

## BAB IV

### KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

#### IV.1. Konsep Arena skateboard

##### IV.1.1. Konsep program kegiatan

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

##### A. Konsep Kegiatan bagi pengguna arena skateboard

Kegiatan pengguna skateboard menyangkut kegiatan teori, praktek dan kompetisi.

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

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

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

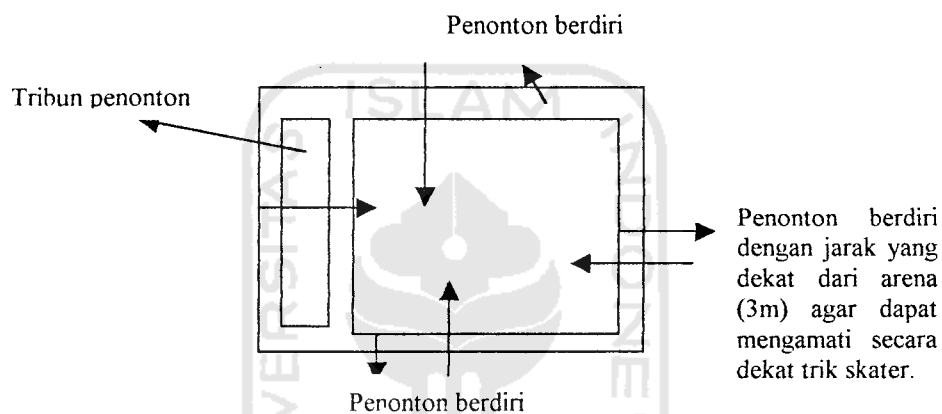
##### B. Konsep program kegiatan bagi pengelola

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

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

#### IV.1.2. Konsep Bentuk Penyajian Arena

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



Gb.4.1. Konsep penyajian arena.

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

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

#### IV.1.3.Konsep orientasi pelaku

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

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

#### IV.1.4.Konsep Background

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

##### A. Konsep dinding

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

##### B. Konsep lantai

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

#### IV.1.4. Konsep Penataan Alat.

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

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

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

Kerugiannya :

- Skater pemula merasa minder untuk mempertunjukkan kemampuannya.

Alternatif kedua merupakan pemisahan berdasarkan tingkatan skill, keuntungannya :

- Para skater dapat berlatih sesuai kemampuannya.

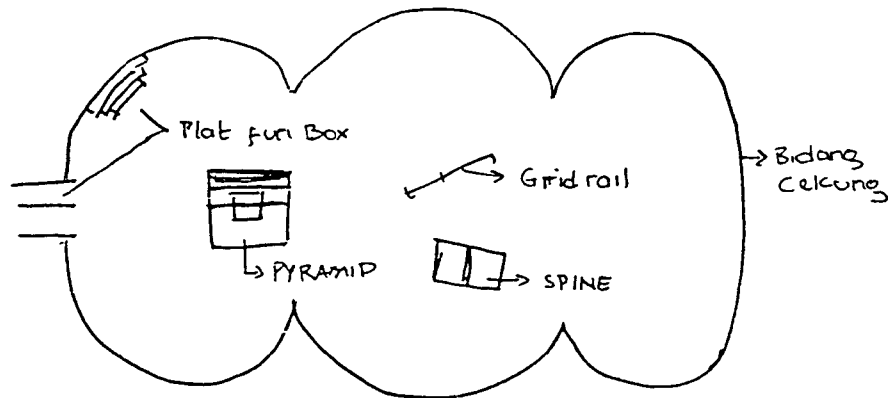
Kerugiannya :

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

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

#### IV.1.4. Konsep Bentuk Arena

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



Gb.4.2. Sketsa konsep arena. (Lihat hal : 59)

