

## BAB III

### ANALISA ARENA SKATE BOARD DAN PUSAT PEBELANJAAN

#### III.1. Misi dan Tujuan

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

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

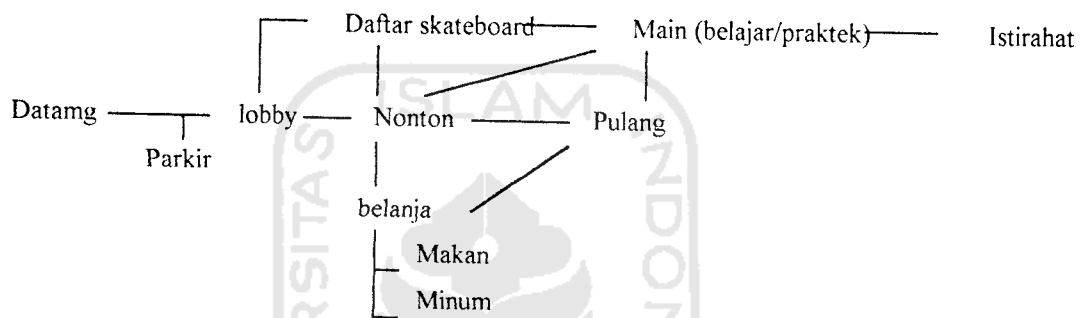
Tujuan pengadaan arena skateboard dan pusat perbelanjaan dalam satu bangunan adalah untuk memfasilitasi kebutuhan penduduk akan barang dan tempat olahraga.

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

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

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

a. Skater (pemain).



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

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

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

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

Dalam permainan skateboard skater melakukan permainan dengan cara :

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

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

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

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

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

- a). Kegiatan latihan teori.

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

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



b). Kegiatan latihan praktek

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

c). Kegiatan kompetisi

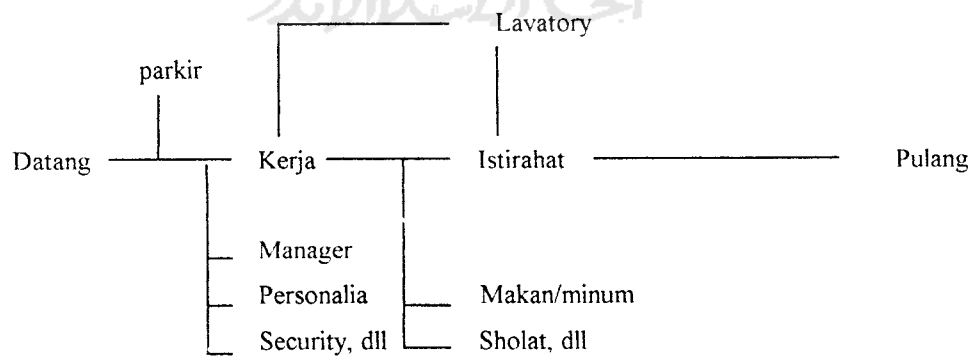
Kegiatan ini bertujuan meningkatkan skill individu supaya lebih kompetitif ditingkat nasional maupun internasional

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

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

b. Pengunjung (penonton).

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



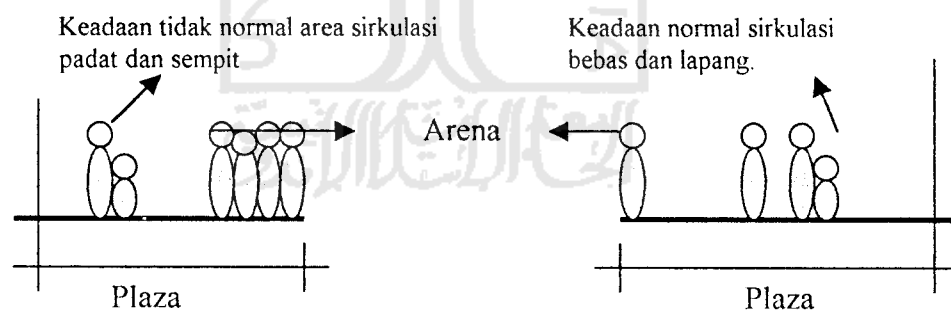
Gb.3.2. Diagram kegiatan umum pengelola arena skateboard.

## c. Pengelola.

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

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

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



Gb.3.3. Kerumunan manusia

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

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

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

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

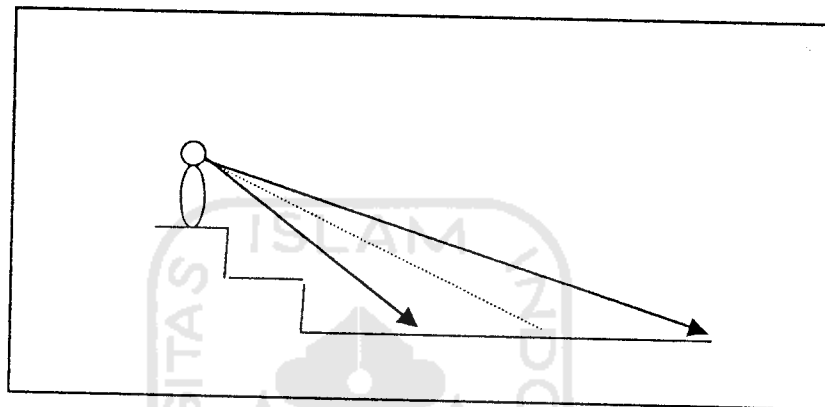
Sedangkan dalam perencanaan ruang arena untuk mendukung kegiatan dalam arena perlu diperhatikan aspek-aspek yang dapat memberikan kenyamanan dalam ruang arena, antara lain :

### III.2.1. View

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

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

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



Gb.3.4. View dari arah atas.

