

## BAB II

# TINJAUAN ARENA SKATEBOARD DAN PUSAT PERBELANJAAN

Dalam bab ini akan dibahas :

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

### II.1. Tinjauan Skateboard

#### II.1.1. Pengertian Skateboard

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

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

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

### A. Pola Permainan Skateboard

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

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

Secara garis besarnya ada dua pola dalam memainkan skateboard :

#### 1. Horizontal (street).

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

#### 2. Vertikal.

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

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

gerakan yang ada dalam skate board.

---

<sup>12</sup>Eka Biankartitika, TA UII. 2000

<sup>13</sup>pengamatan.

## B. Sirkulasi Permainan

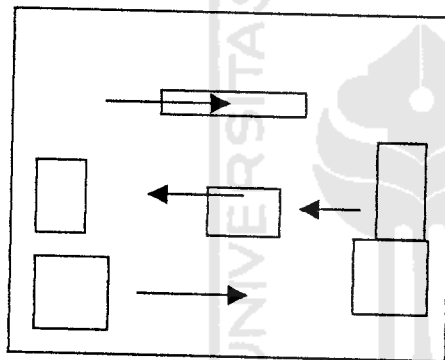
Disini akan dibahas pola sirkulasi dari permainan skateboard berdasarkan dari gerakan yang ada dalam skate board.

### 1. Horizontal

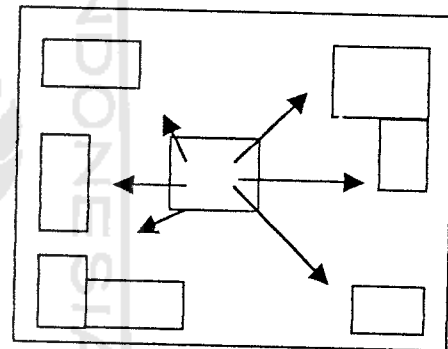
Ada dua jenis sirkulasi yang muncul dalam pola horizontal, yaitu :

#### a. Berurutan.

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



Gb.2.1. Sirkulasi berurutan.



Gb.2.2. Sirkulasi menyebar.

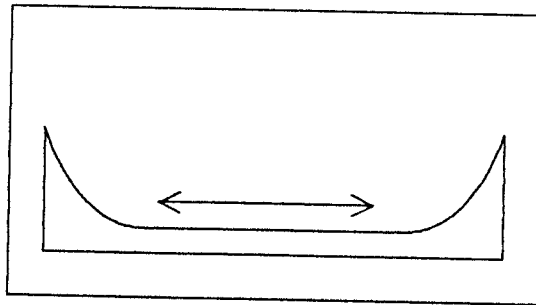
#### b. Menyebar.

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

### 2. Vertikal.

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

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



Gb.2.3. Sirkulasi vertikal pada Vert Ramp.

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

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

### C. Gerakan dalam Skateboard

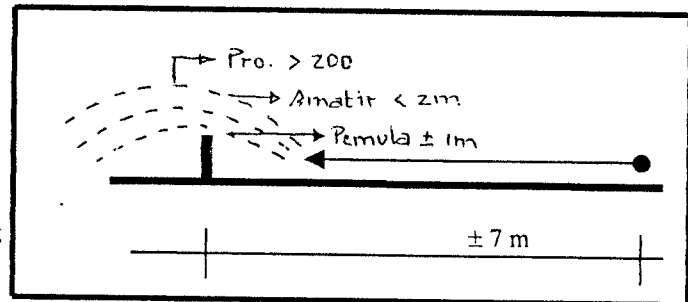
#### (1). Kecepatan (Speed)

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

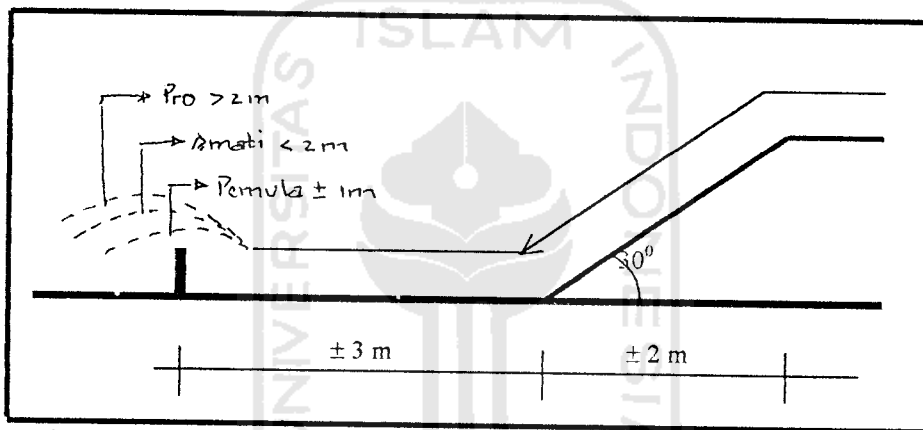
Pengambilan ancang-ancang untuk kecepatan biasanya dilakukan pada alat-alat yang memiliki pola horizontal. Sedangkan untuk trik dengan pola vertikal

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

Sumber : pengamatan



Gb.2.4. Jarak speed pada bidang horizontal.



sumber : pengamatan

Gb.2.5. Jarak speed pada bidang miring.

