

TUGAS AKHIR PENELITIAN

STUDI PENGARUH PENATAAN RUANG ARENA SKATEBOARD TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGGUNA

**Studi Kasus : Arena Skateboard “Ventura Cafe & Skatepark” di
Semarang**



Disusun Oleh :

ROBITH FEBRWANSHAH HAIDAR

00 512 087

Dosen Pembimbing :

IR. WIRYONO RAHARJO, M.ARCH

**JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2005**

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

STUDI PENGARUH PENATAAN ARENA SKATEBOARD TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGGUNA

***Studi Kasus : Arena Skateboard “ Ventura Café & Skatepark “ di
Semarang***

Oleh :

**ROBITH F. HAIDAR
00 512 087**

Tugas Akhir ini telah diseminarkan pada tanggal 25 Agustus 2005
Telah diperiksa dan disetujui oleh :

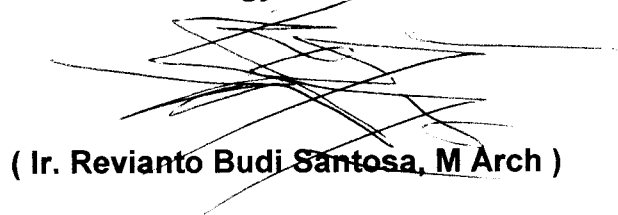
Dosen Pembimbing,



(Ir. Wiryono Raharjo, M Arch)

Mengetahui,

**Kepala Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta**



(Ir. Revianto Budi Santosa, M Arch)

Thank you for everything

Allah Yang Maha Segala - galanya.
Alm. Ayahanda tercinta Imam Sofiiie yang telah banyak
memberikan pelajaran hidup buatku.
Ibunda tersayang Runuk Purwoniati, yang tak henti hentinya
memberikan kasih sayangnya padaku.
Adik - adikku terkasih, Mutia Fitriyanash Noviar dan Amelia Rizky
Al Kautsar yang selalu menyemangatiku.
Ratih "RAD" Sulistyodewi ST, atas perhatian dan kasih sayangnya.
Fellowship of The "Banteng", The Ubz, Gaplux, Paox, Mayots, Bagas,
Mongolz, Mencho & Leyoth, Kondik, Gewess, Kiki, Mas Farhan+Emy.
Thanx Bozzz....
Persaudaraan Pati, Ableh, Mandor, Bang Roma, Wantek, Rintoel,
Konvoi, Kuku, Rak, Arif, Ucrit, Memet, Eryon. **Viva La Patiiiiiiiiiiiiiii!!!**
Skateboarders gadungan, hehe... Wendy, Hendy, Wiwit, Latif, Punto,
Bima, Si Gendut, Dadit dkk, keep on skating, dude

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta innayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Penelitian ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Penulis menyadari bahwa karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, tetapi harapan penulis semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari hambatan serta rintangan namun atas bantuan dan bimbingan berbagai pihak yang memberikan dukungan dan partisipasinya selama ini sehingga Tugas Akhir ini dapat penulis selesaikan.

Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch, selaku Ketua Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
2. Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M. Arch selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingannya, kesabarannya dan ilmu yang bapak berikan selama ini.
3. Ibu Ir. Sugini, M.T selaku dosen penguji, terima kasih atas masukannya demi kesempurnaanya Tugas Akhir ini.
4. Bapak-ibu dosen Jurusan arsitektur Ull sebagai pengajar dan pentransfer ilmu-ilmu yang telah bapak-ibu berikan selama ini.

5. Seluruh teman – teman arsitek Ull yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

Demikian Tugas Akhir Penelitian ini disusun agar dapat dijadikan sebagai wacana yang bermanfaat. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan ini yang memang jauh dari sempurna. Semoga penulisan ini bermanfaat bagi kita semua. Amien...

Billahit Taufiq Wal Hidayah

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 25 Agustus 2005

Penyusun

Robith F. Haidar

**STUDI PENGARUH PENATAAN RUANG ARENA SKATEBOARD TERHADAP
KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGGUNA**
Studi Kasus : Arena Skateboard “ Ventura Cafe & Skatemark “ di Semarang

**THE INFLUENCE OF SPATIAL ARRANGEMENT TO USER SAFETY IN THE
SKATEBOARDING ARENA**
Case Study : Ventura Cafe & Skatemark in Semarang

Disusun Oleh :

ROBITH F. HAIDAR
00 512 087

Dosen Pembimbing :

Ir. WIRYONO RAHARJO, M. Arch.

A B S T R A K

Olah Raga Skateboard termasuk dalam kategori Street Performing Sport, karena permainan ini bisa dimainkan di mana dan kapan saja, baik di pinggir – pinggir jalan maupun di dalam sebuah gedung sekalipun. Akan tetapi sebenarnya olah raga skateboard akan lebih menyenangkan apabila dimainkan di dalam sebuah arena skateboard. Di Indonesia, pulau Jawa khususnya, olah raga ini sangat berkembang pesat dari tahun ke tahun, tapi sayangnya pemerintah kurang memperhatikan kebutuhan dari para skater ini, yaitu sebuah arena skateboard itu sendiri.

Ventura Cafe & Skatemark adalah satu – satunya arena skateboard yang ada di pulau Jawa, yaitu Semarang. Di dalamnya terdapat 2 (dua) macam arena, yaitu Street Arena dan Bowl Arena. Seperti yang kita ketahui olahraga skateboard termasuk olahraga yang ekstrem, karena salah perhitungan sedikit saja akan sangat berbahaya. Jatuh dan terpeleset menjadi hal yang biasa, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penataan ruang arena skateboard terhadap keselamatan beraktivitas pengguna.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah sebuah desain arena skateboard yang aman dan nyaman digunakan, baik oleh para skater sendiri maupun para pengunjung (penonton).

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1 Skateboard.....	1
1.1.2 Esensi Arena skateboard.....	2
1.1.3 Ventura Cafe & Skatepark.....	3
1.1.4 Keterbatasan Lahan.....	4
1.2. Permasalahan	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Lingkup Penelitian.....	6
1.5. Skematika Penulisan.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Pengertian Olah Raga.....	9
2.2 Tinjauan Skateboard.....	11
2.2.1 Pengertian Skateboard	11

2.3	Tinjauan Ruang Arena.....	27
2.4	Ruang dan Perilaku.....	31
2.5	Lingkungan dan Perilaku.....	32
2.6	Layout Ruang.....	33
2.7	Warna dan Tekstur.....	34
	2.7.1 Warna.....	34
	2.7.2 Tekstur.....	38
2.8	Keselamatan Beraktivitas di Dalam Arena Skateboard.....	39
2.9	Evaluasi Purna Huni (POE).....	41
	2.9.1 Pengertian Evaluasi Purna Huni	41
	2.9.2 Jenis – jenis Evaluasi Purna Huni	42
	2.9.3 Manfaat dan Keuntungan Evaluasi Purna Huni	42
	2.9.4 Kedalaman dalam Evaluasi Purna Huni	44

BAB III

METODOLOGI

3.1	Jenis Penelitian	46
3.2	Variabel Penelitian	46
3.3	Jenis Data dan Cara Pengumpulannya.....	49
3.4	Instrumen dan Alat.....	54
3.5	Metode analisis.....	55

BAB IV

KOMPILASI DATA

4.1	Hasil Pengamatan Fisik	
	4.1.1 Lokasi.....	57
	4.1.2 Tinjauan Ruang Luar	59
	4.1.2.1 Layout Arena Skateboard.....	59
	4.1.2.2 Layout Panggung Live Musik.....	61
	4.1.2.3 Vegetasi.....	62

4.1.2.4	Fleksibilitas Ruang.....	62
4.1.3	Tinjauan Ruang Dalam.....	63
4.1.4	Tekstur dan Warna.....	64
4.1.4.1	Tekstur dan Warna Ruang Dalam	64
4.1.4.2	Tekstur dan Warna Ruang Luar	68
4.2	Hasil Pengamatan Non Fisik	
4.2.1	Aktivitas Pengunjung di dalam Arena.....	71
4.2.2	Rencana Pengembangan.....	72
4.3	Hasil Kuisisioner.....	73
4.3.1	Keleluasaan Ruang.....	74
4.3.2	Keleluasaan Lahan Untuk Pengembangan.....	74
4.3.3	Warna – warna Tembok di Ventura	75
4.3.4	Warna – warna Furniture di Ventura.....	75
4.3.5	Vegetasi di Ventura.....	76
4.3.6	Sistem Sirkulasi di Ventura.....	76
4.3.7	Kegiatan Lain di Ventura.....	77
4.3.8	Frequensi dan Kemudahan Dalam Merubah Layout Ruang.....	77
4.3.9	Fasilitas Pendukung Untuk Pengunjung.....	78
4.3.10	Gambar Yang Ada di Dinding – dinding Ventura.....	78

BAB V

ANALISIS dan PEMBAHASAN

5.1	Tata Ruang Yang Ada Di Ventura Cafe & Skatepark	
5.1.1	Analisis Tata Ruang	
	Ventura Cafe & Skatepark (Arena Bermain Skateboard).....	80
5.1.1.1	Street Arena.....	81
5.1.1.2	Bowl Arena.....	85
5.2	Tata Ruang Arena Skateboard Lain.....	86

5.2.1	Arena Skateboard Sport X Arena di Kemang, Jakarta.....	86
5.2.2	Arena Skateboard Tampa Skatepark, Florida.....	89
5.2.3	Kesimpulan Perbandingan layout Arena Skateboard.....	90
5.2.4	Rangkuman Perbandingan Arena Skateboard Ventura dan Arena Skateboard Lain.....	91

BAB VI REKOMENDASI

6.1	Dasar Pertimbangan.....	94
6.2	Rekomendasi.....	96
6.2.1	Pengembangan Lahan (Arena Skateboard)	97
6.2.2	Ukuran Alat – Alat Permainan Skateboard.....	97
6.2.3	Bahan (Material) arena Skateboard	98
6.2.4	Saluran Air Pada Bowl Arena	99
6.2.5	Pagar Pembatas Arena Skateboard dan Tribune Penonton.....	99
6.2.6	Vegetasi pada Ventura.....	99
6.2.7	Penambahan Fasilitas.....	100
6.2.8	Warna Dinding.....	101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Ventura Cafe & Skatepark.....	4
Gambar 2.1	Arena Skateboard (indoor).....	12
Gambar 2.2	Sirkulasi Berurutan.....	14
Gambar 2.3	Sirkulasi Menyebar.....	14
Gambar 2.4	Sirkulasi Vertikal Pada Vert Ramp.....	15
Gambar 2.5	Jarak Speed pada Bidang Horizontal.....	16
Gambar 2.6	Jarak Speed pada Bidang Miring.....	17
Gambar 2.7	Ollie.....	18
Gambar 2.8	Kickflips.....	19
Gambar 2.9	Noseslides.....	20
Gambar 2.10	360 Flips.....	21
Gambar 2.11	50-50 Grind.....	22
Gambar 2.12	Drop-in.....	22
Gambar 2.13	Vert Ramp.....	24
Gambar 2.14	Quarter Ramp	24
Gambar 2.15	Pyramid.....	25
Gambar 2.16	Fun Box.....	25
Gambar 2.17	Bank Ramp.....	26
Gambar 2.18	Jump Ramp.....	26
Gambar 2.19	View Arena dari Atas.....	28
Gambar 2.20	View Arena Sejajar.....	29
Gambar 2.21	View Arena Bawah.....	29
Gambar 2.22	Background Indoor Arena Skateboard	30
Gambar 4.1	Layout Ruang "Ventura Cafe & Skatepark"	54
Gambar 4.2	Ventura Cafe & Skatepark	55

Gambar 4.3	Ventura Cafe & Skatepark	57
Gambar 4.4	Panggung Live Musik	58
Gambar 4.5	Fleksibilitas Ruang.....	59
Gambar 4.6	Ventura Cafe & Skatepark	60
Gambar 4.7	Ventura Cafe.....	63
Gambar 4.8	Cafe pada Ventura.....	65
Gambar 4.9	Café & Panggung Live Musik pada Ventura.....	67
Gambar 4.10	Gambar Rencana Pengembangan.....	70
Gambar 5.1	Organisasi Ruang Pada Layout Furniture Street Arena di Ventura.....	79
Gambar 5.2	Sport X Arena Kemang, Jakarta.....	84
Gambar 5.3	Sport X Arena Kemang, Jakarta.....	85
Gambar 5.4	Tampa Skatepark, Florida.....	86
Gambar 6.1	Rekomendasi Pengembangan Lahan.....	94
Gambar 6.2	Rekomendasi Material.....	95
Gambar 6.3	Rekomendasi Vegetasi.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Efek Psikologis Warna Pokok.....	36
Tabel 4.1	Luasan Massa Bangunan.....	55
Tabel 4.2	Ruang Utama dan Luasan Ruang.....	60
Tabel 4.3	Ruang Penunjang dan Luasan Ruang.....	61
Tabel 4.4	Tekstur Dinding Bangunan Ruang Dalam.....	62
Tabel 4.5	Tekstur Lantai Bangunan Ruang Dalam	64
Tabel 4.6	Tekstur Dinding Bangunan Ruang Luar	65
Tabel 4.7	Tekstur Lantai Bangunan Ruang Luar	66
Tabel 4.8	Data Populasi dan Kegiatan Pengunjung.....	68
Tabel 5.1	Analisis Perbandingan Arena Skateboard.....	87
Tabel 5.2	Rangkuman Perbandingan Tata Ruang Arena Skateboard Ventura dan Arena Skateboard Lain.....	88
Tabel 5.3	Analisis Kesesuaian Arena Skateboard Ventura dan Arena Skateboard Lain.....	89
Tabel 5.4	Analisis dan Hasil Rekomendasi	90

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

LANDASAN TEORI

I.1. Latar Belakang

I.1.1. Skateboard

Skateboard lahir dari sebuah kondisi urban dimana anak-anak di California tidak mempunyai tempat untuk bermain. Sehingga pada saat itu muncul ide untuk menciptakan sebuah permainan menggunakan papan beroda yang dapat mereka mainkan di trotoar dekat rumah mereka ataupun dimana saja¹. Melalui waktu, permainan skateboard terus berkembang pola mainannya mulai dari trotoar, lapangan-lapangan di sekolah, tangga-tangga bangunan publik sampai arena skateboard².

Sebagai sebuah permainan yang lahir dari lingkungan urban, skateboard dapat digolongkan ke dalam Street Performing Sport, karena ada kecenderungan para skaternya lebih suka ditonton orang lain. Menurut mereka, dengan ditonton orang, ada semacam harga diri yang ditunjukkan. Ketrampilan dalam olah raga skateboard yang mereka miliki adalah alat untuk menunjukkan eksistensi dan harga diri, sehingga mereka mendapatkan pengakuan dari orang lain. Pada sebagian orang, memperlihatkan kemampuan di depan publik adalah cara yang efektif untuk mendapatkan pengakuan atas dirinya. Namun dilain pihak ada yang sekedar untuk kepuasan pribadi saja.

¹ www.skateboarding.com.

² The Concrete Wave the History of Skateboarding by Michael Brooke.

Di Semarang perkembangan olah raga ini sangat mengejutkan. Dalam kurun waktu 5 tahun terakhir (2000-sekarang), jumlah skaternya berkembang dari 10 orang menjadi 200 orang lebih³. Lokasi olah raga ini menyebar dari mulai kantor gubernur sampai ke berbagai sudut kota. Dari seluruh lokasi fasilitas yang ada, semuanya kurang memadai (hanya terdapat satu atau dua jenis alat permainan saja), sehingga pola permainan tidak dapat berkembang. Sampai akhirnya pada tahun 2003 seorang pengusaha sebuah event organizer besar yang biasa disebut ProArt, Yoseph Henry⁴, mempunyai ide untuk membuat sebuah arena skateboard di Semarang yang sampai saat ini dikenal orang dengan nama Ventura Cafe & Skatemark.

1.1.2. Esensi Arena Skateboard

Sebagai arena skateboard, sebuah bangunan diharapkan dapat memberi kenyamanan serta keselamatan bagi pengunjungnya, selain itu juga harus bisa dijadikan wadah untuk bersosialisasi dengan sesama pengunjung / pengguna arena skateboard dan pengelolanya sendiri. Seperti halnya rumah tinggal, bangunan publik dapat dikatakan sebagai sarana sosialisasi ketika terjadi hubungan antara seseorang dengan orang lain atau terjaganya privasi lingkungan dan sosial sehingga mereka dapat benar-benar menikmati tempat tersebut. Akan tetapi sebuah arena skateboard memiliki fungsi ganda, yaitu selain sebagai tempat bermain skateboard juga bisa sebagai tempat rekreasi, sehingga akan memerlukan

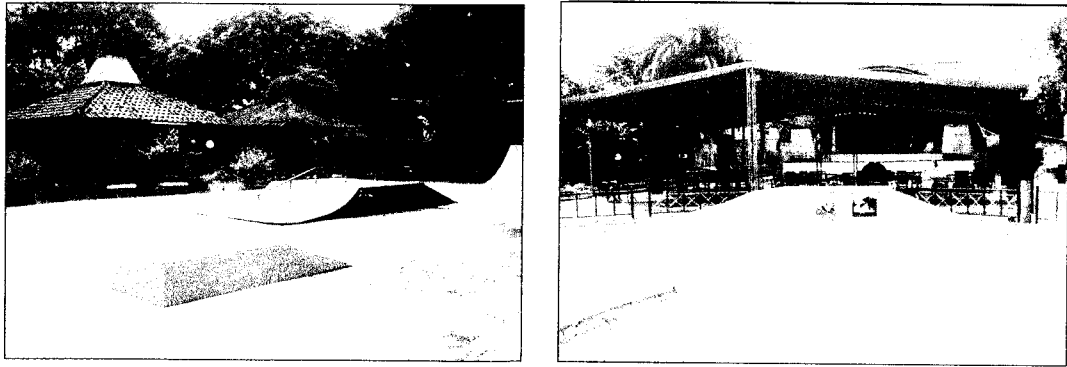
³ KR Minggu, 11 Februari 2001

⁴ Freaks Skatecore

sebuah penataan ruang yang sesuai dengan jenis masing-masing kegiatannya agar terjadi keselarasan, kenyamanan, keselamatan serta tidak akan menimbulkan konflik privasi antara keduanya.

I.1.3. Ventura Cafe & Skatepark

Sebagian besar orang, remaja khususnya, memandang skateboard adalah olah raga yang bergengsi, karena tidak semua orang bisa dengan mudah melakukan trik-trik yang ada di dalam olah raga ini, sehingga berbagai cara dilakukan untuk dapat masuk ke dalam komunitas olah raga ini, salah satunya yaitu dengan memainkan skateboard ini sendiri. Selain bergengsi, olah raga ini juga termasuk olah raga yang berbahaya karena faktor terjatuh / lepasnya papan skate dari kaki skater dalam melakukan sebuah trik di dalam olah raga skateboard ini sangat besar. Arena skateboard sebagai salah satu wadah untuk berolah raga, khususnya olah raga skateboard, oleh karena itu sangat dimungkinkan bahwa dalam satu waktu pada arena skateboard akan terjadi beberapa jenis kegiatan yang berbeda (berolah raga dan berekreasi). Akan tetapi fungsi utama dari Ventura Cafe & Skatepark lebih ke unsur olah raga, sedangkan sarana rekreasi yang berupa cafe dan panggung live musik hanya berfungsi sebagai pelengkap saja.



Gambar 1.1 Ventura Caf & Skatepark

Sumber : hasil survey

I.1.4. Keterbatasan Lahan

Penggunaan ruang yang terbatas untuk berbagai macam aktivitas juga akan menimbulkan dampak pada pengelola dan pengunjung. Hal ini disebabkan oleh terjadinya berbagai macam kegiatan dalam satu waktu. Bagi pengunjung, mereka akan memilih untuk tidak masuk pada sebuah arena skateboard, karena dinilai tempat tersebut sudah terlalu ramai atau terjadi ketidak seimbangan antara luasan ruang dengan aktivitas yang berlangsung, disamping itu, dengan terbatasnya ruang yang ada maka para skater tidak dapat bergerak / berolah raga dengan leluasa, hal ini dapat menyebabkan tidak maksimalnya seorang skater dalam melakukan sebuah trik, akibatnya skater mudah terjatuh / terlepasnya papan skate dari kaki skater, yang nantinya mungkin akan mengenai penonton.

Oleh karena itu, peneliti menilai bahwa perlu adanya kajian perilaku terhadap pengunjung maupun pengelola melalui studi yang intensif untuk dapat menentukan sebuah tingkat keselamatan dalam beraktivitas yang maksimal bagi pengelola maupun pengunjung arena

skateboard itu sendiri, sehingga dapat mendatangkan keuntungan yang besar dari sisi ekonomi, juga sekaligus dapat menjadi wadah yang nyaman dan aman bagi pemakainya.

I.2. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang ada maka terdapat permasalahan utama, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kesesuaian layout ruang dan alat permainan skateboard dalam hubungannya terhadap keselamatan dalam bermain skateboard?

2. Bagaimana kesesuaian penggunaan warna dan material pembentuk ruang (lantai, dinding, alat-alat bermain dan furniture) dalam hubungannya dengan keselamatan bermain skateboard?

Permasalahan diatas dapat dirinci dalam sub permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana kesesuaian layout ruang dan alat permainan skateboard dalam hubungannya terhadap keselamatan dalam bermain skateboard?
- b. Bagaimana kesesuaian penggunaan warna dan material pembentuk ruang (lantai, dinding, alat-alat bermain dan furniture) dalam hubungannya dengan keselamatan bermain skateboard?

I.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih jelas tentang sejauhmana Arena Skateboard Ventura, di Semarang, dapat memwadhahi aktivitas pengguna dalam bermain skateboard dengan aman dan nyaman. Dalam hal ini mengingat pentingnya keselamatan beraktivitas para pengunjung arena skateboard.

I.4. Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian dibatasi pada Arena Skateboard "Ventura Cafe & Skatepark" yang terletak di jalan Ki Mangunsarkoro 15 Semarang. Secara spesifik akan difokuskan pada dua parameter. Untuk parameter pertama adalah **Kondisi Ruang** yang terdiri dari 3 variable meliputi: layout ruang dan alat permainan skateboard, penggunaan warna dan material pembentuk ruangan (lantai, dinding, alat-alat bermain dan furniture) .Untuk parameter kedua adalah **Skateboard**, yaitu : permainan skateboard, membahas tentang permainan skateboard dan perilaku para skater dalam bermain skateboard. Penelitian dilakukan pada bulan April - Mei 2005.

I.5. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan dan memaparkan tentang latar belakang pemilihan subjek penelitian, permasalahan, tujuan, sasaran, lingkup penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Berisi tentang uraian penelitian terdahulu yang sejenis, data faktual tentang objek penelitian, teori-teori yang terkait dengan topik penelitian.

BAB III : METODOLOGI

Uraian tentang penentuan variabel dan sub variabel, instrumen penelitian, penentuan sampling, jenis data yang dikumpulkan dan metode analisis.

BAB IV : KOMPILASI DATA

Berisi tentang hasil observasi dalam penelitian, instrumen data, sasaran, metode dan kelompok hasil penelitian yang telah dilakukan serta analisis dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V : ANALISIS dan PEMBAHASAN

Uraian tentang analisis terhadap data yang telah diperoleh sebelumnya.

BAB VI : REKOMENDASI

Berisi saran dan rekomendasi hasil kesimpulan sebagai guide line untuk perancangan tahap berikutnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

BAB II

KELOMPOK 11

Bab ini berisi tentang uraian penelitian terdahulu yang sejenis, data faktual tentang objek penelitian, serta teori-teori yang terkait dengan topik penelitian. Pada bab ini penulis akan mengambil data mengenai olah raga skateboard dan evaluasi purna huni (POE).