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

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

#### A. Background

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

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

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

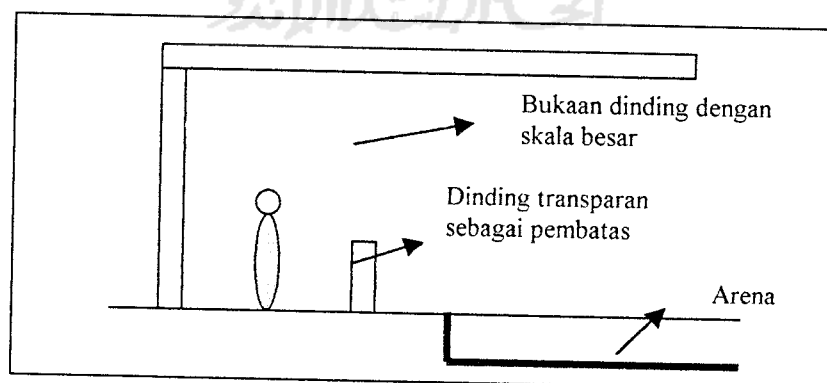
### 1. Dinding

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

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

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

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



Gb.3.5. Dinding pada arena

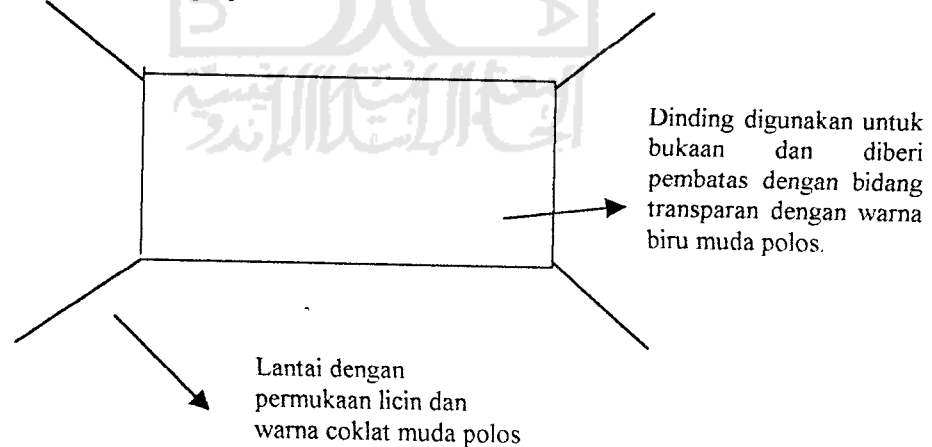


## 2 Lantai

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

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

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



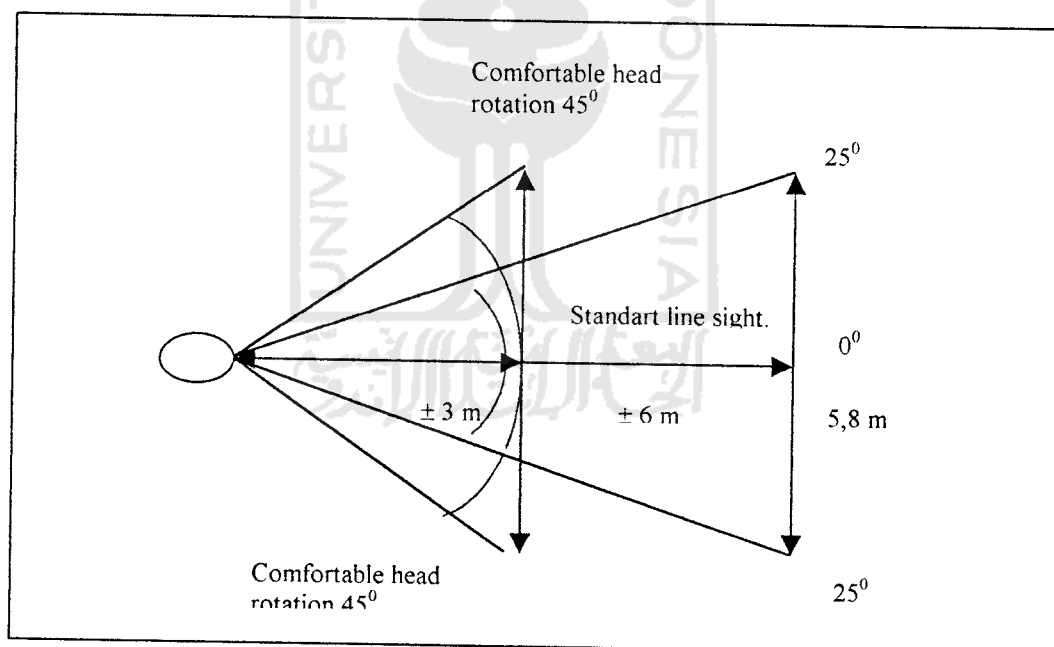
Gb.5.6. Background pada dinding dan lantai arena.

### B. Jarak pandang

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

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

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

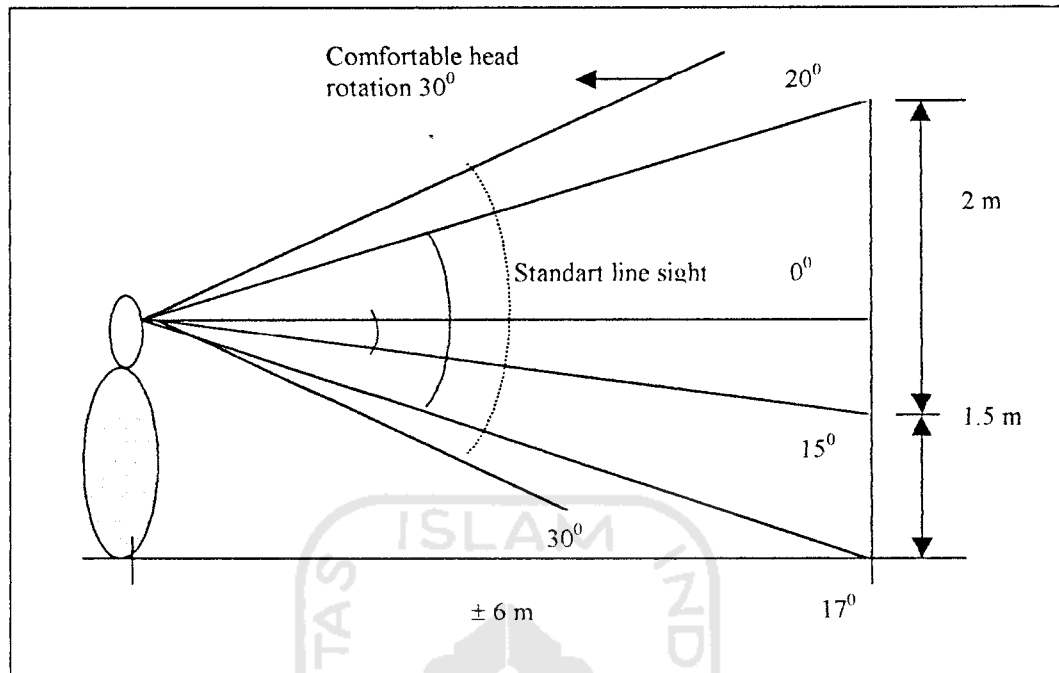


Sumber : pemikiran

Gb.3.7. Head rotation (horizontal plane).

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

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



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

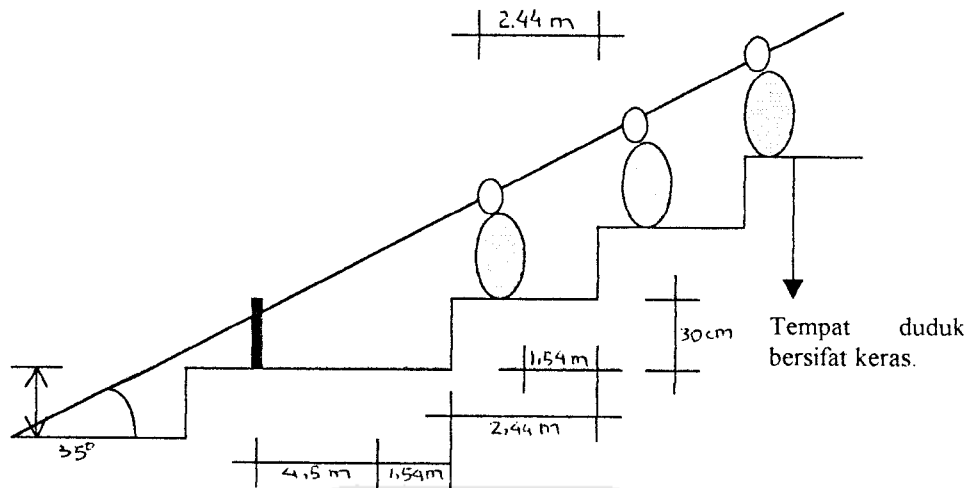
Keterangan : Jarak 2 m sebagai asumsi lompatan, dimana lompatan skater rata-rata 2 m (lihat Bab II).

Jarak 1.5 m sebagai tinggi alat yang aman bagi skater.

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

### C. Tempat duduk

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



Gb.3.9. penataan tempat duduk.

### III.2.2. Akustik

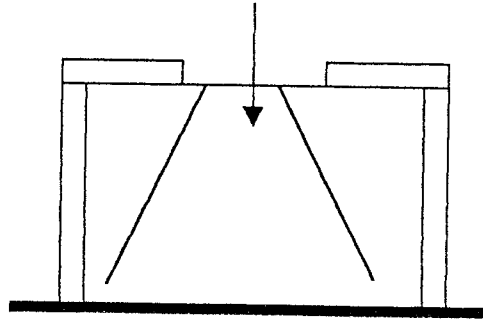
Akustik ruang perlu diperhatikan karena penggunaan ruang seperti arena skateboard memerlukan audio yang baik dibandingkan pusat perbelanjaan. Untuk itu perlu penataan dan perletakan yang baik, yaitu :

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

### III.2.3. Pencahayaan

#### A. Pencahayaan alami

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



Gb.3.10. Pencahayaannya langsung.

#### B. Pencahayaannya buatan

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

Pencahayaannya buatan dapat digunakan sebagai :

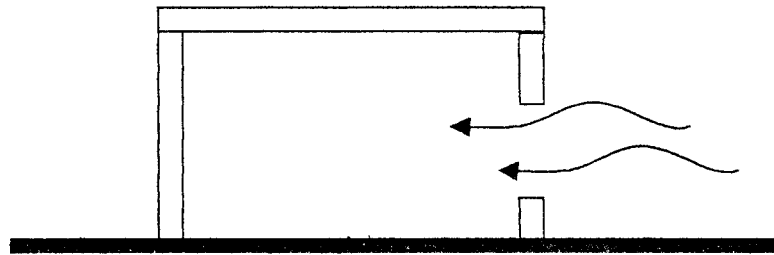
1. Penerangan umum.
2. Daya tarik pengunjung.
3. Membentuk suasana yang diinginkan
4. Memamerkan barang.
5. Iklan / promosi, dll.

