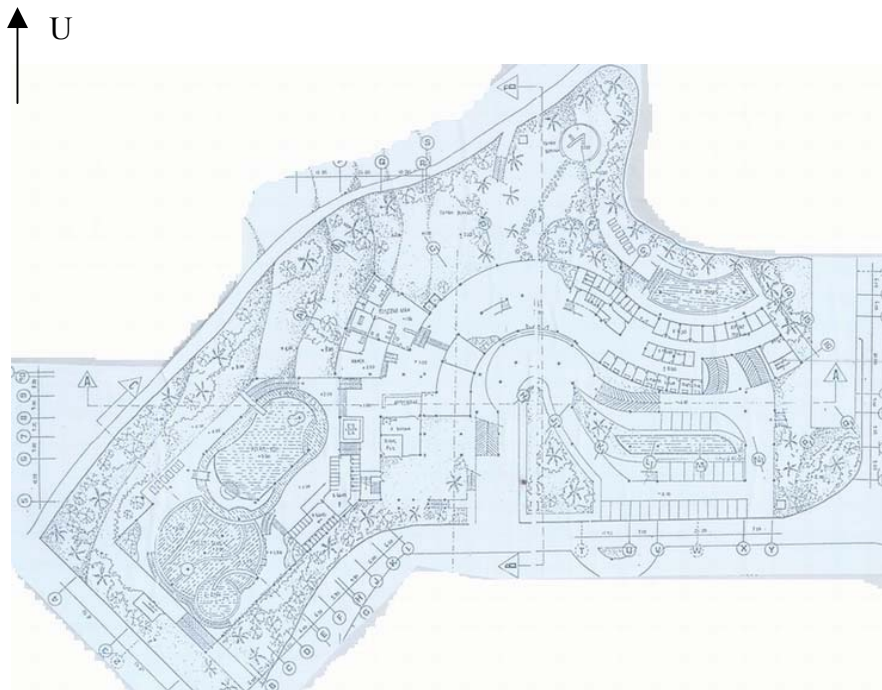


## 2. TINJAUAN DATA

### 2.1. Data Fisik Tapak dan Bangunan

Lokasi proyek terletak pada kompleks perumahan Citra Land, Surabaya. Batas-batas dari lokasi proyek ini adalah bagian Utara: Jalan Kolektor, bagian Selatan: Bukit Golf, bagian Timur: kantor proyek, bagian Barat: Town House. Lokasi tepatnya dari *skatepark* ini adalah di dalam gedung Pusat Rekreasi Sport dan Kebugaran Raga. Lokasi ini sangat strategis, karena selain terletak di daerah kompleks perumahan Citra Land. Wilayah tersebut merupakan daerah yang sedang berkembang, sehingga akses untuk menuju ke lokasi sangat mudah. Kondisi fisik bangunan *skatepark* ini berada di dalam gedung Pusat Rekreasi Sport dan Kebugaran Raga yang berlantai enam, sedangkan letak *skatepark* itu sendiri berada di lantai empat. Gedung ini juga terdapat area parkir untuk pengunjung.