## (2). Beberapa Gerakan Atraksi (trik)

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

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

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

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

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

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

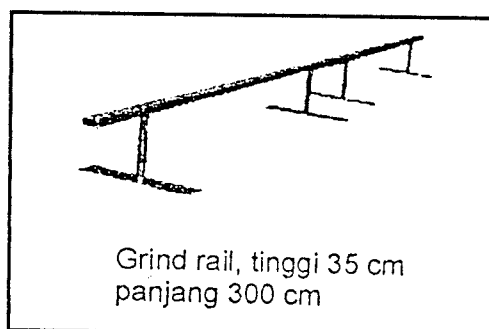
4.  $360^{\circ}$  flip : kaki depan dan belakang menyentak papan berlawanan arah hingga papan terangkat dan diputar  $360^{\circ}$ .
5. Lipsslide : posisi papan berbalik arah  $180^{\circ}$  (berputar) dan kemudian bagian tengah papan meluncur diatas Gridrail.
6. 50 –50 : posisi badan dan papan berputar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

### (3). Dimensi dan Macam Alat

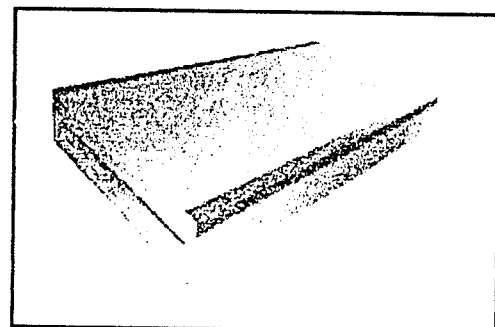
Dalam permainan skate board tidak lepas dari peran alat bantu sebagai rintangan yang harus dihadapi. Pada bagian ini akan diulas mengenai alat<sup>14</sup>.

#### a. Alat untuk tingkat dasar

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



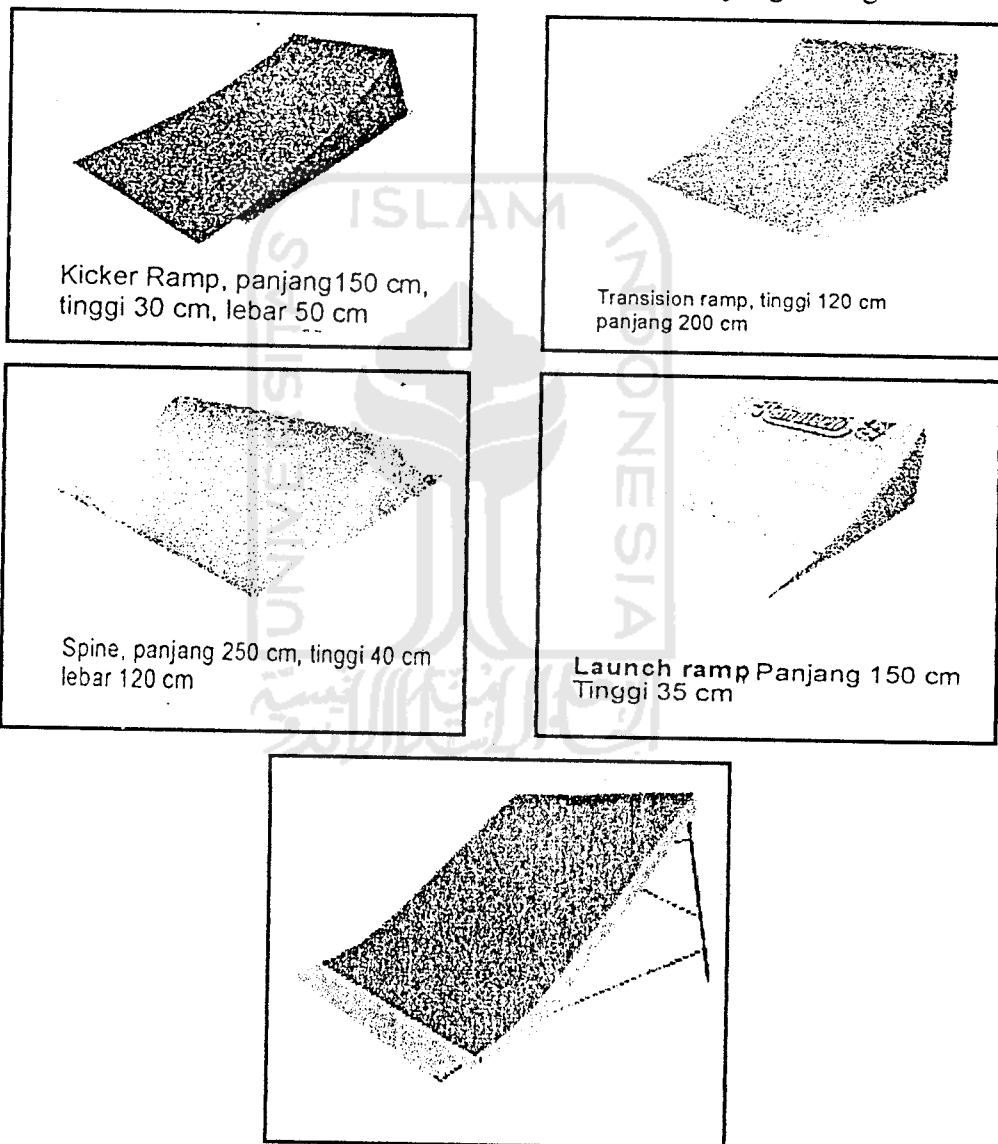
Gb.2.6. Grid Rail.