II.1. Pengertian Olah Raga

Menurut **Engkos Kosasih** (1985), olah raga atau sport berasal dari bahasa latin "DISPPORTASE" yang artinya menyenangkan atau menghibur untuk bergembira. Dalam arti lain yaitu kesibukan manusia untuk menggembirakan diri sambil memelihara jasmani. Menurut **Soepartono** (1991) olah raga adalah gerak manusia yang dilakukan secara sadar dengan cara tertentu yang berdaya guna untuk memelihara dan meningkatkan kualitas manusia dengan memandang manusia sebagai satu totalitas system psikofisik yang kompleks. Menurut **Lawson dan Bound Bovy** (1987) olah raga adalah suatu aktivitas manusia untuk menyegarkan dan mengembalikan kondisi fisik dalam bentuk kegiatan fisik.

Olah Raga skateboard muncul pada tahun 1959⁵ di California, Larry Stevenson adalah orang yang disebut-sebut sebagai pelopor olah raga ini, selain peselancar dia juga penerbit majalah surf guide. Olah raga ini muncul karena pada saat itu anak-anak di California tidak ada tempat untuk bermain⁶, sehingga muncul ide menciptakan sebuah papan beroda yang dapat dimainkan di trotoar dekat rumah mereka ataupun dimana saja, hal ini juga didukung oleh para surfer (peselancar air) untuk membuat alat tersebut, alasan mereka karena pada waktu musim-musim tertentu di laut tidak terdapat ombak, akibatnya mereka tidak dapat bermain bebas di laut, sehingga mereka terus memikirkan bagaimana caranya agar dapat terus bermain tanpa harus di laut dan menunggu datangnya ombak. Maka , perusahaan Larry, mulai mendesain papan professional untuk pertama kalinya di tahun 1963. Tidak cukup dengan itu, kontes skateboard pertama pun digelar di Pier Avenue Junior School, Hermosa, California⁷, pada tahun yang sama pula. Sejak saat itu trotoar dan berbagai taman kota tak pernah kosong dari aksi-aksi para penggemar skateboard (The Concrete Wave the History of Skateboarding by Michael Brooke).

⁵ Freaks Skatecore

⁶ Freaks Skatecore

⁷ The Concrete Wave the History of Skateboarding by Michael Brooke

II.2. Tinjauan Skateboard

II.2.1. Pengertian Skateboard

Skateboard adalah olah raga 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 grab⁸.

Skateboard dapat digolongkan kedalam Street Performing Sport, karena ada kecenderungan para skater lebih suka apabila permainan mereka dilihat orang lain. Untuk memperlihatkan kemampuan yang dimiliki tidak lepas dari alat yang digunakan untuk menunjukkan skill yang dimiliki⁹.

A. Pola Permainan Skateboard

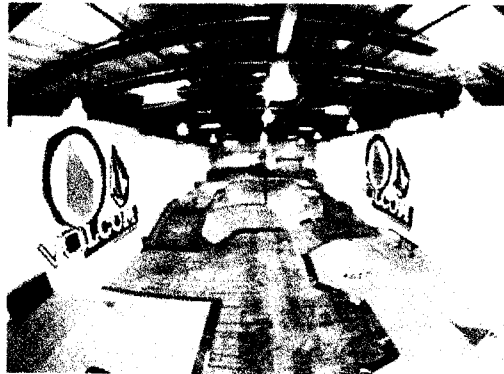
Permainan Skateboard memiliki kedinamisan gerak yang variatif dan berpola. Berpola disini adalah melakukan trik yang satu ke trik yang lain secara berurutan, dari pencapaian awal ke trik pertama ini memerlukan penambah kecepatan melalui bidang miring atau dengan didorong langsung (memboseh). Permainan skateboard yang ada di jalanan memiliki ruang gerak terbatas sehingga dalam melakukan trik yang satu ke trik yang lain para skater harus berhenti terlebih dahulu, hal ini sangat menghambat para skater dalam meningkatkan skill mereka¹⁰.

⁸ www.skateboarding.com

⁹ Eka Biankartika, TA UII. 2000

¹⁰ Pengamatan.

Sedangkan dalam arena skateboard gerakan para skater bisa bebas dan dapat melakukan trik yang satu ke trik yang lain secara berurutan.



Gambar 2.1 Arena Skateboard (Indoor)

Sumber : www.skateboarding.com

Secara garis besar ada dua macam pola dalam memainkan skateboard¹¹, yaitu:

1. Horizontal (Street).

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

2. Vertikal.

- a. Permainannya bersifat vertikal (bolak-balik), dalam melakukan permainan ini dibutuhkan alat yang disebut Ramp, Ramp ini terdiri dari berbagai macam, antara lain : Mini Ramp, Quarter Ramp dan Vert Ramp.

¹¹ www.skateboarding.com

- b. Permainan yang bersifat vertikal (menyebar), dalam melakukan permainan ini bisa juga menggunakan kolam renang yang kering (Pool / Bowl session).

B. Sirkulasi Permainan

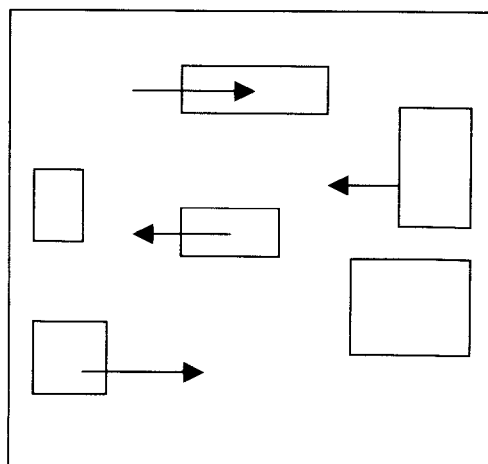
Disini akan dibahas pola sirkulasi dari permainan skateboard berdasarkan dari gerakan yang ada di dalam permainan skateboard.

1. Horizontal

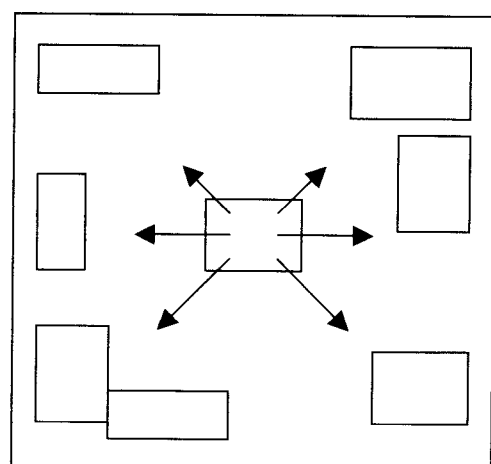
Ada dua jenis sirkulasi yang muncul dalam pola horizontal, yaitu :

a. Berurutan

Dalam sirkulasi ini skater melakukan trik secara berurutan dari sudut yang satu ke sudut yang lain dengan cara bolak-balik, diman 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 2.2 Sirkulasi berurutan



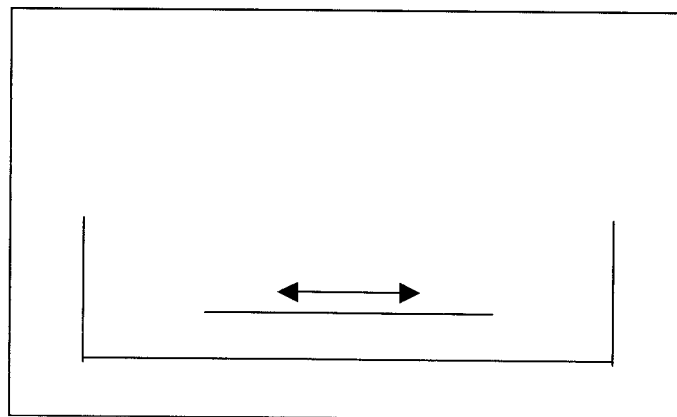
Gb 2.3 Sirkulasi menyebar

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 seperti huruf "U" (Vert) dimana skater melakukan trik pada ujung vert, baik pada saat diujung maupun pada saat melayang. Trik pada vert sama pada Pool / Bowl Session, hanya dalam sirkulasi pada Pool Session skater bisa menyebar ke arah kiri, kanan, atas maupun bawah.



Gambar 2.4 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 sifat¹², antara lain :

- Mengalir seperti air, yaitu berjalan lurus ke depan dan mengikuti arah menuju ke tempat alat yang dituju,
- Bergelombang, yaitu dalam setiap melakukan trik selalu melompat ke atas dan pada saat melayang sesaat skater melakukan trik untuk kemudian ke bawah dan kembali berjalan lurus untuk menuju alat / melakukan trik selanjutnya,
- Menerjang, yaitu dalam melakukan trik, skater akan membenturkan papan skateboard ke suatu benda (alat) kemudian berseluncur diatasnya.

C. Gerakan dalam Skateboard

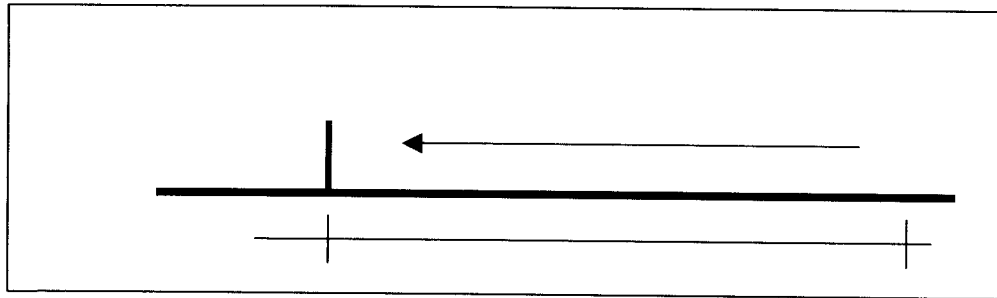
1. Kecepatan (Speed)

Di dalam permainan skateboard 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 laju skater maka kemungkinan berhasilnya trik yang dilakukan semakin besar.

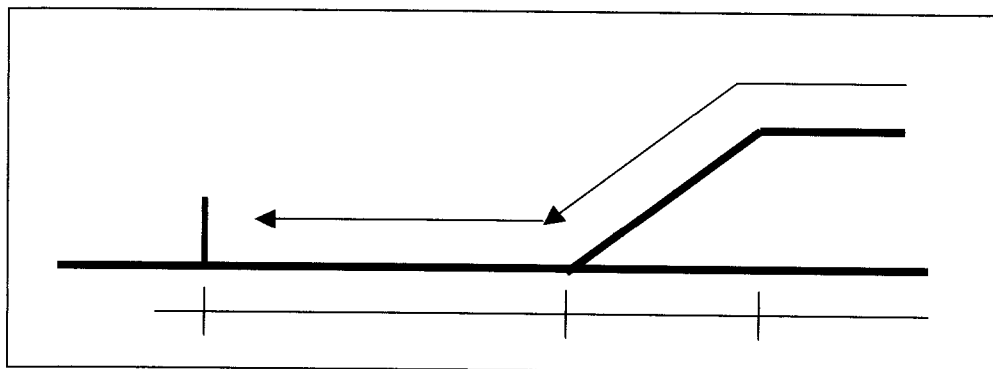
Pengambilan ancang-ancang untuk kecepatan biasanya dilakukan pada alat-alat yang memiliki pola horizontal. Sedangkan untuk trik dengan pola

¹² Eka Biankartika, TA UII. 2000

vertikal tidak memerlukan jarak untuk melakukan kecepatan karena pada pola vertikal anjang-ancang cukup dilakukan pada bagian pinggir alat (vert), dan kemudian meluncur ke bawah sehingga batas kecepatan yang diinginkan oleh skater untuk melakukan sebuah trik dapat terpenuhi



Gb. 2.5 Jarak speed pada bidang horizontal¹³



Gb. 2.6 Jarak speed pada bidang miring¹⁴

2. Beberapa Gerakan Atraksi (Trik)

Olah raga ini mempunyai cara yang khas dalam memainkannya, yaitu dengan melompati rintangan yang ada dan berseluncur (diantara dua

¹³ Pengamatan

¹⁴ Pengamatan

rodanya) di atas 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 pada papan skateboard¹⁵, antara lain :

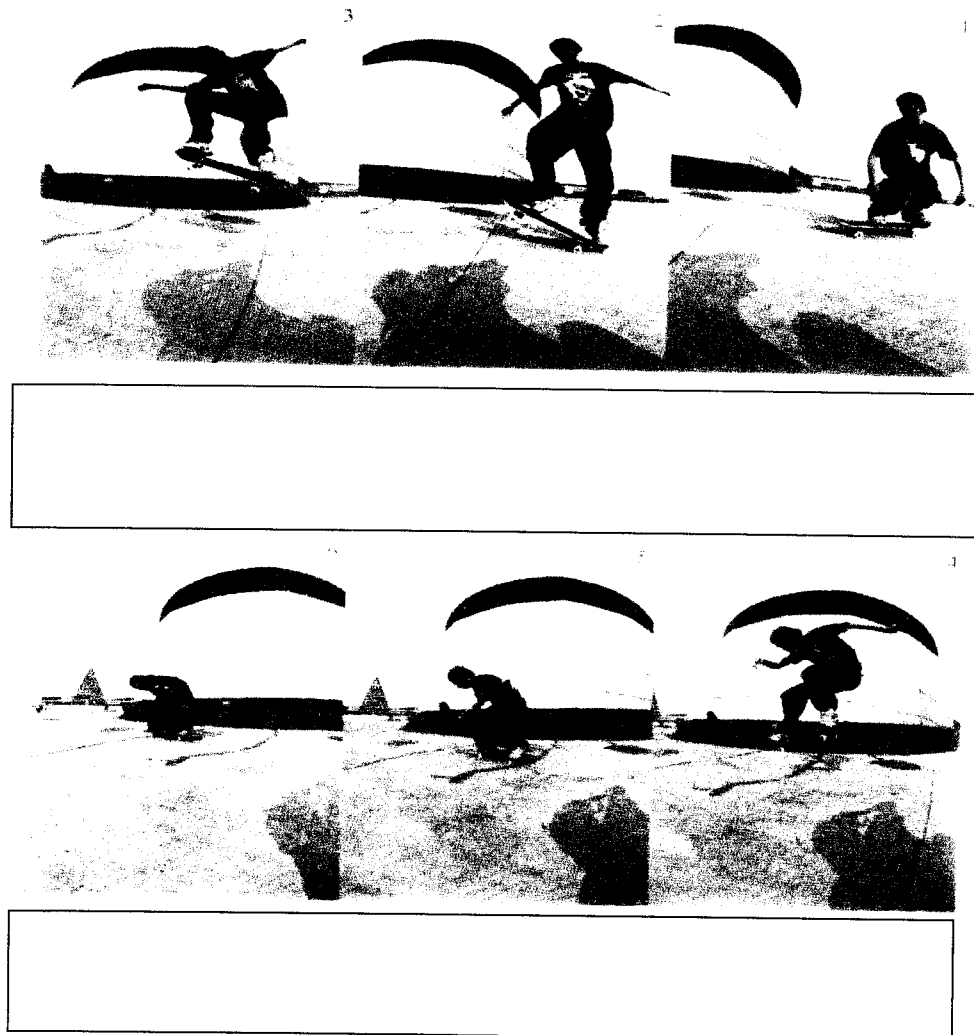
- Reguler, yaitu posisi kaki kiri berada di bagian depan papan skateboard,
- Goofy, kebalikan dari posisi reguler yaitu kaki kanan berada di bagian depan papan skateboard.

Untuk papan sendiri bagian depan papan sering disebut dengan nose dan bagian belakang disebut dengan tail.

Pada dasarnya gerakan skateboard terbagi dalam dua macam gerakan, yaitu :

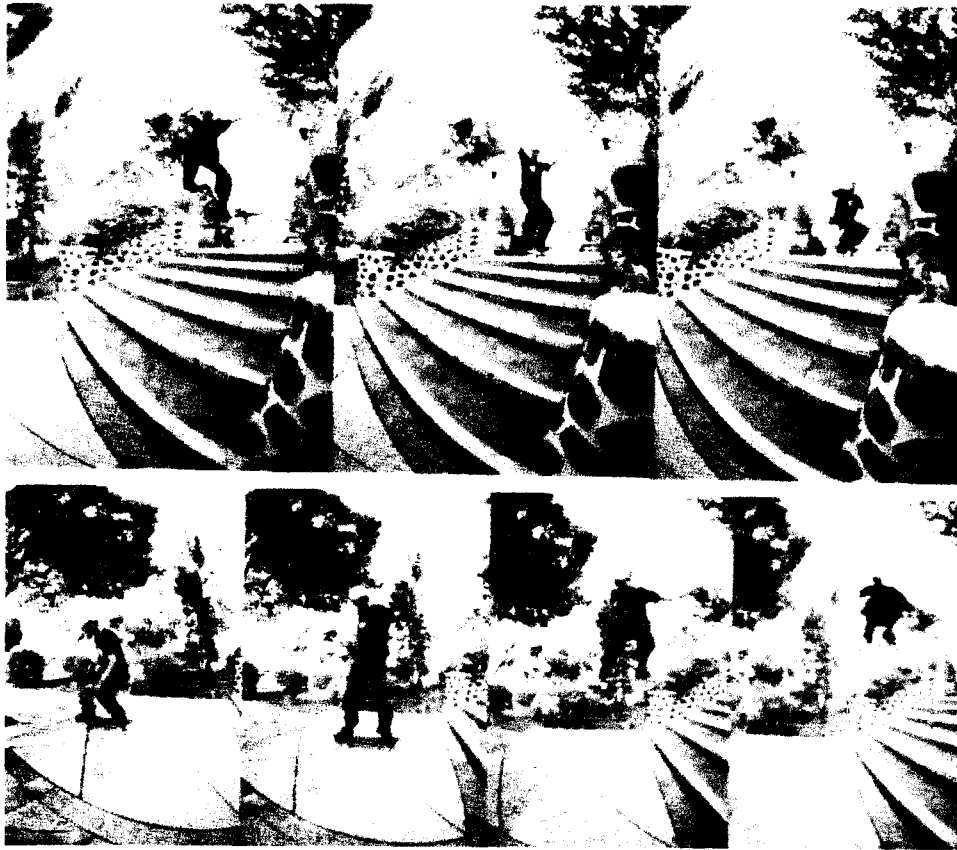
- a. Jumping, yaitu bersifat melompati sesuatu yang ada didepannya.
 - Ollie : Bagian belakang papan ditekan sehingga bagian depan terangkat dan melayang sesaat (Alan Gelfand, 1979),
 - Grab : Pada saat melompat, bagian depan / tengah / belakang papan dipegang,
 - Boardslide : Pada awalnya melakukan ollie, dan pada waktu melayang papan diputar 90 derajat lalu dibenturkan pada besi rail yang ada dibawahnya tepat ditengah papan lalu berseluncur diatasnya.

¹⁵ www.skateboarding.com



Gambar 2.7 Ollie¹⁶

¹⁶ Freaks Skatecore



Gambar 2.8 Kickflips¹⁷

- b. Rolling, yaitu melakukan lompatan dan pada saat papan melayang melakukan perputaran dengan menggunakan papan skateboard.
- Backside pop shove it : Bagian belakang papan disentak hingga papan terangkat dan ketika melayang papan diputar 180 derajat,
 - Frontside pop shove it : Bagian depan papan disentak hingga papan terangkat dan ketika melayang papan diputar 180 derajat,
 - Kickflips : Kaki depan bagian sisi dalam menendang papan ke arah belakang posisi badan sambil papan bagian belakang di pop / disentak

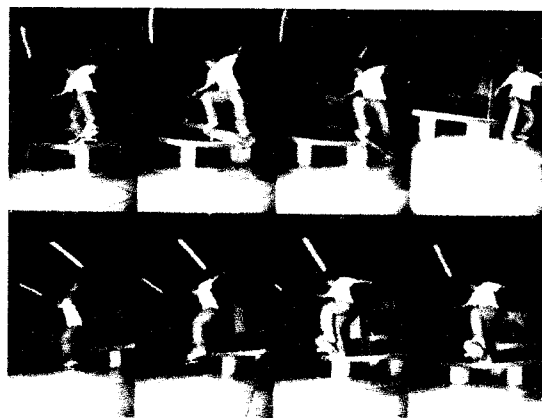
¹⁷ Freaks Skatecore

hingga melompat dan melayang kemudian papan diputar 360 derajat searah sumbu papan (Rodney Mullen, 1983),

- Heelflips : Kaki depan bagian tumit menendang papan ke arah depan posisi badan sambil papan bagian belakang di pop / disentak hingga melompat dan melayang sesaat kemudian papan diputar 360 derajat 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 :

- a. Nollie : Bagian depan papan di pop / disentak hingga bagian belakang terangkat dan melayang sesaat,
- b. Noseslide : Bagian depan papan berseluncur sedangkan bagian belakang terangkat,



gambar 2.9 Noseslides¹⁸

¹⁸ Freaks Skatecore

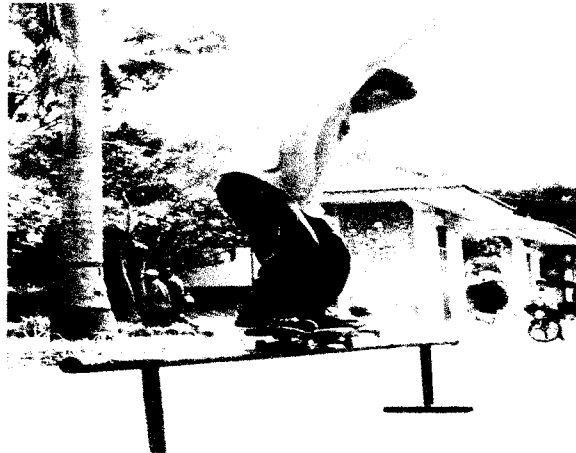
- c. Tailslide : Bagian belakang papan berseluncur sedangkan bagian depan terangkat,
- d. 360 degrees flip : Kaki depan dan belakang menyentak papan berlawanan arah hingga papan terangkat dan diputar 360 derajat,



Gambar 2.10 360 Flips¹⁹

¹⁹ Freaks Skatecore

- e. Lipslide : Posisi papan berbalik arah 180 derajat (berputar) dan kemudian bagian tengah papan meluncur diatas grindrail,
- f. 50-50 : Posisi badan dan papan berputar 180 derajat kemudian bagian tengah papan berseluncur diatas grindrail,



Gambar 2.11 50-50 Grind²⁰

- g. Rock 'n Roll to fakie : Pertengahan papan ditahan pada ujung mini ramp dan kemudian turun dari arah yang berlawanan, dan masih banyak lagi.
- h. Bluntslide : Merupakan perpaduan noseslide dan tailslide,
- i. Drop-in : Melompat (ollie) dari tempat yang tinggi,

²⁰ Freaks Skatecore



Gambar 2.12 Drop-in²¹

3. Dimensi dan Macam Alat

Dalam permainan skateboard tidak terlepas dari peran alat bantu sebagai rintangan yang harus dihadapi. Pada bagian ini akan diulas mengenai alat-alat yang digunakan dalam permainan skateboard²².

a. Alat untuk tingkat dasar

- Grind Rail : Berupa besi memanjang yang memiliki perletakan horizontal dan miring, digunakan sejajar dari kedua sisi.
- Ledge (Trotoar) / Flat Fun Box : Berupa perbedaan tinggi lantai yang memiliki sisi 90 derajat (tegak lurus) atau melengkung, dimensi : panjang 260cm, tinggi 35cm, lebar, 120cm, digunakan sejajar dari kedua sisi.
- Ramp : Hampir sama dengan ledge, hanya sisi pada perbedaan tinggi lantai lebih landai. Ramp terdiri dari berbagai jenis, antara lain : Transition Ramp, Launch Ramp, Kicker Ramp, Spine dan alat yang

²¹ Freaks Skatecore

²² www.ramptech.com

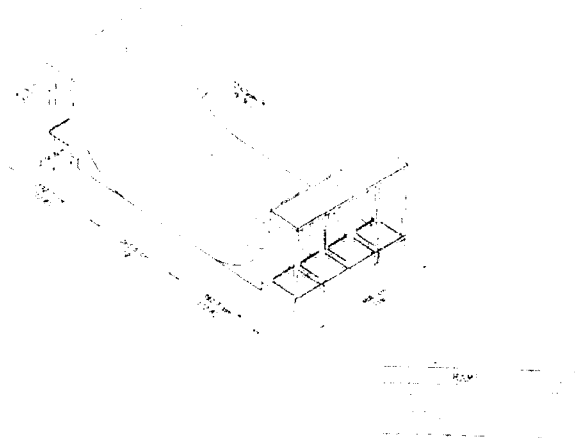
lebih lanjut Vert Ramp serta Quarter Ramp, Ramp digunakan hanya dari satu sisi yang miring ke lantai.

b. Alat untuk tingkat lanjut

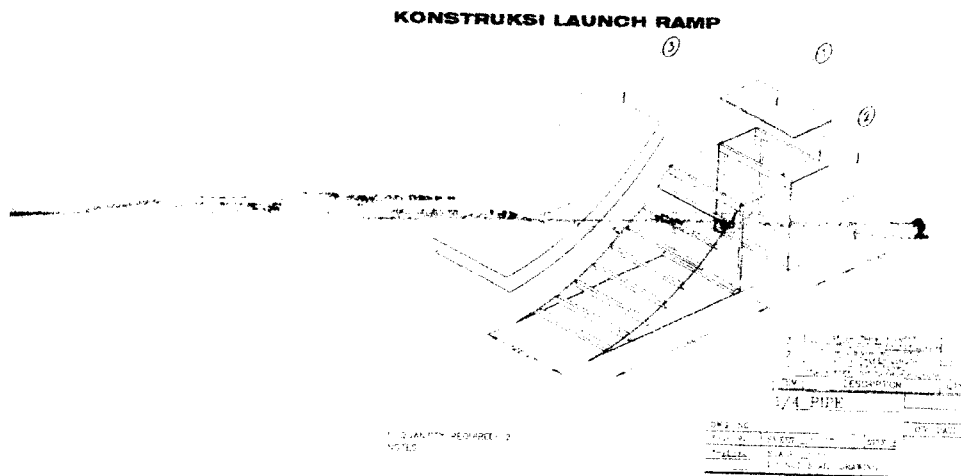
Alat untuk tingkat lanjut memiliki resiko dan kesulitan yang lebih besar dibanding dengan alat tingkat dasar. Alat untuk tingkat lanjut merupakan gabungan (kombinasi) dari alat pada tingkat dasar, seperti :

- 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 2,6m, lebar 2,4m, tinggi 1,8m.