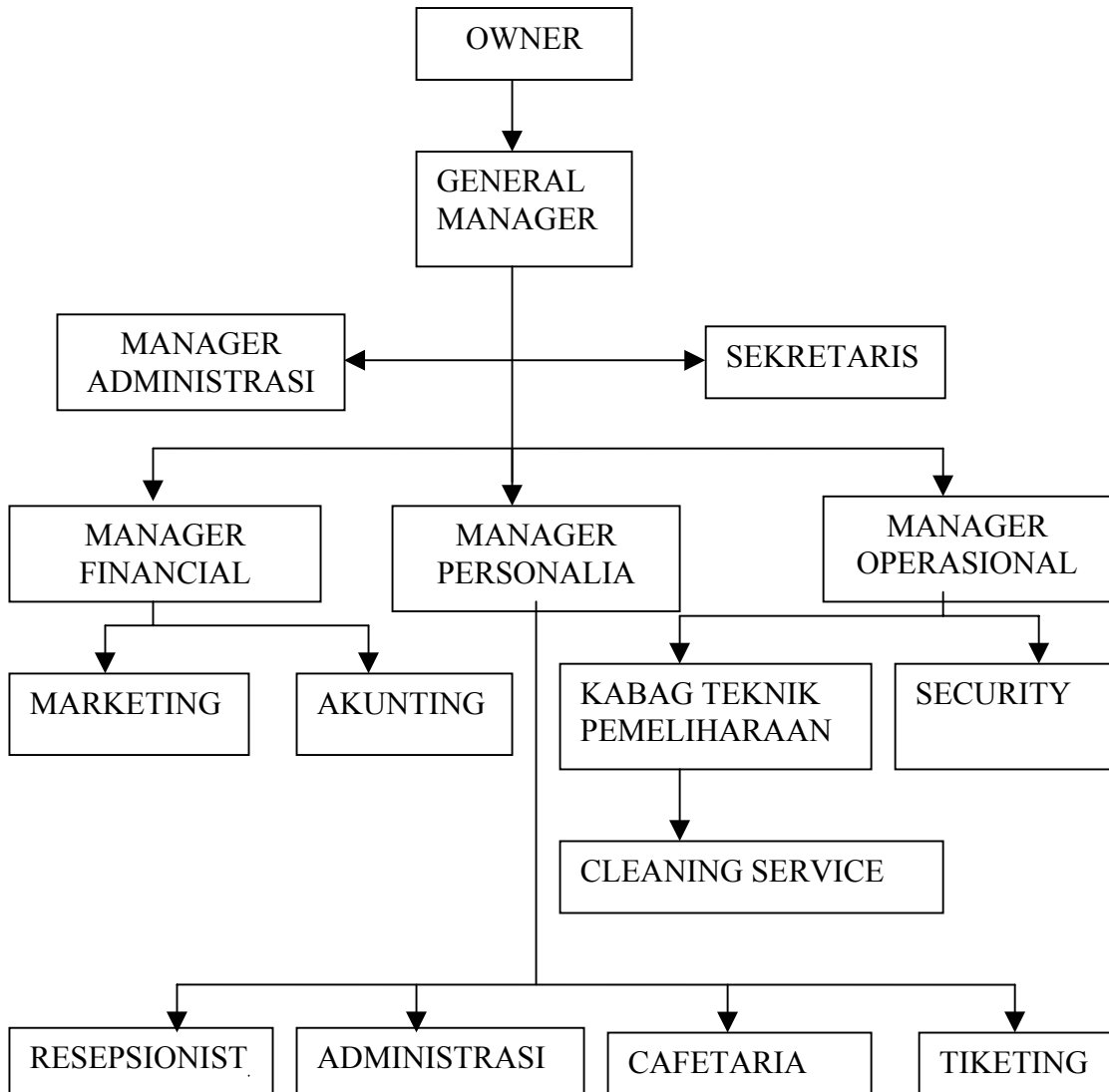


Gambar 2.1. Tapak Bangunan

## 2.2. Data Pemakai

### 2.2.1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi yang dimiliki oleh sebuah *Skatepark* adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2. Struktur Organisasi

### 2.2.2. Job Discription

- *Owner*  
Pemilik fasilitas *skatepark indoor*, mengawasi serta meminta laporan pertanggung jawaban dari *general manager*.
- *General manager*  
Mengawasi pengelola yang ada di bawahnya dan bertanggung jawab penuh atas operasional gedung.
- Sekretaris  
Membuat surat dan laporan untuk keperluan kantor serta menata dan menyimpan file perusahaan.
- *Manager administrasi*  
Menyediakan segala keperluan kantor pengelola dan membuat laporan pertanggung jawaban kepada *general manager*.
- *Manager financial*  
Bertanggung jawab dibidang keuangan.
- *Manager personalia*  
Bertanggung jawab di bidang personalia dan keamanan.
- *Manager operasional*  
Bertanggung jawab penuh dibidang operasional gedung.
- *Marketing*  
Bertanggung jawab penuh dibidang pemasaran dan promosi.
- *Akunting*  
Bertanggung jawab atas pembukuan.
- *Resepsionist*  
Memberikan informasi dan sebagai operator telepon.
- Administrasi  
Mengurus masalah pembayaran dan pengeluaran.
- *Cafetaria*  
Mengawasi dan bertanggung jawab atas kemajuan café.
- *Tiketing*  
Bertanggung jawab atas penjualan tiket di fasilitas *park*.

- Kabag teknik pemeliharaan  
Bertanggung jawab penuh atas *maintenance* seluruh area.
- Seksi Keamanan  
Menjaga stabilitas keamanan di dalam maupun di luar lingkungan gedung.
- Cleaning service  
Menjaga kebersihan seluruh area di dalam gedung.
- Pengunjung  
Menanyakan informasi terbaru, membeli barang, bermain dan mengobrol.