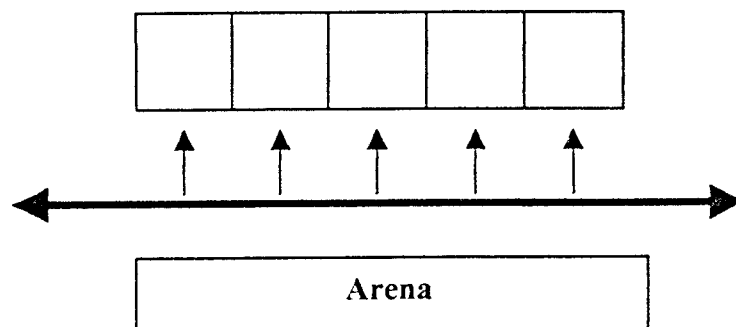
## IV.2. Konsep Pusat perbelanjaan

### IV.2.1. Konsep Bentuk Ruang

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

### IV.2.2. Konsep Pola Sirkulasi

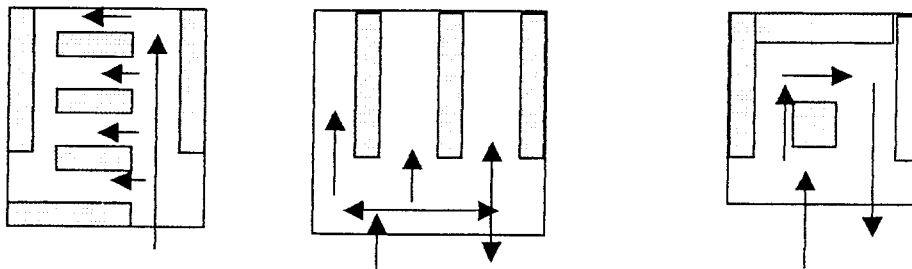
Pola sirkulasi yang ada ditujukan untuk memudahkan pengunjung dalam menemukan tempat atau toko yang dituju dan agar pengunjung lebih terarah dalam gerakannya, maka pola sirkulasi yang sesuai untuk pusat perbelanjaan adalah yang bersifat linear.



Gb.4.3. Konsep pola sirkulasi pada pusat perbelanjaan

Dengan pola sirkulasi diatas maka pengunjung diarahkan untuk mwnngwilingi arena.

Dengan demikian pola sirkulasi yang ada dalam tiap tokonya :



Gb.4.4. konsep pola sirkulasi dalam unit toko

### IV.2.3. Konsep Materi yang di wadah

#### A. Fasilitas Perbelanjaan

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

- Supermarket  
Menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari (demand goods dan juga yang tidak dibutuhkan untuk sehari-harinya (convenience goods).
- Departement store  
Barang yang dijual adalah convenience goods dan impuls goods.
- Unit toko  
Unit toko terdiri dari bermacam macam toko seperti toko pakaian, toko sepatu, toko furniture, toko kosmetik, toko peralatan olahraga, toko jam, dan sebagainya.

## B. Fasilitas hiburan/rekreasi

Fasilitas yang diwadahi berupa arena skateboard.

### IV.2.4. Konsep Skala Pelayanan

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

### IV.2.5. Konsep Sistem Pelayanan

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

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

### IV.3.1. Pendekatan Konsep Tata Ruang Dalam

#### A. Tata ruang pada arena

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

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

pengurangan dan penambahan pada bidang-bidangnya atau penggabungan keduanya.

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

#### B. Tata ruang pada pusat perbelanjaan

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

#### C. Tata ruang campuran

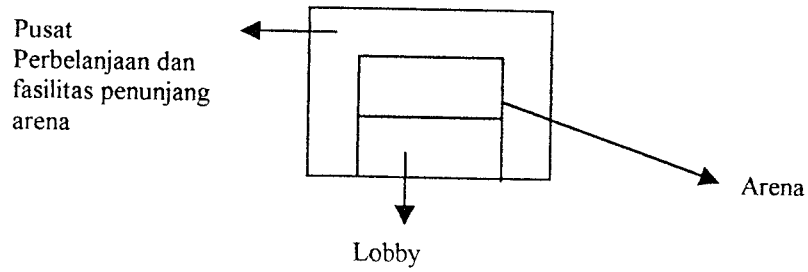
Tata ruang pada fungsi campuran tetap mempertimbangkan pendekatan konsep pada masing-masing fungsi. Pengelompokkan ruang pada bangunan fungsi campuran adalah sebagai berikut :