DIMENSI VERT RAMP



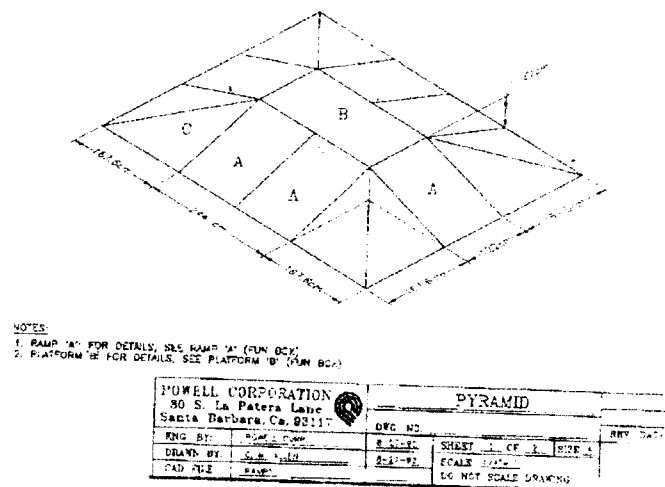
Gambar 2.13 Vert Ramp



Gambar 2.14 Quarter Ramp

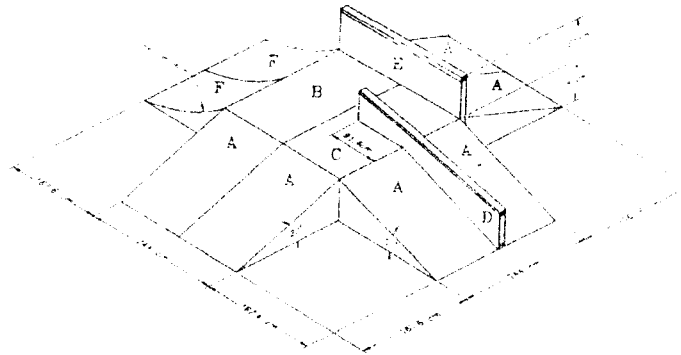
- Pyramid, pengembangan dari launch ramp yang digabung menjadi satu. Memiliki dimensi panjang 5,8m, lebar 5,8m, dan tinggi 1,2m. Pyramid dapat digunakan dari berbagai sisi.

DIMENSI PYRAMID



Gambar 2.15 Pyramid

DIMENSI FUN BOX

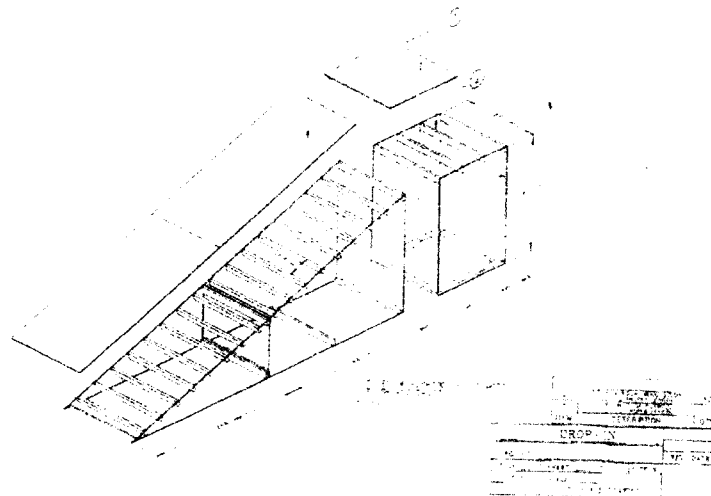


FUN BOX

FIGURE 2.16 OF 2.16
SCALE 1:100
NOT TO SCALE DRAWING

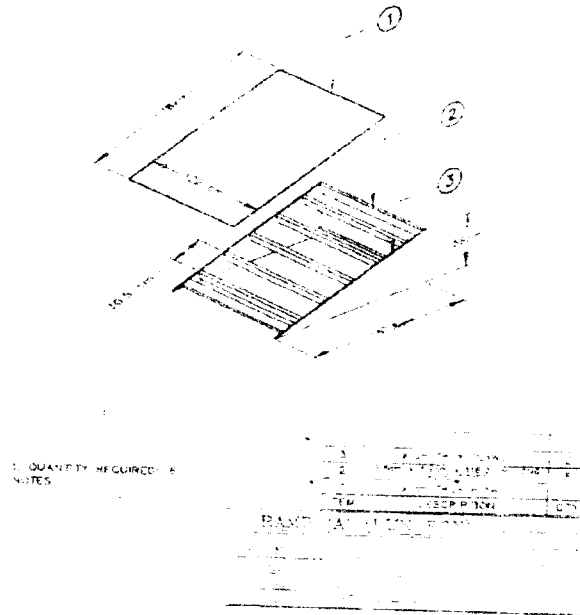
Gambar 2.16 Fun Box

KONSTRUKSI BANK RAMP



Gambar 2.17 Bank Ramp

KONSTRUKSI JUMP RAMP



Gambar 2.18 Jump Ramp

- Fun Box, gabungan dari Grind 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 150cm dan merupakan alat tunggal (tanpa kombinasi). Karena faktor resiko pada alat yang rendah (< 150cm) lebih kecil daripada menggunakan alat yang memiliki ketinggian melebihi 150cm.

II.3. Tinjauan Ruang Arena

A. Visual

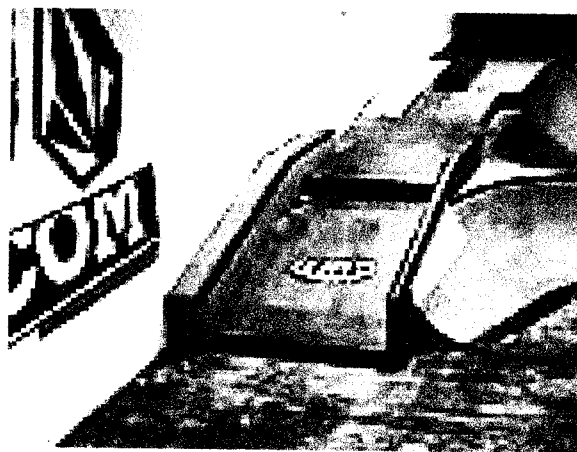
Dari ragam trik yang telah dibahas di atas, trik-trik tersebut memiliki sesuatu yang dapat dijadikan orientasi view yang baik dari penonton ke arah skater (pada saat melakukan trik) sehingga dapat dilihat dan menimbulkan kepuasan pada penonton.

Adapun orientasi view adalah sebagai berikut²³ :

1. View dari atas.

View dari atas sangat baik untuk trik-trik yang memiliki sifat bergerak ke atas dan ke bawah, misalnya pada alat grind rail, vert ramp atau quarter ramp dan pool / bowl session. View dari atas dapat dilihat dari segala arah.

Penambahan elemen-elemen arsitektural pada alat skateboard dapat memberikan view yang lebih variatif, seperti elemen tangga pada grind rail, elemen vegetasi pada pool session, dan lain-lain.



Gambar 2.19 View Arena dari Atas²⁴

²³ www.skateboarding.com

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, Transition Ramp, Vert dan Quarter Ramp, Ledge, Grind Rail.

Untuk trik-trik dengan lompatan seperti pada ramp dapat dilihat dengan lebih baik dari atas karena penonton dapat menyaksikan dengan lebih dekat atraksi (trik dari skater tersebut), sedangkan dari arah sejajar hanya baik untuk trik-trik dengan lompatan rendah, misalnya pada ledge atau fun box. Selain dari atas trik pada grind rail juga dapat dilihat dengan baik dari arah sejajar.



Gambar 2.20 View Arena Sejajar²⁵

3. View dari bawah.

²⁴ www.skateboarding.com

²⁵ Freaks Skatecore

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.



Gambar 2.21 View Arena dari Bawah²⁶

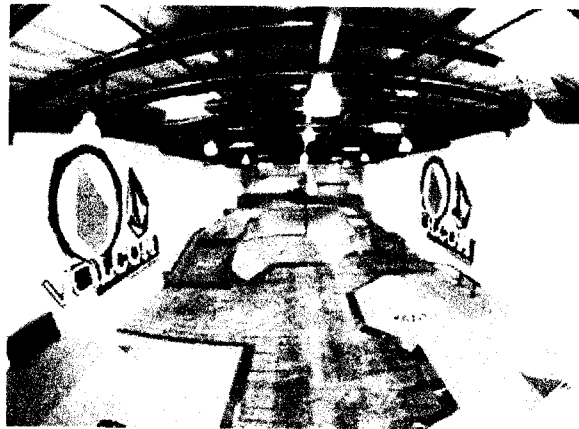
B. Background

Background sangat mendukung akan situasi dan penampilan skater, sehingga penonton yang melihat akan tertarik dan ingin terjun (ikut) di dalam kegiatan yang ada pada arena skateboard. Selain gambar, cat warna dinding pun sangat berpengaruh pada keselamatan pengguna maupun penonton arena skateboard.

Background dapat dikelompokkan menjadi dua, antara lain :

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

²⁶ Freaks Skatecore



Gambar 2.22 Background Indoor Arena Skateboard²⁷

Background pada dinding dan lantai sebagai latar belakang dapat dibagi menjadi dua kelompok²⁸ :

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

²⁷ www.skateboarding.com

²⁸ www.skateboarding.com

II.4. Ruang dan Perilaku

Perilaku adalah kegiatan individu atas sesuatu yang berkaitan dengan individu yang diwujudkan dalam bentuk gerak atau ucapan. Menurut Zimolzak²⁹ (1983), perilaku timbul sebagai respon dari suatu stimulus dari dalam diri (faktor personal) yaitu motivasi, kebutuhan dan dorongan meliputi proses fisiologis atau berasal dari lingkungan (faktor lingkungan). Adanya perbedaan jenis kelamin, tingkat pendidikan, status sosial, akan mempengaruhi area pergerakan dan perilaku seseorang. Rapaport (1977) menyatakan bahwa perilaku dan kegiatan yang muncul dalam suatu setting dipengaruhi oleh aspek budaya dan konseptual.

Aspek budaya akan berkaitan dengan keinginan, kebiasaan atau kecenderungan melakukan kegiatan tertentu. Sedangkan aspek konseptual akan berkaitan dengan karakteristik yang ada pada suatu setting untuk mendukung suatu kegiatan. Dalam kajian arsitektur perilaku, ruang adalah suatu petak yang dibatasi dinding dan atap, baik dari unsur permanen maupun tidak permanen. Sedangkan menurut Haryadi dan Setiawan (1995), ruang dan perilaku adalah suatu sistem lingkungan binaan terkecil yang sangat penting terutama karena sebagian besar waktu manusia modern sekarang banyak dihabiskan didalamnya.

Dua macam ruang yang dapat mempengaruhi perilaku adalah ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi dan tujuan tertentu dan ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel. Setting perilaku dapat dijabarkan lagi menjadi dua konsep, yaitu :

²⁹ Psikologis lingkungan, 1992

1. Sistem setting, yaitu rangkaian unsur-unsur fisik yang memiliki hubungan tertentu,
2. Sistem kegiatan, yaitu rangkaian perilaku atau aktivitas yang secara sengaja didirikan pelaku kegiatan pada periode waktu tertentu.

Karakteristik sebuah ruang seringkali hilang atau beralih fungsi yang disebabkan karena tidak adanya batasan ruang yang jelas antara kedua jenis kegiatan tersebut (sebagai tempat kegiatan hunian dan sebagai tempat kegiatan usaha).

II.5. Lingkungan dan Perilaku

Menurut ilmu psikologis lingkungan, lingkungan dianggap sebagai sesuatu yang menekan, sesuatu yang dapat menimbulkan reaksi fisiologis, kognitif, dan lain-lain.

Lingkungan fisik membuat sesuatu yang akhirnya membuat kita berperilaku sesuai pengaturan lingkungan atau perilaku tertentu yang akan membuat (menyebabkan) setting tertentu pula. Dalam menghadapi lingkungan fisik, manusia akan menemukan 2 (dua) proses, yaitu :

1. Adaptasi, bahwa organisme yang menyesuaikan diri dengan lingkungan,
2. Adjustment, yaitu lingkungan yang diubah-ubah sesuai perilaku organisme dalam rangka proses adaptasi dengan lingkungan akan dibentuk sesuai dengan perilaku manusia.

II.6 Layout Ruang

Pengertian dan pengaturan tata letak fasilitas ruangan adalah rencana pengaturan semua fasilitas guna memperlancar aktivitas kegiatan untuk menuju Efektifitas dan efisiensi. Dalam Yamit (2003), Richard Muther (1955) dalam bukunya "Practical Plan Layout" mendefinisikan **Layout** adalah:

Layout adalah suatu rencana yang menunjukkan bagaimana suatu organisasi mengatur tata letak dari fasilitas-fasilitasnya, baik itu gedung, peralatan, mesin, dan sebagainya, agar dapat berjalan dengan efisien dan efektif.

Fasilitas itu misalnya alat-alat perabot, alat pengangkut barang, tempat pembuangan sampah, kamar kecil dll. Dengan perencanaan *layout* yang tepat diharapkan apabila dimasa yang akan datang ada perubahan teknologi yang digunakan, perabotan dan peralatan-peralatan produksi ruangan akan mengadakan "*relayout* bukan *relocate*".

II.7 Warna dan Tekstur

II.7.1 Warna

Efek warna sangat menentukan bagi suatu ruang dan perabot. Kesan hidup dan suasana suatu ruang sangat ditentukan oleh warna³⁰. Penggunaan warna untuk penataan ruang dalam sebuah bangunan tidak lepas dari fungsi bangunan serta fungsi ruangan didalamnya. Tujuan pewarnaan interior tidak terbatas hanya sekedar menyenangkan mata saja, tetapi mempunyai tujuan

³⁰ Darmaprawira Sulasmi, 2002. WARNA Teori dan Kreativitas Penggunaanya, ITB

lain, misalnya untuk meningkatkan efisiensi kerja, penyembuhan, dan mengundang selera. Penataan harus dirancang dengan baik, sehingga baik dari segi keindahan maupun dari segi fungsi keduanya tercapai (Darmaprawira Sulasmi, 2002. WARNA Teori dan Kreativitas Penggunaanya, ITB).

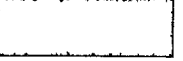
Warna dalam kaitannya dengan olah raga skateboard adalah tingkat kenyamanannya pada waktu dipandang oleh pemain skateboard, warna dinding arena skateboard yang *terlalu terang / silau* (pada waktu terkena pantulan sinar matahari / lampu) akan sangat mengganggu skater yang sedang bermain di dalamnya, akibatnya terjatuh atau saling bertrabakannya antara skater akan sering terjadi. Selain itu warna dinding juga akan menimbulkan efek psikologis, pada suatu arena skateboard hendaknya diberikan warna – warna yang dapat meningkatkan semangat bermain (merah atau biru misalnya) dan bukannya diberikan warna – warna yang dapat menimbulkan kejenuhan dan kurang bersemangat (coklat contohnya). Selain itu hindari juga warna – warna yang dapat menimbulkan kesan sempit pada suatu ruang (hitam, ungu misalnya).

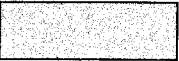
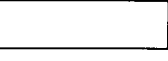
Berikut adalah petunjuk penggunaan warna pada ruang (Sandjaya Imelda, 2002. Kamar Anak dan Remaja):

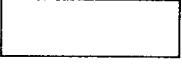
- Detail aksesoris akan lebih baik bila terdiri lebih dari satu warna, misal poster bergambar huruf dan angka.
- Menghindari dominan warna putih yang akan memberi kesan steril dan monoton pada ruangan, atau warna - warna gelap yang berkesan menekan.

Sebagian orang berpendapat karena warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap macam-macam pengalaman, maka setiap warna mempunyai perlambangan dan makna. Berikut adalah tabel ringkasan dari efek psikologis warna pokok yang telah diakui *internasional* (Darmaprawira Sulasmi, 2002. WARNA Teori dan Kreativitas Penggunaanya, ITB).

Tabel 2.1 Efek Psikologis Warna Pokok

Warna	Efek Psikologis
	Dari semua warna, merah adalah warna terkuat dan paling menarik, bersifat agresif, berani, kuat, apabila diterapkan dalam bangunan dapat merangsang nafsu makan, membuat gelisah, membuat lupa waktu.
	Warna ini mempunyai karakteristik sejuk, pasif, tenang, damai, dapat membuat sistem syaraf menjadi santai, pikiran lebih konsentrasi, (untuk biru terang) dapat meningkatkan prestasi tapi juga dapat memberikan kesan dingin dan menekan.
	Penuh kedamaian, penuh cinta, penyayang, idealis, tulus, kreatif, memiliki kemauan, komunikatif dan keras.
	Kuning adalah warna cerah karena itu sering dilambangkan sebagai kesenangan atau kelincahan, antusias, cerdas, kuat, warna ini juga dapat membuat mata cepat lelah,

	meningkatkan konsentrasi otak, dapat membuat bayi menangis. Dan apabila digunakan sebagai aksesoris dapat mendatangkan kehangatan, keceriaan, kesan ringan, dan merangsang kreativitas.
	Hijau merupakan warna paling ramah untuk mata dan dapat memperbaiki penglihatan, dapat menenangkan dan menetralkan sistem saraf. Selain itu warna hijau mengungkapkan kesegaran, kehidupan, harapan, penuh kedamaian, setia, seimbang, baik hati, stabil dan ulet.
	Biru kehijauan mempunyai arti pintar, kreatif, egosentris, cerewet dan teratur.
	Merah Muda warna yang mendatangkan kelembutan dan ketengan, dapat mengurangi perilaku agresif, tetapi dapat menyebabkan tubuh statis.
	Oranye mencerminkan kehangatan, kepuasan, kebahagiaan, serta kesehatan juga dapat mewakili kekuatan dan kebaikan hati.
	Warna Putih memiliki karakter bersih, mendatangkan kesenangan, positif, teratur, cemerlang, ringan, dan sederhana.
	Hitam menandakan kekuatan yang gelap, lambang misteri, tegas, kuat, pembatas, pelindung, pada orang hanya dapat sebagai aksesoris dalam jumlah yang kecil.
	Abu-abu melambangkan ketenangan, sopan, sederhana. Karena itu, warna abu-abu juga melambangkan intelegensia,

	tetapi juga mempunyai lambang, kepasifan, sabar dan rendah hati. Segi negatifnya yaitu ragu-ragu, tidak dapat membedakan mana yang lebih penting dan mana yang kurang penting.
	Karakteristik warna ini adalah sensitif, spiritual dan terbuka.
	Krem mengandung arti keseimbangan, menambah konsentrasi.
	Pasif, mudah memahami, setia, sederhana, mengerti kewajiban, pekerja keras dan menjenuhkan.

2.7.2 Tekstur

Tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur 3 dimensi (Francis D.K. Ching ,1996). Biasanya tekstur digunakan untuk menjelaskan tingkat kehalusan atau kekasaran suatu permukaan dan juga dapat digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada material - material yang mirip satu dengan yang lain seperti kekasaran batu, garis-garis urat kayu dan tenunan kain.

Tekstur dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. *Tekstur Riil* adalah tekstur yang memang nyata dan dapat dirasakan dengan sentuhan,
2. *Tekstur Visual* adalah tekstur yang hanya terlihat dengan mata.

Indera penglihatan dan sentuhan sangat erat kaitannya. Pada saat mata kita membaca tekstur visual suatu permukaan, kita sering dapat merasakan kualitas tekstur riilnya tanpa benar-benar menyentuhnya. Skala, jarak pandang dan cahaya merupakan faktor penting dalam mempengaruhi persepsi kita terhadap tekstur dan permukaan yang ditunjukkannya. Skala relatif suatu tekstur dapat mempengaruhi penampilan dan posisi aktual suatu bidang pada ruang. Tekstur dengan urat-urat yang mempunyai arah tertentu dapat mempertegas panjang atau lebar suatu bidang. Tekstur yang kasar dapat membuat sebuah bidang terlihat seakan-akan lebih dekat, memperkecil skalanya, dan menambah bobot visualnya.

Tekstur yang digunakan dalam ruang kecil sebaiknya lembut atau hanya digunakan sebagai pelengkap. Dalam ruang berukuran besar, tekstur dapat digunakan untuk mengurangi skala ruang atau mempertegas daerah yang lebih bersifat pribadi didalam ruang tersebut. Dan untuk ruangan dengan sedikit variasi tekstur dapat terlihat membosankan. Kombinasi tekstur yang keras dan lembut, seragam dan tidak beraturan, mengkilap dan kusam dapat digunakan untuk menciptakan variasi dan daya tarik.