### 2.2.3. Pola Aktivitas Pemakai

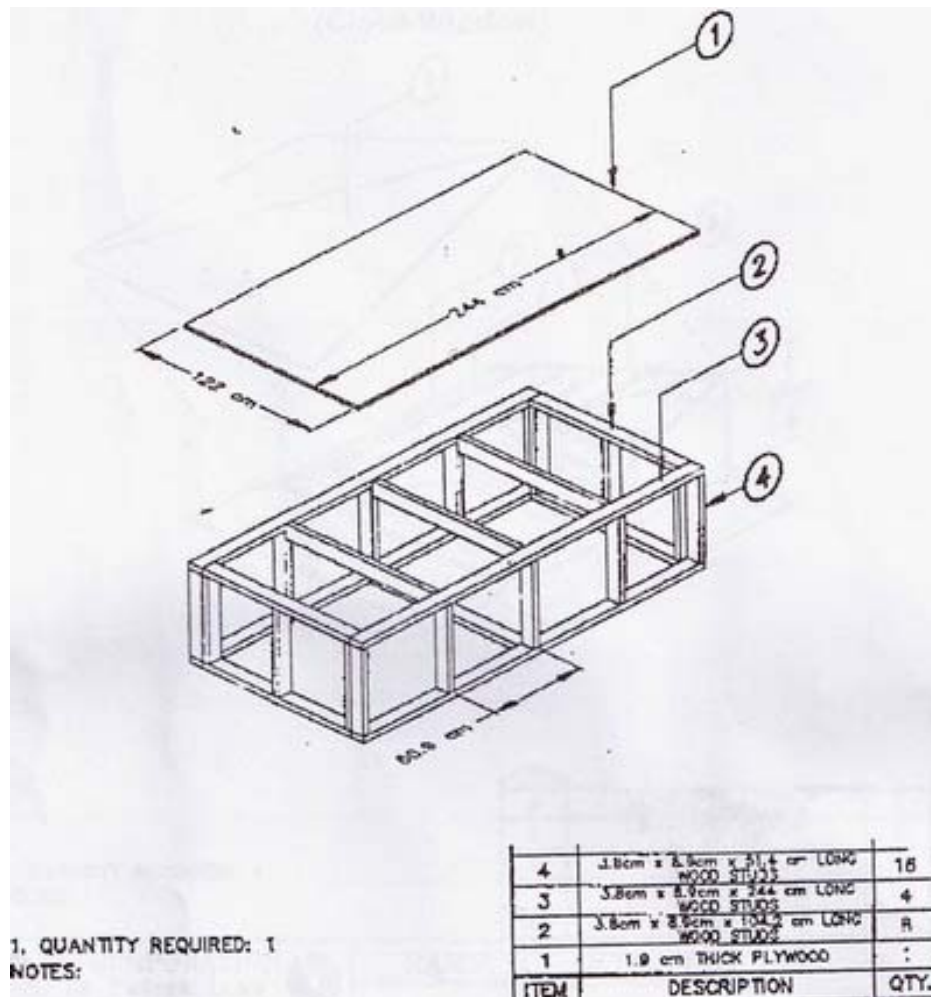
Pemakai dari gedung ini dibedakan menjadi dua, yaitu para karyawan atau staff yang bertugas di *skatepark* dan para pengunjung yang datang ke *skatepark*. Dengan demikian ada dua pola aktivitas yang terjadi di dalam gedung *skatepark indoor* ini, yaitu para karyawan yang datang dan menjalankan tugasnya, kemudian pulang setelahnya dan para pengunjung yang datang untuk bermain *skateboard* dan membeli barang keperluan *skateboard*.

Para pengunjung yang datang bisa menikmati fasilitas-fasilitas yang ada di gedung *skatepark indoor* ini misalnya: fasilitas *park*, fasilitas toko retail yang lengkap, dan fasilitas cafe.



### Rails

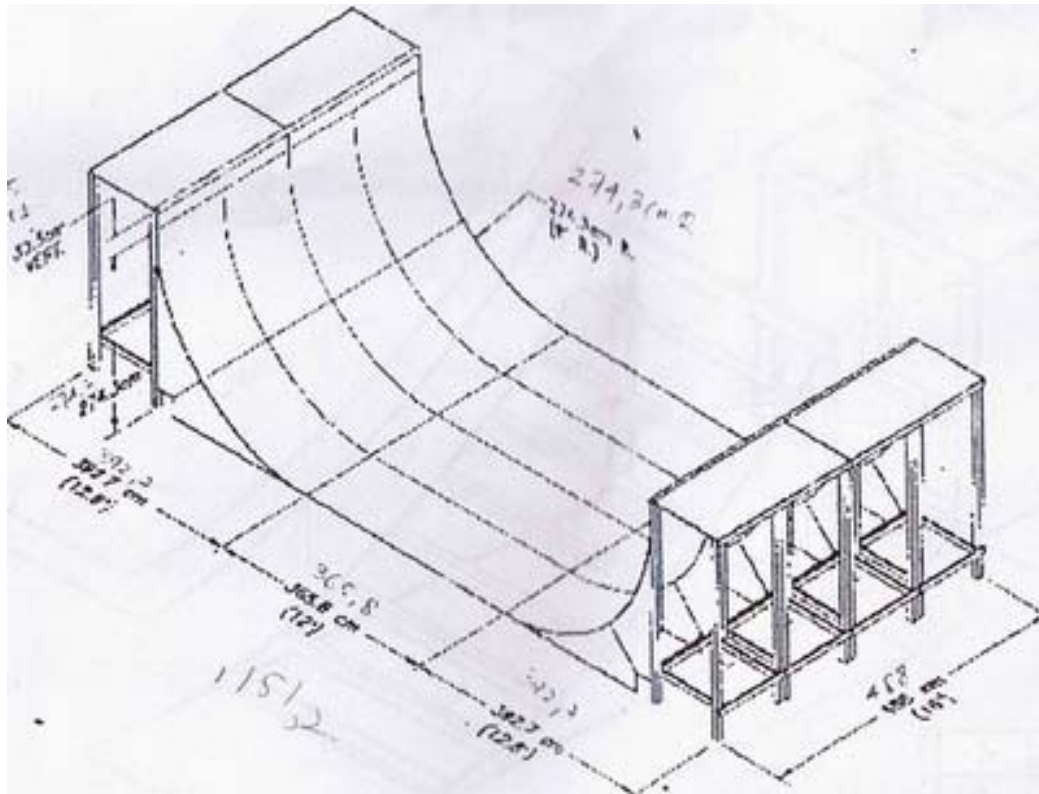
- *Ramps* yang berupa tangga atau bisa juga yang digunakan hanya berupa pegangan tangga saja. (www Heckler.com)