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

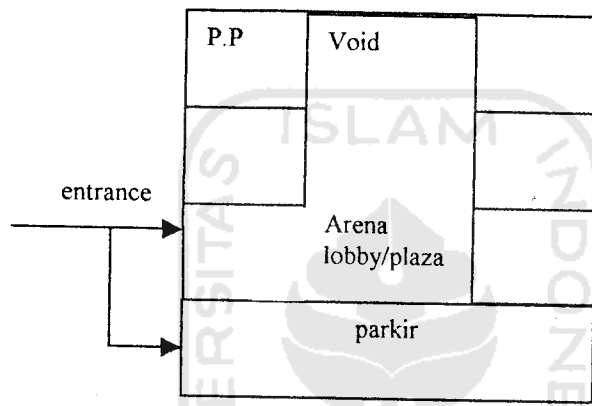
Dari pendekatan tata ruang dalam maka dapat dicapai optimasi ruang dalam perencanaan bangunan arena skateboard dan pusat perbelanjaan (bangunan fungsi campuran), yaitu :



Arena skateboard berada ditengah dan pusat perbelanjaan mengelilinginya.



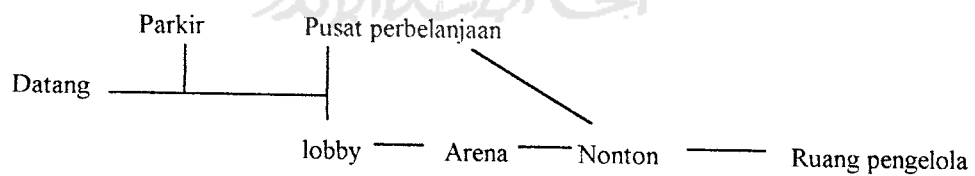
Gb.4.5. Bentuk gabungan horizontal



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

Gb.4.6 bentuk gabungan vertikal.

### IV.3.2. Konsep Penggabungan Sirkulasi



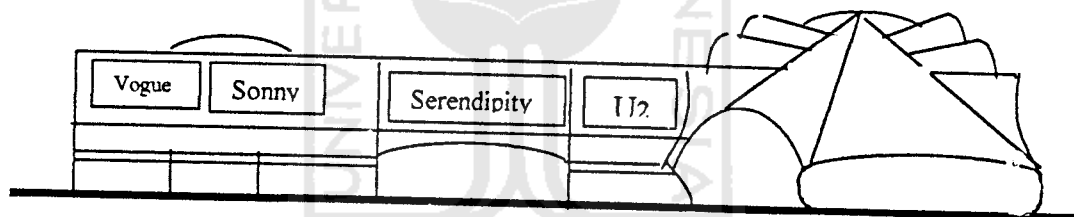
Gb.4.7. Diagram sirkulasi dalam bangunan

## IV.4. Konsep Bentuk

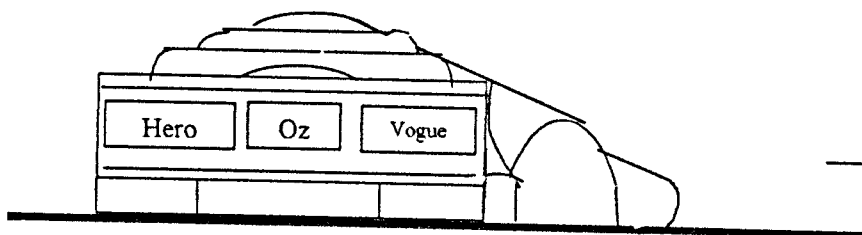
### IV.4.1. Pendekatan Konsep Penampilan Bangunan sebagai Identitas ke luar

