonton.

IV.1.3.Konsep orientasi pelaku

Orientasi pemain, pemain langsung menuju arena, dimana pemain akan menemukan suatu pola permainan yang berbeda dari yang sudah ada dan dengan pola background yang polos maka pemain akan terkonsentrasi pada permainan dalam arena

Orientasi penonton, penonton mengakses fasilitas untuk menonton dari lantai dua sehingga akan melewati deretan pertokoan, disini penonton akan melihat permainan skater.

IV.1.4.Konsep Background

Orientasi background adalah sesuatu yang dilihat dari atas dan sejajar penonton pada arena skateboard sehingga penonton maupun skater akan tertarik untuk menonton dan bermain skateboard.

A. Konsep dinding

Pada ruang arena dinding hanya bersifat sebagai pembatas antara ruang arena dan jalur sirkulasi /penonton, dengan ketinggian direncanakan tidak mengganggu view penonton yaitu $\pm 1m$, sehingga tetap dapat dilihat dan terbuat dari bidang transparan dengan latar polos berwarna biru muda agar memiliki kesan lompatan yang melambung keangkasa, terang dan luas, sehingga penonton hanya akan terkonsentrasi pada gerakan skater dalam arena.

B. Konsep lantai

Permainan skateboard dalam arena dilihat dari atas sehingga permukaan lantai perlu diperhatikan agar penonton hanya akan terkonsentrasi untuk melihat skater bukan lantai sebagai latar belakang. Permukaan dengan latar polos (blank) akan memberikan arahan agar penonton melihat obyek dalam ruang (skater).

IV.1.4. Konsep Penataan Alat.

Dalam hubungannya dengan bentuk arena skateboard yang merupakan pola cekung cembung untuk mempertahankan aliran permainan yang tiada henti dan mempertahankan kecepatan, penataan alat akan diposisikan mengikuti bentuk arena. Dalam penataan alat ada dua alternatif pengkomposisian untuk mendapat dinamika permainan.

Alternatif pertama berupa penggabungan alat-alat untuk semua skater baik tingkat pemula, amatir maupun pro. Keuntungan dari penggabungan ini :

- Para skater dapat berbaaur dalam suatu arena dengan alat-alat untuk latihan yang sama sehingga dapat meningkatkan skill dengan cepat dan benar.
- Luas arena lebih kecil dibanding dengan pemisahan arena berdasarkan tingkatan skill

Kerugiannya :

- Skater pemula merasa minder untuk mempertunjukkan kemampuannya.

Alternatif kedua merupakan pemisahan berdasarkan tingkatan skill, keuntungannya :

- Para skater dapat berlatih sesuai kemampuannya.

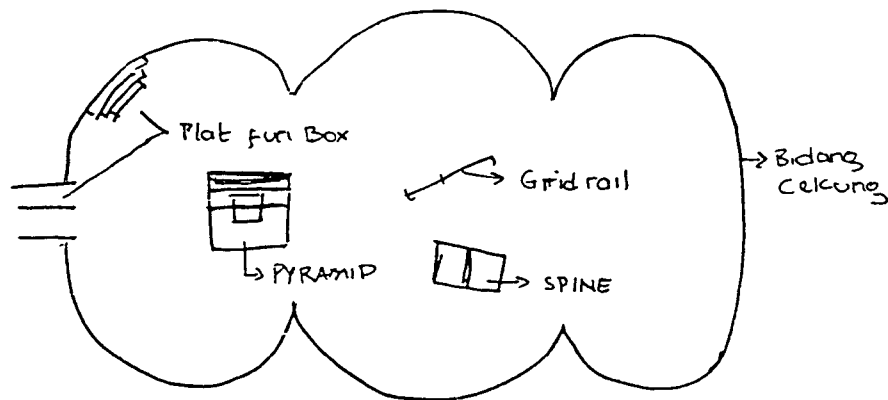
Kerugiannya :

- Luas arena semakin besar untuk kebutuhan ruang bagi amatir pemula dan pro.

Dari kedua alternatif tadi alternatif pertama lebih baik karena skater dapat berlatih bersama dan memahami trik dengan baik dan lahan yang digunakan untuk ruang arena lebih kecil.

IV.1.4. Konsep Bentuk Arena

Bentuk dasar arena adalah bentuk segi empat, dengan bentuk permukaan area permainan skateboard mengikuti karakteristik gerak dalam skateboard.