Gb.2.7. Flat Fun Box.

<sup>14</sup>Skate Park / Ramptech. Comp.

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



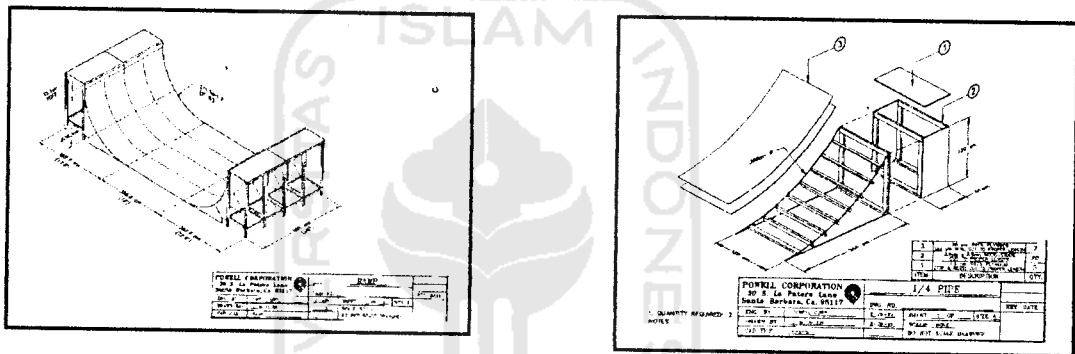
Gb.2.8. Macam-macam Ramp



b. Alat untuk tingkat lanjut.

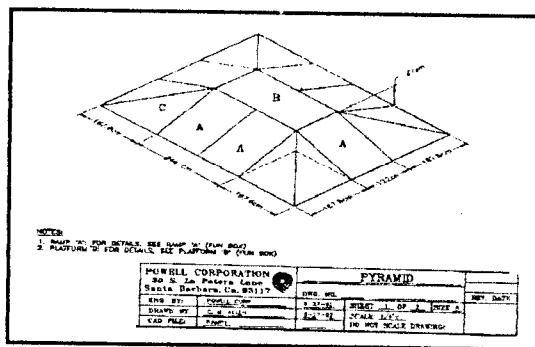
Alat untuk tingkat lanjut memiliki resiko dan kesulitan yang lebih besar dibanding dengan alat tingkat dasar. Alat untuk tingkat lanjut merupakan gabungan (kombinasi) dari alat pada tingkat dasar, seperti :

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

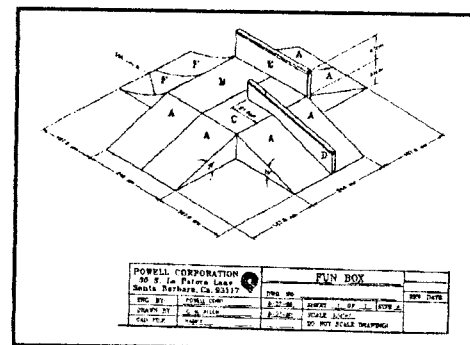


Gb.2.9 Vert Ramp dan Quarter Ramp

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



Gb.2.10. Pyramid.