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

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



T. Depan



T. S. Kiri

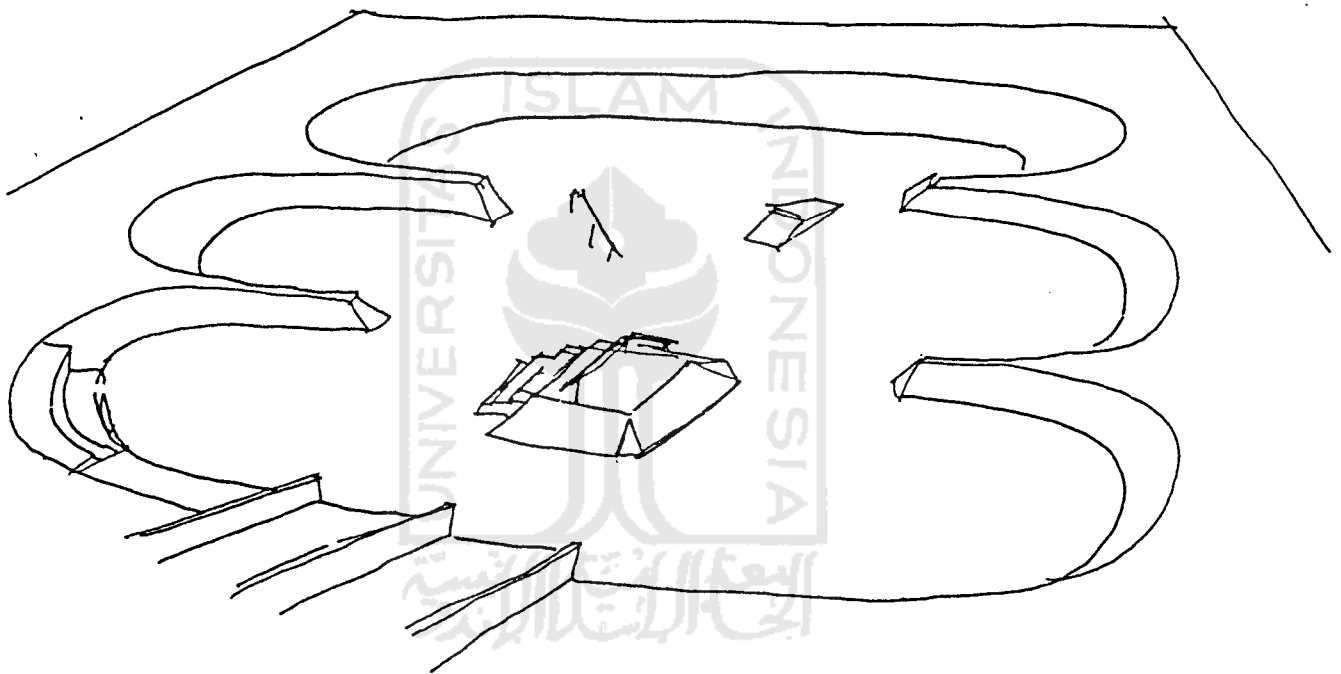
Gb.4.8. Sketsa konsep penampilan bangunan.

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

Konsep sebagai penampilan ruang dalam arena adalah sebagai berikut :

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

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



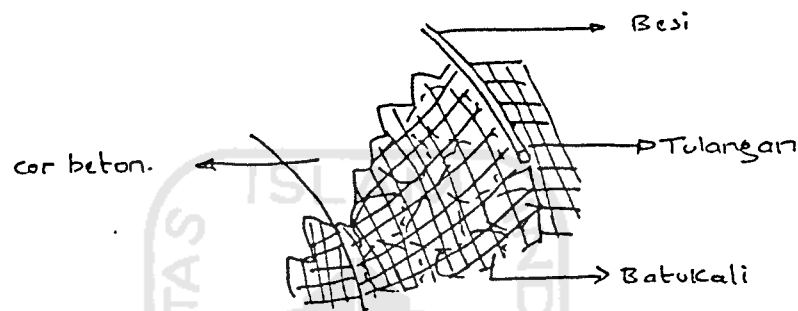
Gb.4.9. Sketsa penampilan arena.