Gb.4.2. Sketsa konsep arena. <Lihat hal : 59>

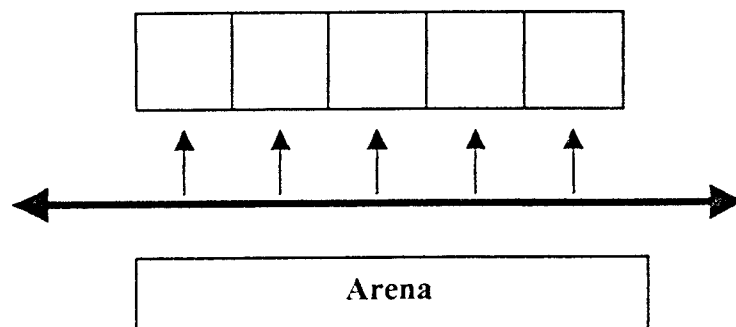
IV.2.Konsep Pusat perbelanjaan

IV.2.1. Konsep Bentuk Ruang

Bentuk dasar yang terpilih adalah segiempat karena memiliki kemudahan dalam penggunaan ruang untuk sirkulasi dan penataan perabot.

IV.2.2. Konsep Pola Sirkulasi

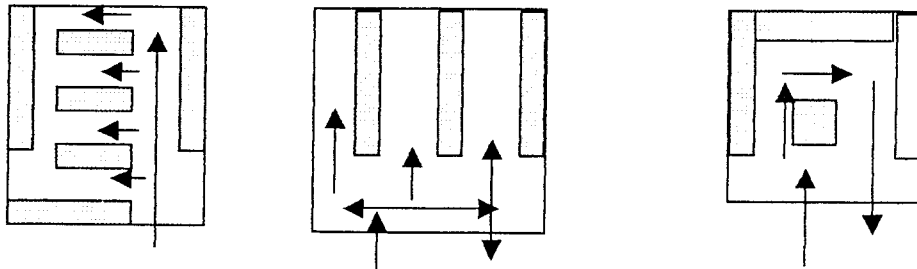
Pola sirkulasi yang ada ditujukan untuk memudahkan pengunjung dalam menemukan tempat atau toko yang dituju dan agar pengunjung lebih terarah dalam gerakannya, maka pola sirkulasi yang sesuai untuk pusat perbelanjaan adalah yang bersifat linear.



Gb.4.3. Konsep pola sirkulasi pada pusat perbelanjaan

Dengan pola sirkulasi diatas maka pengunjung diarahkan untuk mwngwlilingi arena.

Dengan demikian pola sirkulasi yang ada dalam tiap tokonya :



Gb.4.4. konsep pola sirkulasi dalam unit toko

IV.2.3. Konsep Materi yang di wadah

A. Fasilitas Perbelanjaan

Barang yang akan dijual dalam pusat perbelanjaan adalah demandgoods, convinience goods dan impuls goods. Dan bentuk tempat yang mewadahnya adalah :

- Supermarket

Menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari (demand goods dan juga yang tidak dibutuhkan untuk sehari-harinya (convinience goods).

- Departement store

Barang yang dijual adalah convinience goods dan impuls goods.

- Unit toko

Unit toko terdiri dari bermacam macam toko seperti toko pakaian, toko sepatu, toko furniture, toko kosmetik, toko peralatan olahraga, toko jam, dan sebagainya.

B. Fasilitas hiburan/rekreasi

Fasilitas yang diwadahi berupa arena skateboard.

IV.2.4. Konsep Skala Pelayanan

Skala pelayanan dari pusat perbelanjaan ini adalah ditujukan untuk kelompok konsumen menengah kebawah dan kelompok menengah keatas dengan prosentase konsumen menengah kebawah 25 %, menengah keatas 75 %. Sedangkan untuk pedagang (penyewa) yang akan melayani konsumen ditentukan menjadi tiga, yakni pedagang dengan modal kecil menempati 25 % dari lantai bangunan, 50 % untuk modal menengah, dan untuk modal besar menempati 25% dari keseluruhan area lantai bangunan pusat perbelanjaan.

IV.2.5. Konsep Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan dalam pusat perbelanjaan ditentukan menurut bentuk tempat perbelanjaannya dan tingkat kebutuhan barang yang dijual. Untuk supermarket pelayanannya dengan self service, untuk departement store sistem pelayanannya dengan self section, sedangkan untuk unit toko pelayanan dengan personal service atau self selection.

IV.3. Konsep penggabungan arena skate board dan pusat perbelanjaan

IV.3.1. Pendekatan Konsep Tata Ruang Dalam

A. Tata ruang pada arena

Tata ruang pada arena memberikan suatu suasana baru agar skater menemukan suatu dinamika permainan baru. Ruang arena dilengkapi dengan fasilitas penunjang seperti ruang ganti, ruang pelatih, audio.

Bentuk arena adalah segiempat dengan pertimbangan bentuk segi empat bersifat netral dan rasional, dapat dikembangkan tanpa batas seperti

pengurangan dan penambahan pada bidang-bidangnya atau penggabungan keduanya.