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

### III.2.4. Penghawaannya

#### A. Penghawaannya alami

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



Gb.3.11. Pnghawaan alami

### B. Pnghawaan buatan

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

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

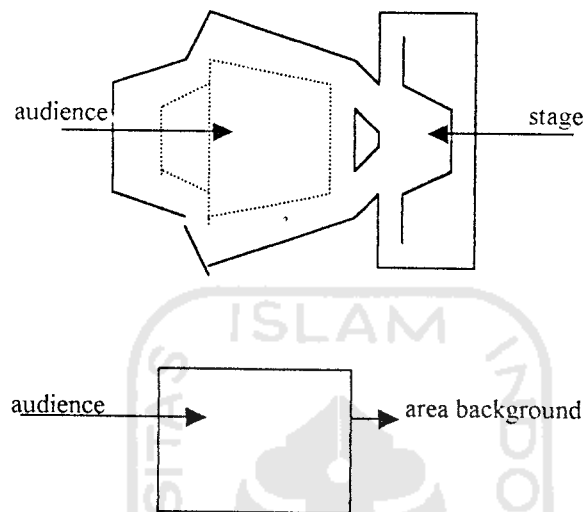
## III.3. Analisa Bentuk Penyajian

### A. Satu Arah

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

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

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

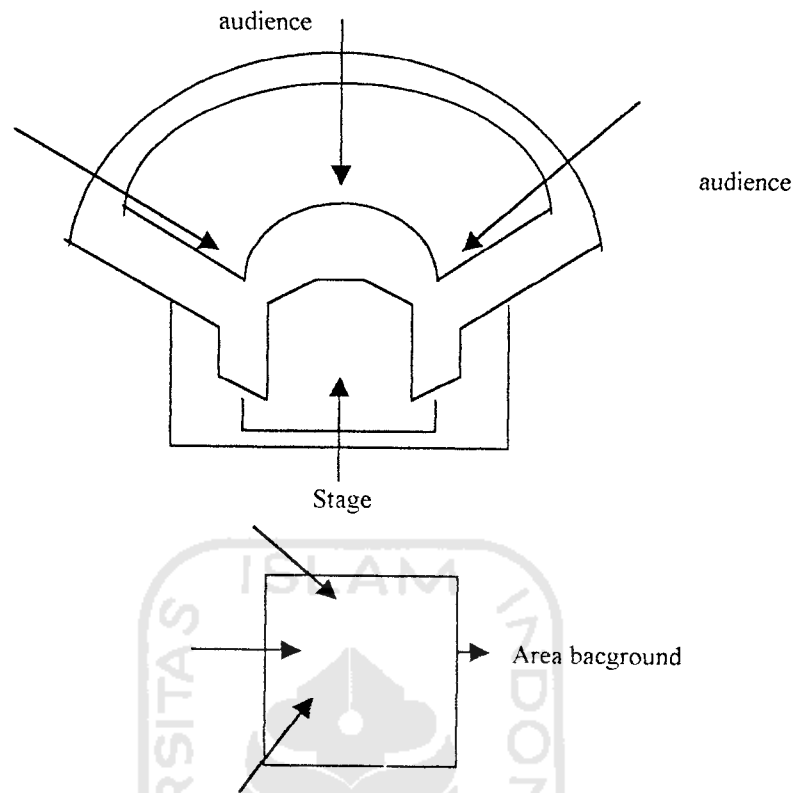


Gb. 3.12. Penyajian satu arah.

## B. Tiga Arah

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

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



Gb. 3.13. Penyajian tiga arah.

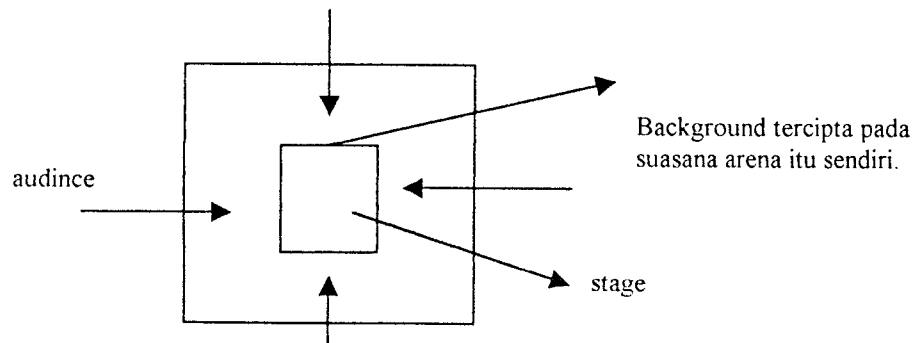
### C. Segala Arah

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

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



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



Gb. 3.14. Penyajian semua arah.

#### D. Pemilihan Bentuk Penyajian

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

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

#### III.3.1. Analisa alat permainan

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

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

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

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

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

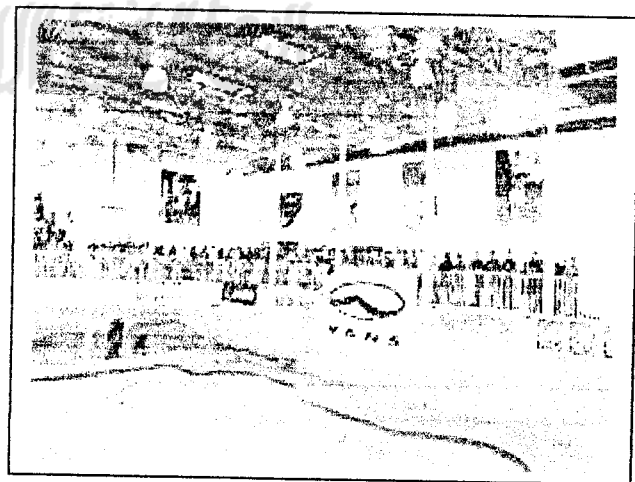
Quarter ramp dan vert ramp merupakan dasar penguasaan tubuh untuk membuat dinamika permainan menjadi hidup mengalir tiada henti. Pada alat tersebut skater juga dapat melakukan berbagai trik, misalnya trik rolling pada saat melambung keatas atau trik berbelok pada bidang naik turun.

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

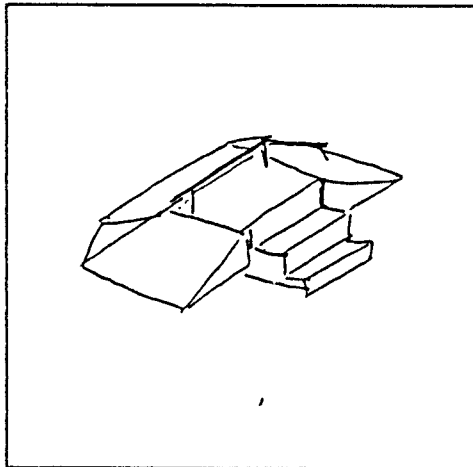
Alat-alat tersebut akan menyatu dengan lantai menjadi permanen dengan permainan bidang cekung cembung yang diambil dari pola permainan pada pool session, street dan vert. Alat bersifat permanen untuk memberikan identitas dari pola permainan yang ada pada pusat perbelanjaan dan arena skateboard sehingga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



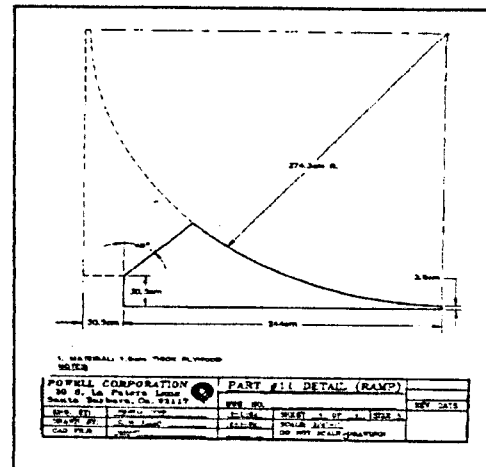
Gb.3.15. Alat menyatu dengan lantai (colombias skatepark).



Gb.3.16. orange



Gb.3.17. Kombinasi alat baru

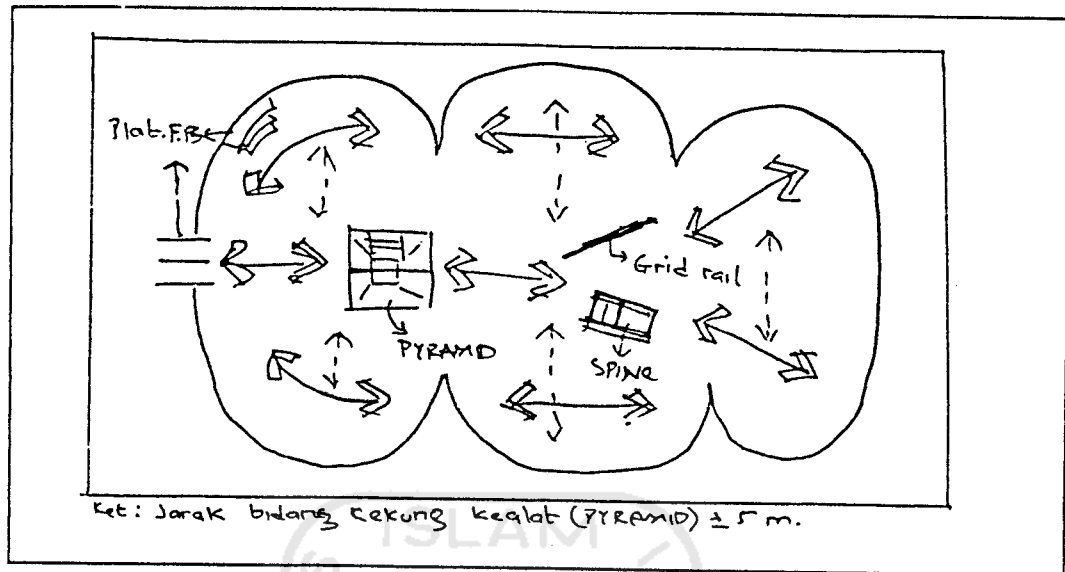


Gb.3.18. Transisi sudut

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

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

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



Gb.3.19. Sketsa alat permainan.