Gb.2.11. Fun box.

### 5. Fun box.

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

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

## II.1.2. Tinjauan Ruang Arena

### A. Visual

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

Adapun orientasi view adalah sebagai berikut :<sup>15</sup>

#### 1. View dari atas.

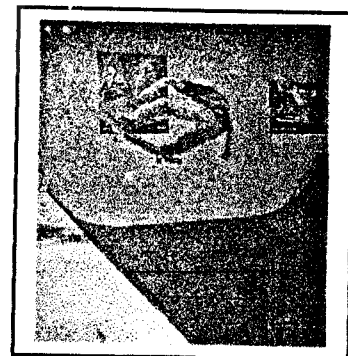
View dari atas sangat baik untuk trik-trik yang memiliki sifat bergerak keatas dan kebawah, misalnya pada alat grid rail, Vert Ramp atau Quarter Ramp, dan Pool session. View dari atas dapat dilihat dari segala arah.



Gb.2.12. Grid Rail.



Gb.2.13. Pool Session.



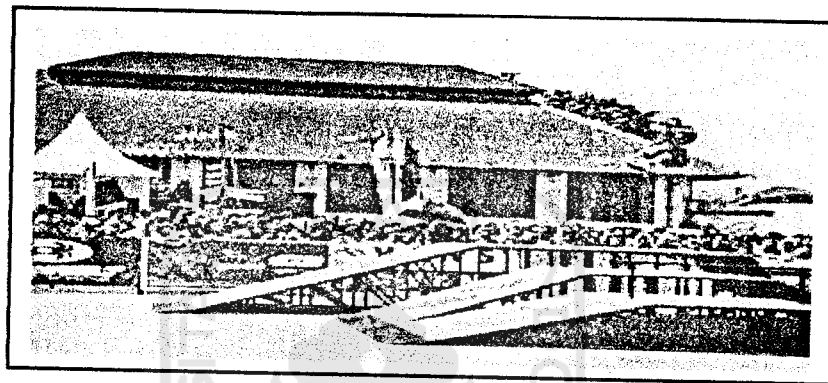
Gb.2.14. Vert Ramp.

<sup>15</sup>skateboarding. Comp.  
Arena Skateboard dan Pusat Perbelanjaan

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

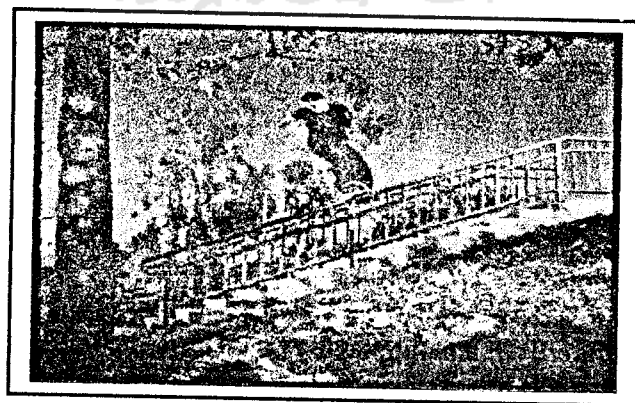
## 2. View sejajar.

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

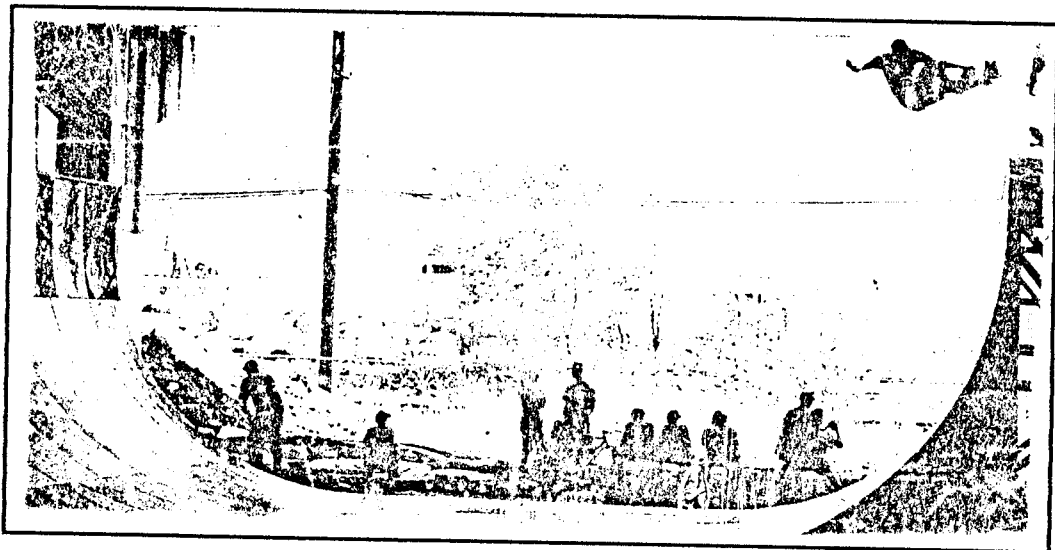


Gb.2.15. Kicker dan transision Ramp.