Fungsi sebagai entertainment akan diwadahi dengan sarana menonton yang mengelilingi ruang arena, dengan tribun pada salah satu sisi arena.

B. Tata ruang pada pusat perbelanjaan

Tata ruang pada pusat perbelanjaan diarahkan untuk mendapatkan kemudahan dalam fasilitas, sehingga dalam perletakan ruang perlu mempertimbangkan kegiatan pengunjung yang ingin mendapatkan sesuatu yang dituju dengan mudah.. Bentuk segi empat (linear) memudahkan dalam penataan toko sehingga dapat dicapai dengan mudah. Penataan ruang gudang juga perlu ditata agar mudah dalam bongkar muat barang, apakah membutuhkan waktu lama atau kesulitan dalam transportasi vertikalnya sehingga mengurangi tingkat efisiensi terhadap waktu, tenaga dan biaya.

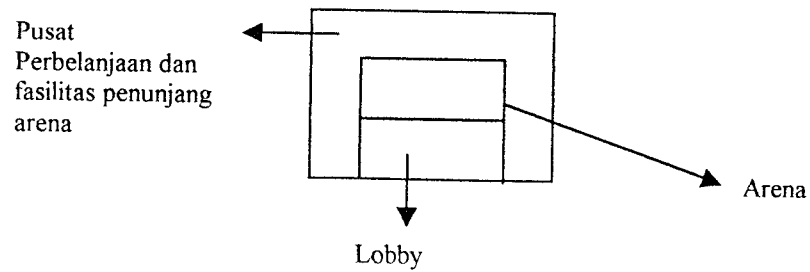
C. Tata ruang campuran

Tata ruang pada fungsi campuran tetap mempertimbangkan pendekatan konsep pada masing-masing fungsi. Pengelompokkan ruang pada bangunan fungsi campuran adalah sebagai berikut :

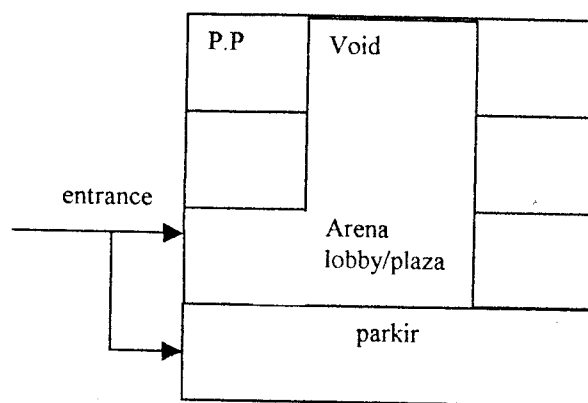
1. Ruang-ruang yang dapat digunakan bersama, seperti : restaurant, dan lobby.
2. Ruang-ruang pendukung seperti ruang pengelola dan elektrik mekanikal, parkir diletakkan terpisah dari ruang pada kedua bangunan.

Dari pendekatan tata ruang dalam maka dapat dicapai optimasi ruang dalam perencanaan bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan (bangunan fungsi campuran), yaitu :

Arena skateboard berada ditengah dan pusat perbelanjaan mengelilinginya.



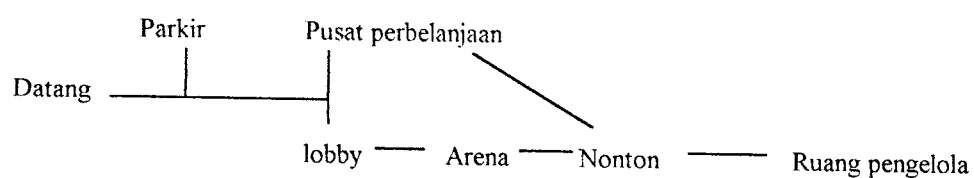
Gb.4.5. Bentuk gabungan horizontal



Gb.4.6 bentuk gabungan vertikal.

- Arena berada dilantai dasar.
- Pusat perbelanjaan (PP) berada dilantai dasar mengeliling arena dan seterusnya.
- Pengelola berada dilantai 1 disudut bangunan antara arena dan PP.