Dalam olah raga skateboard, tekstur pada dinding arenanya sangat mempengaruhi secara psikologis skater yang sedang bermain skateboard di dalamnya, tekstur dinding yang kasar dapat membuat kesan pada sebuah ruangan menjadi terlihat sempit, hal ini sangat mempengaruhi permainan dari skater itu sendiri, kesan ruangan yang sempit akan membuat skater ragu dalam mengambil ancang – ancang pada waktu akan melakukan sebuah trik, dan akibatnya perkiraan kecepatan papan skate yang salah akan membahayakan dirinya sendiri maupun orang lain, yaitu dengan resiko

terjatuh ataupun saling bertabrakan dengan skater lain. Oleh karena itu pada sebuah arena skateboard hendaknya digunakan tekstur dinding yang halus untuk menambah kesan ruangan menjadi luas.

II.8. Keselamatan Beraktivitas di Dalam Arena Skateboard

Pada Arena Skateboard, keselamatan daripada pengunjung maupun pengelolanya harus sangat diperhatikan, karena kita tahu bahwa olah raga ini mengandung banyak unsur yang membahayakan, baik bagi pemainnya sendiri maupun penontonnya, seperti misalnya : jatuh, terlepasnya papan skateboard dari kaki skater yang mungkin dapat menyebabkan papan tersebut akan terlempar dan mengenai penonton atau skater lain.

Berikut ini beberapa **faktor yang mempengaruhi tingkat keselamatan** bermain skateboard di dalam sebuah arena skateboard, yaitu :

- **Space / lahan** dari sebuah arena skateboard itu sendiri, terbatasnya lahan sebuah arena skateboard membuat gerak skateboarder kurang leluasa, akibatnya skateboarder mudah terjatuh / terlepasnya papan skateboard dari kaki pemain sehingga kemungkinan akan mengenai pemain lain atau bahkan penonton,
- **Alat-alat** yang tidak memenuhi ukuran standar,
- **Warna / cat** dinding / alat arena skateboard itu sendiri, warna yang silau kemungkinan besar mengganggu konsentrasi skateboarder

dalam melakukan sebuah trik, serta warna yang gelap dapat menimbulkan kesan sempit pada suatu ruang, hal ini juga dapat membahayakan skater,

- **Bahan / Material** dari arena skateboard dan alat – alatnya. Material yang lemah / mudah rusak sangat membahayakan keselamatan skater yang sedang bermain,
- **Skill / kemampuan** dari skateboarder itu sendiri.

Zona pengunjung dan skatepark biasanya juga dilengkapi dengan vegetasi yang berfungsi sebagai pelindung maupun barrier, selain itu juga dilengkapi dengan berbagai furniture taman seperti bangku taman, picnic table dan tempat bermain anak yang akan mempunyai kenyamanan secara fisik maupun visual.

Secara umum ruang-ruang yang ada pada sebuah Skatepark adalah :

- **Indoor** : Indoor skatepark, locker room, gudang, toilet, ruang pengelola, restroom.
- **Outdoor** : Skatepark, zona parkir, zona rekreasi, toilet umum.

II.9. Evaluasi Purna Huni (Post Occupancy Evaluation)

II.9.1. Pengertian Evaluasi Purna Huni

Evaluasi Purna Huni adalah meninjau kembali suatu bangunan dengan cara melakukan penelitian dan pengamatan pada bangunan yang dimaksudkan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan suatu bangunan untuk kemudian dicari pemecahannya.

Evaluasi Purna Huni menurut Slamet Sudibyo (1989) merupakan kegiatan berupa peninjauan (pengkajian) kembali terhadap bangunan atau lingkungan binaan yang telah dihuni.

II.9.2. Jenis – jenis Evaluasi Purna Huni³¹

Jenis – jenis evaluasi dalam evaluasi purna huni ada 3 (tiga) jenis, yaitu :

- Elemen Teknis

Adalah lingkungan latar belakang bangunan, latar belakang yang sering tidak menarik bagi tindakan dan perilaku kita, yang meliputi aspek kesehatan, keamanan dan pengamanan penggunaan bangunan (misal : keamanan kebakaran, akustik, penerangan, penghawaan dan lain sebagainya),

³¹ Laporan kerja praktek Dwi Harsono, tahun 1998, Tingkat Kenyamanan dan Sirkulasi Ruang Kuliah pada Fakultas Ekonomi UII Yogyakarta.

- Elemen Fungsional

Adalah faktor penunjang dari kegiatan yang berlangsung dalam bangunan (misal : usaha perdagangan, sekolah, toko, industri),

- Elemen Perilaku

Adalah hubungan antara pemakai bangunan dengan lingkungan fisiknya, yang meliputi aspek kesejahteraan dan psikologi pemakai yang dipengaruhi oleh ruangan bangunan.

II.9.3. Manfaat dan Keuntungan Evaluasi Purna Huni (POE)

Manfaat dan Keuntungan POE dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu :

a. Manfaat dan Keuntungan jangka pendek, yaitu :

- Identifikasi solusi masalah pada fasilitas yang ada,
- Pengolahan fasilitas yang tanggap terhadap nilai POE,
- Peningkatan manfaat ruang yang ada,
- Peningkatan sikap pemakai bangunan melalui partisipasi dalam proses evaluasi,
- Memberi pengertian akan implikasi perubahan yang dilandasi penghematan biaya terhadap performance,
- Memberi masukan dan pengertian yang lebih baik dari konsekuensi suatu rancangan.

b. Manfaat dan Keuntungan jangka menengah, yaitu :

- Memberi kemampuan adaptasi fasilitas terhadap perubahan dan pertumbuhan organisasi termasuk pemanfaatan kembali bangunan bagi penggunaan yang berbeda,

- Memungkinkan penghematan yang signifikan dalam bangunan dan selama bangunan tersebut masih dipergunakan.

c. Manfaat dan keuntungan jangka panjang, meliputi³² :

- Peningkatan jangka panjang dalam performance bangunan,
- Peningkatan kepastiaan perihal data berstandar kriteria dan pedoman rancangan,
- Peningkatan pengukuran performance bangunan secara kuantitatif.

II.9.4. Kedalaman dalam Evaluasi Purna Huni (POE)

Dalam mengevaluasi suatu bangunan (POE) dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- Indikasi

Pada tahap indikasi ini hanya sebatas untuk mengetahui permasalahan yang timbul pada suatu tempat,

- Investigasi

Pada tahap ini setelah mengetahui permasalahan yang muncul, kemudian dicari penyebab dari permasalahan tersebut.

- Diagnosis

Pada tahap diagnosis ini untuk mencari pemecahan dari permasalahan tersebut setelah diketahui penyebabnya.

³²Laporan Kerja Praktek Dwi Harsono, 1998, Tingkat Kenyamanan dan Sirkulasi Ruang Kuliah pada Fakultas Ekonomi UII Yogyakarta.

Pada kasus ini, saya menggunakan level **diagnosis** dalam menyelesaikan penelitian saya, karena tujuan dari penelitian ini adalah mencari solusi yang kemudian dijadikan rekomendasi desain terhadap masalah yang timbul pada arena skateboard "Ventura Cafe & Skatepark". Yaitu untuk menjadikan Arena Skateboard ini tempat beraktivitas yang aman (dalam hal ini keselamatan beraktivitas dari pengunjung, yaitu penonton maupun skater) serta nyaman. Karena selama ini banyak skater menganggap bahwa Ventura kurang memenuhi standar – standar sebuah arena skateboard. Hal ini sangat mempengaruhi keselamatan beraktivitas di dalam arena tersebut, khususnya pada Ventura Cafe & Skatepark Semarang.



BAB III

METODOLOGI

BAB III

METODOLOGI

III.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk melukiskan tentang sesuatu hal di daerah tertentu dan pada saat tertentu, dengan kata lain dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya, agar dapat membantu dalam memperkuat teori lama, atau dalam rangka menyusun teori-teori baru.

III.2 Variabel Penelitian

NO	Variabel	Sub Variabel	Definisi operasional	Indikator	Sumber data
1	Kondisi Ruang	Lay out Ruang	Tata ruang yang ada di Arena Skateboard Ventura yang terdiri dari susunan dimensi, dan jarak antar alat	Susunan ruang dan elemen pembentuknya (tata letak ruang, material dan tata letak furniture) yang terdiri dari susunan : berurutan dan menyebar.	Observasi, wawancara, kuisioner dan sketsa.
		Tekstur	Tingkat kekasaran - kehalusan ruang serta bahan material, baik elemen dinding, furniture dan lantai.	1. Halus-kasar	Observasi, sketsa.
		Warna	Penggunaan warna dalam dinding, furniture, dan lantai	1. Satu warna, 2. Warna-warni.	Observasi

2	Permainan Skateboard	Perilaku pengunjung (Skater maupun penonton) di dalam arena.	Aktivitas apa saja yang dilakukan pengunjung di dalam arena skateboard.	1. Bermain skateboard, 2. Menonton live musik, 3. Sekedar makan dan minum (bersantai).	Observasi, wawancara, kuisioner.
		Permainan skateboard	Frekuensi keberhasilan pemain dalam melakukan sebuah trik serta frekuensi kecelakaan yang terjadi.	1. Kasar atau licinnya arena permainan, 2. lepasnya papan skateboard dari kaki skater, 3. Penuhnya arena skateboard.	Wawancara, Observasi, kuisioner
		Jumlah serta kepadatan pengunjung.	Rata – rata pengunjung (pemain dan penonton) tiap harinya	1. Padat, 2. Tidak padat.	Wawancara, Observasi, kuisioner

1. Kondisi Ruang

Kondisi ruang dalam hal ini lebih banyak berkaitan dengan lingkungan fisik ruang. Variabel - variabel tata ruang yang diamati adalah dari lay out ruang, tekstur, bahan dan warna.

1) Variabel layout ruang adalah tata ruang yang ada di Ventura yang diamati pada susunan (tata letak ruang dan elemen / material pembentuk ruang). Obyek yang diamati adalah ruang dan komponen - komponen pembentuknya (pengamatan dilakukan pada tata letak ruang dan tata letak furniture). Indikator yang digunakan yaitu :

- Susunan ruang, yaitu susunan ruang dan pembentuknya. Data di analisis dari denah ruang, site plan dan gambar situasi bangunan dari dokumen atau sketsa hasil observasi.
- Material pembentuk ruang, dalam hal ini yaitu bahan material dari lantai arena skateboard (Street maupun bowl arena).

- 2) Variabel *teksture* adalah tingkat kekasaran ruang, baik elemen dinding, furniture, maupun lantai. Variabel *teksture* berkaitan dengan material pembentuk ruang seperti batu kali ekspose, dinding bata plesteran, bata ekspose, kaca, aluminium, dll. Variabel ini digunakan untuk melihat gambaran suasana ruang. Indikator yang digunakan yaitu :
- a Halus-kasar, yang ditinjau adalah tingkat kehalusan permukaan. Data di analisis dari data hasil observasi.
 - b Penampilan, yaitu berkaitan dengan menarik - tidak menarik. Data dianalisis dari data hasil observasi.
- 3) Variabel warna adalah Penggunaan warna dalam ruang, yaitu apakah hanya menggunakan satu warna atau lebih, kemudian silau atau gelap.

2. *Permainan Skateboard*

Permainan skateboard dalam hal ini lebih banyak berkaitan dengan perilaku serta aktivitas permainan skateboard, dari mulai jumlah (tingkat kepadatannya) sampai aktivitas yang dilakukan di dalam arena skateboard. Variabel – variabel permainan skateboard yang diamati adalah perilaku pengunjung, aktivitas permainan skateboard serta jumlah (kepadatan) pengunjung.

- 1) Variabel perilaku pengunjung (skater dan penonton) adalah aktivitas yang dilakukan pengunjung arena skateboard, seperti bermain skateboard, melihat pertunjukan live musik ataupun hanya sekedar bersantai di cafe sambil menikmati hidangan yang ditawarkan. Variabel ini digunakan untuk melihat gambaran kegiatan di ventura.

- 2) Variabel permainan skateboard adalah sejauh mana (frekuensi) keberhasilan skater dalam melakukan sebuah trik, serta frekuensi terjadinya kecelakaan di dalam arena. Indikator yang digunakan :
- Kasar – licinnya arena skateboard,
 - Lepasnya papan skateboard dari kaki skater, hal ini biasanya disebabkan karena gagalnya skater dalam melakukan sebuah trik,
 - Penuhnya arena skateboard oleh skater, hal ini dapat menyebabkan saling menabraknya skater satu dengan yang lain, karena ruang yang sempit yang dipenuhi oleh skater yang bermain.
- 3) Variabel kepadatan pengunjung adalah rata – rata pengunjung arena skateboard tiap harinya.

III.3 Jenis Data dan Cara Pengumpulannya

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. *Data primer* merupakan data yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau secara lisan, serta dari hasil pengukuran dan pengamatan penulis yang dilakukan dilapangan. Sementara *data sekunder* merupakan data yang dapat mendukung keterangan atau menunjang kelengkapan data primer.

Dari uraian tersebut diatas, dapat ditentukan bahwa sumber data dalam penelitian ini adalah :

a Data Primer

Data Primer adalah data yang didapat dari pernyataan responden baik secara tertulis maupun lisan, serta dari hasil pengukuran dan pengamatan penulis yang dilakukan di lapangan. Adapun cara pengumpulannya adalah dengan cara sebagai berikut :

- *Observasi langsung*, baik itu observasi fisik maupun pelaku. Observasi fisik dilakukan dengan mengamati tata ruang dan elemen pembentuknya yaitu lantai, dinding dan furniture dari segi tekstur bahan dan warna. Selain itu juga dilakukan dengan cara pengukuran untuk mengetahui dimensi furniture. Untuk Observasi pelaku dalam hal ini adalah pengunjung yang bermain skateboard dan yang hanya melihat, yaitu mengamati lingkungan yang paling disukai oleh pengunjung, apakah di bowl session atau street session. Observasi dilakukan selama 2 bulan, yaitu terhitung dari bulan April - Mei 2005.
- *Interview (wawancara)* dengan Manager (pengelola) dan pengunjung Ventura.
 - Wawancara yang ditujukan untuk Manager Ventura antara lain mengenai bangunan arena skateboard Ventura, jumlah pengelola, fasilitas fisik, jadwal kegiatan, dsb.
 - Wawancara yang ditujukan untuk pengunjung guna mengetahui kegiatan apa yang biasa dilakukan pengunjung, mengetahui lingkungan (indoor maupun outdoor) mana yang lebih disukai oleh pengunjung, untuk mengetahui seberapa besar rasa suka serta kepuasan pengunjung terhadap lingkungan yang ada sekarang.
- *Kuisisioner (angket)* adalah daftar pertanyaan mengenai masalah yang berkaitan dengan objek penelitian yang disebarkan kepada responden.

Responden yang terpilih yaitu 1 manager, 4 pengelola dan 5 orang pengunjung.

b Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang dapat mendukung keterangan atau menunjang kelengkapan dari data primer, adapun cara pengumpulannya dengan cara mencari data yang mendukung objek penelitian dan kajian pustaka mengenai teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian, antara lain studi literatur mengenai skateboard (situs – situs skateboard di internet, buku – buku dan majalah mengenai skateboard), Evaluasi purna huni (tulisan – tulisan yang membahas mengenai P.O.E → Post Occupancy Evaluation / Evaluasi Purna Huni), Warna dan Teksture (Buku mengenai warna dan tekstur → Warna & Tekstur).

III.4 Instrumen dan Alat

Bahan / alat yang digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Buku catatan untuk mencatat semua kegiatan yang dilakukan selama penelitian.
2. Buku gambar untuk menyeket fasad bangunan, maupun interiornya. Yang nanti akan mendukung data visual penelitian.
3. Komputer digunakan untuk menguraikan / mengolah data-data yang telah terkumpul, kemudian penyelesaiannya dalam bentuk penulisan.

III.5 Metode Analisis

Metode yang digunakan yaitu dengan cara *meneliti serta menganalisis* permasalahan dan data yang diperoleh di lapangan untuk kemudian dirumuskan sebagai model rekomendasi. Meneliti dan menganalisis disini maksudnya mengumpulkan data – data yang ada di lapangan baik data secara lisan maupun tertulis untuk kemudian diolah, misalnya dengan membandingkan teori – teori atau bangunan – bangunan yang sudah ada sebelumnya (dalam hal ini arena skateboard) dengan obyek yang sedang diteliti, kemudian di analisis kelebihan serta kekurangannya untuk mencari solusi yang nantinya akan mengantarkan ke rekomendasi bangunan.

Tahap-tahap dalam observasi antara lain :

1. Mengidentifikasi dimensi dan jarak elemen-elemen pada ruang dalam :
 - Pengukuran terhadap besaran ruang, alat - alat permainan skateboard dan furniture,
 - Pengukuran terhadap jarak sirkulasi.
2. Observasi terhadap perilaku pemakai baik itu pengunjung maupun pengelola Arena Skateboard Ventura :
 - Menyebarkan kuesioner kepada pengelola dan pengunjung untuk mengetahui tanggapan pengunjung terhadap arena menyangkut tentang keselamatan pengunjung dalam beraktivitas di dalam arena, kuesioner dibagikan masing – masing pada 1 manager, 4 pengelola dan 5 orang pengunjung.
 - Penyebaran kuesioner dilakukan selama 1 minggu, pada tanggal 11 – 17 april 2005.

- Hasil dari kuesioner tersebut akan diperoleh data-data yang akan dianalisis.

BAB IV

KOMPILASI DATA

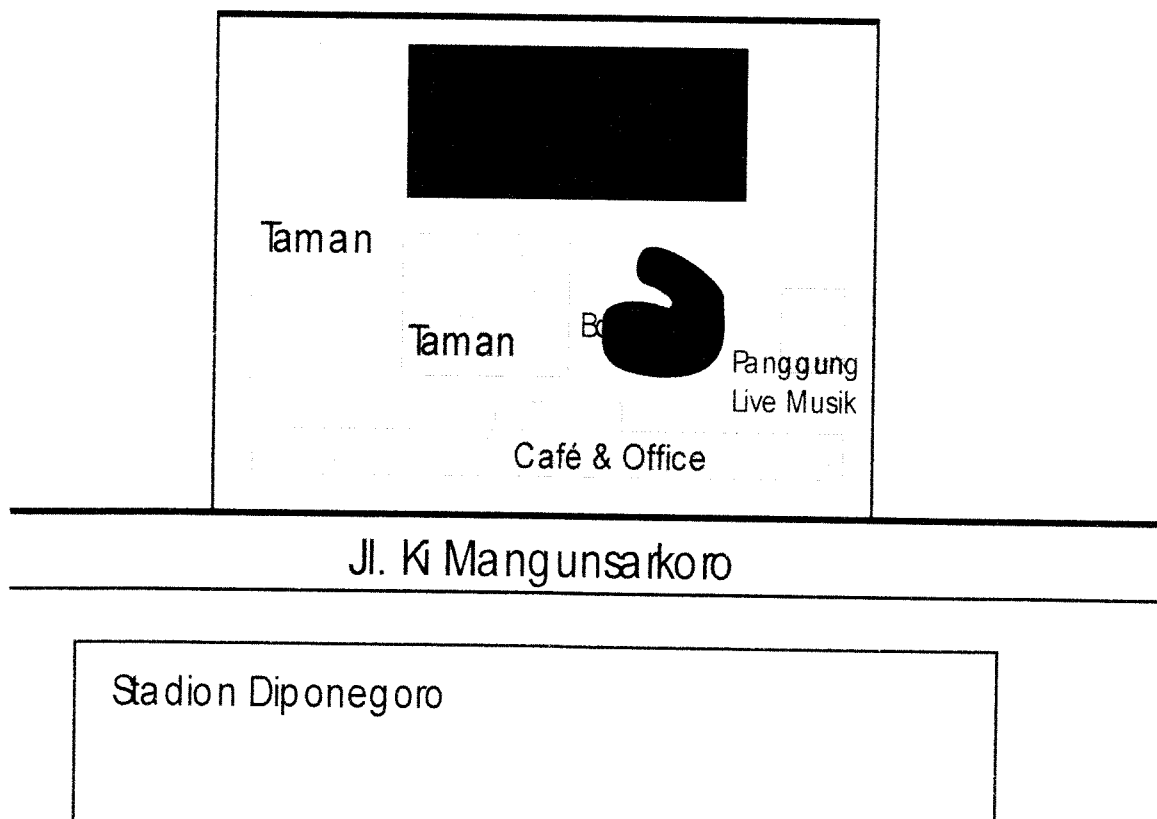
BAB IV

KUMPULAN GAMBAR

IV.1 HASIL PENGAMATAN FISIK

IV.1.1 Lokasi

Arena Skateboard Ventura merupakan satu-satunya arena bermain skateboard yang terletak di Jawa Tengah, yaitu tepatnya di Jl. Ki Mangunsarkoro 15 Semarang, Jawa Tengah.



Gambar 4.1 Layout Ruang "Ventura Caf & Skatepark"

Sumber : hasil survey

Bangunan Ventura Cafe & Skatepark terdiri dari 2 (dua) bagian, yaitu indoor dan outdoor. Untuk indoornya sendiri yang digunakan sebagian besar sebagai Cafe mempunyai ukuran $\pm 521,2 \text{ m}^2$, sedangkan untuk besaran outdoor secara keseluruhan mencapai $\pm 4646,12 \text{ m}^2$, bagian outdoor disini difungsikan sebagai tempat bermain skateboard yang terdiri dari street dan bowl (pool session) serta taman bermain (playground). Jadi, luas lahan secara keseluruhan mencapai $\pm 7550,6 \text{ m}^2$.

Tabel 4.1 Luasan Massa Bangunan

	Keterangan	Luas
Indoor	Terdiri dari 2 lantai	$\pm 521,2 \text{ m}^2$
Outdoor	Terdiri dari 1 lantai	$\pm 4646,12 \text{ m}^2$

Sumber : Hasil Observasi



Gambar 4.2 Ventura Caf & Skatepark

Sumber : Freaks Skatecore

IV.1.2 Tinjauan Ruang Luar

Ruang luar terdiri dari halaman depan dan belakang (outdoor area). Halaman depan digunakan untuk tempat parkir, area ini terbuka (tanpa atap) dengan lantai dari cor – coran semen. Untuk bagian belakang mempunyai fungsi ganda, yaitu untuk sirkulasi, tempat bermain skateboard (skatepark) & panggung live musik serta taman. Arena skateboardnya sendiri terdiri dari dua bagian, yaitu Street Arena dan Bowl Arena (Pool Session).

IV.1.2.1 Layout Arena Skateboard

Di dalam arena skateboard ventura ini ada 2 macam tempat bermain skateboard, yaitu street arena dan bowl arena. Namun sangat disayangkan pengunjung, khususnya pemain skateboard (skater) kurang berminat bermain di bowl arena, hal ini disebabkan karena kurang lancarnya saluran air yang ada di dalam bowl arena tersebut, akibatnya air sisa hujan / air apa saja yang masuk ke dalam bowl tersebut tidak dapat keluar dengan sempurna dan akhirnya air tersebut menggenang di dalam bowl tersebut, sehingga bowl tersebut menjadi licin dan hal ini sangat membahayakan skater yang bermain di dalamnya. Selain dari bowl arena, keluhan juga datang dari street arena, yaitu tentang alat – alatnya yang kurang memenuhi standar dan juga lantai street arena yang hanya terbuat dari cor – coran semen, sehingga sangat mudah pecah apabila terbentur suatu benda yang keras. Apalagi mengingat bahwa olah raga skateboard ini banyak sekali unsur lompatan yang dapat mengakibatkan terbenturnya roda skateboard, yang sangat keras itu, ke lantai bermain. Sehingga pemandangan yang sekarang terlihat di street arena adalah lantai yang rusak serta pecah – pecah, hal ini sangat mengurangi kenyamanan dalam bermain skateboard tentunya.