### IV.5. Konsep Sistem Bangunan

#### IV.5.1. Konsep Sistem Struktur Bangunan

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

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



Gb.4.10. Sketsa struktur lantai arena.

#### IV.5.2. Konsep Sistem Utilitas

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

#### 4. Mekanika dan Elektrikal

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

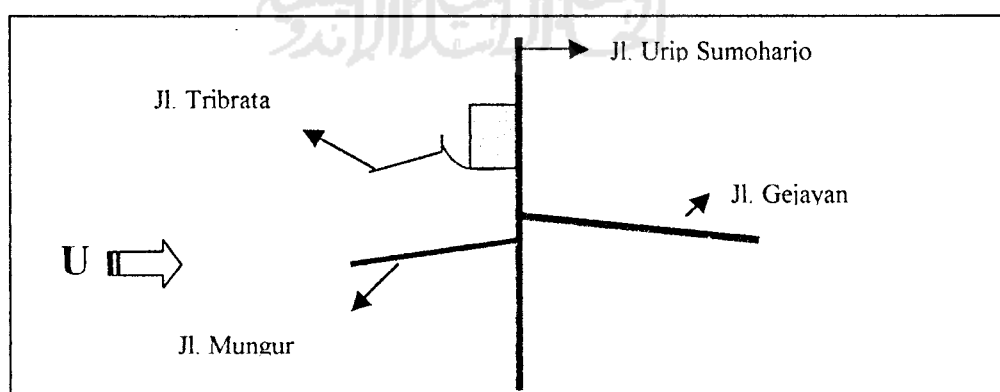
#### 5. Jaringan Air Bersih, Air Kotor dan Sampah

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

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

### IV.6. Konsep Pengolahan Site

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



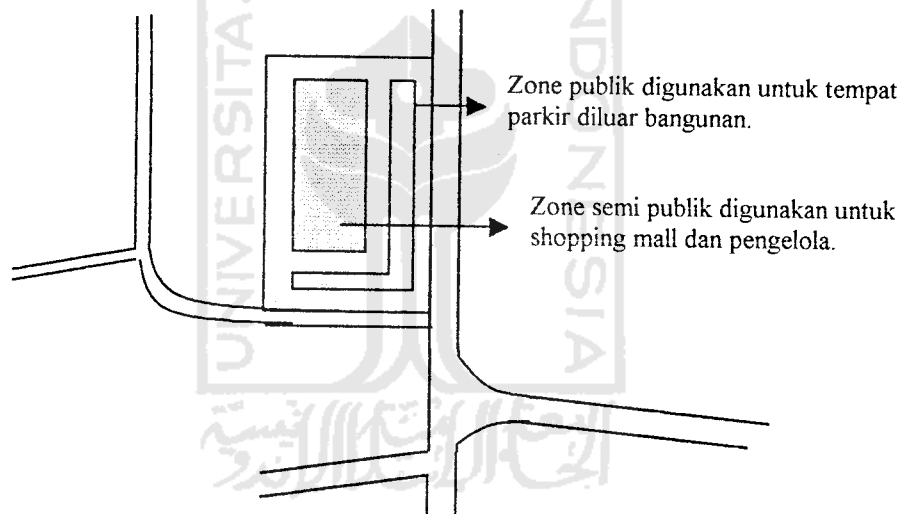
Gb.4.11. Site

Site pada bekas Hero dan Regent memiliki keunggulan :