IV.3.2. Konsep Penggabungan Sirkulasi



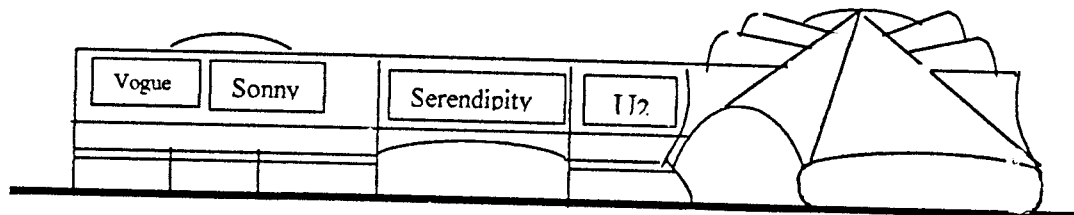
Gb.4.7. Diagram sirkulasi dalam bangunan

IV.4. Konsep Bentuk

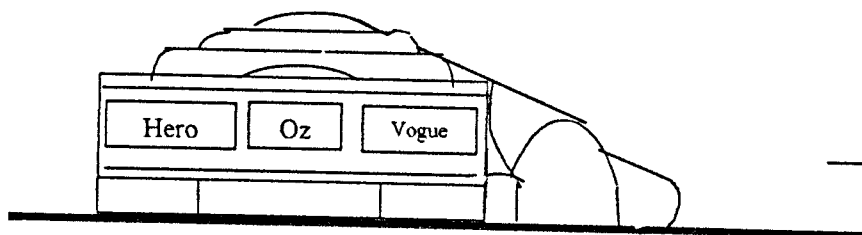
IV.4.1. Pendekatan Konsep Penampilan Bangunan sebagai Identitas ke luar

Konsep tampilan luar bangunan merupakan gabungan dari bentuk jumping, pengulangan (rolling) dan bentuk persegi panjang (lienar). Bentuk pengulangan merupakan transformasi dari gerakan rolling diterapkan pada atap bangunan. Bentuk lengkung dan hiperbola diterapkan pada bagian dinding depan sebagai bagian yang mudah dilihat oleh orang yang lewat. Bentuk tersebut ditonjolkan pada bentuk pusat perbelanjaan dengan skala yang sesuai karena pusat perbelanjaan memerlukan ruang untuk promosi.

Bentuk bujur sangkar digunakan pada pusat perbelanjaan agar mudah dalam penataan ruang dan mudah dijangkau oleh pengunjung.



T. Depan



T. S. Kiri

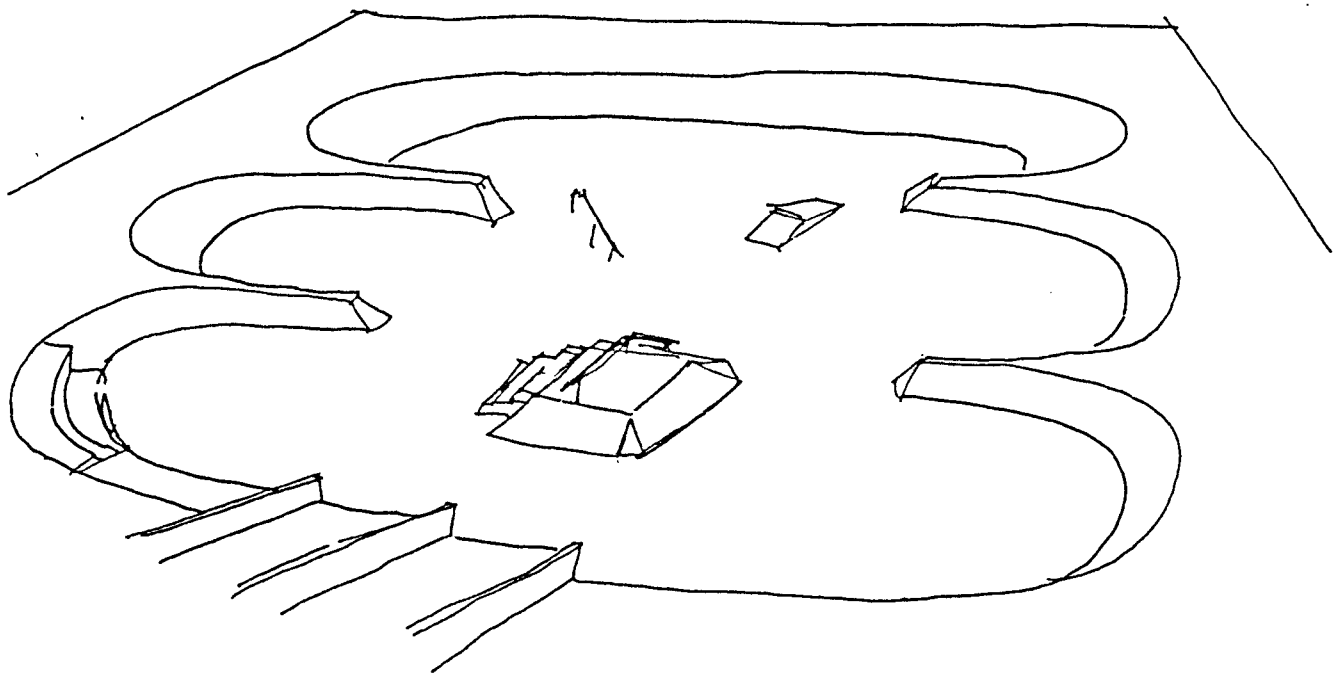
Gb.4.8. Sketsa konsep penampilan bangunan.