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

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

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

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

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

### **III.4. Analisa Kebutuhan dan Besaran Ruang skateboard**

#### **A. Kebutuhan Ruang**

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

1. Kebutuhan ruang untuk kegiatan olah raga

- Ruang untuk kegiatan latihan teori.

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

- Ruang untuk kegiatan latihan praktek dan kompetisi.

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

2. Kebutuhan ruang untuk kegiatan non olah raga

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

- Ruang pengelola

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

- Ruang pelatih.

- Ruang locker, ruang information.

## B. Besaran ruang

Besaran ruang merupakan pewadahan fisik kegiatan skateboard yang didasarkan pada :

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

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

## 1. Ruang arena

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

## 2. R. Duduk (penonton)

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

## 3. R. Ganti

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

## 4. R. Pelatih

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

## 5. R. Latihan teori

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

## 6. R. Locker

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

## 7. R. Information

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

## 8. R. Audio

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

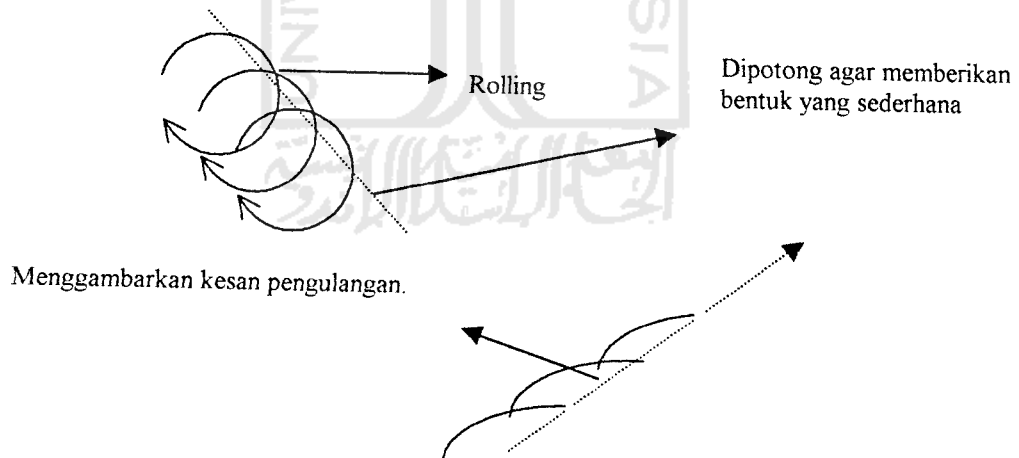
### III.5. Analisa Bentuk

#### III.5.1. Sebagai identitas keluar.

##### A. Analogi Gerakan jumping.

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

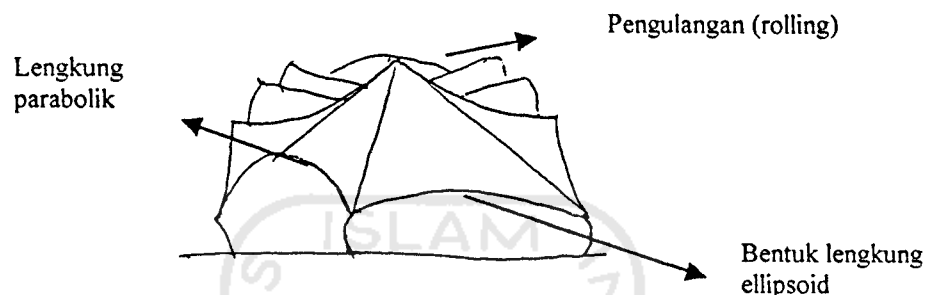
1. Lengkung : keagungan, senang, keindahan, selaras dan seimbang. Biasanya merupakan bentuk yang diambil dari alam, seperti : ombak, garis pegunungan yang naik turun.
  2. oval, ellips hiperbola : kewanitaan, kuat terkurung, tenang bersatu, dinamika, labil dan tuntas. Merupakan bentuk yang diadaptasi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





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

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



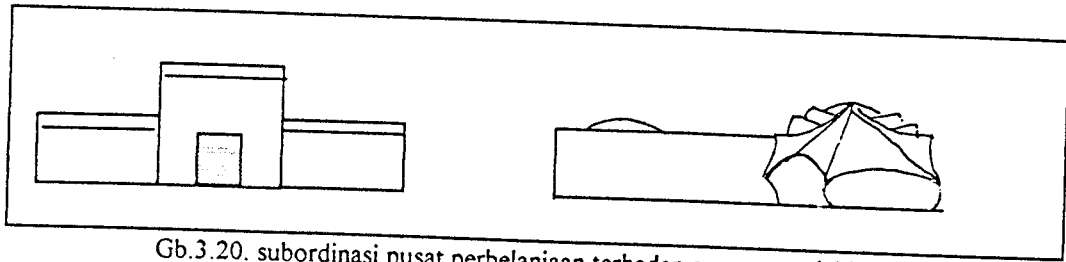
Arena pada pusat perbelanjaan terletak di tengah/di dalam sehingga diperlukan suatu kesan yang dapat memberikan kesan bahwa ada gerakan skateboard didalamnya, yaitu dengan pertimbangan :

#### 1. Keterpaduan.

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

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

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



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

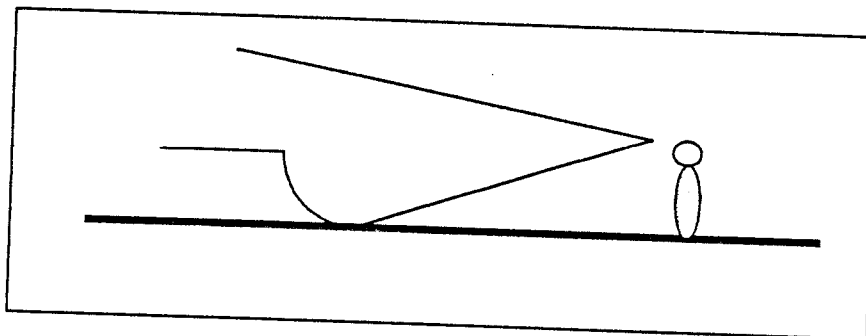
### III.5.2. Sebagai Identitas kedalam

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

#### A. Intensitas

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

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

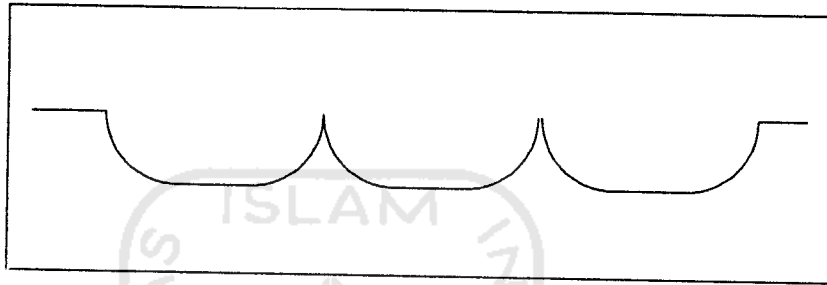


Sumber : Pemikiran

Gb.3.21. Intensitas dalam bangunan

### B. Irama

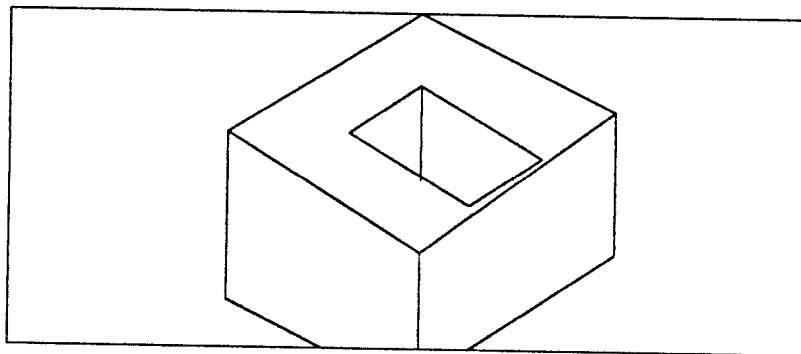
Adalah pergerakan secara kontinyu yang membentuk suatu keteraturan gerak skateboard yang mempunyai sifat mengalir, bergelombang dan menerjang., yang dalam arsitektural dapat diungkapkan dengan permainan cekung cembung (lengkung) yang menimbulkan irama baris cepat dibandingkan dengan permukaan datar.