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



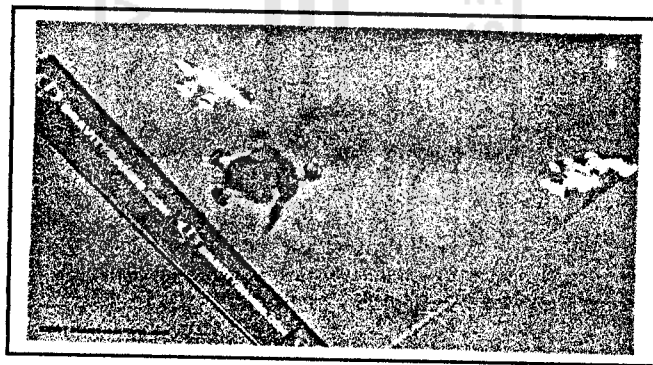
Gb.2.16. Grid Rail.



Gb.2.17. Vert Ramp.

### 3. View dari bawah.

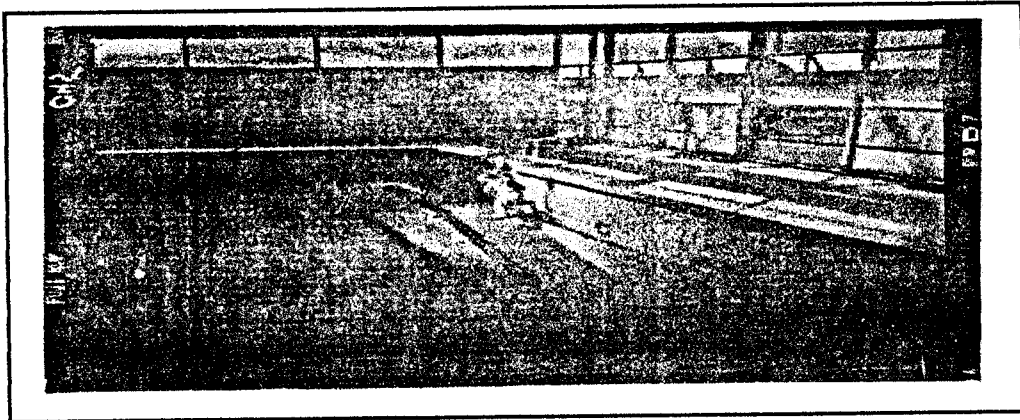
View dari arah ini tidak begitu mendukung visual yang baik karena penonton tidak dapat menyaksikan dengan cermat trik yang dilakukan. Dan view dari arah ini hanya baik untuk trik pada alat Vert Ramp.



Gb.2.18. Vert Ramp.

## B. Background

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



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

Background dapat dikelompokkan menjadi dua :

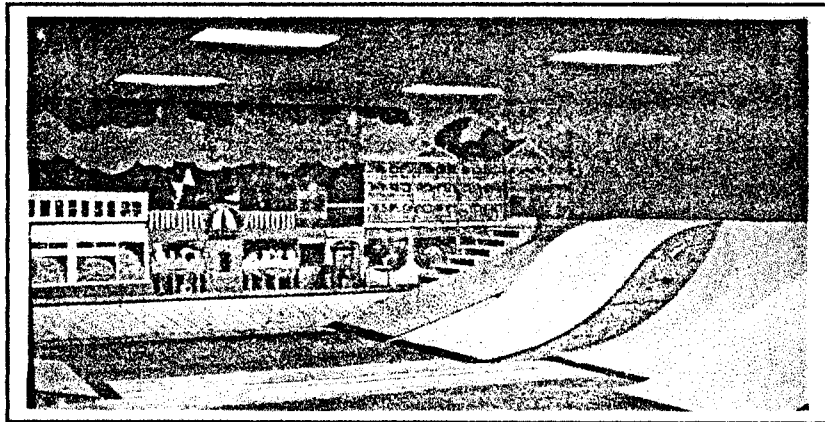
- a. Background pada lantai, sesuatu yang dilihat dari atas.
- b. Background pada dinding, sesuatu yang dilihat dari arah sejajar orang.