IV.4.2. Pendekatan konsep bentuk arena sebagai identitas kedalam.

Konsep sebagai penampilan ruang dalam arena adalah sebagai berikut :

1. Ekspresi, yaitu Penampilan arena ini berhubungan dengan karakteristik gerakan skater yaitu jumping dan rolling.
2. Teknis, yaitu berhubungan dengan alat yang dipergunakan, yang memiliki sifat mengalir seperti air tiada henti, bergelombang dan menerjang.

Untuk penjelasan layout dapat dilihat pada analisa alat permainan hal 59.



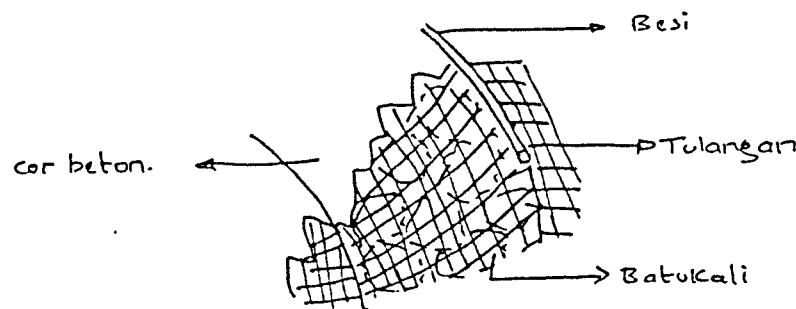
Gb.4.9. Sketsa penampilan arena.

IV.5. Konsep Sistem Bangunan

IV.5.1. Konsep Sistem Struktur Bangunan

Rangka baja digunakan untuk skylight pada ruang arena. Kolom, balok dan plat lantai menggunakan beton bertulang. Untuk pusat perbelanjaan menggunakan kolom balok dengan bentang pendek yaitu 4-6 m sedangkan untuk atap arena

struktur yang digunakan bebas kolom dengan bentang 18-22 m, bahan yang digunakan space frame. Struktur pondasi utama menggunakan foot plat, sehingga mampu menahan beban horizontal, vertikal maupun gempa. Sedangkan pondasi batu kali hanya untuk menyangga dinding pembatas ruang. Untuk lantai arena menggunakan struktur perkerasan beton dengan permainan lengkung naik turun lantai (cekung-cembung).



Gb.4.10. Sketsa struktur lantai arena.

IV.5.2. Konsep Sistem Utilitas

1. Penghawaan, kondisi udara yang berkaitan dengan ruangan perlu diperhatikan dan dijaga temperaturnya. Untuk ruang-ruang dalam pusat perbelanjaan dan arena digunakan air conditioner agar pengunjung, dan skater betah, merasa sejuk dan segar.
2. Pencerayaan, pada pusat perbelanjaan diusahakan pemanfaatan cahaya alami melalui bukaan atap (sky light) untuk pencerayaan siang hari. Sedangkan pada malam hari menggunakan lampu TL, spot light atau lainnya yang sesuai dengan kondisi ruang yang akan diterangi.
3. Akustik, akustik ruang pada bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan umumnya merupakan sesuatu yang ramai, bising dan ceria. Dalam hal ini akustik lebih terpusat pada ruang arena untuk menambah semangat dalam bermain, karena pada permainan skate board tingkat konsentrasi rendah.

4. Mekanika dan Elektrikal

Sistem pemasangan distribusi jaringan elektrikal dan telephone melalui diatas plafon, dilantai atau didalam dinding agar tidak mengganggu visual didalam bangunan. Perletakan mesin genset, pompa air, air conditioner perlu diperhatikan agar tidak menimbulkan kebisingan yang dapat mengganggu aktivitas dalam bangunan, misalnya diatas atap ataupun pada basement.