Sumber : pemikiran. Gb.3.22. irama dalam bangunan

### C. Density

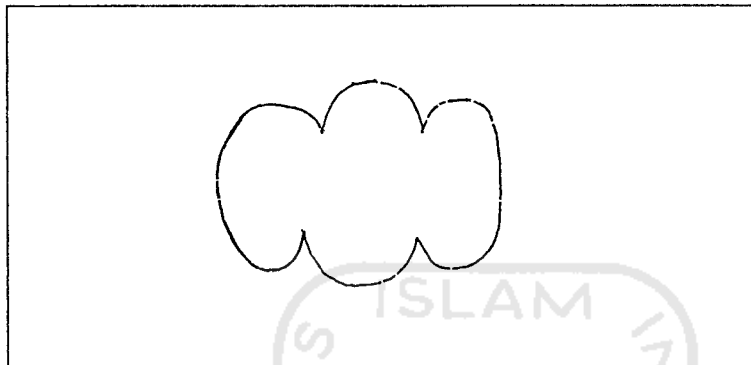
Adalah kemenerusan dalam melakukan suatu gerakan, dalam permainan skateboard gerakan jumping dan rolling adalah gerakan yang terus-menerus dilakukan, sehingga menjadi suatu aliran gerak yang tiada henti. Density juga dapat diartikan kepadatan. Dalam arsitektur dapat diungkapkan dengan ruang kosong atau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



Sumber : pemikiran Gb.3.23. Void

#### D. Dinamis

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



Sumber :  
pemikiran.

Gb.3.24.  
Bentuk  
dinamis

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

### III.6. Analisa Pusat Perbelanjaan.

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

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

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

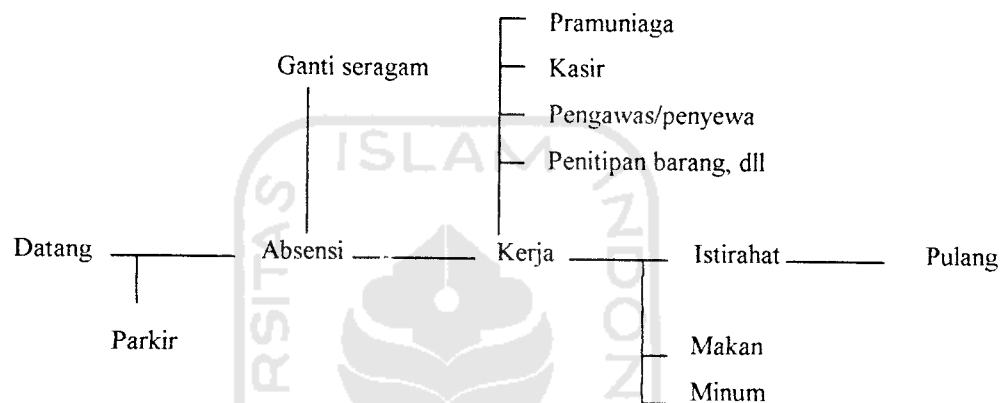
##### a. Penyewa.

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

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

b. Penjaga (pelayan) toko.

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



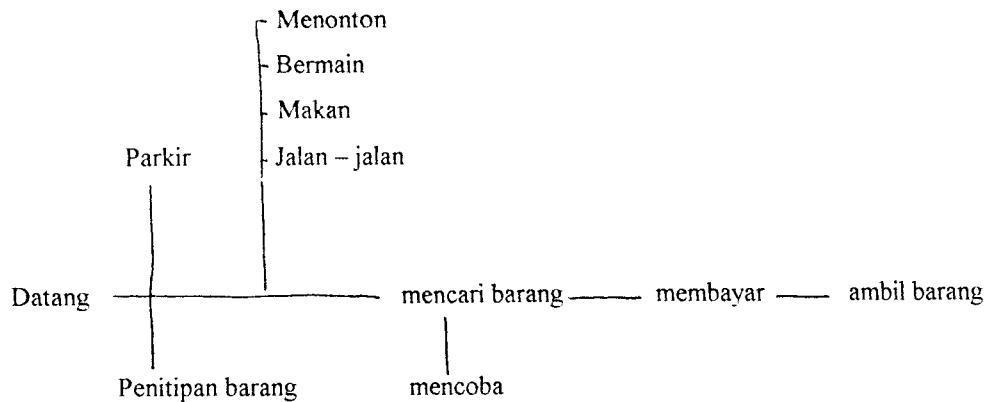
Gb.3.25. Diagram kegiatan penyewa dan penjaga toko.

c. Pengunjung.

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

d. Pengelola.

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



Gb.3.26. Diagram umum kegiatan pengunjung pusat perbelanjaan.

### III.6.2. Penentuan Bentuk pusat perbelanjaan.

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

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

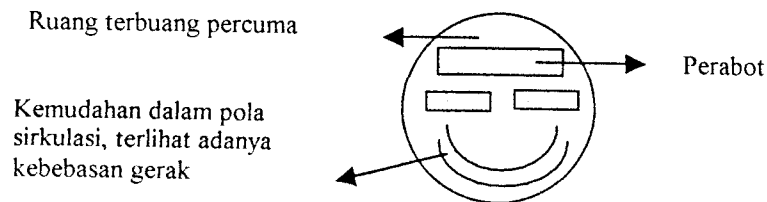
Dasar pertimbangan penentuan bentuk dasar :

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

Bentuk dasar dapat dibagi menjadi 3 macam, yaitu :

- Lingkaran

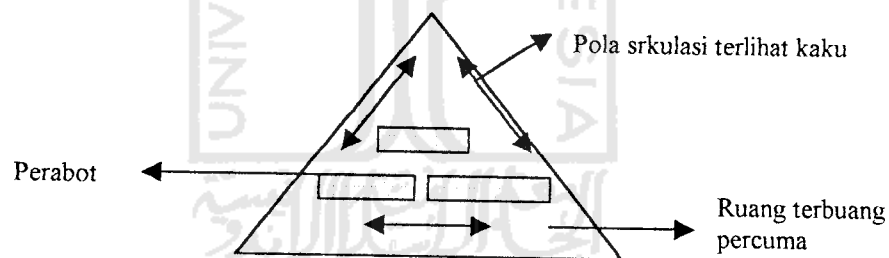
Lingkaran merupakan suatu bentuk yang mempunyai pusat, berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil. Apabila diambil bentuk dasar lingkaran, maka dalam penataan perabotnya akan banyak ruang yang terbuang percuma. Tetapi dari pola sirkulasi kegiatan pada bentuk lingkaran, nmaka bentuk ini lebih efisien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



Gb.3.27. Bentuk dasar ruang lingkaran.

## 2. Segitiga

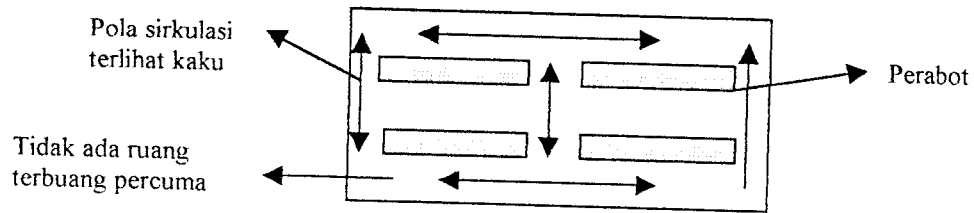
Segitiga menunjukkan kesetabilan bentuk. Pengambilan bentuk segitiga sebagai dasar ruang, akan mengakibatkan banyak ruang yang terbuang percuma dalam penataan ruangnya, pola sirkulasi kaku.



Gb.3.28. Bentuk dasar segitiga

## 3. Bujur sangkar

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



Gb.3.29. Bentuk dasar segi empat.