Fasilitas alat permainan skateboard yang ada, yaitu :

- 2 buah quarter ramp, yang masing – masing terbuat dari rangka besi yang berbentuk persegi dengan ukuran 2,5 x 2,5 cm², kemudian dilapisi dengan kayu triplek yang tebalnya 2 cm, tingginya 2 m dari permukaan tanah.
- 1 buah pyramid, bahan dan struktur konstruksinya hampir sama dengan quarter ramp, dengan tinggi 1,5 m dari permukaan tanah.
- 1 buah grind rail, terbuat dari 2 besi yang berbentuk bulat dengan diameter 3 cm, panjangnya mencapai 4 m, dengan tinggi 40 cm dari permukaan tanah.
- 1 buah mini ramp. bahan dan struktur konstruksinya hampir sama dengan quarter ramp dan pyramid, hanya saja pada mini ramp ini lapisan tripleknya membalut seluruh konstruksi besinya, dengan tinggi 50 cm dari permukaan tanah.



Gambar 4.3 Ventura Caf & Skatepark
Sumber : hasil survey

IV.1.2.2 Layout Panggung Live Musik

Panggung live musik ini besarnya mencapai 15,70 x 10,40 m² dan tingginya 1,5 m dari permukaan tanah. dengan susunan layout sebagai berikut :

- 2 buah gitar, masing – masing rhytme gitar dan bass gitar, terlatak di bagian kanan dan kiri panggung,
- 1 buah mikrofon, yang terletak di tengah panggung,
- 1 buah keyboard, terletak di bagian kanan belakang panggung,
- 1 set drum, terletak di bagian belakang tengah panggung.



Gambar 4.4 Panggung Live Musik

Sumber : hasil survey

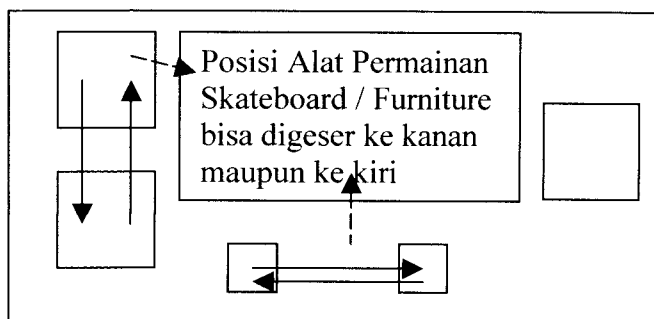


IV.1.2.3 Vegetasi

Vegetasi yang ada di Ventura terdiri dari berbagai macam tumbuhan, yaitu beringin, melinjo, palm, kelapa, bambu air dan masih banyak lagi. Untuk rumput, yang digunakan adalah rumput gajah. Pohon – pohon diletakkan di halaman depan maupun belakang (outdoor area) sebagai pembatas ruang, sehingga ruangan terkesan luas. Selain itu vegetasi yang ada di ventura juga dapat menciptakan kenyamanan terhadap panas, mengurangi cahaya yang berlebihan, mengurangi polusi udara dan suara (kebisingan) karena dekat dengan jalan raya, serta mengurangi sengatan cahaya matahari langsung pada saat bermain skateboard.

IV.1.2.4 Fleksibilitas Ruang

Layout ruangan di Ventura sering dirubah dengan pertimbangan untuk merubah suasana. Perubahan biasa dilakukan pada tata letak ruang yang berupa furniture, peralatan permainan skateboard, ornamen – ornamen pada dinding ruangan dan fungsi dari ruangan – ruangan yang ada. Sedangkan perubahan luasan ruang sulit dilakukan karena pembatasan ruang yang sudah paten yaitu berupa tembok setengah bata. Perubahan skala ruang dapat dilakukan dengan menggeser perabot / furniture yang ada.



Gambar 4.5 Fleksibilitas Ruang
Sumber : Pengamatan



Secara keseluruhan ruang dalam (indoor) pada ventura mencapai 112.83 m², sisanya merupakan sirkulasi dan ruang penunjang lainnya, seperti kamar mandi / wc, dapur, serta ruang kosong yang dulunya digunakan sebagai tempat untuk bermain bilyard. Karena dianggap kurang diminati dan tidak terpelihara, maka oleh pemilik diputuskan untuk mengambil ke empat meja bilyard yang ada di ventura tersebut.

Tabel 4.3 Ruang Penunjang dan Luasan Ruang

No	Jenis Ruang	Ukuran	Luasan
1	Kamar Mandi / WC	4.32 x 9.6 m ²	41.47 m ²
2	Dapur	4.32 x 7.2 m ²	31.1 m ²
3	Ruang Kosong	4.32 x 16.8 m ²	72.57 m ²
	Jumlah		145.14 m ²

Sumber : Hasil Observasi

IV.1.4 Tekstur dan Warna

Kondisi tekstur yang diamati adalah tekstur lantai, tekstur dinding, dan tekstur furniture. Kondisi tekstur bangunan yang ada di ventura dapat diklasifikasikan pada tekstur ruang luar dan tekstur ruang dalam.

IV.1.4.1 Tekstur dan Warna Ruang Dalam

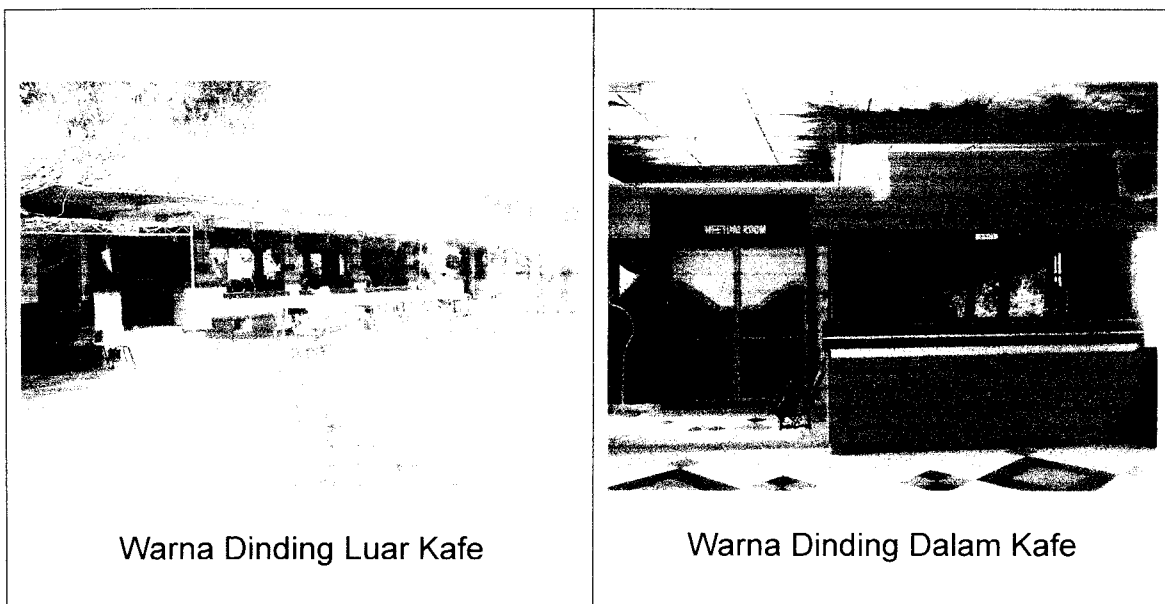
A. Dinding bangunan

Dinding bangunan ruang dalam berbahan tembok $\frac{1}{2}$ bata dengan finishing plesteran halus dan cat. Pada dinding bangunan dipasang lukisan, gambar – gambar olahraga – olahraga ekstrim, gambar – gambar iklan dari berbagai macam produk, kalender, papan informasi yang berkaitan dengan jadwal kegiatan / acara yang ada di ventura. Secara rinci tekstur dinding bangunan tiap ruang pada ruang dalam dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 4.4 Tekstur Dinding Bangunan Ruang Dalam

No	Jenis Ruang	Ukuran	Bahan Dinding	Tekstur Dinding
A	Lantai 1			
1	Ruang Informasi	1.92 x 1.44 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam
2	Ruang Locker	3.6 x 3.6 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam
3	Kantor Pengelola	2.07 + 8.64 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam
4	Kamar Mandi/WC			
	a. Besar	4.32 x 2.4 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna merah muda, dengan keramik dinding putih

	b. Kecil (3 buah)	2.4 x 2.4 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna merah muda, dengan keramik dinding putih
B	Lantai 2			
5	Dapur			
	a. Dapur Kotor	3.84 x 1.92 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam
	b. Dapur Bersih	27.64 m ² – 7.37 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam
6	Cafe	12.00 x 7.20 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam
7	Ruang Kosong	4.32 x 16.8 m ²	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna putih

**Gambar 4.7 Cafe Pada Ventura**

Sumber : Hasil Pengamatan

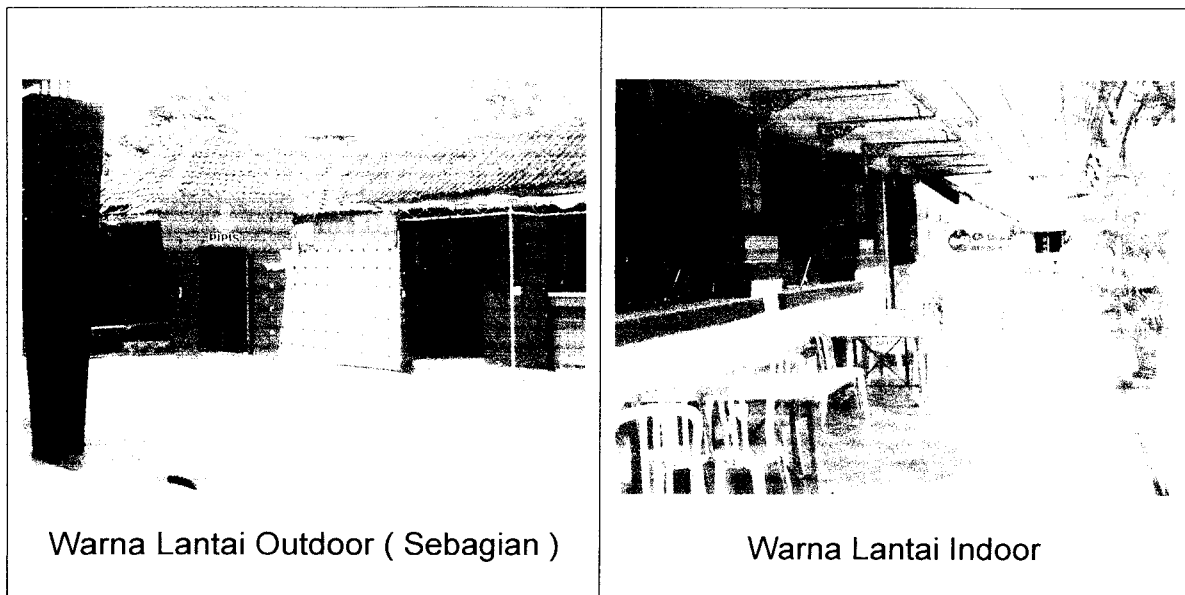


B. Lantai bangunan

Lantai bangunan di ventura secara umum berbahan keramik glossy ukuran 40 x 40 cm, kecuali pada bagian dapur dan kamar mandi / WC, lantai berbahan keramik bertekstur (kasar) dengan ukuran keramik 20 x 20 cm. Penggunaan tekstur lantai bangunan di ventura dan luasan bangunan dapat dirinci sebagai berikut :

Tabel 4.5 Tekstur Lantai Bangunan Ruang Dalam

No	Jenis Ruang	Ukuran	Bahan Lantai	Tekstur Lantai
A	Lantai 1			
1	Ruang Informasi	1.92 x 1.44 m ²	Keramik glossy 40 x 40 cm	Halus
2	Ruang Locker	3.6 x 3.6 m ²	Keramik glossy 40 x 40 cm	Halus
3	Kantor Pengelola	2.07 + 8.64 m ²	Keramik glossy 40 x 40 cm	Halus
4	Kamar Mandi/WC			
	a. Besar	4.32 x 2.4 m ²	Keramik doff bertekstur 20 x 20 cm	Kasar
	b. Kecil (3 buah)	2.4 x 2.4 m ²	Keramik doff bertekstur 20 x 20 cm	Kasar
B	Lantai 2			
5	Dapur			
	a. Dapur Kotor	3.84 x 1.92 m ²	Keramik glossy 30 x 30 cm	Halus
	b. Dapur Bersih	27.64 m ² – 7.37 m ²	Keramik glossy 30 x 30 cm	Halus
6	Cafe	12.00 x 7.20 m ²	Keramik glossy 40 x 40 cm	Halus
7	Ruang Kosong	4.32 x 16.8 m ²	Keramik glossy 40 x 40 cm	Halus

**Gambar 4.8 Cafe Pada Ventura**

Sumber : Hasil Pengamatan

IV.1.4.2 Tekstur dan Warna Ruang Luar

A. Dinding Bangunan

Dinding bangunan ruang luar berbahan tembok $\frac{1}{2}$ bata dengan finishing plesteran halus dan cat. Pada beberapa bagian dinding ruang luar terdapat gambar orang bermain skateboard dan sepeda bmx dengan warna – warna cat yang digunakan adalah warna – warna cerah.

Tabel 4.6 Tekstur Dinding Bangunan Ruang Luar

No	Fungsi Ruang	Ukuran	Bahan	Tekstur
1	Halaman Depan	74.64 m ² x 2	Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam
2	Arena Skateboard		Tembok setengah bata	Halus, plesteran, finishing cat, warna perpaduan merah, ungu, hitam

	a. Street Arena	39.84 x 23.52 m ²	-	-
	b. Bowl Arena	16.8 x 16.32 m ²	-	-
3	Penonton Panggung Live Musik	9.6 x 14.4 m ²	-	-
4	Taman	387.07 m ² + 584.06 m ²	-	-

B. Lantai Bangunan

Lantai bangunan ruang luar lebih banyak berbahan semen cor – coran, vegetasi rumput, keramik glossy dan keramik doff. Penggunaan vegetasi rumput selain sebagai penyerapan air hujan juga berkaitan dengan keamanan tempat / arena skateboard.

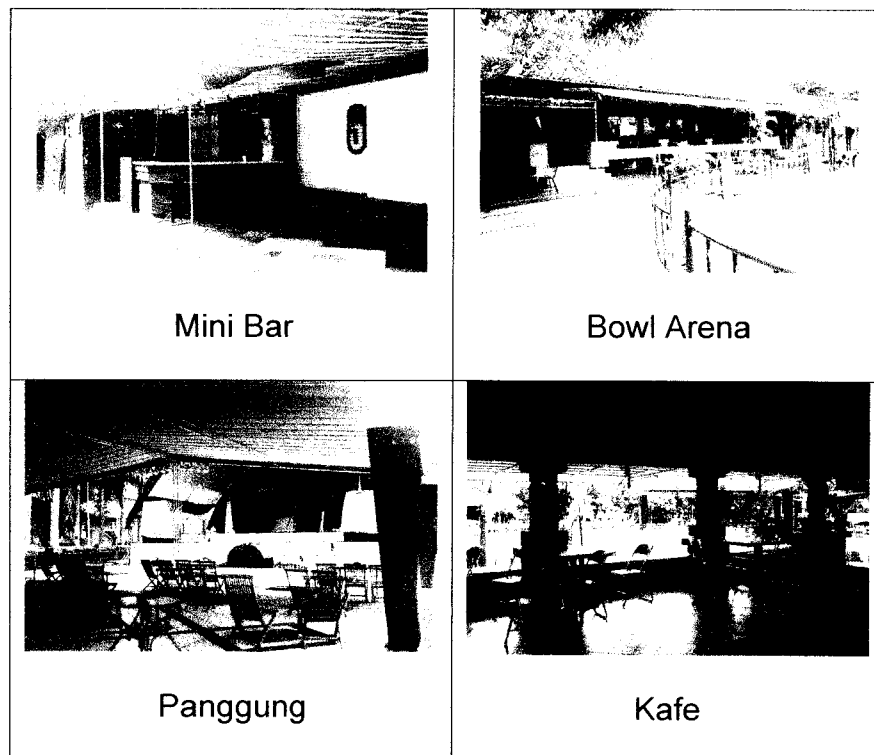
Tabel 4.7 Tekstur Lantai Bangunan Ruang Luar

No	Fungsi Ruang	Ukuran	Bahan
1	Halaman Depan	74.64 m ² x 2	acian
2	Arena Skateboard		
	a. Street Arena	39.84 x 23.52 m ²	acian
	b. Bowl Arena	16.8 x 16.32 m ²	Keramik doff, semen cor - coran
3	Penonton Panggung Live Musik	9.6 x 14.4 m ²	Keramik glossy
4	Taman	387.07 m ² + 584.06 m ²	Kayu vegetasi rumput

C. Tekstur dan Warna Furniture

Furniturenya sebagian besar berbahan kayu sengon, sebagian menggunakan finishing cat dan sebagian lagi menggunakan plitur sebagai finishingnya. Finishing cat digunakan pada rak – rak dan lemari tempat

penyimpanan barang (locker). Warna – warna yang digunakan untuk rak – rak dan lemari tersebut adalah warna – warna yang cukup cerah, seperti biru, hijau, merah serta kuning. Finishing plitur digunakan pada meja dan kursi untuk cafe dan panggung live musik.



Gambar 4.9 Cafe & Panggung Live Musik Pada Ventura
Sumber : Hasil Pengamatan

IV.2 Hasil Pengamatan Non Fisik

IV.2.1 Aktivitas Pengunjung di Dalam Arena

Aktivitas yang biasa dilakukan oleh pengunjung Arena Skateboard Ventura adalah

- Bermain Skateboard / hanya sekedar mengantar / melihat teman bermain skateboard,
- Makan dan Minum / sekedar hang out (menghabiskan waktu / nongkrong) di dalam cafe yang telah disediakan bagi pengunjung Ventura,
- Melihat pertunjukan musik yang biasanya diselenggarakan seminggu sekali, yaitu pada hari Sabtu.

Berikut adalah data populasi pengunjung dan pengelola :

Tabel 4.8 Data Populasi dan Kegiatan Pengunjung

	senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
Jumlah Pengunjung	± 20 orang	± 20 orang	± 25 orang	± 30 orang	± 40 orang	± 50 orang	-
Aktivitas Kegiatan	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate, Cafe & Live Musik	-

Tabel 4.9 Data Populasi dan Kegiatan Pengelola

	senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
Jumlah	10	10	10	10	10	10–20	-
Pengelola	orang	orang	orang	orang	orang	orang	
Aktivitas Kegiatan	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate & Cafe	Skate, Cafe & Live Musik	-

IV.2.2 Rencana Pengembangan

Rencana pengembangan ke depan berdasarkan wawancara dengan pihak pengelola, bahwa keinginan menambah alat permainan skateboard dan beberapa fasilitas pendukung, seperti skateshop (toko yang menjual alat / perlengkapan dalam bermain skateboard), walaupun perencanaan baru pada tahap diskusi, ide serta gagasan, dan belum adanya perencanaan secara fisik. Keterbatasan lahan dan status bangunan yang sampai saat ini masih kontrak menjadi hambatan dalam pengembangan. Pihak pengelola masih berencana akan memperpanjang masa kontrak, dan belum ada keinginan untuk mencari tempat baru. Hal ini berdasarkan pertimbangan bahwa di tempat yang sekarang ini sangat strategis karena berada di tengah kota.



Gambar 4.10 Gambar Rencana Pengembangan

Sumber : Hasil Pengamatan

IV.3 Hasil Kuisioner

Hasil wawancara yang dilakukan terhadap pengelola maupun pengunjung ventura di dapat melalui kuisioner. Jumlah responden 15 orang yang terdiri dari 1 orang manager, 4 orang pengelola dan 5 orang pengunjung. Kesepuluh kuesioner ini semuanya kembali kepada peneliti. Selanjutnya data di analisis secara kualitatif berupa tabel frekuensi. Berdasarkan hasil kuisioner pada bulan April, tanggal 11 – 17, diperoleh data – data sebagai berikut :

IV.3.1 Keleluasaan Ruang

Menurut 10 responden yang kami pilih, 70 % menjawab, tempat bermain skateboard Ventura Skatepark cukup leluasa.

Keleluasaan Ruang

KATEGORI JAWABAN	FREKUENSI	PERSEN
Sangat leluasa	1	10 %
Cukup leluasa	7	70 %
Tidak leluasa	2	20 %
	10	100 %

Sumber : Kuisisioner April 2005

IV.3.2 Keleluasaan Lahan Untuk Pengembangan

Menurut 10 responden yang telah kami pilih, 70 % menjawab, lahan yang bisa digunakan untuk pengembangan cukup leluasa.

Keleluasaan Lahan Untuk Pengembangan

KATEGORI JAWABAN	FREKUENSI	PERSEN
Cukup	7	70 %
Terbatas	2	20 %
Tidak Cukup	1	10 %
	10	100 %

Sumber : Kuisisioner April 2005

IV.3.3 Warna - warna Tembok di Ventura

Menurut 10 responden yang telah kami pilih, 100 % menjawab, warna tembok kebanyakan di Ventura berwarna – warni.

Warna – warna Tembok di Ventura

KATEGORI JAWABAN	FREKUENSI	PERSEN
Monokrom	0	0 %
Satu warna	0	0 %
Warna cerah / warna - warni	10	100 %
	10	100%

Sumber : Kuisisioner April 2005

IV.3.4 Warna – warna Furniture di Ventura

Menurut 10 responden yang telah kami pilih, 90 % menjawab, warna furniture kebanyakan di Ventura berwarna – warni.

Warna – warna Furniture di Ventura

KATEGORI JAWABAN	FREKUENSI	PERSEN
Monokrom	1	10 %
Satu warna	0	0 %
Warna cerah / warna - warni	9	90 %
	10	100%

Sumber : Kuisisioner April 2005

IV.3.5 Vegetasi di Ventura

Menurut 10 responden yang telah kami pilih, 80 % menjawab, terdapat banyak vegetasi di Ventura Skatepark ini.

Vegetasi di Ventura

KATEGORI JAWABAN	FREKUENSI	PERSEN
Kurang	0	0 %
Cukup	2	20 %
Banyak	8	80 %
	10	100%

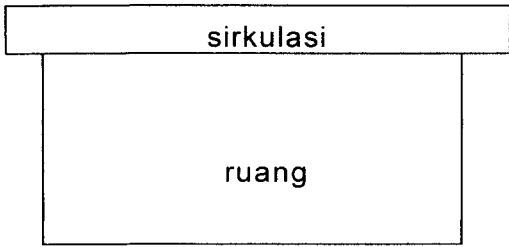
Sumber : Kuisisioner April 2005

IV.3.6 Sistem sirkulasi di Ventura

Menurut 10 responden yang telah kami pilih, 90 % menjawab, sirkulasi berada di samping kiri dan kanan ruangan.

Sistem sirkulasi di Ventura

KATEGORI JAWABAN	FREKUENSI	PERSEN
	0	0 %

	1	10 %
	9	90 %
	10	100%

Sumber : Kuisioner April 2005

IV.3.7 Kegiatan Lain di Ventura

Dari pertanyaan "Apakah ada kegiatan lain selain bermain skateboard dan musik ?", 8 orang diantaranya (dari 10 responden) menjawab "Ada", yaitu makan serta minum di kafe yang telah disediakan oleh Ventura.