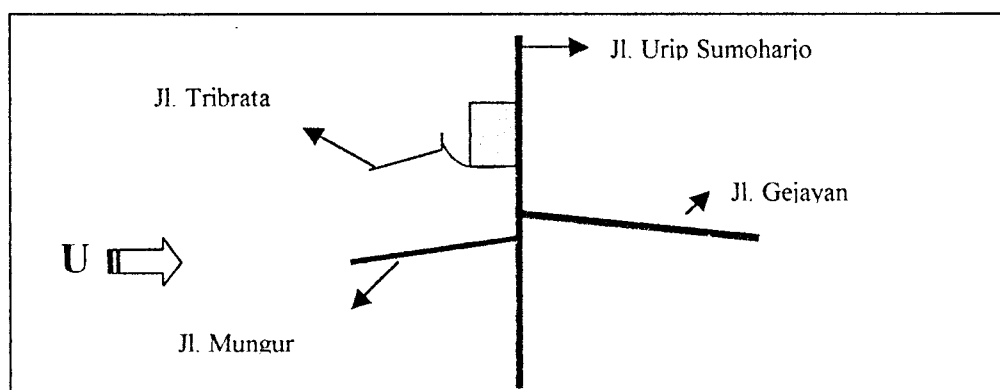
5. Jaringan Air Bersih, Air Kotor dan Sampah

Sistem jaringan air bersih menggunakan PDAM dan sumur pompa, sedangkan sistem pendistribusiannya memakai down feed. Untuk air kotor dan air hujan dialirkan kesumur peresapan, sedangkan untuk limbah padat seluruhnya masuk ke septik tank yang dilengkapi dengan sumu peresapan.

Sampah semuanya dikumpulkan pada kontainer dan kemudian dibawa kepenampungan sementara dan kemudian diangkut kepembuangan yang telah disediakan.

IV.6. Konsep Pengolahan Site

- Dasar pemilihan site adalah daerah yang mudah dijangkau dari tempat lokasi latihan skateboard yang ada. Sehingga nantinya skater akan pindah untuk bermain pada arena skateboard yang direncanakan. Perlu juga diperhatikan accesibilitas kesite dan kedekatan dengan fasilitas publik.



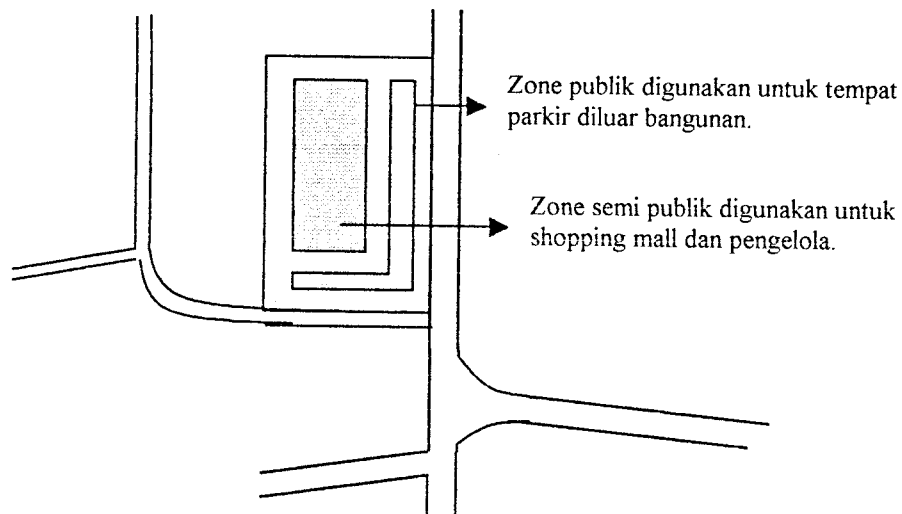
Gb.4.11. Site

Site pada bekas Hero dan Regent memiliki keunggulan :

- Pencapaian yang mudah dicapai dari segala arah, dari jalan Tribrata, Jl. Mungur, Jl gejayan dan Jl Solo, terutama dari para skater.
- Sarana jalan untuk pencapaian baik dan memadai, seperti jalan yang halus dan lebar.
- Ukuran dan luas yang memadai, karena site yang merupakan bekas hero, empire dan regent.

A. Zoning

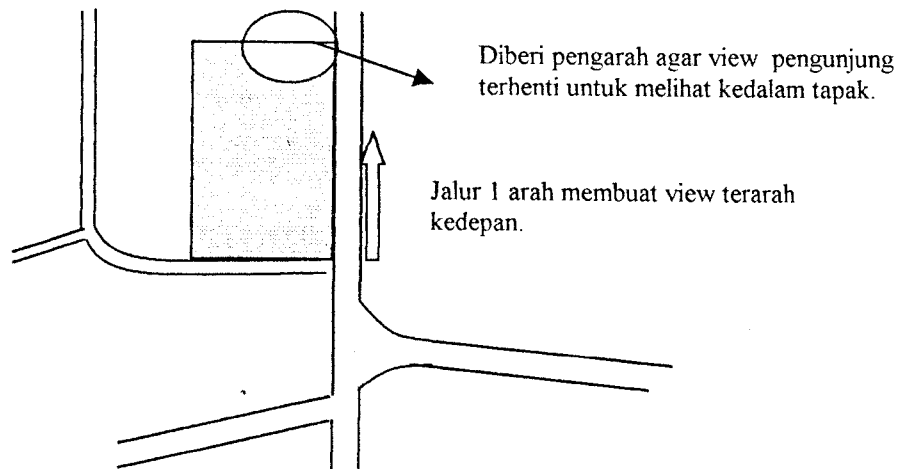
Penzoningan dalam tapak secara horizontal dikelompokkan dalam 2 bagian yaitu semi publik dan publik. Sedangkan untuk arena terletak pada zone publik.