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

### III.6.3. Penentuan Pola Sirkulasi.

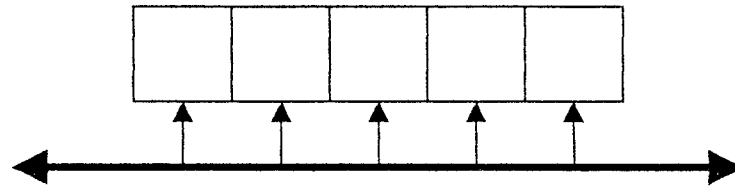
Sirkulasi merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan dalam pengorganisasian ruang fasilitas perbelanjaan. Oleh karena itu perlu diperhatikan hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam pengaturan pola pergerakan dalam pusat perbelanjaan, yaitu :

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

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

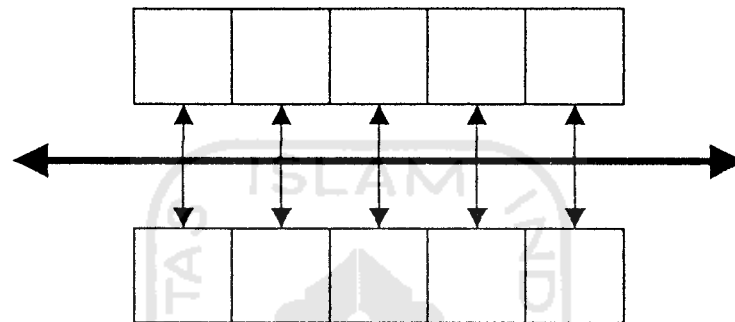
1. Satu jalur sirkulasi yang menghubungkan pada satu arah unit toko.





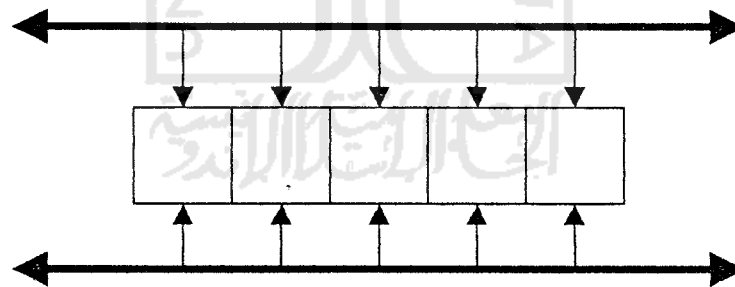
Gb.3.30. Satu jalur sirkulasi dengan satu arah

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



Gb.3.31. satu jalur sirkulasi dengan dua arah.

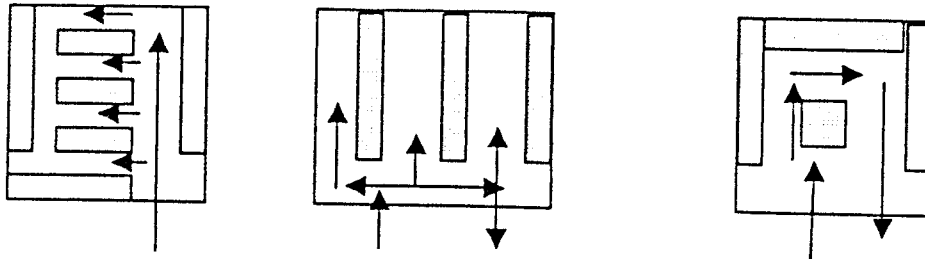
3. Dua jalur sirkulasi yang menghubungkan pada satu arah unit toko.



Gb.3.32. Dua jalur sirkulasi dengan satu arah

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

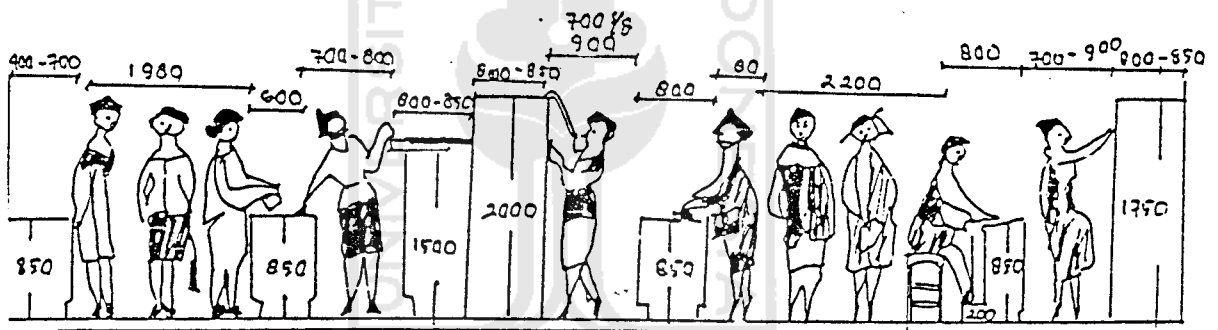
perbelanjaan. Dari analisa diatas maka pola sirkulasi dalam tiap unit tokonya, adalah :



Gb.3.33. Pola sirkulasi dalam unit toko.

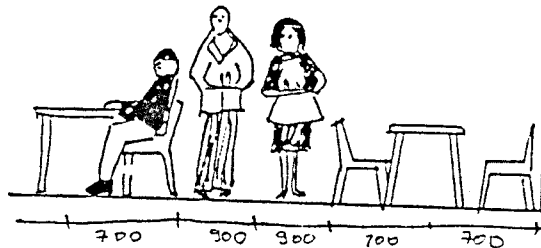
Dalam penggunaan ruang agar nyaman dapat digunakan standart penggunaan besaran ruang yang digunakan untk sirkulasi sebagai acuan, yaitu :

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



Gb.3.34. penggunaan ruang selasar untuk sirkulasi

- b. Lebar jalur pada restaurant.



Gb. 3.35. lebar jalur pelayanan restaurant.

### III.6.4. Analisa Kebutuhan Ruang dan Besaran Ruang.

#### a. Analisa kebutuhan ruang

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

Fasilitas perbelanjaan terdiri dari

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

Fasilitas rekreasi yang terdiri dari :

- Lihat analisa kebutuhan ruang pada arena skateboard.

Fasilitas penunjang yang terdiri dari :

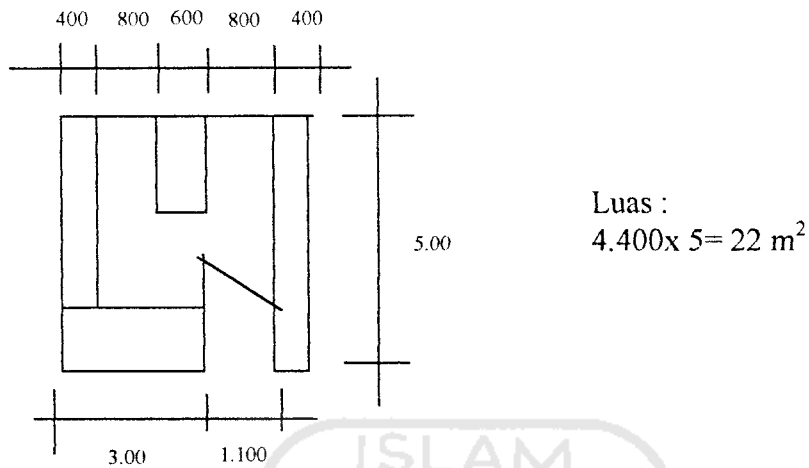
- R. Pengelola
- R. Mekanikal dan elektrik
- Parkir
- Gudang
- R. Keamanan

#### b. Analisa besaran ruang

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

Besaran ruang untuk unit toko :

- Pedagang dengan modal kecil yang direncanakan.



Gb.3.36. Besaran ruang unit toko

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

Untuk besaran lantai memiliki lebar 44,6 m x panjang 75.8 m = 3350 m<sup>2</sup>.

Adapun besaran tiap lantainya adalah sebagai berikut :

Untuk besaran lantai memiliki lebar 44,6 m x panjang 75.8 m = 3350 m<sup>2</sup>.