Background pada dinding dan lantai sebagai latar belakang dapat dibagi menjadi dua kelompok.<sup>21</sup>

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

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

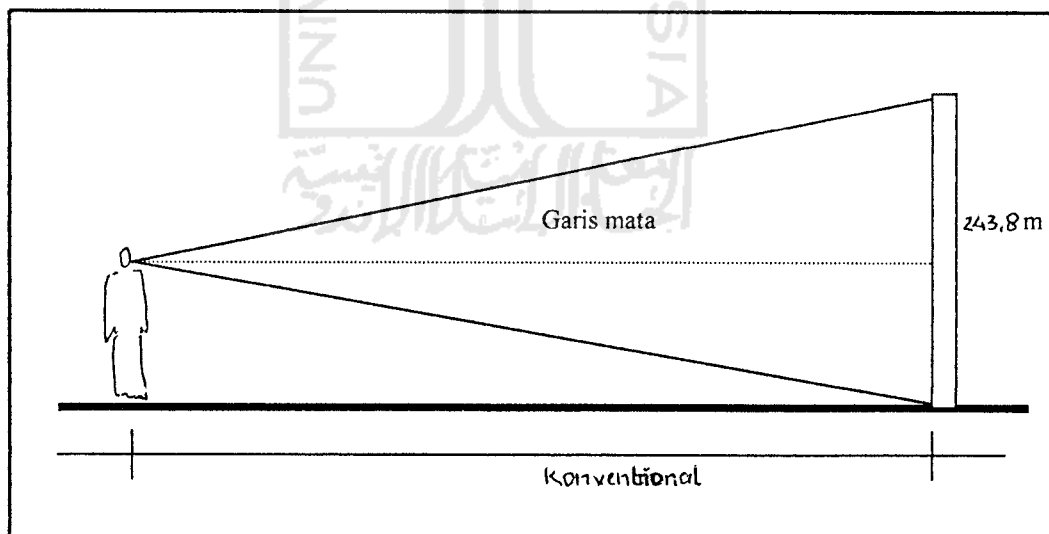
1. Halus (betuk datar) : menyenangkan, ketenangan, dan kelembutan, licin.
2. Kasar (bentuk tidak rata) : menarik perhatian, agresif, ancaman, dan kekuatan, hambatan.



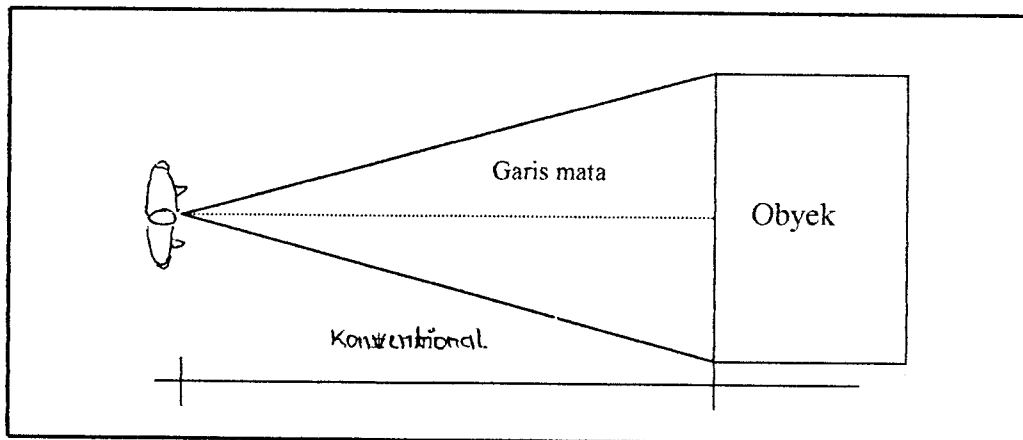
Gb.2.20. Background gambar pada dinding dalam indoor arena.

### C. Jarak pandang

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



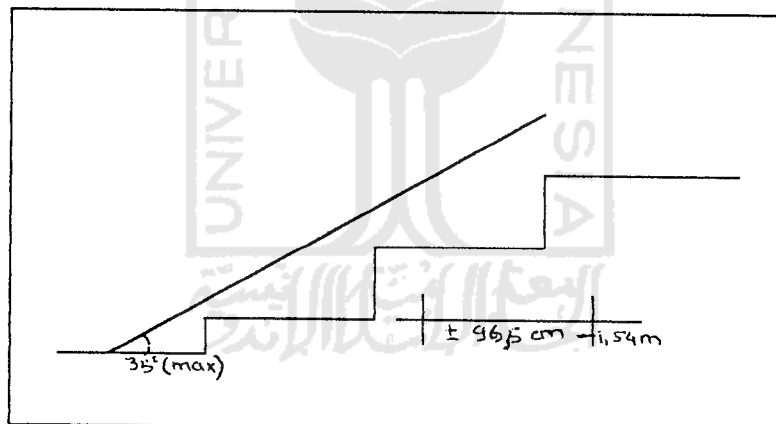
Sumber : Human and Dimension. Gb.2.21. jarak pandang.(tampak samping).



