

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar belakang

I.1. Skateboard di Yogyakarta

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

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

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

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

¹Rosenberg, Urban Open Space.

²KR Minggu. 11 Februari 2001.

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

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

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

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

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

³Skateboarding. Com.

I.2. Pusat Perbelanjaan diYogya

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

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

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

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

I.3. Tinjauan Pustaka

I.3.1. Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan

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

⁴Konstruksi 169, 1992.

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

⁶Hamdan, TA UII, 1995

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

Sebagai salah satu pusat perdagangan dan keramaian :

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

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

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

A. Jenis Kegiatan

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

⁷ pengamatan

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

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

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

Jadi kegiatan dalam arena skateboard dapat dikelompokkan pada :

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

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

B. Manfaat Arena Skateboard pada Pusat Perbelanjaan

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

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

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

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

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

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

- a. Kejelasan (clarity).

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

- b. Kemencolokan (boldness).

Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan

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

c. Keakraban (Intimacy).

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

d. Kompleksitas (Complexity).

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

e. Fleksibilitas (Flexibility).

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

f. Kebaharuan (Inventiveness).

Diperlukan tatanan ruang arena yang tidak membosankan pengunjung.

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

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

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

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

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

I.3.2. Bangunan Fungsi Campuran

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

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

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

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

⁹Tor Stupa 6.

¹⁰Kodya Yogya Dalam Angka 1996.

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

I.4. Bangunan Sebagai Identitas

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

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

II. Permasalahan

II.1. Permasalahan Umum

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

II.2. Permasalahan Khusus

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

III. Tujuan dan Sasaran

III.1. Tujuan

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

III.2. Sasaran

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

IV. Lingkup Pembahasan

Dalam lingkup pembahasan terdiri dari :

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

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

V. Metode pengumpulan data

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

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

- a. Observasi langsung,

Yaitu pengamatan yang dilakukan langsung dilapangan antara lain dengan cara :

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

- b. Observasi tidak langsung,

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

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

- e. Melakukan studi literatur dalam startegi transfomasi gerakan jumping dan roliing.

Selanjutnya adalah menguraikan permasalahan kedalam pembahasan yang lebih mendalam

V.1. Tahap Identifikasi Masalah

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

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

V.2. Tahap Identifikasi dan Spesifikasi Data

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

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

V.3. Tahap Analisis dan Sintesa

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

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

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

VI. Keaslian Penulisan

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

Permasalahan yang diangkat sebelumnya :

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

VII. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. TINJAUAN ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

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

BAB III. ANALISA ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

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

BAB IV. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

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