1. Lantai dasar (dalam satuan m <sup>2</sup> ).	3350
– Lobby	75
– Ruang arena 26,6x 30,6	814
– R. duduk 6x 26,6	159,6
– R. Pelatih	35
– R. Latihan teori	35
– R.Ganti	159.8

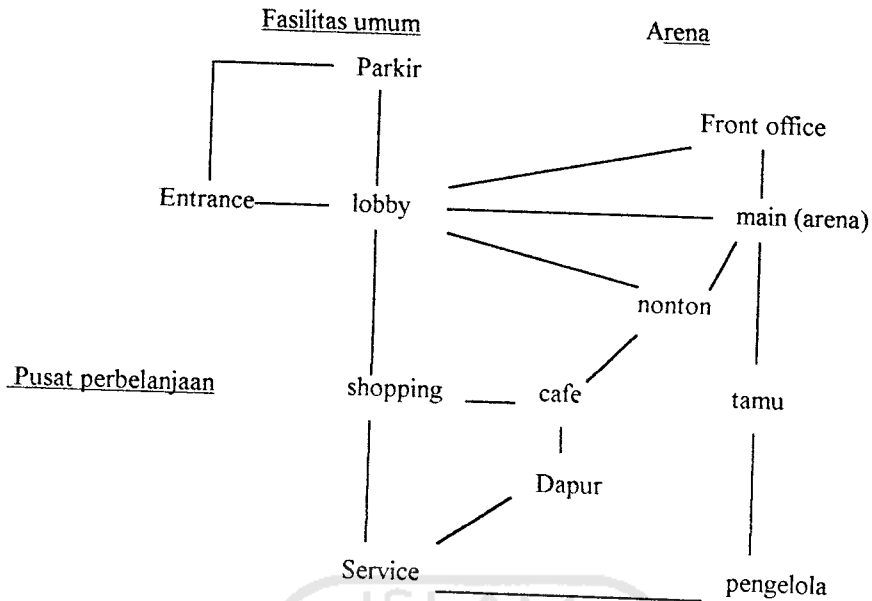
– R. Locker	18
– R. Information	16
– R. Audio	35
– Supermarket	1225
– R. service	75
– Restaurant dan cafe	133
– Zone sirkulasi	569,6
2. Lantai satu (dalam m <sup>2</sup> ).	3350
– Void 819 (arena) + 159,6 (penonton)	973,6
– Departement store	1042
– Pertokoan	22 (5 bh), 35 (13 bh)
– R. Service	75
– Restaurant/cafetaria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

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

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

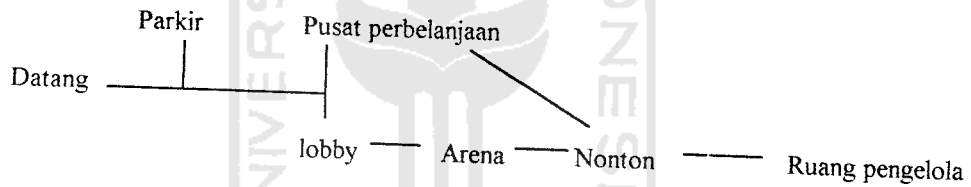
#### A. Penggabungan pelaku kegiatan.

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



Gb.3.37. Diagram kegiatan dalam bangunan.

2) Penggabungan sirkulasi



Gb.3.38. Diagram sirkulasi dalam bangunan

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

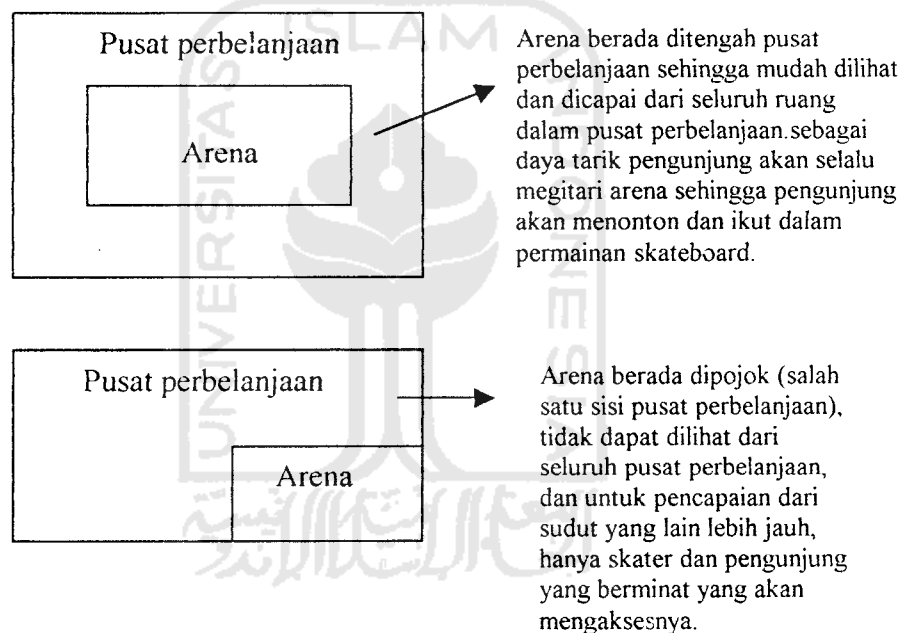
3) Analisa Penggabungan Bentuk

Penggabungan bentuk arena dan skateboard dilakukan dengan pertimbangan :

Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan

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

Adapun macam penggabungan arena skateboard dan pusat perbelanjaan, yaitu :



Gb.3.39. Bentuk penggabungan.

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

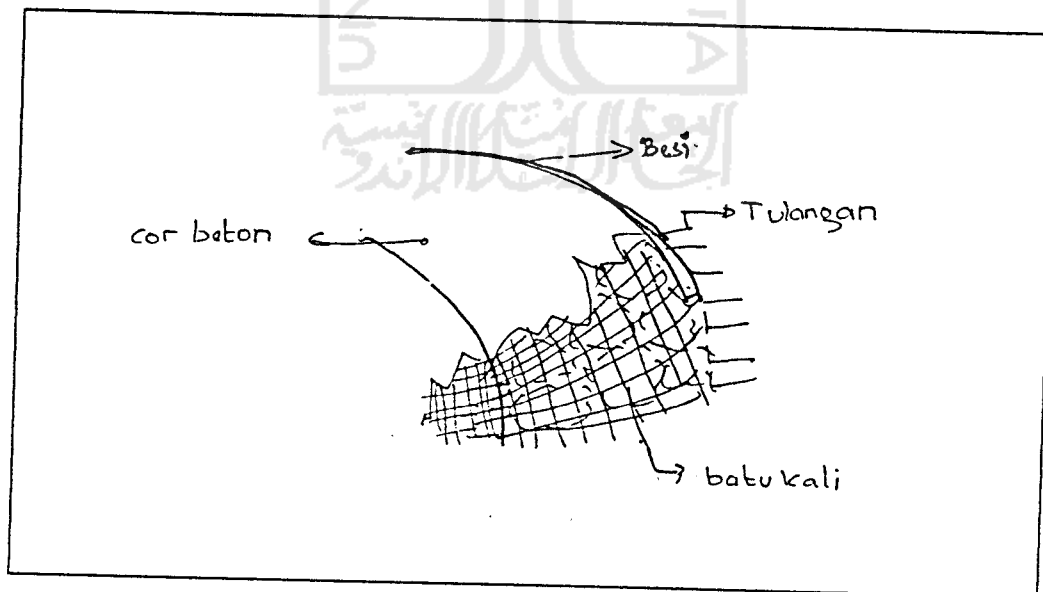


#### D. Analisa struktur.

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

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

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



Gb.3.40. sketsa struktur lantai arena skateboard

### III.8. Analisa Lokasi dan Site.

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

#### III.8.1. Analisa Lokasi

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

##### A. Kriteria pemilihan lokasi

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

##### a. Segi pencapaian

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

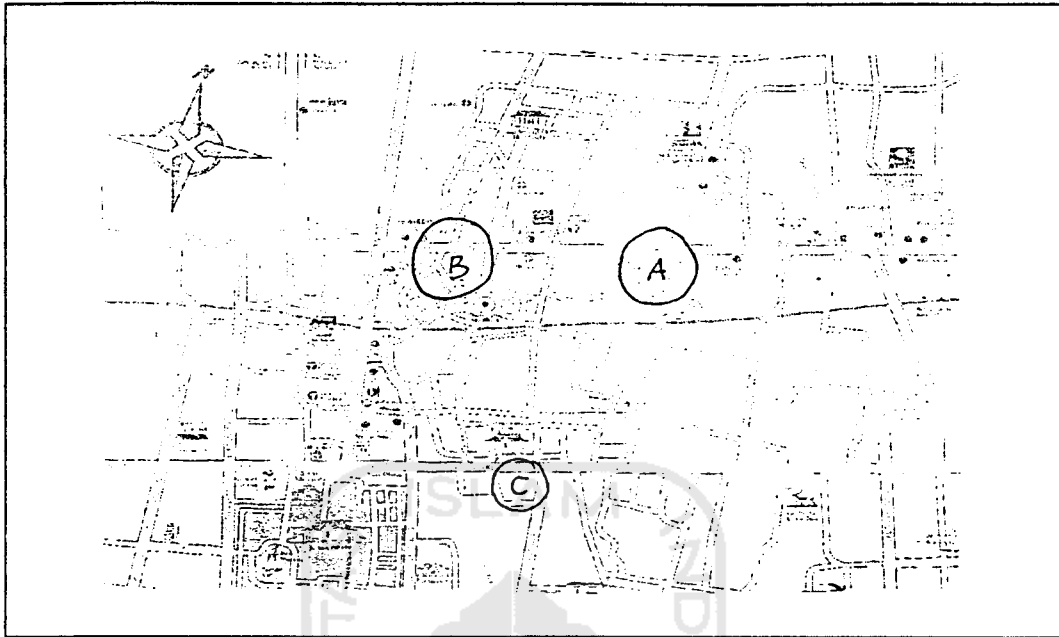
##### b. Segi interelasi dengan potensi kegiatan perdagangan.