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

#### D. Tempat duduk

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



Gb.2.23. jarak sudut pandang antar penonton

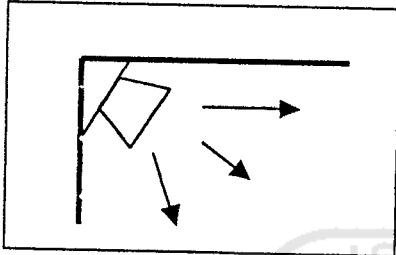
Tempat duduk dapat menjadi area komunikasi dan interaksi sosial dan perletakan sesuai dengan kebutuhan dalam arena dan pusat perbelanjaan, tetapi apabila terlalu nyaman pengunjung akan duduk terlalu lama. Oleh karena itu sebaiknya

<sup>16</sup>Architects Data

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

### E. Akustik

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

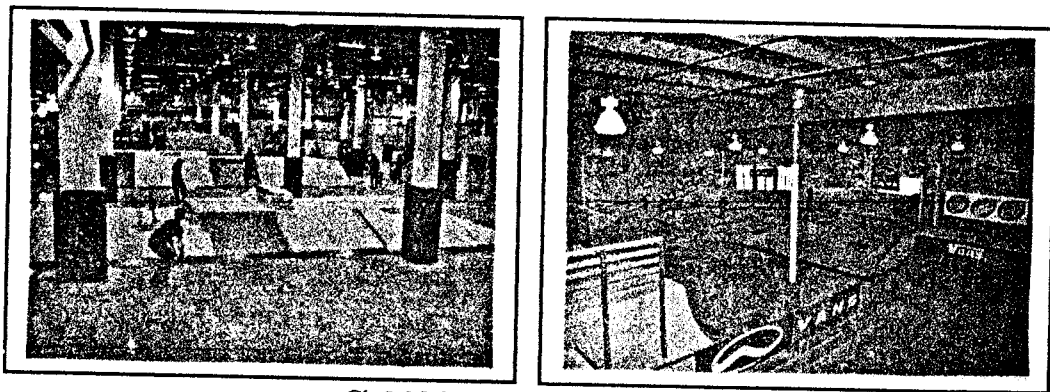


Gb.2.24. Sound System

### F. Situasi pada Ruang Arena.

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

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



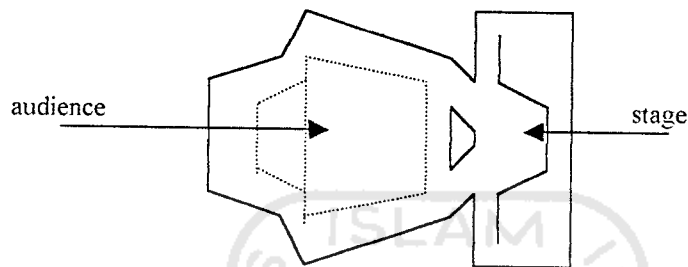
Gb.2.25 Suasana pada indoor arena



## G. Bentuk Penyajian dan bentuk ruang arena.

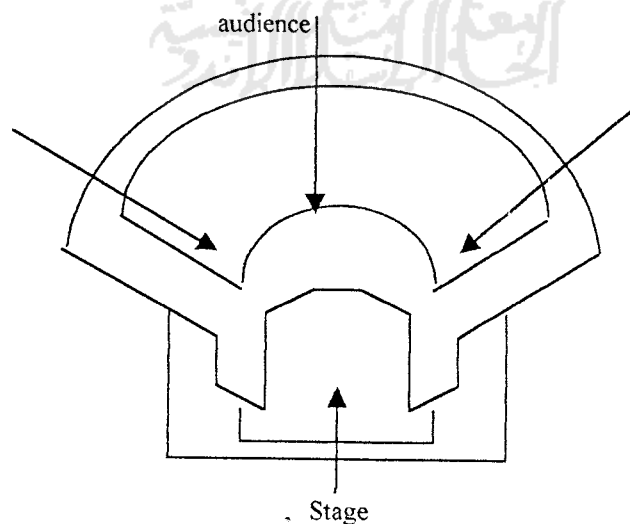
### 1. Satu arah

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



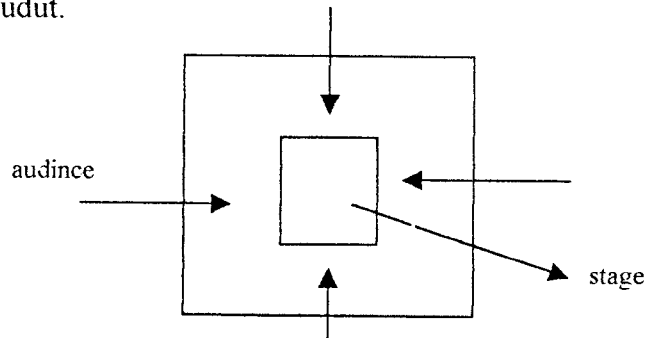
### 2. Tiga arah

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



### 3. Segala arah

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



## II.2.3. Kegiatan dan Pelaku pada Arena Skateboard

### 1. Kegiatan.

- Kegiatan latihan.

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

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

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

Sumber : pengamatan.

- Kegiatan kompetisi

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

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

## 2. Pelaku

### (1). Skater (pemain).

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

### (2). Pengunjung (penonton).

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

### (3). Pengelola.

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

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

## II.2. Tinjauan Pusat Perbelanjaan

### II. 2.1. Pengertian Pusat Perbelanjaan

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

### II.2.2. Klasifikasi Pusat Perbelanjaan.

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

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

<sup>17</sup>Urban Land Institute, Shopping Centers Development Handbook, Community Builders Handbook Series, washington, 1977.

<sup>18</sup>Nadine Bendington, Design for Shopping Center, Butterworth Design Series, 1982.

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

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

#### B. Berdasarkan Kuantitas Barang Yang Dijual.

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

#### C. Berdasarkan Skala Pelayanan.

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

### 3. Pusat Perbelanjaan Regional (Main Centre).

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

## II.2.3. Penentuan pusat perbelanjaan

### A. Berdasarkan skala pelayanan

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