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

#### A. Zoning

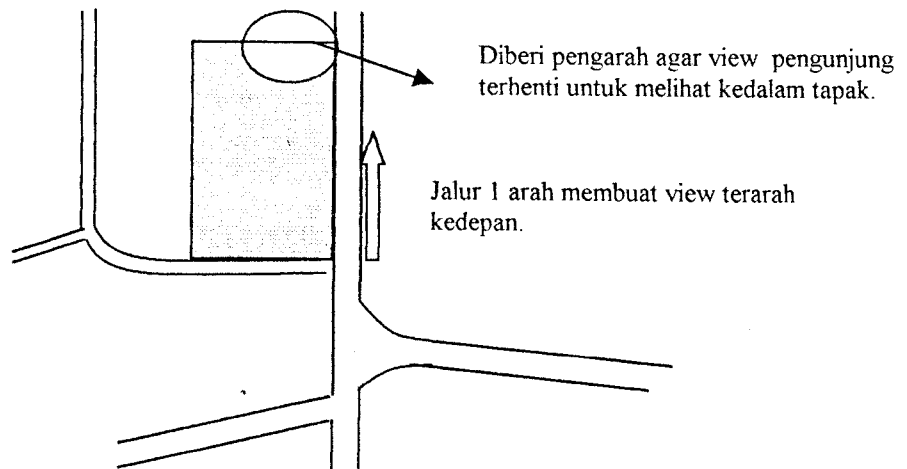
Penzoningan dalam tapak secara horizontal dikelompokkan dalam 2 bagian yaitu semi publik dan publik. Sedangkan untuk arena terletak pada zone publik.



Gb.4.11. Konsep zonning

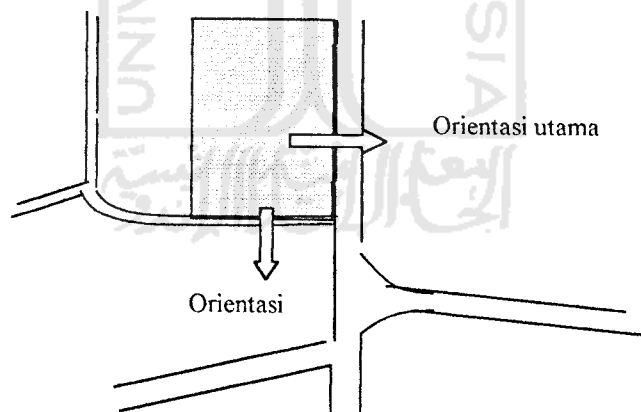
#### B. Orientasi bangunan

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



Gb.4.12. Konsep orientasi bangunan.

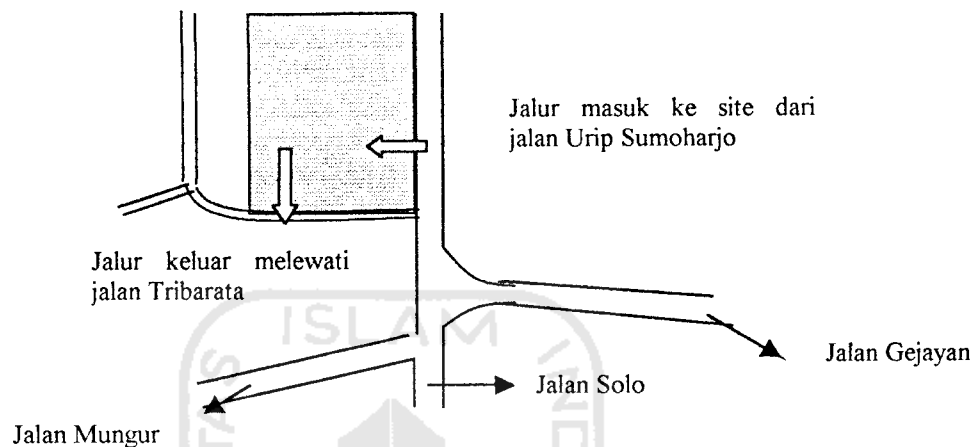
Sedangkan orientasi bangunan adalah kedua arah jalur sirkulasi sebagai usaha untuk mengkomunikasikan dengan lingkungan sekitar.



Gb.4.13. Konsep orientasi dari bangunan.

### C. Sirkulasi didalam site

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



Gb.4.14. Konsep sirkulasi dalam site.

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

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