Gambar 2.4. Rails  
(Sumber: www Heckler.com)

### *Half Pipe*

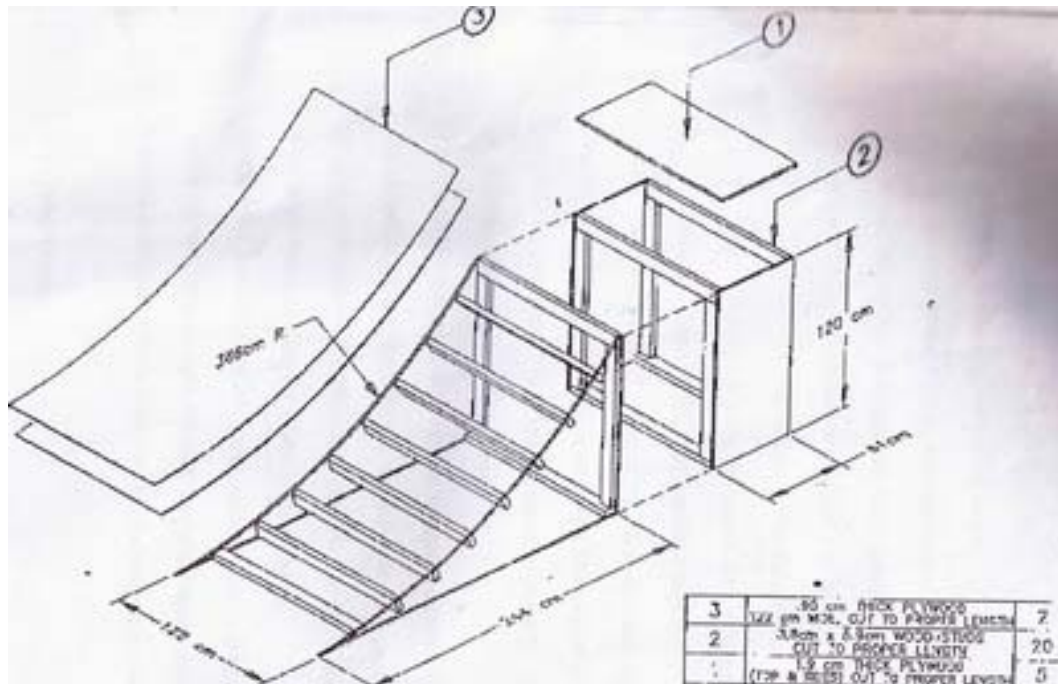
- *Ramps* yang berbentuk huruf U atau biasa disebut juga setengah lingkaran.  
(www Heckler.com)



Gambar 2.5. Half Pipe  
(Sumber: www Heckler.com)

### *¼ Pipe*

- Ramps yang berupa lengkungan sebesar seperempat lingkaran.  
(www Heckler.com)

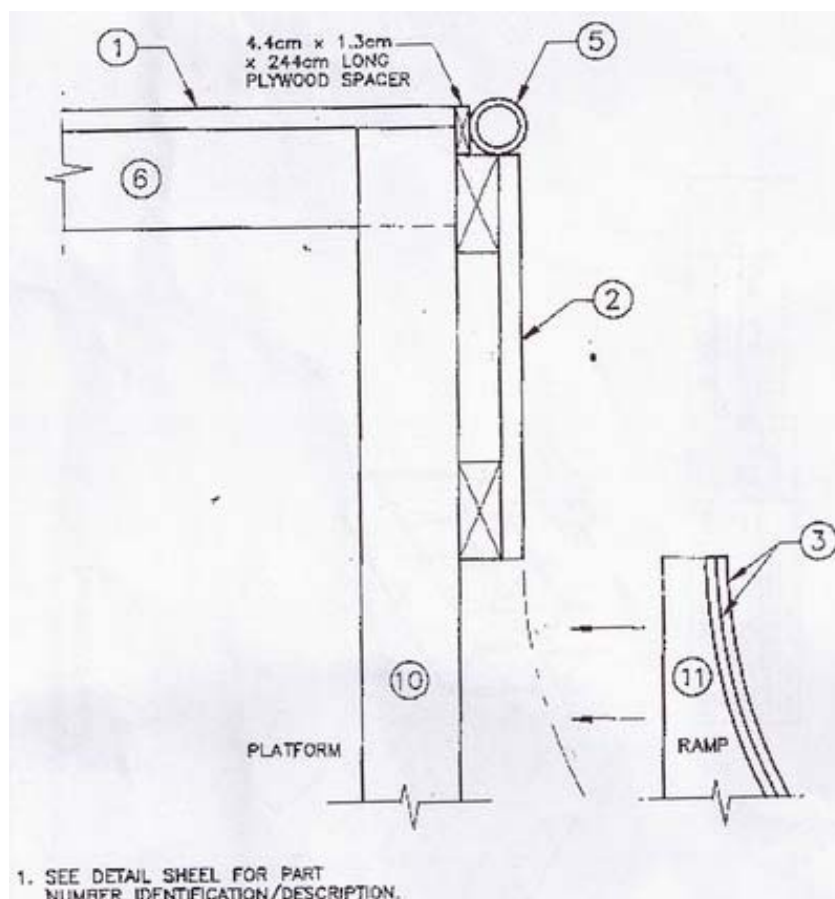


Gambar 2.6. ¼ Pipe  
(Sumber: www Heckler.com)

### Vert Pipe

- *Ramps* yang berbentuk huruf U (hampir sama dengan setengah lingkaran) yang membedakan adalah salah satu sisinya tegak lurus.