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

##### c. Segi sarana dan prasarana

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

## B. Alternatif pemilihan lokasi.



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

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

- a. Lokasi dikawasan Jalan Urip Sumoharjo (A)
- b. Lokasi dikawasan Jalan Jendral Sudirman (B)
- c. Lokasi dikawasan Jalan Sultan Agung (C)

Kriteria alternatif lokasi yang akan dipilih :

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

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

Bobot penilaian :

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

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

Sumber : analisis.

Gb. 3.42. Tabel penilaian lokasi

Keterangan :

5 : Baik sekali

3 : cukup

1 : Kurang sekali

4 : Baik

2 : Kurang

## f. Lokasi terpilih

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

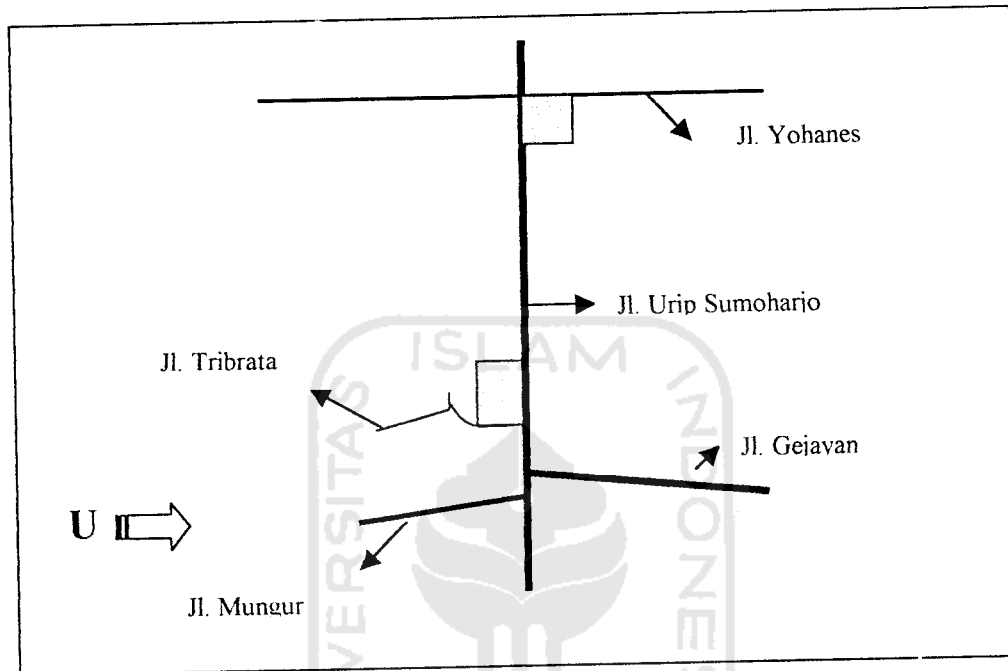
Kawasan Jl. Urip Sumoharjo pada saat ini sudah terdapat fasilitas perdagangan, bank dan hotel serta pemukiman yang cukup padat dengan jarak radius  $\pm 2$  Km sehingga kemungkinan untuk dikunjungi konsumen lebih besar.

## III.8.2. Analisa Pemilihan Site

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

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

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



Gb.3.43. Site

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

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

A. Kriteria penilaian site :

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

## 2. Accesibility

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

## 2. View dalam hubungannya dengan orientasi

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

## 3. Minimalisasi crossing

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

## 4. Sarana dan prasarana

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

## 5. Luas tanah dan pengembangan

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

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

Bobot penilaian :

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

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

Sumber : analisis.

Gb. 3.44. Tabel penilaian lokasi

Keterangan :

5 : Baik sekali

3 : cukup

1 : Kurang sekali

4 : Baik

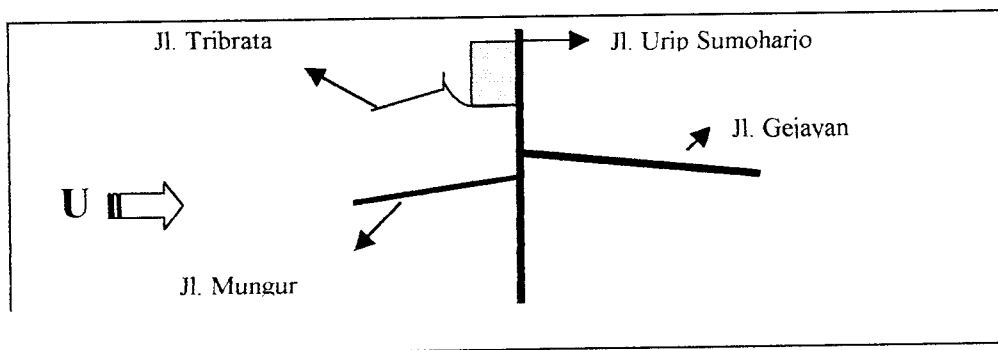
2 : Kurang

### B. Site terpilih

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

Arena Skate Board dan Pusat Perbelanjaan





Gb.3.45. Site

Keadaan site dapat diterangkan secara aktual sebagai berikut :

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

Koefisien Dasar Bangunan 70 %, luas bangunan yang diperbolehkan  $4550 \text{ m}^2$

KLB maks 3 lantai, ketinggian maks. 24 m.

Sebelah Barat berbatasan : LPP

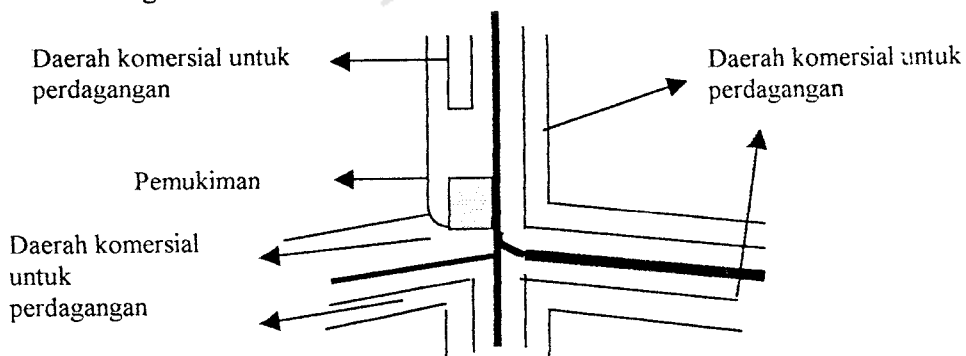
Sebelah timur berbatasan : Jl. Tribrata

Sebelah Selatan berbatasan : Pemukiman

Sebelah Utara berbatasan : Jl. Urip Sumoharjo

### III.8.3. Analisa kondisi site.

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



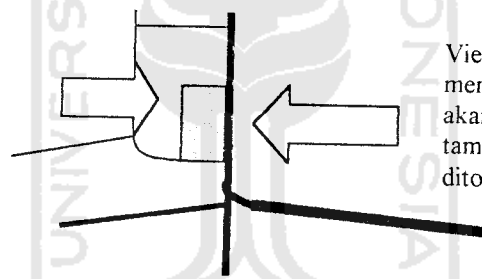
Gb.3.46. Site

### A. Analisa orientasi

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

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

View dari jl. tidak begitu baik karena aktivitas jalan sepi



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

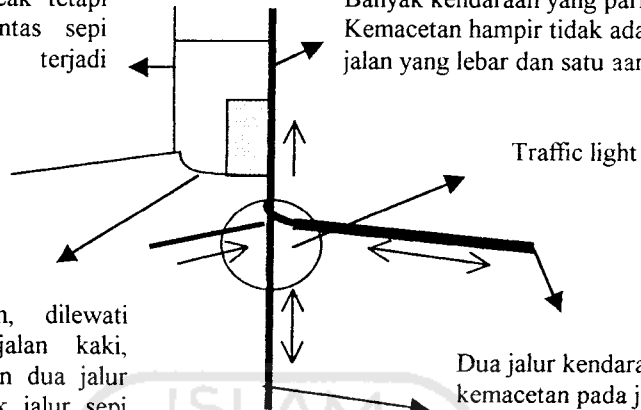
Gb.3.47. Analisa View.

### B. Analisa sirkulasi

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

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

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



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

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

Gb.3.48. Analisa sirkulasi