Gb.4.11. Konsep zonning

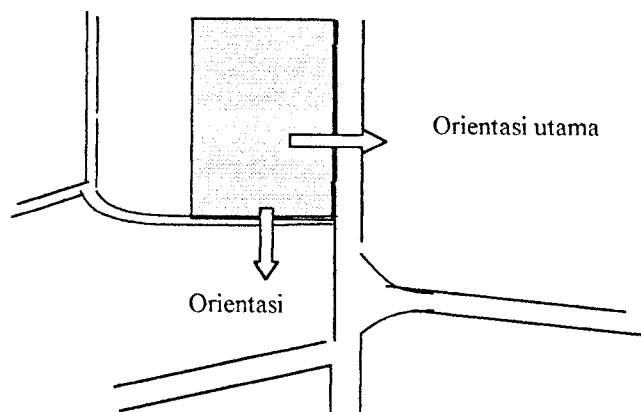
B. Orientasi bangunan

Orientasi utama adalah kejalan Solo sebagai tempat yang mudah untuk mengenali bangunan dan paling strategis bagi pengamat.



Gb.4.12. Konsep orientasi bangunan.

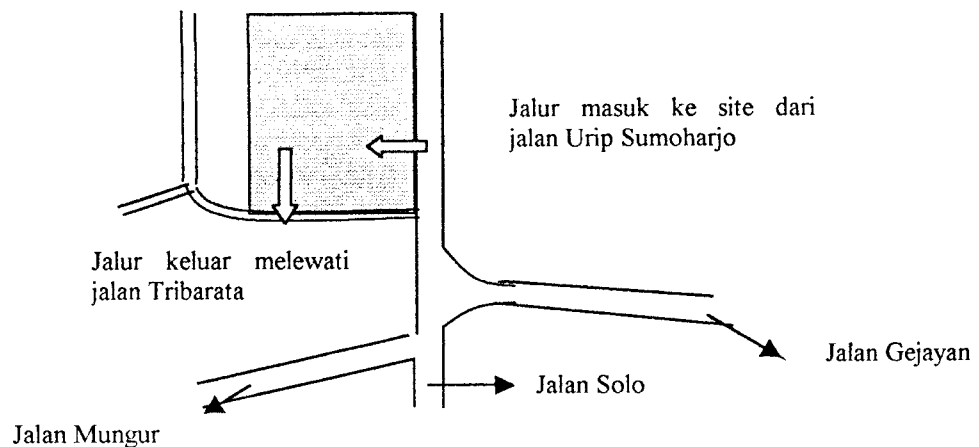
Sedangkan orientasi bangunan adalah kedua arah jalur sirkulasi sebagai usaha untuk mengkomunikasikan dengan lingkungan sekitar.



Gb.4.13. Konsep orientasi dari bangunan.

C. Sirkulasi didalam site

Berdasarkan analisis sirkulasi maka untuk jalur masuk melewati depan site dari jalur lalu lintas utama dan keluar lewat jalan tribrata agar kemacetan dapat dihindari.



Gb.4.14. Konsep sirkulasi dalam site.

Untuk antrian mobil masuk kesite dihindari antrian dibadan jalan utama, yaitu dengan pemberian jalur khusus antrian dalam site agar kemacetan dapat dihindari, parkir khusus didalam basement.

Untuk kendaraan roda dua disediakan parkir dua tempat yakni basement dan pada tapak karena para pengendara roda dua lebih banyak sehingga terjadinya kekurangan tempat parkir dapat dicegah dan nantinya tidak ada yang parkir dibadan jalan .

DAFTAR PUSTAKA

Urban Land Institut, *Shopping Centers Development Handbook*, Community Builder Handbook Series, Washington, 1977.

Nadine Bedington, *Design for Shopping Center*, Butterworth Design Serues, 1982.

H.K. Ishar, *Pedoman Umum merancang bangunan*, Jakarta, 1992.

Gruen, Victor, *Centers for the Urban Environment : Survival of the Cities*, Van Nostrand Reinhold, New York, 1973.