(www Heckler.com)



Gambar 2.7. Vert Pipe  
(Sumber: www Heckler.com)

Jarak antar *ramps* adalah tiga meter untuk menghindari kecelakaan yang tidak perlu antar *skaters*.

- Style: gaya yang dilakukan didalam permainan *skateboard* sekaligus sebagai daya tarik didalam permainan *skateboard*.

Sirkulasi antar *skaters* harus diperhatikan agar jangan sampai terjadi kecelakaan antar pemain. Sirkulasi standard minimum antar pemain adalah tiga meter sekaligus sebagai ruang untuk mengambil ancang-ancang saat melakukan sebuah *style/gaya*.

Gaya dalam olahraga skateboard dibedakan menjadi dua:

- *Independent*, tanpa media/*ramps*.
- Menggunakan media/*ramps*.

([www.SkateboardDirectory.com](http://www.SkateboardDirectory.com))

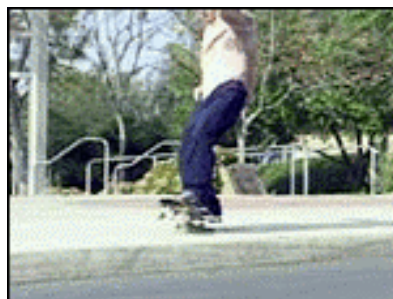
### *Independent*

Memerlukan space sebesar tiga sampai tiga setengah meter untuk mengambil ancang-ancang.

Gaya yang termasuk dalam kategori *Independent*:

#### *Ollie*

- Membuat papan melayang dengan menekan bagian belakang (*Tail*) papan skateboard. ([www.MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))



Gambar 2.8. Ollie  
(Sumber: [www.MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))

#### *Manual*

- Melaju dengan mengangkat bagian depan papan (*Nose*), kedua kaki bertumpu di bagian *Tail*. ([www.MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))



Gambar 2.9. Manual  
(Sumber: [www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick-skate.com))

### *Kick Flip*

- Gerakan yang membuat papan berputar sekali hingga tiga kali, dengan tekanan dari kedua kaki pada pinggiran (*Rail*) pada papan *skateboard*.  
(Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 43)



Gambar 2.10. Kick Flip  
(Sumber: Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 43)

### *Frontside Tail*

- Gerakan memutar 180<sup>0</sup> papan dari bagian *Tail* ke depan dengan cara *ollie* yang disertai dengan putaran badan ke depan. ([www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick-skate.com))



Gambar 2.11. Frontside Tail  
(Sumber: [www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))

### *Frontside Nose*

- Gerakan memutar 180<sup>0</sup> papan dari bagian *Nose* ke belakang dengan cara *ollie* yang disertai dengan putaran badan ke belakang. ([www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))



Gambar 2.12. Frontside Nose  
(Sumber: [www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))

### *With Ramps*

Memerlukan *ramps* sebagai media untuk melakukan suatu gaya atau *style*, biasanya gaya yang dilakukan lebih sulit daripada gaya yang dilakukan secara *Independent*.

Gaya yang termasuk dalam kategori *With Ramps*:

#### *Frontside board slide*

- Meluncur/*sliding* di sebuah kotak atau pegangan tangga dengan bagian bawah papan. ([www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))



Gambar 2.13. Frontside board slide  
(Sumber: [www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))

*Backside board slide*

- Meluncur/*sliding* di sebuah kotak atau pegangan tangga dengan bagian *tail* bawah papan. ([www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))



Gambar 2.14. Backside board slide  
(Sumber: [www MacMeda/trick skate.com](http://www.MacMeda/trick skate.com))

*Drop In*

- Meluncur turun di sebuah ramps yang bernama *Halfpipe*.  
(Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 44)



Gambar 2.15. Drop In  
(Sumber: Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 43)

*Frontside grind*

- Meluncur di tepian *Halfpipe* yang kemudian diakhiri dengan *Drop In* (Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 45)



Gambar 2.16. Frontside grind  
(Sumber: Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 43)

Back flip

- Gerakan terbang dari *Halfpipe* dengan membalik badan dengan cepat saat berada di udara. (Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 34)



Gambar 2.17. Back Flip  
(Sumber: Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 43)

### 9 Hundred

- Gerakan terbang dari *Halfpipe*, pada saat diudara skater harus berputar hingga 900 derajat/hampir tiga putaran. (Gerakan ini adalah gerakan tersulit dalam *skateboard* yang diciptakan oleh Tony Hawk/*skaters* nomor satu dunia, butuh ketinggian 14 kaki). (Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 43)