IV.3.8 Frekuensi dan Kemudahan Dalam Merubah Layout Ruang

Ada 2 pertanyaan yang menyangkut pernyataan di atas, yaitu :

1. Apakah Layout Ruang dan Alat Sering Dirubah ?

Dari 10 responden yang ada, 7 diantaranya menjawab tidak, karena ada beberapa alat yang dibuat paten, sehingga agak susah untuk memindahkan posisi peralatannya.

2. Apakah Layout Ruang Mudah Dirubah ?

Dari 10 responden yang ada, 7 diantaranya menjawab tidak, karena ada beberapa alat yang dibuat paten (ditanam di arena), sehingga susah untuk memindahkan posisi layout ruangnya.

IV.3.9 Fasilitas Pendukung Untuk Pengunjung

Dari pertanyaan "Tersediakah fasilitas pendukung untuk pengunjung ?", 8 orang diantaranya (dari 10 responden) menjawab "Ada", yaitu pada hari – hari tertentu pengunjung diperbolehkan ikut menyumbang lagu – lagu diatas panggung.

IV.3.10 Gambar Yang Ada di Dinding – dinding Ventura

Ada 2 pertanyaan yang menyangkut pernyataan di atas, yaitu :

1. Gambar dinding Ventura kebanyakan berisi.....?

Dari pertanyaan di atas, kesepuluh responden kebanyakan menjawab tidak ada gambar apapun, kecuali gambar –gambar iklan yang terpampang atau tertempel di dinding – dinding.

2. Apakah gambar di dinding Ventura sering dirubah ?

Para responden kebanyakan menjawab tidak, karena hanya gambar – gambar iklan yang terpampang di dinding ventura.

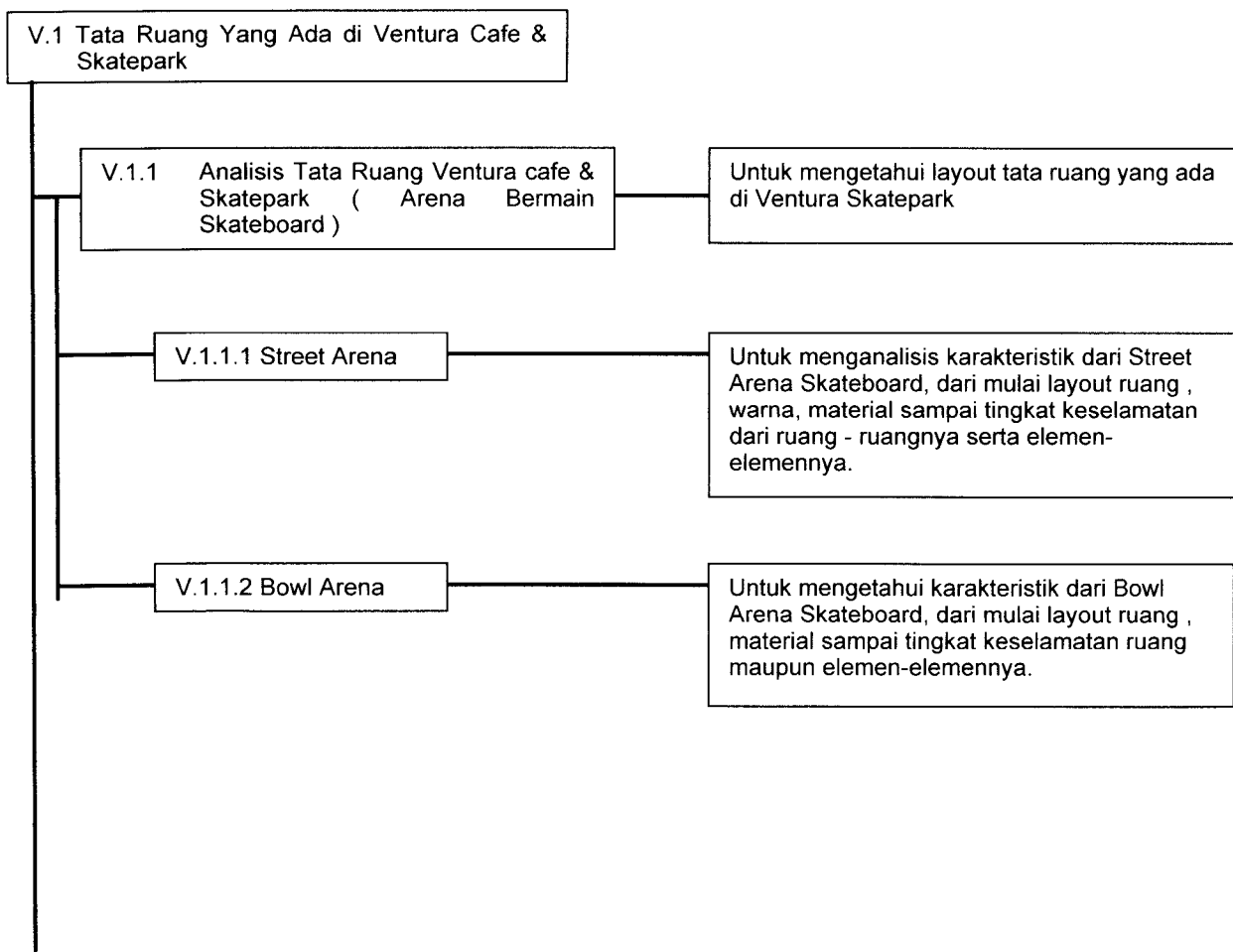
BAB V

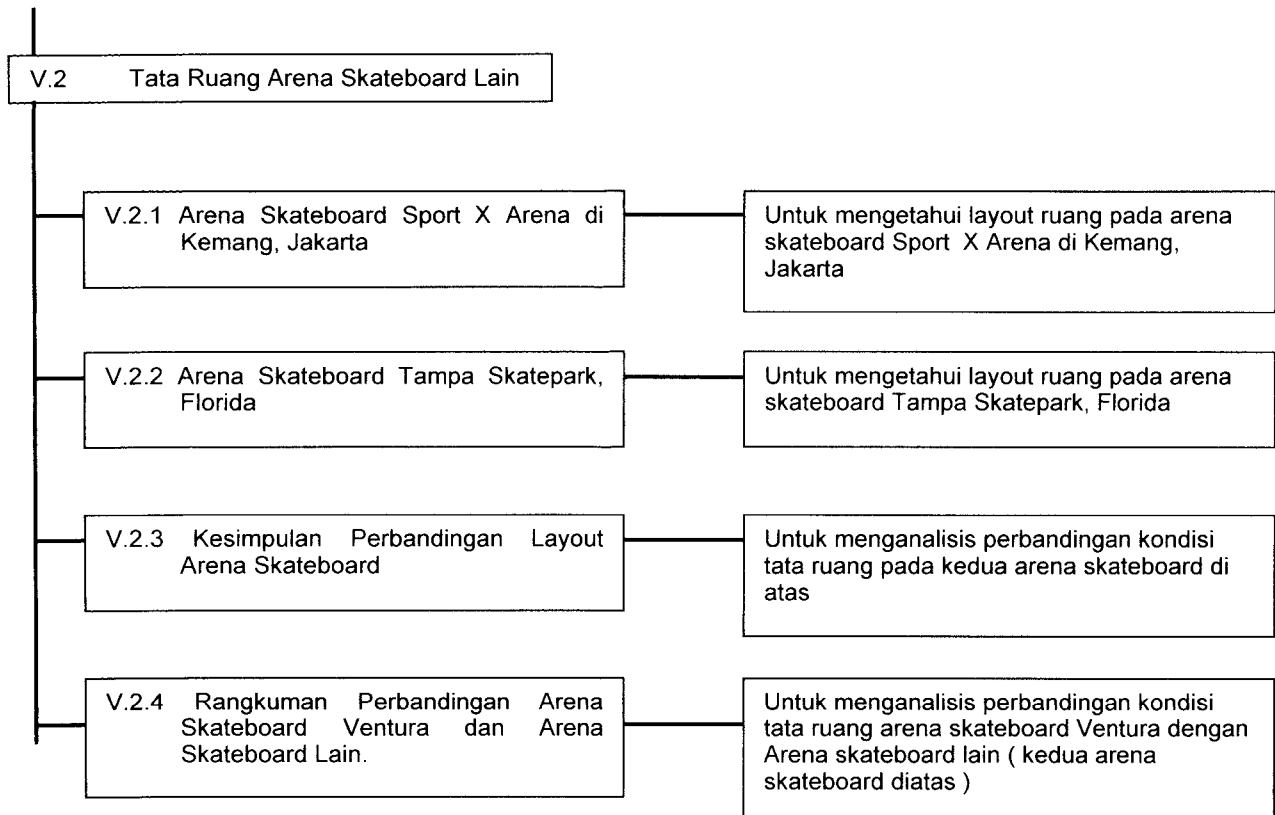
ANALISIS dan PEMBAHASAN

BAB V

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Sebelum melangkah lebih dalam ke dalam bab ini, perlu dibuat kerangka analisisnya secara keseluruhan terlebih dahulu untuk mengetahui tujuan secara singkat dari masing – masing sub bab analisis data ini. Adapun kerangka analisisnya adalah sebagai berikut :





Kerangka Analisa Data

Sumber : Analisis

V.1 Tata Ruang Yang Ada di Ventura Cafe & Skatepark

V.1.1 Analisis Tata Ruang Ventura cafe & Skatepark (Arena Bermain Skateboard)

Tinjauan umum tata ruang luar yang ada di ventura, yang diamati adalah tata ruang pada arena skateboard, yaitu street arena dan bowl arena.

V.1.1.1 Street Arena

1. Layout Ruang dan Karakteristik Kegiatan di Dalam Arena

Street Arena pada ventura berukuran $39.84 \times 23.52 \text{ m}^2$ dengan luas 937.03 m^2 . Street Arena ini bisa digunakan untuk para skater mulai dari tingkat pemula sampai advance, karena bentuknya rata. Street Arena pada ventura dilengkapi dengan satu buah fun box, satu buah grindrail, satu buah launch ramp dan dua buah quarter ramp. Pada street arena ini skater biasanya menggunakannya secara bersama – sama dengan cara bergantian dalam menggunakan alat – alatnya, oleh karena itu apabila terlalu banyak skater yang bermain di dalamnya sering sekali terjadi tabrakan antar skater. Hal ini dikarenakan karena sedikitnya alat bermain skateboard yang ada, lahan yang sempit dan banyaknya skater yang beraktivitas di dalamnya. Untuk standar sebuah Arena Skateboard (street) sendiri adalah $20 \times 50 \text{ m}^{33}$, dan ukuran dari sebuah arena skateboard sebaiknya tidak lebih kecil dari itu. Tapi, selain penyesuaian ukuran arena skateboard, juga dilakukan penyesuaian ukuran alat – alat permainan skateboardnya, disini bedanya pada ukuran peralatan permainan skateboard disesuaikan dengan standar pemakaian orang Indonesia sendiri, karena pada kenyataannya standar untuk orang Indonesia dan orang luar negeri berbeda, hal ini kemungkinan disebabkan karena ukuran tubuh kita yang berbeda dengan orang luar negeri, sehingga secara otomatis sedikit mempengaruhi pola mainannya.

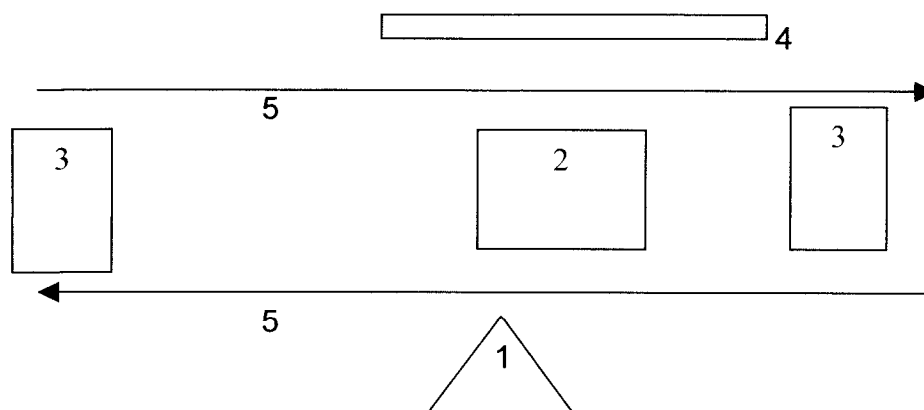
Tiap aktivitas saling berkaitan dan tidak ada pembatas yang jelas diantara aktivitas – aktivitas yang ada. Padahal dalam sebuah arena skateboard (street arena) sangat diperlukan fence / pagar pembatas³⁴ untuk

³³ Transworld Skateboarding

³⁴ Freaks Skatecore

melindungi penonton dari para skater atau papan skateboard yang terlempar keluar dari arena skateboard. Beberapa skater melakukan aktivitas pada fun box, beberapa skater lain melakukan aktivitas pada launch ramp dan quarter ramp, dan beberapa skater lain melakukan aktivitas pada grindrail.

Secara umum layout arena bersifat asimetris. Organisasi ruang berbentuk linier dengan ruang sirkulasi yang menyatu dengan bagian – bagian ruang.



Keterangan:

- 1 : Area parkir dan cafe
- 2 : Ruang area fun box
- 3 : Aktivitas pada Quarter Ramp
- 4 : Aktivitas pada Launch Ramp
- 5 : Ruang sirkulasi

Gambar 5.1 Organisasi Ruang Pada Layout Furniture Street Arena di Ventura

Sumber : Hasil Observasi

2. Warna dan Tekstur

- *Dinding*

Pada street arena ini tidak menggunakan dinding masif, tapi merupakan beberapa tanaman rimbun yang ditanam mengelilingi seputar street arenanya. Sehingga arena tersebut tampak kekurangan cahaya pada siang hari, dan pada malam hari pepohonan tersebut menghalangi cahaya yang menyinari arena tersebut. Hal itu akan sangat berpengaruh terhadap aktivitas yang ada di dalamnya, pencahayaan yang kurang akan mengganggu skater dalam melakukan sebuah trik.

- *Lantai*

Lantai pada Street Arena ini adalah cor – coran semen atau lebih sering disebut dengan acian. Acian ini sangat mudah sekali pecah apabila berbenturan dengan benda keras, dalam hal ini papan dan roda skateboard. Untuk standar sebuah arena skateboard sendiri material lantainya menggunakan concrete beton³⁵ karena material ini tidak mudah pecah. Oleh karena itu lantai arena skateboard ventura banyak terdapat lubang serta pecah – pecah, hal ini sangat membahayakan skater yang sedang bermain di dalamnya. Misalnya pada saat berjalan, sering sekali roda papan skateboard mereka tersandung oleh lubang – lubang yang ada di street arena ventura tersebut, akibatnya mereka sering sekali terjatuh, parahnya lagi apabila setelah tersandung badan mereka menabrak pemain lain, sehingga sangat sering sekali terjadi tabrakan beruntun di dalam street arena ventura ini. Pada Ventura, ruang (street arena) inilah yang paling sering digunakan oleh para pengunjung, Karena alat – alat permainannya bisa digunakan oleh pemula

maupun yang sudah ahli (advanced). Terkadang di ruangan ini anak – anak / pengunjung berlarian kesana – kemari, sehingga terkadang mengganggu para skater yang sedang bermain, hal ini disebabkan tidak adanya pembatas antara arena dengan lingkungan di luar arena, dan yang perlu diperhatikan adalah lantai dari street arena ini terlalu mudah pecah untuk sebuah arena skateboard. Begitu pula lantai pada Bowl Arena, Selain mudah pecah, saluran air pada bowl arena kurang sempurna, akibatnya apabila terjadi hujan atau air yang masuk kedalamnya, akan menggenang, hal ini dapat membahayakan keselamatan para skater dalam beraktivitas di dalam bowl arena tersebut.

- *Furniture*

Jenis furniture / alat – alat yang ada pada street arena ini terdiri dari :

1. 2 buah quarter ramp, yang masing – masing terbuat dari rangka besi yang berbentuk persegi dengan ukuran 2,5 x 2,5 cm², kemudian dilapisi dengan kayu triplek yang tebalnya 2 cm, tingginya 2 m dari permukaan tanah.
2. 1 buah pyramid, bahan dan struktur konstruksinya hampir sama dengan quarter ramp, dengan tinggi 1,5 m dari permukaan tanah.
3. 1 buah grind rail, terbuat dari 2 besi yang berbentuk bulat dengan diameter 3 cm, panjangnya mencapai 4 m, dengan tinggi 40 cm dari permukaan tanah.
4. 1 buah mini ramp. bahan dan struktur konstruksinya hampir sama dengan quarter ramp dan pyramid, hanya saja pada mini ramp ini lapisan tripleknya membalut seluruh konstruksi besinya, dengan tinggi 50 cm dari permukaan tanah.

³⁵ www.skateboarding.com

Bahan furniture adalah kayu merbau (plywood) dengan finishing cat³⁶. Alat – alat permainan skateboard menggunakan warna biru, sedangkan untuk meja kursi sekitar dan panggung live musiknya menggunakan warna plitur. Yang perlu diperhatikan, pada pemilihan furniture juga harus mempertimbangkan aspek keamanan contohnya dari segi bentuk furniture / alat – alat permainan skateboard, ujung – ujungnya harus tumpul.

V.1.1.2 Bowl Arena

1. Layout Ruang dan Karakteristik Kegiatan di Dalam Arena

Bowl arena pada Ventura berukuran 16.8 x 16.32 m² dengan kedalaman ± 2m dari permukaan tanah, karena ukuran yang terlalu sempit dan ketinggian yang curam membuat para pemula enggan bermain di bowl arena ini. Hanya skater tingkat advanced saja yang berani bermain di dalam bowl arena.

Ukuran bowl arena yang sempit dan ketinggiannya yang curam inilah yang menyebabkan banyak skater terjatuh. Selain karena ukuran yang kurang memenuhi standar, saluran air pada bowl arena ini kurang sempurna dalam menyalurkan / mengeluarkan air yang ada di dalamnya, karena hanya dialirkan pada kolam yang terletak tepat disebelah bowl arena ini, akibatnya di dalam bowl arena ini sering tergenang oleh air, jadi apabila akan bermain di bowl arena ini pengelola harus menguras air yang ada di dalamnya terlebih dahulu. Oleh karena itu perlu diberi sebuah sumur peresapan untuk menyerap air yang berada di dalam bowl arena tersebut. Yang perlu diperhatikan, pada ukuran serta kecuraman bowl arena juga harus dipertimbangkan segi / aspek keamanannya, misalnya ukuran bowl arena ini

³⁶ www.rampstech.com

sendiri hendaknya harus besar dan jangan terlalu curam, sehingga bisa menjadi variasi dalam bermain di dalamnya.

2. Warna

Pada bowl arena juga sama seperti pada street arenanya, yaitu tidak menggunakan dinding masif. Tapi bowl arena ini tempatnya berdekatan dengan cafe, sedangkan dinding cafe di ventura ini menggunakan warna – warna yang dapat menimbulkan kesan gelap, yaitu hitam, merah dan ungu³⁷. Selain dapat menimbulkan kesan gelap, warna – warna ini juga dapat menimbulkan kesan ruangan menjadi sempit, sehingga dapat mengganggu para skater dalam memperhitungkan anjang – anjang gerakan yang akan dilakukan. Selain itu, secara psikis warna merah³⁸ dapat menimbulkan perasaan gelisah pada manusia. Hal ini nantinya akan sangat mempengaruhi keberanian atau konsentrasi skater dalam melakukan suatu trik, padahal dalam olah raga skateboard, mutlak diperlukan keberanian.

V.2 Tata Ruang Arena Skateboard Lain

Perbandingan dilakukan dengan melakukan hasil observasi Ventura dan dibandingkan dengan beberapa layout arena skateboard lain yang berada di Indonesia maupun yang ada di luar negeri.

Deskripsi :

³⁷ WARNA, Teori dan Kreativitas Penggunaanya oleh Sulasmi Darmaprawira W.A.

Arena skateboard lain yang diamati sebagai pembanding adalah :

1. Sport X Arena, Kemang, Jakarta – Indonesia.
2. Tampa Skatepark, Florida.

V.2.1 Arena Skateboard Sport X Arena di Kemang, Jakarta

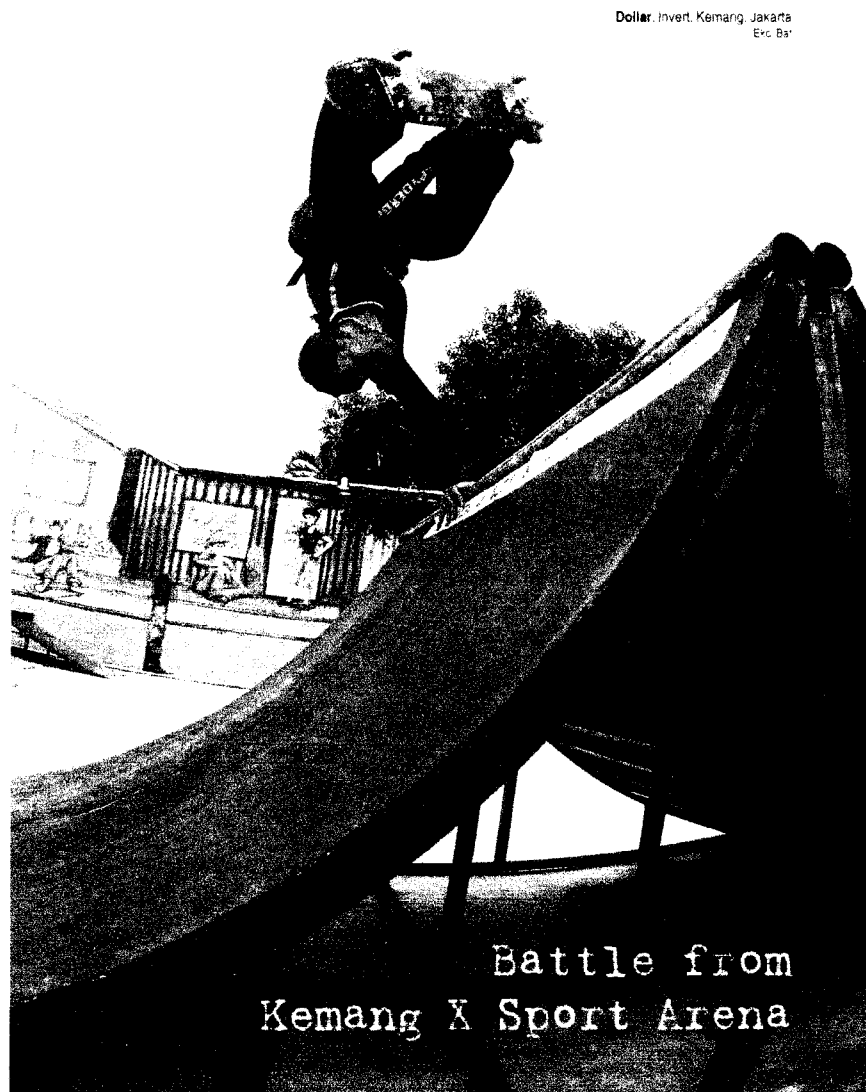
Dengan Street dan Bowl Arena yang luas, serta alat – alat permainan yang rata – rata sudah memenuhi standar internasional, skatepark ini banyak digemari oleh para skater yang berada di daerah Jakarta dan sekitarnya, bahkan tak jarang skater dari kota kembang, Bandung, rela melakukan perjalanan berkilo – kilo meter hanya untuk bermain skateboard di Sport X Arena, Kemang ini.



Gambar 5.2 Sport X Arena, Kemang, Jakarta

Sumber : Freaks Skatecore

³⁸ WARNA, Teori dan Kreativitas Penggunaanya oleh Sulasmi Darmaprawira W.A.