Kedaulatan Rakyat Minggu, 11 Februari 2001.

Haryono Wing, M.ED, Drs *Pariwisata, rekreasi dan entertainment*, ilmu Publishing, Bandung, 1978.

Hyot, Charles K, *More Place for People*, Mc Graw Hill Book Company-Newyork.1983.

Pedoman Perencanaan Lingkungan –Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan.

Eka Biankartika, *Skate Park di Yogyakarta*, Ta UII, 2000

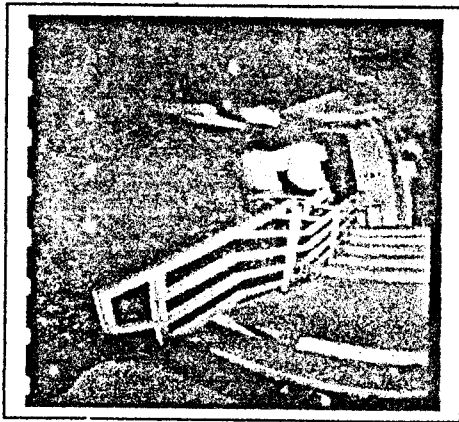
Transworld Skateboarding, Canada, Februari 1998

LAMPIRAN



Nollie

Arena skataeboard dan pusat perbelanjaan



Board Slide



50-50



Ollie

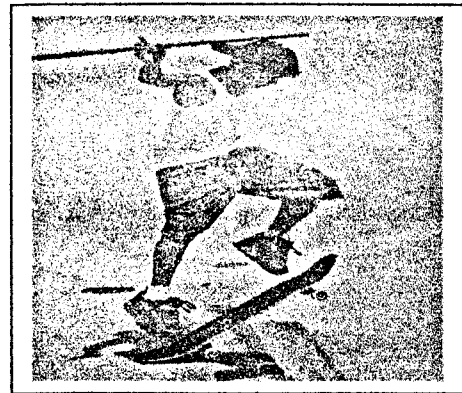


Smith Grind

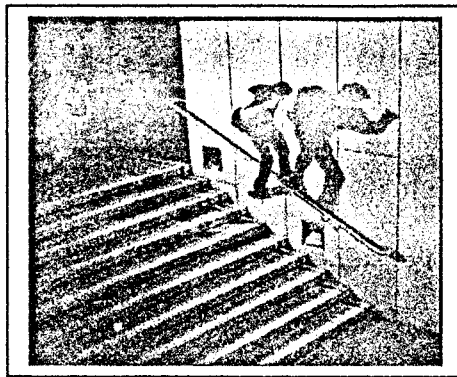
Arena skataeboard dan pusat perbelanjaan



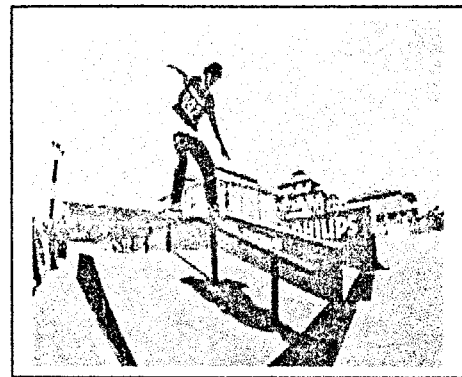
Grap



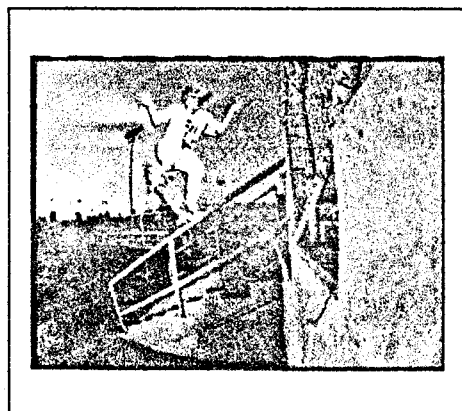
Drapping in



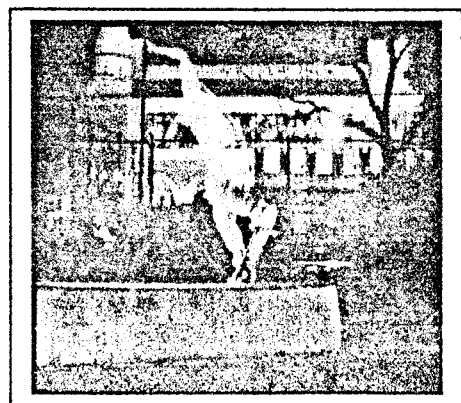
Nose Slide



Lips Slide



Tail Slide



Nose slide

Arena skataeboard dan pusat perbelanjaan