Gambar 2.18. 9 Hundred  
(Sumber: Yorgi. "Sk8 Glossary." *Hai* 16 Sept. 2001 : 43)

*Retail*: merupakan praktik penjualan barang-barang dalam jumlah kecil, secara eceran kepada masyarakat umum (Oxford Learner's Dictionary, fifth Edition, 1995 : p.1003)

Untuk persyaratan *retail shop* sendiri terdapat berbagai macam teori, yaitu:

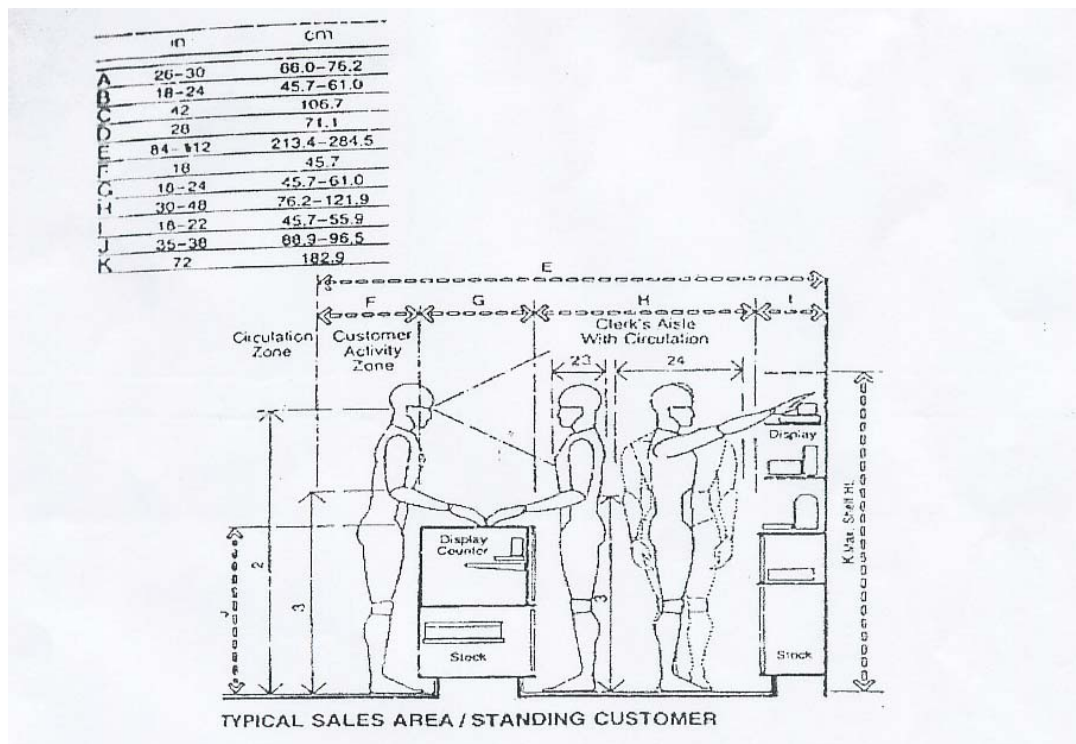
- Sirkulasi

Pada area sirkulasi publik yang dibutuhkan untuk *display* pakaian minimal 213.4 cm-243.8 cm. (Human Dimension and Interior Space, p.204)

Pada area sirkulasi publik yang dibutuhkan untuk *display* sepatu minimal 121.9 cm. (Human Dimension and Interior Space, p.202)

Pada area sirkulasi publik yang dibutuhkan untuk area cafe minimal 121.9 cm (Human Dimension and Interior Space, p.180)

Pada area sirkulasi yang dibutuhkan untuk *display merchandise* minimal 129.5 cm. (Human Dimension and Interior Space, p.201)



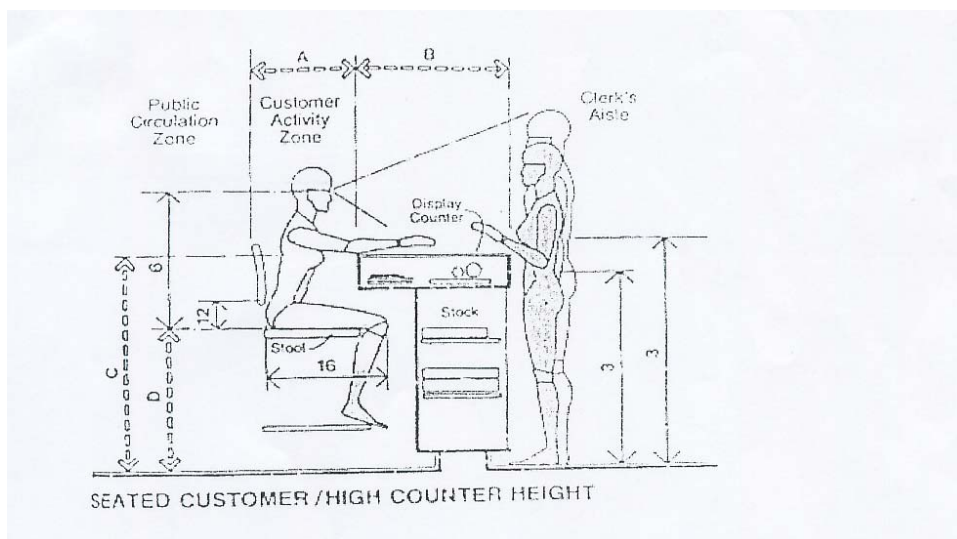
Gambar 2.19. Sirkulasi Display

(Sumber: Human Dimension and Interior Space, p.201)