Gambar 5.3 Sport X Arena, Kemang, Jakarta

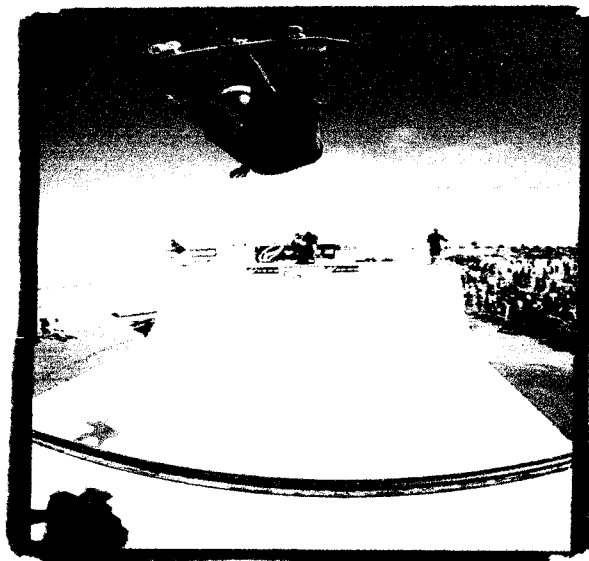
Sumber : Freaks Skatecore

Tata ruang / arena ditata secara linier dengan pola grid. Perletakan ruang sirkulasi dan alat – alat permainan teratur, namun secara umum pola tata ruang tidak simetris untuk menghindari kesan ruang / arena yang monoton.

Elemen tekstur dan warna yang sederhana, yaitu 2 warna dan minimalis (sedikit detail dan warna), tidak seperti kebanyakan arena skateboard lain yang warna – warni.

V.2.2 Arena Skateboard Tampa Skatepark, Florida

Pada Tampa Skatepark ini bentuknya secara keseluruhan hampir mirip dengan Sport X Arena yang berada di Kemang, yang membuat beda adalah tata letak alat – alat skateboardnya dan besarannya secara keseluruhan. Pada Tampa Skatepark ini selain peralatan bermain skateboard standar juga terdapat monster ramp (vertikal ramp) dengan panjang hampir mencapai 10m dengan ketinggian $\pm 6m$ dari permukaan tanah. Untuk pola penataan alat – alat permainannya, Tampa menggunakan sistem menyebar, dengan Big Pyramid yang diletakkan di tengah – tengah street arena sebagai center / pusat dari layout peralatan bermain.



Gambar 5.4 Tampa Skatepark, Florida
Sumber : Freaks Skatecore

V.2.3 Kesimpulan Perbandingan Layout Arena Skateboard

Dari deskripsi terhadap Arena Skateboard yang ada di dalam maupun luar negeri, yaitu Sport X Arena (Kemang) dan Tampa Skatepark (Florida), dapat dilakukan perbandingan kondisi tata ruang (arena) yang ada. Indikator yang digunakan adalah susunan ruang, kegiatan yang dominan dilakukan, aktivitas kegiatan, organisasi ruang, jumlah pengunjung, tekstur serta warna. Analisis dapat dilakukan sebagai berikut :

Tabel 5.1 Analisis Perbandingan Arena Skateboard

Indikator	Sport X Arena	Tampa skatepark
1. Susunan	Asimetris	Asimetris
2. Kegiatan dominan dilakukan	Outdoor	Outdoor & Indoor
3. Aktivitas kegiatan	Bermain Skateboard, Makan & minum, Live musik	Bermain Skateboard, Makan & minum, Live musik
4. Organisasi ruang	Linier	Grid
5. Jumlah pengunjung / hari	± 50 orang	± 80 orang
6. Tekstur	Minimalis tekstur, sederhana	Minimalis tekstur, sederhana

7. Warna	Warna ruang sederhana, dengan 1 / 2 warna. Furniture hanya menggunakan 1 warna saja	Warna ruang sederhana, dengan 1 / 2 warna. Furniture hanya menggunakan 1 warna saja
----------	---	---

Berdasarkan tabel 5.1 diatas dapat diketahui bahwa dari 7 indikator hampir 100 % mempunyai kecenderungan yang sama.

V.2.4 Rangkuman Perbandingan Arena Skateboard Ventura dan Arena Skateboard Lain.

Perbandingan Arena Skateboard Ventura dan Arena Skateboard lain baik di luar maupun di dalam negeri secara umum dapat dirangkum dalam tabel berikut :

Tabel 5.2 Rangkuman Perbandingan Tata Ruang Arena Skateboard Ventura dan Arena Skateboard lain

Indikator	Ventura	Arena Skateboard Lain
1. Susunan	Asimetris	Asimetris
2. Kegiatan dominan dilakukan	Outdoor	Outdoor & Indoor
3. Aktivitas kegiatan	Bermain Skateboard, Makan & minum, Live musik	Bermain Skateboard, Makan & minum, Live musik
4. Organisasi ruang	Linier	Linier

3. Aktivitas kegiatan	Bermain Skateboard, Makan & minum, Live musik	Bermain Skateboard, Makan & minum, Live musik	Efektif
4. Organisasi ruang	Linier	Linier	Efektif
5. Jumlah pengunjung / hari	± 30 orang	± 50 orang	Belum efektif
6. Tekstur	Tekstur sesuai elemen bahan pembentuk ruang	Minimalis tekstur, sederhana	Belum efektif
7. Warna	Warna ruang terkesan gelap, dengan perpaduan 3 warna, furniture menggunakan warna plitur	Warna ruang sederhana, dengan 1 / 2 warna. Furniture hanya menggunakan 1 warna saja	Belum efektif

Berikut adalah tabel rekomendasi mengenai kebutuhan Ventura Cafe & Skatepark :

No	Kriteria	Parameter	Tolak Ukur	Fakta di Lapangan	Hasil	Rekomendasi
1	Ukuran alat permainan skateboard	<ul style="list-style-type: none"> ✓ VertRamp 11.7 x9.9x3.2m ✓ QuarterRamp 2.6x2.4x1.8m ✓ Pyramid 5.8x5.8x1.2m ✓ FunBox 5.8x5.8x1.2m ✓ Ledges 2.6x0.35x1.2m 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Harus sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tidak ada ✓ QuarterRamp 2.6x1.2x1m ✓ Pyramid 4x4.8x1.2m ✓ FunBox 3x1x1.2m ✓ Tidak ada 	Gagal	Penyesuaian ukuran perakitan permainan skateboard sesuai dengan standar internasional
2	Street Arena:					
	✓ Ukuran	✓ 50x20	✓ Tidak boleh terlalu kecil	✓ 23.5x39.8m	✓ Gagal	✓ Diperbesar menjadi 23.5x58m
	✓ Bahan / material lantai	✓ concrete beton	✓ Tidak mudah pecah	✓ acian	✓ Gagal	✓ Acian diganti dengan concrete beton
	✓ Pagar pembatas	✓ kawat setinggi 2m memutar seluruh arena	✓ Tinggi $\geq 2m$	✓ Tidak ada pagar pembatas	✓ Gagal	✓ Diberi pagar kawat memutar arena setinggi 2m
	✓ Penerangan	✓ Lampu penerangandi sekitar arena	✓ Lampu dengan tinggi $\pm 8-10m$	✓ Tidak terdapat lampu di dalam arena & terluar	✓ Gagal	✓ Mengurangi pepohonan serta menambah 6 lampu penerangan di sekitar arena

3	Bowl Arena :	✓ Bahan / Material	✓ Concrete	✓ Tidak mudah pecah	✓ Concrete	✓ Sesuai	✓ -
		✓ Pagar pembatas	✓ Tinggi $\geq 1m$, material kawat / besi	✓ Tinggi $\geq 1m$	✓ Pagar besi setinggi 1m	✓ Sesuai	✓ -
		✓ Saluran pembuangan air	✓ Diletakkan di bagian terendah arena kemudian disalurkan ke sebuah sumur peresapan	✓ Air terserap dengan baik	✓ Air disalurkan ke kolam yang terletak di sebelah arena	✓ Gagal	✓ Dibuatkan sumur peresapan yang terletak tepat dibawah arena, lubang air ditempatkan pada bagian terendah arena
		Fasilitas Pendukung	Skateshop → Toko yang menjual peralatan permainan skateboard	Menarik perhatian pengunjung	Tidak ada	Gagal	Dibuat Skateshop & distro yang diletakkan di lantai 2, sekaligus memanfaatkan ruang kosong

Tabel Rekomendasi

BAB VI

REKOMENDASI

BAB VI

REKOMENDASI

VI.1 DASAR PERTIMBANGAN

Berdasarkan dari hasil analisis pada bab sebelumnya yang telah dilakukan diketahui bahwa penataan ruang arena skateboard Ventura kurang memenuhi standar keselamatan sebuah arena skateboard. Beberapa hal pada arena skateboard ventura yang kurang memenuhi standart keselamatan sebuah arena skateboard adalah :

1. Ukuran alat permainan skateboard yang tidak sesuai dengan standar internasional, hal ini sangat membahayakan para skater dalam bermain skateboard, karena dapat membuat para skater salah perhitungan dalam mengambil ancang – ancang.
2. Ukuran arena skateboard yang sempit, baik untuk street arena maupun bowl arena. Ukuran arena skateboard yang sempit dapat menyebabkan sering terjadinya tabrakan antar pemain, kurang luasanya pemain dalam bermain di dalamnya (hal ini dapat menyebabkan pemain gagal dalam melakukan sebuah trik, akibatnya kemungkinan terjatuh atau terpelesetpun tak dapat dihindari).

3. Bahan atau material lantai arena skateboard yang kurang mendukung, yaitu acian. Akibatnya pada street arena lantainya pecah – pecah, dan pada bowl arena terjadi pecah – pecah juga (akibatnya saluran air pada bowl arena jadi tersumbat, sehingga apabila terjadi hujan, air akan menggenang di dalamnya). Hal itu akan sangat berpengaruh pada keselamatan pemain yang bermain di dalamnya, kemungkinan terjatuh dan terpelesetnya pemain akan sangat mungkin terjadi.
4. Pada bowl arena, saluran airnya hanya dialirkan ke kolam yang berada tepat disamping bowl arena dengan menggunakan pipa, saluran ini sangat mudah tersumbat, lalu dapat menyebabkan tergenangnya air yang berada di bowl tersebut, hal ini sangat mengganggu para skater yang bermain di dalamnya.
5. Tidak adanya pagar pembatas antara street arena dengan lingkungan sekitar serta tidak tersedianya tribune khusus untuk penonton, hal ini dapat mempengaruhi keselamatan para penontonnya, karena dalam olah raga skateboard papan yang terlempar keluar karena pemain yang jatuh sangat sering terjadi (dapat menghantam penonton yang ada di sekitarnya).
6. Pepohonan atau vegetasi yang berlebihan, pohon – pohon ini menghalangi cahaya yang masuk ke dalam arena, akibatnya arena skateboard (street arena) menjadi agak gelap. Hal ini sangat mempengaruhi keselamatan skater dalam bermain, karena olah raga skateboard sangat membutuhkan kecekatan dan keakurasian dalam memainkannya yang notabene membutuhkan penerangan yang baik.

7. Ada beberapa fasilitas pendukung yang dirasa kurang, yaitu skateshop & distro, karena menurut 10 responden yang kami wawancarai, 7 diantaranya menginginkan sebuah skateshop & distro sebagai pelengkap sebuah arena skateboard.
8. Warna cat dinding yang terkesan gelap (Hitam, merah dan ungu), menimbulkan kesan ruangan yang sempit, sehingga dapat mengganggu pemain dalam memperhitungkan ancar – ancar gerakan yang akan dilakukan. Selain itu warna merah menimbulkan kegelisahan secara psikis pada manusia. Hal ini juga sangat mempengaruhi keberanian pemain dalam melakukan suatu trik, padahal dalam olah raga skateboard mutlak diperlukan keberanian.

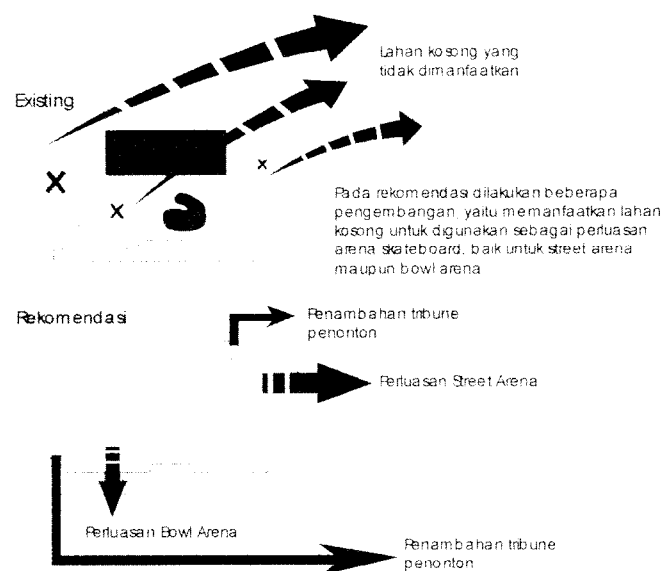
VI.2 REKOMENDASI

Berdasarkan pada permasalahan yang ada, dapat diberikan beberapa saran sebagai alternatif terhadap pengembangan fisik yang ada saat ini. Adapun alternatifnya antara lain adalah sebagai berikut :

VI.2.1 Pengembangan Lahan (Arena Skateboard)

Permasalahan : Arena Skateboard, baik street arena maupun bowl arena, yang sekarang terlalu kecil (sempit), dikarenakan banyak lahan kosong yang belum / tidak dimanfaatkan.

Sasaran Perancangan : Memperluas arena skateboard, baik untuk bowl maupun street arena, dengan memanfaatkan lahan yang kosong.



Gambar 6.1 REKOMENDASI PENGEMBANGAN LAHAN

VI.2.2 Ukuran Alat-alat Permainan Skateboard

Permasalahan : Alat-alat permainan skateboard yang sekarang kurang sesuai dengan standar internasional.

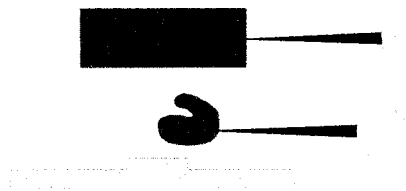
Sasaran Perancangan : Menambah (membuat) alat permainan skateboard yang sesuai dengan standar internasional.

VI.2.3 Bahan (Material) Arena Skateboard

Permasalahan : Bahan / material, khususnya lantai arena skateboard ventura yang sekarang terbuat dari acian, sehingga sangat mudah pecah apabila berbenturan dengan roda skateboard yang keras, sedangkan olah raga skateboard sendiri, banyak melakukan trik-trik yang dilakukan dengan melompat.

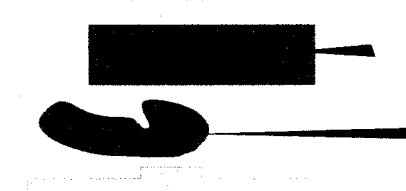
Sasaran Perancangan : Untuk material lantainya menggunakan concrete beton yang tidak mudah pecah.

Existing



Material lantai ventura yang pertama menggunakan cor-coran semen atau sering disebut acian, bahan ini sangat mudah pecah apabila berbenturan dengan benda keras

Rekomendasi



Material lantai ventura diganti dengan concrete beton, supaya lebih tahan lama dan tidak mudah pecah apabila berbenturan dengan benda keras

Gambar 6.2 REKOMENDASI MATERIAL

VI.2.4 Saluran Air Pada Bowl Arena

Permasalahan : Saluran air pada bowl arena hanya mengandalkan pipa saja, akibatnya saluran tersebut sangat mudah tersumbat dan mengakibatkan tergenangnya air yang berada di atasnya.

Sasaran Perancangan : Dibuatkan sebuah saluran air yang diarahkan ke sebuah sumur peresapan yang terletak di bawah bowl arena.

VI.2.5 Pagar Pembatas Arena Skateboard dan Tribune Penonton

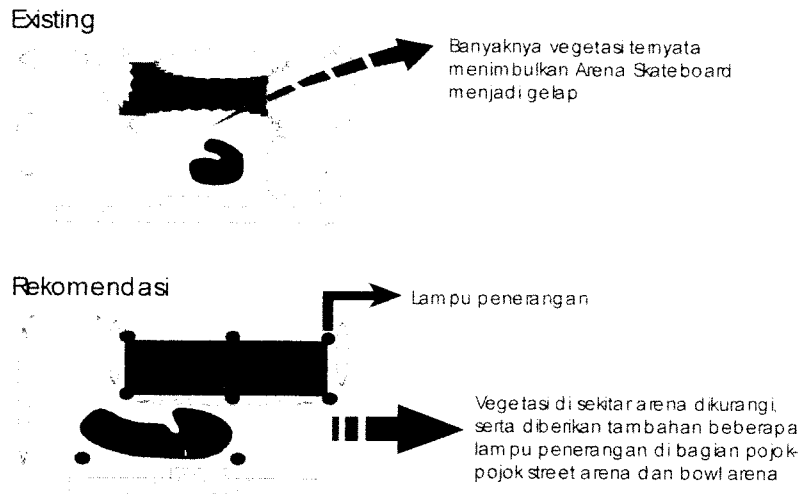
Permasalahan : Tidak adanya pagar pembatas antara arena skateboard dengan lingkungan sekitarnya serta tribune penonton. Hal ini sangat membahayakan keselamatan penonton maupun pemain yang ada disekitarnya.

Sasaran Perancangan : Dibuat pagar pembatas antara arena skateboard dengan lingkungan sekitar serta tribune 4 tingkat untuk penonton yang jaraknya 2 m dari arena skateboard.

VI.2.6 Vegetasi Pada Ventura

Permasalahan : Banyaknya pepohonan atau vegetasi disekitar arena skateboard menghalangi cahaya yang masuk sehingga arena skateboard menjadi agak gelap.

Sasaran Perancangan : Mengurangi pepohonan disekitar arena skateboard dan menambah beberapa lampu untuk keperluan aktivitas di malam hari.



Gambar 6.3 REKOMENDASI VEGETASI

VI.2.7 Penambahan Fasilitas

Permasalahan : Menurut 10 responden yang kami wawancarai, 8 diantaranya menyatakan fasilitas arena skateboard ini dirasa kurang, 7 diantaranya menginginkan sebuah skateshop & distro (toko yang menjual alat – alat yang digunakan dalam permainan skateboard serta beberapa baju dan asesorisnya).

Sasaran Perancangan : Manambah Fasilitas Ventura dengan skateshop & distro yang akan ditempatkan pada bangunan di samping cafe (yang selama ini tidak dimanfaatkan).

VI.2.8 Warna Dinding

Permasalahan : Warna dinding arena skateboard ventura cenderung berwarna gelap, yaitu : hitam, merah dan ungu. Hal ini secara psikis mempengaruhi pemain, misalnya warna merah dapat menimbulkan kegelisahan serta warna hitam menyebabkan ruangan terkesan sempit. Kedua hal tersebut dapat mempengaruhi keselamatan pemain skateboard.

Sasaran Perancangan : Mengganti warna dinding dengan warna yang lebih fresh, yaitu kombinasi antara warna putih dan hijau. Kedua warna ini, secara psikis, dapat mendatangkan kesenangan, positif, teratur, cemerlang, ringan, dan sederhana, selain itu warna hijau dapat mengungkapkan kesegaran.

VI.2.9 Penambahan Klinik

Permasalahan : Karena Olah raga skateboard termasuk olah raga extreme, maka banyak sekali terjadi kecelakaan, seperti terjatuh, terkilir, bahkan sampai patah tulang.

Sasaran Perancangan : Oleh karena itu dirasa perlunya disediakan sebuah klinik untuk mengantisipasi apabila terjadi kecelakaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Biankartika, Eka, 2000, *Skatepark di Yogyakarta*, Tugas Akhir Jurusan Arsitektur.
- Board Rider Magazine, Agustus 2004.
- Brooke, Maichael, 1980. *The Concrete Wave The History of Skateboarding*.
- Darmaprawira, Sulasmi, *WARNA Teori dan Kreativitas Penggunaannya*, 2002, ITB.
- *Freaks Skatecore*, semua edisi.
- *Time After Time Video Movie*, edisi I & II.
- *Transworld Skateboarding*, Mei 1998.
- *Transworld Skateboarding*, Agustus 2003, Eric Koston Edition.
- www.skate5.com
- www.popsicle.com, Ukuran peralatan permainan skateboard
- www.skateboarding.com
- www.skatepark.com, ukuran dan bentuk model skatepark.
- www.skatepark.com, bentuk dan referensi skatepark.

LAMPIRAN

PANDUAN OBSERVASI DAN WAWANCARA

Pengelola

PETUNJUK PENGISIAN :

Jawaban dapat merupakan isian atau dapat memberikan tanda (X) terhadap pilihan alternatif jawaban yang ada. Jawaban dapat lebih dari satu alternatif :

1. Berapa jumlah pengelola Ventura Cafe & Skatepark ini?
.....
.
2. Adakah rencana kedepan untuk mengadakan pengembangan?
 - a. Ada, alasan.....
 - b. Tidak.
3. Jika ada, apakah lahan yang tersedia cukup untuk pengembangan?
 - a. cukup. b. Terbatas. c. Tidak cukup.
4. Apakah ada ruangan khusus yang mendukung Arena Skateboard Ventura, selain ruang dalam (indoor) dan tempat bermain (outdoor)?
 - a. Ada, sebutkan.....
 - b. Tidak.
5. Apakah ada kegiatan lain selain bermain skateboard dan musik?
 - a. Ada,sebutkan.....
 - b. Tidak
6. Apakah lay out ruang dan alat sering dirubah?
 - a. ya, alasan.....
 - b. Tidak, alasan.....
7. Apakah lay out ruang mudah dirubah?
 - a. ya, alasan.....
 - b. Tidak, alasan.....
8. Apakah ruang cukup leluasa?
 - a. sangat leluasa b. cukup leluasa c. tidak leluasa
9. Tersedia fasilitas pendukung untuk pengunjung?

a. ya, sebutkan

b. Tidak.

10. Warna tembok kebanyakan di ventura?

a. monokrom. b. satu warna. c. warna cerah/warna-warni.

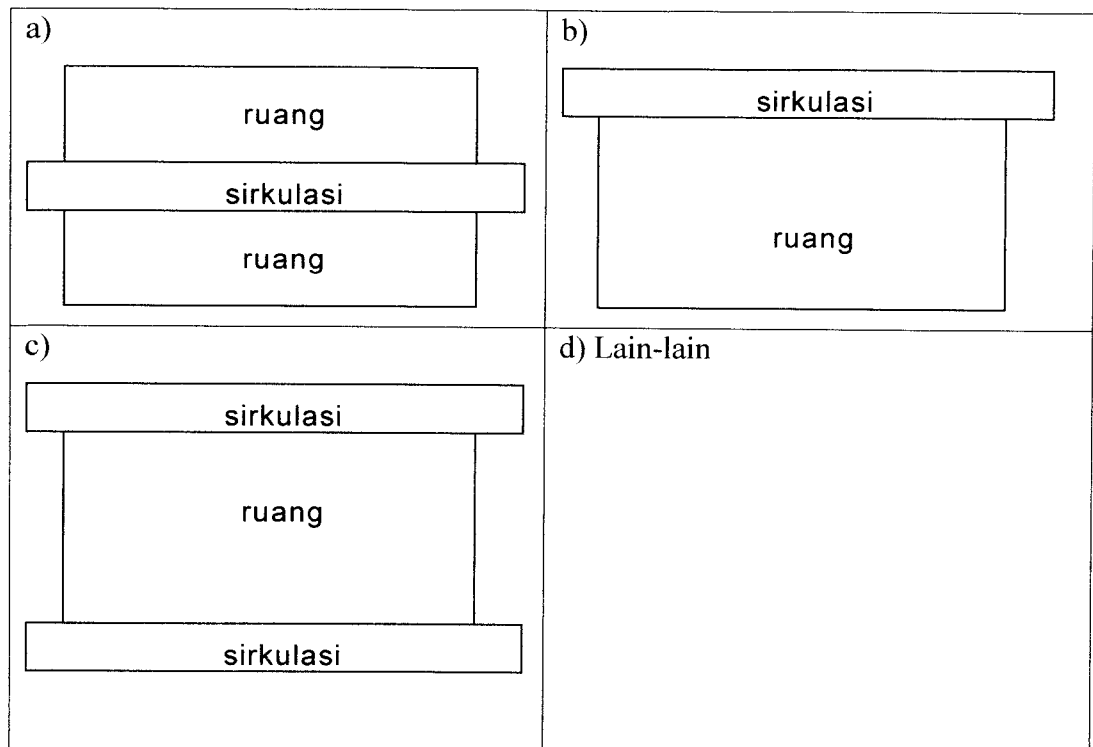
11. Warna kebanyakan furniture di ventura?

a. monokrom. b. satu warna. c. warna cerah/warna-warni.