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

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

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

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

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

### B. Materi yang diwadahi

Pertimbangan materi barang yang akan dijual sebagai berikut :

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

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

– Supermarket.

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

– Departement store

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

– Unit-unit toko

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

### C. Sistem pelayanan

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

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

### D. Fasilitas rekreasi / hiburan

Pertimbangan yang dipakai terhadap materi rekreasi yang diwadahi adalah :

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

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

## II.2.4. Kegiatan dan Pelaku

### A. Kegiatan



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

Sumber : pengamatan

## A. Pelaku

### a. Penyewa.

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

### b. Penjaga (pelayan) toko.

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

### c. Pengunjung.

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

### d. Pengelola.

Kegiatan pengelola : mengawasi kelangsungan pekerjaan pada bangunan. Pengelola merupakan gabungan dari pengelola arena dan pengelola pusat perbelanjaan.

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

Sumber : pengamatan.

Keterangan : S.B : Skateboard.

P.B. : Pusat Perbelanjaan.

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

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

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

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

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

## II.4. Strategi Transformasi

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

Dengan transformasi ini diharapkan nantinya akan menjadi :

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

### II.4.1. Tinjauan gerakan jumping

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

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

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

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

## II.4. Strategi Transformasi

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

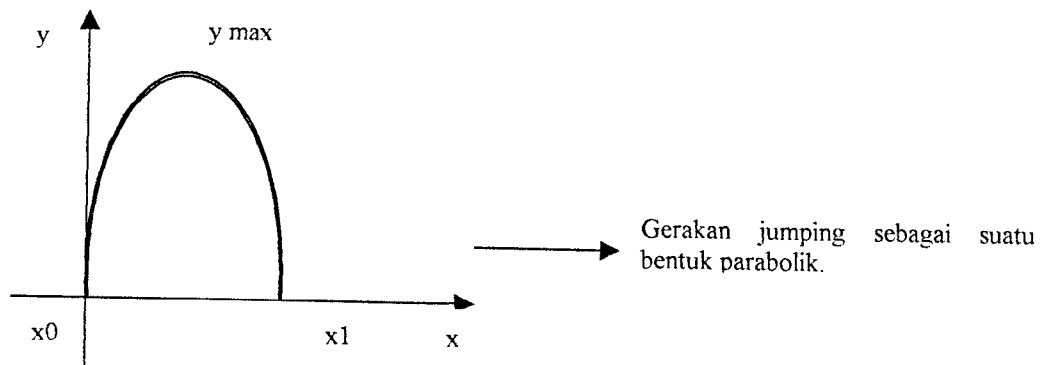
Dengan transformasi ini diharapkan nantinya akan menjadi :

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

### II.4.1. Tinjauan gerakan jumping

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

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



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



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

### II.4.2. Tinjauan Gerakan Rolling

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