Karakteristik aliran sirkulasi interior :

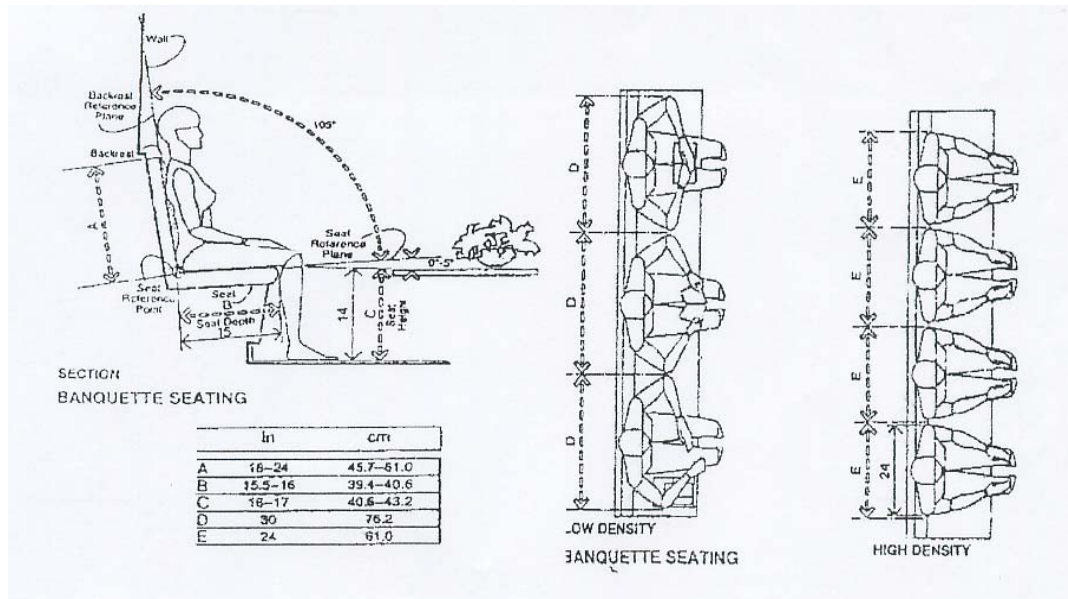
- Aliran sirkulasi berdasarkan segi psikologis para pengunjung bergerak dalam ruangan dan alur jalan yang mereka ikuti ke berbagai bagian ruangan. Pola yang diaplikasikan adalah *entrance to exit*. (Barr, Vilma. Broudy, Charles, AIA. **Designing To Sell**, Mc Graw-HILL, INC, 1986 : p.158)

- Teori yang berhubungan dengan desain:
  - Display yang diaplikasikan berupa *free standing* dan penataan massa barang-barang yang akan diletakkan.
  - Untuk ruang-ruang pendukung seperti ruang penyimpanan, ruang perlengkapan ditata sedemikian rupa sehingga memudahkan sirkulasi barang dan mempertimbangkan luasan ruang yang dibutuhkan.  
(Barr, Vilma. Broudy, Charles, AIA. **Designing To Sell**, Mc Graw-HILL, INC, 1986 : p.97)
  - Ketinggian meja *counter* dan ketinggian *display* perlu diperhatikan agar dapat dinikmati oleh pengunjung dengan baik.  
(Human Dimension and Interior Space, p.201)



Gambar 2.20. Meja Counter  
(Sumber: Human Dimension and Interior Space, p.201)

- Ruang tunggu yang baik harus memperhatikan dimensi kursi tunggu, yaitu lebar kursi dan sudut kemiringan sandaran kursi.  
(Human Dimension And Interior Space, p. 130)



Gambar 2.21. Standar Kursi  
(Sumber: Human Dimension And Interior Space, p. 130)

- Pencahayaan

Kualitas pencahayaan dapat menonjolkan perancangan interior toko dan juga barang-barang. Biasanya toko retail mengekspos pencahayaan sebagai elemen dekoratif yang dominan.

- Daerah sirkulasi yang tanpa adanya display hanya membutuhkan intensitas cahaya yang rendah.
- Daerah *merchandise* (termasuk lemari display dan wall display) membutuhkan pencahayaan lebih.
- Daerah feature display (display khusus) dibutuhkan intensitas pencahayaan yang lebih dari yang lainnya agar bisa menjadi pusat visual ruang. (Barr, Vilma. Broudy, Charles, AIA. **Designing To Sell**, Mc Graw-HILL, INC, 1986 : p.107)
- Cahaya dan pola-pola terang dan gelap yang ditimbulkan dapat menarik perhatian kita pada salah satu bagian ruang, khususnya pada area *park* untuk mengurangi tekanan dari bagian lainnya, dan menciptakan pembagian-pembagian ruang dengan cahaya artifisial (Francis D.K.Ching, 1996: p.24). Pada area *Park* menggunakan lampu sorot untuk mengarahkan pengunjung pada saat bermain *skateboard*.