12. Apakah Gambar di Dinding ventura sering dirubah?

a. ya. b. Tidak.

13. Sistem sirkulasi di ventura?



14. Apakah banyak vegetasi di ventura?

a. Tidak ada.

b. Ada, sebutkan.....

PANDUAN OBSERVASI DAN WAWANCARA

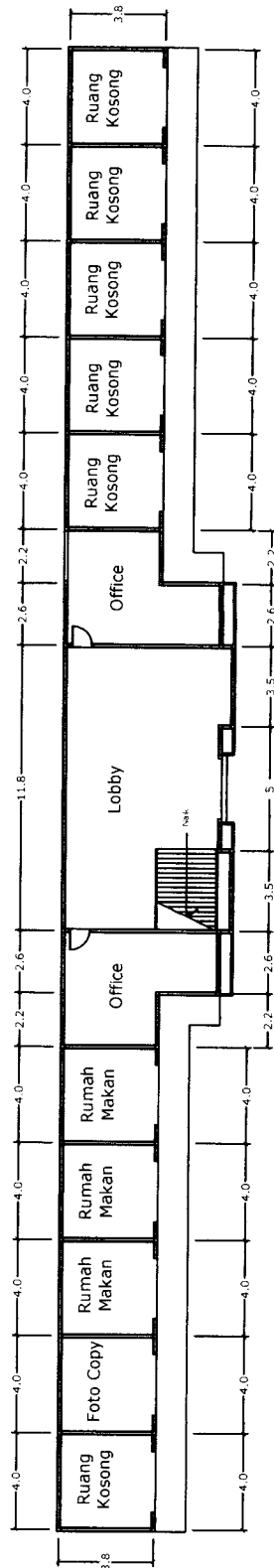
Pengunjung

PETUNJUK PENGISIAN :

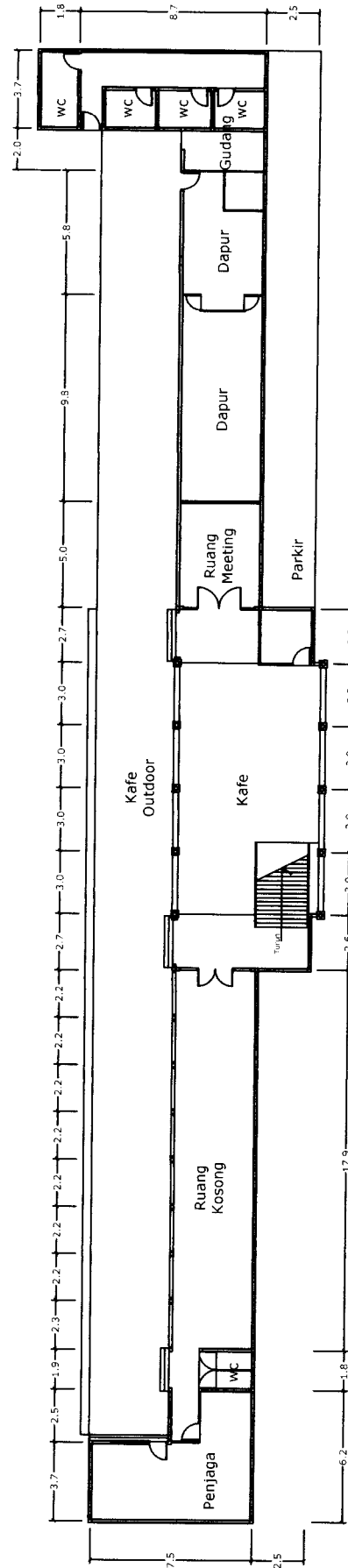
Jawaban dapat merupakan isian atau dapat memberikan tanda (X) terhadap pilihan alternatif jawaban yang ada. Jawaban dapat lebih dari satu alternatif :

1. Apakah elemen gambar-gambar / warna di dinding mengganggu para skater dalam bermain skateboard?
 - a. Ya, seberapa sering.....
 - b. Tidak pernah.
2. Kegiatan yang paling disukai di dalam arena? (sebutkan)
 - a. Bermain skateboard di street session,
 - b. Bermain skateboard di pool / bowl session,
 - c. Nongkrong,
 - d. Live music,
 - e. Lain-lain, sebutkan
3. Apakah alat – alat permainan skateboard di ventura sudah memenuhi standar permainan skateboard?
 - a. Sudah,
 - b. Belum sebutkan&kenapa.....
.....
?
4. Alat apakah yang sering menimbulkan masalah bagi para skater? Sebutkan.....!
5. Fasilitas pendukung apa yang anda inginkan dari sebuah arena skateboard.....? kenapa?

6. Cukupkah penerangan / lampu yang terdapat di ventura untuk menerangai arena, apabila arena digunakan pada malam hari?
- a. Cukup,
 - b. Tidak cukup.

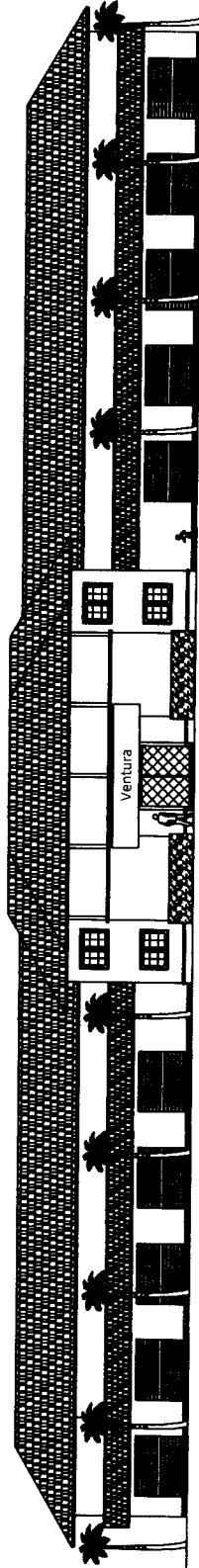


LANTAI 1



LANTAI 2

 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005</p>	<p>PENGARUH PENATAAN RUANG AREKA SKATEBOARD TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS FISIK PADA SUDUT PAKUT - Areka Skateboard "Yusaka Cafe & Shopper" di Semarang</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING</p> <p>IR. WIRYONO SAHARJO M.Arch</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA</p>		<p>NAMA GAMBAR</p> <p>DENAH EKSTISTING LANTAI 1 LANTAI 2</p>	<p>SKALA</p> <p>1 : 100 1 : 100</p>	<p>NO. LBR</p>	<p>JML LBR</p>	<p>PENGESAHAN</p>
				<p>NAMA</p>	<p>ROBITH F HAIDAR</p>					
				<p>NO. MHS</p>	<p>00 512 087</p>					
				<p>TANDA TANGAN</p>						



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2004/2005

PENGARUH PENATAAN RUANG ARENA SKATEBOARD
TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGGUNA
Studi Kasus : Arena Skateboard "Ventura Cafe & Skatepark" di Semarang

IR. WIRYONO RAHARJO, M.Arch

DOSEN PEMBIMBING

NAMA	ROBITH F HAUDAR
NO. MHS	00 512 087
TANDA TANGAN	

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA GAMBAR

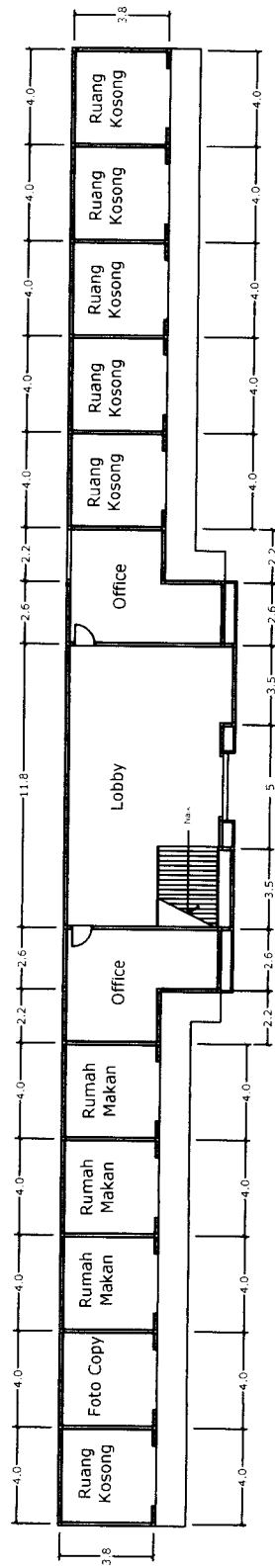
TAMPAK DEPAN

SKALA

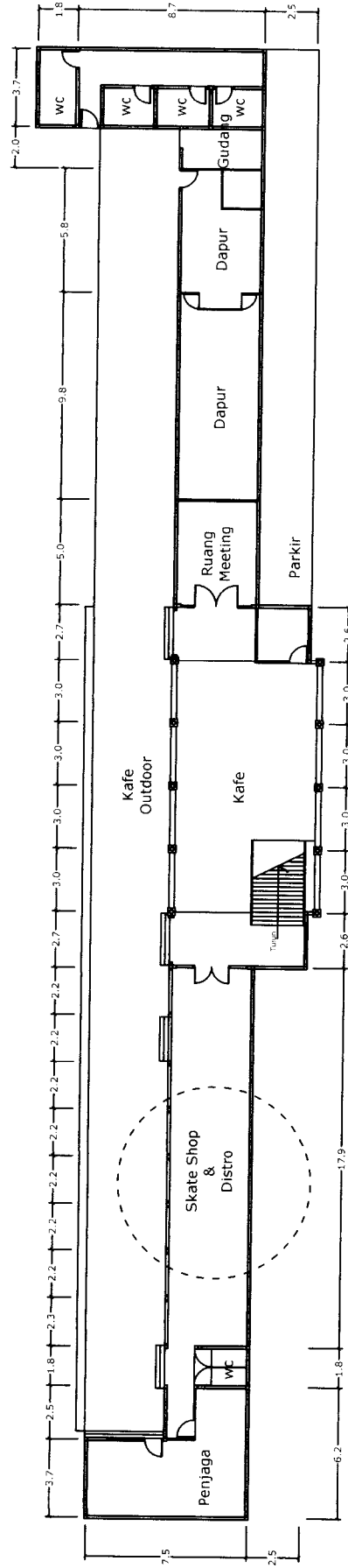
1 : 100

JML LBR

PENGESAHAN



Lantai 1



Lantai 2

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2004/2005

PENGARUH PENATAAN RUANG ARENA SKATEBOARD
TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGUNA
Studi Kasus : Arena Skateboard Yemane Cafe & Skatepark di Semarang

DOSEN PEMBIMBING

IR. WIRYONO RAHARJO M. Arch

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA: ROBITH F HAIDAR
NO. MHS: 00 512 087
TANDA TANGAN:

NAMA GAMBAR

DENAH REKOMENDASI
LANTAI 1
LANTAI 2

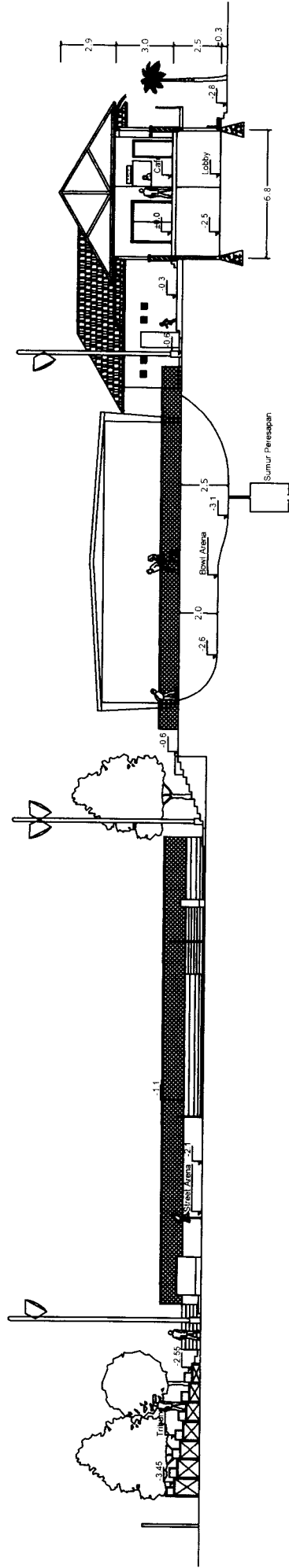
SKALA

1 : 100
1 : 100

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE III
SEMESTER GENAP
TH. 2004/2005

PENGARUH PENATAAN RUANG ARENA SKATEBOARD
TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGGUNA
Studi Kasus : Arena Skateboard 'Vintage Cafe & Skatepark' di Semarang

DOSEN PEMBIMBING

IR. WIRYONO RAHARJO, M. Arch

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	ROBITH F HADAR
NO. MHS	00 512 087
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

POTONGAN LINGKUNGAN

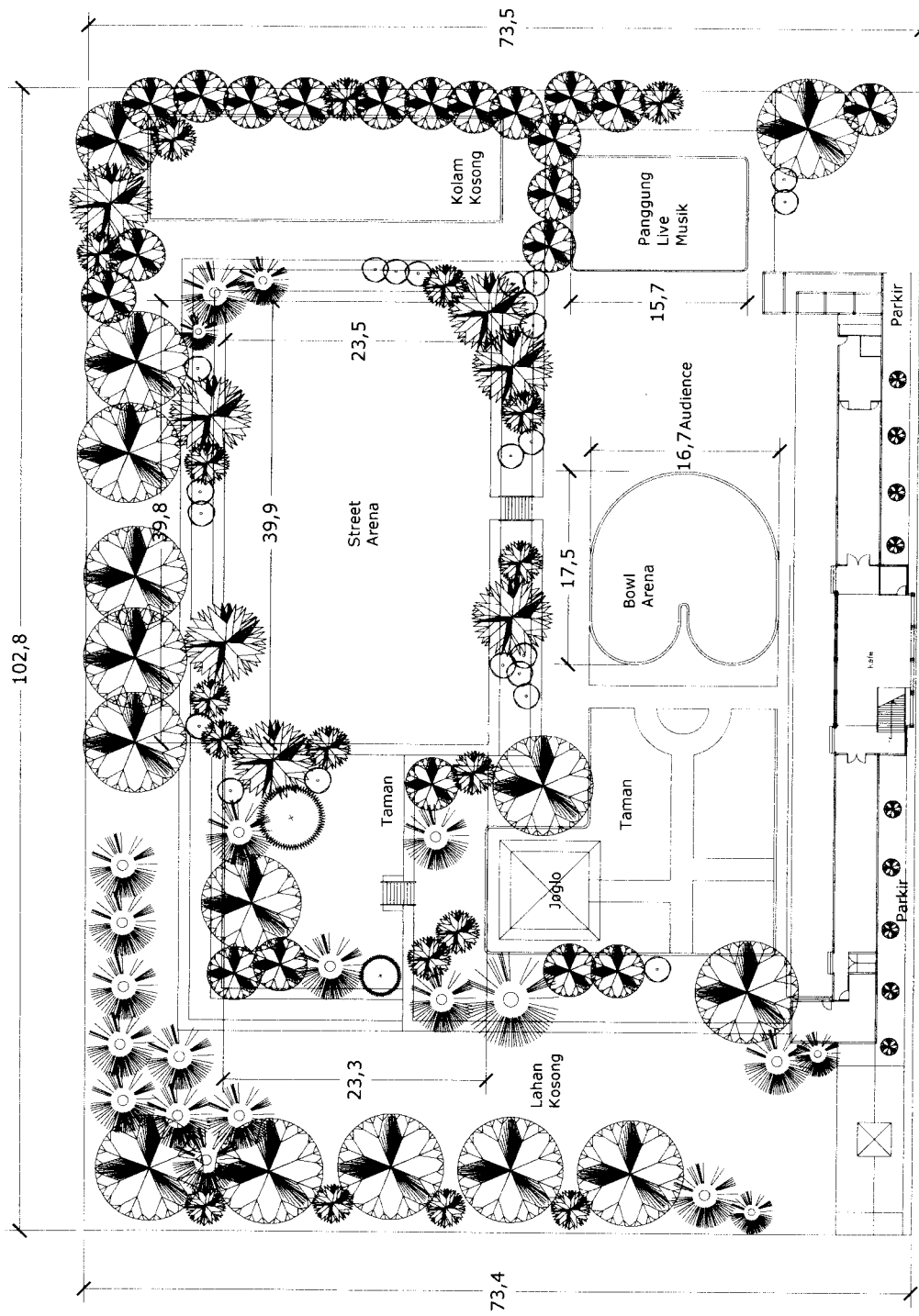
SKALA

1 : 100

NO. LBR

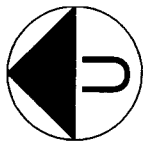
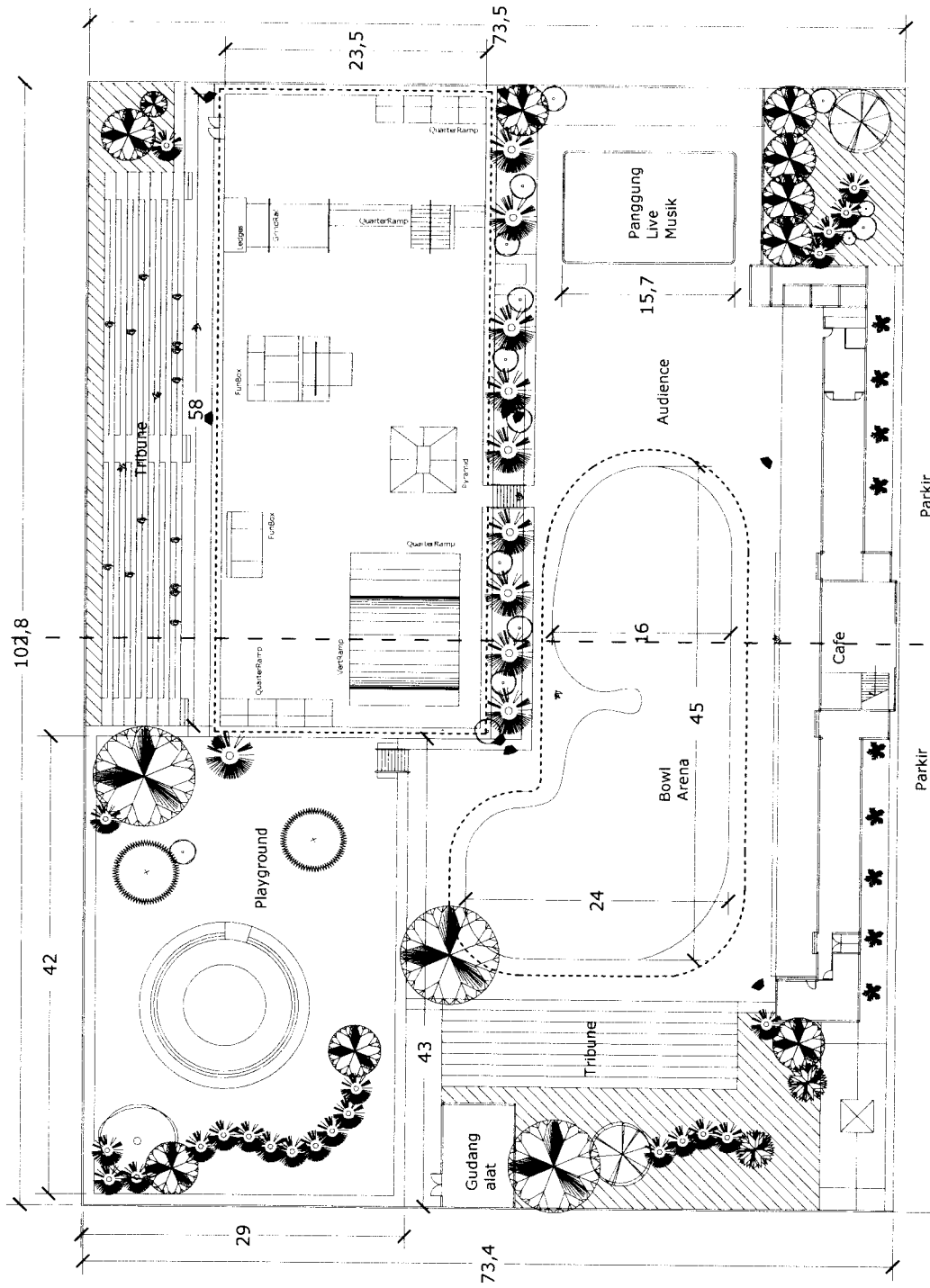
JML LBR

PENGESAHAN



JL. KI MANGUN SARKORO

<div><div>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</div></div>	<div>PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005</div>	<div>PENGARUH PENATAAN RUANG ARENA SKATEBOARD TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGUNJA RUMAH SAKIT / <i>Home Healthcare Visitor Care & Skating in Hospital</i></div>	<div>DOSEN PEMBIMBING</div> <div>IR. WIRYONO RAMADJO March</div>	<table><tr><td colspan="2">IDENTITAS MAHASISWA</td><td rowspan="3">NAMA GAMBAR SITE PLAN EKSTING</td><td rowspan="3">SKALA 1 : 200</td><td rowspan="3">NO. LBR</td><td rowspan="3">JML LBR</td><td rowspan="3">PENGESAHAN</td></tr><tr><td>NAMA</td><td>ROBITH F HADAR</td></tr><tr><td>NO. MHS</td><td>00 512 087</td></tr><tr><td colspan="2">TANDA TANGAN</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR SITE PLAN EKSTING	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN	NAMA	ROBITH F HADAR	NO. MHS	00 512 087	TANDA TANGAN						
IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR SITE PLAN EKSTING	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN																
NAMA	ROBITH F HADAR																					
NO. MHS	00 512 087																					
TANDA TANGAN																						



JL. KI MANGUN SARKORO

 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA		PERIODE III SEMESTER GENAP TH. 2004/2005		PENGARUH PENATAAN RUANG ARENA SKATEBOARD TERHADAP KESELAMATAN BERAKTIVITAS PENGUNA <i>Studi Kasus : Arena Skateboard "Venus Cafe & Skatepark" di Semarang</i>		DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR		SKALA		NO. LBR		JML. LBR		PENGESAHAN	
								NAMA ROBITH F HAIDAR		SITE PLAN REKOMENDASI		1 : 200							
						NO. MHS 00 512 087													
								TANDA TANGAN											
						IR. WIRYONO RAHARJO M.Arch													