- Teori tentang warna

Warna sangat berpengaruh terhadap psikologis manusia. Penggunaan warna pada komponen interior dapat mempengaruhi manusia yang ada di dalamnya.

Tidak terkecuali ruangan yang ada di dalam *skatepark indoor*.

Tabel 2.1 Efek Warna Terhadap Langit-Langit, Dinding dan Lantai

WARNA	LANGIT-LANGIT	DINDING	LANTAI
MERAH	BERAT	KEMAJUAN	TAJAM, PERHATIAN, BERJAGA-JAGA
PINK	LEMBUT	AGRESI YANG TERHAMBAT	TIDAK AKRAB
ORANGE	MEMBANGKITKAN SEMANGAT	BERCAHAYA	MENGGIATKAN
KUNING	BERKILAUAN	MENARIK	MENGASYIKAN
HIJAU	MELINDUNGI	TENANG	TENANG
BIRU	ANGKASA	SEJUK	BESAR, KOKOH
UNGU	TIDAK DIDUGA	AGUNG	EKSKLUSIF
COKLAT	MENYESAKKAN	AMAN	STABIL
ABU-ABU	BAYANGAN	NETRAL	STABIL
PUTIH	TERANG	STERIL	MENAHAN, SENTUHAN
HITAM	MENYESAKKAN	TIDAK	ABSTRAK

(Sumber: Asri 158: 70)

Warna-warna modern, sesuai untuk kota-kota yang sedang berkembang seperti Surabaya. Kota yang memiliki daya pikir tajam dan menginginkan hal-hal yang fungsional. Warna yang mencerminkan semua itu adalah warna hijau, putih, hitam, abu-abu, biru, dan biru keunguan. Aksen dari warna-warna tersebut adalah merah, biru, dan kuning. (Kobayashi, 1998: p.114-115)

Tabel 2.2. Efek Psikologis Dari Warna Pada Ruang

WARNA	JARAK	EFEK	
		SUHU	PSIKIS
BIRU	JAUH	SEJUK	MENYEJUKKAN
HIJAU	JAUH	TERSEJUK	MENYEJUKKAN
MERAH	DEKAT	NETRAL	MENYOLOK
		PANAS	
		HANGAT	
ORANGE	DEKAT	TERHANGAT	
KUNING	DEKAT	TERHANGAT	
SAWO	TERDEKAT	NETRAL	MERANGSANG
MATANG			
UNGU	TERDEKAT	SEJUK	MERANGSANG
HITAM	DEKAT	PANAS	MENEKAN
MERAH	CERAH	NETRAL	ARISTOKRAT
TUA			
KEEMASAN			

(Sumber: Kobayashi, 1998: p.114-115)

- Teori elemen interior

- Lantai

Lantai membentuk dasar ruang dengan batas-batas teritorisnya. (Francis D.K.Ching, 1996: p.11) Selain itu cahaya dan pola-pola terang dan gelap yang ditimbulkan, dapat mengurangi tekanan bagian lainnya, sehingga menciptakan pembagian area ruang dengan cahaya artifisial.

(Francis D.K.Ching, 1996: p.24)

- Dinding

Untuk memperjelas sirkulasi dan pemetakan ruangan dapat dibatasi dengan:

- a. Partisi dari lantai sampai plafon, memisahkan satu ruangan dengan ruangan lainnya.
- b. Partisi Free Standing, pemisah yang memisahkan ruang-ruang tanpa menghalangi view.
- c. Dinding permanen.

- Plafond

Plafond adalah permukaan dimana di atasnya terdapat system pencahayaan dan sistem suara. Dalam toko retail, perancang dapat mengaplikasikan berbagai material, tekstur dan perbedaan ketinggian untuk mencapai efek-efek tertentu.

(Barr, Vilma. Broudy, Charles, AIA. **Designing To Sell**, Mc Graw-Hill, INC, 1986 : p.202)

### 2.3.2. Data Tipologi

Adapun data pembanding yang digunakan oleh penyusun sebagai bahan untuk perbandingan dalam mendesain adalah:

- *Buiqiet Skatepark*, Bandung

Lokasi : Bandung, Jawa Barat

Jam operasional : Pk 10.00-21.00 WIB

Pengunjung : Usia 12-30 tahun

Jenis Tracks : *Pyramid, Rail, Long Box, Quarter, Roll Down, Banks.*



Gambar 2.22. Foto Buiqiet Skatepark  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- *Volcom Skate park, Chicago*
  - Lokasi : *Chicago, USA*
  - Jam Operasional : *Pk 09.00 am - 23.00 pm.*
  - Pengunjung : *Usia 12-30 tahun*
  - Jenis Produk : *Pyramid, Rail, Long Box, Guarter, Roll Down, Banks, Pool, dan ¼ Pipe.*



Gambar 2.23. Foto Volcom Skatepark  
(Sumber: [www.Volcom/Youth/Against/Establishmen.com](http://www.Volcom/Youth/Against/Establishmen.com))